تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية

دراسة مطبقة على طلاب المدارس الثانوية العامة بمدينة أسوان

إعداد

د/ أمل جابر عوض سيد

أستاذ مساعد خدمة الجماعة

بالمعهد العالي للخدمة الاجتماعية بأسوان

أولا: مدخل لمشكلة الدراسة

يعد اللعب أول مرحلة من مراحل تفاعل الأطفال مع البيئة المحيطة بهم ، وهو جزء أساسي من حياتهم اليومية ، وله دور مهم في نمو جوانبهم المعرفية والانفعالية والجسمية والاجتماعية ، وقد مارس الأطفال قديما ومازالوا يمارسون الألعاب الشعبية ، التي تمارس في الساحات المفتوحة بعفوية وانطلاق ، وهذه الألعاب عبارة عن تراث ثقافي ينتقل من جيل إلى جيل ، وفيها يستخدم الأطفال بعض الأدوات البسيطة كالكرة أو الحبل وغيرها من الأدوات ، وتحكم هذه الألعاب قواعد بسيطة وغير معقدة ، تجعل من السهل على جميع الأطفال المشاركة فيها.

ولكن في السنوات الأخيرة تأثر العالم بانفجار معرفي وتكنولوجي طال جميع جوانب الحياة ، مما أثر بصورة كبيرة على طريقة اللعب المعتادة ، وأدى ذلك إلى انتشار الألعاب الإلكترونية الجماعية وتطورها بشكل ملفت للنظر، فأصبح الأطفال والكبار يلعبون هذه الألعاب نتيجة توافر الأجهزة الإلكترونية بين أيديهم وأيدي أولياء أمورهم ، كالهواتف الذكية المحمولة والمكتبية والتلفاز وأجهزة الألعاب المتنوعة.

فقد تأثرت عملية اللعب وتحولت إلى نمط إلكتروني ، بل يمكن القول إن الألعاب الإلكترونية الجماعية أصبحت بحق ظاهرة حقيقية في المجتمع ، كما تعد عامل هام من عوامل التنشئة الاجتماعية ، وذلك لما لها من تأثير مباشر على سلوكيات ممارسيها ، ومع تنوع تلك الألعاب وانتشارها فإنها تمكنت من أخذ انتباه الأطفال والمراهقين والشباب ، حيث يقضون أغلب أوقاتهم في ممارستها، مما يكون له تأثير بالغ على عقولهم وجوانب حياتهم.

فالألعاب الإلكترونية ليست تسلية بريئة بقدر ماهي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية ، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص الأدوار المفروضة عليه والانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الأيديولوجية ، كما تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية ، مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب.(محمود، خالد صلاح:2018، ص32)

ونتيجة للانفجار التكنولوجي في عصرنا الحالي انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية ، لجذب مختلف الفئات العمرية فلم تعد حكراً على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار، وتجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة ، حيث انتشرت انتشاراً واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وامتلأت الأسواق بأنواع مختلفة منها

ودخلت إلى معظم المنازل، وأصبحت الشغل الشاغل اليوم حيث أنها استحوذت على عقول الأفراد واهتماماتهم.(سيد، أحمد ؛ محمد، رندا: 2020، ص886)

ولقد أوضح تقرير منظمة الصحة العالمية أن الأطفال والمراهقين يمثلون ثلث مستخدمي الإنترنت على مستوى العالم، وأن الشباب ما بين15 إلى24 سنة هم الفئة العمرية الأكثر وصولاً للإنترنت، فقد صار استخدام الأطفال والمراهقين والشباب للإنترنت أمراً غاية في السهولة، خصوصا مع توافر وانتشار الهواتف الذكية في أيدي الجميع، ولقد صاحب ذلك انتشار واسع للألعاب الإلكترونية التي عملت على سلب ممارسيها عن واقعهم الفعلي، ووصلت بالكثير منهم إلى حد الإدمان لها، مما خلق حالة من التساؤلات من قبل المربين وعلماء النفس والاجتماع حول آثار تلك الألعاب وسلبياتها وايجابياتها.(منظمة الصحة العالمية، 2017)

كما شهدت السنوات القليلة الماضية تطورات كمية ونوعية في مجال البرمجيات، إذ أصبحت كلمة الألعاب الإلكترونية من المصطلحات شائعة الاستخدام(سالم، استبراق داود:2015، ص364)، والتي يتم تصميمها بصورة احترافية مميزة وفقاً لأحدث التقنيات التكنولوجية التي استطاعت جذب انتباه الممارسين بكافة مراحلهم العمرية وخاصة مرحلة المراهقة.(خليل، صالح :2004، ص330)

حيث توصلت دراسة (عبد الفتاح ، علياء سامي: 2009) إلى تزايد معدلات ممارسة الألعاب الإلكترونية بين المراهقين وخاصة الذكور مقارنة بالإناث، كما ينتشر ذلك أيضاً بين أبناء الطبقات ذات المستوى الاقتصادي والاجتماعي المتميز.

كما أشارت منظمة الصحة العالمية إلي أن المراهق يمكن أن يمارس الألعاب الإلكترونية لمدة عشرون ساعة يومياً بدون طعام أو شراب بعيداً من الأنشطة الحياتية، مما أدى إلي اعتبار الأضرار الناجمة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية ضمن اضطرابات الصحة العقلية.(منظمة الصحة العالمية:2017)

وقد كشفت أحدث التقارير لمركز معلومات شبكة الإنترنت الصينية، أن معدل نمو الألعاب الإلكترونية وألعاب الهاتف المحمول عبر الإنترنت بلغ(٦,٩%) ، وأن الشباب والمراهقين هم المستخدمين الرئيسيين بالمقارنة بشرائح المجتمع الأخرى، ويتطلب الوقوع في دائرة إدمان الألعاب التعلق الكامل باللعبة لمدة ثلاثة أشهر فأكثر، وهم أكثر عرضة لذلك بسبب خصائصهم النفسية والتنموية، وسهولة الوصول باستخدام جهاز المحمول، والشغف للألعاب المحمولة.(China, 2018, P. 3)

كما أن هناك نتائج متناقضة عن تأثير الألعاب الإلكترونية بشكل عام، فمن جهة أشار بعضها إلى التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية خاصة في زيادة درجة العدوان، وزيادة تشتت الانتباه، ونقص التحكم المعرفي لدى الأطفال، ومن جهة أخرى أوضحت بعض الدراسات أن

درجة الإدراك البصري والانتباه تزيد لمن يمارسون الألعاب الإلكترونية مقارنة بمن لا يمارسونها.(معوض، عبد المطلب؛ الموسى، غادة عبدالرحيم: 2016، ص222)

وهذا ما اتفقت معه وأوضحته دراسة (الهدلق، عبدالله بن عبد العزيز: 2013) التي أظهرت نتائجها أن ممارسة الطلاب للألعاب الإلكترونية له أثار سلبية وأخرى إيجابية، فمن أثارها الإيجابية تحسين المهارات الأكاديمية والتعليمية واكتساب اللغات، أما الأثار السلبية فكانت تتمثل في الأضرار الدينية، والاجتماعية، والسلوكية والأمنية والصحية، وأوصت الدراسة بضرورة التفاف التربويين وأرباب الأسر لتلافى تلك السلبيات وتعزيز الإيجابيات.

ودارسة (Carras,C. Michelle: 2015) التي توصلت إلى أن المراهقين يعتمدون علي التفاعل الاجتماعي عبر الإنترنت ولا تواجههم مشكلات في الألعاب الإلكترونية ، بينما تواجههم مشكلات في التفاعل الاجتماعي مع الآخرين في الواقع ، ومن هذه المشكلات ضعف احترام الذات والمزيد من القلق الاجتماعي بشكل عام.

ومن خصائص التعلق بالألعاب الإلكترونية الشغف المتزايد نحو ممارستها ، وعدم السيطرة على الوقت المستغرق في ممارستها مع فقدان الاهتمام بغيرها من الأنشطة، واستمرارية الاستخدام برغم ما يترتب عليها من أضرار، كالشعور بالحرمان النفسي والملل وفقد الرغبة في أي شيء حال انعدام ممارستها ، بالإضافة إلي الشغف المتزايد والرغبة المستمرة على ممارسة تلك الألعاب.(Ozer Omer,2016,p298)

حيث أوضحت دراسة (إبراهيم، محبوبة إبراهيم محمد: 2010) أن لعب المراهقين للألعاب الإلكترونية قد يؤثر على سلوكياتهم واتجاهاتهم وعقولهم، واتفقت مع ذلك دراسة (محمد، نسمة يحيي رجب:2020) التي أوضحت أن ممارسي الألعاب الإلكترونية من المراهقين يمارسون العديد من السلوكيات السلبية منها تدمير ممتلكات المجتمع والإساءة لأفراده والعنف والأنانية.

أيضا أشارت دراسة (Jeffrey, Parsons :2005) إلى أن الاستمرار في لعب تلك الألعاب قد يؤدي إلي الاختلال العقلي لممارسيها، ودراسة (شقير، زينب:2007) التي توصلت إلى أن ممارسة تلك الألعاب يسهم في تعليم أساليب وطرق وحيل ارتكاب الجرائم، وتراجع وضعف التحصيل الأكاديمي، ارتفاع نسبة جرائم السرقة والقتل بشكل ملحوظ، نشر جرائم الاعتداء والاغتصاب، أيضا دراسة(علي، محمد النوبي محمد: 2010) التى أوضحت أنهم يواجهون مشكلات تعليمية وإهمال في الواجبات المنزلية.

فوجود وسائل اتصال بالمنزل يساعد على كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث أدت تلك الوسائل إلي الانفصال المكاني الذي ينشأ نتيجة للتباعد المكاني داخل المنزل، كوجود حجرة مستقلة لكل فرد داخل الأسرة مجهزة بجميع وسائل الاتصال المتنوعة، وكذلك الانفصال الذهني

الذي يظهر بين أفراد الأسرة الواحدة بالرغم من تواجدهم في مكان واحد إلا أن كل منهم لا يشعر بوجود الآخرين ، وذلك من أجل استخدام وسيلة اتصال محددة.(عبدالفتاح، علياء سامي: 2009،ص22)

وهذا ما اتفقت معه دراسة كل من (Gentile,H:2009) و(Lam ,R.:2014)، ودراسة (الصادق،عبد الصادق حسن:2015) ، ودراسة (الزيودى، ماجد محمد: 2015) ودراسة (خضر، رضا:2020) والتي أوضحت المخاطر الاجتماعية الناتجة عن الاستخدام المكثف للألعاب، وارتباط ذلك بتدني التفاعل الاجتماعي مع أفراد الأسرة ، وافتقاد مهارات الاتصال الإيجابي مع الذات ، والعزلة الاجتماعية ، بالاضافة إلى أن بعض الألعاب تحتوى على أفكار وأدوات لاتتوافق مع القيم والعادات والمعتقدات الدينية.

كما أن غياب التوجيه والرقابة الأسرية هو أحد أسباب إقبال المراهقين على لعب هذه الألعاب التي تأخذ كل وقتهم دون أن تترك لهم مجالاً لممارسة الأنشطة والهوايات المختلفة.(إبراهيم، محبوبة إبراهيم محمد: 2014، ص5)

حيث أشارت وأوصت دراسة (جناد، إبراهيم:2021) إلى ضرورة اهتمام الوالدين بمتابعة أبنائهم أثناء تصفحهم مواقع الشبكات الاجتماعية ، أو عند ممارسة الألعاب الإلكترونية، بصورة لا تشعرهم بالتجسس عليهم، أو فقد الثقة فيهم ، كما أوصت دراسة (زامل، مجدي علي؛ قصاوة، آلاء سميح :2021) بضرورة تعزيز رقابة الوالدين على الأبناء من خلال متابعة نوعية الألعاب الإلكترونية.

وتعد المرحلة الثانوية مرحلة هامة في حياة الطلاب سواء بالمدارس الحكومية والخاصة لكونها تتحد فيها معالم شخصية الطالب، حيث يجمع التربويون أن هذه المرحلة عرضة للعديد من الاضطرابات النفسية مثل ضعف الثقة بالنفس، وكثرة الغياب والهروب من المدرسة، والامتناع عن المشاركة في الأنشطة المدرسية، وقلة المشاركة في الحوار والنقاش أو الانسحاب منها، والخوف من المستقبل، لذا يقع على عاتق الأسرة والمدرسة والمؤسسات المختلفة والمجتمع الانتباه وتقديم المساعدة لهم، ليتجاوزوا المصاعب والعقبات الموجودة أمامهم(رضوان، سامر: 2002، ص55)، خاصة في ظل التغيرات المعاصرة وتعقد الحياة نتيجة لاستخدام التكنولوجيا الذي كان له أكبر الأثر على القيم الأخلاقية والاجتماعية ، فالإنسان في الوقت الحالي يواجه الكثير من التناقضات القيمية التي تؤثر على سلوكياته واتجاهاته وميوله.(الحصري، كامل دسوقي:2016،ص9)

وهذا ما أشارت له دراسة (على، سناء محمد:2017) التي توصلت إلى أنه رغم الأثار الإيجابية لثورة الاتصالات الحديثة التي شملت العالم كله، لكنها أسهمت في إحداث خلل في منظومة القيم الاجتماعية في العالم العربي بوجه عام، والمجتمع المصري بصفة خاصة، حيث

ظهور المشكلات والقضايا المجتمعية الناتجة عن الصراع بين القيم وظهور التمرد بين الشباب على سلوكيات وأنماط وعادات وتقاليد المجتمع.

ودراسة (قويدر، مريم:2012) التي أشارت إلى أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير على سلوك الأطفال، فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوكيات غير المرغوبة والعدوانية في شخصية الطفل، مما يمثل خطراً على السلوكيات والتقاليد والقيم الدينية، كما أنها تجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي.

وتشكل القيم محوراً رئيسياً من ثقافة المجتمع، وهي الشكل الظاهر من هذه الثقافة التي تعكس أنماط السلوك الإنساني الممارس فيه، ونظراً لتغلغل القيم في جوانب الحياة كافة ، فإن هوية المجتمع تتشكل وفقاً لمنظومة القيم السائدة في تفاعلات أفراده الاجتماعية ، ويزيد من أهمية القيم وأثرها في المحافظة على بناء المجتمع من السلوكيات السلبية ، وهو ما نشهده من تحول المجتمع البشري اليوم إلى قرية صغيرة لا حواجز تحول بين امتزاج الثقافات وتداخلها بكل عناصرها الإيجابية والسلبية.(علي، عبير أحمد، ؛ محمد، أشرف محمود:2018،ص108)

لذلك كان لابد من غرس قيم الفضائل الأخلاقية والفكرية في نفوس الأطفال والمراهقين وخلق سبل ووسائل لتوجيههم في هذا العالم المتغير والمحير، لخلق حياة أكثر متعة ومثيرة للاهتمام والتغلب على سلوكيات الكراهية والعنف.(مهني، نوران سعيد،2017، ص1215)

لذا كان لزاماً على المهن الإنسانية أن تشارك في رصد هذه الظاهرة وتحديد معدل انتشارها وتحديد النتائج الفعلية المترتبة عليها، حتى يمكن اقتراح وتصميم برامج لمواجهتها، ونظرا لأن مهنة الخدمة الاجتماعية من المهن الإنسانية التي تهتم بالمشكلات الاجتماعية لجميع الفئات ، والتي تساعد في مواجهة الحياة المعقدة المليئة بالمشكلات والأزمات والضغوط لقيام الناس بأدوارهم ووظائفهم العديدة ، كما تهتم بإحداث التغيرات الاجتماعية المرغوبة في الأفراد والأسر والجماعات والمجتمعات بالتعاون مع المهن الأخرى من أجل تحقيق الاستقرار الاجتماعي وتوفير سبل حياة الكريمة للمواطنين.(عبد الحميد، هشام سيد: 2006)

فالخدمة الاجتماعية من المهن التي تهتم بالبناء الاجتماعي للمجتمع ودعم الإنسان وبيئته، ولها تأثير إيجابي في إحداث التغيير الذى ينشده المجتمع حيث يمكنها مساعدة الأفراد على تفهم مشكلاتهم وإحداث تغير اجتماعي إيجابي في شخصياتهم وتنمية اتجاهاتهم وتعديل أفكارهم وزيادة إدراكهم ووعيهم.(السنهورى، أحمد محمد:2007، ص277)

وهذا ما أكدته دراسة (رفاعي، عادل محمود:2016) التي أوضحت دور الأخصائي الاجتماعي المدرسي في تدعيم النسق القيمي لمواجهة الانحرافات السلوكية لدى الطلاب

المراهقين عن طريق عمل معسكر للخدمة العامة والمعسكرات الترويحية، وإقامة الندوات والمحاضرات التي تدعم القيم الأخلاقية ومدى أهميتها للفرد والجماعة والمجتمع.

ودراسة (المليجى، مروة محمد على:2019) التي هدفت إلى تحديد دور الأخصائي الاجتماعي مع تلاميذ المرحلة الابتدائية في التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية الاجتماعية والسلوكية والوجدانية والمعرفية والصحية، وتوصلت إلى أن للأخصائي الاجتماعي دور فعال في التوعية بهذه المخاطر ، ولكن أكثر الأدوار التي يقوم بها الأخصائي الاجتماعي مع التلاميذ هو التوعية بالمخاطر السلوكية، ودراسة(عبد الواحد، نوارة رشدى:2006) بعنوان برنامج إرشادي للخدمة الاجتماعية للتخفيف من الأثار السلبية لتكنولوجيا الاتصالات الحديثة على التلاميذ، والتي من أبرز نتائجها التوصل إلى برنامج إرشادي فعال لمهنة الخدمة الاجتماعية في مواجهة تلك الأثار السلبية ، والتي أوضحت أن نسبة كبيرة من التلاميذ يقبلون على هذه الوسائل ، وأن الأثار السلبية تمثلت في نشر القيم السلبية، وانخفاض مستوى التحصيل الدراسي لديهم.

ودراسة (البرديسى، منى عبد الحميد على:2021) التي أوضحت أن لمهنة الخدمة الاجتماعية دور فعال في الحد من المشكلات التكنولوجية الناجمة عن اختلال منظومة القيم الاجتماعية للشباب، من خلال نبذها للإنحرافات الأخلاقية التي يجب أن يبتعد عنها الشباب، وعقد دورات تدريبية حول الاستخدام الأمثل للتكنولوجيا، وإعداد نشرات للتوعية بالمشكلات التكنولوجية وأثارها السلبية وتعزيز القيم الإيجابية التي يجب أن يتمسك بها الشباب.

ودراسة (عبد الرحمن، سمير محمد:2020) التي هدفت إلى التعرف على الأنماط السلوكية غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن هناك أنماط سلوكية غير سوية مرتبطة بممارسة التلاميذ للألعاب الإلكترونية وأوصت بضرورة عمل أبحاث مستقبلية حول التدخل المهني للخدمة الاجتماعية باستخدام طرقها ومداخلها العلاجية المختلفة لعلاج المشكلات الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.

ودراسة (محمد ، عايدة حمادة : 2020) بعنوان إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لديهم دراسة من منظور الممارسة العامة، والتي توصلت إلى برنامج مقترح من منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية لوقاية الأطفال من إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية، من خلال توعيتهم بمخاطر هذه الألعاب وأثارها الاجتماعية والنفسية وتسببها في العزلة الاجتماعية لديهم، كذلك توعية الآباء والأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية على أطفالهم والتأثيرات التي يمكن أن تحدثها في عقول أبنائهم.

وطريقة العمل مع الجماعات إحدى طرق الخدمة الاجتماعية التي تهدف إلى نمو الفرد والجماعة والمجتمع، وذلك من خلال ما توفره لأعضاء الجماعة من فرص للنمو الاجتماعي السليم، والذى يكتسبونه من خلال المواطنة الصالحة والنشطة على نحو يجعلهم أكثر قدرة على التعامل مع الذات وإدراكها من جهة ومع واقع المجتمع من جهة أخرى.(منقريوس، نصيف فهمى:2014، ص5)

فهي تهتم بتغير اتجاهات الأفراد والجماعات من خلال جماعات متعددة بهدف إحداث النمو في شخصية الفرد والنمو كجماعة قادرة على المساهمة في إحداث التغير في المجتمع المصري.(حسن، هنداوي عبد الإلهي:2015، ص11)

وطريقة العمل مع الجماعات كطريقة من طرق الخدمة الاجتماعية تهدف إلى إحداث تغيرات اجتماعية مقصودة في الأفراد من خلال ما توفره من خبرات جماعية وتفاعل اجتماعي يتيح لهم فرصة تحسين أدائهم الاجتماعي، وتهيئة المناخ الملائم لإكساب خصائص المواطنة الصالحة لكى يسهموا بفاعلية في تنمية مجتمعهم.(مرعى، إبراهيم بيومى: 2006، ص5)

وطريقة العمل مع الجماعات كطريقة إنسانية تهدف إلى إحداث التغير المرغوب في أعضاء الجماعة من خلال إكسابهم بعض المعارف والخبرات والمهارات اللازمة لإحداث التغيير المطلوب.

وهذا ما أوضحته دراسة(عبد المحسن، مروة ماجد:2021) التي هدفت إلى التعرف على دور تكنيكات طريقة العمل مع الجماعات في الحد من إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية، وأشارت نتائجها إلى أن هناك مجموعة من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية، وأن تكنيكات طريقه العمل مع الجماعات لها دور فعال في الحد من هذه المشكلات.

وأكدت عليه أيضا دراسة (الراجحي، تامر الشرباصي محمد:2021) والتي هدفت إلى الكشف عن العلاقة بين فعالية استخدام العلاج الجماعي والتخفيف من الاضطرابات السلوكية لدى جماعات الأطفال، وأثبتت النتائج وجود فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين استخدام العلاج الجماعي والتخفيف من الاضطرابات السلوكية (العدوان، الغضب، العناد ، الانسحاب) الناتجة عن الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال.

ودراسة (أحمد، أماني صالح:2021) التي توصلت إلى وجود تأثير سلبى لإدمان الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي ، وعلى مشاركتهم في الأنشطة المدرسية ، ووجود العديد من التأثيرات الصحية ، كما أنها أثرت على قدرات الأطفال التفاعلية وزيادة السلوكيات غير المرغوبة كالسلوك العدواني ، كما تم التوصل إلى تصور مقترح من منظور خدمة الجماعة لتوعية الأطفال بالأثار السلبية الناتجة عن إدمان الألعاب الإلكترونية.

ومما سبق يتضح أن خدمة الجماعة كطريقة إنسانية تعتمد في تعليمها وممارستها على أساس فلسفي يستند على مجموعة من الحقائق والقيم الإنسانية، وتعتمد أيضا على أهداف ومبادئ ومهارات وأساليب خاصة بها بغرض تحقيق النمو والتغير والتقدم للفرد والجماعة والمجتمع، ونتيجة لقلة الدراسات التي تناولت دور طريقة العمل مع الجماعات في التصدي لظاهرة الألعاب الإلكترونية الجماعية، فيما يتعلق بتأثيرها على منظومة القيم الاجتماعية والثقافية والأخلاقية والروحية ومدى خطورة ذلك على النشء والشباب خاصة مرحلة المراهقة لما لها من طبيعة خاصة، ومن هنا تحددت مشكلة الدراسة الحالية في " **تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية**".

ثانياً: أهمية الدراسة

1- أهمية الفئة المستهدفة بالدراسة التي تتمثل في المرحلة الثانوية وهى مرحلة المراهقة ، التي تعد الانتقال من مرحلة الطفولة التي تتسم بالبناء المعرفي والسلوكي والقيمي، إلى مرحلة الشباب التي تتسم بالعطاء والإنتاج.

2- أصبحت الألعاب الإلكترونية من الظواهر التي تستحق الدراسة لأن إدمانها يعد أحد الأنواع الرئيسة للاضطرابات في هذا العصر، والتي يجب دراستها ودراسة الأثار الناتجة عنها في سلوكيات وأفعال ممارسيها.

3- تسليط الضوء على التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الاجتماعية والثقافية والروحية والأخلاقية وكيفية مواجهة تلك التأثيرات السلبية.

4- قلة البحوث والدراسات في الخدمة الاجتماعية عامة وخدمة الجماعة بصفة خاصة التي تناولت تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم وهذا في حدود علم الباحثة.

5- تقديم إضافة علمية قد تسهم في زيادة الكم المعرفى والتراكمي للبناء النظري للخدمة الاجتماعية، والتي قد تسهم في التوعية بخطورة ممارسة الألعاب الإلكترونية على قيم وعادات المجتمع المصري.

ثالثا: أهداف الدراسة

– الهدف الرئيس للدراسة:

يتلخص الهدف العام للدراسة الحالية في " **التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية**".

– وينبثق من هذا الهدف مجموعة من **الأهداف الفرعية** هي:

1- التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الاجتماعية والثقافية لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية.

2- التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الأخلاقية لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية.

3- التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الروحية لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية.

4- التوصل إلى تصور مقترح من منظور خدمة الجماعة لمواجهة تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية.

رابعاً: تساؤلات الدراسة

– التساؤل الرئيس للدراسة:

يتلخص التساؤل العام للدراسة الحالية في " **ما تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية؟**

– وينبثق من هذا التساؤل مجموعة من **التساؤلات الفرعية** هي:

1- ما تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الاجتماعية والثقافية لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية؟

2- ما تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الأخلاقية لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية؟

3- ما تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الروحية لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية؟

4- ما التصور المقترح من منظور خدمة الجماعة لمواجهة تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية ؟

خامساً : مفاهيم الدراسة

1- الألعاب الإلكترونية الجماعية:

اللعب: هو عبارة عن جميع الأنشطة التي يقوم بها الطفل لإشباع حاجاته النفسية، وتفريغ طاقاته بحيث يجد فيه متعة ولذة، وهو في اللعب يكون مدفوعا بدوافع كثيرة مثل حب الاستطلاع والاستكشاف.(علي، الهمالي أحمد: 2016، ص 70)

واللعب هو نشاط ذهني أو يدوى يقوم به الفرد سواء كان هذا صغيرا أو كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يحققها عبر هذا النشاط ويكون فرديا أو جماعيا منظم أو تلقائي.(الخوالدة، محمد محمود:2003، ص45)

وتعرف الألعاب الإلكترونية بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية(Salen, K., Tekinbaş& Zimmerman, E,, 2004, p. 86)

وهي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والإنترنت والتلفاز والفيديو، والهواتف النقالة.(الزيودي، ماجد محمد:2015، ص21)

وتعرف أيضا بأنها برمجيات قائمة على الواقع الافتراضي، وتحتاج إلى جهاز ذكي لتشغيلها، وتتنوع أهدافها بين التعليم والترفيه.(الشمري، أفراح صالح:2019، ص122)

كما تُعرف الألعاب الإلكترونية بأنها ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب، وتُلعب عادة من خلال أجهزة خاصة توصل بالتلفاز، أو الفيديو، أو شاشة الحاسوب، أو أجهزة محمولة، أو الهاتف النقال، أو الحاسوب الكفي.(الحسيني، عبد العزيز عبدالله:2013، ص7)

وتعرف بأنها " جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة.(عثمان، أماني خميس محمد:2018، ص132)

وتعرف أيضا على أنها تلك الألعاب التي تمارس على الأجهزة الإلكترونية، كجهاز الحاسوب، والهاتف النقال، والتلفاز، وجهاز البلاي ستيشن وغير ذلك، والتي تهدف إلى تحقيق المتعة والتسلية من خلال النشاط التفاعلي بين المستخدم واللعبة.(الخضيري، ياسر بن إبراهيم:2019، ص23)

كما تعرف بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة ويتم تشغيلها بواسطة الحاسوب أو الهواتف النقالة والتلفاز والفيديو.(العبيدي، بشرى محمد حسن: 2013، ص4)

وتعرف الألعاب الإلكترونية بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والإنترنت والتلفاز والفيديو، والهواتف النقالة.(قدوي، سومية :2018، ص165)

ويعرفها البعض بأنها الألعاب التي يتم تقديمها من خلال وسيط إلكتروني، يقوم بها لاعب أو مجموعة من اللاعبين، وقد تكوف ألعاب حرة أو ألعاب ذات قواعد وأهداف محددة، وتمتاز غالبا باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية، وتعتمد أساسا على مبدأ المنافسة والإثارة.(Blackledge (Blackledge, J,2017,p55

كما تعرف بأنها غريزة وجزء من حياة الإنسان، كونها نشاط يقوم به من أجل التعايش مع الواقع الافتراضي للعبة، وذلك بالهروب من المشكلات الحياتية التي يعاني منها الكثير وكذلك القضاء علي أوقات الفراغ لديهم.(Rosyati, Purwanto&others, 2020, p. 7)

وتعرف بأنها تلك التي تعتمد علي درجات كبيرة من الخطورة والتي تم تصنيفها ضمن العوامل التي تؤثر علي الصحة العامة والحالة الصحية المرتبطة بالمشاكل التي تشكل سلوكيات غير منضبطة ، كما أنها نمط من الألعاب التي تزيد من المخاطر والعواقب الضارة نتيجة إدمان تكرارا اللعب بتلك الألعاب الخطرة والتي تؤدي إلي ضياع الوقت وإهمال الأنشطة التي يمارسها في حياته اليومية.(Starcevica, et al., 2020, p. 31)

تعرف أيضا بأنها أنشطة عملية فردية يتفاعل فيها اللاعب مع برمجية وسائط متعددة مصممة وفق قواعد معينة لإثارة روح التنافس بين اللاعب ومعيار أو محك في جو من المتعة والتعلم دون أذي، حيث يختار اللاعب بين عدة بدائل، وتعزز البرمجية تلك الاختيارات بالأصوات أو الرسوم أو الدرجات، وذلك بهدف تنمية عمليات التفكير الأساسية وحب الاستطلاع.(السيد، نورهان محمد علي:2019، ص29)

ومن خلال العرض السابق يمكن للباحثة أن تضع تعريفاً اجرائيا للألعاب الإلكترونية الجماعية يتواكب مع دراستها الراهنة فيما يلي :

- هي مجموعة من الألعاب التى يقوم المراهقون من طلاب الثانوية بممارستها من خلال المواقع الإلكترونية .
- تُلعب بشكل جماعى من خلال أجهزة الحاسوب أو الهاتف النقال أو الحاسوب الكفى أو أجهزة التلفاز المتصلة بالإنترنت .
- يتفاعل من خلالها المراهقين من طلاب الثانوية من أطياف وأجناس مختلفة مع بعضهم البعض .

– تعتمد هذه الألعاب على استراتيجيات وخطوات منظمة لتحقيق الأهداف المرجوة منها.
– يتم ممارستها لساعات طويلة خلال اليوم ولفترات زمنية طويلة مما يجعلها تؤثر علي منظومة القيم الاجتماعية والثقافية والأخلاقية والدينية لديهم.

2– القيم:

هي معايير اجتماعية ذات صبغة انفعالية قوية وعامة تتصل من قريب بالمستويات الأخلاقية التي تقدمها الجماعة ، ويمتصها الفرد من بيئته الاجتماعية الخارجية ويقيم منها موازين يبرر بها أفعاله ويتخذها هادياً ومرشداً، وتنتشر هذه القيم في حياة الأفراد فتحدد لكل منهم خلانه وأصحابه وأعداءه.(سعدات، محمود:2001، ص32)

وهي مجموعة المبادئ والمعايير التي تقوم بعملية ربط البناء الاجتماعي بأجزائه المختلفة وتنظيم علاقات الأفراد وتوجيهها، بحيث تكون سلوكياتهم منسجمة ومقبولة لدى الجماعة ، وذلك من خلال قيام المعلم بتوظيف ممارسات عملية في المواقف التعليمية المختلفة.(الهندي، سهيل:2001، ص21)

وتعرف بأنها قواعد ومبادئ محددة شرعاً لتنظيم حياة وسلوك الإنسان وعلاقته بغيره من أجل تحقيق الغاية من وجوده على أكمل وجه، ولدى الإنسان مجموعة كبيرة من القيم، ولكن القيم الأخلاقية أسماها وأفضلها لأنها غاية في ذاتها ولا تقاس بنفعها، وتعلو فوق جميع القيم بما فيها الفكرية والعقلية.(علي، العيسى:2009،ص106)

كما تعرف بأنها عبارة عن مجموعة من المعايير والأحكام التي تتكون لدى الفرد خلال المواقف والخبرات الفردية والاجتماعية، متفقة مع التوجهات العقائدية والأخلاقية، والتي يعمل المربون على غرسها في نفوس الطلاب.(المزين، خالد: 2009،ص7)

وكذلك تُعرف بأنها مجموعة من المعايير والمقاييس المعنوية المنبثقة من التعاليم الدينية ، أو التي يضعها المجتمع أو تنشأ بين أفراده ويتفقون عليها، وتحدد لهم ما هو مرغوب فيه وما هو غريب عنهم أو غير مرغوب فيه.(حمريش، سامية:2010، ص2)

وتُعرف بأنها ثوابت تحفيزية تحدد ما هو مهم بالنسبة للفرد والجماعة، ويختار الأفراد أهدافهم التي يسعون إلى تحقيقها في ضوء هذه القيم، وكل فرد يمتلك تسلسلاً هرميًّا من القيم بدرجات متفاوتة من الأهمية.(Brosch, et all,2011,p198)

وهي معيار اجتماعي متصل بالأخلاق للفرد والجماعة يقيم موازين السلوك والأفعال كما يتخذها دليلا ومرشداً لمعرفة الحسن من السيئ(Saedah, G Sharifah, A,2014,p427)

كما تُعرف بأنها مجموعة القيم التي تتصل بخصال وقوانين وتقاليد، ويلتزم بها الفرد في سلوكه وضبط تصرفاته، ويترتب عليها مسئوليات عدة، والتي تحدد طبيعة علاقة الفرد بأفراد

المجتمع الإنساني، وسلوكه تجاههم، ومن خلالها يلبي حاجاته ككائن اجتماعي بما يتناسب والعادات والتقاليد.(الطنطاوي، حازم:2014، ص7)

ومن خلال العرض السابق يمكن للباحثة أن تضع تعريفاً اجرائيا للقيم يتواكب مع دراستها الراهنة فيما يلي :

- هي مجموعة المعايير والقواعد والقوانين المختلفة المنبثقة من التعاليم الدينية والتى يضعها المجتمع.
- والتى يجب أن يتحلى بها المراهقين من طلاب الثانوية أثناء تفاعلهم مع بعضهم البعض ومع الآخرين.
- يجب على المراهقين من طلاب الثانوية التمسك والالتزام بهذه القيم أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية الجماعية وعدم الانحراف أو التخلي عنها من أجل اشباع رغباتهم واحتياجاتهم الشخصية من اللعب أو لإثبات قوة شخصيتهم أمام الأخرين.

3- مفهوم المراهقين من طلاب الثانوية:

تُعرف منظمة الصحة العالمية مرحلة المراهقة بأنها " ما بين العاشرة والتاسعة عشر من العمر حيث ينتقل الطفل لمرحلة الرشد".(لشمري، فهد عجمي حمد الوردان ،2014، 347)

كما تعرف بأنها " تلك الفترة الزمنية في مجرى حياة الفرد تتميز بالتغييرات الجسمية والفسيولوجية التى تتم تحت ضغوط اجتماعية معينة تجعل لهذه المرحلة مظاهرها النفسية المميزة وتساعد الظروف الثقافية فى بعض الثقافات على تميز هذه المرحلة.(حسانين، خالد محمد السيد، 2014، ص660)

وتعرف أيضا بأنها " مرحلة من حياة الإنسان بين الطفولة التى تكملها هذه المراهقة وبين سن الرشد، ويقال عنها (مطلع الفتوة) وتميزها تحولات جسمية وسيكلولوجية.(مهدى، انتصار هاشم: 2013، ص448)

ومن خلال العرض السابق يمكن للباحثة أن تضع تعريفاً اجرائيا للمراهقين يتواكب مع دراستها الراهنة فيما يلي :

- هم مجموعة من الطلاب تتراوح أعمارهم ما بين أقل من 15: 18عام.
- مقدين في المرحلة الأولى والثانية بمدارس الثانوية العامة بمدينة أسوان.
- يمارسون الألعاب الإلكترونية الجماعية بصورة مستمرة .

سادساً: البناء النظري للدراسة

الألعاب الإلكترونية الجماعية وتأثيرها على منظومة القيم لدى طلاب المرحلة الثانوية:

1- الأضرار والسلبيات المترتبة على الألعاب الإلكترونية الجماعية:

تتعدد وتتنوع أضرار وسلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية بسبب أن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات محتوى سلبي يؤثر عليهم في جميع مراحل نموهم ، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من هذه الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما يتعلم من لعبها وممارستها الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان والتحايل، ونتيجتها الجريمة، وتكتسب هذه القدرات من خلال الاعتياد على تكرار ممارسة تلك الألعاب، فقد ينتج عنها أضرار صحية، وسلوكية واجتماعية ودينية وأخلاقية وأضرار مرتبطة بالتحصيل الدراسي.

وفيما يلى عرض لتلك الأضرار والسلبيات:(قويدر، مصطفى: 2020 ص 81)

1- نشر العادات والأفكار التي تختلف عن عادات وتقاليد مجتمعاتنا، وتهدد الانتماء للوطن ، فبعض تلك الألعاب الإلكترونية تدعو إلى الرذيلة، كما أنها تفسد عقول العديد من الأطفال.

2- تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى العديد من المشكلات الصحية بالغة الخطورة، كإصابات الرقبة وتقوس الظهر، واعوجاج الأطراف، كما أنها قد تسبب التهاب المفاصل، وقد تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية بكثرة إلى إعاقات دائمة.

3- من الممكن أن يؤدي الإدمان على الألعاب الإلكترونية إلى مشكلات بصرية لدى الطفل، وذلك نتيجة المشاهدة الطويلة طوال النهار ما يؤدي إلى تعرض العصب البصري للخلل.

4- قد يؤدي الإدمان على الألعاب الإلكترونية إلى حالة صداع دائمة، وإجهاد بدني قد يؤدي إلى الشعور بالقلق والاكتئاب، وذلك نتيجة التركيز الشديد واستمرار التعرض للأشعة المنبعثة من الأجهزة المستخدمة.

5- تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى إحداث خلل في العلاقات الاجتماعية للطفل، وتميل لأن تجعله أكثر رغبة للبقاء بمفرده، فهي تشكل طفلاً منطوياً غير راغباً في إقامة الصدقات مع الآخرين.

6- فضلاً عن تأثيرها الكبير على التحصيل الدراسي، فهي تجعل الطفل يهمل واجباته بل تدفعه إلى الهروب من المدرسة في أحيان أخرى الأمر الذي يؤدي إلى الفشل الدراسي.

7- تؤدي كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى ضعف القدرة على التركيز لدى الطفل، كما أنها تجعله دائم الشعور بالإرهاق والإجهاد.

8- تصنع الألعاب الإلكترونية طفلاً عنيفاً، وتزيد من مخاطر ممارسته للسلوك العدواني.

2- تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى الطلاب:

يحفل العالم اليوم بالكثير من التغيرات والتحولات التي فرضتها الإنجازات العلمية الهائلة في شتى حقول العلم والمعرفة، ولاسيما في مجال تكنولوجيا الإعلام والاتصال حيث أدت دوراً مؤثراً في صياغة الحياة المعاصرة، ومعها تقلصت المسافات وتداخلت الأفكار والثقافات، وتعيش المجتمعات الإنسانية عموماً في ظل هذه الثورة التكنولوجية ، وما رافقها من موجات العولمة بمختلف أنواعها وأنماطها، أزمات قيمية لم تشهدها سابقاً في تاريخها الطويل، فأدى هذا إلى تهديد قيم هذه المجتمعات من خلال تبني قيم اختلفت عن قيم ذويهم مما تسبب في ضياع الكثير من القيم الاجتماعية لهذه المجتمعات.(الزيودى، ماجد محمد:2016،ص22)

وتشكل القيم محوراً رئيسياً من ثقافة المجتمع، وهي الشكل الظاهر من هذه الثقافة التي تعكس أنماط السلوك الإنساني الممارس فيه، ونظراً لتغلغل القيم في جوانب الحياة كافة فإن هوية المجتمع تتشكل وفقاً لمنظومة القيم السائدة في تفاعلات أفراده الاجتماعية، ويزيد من أهمية القيم وأثرها في المحافظة على بناء المجتمع من السلوكيات السلبية وهو ما تشهده من تحول المجتمع البشري اليوم إلى قرية صغيرة ، لا حواجز تحول امتزاج الثقافات وتداخلها بكل عناصرها الإيجابية والسلبية.

ونتيجة للتطور التكنولوجي الذى يشهده عصرنا الحالي، فقد انتشرت الألعاب الإلكترونية وجذبت مختلف الفئات العمرية، بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث أصبحت نشاط يومي رئيسي، أشبه بالروتين لدى الأطفال والمراهقين والشباب وتعدى ذلك وصولاً لشريحة كبيرة من الكبار، مستحوذة على عقولهم واهتماماتهم ولها تأثير بالغ في سلوكياتهم وأفعالهم.

ومن الملاحظ أنّ الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية الجماعية وزيادة استخدامها، ساهم في تحطيم القيم الاجتماعية ونشر المشاهد الدموية والاعتياد عليها، كما أنها تعمل على مسح المكتسبات والإنجازات التربوية والتعليمية والاجتماعية التي حققها المجتمع.

وعلى الرغم من أن هناك بعض الآراء التي ترى أن الألعاب الإلكترونية الجماعية تسهم بتطوير الأطفال والمراهقين في اللعب، وتزيد من مهاراتهم، وتنشيط مجالات تفكيرهم وإثراء مخيلتهم وتنشيطها باتجاه أوسع، وتدفع قدراتهم إلى النمو والإدراك الواسع، إلا أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من المخاطر عليهم، وخاصة على صحتهم الجسدية والنفسية والعقلية والسلوكية، والاجتماعية، والأخلاقية والروحية، وعلى مجمل أنماط ثقافتهم بشكل عام، وذلك لما تفرزه الكثير من الألعاب الإلكترونية من معطيات سلبية ونتائج خطيرة تعمل على إشاعة الثقافات السلبية والقيم الغريبة عن مجتمعاتنا.

وهذا ما أكدته واتفقت معه دراسة (fletcher&others,2015) التي أوضحت الأثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية والتي تتمثل في الأمراض النفسية كاضطراب النوم، والقلق والتوتر والاكتئاب، والعزلة الاجتماعية والانطواء وانعزال ممارسيها عن أسرهم والحياة بشكل كامل، هذا بخلاف الأثار السلبية على الجانب الصحي لديهم، وظهور السلوكيات السلبية كالعنف والقسوة وضرب الإخوة الصغار وعدم سماع الإرشادات والنصائح والتوجيهات من الأسرة وأولياء الأمور والتمرد على هذه التوجيهات.

سابعاً: الموجهات النظرية للدراسة

– المنظور الأيكولوجي:

يعرف المدخل الإيكولوجي بأنه إطار رئيسي يستخدم في فهم الفرد والأسرة والمجتمع والوقائع من أشكال السلوك بالمنظمات والمجتمع ويؤكد هذا الإطار على التفاعل والاعتماد المتبادل بين الأفراد وبيئاتهم.(النوحي، عبد العزيزفهمى:2007، ص29)

فالمنظور الأيكولوجي قد وفر لممارسة الخدمة الاجتماعية إطاراً مناسباً للعمل يتيح للأخصائي الاجتماعي الفرص لرؤية حاجات ومشكلات العملاء في صورة متكاملة تتضمن جميع الجوانب الشخصية والاجتماعية والبيئية والثقافية والمادية وليس التركيز على جانب واحد.(Elizabeth et al,2002,p,4)

وبناء على ذلك فالمنظور الأيكولوجي في سعيه لتفهم طبيعة الظواهر الاجتماعية، يركز على دراسة مجموعة من الحقائق والمفاهيم الهامة والأساسية مثل عمليات النمو الإنساني، ومشكلاته وطبيعة العلاقة الدينامية بين الجوانب البيولوجية والعقلية والانفعالية والاجتماعية في الإنسان، وديناميكية التفاعل بين الإنسان وبيئته، ويتمثل هذا التفاعل في التأثير المتبادل بين الأفراد والأسر والجماعات وسائر الأنساق البيئية الأخرى في إطار التقاليد الاجتماعية والقيم والأنشطة الثقافية التي ينتمون إليها.(سليمان، حسين حسن وأخرون:2005، ص60)

وفى ضوء هذا المدخل ترى الباحثة ضرورة إكساب الطلاب المعارف والمعلومات عن مخاطر الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على القيم الاجتماعية والثقافية والأخلاقية والروحية ، أيضا ضرورة إكساب الطلاب المهارات التي توضح أهمية الالتزام بهذه القيم والتحلي بها في سلوكياتنا وأفعالنا مع الأخرين.

ثامناً: الإجراءات المنهجية

1- **نوع الدراسة:** تنتمي الدراسة الحالية إلى نمط الدراسات الوصفية التحليلية التي تهدف إلى دراسة خصائص معينة في موقف معين يغلب عليه التحديد، حيث تهتم هذه الدراسة بتحديد تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى طلاب المرحلة الثانوية.

2- **المنهج المستخدم:** واتساقا مع نوع الدراسة فإن المنهج المستخدم هو منهج المسح حيث يعتبر المسح الاجتماعي هو المنهج المناسب لجمع البيانات في هذه الدراسة ، لذا سوف يستخدم المسح الاجتماعي بالعينة وهو لعينة من الطلاب.

3- **أدوات الدراسة:**

اعتمدت الدراسة الحالية على الأدوات التالية:

1- استمارة استبيان للتعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية.(إعداد الباحثة)، وقد قامت الباحثة بإعداد الاستبيان في ضوء الخطوات التالية:

- تحديد موضوع الاستبيان وهو تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية.
- **تصميم الاستبيان على النحو التالي:**
- **الجزء الأول:** يشمل البيانات الأولية المتعلقة (السن، النوع، الصف التعليمي، الحالة التعليمية للأب، الحالة التعليمية للأم، عدد ساعات اللعب يوميا، طبيعة الألعاب الإلكترونية الجماعية).
- **الجزء الثاني:** ويتكون الاستبيان من(42) عبارة مقسمة على ثلاثة أبعاد:

البعد الأول: القيم الاجتماعية والثقافية.

البعد الثاني: القيم الأخلاقية.

البعد الثالث: القيم الدينية والروحية.

- واعتمدت الباحثة على مسميات تلك الأبعاد في ضوء ما تم الاطلاع عليه من دراسات وأبحاث سابقة.

2- **جمع العبارات المتصلة بالأبعاد الرئيسة للمقياس:** وذلك من خلال الاطلاع على الدراسات والبحوث السابقة ذات الصلة بمشكلة الدراسة، وقد راعت الباحثة في **تصميم المقياس ما يأتي:**

- تحديد نوع البيانات الواجب الحصول عليها.

- وضع العبارات التي ترتبط ارتباطًا وثيقًا بهدف الدراسة.
- سهولة العبارات ووضوح مضمونها.

– طريقة التصحيح: للإجابة على العبارات، تم استخدام تدرج ثلاثي يتكون من ثلاث درجات، حيث تعطى موافق (3) ثلاثة درجات، إلى حد ما تعطى (2) درجتان، لا تعطى (1) درجة واحدة.

3- مرحلة اختبار صلاحية الاستمارة وتتضمن:

أ-**صدق المحكمين:** تم عرض الاستمارة على مجموعة من الأساتذة المتخصصين في الخدمة الاجتماعية وذوى الخبرة في ذات المجال (7) محكمين، وذلك لتحديد صلاحيتها وإجراء الصدق الظاهري لها.

تم إجراء التعديلات في ضوء آراء السادة المحكمين وذلك وصولا لاتفاق حول محتويات الاستمارة، وتم استبعاد بعض العبارات التي أشار السادة المحكمين بعدم صلاحيتها والتي لم تحصل على نسبة اتفاق80%، وإضافة بعض العبارات التي أشاروا إليها، وتعديل بعض العبارات الأخرى وصولا للصورة النهائية للاستمارة.

ب-ثبات استمارة تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى طلاب المرحلة الثانوية:

تم حساب ثبات الاستمارة عن طريق إعادة الاختبار على عينة قوامها (25) مفرده بفاصل زمنى بين التطبيقين الأول والثاني (20) عشرون يوماً على ذات العينة في المجتمع الأصلي للدراسة باستخدام معامل بيرسون، وتم حساب الصدق الذاتي بحساب الجذر التربيعي لمعاملات الثبات.

جدول رقم (1)

يوضح معامل الثبات والصدق الذاتي لأبعاد الاستمارة

م	البعد	الثبات	الصدق الذاتي
1	تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الاجتماعية والثقافية	81	.90
2	تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الأخلاقية .	77	.87
3	تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الروحية .	83	.91

وبالكشف على الدلالة الإحصائية تبين أنها دالة عند(,01) ، وهذا ما يؤكد صلاحية الاستمارة للدراسة الحالية.

4- مجالات الدراسة:

أ- المجال المكاني:

تم إجراء الدراسة ببعض المدارس الثانوية العامة التابعة للإدارة التعليمية بمدينة أسوان،

للمبررات الآتية:

1- توافر عينة الدراسة من الطلاب المراهقين.

2- يتم تعامل الباحثة مع العديد من هذه المدارس لأنها تشرف على قطاع الفرقة الثالثة للتدريب الميداني وهو في المجال المدرسي.

ب- المجال البشرى لإطار المعاينة:

وهم مجتمع البحث لهذه الدراسة، الطلاب بالمرحلة الأولى والثانية بالثانوية العامة بالإدارة التعليمية بمدينة أسوان.

- خطوات تحديد إطار المعاينة:

تم تحديد إطار المعاينة لهذه الدراسة بعد عمل حصر شامل لعدد الطلاب المقيدين بالمرحلة الأولى والثانية للثانوية العامة بالإدارة التعليمية بمدينة أسوان وعددهم (5453) ، وتم استبعاد المرحلة الثالثة، وذلك لانشغالهم بالتحصيل الدراسي لأنها مرحلة فارقة في تحديد مستقبلهم التعليمي، وتم سحب عينة عشوائية بسيطة من طلاب المرحلة الأولى والثانية بنسبة 6% من إجمالي العدد، فأصبحت عينة الدراسة (328) واستبعدت الباحثة (28) نظرا لعدم ممارستهم للألعاب الإلكترونية الجماعية وطبقت الدراسة على (300) مفردة .

ج- المجال الزماني: تم جمع البيانات في الفترة من 2022/2/28 إلى 2022/3/29

تاسعا : جدولة وتحليل البيانات

1- البيانات الأولية :

جدول رقم (2)

يوضح خصائص عينة الدراسة ن= 300

م	المتغير	المعاملات الإحصائية	
1	النوع	التكرار	النسبة
أ	ذكر	207	%69
ب	أنثي	93	%31
	الإجمالي	300	%100
2	السن	التكرار	النسبة
أ	اقل من 15	13	%4.33

ب	15 سنه إلى 16	175	%58.33
ج	17 سنه إلى 18	112	%37.34
د	18 سنه فاكثر	-	-
	الإجمالي	300	%100
3	**الصف الدراسي**	**التكرار**	**النسبة**
أ	الصف الأول الثانوي	152	%50.67
ب	الصف الثاني الثانوي	148	%49.33
	الإجمالي	300	%100
4	**الحالة التعليمية للأب**	**التكرار**	**النسبة**
أ	أمي	-	-
ب	يقرأ ويكتب	4	%1.33
ج	مؤهل متوسط	68	%22.67
د	مؤهل عالي	180	%60
هـ	مؤهل فوق عالي	48	%16
الإجمالي		300	%100
5	**الحالة التعليمية للأم:**	**التكرار**	**النسبة**
أ	أمي	-	-
ب	يقرأ ويكتب	6	%2
ج	مؤهل متوسط	70	%23.33
د	مؤهل عالي	182	%60.67
هـ	مؤهل فوق عالي	42	%14
	الإجمالي	300	%100

باستقراء الجدول رقم (2) والذي يوضح خصائص عينة الدراسة تبين ما يلى:

- **من حيث النوع:** كان عدد الذكور أكثر من عدد الإناث فجاء عدد الذكور بنسبة (69%) وجاء عدد الإناث نسبة (31%) وفي الواقع هو مؤشر واقعى، لأن الطلاب الذكور يلعبوا الألعاب الإلكترونية الجماعية بشكل أكبر من الإناث، بسبب طبيعة تلك الألعاب ، ولعدم ميل الإناث إلى لعب مثل هذه الألعاب، وهذا ما اتفقت معه دراسة (عبدالفتاح، علياء سامي:2009) التي توصلت إلى تزايد معدلات ممارسة الألعاب الإلكترونية بين المراهقين وخاصة الذكور مقارنة بالإناث.
- في حين أن أعمارهم تراوحت ما بين 15 إلى 16 عام بنسبة (58.33%) من أفراد عينة الدراسة بينما كانت الأعمار من 17 إلى 18 عام بنسبة (37.34%)، ومن أقل من15 عام بنسبة (4.33%) وهذا من الطبيعي حيث أن تلك الأعمار هي لفئة الطلاب بالمرحلة الثانوية، وذلك يتفق مع ما أكدته (منظمة الصحة العالمية، 2017) التي أوضحت أن الأطفال والمراهقون يمثلون ثلث مستخدمي الإنترنت على مستوى العالم، وأن الشباب ما بين15 إلى24 سنة هم الفئة العمرية الأكثر وصولً للإنترنت، فقد صار استخدام الأطفال

والمراهقين والشباب للإنترنت أمرًا غاية في السهولة، خصوصا مع توافر وانتشار الهواتف الذكية في أيدي الجميع.

- بينما تساوى أفراد عينة الدراسة من الطلاب في الصفين، الأول الثانوي والثاني الثانوي فجاء طلاب الصف الأول الثانوي بنسبة (50.67%) وطلاب الصف الثاني بنسبة (49.33%)، ولم يتم التطبيق على طلاب الصف الثالث الثانوي لانشغال طلاب هذا الصف بالاستعداد لامتحان شهادة الثانوية العامة وعدم تفرغهم لممارسة تلك الألعاب.
- كما جاءت الحالة التعليمية للأب لأفراد العينة كالتالي: غالبية أفراد عينة الدراسة أباءهم ممن حصلوا على مؤهل عالي بنسبة (60%)، ومن حصلوا على مؤهل متوسط بنسبة (22.67%) ، يلى ذلك من حصلوا على مؤهل فوق عالي بنسبة (16%) ، ثم من يقرأ ويكتب بنسبة (1.33%) وهذا يساعد في تنفيذ التصور المقترح نتيجة لوعى الأباء بمخاطر تلك الألعاب الإلكترونية الجماعية على أبنائهم ومخاطرها على القيم الاجتماعية والثقافية والأخلاقية والروحية.
- كما جاءت الحالة التعليمية للأم لأفراد العينة كالتالي غالبية أفراد عينة الدراسة أمهاتهم ممن حصلوا على مؤهل عالي بنسبة (60.67%)، ومن حصلوا على مؤهل متوسط بنسبة (23.33%) ، يلى ذلك من حصلوا على مؤهل فوق عالي بنسبة (14%) ، ثم من يقرأ ويكتب بنسبة (2%) وهذا يساعد في تنفيذ التصور المقترح نتيجة لوعى الأمهات وإدراكهم بمخاطر تلك الألعاب الإلكترونية الجماعية على أبنائهم ومخاطرها على القيم الاجتماعية والثقافية والأخلاقية والروحية، ويتفق هذا مع ما أشارت وأوصت به دراسة (جناد،إبراهيم:2021)، و(زامل، مجدي علي ؛ قصاوة، آلاء سميح:2021) ، حيث أكدوا على ضرورة اهتمام الوالدين بمتابعة أبنائهم أثناء تصفحهم مواقع الشبكات الاجتماعية ، أو عند ممارسة الألعاب الإلكترونية ، بصورة لا تشعرهم بالتجسس عليهم، وتعزيز الرقابة عليهم من خلال متابعة نوعية الألعاب الإلكترونية التي يمارسوها.

جدول رقم (3)

يوضح عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية يومياً

ن =300

م	الاستجابـات	ك	النسبة المئوية	الترتيب
1	ساعه واحدة	22	%7.33	5
2	ساعتان	43	%14.33	4
3	ثلاث ساعات	53	%17.67	3
4	أربع ساعات	60	%20	2
5	خمس ساعات فأكثر	122	%40.67	1
	إجمالـي	300	%100	

باستقراء الجدول رقم (3) الذى يوضح عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية يومياً تبين ما يلى: جاء في المركز الأول بالنسبة لعدد ساعات اللعب من قبل أفراد العينة ممن يقضون عدد أكثر من خمس ساعات يومياً في ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية حيث كانت نسبة ذلك(40.67%) من أفراد العينة، يلى ذلك من يقضون أربع ساعات يومياً بنسبة(20%)، ثم من يقضون ثلاث ساعات يومياً بنسبة(17.67%)، أما من يقضون ساعتين يومياً جاءت نسبتهم(14.33%)، وأخيراً من يقضون ساعة يومياً في ممارسة تلك الألعاب بنسبة(7.33%) وهذا مؤشر خطير قد أشارت إليه العديد من الدراسات والبحوث، التي أوضحت الإقبال غير الطبيعي لدى الأطفال والمراهقين والشباب ودخول فئة الكبار أيضا إلى ساحة تلك الألعاب وقضائهم معدل ساعات غير طبيعي في لعبها وهذا ما أشارت إليه منظمة الصحة العالمية ، التي أوضحت أن المراهق يمكن أن يمارس الألعاب الإلكترونية لمدة عشرون ساعة يومياً بدون طعام أو شراب بعيداً من الأنشطة الحياتية مما أدى إلي اعتبار الأضرار الناجمة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية ضمن اضطرابات الصحة العقلية.(منظمة الصحة العالمية:2017)

جدول رقم (4)

يوضح طبيعة الألعاب الإلكترونية الجماعية

م	العبـــــــارة	آراء عينة الطلاب ن = 300					
		الاستجابة			مجموع الأوزان	الوزن المرجح	القوة النسبية	الترتيب
		نعم	إلي حد ما	لا				
1	ألعاب قتالية	654	154	55	863	28.76	%29.40	1
2	ألعاب مغامرات	186	112	182	480	16.00	%16.35	4
3	ألعاب ألغاز	66	74	241	381	12.70	%12.98	5
4	ألعاب رياضية	486	150	63	699	13.30	%23.82	2
5	ألعاب استراتيجية	216	136	160	512	17.06	%17.45	3
	المتوسط المرجح = 587				2935	87.82	%100	
	القوة النسبية العامة للبعد =65.22%							

يتضح من الجدول رقم (4) ووفقاً للدلالات الإحصائية التي أشارت إلى أن القوة النسبية العامة للبعد(65.22%)، وأن المتوسط المرجح (587) لأنواع وطبيعة الألعاب الإلكترونية الجماعية التي يمارسها أفراد العينة، حيث جاء في الترتيب الأول العبارة رقم (1) والتي تنص على الألعاب القتالية بقوة نسبية (29.40%)، بينما الترتيب الثاني جاءت العبارة رقم (4) والتي تنص على ألعاب رياضية بقوة نسبية(23.82%)، بينما جاء الترتيب الأخير للعبارة رقم (3) والتي تنص على ألعاب ألغاز بقوة نسبية(12.98%)، ويتبين من الجدول السابق طبيعة وأنواع الألعاب الإلكترونية الجماعية التي يفضلونها أفراد العينة والمراهقين بشكل عام، حيث أكدت العديد من الدراسات التي تناولت طبيعة تلك الألعاب ، وتبين أن الألعاب القتالية تحتل الصدارة بين أوساط الأطفال والمراهقين مثل لعبة (بابجى، وفورت نايت، وفرى فاير)، وقد اتفقت مع تلك النتائج دراسة (خضر، رضا: 2020) التي أوضحت أن الألعاب الإلكترونية القتالية تحتل صدارة إهتمام ممارسي تلك الألعاب، وأشارت إلى خطورة تأثير ذلك على الأطفال خاصة (لعبة بابجى، ولعبة فرى فاير).

جدول رقم (5)

يوضح تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الاجتماعية والثقافية

م	العبـــــــارة	آراء عينة الطلاب ن = 300					
		الاستجابة			مجموع الأوزان	الوزن المرجح	القوة النسبية	الترتيب
		نعم	إلي حد ما	لا				
1	أصبحت عصبي وسريع التشاجر مع الأصدقاء بسبب ممارسة الألعاب الإليكترونية	510	150	55	715	23.83	%8.26	3
2	استخدامي للألعاب الإلكترونية الجماعية جعل لدى ضعف في التواصل مع المحيطين بي .	360	168	96	624	20.80	%7.21	7
3	استخدامي المستمر للألعاب الإلكترونية الجماعية جعلني أشعر بالعزلة عن العالم المحيط بي	246	320	58	624	20.80	%7.21	م7
4	اكتسب أساليب الحيل الدفاعية وفنونها وسلوكياتها من خلال الألعاب الإلكترونية الجماعية.	540	140	50	730	24.33	%8.43	2
5	تُكون الألعاب الإلكترونية الجماعية ثقافة مشوهة وغريبة عن مجتمعنا	150	240	130	520	17.33	%6.01	11
6	تزايد ثقافة العنف والسلوك العدواني بيني وبين أصدقائي بسبب الألعاب الإلكترونية	201	186	140	527	17.56	%6.09	10
7	كثرة استخدامي للألعاب الإلكترونية الجماعية جعلتني مقصر في المشاركة مع أسرتي	450	224	38	712	23.73	%8.23	4
8	الألعاب الإلكترونية الجماعية أكسبتني ثقافة الكسل والخمول والبعد عن الأخرين	360	260	50	670	22.33	%7.74	6
9	أجد صعوبة في الحوار والتواصل وجها لوجه مع الأخرين بسبب الألعاب الإلكترونية .	102	180	176	457	15.23	%5.28	12
10	أصبح تفاعلي مقصور مع الأصدقاء داخل الألعاب الإلكترونية الجماعية فقط	129	330	92	551	18.36	%6.37	9
11	ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية لفترات طويلة تجعلني أهمل وجباتي المدرسية في بعض الأحيان	594	124	40	758	25.26	%8.76	1
12	تروج الألعاب الإلكترونية الجماعية بعض الأفكار والعادات الخاطئة .	450	180	60	690	23.00	%7.97	5
13	أفضل الألعاب الإلكترونية الجماعية على حضور المناسبات الاجتماعية العامة والزيارات	231	206	120	557	18.56	%6.43	8
14	أشعر بعدم الرغبة بالترحيب واستقبال الأقارب في المنزل أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية الجماعية .	180	200	140	520	17.33	%6.01	م11
	المتوسط المرجح = 618.21				8655	288.45	%100	
	القوة النسبية العامة للبعد =68.69%							

يتضح من الجدول رقم (5) ووفقاً للدلالات الإحصائية التي أشارت إلى أن القوة النسبية العامة (68.69%)، وأن المتوسط المرجح (618.21) لبعد تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الاجتماعية والثقافية، حيث جاء في الترتيب الأول العبارة رقم (11) والتي تنص على ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية لفترات طويلة تجعلني أهمل وجباتي المدرسية في بعض

الأحيان بقوة نسبية (8.76%)، بينما الترتيب الثاني جاءت العبارة رقم (4) والتي تنص على اكتسب أساليب الحيل الدفاعية وفنونها وسلوكياتها من خلال الألعاب الإلكترونية الجماعية بقوة نسبية(8.43%)، بينما جاء الترتيب الأخير للعبارة رقم (9) والتي تنص على أجد صعوبة في الحوار والتواصل وجها لوجه مع الأخرين بسبب الألعاب الإلكترونية بقوة نسبية(5.28%).

يتبين من الجدول السابق مدى تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الاجتماعية والثقافية للطلاب، والتي تمثلت في أن ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية جعلت الطلاب يهملوا واجباتهم المدرسية، اكتسبوا أساليب الحيل الدفاعية وفنونها وسلوكياتها، أصابتهم العصبية والغضب، أصبح هناك تقصير في المشاركة مع الأسرة، وجود أفكار وعادات خاطئة لديهم، ثقافة الكسل والخمول والبعد عن الأخرين، الشعور بالعزلة عن العالم المحيط، ضعف في التواصل مع المحيطين، التقصير في حضور المناسبات الاجتماعية العامة والزيارات أصبح التفاعل مقتصر على الأصدقاء داخل الألعاب الإلكترونية الجماعية فقط، تزايد ثقافة العنف والسلوك العدواني بين الأصدقاء، عدم الرغبة بالترحيب واستقبال الأقارب في المنزل، تكوين ثقافة مشوهة وغريبة عن مجتمعنا، صعوبة في الحوار والتواصل وجها لوجه مع الأخرين بسبب الألعاب الإلكترونية، ويتضح من عرض هذه النتائج خطورة تلك الألعاب الإلكترونية الجماعية، ليس فقط على المراهقين ولكن على أطفالنا وشبابنا، حيث يخلق ذلك جيلاً مشوها غير قادر على الالتزام بعاداتنا وقيمنا، وغير قادر على التواصل والتفاعل مع الأخر مما يسبب العديد من الاضطرابات النفسية الاجتماعية، أيضا يؤدى كل ذلك إلى تغير في منظومة القيم الاجتماعية والثقافية لأن القيم غير ثابتة تتغير بسبب التغيرات الاجتماعية والثقافية والتكنولوجية، وهذا ما اتفقت معه وأوضحته العديد من الدراسات مثل دراسة (عبدالفتاح، علياء سامي:2009) ، ودراسة (Jeffrey,2005)، (شقير، زينب:2007)، (علي، محمد النوبي محمد:2010).

جدول رقم (6)

يوضح تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الأخلاقية

م	العبـــــــارة	آراء عينة الطلاب ن = 300					
		الاستجابة			مجموع الأوزان	الوزن المرجح	القوة النسبية	الترتيب
		نعم	إلي حد ما	لا				
1	أشعر بالغضب والغل إذا هزمت ولا ارتاح وأهدئ حتى أحقق الفوز الساحق .	630	120	30	780	26.00	%8.07	3
2	لا استطيع الوفاء بوعدي مع بعض الأصدقاء أثناء اللعب لأنني سأتعرض للخسارة	624	116	34	774	25.80	%8.01	4
3	تعلمت أن الحصول على الحقوق بالقوة والعنف هو الأساس وأن الضعيف ليس له مكان.	159	140	177	476	15.86	%4.93	10
4	أندفع وأحطم بعض الأشياء عندما أغضب أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية الجماعية.	120	148	186	454	15.13	%4.70	12
5	أتحيز دائما للشخص الذى يلعب معي من بلدى عن الأشخاص الأخرين حتى لو لم يكن على حق .	630	120	30	780	26.00	%8.08	2
6	لا أحترم الطرف الأخر في اللعب لأنه عدوى حتى لوكان أكبر منى في السن .	420	80	120	620	20.66	%6.42	9
7	أكره الهزيمة أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية الجماعية وأحاول الفوز بأي طريقة	621	124	41	786	26.20	%8.14	1
8	أرد دائما بأي طريقة حتى لوغير لائقة على الأشخاص الأجانب الذين يسخرون من بلادنا	600	128	36	764	25.46	%7.91	6
9	أرى أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية أن الغاية تبرر الوسيلة وهى الأساس في تحقيق الفوز .	489	114	80	683	22.76	%7.07	8
10	اخترع بعض الحيل والأكاذيب أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية الجماعية لأحصل على أكبر المكاسب	597	144	29	770	25.66	%7.97	5
11	نتنمر أنا وأصدقائي أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية الجماعية على الأشخاص الذين لا يُجدون اللعبة.	612	132	30	774	25.80	%8.01	م4
12	لا أقدم المساعدة لأى صديق أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية الجماعية حتى لا يفوز على ويسخر منى .	144	140	182	466	15.53	%4.82	11
13	أصبحت مسرفا بسبب شحن باقات الإنترنت من أجل أن أُشبع رغبتي في اللعب بالألعاب الإلكترونية الجماعية	624	128	28	780	26.00	%8.08	م2
14	أشعر بالحقد والغيرة على الشخص الأفضل منى في اللعبة ولا ارتاح حتى أصبح أفضل منه في اللعب .	615	84	53	752	25.06	%7.79	7
	المتوسط المرجح = 689.93				9659	321.92	%100	
	القوة النسبية العامة للبعد =76.66%							

يتضح من الجدول رقم (6) ووفقاً للدلالات الإحصائية التي أشارت إلى أن القوة النسبية العامة (76.66%)، وأن المتوسط المرجح (689.93) لبعد تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الأخلاقية ، حيث جاء في الترتيب الأول العبارة رقم (7) والتي تنص على أكره الهزيمة

أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية الجماعية وأُحاول الفوز بأي طريقة بقوة نسبية (8.14%)، بينما الترتيب الثاني جاءت العبارة رقم (5) والتي تنص على أتحيز دائما للشخص الذى يلعب معي من بلدى عن الأشخاص الأخرين حتى لو لم يكن على حق بقوة نسبية(8.08%)، بينما جاء في الترتيب الثاني مكرر العبارة رقم (13) والتي تنص على أصبحت مسرفا بسبب شحن باقات الإنترنت من أجل أن أُشبع رغبتي في اللعب بالألعاب الإلكترونية الجماعية بقوة نسبية (8.08%)، بينما جاء في الترتيب الأخير العبارة رقم (4) والتي تنص على أندفع وأحطم بعض الأشياء عندما أغضب أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية الجماعية بقوة نسبية(4.70%).

ويتبين من الجدول السابق مدى تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الأخلاقية للطلاب، والتي تمثلت في أن ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية جعلت الطلاب يتحلوا بقيم بعيدة عن قيمنا الأخلاقية مثل كره الهزيمة أثناء اللعب ومحاولة الفوز بأي طريقة، الإسراف وعدم الإحساس بذلك ، وهذا ما يتنافى مع قيمنا، التحيز مع الغير حتى لو لم يكن على حق، زيادة شعور الغضب والغل بسبب الهزيمة، عدم الوفاء بالوعود بين الأصدقاء، اخترع بعض الحيل والأكاذيب أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية الجماعية، الرد بطريقة غير لائقة على الأشخاص، الشعور بالحقد والغيرة على الأشخاص الأفضل في اللعبة، العمل بمبدأ الغاية تبرر الوسيلة، عدم احترم الطرف الأخر في اللعب لأنه عدوى حتى لوكان أكبر منى في السن، لذلك نجد تغير ملحوظ في القيم الأخلاقية المتعارف عليها، كتقبل الهزيمة والروح الرياضية واللعب بشرف مع الغير، وهذا التغير ناتج لأن الألعاب الإلكترونية الجماعية تضم ممارسين في اللعبة الواحدة من أكثر من بلد مع اختلاف الثقافات والسلوكيات والعادات والمعتقدات، فمن الطبيعي أن يحدث اكتساب لبعض القيم اللاأخلاقية الدخيلة على مجتمعاتنا.

وهذا ما أكدته واتفقت معه دراسة (إبراهيم، محبوبة إبراهيم محمد: 2010) حيث أوضحت أن لعب المراهقين للألعاب الإلكترونية قد يؤثر على سلوكياتهم واتجاهاتهم وعقولهم، واتفق مع ذلك أيضاً دراسة (محمد، عايدة حمادة:2020) التي أوضحت أن ممارسي الألعاب الإلكترونية من المراهقين يمارسون العديد من السلوكيات السلبية منها تدمير ممتلكات المجتمع والإساءة لأفراده والعنف والأنانية.

جدول رقم (7)

يوضح تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الروحية والدينية

م	العبـــــــارة	آراء عينة الطلاب ن = 300					
		الاستجابة			مجموع الأوزان	الوزن المرجح	القوة النسبية	الترتيب
		نعم	إلي حد ما	لا				
1	اندمج في الألعاب الإلكترونية الجماعية لفترات طويلة لدرجة أنني أجمع بين الصلوات .	591	146	30	767	25.56	%8.40	5
2	لا أقاوم الألعاب الإلكترونية على الرغم من أنها تبث بعض الأفكار التي تتعارض مع تعاليم الدين.	69	140	207	416	13.86	%4.56	11
3	ترسخ الألعاب الإلكترونية الجماعية بعض القيم والعادات التي تتنافى مع القيم الدينية .	636	106	35	777	25.90	%8.52	4
4	عندما ألعب بالألعاب الإلكترونية الجماعية لا استجيب بسرعة لأوامر والديا وأنشغل عنهم .	642	108	32	782	26.06	%8.57	3
5	أنفعل بسرعة على أفراد أسرتي بسبب اندماجي في الألعاب الإلكترونية الجماعية .	504	120	72	696	23.20	%7.63	7
6	أشعر دائما أنني مقصر في أداء الشعائر الدينية بسبب الألعاب الإلكترونية الجماعية .	633	124	27	784	26.13	%8.59	2
7	أشعر بالضيق وأعامل والديا معاملة سيئة عند خسارتي في الألعاب الإلكترونية الجماعية	570	118	51	739	24.63	%8.10	6
8	تعلمت الاتكالية والاعتماد على الأخرين في قضاء احتياجاتي بسبب الألعاب الإلكترونية الجماعية .	303	220	89	612	20.40	%6.71	9
9	علمتني الألعاب الإلكترونية الجماعية العيش في الوهم والخيال أكثر من الواقع والحقيقة .	135	126	192	453	15.10	%4.97	10
10	أقصر في نظافتي الشخصية في بعض الأحيان بسب انجذابي في اللعب من Gam إلى Gam أخر	90	104	218	412	13.73	%4.52	12
11	لا أشعر بقيمة الوقت وأهميته بسبب قضائي أوقات طويلة في اللعب على الألعاب الإلكترونية الجماعية .	663	114	22	799	26.63	%8.76	1
12	لا أستطيع المواظبة على الصلاة في وقتها بسبب اللعب على الألعاب الإلكترونية الجماعية	633	110	34	777	25.90	%8.52	م4
13	اندماجي في الألعاب الإلكترونية الجماعية يسبب العديد من المشاكل والخلافات بيني وبين أسرتي داخل المنزل	480	144	68	692	23.06	%7.59	8
14	تعرض الألعاب مشاهد خليعة تخالف الدين والعادات والقيم والتقاليد داخل المجتمع .	99	100	217	416	13.86	%4.56	م11
	المتوسط المرجح = 651.57%				9122	304.02	%100	
	القوة النسبية العامة للبعد =72.40%							

باستقراء نتائج الجدول رقم (7) ووفقاً للدلالات الإحصائية التي أشارت إلى أن القوة النسبية العامة (72.40%)، وأن المتوسط المرجح (651.57) لبعد تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية

على القيم الروحية ، حيث جاء في الترتيب الأول العبارة رقم (11) والتي تنص على لا أشعر بقيمة الوقت وأهميته بسبب قضائي أوقات طويلة في اللعب على الألعاب الإلكترونية الجماعية بقوة نسبية (8.76%)، بينما جاء في الترتيب الثاني العبارة رقم (6) والتي تنص على أشعر دائما أنى مقصر في أداء الشعائر الدينية بسبب الألعاب الإلكترونية الجماعية بقوة نسبية(8.59%)، بينما جاء في الترتيب الأخير العبارة رقم (10) والتي تنص على أقصر في نظافتي الشخصية في بعض الأحيان بسب انجذابي في اللعب من Gam إلى Gam أخر بقوة نسبية(4.52%).

يتبين من الجدول السابق مدى تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الروحية التي لم يعد الطلاب يحترموها كالسابق بل هناك استهانة وعدم التزام بها من قبل الطلاب، وتمثل ذلك في عدم الشعور بقيمة الوقت، التقصير في أداء الشعائر الدينية، التقصير في طاعة الآباء، اتباع بعض القيم والعادات التي تتنافى مع القيم الدينية ، الشعور بالضيق عند الخسارة ومعاملة الآباء معاملة سيئة ، عدم المحافظة على الصلاة في وقتها، حدوث العديد من المشاكل والخلافات بيني وبين أسرتي، التقصير في النظافة الشخصية ، العيش في الوهم والخيال أكثر من الواقع والحقيقة ، تعلم الاتكالية والاعتماد على الأخرين في قضاء الاحتياجات، رؤية مشاهد خليعة تخالف الدين والعادات والقيم والتقاليد داخل المجتمع ، تبث الألعاب الإلكترونية الجماعية بعض الأفكار التي تتعارض مع تعاليم الدين، اندمج في الألعاب الإلكترونية الجماعية لفترات طويلة لدرجة أنى أجمع بين الصلوات، كل ما سبق ذكرة بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية ، وقد اتفقت مع تلك النتائج دراسة كل من (قويدر، مريم:2012) و(الصادق، عبد الصادق حسن:2015)، و(الزيودى، ماجد محمد:2015)، (خضر، رضا:2020) والتي أوضحت المخاطر الناتجة عن الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية، وارتباط ذلك بتدني التفاعل الاجتماعي مع أفراد الأسرة، وافتقاد مهارات الاتصال الإيجابي مع الذات، والعزلة الاجتماعية ، بالاضافة إلى أن بعض الألعاب تحتوى على أفكار وأدوات لاتتوافق مع قيمنا وعاداتنا وتقاليدنا ومعتقداتنا الدينية.

جدول (8)

يوضح مجموع الدرجات والأوزان المرجحة والنسبة المئوية لأبعاد الدراسة

م	البعد	الدرجة الكلية	الوزن المرجح	النسبة المئوية	الترتيب
1	تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الاجتماعية والثقافية	8655	288.50	%31.55	الثالث
2	تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الأخلاقية	9659	321.96	%35.20	الأول
3	تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الروحية والدينية	9122	304.06	%33.25	الثاني
	المجموع	27436	914.52	%100.0	

يتضح من نتائج الجدول رقم (8) الذى يوضح مجموع الدرجات والأوزان المرجحة والنسبة المئوية لأبعاد الدراسة ككل، ووفقاً للدلالات الإحصائية جاء في الترتيب الأول بنسبة(35.20%) بعد تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الأخلاقية، بينما الترتيب الثاني جاء بنسبة (33.25%) بعد تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الروحية والدينية، بينما جاء الترتيب الأخير بنسبة (31.55%) بعد تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الاجتماعية والثقافية، وهذا يمثل خطورة على أولادنا ومجتمعاتنا، ويعد بمثابة حروب تشن على هذه المجتمعات، ولابد من تكاتف كل المهن الاجتماعية والإنسانية للحد من خطورة تلك الألعاب على قيمنا وعاداتنا ومعتقداتنا بخلاف الأضرار الصحية والتعليمية والنفسية والاجتماعية والاقتصادية التي تسببها، حيث تم إدراج إدمان الألعاب الإلكترونية الجماعية ضمن الاضطرابات العقلية التي تحتاج إلى برامج علاجية وإرشادية، وهذا ما أشارت له دراسة(على، سناء محمد:2017) التي توصلت إلى أنه رغم الأثار الإيجابية لثورة الاتصالات الحديثة التي شملت العالم كله، لكنها أسهمت في إحداث خلل في منظومة القيم الاجتماعية في العالم العربي بوجه عام، والمجتمع المصري بصفة خاصة، حيث ظهور المشكلات والقضايا المجتمعية الناتجة عن الصراع بين القيم وظهور التمرد بين الشباب على سلوكيات وأنماط وعادات وتقاليد المجتمع.

عاشراً: تصور مقترح من منظور خدمة الجماعة لمواجهة تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية.

الأسس التي يُبنى عليها التصور:

نتائج الدراسة الميدانية الحالية.

نتائج الدراسات السابقة المتعلقة بموضوع الدراسة.

الإطار النظري لخدمة الجماعة.

المنظور الأيكولوجي.

أهداف التصور المقترح:

التوصل إلى تصور مقترح من منظور خدمة الجماعة لمواجهة تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية.

يهدف هذا التصور إلى تحقيق هدف عام وهو التوصل إلى تصور مقترح من منظور خدمة الجماعة لمواجهة تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية ، **ويتحقق ذلك من خلال تحقيق الأهداف الفرعية الأتية:**

1- التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الاجتماعية والثقافية لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية.

2- التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الأخلاقية لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية.

3- التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الروحية لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية.

الوسائل المقترحة من منظور خدمة الجماعة لمواجهة تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية:

الدورات التدريبية المتخصصة: حيث تدريب الطلاب بالمدارس على أهمية الحفاظ على الوقت وقدسيته بالنسبة لنا، أيضا إعداد دورات تدريبية في التنمية البشرية فيما يتعلق بثقل خبرات ومعلومات الطلاب فيما يتعلق أيضا بمخاطر إدمان تلك الألعاب.

الندوات العلمية: تعتبر من الوسائل الهامة في تنمية وزيادة المعلومات والمعارف حول مخاطر وسلبيات الألعاب الإلكترونية الجماعية، وما ينتج عن ممارستها من أضرار دينية

وصحية وتعليمية، مع ضرورة البحث عن أنشطة تحدث الفارق في التفاعل الاجتماعي، وتحافظ على الحالة الصحية، كممارسة نوع من أنواع الرياضات المختلفة.

الموجه النظري التي يمكن الاعتماد عليه في تحقيق الإطار التصوري:

المدخل الأيكولوجي: وفى ضوء هذا المدخل ترى الباحثة ضرورة إكساب الطلاب والآباء ونسق المدرسة المعارف والمعلومات عن مخاطر الألعاب الإليكترونية وتأثيرها على القيم الاجتماعية والثقافية والأخلاقية والروحية، أيضا ضرورة إكساب الطلاب المهارات التي توضح أهمية الالتزام بهذه القيم والتحلي بها في سلوكياتنا وأفعالنا مع الأخرين .

وسائل التعبير والتكنيكات المستخدمة في التصور المقترح:

من التكنيكات التي يمكن الاعتماد عليها لمواجهة تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية:

تكنيك المناقشة الجماعية: وهو يمكن من خلاله تبادل الأعضاء الآراء والأفكار والمعلومات المختلفة حول تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية.

تكنيك النمذجه: ويتم في هذا التكنيك عرض إحدى النماذج الناجحة والنشطة من الشباب الذى شارك في مسابقات دولية لرياضات جماعية بعيداً عن الألعاب الإلكترونية مستغلا ومخططا لوقته، ونال الإشادة والتكريم من الدولة أو أحد مؤسساتها، بغرض حث وتشجيع وتحفيز الطلاب على المشاركة في الأنشطة المدرسية والحد من ممارسة تلك الألعاب.

أدوار أخصائي الجماعة في التصور المقترح:

دور المساعد: وفى هذا الدور يقوم الطلاب في التعبير عن آرائهم المختلفة تجاه الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على منظومة القيم، وإعطائهم المعلومات والمعارف التي تساعدهم في فهم أهمية الحد من ممارسة تلك الألعاب.

دوره كمخطط: وفى هذا الدور يقوم بمساعدة الطلاب على التخطيط للبرامج والأنشطة التي قد تساعدهم على عدم الانسياق للألعاب الإلكترونية، حتى لا يصل بهم الحال إلى الإدمان، وزيادة مشاركتهم في الأنشطة التفاعلية بالمدرسة أو المنزل.

المراجع العربية

- إبراهيم، محبوبة إبراهيم محمد:2010 ، **المشكلات الاجتماعية المرتبطة بإدمان ممارسة ألعاب التسلية الإليكترونية لدى طلاب المرحلة الابتدائية**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.
- إبراهيم، محبوبة إبراهيم محمد:2014، **فاعلية برنامج معرفي سلوكي في التقليل من حدة المشكلات الاجتماعية لممارسي ألعاب التسلية الإلكترونية لتلاميذ المرحلة الإعدادية**، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.
- أحمد، أماني صالح صالح:2021 ، **دور مقترح لخدمة الجماعة في التعامل مع الآثار المترتبة على إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية**، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة الفيوم، العدد23.
- البرديسى، منى عبد الحميد على:2021، **المشكلات التكنولوجية الناجمة عن اختلال منظومة القيم**، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة الفيوم، العدد24.
- الحصري، كامل دسوقي:2016 ، **مستوى معرفة معلمي الدراسات الاجتماعية بأبعاد المواطنة الرقمية وعلاقته ببعض المتغيرات**، المجلة العربية للدراسات التربوية والاجتماعية، العدد(8).
- الحسيني، عبد العزيز عبدالله:2013، **أطفالنا والألعاب الإلكترونية**، الرياض، دار ابن الأثير.
- الخضيري، ياسر بن إبراهيم:2019، **المعاوضة في الألعاب الإلكترونية، دراسة فقهية**، ورقة بحثية مقدمة لمركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، المملكة العربية السعودية.
- الخوالدة، محمد محمود:2003، **اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في بناء شخصياتهم**، عمان، دار المسيرة للنشر.
- الراجحي، تامر الشرباصي محمد:2021، **فعالية العلاج الجماعي في التخفيف من الاضطرابات السلوكية الناتجة عن الألعاب الإليكترونية لدى جماعات الأطفال**، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة الفيوم،العدد25.
- الزيودي، ماجد محمد:2015 ، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية** بالمدينة المنورة، دراسات العلوم التربوية، كلية التربية، العدد مجلة جامعة طيبة.
- الزيودى، ماجد محمد:2016، **إسهامات العولمة والمعلوماتية في تشكيل قيم الشباب من وجهة نظر طلبة جامعة طيبة**، دراسات العلوم التربوية ،كلية التربية، جامعة طيبة.
- السنهورى، أحمد محمد:2007، **موسوعة منهج الممارسة العامة المتقدمة للخدمة الاجتماعية**، القاهرة، دار النهضة العربية للنشر والتوزيع.
- السيد، نورهان محمد علي:2019، **أسلوب استخدام المراهقين في المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية**، مجلة التربية النوعية والتكنولوجيا، كلية التربية النوعية، جامعة كفر الشيخ، العدد الخامس.
- الشمري، أفراح صالح:2019،**الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال** في دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين، مجلة القراءة والمعرفة، جامعة عين شمس، كلية التربية.
- الشمري، فهد عجمي حمد الوردان ،2014 ، استخدام برنامج تدخل مهني للحد من المشكلات السلوكية المستجدة لدى الطلاب المراهقين من منظورالممارسة العامة في الخدمة الإجتماعية ، بحث منشور في مجلة الخدمة الإجتماعية للجمعية المصرية للأخصائيين الإجتماعيين ،ع52 .
- الصادق، عبد الصادق حسن:2015 ، **التعرض لألعاب الفيديو جيم الإلكترونية وعلاقته بالعنف لدى المراهقين:دراسة مقارنة بين طلاب المدار الثانوية في مصر والبحرين**، البحرين ،حوليات الآداب والعلوم الاجتماعية، العدد35 .
- الطنطاوي، حازم:2014، **القيم الخُلُقية وعلاقتها بجودة الحياة لدى عينة من طلاب الجامعة**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة بنها.

- العبيدي، بشرى محمد حسن: 2017، **بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائية**، مجلة البحوث التربوية والنفسية، مركز البحوث التربوية والنفسية، جامعة بغداد، العدد55.
- المزين، خالد: 2009، **القيم الأخلاقية المتضمنة في محتوى كتب لغتنا الجميلة للمرحلة الأساسية الدنيا، ومدى اكتساب تلاميذ الصف الرابع الأساسي لها**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، فلسطين.
- المليجى، مروة محمد على:2019، **دور الأخصائي الاجتماعي في توعية تلاميذ المرحلة الابتدائية بمخاطر الألعاب الإليكترونية**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الخدمة الاجتماعية ، جامعة حلوان.
- النوحي، عبد العزيزفهمى:2007، **الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية عملية حل المشكلة ضمن إطار نسق إيكولوجي**، القاهرة، سمير للطباعة.
- الهدلق، عبدالله بن عبد العزيز:2013 ، **إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بالرياض**، مجلة القراءة والمعرفة، العدد(138).
- الهندي، سهيل:2001، **دور المعلم في تنمية بعض القيم الاجتماعية لدى طلبة الصف الثاني عشر بمحافظات غزة من وجهة نظرهم**، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، فلسطين.
- جناد، إبراهيم:2021 ، **ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال**، مجلة الحوار الثقافي، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة عبد الحميد بن باديس، العدد(1).
- حسانين، خالد محمد السيد : 2008 ، استخدام برنامج إرشادي بطريقة خدمة الجماعة في تحسين مستوى السلوك الاجتماعي لدى المراهقين الذكور : دراسة تجريبية مطبقة على مدرسة ابو حماد الصناعية المشتركة ، بحث منشور في مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية ، ع 24 ,ج 2 ، جامعة حلوان - كلية الخدمة الاجتماعية .
- حسن، هنداوي عبد الإلهي: 2015، **الممارسة المهنية في العمل مع الجماعات**، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- حمريش، سامية:2010، **القيم الدينية ودورها في التماسك الأسري**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الاجتماعية والعلوم الإسلامية، جامعة الحاج لخضر.
- خضر، رضا:2020 ، **تأثير الألعاب الإلكترونية القتالية على الأطفال في ظل جائحة كورونا لعبة فري فاير ولعبة ببجي**، المؤتمر الدولي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-19 ،المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا.
- خليل، صالح : 2004، **الاتصال والإعلام في المجتمعات المعاصرة**، عمان، دار المجلد للنشر والتوزيع، ط 2.
- رضوان، سامر: 2002 ، **الصحة النفسية** ,عمان ,دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- رفاعي، عادل محمود:2016، **دور الأخصائي الاجتماعي المدرسي في تدعيم النسق القيمي لمواجهة مظاهر الانحرافات السلوكية لدى الطلاب المراهقين عبر مواقع التواصل الاجتماعي**، مجلة العلوم التربوية، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة، العدد 4، المجلد24.
- زامل، مجدي علي وقصاوة، آلاء سميح: 2021، **تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني وعلاقته بأساليب المعاملة الوالدية لدى طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر الوالدين** مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس العدد (132).
- سالم، استبراق داود:2015، **الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض**، مجلة مركز البحوث التربوية والنفسية، جامعة بغداد، العدد47.
- سعدات، محمود:2001، **القيم الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية دراسة مقارنة**، رسالة دكتوراه غير منشورة، معهد الدراسات العليا للطفولة، قسم الدراسات النفسية والاجتماعية، جامعة عين شمس.
- سليمان، حسين حسن وأخرون:2005، **الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية مع الفرد والأسرة** ،القاهرة، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر.

- سيد، أحمد ومحمد، رندا:2020، **العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات**، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان،العدد51، المجلد3.
- شقير، زينب: 2007، **الاكتشاف المبكر والرعاية المتكاملة للتفوق والموهبة والإبداع**، القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية.
- عبدالفتاح، علياء سامي: 2009، **الإنترنت والشباب" دراسات في آليات التفاعل الاجتماعي**، القاهرة، دار العالم العربي.
- عبد المحسن، مروة ماجد:2021، **استخدام تكنيكات العمل مع الجماعات للحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإليكترونية**، المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية، كلية الخدمة الاجتماعية جامعة أسيوط العدد16.
- عبد الواحد، نوارة رشدى:2006، **برنامج إرشادي للخدمة الاجتماعية للتخفيف من الأثار السلبية لتكنولوجيا الاتصالات الحديثة على تلاميذ المدارس**، المؤتمر العلمي التاسع عشر كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان، المجلد الثاني.
- عبد الحميد، هشام سيد:2006، **البحث في الخدمة الاجتماعية الإكلينيكية دليل الباحثين في إعداد البحوث الإكلينيكية في الخدمة الاجتماعية والتخصصات الأخرى**، القاهرة، مكتبة الأنجلو.
- عبد الرحمن، سمير محمد:2020، **الأنماط غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارسة الألعاب الإليكترونية من منظور خدمة الفرد السلوكية**، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة الفيوم،العدد18.
- عثمان، أماني خميس محمد:2018، **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة لابتدائية العليا**، مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط, العدد34.
- علي، محمد النوبي محمد: 2010، **إدمان الإنترنت في عصر العولمة**، عمان، دار الصفا للنشر.
- علي، الهمالي أحمد: 2016، **اللعب وأثره على عملية التعلم لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة**، مجلة كليات التربية، جامعة الزاوية، ليبيا.
- على، سناء محمد:2017، **عولمة تكنولوجيا الاتصال وعلاقتها بتغير منظومة القيم للأسرة المصرية بحث ميداني على عينة من الأسرة بمدينة أسيوط**، مجلة بحوث ومقالات، كلية الآداب، جامعة القاهرة.
- علي العيسى:2009، **تنمية القيم الأخلاقية لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمي التربية الإسلامية**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة أم القرى، السعودية.
- علي، عبير أحمد، و محمد، أشرف محمود:2018، **دراسة تحليلية للقيم المتضمنة في كتاب اللغة العربية للصف الثاني الثانوي**، مجلة كلية التربية، جامعة بني سويف.
- قدوي، سومية: 2018، **إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي**، دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة، مجلة التنمية البشرية،العدد165،مج10.
- قويدر، مريم:2012، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم السياسية والإعلام ، جامعة الجزائر.
- قويدر، مصطفى:2020، **الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر الإلكتروني لدى الأطفال**، المؤتمر الدولي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-19، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا.
- محمد، نسمة يحيي رجب: 2020، **العلاقة بين المسؤولية الاجتماعية والتنمر في المدارس لدى طلاب المرحلة الإعدادية من المنظور الإيكولوجي في خدمة الفرد**، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان، العدد (52).

- محمد، عايدة حمادة:2020 **إدمان الأطفال للألعاب الإليكترونية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لديهم دراسة من منظور الممارسة العامة**، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة الفيوم،العدد20.
- محمود، خالد صلاح حنفي:2018، **الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة :دراسة تحليلية**، مجلة الطفولة والتنمية، المركز العربي للطفولة والتنمية، العدد 32.
- مرعى، إبراهيم بيومي: 2006، **أسس العمل مع الجماعات وعملياتها الاستشرافية**، مركز نور الإيمان للنشر، القاهرة.
- معوض، عبد المطلب و الموسى، غادة عبدالرحيم :2016، **أثر اللعب بألعاب الأجهزة اللوحية على مهارة حل المشكلات لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة**، المجلة التربوية، الكويت، مجلد 31 ،عدد121 .
- منقريوس، نصيف فهمى:2014، **ديناميات العمل مع الجماعات**، القاهرة، مكتبة زهراء الشرق.
- منظمة الصحة العالمية:2017-https://www.emro.who.int/ar/annual .report/2017/index.html
- مهدى ،انتصار هاشم؛ عبد الحميد ، شيماء عبد العزيز ، 2013 ،**تطور القيم الجمالية لدى المراهقين** بحث منشور في الجمعية العراقية للعلوم التربوية والنفسية ،ع 98.
- مهني، نوران سعيد:2017، **دور التغيرات السياسية والتنوع الاجتماعي الثقافي في تنمية قيم** التسامح **والتعايش مع الأخر**، بحث منشور في المؤتمر الدولي للجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، مج(2).

المراجع الأجنبية

- Blackledge, J: (2017) **Social W Social Worker Perceptions on E ceptions on Education for Gener ducation for Generalist and alist and Specialist Roles**. the St. Catherine University repository, 22.
- Brosch, TI., Coppin G., Scherer KR., Schwartz S., & Sander, D: (2011) **Generating Values(s): Psychological Value Hierarchies Reflect Context-Dependent Sensitivity of the Reward System. Department of Psychology**, New York University.p198.
- Carras,C. Michelle: (2015). **Video Game Play, Social Interactions and Friendship Quality in Adolescents**: A latent Class Analysis. Phd. Johns Hopkins University. Maryland.
- China, **Internet Network Information Center the 41th Statistical Report on the Development of Internet in China** CNNIC: (2018). Available online at: https://cnnic.com.cn/IDR/Report Downloads/
- Elizabeth March Timberlake & et al:(2002) **The Generalist Method of Social Work practice MC Mahon's Generalist Perspective** (Boston, Allyn and Bacon, 4th ed., 2002) PP: 3-4.
- Fletcher, J. Dexter; C.(2015): **Digital Games as Educational Technology: Promise and Challenges in the Use of Games to Teach,** Educational Technology, v55n5 p3-12.
- Gentile,H., (2009): **Playing active video games increases energy expenditure in children**, U.S.A, Pediatrics vol. 124, No.2, 2119.
- Jeffrey, Parsons(2005): **An examination of massively multi player on time role -playing games as a facilitator of inter net addiction**. The University of Taiwan.
- Lam, R.(2014): **Playing active video games increases energy expenditure in adolescent**, U.S.A, Pediatrics vol. 126, No.2, 2132.
- Ozer, Omer (2016): **An investigation of the relationship between digital game addiction gender and regular sport participation**, Journal of education culture and society, No2

- Rosyati, T., Purwanto, M. R., Gumelar, G., Yulianti, T. R., & Mukharrom, T.(2020): **Effects of Games and How Parents Overcome Addiction to Children**. Journal of Critical Reviews, Vol 7, Issue 1.
- Saedah, G.; Salhah, A.; Sharifah, A: (2014). **Muslim Adolescents Moral Value and Coping Strategy Among Muslim Female**, Adolescent Involved Premarital Sex, University Sains Islam Malaysia. Social and Behavioral Sciences, 114,pp: 427 – 433.
- Salen, K., Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E:(2004**). Rules of play: Game design fundamentals**. MIT press8
- Starcevica, V., Choib, T. Y., Kimc, T. H., Yood, S.-K., Choif, B.-S., & Han, D. H:(2020). **Internet gaming disorder and gaming disorder in the context of seeking and not seeking treatment for video-gaming**. Journal of Psychiatric Research,, 31.