# تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لدي الطفل المصري

## دراسة مطبقة على إحدى مدارس المنصورة (تجريبية- خاصه- حكومية)

## The impact of electronic game addiction on the social relationships of Egyptian children

## A study applied to one of Mansoura schools (experimental – private – government)

إعداد الدكتورة
سوزان علي إبراهيم علي
مدرس خدمه الجماعة
بالمعهد العالي للخدمة الاجتماعية بالمنصورة

**ملخص البحث**

**تهدف الدراسة الحالية إلى التعرف على تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لدي الطفل المصري، وكذلك أهم العوامل الاجتماعية المؤدية بالأطفال إلى إدمان الألعاب الإلكترونية، ودور اخصائي خدمة الجماعة في الحد منها. وتمثلت عينة الدراسة في 100 طفلاً من المدارس التجريبية والخاصة والحكومية (43 طفلاً، 57 طفلة). وقد اعتمدت الدراسة على منهج المسح الاجتماعي لعينة من أطفال المدارس التجريبية والخاصة والحكومية بالمنصورة، حيث تم تطبيق استمارة استبيان خاصه بأطفال المدارس التجريبية والخاصة والحكومية بالمنصورة. واعتمدت الدراسة على الدراسة الوصفية التحليلية التي تقوم على الوصف والتحليل لظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن أهم العوامل الاجتماعية المؤدية إلى ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية هي الشعور بلذة التفوق عند الفوز في اللعبة، وشغل وقت الفراغ، وحب الخيال وحب المغامرة. كما توصلت نتائج الدراسة إلى أن أهم تأثيرات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لدى الطفل المصري تتمثل في ضعف التماسك الأسري والاجتماعي للفرد، العزلة الاجتماعية للطفل، والتقارب من الأخرين خارج الأسرة وحب. كما أظهرت النتائج أن دور اخصائي خدمة الجماعة في الحد من ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية يتمثل في بناء طريق لتنمية الطفل وجدانياً واجتماعياً مما يجعله يعزف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية، وتوعية الأسرة وعمل دورات تحدد مدى خطورة ممارسة الاطفال للألعاب الإلكترونية بصفة مستمرة، والعمل على زيادة التواصل بين الطفل وأفراد الأسرة وعمل برنامج توعوي لديهم، وممارسة الألعاب في وجود الأهل وتحديد وقت معين لإنهاء اللعبة حرصا على سلامتهم.**

**الكلمات المفتاحية:**

**1- التصور المقترح**

**2- دور اخصائي خدمة الجماعة**

**3- إدمان الألعاب الإلكترونية.**

**4- العوامل الاجتماعية.**

**Abstract**

**The current study aims to identify the impact of electronic games addiction on the social relationships of Egyptian children, as well as the most important social factors that lead children to electronic games addiction, and the role of the social group worker in reducing them. The study sample consisted of 100 children from experimental, private and public schools in Mansoura (43 boys, 57 girls). The study adopted the social survey approach. A special questionnaire was administered on the children. The study also adopted the descriptive analytical approach to describe and analyze such a phenomenon. The results revealed that the most important social factors leading to the phenomenon of electronic games addiction are the feeling of the pleasure of superiority when winning the game, spending the free time, imagination, and adventure. The results also revealed that the most important effects of electronic games addiction on the children's social relationships are the weakness of the individual's family and social cohesion, the child's social isolation, closeness to others outside the family. The results also revealed that the role of the social group worker in reducing such a phenomenon is to pave the way for the child's emotional and social development, which makes him refrain from playing electronic games, and to raise family awareness and developing courses that determine the extent of the danger of playing electronic games, and to increase communication between the child and the family members to play games in the presence of the parents, and set a specific time to play the games in order to ensure the .children's safety**

**key words: The proposed scenario, The role of social group worker, electronic .game addiction. social factors**

**أولا: مشكله الدراسة:**

اصبحت "تكنولوجيا المعرفة" المفتاح الاساسي للتنمية والتقدم في المجتمع المعاصر مع اختلاف أرجاء المجتمع، محدثة تغيير كبير في طرائق الانسان في العيش والتخاطب واكتساب المعرفة، وفي تنظيم حقول العمل والإنتاج. وقد عملت التكنولوجيا الرقبة إلى ترجمه امال الانسان وتطلعاته إلى واقع معاش في الحياة الإنسانية المعاصرة (غرابيه، 2015، ص20).

الأطفال نعمة كبرى على الناس، تملأ حياتهم بهجه وسروراً، وتزيدها أنساً وحبوراً، وتمنحهم راحة واستقراراً، ويعيشون سعادة وأماناً وهم المجتمعات، وهم أحباب الرحمن، وهم زهرة اليوم وثمرة الغد وأمل المستقبل، ويقاس بنضجهم وتقدمهم ونجاحهم تقدم الأمم ونجاحها. (محمود، 2019، ص5).

وتعد مرحلة الطفولة من أهم مراحل النمو، وأكثرها أثرا على حياة الإنسان، وإن الاهتمام بهذه الشريحة هو ضمان لاستمرارية المجتمع وتطوره. فإعداد الطالب للمستقبل إعداداً سليماً سيعد الطريق لأجيال الغد للمساهمة الفعالة في تنمية وتقدم المجتمع.

ويساعد اللعب في توفير مناخ تعليمي محبب للطلاب، يزيد من دافعيتهم للتعلم، حيث يقبلون على اللعب بشغف واهتمام مما يجعلهم يستوعبون ما فيه من معلومات ومفاهيم. كما أن الطريقة التي يتعلم بها الطفل أثناء لعبه تحدد قيمة ما يتعلمه وكيفية استخدامه للمعلومات التي يكتسبها، بالإضافة إلى شعوره بالسعادة، كما أن اللعب يظهر براعة الطالب من خلال اختبار قدراته ويفهم ذاته ويفرغ انفعالاته المكبوتة. فاللعب ينمى الطالب نفسياً وعقلياً ويعلمه فن الحياه (سالم، 2004، ص4).

فاللعب يولد مع الطالب ويتطور ويتغير معه حتى سن المراهقة، والطالب وهو يلعب فإنما يعلم نفسه بنفسه، ويطور محاولاته محاولاً اكتشاف البيئة والاحتكاك بها والتعرف عليها. ويواجه الطفل أثناء لعبه مواقف متعددة تتيح له الفرص لآن يجرى بنفسه ويعيد التجربة ويصحح أخطاءه، فتتطور معرفته وكفاءته العلمية في المجالات المتنوعة، وعن طريق ذلك يكتسب مفهومه عن ذاته، ويطور فهماً ولو بسيطاً عن إمكاناته. واللعب هو مدرسة الحياة في أبهى صورها، فلا يقف أمام مشكلة أو موقف استغراب، ويتمثل العائق الوحيد الذي يقف أمامه من حيث أهميته ووظيفته في عدم وعى الكبار والمربين بما يحدث للطالب أثناء لعبه (عبد العزيز،2011، ص306).

وأصبح الانترنت والألعاب الإلكترونية عباره عن تقنيه تشغل جزء هائلاً من حياة الناس اليومية، يمكن ان تؤثر على الأداء التعليمي للأطفال، حيث وجِدَ أن وصول الطفل إلى الألعاب الإلكترونية له تأثير على ادائه في المستقبل. وتعد الألعاب الإلكترونية مثالاً واقعياً فهي تساعد على الاتصال بالعالم والحصول على أفضل الألعاب بشكل سريع وبأقل تكلفه (بدوي،2006، ص278)

وتعتبر الألعاب الإلكترونية من الألعاب التي لاقت إقبالاً شديداً بين الأطفال، وأحب الكبار مزاولتها. ومثل هذه الألعاب عبارة عن برامج تسلية مسجلة – بإحدى لغات الكمبيوتر – على أشرطة أو أسطوانات يغذى بها كمبيوتر، وتعكس هذه البرامج خيالاً على شاشه التلفزيون أو الكمبيوتر.

والألعاب الإلكترونية من أكثر الألعاب تفضيلاً لدى الاطفال في الدول المتقدمة منذ أوائل السبعينات من القرن العشرين، وقد دخلت تلك الألعاب الأسواق العربية نظرا للتطور التكنولوجي واتساع التبادل التجاري والثقافي بين الدول، ونالت اهتمام الطلاب كوسيلة للترفيه وقضاء وقت فراغهم (الشافعي،2007، ص10).

وهذا ما تطرقت إليه مجموعة من الدراسات والبحوث سواء كانت عربية أو اجنبية ومنها:

–دراسه بصافه (2020) بعنوان "أثر الألعاب الإلكترونية على القدرات المعرفية واللغوية للطفل الجزائرى" دراسة وصفية على عينة من الأطفال اللاعبين خلال الحجر المنزلي". وقد هدفت الدراسة إلى التعرف على عادات وأنماط لعب الطفل الجزائري للألعاب الإلكترونية، والكشف عن الأثار الايجابية لهذه الألعاب على القدرة المعرفية واللغوية للطفل الجزائري في ظل جائحة كورونا، وتحديد فوائدها للتقليل من أضرارها. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن أكبر فوائد الألعاب هي تنمية التفكير خاصة في مجال البحث عن الحلول في ألعاب الألغاز والقدرة على الملاحظة خاصة في مجال ملاحظة مختلف الفخاخ والإبداع في تجاوزها والتفكير في حلها، وروح المنافسة خاصة عندما تكون اللعبة بين لاعبين أو أكثر.

–كما اوضحت دراسة الصاولي (2020) بعنوان "واقع ممارسه الألعاب الإلكترونية في أوساط منطقه الأوراس في ظل جائحه كوفيد 19). وقد هدفت الدراسة إلى الاطلاع على واقع ممارسة أطفال منطقة الأوراس للألعاب الإلكترونية، والتعرف على أثر جائحة كوفيد على ظاهرة ممارسه أطفال منطقة الأوراس للألعاب الإلكترونية، والتعرف على دور الرقابة الوالدية لأطفال المنطقة على ترشيد ممارسة الألعاب الإلكترونية.

– دراسة البربري (2019) بعنوان "التعرف على أساليب الاستهواء العاطفية للمراهقين في الألعاب الإلكترونية". وقد هدفت الدراسة إلى التعرف على أساليب السيطرة – وفقاً لأسلوب اللعب– على المراهقين في الألعاب الإلكترونية. وتوصلت نتائج الدراسة إلى عدة أساليب للسيطرة على المراهقين في الألعاب الإلكترونية، ويتمثل الأسلوب الأول في رؤية عالم اللعبة من خلال عين اللاعب. ويتمثل الأسلوب الثاني في رؤية عالم اللعبة من خلال عيون شخص أخر غير اللاعب.

– دراسة الدهمش (2019) بعنوان "التعرف على دور الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت في تنميه العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب". وتوصلت الدراسة إلى أن أفراد عينه الدراسة موافقون بشدة على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب.

–دراسة مراد (2018) بعنوان "التعرف على الوسائط الإعلامية الجديدة المتاح عليها الألعاب الإلكترونية". وقد هدفت الدراسة إلى تحديد أسباب ممارسه المراهقين للألعاب، ومعرفة أكثر الألعاب التي تستحوذ على اهتمام المراهقين، والتعرف على أشكال العنف في الألعاب الإلكترونية. وتوصلت الدراسة إلى أن الهاتف المحمول جاء في مقدمه الوسائط الإعلامية التي تتاح من خلالها الألعاب الإلكترونية.

– دراسة يونس (2017) بعنوان "التعرف على مستوى ممارسة طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية للألعاب الإلكترونية". وقد هدفت الدراسة إلى التعرف على الفروق ذات الدلالة الإحصائية في مستوى ممارسه طلبه المرحلة الإعدادية والثانوية للألعاب الإلكترونية، والتعرف على العلاقة الارتباطية بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية، والتعرف على مستوى ممارسة طلبه المرحلة الإعدادية والثانوية للألعاب الإلكترونية.

–كما هدفت دراسة النيف (2017) بعنوان "الألعاب الإلكترونية وتداعياتها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة" إلى التعرف على الألعاب الإلكترونية وتصنيفاتها، و التعرف على تداعيات الألعاب الإلكترونية على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة في محافظة الرس، و الكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين متوسطات استجابات أفراد العينة حول تداعيات الألعاب الإلكترونية على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة في محافظة الرس التي تعزى لمتغيرات (الجنس – الصنف – نوع التعليم – عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية). وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق في استجابات أفراد عينة الدراسة حول تداعيات ممارسة الألعاب الإلكترونية على القيم التربوية راجعة لاختلاف الجنس، وكانت

الفروق لصالح الذكور. كما أظهرت نتائج الدراسة إلى أنه لا توجد فروق في استجابات أفراد عينة الدراسة حول تداعيات ممارسة الألعاب الإلكترونية على القيم التربية راجعة لاختلاف الصف الدراسي

– دراسة الردعان (2016) بعنوان "التعرف على مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المدارس في المملكة العربية السعودية". وقد هدفت الدراسة إلى التعرف على مستوى المشكلات (الأكاديمية، الانفعالية، والاجتماعية) لدى طلبة المدارس في المملكة العربية السعودية. و4د أشارت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في قوة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والمشكلات (الأكاديمية، والانفعالية، والاجتماعية) تعزى لمتغيرات الجنس، ونوع الألعاب الإلكترونية، وترتيب الطالب الولادي داخل الأسرة.

–كما اوضحت دراسة فهمي (2016) بعنوان "العلاقة بين استخدام أطفال المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية والمستوى الدراسي". وقد هدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لأطفال المرحلة الابتدائية، والتعرف على مدى استخدام الأطفال لألعاب الإنترنت وألعاب الهاتف المحمول، والتعرف على سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية كما يراها الطفل، وصياغة رؤية إعلامية لتفعيل استخدام الألعاب الإلكترونية في إعلام وتعليم الطفل. وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين معدل الاستخدام للألعاب الإلكترونية ومستوى التحصيل الدراسي. كما أثبتت الدراسة وجود علاقة ذات دلاله إحصائية بين معدل استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية ونوع التعليم المدرسي، وأن طلاب التعليم التجريبي هم الأكثر استخداما للألعاب الإلكترونية.

– دراسة حسن (2015) بعنوان "التعرف على القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية". وقد هدفت الدراسة إلى التعرف على أشكال وصور الإرهاب الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية، والتعرف على مدى إسهام القيم المتضمنة في الألعاب الإلكترونية في الإرهاب الإلكتروني.

– كما هدفت دراسة المهدي (2014) بعنوان "علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الأطفال". وقد هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين الإفراط في الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي، والفروق بين الجنسين في الإفراط في الألعاب الإلكترونية، وتوعية الأولياء بخطورة الإفراط في الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها السلبية. وتوصلت نتائج الدراسة إلى عدم وجود علاقة بين التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الإلكترونية، ويرجع ذلك لاستعمال نسبة كبيرة من الأطفال الألعاب الإلكترونية بدرجة كبيرة إلى حد الإفراط، واهتمام الأولياء بالتحصيل الدراسي لأطفالهم وحرصهم على عدم تضييعهم الوقت في اللعب بإفراط.

**ثانيا: اهميه الدراسة:**

تقع هذه الدراسة في إطار الدراسات التي تهتم بدراسة ظاهرة مخاطر الألعاب الإلكترونية، حيث انه ازداد تواترها في هذا العصر المليء بالأعباء والضغوط، خاصة مع:

- التقدم الهائل في تكنولوجيا الاتصال والمعلومات وتأثيره على الجوانب الاجتماعية والثقافية للطلاب مما أدي إلى ادمان الألعاب
- أهمية الألعاب كوسيلة فعالة في الوصول وشغل وقت فراغ الطلاب مما أدي إلى استخدام الوسائل المعلوماتية.
- ندره البحوث والدراسات التي تناولت موضوع الدراسة، لذا فهي تساهم في إثراء مكتبة الخدمة الاجتماعية، والإطار النظري لطريقه خدمة الجماعة.

- يعد الطلاب من الشريحة الاجتماعية التي يجب أن تحظي بالمزيد من الرعاية والتوجيه
- تزايد عدد مدمني الألعاب الإلكترونية في مصر، بحيث بلغ عدد الأسر التي لديها انترنت في المنزل (6،55%)؛ ومع التزايد المستمر، زادت المخاطر الاجتماعية والسلوكية والأخلاقية.
- أهمية العلاقات الاجتماعية في تحديد سلوكيات وافكار ومعتقدات الطفل المصري.

ونظرا لا هميه الخدمة الاجتماعية بشكل عام، وخدمه الجماعة بشكل خاص، يمكن أن يكون لها دور فعال في التخفيف من حدة الاثار الاجتماعية لمخاطر الألعاب الإلكترونية على الطلاب من خلال استخدام طريقه العمل مع الجماعات.

**ثالثا: اهداف الدراسة:**

- التعرف على أسباب ممارسة الاطفال للألعاب الإلكترونية.
- التعرف على تأثير ادمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لدي الطفل المصري.
- التعرف على دور الاخصائي في إدمان الألعاب الإلكترونية ودورها في تكوين العلاقات الاجتماعية علي الطفل المصري.

**رابعاً: تساؤلات الدراسة:**

التساؤل الرئيسي للدراسة هو "ما مدي تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لدي الطفل المصري؟"

وينبثق من التساؤل الرئيسي مجموعه من التساؤلات الفرعية تتمثل في الاتي:

- ما أسباب ممارسة الاطفال للألعاب الإلكترونية؟
- ما تأثير ادمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لدي الطفل المصري؟
- ما دور الأخصائي الاجتماعي في ادمان الطفل المصري للألعاب الإلكترونية وتكوين العلاقات الاجتماعية لديه؟

**خامسا:المنطلق النظري للدراسه :**

**أ- نظريه التفاعل الاجتماعي:**

- تشير النظرية الي اهميه الحب والمودة والتعاطف والوفاء في عمليه التفاعل بين الافراد والجماعات وضرورة مشاركه القيم والميول والاتجاهات وميل الافراد الي الانجذاب الي اولئك الذين لديهم اتجاهات تماثل تجاهه وعندما تتفاعل الاطفال داخل الأسرة بقصد تحقيق هدف مشترك فهذا يبرز مع الوقت بناء افراد الأسرة وكذلك التحكم في السلوك الاجتماعي من الابناء تجاه الاباء وكذلك العكس وتقليل ما بهم من صراعات واتجاهات سالبه من قبل الاطفال وافراد الأسرة جميعا (سيد،2020،ص18)
- وتم تقسيم مراحل التفاعل الي:
- المعلومات: اي الوصول الي المعلومات التي تساعد الطفل داخل الأسرة على التعرف علي المواقف وايضا ايضاح للطفل المشكلة التي يجتمعون لحلها
- حريه الراي والتعبير بين افراد الأسرة كبارا او صغارا لتحديد المشكلة وأسبابها

- التقييم والتحليل لآراء الاعضاء جميعا داخل الأسرة والتوصل الي راي يرضي جميع الاطراف (حسن،2020، ص112)

ب- **نظريه الدور:**

- فالدور هو سلوك مرتبط بالوضع الاجتماعي، لذلك تكون التوقعات حول كيفية ادائه هو سلوك متوقع، كما انه يعني تفضي لسلوك اجتماعي معين (عوض،2017، ص32)
- وتعتمد الدراسة علي نظريه الدور تأكيد لما يمكن ان يؤديه الفرد من أدوار مختلفة لمواجهه تأثير ادمان تلك الالعاب الإلكترونية علي العلاقات الاجتماعية بين الطفل والأسرة التي يعيش فها ومن ثم المجتمع المحيط به والتي تمتد لتشمل الأم، الأب، الأخوة، الاقارب، الاصدقاء، الجيران (علي ،2009،ص275)

**سادسا: مفاهيم الدراسة:**

**أولاً: مفهوم الألعاب الإلكترونية:**

هي سلعه تجاريه تكنولوجية، إذا أنها جزء صغير من العالم الجديد الناشئ من الثقافة الرقمية الحديثة بالرغم من أنها ممتعة ومسلية إلا أنها تؤثر على الفرد والمجتمع بطريق متنوعة. والألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية هي نشاط ينخرط فيه الافراد في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينه وتشتمل على آلة الحاسوب، ألعاب الإنترنت، وألعاب الهواتف المحمولة (عطية، 2007، ص12).

**ثانياً: مفهوم العلاقات الاجتماعية:**

هي عملية مستمرة ودائمة التغير تحدث في إطار علاقة من التفاعل بين الأشخاص، و يتم تشكيل ثنائيات تتسم بالتفاعل الاجتماعي بين الاشخاص من خلالها (وويليامز،2006)، و هي أيضاً علاقات قائمة علي التحويل المعتمد أو غير المعتمد للمعاني، من خلال قيام الشخص بقول أو فعل أحد الأشياء ومن ثم المشاركة في سلوك رمزي (بيل، 2016).

ثالثاً: **اهميه الألعاب الإلكترونية:**

- وسيلة للكشف عن قدرات الطلاب.
- تساعد في التغلب على مشاعر القلق وعدم الأمان.
- تساعد في بناء الثقة بالنفس.
- تهيئ للطالب فرصة للتحرر من القيود والإحباط والقواعد.
- يعتبر اللعب نشاطاً حراً يكشف عن مواهبه وقدراته الكامنة. (عبد الله،2007)
- يساعد اللعب الطلاب في السيطرة على القلق والصراعات النفسية العادية.
- يساعد اللعب في تحقيق النمو الجسمي والمهارات العضلية (عثمان،2002).
- اللعب بالنسبة للطالب هو الأمان، وهو وسيله للإفصاح عن شعوره لأنه يملك القدرة على التعبير عنه بالكلمات.
- اللعب يساعده على تنمية جسمه وعقله، ويساعده كذلك على تنميه ذاته العاطفية. (يونس،2000)

**سابعاً: أنواع اللعب وأشكاله:**

1- الألعاب التلقائية: وهي تتمثل في النشاط الحر، حيث يكون الطالب حراً غير مقيداً بأية قواعد أو قيود في لعبة.

2- ألعاب تمثيل الأدوار: وهي تمثيل الشخصيات والمواقف التي يجد فيها تعبيراً عن مشاعرة الخفية، مثل شخصية الأب أو الممثل، أو المطرب، وهذا يعتمد على خبرة الطالب الشخصية ورغبته في التعرف على العالم الاجتماعي الذي يعيش فيه. (عباس، 1997، ص145)

3- الألعاب الترويحية والرياضية: وتركز تلك الألعاب على إنماء الجسم وعضلاته ووعى الطالب بجسده، وتعلم المهارات الحركية والاتزان الحركي والفاعلية الجسمية مما ينعكس على الأداء العقلي وعلى الشخصية بمجملها (ابو العز،2012، ص77).

4- الألعاب الإدراكية: وهي ألعاب تخاطب العقل وتشجع على الإدراك والتركيز والتمييز والتصنيف، ومتى أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها، تؤدى دوراً فعالاً في عمليه التعلم وتوفير فرص النمو المتكامل.

5- الألعاب الفنية: هي إحدى أنواع الألعاب التركيبية، وتعد من الأنشطة الفنية التعبيرية التي تنبع من الوجدان والتذوق الجمالي، ومنها الرسم بالمواد المختلفة.

6- الألعاب الإلكترونية: وهي الألعاب الحديثة التي يمارسها الطلاب باستخدام الأجهزة الإلكترونية وعلى شبكة الإنترنت.

7- الألعاب الثقافية: فمن خلال هذه الألعاب يكتسب الطالب معلومات ومعارف وخبرات متنوعة ويدخل ضمنها الأنشطة القصصية المختلفة، كالاطلاع والكتابة. (عثمان، 1995، ص95).

8- الألعاب التكرارية: وهي تتبلور في تكرار طريقة معينة يؤديها بالتنافس مع أقرانه أو منفرداً. (آدم،2004، ص33).

9- الألعاب ذات القوانين: هي خطوات يسلم بعضها لبعض يجب أن يعرفها الطالب ويؤديها بالتعاون مع فريق اللعب. (العبودي، 2008، ص334).

**ثامنا: مكونات الألعاب الإلكترونية**

1- لعبة الفيديو: تتكون من شاشة تفاعلية تمكن الأشخاص من أن يلعب ويتفاعل مع الصورة المعروضة على الشاشة، وتعتبر الأجزاء هي المتحكمة في أداء اللعبة مثل (الصندوق التحكم، ولوحه المفاتيح، والوصلات) وتمثل اللعبة نفسها (قنديل، 2015.ص99)

2- القصة: وهي تشمل الخلفية والعلامات قبل البدء في تنفيذ اللعبة وكل المعلومات التي يصل إليها اللاعب أثناء القصة أو عند الفوز أو أي معلومات يتعلمها من شخصيات اللعبة

**تاسعا: خصائص الألعاب الإلكترونية:**

1- التفاعل: وهو يظهر في شكل حوار مع اللعبة، فكل موقف من مواقف اللعب لا يخضع لعامل الصدفة والعشوائية، بل يخضع إلى تحكم اللاعب واختياره وإرادته، وبالتالي يزداد إحساس اللاعب بأنه جزء من اللعبة، وأحداثها، ومسئول عن كل قرار يتخذه أثناء اللعب.

2- تنمية القدرات العقلية: وتعتمد الألعاب الإلكترونية على مدى تركيز الانتباه، والتفكير السليم وسرعة إدراك الموقف وسرعة اتخاذ القرار في الوقت المناسب، مما يسهم في تنميه القدرات العقلية للاعبين.

3- سهولة الاحتفاظ باللعبة: من خلال العديد من الأجهزة صغيرة الحجم التي يمكن حملها في اليد أو الحقيبة، كما أن بعضها أدخلت في ساعات اليد الرقمية.

4- الألعاب الانفرادية: يمكن للفرد لعب المباراة دون حاجة إلى زميل له في اللعب، حيث أن هذه الألعاب مزودة بكمبيوتر يؤدى دور اللاعب الزميل، وبذلك تقضى على المشكلة الناتجة عن عدم وجود لاعب آخر. (قويدر،2004، ص18).

**عاشرا: مميزات الألعاب الإلكترونية:**

- تدمج المعرفة بالمهارات مثل: مهاره التفكير المنطقي، مهاره حل المشكلات، مهارة التخطيط واتخاذ القرارات.
- الألعاب الإلكترونية ممتعة ومن أكثر الوسائل الترفيهية تشويقاً وجذباً. (Rebecca Bernstein,2017, p13)
- الألعاب الإلكترونية غير مرتبطة بزمن محدد، فيستطيع الطفل اللعب في أي وقت يرغبه ولأي مدة يريدها.
- تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية، ولذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان.
- إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين (حسنين،2017، ص66)

**حادي عشر: اضرار الألعاب الإلكترونية:**

**1- الاضرار الصحية**

- اثبتت الدراسات الطبية أن الجلوس أمام الحاسوب لفترة طويلة للطلاب يؤثر على صحة العين، مما يؤدي إلى إصابة العين بالإجهاد والإصابة، ومشاكل آخري منها قصر النظر.
- قد تؤدي ممارسه الألعاب لفتره طويله إلى الإصابة بالسمنة المفرطة الناتجة عن قلة الحركة للطالب وجلوسه لوقت طويل لممارسه الألعاب.
- الجلوس بوضعية غير صحيحة يمكن أن يصيب الطالب بمشاكل في العمود الفقري، فضلا عن آلام الرقبة والكتفين ومفاصل اليدين التي بشعر بها الطالب.

**2- الاضرار النفسية:**

- مع تكرار لعب الطلاب بالألعاب الإلكترونية يوميا لأوقات طويلة قد يؤثر على تفاعله مع الاخرين وقد يميل إلى لانطواء.
- عدم الخوض في انشطة تنمي مهارات الطلاب مما يؤثر على قدراتهم في المستقبل.
- تودي الألعاب الإلكترونية إلى العنف والعصبية الزائدة لدي الطلاب، وهذا لوجود العديد من الألعاب العنيفة التي تجعل من الطالب أكثر عدوانية
- يصاب الطلاب بالإدمان على الألعاب الإلكترونية، مما يجعل من الصعب التخلي والابتعاد عنها، وهذا يؤثر على صحة الطفل بشكل كبير.
- القلق والتوتر الدائم للطلاب نتيجة كثرة الألعاب ويريد ان يكون هو المسيطر علي كافة الألعاب ويحصل علي افضل النتائج

**3- الاضرار الثقافية:**

ويتجسد هذا التأثير في تعليم الطلاب من خلال الألعاب الإلكترونية في الكثير من العادات والتقاليد الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافتنا العربية، كأنواع السب والشتم ولعب القمار وغيرها من الألعاب. ومعظم هذه الألعاب تعمل على تمرير فكرة خطيرة وسيئة يريد مصمم ومنتج اللعبة ايصالها إلى هؤلاء المتمرسين في هذه الألعاب، حيث أن مصمم هذه الألعاب يدرج الكثير من الموسيقي والاغاني، مما يجعل الطلاب ينشئون علي حب الموسيقي والاستمتاع للأغاني المحرمة والفيديوهات اللاأخلاقية. (حمدان،2016، ص90)

**ثاني عشر : علامات الادمان على الألعاب الإلكترونية:**

- تغير في السلوك.
- تغير في المزاج.
- العزلة الاجتماعية.
- فقدان الرغبة في القيام بالأنشطة الممتعة.
- القلق والاكتئاب.
- تدني مستوي التحصيل.
- صعوبة التحكم بالوقت المستهلك في اللعب (Anna Heinrich, 2018, Kp31)

**الثالث عشر: الأثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية:**

إن الأثار الاجتماعية هي تغير يحدث في السلوك الإنساني نتيجة المعلومات التي يستقبلها، وتؤثر على مخزونه المعرفي وتدفعه للقيام بتصرف مغاير للعمل الذي اعتاد عليه، اما عن طريق التفكير أو السلوك أو المشاعر (يحياوي، 2019، ص35).

وتشتمل الأثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الاتي:

- **التخصص المهني من خلال اللعب:**

اللعب هو نشاط نتعلم منه معارف ومهارات وخبرات عديدة فتبنى شخصياتنا ومستقبلنا، من خلال ما يمارسه هؤلاء الطلاب من ألوان اللعب، فنجد بأن للعب أهمية في توجيه الطالب مهنيا، وهذا بدوره ينمى هذا الاتجاه بشكل مباشر، ويجعل من الطالب قادرا على تصور مهنة المستقبل، ويعزى ذلك لطبيعة البيئة الاجتماعية الثقافية التي ينتمي إليها الطالب (عبد الهادي،2004، ص166)

- **القدرة على تكوين العلاقات الاجتماعية:**

فاللعب نشاط حركي ضروري، من خلاله يكتسب الطالب مهارات حركية تقوى جسمه وتنمى عضلاته، فيزيد إقباله على الألعاب التي كانت تبدو أكبر من قدراته، وسيدرك معها معنى روح الجماعة والتعاون مع أترابه في الألعاب الجماعية ذات الطبيعة التنافسية التي تمثل في حد ذاتها فرصه لترسيخ تقبله لحاله الخسارة بكل روح رياضيه. (بغوره، 2015، ص47)

- تشجع على تنمية النواحي الاجتماعية للطلاب مع الأسرة والأصدقاء:

هناك الكثير من الأفراد يستمتعون بممارسة الألعاب لأنه يمكن مشاركتها مع الأصدقاء والأسرة. (Eleen, 2004). ومع تزايد استخدام الإنترنت أصبحت الألعاب أداه اجتماعيه تعمل أعداد كبيرة من اللاعبين لتحقيق بعض الأهداف، ولا يمكن تحقيق الأهداف إلا من خلال العمل الجماعي. ويمكن أن تكون الألعاب عبر الإنترنت وسيله يستطيع من خلالها المراهقون التفاعل مع بعضهم البعض وتكوين علاقات كبيرة وذات مغزى مع بعضهم البعض. كما أن اللاعبين لديهم شعور أعمق بالتمتع عندما يلعبون مع أشخاص آخرين بالمقارنة بمجرد اللعب على الكمبيوتر (صوالحه،2014، ص66). وفى الوقت الذي يشير البعض فيه إلى عزلة اللاعب الناتجة عن كثافة ممارسة الألعاب الإلكترونية، نجد البعض يشير إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية على الإنترنت مع لاعبين أخرين يخلق علاقات اجتماعية حميمة مع الآخرين.

- **شغل وقت الفراغ:**

إن الألعاب أصبحت ظاهرة لشغل وقت فراغ الأطفال، فهناك الكثير من الطلاب الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لدرجه الإدمان عليها، حيث تعمل الألعاب الإلكترونية على تدرب المتعلم على حل المشكلات والاستكشاف من خلال أسلوب التعلم. (شاهين،2013، ص79).

- **غياب التفاعل الأسرى:**

تعوق الألعاب دور الأسرة في عملية التنشئة الاجتماعية السليمة منها انشغال الأسرة أحيانا بأمور المعيشة والمسؤوليات الاجتماعية، وتلقى مسؤولية التعليم ومتابعه الدروس على المدرسة، وانخفاض مستوى الأسرة، إلى جانب أسلوب التربية الأسرية الخاطئة مثل التدليل والمبالغة والتسيب المبالغ فيه والتسلطية الحادة، والحرية إلى حد الفوضى والحرص الشديد (محمود،1996، ص38)

فالأسرة هي إحدى الجماعات الاجتماعية التي يتكون منها المجتمع، وهي تعتبر من أهم هذه الجماعات، فهي الوحدة الاجتماعية الأساسية التي تنشأ عن طريق الترابط الجماعي التي يقوم على اساس التعاون العلمي ويمكن اعتبار الأسرة وحدة نشاط اجتماعي لأشخاص يعيشون معا في تفاعل مستمر في بناء حضاري معين. (مهداد،2002، ص81)

فالوسائل الإلكترونية المتطورة تساعد على ظهور مشكلات عديدة فيما يتعلق تكوين العلاقات الاجتماعية، مثل العلاقات الوطيدة التي تجمع ما بين الآباء والأمهات من ناحية وبين الأبناء من ناحية أخرى والتي تتدهور أكثر مما يؤرق الآباء والأمهات الذين لديهم أبناء يفرطون في استخدام الكمبيوتر، فهؤلاء الأبناء يفضلون اللعب على جهاز الكمبيوتر على أي شيء آخر، وبذلك

يصبحون على وشك العيش في عزلة تامة. ونجد ان غياب التفاعل الاجتماعي لدى هؤلاء الأطفال غالبا ما يدفع الآباء والأمهات لاتخاذ رد فعل عنيف، ومن ثم منع أبنائهم من الانخراط في استخدام الكمبيوتر. فمن الأخطار المتعلقة بوسائل الاتصال والتي ترتبط بالقدرة على تكوين علاقات مع الآخرين تتمثل في انعزال الأبناء بمن حولهم وعدم رغبتهم في التواصل مع آبائهم وأمهاتهم والاهتمام الشديد بالإنترنت وصعوبة التفاعل الاجتماعي (الزيود، 2015، ص169).

- **البدانة**

حيث تؤثر على الجانب النفسي للطلاب وكذلك على صحتهم النفسية، ومن الأسباب المتعلقة بزيادة مستويات البدانة وزيادة الوزن بين الطلاب، قلة الحركة بصفة خاصة، وممارسة ألعاب الفيديو حيث أن تلك الأنشطة الساكنة والتي تجعل الطالب مستقر في اماكنه لا يقوم بأي أنشطة وخاصةً في مرحله الطفولة، لذلك يجب أن يشارك الطلاب في المزيد من الأنشطة البدنية ويجب تقليل النشاط الساكن لديهم. والطلاب يعشقون ممارسة ألعاب الفيديو، ومن الممكن أن يخلق هذا مشكلة إذا قضوا معظم أوقات فراغهم في التسلية التكنولوجية مثل ألعاب الفيديو لأن ذلك يأخذ من الوقت المتاح أمامهم لممارسة التمرينات والنشاط البدني. وألعاب الفيديو النشطة هي الحل الأمثل لتلك المشكلة فاللاعبون يتفاعلون بدنياً في العالم الواقعي لكي يسيطروا على أفعالهم في الواقع (Handerson,2011,p9).

**الرابع عشر: أثر الألعاب الإلكترونية على الطلاب التحصيل الدراسي:**

إن استخدام الطلاب للألعاب الإلكترونية مرتبطاً بالمدرسة وله علاقة بالنتائج الدراسية والتقديرات والمستويات ومستوى القراءة، فيؤثر على مدى تحصيلهم الدراسي، و ينتج عن الممارسة المستمرة حالة مرضية يطلق عليها "إدمان ألعاب الفيديو" (دليو، 2018، ص146)، حيث تؤثر ممارسة الألعاب على التحصيل الدراسي والأداء التعليمي للطلاب، ولكن أثار ممارسة ألعاب الفيديو تخضع لعوامل منها أنواع الألعاب التي تتم ممارستها ومقدار وقت اللعب، و خاصة أثناء الاستعداد للامتحانات، إلا أنه يوصى بعدم ممارسة الطلاب لألعاب الفيديو لكى يسجلوا أعلى الدرجات الدراسية، فالطلاب الذين يمتلكون ألعاب فيديو يقضون وقتًا أطول في لعب هذه الألعاب، ويقضون وقتًا أقل في المشاركة في الأنشطة (Kankam,2012).

**الخامس عشر: دور طريقة العمل مع الجماعات واخصائي خدمة الجماعة في تنمية وعي الطلاب بمخاطر الألعاب الإلكترونية:**

- عدم منح الأسرة الهواتف النقالة للطلاب أقل من عمر ثلاث سنوات لأن هذا يؤثر سلبا على حياتهم المستقبلية.
- التركيز على الأنشطة المفيدة مثل التلوين والقصص والمكعبات والألعاب التقليدية.
- مراقبة المواقع التي يزورها الطلاب أولاً بأول على شبكة الانترنت والأتعاب التي يقوموا بممارستها حتى يتم التأكد من عدم خطورتها علي الطالب.
- الحرص على قضاء أكثر الوقت مع الابناء، والحديث معهم دائما والاستماع لما يقولونه، واعطاء الكثير من الاهتمام لحديثهم حتى لا ينفر الطالب من عدم الاهتمام.
- تحديد وقت يومي لممارسة الرياضة مع الابناء والكثير من الأنشطة الترفيهية الأخرى والمتنوعة والجاذبة للانتباه.
- تبني وتضمين عناصر التشويق والجذب والإثارة في ألعاب التي يقوم بها الآباء مع أبنائهم، وذلك لمساعدتهم على عدم ترك اللعب معهم ومن ثم اللجوء إلى الألعاب على الأجهزة المختلفة.

- منح الحوافز والمكافآت للتشجيع على ممارسة نشاط معين بشكل صحيح، حتى يزداد حماس الطالب للقيام بالمزيد من النشاط.
- تنظيم أوقات الطالب لممارسة الألعاب الإلكترونية وممارسة الألعاب الرياضية الأخرى مثل السباحة، ولعب الكرة بكافة أنواعها، والرحلات وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة علي الطالب من كافة النواحي الجسمية والعقلية والنفسية والاجتماعية.
- التأكد من أن الألعاب التي يمارسها الطلاب خالية من أي محتوي يخل بدينهم أو صحتهم الجسمية والعقلية والنفسية، وذلك هو دور كلا من الأسرة والمدرسة.
- علي الوالدين ألا يسمحا للطالب بممارسة الألعاب إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية.
- يحب على الآباء أن يصادقوا ابنائهم وأن يشاركوهم في ممارسه تلك الألعاب، وألا ينشغلوا عنهم بغاية الرزق حتى لا يخسروا أطفالهم ويضيعوا أنفسهم بالأموال التي يقوموا بجمعها) الرشيدي، 2004، ص66)

وهناك وجهه نظر أخري حددت أدوار الأخصائي الاجتماعي في تنميه وعي الطلاب باستخدام الألعاب الإلكترونية، وتتمثل في الاتي:

- إن الأخصائي الاجتماعي يهتم بعملية التوجيه والتأهيل الفردي والجماعي مستخدماً الطرق العلمية والفنية المدروسة، وذلك من أجل العمل على مساعدة الطلاب على حل مشكلاتهم الشخصية والاجتماعية.
- يقوم الأخصائي الاجتماعي بتقييم ما يحتاجه الطلاب من معلومات وبيانات لطمأنتهم على مستقبلهم، ومن ثم إرضاء أولياء أمورهم من خلال استخدام الأنشطة التي تبني قدراتهم.
- يقوم الأخصائي الاجتماعي بالتوجيه نحو سلوك واخلاقيات وقيم المجتمع، فيعمل على إرشادهم نحو استخدام الألعاب الإلكترونية بالطريقة التي لا تخالف القيم الدينية والشرعية.
- تعريف الطلاب بأهمية شغل أوقات فراغهم وكيفية استثمارها بالطريقة الصحيحة فيما يعود عليهم بالنفع والفائدة (البلقاسي، 2019، ص122)

**ومن أدوار الأخصائي الاجتماعي أيضا في مساعدة الطلاب على استخدام الألعاب الإلكترونية ما يلي:**

- تنمية وعي الطلاب فيما يتعلق باستخدام الانترنت.
- تعديل اتجاهات الطلاب نحو استخدام شبكات الانترنت.
- تغيير الأفكار المغلوطة لدي الطلاب.
- تبصير الأسرة بأهمية متابعه أبنائهم.
- تنميه معارف الطالب عن الاستخدام السيء للأنترنت.

**وتتمثل الأدوار المهنية في خدمة الجماعة فيما يلي:**

- اقامه علاقة مهنية مع الطلاب.
- عمل مبادرة عن الاستخدام السيء للأنترنت.

- توجيه الطلاب إلى كيفية الاستفادة من مواقع الانترنت بالشكل الصحيح.
- عمل المناظرات عن خطورة وكيفية الاستفادة من الألعاب الإلكترونية والأنترنت.
- عمل ندوات تحث على الاستخدام الرشيد للألعاب الإلكترونية والانترنت.

**ومن المهارات في خدمه الجماعة.**

- مهاره تكوين علاقات مهنية.
- تقدير احتياجات الطلاب.
- القدرة على تكوين فريق عمل.
- مهارة تقدير مشاعر الطلاب (العامر، 2014، ص93).

**أدوار خدمه الجماعة في تنمية وعي الطلاب بمخاطر الألعاب الإلكترونية:**

- تحديد الاهداف المراد اكتسابها للطلاب من خلال الألعاب الإلكترونية. ووضع محددات رئيسيه عند استخدام تلك الألعاب.
- تحديد الجوانب المعرفية من وراء استخدام الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على الطلاب في المستقبل.
- أن تتم عمليه الاتصال بين الطلاب وأسرهم، سواء كان هذا الاتصال لفظي او غير لفظي حتى يشعر الطالب بمدى الاهتمام من الأسرة.

**استراتيجيات وتكنيكيات خدمه الجماعة لتنميه وعي الطلاب بمخاطر الألعاب الإلكترونية.**

- *استراتيجية الاقناع:* من خلال اقناع الطالب بأن استخدام الألعاب الإلكترونية بالشكل غير الصحيح سوف يؤثر على حياته من كافة النواحي الجسمية والعقلية والاجتماعية والنفسية.
- *استراتيجية المعرفة:* وتقوم على تنمية الادراك والوعي لدي الطلاب بالألعاب الإلكترونية، وتحمل مسئولية القرارات التي يقومون باتخاذها اثناء اللعب.
- *تكنيك المناقشة الجماعية:* وتتضمن مناقشة وعرض الاثار الاجتماعية والنفسية المترتبة على استخدام الألعاب الإلكترونية بالشكل غير الأدمي ومدى تأثير ذلك على حياته المستقبلية.
- *تكنيك الاتصال:* أي اتصال الفرد دائما مع اسرته ومع المجتمع الخارجي من أهل وأقارب وأصدقاء ناجحين، حتى يتم تحديد الهدف لديه وتنمية وعيه بأنه يجب السعي وراء الهدف حتى يتحقق.

**السادس عشر: الاجراءات المنهجية للدراسة:**

**1-نوع الدراسة:**

تنتمي هذه الدراسة إلى نمط الدراسات الوصفية التحليلية، والتي تقوم على الوصف والتحليل لظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على العلاقات الاجتماعية لدي الطفل المصري.

**2-المنهج المستخدم:**

تعتمد هذه الدراسة في تحليلها للوضع الراهن على منهج المسح الاجتماعي لعينة من الأطفال المصريين في إحدى مدارس المنصورة (تجريبية- خاصه- حكومية) وعددها (100) مفردة.

**3-ادوات الدراسة:**

يقصد بالأداة الوسيلة التي تستخدم في البحث، بغرض جمع البيانات والمعلومات اللازمة، وقد اعتمدت الباحثة في هذه الدراسة على استمارة استبيان تُطَبَق على الأطفال المصريين في إحدى مدارس المنصورة (تجريبية- خاصه- حكومية) وعددهم (100) مفردة (الملحق أ).

**مرحلة صدق أدوات الدراسة:**

استخدمت الباحثة الصدق الظاهري، وذلك بعرض الاستمارة على المحكمين من أساتذة الخدمة الاجتماعية، وتم حساب نسب الاتفاق، واستبعاد العبارات التي لم تحصل على موافقه بنسبه 80%، مع اجراء التعديل في الصياغة على بعض العبارات طبقاً لآراء المحكمين.

**مرحلة ثبات ادوات الدراسة:**

تم حساب الثبات لأدوات الدراسة باستخدام طريقة اعادة الاختبار test- retest، حيث قامت الباحثة بتطبيق استمارة الاستبيان على الأطفال المصريين في إحدى مدارس المنصورة (تجريبية- خاصه- حكومية) بالمنصورة على عينة قوامها (100) مفردة. واستخدمت الباحثة معامل القدرة (معادله جثمان) لإيجاد معامل الثبات لكل استمارة استبيان، وتبين أن معامل ثبات الاستمارة للأطفال المصريين في إحدى مدارس المنصورة (تجريبية- خاصه- حكومية) هو 0.88، وتم حساب معامل الصدق الاحصائي للاستمارة بالنسبة للأطفال المصريين في إحدى مدارس المنصورة (تجريبية- خاصه- حكومية)، وكان الجزر التربيعي لمعامل الثبات هو 0. 94.

**4-مجالات الدراسة:**

أ-**المجال المكاني:** قامت الباحثة بإجراء الدراسة الميدانية على عينة من الأطفال المصريين في إحدى مدارس المنصورة (تجريبية- خاصه- حكومية).

**اسباب اختيار المجال المكاني:**

- سهولة اجراء الدراسة نظرً لإشراف الباحثة على تلك المدارس.
- تعاون إدارة المدرسة في تطبيق الاستبيان.
- موافقة الأطفال علي التعاون في التطبيق.
- قلة الدراسات التي تناولت الظاهرة في مثل هذه المدارس.

**اطار المعاينه للدراسه ويتمثل في :**

| *اسم المدرسه* | *النوع* |
|---|---|
| مدرسه الدلتا الدولية للغات | خاصه |
| مدرسه المتميزة للغات | خاصه |
| مدرسه ناصر للغات | تجريبيه |
| مدرسه محمد عوض | تجريبيه |
| مدرسه احمد رشاد غنيم الابتدائية بنات | حكوميه |
| مدرسه شجره الدر الإعدادية بنات | حكوميه |

ب-**المجال البشري:**

يتمثل المجال البشري للدراسة الحالية في عينة من الأطفال المصريين في إحدى مدارس المنصورة (تجريبية- خاصه- حكومية)، تم اخيارهم بعد تطبيق استمارة "تقدير الموقف" عليهم، وتم تحديدهم حسب شروط اختيار العينة وقوامهم (100) مفردة.

**شروط اختيار العينة:**

1- تتراوح أعمارهم بين 7-15 سنة.

2- لديهم مشكلات اجتماعية.

3- يعانون من إدمان الألعاب الإلكترونية.

ت-**المجال الزمني:**

ويتمثل في فتره جمع البيانات من الميدان وهي الفترة من 1/ 2023/6الي 2023/8/1.

**5-الاساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة:**

استخدمت الباحثة بعض الأساليب الإحصائية التي تتفق مع طبيعة الدراسة الحالية وتتمثل في الاتي:

أ- **التكرار والنسب المئوية:** وذلك لوصف خصائص افراد عينة الدراسة من حيث النوع، السن، والفرقة الدراسية، ومحل الإقامة، طبيعة العلاقة مع الوالدين، .....ألخ.

ب- **المجموع المرجح ومتوسط الوزن المرجح:** وذلك لمعرفة المجموع المرجح ومتوسط الوزن المرجح لبعض عبارات استمارة الاستبيان المستخدم من أجل ترتيب استجابات المبحوثين حول كل عبارة، وحول كل محور من محاور الدراسة، حيث قامت الباحثة بتحديد أوزان متدرجة لكل عبارة على النحو التالي:

نعم (3) إلى حد ما (2) لا (1).

وتم حساب متوسط الوزن المرجح لكل عبارة عن طريق المعادلة التالية:

متوسط الوزن المرجح= (مج ك"نعم" x 3+ مج ك "إلى حد ما" x 2+ مج ك "لا"1)

**سابعاً: عرض ومناقشة نتائج الدراسة:**

**جدول رقم (1)**

**توزيع الأطفال المصريين في إحدى مدارس المنصورة (تجريبية- خاصه- حكومية) حسب النوع**

| م | النوع | ك | % |
|---|---|---|---|
| 1 | ذكور | 43 | 43 |
| 2 | إناث | 57 | 57 |
| | المجموع | 100 | 100 |

باستقراء الجدول رقم (1) والخاص بتوزيع عينة البحث حسب النوع، يتضح أن نسبة 43% من عينة البحث من الذكور، وأن نسبة 57% من عينة البحث من الإناث. وهذا يدل على أن نسبة الذكور في مجتمع البحث أكبر من نسبة الإناث.

**جدول رقم(2) يوضح توزيع الاطفال عينه الدراسه حسب السن**

| السن | ك | % |
|---|---|---|
| من 7سنوات الي اقل من 10سنوات | 23 | 23 |
| من 10سنوات الي اقل من 12سنه | 29 | 29 |
| من 12 سنه الي اقل من 13 عاما | 27 | 27 |
| من 13 عاما فأكثر | 21 | 21 |
| المجموع | 100 | 100 |

باستقراء الجدول رقم (2) والخاص بتوزيع عينة البحث حسب السن، يتضح أن نسبة 29% من عينة البحث تتراوح اعمارهم بين 10 سنوات الي اقل من 12 سنه وأن نسبة 27% من عينه البحث ممن تتراوح اعمارهم بين 12 سنه الي اقل من 13 عاما ،وان نسبه 23%من عينه البحث ممن تتراوح اعمارهم من 7سنوات الي اقل من 10 سنوات ،وان نسبه 21%من عينه البحث ممن تتروح اعمارهم من 13 عاما فأكثر وهذا يدل الاطفال الذين يدمنون الالعاب الالكترونيه كانوا ممن تتراوح اعمارهم من 10 الي اقل من 12 عاما وهي اكثر الفئات ادمانا للالعاب الالكترونيه

**جدول رقم (3)**

**توزيع الأطفال المصريين في إحدى مدارس المنصورة (تجريبية- خاصه- حكومية) حسب نوع المدرسة**

| م | المدرسه | ك | % |
|---|---|---|---|
| 1 | مدرسة حكومية | 65 | 65 |
| 2 | مدرسة خاصة | 22 | 22 |
| 3 | مدرسة تجريبية | 13 | 13 |
| | المجموع | 100 | 100 |

باستقراء الجدول رقم (3) والخاص بتوزيع عينة البحث حسب نوع المدرسة، يتضح أن نسبة 65% من عينة البحث في مدرسة حكومية، وأن نسبة 22% من عينة البحث في مدرسة خاصة، وأن نسبة 13% من عينة البحث في مدرسة خاصة، وهذا يدل على أن أعلى نسبة من المشاركين في البحث كانوا من مدرسة حكومية، يليها من هم من مدرسة خاصة، وأخيراً، من هم من مدرسة تجريبية

**جدول رقم (4)**

**توزيع الأطفال المصريين في إحدى مدارس المنصورة (تجريبية- خاصه- حكومية) حسب المستوى الاقتصادي**

| م | المستوي الاقتصادي | ك | % |
|---|---|---|---|
| 1 | مرتفع | 16 | 16 |
| 2 | متوسط | 64 | 64 |
| 3 | منخفض | 20 | 20 |
| | المجموع | 100 | 100 |

باستقراء الجدول رقم (4) والخاص بتوزيع عينة البحث حسب المستوى الاقتصادي، يتضح أن نسبة 16% من عينة البحث تنتمي إلى أسر ذات مستوى اقتصادي مرتفع، وأن نسبة 64% من عينة البحث تنتمي إلى أسر ذات مستوى اقتصادي متوسط، أن نسبة 20% من عينة البحث تنتمي إلى أسر ذات مستوى اقتصادي منخفض. وهذا يدل على أن أعلى نسبة من

المشاركين في البحث تنتمي إلى أسر ذات مستوى اقتصادي متوسط، يليهم من ينتمون إلى أسر ذات مستوى اقتصادي منخفض، وأخيراً، من ينتمون إلى أسر ذات مستوى اقتصادي مرتفع.

**جدول رقم (5)**

**توزيع الأطفال المصريين في إحدى مدارس المنصورة (تجريبية- خاصه- حكومية) حسب المعدل اليومي لممارسة الألعاب الإلكترونية**

| م | المعدل اليومي للممارسه | ك | % |
|---|---|---|---|
| 1 | أقل من ساعة | 3 | 3 |
| 2 | من ساعة إلى ساعتين | 10 | 10 |
| 3 | أكثر من ساعتين | 87 | 87 |
| | المجموع | 100 | 100 |

باستقراء الجدول رقم (5) والخاص بتوزيع عينة البحث حسب المعدل اليومي لممارسة الألعاب الإلكترونية، يتضح أن نسبة 3% من مجتمع البحث ممن يمارسون الألعاب الإلكترونية بما يقل عن ساعة يوميا، وأن نسبة 10% من عينة البحث ممن يمارسون الألعاب الإلكترونية بما يتراوح بين ساعة وساعتين يومياً، وأن نسبة 87% من عينة البحث ممن يمارسون الألعاب الإلكترونية بما يزيد عن ساعتين يومياً. وهذا يدل على أن نسبة من يمارسون الألعاب الإلكترونية بما يزيد عن ساعتين يومياً أكبر من يمارسون الألعاب الإلكترونية بما يتراوح بين ساعة وساعتين يومياً، يليها من يمارسون الألعاب الإلكترونية بما يقل عن ساعة يومياً.

**جدول رقم (6)**

**توزيع الأطفال المصريين في إحدى مدارس المنصورة (تجريبية- خاصه- حكومية) حسب كيفية الحصول على الألعاب الإلكترونية**

| م | كيفيه الحصول علي اللعبه | ك | % |
|---|---|---|---|
| 1 | الشراء | 41 | 41 |
| 2 | الاستمارة | 12 | 12 |
| 3 | التحميل | 47 | 47 |
| | المجموع | 100 | 100 |

باستقراء الجدول رقم (6) والخاص بتوزيع عينة البحث حسب كيفية الحصول على الألعاب الإلكترونية، يتضح أن نسبة 41% من عينة البحث يحصلون على الألعاب الإلكترونية عن طريق الشراء، وأن نسبة 12% من عينة البحث يحصلون على الألعاب الإلكترونية عن طريق الاستعارة، وأن نسبة 47% من عينة البحث يحصلون على الألعاب الإلكترونية عن طريق التحميل. وهذا يدل على أن أعلى نسبة من المشاركين في البحث يحصلون على الألعاب الإلكترونية عن طريق التحميل، يليهم من يحصلون على الألعاب الإلكترونية عن طريق الشراء، وأخيراً، من يحصلون على الألعاب الإلكترونية عن طريق الاستعارة.

**جدول رقم (7)**

**توزيع الأطفال المصريين في إحدى مدارس المنصورة (تجريبية- خاصه- حكومية) حسب أكثر الألعاب الإلكترونية اعجابا**

| م | اكثر الألعاب اعجاباً | ك | % |
|---|---|---|---|
| 1 | بطل القصة | 42 | 42 |
| 2 | متعة الفوز | 43 | 43 |
| 3 | الرسوم | 5 | 5 |
| 4 | الأحداث | 10 | 10 |
| | المجموع | 100 | 100 |

باستقراء الجدول رقم (7) والخاص بتوزيع عينة البحث حسب أكثر ما يعجبهم في الألعاب الإلكترونية، يتضح أن نسبة 43% من عينة البحث هم ممن تعجبهم متعة الفوز، وأن نسبة 42% من عينة البحث ممن يعجبهم بطل القصة، وأن نسبة 5% من عينة البحث ممن تعجبهم الرسوم، وأن نسبة 10% من عينة البحث ممن تعجبهم الأحداث. وهذا يدل على أن أعلى نسبة من المشاركين في البحث كانوا ممن تعجبهم متعة الفوز، يليهم من يعجبهم بطل القصة، يليهم من تعجبهم الأحداث، وأخيراً، من تعجبهم الرسوم.

**جدول رقم (8)**

**أسباب ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية**

| م | العبارة | الاستجابات | | | المجموع المرجح | متوسط الوزن المرجح | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | نعم | لا | إلى حد ما | | | |
| | | ك | ك | ك | | | |
| 1 | حبي للمغامرة والمتعة | 5 | 13 | 79 | 120 | 1.2 | 5 |
| 2 | حبي للخيال والإثارة | 7 | 88 | 5 | 212 | 2.12 | 3 |
| 3 | أحب روح المنافسة مع الأخرين | 2 | 90 | 8 | 194 | 1.94 | 4 |
| 4 | أشعر بلذة التفوق عندما أفوز في اللعبة | 90 | 3 | 7 | 283 | 2.83 | 2 |
| 5 | أشغل أوقات الفراغ لدي | 91 | 4 | 5 | 286 | 2.86 | 1 |
| | المجموع | 1095 | | | | | |
| | القوة النسبية | %73 | | | | | |

باستقراء الجدول رقم (8) والخاص بأسباب ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية، نجد أنه ينحصر بين عبارتين هما (شغل أوقات الفراغ، حب المغامرة والمتعة)، وذلك لترتيب العبارات التي تحدد أسباب ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية وفقاً لمجموع الأوزان و المتوسط النسبي لهذه العبارات، حيث أن العبارات ذات الدرجات المرتفعة سواء بالنسبة لمجموع الأوزان أو لقيمة المتوسط النسبي هي التي تعبر عن أسباب ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية، حيث تحقق هذا البعد طبقاً لاستجابات المبحوثين بمجموع أوزان مقداره 1095، و قوة نسبية مقدارها 73% و هي نسبة مرتفعة.

وهذا يتمشى مع ما جاء في الإطار النظري للدراسة والدراسات السابقة، والتي أكدت على أن إن الألعاب الإلكترونية أصبحت ظاهرة لشغل وقت فراغ الأطفال، فهناك الكثير من الطلاب الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لدرجه الإدمان عليها، حيث تعمل الألعاب الإلكترونية على تدرب المتعلم على حل المشكلات والاستكشاف من خلال أسلوب التعلم (شاهين،2013، ص79).

ويمكن تفسير نتائج هذا الجدول الخاص بتحديد أسباب ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية في ضوء النظرية التفاعلية على أن ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية ظاهرة تعود إلى مجموعة من العوامل الاجتماعية يتمثل أهمها في الشعور بلذة التفوق عند الفوز في اللعبة، وشغل وقت الفراغ.

**جدول رقم (9)**

**مدى تواصل الطفل مع الأخرين أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية**

| م | العبارة | الاستجابات | | | المجموع المرجح | متوسط الوزن المرجح | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | نعم | لا | إلى حد ما | | | |
| | | ك | ك | ك | | | |
| 1 | الاتصال باللاعبين جدد أثناء ممارسة اللعبة | 5 | 18 | 77 | 108 | 1.08 | 5 |
| 2 | أقوم بمساعدة اللاعبين المبتدئين أثناء ممارستهم للعبة | 4 | 89 | 7 | 197 | 1.97 | 3 |
| 3 | أتواصل مع رفقائي أثناء الألعاب الاجتماعية | 4 | 87 | 9 | 195 | 1.95 | 4 |
| 4 | أسجل أسمي على منتديات وغرف الألعاب الإلكترونية مما يجعلني اشعر بالسعادة | 94 | 2 | 4 | 290 | 2.9 | 1 |
| 5 | أتشارك مع أصدقائي قبل اختيار الشخصية التي أمارس بها اللعبة | 89 | 5 | 6 | 283 | 2.83 | 2 |
| | المجموع | 1073 | | | | | |
| | القوة النسبية | %79 | | | | | |

باستقراء الجدول رقم (9) والخاص بالتعرف على مدى تواصل الطفل مع الأخرين أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، نجد أنه ينحصر بين عبارتين هما (أسجل أسمي على منتديات وغرف الألعاب الإلكترونية، و الاتصال باللاعبين جيد أثناء ممارسة اللعبة)، وذلك لترتيب العبارات التي تحدد مدى تواصل الطفل مع الأخرين أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية بالنسبة لمجموع الأوزان و المتوسط النسبي لهذه العبارات، حيث أن العبارات ذات الدرجات المرتفعة سواء بالنسبة لمجموع الأوزان أو لقيمة المتوسط النسبي هي التي تعبر عن مدى تواصل الطفل مع الأخرين أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث تحقق هذا البعد طبقاً لاستجابات المبحوثين بمجموع أوزان مقداره 1073، و قوة نسبية مقدارها 79% و هي نسبة مرتفعة.

وهذا يتمشى مع ما جاء في الإطار النظري للدراسة والدراسات السابقة، والتي أكدت على مدى تواصل الطفل مع الأخرين أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث أكدت دراسة بصافه (2020) أن أكبر فوائد الألعاب هي تنمية التفكير خاصة في مجال البحث عن الحلول في ألعاب الألغاز والقدرة على الملاحظة خاصة في مجال ملاحظة مختلف الفخاخ والإبداع في تجاوزها والتفكير في حلها، وروح المنافسة خاصة عندما تكون اللعبة بين لاعبين أو أكثر.

ويمكن تفسير نتائج هذا الجدول الخاص بتحديد مدى تواصل الطفل مع الأخرين أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية في ضوء النظرية التفاعلية على أنه يتم الاتصال باللاعبين جيد أثناء ممارسة اللعبة، ومساعدة اللاعبين المبتدئين أثناء ممارستهم للعبة.

**جدول رقم (10)**

**مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لدى الطفل المصري**

| م | العبارة | الاستجابات | | | المجموع المرجح | متوسط الوزن المرجح | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | نعم | لا | إلى حد ما | | | |
| | | ك | ك | ك | | | |
| 1 | الألعاب الإلكترونية هي وسيلة للابتعاد عن الأفكار السلبية لدي | 72 | 11 | 17 | 255 | 2.55 | 3 |
| 2 | أقضي فترات طويلة على الإنترنت أكثر من الجلوس مع أسرتي يشعرني بالهدوء والراحة | 2 | 84 | 14 | 188 | 1.88 | 6 |
| 3 | استخدام الألعاب الإلكترونية تجعلني لا أشارك أسرتي في أنشطتها المختلفة التي بالنسبة لي لا تفيدني | 23 | 40 | 37 | 186 | 1.86 | 7 |
| 4 | اتاحت الألعاب الإلكترونية لي الاتصال وإقامة علاقات اجتماعية جديدة خارج نطاق الأسرة تجعلني أفضل | 7 | 81 | 12 | 195 | 1.95 | 5 |
| 5 | اتاحت الألعاب الإلكترونية لي فرصة مساعدة من هم أضعف مني لتحسين قدراتهم لممارسة الالعاب الجديدة | 14 | 56 | 30 | 184 | 1.84 | 8 |
| 6 | للألعاب الإلكترونية دور كبير في تقاربي من الأخرين خارج الأسرة وحب الناس لي | 50 | 27 | 23 | 227 | 2.27 | 4 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | للألعاب الإلكترونية دور كبير في إبعادي عن العزلة الاجتماعية لأني أشاركها مع الأصدقاء في كل انحاء العالم إن أمكن | 76 | 7 | 17 | 259 | 2.59 | 2 |
| 8 | الألعاب الإلكترونية وسيلة تؤثر على ضعف التماسك الأسري والاجتماعي للفرد | 85 | 7 | 8 | 277 | 2.77 | 1 |
| | المجموع | 1771 | | | | | |
| | القوة النسبية | %73.7 | | | | | |

باستقراء الجدول رقم (10) والخاص بالتعرف على مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لدى الطفل المصري، نجد أنه ينحصر بين عبارتين هما (الألعاب الإلكترونية وسيلة تؤثر على ضعف التماسك الأسري والاجتماعي للفرد، و اتاحت الألعاب الإلكترونية لي فرصة مساعدة من هم أضعف مني لتحسين قدراتهم)، وذلك لترتيب العبارات التي تحدد مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لدى الطفل المصري بالنسبة لمجموع الأوزان و المتوسط النسبي لهذه العبارات، حيث أن العبارات ذات الدرجات المرتفعة سواء بالنسبة لمجموع الأوزان أو لقيمة المتوسط النسبي هي التي تعبر عن مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لدى الطفل المصري، حيث تحقق هذا البعد طبقاً لاستجابات المبحوثين بمجموع أوزان مقداره 1771، وقوة نسبية مقدارها 73.7 % و هي نسبة مرتفعة.

وهذا يتمشى مع ما جاء في الإطار النظري للدراسة والدراسات السابقة، والتي أكدت على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لدى الطفل المصري، حيث أكدت دراسة يونس (2017) على العلاقة الارتباطية بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية.

**جدول رقم (11)**

**التصور المقترح لدور اخصائي خدمة الجماعة في إدمان الألعاب الإلكترونية ودورها في تكوين العلاقات الاجتماعية على الطفل المصري**

| م | العبارة | الاستجابات | | | المجموع المرجح | متوسط الوزن المرجح | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | نعم | لا | إلى حد ما | | | |
| | | ك | ك | ك | | | |
| 1 | عمل لوحات إرشادية تساعد الطفل علي معرفة أضرار وخطورة الالعاب الإلكترونية ومدي تأثيرها علي العلاقات لدي الأطفال | 7 | 62 | 31 | 176 | 1.76 | 5 |
| 2 | ممارسة الألعاب في وجود الأهل وتحديد وقت معين لإنهاء اللعبة حرصا على سلامتهم | 4 | 84 | 12 | 192 | 1.92 | 4 |
| 3 | تبادل الأفكار والآراء بين الاطفال والتحاور معهم عبر الإنترنت مهم بالنسبة لك لمعرفه ما يدور بداخلهم | 7 | 61 | 32 | 175 | 1.75 | 6 |
| 4 | عدم التنوع في الأنشطة والبرامج داخل المدرسة تجعل الطفل يشعر بالملل فيلجأ إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية | 8 | 12 | 80 | 124 | 1.24 | 8 |
| 5 | تشجيع الطفل علي ممارسة الرياضة أهم من اللعب لان العقل السليم في الجسم السليم | 21 | 5 | 74 | 147 | 1.47 | 7 |
| 6 | توعية الأسرة وعمل دورات تحدد مدى خطورة ممارسة الاطفال للألعاب الإلكترونية بصفة مستمرة | 78 | 7 | 15 | 263 | 2.63 | 2 |
| 7 | العمل على زيادة التواصل بين الطفل وأفراد الأسرة وعمل برنامج توعوي لديهم | 79 | 3 | 18 | 261 | 2.61 | 3 |
| 8 | بناء طريق لتنمية الطفل وجدانياً واجتماعياً مما يجعله يعزف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية | 88 | 4 | 8 | 280 | 2.80 | 1 |
| | المجموع | 1618 | | | | | |
| | القوة النسبية | %67.4 | | | | | |

باستقراء الجدول رقم (11) والخاص بالتعرف على التصور المقترح لدور اخصائي خدمة الجماعة في إدمان الألعاب الإلكترونية ودورها في تكوين العلاقات الاجتماعية على الطفل المصري، نجد أنه ينحصر بين عبارتين هما (بناء طريق لتنمية الطفل وجدانياً واجتماعياً مما يجعله يعزف عن ممارسة اللعاب الإلكترونية، وعدم التنوع في الأنشطة والبرامج داخل المؤسسة تجعل الطفل يشعر بالملل فيلجأ إلى الألعاب الإلكترونية)، وذلك لترتيب العبارات التي تحدد التصور المقترح لدور اخصائي خدمة

الجماعة في إدمان الألعاب الإلكترونية ودورها في تكوين العلاقات الاجتماعية على الطفل المصري لمجموع الأوزان و المتوسط النسبي لهذه العبارات، حيث أن العبارات ذات الدرجات المرتفعة سواء بالنسبة لمجموع الأوزان أو لقيمة المتوسط النسبي هي التي تعبر عن التصور المقترح لدور اخصائي خدمة الجماعة في إدمان الألعاب الإلكترونية ودورها في تكوين العلاقات الاجتماعية على الطفل المصري، حيث تحقق هذا البعد طبقاً لاستجابات المبحوثين بمجموع أوزان مقداره 1618، و قوة نسبية مقدارها67.4% و هي نسبة مرتفعة. وهذا يتمشى مع ما جاء في الإطار النظري للدراسة والدراسات السابقة، والتي أكدت على أن التصور المقترح لدور اخصائي خدمة الجماعة في إدمان الألعاب الإلكترونية ودورها في تكوين العلاقات الاجتماعية على الطفل المصري والذي يتمثل في بناء طريق لتنمية الطفل وجدانياً واجتماعياً مما يجعله يعزف عن ممارسة اللعاب الإلكترونية، والعمل على زيادة التواصل بين الطفل وأفراد الأسرة.

**ثامناً: النتائج العامة للدراسة:**

**أولاً: النتائج الخاصة ببعد الخصائص الديموغرافية لعينة البحث:**

1- أظهرت نتائج الدراسة أن نسبة 43% من عينة البحث من الذكور، وأن نسبة 57% من عينة البحث من الإناث. وهذا يدل على أن نسبة الإناث في مجتمع البحث أكبر من نسبة الذكور.

2- اظهرت نتائج الدراسه ان نسبة 29% من عينة البحث تتراوح اعمارهم بين 10 سنوات الي اقل من 12 سنه وأن نسبة 27% من عينه البحث ممن تتراوح اعمارهم بين 12 سنه الي اقل من 13 عاما ،وان نسبه 23%من عينه البحث ممن تتراوح اعمارهم من 7سنوات الي اقل من 10 سنوات ،وان نسبه 21%من عينه البحث ممن تتروح اعمارهم من 13 عاما فأكثر وهذا يدل الاطفال الذين يدمنون الالعاب الالكترونيه كانوا ممن تتراوح اعمارهم من 10 الي اقل من 12 عاما وهي اكثر الفئات ادمانا للالعاب الالكترونيه

3- أظهرت نتائج الدراسة أن نسبة 65% من عينة البحث في مدرسة حكومية، وأن نسبة 22% من عينة البحث في مدرسة خاصة، وأن نسبة 13% من عينة البحث في مدرسة خاصة، وهذا يدل على أن أعلى نسبة من المشاركين في البحث كانوا من مدرسة حكومية، يليها من هم من مدرسة خاصة، وأخيراً، من هم من مدرسة تجريبية.

4- أظهرت نتائج الدراسة أن نسبة 16% من عينة البحث تنتمي إلى أسر ذات مستوى اقتصادي مرتفع، وأن نسبة 64% من عينة البحث تنتمي إلى أسر ذات مستوى اقتصادي متوسط، أن نسبة 20% من عينة البحث تنتمي إلى أسر ذات مستوى اقتصادي منخفض. وهذا يدل على أن أعلى نسبة من المشاركين في البحث تنتمي إلى أسر ذات مستوى اقتصادي متوسط، يليهم من ينتمون إلى أسر ذات مستوى اقتصادي منخفض، وأخيراً، من ينتمون إلى أسر ذات مستوى اقتصادي مرتفع.

5- أظهرت نتائج الدراسة أن نسبة 3% من مجتمع البحث ممن يمارسون الألعاب الإلكترونية بما يقل عن ساعة يوميا، وأن نسبة 10% من عينة البحث ممن يمارسون الألعاب الإلكترونية بما يتراوح بين ساعة وساعتين يومياً، وأن نسبة 87% من عينة البحث ممن يمارسون الألعاب الإلكترونية بما يزيد عن ساعتين يومياً. وهذا يدل على

أن نسبة من يمارسون الألعاب الإلكترونية بما يزيد عن ساعتين يومياً أكبر من يمارسون الألعاب الإلكترونية بما يتراوح بين ساعة وساعتين يومياً، يليها من يمارسون الألعاب الإلكترونية بما يقل عن ساعة يومياً.

6- أظهرت نتائج الدراسة أن نسبة 41% من عينة البحث يحصلون على الألعاب الإلكترونية عن طريق الشراء، وأن نسبة 12% من عينة البحث يحصلون على الألعاب الإلكترونية عن طريق الاستعارة، وأن نسبة 47% من عينة البحث يحصلون على الألعاب الإلكترونية عن طريق التحميل. وهذا يدل على أن أعلى نسبة من المشاركين في البحث يحصلون على الألعاب الإلكترونية عن طريق التحميل، يليهم من يحصلون على الألعاب الإلكترونية عن طريق الشراء، وأخيراً، من يحصلون على الألعاب الإلكترونية عن طريق الاستعارة.

7- أظهرت نتائج الدراسة أن نسبة 43% من عينة البحث هم ممن تعجبهم متعة الفوز، وأن نسبة 42% من عينة البحث ممن يعجبهم بطل القصة، وأن نسبة 5% من عينة البحث ممن تعجبهم الرسوم، وأن نسبة 10% من عينة البحث ممن تعجبهم الأحداث. وهذا يدل على أن أعلى نسبة من المشاركين في البحث كانوا ممن تعجبهم متعة الفوز، يليهم من يعجبهم بطل القصة، يليهم من تعجبهم الأحداث، وأخيراً، من تعجبهم الرسوم.

**ثانياً: النتائج الخاصة ببعد أسباب ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية**

1- باستقراء الجدول رقم (8) والخاص بأسباب ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية طبقاً لمجموع الأوزان أو لقيمة المتوسط النسبي، فقد أظهرت نتائج الدراسة أن أهم أسباب ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية هي على الترتيب التالي:

- شغل وقت الفراغ.
- الشعور بلذة التفوق عند الفوز في اللعبة.
- حبي الخيال والإثارة.
- عدم حب المنافسة مع الأخرين.
- حبي للمغامرة والمتعة.

***ثالثاً: النتائج الخاصة ببعد التصور المقترح لدور اخصائي خدمة الجماعة للحد من العوامل الاجتماعية المؤدية إلى إدمان الألعاب الإلكترونية:***

باستقراء الجدول رقم (9) والخاص بالتعرف على مدى تواصل الطفل مع الأخرين أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية طبقاً لمجموع الأوزان أو لقيمة المتوسط النسبي، فقد أظهرت نتائج الدراسة أن مدى تواصل الطفل مع الأخرين أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية يتمثل في العبارات التالية على الترتيب التالي:

- أسجل أسمي على منتديات وغرف الألعاب الإلكترونية مما يجعلني أشعر بالسعادة
- أتشارك مع أصدقائي قبل اختيار الشخصية التي أمارس بها اللعبة.
- أقوم بمساعدة اللاعبين المبتدئين أثناء ممارستهم للعبة.

- أتواصل مع رفقائي أثناء الألعاب الاجتماعية.
- الاتصال باللاعبين جدد أثناء ممارسة اللعبة.

***رابعاً: النتائج الخاصة ببعد مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لدى الطفل المصري:***

باستقراء الجدول رقم (10) والخاص بالتعرف على مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لدى الطفل المصري طبقاً لمجموع الأوزان أو لقيمة المتوسط النسبي، فقد أظهرت نتائج الدراسة أن مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لدى الطفل المصري يتمثل في العبارات التالية على الترتيب التالي:

- الألعاب الإلكترونية وسيلة تؤثر على ضعف التماسك الأسري والاجتماعي للفرد
- للألعاب الإلكترونية دور كبير في إبعادي عن العزلة الاجتماعية لأني أشاركها مع الأصدقاء في جميع انحاء العالم
- الألعاب الإلكترونية هي وسيلة للابتعاد عن الأفكار السلبية لدي
- للألعاب الإلكترونية دور كبير في تقاربي مع الأخرين خارج الاسره وحب الناس لي
- اتاحت الألعاب الإلكترونية لي الاتصال وإقامة علاقات اجتماعية خارج نطاق الأسرة تجعلني أفضل
- أقضي فترات طويلة على الإنترنت أكثر من الجلوس مع أسرتي يشعرني بالهدوء والراحة
- استخدام الألعاب الإلكترونية تجعلني لا أشارك أسرتي في أنشطتها المختلفة التي بالنسبة لي لا تفيدني
- اتاحت الألعاب الإلكترونية لي فرصة مساعدة من هم أضعف مني لتحسين قدراتهم لممارسه الالعاب الجديدة

***خامساً: النتائج الخاصة بالتصور المقترح لدور اخصائي خدمة الجماعة في إدمان الألعاب الإلكترونية ودورها في تكوين العلاقات الاجتماعية على الطفل المصري***

باستقراء الجدول رقم (11) والخاص بالتعرف على بالتصور المقترح لدور اخصائي خدمة الجماعة في إدمان الألعاب الإلكترونية ودورها في تكوين العلاقات الاجتماعية على الطفل المصري طبقاً لمجموع الأوزان أو لقيمة المتوسط النسبي، فقد أظهرت نتائج الدراسة أن التصور المقترح لدور اخصائي خدمة الجماعة في إدمان الألعاب الإلكترونية ودورها في تكوين العلاقات الاجتماعية على الطفل المصري يتمثل في العبارات التالية على الترتيب التالي:

- بناء طريق لتنمية الطفل وجدانياً واجتماعياً مما يجعله يعزف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية
- توعية الأسرة بمدى خطورة ممارسة الاطفال للألعاب الإلكترونية بصفه مستمره
- العمل على زيادة التواصل بين الطفل وأفراد الأسرة وعمل برنامج توعوي
- ممارسة الألعاب في وجود الأهل وتحديد وقت معين لإنهاء اللعبة حرصا على سلامتهم
- عمل لوحات إرشادية عن التعرف على مدي أضرار وخطورة الالعاب الإلكترونية ومدي تأثيرها على العلاقات الاجتماعية لدي الاطفال
- تبادل الأفكار والآراء بين الطلاب والتحاور معهم عبر الإنترنت مهم بالنسبة لك لمعرفه ما يدور بداخلهم
- تشجيع الطفل علي ممارسة الرياضة اهم من العب لان العقل السليم في الجسم السليم

- عدم التنوع في الأنشطة والبرامج داخل المؤسسة تجعل الطفل يشعر بالملل فيلجأ إلى ممارسه الألعاب الإلكترونية

**تاسعاً: توصيات الدراسة:**

توصي الدراسة بتنفيذ التصور المقترح لتطوير دور أخصائي خدمة الجماعة للحد من إدمان الألعاب الإلكترونية ودورها في تكوين العلاقات الاجتماعية على الطفل المصري، ويتضمن هذا البرنامج ما يلي:

***أولاً: الأسس العلمية والعملية التي يعتمد عليها التصور المقترح:***

أ- مشكلة الدراسة التي انطلقت منها الباحثة في الدراسة والتي راعت فيها الانتقائية على قدر الإمكان.

ب- تحليل نتائج الدراسات السابقة والتي أوضحت أبعاد الدور الذي يجب أن تقوم عليه طريقة الخدمة الاجتماعية بصفة عامة، وخدمة الجماعة بصفة خاصة في مجال رعاية الأطفال.

ت- نتائج الدراسة الميدانية التي قامت بها الباحثة.

ث- ملاحظات الباحثة أثناء فترة التطبيق وما يتطلبه التصور المقترح.

***ثانياً: أهداف التصور المقترح:***

للتصور المقترح هدفان هما كما يلي:

1- **الهدف العام:**

التعرف على العوامل الاجتماعية أسباب ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية ودور أخصائي خدمة الجماعة في الحد منها.

2- **الأهداف الفرعية:**

أ- مساعدة الأطفال على مواجهة المشكلات الي تتعلق بإدمان الألعاب الإلكترونية.

ب- إكساب الأطفال القدرة على مقاومة إدمان الألعاب الإلكترونية.

ت- إكساب الأطفال خبرات عن تنمية بناء طريق لتنمية ذواتهم وجدانياً واجتماعياً مما يجعلهم يعزفون عن ممارسة الألعاب الإلكترونية

ث- توعية الأسرة بمدى خطورة ممارسة الطفال للألعاب الإلكترونية، والعمل على زيادة التواصل بين الطفل وأفراد الأسرة

ج- توفير أنشطة تعمل على جذب انتباه الطفل بعيداً عن الألعاب الإلكترونية

ح- الحرص على تنوع في الأنشطة والبرامج داخل المؤسسات التعليمية والترفيهية

***ثالثاً: الفلسفة التي يستند عليها التصور المقترح:***

1- الاهتمام بالأطفال والعمل على شغل وقت فراغهم ومشاركتهم في الأنشطة التي يحبونها وتنمية قدراتهم وميولهم.

2- منح الأطفال الفرصة للتعبير عن آراءهم بحرية تامة من خلال حرية الرأي والتعبير عنه.

3- تنمية العلاقات بين الأطفال وبين أسرهم ومشاركتهم في كافة شئون الحياة.

***رابعاً: الاستراتيجيات التي يمكن استخدامها في تحقيق التصور البرنامج:***

1- **استراتيجية المشاركة:** من خلال مشاركة الأطفال في وضع البرامج والأنشطة مع الأخصائي، والتي تشجعهم على ملء وقت فراغهم.

2- ***استراتيجية التفاعل:*** حيث يستخدمها أخصائي خدمة الجماعة مع الأطفال أثناء عملية المشاركة واستخدام حرية الرأي والتعبير عنه، وتبادل الآراء، والمناقشة والحوار.

3- ***استراتيجية تغيير السلوك:*** من خلال تفعيل تشكيل الأطفال، وحثهم على المشاركة والتعرف على مشكلاتهم والقيام بحلها، واحتياجاتهم والقيام بتلبيتها.

4- ***استراتيجية العلاج والتعليم:*** وهي تقوم على تشجيع الأطفال على الثقة بالنفس وتحمل المسئولية، ومنحهم المهام والأدوار والمسئوليات، وتشجيعهم على كيفية تحمل هذه الأدوار، وكيفية تحقيقها.

***خامساً: المعوقات المحتملة لتنفيذ التصور المقترح:***

1- ضعف المبادرة من قبل بعض المدارس.

2- قلة الوازع الديني لدى الأطفال.

3- عدم رغبة الأطفال في المشاركة.

4- عدم التنوع في البرامج والأنشطة.

5- نقص الدعم المطلوب.

***سادساً: طرق التغلب على تلك المعوقات المحتملة لتنفيذ التصور المقترح:***

1- إصدار قوانين وتشريعات لإعادة النظر في ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية.

2- ضرورة مناقشة الأطفال في مشكلاتهم وظروفهم الاجتماعية والعمل على وضع خطة علاجية لهم.

**سابعاً: متطلبات نجاح التصور المقترح:**

1- وضوح مفهوم وأهداف التصور المقترح.

2- توضيح أهم العوامل الاجتماعية التي تساعد على انتشار ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية، ودور أخصائي خدمة الجماعة في الحد منها.

3- تنوع البرامج والأنشطة التي تشجع الأطفال على المشاركة وشغل أوقات فراغهم.

4- توفير المهارات اللازمة للأطفال للحد من المشكلات والصعوبات التي تواجههم في حياتهم.

**المراجع**


- أبو العز، مها (2012): عندما يصبح اللعب إبداعا، الطبعة الثانية، دار البيان للنشر والتوزيع والترجمة، القاهرة.
- أحمد محمود فهمي (2016): العلاقة بين استخدام أطفال المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية والمستوى الدراسي، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم الإذاعة والتلفزيون، كلية الإعلام، جامعة القاهرة.
- آدم، حاتم محمد (2014): الصحة النفسية للطفل من الميلاد وحتى 12 سنة، الطبعة الأولى، مؤسسة اقرأ للنشر والتوزيع، القاهرة.
- أمينة بصافة، أثر الألعاب الإلكترونية على القدرات المعرفية واللغوية للطفل الجزائري: دراسة وصفية على عينة من الأطفال اللاعبين خلال الحجر المنزلي، أعمال المؤتمر الدولي العلمي الموسوم بـ: الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحه فيروس Covid -19، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا – برلين.
- بدوي، عبد المحسن (2014): دور وسائل التواصل الاجتماعي في نشر الوعي الامني، جامعه عين شمس، كليه الآداب، المجلد الرابع والخمسون.
- البربري، شيماء محمد عبد الحميد (2019): أساليب استهواء المراهقين والسيطرة عليهم في الألعاب الإلكترونية على شبكات التواصل الاجتماعي، رسالة ماجستير غير منشورة، تخصص إذاعة وتلفزيون، قسم الإعلام، كلية الآداب، جامعه المنصورة.
- بغورة، صبحه (2015): اللعب في حياه الطفل: عبث أم استكشاف، بحث منشور بمجله الوعي الإسلامي، العدد 599، المجلد 52، وزارة الأوقاف والشئون الإسلامية، الكويت.
- البلقاسي، منال (2019): الصحافة والاعلام الرقمية والإلكترونية، جامعه الملك سعود، السعودية.
- حسن، عبد الناصر راضي محمد (2015): القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني، العدد 96، بحث منشور بمجله الثقافة والتنمية بمصر، أكاديمية البحث العلمي والتكنولوجيا بالقاهرة.
- حسنين، محمد رفعت (2017): التعليم الإلكتروني، الطبعة الأولى، دار زهور المعرفة والبركة، القاهرة.
- الدرعان، فرحان عبد العزيز سمير (2016): الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة اليرموك، الأردن.
- الزويدي، ماجد محمد (2015): الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو واولياء امور طلبه المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، مجلة جامعة طيبة، المملكة العربية السعودية.

- سالم، رانيا حامد محمدين (2004): فعالية برامج ألعاب الكمبيوتر في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال مرحلة الرياض، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم علم النفس التربوي، كلية التربية، جامعة المنصورة.
- سليمان نيف النيف (2017): الألعاب الإلكترونية وتداعياتها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة القصيم، السعودية.
- الشافعي سنية محمد عبد الرحمن (2007): مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية الخيال العلمي لدى الأطفال، مجلة القراءة والمعرفة، القاهرة، العدد 63.
- شاهين، محمد احمد (2013): ادمان الانترنت وعلاقته بالشعور بالوحدة النفسية لدي طلبة الجامعة في فلسطين، مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، فلسطين.
- صوالحه، محمد احمد (2014): علم نفس اللعب، الطبعة الاولي، دار الميسرة للطباعة والنشر، عمان.
- العامر، خالد (2014): ادمان الشبكة المعلوماتية وعلاقته ببعض المتغيرات لدي طلبة جامعة دمشق، مجلة جامعة دمشق، المجلد الأول، العدد الثلاثون.
- عباس، فيصل 1997: علم نفس الطفل: النمو النفسي والانفعالي للطفل، دار الفكر العربي، بيروت.
- عبد الحميد، حسن كمال (2003): التعليم والتدريس من منظور النظرية البنائية، القاهرة، عالم الكتب.
- عبد العزيز، فاطمة سامي ناجى (2011): المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها، بحث منشور بمجلة كلية التربية، العدد43، كليه التربية، جامعه طنطا، القاهرة.
- عبد الله، الدهش خالد محمد (2019): دور الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهه نظر أولياء الأمور، بحث منشور بمجلة كلية التربية، كليه التربية، جامعه أسيوط، العدد 4، المجلد 35، القاهرة.
- عبد المالك صاولى (2020): واقع ممارسه الألعاب الإلكترونية في أوساط أطفال منطقm أوراس في ظل جائحة (كوفيد 19)، أعمال المؤتمر الدولي العلمي الموسوم بـ: الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحه فيروس Covid -19، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا – برلين.
- عبد الهادي، نبيل (2004): سيكولوجيه اللعب وأثرها في تعلم الأطفال، الطبعة الأولى، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان – الأردن.
- العبودي، ستار جبار غانم (2008): القلق لدى الأطفال من مستخدمي الألعاب الإلكترونية، بحث منشور بمجلة كلية الآداب، جامعة بغداد، العدد 84، قسم علم النفس، كلية الآداب، الجامعة المستنصرية، العراق
- عثمان، فاروق السيد (1995): سيكولوجية اللعب والتعلم، دار المعارف، القاهرة.

- عثمان، فاروق السيد (2007): الاستخدامات التربوية لتكنولوجيا التعليم، الطبعة الأولى، دار كنوز المعرفة العلمية للنشر والتوزيع، عمان.
- غرابيه، فيصل محمود (2015): مدي اندماج الشباب العربي في المجتمع المعرفة العالمي، عمان، منتدى الشباب العربي.
- فضيل، دليو (2018): تاريخ وسائل الإعلام والاتصال، ألفا للنشر والتوزيع، الجزائر، 2018، ص 146.
- قنديل، محمد متولي (2015): أمن وأمان لعب الأطفال في ضوء المعايير القياسية، الطبعة الأولى، دار الفكر ناشرون وموزعون، المملكة الأردنية الهاشمية، عمان.
- قويدر، مريم (2004): التعليم من خلال اللعب، ترجمة خالد العامري، الطبعة الأولى، دار البيان.
- محمد، محمود الحيلة (2004): الألعاب من أجل التفكير والتعلم.
- محمود، أحمد أبو الدهب (1996): الأسرة والتنشئة الاجتماعية للطفل، بحث منشور بمجلة الوعي الإسلامي، العدد 363، وزارة الأوقاف والشئون الإسلامية، الكويت.
- محمود، خالد صلاح حنفي (2019): حقوق الطفل العربي وسبل تحقيقها بين الشريعة الإسلامية والمواثيق الدولية، الطبعة الأولى، مكتبة الوفاء القانونية، الإسكندرية.
- مراد، نسرين محمد إسماعيل (2018): الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين: دراسة في إطار نظرية المسئولية الاجتماعية، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم الإعلام التربوي، كليه التربية النوعية، جامعه المنيا، جمهورية مصر العربية.
- مهداد، الزبير (2000): الأسرة مصدر خبرات الطفل المؤلمة، بحث منشور بمجلة الطفولة العربية، العدد الخامس، الكويت.
- المهدي، فتيحة وآخرون (2014): علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الأطفال، بحث منشور في مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية – مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع، العدد 29، الجزائر.
- نيفيل بينت، وآخرون (2009): التعليم من خلال اللعب، ترجمة خالد العامري، الطبعة الأولى، دار الفاروق للنشر والتوزيع، القاهرة.
- يحياوي، إبراهيم (2019): الأثار الثقافية (القيمية والسلوكية) للإعلام الجديد على المستخدمين الجزائريين، بحث منشور في مجلة جيل العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد 50، جامعة سطيف 2، الجزائر.
- يونس، كرام محمد يوسف (2017): مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبه المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقه كفرع قرع، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم التربوية والنفسية، جامعة عمان العربية، الأردن.

- يونس، نعيمة محمد بدر (2000): سيكولوجية اللعب والترويح للعاديين وذوي الحاجات الخاصة، ميديا برنت للنشر والتوزيع، القاهرة.

**ثانياً: المراجع الأجنبية**

- Anna Heinrichs (2018): Making the case for video games and kids – little –known benefits of gaming.
- Bell, Mottram: (2009): Extraversion impulsivity and online group membership as a predictor of problem internet use, cyber psychology, behavior, Vol.12, No.3.
- Dustin L. Redmond (2010): The effect of video games on family communication and interaction, Lowe State University, p.19.
- Ellen Woolcock (2004): Violence In video games, World Advertising Research center, Vol.5, No.3, pp53-58.
- Henderson, Neha (2011): Are video games on culture? Copen.lib.umn.edu.
- Houses of Parliament, The Parliamentary Office of Science and Technology (2012): The impact of video Games, London, No. 405.
- McMillan, Morrison (2016): Coming of age with the internet: a qualitative exploration of how the internet has become part of young people's live, new media and society.
- Rebecca Bernstein (2017): exploring the pros and cons of video gaming.

**ملحق (أ)**

**تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لدي الطفل المصري**

**دراسة مطبقة على إحدى مدارس المنصورة (تجريبية- خاصه- حكومية)**

**أولاً: البيانات الأولية**

**1-الاسم:**..... **(اختياري).**

**2- النوع:** أ. ذكر ( ) ب. أنثى ( )

**3-السن :**

من 7سنوات الي اقل من 10سنوات ( )

من 10سنوات الي اقل من 12سنه ( )

من 12 سنه الي اقل من 13 عاما ( )

من 13 عاما فاكثر ( )

**4- نوع المدرسة:** أ-حكومي ( ) ب- خاص ( ) ج- تجريبي ( )

**5- المستوي الاقتصادي والاجتماعي للأسرة** أ-مرتفع ( ) ب-متوسط ( ) ج- منخفض ( )

**6- المعدل اليومي لممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية:**

أ-أقل من ساعة ( ) ب- من ساعة إلى أقل من ساعتين ( ) ج- من ساعتين فأكثر ( )

**7 - كيفيه الحصول علي الألعاب الإلكترونية:**

أ-الشراء ( ) ب- الاستعارة ( ) ج- التحميل عبر الانترنت ( )

**8- أكثر ما يعجبك في الألعاب الإلكترونية تبعاً لنوع اللعبة**

أ-بطل القصة ( ) ب- متعه الفوز ( ) ج- الرسوم ( ) د- الاحداث ( )

**ثانياً: اسباب ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية:**

**ما أسباب ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية؟**

| م | العبارة | الاستجابات | | |
|---|---|---|---|---|
| | | نعم | لا | إلى حد ما |
| 1 | حبي للمغامرة والمتعة | | | |
| 2 | حبي للخيال والإثارة | | | |
| 3 | أحب روح المنافسة مع الأخرين | | | |
| 4 | أشعر بلذة التفوق عندما أفوز في اللعبة | | | |
| 5 | أشغل أوقات الفراغ لدي | | | |

**ثالثاً: مدى التواصل مع الاخرين اثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية:**

**ما مدي تواصلك مع الاخرين اثناء ممارسه الألعاب الإلكترونية؟**

| م | العبارة | الاستجابات | | |
|---|---|---|---|---|
| | | نعم | لا | إلى حد ما |
| 1 | الاتصال بلاعبين جدد أثناء ممارسة اللعبة | | | |
| 2 | اقوم بمساعده اللاعبين المبتدئين اثناء ممارستهم للعبة | | | |
| 3 | اتواصل مع رفاقي اثناء الألعاب الجماعية | | | |
| 4 | أسجل أسمي على منتديات وغرف الألعاب الإلكترونية مما يجعلني اشعر بالسعادة | | | |
| 5 | اتشارك مع اصدقائي قبل اختيار الشخصية التي أمارس بها الألعاب الإلكترونية | | | |

**رابعاً: مدي تأثير ممارسه الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لدي الطفل المصري:**

**ما مدي تأثير ممارسه الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لدي الطفل المصري؟**

| م | العبارة | الاستجابات | | |
|---|---|---|---|---|
| | | نعم | لا | إلى حد ما |
| 1 | الألعاب الإلكترونية هي وسيلة للابتعاد عن الأفكار السلبية لدي | | | |
| 2 | اقضي فترات طويلة على الانترنت أكثر من الجلوس مع أسرتي يشعرني بالهدوء والراحة | | | |
| 3 | استخدام الألعاب الإلكترونية تجعلني لا أشارك أسرتي في أنشطتها المختلفة التي بالنسبة لي لا تفيدني | | | |
| 4 | اتاحت الألعاب الإلكترونية لي الاتصال واقامة علاقات اجتماعيه خارج نطاق الأسرة تجعلني أفضل | | | |
| 5 | اتاحت الألعاب الإلكترونية لي الفرصة لمساعدة من هم أضعف مني لتحسين قدراتهم لممارسة الألعاب الجديدة | | | |
| 6 | للألعاب الإلكترونية دور كبير في تقاربي من الاخرين وحب الناس لي | | | |
| 7 | للألعاب الإلكترونية دور كبير في ابعادي عن العزلة الاجتماعية لأني اشاركها مع الأصدقاء في كل أنحاء العالم إن أمكن | | | |
| 8 | الألعاب الإلكترونية وسيلة تؤثر علي ضعف التماسك الأسري والاجتماعي للأفراد | | | |

**خامساً: دور الاخصائي في ادمان الألعاب الإلكترونية ودورها في تكوين العلاقات الاجتماعية علي الطفل المصري؟**

**ما دور الاخصائي في ادمان الألعاب الإلكترونية ودورها في تكوين العلاقات الاجتماعية علي الطفل المصري؟**

| م | العبارة | الاستجابات | | |
|---|---|---|---|---|
| | | نعم | لا | إلى حد ما |
| 1 | عمل لوحات إرشادية **تساعد الطفل علي معرفه** أضرار وخطورة الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على العلاقات بين الأطفال | | | |
| 2 | ممارسة الألعاب في وجود الاهل وتحديد وقت معين لإنهاء اللعبة حرصاً على سلامتهم | | | |
| 3 | تبادل الافكار والآراء بين الطلاب والتحاور معهم عبر الانترنت مهم بالنسبة لك لمعرفة ما يدور بداخلهم | | | |
| 4 | عدم التنوع في الأنشطة والبرامج داخل المدرسة تجعل الطفل يشعر بالملل فيلجأ إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية | | | |
| 5 | تشجيع الطفل علي ممارسة الرياضة أهم من اللعب لان العقل السليم في الجسم السليم | | | |
| 6 | توعية الأسرة وعمل دورات تحدد مدى خطورة ممارسة الاطفال للألعاب الإلكترونية بصفة مستمرة | | | |
| 7 | العمل على زيادة التواصل بين الطفل وأفراد الأسرة وعمل برنامج توعوي لديهم | | | |
| 8 | بناء طريق لتنمية الطفل وجدانياً واجتماعياً مما يجعله يعزف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية | | | |