تاريخ الاستلام: 2022/12/15م تاريخ القبول: 2022/12/30م تاريخ النشر: 2022/12/31م

إدمان الألعاب الإلكترونيّة وعلاقته بتشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ لدى طلّاب وطالبات الصفّ الأوّل الثانويّ

أ. وفاء خميس أبوالغيث

قسم التربية وعلم النفس – كلية التربية الزاوية
جامعة الزاوية

الملخَّص:

تهدف الدراسة إلى التعرّف على مستوى درجة ممارسة الألعاب الإلكترونيّة من خلال الهواتف الذكيّة، والتعرّف على مستوى درجة تشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ لدى طلاب الصفّ الأوّل الثانويّ، والكشف عن الفروق في نسبة تشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ بين الذكور والإناث، وتتمحور مشكلة البحث في التساؤل : ما علاقة الإدمان على الألعاب الالكترونيّة من خلال الهواتف الذكيّة بتشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ لدى طلاب وطالبات الصفّ الأول الثانويّ؟ واستخدمت الباحثة المنهج الوصفيّ الارتباطيّ لملاءمته طبيعة البحث، تكوّنت عيّنة البحث من (300) اختيرت بالطريقة العشوائيّة البسيطة، وتوصلت الدراسة إلى أنّ إدمان استخدام الألعاب الإلكترونيّة يتمثّل في قضاء الطالب معظم وقته مع الألعاب الإلكترونيّة فلا يستغلّه في القيام بمهامّ مفيدة أو في الدراسة، وأنّ من الآثار السلبيّة لإدمان ممارسة الألعاب الإلكترونيّة من خلال الهواتف الذكيّة تشتّت انتباه الطلّاب، وعدم تنفيذ الأعمال المطلوبة منهم، والتململ وعدم الرغبة في الجلوس في مكانٍ واحدٍ لفترةٍ طويلةٍ مثل الجلوس على المقاعد الدراسيّة أثناء الحصص، وعدم الانتباه الى المعلّم أثناء الشرح، ومن الآثار السلبيّة أيضاً الانطواء والتمركز حول الذات وعدم التفاعل الاجتماعيّ مع الأصدقاء، يتّضح من أنّه توجد علاقة ارتباطيّة

موجبة ودالّة عند مستوى 0.01 بين أبعاد مقياس تشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ وإدمان الألعاب الإلكترونيّة.

Abstract :-

The study aims to identify the level of the degree of playing electronic games through smart phones, and to identify the level of the degree of distraction and poor social communication among first year secondary students, and to reveal the differences in the percentage of distraction and poor social communication between males and females. The research problem revolves around the question: What is the relationship of addiction to electronic games through smart phones with distraction and poor social communication among first year secondary school students? The researcher used the descriptive correlative approach due to its suitability to the nature of the research. The research sample consisted of (300) chosen in a simple random way. The negative effects of addiction to playing electronic games through smart phones are distracting students, not carrying out the tasks required of them, fidgeting and unwillingness to sit in one place for a long time, such as sitting on school chairs during classes, and not paying attention to the teacher during the explanation, and among the negative effects also is introversion. And self-centeredness and the lack of social interaction with friends, it is clear that there is a positive correlation and a function at the level of 0.01 between the dimensions of the measure of distraction, poor social communication, and addiction to electronic games.

المقدّمة:

في العقود الأخيرة انتشر وبدرجةٍ كبيرةٍ في كثيرٍ من المجتمعات العربيّة والأجنبيّة ما يُعرف بالألعاب الإلكترونيّة بأشكالها وأنواعها المختلفة، إذ لا يكاد يخلو منها بيتٌ ولا متجرٌ، فهي تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة.

لقد انتشرت هذه الألعاب انتشاراً واسعاً وكبيراً، ونمت نموّاً ملحوظاً، وأغرقت الأسواق أنواعٌ مختلفةٌ منها، ودخلت إلى معظم المنازل، وأصبحت اليوم الشغل

الشاغل للجميع، حيث استحوذت على عقول النّاس واهتماماتهم، فلم تعد حكرًا على الصغار فحسب بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدّى ذلك إلى الكبار؛ ممّا أوجب تناول هذه الظاهرة بالدراسة والتعرّف عليها من حيث الإيجابيّات والسلبيّات المترتّبة على كثرة استخدامها[1].

مشكلة البحث:

أقبل الطلّاب على استخدام الأجهزة الإلكترونيّة والانسجام معها من مختلف الفئات العمريّة من هواتف ذكيّة وحواسيب آليّة ولوحات ذكيّة، وقد أحدث ذلك تغييراً جذريّاً في حياة الطلاب بسبب كثرة استخدامها، وأدّى إلى ظهور العديد من الآثار السلبيّة على صحّتهم وسلوكهم، وهذا ما أكّدته دراسة ويلكسون (2005)[2]، الأمر الذي ساعد على الانطوائيّة والعزلة، وتسبّب في شيوع بعض الأمراض والاضطرابات السلوكيّة نتيجة إدمان الطلاب على استخدامها بعيداً عن المتابعة والمراقبة الأسريّة، فعلى الرغم من أنّ هذه التكنولوجيا الحديثة حوّلت الحياة نحو الأسهل، من خلال قضاء الأمور والحاجيّات بشكلٍ أسرع، فإنّها أحدثت فجوةً كبيرةً بين الناس على أرض الواقع، وهذا ما يُلاحظ في البيت الواحد حيث نرى كلّ فرد من أفراد العائلة ممسكاً بهاتفه الشخصيّ وصانعاً لنفسه عالماً خاصّاً به.

وتتزايد نسبة استخدام الألعاب الإلكترونيّة بشكلٍ مستمرٍ، فقد أصبحت ركيزةً لأغلب الأشخاص في حياتهم اليوميّة، وانتشرت بسرعةٍ هائلةٍ في جميع المجتمعات خاصّةً العربيّة، فلا يكاد يخلو منها بيتٌ أو متجرٌ، بل أصبح الآباء والأمّهات والأبناء يصحبونها معهم أينما ذهبوا، وإذا طُرح السؤال عمّا يُسعد الأفراد خلال إجازاتهم، فإنّ إجابة نسبة كبيرة منهم تأتي لصالح أحدث الألعاب الإلكترونيّة وهذا ما أشارت إليه دراسة أبو العينين (2010)[3].

إنّ من أهمّ أسباب ضعف التواصل الاجتماعيّ وتشتّت الانتباه كثرة استخدام الألعاب الإلكترونيّة والإدمان على ممارسة هذه الألعاب، حيث يؤدّي ذلك إلى حالة الانطواء، وهذا ما توصّلت إليه دراسة صوالحة وآخرين (2016)[4].

ويؤكّد العالم (استرين) صاحب نظريّة اللعب أنّ اللعب ينقسم إلى: فرديّ ويتضمّن السيطرة على الأشياء في اللعب من بناءٍ وتهديمٍ وتحويل الأشياء والأشخاص بواسطة التشخيص، وجماعيّ يتضمّن ألعاب المحاكاة والقتال، واستخدامها لفترةٍ طويلةٍ يؤثّر سلباً

ويؤدّي الى تشتّت الانتباه، وهذا ما جاءت به دراسة بشرى محمّد وأمل حسون (2016)[5]، وكما أوضحت مقالة للدكتورة مرفت عبد الحميد (2017)[6] فإنّ الطالب الذي يقضي وقتاً طويلاً في الألعاب الالكترونيّة من خلال الهواتف الذكيّة يصبح دوره غير فاعل في الأسرة، إذ إنّه لا يشاركها ولا يتفاعل معها، وبالتالي تضعف علاقته بأسرته، وليس أسرته فحسب بل تتأثّر علاقته مع الزملاء والأقارب والجيران، ممّا يؤدّي إلى ضعف التواصل الاجتماعيّ.

وتتمحور مشكلة البحث في التساؤل الرئيس التالي:

ما علاقة الإدمان على الألعاب الالكترونيّة من خلال الهواتف الذكيّة بتشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ لدى طلاب وطالبات الصفّ الأول الثانويّ؟

وتنبثق منه التساؤلات الفرعيّة التالية:

1- ما مستوى درجة ممارسة الألعاب الإلكترونيّة من خلال الهواتف الذكيّة لدى طلاب الصفّ الأول الثانويّ؟

2- ما مستوى درجة تشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ لدى طلاب الصفّ الأوّل الثانويّ؟

3- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائيّة عند مستوى دلالة (0.05) بين الذكور والإناث في نسبة تشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ لاستخدامهم الألعاب الإلكترونيّة؟

4- هل هناك علاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونيّة من خلال الهواتف الذكيّة وتشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ لدى طلاب وطالبات الصفّ الأول الثانويّ؟

أهداف البحث:

1- التعرّف على مستوى درجة ممارسة الألعاب الإلكترونيّة من خلال الهواتف الذكيّة.

2- التعرّف على مستوى درجة تشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ لدى طلاب الصفّ الأوّل الثانويّ.

3- الكشف عن الفروق في نسبة تشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ بين الذكور والإناث.

4- التعرّف على العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونيّة من خلال الهواتف الذكيّة وتشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ لدى طلاب وطالبات الصفّ الأول الثانويّ.

أهميّة البحث:

1- تُعدّ هذه الدراسة انطلاقاً لدراساتٍ جديدةٍ حول موضوع الألعاب الإلكترونيّة والطلّاب.

2- إثراء المكتبة العلميّة بدراسةٍ جديدةٍ عن الألعاب الإلكترونيّة وعلاقتها بضعف التواصل الاجتماعيّ وتشتّت الانتباه.

3- تبصير الأهل والتربويّين بالأضرار التي تلحقها الألعاب الإلكترونيّة وبتسبّبها في تشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ مع الأقران.

4- تقديم مقاييس عن ضعف التواصل الاجتماعيّ وتشتّت الانتباه تفيد الباحثين وطلّاب الدراسات العليا للاستفادة منها.

مصطلحات البحث:

1- الإدمان:

عرّفته لامية بوبيدي وآخرون (2019)[7]، بأنّه اعتياد مرضيّ للإنسان على سلوكٍ معيّنٍ أو عقارٍ معيّنٍ بحيث يصبح تحت تأثيره في كلّ سلوكيّات حياته اليوميّة، ولا يتخيّل أنّه يستطيع الاستغناء عنه، وبمجرّد عدم قيامه بالسلوك المعتادّ تتأثر حالته النفسيّة والمزاجيّة بشكلٍ ملحوظٍ، ويصبح كلّ همّه وكلّ ما يشغله الحصول على ما اعتاد عليه لتعود له سعادته الزائفة، ولو كان ذلك على حساب أسرته وأقرب الناس إليه.

2- الألعاب الإلكترونيّة:

عرّفها الصادق (2015)[8] بأنّها "جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات إلكترونيّة رقميّة، وتشمل هذه الألعاب ألعاب الحاسوب (المحمول أو الثابت)، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقّالة.

إدمان الألعاب الإلكترونيّة:

تعرّف الباحثة إدمان الألعاب الإلكترونيّة إجرائيّاً بأنّه قضاء الطالب أغلب وقته في التعامل والتواصل مع الهاتف الذكيّ من خلال تطبيق افتراضيٍّ تفاعليٍّ من إنتاج إحدى شركات تصميم الألعاب الإلكترونيّة، ممّا يؤثّر سلباً على الصحّة الجسميّة والنفسيّة والاجتماعيّة لديه.

تشتّت الانتباه[9]:

عرّفه قاموس أكسفورد (oxford 2000) بأنّه "شرود الذّهن أو شيء ما يصرف الانتباه عن ما تقوم به او تفكّر به"، كما تعرّفه بشرى وأمل (2016) بأنّه "استجابة الفرد لمثيرات أخرى غير المثيرات الصفّيّة"، وتشتّت الانتباه هو ذلك العجز الذي يعاني منه الأطفال حيث لا يملكون القدرة على المحافظة على انتباههم الموجّه نحو المهمّة، وفي مثل هذه الحالات يستجيب الأطفال لمثيراتٍ بيئيّةٍ أخرى ولا يملكون القدرة على اختيار المثيرات ذات العلاقة التي تساعدهم في الاستمرار ومتابعة المهمّة[10].

5- التواصل الاجتماعيّ:

يُعرّف إجرائياً بأنّه التفاعل الفعّال بين طرفين شخصين أو جماعتين صغيرتين أو فرد وجماعة صغيرة أو كبيرة في موقفٍ أو وسطٍ اجتماعيٍّ معيَّنٍ، بحيث يكون سلوك أيٍّ منهما منبّهاً أو مثيراً لسلوك الطرف الآخر، ويتمّ هذا التفاعل عادةً عبر وسيطٍ معيّنٍ، حيث يتمّ من خلال ذلك تبادل رسائل معيّنة ترتبط بغايةٍ أو هدفٍ محدّدٍ. وتتّخذ عمليّات التفاعل أشكالاً ومظاهر مختلفةً تؤدّي إلى علاقاتٍ اجتماعيّةٍ معيّنةٍ[11].

حدود البحث: اقتصر البحث على الحدود التالية:

الحدّ الموضوعيّ: الألعاب الإلكترونيّة ودورها في تشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ لدى طلاب الصفّ الأوّل الثانويّ.

الحدّ البشريّ: اقتصر هذا البحث على طلّاب وطالبات الصفّ الأوّل الثانويّ.

الحدّ المكانيّ: أُجري البحث على طلّاب وطالبات الصفّ الأوّل الثانويّ المسجَّلين بثانويّة الأمل للبنات وثانويّة الزاوية بنين بمدينة الزاوية.

الحدّ الزمانيّ: العام الدراسيّ 2021/2020 م.

أدبيّات البحث:

مفهوم الألعاب الإلكترونيّة:

تعدّدت مفاهيم الألعاب الإلكترونيّة تبعاً لمجال التخصّص، فقد عرّفها التربويّون بأنّها "أداة تعليميّة تمزج بين التعليم والترفيه عن طريق تقديم محتوى تعليميّ له أهداف

تعليميّة تربويّة محدَّدة في إطارٍ تنافسيٍّ ممتعٍ يتيح له حريّة الاكتشاف والتجربة بفاعليّة داخل البيئة التعليميّة الإلكترونيّة لتنمية المفاهيم والمهارات المعرفيّة"[12].

كما عرّفها (سالين وزيمرمان 2004) بأنّها عبارة عن الألعاب المتوافرة على هيأة إلكترونيّة، وعرّفها إجرائيّاً بأنّها جميع أنواع الألعاب المتوافرة على هيئات إلكترونيّة، وتشمل ألعاب الحاسب وألعاب الإنترنت وألعاب الفيديو والهاتف[13].

مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونيّة:

هي حالة من الاستخدام اللاتوافقيّ للألعاب الإلكترونيّة تؤدّي إلى اضطرابات ومشكلات سلوكيّة واجتماعيّة وصحيّة.

وتعرّفه بشرى وأمل (2016) بأنّه التعوّد على ممارسة الألعاب الإلكترونيّة والولع بها بأن تصبح الشغل الشاغل للطفل والذي يؤدّي إلى إعاقة في التفاعل مع البيئة المحيطة.

كما تعرّفه قدي، سمية (2018) بأنّه إدمان الطفل على مجموعة من الألعاب المتوافرة على هيأة رقميّة سواء كانت ألعاب فيديو أو ألعاب هواتف أو ألعاب الكمبيوتر أو ألعاب الإنترنت واستخدامها بشكلٍ مفرطٍ[14].

تصنيف الألعاب الإلكترونيّة [15] :

تصنّف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، وفقاً لـ (سالين وزيمرمان) Salen & Zimmerman 2004 إلى الأصناف الآتية:

الصّنف الأوّل (المقاتل):

يهدف الى التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر، ويسعى اللاعبون في هذا الصّنف إلى تحقيق أهدافٍ محدّدةٍ، ويتمتّعون بالسيطرة على أحداث اللعبة أو السيطرة على الأحداث الاجتماعيّة التي تدور حولها اللعبة.

الصّنف الثاني (المدير):

يهدف هذا الصنف الى تطوير مهاراتٍ محدّدةٍ الى درجة الاتقان، كما يتمّ تطوير أساليب العمليّات لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في اللعبة نفسها، والعمل على توظيفها لاحقاً بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقاً وشمولاً وتفصيلاً في اللعبة ذاتها.

الصنف الثالث (المستغرب):

في هذا الصنف يتمّ عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدّي في هذا الصنف أقلّ منها ممّا هو موجود في الصنفين السابقين، واللاعبون في هذا النوع يتطلّعون بشكلٍ رئيسٍ إلى المتعة والاسترخاء.

الصنف الرابع (المشارك):

في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعيّة، أو المشاركة في العوالم الافتراضيّة.

سلبيّات ومضارّ الإدمان على استخدام الألعاب الإلكترونيّة[16]:

1- يضعف الروابط الأسريّة.

2- يبعد عن الأنشطة الرياضيّة والثقافيّة .

3- يؤدّي الى الانعزال عن المحيط العائليّ.

4- يشوّه الصورة الأخلاقيّة عن طريق مشاهدة الضرب ومتابعة نمط اجتماعيّ مخالف للعادات.

5- يؤدّي الى الوحدة والانفراد ويميل بالفرد إلى التوحّد.

6- التأثّر بثقافات غربيّة والانجذاب إلى عاداتها.

7- ضعف التحصيل الدراسيّ وإهمال الواجبات المدرسيّة[17].

8- فقدان المقدرة على التفكير الحرّ وانحسار العزيمة.

9- انتشار العنف.

9- الخمول الناجم عن قلّة الحركة والجلوس لساعات طويلة في اللعب.

10 - تسبّب بعض الأمراض مثل انحناء العمود الفقريّ، وضعف البصر، وآلام المفاصل، وغير ذلك.

11- ظهور بعض أعراض السلوك العدوانيّ على الشخص نفسه أو على الآخرين.

12- اضطرابات النوم والأرق بسبب التفكير بالألعاب والبحث عن حلولٍ لها.

الدراسات السابقة:

1- محمّد ختاش، وحليمة الرحالي،(2021)[18]، بعنوان "**إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونيّة وانعكاساتها التربويّة والنفسية**".

هدفت الدراسة إلى التعرّف على الانعكاسات النفسيّة والتربويّة للمراهقين من إدمان الألعاب الإلكترونيّة، والكشف عن دوافع ممارستها عندهم، وتكوّنت عيّنة الدراسة من 70 طالباً وطالبةً، توصّلت الدراسة إلى أنّ للألعاب الالكترونيّة إيجابياتٍ وسلبيّاتٍ متمثّلةٍ في الآتي:

1. تبني علاقات اجتماعيّة قويّة وتوفّر عنصر المتعة للطالب.
2. تنمي لدى الطالب قدراتٍ متمثّلةً في العنف والعدوان.
3. تعلّم أساليب ارتكاب الجرائم وفنونها.

2- بشرى حسن، وأمل حسون (2016)[19]، بعنوان "**إدمان الألعاب الإلكترونيّة وعلاقته بتشتّت الانتباه لدى تلاميذ المدرسة الابتدائيّة**".

هدفت الدراسة إلى التعرّف على العلاقة الارتباطيّة بين إدمان الألعاب الإلكترونيّة بتشتّت الانتباه لدى التلاميذ، وتكوّنت عيّنة الدراسة من 400 تلميذٍ وتلميذةٍ، وتوصّلت إلى أنّه توجد علاقة طرديّة بين إدمان الألعاب الإلكترونيّة وتشتّت الانتباه، أي كلّما زاد إدمان الألعاب زاد تشتّت الانتباه لدى أفراد العيّنة، أي أنّ الألعاب الإلكترونيّة تسبّب في تشتّت الانتباه.

3- كرام يونس (2017)[20]، بعنوان "**مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونيّة وعلاقتها بالعزلة الاجتماعيّة لدى طلبة المرحلة الإعداديّة والثانويّة في منطقة كفر قرع**".

هدفت الدراسة إلى التعرّف على مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونيّة وعلاقتها بالعزلة الاجتماعيّة لدى طلبة المرحلة الإعداديّة والثانويّة، ولتحقيق أهداف الدراسة تمّ استخدام مقياسين: الأوّل لقياس مستوى إدمان الألعاب الإلكترونيّة، والثاني لقياس العزلة الاجتماعيّة، وتكوّنت عيّنة الدراسة من 204 طالب وطالبة.

توصّلت الدراسة إلى أنّ مستوى العزلة الاجتماعيّة كان متوسّطاً، أي غير مرتفع وأنّ الذكور أعلى من الإناث في مستوى إدمان الألعاب الالكترونيّة، وأنّ مستوى التحصيل الدراسيّ كان أقلّ من المتوسّط.

4- موساوي ثلجة (2020)[21]، **ممارسة الألعاب الإلكترونيّة وعلاقتها بالسلوك العدوانيّ لدى المراهق.**

هدفت الدراسة إلى التعرّف على نوع العلاقة بين الألعاب الإلكترونيّة وظهور العنف لدى المراهق، وتكوّنت عيّنة الدراسة من (120) طالباً، توصّلت الدراسة إلى أنّ للألعاب الإلكترونيّة دوراً في تجسيد السلوك العدوانيّ للمراهق.

إجراءات البحث:

منهج البحث:

استخدمت الباحثة المنهج الوصفيّ الارتباطيّ لملاءمته طبيعة البحث ولفعاليته في تحقيق الأهداف التي تسعى الباحثة إليها وللوصول إلى نتائج دقيقة.

مجتمع البحث:

تكوّن مجتمع البحث من جميع طلّاب وطالبات الصفّ الأوّل الثانويّ بمدارس الزاوية المركز البالغ عددهم (3000) طالبٍ وطالبةٍ حسب إحصائيّة العام الدراسيّ 2020-2021م.

عيّنة البحث:

تكوّنت عيّنة البحث من (300) اختيرت بالطريقة العشوائيّة البسيطة.

أدوات البحث:

لتحقيق أهداف البحث تمّ استخدام مقياسين:

1- مقياس إدمان الألعاب الإلكترونيّة من إعداد الباحثة.

2- مقياس تشتّت الانتباه والتواصل الاجتماعيّ من إعداد الباحثة.

وقد تمّ إعداد أدوات البحث على النحو التالي:

أوّلاً - مقياس إدمان الألعاب الإلكترونيّة:

1- الاطّلاع على البحوث والدراسات السابقة.

2- استشارة بعض الأساتذة ذوي الخبرة في هذا المجال(*).

3- دراسة استطلاعيّة من خلال الإشراف على التربيّة العمليّة بمدارس التعليم الثانويّ بمدينة الزاوية، وبذلك تكوّن المقياس في صورته الأوليّة من (15) فقرة، وقد تمّ تحكيم المقياس من قبل مجموعة من أعضاء هيأة التدريس بكليّة التربية الزاوية، أبدوا بعض الملاحظات والتعديلات على المقياس فتمّ تعديله، وبذلك تكوّن المقياس في صورته النهائيّة من (11) فقرة.

الصدق:

للتأكّد من صدق المقياس تمّ استخدام:

1- الصدق الظاهريّ: تمّ عرض المقياس على عددٍ من أساتذة قسم التربية وعلم النفس بكليّة التربية الزاوية، وذلك لأبداء آرائهم حول مدى مناسبة فقرات المقياس وفاعليّتها لقياس إدمان الألعاب الإلكترونيّة لدى طلاب الصفّ الأوّل الثانويّ.

2- **الصدق الذاتيّ:** تمّ استخدام الصدق الذاتيّ الذي يقصد به الجذر التربيعيّ لمعامل الثبات ($\sqrt{0.88}$)، وهو معامل ارتباط مرتفع ممّا يطمئن الباحثة لتطبيق المقياس على العيّنة الأساسيّة للبحث.

الثبات:

للتأكّد من ثبات الأداة استخدمت الباحثة طريقة إعادة الاختبار، وذلك بتطبيق مقياس إدمان الألعاب الإلكترونيّة على عيّنة تكونت من (20) طالباً بمدرسة الزاوية الثانويّة، وبعد مرور فترةٍ قصيرةٍ من الزمن (ثلاثة أسابيع) تمّت إعادة تطبيق المقياس على المجموعة نفسها، بحيث أصبح لكلّ طالبٍ درجتان، ومن ثمّ عمليّة حساب الدرجات في فقرةٍ من فقرات المقياس، وبعد تفريغ البيانات تمّ استخراج ثبات الاستبيان باستخدام معادلة بيرسون، حيث تبيّن أنّ معامل الارتباط بين الإجابات في التطبيق الأوّل والثاني يساوي (0.77)، ويعتبر هذا المعامل ثابتاً عالياً، وهذا دليلٌ كافٍ على صلاحيّة المقياس للتطبيق.

ثانياً - مقياس تشتّت الانتباه والتواصل الاجتماعيّ:

1- من خلال الاطّلاع على البحوث والدراسات السابقة في مجال التشتّت والتواصل الاجتماعيّ والاطّلاع على مقاييس التشتّت والتواصل الاجتماعيّ قامت الباحثة ببناء مقياسٍ جديدٍ اشتمل على محورين: المحور الأوّل التشتت، والمحور الثاني التواصل

الاجتماعيّ، حيث بلغت عدد فقرات المقياس في صورته الأوليّة (18) فقرة موزَّعة على المحورين.

2- تمّت استشارة بعض الأساتذة ذوي الخبرة في هذا المجال(*) .

الصدق:

تمّ حساب صدق المقياس على عيّنة استطلاعيّة تكوّنت من (20) طالباً، وذلك بحساب معامل الارتباط بين كلّ فقرةٍ من فقرات المقياس، والدرجة الكليّة للمحور التابعة له، وحساب معامل الارتباط بين الدرجة الكليّة لكلّ محورٍ من محاور المقياس والدرجة الكليّة للمقياس.

الثبات:

للتأكّد من ثبات المقياس تمّ استخدام معادلة ألفا كرونباخ

جدول (1)

م	المحور	معامل ألفا كرونباخ	التجزئة النصفيّة (معادلة سبيرمان بروان)
1	تشتّت الانتباه	75	81
2	التواصل الاجتماعيّ	78	85
	الدرجة الكليّة لمحور تشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ	85	89

نتائج الدراسة الميدانيّة (تحليلها ومناقشتها):

تعرض الباحثة نتائج الدراسة الميدانيّة (تحليلها ومناقشتها) وفق محاور المقياس، وهي على النحو التالي:

أوّلاً – النتائج المتعلّقة بإدمان الألعاب الإلكترونيّة:

*** نتائج السؤال الأوّل: ما مستوى درجة إدمان الألعاب الإلكترونيّة من خلال الهواتف الذكيّة لدى طلّاب الصفّ الأوّل الثانويّ؟.**

للإجابة عن هذا السؤال قامت الباحثة بحساب التكرارات، والنسب المئويّة، والأوزان النسبيّة لاستجابات العيّنة على فقرات المقياس، وهي على النحو التالي:

جدول (2) التكرارات والنسب المئويّة، والأوزان النسبيّة لاستجابات أفراد العينة على الفقرات المتعلّقة بالإدمان على الألعاب الإلكترونيّة

م	المحور الأوّل: إدمان الألعاب الإلكترونيّة	نعم		إلى حدٍّ ما		لا		الوزن النسبيّ	الترتيب	المستوى
		ك	%	ك	%	ك	%			
1	أقضي يوميّاً أغلب وقتي على الإنترنت	184	61.33	66	22	50	16.66	2.44	1	مرتفع
2	أغلب علاقاتي الاجتماعيّة مع الأصدقاء لم تعد قويّةً.	170	56.66	60	20	70	23.33	2.33	4	متوسّط
3	أشعر بالألم في ظهري ويدي من كثرة جلوسي على الهاتف الذكيّ.	155	51.66	85	28.33	60	20	2.32	5	متوسّط
4	كوّنتُ صداقاتٍ من خلال الألعاب الإلكترونيّة على النت.	166	55.33	84	28	50	16.66	2.39	2	مرتفع
5	لا أنتبه إلى مَن حولي عندما يتحدّثون معي بسبب انشغالي باللعب.	118	62.66	82	27.33	100	33.33	2.06	8	متوسّط
6	يمكنك الاستغناء عن ممارسة الألعاب الإلكترونيّة يوماً كاملاً.	57	19	73	24.33	170	56.66	1.62	10	متوسّط
7	أذهب الى السرير في وقتٍ متأخّرٍ جدّاً.	135	45	80	26.66	85	28.33	2.16	7	متوسّط
8	أستيقظ من النّوم مباشرةً إلى الهاتف الذكيّ لاستكمال اللعبة.	160	53.33	99	33	41	0.33	2.39	2	مرتفع
9	أشعر بالضيق عند فصل أهلي للإنترنت.	170	56.66	70	23.33	60	20	2.37	3	مرتفع
10	قضاء وقتي في اللعب أفضل لي من الزيارات الاجتماعيّة.	155	51.66	75	25	70	23.33	2.28	6	متوسّط
11	أستمتع بوقتي في اللعب أكثر من استمتاعي بقضائه مع الأصدقاء.	122	40.66	88	29.33	90	30	2.1	9	متوسّط
	المحور ككلّ							2.43		مرتفع

بقراءة الجدول (2) يتبيّن أنّ استجابات أفراد العيّنة من الطلاب والطالبات للمحور الأوّل: إدمان الألعاب الإلكترونيّة بشكلٍ عامٍّ جاءت بمستوى ما بين المرتفع والمتوسّط، إذ

بلغ الوزن النسبيّ للمحور ككلّ (2.43)، وهو مستوى مرتفع، حيث اشتمل على 11 فقرة، تراوحت الأوزان النسبيّة لها بين (2.44 – 1.62)، كان أعلاها الفقرة رقم (1) " أقضي يوميّاً أغلب وقتي على الإنترنت"، ووزنها النسبيّ (2.44)، وهي ذات مستوى مرتفع، ثمّ الفقرتين رقم (4 و8) "كوّنت صداقات من خلال الألعاب الإلكترونيّة على النت، و"أستيقظ من النوم مباشرةً إلى الهاتف الذكيّ لاستكمال اللعبة"، ووزنهما النسبيّ (2.39) وهما ذات مستوى مرتفع، في حين كان أدناها ضمن هذا المحور الفقرة رقم (11) "أستمتع بوقتي في اللعب أكثر من استمتاعي بقضائه مع الأصدقاء"، ووزنها النسبيّ (2.1)، وهي ذات مستوى متوسّط، والفقرة رقم (6) "يمكنك الاستغناء عن ممارسة الألعاب الإلكترونيّة يوماً كاملاً"، ووزنها النسبيّ (1.62)، وهي ذات مستوى متوسّط.

من خلال ما سبق يتّضح أنّ إدمان استخدام الألعاب الإلكترونيّة يتمثّل في قضاء الطالب معظم وقته مع الألعاب الإلكترونيّة فلا يستغلّه في القيام بمهامّ مفيدة أو في الدراسة، وأنّه يصعب عليه البقاء لمدّة يوم دون ممارسة الألعاب الإلكترونيّة، وعدم قدرته على إنشاء علاقات اجتماعيّة مع زملائه او أقاربه، وأغلب صداقاته أصدقاء من العالم الافتراضيّ، وهذه الصداقات يمكن أن تكون مع أفراد من دياناتٍ وثقافاتٍ مختلفة غير الديانة الإسلاميّة.

ثانياً– النتائج المتعلّقة بالتشتّت والتواصل الاجتماعيّ:

***نتائج السؤال الثاني: ما مستوى درجة تشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ لدى طلّاب الصفّ الأوّل الثانويّ؟.**

يوضح الجدول (3) التكرارات والنسب المئويّة، والأوزان النسبيّة لاستجابات عيّنة الطلّاب على العبارات في المحور الثاني:

جدول (3) التكرارات والنسب المئويّة والأوزان النسبيّة لاستجابات عيّنة الدراسة من الطلّاب للمحور الثاني

م	المحور الثاني	نعم		إلى حدٍّ ما		لا		الوزن النسبيّ	الترتيب	المستوى
		ك	%	ك	%	ك	%			
1	لا أحبّ الجلوس في مكانٍ واحدٍ كثيراً	126	42	84	28	90	30	2.12	10	متوسّط
2	أغلب الأحيان لا أنتبه لمن يسألني أو يستفسر عن أيّ معلومة.	135	45	85	28.33	80	26.66	2.18	9	متوسّط
3	أنسى كثيراً ما يُطلب منّي من واجبات.	179	59.66	71	23.66	50	16.66	2.43	2	مرتفع

م	المحور الثاني	نعم		إلى حدٍّ ما		لا		الوزن النسبيّ	الترتيب	المستوى
		ك	%	ك	%	ك	%			
4	أجد صعوبةً في تنفيذ التعليمات المطلوبة منّي.	149	49.66	81	27	70	23.33	2.35	6	مرتفع
5	أفقد ادواتي التعليميّة كثيراً.	150	50	80	26.66	70	23.33	2.26	8	متوسّط
6	أغلب الوقت لا أنجز المهامّ المطلوبة منّي بالكامل.	60	20	69	23	171	57	1.63	11	متوسّط
7	دائم السرحان وأحلام اليقظة.	165	55	75	25	60	20	2.35	6	مرتفع
8	أصبر كثيراً عند التأخّر في إجابة طلبي.	175	58.33	65	21.66	60	20	2.38	5	مرتفع
9	أحبّ الزيارات العائليّة.	170	56.66	80	26.66	50	16.66	2.40	4	مرتفع
10	صداقاتي لا تستمرّ طويلاً.	179	59.66	72	24	49	16.33	2.43	2	مرتفع
11	أذهب لزيارة أصدقائي وأقضي معهم أغلب الوقت.	150	50	81	27	69	23	2.27	7	متوسّط
12	أحبّ الجلوس على هاتفي أكثر من الجلوس مع عائلتي.	170	56.66	75	25	55	18.33	2.38	5	مرتفع
13	أشعر بالملل عندما لا ألعب بالهاتف الذكيّ.	180	60	80	26.66	40	13.33	2.46	1	مرتفع
14	لا أحبّ الزيارات العائليّة لأنّها تحرمني من اللعب.	165	55	77	25.66	58	19.33	2.35	6	مرتفع
15	انتبه عندما يناديني أحدٌ بسرعة.	178	59.33	72	24	50	16.66	2.42	3	مرتفع
	المحور ككلّ							2.35		مرتفع

بقراءة الجدول(3) يتّضح من خلال استجابات أفراد العيّنة أنّ المحور الثاني الذي يتمثّل في تشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعي بشكلٍ عام جاء بمستوى مرتفع، إذ بلغ الوزن النسبيّ للمحور ككلّ (2.35) وهو مستوى مرتفع، حيث اشتمل على 15 فقرة، تراوحت الأوزان النسبيّة لها بين (2.46) – (1.63)، كانت أعلاها الفقرة رقم (13) "أشعر بالملل عندما لا ألعب بالهاتف الذكيّ"، ووزنها النسبيّ (2.46)، وهي ذات مستوى مرتفع، ثمّ الفقرتين رقم (3 و11) "أنسى كثيراً ما يُطلب منّي من واجباتٍ، وأذهب لزيارة أصدقائيّ وأقضي معهم أغلب الوقت"، ووزنهما النسبيّ (2.43)، وهما ذات مستوى مرتفع، في حين كان أدناها ضمن هذا المحور فقرتين هما: الفقرة رقم (6) "أغلب الوقت لا أنجز المهامّ

المطلوبة منّي بالكامل"، ووزنها النسبيّ (1.63) وهي ذات مستوى متوسّط، والفقرة رقم (1) "لا أحبّ الجلوس في مكانٍ واحدٍ كثيراً"، ووزنها النسبيّ (2.12)، وهي ذات مستوى متوسّط.

وتشير قراءة الأوزان النسبيّة أعلاه إلى أنّ من الآثار السلبيّة لإدمان ممارسة الألعاب الإلكترونيّة من خلال الهواتف الذكيّة تشتّت انتباه الطلّاب، وعدم تنفيذ الأعمال المطلوبة منهم، والتململ وعدم الرغبة في الجلوس في مكانٍ واحدٍ لفترةٍ طويلةٍ مثل الجلوس على المقاعد الدراسيّة أثناء الحصص، وعدم الانتباه الى المعلّم أثناء الشرح، ومن الآثار السلبيّة أيضاً الانطواء والتمركز حول الذات وعدم التفاعل الاجتماعيّ مع الأصدقاء.

3- النتائج الخاصّة بالسؤال الثالث: هل توجد فروق دالّة إحصائيّاً بين أفراد عيّنة الدراسة من الطلاب في مستوى درجة إدمان الألعاب الإلكترونيّة والتشتت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ لدى طلاب الصفّ الاوّل الثانوي حسب متغير النوع ؟

وستتمّ الاجابة عن هذا التساؤل من خلال التحقّق من الفرض التالي:

النتائج المتعلّقة بفروض الدراسة:

- نتائج الفرض الأوّل ونصّه: لا توجد فروق دالة إحصائيّاً حسب متوسّطات استجابات أفراد العيّنة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونيّة وتشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ تعزى إلى متغيّر النوع.

للإجابة عن هذا الفرض تمّ حساب المتوسّطات الحسابيّة والانحرافات المعياريّة لكلّ محور والدرجة الكليّة للاستبانة بالنسبة إلى الذكور والإناث، وكذلك قيم (ت) ودلالتها الإحصائيّة، ويمكن عرض ما توصّلت إليه الباحثة من نتائج من خلال الجدول التالي:

جدول (4) الأعداد والمتوسّطات والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) ودلالتها في محاور الاستبانة والدرجة الكليّة لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونيّة تبعاً لمتغيّر النوع.

محاور الاستبانة	النوع	العدد	المتوسط الحسابيّ	الانحراف المعياريّ	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
المحور الأوّل: إدمان الألعاب الإلكترونيّة.	ذكور	140	47.22	6.43	1.81	غير دالّة
	إناث	160	48.21	5.03		
المحور الثاني: تشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ.	ذكور	140	33.60	4.83	1.55	غير دالّة
	إناث	160	34.35	3.85		
الدرجة الكليّة	ذكور	140	89.88	9.22	0.87	غير دالّة
	إناث	160	93.81	6.43		

يتّضح من الجدول (4) أنّه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائيّة بين الذكور و الإناث في المحور الأوّل (**إدمان الألعاب الإلكترونيّة**)، حيث كانت قيمة (ت) = 1.81 ، وهى غير دالّة إحصائيّاً، وكما يتبيّن من الجدول السابق أيضاً أنّه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائيّة بين الذكور والإناث في المحور الثاني (**تشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ**)، حيث كانت قيمة (ت) = 1.55 ، وهى غير دالّة إحصائيّاً، ويتّضح كذلك من الجدول أنّه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائيّة بين الذكور والإناث في الدرجة الكليّة، حيث كانت قيمة (ت) = 0.87، وهى غير دالّة إحصائيّاً.

4- نتائج الفرض الرابع ونصّه: توجد علاقة ارتباطيّة دالّة بين إدمان الألعاب الالكترونيّة و تشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ لدى طلّاب الصفّ الأوّل الثانويّ.

للتحقّق من هذا الفرض قامت الباحثة بحساب معامل ارتباط بيرسون بين أبعاد المقياس، وكانت النتائج كما في الجدول التالي:

جدول (5) معاملات الارتباط بين إدمان الألعاب الإلكترونيّة وتشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ

المتغيّر المستقلّ / المتغيّر التابع	إدمان الألعاب الإلكترونيّة
تشتّت الانتباه	**0.66
ضعف التواصل الاجتماعيّ	**0.67
الدرجة الكليّة	**0.77

**** دالّ عند 0.01**

يتّضح من الجدول (5) أنّه توجد علاقة ارتباطيّة موجبة ودالّة عند مستوى 0.01 بين أبعاد مقياس تشتّت الانتباه وضعف التواصل الاجتماعيّ وإدمان الألعاب الإلكترونيّة، أي أنّه كلّما زاد استخدام الألعاب الالكترونيّة زاد تشتّت الانتباه وضعف التفاعل الاجتماعيّ.

المقترحات والتوصيات:

بناءً على نتائج الدراسة الحاليّة توصي الباحثة بالآتي:

1- توعية أولياء الأمور بالأضرار النفسيّة والاجتماعيّة والتعليميّة المترتبة على إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونيّة.

2- المراقبة المستمرّة غير المباشرة للطالب للتأكّد من عدم خطورة الألعاب الإلكترونيّة التي يمارسها.

3- تشجيع الأبوين والأخوة على الاشتراك مع الطالب في الألعاب الإلكترونيّة حتّى لا ينعزل عن العالم المحيط.

4- محاولة توعية الجهات التربويّة والتعليميّة لتصميم ألعاب تعليميّة هادفة ومحاولة إشراك الطلّاب في تصميمها.

الهوامش:

1- http://learning-otb.com/index.php/tools-concept1/743-e-games.

2- محمّد ختاش وحليمة رحالي، (2021)، إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونيّة وانعكاساتها التربويّة والنفسيّة، دراسة ميدانيّة لدى عيّنة من المراهقين المتمدرسين، المجلّة الجزائريّة التربية والصحّة النفسيّة، مج 7 ، ع8.

3 - أبو العينين، علاء (2010)، حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام ومستجدّات العصر، المجلّة الإسلامية، تم: ..http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502

4- عليّ الصوالحة وآخرون، علاقة الألعاب الإلكترونيّة العنيفة بالسلوك العدوانيّ والسلوك الاجتماعيّ لدى أطفال الروضة 2016 ، في: http://journals.qou.edu/index.php/nafsia/article/view/203

5- بشرى محمّد وأمل حسون، (2018) إدمان الألعاب الإلكترونيّة وعلاقته بتشتّت الانتباه لدى تلاميذ المدرسة الابتدائيّة،2016، مجلّة الأستاذ، مج 3 ، العدد 225 ،/ ص 77.

6- مرفت عبد الحميد،(2017)، في: .https://www.albayan.ae./health/features/2017-04-02-1.2903566

7- لامية، بوبيدي وآخرون (2019)، تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونيّة على التوافق النفسيّ للأطفال، مجلّة الدراسات والبحوث الاجتماعيّة، مج7، ع1،،ص10.
8- الصادق، عبد الصادق حسن(2015)، التعرّض لألعاب الفيديو جيم الإلكترونيّة وعلاقته بالعنف لدى المراهقين (دراسة مقارنة بين طلّاب المدار الثانويّة في مصر والبحرين)، حوليّات الآداب والعلوم الاجتماعيّة، البحرين، مج35، ع 429 .ص 23.
9- ديعلي، ليلى وشودي، منوبية (2020)، تأثير الألعاب الإلكترونيّة باستخدام الهواتف الذكيّة على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمّهاتهم، المجلّة العربيّة للتربية النوعيّة، مج 4، ع 13، 177 .
10- في بشرى وأمل (2016)، إدمان الألعاب الإلكترونيّة وعلاقته بتشتّت الانتباه لدى تلاميذ المدرسة الابتدائيّة، مجلّة الأستاذ، مج 3، ع 225 .
11- المرجع السابق.
12- https://www.ma3reefa.com/%D9%85%D8%A7%D9%87%D9%88-%D8%A7%D9%84%D8%AA%D9%81%D8%A7%D8%B9%D9%84-%D8%A7%D9%84%D8%A7%D8%AC%D8%AA%D9%85%D8%A7%D8%B9%D9%A
13- حجاب، أنوار أحمد عبد اللطيف شعبان (2015)، فعاليّة برنامج تدريبيّ إلكترونيّ لتنمية مهارات إنتاج الألعاب الإلكترونيّة التعليميّة لدى أخصائي تكنولوجيا التعليم، مجلّة القراءة والمعرفة.
14- بشرى وأمل، (2016)، مرجع سبق ذكره.
15 – قدي، سمية، (2018)، إدمان الألعاب الإلكترونيّة وعلاقته بالتنمّر في الوسط المدرسيّ، مجلة التنمية البشريّة ، ع 10 في: https://www.asjp.cerist.dz/en/downArticle/172/6/2/54173
16- المركز التربويّ للبحوث والإنماء، سلامة الأطفال على الإنترنت، دراسة وطنيّة حول تأثير الإنترنت على الأطفال في لبنان، بيروت، ص150.
17- برتيمة، سميحة، الألعاب الإلكترونيّة والعنف المدرسيّ، (2017)، جامعة محمّد خيضر، رسالة ماجستير منشورة في:

http://thesis.univ-biskra.dz/2865/1/M%C3%A9moire_53_2016.pdf
18- محمّد ختاش وحليمة رحالي، مرجع سبق ذكره.
19- بشرى محمّد وأمل حسون، مرجع سبق ذكره.
20- https://www.aau.edu.jo/ar/node/2785
21- **http://bib.univ-oeb.dz:8080/jspui/handle/123456789/10024**