أثر الافراط في استخدام الألعاب الالكترونية على بعض السمات النفسية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية الرياضيين وغير الرياضيين

*د/ بسنت محمد حسن السمرة

المقدمة ومشكلة الدراسة :

يشهد العالم اليوم انفجاراً إعلاميا رقمياً أفرزه تطـــور تكنولوجيـــات المعلومات والاتصال خلال العدين الاخرين من القرن العشرين وخاصة تلك التي تعنى بالتنشئة الاجتماعية والفكرية للتلاميذ حتى أصبح هؤلاء يعيشـــون في بيئة اتصال شاملة يحمها جملة من الوسائل كالهواتف المحمولة والانترنت وممارسة الالعاب الالكترونية بأشكالها المختلفة.

تهتم الأمم المتحضرة في الوقت الحاضر بالطاقة البشرية لأبنائها أكثر من اهتمامها بأي شيء آخر أو بأي طاقة أخرى، ذلك أن الإنسان يستطيع أن يتحكم بتلك الطاقات ويحولها لصالح أمته ومجتمعه فيما لو أعد إعداداً سليماً يحقق له نمواً متكاملاً في جوانب شخصيته. (حامـــد أبـــو جـــراح، ٢٠١٥) (زكريا الشربيني ،٢٠١٠)

ولقد انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعـــات العربيـــة والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجـــذب التلاميـــذ بالرســـوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظـــم المنـــازل وأصبحت الشغل الشاغل لتلاميذ اليوم حيث أنها استحوذت علـــى عقـــولهم واهتماماتهم. كما أن ألعاب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرًا على الصـــغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار.(British ٢٠١١)

هذا وقد انتشرت هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج منها

* مدرس بقسم علم النفس الرياضي– كلية التربية الرياضية– جامعة كفر الشيخ.

حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا التلاميذ إدماناً على ممارستها. وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل، حول كيفية تمضية تلاميذ هم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح أحدث ألعاب الحاسب والفيديو (أبو جراح، ٢٠١٠)(باسم الانباري،٢٠١٠).

ففي هذا السياق تقرر السيدة ويلكنسن نقلا عن (نورة السعد، ٢٠٠٥) التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من ألعاب الالكترونية، أنه في الوقت الذي تأكد فيه بعض الدراسات الآثار الإيجابية للألعاب الالكترونية على سلوك التلاميذ، وعلى تحصيلهم الدراسي ولكن أيضاً هناك آثار سلبية عليهم ثم على المجتمع بعد ذلك. ففي نظرها تتسم الألعاب الالكترونية بالعنف وتؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية، وتناقص في السلوك الاجتماعي السوي المنضبط.(نورة السعد، ٢٠٠٥)

ولها أيضاً آثار سلبية على صحة التلاميذ كالسمنة المفرطة وحدوث النوبات المرضية كما قدمت فاطمة نصيف في مؤتمر الحوار الوطني الثاني الذي عقد في مكة المكرمة، قائمة مهمة بالدراسات والأبحاث التي تثبت الدور الكبير الذي تقوم به هذه الألعاب وأفلام العنف التي تبث عبر القنوات الفضائية في تأصيل القتل والعنف لدى التلاميذ والمراهقين وأيضاً الشباب لافتة النظر إلى ضرورة اتخاذ موقف منها. (نورة السعد، ٢٠٠٥)

وذكرت دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة التلاميذ لألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم، وأشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها لذا الكثير من أطباء علم النفس يلقون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنها السبب

الأساس في زيادة العنف في المجتمع، وقالوا أن الألعاب تنمي العنف بشكل غير هادف في نفوس النشء.(Adams ٢٠٠٦، فاطمة ٢٠٠٥)

ولقد اصبح اللعب اسهل من السباق فالفرد لا يحتاج الى معرفة بالحاسوب لكى يتمكن من اللعب، كما ان الحواسيب الشخصية اصبحت اسهل استخداماً الى حد مما ساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع من الالعاب كما انها نجحت لكونها وسيلة ترفيهية تتيح للتلاميذ الاكتشاف والتجريب دون خطر او مسئولية او عقاب فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من اشياء معنية وكذلك الفشل من انجاز اشياء اخرى من خلال الالعاب الالكترونية ودون الخوف من الوقوع في حقيقة في الفشل.(المجذوب ٢٠٠٧)

وأصبحت الالعاب الالكترونية تختل مكانة بارزة في مجتمعنا الاسرى اذ لا يكاد يخلو منها بيت في الوطن العربي وهى من اكثر الالعاب شيوعا في هذا العصر وتسمى احيانا العاب الفيديو جيم او الالعاب الحاسب الألى وكلها تجتمع في عرض احداث على الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية. (الانباري ،٢٠١٠)

وأن هذا الانتشار الواسع للاعبا الالكترونية وزيادة الساعات المصوفة من قبل التلاميذ (ذكوراً واناثاً) في اللعب يثير التساؤلات من قبل المربيين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول اثارها المعرفية او الانفعالية واتصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم بين العلماء وانقسم العلماء الى فريقين ما بين متفائلين للعب التلاميذ بالألعاب الإلكترونية وبين متشائمين وقد اقام كل من الفريقين وجهة نظرة على اسس من الحجج والافتراضات التي لا يمكن تجاهلها. (ايناس الطوير ٢٠١٨)

ونجد ان العناد (أو العصيان) ظاهرة لا يُنفِّذ فيها الطفل ما يؤمر به، أو يُصرُّ على تصرف ربما يكون خطأ أو غير مرغوب فيه وهذا السلوك من جانب الطفل يُتخذ كتعبير منه لرفض رأي أراده الآخرون، كالأهل

والمعلمين. ويتميز العناد بالإصرار وعدم التراجع حتى في حال الإكراه والقسر يبقى الطفل محتفظاً بموقفه داخلياً. عبد العلي الجسماني (٢٠١١م)

ويعتبر العناد من بين النزعات العدوانية عند التلاميذ وسلبيةً وتمرداً ضد الوالدين ومن في مقامهم، دون انتهاكات خطيرة لحقوق الآخرين ويعتبر محصلة لتصادم رغبات وطموحات الصغير، ورغبات ونواهي الكبار وأوامرهم.(Salen ٢٠٠٤)

والعناد من اضطرابات السلوك الشائعة ؛ وقد يحدث لفترة وجيزة أو مرحلة عابرة، أو يكون نمطاً متواصلاً وصفة ثابتة في سلوك وشخصية الطفل وقد يظهر في البيت ويختفي في المدرسة أو العكس وغالباً ما يكون وسيلة مؤقتة لتحقيق أهداف ومقاصد آنيّة سريعة لدى الطفل وفي بعض الأحيان، يكون سلوك العناد قوياً جداً بردة غير طبيعية ويدعى "اضطراب العناد الشارد" ويعتبر في هذه الحالة جذوراً لنوع من اضطرابات الشخصية عند الكبار وهو ما يسمى الغضب وهو إحساس طبيعي يختبره كل إنسان، إن الغضب منحة من الله أعطاها لنا حتى نواجه بها الأشياء الخاطئة أو المخاطر.(American Obesity Association، ٢٠٠٥)

إن الغضب قوة محايدة، قد تستخدمها بشكل غير صحيح فتخسر نفسك، وتفقد محبة من حولك، أو تستخدمها دفاعاً عن الخير ودفعاً للشر. فالغضب في حد ذاته ليس هو الخطأ، فهو يولد الشجاعة ويقهر الخوف. فهو شأنه شأن كل العواطف يمكن أن يكون بناءاً أو مدمراً فالخطأ يأتي من إستخدامنا الأعوج للغضب. (عزة مختار ومحمد البواليز٢٠١٥م)

إن الغضب ليس له سن معين، فهو يبدأ منذ الطفولة ويستمر يذهب ويعود طيلة الحياة، قد يكون للحظات بسيطة وقد يستمر ساعات أو أيام، وربما العمر كله، فأحياناً نرى أشخاصاً على وجوههم الغضب، والإبتسامة لا تراودهم أبداً وندعوهم "الشخص الكشري" أو الغضوب. (حسن عبد المعطى، على عبد السلام ٢٠٠١م)

الغضب أحياناً يكون مختبئاً لا يظهر أمام الناس وأحياناً أخرى يكون واضحاً، أو يمكننا القول أن هناك أناس يستطيعون أن يكتموا غضبهم مهما كان، وهناك أشخاص على النقيض ترى وجوههم كمرآة تعكس ما بداخلهم من أحاسيس وعواطف ومن اهم تلك السمات سمة الغضب. (سهيل شواقفة ٢٠٠٩م)

وأساس إحساسنا بالغضب ليس هو الظروف السيئة أو الظلم الذي نلاقيه من الناس والمجتمع، بقدر ما هو تفاعلنا مع الأحداث. فهناك أشخاص لا يرون إلا السلبيات في حياتهم وحياة الآخرين، فيشعرون بالغضب على ما هم فيه، وهناك من يرى الإيجابيات فقط فيظل سعيداً مهما حدث حوله من ضغوط، فيكون غضبه محسوباً (وفاء سراج الدين ٢٠١٧م)

ونتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك التلاميذ الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المختلفة على التلاميذ فعلى سبيل المثال تقرر Anderson، (٢٠٠٧م) أنه نظراً لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على التلاميذ وهذا ما دفع الباحثة الى اجراء هذه الدراسة في محاولة منها لربط ممارسة الأنشطة الرياضية كنشاط محدد وموازى للألعاب الالكترونية قد تؤدى الى خفض السلوكيات الغير مرغوب فيها.

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي الى التعرف على:

- أثر الافراط في استخدام الألعاب الالكترونية على مستوى الغضب لدى التلاميذ الرياضيين وغير الرياضيين.

- أثر الافراط في استخدام الألعاب الالكترونية على مستوى العناد لـــدى التلاميذ الرياضيين وغير الرياضيين.

تساؤلات البحث:

- ما هو تأثير الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونيـــة علـــى مســـتوى الغضب لدى التلاميذ الرياضيين وغير الرياضيين؟
- ما هو تأثير الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على مستوى العناد الرياضيين وغير الرياضيين ؟

مصطلحات البحث:

- الألعاب الإلكترونية:

عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية. كما تعرفها الباحثة إجرائيا بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشـــمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو PlayStation وألعـــاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهـــزة الكفيـــة (المحمولـــة palm devices). (Salen ٢٠٠٤)

- العناد:

العناد عند الطفل ظاهرة طبيعية في حدودها المعقولة، وعدم وجودها أو برودها كثيراً يعتبر مؤشراً خطراً لنمو الجوانب العقلية والنفسية في حياة الطفل، كما أن ارتفاعها قد يؤدي بالطفل إلى اضطرابات انفعالية ونفسية، بل وعدم تأقلم الطفل مع مجتمعه، وخاصة إذا تعدت السن المحدد لهـــا علميـــا. (Caroline Blaya،٢٠١٥)

- الغضب:

هو حالة انفعالية تشتمل على مجموعة من الدرجات، تبدأ بالغضـــب البسيط كالغضب والاستثارة والضيق ثم تنتهي بالغضب الشـــديد المتمثـــل بالتمزيق والتدمير والعنف، كما يتسم سلوك الطفل بالهياج الشديد والصراخ والتذمر. (علاء كفافى، مايسة النيال ٢٠٠٠م)

- **الغضب :**

يعد انفعال الغضب من الانفعالات البارزة في حياة الانسان والتي يشعر بها كدلالة على مواجهة الضغوطات وعوامل الاحباط ولكنة عندما يتراكم داخل النفس قد ينتج عنة بعض الامراض والاضطرابات النفسية المختلفة. (منظمة الصحة العالمية جنيف ٢٠٠٢م).

الدراسات والبحوث السابقة:

- دراسة "**ايناس الطوير**" (٢٠١٨م) (٣) بعنوان "**الالعاب الالكترونية من الابداع والابتكار الى اداة للانتحار "لعبة الحوت الازرق نموذجا**" دراسة ميدانية استهدفت الدراسة التعرف على علاقة الالعاب الالكترونية بالأبداع والابتكار لدى الشباب واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي للدراسات الميدانية لدى الشباب مفرطي استخدام الالعاب الالكترونية وكانت من اهم النتائج تعدد الاثار السلبية لدى الشباب المفرطين في استخدام الالعاب الالكترونية واشارات الدراسة الى وجود اضطراب في العديد من السمات النفسية لدى عينة الدراسة.
- دراسة "**أماني عبد التواب صالح**" (٢٠١٧م) (٢) بعنوان "**تأثير ممارسة الالعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى التلاميذ" دراسة وصفية تحليلية على تلاميذ مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية**"، استهدفت الدراسة التعرف على تأثير ممارسة الالعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى التلاميذ واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي واشتملت عينة البحث على عينة مكونة من (٢٣٣) تلميذ وتلميذة من المرحلة الابتدائية بست محافظات وكانت من اهم النتائج الى عدم وجود فروق دالة احصائياً بين افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية والذين لا يمارسون الالعاب الالكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء اللغوي.

- دراسة "**على سليمان مفلح**" (٢٠١٦م) (١٦) بعنوان "**علاقة الالعاب الالكترونية بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى تلاميذ الروضة**"، استهدفت الدراسة التعرف على العلاقة الالعاب الالكترونية بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى تلاميذ الروضة واستخدم الباحث المنهج الوصفي للدراسات المسحية واشتملت عينة البحث على اولياء الامور للتلاميذ الروضة بعمان وكانت من اهم النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية لعلاقة الالعاب الالكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى تلاميذ الروضة.
- دراسة "**كيونغ**" (٢٠١٥م) (٢٥) بعنوان "**العلاقة بين استخدام العاب الحاسوب بين التلاميذ والابداع في دولة كوريا**" استهدفت الدراسة التعرف على العلاقة التي ربطت بين تلاميذ هذه الدولة والهة الحاسوب كي يتم اعتمادها كأداة لتطوير القدرات الابداعية لديهم واستثمارها في تنمية التنشئة الاجتماعية لديهم واستخدم الباحث المنهج الوصفي للدراسات المسحية واشتملت عينة الدراسة على التلاميذ من (٦-١٠) سنوات وكانت من اهم النتائج ان استخدام العاب الحاسوب علاقة عكسية مع الابداع لدى التلاميذ.
- دراسة "**كارلا هاملين**" (٢٠١٤م) (٣١) بعنوان "**العلاقة بين لعب التلاميذ الالعاب الالكترونية والابداع بين طلاب المرحلة الاساسية بنيويورك**" واستهدفت الدراسة التعرف على امكانية التفاعلات الايجابية بين التلاميذ والالعاب الالكترونية ودورها في دعم القدرات الابداعية لديهم واستخدم الباحث المنهج الوصفي واستخدم الباحث المنهج الوصفي للدراسات المسحية واشتملت عينة الدراسة على التلاميذ من (٨-١٠) سنوات وكانت من اهم النتائج ان استخدام العاب الالكترونية علاقة عكسية مع الابداع لدى التلاميذ.

- دراسة "**حنان الشيخة**" (٢٠١١م) (٨) بعنوان "**برامج التلفاز والالعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني واضعاف الحساسية لدى التلاميذ**" واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي باستخدام القياس القبلي البعدي للمجموعتين احدهما تجريبية والاخرى ضابطة واشتملت عينة البحث على طلاب الصف السادس الابتدائي وكانت من اهم النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى متوسط درجات السلوك العدواني ولصالح المجموعة التجريبية.
- دراسة "**وفاء تركي الغريري**" (٢٠١٠م) (٢٢) بعنوان "**الذكاء وعلاقته بالقدرات الحركية لدى رياض التلاميذ بعمر ٤-٦ سنوات**"، استهدفت الدراسة التعرف على العلاقة بين الذكاء والقدرات الحركية لدى رياض التلاميذ بعمر ٤-٦ سنوات استخدام المنهج الوصفي وكانت عينة البحث التلاميذ بعمر ٤-٦ سنوات والبالغ عدهم (٦٠) تلميذ من دار رياض التلاميذ الحكومية وكانت الإجراءات الميدانية تطبيق اختبار للذكاء الذي شمل على جزئيين صوري ولفظي وكل جزء يتكون من (٤٥) صورة وعبارة لفظية وكانت من اهم النتائج وجود علاقة ارتباط معنوية بين الذكاء والقدرات الحركية (التوازن- الرمي- لمسك- الركض- القفز).
- دراسة "**دلال الحشاش**" (٢٠٠٨م) (٩) بعنوان "**اثر ممارسة الالعاب الكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت**، واستهدفت الدراسة التعرف على اثر ممارسة الالعاب الكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت واستخدم الباحث المنهج التجريبي للمجموعتين احدهما تجريبية والاخرى ضابطة واشتملت عينة البحث على تلاميذ الصف الحادي عشر وعددهم (٢٤) طالب وكانت من اهم

النتائج وجود فروق ات دلالة احصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية لدى مجموعتي البحث في مستوى السلوك العدواني لدى عينة الدراسة.

- دراسة "**مها الشحرورى**" (٢٠٠٨) (١٨) بعنوان "**اثر الالعاب الالكترونية والذكاء الانفعالي لدى التلاميذ في الاردن في مرحلة الطفولة المتوسطة**" واستهدفت الدراسة التعرف على اثر الالعاب الالكترونية والذكاء الانفعالي لدى التلاميذ في الاردن في مرحلة الطفولة المتوسطة واستخدم الباحث المنهج التجريبي للمجموعتين احدهما تجريبية والاخرى ضابطة واشتملت عينة البحث على طلاب الصف السادس وعددهم (٧٥) وكانت من اهم النتائج ان هناك فروق ذات دلالة احصائية على مقياس العمليات المعرفية الكلى تبعا لمتغير المجموعة ولصالح المجموعة غير الموجة.

خطة وإجراءات البحث:

منهج البحث:

قامت الباحثة باستخدام المنهج الوصفي وذلك لملائمته لطبيعة البحث وتحقيقاً لأهدافه وتساؤلاته.

مجتمع وعينة البحث:

اشتمل مجتمع البحث على تلاميذ المرحلة الاعدادية بمحافظة الغربية للعام الدراسي (٢٠١٧/٢٠١٨م) والبالغ عددهم (٦٠٠) طالب وطالبة وقد تراوحت أعمارهم بين (١٢-١٥) سنوات واشتملت عينة البحث الاساسية على (١٦٠) تلميذا وتتراوح اعمارهم بين (١٢-١٥) سنة وتنقسم الى التلاميذ المفرطين في استخدام الالعاب الالكترونية وعددهم (٨٠) تلميذ من مستخدمي الألعاب الالكترونية وغير ممارسين للأنشطة الرياضية للعام الدراسي بالإضافة الى (٨٠) تلميذ من مستخدمي الالعاب الالكترونية

وممارسين للأنشطة الرياضية والمتمثلة فـى مـدارس (مدرسـة القـديس أغسطينس الفرير– مدرسة النتوردام– مدرسة صلاح الدين) وتم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية، وقامت الباحثة باختيار عينة استطلاعية عشـوائية وهى من خارج عينة البحث الأساسية بين أفراد المجتمع والبالغ قوامها (٤٠) خمسون طالب.

جدول رقم (١)
يوضح توزيع أفراد العينة حسب النوع

الجنس	العدد	النسبة المئوية
ذكر	١١٠	%٦٨.٧٥
أنثى	٥٠	%٣١.٢٥
المجموع	١٦٠	%١٠٠

أدوات جمع وتحليل البيانات:

ولجمع البيانات الخاصة بالبحث استخدمت الباحثة الأدوات التالية:

١– اولا: مقياس العناد والغضب للتلاميذ وفاء سراج اعداد (٢٠١٧م).

٢– ثانيا: مقياس العناد والغضب اعداد وفاء سراج اعداد **(٢٠١٧م).**

فعالية منهجية البحث في تحقيق أهدافه

اولا: مقياس العناد والغضب اعداد وفاء سراج (٢٠١٧م)

تم إعداد هذه الاستمارة بعد الاطلاع على الكتب المنهجية ومن خلال المقابلات الشخصية بالمدارس للمتغيرات النفسية للتلاميذ وقد حددت الباحثة مقياس وفاء سراج (٢٠١٧م) لمناسبة لطبيعة البحث ويتكون المقيـاس مـن مجموعتين من الاختبارات اختبارات لقياس مستوى الغضب وعـددها (٣٢) عبارة واختيارات لقياس مستوى العناد موزعة على (٢١) عبارة لكل بعـد حيث حددت الاجابات (نعم– احيانا– لا) بحيـث تأخـذ الاجابـة نعـم (٣) درجات، احياناً (٢) دراجتان، لا (١) درجة واحدة. مرفق رقم (٢).

المعاملات العلمية:

أولاً: صدق المحكمين:

قامت الباحثة بحساب صدق المحكمين لعبارة المقياس وذلك باستطلاع رأي خمسة من المناهج وطرق التدريس وعلم نفس النمو بالكليات المتخصصة.

جدول (١)

الأهمية النسبية لعبارات وفقاً لرأي الخبراء (الغضب) (ن= ٥)

الوحدات	موافق	غير موافق	الأهمية النسبية ٪
١	٤	١	%٨٠
٢	٤	١	%٨٠
٣	٥	-	%١٠٠
٤	٥	-	%١٠٠
٥	٤	١	%٨٠
٦	٥	-	%١٠٠
٧	٥	-	%١٠٠
٨	٤	١	%٨٠
٩	٥	-	%١٠٠
١٠	٥	-	%١٠٠
١١	٤	١	%٨٠
١٢	٥	-	%١٠٠
١٣	٤	١	%٨٠
١٤	٤	١	%٨٠
١٥	٥	-	%١٠٠
١٦	٥	-	%١٠٠
١٧	٤	١	%٨٠
١٨	٥	-	%١٠٠
١٩	٥	-	%١٠٠
٢٠	٥	-	%١٠٠
٢١	٥	-	%١٠٠
٢٢	٤	١	%٨٠
٢٣	٥	-	%١٠٠
٢٤	٤	١	%٨٠
٢٥	٤	١	%٨٠
٢٦	٤	١	%٨٠
٢٧	٤	١	%٨٠
٢٨	٥	-	%١٠٠
٢٩	٥	-	%١٠٠
٣٠	٤	١	%٨٠
٣١	٤	١	%٨٠
٣٢	٤	١	%٨٠

يتضح من جدول (١) أن عينة المحكمين (٥) وقد اتفقت الباحثة على الأخذ في الاعتبار العبارات التي تم اتفاق غالبية المحكمين عليها بنسبة موافقة أكثر من ٧٥%، ولذلك تمت الموافقة على جميع العبارات الخاصة ببعد الغضب لدى التلاميذ.

جدول (٢)

الأهمية النسبية لعبارات وفقاً لرأي الخبراء (العناد) (ن = ٥)

الوحدات	موافق	غير موافق	الأهمية النسبية ٪
١	٥	-	%١٠٠
٢	٤	١	%٨٠
٣	٥	-	%١٠٠
٤	٥	-	%١٠٠
٥	٥	-	%١٠٠
٦	٤	١	%٨٠
٧	٥	-	%١٠٠
٨	٥	-	%١٠٠
٩	٤	١	%٨٠
١٠	٥	-	%١٠٠
١١	٥	-	%١٠٠
١٢	٥	-	%١٠٠
١٣	٤	١	%٨٠
١٤	٥	-	%١٠٠
١٥	٥	-	%١٠٠
١٦	٥	-	%١٠٠
١٧	٥	-	%١٠٠
١٨	٤	١	%٨٠
١٩	٥	-	%١٠٠
٢٠	٥	-	%١٠٠
٢١	٥	-	%١٠٠

يتضح من الجدول (٢) موافقة غالبية المحكمين على عبارات بعد العناد حيث جاءت النتائج تفوق ٧٥% من نسبة الموافقة وهي النسبة التي تم الاتفاق عليها وبذلك تمت الموافقة على جميع العبارات الخاصة ببعد العناد.

١- صدق التمايز:

قامت الباحثة بحساب صدق التمايز على عينة بلغ قوامها (٦٠) تلميذ يمثلان مجتمع البحث حيث قامت الباحثة بحساب الربيعيين الأدنى والأعلى وإيجاد الفروق في متغيرات البحث (مقياس العناد والغضب للتلاميذ).

جدول (٣)

دلالة الفرق بين الفئة العليا والفئة الدنيا على استمارة لمقياس العناد والغضب (ن= ٦٠)

الربيع الأعلى (الفئة العليا) (ن = ٣٠)		الربيع الأدنى (الفئة دينيا) (ن = ٣٠)		قيمة (ت) ودلالتها
المتوسط	الانحراف المعياري	المتوسط	الانحراف المعياري	
٤.٦٤	٠.٥٠	٢.٩٠	٠.٨٨	٥.٦٤*

* قيمة (ت) الجدولية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥)= ٢.١٣

يتضح من الجدول (٣) أن قيمة (ت) المحسوبة اكبر من الجدولية مما يدل على أن هناك فروق بين الفئتين (العليا، الدنيا) ويدل ذلك على قدرة البرنامج المقترح على التفريق بين (الفئة العليا، الفئة الدنيا) قيد البحث، مما يدل على صدق العبارات لما وضعت له.

٢- حساب الثبات:

قامت الباحثة بحساب ثبات استمارة التقييم الخاصة بمستوى العناد والغضب وذلك بإيجاد الثبات على عينة بلغ قوامها (٦٠) تلميذ.

جدول (٤)

معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني لمقياس العناد والغضب (ن= ٦٠)

م	الاختبارات	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		معامل الارتباط	الدلالة
		س	ع	س	ع		
	الغضب	٦٥.٢٠	٠.٩٥	٦٥.٤٠	٠.٦٩	٠.٦٨٤	دال
	العناد	٢٨.١٧	٠.٦٤	٢٩.٢٠	٠.٣٤	٠.٧١٠	دال

* قيمة (ر) الجدولية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥)=٠.٢٥٠

يتضح من الجدول رقم (٤) أن معاملات الإرتباط بين التطبيقين الأول والثاني لمقياس العناد والغضب قد تراوحت (٠.٦٨٤ الى ٠.٧١٠) مما يدل على ثبات المقياس.

عرض ومناقشة النتائج

جدول (٨)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار "ت"" لأثر ممارسة الالعاب الإلكترونية على الغضب (ن١=ن٢=٨٠)

المتغير	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	الدلالة الاحصائية
الغضب	غير رياضي	٨٥.٢٥	١.٣٦	٥.٦٢	١٥٨	٠.٠٠٠
	رياضي	٤٨.٢١	١.٠٢			

يتضح من جدول (٨) وجود فروق احصائية في مستوى الغضب لدى الرياضيين وغير الرياضيين ولصالح الممارسين للأنشطة الرياضية وترجع الباحثة تلك النتيجة الى ممارسة الأنشطة الرياضية تحسن من مستوى التفاعل الاجتماعي بين الافراد ويؤدى الى خفض مستوى العناد والغضب والمؤشرات النفسية السلبية.

وعلى الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر Jackson، (٢٠٠٨م) أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل التلاميذ ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم التلاميذ أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات التها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب Jackson، 2008)

كما تري "**نورة السعد**" (٢٠٠٥م) أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للتلاميذ بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

أما "**حسين الجارودي**" (٢٠١١) نقلاً عن "**نورة السعد**" (٢٠٠٥)، التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التلاميذ، فقد ذكرت أن الألعاب تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها، حيث كانت الألعاب سابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء الخيالين كغزاة كوكب الأرض والشخوص الكرتونية، والأرواح الشريرة، والمتسلطين الأشرار على سبيل المثال. إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب.

وفى هذا الصدد يذكر "**فاطمة Allen**" (٢٠١٠م) انه تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد التلاميذ تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة. Allen (٢٠١٠م)

ويضيف "**الين Allen**" (٢٠١٠) بأن الطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلحظونها. (Allen ٢٠١٠)

وترى الباحثة أن الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًّا لتعليم الطفل إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها ، ولكن الافراط في استخدام تلك الالعاب بالإضافة الى طبيعة تلك الالعاب قد يسهم بشكل سلبى على النواحي النفسية والعقلية لهؤلاء التلاميذ ومنها الغضب المستمر لديهم.

كما يرى "**بريش Salen**" (٢٠٠٤م) أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة. (Salen ٢٠٠٤)

وكذلك ترى (McGonigal) بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر، فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات بين التلاميذ والاسر.

جدول (٩)
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار "ت" لأثر ممارسة الالعاب الإلكترونية على العناد لدى الرياضيين وغير الرياضين ن١=ن٢=٨٠

المتغير	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	الدلالة الاحصائية
العناد	غير رياضي	٥٥.٢١	٢.١١	٤.٩٦	١٥٨	٠.٠٠٠
	رياضي	٣١.٣٣	٠.٦٤			

يتضح من جدول (٩) وجود فروق احصائية في مستوى العناد لدى غير رياضي والرياضي ولصالح الرياضيين وترجع الباحثة تلك النتيجة الى الاحتكاك بالأقران سواء داخل الاسرة او خارجة او في الملاعب مما يزيد من فرصة ممارسة الانشطة والالعاب والمسببان لتقبل الاخرين مما يفسر تفوق التلاميذ الممارسين للأنشطة الرياضية.

وفى هذا الصدد يشير Anderson ،(٢٠٠٧م)،Jackson (٢٠٠٨م) في دراسة لهم أنه على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبًا على نظر التلاميذ، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب.(Pew ٢٠١١)

هذا ما أكدت British Board (٢٠١١) في دراستها، وأضافت أيضًا أن من أخطارها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث اشتكى العديد من التلاميذ من آلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسر نتيجة لسرعة استخدام اليد وشد عضلات الرقبة وعظمة اللوح والجلسة غير السليمة. (Gallagher ٢٠١١)

وتقدر جمعية السمنة الأمريكية (American Obesity Association) (AOA)، (٢٠٠٥م) أن ١٦٪ من التلاميذ في الولايات المتحدة يعانون من البدانة، ثلاثة أضعاف المعدل الذي كان عليه الوضع قبل عقدين من الزمن.

وأشارات دراسة **Adams** (٢٠٠٦) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم.

وفي هذا السياق يرى "**سهيل شواقفة**" (٢٠٠٩) أنه أثناء وجوده في أحد محلات الألعاب الإلكترونية جاء رجل يبدو عليه علامات الغضب ونهر طفله أمامه، فسأله عن السبب في ذلك فقال له: إن طفله لم يَعُد يتواجد في المنزل، فما إن يأتي إلى البيت قادمًا من المدرسة حتى يخرج ويذهب إلى محل الألعاب الإلكترونية، ويستمر هناك لأكثر من خمس ساعات، فلا يتفرغ لأداء واجباته المدرسية، ويظل بدون طعام طوال هذه الفترة، حتى إنه قال إن مستواه الدراسي قد تأخر منذ أن عرف الطريق إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية وأنه رأى بنفسه تلاميذ يهربون من الدراسة ويذهبون لممارسة الألعاب الإلكترونية.

وأن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره.

كما أن سهر التلاميذ والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم.

وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (American ٢٠١١) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.(American ٢٠١١)

الاستنتاجات :

- يوجد فروق ذات دلالة احصائية في مستوى الغضب لدى الممارسين وغير الممارسين للأنشطة الرياضية ولصالح الممارسين للأنشطة الرياضية.
- يوجد فروق ذات دلالة احصائية في مستوى العناد لدى الممارسين وغير الممارسين للأنشطة الرياضية ولصالح الممارسين للأنشطة الرياضية.

التوصيات :

- ضرورة توعية اولياء الامور بالحد من استخدام أبنائهم للألعاب الالكترونية.
- السعي لإيجاد اطار تشريعي للرقابة على الالعاب التي قد تهدد التلاميذ.
- عمل برامج وندوات توعوية عن اضرار الالعاب الإلكترونية على التلاميذ.
- السعي الى ممارسة الأنشطة الرياضية لما لها من اثر في عملية التوازن في السمات النفسية.

((المراجـــــــع))

أولاً: المراجع العربية

١- **أحمد المجذوب (٢٠٠٧م):** طفلك والألعاب الإلكترونية- مزايا وأخطار المتميزة: العدد (٢٣)، المملكة العربية السعودية.

٢- **أماني عبد التواب (٢٠١٧م):** تأثير ممارسة الالعاب الالكترونية علـــى الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى التلاميذ "دراسة وصـــفية تحليلية لتلاميذ مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، ٢٠١٧م، بحث علمي منشور، مجلـــة علـــوم التعليم والعلوم النفسية، المجلد ٢٥، العدد ٣ ، القاهرة.

٣- **ايناس الطوير(٢٠١٨م):** الالعاب الالكترونية من الابداع والابتكار الى اداة للانتحار" لعبة الحوت الازرق نموذجا مجلة مجلـــس التعلم العالي،(٢٠١٨م) العدد،(١٨)، القاهرة.

٤- **باسم الانباري (٢٠١٠):** نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. على الـــــــرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic.

٥- **حامد أبو جراح (٢٠١٠م):** طفلك والألعاب الإلكترونية- مزايا وأخطار (١). **المتميزة:** العدد الثالث والعشرون، دار عامل للنشر، المملكة العربية السعودية.

٦- **حسن عبد المعطى، على عبد السلام (٢٠٠١م):** دليل تطبيـــق مقيـــاس الخبرات الشخصية المرتبطة بوصف انفعـــال الغضـــب، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة.

٧- **حسين الجارودي (٢٠١١):** أضرار العاب الكمبيوتر على التلاميذ، دار اليازور للطباعة والنشر، المملكة العربية السعودية.

٨- **حنان الشيخة (٢٠١١م):** برامج التلفاز والالعاب الالكترونيـــة العنيفـــة وعلاقتها بالسلوك العدواني واضعاف الحساســـية لـــدى التلاميذ، رسالة ماجستير، كلية التربية، دمشق

٩- **دلال الحشاش (٢٠٠٨م):** اثر ممارسة الالعاب الكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، رسالة ماجستير، كلية عمان العربية للدراسات العليا، الاردن.

١٠- **زكريا الشربيني (٢٠٠١م):** المشكلات النفسية عند التلاميذ، دار الفكر العربي، القاهرة.

١١- **سهيل شواقفة (٢٠٠٩م):** ادارة الغضب، دار جهينة للطباعة والنشر، عمان، المملكة الاردنية الهاشمية.

١٢- **فاطمة القليني (٢٠٠٥م):** طفلك والألعاب الإلكترونية- مزايا وأخطار المتميزة: العدد الثالث والعشرون

١٣- **عبد العلي الجسماني (٢٠١١م):** سيكولوجية الطفولة والمراهقة، الدار العربية للعلوم، كلية التربية، جامعة ال سعود، المملكة العربية السعودية.

١٤- **عزة مختار، محمد البواليز(٢٠١٥م):** طرق دراسة الطفل، دار الفكر للنشر والتوزيع، القاهرة.

١٥- **علاء كفافى، مايسة النيال (٢٠٠٠م):** المقياس العربي للغضب، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة.

١٦- **على سليمان مفلح، يسرى العويمر، على العليمات (٢٠١٦م):** علاقة الالعاب الالكترونية بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى تلاميذ الروضة، بحث علمي منشور، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، جامعة فلسطين.

١٧- **منظمة الصحة العالمية جنيف (٢٠٠٢م):** التقرير العالمي حول العنف والصحة، المكتب الإقليمي في الشرق الاوسط.

١٨- **مها الشحرورى (٢٠٠٨م):** أثر الالعاب الالكترونية والذكاء الانفعالي لدى التلاميذ في الاردن في مرحلة الطفولة المتوسطة، بحث علمي منشور، كلية عمان العربية للدراسات العليا، الاردن.

١٩- **نورة السعد (٢٠٠٥م):** الخطر في العاب الفيديو للتلاميذ. جريدة الرياض، العدد ١٣٤٠٦، المملكة العربية السعودية.

٢٠- **وفاء الغريرين (٢٠١٠م):** "الذكاء وعلاقته بالقدرات الحركية لدى رياض التلاميذ بعمر ٤-٦ سنوات، ٢٠١٠م، مجلة علوم التربية الرياضية، جامعة بابل، عدد (٤)، المجلد (٣)، العراق.

٢١- **وجيهة التابعي (٢٠٠٥م):** دراسة لبعض المتغيرات النفسية والاجتماعية الديمغرافية المرتبطة بالإدمان التليفزيوني لدى التلاميذ في الريف، مجلة كلية التربية بالمنصورة، الجزء الاول، العدد ١٢٤، جامعة المنصورة.

٢٢- **وفاء سراج الدين (٢٠١٧م):** الخصائص السيكومترية لمقياس الاضطرابات النفسية، بحث علمي منشور، مجلة البحث العلمي في التربية، العدد الثامن عشر، جامعة القاهرة.

ثانياً: المراجع الأجنبية

23- Adams، C. K. (2006). Childhood and adolescent obesity: A winning way to fight a ‘‘losing battle’’. Northeast Florida Medicine، 57، 47–48.

24- Allen S. Weiss (2010). How video games are changing our lives. Retrieved on 05.04.2012

25-American Obesity Association. (2005 ، May). Fact sheet: Obesity in youth. Retrieved on may7، 2011

26-Anderson ، C. A. Gentile ، D. A. ، & Buckley ، K. E. (2007). Violent video game effects on children and adolescents: Theory ، research and public policy. New York: Oxford University Press.

27-British Board of Film Classification (BBFC ، 2007). Playing Video Games. Retrieved on 7.11. 2011

28- Caroline Blaya, (2015): les jeunes et les prises de risque sur internet, Elsevier Masson Sas, France, pp 921

29-Gallagher ، M ، Michael. D (2011): The 2011 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association (ESA).

30-Jackson ، L. A. (2008): Adolescents and the Internet. In D. Romer & P. Jamieson (Eds.) ، The changing portrayal of American youth in popular media (pp. 377–410). Annenberg Public Policy Center at the University of Pennsylvania. NY: Oxford. University Press.

31- KO, H,internet uses and gratification 2014: Understanding Motive for using the internet.paper presented at. the association for Education in journalisme and mass communication, annual meeting NSTU.v ol 4 n°1 pp23

32- McGonigalM ، Jane (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Group (USA) Incorporated.

33-Pew Internet and American Life Project (PEW): (2006). Internet evolution ، Internet penetration and impact. Retrieved on 15.12.2011

34-Salen ، K. ، & Zimmerman ، E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge ، MA: MIT Press.

35-Walsh ، D. ، Gentile ، D. A. ، Walsh ، E. ، & Bennett ، N. (2006). National Institute on Media and the Family. In 11th annual video game report card ، MediaWise، November 28. Retrieved on 15.08.