جامعة عين شمس
كلية الدراسات العليا للطفولة
قسم الإعلام وثقافة الأطفال

استخدامات المراهقين لألعاب البلاي ستيشن على الإنترنت والألعاب الرياضية التقليدية وعلاقتها بالتوافق النفسى لديهم (دراسة ميدانية)

رسالة

مقدمة ضمن متطلبات نيل درجة الدكتوراه في الإعلام وثقافة الأطفال

إعداد الباحثة

ريهام أحمد رسمى محمد

تحت اشراف

أ.د. حنان محمد يوسف
استاذ بقسم الإعلام
كلية الاداب – جامعة عين شمس

د. إسراء عبد المقصود عبد الوهاب
مدرس بقسم الدراسات النفسية – معهد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس

مستخلص

تتمثل مشكلة الدراسة في تساؤل رئيسي هو ما هو تأثير استخدام المراهقين لألعاب البلاى ستيشن على الانترنت والألعاب التقليدية على التوافق النفسي لديهم؟ وقد انبثقت مشكلة الدراسة الحالية من خلال الدراسة الاستطلاعية التي أجرتها الباحثة علي مجموعة من المراهقين من سن 15إلى 18 عام وتكمن فى أهمية الموضوع الذي يتصدى لدراسته وهو استخدامات المراهقين لألعاب البلاى ستيشن على الإنترنت والألعاب الرياضية التقليدية وعلاقتها بالتوافق النفسي لديهم.

وتهدف الدراسة إلى الإطلاع على واقع ألعاب البلاى استيشن لدى المرهقين وتوضيح أهمية الألعاب الرياضية التقليدية في حياة المراهقين بشكل عام وعلى التوافق النفسي لديهم بشكل خاص.

أما عن متغيرات الدراسة فيعتبر استخدامات المراهقين لألعاب البلاي استيشن علي الانترنت والألعاب الرياضية التقليدية هما المتغيرين المستقلين للدراسة بينما التوافق النفسي هو المتغير التابع.

تعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التى لا تعنى مجرد تقديم المعلومات عن الجوانب الخاضعة للدراسة فحسب بل تتعدى ذلك إلى استخلاص الدلالات منها تبعاً لهدف الدراسة. فقد اعتمدت الدراسة الراهنة على منهم المسح Survey Method داخل إطار هذا المنهج واعتمدت الباحثة على منهج المسح بالعينة، وذلك لصعوبة إجراء المسح الشامل لجميع مفردات مجتمع الدراسة. وذلك على عينة عمديه من المراهقين قوامها 400 مفردة (200 من ذكور و200 من إناث) في الفئة العمرية من 15 إلى 18 عام من طلاب جامعة عين شمس وأعضاء الأندية الرياضية (نادي الرحاب ، نادي مدينتي ، نادي أسوان الرياضي). واستخدمت الباحثة صحيفة الاستبيان ومقياس التوافق النفسي للمراهقين الذين يمارسون العاب البلاي ستيشن والألعاب الرياضية التقليدية والذي أعدته الباحثة.

وقد خلصت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها

1) ترتفع نسبة (ضيق الوقت بسبب انشغالي بمذاكرة دروسي) عند الإناث عن الذكور حيث جاءت النسب (84.6%، 63.3%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة2.126و هي أعلي من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 95%.
2) ترتفع نسبة (عدم امتلاك جهاز بلاى ستيشن) عند ذكور عن الإناث حيث جاءت النسب (43%،0%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة4.202وهي أعلي من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.
3) توصلت الدراسة إلي أن المبحوثين الممارسين للألعاب الرياضية التقليدية أكثر توافقا نفسيا (شخصيا، اسريا، اجتماعيا وانفعاليا) مقارنتا بالمبحوثين الممارسين لالعاب البلاي ستيشن.

Abstract

The study problem is the question "what is the effect of adolescents' use of online playstation games and traditional games?" The study conducted by the researcher on the problem of the current study The problem of the current study emerged from adolescents from the age of 15 to 18 years.
The importance of the topic addressed in his study is adolescents' use of online playstation games and sports and their relationship to psychological compatibility.

The study aims to examine the reality of playstation games among adolescents and to clarify the importance of traditional sports in the lives of adolescents in general and their psychological compatibility in particular.
As for the study variables, it is considered that adolescents' use of online playstation games and traditional sports games are the two independent variables for the study, while psychological compatibility is the dependent variable.
This study is considered one of the descriptive studies that does not mean merely providing information about the aspects subject to the study, but goes beyond that to extracting indications from them according to the aim of the study. The current study relied on the Survey Method within the framework of this approach, and the researcher relied on the sample survey approach, due to the difficulty of conducting a comprehensive survey of all the items of the study community. This is based on a deliberate sample of 400 adolescents (200 males and 200 females) in the age group from 15 to 18 years of Ain Shams University students and members of sports clubs (Al-Rehab Club, Madinaty Club, Aswan Sports Club). The researcher used the questionnaire and the psychological compatibility scale of adolescents who play Playstation games and traditional sports, which were prepared by the researcher.
The study concluded with several results, the most important of which are
1) The percentage of (lack of time due to my being busy studying my studies) is higher for females than males, where the percentages are (84.6%, 63.3%), and the difference is statistically significant, as the calculated z value is 2.126, which is higher than the tabular value predicting the existence of a differential relationship between the two percentages with a confidence level of 95 %.

2) The percentage of (not owning a Playstation) is higher for males than for females, where the percentages are (43%, 0%), and the difference is statistically significant, as the calculated z value reached 4.202, which is higher than the tabular value predicted that there is a difference between the two percentages with a confidence level of 99.9%.
3) The study found that the respondents practicing traditional sports are more psychologically compatible (personally, family, social and emotional) compared to the respondents practicing Playstation games.

Summary of the Study

The problem of the study:

The researcher conducted a reconnaissance study on a group of teenagers from the age of 15 to 18 years, through the survey; the problem of research can be identified in the following general question:

What is the impact of teenagers' use of online PlayStation games and traditional games on their psychological adjustment?

Objective of the study:

Identify the relationship between the uses of teenagers for PlayStation games on the Internet and traditional sports.

variables of the study :

The study aims to identify the relationship between the uses of teenagers for PlayStation games on the Internet and traditional sports as two independent variables, psychological adjustment as a dependent variable, and there are intermediate variables such as gender (male- female), residence (rural-urban), income (low - medium - high).

Type of the study and its Methodology:

Descriptive study relied on the methodology of the Survey Method.

Sample of the study:

The research conducted on intentional sample consists of 400 teenagers (198 males and 202 females) in the age group from 15 to 18 years, students of Ain Shams University and members of sports clubs (Rehab Club, Madinati, Aswan Sports Club).

Tools of the study:

Questionnaire to find out the relationship between playing play station games, traditional sports and teenager's psychological adjustment.

Psychological adjustment scale for teenagers who play PlayStation games and traditional sports games prepared by the researcher.

limits of the study :

Time limits for the field study: a period from 5/5/2019 to 30/6/2019.

Spatial boundaries: The study was conducted in Cairo governorate (Ain Shams University, Madinati Club, Al Rehab Club) and Aswan Province (Aswan Sports Club).

The most important finding of the study:

The study found that respondents practicing traditional sports are more psychologically adjustment (personally, family, socially and emotionally) compared to practicing PlayStation.

المقـدمة

مما لا شك فيه أن التطور الهائل في مجال البلاي ستيشن جعله من أول الأشياء التي يفكر فيها المراهق ليشغل وقت فراغه، بل وتعدى دور ألعاب البلاى استيشن ذلك فأصبح أداة يخرج المراهق من خلالها طاقاته ويحقق من خلالها رغباته، بل وقد تحمل الألعاب أهدافا وقيما معينه يكتسبها المراهق بشكل ملحوظ مع مرور الوقت، وقد تقدم له بعض الأفكار والمعتقدات ذات جذور تاريخية كالعنصرية مثلا.

ولعل اهم أنجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الحواسيب والإنترنت التى أعادت تشكيل حياة الطفل فى البيت والمدرسة لطرق عميقة وغير متوقعة، فأطفال المجتمع الإلكترونى عرضه لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع. فمن ناحية يذهب المتحمسون لإيجابيات المجتمع الإلكترونى إلى أن الحواسيب تدفع بالأطفال إلى أن يتعلموا بشكل أفضل، من خلال إيجاد بيئات التعلم أكثر فاعلية وحداثة تتيح لهم تجريب التكنولوجيا وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل، وأن على الأطفال التعلم المبكر لتقنيات الحاسوب من أجل تحقيق قفزة فى التقدم والنجاح، فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا والحاسوب يلعب الدور الأكبر فيه[1].

ففى حين ارتبط لعب الأطفال بتعالى صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية فى منطقة مكشوفة غالباً ما تكون حديقة المنزل، جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التى أحتلت حياتنا بكل تفاصيلها، وبات مألوفاً مشهد الطفل الذى يجلس فى يوم عطلته وحيداً أمام شاشة التلفاز وهو بملابس النوم التى لم يضطر لاستبدالها، ليبدأ بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة التى تصف كوسائل حديثة لإمتصاص الغضب وقضاء أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر حيث انتقل إهتمام الصغار إلى الألعاب الإلكترونية كالبلاى استيشن وألعاب الفيديو التى بدأت تجذبهم ذكوراً وإناثاً منذ سن الثالثة[2].

---

(1) مها حسنى الشحرورى، **أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الإنفعالى لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة فى الأردن**، أطروحة دكتوراة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوى، عمان، 2007، ص 1.

(2) مها حسنى الشحرورى، المرجع السابق، ص 4.

ويرى آخرون أن الحواسيب تجعل الأطفال أسرى للخيال وتقلص من قواهم إذ تجعلهم تابعين أكثر للتكنولوجيا وتقنياتها الحديثة، وتحرمهم من إكتساب المهارات الرئيسية للتعلم وتدفع بهم للتواجد فى أماكن خطرة بعيداً عن الرقابة[1].

من ناحية أخرى فإن الألعاب الرياضية التقليدية تكسب وتصقل المهارات الحركية وتنمى اللياقة البدنية وتساعد المراهق فى تحقيق ذاته وتفريغ الطاقة الزائدة وتضعه على المسار الصحيح، فالألعاب التقليدية تلعب دوراً كبيراً فى تنمية شخصية المراهق. كما أن سهولة ممارسة ألعاب الفيديو التى لا تحتاج إلى المجهود البدنى للألعاب التقليدية ساهمت بشكل كبير فى إقبال المراهقين عليها وإعتبارها مصدراً للترفيه.

وعندما نذكر أن اللعب يسير في خطوات منظمة تؤثر وتتأثر كل منها بالأخرى فإن تحديد هذه الخطوات واختبار صحتها ومدى ارتباط كل منها بالاخرى ومدى تحققها للأهداف التي وضعت من أجلها يقودنا للحديث عن التفكير والأبداع والتعلم كعملية عقلية[2].

ولذلك فإن علماء النفس وعلماء الأجتماع والآباء مهتمون بنوعية الألعاب التي ينشغل بها الأطفال، فإن ظاهرة ألعاب الفيديو مكون رئيسي لثقافة الأطفال وهي متنبئ ذو دلالة لدورها في تخليق الطاقة اللازمة للسلوك[3].

ويؤكد " كاي "Kay" على أن للعب علاقة وطيدة بالتفكير كأسلوب حياة ومصدر رئيسي للتعلم[4].

وقد يؤثر كل ذلك سلباً أو إيجاباً على الصحة النفسية للمراهق والذى يعتبر التوافق النفسى من أهم أبعادها الذى يتمثل فى محاولة الفرد إشباع حاجاته النفسية.

ومن هذا المنطلق كان الاهتمام بألعاب البلاى ستيشن ومقارنتها بالألعاب التقليدية من حيث الايجابيات والسلبيات ومدى تأثير كل منهما على التوافق النفسي للمراهقين.

---

(1) مها حسنى الشحرورى، المرجع السابق، ص 2.

(2) ماجد أبو جابر، ملوح خريشة، حنان مدانات. " **أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهج اللغة الإنجليزية في مرحلة ما بعد القراءة في تحصيل الصف السابع الأساسي في القراءة المفاهيمية**"، (الجامعة الأردنية، المجلد 3، العدد 1، ص 44-58.

(3) Kafai,yasmin B(october27.2001)." The educational Potential of electronic games: From game to teach to games to learn. Cultural policy center, University of Chicago.

(4) ماجد أبو جابر، ملوح خريشة، حنان مدانات، مرجع سابق.

اولاً: مشكلة وأهمية الدراسة:

أجرت الباحثة دراسة استطلاعية علي مجموعة من المراهقين من سن 15 إلى 18 عام وقد تبين للباحثة الاهتمام البالغ بالعاب البلاى استيشن من قبل المراهقين فى هذه المرحلة العمرية حيث أنهم يعيشون تفاصيل اللعبة بكل جوارحهم ويتحدثون عنها فيما بينهم وقد يعجب البعض بأبطال الألعاب أو ينتقده حيث ذكر أحد المراهقين أن ما لا يستطيع فعله فى الحقيقة يستطيع تحقيقه فى اللعبة كالطيران أو حرية الاختيار فى أشياء قد لا يتيح له الواقع حرية الاختيار فيها، ومثال على ذلك لعبة GTA التى تعلم فيها العديد من المراهقين كيفية قيادة السيارات بأسلوب عنيف متهور، وكيف يتقمصون شخصية احد المجرمين ويقومون مثلا بسرقة بنك أو طياره حربية وكيف يعيشون المغامرة بكل تفاصيلها كيف يقتلون كل من يرونه يستحق القتل, وتعتبر GTA اختصاراً لـ Grand theft Auto بمعنى سرقة السيارات الكبرى.

و من هنا جاءت اهمية المشكلة حيث تؤثر ألعاب البلاى ستيشن بشكل كبير على التوافق النفسي لدى المراهقين و تحتل المراكز الاولي من اهتماماتهم كما أوضحت الدراسة الاستطلاعية, وأوضحت أيضا ان كل الألعاب إنتاج اجتبى وهناك قلة ملحوظة في الإنتاج العربي للألعاب ومن الملحوظات الهامة أيضا أن الألعاب تباع بالبطاقة الشخصية في الخارج تبعاً للعمر المبين على كل لعبه فنجد أن العاب مكتوب عليها من الخارج 18 + اى لا يمكن بيعها لدون 18 عام والعاب أخرى مدون على غلافها 15 + أو 13+ أو 3+ كل لعبة تباع تبعا للسن المكتوب عليها ولكن من الملحوظ أن في الدول العربية تباع الألعاب بشكل عشوائي دون الالتفات للسن ويتضح ايضا من خلال الدراسة الاستطلاعية أن العاب البلاى استيشن أصبحت تشغل الحيز الأكبر من حياة المراهقين مقارنتا بالألعاب التقليدية وخصوصا المراهقين من الطبقات الأعلى في المستوى المادي الذين يقومون بشراء جهاز البلاى استيشن في المنزل وشراء الألعاب والاستغناء عن الجهاز القديم واستبداله بإصدار الجهاز الجديد للاستمتاع بأحدث التقنيات الحديثة في الألعاب.

ومن خلال الدراسة الاستطلاعية يمكن تحديد مشكلة البحث في السؤال العام التالي:

ما هو تأثير استخدام المراهقين لألعاب البلاى ستيشن على الانترنت والألعاب التقليدية على التوافق النفسي لديهم؟

ثانيا: أهداف الدراسة :

1- الإطلاع على واقع ألعاب البلاى استيشن لدى المرهقين.

2- توضيح أهمية الألعاب الرياضية التقليدية فى حياة المراهقين بشكل عام وعلى التوافق النفسى لديهم بشكل خاص.

3- معرفة مدى تأثير ألعاب البلاى استيشن على ممارسة الألعاب الرياضية التقليدية لدى المراهقين.

4- معرفة مدى تأثير ألعاب البلاى استيشن على التوافق النفسى لدى المراهقين.

5- محاولة اقتراح الحلول والتوصيات التى من شأنها التوفيق بين ممارسة ألعاب البلاى استيشن والألعاب الرياضية التقليدية بشكل إيجابى لا يؤثر سلباً على التوافق النفسى لدى المراهقين.

ثالثا: الدراسات السابقة:

دراسات تناولت المحور الاول : العاب البلاي ستيشن:

Nazmus Saquib, Juliann Saquib (2017)-إدمان العاب الفيديو و الضيق النفسي لدي المراهقين المغتربين في المملكة العربية السعودية :مقال بحثي:[1]

الهدف من الدراسة:

تهدف الدراسة إلى تقييم مدى انتشار إدمان ألعاب الفيديو وإرتباطه بالصحة العقلية فى عينة من المغتربين من طلاب المدارس الثانوية فى منطقة القصيم فى المملكة العربية السعودية.

عينة الدراسة:

تم إجراء المسح فى عام 2016 بين 276 طالباً مسجلين فى الصفوف من التاسع إلى الثانى عشر فى المدارس الدولية فى بريدة، القصيم حيث قام الطلاب بملئ استمارة استبيان تدار ذاتياً تتضمن جداول للتحقق من علاقة الصحة العقلية بإدمان ألعاب الفيديو.

منهج الدراسة : منهج المسح بالعينة

النتائج:

1- كانت النسبة بين الجنسية والمدارس متساوية تقريباً، حوالى 32% يعانون من زيادة الوزن والبدانة و75% يمارسون ألعاب الفيديو ساعتين يومياً و20% ينامون 5 ساعات ليلاً و16% مدمنين لألعاب الفيديو .

(1) Nazmus Saquib, Juliann Saquib, **video game addiction and psychological distress among expatriate adolescents in Saudi Arabia,** research article college of medicine, Suleiman Al Rajhi Colleges, Saudi Arabia, Vo. 6, Dec. 2017, P. 112 – 117.

2- واستنتج البحث أن نسبة الطلاب الذين يعانون من الضيق التنفسى عالية ويوجد علاقة ارتباطية بين إدمان ألعاب الفيديو والضيق التنفسى لدى الطلاب (OR=4.1, 95%C1=1.80, 9.47) .

3- تبين من خلال نتائج الدراسة ان نسبة ممارسة الأناث لالعاب الفيديو اكثر من الذكور و نسبة ساعات النوم الاناث اقل مقارنتا بالذكور.

Tobias Greitemeyer (March 2018):-تأثير العاب الفيديو العنيفة علي نشر العدوان مقال بحثي. [1]

الهدف من الدراسة:

1- معرفة ما مدى تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على نشر العدوات ليس فقط بين من يمارسون تلك الألعاب بل على جميع اللاعبين لألعاب الفيديو سواء عنيفة أو غير عنيفة.

2- معرفة تأثير لاعبي ألعاب الفيديو العنيفة على غير اللاعبين عند الأختلاط بهم أو عندما تجمعهم شبكة علاقات إجتماعية واحدة.

عينة الدراسة: 499 من الذكور و 499 من الأناث، حيث بلغ إجمالي عدد العينة 998 في عمر الشباب.

منهج الدراسة: استخدمت الدراسة منهج المسح بالعينة عن طريق ملئ استمارة استبيان.

نتائج الدراسة:

1- يوجد علاقة طردية بين ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة وبين زيادة السلوك العدواني لدى اللاعبين لتلك الألعاب.

2- تأثير ألعاب الفيديو العنيفة لا يقتصر على اللاعبين لتلك الألعاب فحسب بل يمتد لينتشر بين شبكة علاقتهم الأجتماعية.

3- غير اللاعبين لألعاب الفيديو قد يكونوا أكثر عدواناً من لاعبين ألعاب الفيديو العنيفة إذا أختلطوا بهم.

(1) Tobias Greitemeyer, **the spreading impact of playing violent video games on aggression,** computer human behavior, research article, University of Innsbruck, Australia, Vo.80, March 2018, P.216 – 219.

- **<u>دراسة بدر الدين على حمد محمد (2018) بعنوان[1]: " تأثير الألعاب الألكترونية في سلوك الطفل السوداني": دراسة مسحية على عينة من أولياء الأمور بولاية الخرطوم</u>.**

أهداف الدراسة:

1- معرفة دوافع الأطفال السودانيين لممارسة الألعاب الألكترونية.
2- الكشف عن إيجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية على الأطفال.
3- الكشف عن التأثيرات المحتملة للألعاب الألكترونية على الأطفال.
4- الوقوف على تأثير الألعاب الألكترونية في سلوك الأطفال.

نوع الدراسة ومنهجها: تنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات الوصفية حيث استخدم الباحث منهج الدراسات المسحية.

أداة الدراسة: استمارة استبيان.

عينة الدراسة:عينة عشوائية من أولياء الأمور بلغت 340 مبحوث وتم اختيار هذه العينة نسبة لتجانس أفراد المجتمع.

أهم نتائج الدراسة:

1- بينت الدراسة أن الهاتف المحمول من أكثر الوسائل الالكترونية التي يستخدمها الطفل السوداني لممارسة الالعاب الألكترونية.
2- أوضحت الدراسة أن حب المغامرة والمتعة وشغل وقت الفراغ وتنمية الذكاء والخيال هي الأسباب التي من أجلها يمارس الأطفال الألعاب الالكترونية.
3- بينت الدراسة أن الألعاب الالكترونية على الرغم من انها تمد الطفل بمعلومات قيمة إلا انها تسهم في تدني مستوي التحصيل الدراسي لديه
4- توصلت الدراسة إلي أن الألعاب الألكترونية تتسبب ضعف في حاستي السمع والبصر لدى الأطفال.

---

(1) بدر الدين على حمد محمد، **تأثير الألعاب الالكترونية في سلوك الطفل السوداني: دراسة مسحية** (جامعة جازان، كلية الآداب والعلوم الإنسانية، قسم الصحافة والأعلام، مجلة التنمية البشرية والتلعيم للأبحاث المتخصصة، العدد 2، المجلد 4 أكتوبر 2018).

- **دراسة نسرين محمد إسماعيل 2018 [1] بعنوان:" الدلالات في الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الأعلامية الجديدة وتأثيرها على المراهقين: دراسة في إطار نظرية المسئولية"**

أهداف الدراسة:

1- التعرف على الوسائط الأعلامية الجديدة المتاح عليها الألعاب الألكترونية.
2- معرفة جهة إنتاج الألعاب الألكترونية عينة الدراسة.
3- الكشف عن وسائل التعزيز المستخدمة داخل الألعاب الالكترونية.
4- تحديد أسباب ممارسة المراهقين للألعاب الألكترونية.
5- معرفة أكثر الألعاب التي تستحوذ على أهتمام المراهقين.
6- التعرف على أسباب العنف في الألعاب الألكترونية.
7- التعرف على معدل ممارسة المراهقين الألعاب الالكترونية.
8- التعرف على التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على المراهقين في ضوء مسئولية الاجتماعية.

نوع ومنهج الدراسة:- تنتمي الدراسة إلى الدراسات الوصفية واستخدمت منهج المسح بشقية الميداني والتحليلي.

عينة الدراسة:

- مجتمع وثائقي:- وهو مجتمع الدراسة التحليلية والذي يمثل عينة الألعاب الألكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة.
- مجتمع بشري:- والمتمثل في تلاميذ المرحلة الأعدادية والثانوية من الطلاب الذكور والأناث من مستخدمي الألعاب الألكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة من سن (12-18) في محافظة المنيا.

وتتمثل عينة الدراسة التحليلية في 8 ألعاب: Conter strike, GTA , Vice city, Angry bird, القطة توم وسيف المعرفة والمزرعة السعيدة و Candy crush) وتتمثل عينة الدراسة الميدانية في عينة عمدية قوامها (483) مفردة من المراهقين من المرحلة الأعدادية والثانوية من سن (12-18).

---

(1) نسرين محمد إسماعيل:" **الدلالات في الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الأعلامية الجديدة وتأثيرها على المراهقين**، رسالة ماجستير (جامعة المنيا، كلية التربية النوعية، قسم الأعلام التربوي، 2018).

أهم النتائج:

1- كشفت الدراسة عن وجود فروق بين المراهقين حسب المرحلة التعليمية في درجة ممارسة العاب العنف عبر إطار استخدامهم للألعاب الألكترونية عبر الوسائط الأعلامية الجديدة لصالح المرحلة الأعدادية.

2- أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين كثافة استخدام المراهقين للألعاب الألكترونية عبر الوسائط الأعلامية الجديدة ودرجة العنف الممارس في الألعاب الألكترونية.

3- كذلك وجود علاقة بين كثافة استخدام المراهقين للألعاب الألكترونية عبر الوسائط الأعلامية الجديدة والمسئولية الاجتماعية لديهم.

4- ثبت وجود فروق بين المراهقين حسب المرحلة التعليمية في أبعاد وإجمالي المسئولية الاجتماعية لديهم في إطار استخدامهم للألعاب الألكترونية عبر الوسائط الأعلامية الجديدة لصالح مراهقي المرحلة الأعدادية.

5- أوضحت النتائج أنه لا توجد فروق بين المراهقين حسب المرحلة التعليمية في كثافة استخدامهم للألعاب عبر الوسائط الأعلامية الجديدة.

6- أشارت النتائج إلى وجود علاقة بين دلالة الصورة في الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الأعلام الجديد وجنس الشخصيات فيها.

7- أظهرت النتائج أن منشأ اللعبة الألكترونية في الألعاب عينة الدراسة أجنبي أو أجنبي إصدار عربي.

8- بينت النتائج التحليلية أن الألعاب الألكترونية وجهت لمختلف الأعمار.

<u>ثانيا: دراسات تناولت المحور الثاني التوافق النفسي والمراهقين :</u>

- <u>دراسة نرمين نبيل محمد محمود (2015)</u> [1] <u>بعنوان: التوافق النفسى الإجتماعى لدى المراهقين من (15 – 18) سنة دراسة مقارنة بين الأمهات العاملات وغير العاملات.</u>

أهداف الدراسة:

تهدف الباحثة فى الدراسة الحالية للكشف عن التوافق النفسى والإجتماعى لدى أطفال الأمهات العاملات وأطفال الأمهات غير العاملات وذلك فى المرحلة العمرية من (15 – 18) سنة.

(1) نرمين نبيل محمد محمود. **التوافق النفسى الإجتماعى لدى المراهقين من (15 – 18) سنة:** دراسة مقارنة، رسالة ماجستير، (جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا للطفولة، 2015).

منهج الدراسة:

تعتمد الدراسة الحالية على المنهج الوصفى المقارن بين المتغيرات الأساسية: الجنس (ذكور – إناث) والمستوى الإجتماعى التعليمى بين الأمهات العاملات وغير العاملات ونوع العمل ونوع تعليم الأبناء.

عينة الدراسة:

الأبناء: 244 من الذكور والإناث من المرحلة العمرية 15 – 18 سنة من مدارس حكومية عربى وحكومية لغات تجريبى من صفوف دراسة مختلفة.

الامهات: 122 أم عاملة، 122 أم غير عاملة.

أدوات الدراسة:

1- استمارة المتسوى التعليمى (إعداد الباحثة).

2- مقياس التوافق النفسى (إعداد الباحثة).

اهم نتائج الدراسة:

1- وجود فرق دالة إحصائياً فى درجة التوافق النفسى والتوافق الإجتماعى والتوافق الأسرى والدرجة الكلية تبعاً للنوع (ذكور – إناث) عند مستوى دلالة (0.01) لصالح الذكور.

2- عدم وجود فرق دال إحصائياً فى درجة التوافق النفسى والتوافق الإجتماعى والتوافق الأسرى والدرجة الكلية لدى المراهقين تبعاً للمستوى التعليمى الإجتماعى للأم.

- **<u>دراسة جميلة جميل محمود التلولي (2015) بعنوان [1] :" دراسة مقارنة للتوافق النفسي لدى أبناء النساء المعنفات وغير المعنفات في شمال غزة في ضوء بعض المتغيرات.</u>**

أهداف الدراسة:

1- الكشف عن مستوي التوافق النفسي لدى أبناء النساء المعنفات وغير المعنفات في شمال قطاع غزة.

2- مقارنة مستوي التوافق النفسي بين أبناء النساء المعنفات وغير المعنفات في شمال غزة.

3- تجديد مستوي العنف الزوجي لدى النساء المعنفات وغير المعنفات في شمال قطاع غزة.

---

(1) جميلة جميل محمود التلولي" **دراسة مقارنة للتوافق النفسي في أبناء النساء المعنفات وغير المعنفات في شمال غزة في ضوء المتغيرات**، رسالة ماجستير (غزة، جامعة الأزهر، عمادة الدراسات العليا، كلية التربية، برنامج ماجستير علم النفس، 2015).

4- التعرف على العلاقة بين التوافق النفسي والعنف الزوجي لدى أفراد العينة.
5- بيان الفروق في مستوي التوافق النفسي تبعاً لمتغيرات الدراسات لدى أبناء النساء المعنفات وغير المعنفات في شمال قطاع غزة.

منهج الدراسة: المنهج الوصفي التحليلي.

عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من (200) من النساء المعنفات المسجلات بمراكز التأهيل النفسي الاسري والنساء غير المعنفات خلال العام الدراسي (2015/2014).

أدوات الدراسة:

1- مقياس التوافق النفسي من إعداد الباحثة.
2- مقياس العنف الزوجي من إعداد أبونجيلة 2006.

أهم نتائج الدراسة:

1- التوافق النفسي لدى أفراد عينة الدراسة من أبناء النساء المعنفات يقع عند وزن نسبي (52.3%) وفيما كان مستواه عند أبناء النساء غير المعنفات بوزن نسبي (84.3%).
2- وجود علاقة سالبة دالة إحصائياً عند مستوي ($a\alpha \leq 0.01$) بين جميع أبعاد مقياس العنف الزوجي، والدرجة الكلية للمقياس وجميع أبعاد مقياس التوافق النفسي والدرجة الكلية لمقياس التوافق النفسي.
3- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ($a\alpha \leq 0.05$) لدى أبناء النساء المعنفات في أبعاد التوافق المدرسي والأجتماعي والنفسي تبعاً لمتغير عدد أفراد الأسرة لصالح مجموعة عدد أفراد الأسرة أقل من 4 أفراد.
4- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ($a\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات أبناء النساء المعنفات وغير المعنفات تبعاً لمتغيرات (جنس الطفل، الترتيب الميلادي، مستوي تعليم الأم، عمل الأم، المستوي الأقتصادي، عدد أفراد الأسرة) في جميع الأبعاد، والدرجة الكلية لمقياس التوافق النفسي.

- **دراسة إبراهيم أحمد سليمان (2016)[1] بعنوان: مفهوم الذات وعلاقته بالتوافق النفسى لدى التلاميذ المراهقين الموهوبين بالمرحلة الإعدادية دراسة ميدانية.**

أهداف البحث:

1- يهدف البحث إلى التعرف على التقبل الإجتماعى ومفهوم الذات وعلاقته بالتوافق النفسى لدى عينة من التلاميذ الموهوبين.

2- التعرف على الفروق بين الذكور والإناث فى متغيرات الدراسة.

3- تحديد وتقدير التلاميذ الموهوبين بالمرحلة الأعدادية والتعرف عليهم من خلال الأدوات والمحكات المناسبة لذلك.

منهج الدراسة:

اتبعت الدراسة المنهج الأرتباطي والوصفي واللذان اعتمدا على وصف ما هو قائم بالفعل وتحديد نوعية العلاقة التي توجد بين الظواهر.

أدوات الدراسة:

استخدمت الدراسة اختبار القدرة العقلية إعداد فاروق عبدالفتاح (1987) و بطاقة ملاحظة الموهوب إعداد زينب شقير (2010) ومقياس التوافق النفسي إعداد زينب شقير (2003) و مقياس مفهوم الذات للموهوبين إعداد الباحث (2014).

العينة:

طبقت البحث على عينة الدراسة 203 من التلاميذ والتلميذات من الموهوبين بالمدارس الإعدادية التابعة لإدارة الحسينية التعليمية بمحافظة الشرقية وتتراوح أعمارهم ما بين (12 – 15) عام ويتجاوز مستوى ذكائهم (130 درجة).

أهم نتائج الدراسة:

1- وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائياً عند (0.01) بين متوسط درجات مفهوم الذات والتوافق النفسى لدى التلاميذ الموهوبين بالمرحلة الإعدادية.

2- وجود فروق دالة عند مستوى (0.01) و(0.05) بين متوسطى درجات الكور والإناث من الموهوبين فى مفهوم الذات لصالح الذكور.

---

(1) إبراهيم أحمد سليمان الباشا. **مفهوم الذات وعلاقته بالتوافق النفسى لدى التلاميذ المراهقين الموهوبين بالمرحلة الإعدادية: دراسة ميدانية**، رسالة ماجستير، (جامعة بورسعيد، كلية التربية، 2016).

3- عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات الذكور والإناث من الموهوبين فى التوافق النفسى.

- دراسة لطيفة جماح (2017) بعنوان [1]: تقنين مقياس التوافق النفسي لزينب شقير على البيئة الجزائرية: دراسة ميدانية ببعض متوسطات بلدية المسيلة .

أهداف الدراسة:

1- التحقق من الخصائص السيكومترية لمقياس التوافق النفسي بعد تطبيقة على تلاميذ السنة الثالثة متوسط بمدينة المسيلة، ومدى اتفاقها مع خصائص الاختبار الجيد.
2- تقنين مقياس التوافق النفسي على عينة من تلاميذ السنة الثالثة متوسط في البيئة الجزائرية (بعض متوسطات مدينة المسيلة) .
3- تفوير أداة محلية لقياس التوافق النفسي لدى تلاميذ السنة الثالثة متوسط في البيئة المحلية (مدينة مسيلة).

منهج الدراسة: المنهج الوصفي.

عينة الدراسة: 506 تلميذ وتلميذة من تلاميذ المسجلين بالسنة الثالثة متوسط خلال السنة الدراسية 2016-2017.

أدوات الدراسة: مقياس التوافق النفسي الدكتورة زينب محمد شقير 2003.

أهم نتائج الدراسة:

1- تمتع مقياس التوافق النفسي لمؤشرات ثبات مقبولة دلت عليها معاملات الثبات التي يتم حسابها.
2- تمتع مقياس التوافق النفسي بدلالات صدق كافية دلت عليها المؤشرات الكمية التي يتم الحصول عليها.
3- صلاحية الخصائص السيكومترية لمقياس التوافق النفسي بعد تطبيقة على عينة الدراسة في البيئة المحلية مع خصائص الأختبار الجيد، وهذه النتائج المتوصل إليها تؤكد إمكانية إستخدام مقياس التوافق النفسي على البيئة المحلية.

---

(1) لطيفة جماح، " **تقنين مقياس التوافق النفسي لزينب شقير على البيئة الجزائرية: دراسة ميدانية**، (الجزائر، جامعة محمد بوضياف، المسيلة، كلية العلوم الأنسانية والاجتماعية، قسم علم النفس، 2017).

رابعاً: متغيرات الدراسة :

تهدف الدراسة الي التعرف علي العلاقة بين استخدامات المراهقين لالعاب البلاي استيشن علي الانترنت و الالعاب الرياضية التقليدية كمتغيرين مستقلين، و التوافق النفسي كمتغير تابع ، و توجد متغيرات وسيطة مثل النوع (ذكور – إناث)، الاقامة (ريف – حضر)، الدخل (منخفض – متوسط – مرتفع).

خامسا :نوع ومنهج الدراسة:

تنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات الوصفية وتستخدم الدراسة منهج المسح بالعينة.

سادسا :مجتمع وعينه الدراسة:

- يتحدد مجتمع الدراسة الميداني في عينة عمدية من المراهقين قوامها 400 مفردة (198 من ذكور و202 من إناث) في الفئة العمرية من 15 إلى 18 عام من طلاب جامعة عين شمس و اعضاء الاندية الرياضية (نادي الرحاب ، نادي مدينتي ، نادي اسوان الرياضي) .

سابعا: أدوات الدراسة:

1- صحيفة استبيان وذلك لقياس علاقة التوافق النفسي باستخدام العاب البلاي ستيشن والألعاب الرياضية التقليدية لدى المراهقين.

2- مقياس توافق نفسي للمراهقين الذين يمارسون العاب البلاي ستيشن والألعاب الرياضية التقليدية من إعداد الباحثة .

ثامنا : حدود الدراسة :

الحدود الزمنية للدراسة الميدانية : و هي الفترة من 2019/5/5 الي 2019/6\30.

الحدود المكانية للدراسة الميدانية : اجريت الدراسة في محافظة القاهرة (جامعة عين شمس، نادي مدينتي ، نادي الرحاب) و محافظة اسوان (نادي اسوان الرياضي).

تاسعا :مصطلحات الدراسة :

فيما يلي عرض للتعريفات الإجرائية لمصطلحات الدراسة :

- الالعاب الرياضية التقليدية : المقصود بها النشاط البدني و الرياضي الذي يقوم علي اهداف و اسس و قوانين محددة في أطار تنافسي نزيه من اجل تحقيق اهداف تتمثل في الارتقاء بالروح و الجسد.
- ألعاب البلاي ستيشن : نوع من الألعاب الالكترونية الحديثة و التي تعطي إمكانية إختراع عالم ثلاثي الأبعاد قد يكون مختلفا عن الواقع او محاكيا له، و يمكن ان تلعب بواسطة لاعب واحد او

اكثر من واحد عن طريق الاتصال بشبكة الانترنت التي تخلق عالم افتراضيا يلتقي فيه اللاعبون كأنهم في مكان واحد.

عاشرا: اهم نتائج الدراسة:

4) وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) والألعاب التي يفضلها المبحوثين عند مستوي ثقة 99.9%.
5) وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) ومدى اهتمام المبحوثين بممارسة العاب البلاى ستيشن عند مستوي ثقة 99.9%.
6) وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) ومدى مساعدة مواقع الانترنت على زيادة وعي المبحوثين بألعاب البلاى ستيشن عند مستوي ثقة 99.9%.
7) وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) وأهم مواقع الانترنت التي تعطي المبحوثين معلومات عن ألعاب البلاى ستيشن عند مستوي ثقة 99.9%.
8) ترتفع نسبة (ضيق الوقت بسبب انشغالي بمذاكرة دروسي) عند الإناث عن الذكور حيث جاءت النسب (84.6%، 63.3%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 2.126 وهي أعلي من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 95%.
9) ترتفع نسبة (ضعف انترنت) عند ذكور عن الإناث حيث جاءت النسب (45.6%، 7.7%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 3.640 وهي أعلي من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.
10) ترتفع نسبة (عدم امتلاك جهاز بلاى ستيشن) عند ذكور عن الإناث حيث جاءت النسب (43%،0%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 4.202 وهي أعلي من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.
11) ترتفع نسبة (مشكلات جسدية) عند ذكور عن الإناث حيث جاءت النسب (17.7%،0%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 2.325 وهي أعلي من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 95%.
12) ترتفع نسبة (مشكلات عصبية) عند ذكور عن الإناث حيث جاءت النسب (17.7%،0%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 2.325 وهي أعلي من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 95%.
13) وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) ومدى مناسبة تسعيرة الانترنت لممارسة المبحوثين ألعاب البلاى ستيشن عند مستوي ثقة 99.9%.

14) وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) ومدى مناقشة المبحوثين مع الآخرين عن الجديد في ألعاب البلاى ستيشن عند مستوي ثقة 99.9%.

15) وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) وأماكن ممارسة المبحوثين ألعاب البلاى ستيشن عند مستوي ثقة 99.9%.

16) وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) وعدد الساعات التي يقضيها المبحوثين في ممارسة ألعاب البلاى ستيشن باليوم عند مستوي ثقة 99.9%.

17) وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) ومدى اهتمام المبحوثين بممارسة الألعاب الرياضية التقليدية

18) وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) وعدد المرات التى يمارس فيها المبحوثين الرياضة أسبوعياً عند مستوي ثقة 99.9%

19) وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) و الأشياء التي يقوم بها المبحوثين إذا تعثر عليهم وجود مكان لممارسة الألعاب الرياضية عند مستوي ثقة 99.9%.

20) وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) ونوع الرياضة التي يفضلها المبحوثين عند مستوي ثقة 95%.

21) وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) ومدى مواجهة المبحوثين معوقات في ممارسة الألعاب الرياضية المفضلة لديهم عند مستوي ثقة 99.9%.

22) وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) ونوع المعوقات التي تواجه المبحوثين في ممارسة الألعاب الرياضية المفضلة لديهم عند مستوي ثقة 99.9%.

23) عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) و الأشخاص الذين يشجعون المبحوثين في ممارسة الألعاب الرياضية.

24) عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) ومدى شعور المبحوثين أن درجاتهم بالمواد قد انخفضت بسبب الانشغال بالرياضة.

25) توصلت الدراسة الي ان المبحوثين الممارسين للألعاب الرياضية التقليدية اكثر توافقا نفسيا (شخصيا ، اسريا، اجتماعيا و انفعاليا) مقارنتا بالمبحوثين الممارسين لالعاب البلاي ستيشن .

المراجــع

المراجع العربية:

1- إبراهيم أحمد سليمان الباشا. **مفهوم الذات وعلاقته بالتوافق النفسى لدى التلاميذ المراهقين الموهوبين بالمرحلة الإعدادية: دراسة ميدانية**، رسالة ماجستير، (جامعة بورسعيد، كلية التربية، 2016).

2- بدر الدين على حمد محمد، **تأثير الألعاب الالكترونية في سلوك الطفل السوداني: دراسة مسحية** (جامعة جازان، كلية الآداب والعلوم الإنسانية، قسم الصحافة والأعلام، مجلة التنمية البشرية والتلعيم للأبحاث المتخصصة، العدد 2، المجلد 4 أكتوبر 2018).

3- جميلة جميل محمود التلولي" **دراسة مقارنة للتوافق النفسي في أبناء النساء المعنفات وغير المعنفات في شمال غزة في ضوء المتغيرات**، رسالة ماجستير (غزة، جامعة الأزهر، عمادة الدراسات العليا، كلية التربية، برنامج ماجستير علم النفس، 2015).

3- لطيفة جماح، " **تقنين مقياس التوافق النفسي لزينب شقير على البيئة الجزائرية: دراسة ميدانية**، (الجزائر، جامعة محمد بوضياف، المسيلة، كلية العلوم الأنسانية والاجتماعية، قسم علم النفس، 2017).

4- مها حسنى الشحرورى، **أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الإنفعالى لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة فى الأردن**، أطروحة دكتوراة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوى، عمان، 2007، ص 1.

5- ماجد أبو جابر، ملوح خريشة، حنان مدانات. " **أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهج اللغة الإنجليزية في مرحلة ما بعد القراءة في تحصيل الصف السابع الأساسي في القراءة المفاهيمية**"، (الجامعة الأردنية، المجلد 3، العدد 1، ص 44

6- نسرين محمد إسماعيل:" **الدلالات في الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الأعلامية الجديدة وتأثيرها على المراهقين**، رسالة ماجتسير (جامعة المنيا، كلية التربية النوعية، قسم الأعلام التربوي، 2018).

7- نرمين نبيل محمد محمود. **التوافق النفسى الإجتماعى لدى المراهقين من (15 – 18) سنة:** دراسة مقارنة، رسالة ماجستير، (جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا للطفولة، 2015).

المراجع الاحنبية:

1- Kafai,yasmin B (october27.2001**)." The educational Potential of electronic games: From game to teach to games to** learn. Cultural policy center, University of Chicago.

2- Nazmus Saquib, Juliann Saquib, **video game addiction and psychological distress among expatriate adolescents in Saudi Arabia,** research article college of medicine, Suleiman Al Rajhi Colleges, Saudi Arabia, Vo. 6, Dec. 2017, P. 112 – 117.

3-Tobias Greitemeyer, **the spreading impact of playing violent video games on aggression,** computer human behavior, research article, University of Innsbruck, Australia, Vo.80, March 2018, P.216 – 219.