فعالية الممارسة العامة المتقدمة من منظور الخدمة الاجتماعية في الحد من ظاهرة الألعاب الإلكترونية

The effectiveness of advanced general practice from a social work perspective in reducing the phenomenon of electronic games

إعداد

مي حامد محمود عبد الرحيم

الملخص

أصبح للممارسة العامة المتقدمة فى الخدمة الاجتماعية دوراً هاماً للحد من الظواهر والمشكلات التي تواجه افراد ظاهر الألعاب الإلكترونية و استخدام الممارس العام للنماذج والأساليب العلاجية المناسبة نظرا لأهميته في الوقت الحالي لتعديل سلوكيتهم التى تساهم في إعدادهم للحياة المستقبلية نظرا للأستخدام القهرى لشبكة الإنترنت والذى قد يصل لدرجة الإدمان، ونظرا لما من تطورات وتغيرات عالمية ومحلية أثرت بالسلب عليهم ، التى تستهدف تغير بعض الأفكار والعادات والسلوكيات الخاطئة في حياتهم، وتغير قي مختلف النواحي النفسية والأجتماعية والصحية والتعليمية.

وحيث ان الألعاب الالكترونية التي تشغل الجميع كبار وصغار لما لها من تأثير علي جذبهم وتعايشهم في عالمها الافتراضي من أجل أشباع احتياجاتهم وقضاء الكثير من الأوقات للتسلية دون ادراك مخاطر تلك الألعاب علي الاطفال والشباب سواء كان ذلك من جوانب صحية او اجتماعية او تعليمية، لذا يسعي الباحثين للايجاد الكثير من الحلول التي تسهم بشكل فاعل في تخفيف ادمان الأطفال والكبار للألعاب الالكترونية .

الكلمات المفتاحية : الألعاب الالكترونية – الممارسة العامة المتقدمة

Abestract

The advanced general practice in social work has become an important role to reduce the phenomena and problems facing individuals in the apparent electronic games and the general practitioner's use of appropriate therapeutic models and methods due to its importance at the present time to modify their behavior that contributes to preparing them for future life due to the compulsive use of the Internet, which may reach the point of addiction And given the global and local developments and changes that have negatively affected them, which aim to change some wrong ideas, habits and behaviors in their lives, and change the various psychological, social, health and educational aspects.

And since electronic games that occupy everyone, old and young, because of their impact on their attraction and coexistence in their virtual world in order to satisfy their needs and spend a lot of time for entertainment without realizing the dangers of these games on children and youth, whether it is from health, social or educational aspects, so researchers seek To find many solutions that contribute effectively to alleviating the addiction of children and adults to electronic games.

Keywords: electronic games - advanced general practice

مقدمة:

تُعد الألعاب الإلكترونية من الأشكال الترفيهية التي استطاعت أن تشغل حيزا مهما من أوقات الفراغ لدى الأطفال والمراهقين والكبار في كل أنحاء العالم، وقد يرجع ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية تجمع بين أكثر من شكل للترفيه مما يجعلها تلبي مختلف الأذواق، فهناك ألعاب الخطط الإستراتيجية وألعاب الذكاء وألعاب تعليمية وغيرها من الأشكال المختلفة من الألعاب، وقد جمعت الألعاب الإلكترونية بين الصوت والصورة والموسيقى والمؤثرات الصوتية والمحاكاة للواقع التي تتميز بها كل من السينما والتليفزيون، وأضافت إلى هذه المزايا الإلكترونية ميزة مهمة، وهي ميزة التفاعلية فالمتلقي لم بعد سلبية في تعرضه للوسيلة، ولكنه جوهر الوسيلة فهو الذي يمارس اللعبة الإلكترونية، ويقوم بدور الشخصية الرئيسية، كما أنه يتحكم في الجرافيك والمؤثرات الصوتية ودرجة صعوبة اللعبة، مما يزيد من اندماجه مع اللعبة الإلكترونية.

هذا ويعبر الكثير من الآباء عن مخاوفهم بشأن تأثير الألعاب الإلكترونية على ابناؤهم خاصة مع الساعات الطويلة التي يمارسون فيها تلك الألعاب، وهناك تأثيرات سلبية ناتجة عن ممارستها لفترات طويلة، مثل ارتفاع معدلات العنف نتيجة التعرض للمحتوى العنيف بتلك الألعاب، وتأثير العزلة وحب الانطواء وغيرها من الآثار الناتجة عنها.

أولا: مشكلة الدراسة:

أصبح الانترنت جزء لا يتجزأ من حياة البشر خلال فترة زمنية قصيرة، حيث أشارت التقديرات إلي أن حوالي ٤٠٪ من سكان العالم لديهم اتصال بالأنترنت، وذلك نظراً لانتشار الاجهزة المحمولة مثل (الهواتف الذكية، الاجهزة اللوحية، اجهزة الكمبيوتر المحمول)، والتي تتضمن جميعها الاتصال بالانترنت، فقد أثبتت التقديرات الاولية والدراسات أن مستخدمي الانترنت العاديين يقضون وقتاً قليلاً أو مساوياً علي الانترنت، حيث أدي ظهور الانترنت إلي وجود العديد من المشكلات والتحديات لا سيما فيما يتعلق بالتطور النفسي والاجتماعي للمراهقين مثل (تعاطي المخدرات– ادمان سلوك المقامرة– ادمان الالعاب الالكترونية) (Savolainen, Kaakinen, Sirola, & Oksanen, 2020,, p. 76).

كما يُعد الإنترنت وأحد من أقوى الوسائط في القرن الحادي والعشرين وأكثر من ٩٠٪ من المراهقين يستخدمونها للحصول على المعلومات حيث يمثل الإنترنت جزء لا يتجزأ من حياتنا اليومية وقد أتاح تقدمه السريع الكثير من الفرص للأتصال وتبادل المعلومات والتفاعلات الاجتماعية، وأحدة من أخطر مشكلات الصحة العامة المصاحبة للنمو الواسع في عدد مستخدمي الإنترنت هي إدمان الإنترنت، تم استكشاف الإستخدام المفرط للإنترنت على نطاق واسع وخاصة في بعض الدول الغربية والآسيوية يشير إدمان الإنترنت دائمًا إلى الإستخدام المفرط وغير المنضبط، يؤدي إلى عواقب سلبية، وظهور علامات المرض العقلي، وعدم التوافق في العلاقات (Shahnazi, Hassanzadeh, & Gholamian, 2017, p. 4764)

ومع كثرة مستخدمي لشبكة الانترنت افرزت ظاهرة من مدمني الانترنت الذين لا يستطيعون الاستغناء أو البعد عنه فهم يدركون الى اف الفعلي ويتعاملون معه من خلال الصور والأدوار التخيلية التي تفرضها عليهم الشبكة مما يؤدي إلى اكتسابهم بعض السلوكيات السلبية منها الميل الفردية أو العزلة عن بقية أفراد الأسرة وضعف التفاعل الاجتماعي والعديد من المخاطر الأخرى (الشربيني، ١٥-١٧ فبراير ٢٠٠٩، صفحة ٨٩٠).

تكمن مشكلة الدراسة بشكل رئيسي في المخاطر والتداعيات السلبية التي قد يتعرض لها مدمني الألعاب الإلكترونية، والتي قد تسبب لهم العديد من المخاطر من حيث الدراسات الاجتماعية والصحية والنفسية والمعرفية. قد تؤثر الألعاب الإلكترونية على حياتهم في مجتمعاتهم تمامًا. الطالب المعنوي والأخلاقي والديني تغير السلوكيات مما قد يؤثر سلبًا على المجتمع ويهدد أمنه وسلامته وقد أشار تقرير اليونيسف لعام (٢٠١٧) إلى أن المراهقين يمثلون ثلث مستخدمي الإنترنت في العالم، وأن الشباب الذين تتراوح أعمارهم بين (١٥) إلى (٢٤) عامًا هم الفئة العمرية الأكثر استخدامًا للإنترنت. أصبح استخدام المراهقين للإنترنت أمرًا سهلاً للغاية، لا سيما مع توفر الهواتف الذكية وانتشارها في أيدي الجميع. ترافق ذلك مع انتشار واسع للألعاب الإلكترونية التي سلبت ممارسيها من واقعهم الفعلي، ودفعت بالعديد منهم إلى حد الإدمان (Karaka, Aloshaibat, AL-Takhayneh, & ALnawayseh, 2021).

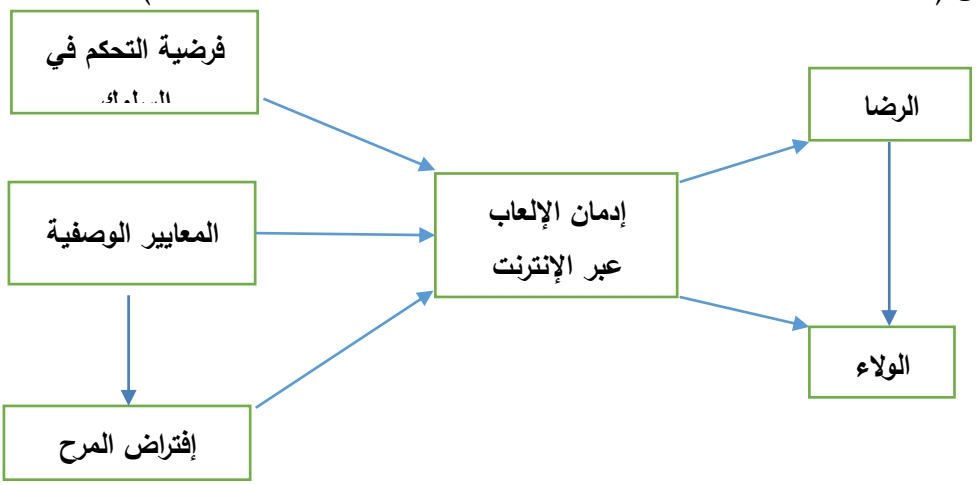
تُعد أجهزة الكمبيوتر واجهزة الهاتف المحمول والإنترنت من التقنيات الحديثة التي يستخدمها الشباب، والذين نشأوا علي استخدام تلك الأجهزة، يمكّنهم الوصول الشامل إلى التقنيات الرقمية مع البقاء على اتصال دائم مع أقرانهم والمشاركة في أنشطة اجتماعية مختلفة، مثل ممارسة الألعاب وإنشاء الوسائط ومشاركة المعرفة، ويتم وصف الاستخدام الإشكالي للتقنيات الرقمية على أنه أنماط قهرية أو مدمنة لممارسة ألعاب الكمبيوتر، وكذلك الاستخدام المفرط للإنترنت يؤدي إلى أنماط سلوكية قهرية وإدمانية تؤثر على السلوكيات المرتبطة بالصحة العقلية (Salmela-Aro, Upadyaya, Hakkarainen, Lonka, & Alho, 2017, p. 343).

ولعل تطور الألعاب الإلكترونية، وانتشارها السريع في الوقت الحاضر، وسط انشغال الآباء والمربين، فضلا عن مؤسسات المجتمع عن التوعية ضد بعض مساوئها وأخطارها، أدى بشكل مباشر وغير مباشر إلى انتشار بعض الجرائم في المجتمع لا يمكن الاستهانة بها أو تجاهلها، لاسيما بين فئات الأطفال والشباب، فقد تكون سببا في تعليم فنيات وتقنيات ارتكاب بعض الجرائم، بغض النظر عن عرف وثقافة المجتمع وقيمه، بل وتصبح نتيجة إدمانها وكثرة ممارستها من العوامل التي تشكل شخصيات الأفراد وسلوكياتهم، مزاحمة في ذلك دور كل من الأسرة والمدرسة، بل والمؤسسات الاجتماعية الأخرى في المجتمع (العنزي، ٢٠٢١)

أدت العديد من الدراسات العلمية إلى مجموع خبراء منظمة الصحة العالمية (WHO) أن الإفراط في اللعب يجب اعتباره اضطرابا عقليا، وبالتالي، فإن اضطراب الألعاب (الذي كان سائدا عبر الإنترنت أو في الغالب

غير متصل بالإنترنت) كان متضمنا في المراجعة الحادية عشرة للتصنيف الدولي للأمراض (ICD-11) بالإضافة إلى ذلك، تم تضمين تشخيص آخر، وهو "الاضطرابات المحددة الأخرى بسبب السلوكيات الإدمانية"، في التصنيف الدولي للأمراض في سياق هذا التشخيص، تتم مناقشة الأشكال الأخرى من الاستخدام المفرط للإنترنت، على سبيل المثال، التسوق عبر الإنترنت، واستخدام الشبكات، علاوة على ذلك، تم اعتبار تصنيف هذه الأنواع المختلفة من الاستخدام المفرط للإنترنت على أنها سلوكيات تسبب الإدمان (Wölfling & Dominick, 2022, p. 1).

هذا وتعد ألعاب الكمبيوتر نشاطآ ممتعآ ومحفزآ ومع ذلك، قد ينجذب الأشخاص الذين يعانون من عوامل الخطر المختلفة واستخدام الكمبيوتر للعب كاستراتيجية للتغلب على المشكلات الفردية، وقد تؤدي ممارسة الألعاب والبحث عن المتعة المرتبطة باللعبة إلى إهمال العلاقات الطبيعية، والواجبات المدرسية أو المتعلقة بالعمل، بل وحتى الاحتياجات المادية الأساسية، وهكذا يمكن تصور ألعاب الكمبيوتر على أنها سلسلة متصلة من نشاط ممتع إلى استخدام مرضي وحتى إلادمان (PAULUS, OHMANN, GONTARD, & POPOW, 2018, p. 645)



الشكل رقم (١) إدمان الإنترنت ودورة في الولاء للالعاب عبر الإنترنت [١]

من خلال عرض الشكل السابق يتضح أن هناك إرتباط بين مدمني الإلعاب الإلكترونية وتأثيرة السلبي حيث لديهم الولاء والرضا لتلك الالعاب بما لها من متعة ومرح وتشويق والشعور بالرضا تجاة ممارسة تلك الإلعاب مما يجعل المدمن ليس لديه القدرة علي التحكم في السلوك حيث ينتج عنها الأثار السلبية التالية: الصعوبات الاجتماعية أو المهنية والخداع والكذب والوسواس والعواقب السلبية على الحياة لمدمني الالعاب الالكترونية.

فالإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية يؤدي لمشكلات اجتماعية عديدة، من أهمها العزلة، التي تظهر من خلال تعامل الأطفال مع أقرانهم المدرسة، وفي سلوكهم مع الأسرة، والتي قد تتطور عند بعضهم

1)

وتتحول إلى اضطرابات نفسية، مما يؤدي بهم إلى ضعف التعلم، وسوء التوافق في الحياة المدرسية، ويصبحون عرضة للإصابة بالأمراض النفسية، إذا لم يتم تشخيصها بوقت مبكر، والحد من آثارها (الشمرى، ٢٠١٩، الصفحات ٦٥-٦٦)، وإن مدمني الألعاب الإلكترونية يقضون معظم أوقاتهم بهذه الألعاب، حيث يرون أن هذه الألعاب هي نوع من الحلول لقضاء الوقت لديهم، ومن هنا تعددت هذه الألعاب وتنوعت مما أدى إلى أن متوسط فترة الممارسة لتلك الألعاب قد تتعدى (٣٧) ساعة في الأسبوع ومع عدم القدرة على تحديد الفترة الزمنية اللعب والتحكم فيها يجعل المراهق يقع في دائرة إيمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، وأصبحت جزءا من نمط حياتهم اليومية، واعتادوا ممارستها لتفرض نفسها عليهم أينما وجدوا (ناجي، ٢٠١٩، صفحة ٢٠٢).

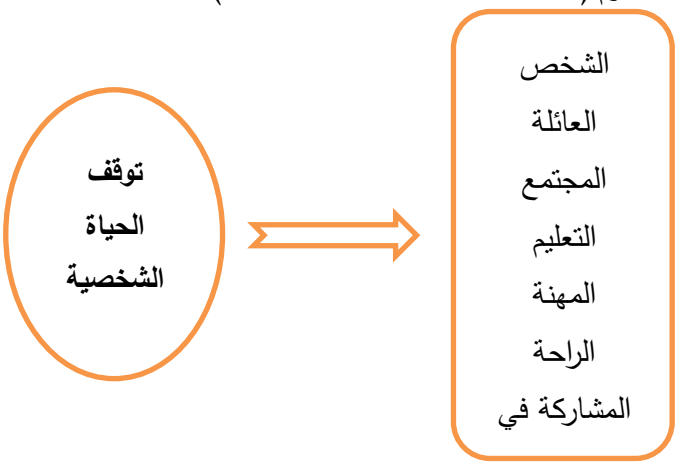
وإن اضطراب الألعاب عبر الانترنت والرفاهية النفسية والاجتماعية ترتبط بألية تعويضية للمشكلات النفسية والاجتماعية، كما ينتج عنها الحاجة للهروب من المشكلات اليومية، إضافة إلي ذلك فإن ضعف العلاقات الشخصية يؤدي إلي عدم التكيف مع الواقع، وكذلك الاجهاد الشخصي بدلاً من كونه مرضاً يمكن ان يؤدي إلي ضعف تلك الرفاهية[٢].

كما توجد المشكلات الصحية الناتجة عن اساءة استخدام الأنترنت ما نشر عنه اخيرا فيما عرف "متلازمة الانترنت " وهذه المتلازمة تعود الى الاجهاد والتوتر النفسي من جراء متابعة النقاط المنبعثة على الشاشة وليس بسبب الإشعاع . كما انه يعود المستخدم على الإفراط في ملاحظة شاشات الكمبيوتر والذي قد يترتب عليه زيادة في هرمونات التوتر تؤدى الى الشعور بسخونة وحكة في الجلد و تختفي هذه الاعراض بمجرد التوقف عن الدخول الى شبكة الانترنت ولذلك ينصح الخبراء بعدم الجلوس امام الانترنت لفترات طويلة تفاديا لمثل هذه الحالة ومن الاثار الصحية الناتجة عن سوء استخدام الانترنت الام الظهر والصداع، وضعف البصر، وتشوه العمود الفقري، والهزال، اضطراب النوم بسبب الحاجة المستمرة الى تزايد وقت استخدام الانترنت حيث يقضي اغلب المدمنين ساعات الليل كاملة على الشبكة ولا ينامون الا ساعة او ساعتين حتى يأتي موعد عملهم او دراستهم ويتسبب ذلك في ارهاق بالغ للشخص مما يؤثر على ادائه في عمله او دراسته كما يؤثر ذلك على مناعته مما يجعله اكثر قابلية للاصابة بالأمراض. (ابو المعاطي، ٢٠١٣، صفحة ٢٩١):

ومنها إضطراب النوم Sleep disorders: تختلف خصائص النوم كونها تمر بتحول في إيقاع الساعة البيولوجية بحيث تتغير ساعات النوم أيضًا، وإن ممارسة الانشطة اليومية يميلون إلي قدرة عالية في حياتهم من خلال الدراسة الاكاديمية والتواصل مع مجتمعاتهم المحلية، والتظيم وتستغرق تلك الانشطة الكثير من الوقت، بحث لا يكون لديهم الوقت الكافي للنوم، بالاضافة للانشطة المتنوعة في حياتهم، وفي نمط حيالتهم في العصر الرقمي مفرط بشكل متزايد في استخدام تكنولوجيا والانترنت كوسيلة للترفيه من خلال

[2])

الوصول إلى الشبكات الاجتماعية والبريد الإلكتروني والدردشة واللعب عبر الإنترنت، وتظهر اضطرابات النوم الأكثر شيوعًا والتي يعاني منها مدمني الالعاب الإلكترونية ومنها الأرق، التغفيق، فرط النوم، وتوقف التنفس الانسدادي أثناء النوم (Tenga, et al., 2020, p. 110).



الشكل رقم (٢)

يوضح تأثير الالعاب الإلكترونية علي المدي القصير والطويل لمستخدميها المصدر(أكناش ماسي ٢٠٢٠)

(Massey, 2020, p. 274)

حيث يتضح من الشكل السابق ان الحياة اليومية للفرد مدمن الالعاب الالكترونية تتوقف عن التعامل والتواصل والاتصال مع الاخرين وذلك عن طريق عدم قدرة الشخص مدمن الالعاب الالكترونية في التواصل مع الذات حيت انه يعش في العالم الافتراضي الذي يشبع رغباتة دون التواصل مع الاخرين ويتسبب في الانعزال عن العائلة وانخفاض مستوي التحصيل الدراسي وعدم الشعور بالراحة وقلة النوم وعدم الاهتمام بالمشكلات المجتمعية، وايضا عدم القدرة علي اداء المهام الوظيفية مما يجعل المدمن علي الالعاب الالكترونية في معزل عن الواقع الحقيقي، كما أن هناك تأثيرات علي سلوكيات مدمني الالعاب الالكترونية تظهر علي المدي القصير والمدي البعيد.

وممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي، ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء اليوم الدراسي، ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم، فلا يتفرغ لأداء واجباته المدرسية، ويظل بدون طعام طوال هذه الفترة، ويؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم ويتاخر مستواه الدراسي يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره، وأن كثرة ممارسة تلك الألعاب تؤدي إلى بعض الاضطرابات في التحصيل الراسي (صبطي، ٢٠٢٠، صفحة ٦٧).

وأن الوقت الذي يقضي في اللعب يؤثر على الأداء الأكاديمي، حيث أن ألعاب الفيديو تؤدي بشكل غير مباشر إلى انخفاض الأداء من خلال الترويج للعنف، كما انها تستغرق وقتًا بعيدًا عن الأنشطة

المدرسية، والواجبات المنزلية، والتفاعل الاجتماعي، وما إلى ذلك (Almalki & Aldajani, 2020, p. 575).

كما قد يلاحظ أولياء الأمور أن أبنائهم ممن لديهم أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية ليست لديهم الرغبة في مطالعة كتبهم المدرسية ولا حتى أداء الواجبات، وهذا قد يلاحظ حتى ممن لديهم أعراض إدمان على وسائل ترفيه أخرى كهوس مشاهدة القنوات الفضائية أو استخدام الإنترنت أو المحادثة من خلال وسائل الدردشة المختلفة وعلى رأسها أجهزة الهاتف الجوال الحديثة ومنها أجهزة البلاك بري، وما لم يتدارك الوالدان هذا الخلل فإن الأمر غالبا ما ويؤثر سلبا على التحصيل النهائي والدرجات المكتسبة (الغفيلي، ٢٠٠٩، صفحة ٧٠).

فعلى الرغم من صعوبة إدمان المواد المخدرة بالمقارنة مع إدمان الألعاب الالكترونية، إلا أن هذه الأخيرة تبقى تشكل خطرا على صحة الأفراد المدمنين عليها وبخاصة الأطفال والمراهقين على اعتبار أنهم الشريحة الأكثر استهلاكا وهو ما أوضحته نتائج دراسات عديدة. فنقص الاهتمام بظاهرة الإدمان على الألعاب الالكترونية من حيث الأبحاث والدراسات قد ساهم في منع قبول تصنيفها كاضطراب نفسي في (DSM). إذ أن المدمنين على الألعاب الالكترونية يبدون واعين للغاية بإدمانهم، فهؤلاء الأفراد يدركون سلوكهم المفرط والضار، لكنهم لا يرون أسبابا لتغيير سلوكهم، فهم يحبون اللعب ويحبون الاتصالات الاجتماعية عبر الأنترنت إلى حد كبير، بالإضافة إلى ذلك، يذكر البعض صراحة أنهم قد يصبحون مدمنين على شيء آخر إذا ما توقفوا عن لعب الألعاب الالكترونية وهو ما يستدعي الدراسة والبحث (حمزة، ٢٠٢١، صفحة ١١).

وذلك من خلال منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية الذي تعد نوعا من الممارسة يعتمد على أساس عام من المعرفة والمهارات التي تستخدمها مهنة الخدمة الاجتماعية في تقديمها للخدمات الاجتماعية عن طريق التعامل مع أنساق ومستويات عديدة ومتنوعة على أوسع نطاق واستخدام أساليب عديدة ومتنوعة بحيث يصبح الممارس العام قادر على إشباع احتياجات العملاء وخدمتهم (المصيلحى، ٢٠٢٠، صفحة ٤٩٥).

ويعد منظور الممارسة العامة أسلوبا واحدا، فهو منظور يركز على العلاقات والحدود المشتركة بين الأنساق مع تأكيد متساوى على أهداف العدالة الاجتماعية والأنساق الإنسانية وتحسين مستوى المعيشة والرفاهية للناس ويرتكز العمل مع المستويات المتعددة والتوجيه النظري المتعدد على أسس معرفية وقيمية ومهارية قابلة التطبيق في بيئات ومواقع مختلفة ومتنوعة، وتقدير مفتوح غير محدود بأي تدخل نظري معين (التويمي، ٢٠١٨، الصفحات ٦٠٥-٦٠٦).

مما يتطلب التوصل لعلاج إحترافي مكثف وتدخل مهني من خلال الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية بما يسهم في وضع برنامج علاجي يساعدة للحد من ظاهرة الالعاب الالكترونية والوقاية منها.

ثالثا: أهمية الدراسية:

يمكن توضيح أهمية الدراسة الحالية من خلال إبراز أهميتها من الجانب النظري ، والجانب التطبيقي كما يلي.

أ- الأهمية النظرية للدراسة

١- تتناول هذه الدراسة إحدى الموضوعات البحثية الخاص بمجال الممارسة المهنية للخدمة الاجتماعية وهو الحد من ظاهرة الألعاب الإلكترونية ، الذي يعتبر مشكلة من مشاكل السلوك الاجتماعي المرضي وانتشاره بين أطفال والمراهقين والشباب وكبار السن .

٢- تمثل هذه الدراسة وسيلة لإضافة دراسات جديدة إلى التراث العلمي للخدمة الاجتماعية في مجال الأسرة ، والمعنية بالحد من ظاهرة الألعاب الإلكترونية .

٣- تفيد هذه الدراسة في تحديد الأسباب والعوامل المسببة للسلوك الأدمانى للالعاب الألكترونية

٤- توفير بعض المعلومات الخاصة بدور الأخصائي الاجتماعي داخل داخل المراكز العلاجية للطب النفسي والأدمان.

إبراز دور الممارسة العامة كأحد المداخل العلمية والمهنية في الممارسة المهنية للخدمة .الاجتماعية في مواجهة ظاهرة الألعاب الإلكترونية.

ب – الأهمية التطبيقية للدراسة:

١- تأكد الأهمية العلمية للمهنة في الأخذ بالأسلوب العلمي في رصد ودراسة بعض المتغيرات المعاصرة التي طرات على المجتمع..

٢- توكد علي أهمية مواجهة مهنة الخدمة الاجتماعية القضايا المجتمعية بفاعلية وكفاءة.

<u>الدراسات السابقة:</u>

أ- **<u>الدراسات العربية:</u>**

١) **أكدت دراسة أسماء حفصي و عبير ديلمي(٢٠٢١)** وقد هدفت الدراسة علي إلي الكشف عن اثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ، من خلال تطبيقها في ٥٠٠مسكن على عينة ١٠٠ مفردة من الأولياء بمدينة المسيلة (رجال ونساء) حيث أكدت نتائج الدراسة ألى أن قضاء وقت طويل في اللعب يؤدى إلي إهمال التلميذ لواجباته المدرسية وفقدان التركيز (حفصي و ديلمي، ٢٠٢١)

٢) **هذا وقد وضحت دراسة انجي خيرت (٢٠٢٠)** وقد هدفت الدراسة إلي التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال في المجتمع المصرى من خلال استطلاع رأي عينة من أولياء أمور الأطفال في المرحلة العمرية من ٦-الى ١٢ سنة، للكشف عن مدى تأثير هذة الالعاب على سلوك أطفالهم، في ظل التطور الكبير الذي شهدتة تكنولوجيا المعلومات، واستخدام الوسائل الالكترونية الحديثة عبر شبكات الانترنت التي تبث هذة الألعاب، واعتمدت الدراسة علي المنهج الوصفي حيث

اعتمدت الباحثة على منهج المسح الاجتماعي بالعينة للكشف عن تأثر الالعاب الالكترونية على سلوك الأطفال في المجتمع المصرى واستخدمت الباحثة أداة الاستبيان بأعتبارها من الأدوات المناسبة للمسوح الاجتماعية. ولقد جاءت نتائج الدراسة الميدانية لتؤكد على التأثير الكبير الذي تمارسة الألعاب الالكترونية في تشكيل سلوك الأطفال (حمزة ا.، ٢٠٢٠).

٣) **ووضحت دراسة راند محمد سيد (٢٠٢٠)** حيث هدفت الدراسة لتحديد ابعاد المخططات المعرفية اللاتكيفية، واعتمدت الدراسة علي منهج المسح الاجتماعي بالعينة، توصلت نتائج الدراسة ان هناك ارتباطات عكسية بادمان الالعاب الالكترونية في الجانب النفسي، والسعي لارضاء الاخرين علي حساب الجوانب النفسية والاجتماعية، وتوصلت نتائج الدراسة ايضا إلي ان مدمني الالعاب الالكترونية يحبون التملك وعدم الانصياع لغربات الاخرين (أحمد، ٢٠٢٠).

٤) **وأشارت دراسة سوزان مجيد درخان (٢٠٢٠)** فقد هدفت الدراسة للتعرف على الالعاب الإلكترونية ودورها في سلوك العنف لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات، وأعتمدت الدراسة علي المنهج الوصفي، حيث صممت استبانة تقيس متغيرات البحث، وبعد التحقق من الخصائص السايكومترية دوات البحث، طبقت الاستبانة على عينة من المعلمات والمعلمين بلغ حجمها (١٠٠)، وتوصلت نتائج الدراسة الى وجود دور واضح لالعاب الإلكترونية في تعزيز قيم العنف لدى طلبة المرحلة الإبتدائية، حيث أكد المعلمين والمعلمات أن الالعاب الإلكترونية العنيفة تؤدي إلي استخدام العف في التعامل مع بعضهم البعض مما يؤثر علي سلوكياتهم (بدرخان، ٢٠٢٠).

٥) **ووضحت دراسة** سعاد حامد سعيد (٢٠٢٠) هدفت الدراسة الحالية للتعرف علي التأثيرات الايجابية والسلبية لمواقع التواصل الاجتماعي واستخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة وأثرهما على السلوك العدواني لدى طلبة الجامعة، واعتمد البحث الحالي على المنهج الوصفي في ظل متغيرات البحث وأهدافه، حيث يعتمد هذا المنهج على كشف متغيرات البحث وتحديد العلاقات بين عناصرها أو بينها و بين ظواهر تعليمية أو نفسية أو اجتماعية، وتوصلت نتائج الدراسة للحث على استخدام الألعاب الإلكترونية الهادفة الى تنمي المهارات التفكير، والقدرة على حل المشكلات والابتعاد عن الألعاب العنيفة التي تؤدي الى العدوان والموت احيانا، وتوفير شبكات الأنترنت لأغراض التعليم داخل المؤسسات التعليمية كالجامعات لأهميتها العلمية التعليمية، وتحديد اوقات معينة الستخدام هذه الشبكات والابتعاد عن الاسراف في قضاء اوقات طويلة مما يؤدي الى ظهور مشكلات عدة (سعيد، ٢٠٢٠).

٦) **كما أشارت دراسة خالد بن محمد بن عبدالله (٢٠١٩)** هدفت الدراسة إلى معرفة دور الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب واستخدم الدراسة المنهج الوصفي (المسحي) باعتباره المنهج العلمي الأكثر مناسبة لطبيعة الدراسة الحالية، وقد أظهرت نتائج الدراسة أن أفراد عينة الدراسة موافقون بشدة على

دور الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب بمتوسط، وقد أوصت الدراسة بضرورة متابعة الوالدين لأبنائهم أثناء ممارستهم للألعاب الالكترونية عبر الانترنت، والعمل على تصميم العاب إلكترونية من قبل معلمين مختصين في هذا المجال لتلافي السلبيات الموجودة في الألعاب الحالية، وحثت وسائل الإعلام على القيام بدورها في توعية الأسر بالتأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة، وأن التأثر السلبي للالعاب الإلكترونية يؤدي إلي السلوك العدواني (عبد الله، ٢٠١٩).

٧) **كما أشارت دراسة "إيناس الطوير٢٠١٨**فقد اكدت نتاجها ان لعبة الحوت الازرق من الألعاب الخطيرة جداً على حياة الاطفال، وانها من الألعاب الموجهة لضعاف الشخصية والذين يعانون من بعض المشاكل النفسية تجعل منهم فريسة سهلة للوصول للانتحار، فإن هذا يوكد على أهمية الدراسة الحالية بإمكانية الخفيف للسلوك الادماني الإلعاب الإلكترونية عن طريق تدعيم التواصل الأسري (الطوير، ٢٠١٨)

ب- <u>الدراسات الأجنبية:</u>

٨) **أكدت دراسة Walaa Elsayed** (٢٠٢١) استهدفت هذه الدراسة إلى تحديد أثر جائحة كوفيد -١٩ في زيادة المخاطر الاجتماعية والنفسية والسلوكية والصحية لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية من منظور الخدمة الاجتماعي. حيث اشتملت عينة الدراسة على ٢٨٩ طفلاً في الفئة العمرية ٦-١٧ سنة من الصف الأول إلى الصف الثاني عشر بالمدرسة. يشير إلى على زيادة جميع أنواع مخاطر ظاهرة الألعاب الإلكترونية التى تمثلت في "المخاطر السلوكية" لمخاطر الاجتماعية" "المخاطر النفسية "المخاطر الصحية" مما يستلزم ضرورة اتخاذ مجموعة من الإجراءات الجادة من خلال توعية الوالدين بمراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أطفالهم وخاصة الألعاب العنيفة بالإضافة إلى تقليل عدد الساعات التي يقضيها الطفل في ممارسة هذه الألعاب و تشجيع الوالدين على تكوين جسر للتواصل والحوار البناء بينهم وبين أطفالهم وأن يضع الآباء ضوابط وقيودًا على ممارسة أطفالهم للألعاب الإلكترونية لمواجهة الأنماط السلوكية والنفسية والاجتماعية (Elsayed، ٢٠٢١)

٩) **كما أكدت دراسة Patrick Dickinson, et all** (٢٠٢٠) هدفت الدراسة التخفيف من سلوك المقامرة على المقامرين الذين يعانون من آثار الإدمان لهذه ألألعاب وما يرتبط بها أثار سلبية. جات نتائج الدراسة على عينة من المشاركون لعبة المقامرة التي تعمل باللمس تحت شرطين: واحد على جهاز كمبيوتر محمول في بيئة معملية (المختبر)، والآخرعلى بيئة افتراضية آلة القمار على المشاركين وبلغ عددهم ٤٨ حيث يلعبون على جهاز ألعاب افتراضيه موجوده في محاكاة لمتجر مراهنات. تظهر نتائج المشاركين أن المستويات المتزايدة الإثارة والانغماس والاستجابة العاطفية التي

نقترحها أكثر تمثيلا للحقيقة وسهولة أستخدامها التي تعمل باللمس في الواقع الافتراضي. وتأكيد النتائج التي تم التوصل إليها، لاسيما فيما يتعلق باستخدام الظاهري للشخصيات لخلق إحساس أكبر بالحضور (Dickinson, Gerling, Wilson, & Parke, 2020).

١٠) **اشارت دراسة Hildie Leung, et all (2020)** هدفت فقد هدفت الدراسة لوضع مقياس للاضطرابات العاب الانترنت ووسائل التواصل الاجتماعي والهواتف المحمولة، وذلك بالتطبيق علي مجموعتين مختلفتين بمنطقتي هونج كونج وتايوان بالصين، وتوصلت نتائج الدراسة إلي ان هناك ثبات للمقياس في المنطقتين حيث ان الشباب هم اكثر استخدام لوسائل التواصل الاجتماعي والهواتف المحمولة والالعاب الالكترونية، واكد علي أن طلاب الجامعات بالمنطقتين (Leunga, et al., 2020).

التعليق علي الدراسات السابقة:

باستقراء الدراسات السابقة نجد أن

١- ندرة اعتماد الدراسات العربية والأجنبية علي تحليل الممارسة العامة المتقدمة في الخدمة الاجتماعية والتي يتناولها موضوع الدراسة وذلك في التخفيف من تأثير ادما الألعاب الالكترونية فمعظم الدراسات اعتمدت علي استبيانات ومقابلات .

٢- جاءت نتائج الدراسات لتصف وتحلل بعض من تأثر السلوك الادماني لظاهرة الألعاب الالكترونية علي الفئات المختلفة من الشباب والاطفال وذلك من حيث الايجابيات والسلبيات التي تستخدمها في تعليم الأطفال والسلوك العدواني الذي يكتسبة الأطفال والمراهقين نتيجة الألعاب الخطرة. اختارت بعض الدراسات عينات من المراهقين والشباب باعتبارهم الاكثر عرضة لتلك الالعاب.

٣- أكدت الدراسات السابقة على أن الألعاب الإلكترونية مرتبطه بالعزلة النفسية والاجتماعية.

٤- أشارت بعض الدراسات السابقة على أن ظاهرة الألعاب الإلكترونية يوثر بالسلب على مختلف أنشطة الحياة وخصوصا التحصيل الدراسي لهم.

٥- كما أكدت بعض الدراسات السابقة على أن تعديل السلوك والضبط النفسي والاجتماعي يعتبر من أهم الأساليب الفعالة ظاهرة الألعاب الإلكترونية.

٦- كما أوضحت بعض الدراسات السابقة على أن الجلوس لفترات طويلة على الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت الانترنت الام الظهر والصداع، وضعف البصر، وتشوه العمود الفقري، والهزال، اضطراب النوم بسبب الحاجة المستمرة الى تزايد وقت استخدام الانترنت حيث بقضي اغلب الأعبين لساعات الليل كاملة على الشبكة.

وتختلف الدراسة الراهنة عن الدراسات السابقة في أن الدراسة الحالية تسعى للحد من ظاهرة الألعاب الإلكترونية باستخدام مدخل الممارسة العامة المتقدمة في الخدمة الاجتماعية.

ثانياً: مفاهيم الدراسة:

١- مفهوم الممارسة العامة المتقدمة Advanced Generalist practice

تعرف الممارسة العامة المتقدمة علي انها برنامج مُعد للمارس العام المتقدم والحاصل علي درجة الماجستير في الخدمة الاجتماعية طبقاً للمناهج المتخصصة والمعارف والمهارات، وذلك كونها تركز علي التدخل الفعال في مواقف العميل المعقدة (Linnea F. , Glenmaye, Brien L, & Bolin, 2004, p. 2).

كما تعرف الممارسة العامة المتقدمة بأنها الأساس النظري لإعداد أخصائي ممارس متقدم، حيث أن هناك تشابه بين المهارات الأساسية عبر مجالات الممارسة والتي يبدأ فيها الممارس العام المتقدم في التدخل للمستويات المرتبطة بالمشاركة والتقييم التي تمكن الممارس العام المتقدم من التأكيد من التفاعلات الديناميكية للأنظمة ذات الصلة بجهود التغيير ويكون الممارسين العامين المتقدمين لديهم مجموعة واسعة من مهارات التدخل (Bennett, et al., 2011, p. 23)الممارسة العامة المتقدمة تتصف بدقة المعرفة التي تحتاج إليها الممارسة بعمق أكبر، وذات علاقة بالقضايا الفنية للممارسة والأكثر تعقيدا، وتتضمن الأغراض العامة للمهنة في الوقت الحاضر من حيث تنمية قدرات الأفراد، وربط الناس بالموارد الرسمية وغير الرسمية، وزيادة الرعاية المؤسسية، والتأثير في السياسة الاجتماعية، وتعزيز العدالة الاجتماعية (أبو النصر، ٢٠٢٢، صفحة ٢٦).

ويعريف الممارس العام المتقدم: هو أخصائي اجتماعي لدية العديد من المعارف لاستجابتة لاحتياجات العميل والمجتمع المتنافسة، وذو خبرة في طرق حل المشكلات باستخدام أساليب متعددة في حل تلك المشكلات. (أبو النصر، ٢٠٢٢)

٢- مفهوم الالعاب الالكترونية: Electronic games

الألعاب لغة: جمع لعبة، واللعبة اسم من اللعب، واللعب ضد الجد (ابن منظور، بدون تاريخ، صفحة ٤٠٣٩).

وتعرف (سومية قدوي) الألعاب الإلكترونية: هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والأنترنت والتلفاز والفيديو، والهواتف النقالة (قدوي، ٢٠١٨، صفحة ١٦٥).

وتعرف (منال السيد) الألعاب الإلكترونية بأنها : الألعاب التي يتم تقديمها من خلال وسيط الكتروني، يقوم بها لاعب أو مجموعة من اللاعبين، وقد تكون ألعاب حرة أو ألعاب ذات قواعد وأهداف محددة، وتمتاز غالبا باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية، وتعتمد أساسا على مبدأ المنافسة والإثارة (Blackledge, 2017).

كما عرف (تيوتي روزيت واخرين) الالعاب بأنها غريزة وجزء من حياة الانسان، كونها نشاط يقوم به من أجل التعايش مع الواقع الافتراضي للعبة، وذلك بالهروب من المشكلات الحياتية التي يعاني منها الكثير وكذلك القضاء علي اوقات الفراغ لديهم (Rosyati, Purwanto, Gumelar, Yulianti, & Mukharrom, 2020, p. 7).

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

تعرف الالعاب الالكترونية أنشطة عملية فردية يتفاعل فيها اللاعب مع برمجية وسائط متعددة مصممة وفق قواعد معينة لإثارة روح التنافس بين اللاعب ومعيار أو محك في جو من المتعة والتعلم دون أذي، حيث يختار اللاعب بين عدة بدائل، وتعزز البرمجية تلك الاختيارات بالأصوات أو الرسوم أو الدرجات، وذلك بهدف تنمية عمليات التفكير الأساسية وحب الاستطلاع (السيد، ٢٠١٩، صفحة ٤٠٠).

وتعرف الألعاب الإلكترونية هي: في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الالكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات و عقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ نشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة" (هلال، ٢٠١٧، صفحة ٢٩).

ثالثآ: أهداف الدراسة:

هدف رئيس مؤاده " اختبار فعالية الممارسة العامة المتقدمة فى الخدمة الاجتماعية فى الحد من ظاهرة الألعاب الإلكترونية

هذا وينبثق عن الهدف الرئيس أهداف فرعية مفادها ما يلي.

– اختبار فعالية مدخل الممارسة العامة المتقدمة للتخفيف من العزلة الاجتماعية الناتجة عن ظاهرة الإلعاب الإلكترونية.

– اختبار فعالية مدخل الممارسة العامة المتقدمة للتخفيف من المشكلات الصحية الناتجة عن ظاهرة الإلعاب الإلكترونية.

– اختبار فعالية مدخل الممارسة العامة المتقدمة للتخفيف المشكلات الأكاديمية الناتجة عن اظاهرة الإلعاب الإلكترونية.

رابعاً: فروض الدراسة:

فرض رئيس مفاده: من المتوقع أن يوجد علاقه ذات دلالة احصائية بين استخدام مدخل الممارسة العامة المتقدمة للحد من ظاهرة الإلعاب الإلكترونية.

هذا وينبثق عن الفرض الرئيس مؤشرات تحقق الفرض مؤداه ما يلي:

– من المتوقع أن يوجد علاقه ذات دلالة احصائية بين استخدام مدخل الممارسة العامة المتقدمة للحد من العزلة الاجتماعية الناتجة عن ظاهرة الإلعاب الإلكترونية.

– من المتوقع أن يوجد علاقه ذات دلالة احصائية بين استخدام مدخل الممارسة العامة المتقدمة للحد من المشكلات الصحية الناتجة عن ظاهرة الإلعاب الإلكترونية.

– من المتوقع أن يوجد علاقه ذات دلالة احصائية بين استخدام مدخل الممارسة العامة المتقدمة للحد من المشكلات الأكاديمية الناتجة عن ظاهرة الإلعاب الإلكترونية.

خامساً : الموجهات النظرية للممارسة العامة المتقدمة في الخدمة الاجتماعية:

تعتبر موجهات الممارسة العامة بمثابة المرشد الذي يرشد الممارس العام، حيث يمكن صياغتها من خلال الفهم الواسع للمهنة ووضعها المتغير طبقا للتطورات في المجتمع في الوقت الراهن وأهم هذه الموجهات:

– منح القوة للناس سواء بشكل فردي أو جماعي لكي يتمكنوا من حل مشكلاتهم الشخصية والاستفادة من قدراتهم بفاعلية أكثر من خلال اكتشاف وإيجاد الموارد واعطاء الفرصة لتعزيز الأداء الاجتماعي السليم أثناء محاولة انساق العميل لإيجاد حلول لمشكلاتهم وإشباع حاجاتهم.

– تحقيق العدالة الاجتماعية والمساواة بين جميع أنساق العملاء على كافة مستوياتهم.

– الإسهام في تنمية الأساس المعرفي لمهنة الخدمة الاجتماعية من خلال الاستفادة من جهود البحث الأمبيريقي للممارسة العامة وما قد ينتج منها من نتائج قد تفيد في ترسيخ المعرفة للمهنة.

– ضرورة معالجة القضايا والمشكلات من خلال منظور عالمي حيث أنه بالرغم من اختلاف المشكلات من مكان لآخر لكن في ذات الوقت هناك عناصر مشتركة

وتستند الممارسة العامة المتقدمة الى مجموعة من النظريات والنماذج والمداخل العلمية ومنها النظرية العرفية، نموذج الدور: Role Model، نموذج التعديل السلوكى Behavioral Model كما تعتمد الممارسة العامة المتقدمة على المداخل والنماذج التالية:

١- مدخل (المنظور الإيكولوجى) (Ecological Approach)

يرى هذا المدخل ان الانسان يمكن فهمه كنسق في بيئة عن طريق التركيز على الأساليب والتفاعلات والتعاملات التي تحدث بين الأجزاء المتنوعة وعند الحدود التي يتلاقى فيها الانسان والبيئة أصبح مدخل الأنساق البيئية ضمن أهم مداخل الخدمة الاجتماعية في الأعوام السابقة، وهو مدخل علاجي يحل محل مدخل التحليل النفسي ويعتمد على مفاهيم نظرية الأنساق العامة، ويركز هذا المدخل على العلاقة بين

الأشخاص وبيئاتهم وهو بتركيزه على ذلك يشبه المدخل النفسي الاجتماعي الذي يهتم ويركز على التفاعلات بين الأفراد وبيئاتهم، وهو بذلك أصبح هذا المدخل يمثل جزءا متكاملا بدرجات مختلفة لغالبية النماذج العلاجية للخدمة الاجتماعية، وقد أصبح شكلا رئيسيا لغالبية النماذج العلاجية للخدمة الاجتماعية من منظور الممارسة العامة (حبيب، ٢٠١٦، صفحة ٦٩).

جاهدا إشباعها إما بطريقة سوية من الأصدقاء الأسوياء، او بطريقة غير سوية من أصدقاء السوء، أو الصحبة السيئة، الأمر الذي يوكد على أهمية البيئة المحيطة ودورها في إيجاد التفاعل المتوازن لتكيف السليم للفرد هذا وتسعى الخدمة الاجتماعية بدورها جاهدة لتجعل هذه البيئات السالفة الذكر وسائط تربوية سليمة من عمليات التوعية والتوجيه والإرشاد التربوي والاجتماعي السليم، وخلق وسط تربوي سليم لزيادة تحصيله العلمي والتكيف النفسي والاجتماعي للطالب في مختلف المراحل التعليمية، بهدف تحسين طعم التعليم وإكساب الخبرات التربوية الصالحة بمساهمتها في خلق البيئة التربوية السليمة للتعليم(WALSH, 2010, p. 132)

٢- النظرية المعرفية السلوكية:

يعتمد الإتجاه المعرفي السلوكي كما يرى " Dobson " وزملائه على مجموعة يقوم على مجموعة من الافتراضات النظرية وتتمثل في:

- النشاط المعرفي في مؤثر على السلوك بمعنى أن النشاط المعرفي له تأثير الوسيط على الاستجابات التي تتضح في المظاهر السلوكية .

- يساعد تقدير النشاط المعرفي في تغيير السلوك فاستراتيجيات التقدير المعرفي تقدم تقييما للعمليات المعرفية ، ومن ثم تساعد على أحداث التغيير.

-يتحدد السلوك من خلال ادراك الفرد او تفسيره العقلي والذي تكون لديه من طريق عملية التعلم

ويهدف العلاج المعرفي السلوكي إلى تعلم مهارات التوافق الطبيعية وتعلم كيفية إدراك الواقع في إطار الافكار الحالية ومواجهة الصعوبات بافكار جديدة – يساعد في تعلم السلوكيات الإيجابية وتعميمها وذلك بالاعتماد على مجموعة استراتيجيات ومحددة ومن هذا المنطلق نجد أن العلاج المعرفي السلوكي يستهدف تغيير الأفكار غير المنطقية ، والانفعالات غير المناسبة ، وأنماط السلوك اللاتوافقي لدى العميل وذلك لمساعدة العميل على تعلم أنماط وعادات التفكير السليمة.

المراجع

المراجع العربية

ابن منظور. (بدون تاريخ). *لسان العرب*. القاهرة: دار المعارف.

أسماء حفصي ، و عبير ديلمي. (٢٠٢١). تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ دراسة على عينة من الاولياء بمدينة المسيلة. *كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة محمد بوضياف بالمسيلة*.

أفراح صالح صبر الشمرى. (٢٠١٩). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال فى دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين المرحلة العمرية (٤ – ٧) سنوات. *مجلة القراءة والمعرفة، جامعة عين شمس – كلية التربية – الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة*، ٦٥-٦٦.

انجي خيرات حمزة. (٢٠٢٠). تأثير الألعاب الالكترونية علي سلوك الأطفال في المجتمع المصري دراسة ميدانية علي عينة من أولياء أمور بعض الأطفال في المرحلة العمرية من ٦ إلي ١٢ عام. *مجلة بحوث كلية الاداب، جامعة المنوفية*، ١٢٠ (٣١).

ايناس الطوير. (٢٠١٨). الالعاب الالكترونية من الابداع والابتكار إلي اداة الانتحار لعبة الحوت الازرق نموذجا.

باشن حمزة. (٢٠٢١). هجرة الأطفال والمراهقين إلى العالم الافتراضي ومساهمة تجربة التدفق النفسي في الإدمان على الألعاب الالكترونية. *مجلة دراسات نفسية وتربوية*، ٣٧ (١)، ١١.

جمال شحاتة حبيب. (٢٠١٦). *الممارسة العامة منظور حديث في الخدمة الاجتماعية*. الاسكندرية: المكتب الجامعي الحديث.

خالد محمد عبد الله. (٢٠١٩). دور الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء الأمور. *مجلة كلية التربية، جامعة اسيوط*، ٤ (٣٥).

راند محمد سيد أحمد. (٢٠٢٠). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الالعاب الالكترونية لدي عينة من الطالبات الجامعيات. *مجلة الدراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الانسانية*، ٥١ (٣).

رشا ناجي. (٢٠١٩). التنبؤ باضطراب التحدي المعارض بمرجعية الاكتئاب والميول الانتحارية لدي عينة من المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة. *المجلة المصرية للدراسات النفسية، ١٠٤* (٢٩)، ٢٠٢.

سعاد حامد سعيد. (٢٠٢٠). مواقع التواصل الاجتماعى وتأثيراتها الإيجابية والسلبية واستخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة وأثرهما على السلوك العدوانى لدى طلبة الجامعة. *المجلة العربية للتربية النوعية، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والاداب*.

سوزان مجيد بدرخان. (٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية ودورها في سلوك العنف لدي طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات. *مجلة الجامعة العراقية، مركز البحوث والدراسات الاسلامية، ٤٦* (٢).

سومية قدوي. (٢٠١٨). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي. دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم. *مجلة التنمية البشرية، ١٠*، ١٦٥.

عبيدة أحمد صبطي. (٢٠٢٠). مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل. *المجلة العلمية للتكنولوجيا وعلوم الاعاقة، المؤسسة العلمية للعلوم التربوية والتكنولوجية والتربية الخاصة٧، ٣* (٢)، ٦٧.

فاطمة السعدي همال. (٢٠١٧). *الطفل والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير*. عمان، الأردن: دار الخليج للنشر والتوزيع.

فهد بن عبد العزيز الغفيلي. (٢٠٠٩). *الالعاب الالكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الاسرة والمجتمع*. الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية.

ماجد عواد العنزي. (٢٠٢١). دور ممارسة بعض الالعاب الالكترونية في ارتكاب الجرائم لدي عينة من نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية. *المجلة الدولية في البحوث التربوية*، ٢ (٤)، ٢٩٣.

ماهر ابو المعاطي. (٢٠١٣). *الاتجاهات الحديثة في تسويق الخدمات الاجتماعية وتكنولوجيا المعلومات (أسس نظرية، نماذج تطبيقية، دراسات ميدانية)*. الاسكندرية: المكتب الجامعي الحديث.

محمد سعد الدين محمد الشربيني. (١٥-١٧ فبراير ٢٠٠٩). دور شبكة الانترنت في إكساب الشباب بعض السلوكيات السلبية التى تتعارض مع القيم الأسرية. *المؤتمر العلمي الأول، الأسرة والإعلام وتحديات العصر* (صفحة ٨٩٠). مصر: كلية الاعلام، جامعة القاهرة.

مدحت محمد أبو النصر. (٢٠٢٢). *مداخل الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية*. الاسكندرية: المكتب الجامعي الحديث.

مسعود عبدالغفار محمد التويمي. (٢٠١٨). : بحوث والدراسات الميدانية ودورها في تطوير الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية،. *جامعة المرقب – كلية الآداب والعلوم بمسلاته، مجلة القلعة*، ٦٠٥-٦٠٦.

نجلاء أحمد المصيلحى. (٢٠٢٠). نحو تصور مقترح من منظور الممارسة العامة فى الخدمة االجتماعية لتفعيل تطبيق إلادارة االلكترونية بمؤسسات التعليم العالى فى ضوء التحديات العالمية المعاصر. *مجلة كلية الخدمة االجتماعية للدراسات والبحوث االجتماعية، جامعة الفيوم، ١٨*.

نورهان محمد علي السيد. (٢٠١٩). أسلوب استخدام المراهقين في المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية وعلاقتها،. *مجلة التربية النوعية والتكنولوجيا، كلية التربية النوعية، جامعة كفر الشيخ، ٥*، ٤٠٠.

المراجع الأجنبية

Almalki, A. A., & Aldajani, H. M. (2020). : Impact Of Playing Video Games On The Social Behavior And Academic Performance Of Medical Student In Taif City. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*.

Linnea F. , Glenmaye, Brien L, & Bolin. (2004). Defining complexity: The conundrum for advanced generalist practice, Thoughts on An Advanced Generalist Education: Models. *Readings and EssaysEddie Bower Publishing Company Peosta lowa*, 2.

PAULUS, F., OHMANN, S., GONTARD, A. V., & POPOW, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *DEVELOPMENTAL MEDICINE & CHILD NEUROLOGY*, 645.

Bennett, B., Lay, K., Lynch, D., Majewski, G., Ouellette, P., Vernon, B., & Wilkerson, D. (2011). ADVANCED GENERALIST CURRICULUM PROPOSAL. *Approved by MSW Committee*, pp2-3.

Blackledge, J. (2017). Social W Social Worker Perceptions on E ceptions on Education for Gener ducation for Generalist and alist and Specialist Roles. *the St. Catherine University repository*, 22.

Dickinson, P., Gerling, K., Wilson, L., & Parke, A. (2020). Virtual reality as a platform for research in gambling behaviour. *journal Computers in Human Behavior, 107*.

Hsi-Peng, L., & Shu-ming, W. (2008). The role of Internet addiction in online game loyalty: an exploratory study. *(Internet Research*, 501.

Karaka, W., Aloshaibat, H., AL-Takhayneh, S. K., & ALnawayseh, F. (2021). Health, Psychological, Social and Cognitive Risks of Electronic Games for The First Grade Secondary Class in The Southern Almazar Region in Karak City. *Faculty of Educationa*, 764.

Leunga, H., Pakpour, A., Strongd, C., Line, Y.-C., Tsaif, M.-C., Griffithsg, M., . . . Cheni, I.-H. (2020). : Measurement invariance across young adults from Hong Kong and Taiwan among three internet-related addiction scales: Bergen Social Media Addiction Scale (BSMAS), Smartphone Application-Based Addiction Scale (SABAS), and Internet Gaming Disorder Scale-Sho. *Addictive Behaviors*.

Massey, A. (2020). Gaming Addiction: Short and Long Term Effects, International Journal of Research in Engineering. *Science and Management, 3*(8), 274.

Rosyati, T., Purwanto, M. R., Gumelar, G., Yulianti, T. R., & Mukharrom, T. (2020). Effects of Games and How Parents Overcome Addiction to Children. *Journal of Critical Reviews, Vol 7, Issue 1,p, 7*(1), 65.

Salmela-Aro, K., Upadyaya, K., Hakkarainen, K., Lonka, K., & Alho, K. (2017). The Dark Side of Internet Use: Two Longitudinal Studies of Excessive Internet Use, Depressive Symptoms, School Burnout and Engagement Among Finnish Early and Late Adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*.

Savolainen, I., Kaakinen, M., Sirola, A., & Oksanen, A. (2020,). Addictive behaviors and psychological distress among adolescents and emerging adults: A mediating role of peer group identification. *Addictive Behaviors Reports, 7*, 76.

Shahnazi, H., Hassanzadeh, A., & Gholamian, B. (2017, Apr). The Prevalence of Internet Addiction and its Association with Depression, Anxiety, and Stress, among High-School Students. *Int J Pediatr, 5*(4), 4764.

Starcevica, V., Choib, T. Y., Kimc, T. H., Yood, S.-K., Choif, B.-S., & Han, D. H. (2020). Internet gaming disorder and gaming disorder in the context of seeking and not seeking treatment for video-gaming. *Journal of Psychiatric Research,*, 31.

Tenga, Z., Pontesb, H., Niea, Q., Xianga, G., Griffithsd, M., & Guo, C. (2020). Internet gaming disorder and psychosocial well-being: A longitudinal study of older-aged adolescents and emerging adults. *Addictive Behaviors, 110*, 2.

Walaa Elsayed .(٢٠٢١) .Covid-19 pandemic and its impact on increasing the risks of children's addiction to electronic games from a social work perspective . *Journals Heliyon*.(١٢)٧٠

WALSH, J. (2010). *Theories for Direct Social Work Practice.* Virginia Commonwealth University: SECOND EDITION, Publisher Marcus Boggs.

Wölfling , K., & Dominick, N. (2022). Using cognitive behavioral therapy as the select treatment approach for problematic Internet usage. *:, Current Opinion in Behavioral Sciences, 45*, 1.