تداعيات الألعاب الالكترونية على المراهقين
وعلاقتها بمستوى وعي أولياء الأمور الكويتيين بالأمن الصحي

د. تغريد الرفاعي
أستاذ مشارك قسم علم النفس كلية التربية الأساسية الكويت

الملخص

هدفت الدراسة إلى التعرف إلى درجة تقدير عينة من أولياء الأمور الكويتيين لتداعيات الألعاب الالكترونية على أبنائهم المراهقين وعلاقتها بمستوى وعيهم بالأمن الصحي، وتحديد سياقات ممارسة هذه الألعاب لدى المراهقين فى الكويت، ولتحقيق ذلك طبقت استبانة مكونة من ثلاثة أقسام (السياقات، التداعيات، مستوى الوعى الصحي) على عينة شملت ٣٨٠ فردا (ذكر، أنثى)، وقد أظهرت النتائج سياقات غير مرضية من وجهة نظر أفراد العينة فى مجالات وقت اللعب، والمشاركة فى اللعب، والشعور المسيطر على اللاعبين، وأن درجة تقدير أفراد العينة لتداعيات الألعاب الالكترونية على أبنائهم المراهقين كانت كبيرة وبوزن نسبى ٦٩,٩%، وأن مستوى الوعى بالأمن الصحى لديهم كان متوسطا عند وزن نسبى ٦٠,١%، وأنه يوجد ارتباط موجب دال إحصائيًا بين درجات تقدير أفراد العينة لتداعيات الألعاب الالكترونية على أبنائهم المراهقين ومستوى وعيهم بالأمن الصحى.

Repercussions of electronic games on adolescents

and their relationship to the level of awareness of Kuwaitis parents about health security

The study aimed to identify the assessment of a sample of Kuwaitis parents of the effects of electronic games on their adolescent children and its relationship to their level of health security awareness, and to determine the contexts of playing these games among adolescents in Jordan. To achieve the objectives, the study followed the descriptive analytical approach by applying a questionnaire consisting of three sections (contexts, repercussions, level of awareness of health security) on a sample of 380 personals (Male, Female). The results showed unsatisfactory contexts from the sample point of view in the domains of playing time, playing participation, players feeling, and the total degree of sample estimate of the Repercussions of electronic games on adolescents. They were large with relative weight 69.9%, and their health security awareness level was average with relative weight 60.1%, there is a positive correlation between the sample members' estimation of the repercussions of electronic games on their adolescent children and their level of health security awareness with a strong correlation coefficient of 0.919. The study recommended directing parents to share electronic play with their children in light of time controls, control, physical and psychological safety, and traditional sports play, and work on finding a rating system for electronic games similar to the Entertainment Software Rating Board to be a reference for categorizing games by age.

مقدمة:

يعد اللعب بالمفهوم التقليدى من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي، والتى يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، والذى قد يكون منظما بقواعد وأنشطة فكرية أو غير مقيدا بضوابط وقوانين، ينظر له بأنه سمة مميزة لحياة الأطفال والمراهقين بما يشكله من عالمهم الخاص، ويعتبره بعض علماء النفس أمثال فرويد Freud تعبيرا رمزيا عن رغبات الفرد المكبوتة فى اللاشعور والتى عجز عن تحقيقها فى الواقع.

ومع تسارع التطورات التكنولوجية فى السنوات الأخيرة لم يعد غريبا أن ينجذب الأطفال المراهقين من الجيل الجديد نحو الألعاب الالكترونية على حساب الألعاب التقليدية بعد انتشار الأجهزة الخلوية وألعاب الفيديو والانترنت وسهولة الوصول اليها واستخدامها، إلى أن أصبحت هذه الألعاب مصدر تسليتهم الأولى والرئيسة، وأخذت دورًا بارزا فى حياتهم، الأمر الذى أدى إلى تصاعد الطلب على هذه الألعاب بشكل ملفت للانتباه ومنذر بالخطر. (حسن، ٢٠٢٠: ٤٦٧).

وقد تضاربت الأقوال ونتائج الدراسات حول مدى تداعيات الألعاب الالكترونية على المراهقين فرغم أن هناك من يرى أنها تسهم فى تطوير مهارات وتنشيط مجالات التفكير، وتثرى الخيال وتدفع القدرات إلى النمو والادراك الواسع للتكنولوجيا مثل دراسة الهدلق (٢٠١٢)، ودراسة سعيد وآخرون (٢٠٢٠) ودراسة Allen (2010)، ودراسة Zerntzki& Weber (2014). إلا أن بعض الدراسات الأخرى قد أثبتت انعكاسات سلبية لهذه الألعاب العنزي (٢٠٢٠)، خاصة فى غياب دور الأسرة، فقد يؤثر على مستوى التفاعل الإيجابى كما أثبتت دراسة يونس (٢٠١٧)، وعلى مستوى التحصيل الدراسى كما أثبتت دراسة قهلوز وعرقابي (٢٠٢٠) ودراسة الشهرى (٢٠١٩) وقد تزيد من السلوك العدوانى كما أظهرت دراسة سعاد وبن مرزوق (٢٠١٦)، وسومية (٢٠١٨).

إن المشكلة التى أفرزتها الألعاب الالكترونية ليست متعلقة بالتكنولوجيا فى حد ذاتها أو فى تأثيراتها الجاذبة، بقدر ما هى مرتبطة بالترشيد فى استخدامها، وهو ما قد يؤدى إلى آثار وانعكاسات سلبية إذا لم يتم التحكم فيها، الأمر الذى جعل منظمة الصحة العالمية فى نشرتها لعام ٢٠١٨ تذكر أنها اذا تحولت من التسلية الى الإدمان فانها تصبح اضطرابًا له أعراضه وأساليب علاجية يتطلب الوعى والتدخل الأسرى خاصة فى المجال الصحى والنفسي، وهو ما دعت إليه أعمال المؤتمر الدولى (الألعاب الالكترونية وتأثيراتها على الطفل فى ظل جائحة كورونا) والذى نظمه المركز الديمقراطى العربي، ألمانيا فى العام ٢٠٢٠.

وعليه، فإن الوعى الأسرى أو الأبوى بالأمن الصحى يمثل صورة من صور التوعية الإرشادية الحاكمة لعملية توجيه الأطفال والمراهقين بخطورة اللعب الالكترونى المفرط، فهو يركز على الاستجابة الإنسانية للطوارئ المعقدة وآليات الحصول على العلاجات اللازمة. (فيروز، ٢٠٢٠: ١٩٢).

ولما كان لممارسة الألعاب الالكترونية بأنواعها المختلفة خاصة العنيف منها انعكاساته السلبية على المستوى اللغوى والنفسى والجسدى المتعلقة بالصحة العامة والاصابات المتعلقة بالجهاز العصبى والعظمي، فإن لوعى الآباء بالأمن الصحى اللازم للحفاظ على التوازن وتحقيق الفائدة من اللعب الالكترونى دور مهم فى تحقيق الفائدة من عدمه، حيث إن مساعدة الأطفال والمراهقين على التفريق بين الواقع والخيال وإدراك ذلك الفرق، وتحديد المدة الزمنية للعب، واستخدام برامج الحماية الرقمية، والتوجيه الصحى حول طريقة اللعب والاستخدام للأجهزة الرقمية، ومناقشة أو مشاركة الأبناء فيما يشاهدونه أو يلعبون وإمدادهم بالمعارف التى تجعلهم يتعاملون مع المحتوى الرقمى بإيجابية، سيساعدهم على دمج الترفيه بالفائدة التربوية.

مشكلة الدراسة وتساؤلاتها:

أرغمت جائحة كورونا البشرية إلى سلوك أنماطا جديدة فى الحياة اليومية، بعد أن أوجبت التباعد الاجتماعى كأداة لحصر والحد من انتشارها، ولعل أهم شريحة مجتمعية طالها التغيير فى السلوك اليومى هم الأطفال والمراهقين الذين حرموا من مقاعد الدراسة، وألغيت أنشطتهم الجماعية فى أماكن اللعب والمدرسة قسرا، فلم يتبق لهم سوى جهاز الكمبيوتر أو الجهاز الذكى المشمول بخدمة الانترنت أو بدونها لممارسة التعلم أو اللعب الالكتروني، ورغم أن الألعاب الالكترونية انتشرت ما قبل الجائحة بكثير، لكن تزايد الإقبال عليها خلال فترات الحجر الصحى بعد ما تسامح أولياء الأمور فى الأوقات التى يقضيها الأطفال والمراهقين ظنا منهم بأنها تخفف عنهم وتوفر لهم الراحة السيكولوجية، وتجنبهم الخطر الناجم عن انعكاسات جائحة كورونا، وهذا ما أكدته دراسة بصافة (٢٠٢٠)، ودراسة صاوى (٢٠٢٠).

ولما كان الأمن الصحى هو التزام بنتيجة وليس مجرد التزام ببذل عناية، للحفاظ على الجسد والنفس من الأمراض ومسبباتها فإن وعى ولى الأمر به يحد من التداعيات المصاحبة سواء لانتشار فيروس كورونا أو الإدمان على الألعاب الالكترونية، وعليه تثير مشكلة الدراسة السؤال الرئيس التالي: ما تداعيات الألعاب الالكترونية السلبية على المراهقين وعلاقتها بمستوى وعى أولياء الأمور الكويتيين بالأمن الصحي؟، ويتفرع من هذا السؤال، الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما سياقات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهقين من وجهة نظر أولياء الأمور؟
٢. ما درجة تقدير أفراد العينة لتداعيات الألعاب الالكترونية على أبنائهم المراهقين؟
٣. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات تقدير أفراد العينة لتداعيات الألعاب الالكترونية على أبنائهم المراهقين تعزى لعامل (الجنس، العمر)؟
٤. ما درجة تقدير أفراد العينة لمستوى وعيهم بالأمن الصحي؟
٥. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات تقدير أفراد العينة لمستوى وعيهم بالأمن الصحى تعزى لعامل (الجنس، العمر)؟
٦. هل توجد علاقة بين درجات تقدير أفراد العينة لتداعيات الألعاب الالكترونية على أبنائهم المراهقين ومستوى وعيهم بالأمن الصحي؟

أهداف الدراسة:

١. تحديد سياقات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهقين من وجهة نظر أولياء الأمور.
٢. التعرف إلى درجة تقدير عينة من أولياء الأمور الكويتيين لتداعيات الألعاب الالكترونية على أبنائهم المراهقين.
٣. الكشف عن الفروق بين متوسطات درجات تقدير أفراد العينة لتداعيات الألعاب الالكترونية على أبنائهم المراهقين تعزى لعامل (الجنس، العمر).
٤. التعرف على درجة تقدير أفراد العينة لمستوى وعيهم بالأمن الصحي.
٥. الكشف عن الفروق بين متوسطات درجات تقدير أفراد العينة لمستوى وعيهم بالأمن الصحى تعزى لعامل (الجنس، العمر).
٦. تحديد ما إذا كان هناك علاقة بين درجات تقدير أفراد العينة لتداعيات الألعاب الالكترونية على أبنائهم المراهقين ومستوى وعيهم بالأمن الصحي.

أهمية الدراسة:

تستمد الدراسة أهميتها من حساسية العلاقة بين متغيراتها والمتمثلة فى تداعيات الألعاب الالكترونية السلبية ومستوى وعى عينة من الآباء بالأمن الصحي، وذلك من خلال.

١. الأهمية النظرية: تأتى الدراسة استجابة لنداءات العديد من المنظمات وعلى رأسها منظمة الصحة العالمية حول التعرف إلى التداعيات التى تنتج عن الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية وأساليب تدخل الوالدين للحد منها، كما تأتى متزامنة مع أهمية نشر وزيادة الوعى بالأمن الصحى وقدرته على الحد من آثار الأمراض الصحية والنفسية بعدما اتسعت رقعة التكنولوجيا وتطبيقاتها على حياتنا اليومية.
٢. الأهمية التطبيقية: يمكن الاسترشاد بنتائج وتوصيات الدراسة فى وضع

استراتيجيات تربوية تعيد تنظيم الاستفادة من الألعاب الالكترونية، كما أنه من الممكن أن يستفيد منها أولياء الأمور (الآباء) من خلال التعرف إلى تداعيات الإدمان على الألعاب الالكترونية السلبية، وتلفت انتباههم إلى ضرورة رفع مستوى الوعى بالأمن الصحي.

ومن الممكن أن ترفد هذه الدراسة المكتبة الكويتية بدراسة قد تعد الأولى من نوعها (فى حدود علم الباحثة) والتى تناولت الألعاب الالكترونية وتداعياتها السلبية بعد انتشار جائحة كورونا.

مصطلحات الدراسة:

- التداعيات: تعرفها حمدان (٢٠١٦) بأنها "مضار ممارسة الألعاب الالكترونية على الأطفال والمتمثلة فى قلة النشاط البدني، وآلام الظهر وإجهاد العينين، والانطواء والعزلة وغرس السلوك العدوانى والعنف، وزيادة خطر البدانة، والإدمان على الممارسة، والأداء الأكاديمى المنخفض". وتعرفها الباحثة إجرائيا بأنها "مجموعة الانعكاسات السلبية المرافقة أو الناتجة عن الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية فى المجالات: الصحية والنفسية والاجتماعية، والتعليمية".
- الألعاب الالكترونية: عرفها Salan& Zimmerman (2004: 86) بأنها "الألعاب المتوفرة على هيئة رقمية وتشمل ألعاب الحاسب والانترنت، وألعاب الفيديو والهواتف النقالة والألواح الذكية المحمولة".

وعرفها الصوالحة وآخرون (٢٠١٦: ١٣٨) بأنها "ألعاب ذات طابع رقمى يتم عرضها على شاشات التلفاز أو الحاسوب أو الهاتف الذكى أو من خلال الألواح الالكترونية والتى تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدى استخدام اليد مع العين (التآزر البصرى الحركي) أو تحدى للإمكانيات العقلية".

وتعرفها الباحثة إجرائيا بأنها "ألعاب رقمية محكومة بقواعد التآزر البصرى والحركى مبرمجة إلكترونيا تمارس عن طريق أجهزة الحاسوب أو الهواتف الذكية وتمتاز بمؤثراتها الصوتية والبصرية".

- الأمن الصحي: يعرفه العمارات (٢٠٢٠: ٤) بأنه "توفير الخدمة الصحية وجعلها فى متناول وقدرة الأفراد سواء خلال الحماية أو التوعية والإرشاد".

ويعرفه Rushton (2011: 73) بأنه "التركيز على الرعاية الصحية الأولية والاستجابة الإنسانية للطوارئ المعقدة من خلال الوقاية من الأمراض والعادات السيئة ومعرفة أعراضها وعلاجها".

وتعرفه الباحثة إجرائيا بأنه: "قدرة الفرد وأسرته على الوصول للمعلومات المتعلقة بالأمراض والعادات السيئة وفهمها، والاستفادة منها فى الحد من الاصابة بها أو تخفيف أعراضها بما يحقق السلامة الجسدية والنفسية". وهو الذى يمثل درجة تقدير أفراد العينة على الاستبيان الذى طورته الباحثة ومكون من ١٩ فقرة اعتمدتها بعد عرضها على المحكمين والإستجابة للتعديلات التى اتفق عليها معظم المحكمين (تم توزيع أداة الدراسة إلكترونيا).

الخلفية النظرية للدراسة:

شهدت مبيعات الألعاب الالكترونية خلال الأشهر الماضية ارتفاعا واضحا بجانب ارتفاع معدلات استخدام هذه الألعاب وذلك بسبب تداعيات جائحة كورونا الصحية، حيث كشف تقرير منصة Games Industry أن مبيعات ١٦ شركة منتجة للألعاب الالكترونية ارتفعت بنسبة كبيرة فى حوالى ٥٠ دولة، وأن ٤,٣ مليون لعبة جرى تحميلها خلال الربع الأخير من العام ٢٠٢٠.

كما كشف تقرير Hollywood Reporter ارتفاعا فى نسب استخدام الألعاب الالكترونية بمتوسط نسب تصل إلى ٧٥% عن النسب المعتادة، بنسبة تزيد عن ٦٠% وألمانيا بنسبة ٦٤%، والدول العربية مجتمعة بمتوسط نسبى مقداره ٨٤%. (كفافى، ٢٠٢٠).

وعطفا على ما ورد فى هذه التقارير سابقة الذكر من مؤشرات خطيرة، ومع استمرار تطبيق الإجراءات الاحترازية التى تفرضها الحكومات لمجابهة انتشار فيروس كورونا والتى نجم عنها مكوث الكثير من الأطفال والمراهقين فى المنازل تزايد استخدام الألعاب الالكترونية، وتزايد معه انعكاسات لا يحمد عقباها على كافة المستويات المتعلقة بالنمو والتفكير والتفاعل الاجتماعي.

الحقيقة التى يصعب إنكارها أنه لم يعد غريبا أن ينجذب أبناء الجيل الجديد نحو الألعاب الالكترونية على حساب الألعاب التقليدية، بعد انتشار ألعاب الفيديو والانترنت فى السنوات الأخيرة حتى باتوا يفضلونها، واعتادوا ممارستها لتطغى وترفض نفسها عليهم وتصبح جزءا من نمط حياتهم اليومية لما تتضمنه من مجموعة كبيرة من العوامل الجاذبة ومعززات اشباع الرغبة وتفريغ للطاقة (السلبية، الإيجابية) بحسب نوع اللعبة وطبيعتها وما تحويه من مضامين، كما أنها سهلة ومتوفرة فى أى وقت وبخيارات متعددة. (Bojikoba, 2014: 4).

تعد الألعاب الالكترونية سلاحا ذو حدين، فبرغم السلبيات التى أجمعت عليها الدراسات إلا أنها لا تخلو من الإيجابيات، فهناك نوع من الألعاب الالكترونية التربوية التى تشجع على نمو المنطق واكتساب المهارات والمعرفة بطريقة ممتعة، حيث تشكل مصدرا يدفعه المتعلمين إلى محاولة تطوير معلوماتهم ومعارفهم بوصفها على المحك العملى إضافة إلى يتعلمون أمورا لا يعرفونها. (الأنصاري، ٢٠٢٠: ٣٠٨).

ويشير الشحرورى والريماوى (٢٠١١) إلى أن الألعاب الالكترونية أداة فاعلة من أدوات تعليم التفكير والتدريب عليه، حيث يسير اللاعب بخطوات منظمة فى لعبه، وهو نظام يسعى إلى إكساب الطفل مزيدا من المعرفة التى لا يمكن له التوصل إليها إلا من خلال التفكير. وتذكر قويدر (٢٠١٢: ١٨) أن مثل هذه الألعاب تؤثر بفاعلية إيجابية فى عمليتى التعلم والتعليم، وتساعد فى تطوير استراتيجيات التركيز والانتباه والسرعة فى معالجة المعلومات وحل المشكلات.

لكن على مستوى تحليل التأثيرات السلبية التى تحتاج إلى تدقيق كبير، توصلت دراسة العنزى (٢٠٢٠) التى اجراها على ٦٠٠ من طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية أن هناك حالة إدمان لدى فئة مرتفعة من الشباب لممارسة الالعاب الالكترونية، لما تحمله تلك الالعاب من اساليب الإثارة والتشويق، وتذكر عثمان (٢٠١٨) أن هذه التأثيرات تكاد تكون أقوى تأثيرا على حياة الأجيال الناشئة الجسمية والنفسية والاجتماعية والدراسية. فعلى مستوى الاجتماعى والنفسي، قد تدفع الفرد إلى الاندماج كليا فى عالم اللعب البعيد عن الواقع، وتقمص الشخصيات الخيالية، والعزلة الاجتماعية، والمعاناة من اضطرابات النوم والقلق والتوتر والاكتئاب، وهو ما أثبتته العديد من الدراسات مثل دراسة الأنصارى (٢٠٢٠)، ويونس (٢٠١٧)، والشهرى (٢٠١٩)، وحمادى (٢٠٢٠)، والصوالحة وآخرون (٢٠١٦).

وعلى المستوى السلوكي، فقد أجمعت الدراسات على وجود علاقة بين السلوك العنيف ومشاهدة العنف من خلال لألعاب الالكتروني، حيث ترشدهم إلى أساليب ارتكاب الجريمة والعنف المركب والتنمر الالكترونى والاعتداءات على حسابات الآخرين (القرصنة)، ومن هذه الدراسات، دراسة قويدر (٢٠٢٠)، ودراسة سعادو وبن مرزوق (٢٠١٦)، والصوالحة وآخرون (٢٠١٦)، وسومية (٢٠١٨).

وعلى المستوى الثقافى والأكاديمى (الدراسي) فمن سلبيات الألعاب الالكترونية أنها قد تؤدى إلى تعزيز اتجاهات سلبية نحو الإنجاز الأكاديمي، وتفضيل اللعب تبعا لسماته الانفعالية يكون صورة مشوهة عن مجتمعه، كما تؤثر على مستواه اللغوى وقدرته على إدارة الوقت والتركيز، وتقلل من القدرة على التفضيل بين الأولويات، إضافة إلى انسحاب الاهتمام من الإنجاز إلى التسلية، وهذا ما أكدته دراسة يونس (٢٠١٧)، ودراسة الشهرى (٢٠١٩)، والأنصارى (٢٠٢٠)، الزيودى (٢٠١٥)، Akhtar& Madhulika (2014)، وبصافة (٢٠٢٠)، ودراسة خليدة (٢٠٢٠)، وقهلوز وعرقابى (٢٠٢٠).

وعلى المستوى الصحى يسبب اللعب الالكترونى لفترات طويلة آثار صحية مثل: الإصابة بضعف النظر نتيجة للجلوس لفترات أمام الشاشات الالكترونية، أو الإجهاد البصرى نتيجة للحركة السريعة أثناء اللعب، كما أن الجلوس لفترات طويلة قد يؤدى إلى الإصابة بآلام الظهر والرقبة والتى قد تتطور إلى التهابات فى المفاصل، وقد يعانى من الإجهاد العام، والإحساس بالصداع وغالبا ما يصاب بالسمنة نتيجة لقلة

الحركة، وهذا ما أكدته العديد من الدراسات الحديثة، مثل دراسة Akhtar& Madhulika (2014)، ودراسة يونس (٢٠١٧)، والزيود (٢٠١٥).

كما أظهرت دراسة محمد (٢٠٢٠) أنه مع انتشار الألعاب الالكترونية على مدى الخمسة عشرة سنة الماضية ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العصبى والعظمى والعضلى لدى المراهقين، موضحة أن الجلوس لساعات طويلة أمام الشاشات يسبب آلاما أسفل الظهر وأضرارا بالغة لأصبع الإبهام ومفصل الرسغ، كما قد يسبب هشاشة العظم وتشوهات العمود الفقرى للأطفال .

ومع انتشار جائحة كورونا وتعاظم انعكاساتها على حياة المراهقين والأطفال وذويهم، وانحسار حركتهم داخل المنزل، تضاعفت فرص ممارسة اللعب الالكترونى لعدة أسباب، منها: التسلية والترفيه أو التعلم أو حتى اشغال الوقت. وهذا قد يكون أمرا طبيعيا بالحد المقبول فى حالة القدرة على التحكم والسيطرة من قبل أولياء الأمور، ومدى وعيهم بالآثار والتداعيات السلبية على المدى البعيد صحيا.

إن المعيار الفاصل بين السلوكيات السوية وغير السوية للأطفال والمراهقين يتوقف على ثقافة ووعى الوالدين أو ولى الأمر، حيث يختلف السلوك بقدر فعالية دورهم فى التوفيق بين الإرشاد وتلبية الرغبات، وعليه فإن أساس المشكلة يتمثل فى ضعف المستوى فى التخطيط لإشغال أوقات الأطفال والمراهقين، وتراجع مستوى الوعى بالأمن الصحى (بدنيا، ونفسيا واجتماعيا). وهو ما حذرت منه منظمة الصحة العالمية فى نشرتها عام ٢٠١٨.

فالأمن الصحي، وإن كان فى معناه الاصطلاحى يشير إلى الحفاظ على صحة الإنسان فإن مضمونه النفسى يرتبط بالبعد عن القلق والاضطراب، والشعور بالعطف والمودة مع من يحيطون به، كما أن مضمونه السيكولوجى الاجتماعى يعنى الخطر المادى والحماية منه فى إطار وحدة الأسرة والتحرر من الخوف والحاجة. (المشهداني، ٢٠٢٠: ٢٣٨).

وعليه فإن وعى الآباء والأمهات بالنموذج السببى للعلاقة بين الألعاب الالكترونية والرضا عن مستوى إنجاز الأبناء والحفاظ على صحتهم وتوافقهم النفسى واتزانهم الاجتماعى وكفاءتهم الذاتية، أمر يتعلق بمدى إدراكهم لخطورة تجاوز الاستفادة منها أو التسلية معها.

إن الأمن الصحى اليوم قد أصبح الشغل الشاغل لسياسات الدول والأفراد خاصة بعد تفشى فيروس كورونا، والتى أحدثت تغيرات على كافة المستويات لم تكن بالحسبان، لذا كانت مخاطر ضعف الأمن الصحى على المستوى الشخصى والأسرى من أكثر العوامل التى قد تؤدى بحياة الإنسان لاعتبارات قد تبدو بسيطة لكن أثرها عميق. (العوني، ٢٠٢٠: ١٥١).

إجراءات الدراسة الميدانية

منهج الدراسة:

اتبعت الباحثة المنهج المقارن الارتباطى لإنجاز هذه الدراسة، لملائمته لموضوع وأهداف الدراسة، ويدرس المنهج المقارن الارتباطى ظاهرة أو حدثا أو قضية موجودة حاليا يمكن الحصول منها على معلومات تجيب على أسئلة البحث دون تدخل فيها (ابوحطب، وصادق، ٢٠٠٥: ٨٠).

مجتمع الدراسة وعينتها:

يتكون مجتمع الدراسة من جميع أولياء الأمور المتزوجين من الجنسين فى الكويت، والمنجبين لابن واحد على الأقل.

العينة الاستطلاعية:

تكونت من ٤٠ ولى أمر من الجنسين تم اختيارهم بالطريقة العرضية بهدف التحقق من صلاحية الأدوات للتطبيق على أفراد العينة الفعلية، وذلك من خلال حساب صدقها وثباتها بالطرق الإحصائية الملائمة.

العينة الفعلية:

كان حجم العينة الفعلية المطلوب للتطبيق هو ٣٨٥ ولى أمر، وقد قامت الباحثة بتصميم استبانة الكترونية باستخدام تقنية Microsoft Forms لجمع البيانات، وبعد ثلاثة أسابيع من التطبيق تم استرداد ما مجموعه ٣٨٠ استجابة عرضية عبر حساباتهم على الفيسبوك. والجدول (١) يوضح توزيع عينة الدراسة حسب المتغيرات التصنيفية.

جدول (١) توزيع أفراد العينة حسب المتغيرات

الجنس	أب	أم	الكلي
العدد	٢٠٨	١٧٢	٣٨٠
النسبة المئوية	%٥٤,٧	%٤٥,٣	١٠٠
العمر	أقل من ٤٥ عام	٤٥ عام فأكثر	الكلي
العدد	١٥٩	٢٢١	٣٨٠
النسبة المئوية	%٤١,٨	%٥٨,٢	١٠٠

أداة الدراسة:

بعد الإطلاع على الأطر النظرية والدراسات السابقة ذات العلاقة مثل دراسة الأنصارى (٢٠٢٠)، ودراسة حمادى (٢٠٢٠)، ودراسة سعيد وآخرون (٢٠٢٠)، قامت الباحثة بإعداد الاستبانة بحيث تكونت من ثلاثة أقسام، بالإضافة إلى المتغيرات الشخصية للعينة (الجنس، العمر).

- الأول: ١٠ أسئلة مغلقة تهدف إلى التعرف إلى سياقات الممارسة للألعاب الالكترونية.
- الثاني: يتكون من ٣٧ فقرة موزعة على أربعة مجالات (تداعيات صحية وجسمية، تداعيات نفسية واجتماعية، تداعيات تعليمية وثقافية، العنف الالكتروني).
- الثالث: يتكون من ١٩ فقرة متعلقة بوعى الأفراد بالأمن الصحي.

وقد استخدمت الدراسة فى القسم الثانى والثالث مقياس ليكرت الخماسى Likert Scale المكون من خمس رتب تتراوح بين كبيرة جدا إلى ضعيفة جدا لتحديد الدرجة بحيث أعطيت درجة معينة لكل استجابة كما يظهر فى الجدول التالى:

جدول (٢) أوزان الخيارات في مقياس ليكرت الخماسي

التوافر	كبيرة جدا	كبيرة	متوسطة	ضعيفة	ضعيفة جدا
الدرجة	٥	٤	٣	٢	١

وبالتالى تتراوح الدرجة على القسم الأول للاستبانة بين (٣٧- ١٨٥) درجة، وبين (١٩- ٩٥) للقسم الثاني، وقد تم اعتماد الوسط الحسابى بحيث تشير الدرجة المنخفضة إلى تدنى الموافقة على ما جاء فى الفقرة من وجهة نظر أفراد العينة، بينما تدل الدرجات المرتفعة على ارتفاع درجة الموافقة، وتحدد درجة التقدير من خلال مدى تدريج ليكرت الخماسى هو (٥- ١= ٤) وطول الفترة ٠,٨ بوزن نسبى ١٦%، كما فى الجدول التالي:

جدول (٣) درجات التقدير لفقرات مجالات أداة الدراسة.

طول الخلية	الوزن النسبي	درجة التقدير
١- ١,٨	من ٢٠ إلى ٣٦	ضعيفة جدا
أكبر من ١,٨- ٢,٦	أكبر من ٣٦,٠ إلى ٥٢	ضعيفة
أكبر من ٢,٦- ٣,٤	أكبر من ٥٢,٠ إلى ٦٨	متوسطة
أكبر من ٣,٤- ٤,٢	أكبر من ٦٨ إلى ٨٤	كبيرة
أكبر من ٤,٢- ٥	أكبر من ٨٤ إلى ١٠٠	كبيرة جدا

صدق الأداة:

- صدق المحكمين (الظاهري): لاختبار مدى صلاحية الاستبانة، عرضت الباحثة الاستبانة بشكلها الأولى على ٧ من اعضاء هيئة التدريس فى الجامعات الكويتية، بهدف الحكم على صلاحيتها لجهة قياس ما صيغت من أجله وانسجام اتجاهات أسئلتها وترتيبها وملائمة طول فقراتها، والتأكد من وضوح وسلامة صياغتها وكفاية خياراتها. وقد استجابت الباحثة للتعديلات التى اتفق عليها غالبية المحكمين، واسترشدت ببقية التعليقات، حتى أصبحت جاهزة للتطبيق فى صورتها النهائية.
- صدق ثبات أداة الدراسة (الثبات): تم التحقق من صدق ثبات اداة الدراسة بالاتساق الداخلى للاستبيان، من استجابات العينة الاستطلاعية، وحساب معامل ارتباط بيرسون Pearson's Correlation Coefficient لكل فقرة من فقرات

الاستبانة. والجدول التالى يبين معاملات الارتباط بين كل فقرة والدرجة الكلية للمجال فى الاستبانة.

جدول (٤) معاملات ارتباط درجة كل فقرة من الاستبانة مع درجة المجال الذى تنتمى إليه

		م	مستوى الدلالة	معامل الارتباط	م	مستوى الدلالة	معامل الارتباط	م	مستوى الدلالة	معامل الارتباط
الاستبانة الأولى: تداعيات الألعاب الالكترونية	المجال الأول: العنف الالكترونى	١	٠,٠٠٠	٠,٧١١	٢	٠,٠٠٠	٠,٦١٩	٣	٠,٠٠٠	٠,٧٩٤
		٤	٠,٠٠٠	٠,٨٠٤	٥	٠,٠٠٠	٠,٧٦٢	٦	٠,٠٠٠	٠,٨٣٥
		٧	٠,٠٠٠	٠,٧٧٩	٨	٠,٠٠٠	٠,٧٣٨	٩	٠,٠٠٠	٠,٨٦٤
		١٠	٠,٠٠٠	٠,٦٧٧	١١	٠,٠٠٠	٠,٦٠٩			
	المجال الثاني: تداعيات صحية وجسمية	١	٠,٠٠٠	٠,٦٤٠	٢	٠,٠٠٠	٠,٧٨٠	٣	٠,٠٠٠	٠,٨٣٣
		٤	٠,٠٠٠	٠,٨٠٠	٥	٠,٠٠٠	٠,٧٠٧	٦	٠,٠٠٠	٠,٧٥٦
		٧	٠,٠٠٠	٠,٨٣٦	٨	٠,٠٠٠	٠,٧٥٤			
	المجال الثالث: تداعيات نفسية واجتماعية	١	٠,٠٠٠	٠,٨٧٤	٢	٠,٠٠٠	٠,٨٠٦	٣	٠,٠٠٠	٠,٧٥٤
		٤	٠,٠٠٠	٠,٧٢٤	٥	٠,٠٠٠	٠,٨٠٢	٦	٠,٠٠٠	٠,٨٢٢
		٧	٠,٠٠٠	٠,٧٨٦	٨	٠,٠٠٠	٠,٧٩١	٩	٠,٠٠٠	٠,٧١٨
		١٠	٠,٠٠٠	٠,٨١٩						
	المجال الرابع: تداعيات تعليمية وثقافية	١	٠,٠٠٠	٠,٧٧٥	٢	٠,٠٠٠	٠,٨٦٤	٣	٠,٠٠٠	٠,٧٠٢
		٤	٠,٠٠٠	٠,٨١٥	٥	٠,٠٠٠	٠,٧٥٣	٦	٠,٠٠٠	٠,٦٦٦
		٧	٠,٠٠٠	٠,٧٧٣	٨	٠,٠٠٠	٠,٦٣٢			
الاستبانة الثانية: الوعى بالأمن الصحي		١	٠,٠٠٠	٠,٧٢١	٢	٠,٠٠٠	٠,٨١١	٣	٠,٠٠٠	٠,٨٥٤
		٤	٠,٠٠٠	٠,٧١١	٥	٠,٠٠٠	٠,٧٠١	٦	٠,٠٠٠	٠,٧٦٦
		٧	٠,٠٠٠	٠,٧٨٤	٨	٠,٠٠٠	٠,٧٤٨	٩	٠,٠٠٠	٠,٨٥٩
		١٠	٠,٠٠٠	٠,٧٢٧	١١	٠,٠٠٠	٠,٧٧٨	١٢	٠,٠٠٠	٠,٨٣٣
		١٣	٠,٠٠٠	٠,٧٢٢	١٤	٠,٠٠٠	٠,٨١٢	١٥	٠,٠٠٠	٠,٧٥٦
		١٦	٠,٠٠٠	٠,٧٧٢	١٧	٠,٠٠٠	٠,٨٣٧	١٨	٠,٠٠٠	٠,٦٥٦
		١٩	٠,٠٠٠	٠,٨٣٨						

قيمة (r) الجدولية عند مستوى دلالة٠,٠١ ودرجة حرية ٣٨ تساوى ٠,٣٩٣.

يتضح من الجدول السابق أن هناك ارتباطا دالا إحصائيا عند مستوى دلالة ٠,٠٠٠ بين كل فقرة والدرجة الكلية للمجال الذى تنتمى إليه، مما يدل على صدق الاتساق الداخلى لفقرات الاستبانة.

- الصدق البنائى: يوضح الجدول التالى معاملات الارتباط بين درجة كل محور من محاور الاستبانة مع الدرجة الكلية لفقرات الاستبانة والذى يبين أن معاملات الارتباط دالة عند مستوى دلالة ٠,٠١، حيث إن القيمة الاحتمالية لكل محور أقل من ٠,٠١ وقيمة (r) المحسوبة أكبر من قيمة (r) الجدولية والتى تساوي ٠,٣٩٣.

جدول (٥) ارتباط درجات مجالات الاستبانة مع الدرجة الكلية

	المجالات	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
الاستبانة الأولى: تداعيات الألعاب الالكترونية	العنف الالكتروني	٠,٩٣٧	٠,٠٠٠
	تداعيات صحية وجسمية	٠,٨٩٢	٠,٠٠٠
	تداعيات نفسية واجتماعية	٠,٩٤٥	٠,٠٠٠
	تداعيات تعليمية وثقافية	٠,٩٠١	٠,٠٠٠
الاستبانة الثانية: الأمن الصحي	الأمن الصحي	٠,٩٢٠	٠,٠٠٠

قيمة (r) الجدولية عند مستوى دلالة ٠,٠٥ ودرجة حرية ٣٨ تساوى ٠,٣٦١.

ثبات فقرات الاستبانة Reliability، وطريقة التجزئة النصفية Split- Half Coefficient، وتم إيجاد معامل ارتباط بيرسون بين درجة الفقرات فردية الرتبة ودرجة الفقرات زوجية الرتبة لكل بعد، وقد تم تصحيح معاملات الارتباط باستخدام معامل ارتباط سبيرمان براون للتصحيح Spearman- Brown Coefficient حسب المعادلة: معامل الثبات حيث (ر) معامل الارتباط، والجدول التالى يبين أن هناك معامل ثبات كبير نسبيا لفقرات الاستبانتين.

جدول (٦) قيم الثبات باستخدام التجزئة النصفية للاستبانة

	أبعاد الاستبانة	عدد الفقرات	معامل الارتباط	معامل الثبات	مستوى الدلالة
تداعيات الألعاب الالكترونية	العنف الالكتروني	١١	٠,٧٣٦	٠,٨٤١	٠,٠٠٠
	تداعيات صحية وجسمية	٨	٠,٧١٦	٠,٨٣٣	٠,٠٠٠
	تداعيات نفسية واجتماعية	١٠	٠,٨٠٠	٠,٨٨٩	٠,٠٠٠
	تداعيات تعليمية وثقافية	٨	٠,٧٤٧	٠,٨٥٥	٠,٠٠٠
	الدرجة الكلية	٣٧	.٨٥٦	٠,٩٢٢	٠,٠٠٠
الأمن الصحي	الدرجة الكلية	١٩	٠,٨٢١	٠,٩٠٢	٠,٠٠٠

طريقة ألفا كرونباخ Cronbach's Alpha: استخدمت الباحثة معامل ألفا كرونباخ لقياس ثبات الاستبانة كطريقة ثانية لقياس الثبات وقد أظهر الجدول التالى أن معاملات الثبات مرتفعة.

جدول (٧) معاملات الثبات لمجالات الاستبانة باستخدام معامل ألفا

	مجالات الاستبانة	عدد الفقرات	قيمة ألفا
تداعيات الألعاب الالكترونية	العنف الالكتروني	١١	٠,٩٢٤
	تداعيات صحية وجسمية	٨	٠,٩١٩
	تداعيات نفسية واجتماعية	١٠	٠,٩٣٩
	تداعيات تعليمية وثقافية	٨	٠,٩٠٩
	الدرجة الكلية	٣٧	٠,٩٧١
الأمن الصحي	الدرجة الكلية	١٩	٠,٩٦١

نتائج الدراسة وتفسيراتها:

- السؤال الأول: "ما سياقات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهقين من وجهة نظر أولياء الأمور؟"، للإجابة عن هذا السؤال تم تفريغ بيانات الجزء الأول من الأداة، والمتمثلة فى إجابة أفراد العينة على بعض الأسئلة الدالة على سياقات الممارسة، والجدول التالى يوضح ذلك.

جدول (٨) يوضح تفريغ بيانات الجزء الأول من الأداة

		دائما	أحيانا	نادرا					
مدى اقبال ابنك المراهق على الألعاب الإلكترونية	التكرار	٢٥٥	٨٤	٤١					
	النسبة المئوية	٦٧,١	٢٢,١	١٠,٨					
الوسيلة التكنولوجية التى يستخدمها فى اللعب الإلكتروني		جهاز كمبيوتر	جهاز لوحي	هاتف ذكي					
	التكرار	٢٥	٧٧	٢٧٨					
	النسبة المئوية	٦,٥	٢٠,٣	٧٣,٢					

مدة ممارسة الألعاب الالكترونية فى اليوم الواحد		أقل من ٣ ساعات	٣ ساعات فأكثر	مفتوحة غير محددة				
	التكرار	٦٤	١٨٤	١٣٢				
	النسبة المئوية	١٦,٨	٤٨,٤	٣٤,٨				
الجهاز المستخدم فى اللعب		خاص به	جهاز أحد الوالدين	جهاز أحد الأصدقاء				
	التكرار	٢٧١	٧٢	٣٧				
	النسبة المئوية	٧١,٣	١٨,٩	٩,٨				
طريقة المشاركة فى اللعب		منفرد	جماعي	غير محدد				
	التكرار	٦٢	١٩٩	١١٩				
	النسبة المئوية	١٦,٣	٥٢,٤	٣١,٣				
مصدر المعرفة عن اللعبة		الوالدين	الأصدقاء	الأخوة	هو نفسه			
	التكرار	١١	٢٠٧	٩٥	٦٧			
	النسبة المئوية	٢,٩	٥٤,٥	٢٥	١٧,٦			
أكثر أنواع الألعاب الالكترونية تفضيلا		المغامرة	القتال والحرب	الصراع	التعليمية			
	التكرار	٤٦	٢٦٩	٤٢	٢٣			
	النسبة المئوية	١٢,١	٧٠,٨	١١	٦,١			
سبب الانجذاب للألعاب الالكترونية		الشعور بمتعة الفوز	الإثارة والتشويق	المؤثرات الصوتية والبصرية	أبطال اللعبة			
	التكرار	١٤١	٨٩	٨١	٦٩			
	النسبة المئوية	٣٧,١	٢٣,٤	٢١,٣	١٨,٢			
شعوره عند الخسارة فى اللعب		التوقف	التكرار الفوري	تبديل اللعبة	التكرار المؤجل			
	التكرار	٢٦	٢٣٢	٤٥	٧٧			
	النسبة المئوية	٦,٨	٦١,١	١١,٨	٢٠,٣			
الشعور المسيطر عليه عند اللعب		السرور	الراحة والاطمئنان	القلق والتوتر	الغضب والعصبية	الإرهاق الجسدي	شعور عادي	لم انتبه للأمر
	التكرار	٥٤	١٨	١٢٥	١٠٣	٤٢	٢٣	١٥
	النسبة المئوية	١٤,٢	٤,٧	٣٢,٩	٢٧,١	١١,١	٦,١	٣,٩

يتضح من الجدول السابق أن سياقات ممارسة الألعاب الالكترونية من وجهة نظر أفراد العينة ليست مرضية فى انعكاساتها وآثارها وتتذر بما لا يحمد عقباه على المستوى البعيد، فعلى سبيل المثال اعتبر ٦٧,١% من أفراد العينة أن إقبال أبناءهم على الألعاب الالكترونية بشكل دائم، وأن ٤٨,٤% منهم يقدرون مدة ممارسة الألعاب فى اليوم الواحد بفترات (مفتوحة غير محددة)، وأن التكرار الفورى للعب بعد كل خسارة بنسبة ٦١,١% وهو ما يفسر حالة الإدمان التى وصلوا إليها، وضعف قدرة الأهل على التحكم فى أوقات لعبهم، وهو ما يتفق مع ما أشارت إليه دراسة محمد (٢٠٢٠)، ودراسة سومة (٢٠١٨)، ويونس (٢٠١٧) وقويدر (٢٠١٢) وحذرت منه منظمة الصحة العالمية (٢٠١٨) وصنفته ضمن الأمراض العقلية تحت اسم Gaming Disorder.

وحول آليات المشاركة فى اللعب فقد اعتبر ٥٢,٤% من أفراد العينة أن أبناءهم يمارسون اللعب الالكترونى بشكل جماعي، وأنهم يتعرفون على مصادر اللعب من قبل الأصدقاء بنسبة ٥٤,٥% وهو ما يفسر تراجع دور الأسرة فى توجيه اللعب، وانسحاب الأبناء فى اتجاه الأقران بعيدا عن الأسرة، والتعايش مع الشخصيات الافتراضية، الأمر الذى تعرضه على المدى البعيد إلى الفراغ النفسي، وهو ما أكدته دراسة الأنصارى (٢٠٢٠) والشهرى (٢٠١٩)، ودراسة Allen (2010)، وحمدان (٢٠١٦) وعثمان (٢٠١٨).

وحول أكثر أنواع الألعاب الالكترونية تفضيلا وممارسة، قدر ٧٠,٨% من أفراد العينة أن أبناءهم يفضلون ألعاب القتال والحرب، وذلك لاعتبارات الشعور بمتعة الفوز والذى قدروه بنسبة ٣٧,١% وهى نتيجة ملازمة لخطر الإدمان الشديد والسلوك العدوانى والعنف، والاضطراب الناجم عن الإحباط المستمر الأمر الذى يرافقه اضطرابات النوم، وهو ما أكدته العديد من الدراسات، مثل دراسة خضر (٢٠٢٠)، ودراسة حمادى (٢٠٢٠) ودراسة سعادو وبن مرزوق (٢٠١٦) ودراسة الصوالحة وآخرون (٢٠١٦).

وأظهرت السياقات أيضا أن أكثر أنواع الشعور سيطرة على الأبناء أثناء اللعب هى القلق والتوتر بنسبة ٣٢,٩%، والغضب والعصبية بنسبة ٢٧,١%، وهذا ما يظهر خطر وأثر هذه الألعاب السلبى على السلامة النفسية لدى الأبناء بشكل مستمر، وذلك نتيجة لانطباع مشاهد العنف المصورة الكترونيا والإحباط الملازم للخوف من الخسارة فى اللعبة، وهو ما أكدته دراسة زيدان وقاسم (٢٠٢٠)، والملفت للانتباه أن مثل هذا الشعور سيولد لديهم التقبل للتنمر والعنف فى سبيل الحصول على الفوز أو تحقيق مراحل متقدمة فى اللعب، وهو ما أظهرته دراسة حسن (٢٠٢٠) ودراسة سومة (٢٠١٨) ودراسة سعيد وآخرون (٢٠٢٠) والصوالحة وآخرون (٢٠١٦)، وقويدر (٢٠٢٠).

ويتضح أيضا من الجدول أن ٧٣,٢% من أفراد العينة يستعملون الهواتف الذكية فى اللعب وذلك لسهولة الاستخدام والاتصال بالإنترنت، وأن ٧١,٣% لديهم أجهزة خاصة بهم، وهذا إن دل على شيء فهو يدل على حالة الدفع نحو الخصوصية فى الاقتناء والاستعمال وهو صورة من صور الاستهلاك غير المبرر فى الغالب، وهذا ما أكدته دراسة قويدر (٢٠١٢) ودراسة سعادو وبن مرزوق (٢٠١٦).

- السؤال الثاني: ما درجة تقدير عينة من أولياء الأمور الكويتيين لتداعيات الألعاب الالكترونية على أبنائهم المراهقين؟، وللإجابة عن هذا التساؤل تم استخدام المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى والوزن النسبى والترتيب، والجدول التالى يوضح ذلك:

جدول (٩) المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى لكل مجال من مجالات استبانة تداعيات الألعاب الإلكترونية

المجال	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبي	الترتيب	درجة التقدير
العنف الالكتروني	٣,٨٥	٠,٥٣	٧٦,٩	١	كبيرة
تداعيات صحية وجسمية	٣,٢٨	٠,٦١	٦٥,٧	٣	متوسطة
تداعيات نفسية واجتماعية	٣,٦٥	٠,٥٢	٧٣,١	٢	كبيرة
تداعيات تعليمية وثقافية	٣,٢٢	٠,٥٥	٦٤,٤	٤	متوسطة
الدرجة الكلية	٣,٥	٠,٤٨	٦٩,٩		كبيرة

اتضح من الجدول السابق أن درجة تقدير أفراد العينة الكلية لتداعيات الألعاب الالكترونية على أبنائهم المراهقين كانت كبيرة وبوزن نسبي ٦٩,٩%. وقد يعزى السبب فى ذلك إلى اتساع وانتشار استخدام الألعاب الالكترونية خاصة بعد إجراءات الحجر المنزلى التى اتبعتها الحكومة للحد من انتشار جائحة كورونا، فى الوقت الذى أصبحت فيه خدمة الاتصال بالإنترنت غير مكلفة، وانحسر فيه دور الأهل فى التوجيه أو القدرة على التحكم لانعدام وجود البديل أو اقتراحه،

وهو ما أكدته دراسة الزيودي (٢٠١٥)، ودراسة الشهرى (٢٠١٩)، ودراسة محمد (٢٠٢٠)، الشرافى (٢٠٢٠).

وقد جاء مجال (العنف الالكتروني) فى المرتبة الأولى بوزن نسبى ٧٦,٩% وبدرجة تقدير كبيرة وقد يعزى السبب فى ذلك إلى أن أغلب المراهقين والأطفال يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة مثل ببجى التى انتشرت فى العالم العربى بشكل كبير والتى بدأت تأخذ منحنى الاحتيال الالكترونى وانتحال الشخصيات بهدف الحصول على بطاقات شحن اللعبة أو قرصنة الحسابات الشخصية وسرقتها، وهذا ما أكدته دراسة خضر (٢٠٢٠)، ودراسة زيدان وقاسم (٢٠٢٠)، ودراسة حمادى (٢٠٢٠).

وجاء مجال (تداعيات تعليمية وثقافية) فى المرتبة الأخيرة عند وزن نسبى ٦٤,٤% وقد يعزى السبب فى ذلك إلى أن لبعض الألعاب الالكترونية فوائد تعليمية، إضافة إلى التراجع فى العملية التعليمية بشكل عام نتيجة للانقطاع عن الدراسة الوجاهية، وأن التداعيات التعليمية والثقافية لا تظهر آنيا، بل فى المستقبل وفى نتائج التحصيل الدراسية، وتتفق هذه النتيجة من حيث التقدير مع دراسة الشهري (٢٠١٩)، ودراسة قهلوز وعرقاني (٢٠٢٠) وتختلف مع دراسة الشحرورى والريماوي (٢٠١١) التى اعتبرت أن الانعكاسات للألعاب الالكترونية على التعليم والتدريب ضعيفة.

١. المجال الأول العنف الإلكتروني:

جدول (١٠) المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى والوزن النسبى لفقرات المجال الأول

الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبى	الرتبة	درجة التقدير
١. يرغب فى اختراق الحسابات الشخصية بالآخرين	٤,٣٢	٠,٨٢	٨٦,٤	١	كبيرة جدا
٢. يمارس العنف اللفظى باستمرار	٤,٢١	٠,٨٢	٨٤,١	٤	كبيرة جدا
٣. يطبق الحركات التى يلعبها الكترونيا فى داخل البيت	٣,٨٥	١,٠٩	٧٧,٠	٧	كبيرة
٤. يميل إلى الألعاب التى تتضمن استخدام الأسلحة	٤,٣١	٠,٨٠	٨٦,٢	٢	كبيرة جدا
٥. يتصرف بعدوانية عندما يتم منعه من ممارسة الألعاب الالكترونية	٤,٠٩	٠,٨٩	٨١,٨	٥	كبيرة
٦. يرغب فى شراء الملابس التى تحمل رموز تدل على العنف	٣,٥٦	١,١٠	٧١,٢	٨	كبيرة
٧. يتقمص فى سلوكه شخصية أحد الأبطال فى اللعبة الالكترونية	٣,٢٩	١,١٦	٦٥,٨	١٠	متوسطة
٨. ينشر فى مواقع الانترنت صور تحرض على العنف	٣,١٧	١,١٥	٦٣,٤	١١	متوسطة
٩. يميل إلى الإيقاعات الموسيقية الصاخبة	٤,٢٢	٠,٩٥	٨٤,٣	٣	كبيرة جدا
١٠. تؤثر اللعب الالكترونى على إمكانية تقبل الطفل للانتقادات	٣,٤٤	١,٢٥	٦٨,٩	٩	كبيرة
١١. لم يعد يستجيب للتوجيهات	٣,٩٢	١,٠٤	٧٨,٤	٦	متوسطة

اتضح من الجدول السابق أن تقديرات مجال (العنف الإلكتروني) من وجهة نظر أفراد العينة تراوحت بين (٨٦,٤%- ٦٣,٤%) وبدرجات كبيرة جدا ومتوسطة، وقد جاءت أعلى الفقرات، الفقرة (١) "يرغب فى اختراق الحسابات الشخصية بالآخرين" وقد يعزى السبب إلى ما ذكرناه سابقا، وهو أن بعض الألعاب الالكترونية (العنيفة خاصة) تحتاج إلى الشحن المستمر لضمان البقاء فى اللعبة، الأمر الذى يدفع بعض من لا يحالفهم الحظ فى اللعبة البحث عن طرق اختراق الحسابات.

فى حين كانت أدنى الفقرات، الفقرة (٨) "ينشر فى مواقع الانترنت صور وأفكار تحرض على العنف" فى المرتبة الأخيرة، وقد يعزى السبب فى ذلك إلى أن اللعب هو الغاية فى حد ذاته، كما أن الوقت الذى يستغرقه الأبناء فى اللعب يحجبهم عن ممارسة أى نشاط الكترونى آخر.

٢. المجال الثاني تداعيات صحية وجسمية:

جدول (١١) المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى والوزن النسبى لفقرات المجال الثاني

الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبى	الرتبة	درجة التقدير
١. يعانى من اضطرابات فى النوم	٢,٤١	١,١٨	٤٨,١	٨	ضعيفة
٢. يتعرض أحيانا للتشنج فى أطرافه العليا	٣,١٤	١,٠٧	٦٢,٩	٥	متوسطة
٣. تظهر عليه أعراض الكسل	٢,٨٨	١,١٩	٥٧,٧	٦	متوسطة
٤. يشكو من الإجهاد باستمرار	٣,٧٦	١,٠٦	٧٥,١	٢	كبيرة
٥. يشكو أحيانا من آلام الرأس	٣,٤٨	١,١٤	٦٩,٦	٤	كبيرة
٦. يعانى من اضطرابات النظر (حرقة العين)	٢,٧٤	١,٢٤	٥٤,٩	٧	متوسطة
٧. يعانى من انحناء الكتفين	٣,٦٦	١,٠٥	٧٣,٢	٣	كبيرة
٨. بدأت تظهر عليه أعراض السمنة (البدانة)	٤,١٩	٠,٩٢	٨٣,٨	١	كبيرة

يتضح من الجدول السابق أن تقديرات مجال (تداعيات صحية وجسمية) من وجهة نظر أفراد العينة تراوحت بين (٤٨,١- ٨٣,٨%) وبدرجات بين ضعيفة وكبيرة. جاءت أعلى الفقرات، الفقرة (٨) "بدأت تظهر عليه أعراض السمنة (البدانة)" فى المرتبة الأولى وبوزن نسبى ٨٣,٨% وقد يعزى السبب فى ذلك إلى كثرة ساعات الجلوس وقلة الحركة خاصة بعد فرض الحجر الصحى الذى أجبر الأهل والأبناء على تغيير السلوك الحركي، والتعود على الكسل والخمول. فى حين جاءت أدنى الفقرات، الفقرة (١) "يعانى من اضطرابات فى النوم والشعور بالإنجاز" فى المرتبة الأخيرة بوزن نسبى ٤٨,١% وقد تعزى التراجع فى تقدير هذه الفقرة إلى الآثار الناجمة عن طول عدد ساعات اللعب وما يرافقها من إجهاد يرغم الأبناء على النوم من كثرة التعب وليس رغبة فيه، وهو ما أكدته دراسة حسن (٢٠٢٠)، ودراسة محمد (٢٠٢٠).

٣. المجال الثالث تداعيات نفسية واجتماعية:

جدول (١٢) المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى والوزن النسبى لفقرات المجال الثالث

الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبى	الرتبة	درجة التقدير
١. يميل نحو ممارسة سلوك التمرد بالتعامل مع الآخرين	٣,٣٨	١,٠٦	٦٧,٧	٦	متوسطة
٢. ينزع إلى ممارسة السيطرة على من حوله	٣,٦٢	١,٠٤	٧٢,٤	٤	كبيرة
٣. تظهر عليه أعراض الانطواء	٢,٧٣	١,٢٠	٥٤,٦	٩	متوسطة
٤. تظهر لديه سلوكيات جديدة كالصراخ	٤,٢٤	٠,٨٩	٨٤,٩	٢	كبيرة جدا
٥. يفضل قلة التواصل مع أفراد الأسرة	٤,١٦	٠,٨٦	٨٣,١	٣	كبيرة
٦. تظهر عليه أعراض الهذيان	٣,٥٦	١,٢٢	٧١,٢	٥	كبيرة
٧. يهمل نظافته الشخصية	٤,٤١	٠,٧٨	٨٨,١	١	كبيرة جدا
٨. يميل إلى استفزاز الآخرين	٣,١٤	١,٣٠	٦٢,٨	٨	متوسطة
٩. يلجأ إلى التخريب فى المنزل عند تعرضه للتوبيخ	٢,٦٨	١,٠٢	٥٣,٧	١٠	متوسطة
١٠. يضيق خلقه عند أى نقاش	٣,٣٤	١,١٤	٦٦,٨	٧	متوسطة

يتضح من الجدول (١٣) أن تقديرات مجال (تداعيات نفسية واجتماعية) من وجهة نظر أفراد العينة تراوحت بين (٥٣,٧- ٨٨,١%) وبدرجات بين كبيرة جدا ومتوسطة. جاءت أعلى الفقرات، الفقرة (٧) "يهمل نظافته الشخصية" فى المرتبة الأولى وبوزن نسبى ٨٨,١% وقد يعزى السبب فى ذلك إلى أن قضاء أغلب الوقت فى اللعب قد يلهى الأبناء عن القيام بواجباته الشخصية من نظافة وترتيب أو واجباته الأسرية من الاهتمام بالأمور العائلية أو حتى ممارسة العبادات، خاصة وأن فترة المراهقة لها سماتها الخاصة المتعلقة بالشعور الكبير بالتعب والإرهاق مع زيادة فى طاقة الجسم والتفسير الخاطئ للنصائح. فى حين جاءت أدنى الفقرات، الفقرة (٩) "يلجأ إلى التخريب فى المنزل عند تعرضه للتوبيخ أو العقاب" فى المرتبة الأخيرة بوزن نسبى ٥٣,٧% وقد يعزى تراجع التقدير لهذه الفقرة إلى أن الأسرة الأردنية تعد من الأسر المحافظة والتى لا تسمح بالتخريب فى المنزل وإن كانت فهى حالات نادرة، كما أن حالات التوبيخ والعقاب تأتى من باب التأديب أو الحد من الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية.

٤. المجال الرابع تداعيات تعليمية وثقافية:

جدول (١٣) المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى والوزن النسبي لفقرات المجال الرابع

الفقرة	المتوسط الحسابى	الانحراف المعياري	الوزن النسبى	الرتبة	درجة التقدير
١. يمارس الألعاب الالكترونية من أجل الهروب من الدراسة.	٣,١٧	١, 3. ١٧	٦٣,٣	٥	متوسطة
٢. يعانى من ضعف التحصيل الدراسي.	٤,٠٦	٠,٩٨	٨١,١	٢	كبيرة
٣. أصبح لديه اتجاهات سلبية تجاه التعليم (قلة الدافعية).	٤,٤٠	٠,٦٦	٨٨,٠	١	كبيرة جدا
٤. لديه صورة ذهنية سلبية عن مجتمعه.	٣,١٥	١,٢٢	٦٣,٠	٦	متوسطة
٥. أثرت الألعاب الالكترونية سلبا على مستواه اللغوى (ألفاظه غير مقبولة).	٣,٣٣	١,١١	٦٦,٧	٤	متوسطة
٦. أصبح لديه مفاهيم مشوهة حول القيم	٢,٣٧	٠,٩٩	٤٧,٤	٨	ضعيفة
٧. لديه صعوبة فى إدارة الوقت	٣,٩٢	١,٠٤	٧٨,٤	٣	كبيرة
٨. شغلته الألعاب الالكترونية عن العبادات.	٢,٦٨	١,١٣	٥٣,٦	٧	متوسطة

يتضح من الجدول السابق أن تقديرات مجال (تداعيات تعليمية وثقافية) من وجهة نظر أفراد العينة تراوحت بين (٤٧,٤- ٨٨,٠%) وبدرجات بين كبيرة جدا وضعيفة. جاءت أعلى الفقرات، الفقرة (٣) "أصبح لديه اتجاهات سلبية تجاه التعليم والمدرسة (قلة الدافعية)" فى المرتبة الأولى وبوزن نسبى ٨٨,٠% وقد يعزى السبب فى ذلك إلى ما تشمله الألعاب الالكترونية من عوامل الجذب ومحاكاة للأبطال، حيث توفر للممارس عالما وهميا عن العالم اليومى الحقيقى كما أنها تمثل جزءا من النشاط الاجتماعى الذى يسعى الممارس من خلاله السيطرة والتحكم فى الأحداث، وهو ما تفقده الأنشطة التعليمية والمدرسية وهذا ما أكدته دراسة الأنصارى (٢٠٢٠)، ودراسة قهلوز وعرقابى (٢٠٢٠)، والزيوي (٢٠٢٠). فى حين جاءت أدنى الفقرات، الفقرة (٦) "أصبح لديه مفاهيم مشوهة حول القيم والأعراف" فى المرتبة الأخيرة بوزن نسبى ٤٧,٤% وقد يعزى السبب فى ذلك إلى طبيعة المجتمع الكويتى المحافظ المتمسك بالقيم والأعراف المشتركة والتى لا تقبل الخروج عليها مهما كانت تأثيرات العالم الافتراضى والوهمى للعبة، وهذا ما يختلف من حيث التقدير مع دراسة الأنصارى (٢٠٢٠) ويتفق مع دراسة بصافة (٢٠٢٠).

- إجابة السؤال الثالث: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات تقدير أفراد العينة لتداعيات الألعاب الالكترونية على أبنائهم المراهقين تعزى لعامل (الجنس، العمر)؟، وللإجابة عن هذا التساؤل تم التحق من الفرضيات:

١. الأولى: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات تقدير أفراد العينة لتداعيات الألعاب الالكترونية على أبنائهم المراهقين تعزى لمتغير الجنس (أب، أم) باستخدام اختبر (t) لعينتين مستقلتين، والجدول التالى يوضح ذلك.

جدول (١٤) اختبار(t) للعينتين المستقلتين Independent Samples (t) Test بين متوسطات درجات تقدير أفراد العينة تبعا لمتغير الجنس

المجال	الجنس	العدد	المتوسط الحسابى	الانحراف المعياري	قيمة (t)	القيمة الاحتمالية (Sig)
العنف الالكتروني	أب	٢٠٨	٣,٢١	٠,٥٨	-٠,٢	غير دالة
	أم	١٧٢	٣,٢٢	٠,٥٣		
تداعيات صحية وجسمية	أب	٢٠٨	٣,٣١	٠,٦٧	٠,٤١	غير دالة
	أم	١٧٢	٣,٢٧	٠,٥٧		
تداعيات نفسية واجتماعية	أب	٢٠٨	٣,٨٨	٠,٥٢	٠,٦٨	غير دالة
	أم	١٧٢	٣,٨٢	٠,٥٤		
تداعيات تعليمية وثقافية	أب	٢٠٨	٣,٦٥	٠,٥٦	-٠,٠٤	غير دالة
	أم	١٧٢	٣,٦٦	٠,٥٠		
الدرجة الكلية	أب	٢٠٨	٣,٥١	٠,٥١	٠,٢٤	غير دالة
	أم	١٧٢	٣,٤٩	٠,٤٦		

قيمة (t) الجدولية عند درجات حرية ٣٧٨ ومستوى دلالة ٠,٠٥ تساوى ١,٩٦.

تبين من الجدول السابق أن القيمة الاحتمالية للدرجة الكلية تساوى ٠,٨١ وهى أكبر من مستوى الدلالة ٠,٠٥، وقيمة (t) الكلية المحسوبة تساوى ٠,٢٤، وهى أقل من قيمة (t) الجدولية والتى تساوى ١,٩٦ مما يدل على صحة وقبول الفرضية بأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات تقدير أفراد العينة لتداعيات الألعاب الالكترونية على أبنائهم المراهقين تعزى لمتغير الجنس، وقد يعزى السبب فى ذلك إلى طبيعة المعايشة اليومية، وتراجع العامل الزمنى فى العلاقات الأسرية بسبب الحجر المنزلي، وهذا ما يتفق مع ما أشارت إليه دراسة الشهرى (٢٠١٩)، ودراسة سعادو وبن مرزوق (٢٠١٦)، ودراسة حمدان (٢٠١٦)، ويختلف مع دراسة قهلوز وعرقابى (٢٠٢٠)، ودراسة يونس (٢٠١٧) التى كانت الفروق فيها لصالح الإناث.

٢. الثانية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات تقدير أفراد العينة لتداعيات الألعاب الالكترونية على أبنائهم المراهقين تعزى لمتغير العمر (أقل من ٤٥ سنة، ٤٥ سنة فأكثر) باستخدام اختبر (t) لعينتين مستقلتين، والجدول التالى يوضح ذلك.

جدول (١٥) اختبار(t) للعينتين المستقلتين Independent Samples t Test بين متوسطات درجات تقدير أفراد العينة تبعا لمتغير العمر

المجال	العمر	العدد	المتوسط الحسابى	الانحراف المعياري	قيمة (t)	القيمة الاحتمالية (Sig)
العنف الالكتروني	أقل من ٤٥	١٥٩	٣,٢٧	٠,٥٠	١,١٧	٠,٢٤
	٤٥ فأكثر	٢٢١	٣,١٧	٠,٥٩		
تداعيات صحية وجسمية	أقل من ٤٥	١٥٩	٣,٣٣	٠,٦٢	١,٠٩	٠,٢٨
	٤٥ فأكثر	٢٢١	٣,٢٣	٠,٦٠		
تداعيات نفسية واجتماعية	أقل من ٤٥	١٥٩	٣,٩٢	٠,٥٠	١,٩٦	٠,٠٥
	٤٥ فأكثر	٢٢١	٣,٧٧	٠,٥٥		
تداعيات تعليمية وثقافية	أقل من ٤٥	١٥٩	٣,٦٨	٠,٤٩	٠,٥٩	٠,٥٥
	٤٥ فأكثر	٢٢١	٣,٦٣	٠,٥٦		
الدرجة الكلية	أقل من ٤٥	١٥٩	٣,٥٥	٠,٤٤	١,٤٣	٠,١٥
	٤٥ فأكثر	٢٢١	٣,٤٥	٠,٥١		

قيمة (t) الجدولية عند درجات حرية ٣٧٨ ومستوى دلالة ٠,٠٥ تساوى ١,٩٦.

تبين من الجدول السابق أن القيمة الاحتمالية للدرجة الكلية تساوى ٠,١٥ وهى أكبر من مستوى الدلالة ٠,٠٥، وقيمة (t) الكلية المحسوبة تساوى ١,٤٣، وهى أقل من قيمة (t) الجدولية والتى تساوى ١,٩٦ مما يدل على صحة وقبول الفرضية بأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات تقدير أفراد العينة لتداعيات الألعاب الالكترونية على أبنائهم المراهقين تعزى لمتغير العمر فى الدرجة الكلية، فى حين وجدت فروق فى المجال (تداعيات نفسية واجتماعية) تعزى لمتغير العمر وذلك لصالح الفئة (أقل من ٤٥ سنة) وقد يعزى السبب فى ذلك إلى أن هذه الفئة أكثر قدرة بحكم معاصرتهم للتطورات التكنولوجية على تمييز التغير فى السلوك الناجم عن اللعب الالكترونى المفرط، وهذا ما يتفق مع ما أشارت إليه دراسة الزيودى (٢٠١٥)، وقويدر (٢٠١٢).

- السؤال الرابع: ينص السؤال على ما درجة تقدير أفراد العينة لمستوى وعيهم بالأمن الصحي؟، وللإجابة عن هذا التساؤل تم استخدام المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى والوزن النسبى والترتيب، والجدول التالى يوضح ذلك:

جدول (١٦) المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى والوزن النسبى لفقرات مجال الأمن الصحي

الفقرة	المتوسط الحسابى	الانحراف المعياري	الوزن النسبى	الرتبة	درجة التقدير
١. أعى جيدا أعراض الأمراض	٢,٧٨	١,١٦	٥٥,٦	١٣	متوسطة
٢. أعى جيدا آثار فيروس كورونا على المجتمع	٣,٢٢	١,١٣	٦٤,٣	٦	متوسطة
٣. أتابع المعلومات الخاصة بالأمن الصحى من المصادر الرسمية	٢,٢١	١,٠٠	٤٤,٢	١٨	ضعيفة
٤. أعرف طرق الوقاية من الأمراض	٢,٨٣	١,٢٢	٥٦,٧	١٢	متوسطة
٥. التزم بإجراءات السلطة العمومية للحفاظ على الصحة العامة	٣,٤٣	١,١٧	٦٨,٧	٣	كبيرة
٦. أبلغ عن أى اشتباه بمرض يشكل خطرا	٢,٦٩	١,١٥	٥٣,٩	١٤	متوسطة

الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبى	الرتبة	درجة التقدير
٧. أهتم بصحة أفراد أسرتى من خلال: (الغذاء	٣,٤١	١,٢٩	٦٨,١	٤	كبيرة
٨. أتابع باستمرار مؤشرات البيئة العالمية ومدى تأثيرها بالعوامل الصحية	٢,١١	١,١٥	٤٢,١	١٩	ضعيفة
٩. أعى طبيعة العلاقة الجدلية بين دور الفرد والدولة فى الحد من انتشار جائحة كورونا	٤,٠٨	١,١٠	٨١,٦	١	كبيرة
١٠. أعرف خطوات التأهب لحالات الطوارئ الصحية والاستجابة لها	٢,٦١	١,٢٢	٥٢,١	١٦	متوسطة
١١. أمارس دورى فى التوعية الصحية لأفراد أسرتي	٢,٤٧	١,١٠	٤٩,٤	١٧	ضعيفة
١٢. أفرق بين المخاطر الفردية والمجتمعية عابرة الحدود	٣,٩٦	١,٠٨	٧٩,٢	٢	كبيرة
١٣. أعرف الانعكاسات الصحية للإدمان التكنولوجي	٣,٢٨	١,١٣	٦٥,٧	٥	متوسطة
١٤. أعى جيدا متطلبات الصحة الإنجابية (الأم والأطفال)	٣,١٢	١,٠٩	٦٢,٣	٩	متوسطة
١٥. أتابع باستمرار النصوص التشريعية الوطنية المتعلقة بالأمن الصحي	٢,٨٨	١,١٥	٥٧,٧	١١	متوسطة
١٦. أحارب الشائعات حول انتشار الأمراض ومسبباتها	٣,١٨	١,١٢	٦٣,٦	٧	متوسطة
١٧. أشارك فى نشر الإرشادات الصحية حول الأمن الصحى المحلي/ الدولي	٣,١٤	١,١٣	٦٢,٨	٨	متوسطة
١٨. لا أتردد فى طلب المشورة والمساعدة فى مجال الصحة	٢,٦٢	١,١٠	٥٢,٤	١٥	متوسطة
١٩. أشارك فى حضور ندوات علمية صحية لتعزيز معرفتى بالأمن الصحي	٣,١١	١,١٧	٦٢,١	١٠	متوسطة
الدرجة الكلية	٣,٠١	٠,٦٢	٦٠,١		متوسطة

يتضح من الجدول السابق أن تقديرات مجال (الوعى بالأمن الصحي) تراوحت بين (٤٢,١- ٨١,٦%) بين ضعيفة وكبيرة، وأن درجة التقدير الكلية لمستوى الوعى الصحى كانت متوسطة عند وزن نسبى ٦٠,١%، وقد يعزى السبب فى ذلك لاتساع مجالات الأمن الصحي، وانحسار اهتمامات أفراد العينة باهتمامات مباشرة ذات علاقة بالوعى الصحى فقط، وهو ما يتفق مع ما أشارت إليه دراسة عساف (٢٠٢٠)، ودراسة فيروز (٢٠٢٠)، وجاءت أعلى الفقرات، الفقرة (٩) "أعى طبيعة العلاقة الجدلية بين دور الفرد والدولة فى الحد من انتشار جائحة كورونا" فى المرتبة الأولى بوزن نسبى ٨١,٦% وبدرجة كبيرة، وقد يعزى السبب فى ذلك إلى أن طبيعة التغيرات التى حدثت نتيجة انتشار جائحة كورونا وما رافقها من اهتمام الجميع بالوعى الصحى المتعلق بالإجراءات الوقائية، الأمر الذى أفضى إلى حرص أفراد العينة على تحديد دور كل من الفرد والدولة من باب تحمل المسؤولية الصحية وهو ما يتفق مع ما أشارت إليه دراسة المشهداني (٢٠٢٠) وعساف (٢٠٢٠).

فى حين كانت أدنى الفقرات، الفقرة (٨) "أتابع باستمرار مؤشرات البيئة العالمية ومدى تأثيرها بالعوامل الصحية" فى المرتبة الأخيرة بوزن نسبى ٤٢,١% وبدرجة ضعيفة. وقد يعزى السبب فى تراجع تقدير أفراد العينة لهذه الفقرة إلى قناعاتهم بأن متابعة المؤشرات العالمية يعد من أهم صميم عمل الجهات المختصة التى يجب أن توصل الرسالة بطريقة مبسطة توضح دورهم فى الحفاظ على الأمن الصحي، وتتفق هذه النتيجة مع ما أظهرته دراسة فيروز (٢٠٢٠).

- السؤال الخامس: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات تقدير أفراد العينة لمستوى وعيهم بالأمن الصحى تعزى لعامل (الجنس، العمر)؟، وللإجابة عن هذا التساؤل تم التحق من الفرضيات:

١. الأولى: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات تقدير أفراد العينة لمستوى وعيهم بالأمن الصحى تعزى لمتغير الجنس (أب، أم) باستخدام اختبار (t) لعينتين مستقلتين، والجدول التالى يوضح ذلك:

جدول (١٧) اختبار(t) للعينتين المستقلتين Independent Samples (t) Test بين متوسطات درجات تقدير أفراد العينة تبعا لمتغير الجنس

المجال	الجنس	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (t)	القيمة الاحتمالية (Sig)
فقرات الاستبانة	أب	٢٠٨	٣,٣١٩	٠,٨٤٢	- ٠,٠٧٣	٠,٩٤٢
	أم	١٧٢	٣,٣٢٨	٠,٨٠٠		

تبين من الجدول السابق أن القيمة الاحتمالية للدرجة الكلية تساوى ٠,٩٤٢ وهى أكبر من مستوى الدلالة ٠,٠٥، وقيمة (t) الكلية المحسوبة تساوى -٠,٠٧٣، وهى أقل من قيمة (t) الجدولية والتى تساوى ١,٩٦ مما يدل على صحة وقبول الفرضية بأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات تقدير أفراد العينة لمستوى وعيهم بالأمن الصحى تعزى لمتغير الجنس، وقد يعزى السبب فى ذلك إلى ارتفاع وتيرة الحديث خلال العام المنصرم عن محددات الأمن الصحى ومتطلبات الوعى الصحي، خاصة بعد انتشار جائحة كورونا، وما استدعاه الأمر من ضرورة المتابعة لكل ما هو متعلق بالصحة العامة، وتتفق هذه النتيجة مع ما أظهرته دراسة عساف (٢٠٢٠).

٢. الثانية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات تقدير أفراد العينة لمستوى وعيهم بالأمن الصحى تعزى لمتغير العمر (أقل من ٤٥ سنة، ٤٥ سنة فأكثر) باستخدام اختبار (t) لعينتين مستقلتين، والجدول (١٨) يوضح ذلك:

جدول (١٨) اختبار(t) للعينتين المستقلتين Independent Samples (t) Test بين متوسطات درجات تقدير أفراد العينة تبعا لمتغير العمر

المجال	العمر	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (t)	القيمة الاحتمالية (Sig)
فقرات الاستبانة	أقل من ٤٥	١٥٩	٣,٤٢٣	٠,٧٧١	١,٦١	٠,١٠٩
	٤٥ فأكثر	٢٢١	٣,٢٢٨	٠,٨٤٩		

تبين من الجدول السابق أن القيمة الاحتمالية للدرجة الكلية تساوى ٠,١٠٩ وهى أكبر من مستوى الدلالة ٠,٠٥، وقيمة (t) الكلية المحسوبة تساوى ١,٦١، وهى أقل من قيمة (t) الجدولية والتى تساوى ١,٩٦ مما يدل على صحة وقبول الفرضية بأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات تقدير أفراد العينة لمستوى وعيهم بالأمن الصحى تعزى لمتغير العمر، وقد يعزى السبب فى ذلك إلى مدى حرص الجميع ومن كل الفئات العمرية على الصحة العامة، بعد ما أثبتت الدراسات أن الوفاة بسبب كورونا ليس لها علاقة بعامل العمر.

- السؤال السادس: ينص السؤال على هل توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجات تقدير أفراد العينة لتداعيات الألعاب الالكترونية على أبنائهم المراهقين ومستوى وعيهم بالأمن الصحي؟، وللإجابة عن هذا السؤال تم حساب معاملات الارتباط بين درجة كل من درجة التقدير لتداعيات الألعاب الالكترونية، ودرجة تقدير أفراد العينة لمستوى وعيهم بالأمن الصحي، والجدول السابق يوضح ذلك.

جدول (١٩) معامل الارتباط بين درجتى التقدير لمجالات الوعى بالأمن الصحى

تداعيات الألعاب الالكترونية	معامل الارتباط
العنف الالكتروني	٠,٧٢٠
تداعيات صحية وجسمية	٠,٨٧١
تداعيات نفسية واجتماعية	٠,٦٨١
تداعيات تعليمية وثقافية	٠,٧٣٤
الدرجة الكلية	٠,٩١٩

يتضح من الجدول السابق وجود علاقة موجبة دالة إحصائيا بين جميع مجالات استبانة (تداعيات الألعاب الالكترونية) والدرجة الكلية، وبين تقدير أفراد العينة لمستوى وعيهم بالأمن الصحي، حيث بلغ معامل الارتباط الكلى ٠,٩١٩ وهو ما يدل على العلاقة الطردية التى تفسر أنه كلما ارتفع مستوى الوعى بالأمن الصحى لدى أفراد العينة، ارتفعت درجة تقديرهم لتداعيات الألعاب الالكترونية

على أبنائهم المراهقين، حيث إن ارتفاع مستوى الوعى يمكن أولياء الأمور من تحديد التداعيات السلبية الناجمة عن اللعب الإلكترونى المفرط.

التوصيات:

على ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج، توصى الباحثة بما يلي:

١. العمل على إيجاد نظام تصنيف للألعاب الإلكترونية على غرار تصنيف البرمجيات الترفيهية Entertainment Software Rating Board ليكون مرجعا يعنى بتصنيف الألعاب حسب الأعمار وبتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

٢. الاستفادة من الاقبال الشديد على الألعاب الالكترونية فى تشجيع انتاج ألعاب عربية ذات مضامين تربوية وتعليمية وتشمل درجات عالية من التشويق بإشراف وزارة الصحة والتربية والتعليم والتعليم العالي.

٣. توجيه الرسائل الإعلامية (المسموعة، المشاهدة) إلى تسليط الضوء على مخاطر الألعاب الإلكترونية، واقتراح البدائل المشبعة لدى المراهقين، وتبسيط المعلومات التى تعزز الوعى بالأمن الصحي.

٤. وضع خطة وطنية بالتعاون بين وزارتى الاتصالات والتعليم والصحة تهدف إلى صياغة مقترحات لتوظيف التعليم الالكترونى فى تعزيز الأمن الصحي، وذلك من خلال تضمين المناهج الدراسية باختلاف مستوياتها عددا من المفاهيم الصحية الضرورية لخلق وتشكيل نوع من الأمن الصحى فى اتجاهات الطلبة نحو صحتهم الجسدية والنفسية، يضمن لهم المزيد من الاهتمام والحرص على البيئة الصحية السليمة وما يتصل بها من عادات وسلوكات .

٥. توجيه أولياء الأمور نحو مشاركة اللعب مع الأبناء فى ضوء ضوابط الوقت والتحكم والسلامة الجسمية والنفسية، واللعب الرياضى التقليدي، وهذ يتطلب أيضاً ضرورة توجه الأهل بغض النظر عن أعمارهم، نحو تعلم وتطوير مهارات التكنولوجيا الحديثة لمواكبة التغيرات التكنولوجية والرقمية الحديثة، لمساعدتهم فى تمييز التغيير فى سلوك أبنائهم الناجم عن الألعاب الالكترونية.

٦. ضرورة ربط اللعب بأساليب التربية بالرصيد والترغيب، والتى تشترط أن يكون اللعب كمكافأة على قيام الأبناء بواجباتهم والتزاماتهم الاجتماعية والتعليمية.

٧. تكثيف الحوار مع الأبناء، وتفعيل خاصية التحكم الأبوى أو Parent Control على أجهزة الأبناء.

المقترحات:

تقترح الباحثة إجراء المزيد من الدراسات حول واقع الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بمتغيرات أخرى، ومنها طبيعة عمل الوالدين ومستوى التعليم والإعاقة.

المراجع:

١. ابوحطب، فؤاد وصادق، وأمال (٢٠٠٥). **مناهج البحث وطرق التحليل الإحصائى فى العلوم النفسية والتربوية الاجتماعية**، القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

٢. أحمد، سامح (٢٠٢٠). الألعاب الالكترونية وتداعياتها أثناء فترة فيروس كورونا، **مؤتمر (الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الطفل فى ظل جائحة كورونا)**، المركز الديمقراطى العربي- ألمانيا، ٨ يونيو، ٩١- ١١٢.

٣. الأنصاري، رفيدة (٢٠٢٠). الألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها فى تكوين ثقافة الطفل، **مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية**، ١٠(١)، ٣٠١- ٣٣٣.

٤. بصافة، أمينة (٢٠٢٠). أثر الألعاب الالكترونية على القدرات المعرفية واللغوية للطفل الجزائري، **مؤتمر (الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الطفل فى ظل جائحة كورونا)**، المركز الديمقراطى العربي- ألمانيا، ٨ يونيو.

٥. حسن حيدر (٢٠٢٠). التأثيرات النفسية للألعاب الالكترونية لدى الأطفال والمراهقين، **مجلة البحوث التربوية والنفسية**، ٦٤(١٧)، ٤٦٥- ٤٨٢.

٦. حمادي، حسين (٢٠٢٠) الآثار الاجتماعية للألعاب الالكترونية- لعبة ببجى نموذجا، **مجلة الفتح**، ٨٣(١)، ٢٤٧- ٤٧٣.

٧. حمادي، حسين (٢٠٢٠). الآثار الاجتماعية للألعاب الالكترونية: دراسة ميدانية فى مركز قضاء بعقوبة، **مجلة الفتح**، ٨٣ (١)، ٤٤٨- ٤٧٣.

٨. حمدان، سارة (٢٠١٦). إيجابيات الألعاب الالكترونية وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والمراهقين أنفسهم (**رسالة ماجستير**)، جامعة الشرق الأوسط، الأردن.

٩. خضر، رضا (٢٠٢٠). تأثير الألعاب القتالية الالكترونية على الأطفال فى ظل جائحة كورونا- لعبة فرى فاير ولعبة ببجى نموذجا، **مؤتمر (الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الطفل فى ظل جائحة كورونا)**، المركز الديمقراطى العربي- ألمانيا، ٨ يونيو، ٣٦٩- ٣٨٠.

١٠. خليدة، مهرية (٢٠٢٠). تأثيرات الألعاب الالكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم، **المجلة العربية للتربية النوعية**، ١٣ (٤)، ١٧٣- ١٨٤.

١١. العنزي، إبراهيم (٢٠٢٠). التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض. **المجلة العربية للدراسات الأمنية**، مجلد ٣٦ عدد(٣).

١٢. زيدان، حسين وقاسم، هديل (٢٠٢٠). العنف الالكترونى الموجه نحو الأطفال أثناء الحجر الصحى المنزلى وآثاره النفسية والاجتماعية، **مؤتمر (الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الطفل فى ظل جائحة كورونا)**، المركز الديمقراطى العربي- ألمانيا، ٨ يونيو، ١٧٦- ١٩٧.

١٣. الزيودي، ماجد (٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، **مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية**، ١٠(١)، ١٥- ٣١.

١٤. سعادو، وهناء وبن مرزوق، نوال (٢٠١٦). الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، (**رسالة ماجستير**)، جامعة الجيلانى بونعامة، الجزائر.

١٥. سعيد، سعاد وكاظم، بلقيس وفرمان، شذى (٢٠٢٠). مواقع التواصل الاجتماعى وتأثيراتها الإيجابية والسلبية واستخدام الألعاب الالكترونية وأثرهما على السلوك العدوانى لدى طلبة الجامعة، **المجلة العربية للتربية النوعية**، ١٣(٤)، ٢٥٧- ٢٧٨.

١٦. سومية، قدى (٢٠١٨). إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر فى الوسط المدرسي، **مجلة التنمية البشرية**، ١٠(١)، ١٦٢- ١٧٢.

١٧. الشحروري، مها والريماوي، محمد (٢٠١١). أثر الألعاب الالكترونية على التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال المرحلة المتوسطة فى الأردن، **مجلة دراسات العلوم التربوية**، ٣٨(٢)، ٦٣٧- ٦٤٩.

١٨. الشرافي، نضال (٢٠٢٠). دور التربية الأسرية فى توعية الأطفال بمخاطر التكنولوجيا فى ظل جائحة كورونا، **مؤتمر (الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الطفل فى ظل جائحة كورونا)**، المركز الديمقراطى العربي، ألمانيا، ٨ يونيو، ٢٥٥- ٢٧٠.

١٩. الشهري، عبدالرحمن (٢٠١٩). أثر الألعاب الالكترونية على سلوك طلبة المرحلة الابتدائية وعلاقتها بوضعهم الاجتماعى وتحصيلهم الدراسي. **مجلة العلوم التربوية والنفسية**، ١٣(٣)، ٧١- ٨٤.

٢٠. صاولي، عبدالمالك (٢٠٢٠). واقع ممارسة الألعاب الالكترونية فى أوساط أطفال منطقة الأوراس فى ظل جائحة كورونا، **مؤتمر (الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الطفل فى ظل جائحة كورونا)**، المركز الديمقراطى العربي- ألمانيا، ٨ يونيو.

٢١. الصوالحة، على والعويمر، يسرى والعليمات، على (٢٠١٦). علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى والسلوك الاجتماعى لدى أطفال الروضة. **مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية**، ٤(١٦)، ١٧٧- ١٩٦.

٢٢. عثمان، أمانى (٢٠١٨). أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. **المجلة العلمية كلية التربية– جامعة أسيوط**، ٣٤(١)، ١٢٦– ١٦٠.

٢٣. عساف، محمود (٢٠٢٠). المواطنة الرقمية وعلاقتها بمستوى الوعى الصحى حول فيروس كورونا المستجد لدى طلبة الجامعات الفلسطينية. **مجلة كلية التربية للبنات**، ٣١(٤)، ٧٨– ٩٥.

٢٤. العوني، نبيل (٢٠٢٠). **الأمن الصحى بين الموجود والمنشود**، ضمن كتاب: (الأمن الصحى كأحد مهددات الأمن القومي)، المركز الديمقراطى العربي، ألمانيا.

٢٥. فيروز، صولة (٢٠٢٠). **تداعيات الأمن الصحى فى المجتمعات المتقدمة والنامية**، ضمن كتاب: (الأمن الصحى كأحد مهددات الأمن القومي)، المركز الديمقراطى العربي، ألمانيا.

٢٦. قهلوز، منير وعرقابي، فاطمة (٢٠٢٠). الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسى لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. **المجلة العربية للتربية النوعية**، ١٢(٤)، ١٠٩– ١٢٢.

٢٧. قويدر، مريم (٢٠١٢). أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال **(رسالة ماجستير)**، كلية الاتصال والإعلام، جامعة الجزائر (٣).

٢٨. قويدر، مصطفى (٢٠٢٠). الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر الالكترونى لدى الأطفال، **مؤتمر (الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الطفل فى ظل جائحة كورونا)**، المركز الديمقراطى العربي– ألمانيا، ٨ يونيو، ٧٠– ٩٠.

٢٩. كفافي، اسلام (٢٠٢٠). نمو كبير فى سوق الألعاب الالكترونية بسبب كورونا، **مجلة مباشر بلس**، متاح بتاريخ ٢٧/ ٥/ ٢٠٢١ على الرابط. www.pulse. mubasher.info/news/coronavirus/14388.

٣٠. محمد، هبة (٢٠٢٠). إدمان الألعاب الالكترونية عند الأطفال، **مجلة البحوث التربوية والنفسية**، ٦٤(١٧)، ٥٨٧– ٦١١.

٣١. المشهداني، أكرم (٢٠٢٠). الأمن الشامل فى مواجهة الأزمات– جائحة كورونا نموذجا. **مجلة جامعة الأمير نايف للدراسات الأمنية**، ٢(٢)، ٢٣٠– ٢٧١.

٣٢. منظمة الصحة العالمية (٢٠١٨). أعمال المنظمة لصحة العالمية فى إقليم شرق المتوسط: التقرير السنوى للمدير الإقليمي. www.who.int/iris/hondle/ 10665/ 259255.

٣٣. الهدلق، عبدالله (٢٠١٢). إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية، ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام، **رسالة ماجستير**، جامعة الملك سعود، الرياض.

٣٤. يونس، كرام (٢٠١٧). مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية فى منطقة كفر قرع **(رسالة ماجستير)**، جامعة عمان العربية، الأردن.

35. Akhtar, H.& Madhulika, V. (2014). Computer Addiction among Higher Secondary Students, **Golden Research Thoughts**,4(6),1- 12.

36. Allen, W. (2010). **How video games are changing our lives**, retrieved on: www.naplesnews.com/news/2010/dec106. (15/ 5/ 2021).

37. Bartlett, J. (2001). Higgins Organization research: Determining Appropriate Sample Size in Survey research, **Information Technology and Performance Journal**, 19(1), 112- 120.

38. Bojikaba, E. (2014). Assessing the prevalence of Gaming computer Addiction at **Younger Teenagers, Vestnik Mininskogo universiteta Journal**, 3(1), 1- 6.

39. Czernetzki, I.& Weber. B. (2014). Internet and computer game addiction in children and adolescents- anew challenge for occupational therapy practice, **Ergo Science**, 9(3), 124- 129.

40. Rushton, S. (2011). Global Health Security: security for whom? Security for what?, **Political Studies**, 59(3), 70- 79.

41. Salan, K& Zimmerman, E. (2004). **Rules of play- Game design fundamentals**, MIT Press, Cambridge.