

## ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين

هدى حسن أحمد عبد المالك

مدرس علم النفس التربوي- كلية التربية النوعية - جامعة القاهرة

### ملخص البحث

يهدف البحث الحالي إلى دراسة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين. وتعرف الألعاب الإلكترونية الأكثر تفضيلاً لدى المراهقين، وحجم ممارستهم للألعاب الإلكترونية، وتعرف الفروق بين أفراد العينة في زيادة الكفاءة الاجتماعية وفقاً للنوع. اعتمد البحث الحالي على المنهج الوصفي وهو طريقة علمية تصف الظاهرة بشكل كمي أو كمي. اعتمد البحث الحالي في تحقيق أهدافه على مقياسين هما: مقياس حجم ممارسة الألعاب الإلكترونية (من إعداد الباحثة) ومقياس الكفاءة الاجتماعية (من إعداد الباحثة)، وطبقت الأدوات على عينة قوامها (٢١٠) من المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية مقسمة إلى (١٠٦) من الذكور و(١٠٤) من الإناث، تم اختيارهم بطريقة عمدية وتوصل البحث إلى أنه توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وزيادة التفاعل الاجتماعي والتعاون الاجتماعي والقيادة الاجتماعية والانتماء الاجتماعي لدى الذكور والإناث أفراد العينة. كما أوضحت النتائج ضعف الدور الذي تقوم به ممارسة الألعاب الإلكترونية في زيادة الانخراط الاجتماعي أو الثقة الاجتماعية لدى الإناث عينة البحث. كما توجد فروق دالة إحصائية بين أفراد العينة في أبعاد (الانخراط الاجتماعي والثقة الاجتماعية والقيادة الاجتماعية) وفقاً للنوع لصالح الذكور. ولا توجد فروق دالة إحصائية بين أفراد عينة البحث في أبعاد (التفاعل الاجتماعي والتعاون الاجتماعي والانتماء الاجتماعي) وفقاً للنوع.

**الكلمات المفتاحية:** الألعاب الإلكترونية – أبعاد الكفاءة الاجتماعية - المراهقون

## Practicing Electronic Games and its Relationship to Social Efficiency among Teenagers.

### Abstract

The current research aims to investigate the relationship between electronic game practice and social efficiency among teenagers. It identifies the electronic games most preferred by teenagers, the extent of their electronic game practice, and differences among sample members in increasing social competence according to gender. The current research adopted a descriptive methodology, which is a scientific method that describes the phenomenon qualitatively or quantitatively. To achieve its objectives, the current research relied on two scales: the electronic game practice scale (developed by the researcher) and the social efficiency scale (developed by the researcher), and the tools were applied to a sample of 210 teenagers who practice electronic games, 106 males and 104 females, selected in a purposive manner. The research found a relationship between electronic game practice and increased social interaction, social cooperation, social leadership, and social belonging among male and female sample participants. The results also showed the weak role of electronic game practice in increasing social engagement or social confidence among female participants in the research sample. Statistically significant differences were found between the sample individuals in the dimensions of social engagement, social confidence, and social leadership according to gender in favor of males. However, there were no statistically significant differences between the sample individuals in the dimensions of social interaction, social cooperation, and social belonging according to gender.

**Keywords:** Electronic games - Dimensions of social competence - Teenagers.

## ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين

هدى حسن أحمد عبد المالك

مدرس علم النفس التربوي- كلية التربية النوعية - جامعة القاهرة

### مقدمة

في السنوات الأخيرة أصبحت الألعاب الإلكترونية شائعة بشكل متزايد بين المراهقين، تتضمن هذه الألعاب عادةً عناصر من المنافسة والاستراتيجية ولعب الأدوار، وتقدم عالماً افتراضياً، حيث يمكن للاعبين تحقيق الأهداف وكسب المكافآت والتفاعل مع لاعبين آخرين، في حين أثار بعض الباحثين مخاوف بشأن الآثار السلبية المحتملة للألعاب الإلكترونية على نمو المراهقين، واهتمت الكثير من الدراسات والإحصائيات والحقائق المهمة بالألعاب الإلكترونية وتأثيراتها المباشرة على سلوك مستخدميها وفهم آثارها المتفاوتة على فئة الشباب والأطفال والمراهقين في ظل ما تشهده تلك الألعاب من إقبال كبير من خلال نظامها التفاعلي والتقنية المتطورة المستخدمة في تنفيذها وصناعتها.

هذه الألعاب اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة. كما جذبت قطاعاً واسعاً من الأطفال، بل والمراهقين على المستوى العالمي، لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وتوظيفها لعدد كبير من الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة، وتتميز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي تنمي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق.

فترى (McGonigal,2011) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر، فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالإنجاز، وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة .

وقد توصلت بعض الدراسات إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تحسن المهارات المعرفية، والاجتماعية لدى مستخدميها.

وتعد الألعاب مدخلاً أساسياً لنمو التلاميذ من الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والأخلاقية والانفعالية والمهارية واللغوية، كما تسمح باكتشاف العلاقات بينها، وهي عامل أساسي ورئيسي في تنمية التحصيل والتفكير بأشكاله المختلفة ويسمح بالتدرب على الأدوار الاجتماعية ويخلص الإنسان من انفعالاته السلبية ومن صراعاته وتوتره ويساعده على إعادة التكيف. (الحيلة، ٢٠٠٧، ٢٢)

ففي بيئة الواقع الافتراضي يقوم اللاعبون بتقمص شخصيات مختلفة وقدرات معينة، ويعملون في مجموعات ويقومون بمغامرات للوصول للهدف المحدد. حيث توفر الألعاب الإلكترونية عالماً وهمياً بعيداً عن العالم اليومي الحقيقي، ويمثل موقفاً مادياً وأحداثاً توفر للاعب إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، وذلك من خلال اندماجه ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي. فالحياة الافتراضية يهرب إليها بعض اللاعبين من حياتهم الحقيقية. وتغمر المستخدم في البيئة الافتراضية وتساعده في ممارسة النشاط الاجتماعي الذي يطمح في ممارسته. مما يوفر تجربة محاكاة تكرر مواقف الحياة الواقعية عن كثب.

وتصنف الألعاب الإلكترونية وفقاً لنظام تصنيف يهدف إلى إدراجها ضمن أنواع، بحيث يتميز كل نوع بصفات خاصة تعتمد على طريقة إدارة اللعبة وأسلوب التحكم بها، من ضمن هذه التصنيفات توجد ألعاب المشارك (Participant): في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية أو المشاركة في العوالم الافتراضية، وفيه توجد أماكن افتراضية في فضاء الإنترنت حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود، هناك حيث الحياة الافتراضية التي يهرب إليها بعض مرتاديها من حياتهم الحقيقية وضغوطها اليومية، فبينما كانوا بالأمس في بحث عن ترقية وسعادة ودراسة وعلاقة، تجدهم اليوم قد انهمكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون ويتعلمون ويتوظفون ويبيعون ويشترون. (الكعبي، ٢٠١٧، ٣٧)

وقد أصبحت العلاقات الافتراضية تمارس العديد من الأدوار في حياة المجتمع في السنوات الأخيرة ، تلك العلاقات أصبحت تحتل ذات الأهمية التي كانت تستحوذ عليها العلاقات الاجتماعية المباشرة بين أفراد المجتمع على امتداد تاريخ المجتمعات البشرية. وتعد الكفاءة الاجتماعية الأساس الذي تُبنى عليه التوقعات للتفاعل المستقبلي مع الآخرين، وعلى أساسه يطور الأفراد تصوراتهم عن سلوكهم، غالبًا ما تشمل الكفاءة الاجتماعية المهارات الاجتماعية والتواصل الاجتماعي والتواصل بين الأشخاص. (Semrud,2007) وترتبط الكفاءة ارتباطًا مباشرًا بالسلوك الاجتماعي، حيث تساهم الدوافع الاجتماعية والقدرات والمهارات والعادات والمعرفة الاجتماعية في تنمية سلوك الشخص. وتتكون الكفاءة الاجتماعية من المهارات الاجتماعية والعاطفية والمعرفية والسلوكية اللازمة للتكيف الاجتماعي الناجح. وتعكس الكفاءة الاجتماعية أيضًا القدرة على تبني وجهة نظر الآخرين فيما يتعلق بموقف ما، والتعلم من التجارب السابقة، وتطبيق هذا التعلم على التغييرات في التفاعلات الاجتماعية.

### [كفاءة اجتماعية](https://ar.wikipedia.org/wiki/كفاءة_اجتماعية)

والمهارات الاجتماعية والعاطفية تمكّن الشخص من أن يتواصل مع الآخرين بكفاءة، وأن يستجيب لمطالبهم بكفاءة، وأن يطلب منهم ويطلبهم ويدخل معهم في علاقة بكفاءة. فالمهارات الاجتماعية تساعد على تحسين قدرة الفرد على الدخول مع الآخرين في علاقة الحفاظ على التحكم في الذات وضبطها وتنظيم الوجدانيات (عواطف وانفعالات) وزيادة مستويات النجاح في المجال الأكاديمي وتحسين تقدير الذات وتعزيز الثقة بالذات ودعم فعالية الذات. (الدخيل الله، ٢٠١٤، ٥٢)

وقد عملت منظمة التعاون الاقتصادي والتنمية على تحديد المهارات الاجتماعية العاطفية التي تحقق النجاح للأطفال مستقبلاً لما لها من تأثير إيجابي في تحسين نتائج سوق العمل والرفاه الشخصي حيث أدركت الدول التابعة لها أهمية تطوير تلك المهارات

من خلال التعليم المدرسي، وبدأت في الاهتمام بطرق تفعيله ودعم الدراسات في المجال، ففي الولايات المتحدة الأمريكية هناك اهتمام واسع ببرامج تنمية مهارات التعلم الاجتماعي العاطفي، وتقوم وزارة التعليم الأمريكية بدعم العديد من الأبحاث التقييمية لبرامج التعلم الاجتماعي العاطفي للوصول إلى أساليب موثوق بها ونظريات مبررة علمياً. (الحربي، ٢٠٢١، ٤١٠)

### مشكلة البحث

تتمثل مشكلة البحث في أهمية الدور الذي يمكن أن تقوم به ممارسة ألعاب الواقع الافتراضي في تنمية المهارات الاجتماعية لدى المراهقين، وكيفية تأثيرها على نموهم الاجتماعي والعاطفي. فقد أصبحت ممارسة ألعاب الواقع الافتراضي من قبل المراهقين ظاهرة تستحق الاهتمام والانتباه من حيث سماتها ودلالاتها التربوية والنفسية والاجتماعية، وإلقاء الضوء على الدور الذي يمكن أن تقوم به في اكتساب المهارات الاجتماعية لدى المراهقين ومساعدتهم في أداء أدوار جديدة واتخاذ قرارات من وجهة نظرهم واستكشاف جوانب عديدة لأنفسهم في مساحة آمنة للعب، وتبادل الأدوار بين الأقران واتخاذ القرارات والتعاون فيما بينهم مما يؤهلهم للاندماج الاجتماعي. فضلاً عن اكتسابهم مجموعة من العواطف القوية مثل الفضول والإحباط والفرح، وذلك من خلال العمل على إعادة صياغة الفشل من خلال تقديم ردود فعل قصيرة أثناء ممارسة الألعاب، لتقييم قدراته الذاتية ما يعمل على تحسين ذكائه العاطفي ووعيه الحسي من خلال إحساسه بالفخر عند الانتصار والتعاون بين المشاركين له في ممارسة اللعبة.

بالإضافة إلى أنه عندما يتم اكتساب المراهقين المهارات الاجتماعية، فإنهم يكبرون ليصبحوا بالغين قادرين على إدارة تحديات الحياة والمواقف المجهدة. والقدرة على إدارة المشاكل والصراعات.

وأحياناً يواجه المراهقون صعوبة في التحدث عن المواقف الاجتماعية والمواضيع غير المريحة أمام أقرانهم، وأحياناً لا يعرفون كيف يقولون ما يريدون قوله، وعند

ممارستهم للألعاب الإلكترونية تتيح لهم الفرص للتعبير عن أنفسهم وعواطفهم، حيث يندفع المراهق إلى الاندماج كلياً في عالم اللعب البعيد كل البعد عن الواقع، والذي يحتوي على مواقف وخبرات لا يمكن أن يمارسها إلا ضمن هذه الألعاب، إذ يتقمص المراهق شخصية خيالية، ويسعى من خلالها إلى الاندماج بها وتطبيق مبادئ اللعبة وقوانينها ثم ينتقل إلى رغبته في تطبيق ما يتعلمه في اللعبة على الحياة الواقعية.

وقد تناولت العديد من الدراسات والبحوث الآثار السلبية والإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن كانت دراسة تأثيرات ألعاب الواقع الافتراضي ليس بالأمر اليسير، وذلك لتدخل عوامل عديدة تسهم في تحديد طبيعة هذا التأثير منها العوامل الثقافية والاجتماعية والاقتصادية وأساليب التربية. إلا أن بعض الدراسات أظهرت أن ألعاب الواقع الافتراضي تحسن المزاج وتقوي المهارات الاجتماعية وتعزز الاسترخاء وتنمي المشاعر، كما يمكن أن يساعد التحفيز البصري الذي توفره الألعاب في إلهاء الذهن عن الملل والإحباط، كما تساعد الألعاب متعددة اللاعبين على تطوير علاقات إيجابية عبر التفاعل الاجتماعي.

كما أنها تنمي حس المبادرة والمنطق والتخطيط، وتطور الذاكرة وتزيد من سرعة التفكير، وتعمل ممارسة الألعاب الإلكترونية على التعود والتدريب على التعامل مع التقنيات الحديثة واحتراف العمل عليها، وتعمل على تنمية الذكاء وتنشيط الانتباه والتركيز، لأنها تقوم على عوالم افتراضية خيالية وحل الألغاز والأحاجي. وتزود هذه الألعاب الطفل بالنشاط والحيوية، كما تتيح الفرصة لممارسة خطوات حل المشكلات الذي يحفز التفكير العلمي، ومن إيجابياتها أيضاً أنها تولد روح المنافسة بين الأصدقاء في الألعاب ذات اللاعبين المتعددين.

وقد كانت دراسة الألعاب تقتصر في معظمها على مجالات مثل الأنثروبولوجيا ودراسة ألعاب الحضارات الماضية ولكن عندما أصبحت ألعاب الفيديو أكثر شعبية في الثمانينات، زاد الاهتمام بدراسة الألعاب وبدأ العلماء يَكونون فكرة مفادها إن دراسة

الألعاب يمكن وينبغي أن تعد مجالاً علمياً بحد ذاته. إذ يسأل الأشخاص الذين يدرسون أو يبحثون عن المنهج العلمي الاجتماعي لدراسات الألعاب (لودولوجي) ماذا تفعل الألعاب بالناس؟ ثم يقومون بإجراء الأبحاث باستخدام موارد مثل الدراسات الاستقصائية والتجارب المخبرية التي تسيطر عليها، ليتحقق الباحثون في هذا المجال من كل الفوائد والأضرار المحتملة للألعاب الإلكترونية على الناس، إن تأسيس علم (لودولوجي) يؤكد لنا حقيقتين مهمتين في هذا الصدد هما: ١- إن الألعاب الإلكترونية تحولت من مجرد وسيلة ثانوية إلى ظاهرة أساسية في حياة البشر، وعلى أساس ذلك استحققت أن يكون لها علم خاص قائم بنفسه.

٢- إن الألعاب الإلكترونية صارت مصدر تأثير فاعل في المجتمع، فلا بد من تأسيس علم يبحث في طبيعة هذا التأثير لاستثمار فوائده ومعالجة أضراره. (الكعبي، ٢٠١٧، ٢٤-٢٥)

أن سعة انتشار هذه الألعاب أحدثت جدلاً واسع النطاق حول النواحي الإيجابية والنواحي السلبية لها. ويظهر من خلال الأدبيات الكثيرة التي تناولت تأثيرات الألعاب الإلكترونية، حيث يلاحظ أن هناك توجهين أساسيين حول أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال والمراهقين. الاتجاه الأول يرى أن للألعاب الإلكترونية تأثيرات إيجابية على الأطفال والمراهقين يظهر خصوصاً في القدرات الذهنية والمهارات المعرفية في التعلم. بينما يرى الاتجاه الثاني أن للألعاب الإلكترونية تأثيرات سلبية تظهر في العزلة الاجتماعية وقلة الحركة والصحة الجسدية والعدوان.

وقد تناولت العديد من الدراسات والبحوث الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بمتغيرات مختلفة ومتنوعة، ركزت معظمها على الجانب الأكاديمي والتحصيل الدراسي والدافعية للتعلم وتوظيفها في العملية التعليمية.

حيث كان تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل موضوع العديد من الدراسات منها دراسة (Cumming & Vandwater, 2007) بالولايات المتحدة الأمريكية حيث



قام الباحثان بسبر آراء فئة المراهقين (أعمارهم بين ١٠ - ١٩ سنة) توصلوا من خلالها أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلباً على التحصيل الدراسي، وأيضاً نتائج دراسة (Weis, R & Cerankosky, B.,2010) التي توصلت إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى تراجع النتائج في القراءة والكتابة. بينما أشارت نتائج دراسة (بشناق، ٢٠٠٧) إلى أن ألعاب ليغو داتا الكمبيوترية لها تأثير في التحصيل الدراسي وتنمية التفكير الابتكاري. وهذا ما أكدته دراسة (الكندري، ٢٠١٩) حيث توصلت النتائج إلى أن الألعاب الإلكترونية تزيد وتدعم مستوى الإدراك والفهم لدى الطالب، وتنمي لديه مهارة التفكير النقدي. كما أشار (المشيقح، ٢٠٠٦) إلى أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تغطي الجوانب التعليمية الثلاثة المعرفية- الوجدانية- المهارية بين التلاميذ. كما أوصى (الصواف، ٢٠٠٨) بالاهتمام ببرمجيات الألعاب التفاعلية التعليمية لمدى تأثير الأطفال بهذه الألعاب، كما أوصت دراسة (البصال، ٢٠٠٨) بالبحث حول فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم اللغوية لدى أطفال الرياض الموهوبين. حيث تعتبر من أكثر البرمجيات إثارة لدافعية المتعلم ومناسبة للتعليم في المرحلة الابتدائية. فهي تدفع المتعلم للتعلم من خلال التدريب والمران، ليكتسب مهارات وخبرات واتجاهات معينة من اللعب. توصلت دراسة (Marina,2009) إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية كان له أثر فعال في تنمية التحصيل الدراسي ودافعية الإنجاز لدى المتعلمين في مادة الرياضيات.

وحول دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والاجتماعية أجري (نصيرات، ٢٠٢٢) دراسة طبقت على طلاب مرحلتى الإعدادية والثانوية بمدينة الطيبة بفلسطين، وتوصلت الدراسة إلى أن مستوى الآثار النفسية والاجتماعية السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية جاء منخفضاً، حيث بلغ المتوسط الحسابي لجميع الآثار النفسية والاجتماعية السلبية (١,٥٠)، وانحراف معياري (٠,٦٩)، كما أكدت دراسة (الهدلق، ٢٠١٣) أن هناك آثار إيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية ومنها أنها تسهم في

تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية مثل مهارة البحث عن المعلومات ومهارة الطباعة والكتابة واكتساب اللغات الأجنبية ومهارات التفكير الناقد وحل المشكلات. كما توصلت دراسة (عبدالرحمن، ٢٠١١) إلى أن الوسائط الإلكترونية وفرت للطفل فرصة غير مسبوقه للتواصل والتعارف مع أصدقاء من مختلف الثقافات، كما أنها فتحت مجالاً جديداً للحوار الأسري بين الطفل والوالدين، لو أحسن الوالدان استغلالها بمشاركة الطفل في اللعب والتصفح.

وقد أجرى (Angeline K., & at el, 2015) دراسة طولية مدتها ثلاث سنوات حول ألعاب الفيديو بين (٢٥٢٧) طفلاً ومراهقاً في سنغافورة تتراوح أعمارهم بين (٩ و١٧) عاماً بهدف رئيسي هو التحقيق في الآثار الإيجابية والسلبية في ممارسة ألعاب الفيديو، وشملت الآثار الإيجابية التي تم التحقق منها وجود السلوك الاجتماعي الإيجابي والتعاطف والعلاقات الاجتماعية بين أفراد عينة الدراسة.

وعلى النقيض، تناول بعض الباحثين هذه الظاهرة بالبحث والدراسة للتعرف على آثارها السلبية على ممارستها، ففي دراسة قامت بها (Maia,2010) حول مخاطر الألعاب الإلكترونية وكيفية استخدامها بشكل صحيح لتعظيم فوائدها والتقليل من أضرارها، أسفرت النتائج عن وجود تأثيرات سلبية للألعاب الإلكترونية تتمثل في قلة التواصل الاجتماعي مع المحيطين، والعزلة الاجتماعية، وأوصت بضرورة إجراء المزيد من البحوث وتقديم نتائجها من خلال وسائل الإعلام بحيث يكون لدى الأسرة وعي بالإيجابيات والسلبيات قبل شرائها. كما أظهرت دراسة (إبراهيم، ٢٠٢١) المشكلات التي يواجهها أولياء الأمور نتيجة ممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية، وأوضحت أن الآثار السلبية المترتبة عن ممارسة الألعاب عديدة من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، وأيضاً إدمان الأطفال على هذه الألعاب مما قد يترتب عليه مشكلات البصر والسمع، وبالنظر إلى وجهة نظر أولياء الأمور، فإن الأهالي يعانون حقيقة نتيجة سهر الأطفال على الألعاب الإلكترونية مما يؤثر على تحصيلهم

الدراسي، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما قد تسبب في الكثير من المشكلات داخل الأسرة، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة.

وهذا ما أكدته دراسة (قويدر، ٢٠١٢) التي أشارت إلى وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الأسرية، فمفردات العينة يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحدث مع العائلة، وهذا ما يخلق فجوة بين الأبناء وأوليائهم لكثرة تعلقهم بالألعاب على حساب التحدث مع العائلة والوالدين.

كما أكدت ذلك دراسة (الشيخي الزوي، ٢٠٢٢) التي حاولت التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الأسرية وتوصلت إلى أن العلاقات الأسرية الاجتماعية تأثرت نوعاً ما بالألعاب الإلكترونية. وهذا ما توصلت إليه دراسة (ميهوب، ٢٠١٣). التي تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من (٤-٦) سنوات وتوصلت النتائج إلى اختلاف المهارات الاجتماعية بالنسبة للبنود (التواصل مع الآخرين، التفاعل الاجتماعي، السلوك الاجتماعي) والدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية، باختلاف عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية، لصالح الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بصورة أقل، بينما وجد عدم اختلاف المهارات الاجتماعية بالنسبة لبنود (التعبير الانفعالي، المشاركة، والتعامل مع البيئة المدرسية).

واتفقت معهم دراسة (عبد العال، ٢٠١٩) التي توصلت إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة بين درجة إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية وبعض الأمراض الاجتماعية المتمثلة في الاكتئاب النفسي والعزلة الاجتماعية والعنف. كما أوضحت دراسة (عقيب ولراري، ٢٠١٩) أن هناك آثار سلبية لاستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية على النتائج الدراسية والنواحي النفسية والسلوكية لديهم.

ومما سبق يتضح أن العديد من الدراسات والبحوث أشارت إلى الآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية من اكتساب السلوك العدواني والعنف والتتمر وخاصة

التنمر المدرسي بالإضافة إلى ما يتركه استخدام هذه الألعاب الإلكترونية لفترات من آثار سلبية على صحة مستخدميها، مثل الإصابة بضعف النظر وآلام في الرقبة والظهر نتيجة الجلوس لساعات طويلة أمام شاشات الأجهزة الإلكترونية، وقد يعاني الفرد من الإجهاد العام والإحساس بالصداع وأحيانا قد يشعر بالقلق والاكتئاب والعزلة الاجتماعية، كما تؤدي إلى العزوف عن متابعة التحصيل الدراسي والانشغال الدائم بهذه الألعاب وندرة الاهتمام بالمدرسة والواجبات المدرسية، كما قد تبرز مشكلة تشتت الانتباه كنتيجة لممارسة هذه الألعاب والتي قد تعيق تفاعل الطلبة مع البيئة المحيطة بهم وقد يصل الأمر إلى الانعزال عن العالم المحيط بهم أثناء اللعب مما يفقدهم التركيز على ما يحيط بهم من مواقف حياتية وتعليمية. كذلك قد تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى قصور في الكفاءة الاجتماعية حيث يقل وعى الفرد بمشاعر الآخرين واهتماماتهم واحتياجاتهم ويجد صعوبة في التواصل والتفاعل البناء الأمر الذي يترك أثره في شخصيته ويدفعه إلى الانسحاب الاجتماعي والبعد عن مواقف التفاعل الاجتماعي مع الآخرين نتيجة ما يشعر به من عدم القدرة على الاندماج في البيئة الاجتماعية التي يعيش ضمنها وبالتالي زيادة مستوى إحساسهم بالعزلة الاجتماعية.

وعلى الرغم مما سبق ذكره من آثار سلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية إلا أن ألعاب الواقع الافتراضي تعد واحدة من الوسائل الأكثر شعبية في تقنية التعليم الحديثة، والتي تستخدم بشكل متزايد في المدارس لتعزيز التعليم والتعلم. فضلاً عن كونها تتميز بمجموعة من الخصائص تمثلت في أنها تمنح اللاعب كل من المتعة والترفيه والتسلية الاجتماعية وتشجع العمل الجماعي والتعاون والاتحاد العام وتقوي المهارات الأكاديمية وتزيد من ثقة المراهق بنفسه وتزيد من قدرته على حل المشكلات التي تواجهه وتكسب المراهق زيادة متميزة في التنسيق والسرعة وتنشيط الذاكرة وحتى القوة والعزيمة التي تمدها بعض الألعاب القتالية، كما تستعمل هذه الألعاب في العلاج النفسي

والسيكولوجى ومعالجة الذين يعانون من الاضطرابات العصبية والإدراكية.(براهمي؛  
ضافري، ٧٧، ٢٠٢٠)

كما تبرز أهمية اللعب في تنمية النواحي الاجتماعية حيث تساعد الأطفال على  
الابتكار وإعادة التشكيل وتنمية القدرة على حل المشكلات واستغلال أوقات الفراغ بما  
يعود على الطفل نفسه بالنفع والمتعة. ومن خلال السلوك الاجتماعي أثناء اللعب يسهم  
في اكتشاف الطفل لذاته وتوفير فرصة جيدة لإقامة علاقات اجتماعية مع الآخرين ومن  
خلال المشاركة الفاعلة في النشاطات التلقائية يتم بناء شخصية الطفل السوية ومساعدته  
على تنمية مهارته الاجتماعية.

وهو ما أكدته دراسة (R. Sanchez, & at el, 2017) التي سعت إلى  
التحقق من فاعلية الألعاب الإلكترونية في تحسين المهارات الاجتماعية والصحة العقلية  
لدى الأطفال الذين يعانون من عجز في المهارات الاجتماعية، حيث قامت مجموعة  
البحث باختيار عينة من الأطفال الذين يعانون من صعوبات في التأقلم الاجتماعي مع  
أقرانهم، وتوصلت النتائج إلى تحسن الأطفال الذين لعبوا المغامرات بشكل ملحوظ من  
الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي مقارنة بالأطفال الذين لم يلعبوا اللعبة في محور الأمية  
الاجتماعية والقلق الاجتماعي والإيذاء المتكرر والرضا الاجتماعي.

لذلك سعت الباحثة إلى التركيز على الجوانب الإيجابية لممارسة الألعاب  
الإلكترونية، وأن هذه الألعاب يمكن أن تساعد في تنمية الكفاءة الاجتماعية للمراهقين  
على النحو التالي:

- تشجيع التعاون والتفاعل: تحفز الألعاب الافتراضية التعاون والتفاعل، حيث يتعاون  
اللاعبون مع بعضهم البعض في إنجاز المهام، وتنمي هذه الخصائص القدرة على  
التواصل مع الآخرين وتحسين قدراتهم الاجتماعية.

- تعزيز التحكم العاطفي: تساعد الألعاب الافتراضية في تعزيز التحكم العاطفي، حيث يتعلم اللاعبون كيفية التعامل مع الصعاب والإحباط والتحديات المختلفة ويمكنهم تطبيق هذا المفهوم في حياتهم اليومية.

- تحسين التفكير الناقد وحل المشكلات: تشجع العديد من الألعاب الافتراضية التفكير الناقد وحل المشكلات، حيث يتعلم اللاعبون كيفية التفكير بشكل أكثر تحليلاً وإيجاد الحلول للمشاكل المختلفة.

- زيادة التحفيز وتحسين الذاكرة: تحفز الألعاب الافتراضية اللاعبون وتساعدهم على تحسين ذاكرتهم، حيث يتعلمون كيفية تذكر التفاصيل الدقيقة والمهمة وتطبيقها في المستقبل.

- تحفيز الطلاب على التعلم: تزيد الألعاب الافتراضية من حماس وتشجيع الطلاب على التعلم وتحسين قدراتهم العقلية والذهنية.

وعلى الجانب الآخر نجد أن هناك دراسات وبحوث تناولت الكفاءات والمهارات الاجتماعية وعلاقتها ببعض المتغيرات، مثل دراسة (صقر، ٢٠٢٣) التي هدفت إلى التعرف على فعالية تطبيق برنامج الخطوة الثانية لتعليم وتنمية المهارات الاجتماعية العاطفية، لعينة من أطفال الصف الثاني الابتدائي (تتراوح أعمارهم ما بين ٧ إلى ٨ سنوات). وقد توصلت إلى أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات استجابات أسر ومعلمات الطالبات في التطبيق القبلي، وبين متوسط درجاتها في التطبيق البعدي مما يدل على أن البرنامج لم يؤثر بالشكل المطلوب على عينة الدراسة بتقدير أسر ومعلمات الطالبات.

كما سعت دراسة (مهدي؛ محمد، ٢٠١٧) إلى التعرف على مدى فاعلية البرنامج المقترح في تنمية دافعية التعلم ومهارات التعلم الاجتماعي والعاطفي وأظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائية بين متوسط درجات الطلاب في المجموعتين في مقياس الدافعية للتعلم ومهارات التعلم الاجتماعي والعاطفي لصالح المجموعة التجريبية.

وهدفت دراسة (موسي، ٢٠٢٠) إلى الكشف عن فاعلية برنامج تدريبي قائم على تنمية الكفاءة الاجتماعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة في منطقة الباحة، وأظهرت النتائج أن للبرنامج التدريبي فاعلية كبيرة في تنمية الكفاءة الاجتماعية لدى طالبات المجموعة التجريبية على جميع أبعاد المقياس (المهارات الشخصية، الأكاديمية، ضبط الذات)، كما أظهرت وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية (التي درست باستخدام برنامج تدريبي) ودرجات طالبات المجموعة الضابطة في تنمية الكفاءة الاجتماعية لصالح المجموعة التجريبية.

كما سعت دراسة (التميمي، ٢٠٢١) إلى تحديد المهارات اللازمة لتهيئة بيئات التعلم الآمنة وفق متطلبات التعلم الاجتماعي العاطفي، ورصد الحاجات التدريبية لدى معلمات المرحلة الثانوية في ضوء هذه المهارات، ومن ثم بناء برنامج تدريبي يفي بحاجاتهن المهنية، وتوصل البحث إلى أن الحاجات التدريبية لدى معلمات المرحلة الثانوية في مجال تهيئة بيئات التعلم الآمنة جاءت مرتفعة في مجال تحفيز التطور العاطفي والاجتماعي ومجال تعزيز الإدارة الذاتية والتنظيم المعرفي، ومجال بناء المناخ الاجتماعي الإيجابي وتعزيز العلاقات الإنسانية الداعمة، ومجال توفير التقييم والتغذية الراجعة، ومجال تنظيم الحجرة الصفية وتوجيه السلوك والتعامل مع الأخطاء. كما استهدفت دراسة (محمد، ٢٠١٨) التعرف على فاعلية برنامج إثرائي للثقافة العلمية قائم على التعلم الاجتماعي العاطفي لتنمية الحس العلمي وبعض المهارات الحياتية لرواد المركز الاستكشافي للعلوم والتكنولوجيا وتوصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية البرنامج المقترح الإثرائي للثقافة العلمية والقائم على التعلم الاجتماعي العاطفي في تنمية الحس العلمي والمهارات الحياتية قيد الدراسة ولرواد المركز الاستكشافي للعلوم والتكنولوجيا عينة البحث. وأجرى (Jones & at el, 2017) دراسة حول تعزيز الكفاءات الاجتماعية والعاطفية في المدرسة الابتدائية وهدفت الدراسة إلى جعل مهارات التعلم الاجتماعي والعاطفي سمة رئيسية في المدارس الابتدائية، وأن يحصل الأطفال الذين

يتقنون تلك المهارات على علاقات أفضل بالآخرين ويتحسن أدائهم المدرسي ويتمتعون بصحة عقلية وجسدية أفضل واستخدم المنهج التحليلي، لمعرفة مصادر الاختلاف في تأثير برامج التعلم الاجتماعي العاطفي المصممة للمرحلة الابتدائية وخرجت الدراسة بنتائج إيجابية من ناحية السلوك، حيث ظهر أثر المهارات الاجتماعية والعاطفية في خفض العدوان والاكنتاب والقلق. كما أجرى (Boncu & at el,2017) دراسة تحليلية تبحث في كفاءة التعلم الاجتماعي العاطفي- برامج لتنمية الأطفال والمراهقين وهدفت الدراسة إلى التوصل إلى أثر التعلم الاجتماعي والعاطفي على سلوك الأطفال والمراهقين وعلى قدرتهم على استيعاب المشاكل المحيطة، وبينت أن برامج التعلم الاجتماعي والعاطفي يمكن أن تقلل من مشكلات الشباب من خلال تعزيزها للمهارات الاجتماعية والعاطفية، كما أظهرت النتائج أن تأثير البرامج أكثر فاعلية وإيجابية على المرحلة العمرية من ٧ إلى ١٢ سنة.

وأوضحت دراسة (يونس، ٢٠١٧) مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع بفلسطين، وأظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية إيجابية ذات دلالة إحصائية بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى الطلبة عينة الدراسة.

وسعت دراسة (الهاشمي، ٢٠١٦) إلى التحقق من فاعلية برنامج مقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض المهارات الاجتماعية لأطفال التربية التحضيرية، ركزت الدراسة على ثلاثة أبعاد وهي التواصل الاجتماعي والتعاون والمشاركة وانتهت الدراسة إلى التحقق من فاعلية البرنامج المقترح، حيث تحسنت المهارات الاجتماعية لأطفال المجموعة التجريبية.

كما أكدت دراسة (Lobel,& et al, 2017) أنه لم يكن للألعاب العنيفة أي تأثير على التغيرات النفسية والاجتماعية. وأن اللعب التعاوني لم يكن له أي تأثير على



التغيرات في السلوك الاجتماعي الإيجابي. في حين أن اللعب التنافسي كان مرتبطاً بانخفاض في السلوك الاجتماعي الإيجابي.

كما سعت دراسة (السعود وآخرون، ٢٠١٥) إلى الكشف عن المهارات الاجتماعية لدى طالبات كلية الأميرة عالية الجامعية مستخدمات لشبكات التواصل الاجتماعي وغير مستخدمات من مستوى البكالوريوس والدبلوم ومن سكان المدينة أو القرية، وأظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائياً في درجة المهارات الاجتماعية بين الطالبات المستخدمات لشبكة التواصل الاجتماعي وغير المستخدمات لصالح الطالبات المستخدمات. وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة المهارات الاجتماعية بين الطالبات المستخدمات لشبكة التواصل الاجتماعي وغير المستخدمات تعزى لمتغير المستوى الدراسي أو لمتغير مكان السكن. وفي ضوء النتائج تم تقديم بعض التوصيات منها العمل على تشجيع الطالبات على استخدام شبكات التواصل لتعزيز مهاراتهن الاجتماعية.

كما أوضحت دراسة (نعيمة، ٢٠٢٠) دور اللعب في تنمية المهارات الاجتماعية لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات والتعرف على ترتيب المهارات الاجتماعية، وتوصلت الدراسة إلى أن للعب دور عال في تنمية مهارة التواصل الاجتماعي لدى طفل الروضة وتنمية مهارة الضبط الانفعالي وتنمية مهارة التعاون وتنمية المهارات الاجتماعية وجاء ترتيب مهارة الضبط الانفعالي في الرتبة الأولى ثم يليها مهارة التواصل الاجتماعي ويليهما في الرتبة الثالثة مهارة التعاون.

ومما سبق يتضح ندرة الدراسات والبحوث – في حدود اطلاع الباحثة- التي تناولت العلاقة بين ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية وتنمية الكفاءة الاجتماعية لديهم. من هذا المنطلق يمكن تحديد مشكلة البحث في التعرف على العلاقة بين ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية وتنمية الكفاءة الاجتماعية لديهم؟

**ويمكن بلورة مشكلة البحث في التساؤلات التالية:**

- ما الألعاب الإلكترونية الأكثر تفضيلاً لدي عينة البحث؟

- ما حجم ممارسة المراهقين عينة البحث لممارسة الألعاب الإلكترونية؟
- ما العلاقة بين ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية والتفاعل الاجتماعي لديهم؟
- ما العلاقة بين ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية والانخراط الاجتماعي لديهم؟
- ما العلاقة بين ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية والثقة الاجتماعية لديهم؟
- ما العلاقة بين ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية والتعاون الاجتماعي لديهم؟
- ما العلاقة بين ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية والقيادة الاجتماعية لديهم؟
- ما العلاقة بين ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية والانتماء الاجتماعي لديهم؟
- ما الفروق في الكفاءات الاجتماعية المكتسبة بين المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية باختلاف النوع؟

#### أهداف البحث

- دراسة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين.
- تعرف الألعاب الإلكترونية الأكثر تفضيلاً لدى المراهقين.
- تعرف حجم ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية.
- تعرف الفروق بين أفراد العينة في الكفاءة الاجتماعية وفقاً للنوع.

#### أهمية البحث

تكمن أهمية البحث الحالي في:

#### أولاً: الأهمية النظرية

وقد تمثلت في أهمية:

- الدور الذي يمكن للألعاب الإلكترونية أن تقوم به في تنمية الكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين.
- الآثار الإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية ومحاولة توظيفها في النواحي التعليمية والمعرفية والتربوية.
- فهم تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الاجتماعي للمراهقين وانفعالاتهم.

## ثانياً: الأهمية التطبيقية

- يمكن لنتائج هذا البحث أن تسهم في تطوير استراتيجيات فعالة لاستخدام الألعاب الإلكترونية كأداة لتعزيز المهارات الاجتماعية والعاطفية بين الأطفال والشباب.
- يمكن لهذه الدراسة أن تفيد في تصميم الألعاب التعليمية التي تعزز تنمية المهارات الاجتماعية والعاطفية الإيجابية بين المراهقين.
- الخروج بنتائج تفيد الآباء والمعلمين والمتخصصين بدور الألعاب الإلكترونية في حياة المراهقين وكيفية توظيفها في البيئات التعليمية والعلاجية.
- إتاحة مقياس يهدف لقياس العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية واكتساب أبعاد الكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين قد يفيد الباحثين والمتخصصين في مجال العلوم النفسية والتربوية.

## حدود البحث

- الحدود الموضوعية: تتحدد بمتغيرات الدراسة التي تتمثل في الألعاب الإلكترونية والكفاءة الاجتماعية.
- الحدود البشرية: المراهقون الذين تقع أعمارهم ما بين (١٣- ١٨) عام.
- الحدود المكانية: تتحدد بمدارس محافظة الجيزة.
- الحدود الزمنية: تتحدد بالعام الدراسي ٢٠٢٢-٢٠٢٣.

## مصطلحات البحث

## الألعاب الإلكترونية Electronic Games

تُعرّف الألعاب الإلكترونية بأنها ألعاب تفاعلية تُشغل باستخدام أي جهاز إلكتروني متخصص كأجهزة الحاسوب وأجهزة الهواتف الذكية، وأجهزة التلفاز، كما يُمكن تشغيل الألعاب الإلكترونية من خلال الشبكات المعتمدة على وجود خوادم خاصة، والتي يمكن الوصول إليها من خلال الإنترنت، حيث تسمح تلك الخوادم للمستخدمين بممارسة اللعب وحدهم أو مع أشخاص آخرين.

وتعرف إجرائياً: بجميع الألعاب التي يمارسها المراهقين عبر هواتفهم الذكية المحمولة.

## الكفاءة الاجتماعية Social Competence

الكفاءة الاجتماعية بشكل عام دالة لمجموعة من المهارات الاجتماعية التي تمكن الشخص من إقامة علاقات اجتماعية إيجابية مع الآخرين والتصرف بطرائق بناءة في سياق التفاعلات الاجتماعية للجماعات التي يحيا في إطارها، وتتضمن هذه المهارات: التعاطف، وتنظيم الانفعال، واتخاذ منظور الآخرين، والتعاون، والرقّة واللفظ والصدقة، ومهارات حل المشكلة الاجتماعية. (Bornstein, Hahn. & Haynes, 2010)

**التعريف الإجرائي للكفاءة الاجتماعية:** مجموعة متنوعة من المهارات والقدرات التي تمكن الأفراد من التنقل في المواقف الاجتماعية بنجاح، بما في ذلك مهارات التفاعل الاجتماعي والانخراط الاجتماعي والثقة الاجتماعية والتعاون الاجتماعي والقيادة الاجتماعية والانتماء الاجتماعي، (وهي ما تمثل أبعاد الكفاءة الاجتماعية) والدرجة الكلية التي يحصل عليها أفراد العينة علي مقياس هذه الأبعاد.

## مرحلة المراهقة Adolescence

يمكن تعريف المراهقة بيولوجياً، على أنها انتقال جسدي يتميز ببداية سن البلوغ وانتهاء النمو الجسدي؛ أو معرفياً، على أنها تغييرات في القدرة على التفكير بشكل تجريدي ومتعدد الأبعاد؛ أو اجتماعياً، على أنها فترة تحضير لأدوار البالغين. تشمل تغييرات البلوغ والتغيرات البيولوجية الرئيسية، التغييرات في الأعضاء التناسلية، والطول، والوزن وكتلة العضلات، بالإضافة إلى التغييرات الرئيسية في بنية الدماغ وتنظيمه. يشمل التقدم المعرفي الزيادة في المعرفة والقدرة على التفكير المجرد والتفكير بشكل أكثر فعالية.

وتعرف إجرائياً بالمرحلة العمرية التي تبدأ من سن ١٣ عاماً وقد تنتهي في سن ١٨ عاماً.

## الألعاب الإلكترونية Electronic Games

أدت التطورات التكنولوجية الرقمية السريعة التي شهدها العالم، إلى تغيير في مفهوم اللعب عند الأطفال، وحين ارتبط لعب الأطفال بتعالى صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالبًا ما تكون حديقة المنزل، جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها.

وتتنمي ألعاب الحاسوب والفيديو والإنترنت إلى ثقافة الوسائط المتعددة الجديدة Multimedia المستندة إلى تكنولوجيا الحاسوب الرقمية، وقد أصبحت هذه الألعاب أكثر شيوعًا خلال العشرين سنة الماضية خاصة بين الشباب والصغار، ففي البداية اعتمد لعبها على الشباب والراشدين الذين كانوا متحمسين للحاسوب، وفي بداية التسعينات أصبحت موضوعًا مهمًا في حياة الأطفال الصغار ولقد نجحت صناعة ألعاب الحاسوب في جذب هؤلاء المستهلكين الصغار من الناحية الفنية للعبة حيث أصبح اللعب أسهل من السابق، فالفرد لا يحتاج إلى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب، كما أن الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل استخدامًا إلى حد ما مما ساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب. (الشحروري، ٢٠٠٨، ٢٤)

وقد انتشرت الألعاب الإلكترونية على نطاق واسع لدرجة أنها أصبحت من أهم سمات عصر المعلومات، فأصبح لها برمجيات تحاكي واقعًا حقيقيًا أو افتراضيًا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، بل أصبحت الألعاب الإلكترونية تمثل أداة تحدي لقدرات المستخدم حيث أنها تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد ومن البطء إلى السرعة مما جعل الأطفال يقبلون عليها وهذا ساهم في انتشارها، إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، حيث تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة حتى أنها أصبحت جزءًا من غرفة الطفل بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم

أينما ذهبوا ليسعدوا أطفالهم بها حيث نمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم لدرجة أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم.

أن هذه الألعاب ليست مجرد هواية ممتعة للأشخاص المنعزلين، بل هي طريقة جديدة ومختلفة للتواصل البشري، أوجدها العصر الرقمي والثورة الصناعية الرابعة، فهي تبقى اللاعب على تواصل دائم، حيث تحافظ الألعاب عبر الإنترنت على اتصال اللاعبين ببعضهم البعض بطريقة لم تكن نتوقعها أبداً. وقد اعتقد كثير من الآباء أن الألعاب الإلكترونية ستجعل أطفالهم غير اجتماعيين، لكن العكس هو ما حدث، فبدلاً من قيام علاقات اتصال محدودة في الحي أو المدينة، استطاع هؤلاء الأطفال إنشاء شبكة علاقات اجتماعية دولية عابرة للقارات، وهو شيء جديد لم يحدث من قبل، فمع تطور البشرية تطورت أيضاً طرق التواصل الاجتماعي وكل شيء نقوم به. فهناك الكثير من الألعاب التي لا يمكن ممارستها إلا بشكل جماعي وعن طريق فرق متعددة، حيث يصبح الفرد جزءاً من فريق عمل له هدف واحد وهو الفوز في اللعبة، وهذا يعني التواصل الدائم بين أعضاء الفريق، وقضاء الكثير من الوقت معاً في وضع الخطط والاستراتيجيات، ويؤدي القيام بهذه المهام في فريق عبر الإنترنت إلى تحسين مهارات العمل الجماعي في الحياة الواقعية، وتكون مهارات مثل هذه أفضل عندما يتم تعلمها في سن مبكرة، لذلك يعد هذا جانباً ممتازاً للعديد من اللاعبين الذين يبدؤون اللعب في سن مبكرة، وهو ما سيزيد من مهاراتهم وقدراتهم في الحياة العملية فيما بعد.

<https://1-a1072.azureedge.net/tech/الألعاب-الإلكترونية-تصنع-تواصل/20/3/2022>

أما فيما يتعلق بالقدرة على استخدام كافة مهارات الاتصال التي تستخدم في العلاقات الاجتماعية الواقعية، فيعود ذلك بالتأكيد إلى الدور الهام والخطير الذي باتت تقوم به التقنيات والوسائط التكنولوجية في عملية التفاعل الإنساني عبر الاتصال من خلال شبكة الإنترنت، فإذا كان الاتصال عبر الهاتف الأرضي أو الهاتف الجوال منذ عقد من الزمن كان مقتصرًا على نقل الصوت فقط، فإنه الآن وبفضل التطور في

التقنيات المستخدمة في عملية التواصل عبر شبكة الإنترنت بات قادرًا على إيجاد موقف اتصالي حي بكل ما تحمله العبارة من معان، فبإمكان أي شخص الآن أن يتحدث إلى الآخر وهو أثناء هذه العملية يسمعه ويراه ويستطيع كلا الطرفين أن يرصدا كافة الانفعالات الإنسانية التي تحدث أثناء عملية الحوار ومن ثم بات الإنسان قادرًا على أن يستخدم كافة مهارات الاتصال الإنساني اللفظي منها وغير اللفظي عبر هذه العلاقات الافتراضية. (الضبع، ٢٠١٥، ٤٩)

#### التأثيرات الإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية

أ- تحسين المهارات العقلية والحركية: حيث تشير العديد من الدراسات إلى أن الألعاب الإلكترونية تحسن القدرة على التفكير الإبداعي وحل المشكلات، فضلاً عن تطوير المهارات الحركية والتنسيق بين اليد والعين.

فالألعاب تساعد على تنمية الذاكرة وسرعة التفكير وتطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق، كما أنها تعلم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفز التركيز والانتباه وتنشط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة، كما إن هذه الأجهزة تعلم الطفل التفكير العلمي الذي يتمثل بوجود مشكلة ثم التدرج بحلها. (الكعبي، ٢٠١٧، ٤٢)

ب- تحسين الصحة النفسية: تشير بعض الدراسات إلى أن الألعاب الإلكترونية قد تحسن الصحة النفسية، مثل الاكتئاب والقلق والتوتر. (Lobel et al., 2017)

ج- تحسين الحياة الاجتماعية: يمكن للألعاب الإلكترونية أن تساعد على تعزيز الحياة الاجتماعية، مثل تشجيع التفاعل الاجتماعي وتعزيز الصداقات. (Kowert et al., 2014)

#### التأثيرات السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية

أ- الإدمان الرقمي: يمكن للألعاب الإلكترونية أن تؤدي إلى الإدمان الرقمي، وهذا يمكن أن يؤثر على الحياة الاجتماعية والصحة النفسية للأفراد. (Kuss & Lopez- Fernandez, 2016)

**ب- التأثير على الصحة الجسدية:** يمكن للألعاب الإلكترونية أن تؤثر على الصحة الجسدية بسبب الجلوس الطويل أمام الشاشة، مما يزيد من خطر السمنة وأمراض القلب.

(Council on Communications and Media, 2016)

**ج- التأثير على السلوك:** تشير بعض الدراسات إلى أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تؤثر على السلوك، مثل العنف والعدوانية والانفعالات السلبية. ولاسيما لدى الأطفال والمراهقين بشكل خاص، فهذه المشاهد تدفع الطفل أو المراهق إلى تمجيد العنف واعتباره سمة أساسية للتفوق وأنه أفضل أسلوب لحل المشاكل التي تواجه المرء في حياته، وبخاصة أن الطفل أو المراهق هو الذي يتقمص الدور العنيف في اللعبة الإلكترونية مباشرة، فيشارك بنفسه أداء مشاهد التعذيب والقتل الدموي التي تظهر في اللعبة بشكل متكرر. (الكعبي، ٢٠١٧، ٤٥)

#### دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية

توجد العديد من الدوافع التي تدفع المراهقين لممارسة الألعاب الإلكترونية، ومن بين هذه الدوافع:

**التسلية والاسترخاء:** حيث تعد الألعاب الإلكترونية وسيلة ممتعة ومسلية لقضاء وقت الفراغ والاسترخاء.

**التحدي والمنافسة:** حيث يشعر المراهقون بالتحدي والإثارة عند اللعب مع الآخرين، ويتطلعون لتحقيق الفوز والانتصار على المنافسين.

**التعلم والتطوير:** حيث تعد الألعاب الإلكترونية وسيلة لتعلم مهارات جديدة، مثل الإستراتيجية والتخطيط، وتساعد على تطوير الذكاء والتفكير الإبداعي.

**التواصل الاجتماعي:** حيث تمكن المراهقين من التواصل مع أشخاص آخرين من خلال الألعاب الإلكترونية، سواء كانوا من أصدقاءهم أو من خلال المجتمعات التي ينتمون إليها.

**الهروب من الواقع:** حيث يستخدم بعض المراهقين الألعاب الإلكترونية كوسيلة للهروب من الواقع المحيط بهم، والتخلص من الضغوط النفسية والمشاكل الشخصية.



## الكفاءة الاجتماعية Social Competence

تعد الكفاءة الاجتماعية مظلة لجميع المهارات الاجتماعية التي يحتاجها الفرد لكن ينجح في حياته وعلاقاته الاجتماعية، فالشخص ذو الكفاءة الاجتماعية المرتفعة ينجح في اختيار الطرق المناسبة لكل موقف، ثم يستخدمها بطرق تؤدي نتائج إيجابية تعود بالنفع عليه وعلى المجتمع (حسن، ٢٠٠٣، ٢١٢)

وتسهم الكفاءة الاجتماعية في التفاعل الجيد، والمثمر مع الأفراد ومن حولهم، كما تساعد على اختيار المكان والوقت المناسب للحديث والنقاش مع الآخرين، وتساعد في التعرف على السمات الشخصية لمن يتعامل معهم من المراجعين، مما يساعدهم على اختيار أفضل المكان والزمان والوسيلة لكيفية التعامل معهم وكسب أكبر قدر ممكن من رضاهم عن أي موضوع . (Faber & et al,1999)

والكفاءة الاجتماعية هي قدرة الفرد على إجادة بعض المهارات الاجتماعية التي تساعد على الاتصال والتفاعل مع الآخرين، كما تساعد في معرفة أفضل المفاهيم التي من شأنها مساعدته في التفسير السليم لسلوكيات الأفراد الذين يتعاملون معهم، وتفسير هذه السلوكيات والقدرة على التنبؤ بها مستقبلاً. (wendy,1989,4)، والمهارة الاجتماعية هي تصرف متقن لبلوغ هدف معين في سياق علاقة بينية في موقف محدد، ويمكن القول إن الطبيعة النوعية للمهارة الاجتماعية ليست أفكاراً وقيماً ومعتقدات بل قدرات وتصرفات أو أنماط سلوك تنطوي على أفكار ومشاعر ووجدانيات تترجم في تصرفات تؤدي بدرجة عالية من الكفاءة تتناسب ومطالب الموقف الذي يتطلبها، والمهارات الاجتماعية صنف من الأصناف المختلفة لمهارات الحياة ومظهر من مظاهرها، وتشير مهارات الحياة إلى مجال عريض من المهارات تدخل فيه المهارات الاجتماعية بوصفها أحد عناصر ذلك المجال.

ويُستدل على الكفاءة الاجتماعية لدى الفرد بقدرته على التفاعل والتواصل بفاعلية مع الآخرين في البيئة الاجتماعية. وتتضمن الكفاءة الاجتماعية مجموعة من المهارات

اللازمة للتعامل مع الآخرين بطريقة إيجابية وفعالة، مثل التعبير عن الرأي والمشاعر بطريقة صحيحة، والتفاوض وحل النزاعات بشكل بناء، والاندماج في المجموعات وتطوير العلاقات الاجتماعية الصحية. وتعتبر الكفاءة الاجتماعية مهمة جداً للنجاح في مختلف جوانب الحياة، بما في ذلك العمل والتعليم والعلاقات الشخصية. ويمكن تحسين الكفاءة الاجتماعية من خلال التدريب والتعلم والتجارب الاجتماعية المتكررة. فضلاً عن أن هناك العديد من السلوكيات التي تدل على الكفاءة الاجتماعية، ومن بين هذه السلوكيات:

- القدرة على التعبير عن الرأي والمشاعر بطريقة صحيحة ومناسبة للموقف.

- القدرة على التواصل والتفاعل بفاعلية مع الآخرين، وتطوير العلاقات الاجتماعية الصحية.

- القدرة على حل المشكلات والنزاعات بشكل بناء، وإيجاد حلول مرضية للجميع.

- القدرة على التفاوض والتوصل إلى اتفاقيات مع الآخرين بطريقة عادلة ومتوازنة.

- القدرة على التعاون والمساهمة في المجموعات الاجتماعية، والعمل الجماعي لتحقيق الأهداف المشتركة.

- القدرة على فهم واحترام الثقافات والعادات والتقاليد المختلفة، وتقدير التنوع الثقافي.

- القدرة على تحمل المسؤولية والتزام الجهود والتزامات العمل والحياة الاجتماعية.

### الألعاب الإلكترونية والمهارات الاجتماعية لدى المراهقين

تُعرف المهارات الاجتماعية بأنها مجموعة من السلوكيات الاجتماعية التي يكتسبها الفرد وعن طريقها يحقق التكيف والتفاعل الإيجابي مع الآخرين في إطار يرتضيه المجتمع حيث يتم استخدامها من أجل تحقيق العديد من الأهداف، والحصول على مصادر للتعزيز

أثناء المواقف الشخصية. (Segrin, C& Flora, J. 2006, 199)

ويتمكن الأشخاص المهمشون اجتماعياً من التواصل مع الناس من خلال العالم الافتراضي، ويتم تقبلهم تدريجياً بين الناس من خلال الألعاب متعددة اللاعبين، إذ يتمكن من التواصل مع أشخاص جدد وتكوين صداقات جديدة.

كما أظهرت بعض الدراسات أن الألعاب عبر الإنترنت قد تؤدي إلى روابط اجتماعية قوية، حيث ينخرط اللاعبون في أنشطة عبر الإنترنت تستمر خارج اللعبة وتوسعها بأنشطة غير متصلة بالإنترنت. (Trepte, Reinecke & Juechems, 2012).

وعلي النقيض نجد أن الطفل الذي يقضي ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي، منطويا على ذاته. كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولاً لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه، كما أنه لا يجيد التفاعل مع الآخرين، حيث يتوقف التفاعل الاجتماعي بين الأفراد على مهارات التواصل اللفظي وغير اللفظي. (Rubin, H, 2005, P675)

فضلاً عن أن معظم لاعبي الألعاب الإلكترونية، يكون نشاط اللعب ممتعاً ومثيراً بالنسبة لهم، ولكن عندما يؤدي إلى إضرار بأداء اللاعب الاجتماعي والمهني والتعليمي والعائلي والنفسي، يمكن أن يصبح مرضياً، وبعبارة أخرى، بالنسبة لهذه النسبة الصغيرة من الأفراد، يصبحون مهوسين بممارسة الألعاب بشكل مستمر، ويحرمون أنفسهم من حياتهم الاجتماعية من أجل اللعب، ويستخدمون الألعاب للتعامل مع الضغوط الحقيقية في الواقع، وكل ذلك يمكن أن يكون بمثابة أعراض للإدمان. (Salvarli & Griffiths, 2019, 93).

وتعد المراهقة هي فترة حياة لها احتياجات وحقوق صحية وتنموية محددة. إنه أيضاً وقت لتطوير المعرفة والمهارات وتعلم إدارة العواطف والعلاقات واكتساب السمات والقدرات التي ستكون مهمة للاستمتاع بسنوات المراهقة وتولي أدوار الكبار. تدرك جميع المجتمعات أن هناك فرقاً بين أن تكون طفلاً وأن تصبح بالغاً. يختلف كيفية تعريف هذا الانتقال من الطفولة إلى البلوغ والاعتراف به بين الثقافات. (WHO, 2020)

ومن سمات المراهقين أنهم يستطيعون تطوير القدرة على تخيل المواقف الافتراضية، قد يكون هذا موقفاً اجتماعياً، أو موضوعاً يتعلمون عنه، أو تحدياً يفكرون فيه، يمكنهم تخيل كيف ستسير الأمور واتخاذ قرارات حول كيفية التعامل مع الموقف بناء على تفكيرهم المجرد والافتراضي. (نصيرات، ٢٠٢٢، ١٥)

وتوجد هناك العديد من الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على عناصر تعزز المهارات الاجتماعية لدى المراهقين، ومن أمثلتها:

- Minecraft: هذه اللعبة تشجع اللاعبين على التعاون والتفاعل مع بعضهم البعض لبناء عوالم افتراضية وحل المشاكل المتعلقة بالبناء والحماية.
- Fortnite: هذه اللعبة تشجع اللاعبين على التعاون والتفاعل وحل المشاكل والنزاعات في سياق تنافسي وتحدي.
- Roblox: هذه اللعبة تشجع اللاعبين على التعاون مع بعضهم البعض لبناء وتصميم ألعاب جديدة وحل المشاكل التقنية.
- Animal Crossing: هذه اللعبة تشجع اللاعبين على التفاعل والتواصل مع شخصيات افتراضية والتعاون مع بعضهم البعض في إدارة الجزيرة الخاصة بهم.
- Overcooked: هذه اللعبة تشجع اللاعبين على التعاون والتواصل لإعداد الطعام بشكل سريع وفعال.
- Among Us: هذه اللعبة تشجع اللاعبين على التعاون والاتصال للكشف عن الخائن في طاقم الفضاء وإنقاذ المهمة.

تشجع هذه الألعاب الإلكترونية اللاعبين على تحسين مهارات التعاون والتواصل وحل المشاكل والتفاوض والتعبير عن الرأي، ويمكن استخدامها كأداة لتحسين المهارات الاجتماعية لدى المراهقين.

**منهج البحث:**

اعتمد البحث الحالي على المنهج الوصفي وهو طريقة علمية يصف فيها الباحث الظاهرة بشكل كفي أو كمي، ومن ثم طرح مجموعة من التساؤلات المُبهمَة، والقيام بعملية تجميع للبيانات والمعلومات، من خلال مجموعة من الأفراد التي تتضح فيهم الخصائص، ومن ثم تحليلها لبلوغ النتائج والقيام بالتفسير.

**عينة البحث**

- تم تطبيق أدوات البحث علي عينة قوامها (٢١٠) من المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية والذين تقع أعمارهم ما بين (١٣- ١٨) عاماً وكان حجم ممارستهم مرتفع وفقاً لمقياس حجم ممارسة الألعاب الإلكترونية. مقسمة إلي (١٠٤) من الإناث و(١٠٦) من الذكور.

- تم إرسال لينك إلكتروني للمقياس إلى طلاب (مدرسة لاروز دي ليزيه للغات بالدقي- ومدرسة محرم الإسلامية بالهرم – محافظة الجيزة) على مواقع التواصل الخاصة بهم.

**جدول رقم (١)**

**توزيع عينة البحث وفقاً للنوع**

النوع	العدد	النسبة
إناث	١٠٤	%٤٩,٥
ذكور	١٠٦	%٥٠,٥
الإجمالي	٢١٠	%١٠٠

**أدوات البحث:**

اعتمد البحث الحالي في تحقيق أهدافه على الأدوات التاليين:

**أولاً: مقياس حجم ممارسة الألعاب الإلكترونية (من إعداد الباحثة)**

تم صياغة أسئلة مقياس حجم ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية وفقاً للمحاور التالية:

- نوعية الألعاب الإلكترونية الأكثر ممارسة بالنسبة لعينة البحث.

- عدد ساعات ممارسة الألعاب يومياً.

- دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية.

**ثانياً: مقياس الكفاءة الاجتماعية (من إعداد الباحثة)**

**خطوات إعداد أدوات البحث**

- الاطلاع ومراجعة الأدبيات والدراسات والبحوث: فقد تم إجراء استقراء للأدبيات الموجودة حول متغيرات البحث بشكل عام، بهدف تحديد مكونات وأبعاد المقياس وكيفية كتابة بنود كل بُعد.

- استطلاعات الرأي: تم استطلاع رأي بعض أفراد العينة ممن يمارسون الألعاب الإلكترونية من المراهقين لجمع بيانات كمية عن عاداتهم في اللعب وكفاءاتهم الاجتماعية.

**تصحيح المقياس**

تم اعتماد المقياس على القياس الثلاثي، وتم تخصيص وزن نسبي يتراوح بين (١-٣) لاستجابات عينة البحث، بحيث أعطيت استجابة (دائماً) وزن نسبي ثلاث درجات، وأعطيت استجابة (أحياناً) وزن نسبي درجتين، بينما أخذت استجابة (أبداً) درجة واحدة، وبالتالي يتراوح مدى الدرجات من (٣٠ - ٩٠)، وأصبح المقياس في صورته النهائية مكوناً من (٣٠) عبارة موزعة على ستة أبعاد وهي:

١- **التفاعل الاجتماعي:** يقيس مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على قدرة المراهقين على التواصل والتفاعل مع الآخرين في بيئات اجتماعية مختلفة.

٢- **الانخراط الاجتماعي:** يقيس مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على قدرة المراهقين على التواصل مع الآخرين والانخراط في الأنشطة الاجتماعية.

٣- **الثقة الاجتماعية:** يقيس مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على قدرة المراهقين على بناء الثقة بالنفس والثقة بالآخرين في بيئات اجتماعية.

٤- **التعاون الاجتماعي:** يقيس مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على قدرة المراهقين على التعاون مع الآخرين في إنجاز المهام والأنشطة الاجتماعية.

٥- **القيادة الاجتماعية:** يقيس مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على قدرة المراهقين على التحكم في المواقف الاجتماعية والتأثير على مجموعاتهم بشكل إيجابي، وإدارة الصراعات والمشاكل الاجتماعية.

٦- **الانتماء الاجتماعي:** يقيس مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على قدرة المراهقين على الانتماء إلى مجموعات اجتماعية مختلفة والشعور بالانتماء إلى المجتمع.

### جدول (٢)

#### توزيع عبارات مقياس الكفاءة الاجتماعية

أرقام العبارات	عدد العبارات	أبعاد المقياس
٨ : ١	٨ عبارات	التفاعل الاجتماعي
١٢ : ٩	٤ عبارات	الانخراط الاجتماعي
١٧ : ١٣	٥ عبارات	الثقة الاجتماعية
٢٢ : ١٨	٥ عبارات	التعاون الاجتماعي
٢٧ : ٢٣	٥ عبارات	القيادة الاجتماعية
٣٠ : ٢٨	٣ عبارات	الانتماء الاجتماعي

#### الخصائص السيكومترية لمقياس الكفاءة الاجتماعية

#### أولاً: صدق المقياس

أ. **الصدق الظاهري:** تم إجراء الصدق الظاهري من حيث مدى مناسبة المقياس ظاهرياً للغرض الذي وضع من أجله، خلال الفحص المبدئي لمحتوى المقياس وتم مراعاة وضوح تعليمات المقياس وصلاحيّة العبارات التي يهدف المقياس لقياسها والتأكد من إمكانية تطبيق المقياس وتصحيحه وتفسير نتائجه.

ب. **صدق المحكمين:** تم صياغة العبارات، وتم تحكيم المقياس بعرضه على (١١) من المتخصصين في مجال علم النفس بهدف التأكد من صدقه، وتم استقاء العبارات التي اتفق على صلاحيتها السادة المحكمين بنسبة ٨٠ % فأكثر.

وبعد إجراء التعديلات التي أشار إليها السادة المحكمون والتي تضمنت تعديل في صياغة بعض عبارات المقياس وأصبح المقياس في صورته النهائية، مكوناً من (٣٠) عبارة.

ج. الاتساق الداخلي للمقياس:

- تم التحقق من الاتساق الداخلي للمقياس بحساب معامل ارتباط بيرسون بين درجات كل مفردة من مفردات الأبعاد الستة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه المفردة على النحو التالي:

جدول (٣)

معاملات الارتباط بين مفردات المقياس والدرجة الكلية للبعد التابع لها

الانتماء الاجتماعي		القيادة الاجتماعية		التعاون الاجتماعي		الثقة الاجتماعية		الانخراط الاجتماعي		التفاعل الاجتماعي	
معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة
**٠,٩٦	١	**٠,٩٧	١	**٠,٨٩	١	**٠,٩٤	١	**٠,٩٨	١	**٠,٩١	١
**٠,٩٥	٢	**٠,٩٣	٢	**٠,٩٤	٢	**٠,٩٢	٢	**٠,٩٣	٢	**٠,٩٨	٢
**٠,٩٥	٣	**٠,٩٧	٣	**٠,٩١	٣	**٠,٩٤	٣	**٠,٩٦	٣	**٠,٩٣	٣
		**٠,٩٧	٤	**٠,٩٢	٤	**٠,٩٤	٤	**٠,٩٢	٤	**٠,٩١	٤
		**٠,٩٥	٥	**٠,٩١	٥	**٠,٩٤	٥			**٠,٩٦	٥
										**٠,٩٢	٦
										**٠,٨٩	٧
										**٠,٨٧	٨

\*\* دالة عند مستوى (٠,٠١)

من الجدول السابق يتضح أن معاملات الارتباط بين مفردات المقياس والدرجة الكلية لكل بُعد تراوحت ما بين (٠,٩٨-٠,٨٧) وجميعها كانت دالة إحصائية عند مستوى (٠,٠١) - الاتساق الداخلي للمقياس بين درجة كل بُعد من الأبعاد الستة والدرجة الكلية للمقياس حيث تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجة كل بُعد من الأبعاد الستة والدرجة الكلية للمقياس على النحو التالي:

جدول (٤)

معاملات الارتباط بين كل بُعد من أبعاد المقياس والدرجة الكلية للمقياس

معامل الارتباط بالدرجة الكلية للمقياس

\*\*٠,٩٦

\*\*٠,٩٣

\*\*٠,٩٧

\*\*٠,٩٦

\*\*٠,٩٨

\*\*٠,٩١

أبعاد المقياس

التفاعل الاجتماعي

الانخراط الاجتماعي

الثقة الاجتماعية

التعاون الاجتماعي

القيادة الاجتماعية

الانتماء الاجتماعي

\*\* دالة عند مستوى (٠,٠١)



ومن خلال نتائج الاتساق الداخلي للمقياس في جدولي (٣) و (٤) يتضح أن مقياس الكفاءة الاجتماعية يتسم بصدق اتساق داخلي يمكن تطبيقه كأداة بحثية تتحقق من خلالها أهداف البحث الحالي.

#### ثانياً: حساب ثبات المقياس

أ. معامل ألفا كرونباخ: تم حساب ثبات المقياس وذلك بتطبيقه على العينة الاستطلاعية على النحو التالي:

#### جدول (٥)

الأبعاد	عدد العبارات	معامل ألفا كرونباخ
التفاعل الاجتماعي	٨ عبارات	٠,٩٨
الانخراط الاجتماعي	٤ عبارات	٠,٩٧
الثقة الاجتماعية	٥ عبارات	٠,٩٧
التعاون الاجتماعي	٥ عبارات	٠,٩٦
القيادة الاجتماعية	٥ عبارات	٠,٩٣
الانتماء الاجتماعي	٣ عبارات	٠,٩٣
المقياس ككل	٣٠ عبارة	٠,٩٥

وقد بلغت قيمة معامل ألفا كرونباخ للمقياس ككل (٠,٩٥)، مما يدل على أن مقياس الكفاءة الاجتماعية يتسم بدرجة عالية من الثبات.

#### أساليب المعالجة الإحصائية لبيانات البحث

أشتمل تحليل البيانات كلاً من الإحصاءات الوصفية مثل المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، والإحصاءات الاستنتاجية مثل معامل ارتباط بيرسون، معامل ألفا كرونباخ، اختبار Z لدراسة الاختلاف بين الذكور والإناث.

#### نتائج البحث وتفسيرها:

#### - النتائج الخاصة بقياس حجم ممارسة عينة البحث للألعاب الإلكترونية

تم حساب التوزيعات التكرارية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات مقياس حجم ممارسة عينة البحث للألعاب الإلكترونية على النحو التالي:

جدول (٦)

استجابات أفراد العينة حول الألعاب الأكثر ممارسة بالنسبة لهم. (ن = ٢١٠)

الإناث		الذكور		نوعية الألعاب الإلكترونية
%	ك	%	ك	
٤٥,٢%	٤٧	٢١,٧%	٢٣	الألعاب الذهنية
١٢,٥%	١٣	٥١,٩%	٥٥	الألعاب الرياضية
١٣,٥%	١٤	٥٠%	٥٣	الألعاب القتالية
١٠,٦%	١١	٤٧,٢%	٥٠	الألعاب الاستراتيجية العسكرية
٤٤,٢%	٤٦	٣١,١%	٣٣	الألعاب الاجتماعية

يوضح الجدول (٦) نوعية الألعاب الإلكترونية التي يفضلها أفراد عينة البحث، وتشير البيانات إلى أن الألعاب القتالية مثل (Fortnite - PUBG - Call of Duty) والتي تتضمن معارك وأسلحة وقاتل بين اللاعبين، والألعاب الرياضية مثل (FIFA- PES) والألعاب الاستراتيجية العسكرية التي تتطلب التفكير الاستراتيجي والتخطيط لتحقيق الفوز تتمتع بشعبية كبيرة بين الذكور عينة البحث.

ومن جهة أخرى، فإن الألعاب الذهنية مثل (Minecraft –Roblox) والتي تتضمن إنشاء عوالم افتراضية والتفاعل مع اللاعبين الآخرين، والألعاب الاجتماعية مثل (Among Us - IMVU) تحظى بشعبية كبيرة بين الإناث.

- يمكن القول بأن الألعاب الإلكترونية التي يفضلها المراهقون تتنوع بشكل كبير وتشمل العديد من الأنواع المختلفة. وبشكل عام فإن المراهقين عينة الدراسة يلعبون مختلف أنواع الألعاب الإلكترونية، وتختلف تفضيلاتهم حسب اهتماماتهم وميولهم الشخصية.

ثانياً: عدد ساعات ممارسة الألعاب يومياً

جدول (٧)

استجابات أفراد العينة حول عدد ساعات ممارسة الألعاب يومياً (ن=٢١٠)

الإناث		الذكور		عدد ساعات اللعب يومياً
%	ك	%	ك	
٩,٦%	١٠	٥,٧%	٦	ساعة
٤٧,١%	٤٩	٣٩,٦%	٤٢	من ٢ : ٤ ساعات
٢٧,٩%	٢٩	٣٣%	٣٥	من ٤ : ٦ ساعات
٩,٦%	١٠	١١,٣%	١٢	من ٦ : ٨ ساعات
٥,٨%	٦	١٠,٤%	١١	أكثر من ٨ ساعات
١٠٠%	١٠٤	١٠٠%	١٠٦	الإجمالي

- يوضح جدول (٧) عدد الساعات التي يقضيها كل من الذكور والإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية يومياً، وقد بلغت النسبة الأكبر لعدد الساعات (من ٢ : ٤ ساعات) يقضيها كل من الذكور والإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية يومياً في اللعب، بنسبة ٣٩,٦% للذكور، و ٤٧,١% للإناث. أما ما زادت عن ٨ ساعات فكانت أقل النسب حيث بلغت (١٠,٤%) للذكور، و (٥,٨%) للإناث

### ثالثاً: دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية.

جدول (٨)

استجابات أفراد العينة حول دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية (ن=٢١٠)

الإناث		الذكور		دوافع اللعب
%	ك	%	ك	
٨٧,٥%	٩١	٩٤,٣%	١٠٠	التسلية والترفيه
٣٤,٦%	٣٦	٦٥,١%	٦٩	التحدي والمنافسة
٦٧,٣%	٧٠	٧٠,٨%	٧٥	تعلم مهارات التخطيط والتنظيم والتفكير
١٨,٣%	١٩	٢٢,٦%	٢٤	الهروب من الواقع والضغط اليومية
٣١,٧%	٣٣	٣٤,٩%	٣٧	التواصل مع الآخرين
١٩,٢%	٢٠	٢١,٧%	٢٣	الانخراط في مجتمعات اللاعبين الآخرين
٥١,٩%	٥٤	٦٦%	٧٠	التدريب على تحقيق الإنجازات والأهداف الصعبة
٨,٧%	٩	١٣,٢%	١٤	ممارسة أدوار خيالية مختلفة عن شخصيتي الحقيقية

- يتضح من جدول (٨) أن النسبة الأكبر من أفراد عينة البحث تمارس الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه، يليه دافع تعلم مهارات التخطيط والتنظيم والتفكير، والتدريب على تحقيق الإنجازات والأهداف الصعبة، وجاء دافع التحدي والمنافسة أعلى لدى الذكور عنه لدى الإناث بنسبة (٦٥,١% إلى ٣٤,٦%)، وتقاربت نسبة الذكور مع الإناث في دافع التواصل مع الآخرين والانخراط في مجتمعات اللاعبين الآخرين والهروب من الواقع والضغط اليومية، بينما جاء في المرتبة الأخيرة بالنسبة للذكور والإناث أنهم يمارسون الألعاب الإلكترونية لتقمص شخصيات خيالية تختلف عن شخصياتهم الحقيقية.

- النتائج الخاصة بالعلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وأبعاد الكفاءة الاجتماعية أولاً: العلاقة بين ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية والتفاعل الاجتماعي لديهم

ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين

جدول (٩)

استجابات أفراد العينة لعبارات بُعد التفاعل الاجتماعي

الترتيب	الذكور		الإناث		عبارات بُعد التفاعل الاجتماعي	
	انحراف معياري	متوسط حسابي	الترتيب	انحراف معياري		
٨	٤٢,٠٨	٢,٣٠	٦	٤٢,٤٦	٢,٢٥	أشعر بالارتياح والسعادة عندما أَلعب مع الآخرين.
٧	٤٢,٠٨	٢,٤٢	٥	٤١,٥٦	٢,٣١	أشعر بالارتياح عندما أَلعب مع أصدقائي عبر الإنترنت.
٦	٤٢,٢١	٢,٤٦	١	٤٣,١١	٢,٥٦	يساعدني اللعب على التواصل مع الآخرين بشكل أفضل.
٥	٤٣,٣٨	٢,٥٦	٣	٤٢,٥٨	٢,٥٦	أستمع بشكل جيد للآخرين أثناء اللعب معي.
٣	٤٣,٧٨	٢,٥٨	٢	٤٢,٩٣	٢,٥٦	يمكنني التفاعل بشكل جيد مع الآخرين بفضل اللعب.
٤	٤٣,٧٦	٢,٥٦	٣	٤٢,٥٨	٢,٥٦	يساعدني اللعب على أن أكون منفتحاً ومتسامحاً مع الآخرين.
١	٤٧,١٤	٢,٧٤	٧	٣٨,٠٨	٢,١٩	اللعب يساعدني على تطوير مهارات التواصل الإلكتروني.
٢	٤٦,٤٧	٢,٧١	٤	٤١,٢٩	٢,٤٤	يساعدني اللعب على تحسين قدراتي على التواصل اللفظي وغير اللفظي مع الآخرين.

يبين جدول (٩) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد العينة حول عبارات بُعد التفاعل الاجتماعي، حيث يتضح ارتفاع قيم هذه المتوسطات فقد تراوحت ما بين (٢,٢٥ - ٢,٥٦) للإناث، و(٢,٤٦ - ٢,٧٢) للذكور، وأظهرت البيانات أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تساعد الإناث على التواصل والتفاعل مع الآخرين بشكل أفضل، وتساعدنهم في الاستماع للآخرين بشكل جيد وتجعلنهم أكثر تفهماً وتسامحاً مع الآخرين، بينما نجد أن ممارسة الذكور للألعاب الإلكترونية تساعدهم على تطوير مهارات التواصل الإلكتروني لديهم وتحسين التواصل اللفظي وغير اللفظي مع الآخرين مما يمكنهم من التفاعل بشكل جيد مع الآخرين.

- ثانياً: العلاقة بين ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية والانخراط الاجتماعي لديهم

جدول (١٠)

استجابات أفراد العينة لعبارات بُعد الانخراط الاجتماعي

الترتيب	الذكور		الإناث		عبارات بُعد الانخراط الاجتماعي	
	انحراف معياري	متوسط حسابي	الترتيب	انحراف معياري		
٢	٤٣,٧٦	٢,٥٦	٢	٤٠,١١	٢,٠٦	تساعدني الألعاب الإلكترونية في العمل بشكل أكثر فعالية في الأنشطة الاجتماعية.
٤	٤٢,٢١	٢,٤٦	١	٣٩,١٨	٢,١٣	تساعدني الألعاب الإلكترونية على الاستمتاع بالأنشطة الاجتماعية.
٣	٤٢,٣٥	٢,٤٨	٣	٣٧,٤٩	٢,٠٠	تساعدني الألعاب الإلكترونية في تعلم كيفية إيجاد حلول لبعض المشاكل الاجتماعية.
١	٤٤,١٠	٢,٥٨	٤	٤٣,٣٧	١,٤٤	تساعدني الألعاب الإلكترونية في تحديد وتحقيق أهدافي الاجتماعية بشكل أفضل.

يوضح جدول (١٠) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد العينة حول عبارات بُعد الانخراط الاجتماعي، وتبين البيانات ضعف الدور الذي تقوم به ممارسة الألعاب الإلكترونية في مساعدة أفراد العينة من الإناث على تحديد وتحقيق أهدافهن على المستوى الاجتماعي، أو مساعدهن في العمل بشكل أكثر فاعلية في الأنشطة الاجتماعية، ومحاولة إيجاد حلول للمشاكل الاجتماعية التي قد تواجههن، على النقيض نجد أن ممارسة الذكور للألعاب الإلكترونية تساعدهم في تحديد وتحقيق أهدافهم الاجتماعية بشكل أفضل، وتساعدهم على العمل بشكل أكثر فعالية في الأنشطة الاجتماعية، فضلاً عن مساعدتها لهم في تعلم كيفية إيجاد حلول لبعض المشكلات الاجتماعية.

- ثالثاً: العلاقة بين ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية والثقة الاجتماعية لديهم

جدول (١١)

استجابات أفراد العينة لعبارة بُعد الثقة الاجتماعية						
الذكور			الإناث			عبارات بُعد الثقة الاجتماعية
الترتيب	انحراف معياري	متوسط حسابي	الترتيب	انحراف معياري	متوسط حسابي	
٣	٤٤,٦٨	٢,٦٢	٢	٤٠,١٣	١,٩٤	أشعر بالراحة والثقة في التواصل واللعب مع الأشخاص الجدد.
١	٤٥,٩٦	٢,٦٧	٤	٣٨,٩٨	١,٧١	أشعر بالثقة في تكوين صداقات جديدة والانخراط في مجموعات أثناء اللعب
٥	٤٤,٠٨	٢,٢٢	١	٤٢,٠١	٢,١٣	أشعر بالثقة بنفسى عند استخدام الألعاب الإلكترونية.
٤	٤٢,٢١	٢,٤٦	٢	٤٠,١٣	١,٩٤	يمكننى التعبير عن نفسى بشكل أفضل عندما ألعب.
٢	٤٥,٣٤	٢,٦٦	٣	٣٧,٥١	١,٩٤	تساعدنى الألعاب الإلكترونية فى تخطى حاجز الخجل وعدم الثقة بالنفس

يوضح جدول (١١) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد العينة حول عبارات بُعد الثقة الاجتماعية لدى الذكور والإناث، ويتضح أن ممارسة الإناث للألعاب الإلكترونية لم تساعدهن في اكتساب الثقة الاجتماعية مع الآخرين، فلا يشعرن بالراحة والثقة في التواصل واللعب مع الأشخاص الجدد، أو تكوين صداقات جديدة والانخراط في مجموعات أثناء اللعب، فضلاً عن أن ممارسة الألعاب لم تمكنهم من تخطى حاجز الخجل. في حين أن ممارسة الذكور للألعاب الإلكترونية تشعرهم بالثقة في تكوين صداقات جديدة والانخراط في مجموعات أثناء اللعب، وتساعدهم في تخطى حاجز الخجل وعدم الثقة بالنفس، كما يشعرون بالراحة والثقة في التواصل واللعب مع الأشخاص الجدد.

- رابعاً: العلاقة بين ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية والتعاون الاجتماعي لديهم

جدول (١٢)

استجابات أفراد العينة لعبارات بُعد التعاون الاجتماعي

الترتيب	الذكور			الإناث			عبارات بُعد التعاون الاجتماعي
	انحراف معياري	متوسط حسابي	الترتيب	انحراف معياري	متوسط حسابي	الترتيب	
٢	٤٤,٤١	٢,٦١	٣	٣٩,٦٤	٢,٣١		اللعبة يساعدني على تحسين مستوى التعاون مع الآخرين.
٤	٤١,٩٩	٢,٤٥	٢	٤١,٣٠	٢,٣٨		أستطيع التعاون مع الآخرين بشكل فعال بفضل اللعبة.
١	٥٠,٨٤	٢,٨٤	٥	٣٨,٨٤	٢,٢٥		تساعدني الألعاب الإلكترونية في إيجاد الفرص للتعلم من الآخرين وتبادل الخبرات الاجتماعية.
٥	٤٣,٧٩	٢,٤٢	١	٤٦,٦٣	٢,٧٥		أتعامل مع الآخرين بمنتهى الاحترام أثناء ممارسة اللعبة.
٣	٤٢,٢٨	٢,٤٧	٤	٣٩,٩١	٢,٢٥		أبدي اهتماماً بالآخرين وأشعر بالتعاطف تجاههم عند الخسارة أثناء اللعبة.

- يبين جدول (١٢) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد العينة من الذكور والإناث حول عبارات بُعد التعاون الاجتماعي، فنجد أن أفراد العينة من الإناث يتعاملون مع الآخرين بمنتهى الاحترام أثناء اللعب، وأن اللعب يحسن من مستوى التعاون مع الآخرين لديهم، كما يشعرون بالتعاطف عند خسارة الآخرين، في حين نجد أن الذكور من أفراد العينة يجدون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية فرصة للتعلم من الآخرين وتبادل الخبرات الاجتماعية، فضلاً عن تحسين مستوى التعاون مع الآخرين.

- خامساً: العلاقة بين ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية والقيادة الاجتماعية لديهم

جدول (١٣)

استجابات أفراد العينة لعبارات بُعد القيادة الاجتماعية					
الذكور			الإناث		
الترتيب	انحراف معياري	متوسط حسابي	الترتيب	انحراف معياري	متوسط حسابي
١	٤٦,٦٣	٢,٧٢	٣	٣٨,٥٣	٢,٢٥
٢	٤٦,٠٨	٢,٦٩	٥	٣٧,٥١	٢,٠٦
٤	٤٣,٨٨	٢,٥٨	٢	٣٩,٦٤	٢,٣١
٣	٤٥,٣٨	٢,٦٦	٤	٣٨,١٤	٢,١٣
٢	٤٦,٠٨	٢,٦٩	١	٤١,٥٦	٢,٣١

- يوضح جدول (١٣) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد العينة حول عبارات بُعد القيادة الاجتماعية، وتبين البيانات أن عبارة (اللعب يعزز من مهاراتي القيادية والتحكم في المواقف الاجتماعية) جاءت في المرتبة الأولى من استجابات الإناث عينة البحث بمتوسط حسابي (٢,٣١) وانحراف معياري (٤١,٥٦)، كما أوضحنا أنهن يستطعن التأثير على الآخرين بشكل إيجابي بفضل اللعب، في حين حصلت عبارة (يمكنني أن أصبح قائداً جيداً في المجموعات بفضل اللعب) على المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي بلغت قيمته (٢,٠٦)، على النقيض أوضحت البيانات أن ممارسة الذكور للألعاب الإلكترونية تساعدهم على إدارة الصراعات الاجتماعية، كما تمكن اللاعب من أن يصبح قائداً جيداً في المجموعات وتعزز من مهاراته القيادية



والتحكم في المواقف الاجتماعية، فضلاً عن أنها تزيد لديهم الشعور بالاستقلالية والقدرة على اتخاذ القرارات الصحيحة بفضل ممارسة اللعب.

- سادساً: العلاقة بين ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية والانتماء الاجتماعي لديهم

جدول (١٤)

استجابات أفراد العينة لعبارات بُعد الانتماء الاجتماعي

الترتيب	الذكور		الإناث		عبارات بُعد الانتماء الاجتماعي	
	انحراف معياري	متوسط حسابي	الترتيب	انحراف معياري		
١	٥٤,٨٦	٢,٩٤	٢	٤٢,٥٥	٢,٥٦	يساعدني اللعب على الانتماء لمجموعات اجتماعية مختلفة وتوسيع دائرة علاقتي.
٢	٥٢,٨٠	٢,٩٠	١	٥٦,٤٢	٣,٠٠	أحترم الاختلافات الثقافية والاجتماعية للذين يلعبون معي تساعدني الألعاب الإلكترونية في التفاعل بشكل جيد مع الأشخاص المختلفين في العمر والنوع والثقافة.
٣	٥٣,٧٩	٢,٨٩	٣	٤٣,٨٤	٢,٥٠	

- يشير الجدول (١٤) إلى قيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة البحث حول عبارات بُعد الانتماء الاجتماعي، ويتضح ارتفاع قيم المتوسطات الحسابية لاستجابات كل من الذكور والإناث، حيث إن كلاهما يحترم الاختلافات الثقافية والاجتماعية للذين يلعبون معهم، كما تساعد الألعاب الإلكترونية على الانتماء لمجموعات اجتماعية مختلفة مما يوسع من دائرة علاقاتهم الاجتماعية، فضلاً عن أنهم يتفاعلون بشكل جيد مع الأشخاص المختلفين عنهم في العمر والنوع والثقافة.

جدول (١٥)

درجات المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل بُعد من أبعاد المقياس

انحراف معياري	الذكور		الإناث		أبعاد مقياس الكفاءة الاجتماعية
	متوسط حسابي	انحراف معياري	الترتيب	انحراف معياري	
٤٣,٨٦	٢,٥٤	٤١,٨٢	٢,٤٣	١,٩١	التفاعل الاجتماعي
٤٣,٠١	٢,٥٢	٤٠,٠٤	١,٩٣	١,٩٣	الانخراط الاجتماعي
٤٤,٤٥	٢,٥٣	٣٩,٧٥	٢,٣٩	٢,٢١	الثقة الاجتماعية
٤٤,٦٦	٢,٥٦	٤١,٢٧	٢,٢١	٢,٦٩	التعاون الاجتماعي
٤٥,٦١	٢,٦٧	٣٩,٠٧	٢,٦٩	٢,٢٦	القيادة الاجتماعية
٥٣,٨٢	٢,٩١	٤٧,٦٠	٢,٢٦		الانتماء الاجتماعي
٤٥,٢٧	٢,٦٠	٤١,٢٧	٢,٢٦		المتوسط العام للمقياس ككل

- يشير الجدول (١٥) إلى المتوسط العام لكل بُعد من أبعاد مقياس الكفاءة الاجتماعية وكذلك المتوسط العام لعبارات المقياس ككل لكل من الذكور والإناث من المراهقين عينة البحث، وتوضح البيانات أن المتوسط العام للمقياس ككل يتسم بالوسطية بالنسبة للإناث حيث بلغت قيمته (٢,٢٦) وانحراف معياري (٤١,٢٧)، في حين ارتفع مستوى المتوسط العام للمقياس ككل بالنسبة للذكور وبلغت قيمته (٢,٦٠) وانحراف معياري (٤٥,٢٧).

- وبالنظر إلى قيم المتوسطات الحسابية لكل بُعد على حدى نجد أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تنمي التفاعل الاجتماعي والتعاون الاجتماعي والقيادة الاجتماعية والانتماء الاجتماعي لدى الذكور والإناث أفراد العينة، في حين يتضح ضعف الدور الذي تقوم به ممارسة الألعاب الإلكترونية في تنمية الانخراط الاجتماعي أو الثقة الاجتماعية لدى الإناث عينة البحث.

#### - سابعاً: الفروق في الكفاءات الاجتماعية المكتسبة بين المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية باختلاف النوع

جدول (١٦)

اختبار Z لدراسة الفروق بين الذكور والإناث في أبعاد مقياس الكفاءة الاجتماعية

مستوى الدلالة	قيمة Z المحسوبة	الذكور		الإناث		أبعاد مقياس الكفاءة الاجتماعية
		الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	
غير دالة	-٠,٨٨٣	٤٣,٨٦	٢,٥٤	٤١,٨٢	٢,٤٣	التفاعل الاجتماعي
دالة	-٣,٤٣٤	٤٣,٠١	٢,٥٢	٤٠,٠٤	١,٩١	الانخراط الاجتماعي
دالة	-٣,٧٣٥	١,٩٥٩	٤٤,٤٥	٢,٥٣	٣٩,٧٥	الثقة الاجتماعية
غير دالة	-١,٠٦٩	٤٤,٦٦	٢,٥٦	٤١,٢٧	٢,٣٩	التعاون الاجتماعي
دالة	-٢,٨٨٣	٤٥,٦١	٢,٦٧	٣٩,٠٧	٢,٢١	القيادة الاجتماعية
غير دالة	-١,٠٨٦	٥٣,٨٢	٢,٩١	٤٧,٦٠	٢,٦٩	الانتماء الاجتماعي

- يشير الجدول (١٦) إلى قيمة Z لقياس الفروق بين الإناث والذكور في استجاباتهم على كل بُعد من أبعاد مقياس الكفاءة الاجتماعية، ويتضح أن قيمة Z المحسوبة تقل عن قيمة Z الجدولية والتي تبلغ (١,٩٥٩) وأنها غير دالة إحصائياً في كل من أبعاد (التفاعل الاجتماعي والتعاون الاجتماعي والانتماء الاجتماعي) مما يدل على عدم وجود فروق

دالة إحصائياً بين كل من الذكور والإناث عينة البحث في هذه الأبعاد الثلاثة، بينما كانت قيمة Z المحسوبة أكبر من قيمة Z الجدولية في أبعاد (الانخراط الاجتماعي والثقة الاجتماعية والقيادة الاجتماعية) مما يدل على وجود فروق في هذه الأبعاد بين أفراد العينة وفقاً لمتغير النوع لصالح الذكور.

- وتختلف هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (ميهوب، ٢٠١٣) التي أسفرت عن وجود فروق ذات دالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور والإناث في بنود (التواصل مع الآخرين، التفاعل الاجتماعي، السلوك الاجتماعي، التعبير الانفعالي) لصالح الإناث.

### خلاصة النتائج

- يفضل الذكور الألعاب القتالية والرياضية والاستراتيجية العسكرية بينما يفضل الإناث الألعاب الذهنية والاجتماعية.

- يتساوى كل من الذكور والإناث في عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية وهي (من ٢: ٤ ساعات) يومياً.

- يمارس المراهقون عينة البحث الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه وتعلم مهارات التخطيط والتنظيم والتفكير، والتدريب على تحقيق الإنجازات والأهداف الصعبة، ولممارسة التحدي والمنافسة مع الآخرين.

- توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وتنمية التفاعل الاجتماعي والتعاون الاجتماعي والقيادة الاجتماعية والانتماء الاجتماعي لدى الذكور والإناث أفراد العينة.

- يتضح ضعف الدور الذي تقوم به ممارسة الألعاب الإلكترونية في تنمية الانخراط الاجتماعي أو الثقة الاجتماعية لدى الإناث عينة البحث.

- توجد فروق دالة إحصائية بين أفراد العينة في أبعاد (الانخراط الاجتماعي والثقة الاجتماعية والقيادة الاجتماعية) وفقاً للنوع لصالح الذكور.

- لا توجد فروق دالة إحصائية بين أفراد عينة البحث في أبعاد (التفاعل الاجتماعي والتعاون الاجتماعي والانتماء الاجتماعي) وفقاً للنوع.

### توصيات:

- ضرورة أن يكون هناك تحكم جيد في وقت اللعب، من قبل أولياء الأمور ووضع حدود زمنية والتزام الأبناء بها.
  - اختيار الألعاب التي تساعد في تحسين الصحة النفسية والجسدية، وتجنب الألعاب التي تحتوي على عناصر عنف.
  - الاهتمام بالاستراحة والتحرك البدني فمن المهم أن يقوم اللاعبون بأخذ فترات استراحة من اللعب والقيام بتمارين بدنية لتحسين الصحة العامة واللياقة البدنية.
  - الاهتمام بالتواصل مع الأسرة والأصدقاء فيجب أن يكون هناك تواصل جيد بين اللاعبين والأسرة والأصدقاء لتحسين العلاقات الاجتماعية وتحقيق التوازن بين الحياة الافتراضية والواقعية.
  - الاهتمام بالتعليم فلا بد أن يكون لدى اللاعبين توازن بين اللعب والتعلم، حيث يجب أن يكونوا ملتزمين بأداء واجباتهم الدراسية والأكاديمية.
  - بشكل عام، يجب أن يكون هناك توازن بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والحفاظ على الصحة العامة والعلاقات الاجتماعية الجيدة. فالألعاب الإلكترونية يمكن أن تكون مفيدة إذا تم استخدامها بطريقة صحيحة ومعقولة.
- مقترحات بحثية**

- دراسة كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحسين مستوى التعليم في المدارس والجامعات.
- دراسة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والتنمية المعرفية لدى الأطفال.
- دراسة التهديدات الأمنية المحتملة التي يمكن أن تشكلها الألعاب الإلكترونية وكيفية تعزيز الأمن السيبراني في هذا القطاع.
- دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية للأفراد والمخاطر المحتملة للاستخدام المفرط.
- تقصي دور الآباء والمعلمين في تعزيز الاستخدام الصحي للألعاب الإلكترونية بين المراهقين.
- تقييم فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات حل المشكلات واتخاذ القرار.

## المراجع العربية والأجنبية

### أولاً: المراجع العربية

١. إبراهيم، جهاد إبراهيم أحمد (٢٠٢١). الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال في مرحلة رياض الأطفال، *المجلة العربية للتربية النوعية*، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، ج (٥)، ع (١٨)، ١٤٧-١٦٤.
٢. براهمي، عبد الرؤوف؛ ظافري، منير (٢٠٢٠). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الطلبة الجامعيين لعبة بابجي نموذجاً، دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة العربي بن مهيدي، *رسالة ماجستير*، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي، الجزائر.
٣. بشناق، سوسن عبد العزيز (٢٠٠٧). فاعلية تقنية ألعاب ليغو داتا التعليم في تنمية التحصيل الدراسي والتفكير الابتكاري لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي في مقرر العلوم بمدينة الرياض، *رسالة ماجستير*، المؤتمر العلمي الرابع الدولي، جودة كليات التربية والإصلاح المدرسي، كلية التربية بقنا، جامعة جنوب الوادي.
٤. حسن، مصطفى (٢٠٠٣). *الاضطرابات النفسية في الطفولة والمرافقة: الأسباب التشخيص-العلاج*، القاهرة، دار القاهرة.
٥. صقر، سارة إبراهيم (٢٠٢٣). تعلم المهارات الاجتماعية العاطفية عند أطفال المرحلة الابتدائية دراسة ميدانية، *مجلة مستقبل العلوم الاجتماعية*، الجمعية العربية للتنمية البشرية والبيئية، ج (١٢)، ع (١)، يناير، ١٣٧-١٦٤.
٦. مهدي، رشا؛ محمد، هناء (٢٠١٧). فعالية برنامج قائم على كفاءات التعلم الاجتماعي والوجداني في تنمية دافعية التعلم ومهارات التعلم الاجتماعي والوجداني، بحث منشور، *المجلة العلمية لكلية التربية*، جامعة أسيوط، ج (٣٣)، ع (٦)، ٤٦٦-٤٨٦.
٧. البصال، ايناس السيد (٢٠٠٨). بعض المؤشرات المنذرة لظهور الموهبة بين الأطفال في الروضة، *رسالة ماجستير*، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس.
٨. الدخيل الله، دخيل عبد الله (٢٠١٤). *المهارات الاجتماعية: تعليم وتدريب المهارات الاجتماعية والقيم*، السعودية، مكتبة العبيكان للنشر، ط ١.

٩. الحربي، مروة محمد علي (٢٠٢١). برامج تنمية مهارات التعلم الاجتماعي والعاطفي لدى طلاب التعليم العام في الولايات المتحدة الأمريكية وأستراليا- دراسة مقارنة، بحث منشور، *المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية*، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، ج (٥)، ع (٢٢)، يوليو. ٤٠٧ - ٤٣٤.
١٠. الحيلة، محمد محمود (٢٠٠٧). *تكنولوجيا التعليم من أجل تنمية التفكير*، ط ٢، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
١١. الشحروري، مها حسني (٢٠٠٨). *الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها*، ط ١، دار المسيرة، عمان، الأردن.
١٢. الشخي، بسمة صالح؛ الزوي، إيمان موسى (٢٠٢٢). الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية- لعبة البُجي- نموذجاً، *مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية*، مركز الأبرار للأبحاث والدراسات الإنسانية، السودان، ج (٣)، ع (٧)، ٢٥٤-٢٧٥.
١٣. الصواف، أحمد فتحي (٢٠٠٨). القصة التفاعلية وأثرها على العمليات ما وراء المعرفية لدى الطفل، *ورقة عمل*، المؤتمر الرابع للجمعية العربية لتكنولوجيا التربية "تكنولوجيا التربية وتعليم الطفل العربي"، ١٣-١٤ أغسطس، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.
١٤. الضبع، ماهر عبد العال (٢٠١٥). العلاقات الافتراضية بين الشباب في المجتمع السعودي : دراسة في الخصائص والمحددات، *مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية*، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، ج(٢٠١٥)، ع(٣٧)، ١٥-٧٠.
١٥. الهاشمي، لقوقي (٢٠١٦). فاعلية برنامج مقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال التربية التحضيرية بمدينة ورقلة، بحث منشور، *مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية*، الجزائر، ع (٢٤)، ١٦١-١٧٢.
١٦. الكندي، عبد العزيز عبد الله (٢٠١٩). استخدام تقنية الألعاب الإلكترونية في المكتبة الأكاديمية كمصدر إلكتروني للمعلومات لدعم مهارة التفكير النقدي لدى الطلبة الجامعيين، *مجلة كلية التربية*، جامعة الأزهر، ج (٣٨)، ع (١٨٢)، ١٠٨٦-١١٣٨.
١٧. عبد الرحمن، زينب سالم (٢٠١١). الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الإلكترونية على ثقافة الطفل المصري دراسة ميدانية، *رسالة ماجستير*، كلية التربية، جامعة سوهاج.

١٨. عبد العال، هدى مصطفى (٢٠١٩). أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على بعض الأمراض النفسية والاجتماعية للمراهقين، *مجلة الزقازيق للبحوث الزراعية*، ج (٤٦)، ع (٢)، جامعة دمياط، ٥٥٩-٥٧٩.

١٩. عقيب، بسمه؛ لراى، فريدة (٢٠١٩). أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوى الكندي، *رسالة ماجستير*، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد الصديق بن يحيى، الجزائر.

٢٠. قويدر، مريم (٢٠١٢). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، *رسالة ماجستير*، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر.

٢١. التميمي، خلود فواز (٢٠٢١). تصور مقترح لبرنامج تدريبي قائم على التعلم الاجتماعي العاطفي لتنمية مهارات تهيئة بيئات التعلم الآمنة لدى معلمات المرحلة الثانوية، بحث منشور، *مجلة العلوم التربوية*، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، ج (٣)، ع (٢٥)، السعودية، ٩٢-١٩.

٢٢. السعود، لبنى؛ أبو عيطه، جوهرة؛ الفايز، منى (٢٠١٥). امتلاك طالبات الجامعة مستخدمات وغير مستخدمات شبكة التواصل الاجتماعي المهارات الاجتماعية في ضوء بعض المتغيرات: دراسة مقارنة، *مجلة المنارة للبحوث والدراسات*، ج (٢١)، ع (٤)، جامعة آل البيت، الأردن، ٤١٧-٤٤٧.

٢٣. الكعبي، حيدر محمد (٢٠١٧). *الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي*، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية.

<https://www.academia.edu/>

[سلسلة الاختراق الثقافي الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي](https://www.academia.edu/41187993/سلسلة_الاختراق_الثقافي_الألعاب_الإلكترونية_وأثرها_الفكري_والثقافي)

٢٤. المشيقح، محمد بن سليمان (٢٠٠٦). الألعاب والمحاكاة في التعليم والتدريب، بحث منشور، *مجلة دراسات تربوية*، ع (٧)، الجزء التاسع والثلاثون، كلية التربية، جامعة عين شمس.

٢٥. النصيرات، ممدوح حسن (٢٠٢٢). دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والاجتماعية على طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)، *رسالة ماجستير*، كلية الدراسات العليا، جامعة النجاح الوطنية، فلسطين.

٢٦. الهدلق، عبد الله عبد العزيز (٢٠١٣). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، *مجلة القراءة والمعرفة*، كلية التربية، جامعة عين شمس، ع (١٣٨)، إبريل، ١٥٥ - ٢١٢.
٢٧. محمد، منى مصطفى (٢٠١٨). برنامج إثرائي للثقافة العلمية قائم على التعلم الاجتماعي العاطفي لتنمية الحس العلمي وبعض المهارات الحياتية لرواد المركز الاستكشافي للعلوم والتكنولوجيا، بحث منشور، *مجلة كلية التربية*، جامعة أسيوط، ج (٣٤)، ع (٩)، ٤٢٦ - ٤٧٣.
٢٨. موسى، مريم ناشر (٢٠٢٠). فاعلية برنامج تدريبي في تنمية الكفاءة الاجتماعية لدى الطالبات الموهوبات في المرحلة المتوسطة بمنطقة الباحة بالمملكة العربية السعودية، *مجلة دراسات في الإرشاد النفسي*، كلية التربية، جامعة أسيوط، ج (١١)، ع (١١)، أكتوبر، ٨٣ - ١٠٧.
٢٩. ميهوب، سهير إبراهيم (٢٠١٣). دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من (٤ - ٦) سنوات، *مجلة دراسات الطفولة*، كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، ج (١٦)، ع (٦٠)، ١ - ١١.
٣٠. نعيمة، حاجي (٢٠٢٠). دور اللعب في تنمية المهارات الاجتماعية لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات، *رسالة ماجستير*، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد بوضياف، الجزائر.
٣١. يونس، كرام محمد يوسف (٢٠١٧). ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعدالة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع، *رسالة ماجستير*، كلية العلوم التربوية والنفسية، جامعة عمان العربية، الأردن.

#### ثانياً: المراجع الأجنبية

1. Adam Lobel, Rutger C. M. E. Engels, Lisanne L. Stone, William J. Burk & Isabela Granic (2017). Video Gaming and Children's Psychosocial Wellbeing A Longitudinal Study, *Journal of Youth and Adolescence*, Vol. (46), 884-897.
2. Angeline K., Hyekyung C., Vivian H., (2015). Effects of Digital Gaming among Children and Adolescents in Singapore: A Summary of Research Findings, In book: *New Media and Learning in the 21st Century*, 129-144. Doi: [10.1007/978-981-287-326-2\\_9](https://doi.org/10.1007/978-981-287-326-2_9)



3. Boncu , A. , Costea , I. , & Minulescu , M. (2017). A meta - analytic study investigating the efficiency of socio - emotional learning programs on the development of children and adolescents. *Romanian Journal of Psychology*, Vol.(19), No. (2), 35-41.
4. Bornstein, M. H., Hahn, C. S., & Haynes, O. M. (2010). Social Competence, Externalizing, and Internalizing Behavioural Adjustment from Early Childhood through Early Adolescence: Developmental Cascades. *Development and Psychopathology*, Vol. (22), 717-735.
5. Council on Communications and Media. (2016). Media use in school-aged children and adolescents. *Pediatrics*, Vol.(138), No (5), e20162592. Doi: [10.1542/peds.2016-2592](https://doi.org/10.1542/peds.2016-2592)
6. Cummings H M & Vandwater E., A., (2007). Relation of Adolescent Video Game play to Time Spent in Other Activities. *Arch Pediatr Adolesc Med*. Vol. (161), No. (7). Doi: [10.1001/archpedi.161.7.684](https://doi.org/10.1001/archpedi.161.7.684)
7. Daria J Kuss & Olatz Lopez-Fernandez (2016). Internet addiction and problematic Internet use: A systematic review of clinical research, 6(1):143-76. Doi: [10.5498/wjp.v6.i1.143](https://doi.org/10.5498/wjp.v6.i1.143).
8. Faber, et, al.,(1999). Regulation, emotionality and preschoolers' socially competent peer interaction .*child development* .Vol.(70), No.(2).
9. Jones, S., Barnes, S., Bailey, R., & Doolittle, E. (2017). Promoting Social and Emotional Competencies in Elementary School. *The Future of Children*, Vol.(27), No.(1), 49-72 Retrieved from: <http://www.jstor.org/stable/44219021>
10. Maia, Y (2010). study of the Effectiveness of interactive Television phd- iric, Ball state university
11. Marina Papastergiou, (2009). Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation, *Computers & Education*, Vol. (52), No. (1), 1-12. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.004>
12. Mc Gonigal M ،Jane (٢٠١١). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Group (USA) Incorporated. [https://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/Reality\\_is\\_Broken.pdf](https://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/Reality_is_Broken.pdf)
13. Rachel Kowert, Emese Domahidi, Ruth Festl, Thorsten Quandt (2014). Social Gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents' social circles, *Computer Human Behavior*, Vol.(36), 385- 390.
14. Rebecca Sanchez, Emily Brown, Kelly Kocher and Melissa DeRosier. (2017). Improving Children's Mental Health with a Digital

- Social Skills Development Game: A Randomized Controlled Efficacy Trial of Adventures aboard the S.S. GRIN. Games for Health Journal. 19-27. <http://doi.org/10.1089/g4h.2015.0108>
15. Rubin, H. (2005). The many faces of social isolation in childhood. Journal of Counseling and Clinical Psychology, Vol. (56), No. (6), 916- 924.
16. Salvarli, S.İ. & Griffiths, M.D. (2019). The Association between Internet Gaming Disorder and Impulsivity: A Systematic Review of Literature. International Journal of Mental Health and Addiction, Vol (20), No (7), pp 92- 118. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00126-w>.
17. Segrin, C.& Flora, J. (2006). Poor social skills are vulnerability factor in the development of psychosocial problems human communication research. Journal of Social Behavior and Personality, Vol. 36, No. 3, pp. 489-514.
18. Semrud-Clikeman, Margaret (2007). Social competence in children. [Book review] - In: Journal for educational research online 4 (2012) one, S. 158-160.
19. Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games create online and offline social support. Computer Human Behavior, Vol.(28), No (3) , 832-839. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.003>
20. Weis, R., & Cerankosky, B. C. (2010): Effects of Videogame Ownership on Young Boys' Academic and Behavioral Functioning: A randomized, controlled study. Psychological Science, 21 (4). Doi: [10.1177/0956797610362670](https://doi.org/10.1177/0956797610362670)
21. Wendy, s; & Richard, u.(1989).Parent styles associated with children's self.Regulation and competence in school. Journal of educational psychology, Vol.(81),No.(2)p.p.143-154.
22. WHO (2020, 19 October). Adolescent health and development, World Health Organization. <https://www.who.int/westernpacific/news/q-adetail/adolescent-health-and-development#>.

#### المواقع الإلكترونية

- [https://ar.wikipedia.org/wiki/كفاءة\\_اجتماعية](https://ar.wikipedia.org/wiki/كفاءة_اجتماعية)
- <https://1-a1072.azureedge.net/tech/الألعاب-الإلكترونية-تصنع-تواصلًا/20/3/2022>
- <https://ar.wikipedia.org/wiki/مراهقة>
- [https://mawdoo3.com/ما\\_هو\\_تعريف\\_الألعاب\\_الإلكترونية](https://mawdoo3.com/ما_هو_تعريف_الألعاب_الإلكترونية)