مجلة التربية النوعية والتكنولوجيا (بحوث علمية وتطبيقية)
Journal of Specific Education and Technology (Scientific and Applied Research)

أسلوب استخدام المراهقين في المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية وعلاقتها بسماتهم الشخصية

د / نورهان محمد علي السيد صقر

أستاذ مساعد بقسم المسكن وإدارة المنزل- كلية التصاميم والفنون التطبيقية- جامعة الطائف- المملكة العربية السعودية

ملخص الدراسة

تهدف الدراسة إلى الكشف عن طبيعة العلاقة بين أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية (أسلوب الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية – أسلوب الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية)، والسمات الشخصية لهم بمحاوره (المسؤولية الاجتماعية– الاتزان الانفعالي– القلق والتوتر– الثقة بالنفس– التفكير العلمي– الإحساس بالإنجاز– السمات الشخصية للمراهقين).

تكونت عينة الدراسة من (290) تلميذ من مدارس الإعدادية حكومية وخاصة ولغات من محافظة المنوفية والشرقية من الذكور والإناث ومن مستويات اجتماعية واقتصادية مختلفة شرط أن يكونوا مستخدمين وممارسين للألعاب الإلكترونية على الأجهزة الإلكترونية الحديثة. واستخدمت الباحثة في أدوات الدراسة استمارة البيانات العامة واستبيان أسلوب استخدام المراهقين في المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية واستبيان السمات الشخصية للمراهقين, واستخدم في هذه الدراسة المنهج الوصفي التحليلي.

توصلت نتائج الدراسة إلى وجود ارتباط طردي دال إحصائياً بين استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، والمجموع الكلي للاستبيان) والسمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (المسئولية الاجتماعية، الاتزان الانفعالي، القلق والتوتر، الثقة بالنفس، التفكير العلمي، الإحساس بالإنجاز، والمجموع الكلي للاستبيان).

وأوصت الدراسة بضرورة متابعة الآباء للمراهقين عند استخدامهم لتقنيات المعلومات وبخاصة شبكات المعلومات الدولية الإنترنت للتأكد من سلامة الاستخدام وشرعيته وتوجيهم وتبصيرهم بأن الموضوع يخص أمن الوطن والمواطن فلا مجال للعبث والتخريب.

الكلمات الدليلية: أسلوب استخدام, الألعاب الإلكترونية، المراهقين، السمات الشخصية.

المقدمة والمشكلة البحثية:

أقرت التكنولوجيا المعلوماتية بحقيقة هامة ألا وهي أنها سوف تفرض إمكانيات اتصالية تكنولوجية وابتكار جديد وحقائق ومتغيرات اجتماعية اقتصادية وسياسية أيضاً حديثة في ظل وعد منها بالمزيد من الإبهار وها هي تفي بوعدها ولازالت تفي به على المحك المحلي والعالمي ***(Field, 2012)***، فباتت التكنولوجيا الإلكترونية الرقمية ترسم حضوراً وثقافة بديلة وميادين عمل بديلة وأساليب علاقات بديلة وحياة افتراضية فالعوالم الافتراضية أو الخيالية هي نتائج للتطور الحادث في تكنولوجيا المعلومات والاتصال ***(خورشيد، 1:2013)***.

ومع دخول الإنسانية عصر المعلومات حدث تغيير في مفهوم التفوق لدى المجتمعات فاذا كان التفوق العسكري يشكل هاجس المجتمعات حتى منتصف القرن العشرين فان التفوق التكنولوجي المعلوماتي أصبح اليوم المنظور الأساسي لاستراتيجيات الدول المتقدمة، ومنذ اكتشاف الكومبيوتر في النصف الثاني من القرن العشرين

واعتبار ذلك حدث مهم في العالم المعاصر لما له من تأثيرات بارزة في أنشطتنا وحياتنا اليومية لكن الأمر يصبح جداً خطير حين يكون هذا الاكتشاف مجرد وسيلة للعب وللتسلية أو يصبح هو المعلم والمربي وحتى المؤسس لبعض القيم السيئة والمنحرفة ***(حمد، 109:2011)***.

ويرتبط اسم المراهق حين يُسمع بكلمة اللعب دوماً فهو النشاط الذي يميز مرحلة المراهقة ويطغى عليها، ويأخذ الكثير من الوقت والجهد والتفكير أيضاً لأنه العالم الذي يحتضن تنشئتهم وأفكارهم وسلوكياتهم وانفعالاتهم وبالتالي تكوين سماتهم الشخصية وإبداع الخيال عندهم يزيد أثناء اللعب، فيحاولون تجسيد ما يرتسم في أذهانهم ويتخيلون الواقع، وينظرون إلى الأشياء بمنظار آخر غير منظار الكبار ***(همال، 8:2012)***.

إلى أن ظهرت الألعاب الإلكترونية باعتبارها نمط جديد من الألعاب التي ظهرت حديثاً في القرن العشرين حيث تمارس هذه ألعاب بأجهزة إلكترونية محمولة وحديثة، وتنمي هذه الألعاب التفكير وحل المشكلات عند المراهق، وهذا ما يعلل تعلق المراهق بالألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو العنيفة التي تعتمد في مضمونها اعتماداً مباشراً فكرة العنف والتي تجسد خاصة ألعاب الحركة ومغامرات الحركة والألعاب القتالية والحرب والألعاب الاستراتيجية وما توفر له من عناصر الإبهار والتشويق فهي تستهدف هويته حيث تشعره بدخول عالم الكبار والأبطال كما تتوافق مضامينها مع السمات الشخصية والخصائص النفسية والانفعالية للمراهق منها التمرد والتحرر من السلطة والزعامة المجسدة بسيناريوهات الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو العنيفة والحربية القتالية ***(ابن مرزوق، 15:2016)***.

وتستكمل **همال** ***(12:2012)*** مؤكداً على أن الألعاب الإلكترونية هي تصميمات فنية وعلمية مبهرة تجسد لهم خيالات عن معارك، متاهات، قتال، حروب، مصاعب، ذكاء، اتخاذ قرارات... اختلفت الأفكار، لكنها التقت لتحكم تأثيرها على الأطفال والمراهقين فيتبنونها في مواقفهم الحياتية بين تبن ممارسات إيجابية وممارسات سلبية، فقد كانت هذه الألعاب ملهمة لهم في حل العديد من العقبات واكتساب العديد من المعارف والممارسات وتحسينها، كما كانت وعلى الضفة الأخرى السالبة، مصدرهم الأول في اكتساب ممارسات وسمات العنف، والأدهى من ذلك دخولهم في حالة من الاغتراب من عالم الطفولة والمراهقة البريئة إلى عالم النضج إجبارياً قبل الميعاد، وجهلاً لثقافتهم وإدماناً لقيم وثقافة الآخر، وأكدت نتائج دراسة ***(الشحروري والريماوي، 637:2011)*** على للألعاب الإلكترونية أثراً على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرارات.

ويؤكد **مركز الحرب الناعمة للدراسات** ***(4:2015)*** على أن الألعاب الإلكترونية موجهة لكافة الفئات العمرية من عمر السنة حتى الثمانية عشر سنة، أي مرحلة تأسيس الإنسان الكامل جسدياً وعقلياً، هذا مما ساهم في تعدد جوانب دراسة هذه الألعاب. فلكل شيء مبتكر جانبان أحدهما سلبي سيئ والآخر إيجابي جيد، وهذا هو الحال في الألعاب الإلكترونية. وهنا نجد إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التي نلمسها يومياً، لكن الأخطر منه هو ما يدور خلف كواليس هذه الألعاب من مصنعين وداعمين ومروجين لها، كذلك أهدافها وآثارها على العقل، خاصة عند الأطفال والمراهقين والشباب الذين هم نواة تطور المجتمعات، ولذلك أكد ***(محمود،2:2011)*** على أن مرحلة المراهقة من أدق مراحل النمو التي يمر بها الإنسان نظراً لما تتصف به من تغيرت جذرية وسريعة تنعكس آثارها على مظاهر النمو الجسمي والعقلي والاجتماعي والنفسي كافة وتسبب هذه التغيرات متاعب انفعالية واجتماعية من خلال الانتقال السريع من الطفولة إلى المراهقة لكلا الجنسين الذكر والأنثى.

وأشارت ***السيد (1:2018)*** إلى انتشار الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية لافتة النظر إلى إنه لا يكاد يخلو منه بيت أو متجر حيث إنها أغرقت المتاجر بأنواع مختلفة منه وأصبحت الشغل الشاغل للأبناء بل أصبح الآباء يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأبناء تعلقاً بها وإدماناً لها، وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل حول كيفية تمضية أبنائهم الإجازة فتكون الإجابة بنسبة كبيرة منهم تأتي لصالح أحدث

الألعاب الإلكترونية والفيديو، ويستكمل في هذا الجانب ***(عبد الحليم وعبد العزيز، 187:2018)*** مؤكدين على أن الأبناء المراهقين هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية لهذه الألعاب التي تنمو في محيط تقني ثقافي جديد ينافس الآباء والمربين في التنشئة الاجتماعية وتكوين السمات الشخصية السليمة للأبناء. فأبناء المجتمع الإلكتروني عرضه لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع الذي يواجه فيه المراهقين أخطاراً كبيرة ناتجة عن الاستخدام السيئ لهذه الألعاب من خلال العمل المباشر على شبكة الإنترنت بلا توعية مسبقة أو إرشاد من الأهل، وهي تتزايد يوماً بعد يوم فالألعاب الإلكترونية بها مشاهد تسهل المراسلات السرية والصور والأفلام الإباحية غير اللائقة التي لا تلائم المراهق، بالإضافة إلى ألعاب الحرب القتالية الاستراتيجية، وأشارت هنا ***(الشمراني، 2016)*** إلى استغلال جماعة "داعش" ميول المراهقين للألعاب الإلكترونية واستخدمتها كسلاح جديد للتغرير بهم والحديث معهم لبث أفكارها الإرهابية في عقولهم في عملية أشبه ما تكون بـ «غسل الدماغ» من خلال ألعاب الحرب الإلكترونية القتالية الأون لاين، مستغلة صغر أعمارهم وعدم إلمامهم بما يقوم به المنتمون لهذه الجماعة الإرهابية، وكان بعض المتابعين أبدوا استغرابهم من وجود محاكاة لنفس العملية التي نفذت في لعبة «صليل الصوارم» التي أنشأتها "داعش" وتظهر عناصرها بأنهم الأبطال والأعداء هم الجيوش العربية، حيث ترى الأسر أن أبنائهم المراهقين تعرضوا لغسل دماغ من خلال دخولهم على موقع هذه اللعبة والبدء بها حتى قاموا بتنفيذ هذه العملية، وكان "داعش" أوجدت لعبة إلكترونية باسم «صليل الصوارم» تتيح لمستخدميها بحسب العرض الدعائي لها تنفيذ عمليات تفجير وقنص واقتحامات والأبطال فيها عناصر «داعش» فيما العدو هم الجيوش العربية وتم التحذير منها عالمياً. ويكمن الخوف خصوصاً بعد استخدام المراهقين لألعاب أخرى مثل «كول أوف ديوتي 8» حيث يتمكن الدواعش من دخول هذه اللعبة ومحادثة من يلعبها، مستغلين خبرتهم في استخدام التقنية ومواقع التواصل الاجتماعي وغير ذلك لحشد تعاطف الناس عامة والأطفال خاصة أو لمهاجمة معارضيهم.

وهذا ما أسماه ***مركز الحرب الناعمة الدراسات (12:2013)*** الحرب الناعمة أو التهديد الناعم أو حروب الجيل الخامس وهو عبارة عن استعمال القوة الناعمة عن طريق التأثير على العقائد، القيم الأساسية للبلاد وذلك لفرض إرادة تأمين المصالح، وأما الهدف في هذا النوع من التهديدات فهو تغيير الهوية الثقافية والدينية وتشويه صورة النظام السياسي في الأذهان، ويعتمد التهديد الناعم على الأساليب الناعمة وهي من حيث الماهية انتزاعيه غير محسوسة وتدريجية، ويشتمل هذا النوع من التهديد، على المجالات الاجتماعية المختلفة ويعود ظهور هذا التهديد إلى مرحلة الاستعمار ما بعد الحديث أو العولمة الثقافية، وكانت نتائج الحرب الناعمة هو تغيير الهوية والنماذج المقبولة في الأنظمة السياسية في كافة المجالات، والتهديد الناعم أو حروب الجيل الخامس مجموعة من الإجراءات المخطط لها، التي تؤدي إلى تغيير الاعتقادات والقيم الأساسية، وتبديل الهوية الوطنية وتشويه النظام السياسي الموجود حيث يؤدي الأمر في النهاية إلى العصيان المدني.

وأكد كل من ***صقر (221:2013)*** و***سلطاني (13:2013)*** و***عبدالله (10:2015)*** في نتائج دراستهم على أن المستخدم الأكبر للإنترنت والألعاب الإلكترونية هم فئة المراهقين والشباب الذين نراهم تائهين بين الرغبة المتعاظمة في الانفتاح، وتكوين أكبر قدر من العلاقات من جهة وبين السير وفق خطى الراشدين لامتلاك علامات السمات النفسية والاجتماعية الشخصية، وهم بسبب هذه المرحلة العمرية تراهم في خلط بين ما تريده سماتهم الشخصية على المستوى الداخلي (التوافق للسمات النفسية)، وبين ما يريده المجتمع على المستوى الخارجي (التوافق للسمات الاجتماعية)، بالإضافة إلى القدرة الهائلة للألعاب الإلكترونية على تشكل الهوية الثقافية للمراهقين والشباب في عصر العولمة.

وأثبتت نتائج دراسة ***(حسن وأمين, 177:2019)*** التجريبية بتأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة في السلوك العدواني وسلوك المساعدة تحمل المسئولية الاجتماعية لدى اللاعبين المراهقين والشباب من سن (26:16 سنة)، إلا أنهم

أكدوا أن هناك عوامل أكثر خطورة تحتاج إلى الدارســـة؛ كإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، والعلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والتعليم المتدنّي، القلق والتوتر , العلاقات الاجتماعية المتفكّكة، والعزلة الاجتماعية, والســـلوك الانفعالي, والثقة بالنفس، والتي من شأنها أن تتداخل فيما بينها لتؤدي إلى حالات اجتماعية ونفسية مرضيّة خطير.

ومن هنا نبعت مشكلة الدراسة الحالية لتجيب على التساؤل التالي: هل توجد علاقة بين أسلوب استخدام المراهقين في المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية والسمات الشخصية لهم؟

أهداف الدراسة:

الهدف الرئيســـي: دراســـة أســـلوب اســـتخدام المراهقين في المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية وعلاقتها بسماتهم الشخصية, ويتفرع من الهدف الرئيسي الأهداف الفرعية الآتية:

1- الكشف عن طبيعة العلاقة بين أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (أسلوب الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية – أسلوب الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية– أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية)، والسمات الشخصية لهم بمحاوره (المسؤولية الاجتماعية– الاتزان الانفعالي– القلق والتوتر– الثقة بالنفس– التفكير العلمي– الإحساس بالإنجاز– السمات الشخصية للمراهقين).

2- تحديد الفروق بين طلاب الذكور والإناث والريف والحضر والأمهات العاملات وغير العاملات في أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره، والسمات الشخصية للمراهقين بمحاوره.

3- الكشف عن طبيعة الاختلافات بين عينة الدراسة في كل من أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره، والسمات الشخصية للمراهقين بمحاوره تبعاً للمتغيرات الديموغرافية للدراسة (لعدد أفراد الأسرة، تعليم الأب، تعليم الأم، دخل الأسرة).

أهمية الدراسة:

أ- أهمية الدراسة في مجال التخصص:

1- تقديم مقياس أســـلوب اســـتخدام المراهقين في المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية وعلاقتها بســـماتهم الشخصية الذي قد يفيد الباحثين في هذا المجال.

2- لعل هذه الدراسة تمثل جانباً من الإضافة العلمية لمجال التخصص حيث تناولت العديد من الأبحاث بالدراسة مرحلة المراهقة متوسطة

ب- أهمية الدراسة في خدمة المجتمع المحلي:

1- دراسة الألعاب الإلكترونية ذات أهمية من واقع إنها أصبحت إلزام فرض نفسه فرض العين على الكل، فرض يجدر بنا تناولها ودراستها من جميع جوانيها الاجتماعية والنفسية والصحية قصد التعرف على خصائصها وعناصرها وأشكالها وتأثيرها وعلاقتها بالسمات الشخصية للمراهقين آباء وأمهات المستقبل وقدرتها على إعادة تشـــكيل ثقافة وهوية المراهق فقد أصـــبحت متغيراً من المتغيرات الاجتماعية والاقتصـــادية مقترناً بالواقع الاجتماعي الذي تُمارس فيه وبالواقع العالمي الذي أصبح مفتوحاً على بعضه البعض.

2- تعتبر شريحة المراهقين من اهم الشرائح المجتمعية، والمؤسسية لمستقبل المجتمع ككل، وفى إطار تزايد ظهور العديد من الوسـائط الإعلامية الجديدة، لم تنأى هذه الشـريحة عن الاهتمام والتأثر بهذه الوسـائط في مرحلة

أكثر ما تتميز به – أي المراهقة – بكثرة اللعب، فلم تُعد الألعاب القديمة تجد صـــداها لديهم، وأصـــبحت الألعاب الإلكترونية من المتغيرات الاجتماعية والنفسية والإعلامية التي استدعت القيام بالعديد من الدراسات.

الأسلوب البحثي

أولاً: مصطلحات الدراسة والمفاهيم الإجرائية:

- **أســلوب اســتخدام:** هو الطريقة والفكر والســمة الخاصــة ونمط التفكير عند الفرد، إذ يعبّر تعبيراً كاملاً عن شخصيته، ويعكس أفكاره وصفاته الإنسانية، ويُبيّن كيفية نظره إلى الأشياء وتفسيره لها وطبيعة انفعالاته نحوها ***(صقر، 2013: 37)***.

وتُعرفها الباحثة إجرائياً بأنها "**هي الطريقة والفكر التي يمارس بها المراهق في المرحلة الإعدادية الألعاب الإلكترونية سواء استخدام جيد أو سيئ، التي من شأنها أن تؤثر على بعض سماته الشخصية**"

- **مرحلة المراهقة:** هي مرحلة أساسية تتراوح ما بين سنة 11–17 سنة وهي مرحلة أساسية من حياة الفرد وفترة حاسمة في تكوين سماته الشخصية حيث تتسم بتغيرات فسيولوجية وعقلية وانفعالية واجتماعية ونفسية وسلوكية وهذه التغيرات هي التي تحدد الســمات الشــخصــية للمراهق على مواقفه الحياتية في المحيط الخارجي ***(كباجة,98،2011)***.
- **عرفها أيضاً** ***(سلامي, 29:2015)*** بأنها مرحلة طبيعية في حياة الإنسان فهي مرحلة انتقالية ينتقل منها الفرد انتقالاً طبيعياً من حياة الطفولة المعتمدة على الكبار إلى مرحلة الاعتماد على الذات ويصاحب هذه الفترة العديد من التغيرات النفســية والبيولوجية والاجتماعية وتختلف بدايتها ونهايتها باختلاف الأفراد والجماعات كما تختلف من منطقة لأخرى.

تعريف مرحلة المراهقة إجرائياً "**هي فئة المراهقين الذين يدرســون في المرحلة الأولى المبكرة للمراهقة وهي المرحلة الإعدادية تتراوح أعمارهم ما بين 11: 14 ســنة، ممن يســتخدمن الأجهزة الإلكترونية الحديثة بهدف استخدام الألعاب الإلكترونية التي من شأنها التأثير على سماتهم الشخصية**".

- **الألعاب الإلكترونية:** أنشـطة عملية فردية يتفاعل فيها اللاعب مع برمجية وسـائط متعددة مصـممة وفق قواعد معينـة لإثـارة روح التنـافس بين اللاعـب ومعيـار أو محـك في جو من المتعـة والتعلم دون أذى, حيـث يختـار اللاعب بين عدة بدائل, وتُعزز البرمجية تلك الاختيارات بالأصـوات أو الرسـوم أو الدرجات, وذلك بهدف تنمية عمليات التفكير الأساسية, وحب الاستطلاع ***(مهدي,4:2014)***.
- **تُعرف أيضاً بأنها:** هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشـــغيلها على منصة الأجهزة الإلكترونية الرقمية ***(الزيودي:2015،9)***.

تُعرفها الباحثة إجرائياً بأنها "**جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الإلكترونية ثلاثية الأبعاد بمختلف أنواعها (قتالية– ســباق ســيارات– تلبيس بنات– ألعاب مغامرة– ألعاب الغاز وتفكير– ألعاب طبخ وغيرها)،**

وتشمل جهاز الكمبيوتر، وجهاز ألعاب الفيديو (الإكس بوكس، نينتندو ، بلاي استيشن، أتاري)، وألعاب أجهزة الهواتف النقالة (سامسونج وآي باد وآي فون)".

وقد تم تقسيم الأسلوب استخدام الألعاب الإلكترونية في الدراسة وتعريفها إجرائياً إلى:

- **أسلوب الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية:** هو الطريقة أو المعرفة التي تتعلق باستخدام المراهقين في المرحلة الإعدادية، من شأن هذه الطريقة أن تؤثر على سماتهم الشخصية إذا كان أسلوب الاستخدام جيداً.
- **أسلوب الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية:** هو الطريقة أو المعرفة التي تتعلق باستخدام المراهقين في المرحلة الإعدادية، من شأن هذه الطريقة أن تؤثر على سماتهم الشخصية إذا كان أسلوب الاستخدام سيئاً.

- **السمات الشخصية:**

- هي مجموعة من الأفكار والميول والعادات التي يتميز بها فرد ما عن غيره, فهي بناء متكامل ديناميكي تتفاعل فيه الخصال وتتأثر معاً ببعضها البعض, كما أن تفردها لا يعطي فكرة كاملة عن الشخصية التي تتضافر فيها السمات معاً ***(القيق, 8:2011)***.
- **تُعرف أيضاً الشخصية بأنها:** هي التنظيم الديناميي داخل الفرد, للأجهزة النفسية الجسمية التي تحدد خصائص سلوكه وفكره, **أما السمات فهي:** الخصائص المميزة والفريدة في وصف الشخصية مثل منطو, اجتماعي, مندفع, قائد, خاضع....., وتمثل السمة بُعداً متصلاً يمكن إدراكه على إنه ربط بين صفتين متناقضتين, ويحتل الفرد في الغالب مواقع خاصة في السمة تقع بين النهايتين ***(الحجري, 8:2014)***

تُعرفها الباحثة إجرائياً بأنها "**هي خصال المراهقين التي نستنتجها من سلوكهم، تتسم بالدوام النسبي ويشترك في الاتصاف بها مختلف المراهقين في مرحلة المراهقة المبكرة بدرجات متفاوتة، التي يمكن أن تتأثر بأسلوب استخدام المراهق للألعاب الإلكترونية (أسلوب الاستخدام الجيد، أسلوب الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية)**".

وقد تم تقسيم السمات الشخصية للمراهقين في الدراسة وتعريفها إجرائياً إلى:

- **المسؤولية الاجتماعية:** هي قدرة المراهق على الاستمرار في العمل المكلف به والإصرار والتصميم على إتمامه بشكل جيد، حيث يمكن الاعتماد عليه والعمل معه ويرغب في التجمعات وتكوين الصداقات والعلاقات الاجتماعية الجيدة.
- **الاتزان الانفعالي:** هو قدرة المراهق على التحكم والسيطرة على انفعالاته والتعامل بمرونة مع المواقف الحالية والجديدة.
- **القلق والتوتر:** حالة نفسيّة تظهر على شكل اضطراب بشكل مستمر نتيجة شعور المراهق بوجود خوف واضطراب أو تهديد من الآخرين أو من المستقبل.
- **الثقة بالنفس:** هي شّعور الذي يعطي المراهق إحساس بعلو قيمته وذاته بين الآخرين فيتصرّف دون خوف من ردود أفعال الآخرين تجاه تصرّفه وتظهر هذه الثّقة في كل تحرّكاته وكلماته وتصرّفاته التي لا تكترث بمن حوله فهو سيد نفسه دون منازع.
- **التفكير العلمي:** هو تفكير المراهق المبني على أساس متين وقوي وعلى مواصفات وخصائص معينة وعلى خطوات مدروسة ومنظّمة، ويختلف هذا النوع من التفكير عن غيره أو عن التفكير التقليدي في كونه أسلوباً

علمياً يقوم على المنطق ومخاطبة ومحاكاة العقل البشـريّ، حيث يُبنى على أســاس الإدراك، والوعي، والفهم العميق للأمور وعدم الاكتفاء بقشور الأشياء وظواهرها.

- **الإحساس بالإنجاز:** هو استعداد المراهق أو ميلة أو اهتمامه بالاجتهاد والتنافس في أداء عمل غير روتيني أو غير مألوف ومحاولة بلوغ هدف إنجاز بعيد المدى وفقاً لمستوى محدد للامتياز أو الجودة.

ثانياً: فروض الدراسة:

1- توجد علاقة ارتباطية بين أسـلوب اسـتخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (أسـلوب الاسـتخدام الجيد للألعاب الإلكترونية – أسلوب الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية – أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية)، والسـمات الشـخصـية لهم بمحاوره (المسـؤولية الاجتماعية- الاتزان الانفعالي- القلق والتوتر- الثقة بالنفس- التفكير العلمي- الإحساس بالإنجاز- السمات الشخصية للمراهقين).

2- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات كل من (الطلاب الذكور والإناث والريف والحضر والأمهات العاملات وغير العاملات) في أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره، والسمات الشخصية للمراهقين بمحاوره.

3- يوجد تباين دال إحصائياً بين متوسطات درجات عينة الدراسة في كل من أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره، والسـمات الشـخصـية للمراهقين بمحاوره تبعاً للمتغيرات الديموغرافية للدراسـة (لعدد أفراد الأسرة، تعليم الأب، تعليم الأم، دخل الأسرة).

ثالثاً: منهج الدراسة:

تتبع هذه الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، والمنهج الوصفي التحليلي هو ذلك المنهج الذي يهدف إلى جمع المعلومات وحقائق مفصـلة تصـف الظواهر المعاصـرة بغرض التعرف على الحالة الراهنة لعينة الدراسـة حسـب المتغيرات المراد دراستها والتعرف على المشـكلات التي تعاني منها عينة الدراسـة وتبرير الأوضـاع والممارسـات الراهنة. أما المنهج التحليلي فهو يمتد إلى أبعد من ذلك فهو يعتمد نوع المشـكلة وخصـائصـها الرقمية في ضـوء الأهداف والفروض والتحليل الذي يصـلح لمعالجة مشـكلة ما لا يصـلح لمعالجة مشـكلة أخرى ويوضـح التحليل الإحصـائي والخواص الإحصـائية للعينة ***(السامرائي:2014، 62.61)***، تم توظيف المنهج الوصـفي في الدراسـة لتحديد خصـائص طلاب المرحلة الإعدادية عينة الدراسـة ووصـف طبيعتهم وخصـائصـهم ونوعية العلاقة بين متغيراتهم وأسبابهم واتجاهاتهم، وتم تطبيق الاستبيان على عينة الدراسة وتحليل استجابات العينة مع محاولة تفسير هذه الحقائق تفسيراً كافياً، مع تصنيف البيانات والحقائق وتحليلها تحليلاً دقيقاً كافياً، ثم الوصول إلى النتائج بشأن أسلوب استخدام المراهقين في المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية وعلاقتها بسماتهم الشخصية موضوع الدراسة.

رابعاً: عينة الدراسة:

1- **الحدود البشرية:** اشتملت عينة الدراسة الأساسية على (290) طالب وطالبة من المدارس الإعدادية الحكومية والخاصـــة من ريف وحضـــر محافظتي المنوفية والشـــرقية من الذكور والإناث، ومن مســـتويات اجتماعية واقتصـــادية مختلفة، وتم اختيار العينة بطريقة عمدية غرضـــية حيث اشـــترط أن يكون الطالب في المرحلة الإعدادية ويستخدم الأجهزة الإلكترونية للعب من خلالها بالألعاب الإلكترونية.

2- **الحدود المكانية:** تم تطبيق الاستبيان على طلاب المرحلة الإعدادية من الذكور والإناث في **محافظة المنوفية** مدرسـة زكي طلبة الإعدادية الحكومية المشـتركة ومدرسـة أمريكان سـكول الخاصـة المشـتركة، و**محافظة**

الشـرقية مدرسـة السـويدي للغات التجريبية المشـتركة كما يلي: (150) طالب وطالبة من محافظة المنوفية و(140) طالب وطالبة من محافظة الشرقية.

3- **الحدود الزمانية:** تم تطبيق أدوات الدراسـة على العينة وذلك بملء البيانات عن طريق المقابلة الشـخصـية واستغرق التطبيق الميداني مدة شهرين من بداية شهر مارس إلى نهاية شهر مايو 2019.

خامساً: المتغيرات البحثية:

- **المتغير المستقل:** أسلوب استخدام الألعاب الإلكترونية.
- **المتغير التابع:** السمات الشخصية للمراهقين في المرحلة الإعدادية.

سادساً: أدوات الدراسة: (إعداد الباحثة)

أولاً: استمارة البيانات العامة وتشتمل على:

بيانات خاصة بالأسرة واشتملت على (المحافظة قُسمت إلى "محافظة الشرقية والمنوفية"، **مكان السكن** قُسم إلى "الريف والحضر"، **عدد أفراد الأسرة** قُسمت إلى "من 3-5 أفراد، من 6-7 أفراد ومن 8 أفراد فأكثر"، **المستوى التعليمي للأب والأم** تم تقسـيمه إلى "لا يجيد القراءة والكتابة، ابتدائي، إعدادي، والثانوي، مؤهل جامعي وحاصـل

بيانات خاصة بأسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية واشتملت على الآتي:

- **أي من الأجهزة تستخدمها لاستخدام الألعاب الإلكترونية؟** (تابلت، آي باد، آي فون، سامسونج جلاكسي، إكس بوكس، نينتندو، أتاري، بلاي ستيشن، كمبيوتر "لاب توب").
- **من الذي يقوم بتحمل الألعاب الإلكترونية لك على الجهاز؟** (الأب، الأم، الأخوات، أصدقائي، بنفسي).
- **حدد الوقت الذي تقضيه أمام الألعاب الإلكترونية** (صباحاً، الظهر، العصر، في الليل، كل الأوقات، ليس هناك وقت محدد).
- **كم عدد الساعات الذي تقضيه أمام الألعاب الإلكترونية وتحديداً في وقت الإجازة أو الدراسة؟** (من ساعة: ساعتين، من ساعتين: أربع ساعات، من أربع ساعات: ست ساعات، من ست ساعات فأكثر).
- **في أي مكان تستخدم فيه الألعاب الإلكترونية؟** (المنزل، المدرسة، سايبر نت، الشارع، جميع ما سبق).
- **متى تستخدم الألعاب الإلكترونية؟** (كل يوم، في عطلة الأسبوع، أوقات متفرقة).
- **ما نوع الألعاب الإلكترونية لديك؟** (ألعاب قتالية، ألعاب مغامرة، ألعاب ألغاز وتفكير، تلبيس بنات، ألعاب طبخ، ألعاب سباق سيارات ورياضة).
- **لماذا تمارس هذه الألعاب؟** (حب المغامرة والمتعة، ملء وقت الفراغ، حب الخيال والإثارة، التفكير وحل الألغاز، الإحساس بالإنجاز والفوز، جميع ما سبق).
- **بماذا تشعر وأنت تلعب هذه الألعاب؟** (الفرح والسرور، الحماس والحيوية، القلق والتوتر، القوة والشجاعة، الثقة بالنفس، جميع ما سبق).
- **عندما تخسـر في الألعاب ماذا تفعل؟** (أتوقف عن اللعب، أُكمل اللعب دون توقف حتى أفوز، ألعب لعبة أخرى).
- **هل سبق وأن قلدت أبطال اللعبة الإلكترونية؟ نعم أم لا، وإذا كانت الإجابة بنعم، ففي أي شيء قلدت أبطال اللعبة؟** (طريقة اللبس، المظهر والشكل، الحركات والطباع).

ثانياً: استبيان أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية:

تم إعداد الاستبيان في ضوء الإطار النظري وبعد الاطلاع على الدراسات السابقة للاستفادة منها، والمفهوم الإجرائي لأسلوب استخدام المراهقين في المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية بمحاوره، حيث شمل(62) عبارة خبرية، وتتحدد استجابتهم عليها وفق ثلاث استجابات (نعم، أحيانا، نادراً)، وتضمن الاستبيان محورين هما **(أسلوب الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، أسلوب الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية)**، وقد اشتمل محور أسلوب استخدام الجيد للألعاب الإلكترونية على (29) عبارة، ومحور أسلوب الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية على (33) عبارة، بواقع (29 عبارة إيجابية، 33 عبارة سلبية).

ثالثاً: استبيان السمات الشخصية للمراهقين:

بعد الاطلاع على الإطار النظري للتعرف على خصائص المراهقين واحتياجاتهم المتعددة والدراسات السابقة النفسية والتربوية المتعلقة بالسمات والأنماط الشخصية للمراهقين للاستفادة منها، وبتحديد المفهوم الإجرائي للسمات الشخصية للمراهقين واختيار وتقنين بعض السمات الشخصية، تم إعداد الاستبيان بمحاوره بحيث اشتمل على (77) عبارة خبرية، وتتحدد استجابتهم عليها وفق ثلاث استجابات (نعم، أحيانا، نادراً) ، وتضمن الاستبيان ستة محاور وهم (المسؤولية الاجتماعية– الاتزان الانفعالي– القل والتوتر– الثقة بالنفس– التفكير العلمي– الإحساس بالإنجاز)، وقد اشتمل محور المسؤولية الاجتماعية على (12) عبارة، محور الاتزان الانفعالي (18) عبارة، محور القلق والتوتر (10) عبارات، محور الثقة بالنفس (15) عبارة، محور التفكير العلمي (12) عبارة ومحور الإحساس بالإنجاز (10) عبارات، بواقع (38 عبارة موجبة، 39 عبارة سالبة).

تقنين أدوات الدراسة: يقصد به حساب صدق وثبات المقاييس:

أولاً: حساب صدق المقاييس:

اعتمدت الدراسة الحالية في التحقق من صدق المقاييس validity على طريقتين:

(أ) صدق المحتوي (validity content):

للتأكد من صدق المحتوى تم عرض استبيانين (أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية، والسمات الشخصية للمراهقين) في صورتهما الأولية على عدد من السادة المحكمين أعضاء هيئة التدريس في مجالي علم النفس بكلية التربية وكان عددهم (3 محكم بدرجة مدرس واستاذ مساعد) وإدارة المنزل والمؤسسات بكلية الاقتصاد المنزلي بجامعة الأزهر وجامعة المنوفية وجامعة حلوان وكان عددهم (3 محكم بدرجة مدرس واستاذ مساعد)، وكلية التربية النوعية جامعة الزقازيق (3 محكم بدرجة استاذ مساعد)، وذلك للتعرف على آرائهم في الاستبيان من حيث دقة الصياغة اللغوية لمفردات الاستبيانين، وسلامة المضمون، وانتماء العبارات المتضمنة في كل محور له، وكفاية العبارات الواردة في كل محور لتحقيق الهدف الذي وضع من أجله، ومناسبة التقدير الذي وضع لكل عبارة، وملائمة المحاور، وسلامة المضمون ودقة الصياغة والعرض لكل عبارة، ومناسبة التقدير الذي وضع لكل عبارة، وقد قامت الباحثة بإجراء التعديلات المشار إليها على صياغة بعض العبارات وتقنينها، وتم حساب نسبة اتفاق المحكمين وذلك من خلال حساب تكرارات نسبة الاتفاق لدى الأساتذة المحكمين على كل عبارة من عبارات الاستبيان وقد تم استبعاد ثلاث عبارات قلت نسبة الاتفاق فيها عن 89,4%، وتم تعديل صياغة بعض العبارات

بُناء على آراء الأساتذة المحكمين، وبذلك يكون الاستبيان قد خضع لصدق المحتوى في قياس أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية, واستبيان السمات الشخصية للمراهقين.

(ب) صدق الاتساق الداخلي:

لحساب صدق الاتساق الداخلي لاستبيان (استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية) تم تطبيقه على عينة استطلاعية بلغ عددهم (50) وبعد رصد النتائج تمت معالجتها إحصائياً وحساب معامل الارتباط بيرسون بين (المحاور– والدرجة الكلية) للاستبيان وكانت جميعها دالة عند مستوى 0.01 مما يدل على الاتساق الداخلي لعبارات الاستبيان ويسمح للباحثة باستخدامه في دراستها الحالية، وجدول (1) يوضح ذلك.

جدول (1) معاملات الارتباط لاستبيان أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية ن = (50)

محاور استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية	0.802	0.01
الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية	0.833	0.01

ولحساب صدق الاتساق الداخلي لاستبيان (السمات الشخصية للمراهقين) تم تطبيقه على عينة استطلاعية بلغ عددهم (50) وبعد رصد النتائج تمت معالجتها إحصائياً وحساب معامل الارتباط بيرسون بين (المحاور–

والدرجة الكلية) للاستبيان وكانت جميعها دالة عند مستوى 0.01 مما يدل على الاتساق الداخلي لعبارات الاستبيان ويسمح للباحثة باستخدامه في دراستها الحالية، وجدول (2) يوضح ذلك.

جدول (2) معاملات الارتباط لاستبيان السمات الشخصية للمراهقين ن = (50)

محاور السمات الشخصية للمراهقين	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
المسئولية الاجتماعية	0.828	0.01
الاتزان الانفعالي	0.833	0.01
القلق والتوتر	0.845	0.01
الثقة بالنفس	0.812	0.01
التفكير العلمي	0.829	0.01
الإحساس بالإنجاز	0.865	0.01

جدول (3) معامل الفا لعبارات محور أسلوب الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية ن= (50)

رقم العبارة	معامل الفا	رقم العبارة	معامل الفا	رقم العبارة	معامل الفا	رقم العبارة	معامل الفا
1	0.819	10	0.815	19	0.816	28	0.816
2	0.818	11	0.820	20	0.814	29	0.815
3	0.818	12	0.814	21	0.819		
4	0.817	13	0.817	22	0.822		
5	0.815	14	0.813	23	0.817		
6	0.818	15	0.813	24	0.814		
7	0.817	16	0.813	25	0.812		
8	0.812	17	0.821	26	0.817		
9	0.812	18	0.815	27	0.819		

يوضح جدول (3) أن أعلى قيمة لمعامل ألفا هي 0,822, بينما أقل قيمة هي 0,812. وقيمة معامل الفا لعبارات محور أسلوب الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية ككل هو 0,802وهى قيمة عالية مما يؤكد ثبات الاستبيان لعبارات المحور.

جدول (4) معامل الفا لعبارات محور أسلوب الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية ن= (50)

رقم العبارة	معامل الفا	رقم العبارة	معامل الفا	رقم العبارة	معامل الفا
30	0.815	45	0.814	57	0.816
31	0.813	46	0.812	58	0.823
32	0.814	47	0.814	59	0.815
33	0.818	48	0.811	60	0.821
34	0.817	49	0.811	61	0.814
35	0.818	50	0.817	62	0.814
36	0.810	51	0.813		
40	0.811	52	0.818		
41	0.816	53	0.817		
42	0.818	54	0.817		
43	0.814	55	0.818		
44	0.819	56	0.814		

يوضح جدول (4) أن أعلى قيمة لمعامل ألفا هي 0,823, بينما أقل قيمة هي 0,810. وقيمة معامل الفا لعبارات محور أسلوب الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية ككل هو 0,833وهى قيمة عالية مما يؤكد ثبات الاستبيان لعبارات المحور.

جدول (5) معامل الفا لعبارات محور المسئولية الاجتماعية لأنماط الشخصية ن= (50)

رقم العبارة	معامل الفا	رقم العبارة	معامل الفا
1	0.867	7	0.865
2	0.865	8	0.865
3	0.866	9	0.865
4	0.867	10	0.865
5	0.866	11	0.865
6	0.866		

يوضح جدول (5) أن أعلى قيمة لمعامل ألفا هي 0,867, بينما أقل قيمة هي 0,865. وقيمة معامل الفا لعبارات محور المسئولية الاجتماعية ككل هو 0,828وهى قيمة عالية مما يؤكد ثبات الاستبيان لعبارات المحور.

جدول (6) معامل الفا لعبارات محور الاتزان الانفعالي لأنماط الشخصية ن= (50)

رقم العبارة	معامل الفا	رقم العبارة	معامل الفا	رقم العبارة	معامل الفا
12	0.863	18	0.869	24	0.863
13	0.867	19	0.867	25	0.864
14	0.865	20	0.867	26	0.868
15	0.867	21	0.867	27	0.865
16	0.867	22	0.867	28	0.866
17	0.867	23	0.864	29	0.864

يوضـــح جدول (6) أن أعلى قيمة لمعامل ألفا هي 0,869, بينما أقل قيمة هي 0,863. وقيمة معامل الفا لعبارات محور الاتزان الانفعالي ككل هو 0,833وهى قيمة عالية مما يؤكد ثبات الاستبيان لعبارات المحور.

جدول (7) معامل الفا لعبارات محور القلق والتوتر لأنماط الشخصية ن= (50)

رقم العبارة	معامل الفا	رقم العبارة	معامل الفا
30	0.869	36	0.866
31	0.865	37	0.866
32	0.865	38	0.864
33	0.866	39	0.864
34	0.866		
35	0.866		

يوضـــح جدول (7) أن أعلى قيمة لمعامل ألفا هي 0,869, بينما أقل قيمة هي 0,864. وقيمة معامل الفا لعبارات محور القلق والتوتر ككل هو 0,845وهى قيمة عالية مما يؤكد ثبات الاستبيان لعبارات المحور.

جدول (8) معامل الفا لعبارات محور الثقة بالنفس لأنماط الشخصية ن= (50)

رقم العبارة	معامل الفا	رقم العبارة	معامل الفا	رقم العبارة	معامل الفا
40	0.858	46	0.866	52	0.868
41	0.866	47	0.866	53	0.864
42	0.866	48	0.865	54	0.866
43	0.868	49	0.863		
44	0.866	50	0.866		
45	0.865	51	0.866		

يوضـــح جدول (8) أن أعلى قيمة لمعامل ألفا هي 0,868, بينما أقل قيمة هي 0,858. وقيمة معامل الفا لعبارات محور الثقة بالنفس ككل هو 0,812وهى قيمة عالية مما يؤكد ثبات الاستبيان لعبارات المحور.

جدول (9) معامل الفا لعبارات محور التفكير العلمي لأنماط الشخصية ن= (50)

رقم العبارة	معامل الفا	رقم العبارة	معامل الفا
55	0.856	61	0.866
56	0.867	62	0.868
57	0.867	63	0.868
58	0.864	64	0.865
59	0.866	65	0.866
60	0.866	66	0.866

يوضـــح جدول (9) أن أعلى قيمة لمعامل ألفا هي 0,868, بينما أقل قيمة هي 0,856. وقيمة معامل الفا لعبارات محور التفكير العلمي ككل هو 0,829وهى قيمة عالية مما يؤكد ثبات الاستبيان لعبارات المحور.

جدول (10) معامل الفا لعبارات محور الاحساس بالإنجاز لأنماط الشخصية ن= (50)

رقم العبارة	معامل الفا	رقم العبارة	معامل الفا
67	0.862	73	0.867
68	0.866	74	0.866
69	0.866	75	0.866
70	0.866	76	0.865
71	0.867		
72	0.866		

يوضـــح جدول (10) أن أعلى قيمة لمعامل ألفا هي 0,867, بينما أقل قيمة هي 0,862. وقيمة معامل الفا لعبارات محور الاحساس بالإنجاز ككل هو 0,865وهى قيمة عالية مما يؤكد ثبات الاستبيان لعبارات المحور.

ثانياً: حساب ثبات المقاييس Reliability:

قامت الباحثة بحساب معاملات الثبات للمقياسين باستخدام طريقة ألفا كرونباخ Alpha Cronbach والتجزئة النصفية، Split-Half وجدول (11) يوضح ذلك.

جدول (11) معاملات الثبات لمحاور لاستبيان أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية ن = (40)

محاور استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية	عدد العبارات	معامل ألفا	التجزئة النصفية	
			معامل سبيرمان	معامل جتمان
الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية	29	0.869	0.827	0.826
الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية	33	0.875	0.834	0.836

جدول (12) معاملات الثبات لمحاور لاستبيان أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية ن = (40)

محاور السمات الشخصية للمراهقين	عدد العبارات	معامل ألفا	التجزئة النصفية	
			معامل سبيرمان	معامل جتمان
المسئولية الاجتماعية	12	0.856	0.850	0.850
الاتزان الانفعالي	18	0.843	0.825	0.824
القلق والتوتر	10	0.835	0.845	0.844
الثقة بالنفس	15	0.804	0.824	0.822
التفكير العلمي	12	0.875	0.854	0.853
الإحساس بالإنجاز	10	0.843	0.865	0.866

يتضح من جدول (11) و(12) أن قيم معاملات ثبات (ألفا – التجزئة النصفية التي تشمل معامل سبيرمان، ومعامل جتمان) للمحاور والاستبيانين ككل مرتفعة مما يؤكد ثبات الاستبيانين وصلاحيتهما للتطبيق في الدراسة الحالية.

سابعاً: المعالجة الإحصائية:

بعد جمع البيانات وتفريغها تمت المعالجة الإحصائية باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS24 وحساب العدد والنسب المئوية، والوزن النسبي، والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ومعامل ارتباط بيرسون وألفا كرونباخ والتجزئة النصفية لحساب الصدق والثبات، واختبار "ت" T-test لحساب الفروق بين المتوسطات بالنسبة لمتغيرات الدراسة، وتحليل التباين الأحادي الاتجاه One Way ANOVA واختبار LSD للمقارنات المتعددة لتحديد اتجاه الدلالة.

أولاً: وصف عينة الدراسة الميدانية: سنتناول فيما يلي وصف شامل لعينة الدراسة التي تم اختيارها بطريقة عمدية غرضية:

جدول (13) توزيع عينة البحث وفقاً للمتغيرات الاجتماعية والاقتصادية

البيان	الفئة	العدد	%	البيان	الفئة	العدد	%	البيان	الفئة	العدد	%
النوع	ذكور	163	56.21	مكان السكن	ريف	160	55.17	عمل الأم	تعمل	165	56.90
	إناث	127	43.79		حضر	130	44.83		لا تعمل	125	43.10
	المجموع	290	100		المجموع	290	100		المجموع	290	100
البيان	الفئة	العدد	%	البيان	الفئة	العدد	%	البيان	الفئة	العدد	%
السنة الدراسية	الأول الإعدادي	35	12.07	السن	11-12 سنة	34	11.72	عدد أفراد الأسرة	من (3-5)	135	46.55
	الثاني الإعدادي	122	42.07		13-14 سنة	256	88.27		من (6-7)	123	42.41
	الثالث الإعدادي	133	45.86						8 فأكثر	32	11.03
	المجموع	290	100		المجموع	290	100		المجموع	290	100
البيان	الفئة	العدد	%	البيان	الفئة	العدد	%	البيان	الفئة	العدد	%
المستوى التعليمي للأب	منخفض	51	17.59	المستوى التعليمي للأم	منخفض	62	21.38	الدخل الشهري للأسرة	اقل من 2000 (منخفض)	69	23.79
	متوسط	102	35.52		متوسط	126	43.45		من 4000 إلى 6000 (متوسط)	141	48.62
	مرتفع	136	46.90		مرتفع	102	35.17		من 8000 فأكثر (مرتفع)	80	27.59
	المجموع	290	100		المجموع	290	100		المجموع	290	100
البيان	الفئة	العدد	%	البيان	الفئة	العدد	%	البيان	الفئة	العدد	%
نوع المدرسة	حكومية	149	51.38	مهنة الأب	تخصصية	137	47.24	مهنة الأم	تخصصية	56	19.31
	خاصة	62	21.38		فنية	77	26.55		فنية	86	29.66
	لغات	79	27.24		حرفية	39	13.45		حرفية	0	0.00

5.86	17	اعمال حرة		11.72	34	اعمال حرة		100	290	المجموع	
1.72	5	معاش		-	-	معاش					
2.07	6	متوفي		1.03	3	متوفي					
56.90	165	المجموع		100	290	المجموع					

أوضحت النتائج الواردة بجدول (13) أن نسبة **المراهقين الذكور** في العينة هي 56.21%، بينما كانت **نسبة الإناث** في العينة هي 43.79%، وبالنسبة **لمكان السكن** بلغت نسبة المراهقين اللذين يسكنون في الريف55.17%، بينما نسبة المراهقين الذين يسكنون في الحضر في العينة هي 44.83%، تقاربت نسبة **عمل الأم** للمراهقين حيث بلغت نسبة الأمهات العاملات 56.90% بينما الأمهات الغير عاملات كانت نسبتهم 43.10%، ارتفعت نسبة المراهقين **بالسنة الدراسية** بالصف الثالث الإعدادي حيث بلغت 45.86% يليها الصف الثاني الإعدادي بنسبة 42.07% وأخيراً الصف الأول الإعدادي كانت نسبته 12.07%، **وبالنسبة للسن:** نسبة المراهقين الذين أعمارهم من 11-12 سنة في العينة هي 11.72%، ونسبة المراهقين الذين أعمارهم من 13-14 سنة في العينة هي 88.27%، تقاربت **نسبة عدد أفراد أسر** المراهقين حيث بلغت النسبة للذين عدد أفراد أسرتهم من 3 -5 أفراد ونسبة المراهقين الذين عدد أفراد أسرتهم من 6-7 أفراد في العينة هي 46.55%، هي 42.41% على التوالي، وانخفضت نسبة المراهقين الذين عدد أفراد أسرتهم من 8 أفراد فأكثر في العينة إلى نسبة 11.03%، وبالنسبة **للمستوى التعليمي للأب** بلغت نسبة المراهقين الذين المستوى التعليمي لآبائهم منخفض في العينة هي 17.59% ونسبة الأفراد المراهقين الذين المستوى التعليمي لآبائهم متوسط في العينة هي 35.52%، ونسبة المراهقين الذين المستوى التعليمي لآبائهم مرتفع في العينة هي 46.90%، وبالنسبة **للمستوى التعليمي للأم** بلغت نسبة المراهقين الذين المستوى التعليمي لأمهاتهم منخفض في العينة هي 21.38% ونسبة المراهقين الذين المستوى التعليمي لأمهاتهم متوسط في العينة هي 43.45%، ونسبة المراهقين الذين المستوى التعليمي لأمهاتهم مرتفع في العينة هي 35.17%.

أتضح من جدول (13) أيضاً ارتفاع نسبة **الدخل الشهري** المتوسط لأسر للمراهقين حيث بلغت 48.62% يليها نسبة الدخل الشهري المرتفع وبلغت 27.59% وأخيراً مستوى الدخل الشهري المنخفض وكانت نسبته 23.79%، وبالنسبة **لنوع المدرسة** ارتفعت نسبة المدارس الحكومية في العينة فكانت 51.38%، يليها نسبة المدارس اللغات حيث بلغت النسبة 27.24%، ونسبة الأفراد المراهقين الذين في مدارس خاصة في العينة وهي 21.38%، بالنسبة **لمهنة الأب:** نسبة المراهقين الذين مهنة آبائهم "تخصصية" في العينة هي 47.24%، ونسبة المراهقين الذين مهنة آبائهم "فنية" في العينة هي 26.55%، ونسبة المراهقين الذين مهنة آبائهم "حرفية" في العينة هي 13.45%، ونسبة المراهقين الذين مهنة آبائهم "أعمال حرة" في العينة هي 11.72%، ونسبة المراهقين الذين آبائهم متوفين في العينة هي 1.03%، أما للنسب المتعلقة **بمهنة الأم** بلغت نسبة المراهقين الذين مهنة أمهاتهم "تخصصية" في العينة هي 19.31%، ونسبة المراهقين الذين مهنة أمهاتهم "فنية" في العينة هي 29.66%، ونسبة المراهقين الذين مهنة أمهاتهم "أعمال حرة" في العينة هي 5.86%، ونسبة المراهقين الذين أمهاتهم متوفيات في العينة هي 2.07%.

جدول (14) بيانات خاصة باستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية

اي من الاجهزة تستخدمها لاستخدام الالعاب الإلكترونية			في اي مكان تستخدم فيه الالعاب الإلكترونية؟			متى تستخدم الالعاب الإلكترونية؟		
الفئة	العدد	%	الفئة	العدد	%	الفئة	العدد	%
تابلت	5	1.72	المنزل	115	39.66	كل يوم	20	6.90

اي باد	14	4.83	المدرسة	3	1.03	في عطلة الأسبوع	78	26.90
اي فون	19	6.55	سايبر نت	33	11.38	اوقات متفرقة	192	66.21
سامسونج جلاكسي	61	21.03	الشارع	13	4.48	المجموع	290	100
اكس بوكس	12	4.14	جميع ما سبق	126	43.45	هل سبق لك وان قلدت أبطال الألعاب الإلكترونية؟		
نيتاندو	19	6.55	المجموع	290	100	الفئة	العدد	%
أتاري	20	6.90				نعم	250	86.20
بلاي ستيشن	31	10.69				لا	40	13.79
كمبيوتر (لاب توب)	109	37.59	(في حالة الإجابة بنعم ن=250) في أي مجال قلدت أبطال اللعبة؟					
المجموع	290	100	الفئة		العدد	%		
من الذي يقوم بتحميل الألعاب لك على الجهاز؟			طريقة اللبس		46	18.4		
الفئة	العدد	%	المظهر والشكل		67	26.8		
الأب	10	3.45	الحركات والطباع		137	54.8		
الأم	5	1.72	ما نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك؟					
الاخوات	57	19.66	الفئة		العدد	%		
أصدقائي	93	32.07	ألعاب قتالية		57	19.66		
بنفسي	125	43.10	ألعاب مغامرة		29	10.00		
المجموع	290	100	ألعاب الغاز وتفكير		45	15.52		
من يمتلك الجهاز الذي تقوم باللعب عليه؟			تلبيس بنات		21	7.24		
الفئة	العدد	%	ألعاب طبخ		19	6.55		
الأب	1	0.34	ألعاب سباق سيارات ورياضة		119	41.03		
الأم	4	1.38	المجموع		290	100		
الأخوات	80	27.59	لماذا تمارس هذه الألعاب؟					
خاص بي	109	37.59	الفئة		العدد	%		
كل الاسرة	96	33.10	حب المغامرة والمتعة		20	6.90		
المجموع	290	100	ملء وقت الفراغ		37	12.76		
حدد الوقت الذي تقضيه أمام الألعاب الإلكترونية			حب الخيال والإثارة		11	3.79		
الفئة	العدد	%	التفكير وحل الألغاز		16	5.52		
صباحا	0	0.00	الإحساس بالإنجاز والفوز		31	10.69		
الظهر	2	0.69	جميع ما سبق		175	60.34		
العصر	16	5.52	المجموع		290	100		
بالليل	61	21.03	بماذا تشعر وانت تلعب هذه الألعاب؟					
كل الأوقات	40	13.79	الفئة		العدد	%		
ليس هناك وقت محدد (وقت فراغي)	171	58.97	الفرح والسرور		22	7.59		
المجموع	290	100	الحماس والحيوية		39	13.45		
كم عدد الساعات التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية؟			القلق والتوتر		14	4.83		
الفئة	العدد	%	القوة والشجاعة		26	8.97		
من اربع ساعات إلى ست ساعات	190	65.51	الثقة بالنفس		14	4.83		
من ست ساعات فاكثر	100	34.48	جميع ما سبق		175	60.34		
المجموع	290	100	المجموع		290	100		
عندما تخسر في الألعاب الإلكترونية، ماذا تفعل؟								
الفئة	العدد	%						
اتوقف عن اللعب	22	7.59						
اكمل اللعب دون توقف حتى الفوز	198	68.28						
العب لعبة اخرى	70	24.14						
المجموع	290	100						

يوضح جدول (14) وصف البيانات الخاصة باستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية فبالنسبة للمتغير "**أي من الأجهزة للألعاب الإلكترونية**" كانت نسبة المراهقين عينة الدراسة الذين أجابوا بـ "تابلت" في العينة هي 1.72%، و نسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "آي باد" في العينة هي 4.83%، و نسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "آي فون" في العينة هي 6.55%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "سامسونج جلاكسي" في العينة هي 21.03%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "اكس بوكس" في العينة هي 4.14%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ " نيتاندو" في العينة هي 6.55%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ " أتاري" في العينة هي 6.90%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "بلاي ستيشن" في العينة هي 10.69%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "كمبيوتر (لاب توب)" في العينة

هي 37.59%، وأوضحت نتائج دراسة ***(حسن، 2016)*** أن الكثير من الآسر لديها أكثر من وسيلة واحدة للعب، فكثير من الأسر تملك جهاز البلاي ستيشن وحاسبة وخط إنترنت فضلاً عن توفر أجهزة الموبايل والتي تتيح جميعها إمكانية اللعب الإلكتروني وتعطي فرصاً اكبر لأفراد الأسرة لاختيار أحد الأجهزة ومنع التصادم في أوقات اللعب مع بعضهم البعض، ومما هو ملاحظ أن أعلى نسبة حصلت لألعاب الموبايل وذلك لأن تلك الأجهزة شخصية يمكن لكل فرد أن يستخدمها ويملكها ولديه مطلق الحرية في التصرف بها فضلاً عن إنها سهلة الحمل ولا تحتاج إلى التيار الكهربائي لاستخدامها. أما متغير "**من الذي يقوم بتحميل الألعاب لك على الجهاز؟**" فأوضحت النتائج الوصفية أن نسبة المراهقين عينة الدراسة الذين أجابوا بـ "الأب" في العينة هي 3.45%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "الأم" في العينة هي 1.72%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "الأخوات" في العينة هي 19.66%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "الأصدقاء" في العينة هي 32.07%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "بنفسي" في العينة هي 43.10%, ومتغير "**من يمتلك الجهاز الذي تقوم باللعب عليه؟**" فكانت نسبة المراهقين عينة الدراسة الذين أجابوا بـ "الأب" في العينة هي 0.34%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "الأم" في العينة هي 1.38%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "الأخوات" في العينة هي 27.59%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "خاص بي" في العينة هي 37.59%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "كل الأسرة" في العينة هي 33.10%

وبالنسبة لتحديد "**الوقت الذي يقضيه المراهقين أمام الألعاب الإلكترونية**" فتباينت نسب المراهقين عينة الدراسة حيث كانت نسبة الذين أجابوا بـ "صباحاً" في العينة هي 0%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "العصر" في العينة هي 5.52%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "بالليل" في العينة هي 21.03%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "كل الأوقات" في العينة هي 13.79%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ " ليس هناك وقت محدد (وقت فراغي)" في العينة هي 58.97% وهي أكثر من نصف العينة, وتوصلت نتائج دراسة ***(عبد اللطيف, 2018)*** إلى أن المراهقين أفراد العينة يقضون من 2-6 ساعات يومياً لاستخدام الألعاب الإلكترونية. بالنسبة للمتغير "**كم عدد الساعات التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية؟**" فجاءت أعلى النسب للمراهقين عينة الدراسة الذين أجابوا بـ "من أربع ساعات إلى ست ساعات"، ومن "ست ساعات فأكثر" بنسبة 65.51%، 34.48% على التوالي، وتشير نتائج دراسة كل من ***(القاسم، 2011)***، و***(سالم ،2015)*** إن الطلاب الذين يقضون عدد ساعات أطول كان الهدوان لديهم أعلى من الآخرين، كذلك إلى وجود فرق دال بين "الساعة إلى ثلث ساعات" و"الساعتين إلى ثلث ساعات فأكثر" في حين لم تظهر فروق دالة إحصائياً بين "الساعة إلى ساعتين" حيث أن العزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض تزداد طردياً بزيادة عدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الإلكترونية ويمكن تفسير ذلك بالقول كما قضى الطفل وقت أطول باللعب بالألعاب الإلكترونية فأن ذلك سوف يؤدي إلى ضعف وتوتر علاقته بأفراد أسرته ولا يتمتع بجو عائلي سليم ويستعاض عنها باللعب والاعتكاف مع شخصيات اللعبة. بالنسبة للمتغير "**في أي مكان تستخدم فيه الألعاب الإلكترونية**" بلغت نسبة المراهقين عينة الدراسة الذين أجابوا بـ "المنزل" في العينة هي 39.66%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "المدرسة" في العينة هي 1.03%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "سايبر نت" في العينة هي 11.38%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "الشارع" في العينة هي 4.48%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "كل ما سبق" في العينة هي 43.45%، وفي ذلك الأمر أوضحت نتائج دراسة ***(حسن، 2016)*** بأن النسبة الأكبر من الطلبة عينة الدراسة التي بلغت 80.8% بإنهم يمارسون الألعاب الإلكترونية في المنزل مقابل 19.2% فقط لا يمارسون الألعاب الإلكترونية في أماكن أخرى وهذا دليل واضح على انتشار

الألعاب الإلكترونية بشكل كبير وهذا من شروط الظاهرة. ونجد في متغير **"متى تستخدم الألعاب الإلكترونية؟"** بلغت نسبة المراهقين عينة الدراسة الذين أجابوا بـ "كل يوم" في العينة هي 6.90%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "في عطلة الأسبوع" في العينة هي 26.90%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "أوقات متفرقة" في العينة هي 66.21%, وأكدت نتائج دراسة ***(عبد اللطيف, 2018)*** أن 75.6% من المراهقين أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية يومياً, 24.4% يمارسونها أسبوعياً. اختلفت نسب **"أنوع الألعاب الإلكترونية المفضلة للمراهقين"** فبلغت نسبة المراهقين عينة الدراسة الذين أجابوا بـ "ألعاب قتالية" في العينة هي 19.66%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "ألعاب مغامرة" في العينة هي 10%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "ألعاب الغاز وتفكير" في العينة هي 15.52%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "تلبيس بنات" في العينة هي 7.24%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "ألعاب طبخ" في العينة هي 6.55%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "ألعاب سباق سيارات ورياضة" في العينة هي 41.03%. **"لماذا تمارس هذه الألعاب؟"** جاء هذا السؤال كمتغير في وصف البيانات الخاصة بأسلوب استخدام المراهقين في المرحلة الإعدادية للتعرف على الأهداف الرئيسية لإقبال المراهقين لاستخدام هذه الألعاب فجاءت نسبة المراهقين عينة الدراسة الذين أجابوا بـ "حب المغامرة والمتعة" 6.90%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "ملء وقت الفراغ" في العينة هي 12.76%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "حب الخيال والإثارة" في العينة هي 3.79%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "التفكير وحل الألغاز" في العينة هي 5.52%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "الإحساس بالإنجاز والفوز" في العينة هي 10.69%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "جميع ما سبق" في العينة هي 60.34%، وهذا يفسر رغبات المراهقين المتعددة وتكراراهم للعب في الانتصار حيث تغرس الألعاب الحماس والتشويق في نفس المراهق وحب الفوز. بالنسبة للمتغير **"بماذا تشعر وأنت تلعب هذه الألعاب؟"** وصلت نسبة المراهقين عينة الدراسة الذين أجابوا بـ "الفرح والسرور" إلى 7.59%، نسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "الحماس والحيوية" كانت 13.45%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "القلق والتوتر" في العينة هي 4.83%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "القوة والشجاعة" في العينة هي 8.97%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ " الثقة بالنفس" في العينة هي 4.83%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "جميع ما سبق" في العينة هي 60.34%، ويفسر هذا شعور المراهق مشاعر متعددة أثناء لعبه للألعاب الإلكترونية.

أما بسؤال المراهقين عينة الدراسة بـ **"عندما تخسر في الألعاب الإلكترونية، ماذا تفعل؟"** بلغت نسبة العينة الذين أجابوا بـ "أتوقف عن اللعب" في العينة هي 7.59%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "أكمل اللعب دون توقف حتى الفوز" في العينة هي 68.28%، ونسبة المراهقين الذين أجابوا بـ "ألعب لعبة أخرى" في العينة هي 24.14%. وهنا أوضحت دراسة ***(قويدر، 2012)*** أن الألعاب الإلكترونية جعلت اللاعب أكثر إصرارا على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح، فخسارته في الألعاب وإصراره على الفوز يولد فيه الإرادة على تحقيق النجاح والفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية وإصراره في تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته، وأضاف ***(سلامي، 2015)*** معلقاً على نتائج دراسته بأن المراهق الذي يمارس الألعاب القتالية أو العنيفة بشكل عام تصدر منه أفعال عنيفة عند خسارة اللعبة، ويتشاجر مع من يهزمه افتراضياً في أرض الواقع سواء أخوته أو زملائه أو حتى والديه إن اشتركوا معه في اللعب، كما إنه يقوم بتجريب حركات قتالية ضد الآخرين ويتلفظ كلاماً بذيئاً أثناء ممارسته لتلك الألعاب، بل وتكون ردة فعله عنيفة ضد من يقطع مسار لعبه ويقوم بتمثيل مشاهد عنف من اللعبة لإخافة الآخرين وإبراز أنه بطل مغوار قوي أمامهم، كما أن استخدام هذا النوع من الألعاب يجعل المراهق غير مبالي برموز العنف مثل القتل والدم. وأخيراً جاء سؤال المراهقين عينة الدراسة بـ **"هل سبق لك وأن قلدت أبطال الألعاب**

الإلكترونية؟" بالنسبة الأعلى لـــ "نعم" حيث جاءت بنسبة 86.20% وهي نسبة كبيرة تخطت نصف أفراد عينة الدراسة، أما عن مجالات تقليد أبطال اللعبة فجاءت على التوالي كالآتي طريقة اللبس، المظهر والشكل، الحركات والطباع، بنسبة 18.4%، 26.8%، 54.8% على التوالي. وتفسر الباحثة ذلك على أن أغلبية المراهقين يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين سماتهم الشخصية واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها، كما أن توفر الألعاب الإلكترونية للمراهقين عالماً وهمياً بعيداً عن العالم اليومي الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعاً مادياً وأحداثاً توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، وذلك من خلال اندماجه ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي.. ويؤكد على ذلك كل من ***(بركات، توفيق، 2009)***، و***(ابن مرزوق،2016)*** إن المراهق يعيش حالة من الازدواجية عند تقمص الشخصيات الموجودة في الألعاب الإلكترونية بين عالم وهمي تعلق به وعالم واقعي نفر منه، فيقع الصراع اللامتناهي بين الواقع المعاش والعالم الافتراضي النظري قد يعتبر المراهق العالم الحقيقي امتداداً لما كان يفعله بالواقع الافتراضي ويتصرف في عالمه الحقيقي كما كان يفعل في العالم الافتراضي، مما يترتب عليه حدوث سلوكيات ضارة ومشكلات للمراهق، فبعض المراهقين تعرضوا لحوادث لتقليدهم حركات "الرجل الوطواط أو سوبرمان .."، أو تقليدهم لسلوك العنف الجسدي أو الإرهابي الممارس في الألعاب الإلكترونية الافتراضية.

وقد أكدت نتائج دراسة ***(قويدر، 2012)*** على استخدام أغلبية الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات يعود للرقابة والتوجيه الذي يفرضه أولياء الأمور على الأطفال والمراهقين مما يقلل أضرار تأثير الألعاب على التحصيل الدراسي لهم، كما أنهم يمارسونها لأكثر من خمس ساعات مما يؤثر على صحتهم وتركيزهم في الدراسة، من جهة أخرى هم يفضلون ممارستها في البيت بدلا من قاعات الألعاب ومقاهي الإنترنت لتوفر الجو الملائم للاستخدام. أما من ناحية نوعية الألعاب فأغلبية الأطفال والمراهقين يفضلون الألعاب الرياضية والحربية الاستراتيجية والقتالية، وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرا لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب التي تنسب إلى مجتمعات بعيدة كل البُعد عن مجتمعاتنا سواء من ناحية القيم والعادات والتقاليد أو من ناحية السلوكيات أو من ناحية العقيدة الدينية. وهذا ما أكدته ***(الصليبي، 2013)*** في مدى تأثير طرح الإصدار الخامس من لعبة Grand Theft Auto في الأسواق العالمية كمثال حي للألعاب الإلكترونية العنيفة، وهي لعبة تخرج عن مألوف الألعاب الإلكترونية المعتادة، ويتهافت عليها المراهقون رغم التحذير من كونها موجهة لمن هم فوق الثامنة عشرة من العمر. فما مدى التأثير السلبي أو الإيجابي لهذا النوع من الألعاب على المراهقين التي تعتبر الأغلى في تاريخ إنتاج الألعاب الإلكترونية إذ بلغت تكلفتها 270 مليون دولار مقسمة بين تكاليف الإنتاج والتسويق، وتثير لعبة Grand Theft Auto ضجة عارمة والكثير من الاحتجاجات لدى الأهل والمربين لما تمثله من طرح غير مألوف للتعاطي مع الحياة، أي من وجهة نظر الرعاع والعصابات والخارجين عن القانون. وهي لعبة موجهة بالدرجة الأولى للراشدين أي لمن هم فوق الثامنة عشرة من العمر، صحيح أنها لعبة افتراضية، إلا أنها تدعو إلى المغامرة في عالم العصابات وعائلات المافيا، في عالم يسود فيه الفساد والدعارة والمخدرات، وتحمل في طياتها الكثير من العنف، وبالتالي سيتشبع المراهق بالأفكار السلبية وحتى لو أنه لم يقم هو بالعمل الإجرامي مباشرة غير أنه سيتقبل فكرة هذا العمل وسيجد المبررات للأشخاص الآخرين الذين قاموا بالأعمال الإجرامية، فحسب تصنيف ***(مركز تصنيف وتطوير الألعاب الإلكترونية، 2015)*** فتعتبر هذه اللعبة من أخطر الألعاب، حيث يعيش فيها اللاعب حالة إجرامية متكاملة من خلال قيامة بدور سارق محترف يستبيح كل شيء بداية من سرقة المارة في الشوارع وقتلهم ومهاجمة أقسام الشرطة وسرقة الأسلحة ووصولا إلى استخدام طائرات حربية وقصف مدن، يتخلل ذلك أيضاً استخدام الرذيلة مع بنات الليل في السيارات، فتحتوي هذه اللعبة على نسبة

مخالفات نفسية/ حياتية بنسبة 100%، ونسبة مخالفات عقلية 100%، ومخالفات العرض والنسب 100%، وأخيراً مخالفات مالية 100%. ويستنتج ***(سلامي، 2015)*** من نتائج دراسته أن المراهق تستهويه مشاهد العنف في الألعاب الإلكترونية، كما يقوم بتقليد نماذج العنف الافتراضي منها عن طريق تقليد تلك الأفعال العنيفة وكذلك محاكاته لبطله المفضل، ويتعلم مهارات وحركات قتاليه من خلال ممارسته للألعاب الإلكترونية، كما يتعلم إشارات عنيفة وألفاظاً بذيئة منها، ويعتقد أنه يجيد استعمال الأسلحة من خلال استخدام الألعاب القتالية.

وتؤكد الباحثة أن الألعاب الإلكترونية باتت من متغيرات الحياة الاجتماعية والاقتصادية في المجتمع ترتبط بحياة الأجيال الجديدة التي تُعرف باسم الجيل الخامس بشكل يومي لافت وتعمل هذه الألعاب على غسل الأدمغة إضافة إلى شحن اللاعبين بأفكار سلبية مثل الخوف وفقدان الأمل والضياع والهروب وقتل الطموح وبث روح الكراهية والعدوانية تجاه أنفسهم وتجاه الآخرين التي قد تدفعهم إلى قت أنفسهم والانتحار بخاصة مع توفر هذه الألعاب على أجهزة الاتصالات المحمولة بين الأطفال والمراهقين في أي وقت وأي مكان مجاناً.

ويضيف ***(نصار، 2018)*** بين عشية وضحاها انتشرت لعبة الحوت الأزرق، أو ما تعرف باسم "تحدي الموت" لتسيطر على اهتمام العالم أجمع، نتيجة لسقوط عدد كبير من الضحايا بسببها في بلدان مختلفة من العالم. وعلى عكس الانتشار والشهرة المؤخرة لها، تحمل لعبة الحوت الأزرق تاريخاً يمتد لسنوات طويلة، بدأ ظهورها الأول في منذ ما يقرب من 5 سنوات تقريباً، وتحديدا في عام 2013. تتكون اللعبة من تحديات متواصلة لمدة 50 يوماً حاملة نفس عدد التحديات بنمط تحدٍ كل يوم، وما إن تجتاز واحداً حتى تأخذك الدوامة في المواصلة، وبمجرد أن تدخل اللعبة وتبدأها تسير نحو نقطة اللاعودة، والتي تجبرك على المواصلة، بتهديدات عن نشر معلوماتك الشخصية التي جرى الحصول عليها مسبقاً حال فكرت في الانسحاب. في نهاية المراحل الخمسين، وبعد مرور 50 يوما من الألم نتيجة لفعل ما تطلبه اللعبة من إيذاء بدني ونفسي للاعبين، تأتي لحظة الانتحار، وحالات كثيرة قضت نحبها نتيجة لهذه اللعبة. وجاء مسمى اللعبة "الحوت الأزرق"، مأخوذاً عن ظاهرة في عالم الحيتان تسمى "حيتان الشاطئ"، والتي ترتبط بفكرة الانتحار، نتيجة لجنوح هذه الحيتان على الشواطئ وبقائها عالقة حتى الموت. بدأت اللعبة في الظهور للمرة الأولى في روسيا من العام 2013، مع " F57"، كونها واحدة من أسماء ما يعرف بـ "مجموعة الموت"، ويشتبه في كونها سبب عدد من حوادث الانتحار لاسيما في صفوف المراهقين.

ثالثاً: نتائج وصف العينة في ضوء الاستجابات على أدوات البحث:

جدول (15) توزيع عينة البحث وفقاً لمستوى الوعي بأسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية، والوزن النسبي لكل محور ن= 290

أسلوب استخدام المراهقين	مستوى الوعي	العدد	%	الوزن	الترتيب
الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية	مستوى وعي منخفض (40<55)	17	5.86	76.90	الأول
	مستوى وعي متوسط (55<70)	167	57.59		
	مستوى وعي مرتفع (70 فاكثر)	106	36.55		
	المجموع	290	100		
الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية	مستوى وعي منخفض (43<58)	108	37.24	60.00	الثاني
	مستوى وعي متوسط (58<73)	132	45.52		
	مستوى وعي مرتفع (73 فاكثر)	50	17.24		
	المجموع	290	100		
ككل	مستوى وعي منخفض (95<121)	80	27.59	60.1	
	مستوى وعي متوسط (121<147)	184	63.45		
	مستوى وعي مرتفع (147 فاكثر)	25	8.62		
	المجموع	290	100		

أوضحت القيم الواردة بجدول (15) اختلاف نسب مستوى الوعي بأسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية فقد كانت الأولية لذوي الوعي المتوسط حيث قدرت نسبتهم بـ 63.45%، تلتها نسبة ذوي الوعي المنخفض بـ 27.59 وتلتها ذوي الوعي المرتفع وبصفة عامة فقط احتل محور الاستخدام الجيد للألعاب

الإلكترونية المرتبة الأولي، تلتها الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، وقد أشارت نتائج دراسة كل من ***(عبدالله، 2015)***، و***(مركز الحرب الناعمة للدراسات، 2015)***، و***(عبد الحسين، عبيد،2017)*** على أن عينة دراستهم المتمثلة في الطلبة لديها مستوى من استخدام العنف في الألعاب الإلكترونية بشكل واضح وهذا يدل على أن المراهقين والشباب هم من أكثر شرائح المجتمع انخراطاً في استخدام العنف في الألعاب الإلكترونية بحكم التكوين النفسي والبيولوجي مما يجعلهم أكثر حساسية اتجاه المشكلات الاجتماعية والاقتصادية وأكثر استعداداً للاستجابة لمفردات العنف حيث يتسم سلوكهم برفض الواقع والسعي إلى تغييره بأساليب مختلفة قد تتنافى مع القيم والمعايير الاجتماعية الموجودة في المجتمع العربي.

أكدت نتائج دراسة ***(الزيودي، 2015)*** إلى أن المعلمين يرون ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما إنهم يدركون حجم الآثار الصحية والنفسية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، وبالنسبة لأولياء الأمور فانهم يواجهون معاناة حقيقة نتيجة سهر أولادهم في استخدام الألعاب الإلكترونية مما يؤثر على مجهوداتهم الدراسية، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أولادهم مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسرة كضعف التواصل الاجتماعي والأسري بين أفراد الأسرة وبروز نزعة الأنانية لدى الأولاد. وأشارت نتائج دراسة ***(حسن، 2016)*** أن الألعاب الإلكترونية بعض الإيجابيات التي تترك أثرها على اللاعبين ومن أبرزها أنها تحقق المتعة والتسلية للاعبين وتقوي لغتهم الإنجليزية وتساعد على تنمية قدراتهم وذكائهم وتفكيرهم الإبداعي، كذلك للألعاب الإلكترونية بعض السلبيات التي تترك أثرها على اللاعبين ومن أبرزها التبذير المالي في شراء الأجهزة والألعاب الإلكترونية وإهمال الواجبات المدرسية وتعارض أفكار الألعاب المعروضة مع تعاليم ديننا وتقاليد مجتمعنا.

جدول (16) توزيع عينة البحث وفقاً لمستوى السمات الشخصية للمراهقين والوزن النسبي ن= 290

السمات الشخصية للمراهقين	مستوى السمة	العدد	%	الوزن	الترتيب
المسئولية الاجتماعية	مستوى السمة منخفض (12>20)	28	9.66	71.3	الرابع
	مستوى السمة متوسط (20>28)	194	66.90		
	مستوى السمة مرتفع (28 فاكثر)	68	23.45		
	المجموع	290	100		
الاتزان الانفعالي	مستوى السمة منخفض (20>29)	22	7.59	73.9	الثالث
	مستوى السمة متوسط (29>38)	183	63.10		
	مستوى السمة مرتفع (38 فاكثر)	85	29.31		
	المجموع	290	100		
القلق والتوتر	مستوى السمة منخفض (10>16)	95	32.76	60.8	السادس
	مستوى السمة متوسط (16>22)	151	52.07		
	مستوى السمة مرتفع (22 فاكثر)	44	15.17		
	المجموع	290	100		
الثقة بالنفس	مستوى السمة منخفض (17>25)	28	9.66	70.3	الخامس
	مستوى السمة متوسط (25>33)	202	69.66		
	مستوى السمة مرتفع (33 فاكثر)	60	20.69		
	المجموع	290	100		
التفكير العلمي	مستوى السمة منخفض (13>20)	11	3.79	78.5	الثاني
	مستوى السمة متوسط (20>27)	165	56.90		
	مستوى السمة مرتفع (27 فاكثر)	114	39.31		
	المجموع	290	100		
الإحساس بالإنجاز	مستوى السمة منخفض (10>16)	22	7.59	86.7	الأول
	مستوى السمة متوسط (16>22)	72	24.83		
	مستوى السمة مرتفع (22 فاكثر)	196	67.59		
	المجموع	290	100		
ككل	مستوى السمة منخفض (107>141)	40	13.79	66.1	
	مستوى السمة متوسط (141>175)	215	74.14		
	مستوى السمة مرتفع (175 فاكثر)	35	12.07		
	المجموع	290	100		

أوضحت القيم الواردة بجدول (16) اختلاف نسب مستوى السمات الشخصية للمراهقين فقد كانت الأولية لذوي مستوى السمة متوسط حيث قدرت نسبتهم بـ 74.14%، تلتها نسبة ذوي مستوى السمة منخفض بـ 13.79 وتلتها نسبة 12.07% وكانت من نصيب ذوي السمة مرتفع، وبصفة عامة فقط احتل محور الإحساس بالإنجاز المرتبة الأولى، تلتها التفكير العلمي، تليها الاتزان الانفعالي، تليها المسئولية الاجتماعية، تليها الثقة بالنفس، يليها القلق والتوتر.

وأكد ***(صالح, 2018)*** في نتائج دراسته على أن من مساوئ عيش الطفل والمراهق في العالم الرقمي ضعف المهارات الاجتماعية، وفقدان الدفء والتواصل الأبوي، وقلة فرص اكتشاف العالم الحقيقي الخارجي، والتعرض للأذى النفسي، وضعف الحكم الأخلاقي, أن هذا الاستعمال المفرط لهذه الألعاب لا يؤثر على السمات المعرفية والانفعالية والاجتماعية لدى الأطفال والمراهقين فحسب، وإنما يعمل على تدمير أجسادهم وأدمغتهم.

رابعاً: النتائج في ضوء فروض البحث

الفرض الأول: توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين درجات عينة الدراسة في كل من أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية) والسمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (المسئولية الاجتماعية، الاتزان الانفعالي، القلق والتوتر، الثقة بالنفس، التفكير العلمي، الإحساس بالإنجاز، السمات الشخصية للمراهقين).

للتحقق من صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة معامل ارتباط بيرسون من الدرجات الخام Pearson Correlation Coefficient بين المتغيرات وجدول (9) يوضح ذلك.

جدول (19) مصفوفة معاملات الارتباط بين محاور أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بأبعاده (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، "ككل") والسمات الشخصية للمراهقين بأبعادها (المسئولية الاجتماعية، الاتزان الانفعالي، القلق والتوتر، الثقة بالنفس، التفكير العلمي، الاحساس بالإنجاز، "ككل")

	الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية	الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية	(ككل)	المسئولية الاجتماعية	الاتزان الانفعالي	القلق والتوتر	الثقة بالنفس	التفكير العلمي	الاحساس بالإنجاز	السمات الشخصية للمراهقين (ككل)

الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية	1		.107	.532**	.199**	-.118-*	-.038-	.141*	.371**	.453**	.224**
الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية			1	.785**	.292**	.557**	.329**	.458**	.138*	.165**	.517**
(ككل)				1	.372**	.401**	.256**	.478**	.348**	.422**	.580**
المسئولية الاجتماعية					1	.233**	.370**	.414**	.278**	.271**	.645**
الاتزان الانفعالي						1	.416**	.390**	.176**	.057	.629**
القلق والتوتر							1	.415**	.264**	.338**	.703**
الثقة بالنفس								1	.428**	.400**	.773**
التفكير العلمي									1	.445**	.613**
الاحساس بالإنجاز											.598**
السمات الشخصية للمراهقين (ككل)											1

*دالة عند مستوى 0.05 **دالة عند مستوى 0.01

يتضح من جدول (19)

وجود ارتباط طردي دال إحصائياً عند مستوى دلالة دالة **عند مستوى 0.01** بين استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية ككل)، والسمات الشخصية للمراهقين بأبعادها (المسئولية الاجتماعية، الاتزان الانفعالي، القلق والتوتر، الثقة بالنفس، التفكير العلمي، الإحساس بالإنجاز، السمات الشخصية للمراهقين ككل)، اتفقت نتائج دراسة ***(القاسم، 2011)*** وأكدت على وجود علاقة ارتباطية موجبة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وبين السمات الشخصية العدائية والانفعالية، كذلك أكدت نتائج دراسة ***(حسن،2016)*** بأن الألعاب الإلكترونية تسهم في تبلد المشاعر وضعف قوة إنماء السمات الشخصية المختلفة وتقلل من رغبة الأطفال والشباب على الحياة، وخاصة المشاعر ذات الإيحاءات المعنفة التي تفسد الأخلاق في عمر مبكرة وتضر بصحتهم النفسية وسماتهم الشخصية خاصة النفسية والاجتماعية ونموهم العقلي والمعرفي.

وأوضحت ***(عبد اللطيف,2018:5)*** بأن هناك خطورة كبيرة من تفشي ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية بين المراهقين في المجتمع المصري تلك الألعاب التي ينعزل وينغلق عن محيطه الاجتماعي ليعيش عالمه الوهمي, ويعود ذلك لعدم وعي الأهل بخطورة هذه الظاهرة حيث يستعينون بها بدون رقابة أو تنظيم كوسيلة لإرضاء أبنائهم ولتلبية بعض حاجاتهم الحياتية متناسيين السلبيات والأضرار التي قد تلحق بهم.

ويؤكد ***المغذاوي (2018)*** في نتائج دراسته على إنه يمكن توظيف الألعاب الإلكترونية في مجال تنمية بعض السمات الشخصية والقيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من خلال ما يلي: الابتعاد عن وضع الصور أو الرسومات التي تخالف ثقافة المجتمع على هذه الألعاب، وضع ضوابط ولوائح معينة عن استيراد الألعاب الإلكترونية، تصميم الألعاب التي تحفز الذكاء والتفكير، وضع ضوابط لهذه الألعاب تضمن استخدامها في غير أوقات المذاكرة، ضرورة ألا تكون استخدام الألعاب خاصة التي تتضمن حروب ومغامرات في أوقات متأخرة من الليل، وضع ضوابط للعبة تمنع من الاعتداء على الآخرين، تصميم اللعبة بطريقة تبرز أن المنافس ليس عدواً وينبغى المحافظة على العلاقة الطيبة معه بعد انتهاء اللعبة. وأشار ***(حسن و أمين: 2019)*** في نتائج دراستهما أن المراهقين والشباب من سن (26:16 سنة) أفراد عينة الدراسة الذين لعبو بالألعاب الإلكترونية العنيفة أظهروا اهتماماً أقل بمكن يحتاجون المساعدة, إذ ينعكس ذلك على سلوكهم في تقديم المساعدة للمحتاجين وبالتالي يقل احساساهم بالمسئولية الاجتماعية تجاه من يحتاجون إلى المساعدة.

وبالتالي تتحقق صحة الفرض الأول كلياً.

الفرض الثاني: توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات عينة الدراسة في أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية) والسمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (المسئولية الاجتماعية، الاتزان الانفعالي، القلق والتوتر، الثقة بالنفس، التفكير العلمي، الإحساس

بالإنجاز، السمات الشخصية للمراهقين) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي (النوع، مكان السكن، عمل الأم).

وللتحقق من صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار "T-test" للوقوف على دلالة الفروق، الجداول من (20) إلى (25) يوضح ذلك.

1) تبعاً للنوع:

جدول (20) دلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة الدراسة في أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، ككل) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً للنوع

المقياس	المحور	النوع	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية	الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية	ذكور	163	65.56	8.20	0.497	غير دال
		إناث	127	66.03	7.84		
	الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية	ذكور	163	60.81	10.47	0.860	غير دال
		إناث	127	61.93	11.62		
	استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية (ككل)	ذكور	163	126.37	12.79	1.043	غير دال
		إناث	127	127.96	13.03		

جدول (21) دلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة الدراسة في السمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (المسئولية الاجتماعية، الاتزان الانفعالي، القلق والتوتر، الثقة بالنفس، التفكير العلمي، الإحساس بالإنجاز، ككل) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً للنوع

المقياس	المحور	النوع	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
السمات الشخصية للمراهقين	المسئولية الاجتماعية	ذكور	163	24.83	4.08	0.301	غير دال
		إناث	127	24.69	3.95		
	الاتزان الانفعالي	ذكور	163	34.68	4.95	0.584	غير دال
		إناث	127	34.33	5.21		
	القلق والتوتر	ذكور	163	17.93	3.64	1.339	غير دال
		إناث	127	17.35	3.68		
	الثقة بالنفس	ذكور	163	30.02	4.05	0.117	غير دال
		إناث	127	29.96	4.36		
	التفكير العلمي	ذكور	163	25.28	3.23	0.853	غير دال
		إناث	127	25.61	3.37		
	الإحساس بالإنجاز	ذكور	163	22.63	3.63	0.295	غير دال
		إناث	127	22.50	3.81		
	السمات الشخصية للمراهقين (ككل)	ذكور	163	155.36	15.59	0.496	غير دال
		إناث	127	154.43	16.15		

يتضح من جدول (20) و(21):

عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات عينة البحث في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، ككل) تبعاً لمتغير النوع حيث كانت قيمة (ت) على التوالي قيم غير دالة إحصائياً، وقد اختلفت نتائج دراسة ***(الشحروري، الريماوي،2011)*** وأكدت على تأثير الألعاب الإلكترونية الأكثر إيجابية لدى الذكور حيث أنهم يقضون وقتا أطول بكثير مما تقضيه الإناث في استخدام الألعاب الإلكترونية. كذلك أكدت دراسة ***(همال، 2012)***، و***(حسن، 2016)*** أن العينة تأثرت وتعلقت بشكل كبير بلعب الألعاب الإلكترونية خاصة الذكور، وذلك ما رفع نسبة ارتياد العينة لصالات اللعب ومقاهي الإنترنت والتي قدرت بـ 52.50% ترتادها دائماً. أيضاً اختلفت نتائج دراسة ***(سالم،2015)*** وأشارت إلى وجود فرق دالة إحصائياً في عدد الساعات التي يقضيها الطفل باللعب بالألعاب الإلكترونية لصالح الذكور ويمكن تفسير هذه النتيجة لما تمتاز به هذه الألعاب من عنف ومغامرة وتحدي بين لاعبيها والتي تكون محبذة عند الذكور أكثر من الإناث. كذلك اختلفت نتائج دراسة ***(عبد الحسين، عبيد،2017)*** حيث أكدت على وجود فروق في ممارسة العنف في الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة بين الذكور والإناث لصالح الإناث وهذا يعود إلى طبيعة التكوين

النفسي والبيولوجي للإناث وتعرضهن لمختلف الضغوط والإحباطات والتوترات بحكم طبيعة التنشئة الاجتماعية السائدة في المجتمع التي تفرض عليهن التواجد في المنزل نتيجة للظروف الاجتماعية التي تضع القيود على حركة الأنثى في المجتمع فضلاً عن ذلك طبيعة الثقافة الاجتماعية السائدة التي تربي الأنثى على أساس الخضوع إلى سلطة الذكر كل ذلك يسهم بصورة أو بأخرى في كبتها للمشاعر والذكريات المؤلمة والعجز في التعبير عنها وهذا سبب يكفي لجعلها تعبر عما بداخلها بطريقة غير مقبولة اجتماعياً من خلال استخدامها للعنف الإلكتروني.

عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات عينة البحث في السمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (المسئولية الاجتماعية، الاتزان الانفعالي، القلق والتوتر، الثقة بالنفس، التفكير العلمي، الإحساس بالإنجاز، ككل) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً للنوع حيث كانت قيمة (ت) على التوالي هي قيم غير دالة إحصائياً. وأخيراً اختلفت نتائج دراسة ***(عبد الطيف. 2018)*** وأكدت على وجود فروق دالة عند مستوى 0.01 بين المراهقين عينة البحث في إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير النوع لصالح الذكور. اتفقت نتائج دراسة ***(القيق، 2011)*** على عدم وجود فروق دالة إحصائيا في متوسطات درجات الطلبة في مستوى التفكير العلمي تعزي إلى متغيرات النوع. كذلك أكدت نتائج دراسة ***(حسن، 2016)*** على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في بعض السمات الشخصية النفسية والعصبية. ولكن اختلفت دراسة ***(الشحروري والريماوي، 2011)*** وأكدت على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في أثر الألعاب الإلكترونية على اتخاذ القرارات والتفكير العلمي والإحساس بالإنجاز لصالح الذكور، وأوضحت نتائج دراسة ***(ابن عمارة، وبوعيشة، 2013)*** أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في الاتزان الانفعالي لصالح الإناث. وتفسر الباحثة ذلك بأن أن الإناث أكثر ميولًا للمناقشة والحوار داخل المنزل، أيضاً أن الإناث أقل عصبية وتوتر من الذكور، وتواجدهم في المنزل أكثر من الذكور مما يجعلهم أكثر قربة إلى والديهم وأكثر اتزاناً، ولأنهم أكثر تقبلا للنصائح والمناقشة، وأخيراً لأن الإناث أكثر وأسرع نضجاً من الذكور. أكد ***(حسن و أمين: 2019)*** بأنه لا توجد فروق دالة احصائياً بين الذكور والإناث في السلوك العدواني أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية القتالية والعنيفة.

وبالتالي يتم رفض صحة الفرض كلياً.

2) تبعاً لمكان السكن:

جدول (22) دلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة الدراسة في أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، ككل) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لمكان السكن.

المقياس	المحور	السكن	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية	الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية	ريف	160	67.19	7.20	3.406	دال
		حضر	130	64.02	8.66		
	الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية	ريف	160	62.01	11.97	1.226	غير دال
		حضر	130	60.42	9.61		
	استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية (ككل)	ريف	160	129.20	13.65	3.175	دال
		حضر	130	124.44	11.41		

جدول (23) دلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة الدراسة السمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (المسئولية الاجتماعية، الاتزان الانفعالي، القلق والتوتر، الثقة بالنفس، التفكير العلمي، الإحساس بالإنجاز، ككل) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لمكان السكن.

المقياس	المحور	السكن	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
السمات الشخصية للمراهقين	المسئولية الاجتماعية	ريف	160	24.44	3.79	1.546	غير دال
		حضر	130	25.17	4.26		

	الاتزان الانفعالي	ريف	160	34.16	4.84	1.365	غير دال
		حضر	130	34.98	5.31		
	القلق والتوتر	ريف	160	17.26	3.37	2.159	دال
		حضر	130	18.18	3.95		
	الثقة بالنفس	ريف	160	29.64	4.41	1.612	غير دال
		حضر	130	30.43	3.85		
	التفكير العلمي	ريف	160	25.48	3.05	0.272	غير دال
		حضر	130	25.37	3.57		
	الإحساس بالإنجاز	ريف	160	22.54	3.88	0.128	غير دال
		حضر	130	22.60	3.50		
	السمات الشخصية للمراهقين (ككل)	ريف	160	153.51	15.38	1.729	دال
		حضر	130	156.73	16.22		

يتضح من جدول (22) و(23):

وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطات درجات عينة البحث في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، ككل) تبعاً لمتغير مكان السكن حيث كانت قيمة (ت) على التوالي قيم دالة إحصائياً لصالح الريف.

عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات عينة البحث في استخدام المراهقين السيئ للألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير مكان السكن حيث كانت قيمة (ت) على التوالي قيم غير دالة إحصائياً.

وتوضح الباحثة هنا بأن ما يحدث في الريف الأن شأنه شأن ما يحدث في الحضر حيث تغيرت عادات الريف وممارساتهم وسلوكياتهم عن السابق وأصبحت حياة الريف تشبه حياة الحضر في كل شيء مع التمسك ببعض العادات والتقاليد الريفية ولكن في الريف والحضر على حد سواء تعلمت المرأة التعليم العالي وخرجت للعمل والاستعانة بكل وسائل التكنلوجيا الحديثة التي أصبحت لا حدود لها على الإطلاق ولا سقف لها فقد حلت كل المشاكل خاصة مشكلات التواصل مع الآخرين فأصبح التواصل الاجتماعي ليس فقط بين الأقارب أو الأصدقاء ولكن بين أشخاص من شتى أنحاء العالم وبالتالي أدركت الأسر الريفية والحضرية أهمية امتلاك المهارات والأساليب التكنولوجية الحديث والتي أثرت بشكل كبير على السمات الشخصية للأبناء.

وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطات درجات عينة البحث في السمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (القلق والتوتر، ككل) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لمكان السكن حيث كانت قيمة (ت) على التوالي قيم دالة إحصائياً – لصالح الحضر.

عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات عينة البحث في السمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (المسئولية الاجتماعية، الاتزان الانفعالي، الثقة بالنفس، التفكير العلمي، الإحساس بالإنجاز) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لمكان السكن حيث كانت قيمة (ت) على التوالي قيم غير دالة إحصائياً، واتفقت دراسة ***(القائدي، 2012)*** وأكدت على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المراهقين عينة الدراسة في بعض السمات الشخصية لهم تبعاً لمتغير السكن.

وبالتالي تتحقق صحة الفرض جزئياً.

3) تبعاً لعمل الأم:

جدول (24) دلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة الدراسة في أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، ككل) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً عمل الأم

المقياس	المحور	عمل الأم	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية	الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية	تعمل	165	66.34	7.52	1.400	دال
		لا تعمل	125	65.01	8.63		
		تعمل	165	58.85	10.07		دال

	الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية	لا تعمل	125	64.54	11.34	4.510	
	استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية (ككل)	تعمل	165	125.19	9.74	2.884	دال
		لا تعمل	125	129.54	15.85		

جدول (25) دلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة الدراسة في السمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (المسئولية الاجتماعية، الاتزان الانفعالي، القلق والتوتر، الثقة بالنفس، التفكير العلمي، الإحساس بالإنجاز، ككل) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً عمل الأم

المقياس	المحور	عمل الأم	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
السمات الشخصية للمراهقين	المسئولية الاجتماعية	تعمل	165	24.84	3.47	0.374	غير دال
		لا تعمل	125	24.66	4.66		
	الاتزان الانفعالي	تعمل	165	33.92	5.23	2.363	دال
		لا تعمل	125	35.33	4.73		
	القلق والتوتر	تعمل	165	17.32	3.73	1.916	دال
		لا تعمل	125	18.14	3.54		
	الثقة بالنفس	تعمل	165	29.45	3.85	2.544	دال
		لا تعمل	125	30.70	4.50		
	التفكير العلمي	تعمل	165	24.85	3.45	3.513	دال
		لا تعمل	125	26.19	2.90		
	الإحساس بالإنجاز	تعمل	165	22.59	3.71	0.132	غير دال
		لا تعمل	125	22.54	3.72		
	السمات الشخصية للمراهقين (ككل)	تعمل	165	152.98	14.23	2.470	دال
		لا تعمل	125	157.57	17.41		

يتضح من جدول (24) و(25):

وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطات درجات عينة البحث في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، ككل) تبعاً لمتغير عمل الأم حيث كانت قيمة (ت) على التوالي قيم دالة إحصائياً – لصالح الأم التي لا تعمل، واختلفت نتائج دراسة ***(صقر، 2013)*** وأكدت على وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات أبناء أمهات الطلاب العاملات وغير العاملات في أسلوب الاستخدام الجيد والسيئ لوسائل التكنولوجيا الحديثة بوجه عام سواء الإنترنت والهاتف المحمول عند مستوى دلالة 0،01 لصالح أبناء الأمهات العاملات.

وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطات درجات عينة البحث في السمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (الاتزان الانفعالي، القلق والتوتر، الثقة بالنفس، التفكير العلمي، ككل) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لعمل الأم حيث كانت قيمة (ت) على التوالي قيم دالة إحصائياً لصالح الأم التي لا تعمل، وتعلق على ذلك ***(يوسف، 2013)*** في نتائج دراستها بالأم العاملة بذلك تثبت عجزها في أداء مهمتها الأساسية (تربية أبنائها) وحتى في تدبير شؤونها المنزلية نتيجة الإرهاق الجسماني والنفساني الذي تتعرض له في أغلب الأحيان بسبب طول مدة عملها اليومي، فالأم العاملة تقوم بدورين في الحياة العامة، فهي مسؤولة أولا وقبل كل شيء على تربية الأبناء والعناية بهم وتلبية متطلباتهم، إلا أنها تعيش تحت ضغط الوظيفة المهنية وقد يتضاعف مشاكل الأم في العمل وفي المنزل، بوجود

الأطفال، خاصة الأطفال الرضع والصغار، لذلك ترى الأم العاملة أن التوقف عن العمل لمدة معينة هو المخرج الوحيد الذي يساعدها على الاهتمام والعناية ومتابعة أبنائها والتفرغ لأداء مهمتها الأساسية.

عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات عينة البحث في السمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (المسئولية الاجتماعية، الإحساس بالإنجاز) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لعمل الأم حيث كانت قيمة (ت) على التوالي قيم غير دالة إحصائياً.

وبالتالي تتحقق صحة الفرض جزئياً.

الفرض الثالث: يوجد تباين دال إحصائياً بين متوسطات درجات عينة الدراسة في أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية) والسمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (المسئولية الاجتماعية، الاتزان الانفعالي، القلق والتوتر، الثقة بالنفس، التفكير العلمي، الإحساس بالإنجاز، السمات الشخصية للمراهقين) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي (عدد أفراد الأسرة، تعليم الأب، تعليم الأم، دخل الأسرة).

وللتحقق من صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة أسلوب تحليل التباين الأحادي "One Way ANOVA" للوقوف على دلالة الفروق، وتطبيق اختبار LSD لبيان دلالة اتجاه الفروق إن وجدت، والجداول من (15) إلى (22) يوضح ذلك.

1) تبعاً لعدد أفراد الأسرة:

جدول (26) تحليل التباين الأحادي الاتجاه للفروق بين متوسطات درجات عينة الدراسة في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، ككل) والسمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (المسئولية الاجتماعية، الاتزان الانفعالي، القلق والتوتر، الثقة بالنفس، التفكير العلمي، الإحساس بالإنجاز، ككل) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لعدد أفراد الأسرة

المقياس	المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية	الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	1753.085	2	876.542	14.895	0.000 دال
		داخل المجموعات	16888.971	287	58.847		
		الكلي	18642.055	289			
	الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	136.008	2	68.004	0.562	0.571 غير دال
		داخل المجموعات	34740.892	287	121.048		
		الكلي	34876.900	289			
	(ككل)	بين المجموعات	913.431	2	456.716	2.780	0.064 غير دال
		داخل المجموعات	47158.324	287	164.315		
		الكلي	48071.755	289			
السمات الشخصية للمراهقين	المسئولية الاجتماعية	بين المجموعات	47.345	2	23.672	1.471	0.231 غير دال
		داخل المجموعات	4618.710	287	16.093		
		الكلي	4666.055	289			
	الاتزان الانفعالي	بين المجموعات	237.172	2	118.586	4.751	0.009 دال
		داخل المجموعات	7163.107	287	24.959		
		الكلي	7400.279	289			
	القلق والتوتر	بين المجموعات	30.313	2	15.156	1.129	0.325 غير دال
		داخل المجموعات	3851.567	287	13.420		
		الكلي	3881.879	289			
	الثقة بالنفس	بين المجموعات	57.565	2	28.783	1.655	0.193 غير دال
		داخل المجموعات	4992.421	287	17.395		
		الكلي	5049.986	289			
	التفكير العلمي	بين المجموعات	113.759	2	56.879	5.421	0.005 دال
		داخل المجموعات	3011.221	287	10.492		
		الكلي	3124.979	289			
	الإحساس بالإنجاز	بين المجموعات	237.016	2	118.508	9.113	0.000 دال
		داخل المجموعات	3732.104	287	13.004		
		الكلي	3969.121	289			

السمات الشخصية للمراهقين (ككل)	بين المجموعات	486.752	2	243.376	0.973	0.379 غير دال
	داخل المجموعات	71793.665	287	250.152		
	الكلي	72280.417	289			

يتضح من جدول (26):

وجود تباين دال إحصائياً عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطات درجات عينة الدراسة في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية) تبعاً لمتغير عدد أفراد الأسرة حيث كانت قيمة (ف) على التوالي قيم دالة إحصائياً.

وجود تباين غير دال إحصائياً بين متوسطات درجات عينة الدراسة في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، ككل) تبعاً لمتغير عدد أفراد الأسرة حيث كانت قيمة (ف) على التوالي قيم دالة إحصائياً.

وجود تباين دال إحصائياً عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطات درجات عينة الدراسة في السمات الشخصية للمراهقين بمحاورها (الاتزان الانفعالي، التفكير العلمي، الإحساس بالإنجاز) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لمتغير عدد أفراد الأسرة حيث كانت قيمة (ف) على التوالي قيم دالة إحصائياً، وتؤكد دراسة ***(ابن عماره وبوعيشه، 2013)*** على وجود فروق دالة إحصائياً بين الحوار الأسري والاتزان الانفعالي لصالح عدد أفراد الأسر التي عددها (من 3-5 أفراد) وهذا راجع إلى أسلوب المعاملة الوالدية الجيد وإتقان فن الحوار بين الأفراد وذلك من خلال تهيئة الجو المناسب للحوار مع المراهق واحترام رأيه.

وجود تباين دال إحصائياً عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطات درجات عينة الدراسة في السمات الشخصية للمراهقين بمحاورها (المسئولية الاجتماعية، القلق والتوتر، الثقة بالنفس، ككل) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لمتغير عدد أفراد الأسرة حيث كانت قيمة (ف) على التوالي قيم دالة إحصائياً.

للوقوف على اتجاه الفروق تم تطبيق اختبار LSD كما هو موضح بالجدول.

جدول (27) اختبار LSD لمعرفة دلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة الدراسة في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية) والسمات الشخصية للمراهقين بمحاورها (الاتزان الانفعالي، التفكير العلمي، الإحساس بالإنجاز) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لمتغير عدد أفراد الأسرة

المقياس	عدد أفراد الأسرة	من (3-5) افراد م= 65.12	من (5-7) افراد م= 67.99	من 7 فاكثر م= 59.94
الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية	من (3-5) افراد	-	*2.87	*5.18
	من (5-7) افراد		-	*8.05
	من 7 فاكثر			-
	عدد أفراد الأسرة	من (3-5) افراد م= 34.61	من (5-7) افراد م= 33.83	من 7فاكثر م= 36.88
الاتزان الانفعالي	من (3-5) افراد	-	0.77	*2.26
	من (5-7) افراد		-	*3.04
	من 7 فاكثر			-
	عدد أفراد الأسرة	من (3-5) افراد م= 25.70	من (5-7) افراد م= 25.59	من 7فاكثر م= 23.66
التفكير العلمي	من (3-5) افراد	-	0.11	*2.04
	من (5-7) افراد		-	*1.92
	من 7 فاكثر			-
	عدد أفراد الأسرة	من (3-5) افراد م= 22.23	من (5-7) افراد م= 23.46	من 7فاكثر م= 20.59
الإحساس بالإنجاز	من (3-5) افراد	-	*1.22	*1.63
	من (5-7) افراد		-	*2.86
	من 7 فاكثر			-

*دالة عند مستوى 0.05

من الجدول السابق يمكننا ملاحظة أن:

سبب التباين في الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية الراجع إلى اختلاف عدد أفراد الأسرة يرجع إلى فئات عدد أفراد الأسرة الثلاثة المختلفة (3-5 أفراد) وكذلك (5-7 أفراد) وكذلك (من 7 فأكثر)

سبب التباين في الاتزان الانفعالي الراجع إلى اختلاف عدد أفراد الأسرة يرجع إلى فئة عدد أفراد الأسرة (من 7 فأكثر). سبب التباين في التفكير العلمي الراجع إلى اختلاف عدد أفراد الأسرة يرجع إلى فئة عدد أفراد الأسرة (من 7 فأكثر). سبب التباين في الإحساس بالإنجاز الراجع إلى اختلاف عدد أفراد الأسرة يرجع إلى فئات عدد أفراد الأسرة الثلاثة المختلفة (3-5 أفراد) وكذلك (5-7 أفراد) وكذلك (من 7 فأكثر).

وبالتالي تتحقق صحة الفرض كلياً.

2) تبعاً لتعليم الأب:

جدول (28) تحليل التباين الأحادي الاتجاه للفروق بين متوسطات درجات عينة الدراسة في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، ككل) والسمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (المسئولية الاجتماعية، الاتزان الانفعالي، القلق والتوتر، الثقة بالنفس، التفكير العلمي، الإحساس بالإنجاز، ككل) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لتعليم الأب

المقياس	المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية	الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	219.286	2	109.643	1.708	0.183 غير دال
		داخل المجموعات	18422.769	287	64.191		
		الكلي	18642.055	289			
	الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	3872.677	2	1936.338	17.924	0.000 دال
		داخل المجموعات	31004.223	287	108.029		
		الكلي	34876.900	289			
	(ككل)	بين المجموعات	5281.193	2	2640.596	17.711	0.000 دال
		داخل المجموعات	42790.562	287	149.096		
		الكلي	48071.755	289			
السمات الشخصية للمراهقين	المسئولية الاجتماعية	بين المجموعات	105.675	2	52.837	3.325	0.037 دال
		داخل المجموعات	4560.380	287	15.890		
		الكلي	4666.055	289			
	الاتزان الانفعالي	بين المجموعات	153.202	2	76.601	3.034	0.050 دال
		داخل المجموعات	7247.077	287	25.251		
		الكلي	7400.279	289			
	القلق والتوتر	بين المجموعات	41.980	2	20.990	1.569	0.210 غير دال
		داخل المجموعات	3839.900	287	13.379		
		الكلي	3881.879	289			
	الثقة بالنفس	بين المجموعات	180.630	2	90.315	5.323	0.005 دال
		داخل المجموعات	4869.356	287	16.966		
		الكلي	5049.986	289			
	التفكير العلمي	بين المجموعات	67.510	2	33.755	3.169	0.044 دال
		داخل المجموعات	3057.470	287	10.653		
		الكلي	3124.979	289			
	الإحساس بالإنجاز	بين المجموعات	14.850	2	7.425	0.539	0.584 غير دال
		داخل المجموعات	3954.271	287	13.778		
		الكلي	3969.121	289			
		بين المجموعات	1531.795	2	765.898		

السمات الشخصيه للمراهقين (ككل)	داخل المجموعات	70748.622	287	246.511	3.107	0.046 دال
	الكلي	72280.417	289			

يتضح من جدول (28):

وجود تباين دال إحصائياً عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطات درجات عينة الدراسة في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، ككل) تبعاً لمتغير تعليم الأب حيث كانت قيمة (ف) على التوالي قيم دالة إحصائياً.

وجود تباين غير دال إحصائياً بين متوسطات درجات عينة الدراسة في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية) تبعاً لمتغير تعليم الأب حيث كانت قيمة (ف) على التوالي قيم غير دالة إحصائياً, واتفقت نتائج دراسة ***(عبد اللطيف, 2018)*** وأكدت على وجود فروق دالة عند مستوى دلالة 0.01 في استخدام المراهقين عينة البحث للألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأب لصالح المستوى التعليمي المرتفع.

وجود تباين دال إحصائياً عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطات درجات عينة الدراسة في السمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (المسئولية الاجتماعية، الاتزان الانفعالي، الثقة بالنفس، التفكير العلمي، ككل) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لمتغير تعليم الأب حيث كانت قيمة (ف) على التوالي قيم دالة إحصائياً، في حين اختلفت دراسة كل من ***(حلاوة، 2011)*** التي أكدت على أن المستوى التعليمي للآباء لا يؤثّر كثيراً في أدوارهم التربوية فيما يتعلّق بتكوين السمات الشخصية الاجتماعية والنفسية للأبناء، وربما يعود ذلك إلى سيطرة البيئة الاجتماعية المتشابهة، حيث تسودها العادات والقيم الاجتماعية التي يعيش في ظلّها الآباء من المستويات التعليمية المختلفة. ***ونتائج دراسة (الغداني،2014)*** والتي أكدت على عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات العينة في الاتزان الانفعالي تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأب.

وجود تباين غير دال إحصائياً بين متوسطات درجات عينة الدراسة في السمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (القلق والتوتر، الإحساس بالإنجاز) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لمتغير تعليم الأب حيث كانت قيمة (ف) على التوالي قيم غير دالة إحصائياً.

وتشير الباحثة هنا إلى أهمية دور الأب الكبير في مساعدة الأبناء المراهقين على الثقة بأنفسهم وفي قدراتهم، وهذا ما يرفع من درجة التقدير الذاتي الشخصي لديهم ويجعلهم أثر سعادة وقوة، كما يقلل من احتمالات استقطابهم من خلال الألعاب الإلكترونية والإنترنت، فمرحلة المراهقة يكون النصح والإرشاد فيها عقيمين إن لم يتعامل الأب مع أبناءه كصديق وأخ قبل أن يكون أب فعليه أن يزداد وعياً ودراية بخطورة هذه المرحلة في تكوين السمات الشخصية لأبنائه، فإن لم يأخذ الحديث والحوار بينهم الشكل الهادئ البناء فعليه أن يتحمل نتيجة عزوف الأبناء عنه وكرههم له.

وأشارت نتائج دراسة كل من ***(زقاوة،2012)، و(ياسين،2017)*** في هذا الصدد إلى ثبوت الفروق في استخدامات أرباب الأسر لأساليب التنشئة الاجتماعية وتكوين السمات الشخصية المختلفة في مواجهة خطر العولمة الثقافية، تعود لاختلاف مستوياتهم التعليمية، لصالح أصحاب المستويات الجامعية؛ مشيرة إلى أثر التعليم في تفتح الأسر على مجمل التغيرات والتحولات الراهنة، وتكيفها معها، وخاصة التعليم العالي الذي يساهم في ارتقاء الفرد وتزويده بقيم المواطنة والحداثة والتمدن، فإن التعليم الجامعي يسمح باستخدام الأساليب الحديثة المواكبة للعصر، ويسمح بالانفتاح على الشعوب الأخرى والتبادل المكثف للمعلومات والمعارف معها، والجامعة تسمح باكتساب مفاهيم التحديث والاطلاع على الأمم المتقدمة،

وتجعل الأفراد أكثر إدراكاً لما يحدث في المجتمع المحيط بهم كما تشـــكل الجامعة درجات من الوعي بقيم المواطنة مثل الحقوق والواجبات والانتماء لدى الأفراد، كما أن عمل الآباء على تلقين الأبناء قيم التحكم في الذات واحترام الآخر والاستقلالية والإبداع وتكوين إبداعي لسماتهم الشخصية الاجتماعية والنفسية، عكس آباء الطبقات الشعبية الذين يعملون على تلقين أطفالهم، بصفة أساسية سمات شخصية مثل، النظام والنظافة وحسن الخلق والطاعة. وهذا يُظهر تأثر المستوى التعليمي المرتبط بالطبقة الاجتماعية في تربية الأبناء وتلقينهم مختلف القيم والسمات الشخصية.

للوقوف على اتجاه الفروق تم تطبيق اختبار LSD كما هو موضح بالجدول.

جدول (29) اختبار LSD لمعرفة دلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة الدراسة في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية) والسمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (الاتزان الانفعالي، التفكير العلمي، الإحساس بالإنجاز) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لمتغير تعليم الأب

المقياس	تعليم الأب	منخفض م= 66.59	متوسط م= 63.61	مرتفع م= 57.57
الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية	منخفض	-	*2.97	*9.02
	متوسط		-	*6.04
	مرتفع			-
	تعليم الأب	منخفض م= 134.24	متوسط م= 128.94	مرتفع م= 122.96
استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية	منخفض	-	*5.29	*11.27
	متوسط		-	*5.98
	مرتفع			-
	تعليم الأب	منخفض م= 24.47	متوسط م= 25.57	مرتفع م= 24.26
المسئولية الاجتماعية	منخفض	-	*1.10	0.20
	متوسط		-	*1.30
	مرتفع			-
	تعليم الأب	منخفض م= 36.10	متوسط م= 34.14	مرتفع م= 34.24
الاتزان الانفعالي	منخفض	-	*1.96	*1.86
	متوسط		-	0.09
	مرتفع			-
	تعليم الأب	منخفض م= 29.78	متوسط م= 31.03	مرتفع م= 29.29
الثقة بالنفس	منخفض	-	*1.24	0.49
	متوسط		-	*1.74
	مرتفع			-
	تعليم الأب	منخفض م= 26.22	متوسط م= 25.66	مرتفع م= 24.96
التفكير العلمي	منخفض	-	0.55	*1.25
	متوسط		-	*0.70
	مرتفع			-
	تعليم الأب	منخفض م= 156.33	متوسط م= 157.46	مرتفع م= 152.54
السمات الشخصية للمراهقين (ككل)	منخفض	-	*1.12	*3.78
	متوسط		-	*4.91
	مرتفع			-

* دالة عند مستوي 0.05

من الجدول السابق يمكننا ملاحظة أن:

سبب التباين في الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية الراجع إلى اختلاف تعليم الأب يرجع إلى فئات التعليم الثلاثة المختلفة (منخفض) وكذلك (متوسط) وكذلك (مرتفع). سبب التباين في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية ككل الراجع إلى اختلاف تعليم الأب يرجع إلى فئات التعليم الثلاثة المختلفة (منخفض) وكذلك (متوسط) وكذلك (مرتفع). سبب التباين في المسئولية الاجتماعية الراجع إلى اختلاف تعليم الأب يرجع إلى فئة التعليم المتوسط. سبب التباين في الاتزان الانفعالي الراجع إلى اختلاف تعليم الأب يرجع إلى فئة التعليم المنخفض. سبب التباين في الثقة بالنفس الراجع إلى اختلاف تعليم الأب يرجع إلى فئة التعليم

المتوسط. سبب التباين في التفكير العلمي الراجع إلى اختلاف تعليم الأب يرجع إلى فئة التعليم المرتفع. سبب التباين في السمات الشخصية للمراهقين ككل الراجع إلى اختلاف تعليم الأب يرجع إلى فئات التعليم الثلاثة المختلفة (منخفض) وكذلك (متوسط) وكذلك (مرتفع).

وبالتالي تتحقق صحة الفرض جزئياً

3) تبعاً لتعليم الأم

جدول (30) تحليل التباين الأحادي الاتجاه للفروق بين متوسطات درجات عينة الدراسة في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، ككل) والسمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (المسئولية الاجتماعية، الاتزان الانفعالي، القلق والتوتر، الثقة بالنفس، التفكير العلمي، الإحساس بالإنجاز، ككل) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لتعليم الأم

المقياس	المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية	الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	799.841	2	399.921	6.433	0.002 دال
		داخل المجموعات	17842.214	287	62.168		
		الكلي	18642.055	289			
	الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	3909.814	2	1954.907	18.118	0.000 دال
		داخل المجموعات	30967.086	287	107.899		
		الكلي	34876.900	289			
	(ككل)	بين المجموعات	2858.011	2	1429.006	9.071	0.000 دال
		داخل المجموعات	45213.744	287	157.539		
		الكلي	48071.755	289			
السمات الشخصية للمراهقين	المسئولية الاجتماعية	بين المجموعات	150.752	2	75.376	4.791	0.009 دال
		داخل المجموعات	4515.303	287	15.733		
		الكلي	4666.055	289			
	الاتزان الانفعالي	بين المجموعات	386.711	2	193.355	7.912	0.000 دال
		داخل المجموعات	7013.568	287	24.438		
		الكلي	7400.279	289			
	القلق والتوتر	بين المجموعات	144.259	2	72.129	5.539	0.004 دال
		داخل المجموعات	3737.621	287	13.023		
		الكلي	3881.879	289			
	الثقة بالنفس	بين المجموعات	126.767	2	63.383	3.695	0.026 دال
		داخل المجموعات	4923.220	287	17.154		
		الكلي	5049.986	289			
	التفكير العلمي	بين المجموعات	51.933	2	25.967	2.425	0.090 دال
		داخل المجموعات	3073.046	287	10.707		
		الكلي	3124.979	289			
	الإحساس بالإنجاز	بين المجموعات	8.164	2	4.082	0.296	0.744 غير دال
		داخل المجموعات	3960.957	287	13.801		
		الكلي	3969.121	289			
	السمات الشخصية للمراهقين (ككل)	بين المجموعات	2325.534	2	1162.767	4.770	0.009 دال
		داخل المجموعات	69954.883	287	243.745		
		الكلي	72280.417	289			

يتضح من جدول (30):

وجود تباين دال إحصائياً عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطات درجات عينة الدراسة في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، ككل) تبعاً لمتغير تعليم الأم حيث كانت قيمة (ف) على التوالي قيم دالة إحصائياً, واتفقت نتائج دراسة ***(عبد اللطيف، 2018)*** وأكدت على وجود فروق دالة عند مستوى دلالة 0.01 في استخدام المراهقين عينة البحث للألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأم لصالح المستوى التعليمي المرتفع.

وجود تباين دال إحصائياً عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطات درجات عينة الدراسة في السمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (المسئولية الاجتماعية، الاتزان الانفعالي، الثقة بالنفس، القلق والتوتر، التفكير العلمي، ككل) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لمتغير تعليم الأم حيث كانت قيمة (ف) على التوالي قيم دالة إحصائياً، اتفقت نتائج دراسة ***(بركات، 2016)*** وأكدت على وجود علاقة

ارتباطية موجبة دالة إحصـــائياً بين مهارات وتعليم الأم في الاتزان الانفعالي وضـــبط الانفعال وزيادة الثقة بالنفس والقدرة على اتخاذ القرارات وتحمل المسئولية الاجتماعية.

وتفســـر الباحثة ذلك بأن الأم هي المؤثر الأول والأقوى في حياة أبنائها فما تتمتع به من تعاليم ومهارات ينعكس على السمات الشخصية لأبنائها وأسلوب ممارساتهم للألعاب الإلكترونية.

في حين اختلفت دراسة ***(الغداني،2014)*** وأكدت على عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات العينة في الاتزان الانفعالي تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأم.

وجود تباين غير دال إحصـائياً عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسـطات درجات عينة الدراسـة في السمات الشخصية للمراهقين بمحوره (الإحساس بالإنجاز) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لمتغير تعليم الأم حيث كانت قيمة (ف) على التوالي قيم غير دالة إحصائياً.

للوقوف على اتجاه الفروق تم تطبيق اختبار LSD كما هو موضح بالجدول.

جدول (31) اختبار LSD لمعرفة دلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة الدراسة في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية) والسمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (الاتزان الانفعالي، التفكير العلمي، الإحساس بالإنجاز) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لمتغير تعليم الأم

المقياس	تعليم الأم	منخفض م= 66.60	متوسط م= 63.91	مرتفع م= 67.55
الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية	منخفض	-	*2.68	*0.95
	متوسط		-	*3.63
	مرتفع			-
	تعليم الأم	منخفض م= 66.13	متوسط م= 62.70	مرتفع م= 56.64
الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية	منخفض	-	*3.43	*9.49
	متوسط		-	*6.06
	مرتفع			-
	تعليم الأم	منخفض م= 132.73	متوسط م= 126.61	مرتفع م= 124.19
استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية	منخفض	-	*6.11	*8.53
	متوسط		-	*2.42
	مرتفع			-
	تعليم الأم	منخفض م= 24.08	متوسط م= 25.59	مرتفع م= 24.17
المسئولية الاجتماعية	منخفض	-	*1.50	0.08
	متوسط		-	*1.42
	مرتفع			-
	تعليم الأم	منخفض م= 36.73	متوسط م= 34.07	مرتفع م= 33.75
الاتزان الانفعالي	منخفض	-	*2.65	*2.97
	متوسط		-	0.31
	مرتفع			-
	تعليم الأم	منخفض م= 17.73	متوسط م= 18.37	مرتفع م= 16.77
القلق والتوتر	منخفض	-	0.64	*0.95
	متوسط		-	*1.59
	مرتفع			-
	تعليم الأم	منخفض م= 30.21	متوسط م= 30.60	مرتفع م= 29.12
الثقة بالنفس	منخفض	-	0.38	*1.09
	متوسط		-	*1.47
	مرتفع			-
	تعليم الأم	منخفض م= 25.87	متوسط م= 25.67	مرتفع م= 24.86
التفكير العلمي	منخفض	-	0.20	*1.00
	متوسط		-	*0.80
	مرتفع			-
	تعليم الأم	منخفض م= 157.50	متوسط م= 156.80	مرتفع م= 151.13
السمات الشخصية للمراهقين (ككل)	منخفض	-	0.69	*6.37
	متوسط		-	*5.67
	مرتفع			-

* دالة عند مستوى 0.05

سـبب التباين في الاسـتخدام الجيد للألعاب الإلكترونية الراجع إلى اختلاف تعليم الأم يرجع إلى فئات التعليم الثلاثة المختلفة (منخفض) وكذلك (متوسـط) وكذلك (مرتفع). سـبب التباين في الاسـتخدام السيئ للألعاب الإلكترونية الراجع إلى اختلاف تعليم الأم يرجع إلى فئات التعليم الثلاثة المختلفة (منخفض) وكذلك (متوسـط) وكذلك (مرتفع). سـبب التباين في اسـتخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية الراجع إلى اختلاف تعليم الأم يرجع إلى فئات التعليم الثلاثة المختلفة (منخفض) وكذلك (متوسـط) وكذلك (مرتفع). سبب التباين في المسئولية الاجتماعية الراجع إلى اختلاف تعليم الأم يرجع إلى فئة التعليم المتوسط. سبب التباين في الاتزان الانفعالي الراجع إلى اختلاف تعليم الأم يرجع إلى فئة التعليم المتوسط. سبب التباين في القلق والتوتر الراجع إلى اختلاف تعليم الأم يرجع إلى فئة التعليم المرتفع. سـبب التباين في الثقة بالنفس الراجع إلى اختلاف تعليم الأم يرجع إلى فئة التعليم المرتفع. سـبب التباين في التفكير العلمي الراجع إلى اختلاف تعليم الأم يرجع إلى فئة التعليم المرتفع. سبب التباين في السـمات الشـخصـية للمراهقين (ككل) الراجع إلى اختلاف تعليم الأم يرجع إلى فئة التعليم المرتفع.

وبالتالي تتحقق صحة الفرض جزئياً.

4) تبعاً للدخل الشهري:

جدول (32) تحليل التباين الأحادي الاتجاه للفروق بين متوسطات درجات عينة الدراسة في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، ككل) والسمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (المسئولية الاجتماعية، الاتزان الانفعالي، القلق والتوتر، الثقة بالنفس، التفكير العلمي، الإحساس بالإنجاز، ككل) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً للدخل الشهري

المقياس	المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية	الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	1007.186	2	503.593	8.196	0.000 دال
		داخل المجموعات	17634.869	287	61.446		
		الكلي	18642.055	289			
	الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	3989.394	2	1994.697	18.534	0.000 دال
		داخل المجموعات	30887.506	287	107.622		
		الكلي	34876.900	289			
	(ككل)	بين المجموعات	1419.431	2	709.715	4.366	0.014 دال
		داخل المجموعات	46652.324	287	162.552		
		الكلي	48071.755	289			
السمات الشخصية للمراهقين	المسئولية الاجتماعية	بين المجموعات	280.396	2	140.198	9.175	0.000 دال
		داخل المجموعات	4385.659	287	15.281		
		الكلي	4666.055	289			
	الاتزان الانفعالي	بين المجموعات	166.463	2	83.232	3.302	0.038 دال
		داخل المجموعات	7233.816	287	25.205		
		الكلي	7400.279	289			
	القلق والتوتر	بين المجموعات	60.148	2	30.074	2.258	0.106 غير دال
		داخل المجموعات	3821.732	287	13.316		
		الكلي	3881.879	289			
	الثقة بالنفس	بين المجموعات	62.776	2	31.388	1.806	0.166 غير دال
		داخل المجموعات	4987.210	287	17.377		
		الكلي	5049.986	289			
	التفكير العلمي	بين المجموعات	75.841	2	37.921	3.569	0.029 دال
		داخل المجموعات	3049.138	287	10.624		
		الكلي	3124.979	289			
	الإحساس بالإنجاز	بين المجموعات	10.546	2	5.273	0.382	0.683 غير دال
		داخل المجموعات	3958.574	287	13.793		
		الكلي	3969.121	289			
	السمات الشخصية للمراهقين (ككل)	بين المجموعات	649.083	2	324.541	1.300	0.274 غير دال
		داخل المجموعات	71631.335	287	249.587		
		الكلي	72280.417	289			

يتضح من جدول (32):

وجود تباين دال إحصائياً عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطات درجات عينة الدراسة في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحاوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية، الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية، ككل) تبعاً لمتغير الدخل الشهري حيث كانت قيمة (ف) على التوالي قيم دالة إحصائياً.

وجود تباين دال إحصائياً عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطات درجات عينة الدراسة في السمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (المسئولية الاجتماعية، الاتزان الانفعالي، التفكير العلمي) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لمتغير الدخل الشهري حيث كانت قيمة (ف) على التوالي قيم دالة إحصائياً، واتفقت دراسة ***(القائدي، 2012)*** وأكدت على وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات المراهقين عينة البحث في السمات الشخصية للمراهقين خاصة الاتزان الانفعالي لصالح طلاب الأسر ذوي الدخل الشهري المرتفع، في حين اختلفت دراسة ***(الغداني،2014)*** وأكدت على عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات العينة في الاتزان الانفعالي تبعاً لمتغير المستوى الاقتصادي للأسر.

وجود تباين غير دال إحصائياً بين متوسطات درجات عينة الدراسة في السمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (الثقة بالنفس، القلق والتوتر، الإحساس بالإنجاز، ككل) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لمتغير الدخل الشهري حيث كانت قيمة (ف) على التوالي قيم غير دالة إحصائياً، واتفقت نتائج دراسة ***(القيق، 2011)*** على ذلك وأكدت على عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين الطلبة في سمات الشخصية تعزي إلى مستوى الدخل الشهري.

للوقوف على اتجاه الفروق تم تطبيق اختبار LSD كما هو موضح بالجدول.

جدول (33) اختبار LSD لمعرفة دلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة الدراسة في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بمحوره (الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية) والسمات الشخصية للمراهقين بمحاوره (الاتزان الانفعالي، التفكير العلمي، الإحساس بالإنجاز) تبعاً لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً لمتغير الدخل الشهري

المقياس	الدخل الشهري	منخفض م= 65.64	متوسط م= 64.20	مرتفع م= 68.64
الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية	منخفض	-	*1.43	*2.99
	متوسط		-	*4.43
	مرتفع			-
	الدخل الشهري	منخفض م= 64.52	متوسط م= 63.09	مرتفع م= 55.36
الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية	منخفض	-	*1.42	*9.15
	متوسط		-	*7.72
	مرتفع			-
	الدخل الشهري	منخفض م= 130.16	متوسط م= 127.29	مرتفع م= 124.00
استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية	منخفض	-	*2.86	*6.15
	متوسط		-	*3.29
	مرتفع			-
	الدخل الشهري	منخفض م= 26.49	متوسط م= 24.06	مرتفع م= 24.51
المسئولية الاجتماعية	منخفض	-	*2.42	*1.98
	متوسط		-	0.44
	مرتفع			-
	الدخل الشهري	منخفض م= 34.42	متوسط م= 35.21	مرتفع م= 33.41
الاتزان الانفعالي	منخفض	-	*0.79	*1.00
	متوسط		-	*1.80
	مرتفع			-
	الدخل الشهري	منخفض م= 25.70	متوسط م= 24.92	مرتفع م= 26.09
التفكير العلمي	منخفض	-	0.77	0.39
	متوسط		-	*1.16
	مرتفع			-

* دالة عند مستوى 0.05

من الجدول السابق يمكننا ملاحظة أن:

سـبب التباين في الاسـتخدام الجيد للألعاب الإلكترونية الراجع إلى اختلاف الدخل الشـهري يرجع إلى فئة الدخل الشهري المرتفع. سبب التباين في الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية الراجع إلى اختلاف الدخل الشـــهري يرجع إلى فئة الدخل الشـــهري المرتفع. ســـبب التباين في اســـتخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية الراجع إلى اختلاف الدخل الشـــهري يرجع إلى فئة الدخل الشـــهري المرتفع. ســـبب التباين في المسـئولية الاجتماعية الراجع إلى اختلاف الدخل الشـهري يرجع إلى فئة الدخل الشـهري المنخفض. سـبب التباين في الاتزان الانفعالي الراجع إلى اختلاف الدخل الشـــهري يرجع إلى فئات الدخل الشـــهري الثلاثة

المختلفة (منخفض) وكذلك (متوسط) وكذلك (مرتفع). سبب التباين في التفكير العلمي الراجع إلى اختلاف الدخل الشهري يرجع إلى فئات الدخل الشهري المتوسط والمرتفع

وبالتالي تتحقق صحة الفرض جزئياً.

ثامناً: التوصيات:

1- احترام شخصية المراهق وتوفير الجو المريح في المنزل من خلال العلاقة السوية بين الوالدين، وتوفير أساليب إيجابية لمعاملة الوالدين لهم.

2- الاهتمام بالمراهق كفرد له مشاكله النفسية والاجتماعية وذلك من خلال الحوار السوي البناء في الأسرة.

3- اهتمام الأسرة بمراقبة المراهقين مراقبة منتظمة مبنية على الثقة والنقد البناء والنصح مستمرة وتجنيبهم مشاهدة الألعاب الإلكترونية المحتوية على عنف والتي قد تؤدي إلى حدوث صدمات لهم أو قيامهم بتقليد العنف في الحياة الواقعية.

4- تشجيع نشر الألعاب التعليمية والتثقيفية المناسبة للمراهقين والتقليل من الألعاب السطحية أو العنيفة على أن تتولى المؤسسات الثقافية والإعلامية هذه المهمة مع وزارة التربية والتعليم لوضع تصنيف وتوصيف لمحتوى هذه الألعاب بما يتناسب مع السمات الشخصية للمراهقين.

5- ضرورة متابعة الآباء للمراهقين عند استخدامهم لتقنيات المعلومات وبخاصة شبكات المعلومات الدولية الإنترنت للتأكد من سلامة الاستخدام وشرعيته وتوجيهم وتبصيرهم بأن الموضوع يخص أمن الوطن والمواطن فلا مجال للعبث والتخريب.

6- ضرورة متابعة تصنيف كل لعبة يلعبها الأبناء من قبل الآباء وذلك من خلال الخدمة التي يوفرها موقع مركز تصنيف وتطوير الألعاب الإلكترونية http://cutt.us/ACNaG.

المراجع

1 - الزيودي، ماجد محمد (2015): الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، ***مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية***، مجلد 10، العدد 1 2015، كلية التربية، جامعة طيبة، المدينة المنورة، المملكة العربية السعودية.

2 - الحجري, حمد هلال حمد (2014): بعض السمات الشخصية وعلاقتها بالرهاب الاجتماعي لدى طلبة جامعة نزوي في سلطنة عمان, ***رسالة ماجستير غير منشورة***, كلية العلوم والأداب, جامعة نزوي, مسقط, سلطنة عمان.

3 - السامرائي، نبيهة صالح (2014): ***محاضرات في مناهج البحث العلمي للدراسات الإنسانية: نموذج لكتابة الأطروحة والدفاع عنها***، دار الجنان للنشر والتوزيع، عمان، المملكة الأردنية الهاشمية.

4 - السيد، محاسن أبو الحسن (2018): العلاقة بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والمهارات الاجتماعية لدى عينة من طالبات الصف الثالث المتوسط في مدينة ينبع "دراسة وصفية"، ***المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية***، العدد 14، الجزء 22، المؤسسة العربية للبحث العلمي والتنمية والبشرية، القاهرة، جمهورية مصر العربية.

5 - الشحروري، مها والريماوي، محمد عودة (2011): أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، ***مجلة دراسات العلوم التربوية***، مجلد 38، ملحق 2، كلية العلوم التربوية، الجامعة الأردنية، عمان، المملكة الأردنية الهاشمية.

6 - الشمراني، سعاد (2016): ***كيف تستغل "داعش" الألعاب الإلكترونية لتجنيد الأطفال؟***، مركز الحرب الناعمة للدراسات، http://cutt.us/5UkG

7 - الصليبي، نايلة (2013): ***ما تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على المراهقين***، http://cutt.us/loAFY.

8 – الغداني، ناصـــر راشـــد محمد (2014): أســـاليب المعاملة الوالدية كما يدركها الأبناء وعلاقتها بالاتزان الانفعالي لدى الأطفال المضطربين كلامياً بمحافظة مسقط، ***رسالة ماجستير***، كلية العلوم والآداب، جامعة نزوي، مسقط، سلطنة عمان.

9 – القائدي، نزار حامد دغيلب (2012): أساليب مواجهة الضغوط وعلاقتها ببعض السمات الشخصية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة جدة، ***رسالة ماجستير***، كلية التربية، جامعة أم القرى، مكة المكرمة، المملكة العربية السعودية.

10 – القاسم، عبد الرازق إبراهيم (2011): العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، ***رسالة ماجستير***، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الامام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض، المملكة العربية السعودية.

11 – القيق، منار سميح (2011): سمات الشخصية وعلاقتها بالتفكير التأملي لدى طلبة الثانوية العامة في محافظة غزة، ***رسالة ماجستير***، كلية التربية، غزة، جامعة الأزهر، فلسطين المحتلة.

12 – المغذاوي, عادل عايض (2018): معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات, ***مجلة كلية التربية للبحوث التربوية والنفسية والاجتماعية***, العدد 177, الجزء الثاني يناير 2018, كلية التربية, جامعة الأزهر, القاهرة, جمهورية مصر العربية.

13 – بركات، تغريد سيد أحمد (2016): المهارات الوالدية للأمهات وعلاقتها بإدارة الذات لدى أبنائهن المراهقين، ***مجلة كلية الزراعة***، العدد 16، مجلد 3، كلية الزراعة، جامعة الإسكندرية، الإسكندرية، جمهورية مصر العربية.

14 – بركات، وجدي محمد وتوفيق، عبد المنعم توفيق (2009): الأطفال والعوالم الافتراضية.. " آمال وأخطار"، ***مؤتمر الطفولة في عالم متغير (2009)***، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، مملكة البحرين، المنامة، مملكة البحرين.

15 – بن عمارة، سمية، وبوعيشة، نوره (2013): الحوار الأسري وعلاقته بالاتزان الانفعالي لدى المراهقين "دراسة ميدانية لعينة من المراهقين بأقسام الأربعة متوسط بولاية ورقلة، ***الملتقى الوطني الثاني حول: الاتصال وجودة الحياة في الأسرة***، أبريل 2013، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، الجزائر، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية.

16 – بن مرزوق، سعاد (2016): الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي "دراسة ميدانية على عينة من أطفال المدرسة الابتدائية مقران عبد القادر بعين الدفلى"، ***مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماجستير***، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، الجزائر، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية.

17 – حسن، عبد الناصر راضي محمد (2016): القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني، ***مجلة الثقافة والتنمية***، العدد 96، سبتمبر 2015، كلية التربية جامعة سوهاج، سوهاج، جمهورية مصر العربية.

18 – حسن, حسن يوسف وأمين, عزام محمد (2019): علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عيّنة من طلبة الجامعة, ***المجلة الأردنية للعلوم الاجتماعية***, العدد (2), مجلد (19) 2019, عمادة البحث العلمي بالجامعة الأردنية, الجامعة الأردنية, عمّان, المملكة الأردنية الهاشمية.

19 – حلاوة، باسمة (2011): دور الوالدين في تكوين الشخصية الاجتماعية عند الأبناء "دراسة ميدانية في مدينة دمشق"، ***مجلة جامعة دمشق***، المجلد 27، العدد 3، 4 2011، كلية التربية، جامعة دمشق، الجمهورية العربية السورية.

20 – حمد، أمل كاظم (2011): إدمان الأطفال والمراهقين على الإنترنت وعلاقته بالانحراف، ***مجلة العلوم النفسية***، العدد 19، مركز الدراسات التربوية والأبحاث النفسية، كلية التربية، جامعة بغداد، بغداد، جمهورية العراق.

21 – خورشيد، محمد عبد القوي (2013): واقع الاغتيال الإلكتروني براءة الطفل العربي (5–7 سنوات) عبر العوالم الافتراضية في ضوء القيم التربوية "دراسة تحليلية"، ***المؤتمر الدولي الثاني لتقنية الاتصالات والمعلومات التطبيقية بكلية الشرق الأوسط***، 28–30 يناير 2013، قسم التربية والدراسات الإنسانية، كلية العلوم والآداب، جامعة نزوي، مسقط، سلطنة عمان.

22 – زقاوة، أحمد (2012): ***درجة تمثل قيم المواطنة على عينة من طلاب التعليم الثانوي والجامعي "في إشكالية المواطنة في المدرسة الجزائرية"***، مخبر البحث في علم النفس وعلوم التربية، جامعة وهران، منشورات دار القدس العربي، وهران، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية.

23 – سالم، استبرق داوود (2015): الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أفطال الرياض، ***مجلة البحوث التربوية والنفسية***، العدد (47)، مركز البحوث التربوية والنفسية، جامعة بغداد، بغداد، جمهورية العراق.

24 – سلامي، لخضر (2015): الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور "دراسة ميدانية بمدينة البويرة"، ***رسالة ماجستير***، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة أكلي محند ولحاج، البويرة، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية.

25 – سلطاني، عادل: الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة "دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة تسبه"، ***رسالة ماجستير***، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خضير بكسره، كسرة، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية.

26 – صالح, علي عبد الرحيم (2018): ***الطفولة الرقمية ... المفهوم الحديث في سيكولوجية الأطفال والمراهقين***, دراسات ومقالات عربية. https://cutt.us/YbJuc

27 – صقر، نورهان محمد علي السيد (2013): أسلوب استخدام الهاتف المحمول والإنترنت وعلاقتهما بمشكلات طلاب الجامعة، ***رسالة دكتوراه منشورة***، كلية الاقتصاد المنزلي، جامعة المنوفية، المنوفية، جمهورية مصر العربية.

28 – عبد الحسين، بشرى وعبيد، أنغام مجيد (2017): ممارسة العنف الإلكتروني لدى الشباب الجامعي، ***مجلة البحوث التربوية والنفسية***، العدد 55، مركز البحوث التربوية والنفسية، بغداد، جمهورية العراق.

29 – عبد الحليم، بن معيزه وعبد العزيز، بن عبد المالك (2018): التطبيقات الإلكترونية للأجهزة الذكية ودورها في تنشئة الطفل، ***مجلة العلوم الاجتماعية***، العدد 4 يونيو 2018، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، برلين، جمهورية ألمانيا الاتحادية.

30 – عبد الله، محمد قاسم (2015): إدمان الإنترنت وعلاقته بالسمات الشخصية المرضية لدى الأطفال والمراهقين، دراسة ميدانية في مدينة حلب، ***مجلة الطفولة العربية***، العدد 64، الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية، الكويت، دولة الكويت.

31 – عبد اللطيف, أسماء ممدوح فتحي (2018): إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية وعلاقته بإدارة وقت الفراغ والأمن النفسي, ***المؤتمر الدولي السادس – العربي العشرون للاقتصاد المنزلي "دور الاقتصاد المنزلي وجودة التعليم"***, 23–24 ديسمبر 2018", كلية الاقتصاد المنزلي, جامعة المنوفية, المنوفية, جمهورية مصر العربية.

32 – قويدر، مريم (2012): أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، ***رسالة ماجستير***، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، الجزائر، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية.

33 – كباحة، صالح إبراهيم محمود (2011): التوافق النفسي وعلاقته بالسمات الشخصية لدى لأطفال الصم بمحافظة قطاع غزه، ***رسالة ماجستير***، قسم علم النفس، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.

34 – محمود، أحمد محمد نوري (2011): أزمة الهوية لدى طلبة المرحلة الإعدادية، ***مجلة البحوث التربوية والنفسية***، العدد 31، مركز البحوث التربوية والنفسية، جامعة بغداد، بغداد، جمهورية العراق.

35 – مركز الحرب الناعمة للدراسات (2015): ***الألعاب الإلكترونية ودورها في هدم القيم***، سلسل التقارير التحليلية، سلسلة رقم4 ت 1، تقرير دوري يُعنى بقضايا الحرب **الناعمة، بيروت، الجمهورية اللبنانية**، www.softwar-lb.org

36 – مركز الحرب الناعمة للدراسات (2013): ***الحرب الناعمة "قراءة في أساليب التهديد وأدوات المواجهة***، مركز متخصص بالدراسات والأبحاث الثقافية، جمعية المعارف الإسلامية الثقافية، الإعداد الإلكتروني لشبكة المعارف الإسلامية www.almaarf.org، بيروت، الجمهورية اللبنانية.

37 – مركز تصنيف وتطوير الألعاب الإلكترونية (2015): ***تفاصيل تقييم لعبة Grand Theft Auto***، http://cutt.us/vDvc.

38 – مهدي, ياسر حسن سيد (2014): فاعلية الألعاب الإلكترونية والألعاب الاجتماعية في مجال العلوم في تنمية عمليات التفكير الأساسية وحب الاستطلاع لدى أطفال مرحلة الرياض, ***مجلة التربية العلمية***, مارس العدد 2, مجلد 17, كلية التربية, جامعة عين شمس, القاهرة, جمهورية مصر العربية.

39 – نصار، محمد (2018): ***من الاختراع للانتحار.. القصة الكاملة للعبة "الحوت الأزرق***، "http://cutt.us/3Ftcl

40 – همال، فاطمة (2012): الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري "دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة بانتة"، ***رسالة ماجستير***، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية، جامعة الحاج خضر، بانتة، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية.

41 – ياسين، آمنة (2017): علاقة خصائص الأسرة الجزائرية بأساليب التنشئة الاجتماعية للأبناء في ضوء إرهاصات العولمة الثقافية، ***مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية***، العدد 31، ديسمبر 2017، كلية العلوم الإنسانية والعلوم الإسلامية، جامعة وهران، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية.

42 – يوسف، مليكة الحاج (2013): آثار عمل الأم على تربية أطفالها " دراسة ميدانية لبعض الأمهات العاملات بمدينة الشراقة"، ***رسالة ماجستير***، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الجزائر، الجزائر، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية.

43 - Field, Alison Elder (2012): Enchanted mobility and internet? The impact of New mobile and internet technologies interaction Human centered technology workshop. Cardiff university.

Style of Using Of Adolescents in the Preparatory Stage of Electronic Games and Their Relationship to Personal Absorption Process

Nurhan Mohamed Ali El-Sayed Sakr
Assistant professor in the Department of Housing and Home management
Faculty of Design and Applied Arts-Taif University - Saudi Arabia

Summary

The study aims at revealing the nature of the relationship between the way teens use electronic games (good use of electronic gaming method - the way the bad use of electronic games), personal characteristics, which is cherished by six (social responsibility. The emotional ballast of concern and tension - self-confidence - scientific thinking - feeling of accomplishment), The study sample consisted of (290) students from preparatory schools and government of menoufia province and Eastern Languages of males and females and different social and economic levels, the requirement to be practitioners and users of electronic games on modern electronic devices. The researcher used in the study Tools General Data form and a questionnaire for the use of adolescents in the preparatory stage of electronic gaming questionnaire and the personal characteristics of adolescents, It was the use of descriptive analytical approach in this study.

The results of the study concluded that there is a statistical link between propagating d teens use electronic games he cherishes (good use of electronic games, bad use of electronic games, the aggregate total of the questionnaire) Adolescent personality characteristics and social responsibility, he cherishes (emotional ballast, concern and tension, self-confidence, scientific thinking, the sense of accomplishment in the aggregate total of the questionnaire).

The study recommended the need for follow-up to the parents of adolescents when they use information technologies, in particular the international information networks and the Internet to ensure the safety and legitimacy of can use that subject to the security of the homeland and the citizen, the tampering and sabotage.

Keywords: Style Of Using ,Electronic games, adolescents, personal characteristics.