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

ريهام أحمد رسمى محمد
أ.د. حنان محمد يوسف
استاذ بقسم الإعلام كلية الاداب جامعة عين شمس
د. إسراء عبدالمقصود عبدالوهاب .
مدرس بقسم الدراسات النفسية معهد الدراسات العليا للطفولة جامعة عين شمس

الملخص

المشكلة والأهمية: نبع إحساس الباحثة بالمشكلة من الدراسة الإستطلاعية التى قامت الباحثة بإجرائها على مجموعة من المراهقين من سن ١٥ إلى ١٨ عام. ومن خلال الدراسة الاستطلاعية يمكن تحديد مشكلة البحث فى السؤال العام التالي ما هو تأثير استخدام المراهقين لألعاب البلاى ستيشن على الانترنت والألعاب التقليدية على التوافق النفسى لديهم؟

الأهداف: التعرف على العلاقة بين استخدامات المراهقين لالعاب البلاى استيشن على الانترنت والالعاب الرياضية التقليدية وعلاقتها بالتوافق النفسى لديهم.

المتغيرات: تهدف الدراسة الى التعرف على العلاقة بين استخدامات المراهقين لالعاب البلاى استيشن على الانترنت والالعاب الرياضية التقليدية كمتغيرين مستقلين، والتوافق النفسى كمتغير تابع، وتوجد متغيرات وسيطة مثل النوع (ذكور- إناث)، الاقامة (ريف- حضر)، الدخل (منخفض- متوسط- مرتفع).

النوع والمنهج: تنتمى هذه الدراسة إلى الدراسات الوصفية وتستخدم الدراسة منهج المسح بالعينة.

المجتمع والعينه: يتحدد مجتمع الدراسة الميدانى فى عينة عمدية من المراهقين قوامها ٤٠٠ مفردة (١٩٨ من ذكور و٢٠٢ من إناث) فى الفئة العمرية من ١٥ إلى ١٨ عام من طلاب جامعة عين شمس واعضاء الاندية الرياضية (نادى الرحاب، نادى مدينتى، نادى اسوان الرياضى).

الأدوات: صحيفة استبيان وذلك لقياس علاقة التوافق النفسى باستخدام العاب البلاى ستيشن والألعاب الرياضية التقليدية لدى المراهقين، ومقياس توافق نفسى للمراهقين الذين يمارسون العاب البلاى ستيشن والألعاب الرياضية التقليدية من إعداد الباحثة.

النتائج: توصلت الدراسة الى ان المبحوثين الممارسين للألعاب الرياضية التقليدية اكثر توافقا نفسيا (شخصيا، اسريا، اجتماعيا وانفعاليا) مقارنتا بالمبحوثين الممارسين لالعاب البلاى ستيشن.

الكلمات المفتاحية: العاب البلاى ستيشن على الانترنت، والالعاب الرياضية التقليدية، والتوافق النفسي.

Teenagers's Uses of PlayStation games on the Internet and traditional sports and its relationship with their Psychological Adjustment

Problem: The researcher conducted a reconnaissance study on a group of teenagers from the age of 15 to 18 years, through the survey; the problem of research can be identified in the following general question What is the impact of teenagers' use of online PlayStation games and traditional games on their psychological adjustment?

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

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

Type& Methodology: Descriptive study relied on the methodology of the Survey Method.

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

Tools: Questionnaire to find out the relationship between playing play station games, traditional sports and teenager's psychological adjustment, and Psychological adjustment scale for teenagers who play PlayStation games and traditional sports games prepared by the researcher.

Limits Of The Study: Time limits for the field study: a period from 5/ 5/ 2019 to 30/ 6/ 2019. The spatial boundaries, The study was conducted in Cairo governorate (Ain Shams University, Madinati Club, Al Rehab Club) and Aswan Province (Aswan Sports Club).

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

المقدمة:

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

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

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

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

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

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

ولذلك فإن علماء النفس وعلماء الأجتماع والآباء مهتمون بنوعية الألعاب التى ينشغل بها الأطفال، فإن ظاهرة ألعاب الفيديو مكون رئيسى لثقافة الأطفال وهى متنبئ ذو دلالة لدورها فى تخليق الطاقة اللازمة للسلوك.

ويؤكد كاى Kay على أن للعب علاقة وطيدة بالتفكير كأسلوب حياة ومصدر رئيسى للتعلم.

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

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

مشكلة الدراسة:

أجرت الباحثة دراسة استطلاعية على مجموعة من المراهقين من سن ١٥ إلى ١٨ عام وقد تبين للباحثة الاهتمام البالغ بالعاب البلاى استيشن من قبل المراهقين فى هذه المرحلة العمرية حيث أنهم يعيشون تفاصيل اللعبة بكل جوارحهم ويتحدثون عنها فيما بينهم وقد يعجب البعض بأبطال الألعاب أو ينتقده حيث ذكر أحد المراهقين أن ما لا يستطيع فعله فى الحقيقة يستطيع تحقيقه فى اللعبة كالطيران أو حرية الاختيار فى أشياء قد لا يتيح له الواقع حرية الاختيار فيها، ومثال على ذلك لعبة GTA التى تعلم فيها العديد من المراهقين كيفية قيادة السيارات بأسلوب عنيف متهور، وكيف يتقمصون شخصية احد المجرمين ويقومون مثلا بسرقة بنك أو طياره حربية وكيف يعيشون المغامرة بكل تفاصيلها كيف يقتلون كل من يرونه يستحق القتل، وتعتبر GTA اختصارا لGrand theft Auto بمعنى سرقة السيارات الكبرى.

ومن هنا جاءت اهمية المشكلة حيث تؤثر ألعاب البلاى ستيشن بشكل كبير على التوافق النفسى لدى المراهقين وتحتل المراكز الاولى من اهتماماتهم كما أوضحت الدراسة الاستطلاعية، وأوضحت أيضا ان كل الألعاب إنتاج اجنبى وهناك قلة ملحوظة فى الإنتاج العربى للألعاب ومن الملحوظات الهامة أيضا أن الألعاب تباع بالبطاقة الشخصية فى الخارج تبعا للعمر المبين على كل لعبه فنجد أن العاب مكتوب عليها من الخارج +١٨ اى لا يمكن بيعها لدون ١٨ عام والعاب أخرى مدون على غلافها +١٥ أو +١٣ أو +٣ كل لعبة تباع تبعا للسن المكتوب عليها ولكن من الملحوظ أن فى الدول العربية تباع الألعاب بشكل عشوائى دون الالتفات للسن ويتضح ايضا من خلال الدراسة الاستطلاعية أن العاب البلاى استيشن أصبحت تشغل الحيز الأكبر من حياة المراهقين مقارنتا بالألعاب التقليدية وخصوصا المراهقين من الطبقات الأعلى فى المستوى المادى الذين يقومون بشراء جهاز البلاى استيشن فى المنزل وشراء الألعاب والاستغناء عن الجهاز القديم واستبداله بإصدار الجهاز الجديد للاستمتاع بأحدث التقنيات الحديثة فى الألعاب.

ومن خلال الدراسة الاستطلاعية يمكن تحديد مشكلة البحث فى السؤال العام التالي ما هو تأثير استخدام المراهقين لألعاب البلاى ستيشن على الانترنت والألعاب التقليدية على التوافق النفسى لديهم؟

تساؤلات الدراسة:

ولتبسيط هذه الإشكالية طرحنا التساؤلات التالية:

١. هل ألعاب البلاى استيشن لها تأثير سلبى على ممارسة بعض الأنشطة الرياضية فى الأندية الرياضية أو فى المؤسسات التربوية لدى المراهقين؟
٢. ما هى عادات ممارسة المراهقين لألعاب البلاى استيشن؟
٣. ما هى أكثر أنواع ألعاب البلاى استيشن استقطابا للمراهقين؟
٤. ما هو الفرق بين تأثير ألعاب البلاى استيشن وتأثير الألعاب الرياضية التقليدية على التوافق النفسى لدى المراهقين؟
٥. ما هى التأثيرات المحتملة لألعاب البلاى استيشن والألعاب الرياضية التقليدية على التوافق النفسى لدى المراهقين؟

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة الحالية فى أهمية الموضوع الذى يتصدى لدراستنا وهو استخدامات المراهقين لألعاب البلاى ستيشن على الإنترنت والألعاب الرياضية التقليدية وعلاقتها بالتوافق النفسى لديهم.

حيث تبين من خلال الدراسة الاستطلاعية مدى انتشار استخدام ألعاب البلاى ستيشن بين المراهقين وتأثيرها على حياتهم حيث أصبحت جزء من الروتين اليومى لدى الكثير منهم وتبين أيضا قلة الدراسات والبحوث التى تناولت استخدام المراهقين لتلك الألعاب وتأثيرها على التوافق النفسى من جهة واستخدام المراهقين للألعاب الرياضية وتأثيرها على التوافق النفسى من جهة أخرى.

حيث تعد قرارات الفرد وانفعالاته مرآة تعكس مدى توافقهم النفسى وقدرته على العيش سعيدا، وفى فترة المراهقة يعد اللعب بأنواعه من أهم الأشياء التى تؤثر على حياة المراهق.

ومن هنا جاءت أهمية الدراسة لإلقاء الضوء على إحدى العوامل الهامة المؤثرة فى حياة المراهقين وهو اللعب بأنواعه سواء اللعب الإلكترونى أو الرياضة البدنية.

أهداف الدراسة:

١. الإطلاع على واقع ألعاب البلاى استيشن لدى المرهقين.

٢. التوضيح لأهمية الألعاب الرياضية التقليدية فى حياة المراهقين بشكل عام وعلى التوافق النفسى لديهم بشكل خاص.
٣. الكشف عن مدى تأثير ألعاب البلاى استيشن على ممارسة الألعاب الرياضية التقليدية لدى المراهقين.
٤. الكشف عنتأثير ألعاب البلاى استيشن على التوافق النفسى لدى المراهقين.
٥. محاولة اقتراح الحلول والتوصيات التى من شأنها التوفيق بين ممارسة ألعاب البلاى استيشن والألعاب الرياضية التقليدية بشكل إيجابى لا يؤثر سلبا على التوافق النفسى لدى المراهقين.

متغيرات الدراسة:

استخدامات المراهقين لالعاب البلاى استيشن على الانترنت والالعاب الرياضية التقليدية كمتغيرين مستقلين، والتوافق النفسى كمتغير تابع، النوع (ذكور– إناث) كمتغير وسيط.

فروض الدراسة:

١. توجد علاقة إرتباطية دلالة إحصائيا بين مدى اهتمام المبحوثين بممارسة العاب البلاى ستيشنوبين السلوك المتبع بعد استخدامهم لألعاب البلاى استيشن.
٢. توجد علاقة إرتباطية دلالة إحصائيا بين دوافع ممارسة المبحوثين لألعاب البلاى ستيشن على الانترنت وبين مقياس التوافق النفسي.
٣. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المبحوثين المهتمين بممارسة ألعاب البلاى ستيشن على الانترنت من حيث النوع (ذكور– اناث) حول مقياس التوافق النفسي.
٤. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المبحوثين المهتمين بممارسة ألعاب البلاى ستيشن على الانترنت من حيث الإقامة (ريف– حضر) حول مقياس التوافق النفسي.
٥. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المبحوثين من حيث المستوى الإقتصادى والإجتماعى حول مقياس التوافق النفسي.
٦. توجد علاقة إرتباطية دلالة إحصائيا بين العوامل التى تدفع المبحوثين لممارسة الرياضة وبين مقياس التوافق النفسي.
٧. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المبحوثين المهتمين بممارسة الألعاب الرياضية التقليدية من حيث النوع (ذكور– اناث) حول مقياس التوافق النفسي.
٨. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المبحوثين المهتمين بممارسة الألعاب الرياضية التقليدية من حيث الإقامة (ريف– حضر) حول مقياس التوافق النفسي.
٩. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المبحوثين من حيث المستوى الإقتصادى والإجتماعى حول مقياس التوافق النفسي.

الدراسات السابقة:

- دراسات تناولت العاب الفيديو:

١. دراسة Jack Hollingdale, Tobias Greitemyer (2014) بعنوان تأثير ألعاب الفيديو العنيفة عبر الأنترنت على مستوى العدوان، مقال بحثي، وكان الهدف من الدراسة معرفة مدى تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على الأنترنت على مستوى العدوان حيث أن الدراسات السابقة تناولت ألعاب الفيديو المحملة التى يمارسها اللاعبين دون الحاجة لأنترنت Offline Video Games. وعينة الدراسة عينة عشوائية من الشباب بلغ عددها ١٠١ تعرضوا لأربعة تجارب مختلفة تجربة التعرض لألعاب فيديو غير عنيفة (عادية) عبر الانترنت، ألعاب فيديو عنيفة محملة دون الحاجة إلى أنترنت، وألعاب فيديو عنيفة عبر الانترنت ثم قاموا بملئ استمارة استبيان لتقييم سلوكهم العدوانى وردود أفعالهم إتجاه الألعاب بمختلف انواعها. تنتمى هذه الدراسة إلى الدراسات التى اعتمدت على المنهج التجريبي. بينت الدراسة أن ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة سواء المحملة أو عبر الأنترنت يزيد من مستوى العدوان مقارنتا بالعاب الفيديو العادية أو غير العنيفة.

٢. دراسة عقون حكيم وبكة عبدالقادر (٢٠١٥) بعنوان العاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسى وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (١٥– ١٨) سنة: دراسة مسحية أجريت بثانوية قويدرى محمد بخميس مليانة. كانت أهداف الدراسة الأطلاع على واقع التحصيل الدراسى فى أوساط المراهقين فى ولاية عين الدفلي، وأبراز أهمية فترة المراهقة والتى لها تأثير على ميول ورغبات المراهق، وتوضيح أهمية النشاط البدنى الرياضى فى حياة المراهق وما يكتسبه من أبعاد اجتماعية بدنية نفسية وتربوية، ومحاولة اقتراح بعض الحلول والتوصيات التى من شانها التوفيق بين ممارسة الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي. كان منهج الدراسة الوصفى لأنه المنهج المناسب لدراسة هذه الظاهرة. وعينة الدراسة عينة من التلاميذ والأولياء كان عددها ١٠٣ من مجتمع الدراسة الأصلى الذى قدرة بـ٤٥٠ تلميذ وتلميذة اختيرت بطريقة قصديه من ثانوى من عين الدفلى. أهم النتائج وبعد المعالجة الإحصائية وعرض ومناقشة النتائج تبين أن مستوى أداء التحصيل الدراسي، يتراجع بممارسة العاب الفيديو مما يؤدى إلى العزوف عن ممارسة النشاط البدني، وتوجد فروق بين التلاميذ الممارسين والغير ممارسين للألعاب الفيديو على حسب اختلاف المراحل العمرية.

٣. دراسة Momen Hamdy Abdelmoaty Mohamed Elzayat (2016) تأثير ألعاب الفيديو النشطة على النشاط الوظيفى للطرف العلوى بعد استئصال الثدى، وكان الهدف من الدراسة تقييم فعالية ألعاب الفيديو النشطة على النشاط الوظيفى للطرف العلوى بعد استئصال الثدي. طبقت الدراسة على ٣٠ من الأناث (اللاتى تم استئصال الثدى لديهن) وتم تقسيم إلى مجموعتين بشكل عشوائي، كل مجموعة ١٥ عينة، تلقت المجموعة الأولى برنامج العلاج الطبيعى التقليدى بالأضافة إلى ألعاب الفيديو التفاعلية بينما المجموعة الثانية تلقت برنامج العلاج الطبى التقليدى فقط، وكانت مدة العلاج ١٥ دقيقة ثلاث مرات أسبوعيا، وإجمالى مدة العلاج أربعة أسابيع. منهج الدراسة المنهج التجريبي. أظهرت نتائج الدراسة الدراسة أختلافا كبيرا فى نطاق حركة تبعيد الكتف بين مجموعة الدراسة والمجموعة الضابطة، وظهور أيضا فروق كبيرة فى المقياس الوظيفى للتقدير الذاتى بين المجموعتين، وأظهرت الدراسة أن لألعاب الفيديو التفاعلية تأثير ذو قيمة على تحسين النشاط الوظيفى للطرف العلوى فى مرضى ما بعد استئصال الثدى كما أنه يؤدى إلى زيادة نطاق الحركة وتحسين الحركة واستعادة الأنشطة اليومية العادية.

٤. دراسة NazmusSaquib, Juliann Saquib (2017) إدمان العاب الفيديو والضيق النفسى لدى المراهقين المغتربين فى المملكة العربية السعودية، والهدف من الدراسة تقييم مدى انتشار إدمان ألعاب الفيديو وإرتباطه بالصحة العقلية فى عينة من المغتربين من طلاب المدارس الثانوية فى منطقة القصيم فى المملكة العربية السعودية. تم إجراء المسح فى عام ٢٠١٦ بين ٢٧٦ طالبا مسجلين فى الصفوف من التاسع إلى الثانى عشر فى المدارس الدولية فى بريدة، القصيم حيث قام الطلاب بملئ استمارة استبيان تدار ذاتيا تتضمن جداول للتحقق من علاقة الصحة العقلية بإدمان ألعاب الفيديو. وكان منهج الدراسة مسح بالعينة. واهم النتائج أن النسبة بين الجنسية والمدارس متساوية تقريبا، حوالى ٣٢% يعانون من زيادة الوزن والبدانة و٧٥% يمارسون ألعاب الفيديو ساعتين يوميا و٢٠% ينامون ٥ ساعات ليلا و١٦% مدمنين لألعاب الفيديو. واستنتج البحث أن نسبة الطلاب الذين يعانون من الضيق التنفسى عالية ويوجد علاقة ارتباطية بين إدمان ألعاب الفيديو والضيق

التنفسى لدى الطلاب. (OR= 4.1.95%C1=1.80, 9.47) وتبين من خلال نتائج الدراسة ان نسبة ممارسة الأناث لالعاب الفيديو اكثر من الذكور ونسبة ساعات النوم الاناث اقل مقارنتا بالذكور.

٥. دراسة(Tobias Greitemeyer (March 2018 بعنوان تأثير العاب الفيديو العنيفة على نشر العدوان مقال بحثي. الهدف من الدراسة معرفة ما مدى تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على نشر العدوات ليس فقط بين من يمارسون تلك الألعاب بل على جميع اللاعبين لألعاب الفيديو سواء عنيفة أو غير عنيفة، ومعرفة تأثير لاعبى ألعاب الفيديو العنيفة على غير اللاعبين عند الأختلاط بهم أو عندما تجمعهم شبكة علاقات إجتماعية واحدة. وعينة الدراسة ٤٩٩ من الذكور و٤٩٩ من الأناث، حيث بلغ إجمالى عدد العينة ٩٩٨ فى عمر الشباب. استخدمت الدراسة منهج المسح بالعينة عن طريق ملئ استمارة استبيان. ونتائج الدراسة وجود علاقة طردية بين ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة وبين زيادة السلوك العدوانى لدى اللاعبين لتلك الألعاب، وتأثير ألعاب الفيديو العنيفة لا يقتصر على اللاعبين لتلك الألعاب فحسب بل يمتد لينتشر بين شبكة علاقتهم الأجتماعية، وغير اللاعبين لألعاب الفيديو قد يكونوا أكثر عدوانا من لاعبين ألعاب الفيديو العنيفة إذا أختلطوا بهم.

- دراسات تناولت الألعاب الرياضية والتوافق النفسى:

١. دراسة عبدالرازق فايد (٢٠١٤) بعنوان التكيف الاجتماعى وعلاقته بالتعلم الحركى فى حصة التربية البدنية والرياضية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية. وأهداف الدراسة فهم أبعاد التكيف الاجتماعى على السلوك الحركى وإبراز أهميته وتفسير هذا السلوك اعتمادا على مدى التكيف بين التلاميذ، والوقوف على أهم المشكلات النفسية التى تمنع بعض التلاميذ من التكيف فى حصة التربية البدنية والرياضية. وكان منهج الدراسة المنهج الوصفى، وعينة الدراسة عينة عشوائية مكونة من ٣١٤ تلميذ مأخوذة من أصل ٣١٠٧ تلميذ من الثانويات المختلفة، وأدوات الدراسة اختبار الشخصية للمرحلة الإعدادية والثانوية من (إعداد د.عطية محمود) ، وأهم نتائج الدراسة أن معظم المهارات الاجتماعية التى يكتسبها التلميذ تؤثر إيجابيا على تعليمه الحركى، ووجود تأثير لعلاقة التلميذ مع البيئة المحلية على تعلمه الحركى.

٢. دراسة عبدالقادر همال، محمد السائح (٢٠١٤) بعنوان أهمية التربية البدنية والرياضية فى تحقيق التوافق النفسى الاجتماعى لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، دراسة متمحورة حول البعد النفسى الاجتماعى. وكانت أهداف الدراسة محاولة الوقوف على مدى أهمية التربية البدنية والرياضية فى الثانوية ومدى مساهمتها فى إعداد الفرد الصالح من جميع جوانبه ومحاولة الوقوف على مشاكل التلاميذ فى سن المراهقة، ووضع الأسرة التربوية فى الطريق السليم نحو معرفة مكانة التربية البدنية الرياضية فى المنظومة التربوية فى معالجة مشاكل التلاميذ فى المرحلة الثانوية، والتعرف على الممارسين والغير ممارسين للتربية فى درجة التوافق النفسى الاجتماعى لدى التلاميذ فى المرحلة الثانوية، ومنهج الدراسة المنهج الوصفى. أم بالنسبة لعينة الدراسة فهى عينة عشوائية بلغت ١٠٠ تلميذ، ٥٠ ممارس للتربية البدنية والرياضية، ٥٠ غير ممارس لها فى المرحلة الثانوية بالرويسات، وأدوات الدراسة مقياس التوافق النفسى الذى أعدته الباحثة رشا عبدالرحمن (٢٠٠٧). وأهم نتائج الدراسة أن التلاميذ الممارسين للتربية البدنية والرياضية يتميزون عن غيرهم الغير ممارسين فى جميع أبعاد التوافق النفسى الاجتماعى عند (T)، ووجود فروق بين الممارسين والغير ممارسين فى كافة الأبعاد وهذا ما يؤكد صحة الفرضيات المطروحة.

٣. دراسة بودلال يوسف، هنوس بوعلام (٢٠١٥) بعنوان دور الرياضة المدرسية فى تحقيق التوافق النفسى الاجتماعى، دراسة ميدانية ببعض ثانويات ولاية جيجل، وأهداف الدراسة توضيح وتبيان دور الرياضة المدرسية فى تحقيق التوافق النفسى الاجتماعى لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، وإظهار العلاقة التى تربط ممارسة الرياضة المدرسية وتحسين التفاعل الاجتماعى وبناء شخصية متزنة ومتوافقة مع المشاكل الاجتماعية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية. ومنهج الدراسة المنهج الوصفى، وعينة الدراسة عينة من تلاميذ المرحلة الثانوية الممارسين للرياضة المدرسية على مستوى الثانويات المذكورة فى مجتمع البحث البالغ عددهم ١٠٠ تلميذ، تم اختيارهم بشكل عشوائى. أدوات الدراسة استمارة الاستبيان، وأهم نتائج الدراسة أن ممارسة الرياضة المدرسية تساهم فى تحقيق التوافق النفسى الاجتماعى لدى فئة كبيرة من التلاميذ المراهقين فى هذه المرحلة الحساسة فى حياتهم، والأنشطة الرياضية وسيلة لتحقيق غاية كبرى وهى بناء فرد ذو شخصية متوازنة متكاملة من جميع النواحى البدنية والنفسية والاجتماعية من خلال اكتساب التلميذ المراهق قدرة على تحقيق التوافق النفسى والاجتماعى فى شتى المجالات الرياضية.

٤. دراسة زوانتنى شهرزاد، بن حاجة لندة (٢٠١٥) بعنوان دور التربية البدنية والرياضية فى التنشئة الاجتماعية عند المراهقين فى المرحلة الثانوية. وكانت أهداف الدراسة معرفة مدى مساهمة المنظومة أو المؤسسة التربوية فى تحقيق التنشئة الإجتماعية، ومعرفة دور التربية البدنية والرياضية فى إكساب المراهقين القيمة الإجتماعية من خلال النشاطات. باستخدام المنهج الوصفي. والعينة الدراسة عينة عشوائية تكونت من ١٢٠ تلميذ وتلميذة من ثانويات ولاية عين الدفلى. وأدوات الدراسة استمارة استبيان. وأهم نتائج الدراسة تساهم حصة التربية البدنية والرياضية فى التنشأة الإجتماعية بإكساب المراهق القيم الإجتماعية المثلى ومساعدته على التفاعل والإندماج مع الجماعة، وأن هناك دور كبير يلعبه الأستاذ الكفء فى تحقيق التنشئة الاجتماعية للتلميذ المراهق فى الطور الثانوى وذلك بتحفيذ وتشجيع التلاميذ على ممارسة الرياضة.

- دراسات تناولت التوافق النفسى للمراهقين:

١. دراسة إسراء عبدالمقصود (٢٠١٤) بعنوان فاعلية برنامج لتحسين مستوى التوافق النفسى للأطفال المعاقين عقليا (القابلين للتعلم) باستخدام تكنيك المساندة الوالدية للأمهات: دراسة تجريبية. تهدف الدراسة الحالية إلى دراسة فاعلية برنمج لتحسين مستوى التوافق النفسى للأطفال المعاقين عقليا (قابلين للتعلم) باستخدام تكنيك المساندة الوالدية للأمهات بحيث يتلائم مع إحتياجاتهم وخصائصهم ويساعد على تنمية الجوانب الإدراكية والإجتماعية والحسية لديهم مع تتبع مدى استمرارية فاعلية هذا البرنامج فى تحسين مستوى التوافق النفسى لديهم. والعينة الدراسة تتكون العينة من عدد ٢٠ أم من أمهات الأطفال المعاقين عقليا (قابلين للتعلم) أمهات عاملات وغير عاملات و٢٠ طفلا ممن يعانون من الإعاقة العقلية والقابلين للتعلم ذات العينة الواحدة ويتراوح عمرهم العقلى من (٥٥– ٧٥%) ويتراوح عمرهم الزمنى (٩–١٥) سنة. وأهم نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات الأطفال الذكور والإناث (العينة الكلية) من أمهات تعمل ودرجات الأطفال الذكور والإناث (العينة الكلية) من أمهات لا تعمل من حيث التوافق النفسى، وعدم وجود فروق دالة إحصائيا بين درجات الأمهات العاملات ودرجات الأمهات غير العاملات على مقياس المساندة الوالدية مما يعنى عدم وجود أثر لعمل الأم أو كونها لا تعمل على درجة المساندة الوالدية لأبنائهم، ووجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠١ بين درجات أمهات أطفال العينة فى القياس القبلى ودرجاتهن فى القياس البعدى، ووجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠١ بين أطفال العينة الذكور والإناث فى القياس القبلى والبعدى لصالح القياس البعدى على مقياس التوافق النفسى.

٢. دراسة نرمين نبيل محمد محمود (٢٠١٥) بعنوان التوافق النفسى الإجتماعى

لدى المراهقين من (١٥– ١٨) سنة دراسة مقارنة بين الأمهات العاملات وغير العاملات. وتهدف الباحثة فى الدراسة للكشف عن التوافق النفسى والإجتماعى لدى أطفال الأمهات العاملات وأطفال الأمهات غير العاملات وذلك فى المرحلة العمرية من (١٥– ١٨) سنة. وتعتمد الدراسة على المنهج الوصفى المقارن بين المتغيرات الأساسية: الجنس (ذكور– إناث) والمستوى الإجتماعى التعليمى بين الأمهات العاملات وغير العاملات ونوع العمل ونوع تعليم الأبناء. عينة الدراسة الأبناء: ٢٤٤ من الذكور والإناث من المرحلة العمرية (١٥– ١٨) سنة من مدارس حكومية عربى وحكومية لغات تجريبى من صفوف دراسة مختلفة، والامهات ١٢٢ أم عاملة، ١٢٢ أم غير عاملة. وأدوات الدراسة استمارة المتسوى التعليمى (إعداد الباحثة)، ومقياس التوافق النفسى (إعداد الباحثة). أما اهم نتائج الدراسة وجود فرق دالة إحصائيا فى درجة التوافق النفسى والتوافق الإجتماعى والتوافق الأسرى والدرجة الكلية تبعا للنوع (ذكور– إناث) عند مستوى دلالة ٠,٠١ لصالح الذكور، وعدم وجود فرق دال إحصائيا فى درجة التوافق النفسى والتوافق الإجتماعى والتوافق الأسرى والدرجة الكلية لدى المراهقين تبعا للمستوى التعليمى الإجتماعى للأم.

٣. دراسة جميلة جميل محمود التلولى (٢٠١٥) بعنوان دراسة مقارنة للتوافق النفسى لدى أبناء النساء المعنفات وغير المعنفات فى شمال غزة فى ضوء بعض المتغيرات. وكانت أهداف الدراسة الكشف عن مستوى التوافق النفسى لدى أبناء النساء المعنفات وغير المعنفات فى شمال قطاع غزة، ومقارنة مستوى التوافق النفسى بين أبناء النساء المعنفات وغير المعنفات فى شمال غزة، وتجديد مستوى العنف الزوجى لدى النساء المعنفات وغير المعنفات فى شمال قطاع غزة، والتعرف على العلاقة بين التوافق النفسى والعنف الزوجى لدى أفراد العينة، وبيان الفروق فى مستوى التوافق النفسى تبعا لمتغيرات الدراسات لدى أبناء النساء المعنفات وغير المعنفات فى شمال قطاع غزة. باستخدام المنهج الوصفى التحليلي، وعينة مكونه من ٢٠٠ من النساء المعنفات المسجلات بمراكز التأهيل النفسى الاسرى والنساء غير المعنفات خلال العام الدراسى (٢٠١٤/ ٢٠١٥). أدوات الدراسة مقياس التوافق النفسى من إعداد الباحثة، ومقياس العنف الزوجى من إعداد أبونجيلة (٢٠٠٦). وأهم نتائج الدراسة التوافق النفسى لدى أفراد عينة الدراسة من أبناء النساء المعنفات يقع عند وزن نسبى ٥٢,٣% وفيما كان مستواه عند أبناء النساء غير المعنفات بوزن نسبى ٨٤,٣%، ووجود علاقة سالبة دالة إحصائيا عند مستوى ($a\leq 0.01$) بين جميع أبعاد مقياس العنف الزوجي، والدرجة الكلية للمقياس وجميع أبعاد مقياس التوافق النفسى والدرجة الكلية لمقياس التوافق النفسي، وتوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($a\leq 0.05$) لدى أبناء النساء المعنفات فى أبعاد التوافق المدرسى والأجتماعى والنفسى تبعا لمتغير عدد أفراد الأسرة لصالح مجموعة عدد أفراد الأسرة أقل من ٤ أفراد، ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($a\leq 0.05$) بين متوسطى درجات أبناء النساء المعنفات وغير المعنفات تبعا لمتغيرات (جنس الطفل، الترتيب الميلادي، مستوى تعليم الأم، عمل الأم، المستوى الأقتصادي، عدد أفراد الأسرة) فى جميع الأبعاد، والدرجة الكلية لمقياس التوافق النفسي.

٤. دراسة إبراهيم أحمد سليمان (٢٠١٦) بعنوان مفهوم الذات وعلاقته بالتوافق النفسى لدى التلاميذ المراهقين الموهوبين بالمرحلة الإعدادية دراسة ميدانية. ويهدف البحث إلى التعرف على التقبل الإجتماعى ومفهوم الذات وعلاقته بالتوافق النفسى لدى عينة من التلاميذ الموهوبين، والتعرف على الفروق بين الذكور والإناث فى متغيرات الدراسة، وتحديد وتقدير التلاميذ الموهوبين بالمرحلة الأعدادية والتعرف عليهم من خلال الأدوات والمحكات المناسبة لذلك. ومنهج الدراسة اتبعت الدراسة المنهج الأرتباطى والوصفى واللذان اعتمدا على وصف ما هو قائم بالفعل وتحديد نوعية العلاقة التى توجد بين الظواهر. أدوات الدراسة استخدمت الدراسة اختبار القدرة العقلية إعداد فاروق عبدالفتاح (١٩٨٧) وبطاقة ملاحظة الموهوب إعداد زينب شقير (٢٠١٠) ومقياس التوافق النفسى إعداد زينب شقير (٢٠٠٣) ومقياس مفهوم الذات للموهوبين إعداد الباحث (٢٠١٤). طبقت البحث على عينة الدراسة ٢٠٣ من التلاميذ والتلميذات من الموهوبين بالمدارس الإعدادية التابعة لإدارة الحسينية التعليمية بمحافظة الشرقية وتتراوح أعمارهم ما بين (١٢– ١٥) عام ويتجاوز مستوى ذكائهم ١٣٠ درجة. وأهم نتائج الدراسة وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيا عند ٠,٠١ بين متوسط درجات مفهوم الذات والتوافق النفسى لدى التلاميذ الموهوبين بالمرحلة الإعدادية، ووجود فروق دالة عند مستوى ٠,٠١ و٠,٠٥ بين متوسطى درجات الكور والإناث من الموهوبين فى مفهوم الذات لصالح الذكور، وعدم وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطى درجات الذكور والإناث من الموهوبين فى التوافق النفسى.

٥. دراسة لطيفة جماح (٢٠١٧) بعنوان تقنين مقياس التوافق النفسى لزينب شقير على البيئة الجزائرية: دراسة ميدانية ببعض متوسطات بلدية المسيلة. وكانت أهداف الدراسة التحقق من الخصائص السيكومترية لمقياس التوافق النفسى بعد تطبيقة على تلاميذ السنة الثالثة متوسط بمدينة المسيلة، ومدى اتفاقها مع خصائص الاختبار الجيد، وتقنين مقياس التوافق النفسى على عينة من تلاميذ السنة الثالثة متوسط فى البيئة الجزائرية (بعض متوسطات مدينة المسيلة)، وتفوير أداة محلية لقياس التوافق النفسى لدى تلاميذ السنة الثالثة متوسط فى البيئة المحلية (مدينة مسيلة). وكان منهج الدراسة المنهج الوصفي، وعينة الدراسة ٥٠٦ تلميذ وتلميذة من تلاميذ المسجلين بالسنة الثالثة متوسط خلال السنة الدراسية ٢٠١٦– ٢٠١٧. والأدوات مقياس التوافق النفسى الدكتورة زينب محمد شقير ٢٠٠٣، وأهم نتائج الدراسة تمتع مقياس التوافق النفسى لمؤشرات ثبات مقبولة دلت عليها معاملات الثبات التى يتم حسابها، وتمتع مقياس التوافق النفسى بدلالات صدق كافية دلت عليها المؤشرات الكمية التى يتم الحصول عليها، وصلاحية الخصائص السيكومترية لمقياس التوافق النفسى بعد تطبيقة على عينة الدراسة فى البيئة المحلية مع خصائص الأختبار الجيد، وهذه النتائج المتوصل إليها تؤكد إمكانية إستخدام مقياس التوافق النفسى على البيئة المحلية.

نوع ومنهج الدراسة:

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

مجتمع وعينه الدراسة:

يتحدد مجتمع الدراسة الميدانى فى عينة عمدية منالمراهقين قوامها ٤٠٠ مفردة (١٩٨ من ذكور و٢٠٢ من إناث) فى الفئة العمرية من ١٥ إلى ١٨ عام من طلاب جامعة عين شمس واعضاء الاندية الرياضية (نادى الرحاب، نادى مدينتى، نادى اسوان الرياضي).

تم اختيار العينة عمدة من ممارسى ألعاب البلاى ستيشن والألعاب الرياضية لضمان سلامة ودقة النتائج ولتغطية جميع جوانب الدراسة تم اختيار العينة من طلاب الجامعة ومن أعضاء الأندية الممارسين للرياضة بشكل منتظم فى محافظة القاهرة وأسوان حيث تختلف العادات والروتين اليومى لدى المراهقين خاصة الإناث.

أدوات الدراسة:

١. صحيفة استبيان وذلك لقياس علاقة التوافق النفسى باستخدام العاب البلاى ستيشن والألعاب الرياضية التقليدية لدى المراهقين.
٢. مقياس توافق نفسى للمراهقين الذين يمارسون العاب البلاى ستيشن والألعاب الرياضية التقليدية من إعداد الباحثة.

وقد قامت الباحثة بإعداد مقياس التوافق النفسى الخاص بالدراسة بعد الإطلاع على عدة مقاييس نفسية من بينهم مقياس التوافق النفسى للدكتورة إجلال سرى

(١٩٨٦) ومقياس التوافق النفسى للدكتورة زينب شقير (٢٠٠٣).

حدود الدراسة:

- الحدود الزمنية للدراسة الميدانية: وهى الفترة من ٥/ ٥/ ٢٠١٩ الى ٣٠/ ٦/ ٢٠١٩.
- الحدود المكانية للدراسة الميدانية: اجريت الدراسة فى محافظة القاهرة (جامعة عين شمس، نادى مدينتى، نادى الرحاب) ومحافظة اسوان (نادى اسوان الرياضي).

مصطلحات الدراسة:

فيما يلى عرض للتعريفات الإجرائية لمصطلحات الدراسة:

- الالعاب الرياضية التقليدية: المقصود بها النشاط البدنى والرياضى الذى يقوم على اهداف واسس وقوانين محددة فى أطار تنافسى نزيه من اجل تحقيق اهداف تتمثل فى الارتقاء بالروح والجسد.
- ألعاب البلاى ستيشن: نوع من الألعاب الالكترونية الحديثة والتى تعطى إمكانية إختراع عالم ثلاثى الأبعاد قد يكون مختلفا عن الواقع او محاكيا له، ويمكن ان تلعب بواسطة لاعب واحد او اكثر من واحد عن طريق الاتصال بشبكة الانترنت التى تخلق عالم افتراضيا يلتقى فيه اللاعبون كأنهم فى مكان واحد.
- التوافق النفسى للمراهق: المقصود به قدرة المراهق على الإندماج والمشاركة الفعالة فى المجتمع بشكل صحى وإشباع حاجاته ومتطلباته طبقا للمعايير الأخلاقية بدون المعاناة من أية صراعات نفسية قد تؤثر على تصرفاته وإنفعالاته.

إجراءات الصدق والثبات لاستمارة الاستبيان ومقياس التوافق النفسي:

- اختبار الصدق: استخدمت الباحثة الصدق الظاهرى الذى يقوم على اساس الفحص المبدئى لفقرات الاستبيان ومدى الاتساق الداخلى لها، وهذا ما تم عمله من خلال عرض الاستمارة المقترحة على السيد المشرف ثم على عدد من الاساتذة فى مجالات الاعلام والاتصال واعتمدت نسبة اتفاق ٨٥% فما فوق لتقدير مدى صلاحية الفقرة او رفضها، وبعد مراجعة الخبراء لصحيفة الاستبيان ادخلت بعض التعديلات عليها وفق ملاحظات الخبراء، حيث عدلت بعض الاسئلة غير الواضحة، وتم تكميم بعض الاسئلة المفتوحة، وحذف عدد من الفقرات وإضافة اخرى وفى ضوء هذة الملاحظات خرجت الباحثة بالاستمارة النهائية، واصبحت جاهزة لتطبيق الإجراءات الميدانية.
- اختبار الثبات: ولحساب ثبات المقاييس تم استخدام معاملات إحصائية للتأكد من صلاحية المقياس، من حيث الاتساق الداخلى والثبات، ولذلك تم حساب معامل Cronbach' Alpha ألفا كرونباخ(*) الذى يستخدم لتحليل ثبات المقاييس Reliability Analysis بتقدير الاتساق الداخلى بين العبارات المكونة للمقياس عن طريق حساب متوسط الارتباطات بين عبارات المقياس، وقد بلغت قيمة معامل Cronbach' Alphaالخاص بمقاييس الدراسة ٠,٧٢٧ وهى قيم مرتفعة لثبات المقياس وقبوله واستخدامه فى هذه الدراسة.

المعالجة الإحصائية للبيانات:

بعد الانتهاء من جمع بيانات الدراسة، تم إدخالها (بعد ترميزها) إلى الحاسب الآلي، ثم جرت معالجتها وتحليلها واستخراج النتائج الإحصائية باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية والمعروف باسم SPSS اختصارا لـ Statistical Package for the Social Sciences، وذلك باللجوء إلى المعاملات والاختبارات والمعالجات الإحصائية التالية:

- التكرارات البسيطة والنسب المئوية.
- المتوسط الحسابى والانحراف المعياري.
- اختبار كا٢ لجداول الاقتران Contingency Tables Chi Square Test لدراسة الدلالة الإحصائية للعلاقة بين متغيرين من المستوى الاسمى Nominal.
- معامل ارتباط بيرسون Pearson Correlation Coefficient لدراسة شدة واتجاه العلاقة الارتباطية بين متغيرين من مستوى المسافة أو النسبة Interval Or Ratio، وقد اعتبرت العلاقة ضعيفة إذا كانت قيمة المعامل أقل من ٠,٣٠، ومتوسطة ما بين (٠,٣٠- ٠,٧٠)، وقوية إذا زادت عن ٠,٧٠.
- اختبار (ت) للمجموعات المستقلة Independent- Samples T- Test لدراسة الدلالة الإحصائية للفروق بين متوسطين حسابيين لمجموعتين من المبحوثين فى أحد المتغيرات من نوع المسافة أو النسبة Interval Or Ratio.
- تحليل التباين ذو البعد الواحد One Way Analysis of Variance المعروف اختصارا باسم ANOVA لدراسة الدلالة الإحصائية للفروق بين المتوسطات الحسابية لأكثر من مجموعتين من المبحوثين فى أحد المتغيرات من نوع المسافة أو النسبة Interval Or Ratio.
- الاختبارات البعدية Post Hoc Tests بطريقة أقل فرق معنوى LSD: Least Significance Difference لمعرفة مصدر التباين وإجراء المقارنات الثنائية بين المجموعات التى يثبت ANOVA وجود فروق دالة إحصائيا بينها.
- اختبار (ى) Z- Test لدراسة معنوية الفرق بين نسبتين مئويتين، وقد اعتبرت قيمة (Z) غير دالة إذا لم تصل الى ١,٩٦، واعتبرت دالة عند مستوى ثقة ٩٥% فأكثر إذا بلغت ١,٩٦ وأقل من ٢,٥٨، واعتبرت دالة عند مستوى ثقة ٩٩% فأكثر إذا بلغت ٢,٥٨ فأكثر.

وقد تم قبول نتائج الاختبارات الإحصائية عند درجة ثقة ٩٥% فأكثر، أى عند مستوى معنوية ٠,٠٥ فأقل.

اهم نتائج الدراسة:

١. وجود علاقة دالة إحصائيا بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) والألعاب التى يفضلها المبحوثين عند مستوى ثقة ٩٩,٩%.
٢. وجود علاقة دالة إحصائيا بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) ومدى اهتمام المبحوثين بممارسة العاب البلاى ستيشن عند مستوى ثقة ٩٩,٩%.
٣. وجود علاقة دالة إحصائيا بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) ومدى مساعدة مواقع الانترنت على زيادة وعى المبحوثين بألعاب البلاى ستيشن عند مستوى ثقة ٩٩,٩%.
٤. وجود علاقة دالة إحصائيا بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) وأهم مواقع الانترنت التى تعطى المبحوثين معلومات عن ألعاب البلاى ستيشن عند مستوى ثقة ٩٩,٩%.
٥. ترتفع نسبة (ضيق الوقت بسبب انشغالى بمذاكرة دروسي) عند الإناث عن الذكور حيث جاءت النسب (٨٤,٦%، ٦٣,٣%) والفارق دال إحصائيا حيث بلغت قيمة (Z) المحسوبة ٢,١٢٦ وهى أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة ٩٥%.
٦. ترتفع نسبة (ضعف انترنت) عند ذكور عن الإناث حيث جاءت النسب (٤٥,٦%، ٧,٧%) والفارق دال إحصائيا حيث بلغت قيمة (Z) المحسوبة ٣,٦٤٠ وهى أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة ٩٩,٩%.
٧. ترتفع نسبة (عدم امتلاك جهاز بلاى ستيشن) عند ذكور عن الإناث حيث جاءت النسب (٤٣%، ٠,٠%) والفارق دال إحصائيا حيث بلغت قيمة (Z) المحسوبة ٤,٢٠٢ وهى أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة ٩٩,٩%.
٨. ترتفع نسبة (مشكلات جسدية) عند ذكور عن الإناث حيث جاءت النسب (١٧,٧%، ٠%) والفارق دال إحصائيا حيث بلغت قيمة (Z) المحسوبة ٢,٣٢٥ وهى أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى

(*) تتراوح قيمة معامل Cronbach'Alpha ما بين صفر وواحد، وإذا كانت القيمة ٠,٦ فأقل فإن ذلك يعبر عن انخفاض مستوى ثبات المقياس.

ثقة ٩٥%.

٩. ترتفع نسبة (مشكلات عصبية) عند ذكور عن الإناث حيث جاءت النسب (١٧,٧%، ٠%) والفارق دال إحصائيا حيث بلغت قيمة (Z) المحسوبة ٢,٣٢٥ وهى أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة ٩٥%.

١٠. وجود علاقة دالة إحصائيا بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) ومدى مناسبة تسعيرة الانترنت لممارسة المبحوثين ألعاب البلاى ستيشن عند مستوى ثقة ٩٩,٩%.

١١. وجود علاقة دالة إحصائيا بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) ومدى مناقشة المبحوثين مع الآخرين عن الجديد فى ألعاب البلاى ستيشن عند مستوى ثقة ٩٩,٩%.

١٢. وجود علاقة دالة إحصائيا بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) وأماكن ممارسة المبحوثين ألعاب البلاى ستيشن عند مستوى ثقة ٩٩,٩%.

١٣. وجود علاقة دالة إحصائيا بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) وعدد الساعات التى يقضيها المبحوثين فى ممارسة ألعاب البلاى ستيشن باليوم عند مستوى ثقة ٩٩,٩%.

١٤. وجود علاقة دالة إحصائيا بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) ومدى اهتمام المبحوثين بممارسة الألعاب الرياضية التقليدية

١٥. وجود علاقة دالة إحصائيا بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) وعدد المرات التى يمارس فيها المبحوثين الرياضة أسبوعيا عند مستوى ثقة ٩٩,٩%

١٦. وجود علاقة دالة إحصائيا بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) والأشياء التى يقوم بها المبحوثين إذا تعثر عليهم وجود مكان لممارسة الألعاب الرياضية عند مستوى ثقة ٩٩,٩%.

١٧. وجود علاقة دالة إحصائيا بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) ونوع الرياضة التى يفضلها المبحوثين عند مستوى ثقة ٩٥%.

١٨. وجود علاقة دالة إحصائيا بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) ومدى مواجهة المبحوثين معوقات فى ممارسة الألعاب الرياضية المفضلة لديهم عند مستوى ثقة ٩٩,٩%.

١٩. وجود علاقة دالة إحصائيا بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) ونوع المعوقات التى تواجه المبحوثين فى ممارسة الألعاب الرياضية المفضلة لديهم عند مستوى ثقة ٩٩,٩%.

٢٠. عدم وجود علاقة دالة إحصائيا بين نوع المبحوثين (ذكور، إناث) والأشخاص الذين يشجعون المبحوثين فى ممارسة الألعاب الرياضية

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

٢٢. توصلت الدراسة الى ان المبحوثين الممارسين للألعاب الرياضية التقليدية اكثر توافقا نفسيا (شخصيا، اسريا، اجتماعيا وانفعاليا) مقارنتا بالمبحوثين الممارسين لالعاب البلاى ستيشن.

التوصيات:

وبناء على ما جاء فى نتائج البحث التى أثبتت أن المراهقين الممارسين للألعاب الرياضية التقليدية هم أكثر توافقا نفسيا مقارنتا بالمبحوثين الممارسين لألعاب البلاى ستيشن لذلك سوف أحاول فيما يلى تقديم بعض التوصيات التى قد تساهم ولو بقسط قليل فى بناء حياة أفضل ومستقبل ممهدا لهم وللأجيال القادمة.

١. الأهتمام ببناء المنشأت الرياضية فى الأرياف فى أماكن مركزية قريبة من السكان يستطيع الجميع التردد عليها وخصوصا الأناث.

٢. ضرورة تشجيع المراهقين على ممراسة الرياضة سوءا فى المنزل أو المدرسة ومساعدتهم على التوفيق بين الرياضة وبين النشاطات الترفيهية الأخرى.

٣. على الأندية الكبرى أن تعطى فرصة للمراهقين الموهوبين رياضيا للألتحاق بالفرق الرياضية بها.

٤. ترميم مراكز الشباب والمنشآت الرياضية القديمة والأهتمام بها من حيث الأدارة والتنظيم.

٥. على الأسرة أن تشارك أبنائها فى اختيار ألعاب البلاى ستيشن الملائمة وفى تخصيص مدة معينة للعب، بحيث يقسم المراهق أوقاته بين المذاكرة والرياضة والألعاب الألكترونية.

٦. مراقبة أندية البلاى ستيشن ومعرفة كل ما يدور داخلها ونوعية الألعاب المقدمة للمراهقين، وفرض معايير معينة للألعاب الألكترونية لتفادى الآثار السلبية التى قد تترتب على ممارسة ألعاب بلاى ستيشن غير ملائمة.

المراجع:

١. إبراهيم أحمد سليمان الباشا. مفهوم الذات وعلاقته بالتوافق النفسى لدى التلاميذ المراهقين الموهوبين بالمرحلة الإعدادية: دراسة ميدانية، **رسالة ماجستير**، (جامعة بورسعيد، كلية التربية، ٢٠١٦).

٢. إسراء عبدالمقصود. فاعلية برنامج لتحسين مستوى التوافق النفسى للأطفال المعاقين عقليا (القابلين للتعلم) باستخدام تكنيك المساندة الوالدية للأمهات: دراسة تجريبية، **رسالة دكتوراة**، (جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا للطفولة، ٢٠١٤).

٣. بودلال يوسف، هنوس بوعلام. دور الرياضة المدرسية فى تحقيق التوافق النفسى الاجتماعى، دراسة ميدانية ببعض ثانويات ولاية جيجل، **رسالة ماجستير** (الجزائر، جامعة العربى بن مهيدى، أم البواقى، معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، ٢٠١٥).

٤. جميلة جميل محمود التلولي دراسة مقارنة للتوافق النفسى فى أبناء النساء المعنفات وغير المعنفات فى شمال غزة فى ضوء المتغيرات، **رسالة ماجستير** (غزة، جامعة الأزهر، عمادة الدراسات العليا، كلية التربية، برنامج ماجستير علم النفس، ٢٠١٥).

٥. زواتنى شهرزاد، بن حاجة لندة. دور التربية البدنية والرياضية فى التنشئة الاجتماعية عند المراهقين فى المرحلة الثانوية، **رسالة ماجستير** (الجزائر، جامعة الجلالى بونعامه خميس مليانة، معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، ٢٠١٥).

٦. عبدالرازق فايد. التكيف الاجتماعى وعلاقته بالتعلم الحركى فى حصة التربية البدنية والرياضية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، **رسالة ماجستير** (الجزائر، جامعة المسيلة، مجلة الإبداع الرياضى، العدد ١٥، ٢٠١٤)، ص١١٨.

٧. عبدالقادر همال، محمد السائح. أهمية التربية البدنية والرياضية فى تحقيق التوافق النفسى الاجتماعى لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، دراسة متمحورة حول البعد النفسى الاجتماعى، **رسالة ماجستير** (الجزائر، جامعة قاصدى مرباح ورقلة، معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، قسم النشاط البدنى التربوى، ٢٠١٤).

٨. عقون حكيم وبكة عبدالقادر. العاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسى وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (١٥– ١٨) سنة، **رسالة ماجستير**، (جامعة قاصدى مرباح ورقلة، معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، قسم النشاط البدنى والرياضى التربوي، الجزائر، ٢٠١٥).

٩. لطيفة جماح، **تقنين مقياس التوافق النفسى لزينب شقير على البيئة الجزائرية: دراسة ميدانية**، (الجزائر، جامعة محمد بوضياف، المسيلة، كلية العلوم الأنسانية والاجتماعية، قسم علم النفس، ٢٠١٧).

١٠. ماجد ابوجابر، ملوح خريشة، حنان مدانات. "**أثر استخدام الألعاب اللغوية فى منهج اللغة الإنجليزية فى مرحلة ما بعد القراءة فى تحصيل الصف السابع الأساسى فى القراءة المفاهيمية**"، (الجامعة الأردنية، المجلد ٣، العدد ١، ص٤٤– ٥٨.

١١. مها حسنى الشحرورى، أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الإنفعالى لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة فى الأردن، **أطروحة دكتوراة**، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوى، عمان، ٢٠٠٧، ص١.

١٢. نرمين نبيل محمد محمود. التوافق النفسى الإجتماعى لدى المراهقين من (١٥-١٨) سنة: دراسة مقارنة، **رسالة ماجستير**، (جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا للطفولة، ٢٠١٥).

13. Hollingdalej, Greitemyert. The Effect of online violent video games on levels of aggression, (plosoNE, volume9, issue11, e111790. doi: 10.1371/ **Journal pane**. 0111790, November 12, .2014).

14. Kafai, Yasmin B. (October 27, 2001). **The educational Potential of electronic games: From game to teach to games to learn**. Cultural policy center, University of Chicago.

15. Momen Hamdy Abdelmoaty Mohamed Elzayat. Effect of interactive video gaming on upper limb functional activity post mastectomy: **M.Sc. Thesis** Cairo University Faculty of Physical Therapy Department of Physical Therapy For Surgery, (2016).

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

17. Tobias Greitemeyer, the spreading impact of playing violent video games on aggression, computer human behavior, **Research Article**, University of Innsbruck, Australia, Vol.80, March 2018, P.216- 219.