Addiction to electronic games among middle school students A field study in the General Directorate of Education in Baghdad / Third Rusafa

Mohamed Abdulhassan Nasser
Center for Research and Educational Studies
Iraqi Ministry of Education
Dr.mohammed.791@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.31973/aj.v1i141.1816

Abstract

The addiction of a large segment of middle school students to electronic games has many negative repercussions, including academic failure due to the large amount of time devoted to playing at the expense of study, social isolation and poor communication with others, as well as health risks.

The research community consisted of male and female middle school students (the second intermediate), in the General Directorate of Education in Baghdad / Al-Rusafa the third. As for the study sample, it was intentional and represented by (5) male schools, (5) female schools, and by (10) questionnaires For each middle school, the total number is (50) questionnaires for male schools, and (50) questionnaires for female schools.

The study concluded that: Electronic games are a widespread and noticeably social phenomenon in middle schools. It is available to both male and female students of this study.

As for the most important recommendations, they are: conducting more extensive, comprehensive and specialized studies from the current study, in order to come up with results and conclusions that would clarify the size of this problem and its causes, and to benefit from international and educational experiences that addressed this problem, or limited its danger, in order to overcome the negative effects of this problem now and in the future.

Keywords: addiction, students, electronic games.

إدمان الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة المتوسطة
دراسة ميدانية في المديرية العامة للتربية في بغداد/ الرصافة الثالثة

د. محمد عبد الحسن ناصر*
مركز البحوث والدراسات التربوية
وزارة التربية العراقية

(مُلَخَّصُ البَحث)

إن إدمان شريحة واسعة من طلبة المرحلة المتوسطة على الألعاب الاليكترونية، لـــه تداعيات السلبية كثيرة، منها الإخفاق الدراسي لكثرة الوقت المخصص للعب على حساب الدراسة، والعزلة الاجتماعية وضعف التواصل مع الآخرين، فضلاً عن المخاطر صحية.

تكون مجتمع البحث من طلبة وطالبات مدارس المرحلة المتوسطة (الثاني المتوسط)، في المديرية العامة للتربية في بغداد/ الرصافة الثالثة، أما عينة الدراسة فقد كانت قصدية وتمثلت بـــ(٥) مدارس للذكور، و(٥) مدارس للإناث، وبواقع (١٠) اســتبانات لكــل مدرسة متوسطة، ليكون العدد الكلي (٥٠) استبانة لمــدارس الــذكور، و(٥٠) اســتبانة لمدارس الإناث. وتوصلت الدراسة إلى أن: الألعاب الالكترونية ظاهرة اجتماعية منتشرة وبشكل ملحوظ في المدارس المتوسطة، وهي موجودة لدى طلبة وطالبات هذه الدراســة على حد سواء.

أما أهم التوصيات فهي: إجراء دراسات أكثر سعة وشمول وتخصص من الدراســة الحالية، بغية الخروج بنتائج واستنتاجات من شأنها توضيح حجم هذه المشكلة وأســبابها، والإفادة من التجارب الدولية والتربوية التي عالجت هذه المشكلة، أو حدت من خطرهــا، حتى نتجاوز الآثار السلبية لهذه المشكلة حاضراً ومستقبلاً..

الكلمات المفتاحية: الإدمان، الطلاب، الألعاب الالكترونية.

المبحث الأول

الأول عناصر الدراسة:

أولا: مشكلة الدراسة

تُعد مشكلة إدمان طلبة المدارس المتوسطة على الألعاب الالكترونية مشكلة عالميــة تعاني منها مجتمعات عدة، بسبب الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية فيها والإقبال الشديد من طلبة المدارس على ممارستها. فالأطفال والمراهقون من الفئات المعرضــة للإدمــان

* معاون رئيس أبحاث في مركز البحوث والدراسات التربوية/ وزارة التربية.

بقوة على الألعاب الاليكترونية، كونهم يجيدون التعامل بيسر وسهولة، مع الأجهزة الاليكترونية من حواسيب وأجهزة اللوحية ونقالة، ولعل مرد ذلك هو الحاجة للتسلية واللعب، والأجهزة الالكترونية تشبع نهمهم وفضولهم الكبير في هذه الحياة، مما يؤثر بصورة أو بأخرى في المستوى الدراسي للطالب، والتحصيل العلمي لهم.

ثانيا: أهمية الدراسة

أهمية دراسة موضوع إدمان الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة المتوسطة ينطلق من أهمية الارتقاء بتأصيل وتطوير العملية التربوية، عبر رصد المشكلات والمعوقات التي تحد أو تؤثر في مخرجات العملية التعليمية والتربوية، ومشكلة الإدمان الالكتروني بات تأثيرها واضحاً في تدني التحصيل الدراسي، لاستهلاك معظم الوقت المخصص للدراسة في هذه الألعاب، ويمكن عرض أبرز نقاط أهمية الدراسة عبر الآتي:

١. معرفة مدى انتشار ظاهرة الإدمان على الألعاب الاليكترونية في صفوف طلبة المرحلة المتوسطة، من أجل العمل على الحد منها وتقليل من أثارها السلبية.
٢. بيان الآثار السلبية للإدمان على الألعاب الاليكترونية في الجوانب التربوية، فضلاً عن الاجتماعية والصحية والنفسية.
٣. تشخيص الأسباب الدافعة للإدمان الالكترونية بين صفوف طلبة المرحلة المتوسطة.

ثالثا: أهداف الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى ما يأتي:

١. التعرف إلى دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة المتوسطة.
٢. الإطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الطلبة .
٣. توعية الهيئة التعليمية واولياء الأمور بأضرار إدمان الألعاب الإلكترونية، من أجل وضع رؤى تسهم في الحد من الأضرار السلبية لهذه الظاهرة.
٤. المقارنة بين الطلبة الذكور والإناث من حيث دوافع وأسباب الإدمان على الألعاب الالكترونية.

رابعا: حدود الدراسة:

تتمثل حدود الدراسة الحالية بالآتي:

١. الحد المكاني: المديرية العامة لتربية الرصافة الثالثة في بغداد.
٢. الحد الزماني: للعام الدراسي ٢٠١٨ -٢٠١٩.
٣. الحد البشري: طلبة المدارس المتوسطة (الذكور والإناث) (الثاني متوسط) .

خامسا: منهج البحث

لا يمكن الخوض في مجال البحث العلمي والدراسة من دون أن تكون هناك منهجية واضحة ودقيقة يسير الباحث على هداها، وقد اعتمد الباحث على منهج المسح الميداني الاجتماعي بطريقة العينة social survey method، (العينة القصدية) ،إذ يعدّ المنهج الأنسب لنوع هذه الدراسة، فعادةً ما يُعنى هذا المنهج بجمع البيانات الخاصة بموضوع ما، سواء بشأن آراء، أو معتقدات، أو اتجاهات، أو سلوكيات، أو صفات وخصائص مميزة لجماعة من الأفراد، أو أهداف ودوافع، وذلك عن طريق توجيه الأسئلة إلى الأفراد أنفسهم أو إلى أفراد آخرين مطلعين على الأهداف والدوافع الخاصة بذلك ،D:\حسام٢٠٢١\مجلة الاداب\١٤١\العدد١٤١\مصحح لغوياًام كما أنه يهدف أيضاً إلى الوقوف على الجوانب المختلفة لظروف الحياة في مجتمع معين أو وسط اجتماعي معين .

المبحث الثاني: المفاهيم والمصطلحات:

١. الإدمان

يُعرّف الإدمان لغة بأنّه: من دَمِن على الشيء أي لزمه، وأدمن الشراب أو غيره أي أدامه ولم يُقلع عنه، ويُقال أيضاً أدمن الأمر أي واظب عليه واستمر فيه، والإدمان مصدر للفعل أدمن.(مجمع اللغة العربية،١٩٨٥، ٣٠٨).

أما اصطلاحاً فهو: اضطراب سلوكي يظهر تكرار لفعل من الفرد تجعله ينهمك بنشاط معين بغض النظر عن العواقب الضارة بصحة الفرد أو حالته العقلية أو حياته الاجتماعية.(فطاير، ٢٠٠١، ٣١) والإدمان اضطراب سلوكي يظهر على شكل تكرار لفعل من الفرد لكي ينهمك بنشاط معين بغض النظر عن العواقب الضارة بصحة الفرد أو حالاته العقلية أو حياته الاجتماعية. (ارنوط، ٢٠٠٧، ٤٢-٤٣).

٢. اللعب:

اللعب هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أو كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يمكن أن يحققها عبر هذا النشاط، ويكون إما فرديا أو جماعيا، منظما أو تلقائيا كما يكون كذلك موجها أو ذاتيا.(الخوالدة، ٢٠٠٣، ٤٥) في حين أن هربرت سبنسر: يرى أن اللعب هو منفذ ومخرج للطاقة الزائدة فيكون نتيجة لتخفيف التوتر.(سلامة، ٢٠٠٦، ٦٧)

٣. الألعاب الإلكترونية:

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 وتشغل عادة على الحاسب التلفاز والفيديو والبلاي ستيشن والهواتف النقالة،

والأجهزة اللوحية.(Salen، K. ، & Zimmerman، E. ٢٠٠٤) أما في المفهوم الاجتماعي للألعاب الالكترونية فهو تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، وقد صنفت الألعاب الالكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستخدميها إلى ثلاثة أنواع رئيسة هي:(العناني،2002 ، ٤٣-٣٦)

أ- ألعاب المتعة والإثارة: تهدف للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة في حالات تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه ، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع ومن أمثلتها العاب السيارات والعاب القتال.

ب- ألعاب الذكاء: تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب التفكير في التعامل معها لمعالجة ذلك كم الهائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى لمعايير معينة وفي وقت قصير ومن أمثلتها لعبة الشطرنج.

ت- الألعاب التربوية والتعليمية / تهدف إلى التوازن بين المتعة ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد وهي تغطي جميع الأعمار، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها والألعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ وتعليم اللغات.

المبحث الثاني المبحث الأول

دراسات سابقة .

١. دراسة (الهدلق، ١٤٣٢هـ)

هدفت الدراسة إلى بيان **(ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض)**، وأجريت الدراسة على ٣٥٩ طالبا، ولتحقيق هدف الدراسة أُعدت استبانة مكونة من (٧١) فقرة موزعة على ثلاثة محاور.

وتوصلت الدراسة إلى نتائج عدة من أهمها: هناك عوامل عدة تدفع طلبة التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. كما يرى طلبة التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية وأخرى سلبية، فمن الآثار الايجابية أن الألعاب الإلكترونية تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية و الأكاديمية للاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، والطباعة، والكتابة، واكتساب اللغات الأجنبية، والتفكير الناقد، وحل المشكلات.

أما الآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة ومنها: أضرار سلوكية، و صحية، واجتماعية، وأكاديمية، فضلاً عن تقليل وقت الدراسة والمراجعة بنسبة (٧٣%) وتؤثر على التحصيل الدراسي بنسبة (٧٢،٥%)، و عدم الاستيقاظ مبكرا للذهاب إلى المدرسة بنسبة (٧١،٥%)، وقد توصلت الدراسة إلى ضرورة إحاطة التربويين وأولياء الأمور بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من آثار الجوانب السلبية.

٢. دراسة (حسن، ٢٠١٣)

تهدف دراسة(**ظاهرة انتشار الألعاب الاليكترونية في الموصل وتأثيراتها على الفرد)** للتعرف إلى تأثيرات الألعاب الالكترونية الايجابية والسلبية في الفرد وإبراز مدى انتشارها في المجتمع الموصلي. وتعد الدراسة إضافة لحقل علم الاجتماع العائلة والمشكلات الاجتماعية، وتكمن أهمية الدراسة في معرف وتشخيص سلبيات الألعاب الاليكترونية لتلافيها من جانب، والتركيز على الايجابيات والإفادة منها. وقد استعانت الدراسة بمنهج المسح الاجتماعي عن طريق عينة اختيرت عرضياً، مكونة من (١٢٠) فردا من أولياء الأمور (الآباء و الأمهات) للإجابة عن الأسئلة المعدة في الاستبيان، وقد خلصت الدراسة إلى النتائج الآتية:

أ- إن اللعب بالألعاب الالكترونية منتشر بشكل عام بين أفراد المجتمع الموصلي ويمارسها الأفراد تلقائيا.

ب- نسبة ممارسة اللعب الالكتروني بين الذكور أعلى منه لدى الإناث.

ت- الظاهرة منتشرة بين جميع الفئات العمرية من عمر أقل من ٦ سنوات إلى عمر أكبر من ١٨ سنة.

ث- تمتلك الأسر في مدينة الموصل أكثر من جهاز واحد لممارسة الألعاب الالكترونية.

ج- أكثرا لأجهزة استخداما هو الموبايل (٧٢،٢%) ثم الحاسوب (٦٣،٩%) ثم جهاز البلي ستيشن (٥٨،٨%).

ح- يمارس أبناء مدينة الموصل الألعاب الالكترونية في العادة مجتمعين إما مع الإخوة أو الأصدقاء وبنسبة (٦٦%) مقارنة باللعب المنفرد٣٤%.

خ- الآباء والأمهات لا يضعون شروطا وتعليمات يسير عليها الأبناء في لعبهم وبنسبة (٤١،٢%).

د- من ابرز تلك الايجابيات أنها تحقق المتعة والتسلية للاعبين وتقوي لغتهم الانكليزية وتساعد في تنمية قدراتهم وذكائهم وتفكيرهم الإبداعي.

ذ- للألعاب الالكترونية بعض السلبيات منها التبذير المالي في شراء الأجهزة والألعاب الالكترونية، وإهمال الواجبات المدرسية.

٣. دراسة (سبتي، ٢٠١٣)

دراسة **(الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج ..حلول بدولة الكويت)** تُعد الدراسة الأولى من نوعها في دولة الكويت بوصفها دراسةً ميدانيةً اعتمدت على المسح الميداني لاستطلاع آراء طلبة المدارس (بنين – بنات) على مستوى المدارس كافة، في المناطق التعليمية الست من الصف الخامس الابتدائي إلى الصف الثاني عشر الثانوي بقسميه الأدبي والعلمي في دولة الكويت، واعتمد الباحث على "الاستبانة " بوصفها أداةً لاستطلاع آراء طلبة المدارس بشأن عزوفهم عن الدراسة نتيجة ممارستهم الألعاب الإلكترونية، وقد هدفت الدراسة إلى: توعية أولياء الأمور وأولادهم بأضرار ممارسة الألعاب الإلكترونية، وإيجاد الحلول لمشكلة عزوف الأولاد عن الدراسة بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية، وتبنت الدراسة الفرضيات الآتية:

أ- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بخصوص استجابات أفراد العينة تبعا للمناطق التعليمية.

ب- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية فيما يخص استجابات أفراد العينة تبعا للصف الدراسي.

ت- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية فيما يخص استجابات أفراد العينة تبعا للعمر.

ث- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية فيما يخص استجابات أفراد العينة تبعا للجنس

وبعد استخراج النتائج تبين الآتي:

أ- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغيرات الدراسة المستقلة وهي: المنطقة التعليمية والصف الدراسي والعمر والجنس.

ب- ممارسة اللعب من ثلاث ساعات فأكثر في اليوم الواحد بنسبة (٣٥،٥%).

ت- عدم رضى الوالدين بانشغال الأولاد باللعب على حساب الدراسة والاستذكار بنسبة (٣،٥٦%).

ث- انشغال الطلبة بالحديث عن الألعاب الإلكترونية في المدرسة بدلا من الدراسة بنسبة (٧٨،١%).

ج- سرحان الطلبة والتفكير بهذه الألعاب وهم بالصف الدراسي بنسبة (٣٥،٣%).

ح- تأجيل حل الواجبات المنزلية من أجل ممارسة هذه الألعاب بنسبة (٤٨%).

خ- تفضيل ممارسة الألعاب على عملية المراجعة والاستذكار بنسبة (٤٩%).

د- انخفاض درجات المواد الدراسية بسبب ممارسة هذه الألعاب بنسبة (٥١،٢%).

ذ- تفضيل اللعب الإلكتروني على قراءة الكتاب المدرسي بنسبة (٦٣،١%).

ر- الاضطرار إلى أخذ الدروس الخصوصية بسبب انخفاض المستوى التعليمي والعلمي للطلبة بنسبة (٤١،١%).

المبحث الثاني : المبحث الثاني

أولاً: نظريات اللعب

١- الإعداد للحياة المستقبلية:

تنص هذه النظرية على أن لعب الكائن الحي هو وظيفة بيولوجية، لتمرين الأعضاء ليتمكن في المستقبل من استعمالها بصورة حرة ونافعة، كما أن اللعب في إحدى جنباته يحمل طابعاً غريزياً أي الآليات البيولوجية، وهذا ما نراه من اختيار الأطفال للألعاب التي تميز كل من الذكور والإناث.(العناني،٢٠٠٢، ٩٥).

٢- الطاقة الزائدة

ترى هذه النظرية بأن مهمة اللعب التخلص من الطاقة الزائدة، فالأطفال يحاطون بعناية أولياء أمورهم ورعايتهم يقدمون لهم الغذاء ويعنون بنظافتهم وصحتهم من دون أن يقوم الأطفال بعمل ما ، فتتولد لديهم طاقة زائدة يصرفونها في اللعب.(موثقي، ٢٠٠٤، ٧٢)

٣- نظرية النمو الجسمي

تفيد هذه النظرية إن اللعب يسهم في نمو الأعضاء ولاسيما المخ والجهاز العصبي، فالطفل عندما يولد لا يكون مخه في حالة متكاملة أو استعداد تام للعمل لأن معظم أليافه العصبية لا تكون مكسوة بالغشاء الدهني الذي يفصل ألياف المخ العصبية بعضها عن بعض، وبما أن اللعب يشتمل على حركات تسيطر على تنفيذها كثير من المراكز المخية ، فمن شأن هذا أن يثير تلك المراكز إثارة يتكون بفضلها تدريجياً ما تحتاج إليه الألياف العصبية من هذه الأغشية الدهنية.**(عويس، ١٩٩٧،٦٥)**

ثانياً: النظريات المفسرة للإدمان :

١. النظرية الاجتماعية:

يفسر علماء الاجتماع الإدمان على أنه رغبة كامنة في الفرد للتفوق على الآخرين والسيطرة عليهم، وهاتان الرغبتان تدفعان به لاتخاذ كل ما يمكن أن يوصل لهما، وبذلك فان أي نوع من الإدمان يمثل سلوكاً لا شعورياً وغير سوي ليحقق المدمن رغباته. وبذلك فان الإدمان من الناحية الاجتماعية ليس مرضاً أو علة نفسية، بل على أساس حيلة أو

خدعة اجتماعية للوصول إلى تلك الرغبات، و يمكن تصنيف المدمنين إلى: (الشناوي، ١٩٩٨،٢٤٢)

أ- المدمن المتحدي: هذا النوع يضع نفسه موضع السخرية والتندر عليه من الآخرين، متحدياً إياهم عبر إدمانه.

ب- المدمن الذي يستدر العطف: هذا النوع يرغب في الحصول على العطف والعناية من الآخرين، عبر تعمد ايذاء نفسه والإساءة إليها.

٢. نظرية التحليل النفسي:

يعتقد أصحاب هذه النظرية أن مشكلة الإدمان تنطلق من مسلمة إن سلوك الإنسان مسبب وليس اعتباطيا، وإن هناك حتمية تحكم طبيعة العلاقة ما بين الفرد وبيئته التي تسهم في بناء شخصيته وبلورتها، فضلاً عن ذلك فان حالة القلق التي قد يعيشها بعض الأفراد تتطلب خفض التوتر والقلق الذي يتخذ أكثر من شكل ومنها الإدمان، وهنا ترى مدرسة التحليل النفسي أن المشكلة ليست في الإدمان، وإنما في الدوافع التي أدت إلى حالة الإدمان.(عبد المنعم، ٢٠٠٣،٨٣).

المبحث الرابع

أولاً: إجراءات الدراسة الميدانية

يتضمن هذا المبحث الإجراءات التي اتبعت في تحديد مجتمع البحث واختيار العينة وإعداد أداة الدراسة وإجراء التطبيق النهائي للدراسة على عينة الدراسة والخطوات التي اعتمدت في تحليل الإجابات والمعالجات الإحصائية المستعملة في الدراسة .

١. مجتمع الدراسة

يتحدد مجتمع العينة بطلبة وطالبات مدارس المرحلة المتوسطة (الثاني المتوسط)، في المديرية العامة للتربية في مدينة بغداد / الرصافة الثالثة ، بمجموع (١٢١) مدرسة مقسمين على (٦٧) مدارس للبنين، و(٥٤) مدارس للبنات.

٢. عينة الدراسة

من أجل أن تكون عينة الدراسة ممثلة للمجتمع ينبغي اعتماد الأساليب والطرائق الملائمة في اختيارها، وقد اعتمدنا في هذه الدراسة العينة قصدية وتمثلت بـ(٥) مدارس ذكور و(٥) مدارس إناث، بواقع (١٠) استبانات لكل مدرسة متوسطة ، ليكون العدد الكلي (٥٠) استبانة لمدارس الذكور، و(٥٠) استبانة لمدارس الإناث وتحديدا الصف الثاني المتوسط.

٣. أداة الدراسة

اعتمدت الدراسة الحالية على الاستبانة لجمع البيانات الخاصة بآراء ووجهات النظر عينة الدراسة بشأن موضوع الدراسة، لكونها الأكثر ملاءمة لطبيعة الموضوع، فضلاً عن اختصارها للوقت والمال والجهد.

٤. صدق الأداة:

اعتمد الباحث أسلوب إيجاد الصدق الظاهري من خلال عرض فقرات الاستبانة على لجنة من المحكمين والخبراء* في وزارة التربية وفي علم الاجتماع، للتأكد من صلاحية فقرات الاستبانة.

٥. ثبات الأداة:

طبق الاستبيان على الأفراد مرتين بظروف متشابهة ، فقد عاد الباحث تطبيق الأداة على عينة من طلبة الصف الثاني المتوسط بلغ عددهم (٣٠) طالبا وطالبة بفارق زمني (٢٠) يوما ، ووجد أن هناك معامل ارتباط بين التطبيقين للأداة (٠،٨١) مما يؤشر ثبات الأداة بحسب معامل بيرسون.

٦. تطبيق الأداة:

وزعت أداة الدراسة (الاستبانة المغلقة)على عينة طلبة وطالبات الصف الثاني المتوسط في المديرية العامة لتربية الرصافة/ ٣، والبالغ عددها (١٠٠) استبانة، أرسلها بريدياً مركز البحوث والدراسات التربوية، وحُدد سقف زمني لإعادتها وهو (١٤) يوماً.

٧. الوسائل الإحصائية:

لغرض تحليل إجابات عينة الدراسة استعملت الوسائل الإحصائية الآتية:

-الوسط المرجح

-الوزن المئوي

-معامل ارتباط بيرسون

ثانياً: عرض النتائج وتحليلها :

يهدف هذا المبحث إلى عرض وتقويم وتحليل البيانات استنادا إلى إجابات عينة الدراسة للحصول على رؤية واضحة لأهم الدوافع التي تودي إلى ميول الطلبة نحو الألعاب الالكترونية وتجعلهم مدمنين عليها.

ا.م.د حاتم علو الطائي/ خبير مركز البحوث والدراسات التربوية.
ا.م.د إخلاص زكي فرج/ خبير مركز البحوث والدراسات التربوية
أ.م.د.عبد زيد عبد الحسين الياسري / خبير /المديرية العامة للتعليم العام والاهلي والاجنبي
أ.م.د نبيل رفيق / المديرية العامة للأعداد المعلمين والتدريب والتطوير التربوي.
ا.م.د حسين فاضل سلمان/ جامعة بغداد / كلية الآداب / قسم الاجتماع.

١. يبين الجدول (١) إجابات طالبات المدارس المتوسطة في المديرية العامة للتربية / الرصافة الثالثة، وقد اعتمد الباحث على معادلة الوسط المرجح والوزن المئوي، بوصفها وسائل إحصائية لتحديد أي الفقرات ذات التأثير الأكبر .

جدول (١) يبين الدوافع التي تودي إلى إدمان الألعاب الالكترونية فيما يخص الطالبات

ت	الفقرات	الوسط المرجح	الوزن المئوي	المرتبة
١	ممارسة هواية معينة	٢,٧١	٩٠,٤٨	١
٢	التسلية والمرح	٢,٦٠	٨٦,٥١	٣
٣	يستهويني جمال اللعبة	٢,٦٧	٨٨,٨٩	٢
٤	التحدي داخل اللعبة	٢,٢٩	٧٦,١٩	١٠
٥	للترفيه	٢,٦٠	٨٦,٥١	٣
٦	أجد أن اللعب يمثل مستقبلي	١,٧٧	٥٨,٩٧	١٥
٧	البحث عن العاب تنشط فكري	٢,٢١	٧٣,٨١	١٢
٨	تحسين مهاراتي الإدراكية	٢,٠٨	٦٩,٤٤	١٣
٩	معرفة معلومة علمية معينة	٢,٠١	٦٧,٠٤	١٤
١٠	منافسة الآخرين	٢,٢٩	٧٦,١٩	١٠
١١	**للحصول على المال من بيع المراحل**	١,٦٩	٥٦,٤١	١٦
١٢	عدم وجود نشاطات اخرى	٢,٥٥	٨٤,٩٢	٤
١٣	الابتعاد عن المشاكل الأسرية	٢,٥٠	٨٣,٣٣	٥
	تفريغ شحنات العنف	٢,٢٦	٧٥,٤٠	١١
١٥	تبديد أوقات الفر اغ	٢,٤٥	٨١,٧٥	٦
١٦	الضجر من الدراسة	٢,٤٣	٨٠,٩٥	٧
١٧	الضغوط المنزلية	٢,٤٠	٨٠,١٦	٨
١٨	الابتعاد عن إهمال الأهل	٢,٣٣	٧٧,٧٨	٩
١٩	التنفيس عن أفكاري	١,٧٧	٥٨,٩٧	١٥
٢٠	البحث عن الراحة النفسية	٢,٣٣	٧٧,٧٨	٩

تشير نتائج الجدول (١) إلى أن الدوافع التي تودي إلى إدمان الألعاب الاليكترونية لدى الطالبات كانت على النحو:

- (ممارسة هواية معينة) بالمرتبة الأولى ،إذ حصلت على وسط مرجح بلغ (٢,٧١) ووزن مئوي مقداره (٩٠,٤٨) ، وهذا تأكيد أن الألعاب الاليكترونية تُعد اللعبة الأولى التي تمارس بشكل واسع كهواية لأنها في متناول الجميع وتمتلك مميزات تجعلها سهلة وسلسة الاستعمال موجودة مع الشخص على مدار اليوم بوصفها جزءاً من الجهاز النقال.

- المرتبة الثانية جاءت فقرة (يستهويني جمال اللعبة) بوسط مرجح بلغ (٢,٦٧) ووزن مئوي قدره (٨٨,٨٩) ، إذ إن هذه الألعاب تصاغ بطريقة تجعلها أكثر جاذبية شكلاً ومضموناً.
- أما المرتبة الثالثة فكانت للفقرات (التسلية والمرح) و(للترفيه) ، إذ حصلتا على وسط مرجح قدره (٢,٦٠) ووزن مئوي (٨٦,٥١) ، وهذا يؤشر أن الألعاب الالكترونية من أهم الأشياء التي تتوجه إليها الطالبات لغرض التسلية، هذه الألعاب أصبحت بديلاً عن العديد من الوسائل الأخرى مثل الذهاب إلى المتنزهات، في ظل الظروف الاستثنائية التي تواجه المجتمع.
- أما المرتبة الرابعة فكانت لفقرة (عدم وجود نشاطات اخرى) بوسط مرجح بلغ (٢,٥٥) ووزن مئوي قدره (٨٤,٩٢) ، وهذا يؤشر قلة البرامج الأسرية أو المدرسية التي من شأنها اشغال وقت الفراغ في هذه المرحلة).
- فقرة (الابتعاد عن المشاكل الأسرية) جاءت بالمرتبة الخامسة بوسط مرجح بلغ (٢,٥٠) ووزن مئوي(٨٣,٣٣) ،مما يبين أن الطالبات تجد في الألعاب ملتجأ للابتعاد عن المشاكل الأسرية فقد يجدن في الألعاب شاغلاً يبتعدن فيه عن تلك المشاحنات.
- في المرتبة السادسة جاءت فقرة (تبديد أوقات الفر اغ) بوسط مرجح قدره (٢,٤٥) ووزن مئوي (٨١,٧٥) ،هذا يؤكد أن أغلب أوقات الفراغ تقضيها الطالبات بلعب الألعاب الالكترونية.
- في المرتبة السابعة جاء(الضجر من الدراسة) بوسط مرجح قدره (٢,٤٣) ووزن مئوي (٨٠,٩٥)، وهذا مؤشر على أن الدراسة أصبحت بمقومات وتطلعات لا تبعث الأمل في نفوس الطالبات.
- جاءت فقرة (الضغوط المنزلية) بالمرتبة الثامنة بوسط مرجح قدره (٢,٤٠)ووزن مئوي بلغ(٨٠,١٦) ،وهذا يعني أن الواجبات التي تكلف فيها الفتيات داخل المنزل من أعمال بيتية تدفعها إلى الألعاب الالكترونية.
- جاءت الفقرتان (البحث عن الراحة النفسية) و (الابتعاد عن إهمال الأهل) بالمرتبة التاسعة بوسط مرجح قدره (٢,٣٣) ووزن مئوي (٧٧,٧٨) ، وهذا يؤكد أن متطلبات المعيشة والسعي لتوفير مستلزمات الحياة الضرورية أثرت سلبا في التواصل بين الأهل وأبنائهم ، وهذا بحد ذاته يجعل الفتيات يبحثن عن الراحة النفسية التي تأتي من اللعب بالأجهزة الالكترونية أو مزاولة لعبة معينة .

- أما (التحدي داخل اللعبة) و(منافسة الآخرين) فقد جاءتا بالمرتبة العاشرة بوسط مرجح بلغ (٢,٢٩) ووزن مئوي(٧٦,١٩) ، وهذا يعكس ميول الفتيات إلى المنافسة والتحدي وهو أمر طبيعي في هذه المرحلة العمرية.
- جاءت الفقرة (تفريغ شحنات العنف) بالمرتبة الحادية عشر بوسط مرجح بلغ (٢,٢٦) ووزن مئوي قدره(٧٥,٤٠)، وهنا نرى ان الطالبات يجدن في ممارسة بعض الألعاب تفريغاً لشحنات العنف.
- أما فقرة (البحث عن ألعاب تنشط الفكري) فقد جاءت بالمرتبة الثانية عشر بوسط مرجح قدره (٢,٢١) ووزن مئوي مقداره(٧٣,٨١) ، وهنا نجد أن هناك من يميل إلى البحث عن ألعاب تنشط التفكيرعلى الرغم من أنها ليست من أولويات الأهداف التي تسعى الطالبات إلى الحصول عليها عبر الألعاب الالكترونية .
- وقد جاءت فقرة (تحسين مهاراتي الإدراكية) بالمرتبة الثالثة عشر، ووسط مرجح بمقدار(٢,٠٨ه) ووزن مئوي (٦٩,٤٤) أي إن هناك توجهاً من الطالبات باتجاه تحسين المهارات الإدراكية، عبر الألعاب الاليكترونية لما تتطلبه من مهارة وتحشيد للقدرات الحسية من أجل إنجاز هدف الفوز، وهذه الاستمرارية قد تخلق عند الطالبة قدرة على توجيه وتركيز مهاراتها في دراستها العلمية.
- فقرة (معرفة معلومة علمية معينة) جاءت بالمرتبة الرابعة عشر، بوسط مرجح بلغ(٢,٠١)،ووزن مئوي مقداره (٦٧,٠٤)، وهذا التوجه أيضاً يشير إلى اهتمام الطالبات بتحسين مستواهن المعرفي والعلمي، عبر هذه الألعاب...
- في حين أن فقرة (التنفيس عن أفكاري) جاءت بالمرتبة الخامسة عشر، بوسط مرجح مقداره (١,٧٧) ووزن مئوي (٥٨,٩٧)، إذ تعاني الطالبات في هذه المرحلة من ضغط نفسي واجتماعي وتربوي كبير، مع قلة المتنفسات المتاحة، ولذلك تصبح هذه الألعاب مصدراً مهماً للتنفيس عما يختلج في نفوسهن من أفكار.
- وفي ذيل القائمة جاءت الفقرة التي تنص على (للحصول على المال من بيع المراحل) بالمرتبة السادسة عشر،بوسط مرجح مقداره (١,٦٩) ووزن مئوي بلغ(٥٦,٤١)، وعلى الرغم من أن الشائع إن الذكور هم من لديهم الميل باتجاه الإفادة المادية أو المالية من الألعاب عبر بيع المراحل المتقدمة من هذه اللعبة أو تلك، غير أن هذه الفقرة تبين أن نسبة من الطالبات لديهن هذا الميل، الذي قد يكون محصور بالصديقات ممن لديهن هوس بممارسة هذه اللعبة.

جدول (٢)

الدوافع التي تودي إلى إدمان الألعاب الالكترونية للطلبة في المرحلة المتوسطة

ت	الفقرات	الوسط المرجح	الوزن المئوي	المرتبة
١	**ممارسة هواية معينة**	٢,٦٧	٨٨,٨٩	١
٢	**التسلية والمرح**	٢,٥٥	٨٤,٩٢	٢
٣	**يستهويني جمال اللعبة**	٢,٢٩	٧٦,٩١	٨
٤	**التحدي داخل اللعبة**	٢,٤٥	٨١,٧٥	٤
	للترفيه	٢,٤٥	٨١,٧٥	٤
٦	**أجد أن اللعب يمثل مستقبلي**	١,٥٨	٥٢,٧٨	١٦
٧	**البحث عن ألعاب تنشط فكري**	١,٥٨	٥٢,٧٨	١٦
٨	**تحسين مهاراتي الإدراكية**	١,٧٥	٥٨,٣٣	١٥
٩	**معرفة معلومة علمية معينة**	١,٨٣	٦١,١١	١٤
٠	**منافسة الآخرين**	٢,٥٠	٨٣,٣٣	٣
١١	**للحصول على المال من بيع المراحل**	٢,١٥	٧١,٧٩	١١
١٢	**عدم وجود نشاطات اخرى**	٢,٤٣	٨٠,٩٥	٥
١٣	**الابتعاد عن المشاكل الأسرية**	٢,٤٠	٨٠,١٦	٦
١٤	**تفريغ شحنات العنف**	٢,٢٦	٧٥,٤	٩
١٥	**تبديد أوقات الفر اغ**	٢,٢١	٧٣,٨١	١٠
١٦	**الضجر من الدراسة**	١,٩٦	٦٥,٣٨	١٢
١٧	**الضغوط المنزلية**	٢,٤٠	٨٠,١٦	٦
١٨	**الابتعاد عن إهمال الأهل**	٢,٣٣	٧٧,٧٨	٧
١٩	**التنفيس عن أفكاري**	٢,١٥	٧١,٧٩	١١
٢٠	**البحث عن الراحة النفسية**	٢,٢٣	٦٤,٣٦	١٣

يظهر الجدول (٢) تسلسل الدوافع التي تودي إلى إدمان الألعاب الالكترونية للطلبة في المرحلة المتوسطة، وعلى النحو الآتي:

- المرتبة الأولى لفقرة (ممارسة هواية معينة) بوسط مرجح(٢,٦٧) ووزن مئوي(٨٨,٨٩)، مما يعني أن غالبية المبحوثين الذكور، يجدون في ممارسة الألعاب الالكترونية، هواية بالدرجة الأولى.
- وفي المرتبة الثانية كانت فقرة (التسلية والمرح) بوسط مرجح بلغ (٢,٥٥) ووزن مئوي (٨٤,٩٢) وهذا يؤكد أن الألعاب الالكترونية من أهم وسائل التسلية لأنها في متناول اليد.
- أما المرتبة الثالثة فقد كانت لفقرة (منافسة الآخرين) بوسط مرجح بلغ (٢,٥٠)، ووزن مئوي(٨٣,٣٣)، وحالة المنافسة حالة طبيعية في هذه المرحلة العمرية، وتعبر عن ذاتها عبر اختيار المجالات أو المفردات التي يتنافس فيها، لإبراز القدرة والتفوق على الآخر.
- (التحدي داخل اللعبة) و فقرة (للترفيه) جاءتا بالمرتبة الرابعة، بوسط مرجح

بلغ(٢,٤٥)، ووزن مئوي (٨١,٧٥)، وطبيعة مستوى التحدي في هذه الألعاب هو الذي يحدد مستوى الاستجابة، ولعل ارتفاع وتيرة التحدي في كل مستوى من مستويات اللعبة، يجعل هناك إصراراً من جانب اللاعب للاستمرار، وللوصول إلى نشوة الفوز أو التغلب على الآخرين.

فضلا عن كون الذكور في هذه المرحلة العمرية، لديهم قلة في خيارات الترفيه، لأسباب عدة منها اجتماعية ومنها اقتصادية، وأخرى أمنية، بحيث تكون مساحة الألعاب من بين أهم الوسائل للترفيه عن الذات.

• أما فقرة (عدم وجود نشاطات اخرى) فقد جاءت بالمرتبة الخامسة بوسط مرجح بلغ(٢,٤٣) ووزن مئوي قدره (٨٠,٩٥)، وهذا الأمر قد يعكس مشكلة قلة الخيارات أو ضعف التخطيط لأوقات الفراغ، مما يجعل ممارسة الألعاب هو أفضل الخيارات المتاحة، والمقبولة والسهلة.

• المرتبة السادسة للفقرات (الابتعاد عن المشاكل الأسرية) و(الضغوط المنزلية) بوسط مرحج بلغ (٢,٤٠)، مع وزن مئوي مقداره (٨٠,١٦)، مما يعني ان الألعاب الاليكترونية هي باب من أبواب الهروب من الواقع الأسري المتشنج أو المفكك أو الذي يسوه نوع من أنواع ضعف الاستقرار.. ولعل هذه الفقرة من بين المؤشرات المهمة وخطير، على أن الضغوط المنزلية قد تدفع الأبناء إلى سلوكيات معينة للتخفيف أو التخلص من هذه الضغوط..

• المرتبة السابعة للفقرة (الابتعاد عن إهمال الأهل) بوسط مرجح بلغ (٢,٣٣) ووزن مئوي(٧٧,٧٨)، إذ إن الحاجة إلى الحب والاهتمام هي من الحاجات الملحة والضرورية التي تبحث عن الإشباع، وفي حالة عدم إشباعها يتجه الفرد نفسياً إلى مجموعة بدائل أو معوضات عن الاهتمام أو الإهمال، وهنا تأتي الألعاب اليكترونية والاهتمام بها بوصفها نوعاً من التعويض.

• المرتبة الثامنة لفقرة (يستهويني جمال اللعبة) جاءت بوسط مرجح (٢,٢٩) ووزن مئوي(٧٦,٩١)، وهي من بين الأمور المهمة التي تؤكد الحرفية العالية والمبنية على أساس فهم طبيعة هذه الشريحة، وتصميم الألعاب بصيغة وكيفية تستهوي الأفراد كل بحسب المرحلة العمرية التي يمر فيها..

• أما فقرة (تفريغ شحنات العنف) فجاءت بالمرتبة التاسعة و حصلت على وسط مرجح (٢,٢٦) ووزن مئوي(٧٥,٤)، أي إن هذه الألعاب تشكل بحسب اعتقاد عينة الدراسة من الذكور باباً من أبواب تفريغ الشحنات السالبة، لأن أغلب هذه الألعاب هي ذات طبيعة عنفية، ومن ثم هو يعتقد أنه عندما يمارس هذه الألعاب هو يفرغ جزءاً كبيراً من حالته

النفسية واحباطاته.

• في حين أن فقرة (تبديد أوقات الفراغ) جاءت بالمرتبة العاشرة، وكان الوسط المرجح هو (٢,٢١) والوزن المئوي (٧٣,٨١)، وهي حالة يعاني من الكثير من الأفراد في هذه المرحلة العمرية والدراسية، وهي ناشئة من ضعف في التخطيط لإدارة الوقت، فضلاً عن الثقافة السائدة في عدم استثمار الوقت استثمار ايجابي.

• الفقرتان (للحصول على المال من بيع المراحل) و(التنفيس عن أفكاري) حلتا بالمرتبة الحادية عشرة، بوسط مرجح بلغ(٢,١٥)، ومتوسط حسابي (٧١,٧٩)، فقد شاعت في الآونة الأخيرة ظاهرة بيع المراحل، أي عندما يكون شخص متمكن من اجتياز أو عبور مراحل لعبة معينة بأوقات قياسية، فانه يقوم بالتخلي عن هذه المراحل مقابل عوض مادي، يتفق عليه مع الآخر، وكل هذا يدور في فلك محاولة مظاهر التميز أو القدرة على التفوق أو الاستمتاع باللعبة في مراحل متقدمة، فيما يخص الأشخاص غير قادرين على الوصول إليها، لأسباب عدة، ومنها الرهان بين هؤلاء الأفراد للوصول إلى مراحل معينة في أوقات قياسية، مما يدفعهم لسلوك شراء المراحل.

أما التنفيس عن الأفكار، فهي من بين الدوافع التي تدفع بعضهم للإدمان على الألعاب الاليكترونية، التنفيس عن أفكارهم المتعلقة بمكنوناتهم.

• في حين أن الفقرة (الضجر من الدراسة) جاءت بالمرتبة الثانية عشرة، بوسط مرجح (١,٩٦) ووسط حسابي (٦٥,٣٨)، ولعل الشعور بالملل ناتج من كون المؤسسة التربوية تفتقر للبرامج والنشاطات التي تُوجد حالة من الرغبة، والانشداد للدراسة، فضلاً عن الإلحاح من جانب الأهل لمزيد من الدراسة، مع غياب أو ضعف المحفزات.

• والفقرة (البحث عن الراحة النفسية) جاءت بالمرتبة الثالثة عشر، بوسط مرجح بلغ (٢,٢٣) ووسط حسابي (٦٤,٣٦)، تشكل الألعاب الاليكترونية في بعض الأحيان متنفساً للفرد، من الضغوط الدراسية والاجتماعية والنفسية، لما فيها امتصاص للتوتر، وتعزيز الدعم الذاتي عبر النجاح في عبور مراحل اللعبة، وتحقيق الفوز

• الفقرة (معرفة معلومة علمية معينة) حصلت على وسط مرجح بلغ (١,٨٣) ووسط حسابي (٦١,١١) وهي بالمرتبة الرابعة عشر ، مما يعني أن هناك بعضاً ممن يحاول أن يعرف المزيد من المعلومات والمعارف عبر ممارسة هذه الألعاب، التي قد تمثل حالة عسكرية أو حربية، بناء، زراعة، مصارعة أو قتال، ومن ثم يعدها وسيلة لإضافة معلومات جديد.

• الفقرة الخاصة بـ (تحسين مهاراتي الإدراكية) جاءت بالمرتبة الخامسة عشر، وبوسط مرجح بلغ(١,٧٥)، ووسط حسابي (٥٨,٣٣)، وقد يكون هذا الأمر عائداً إلى ما تتطلبه

العديد من الألعاب التي تتطلب تركيزاً ومثابرةً وسرعةً في الأداء، فضلاً عن توظيف مجموعة القدرات الحركية والذهنية، للوصول إلى النتيجة المرغوبة أو المطلوبة، وبالاستمرارية قد يكتسب الفرد مجموعة من المهارات أو تحسينها.

- فقرة (أجد أن اللعب يمثل مستقبلي) وفقرة (البحث عن العاب تنشط فكري) جاءت بالمرتبة الأخيرة بوسط مرجح (١,٥٨)، ووسط حسابي(٥٢,٧٨) ، وهي تمثل حالة من الاندماج مع الألعاب بحيث يتصور نفسه مكان البطل أو إن ما يحققه من انجازات في اللعبة هي انجازات في الواقع الحياتي وليس في العالم الافتراضي.
- أما الفقرة الأخرى ، فتعني أن هناك قلة ممن يلعب الألعاب الاليكترونية بغية تنشيطها كما هو الحال في حل الألغاز الحسابية أو لعبة الشطرنج الاليكترونية.

المبحث الخامس

الاستنتاجات والتوصيات والمقترحات

يتناول هذا المبحث الاستنتاجات والتوصيات والمقترحات التي توصلت إليها الدراسة الحالية، وهي على النحو الآتي :

أولا :الاستنتاجات

١- الألعاب الالكترونية ظاهرة اجتماعية منتشرة وبشكل ملحوظ في المدارس المتوسطة، وهي موجودة لدى الطلبة والطالبات على حد سواء.

٢- جاءت فقرة (ممارسة هواية معينة) بالمرتبة الأولى من حيث الدوافع التي تودي إلى الإدمان على الألعاب الاليكترونية لدى الطالبات، وهذا يؤشر تأكيد أن الألعاب الاليكترونية تُعد اللعبة الأولى التي تمارس بشكل واسع بوصفها هوايةً، لأنها في متناول الجميع وتمتلك مميزات تجعلها سهلة وسلسة الاستعمال موجودة مع الشخص على مدار اليوم بوصفها جزءاً من الجهاز النقال .

٣- إجابات المبحوثين تؤشر ضعف الدافعية للدراسة والنسب متقارب بين الجنسين.

ثانياً: التوصيات التي يمكن الإشارة إليها في ختام هذه الدراسة ، هي:

١. إجراء دراسات أكثر سعة وشمولاً وتخصصاً من الدراسة الحالية، بغية الخروج بنتائج واستنتاجات من شأنها توضيح حجم هذه المشكلة وأسبابها

٢. الإفادة من التجارب الدولية والتربوية التي عالجت هذه المشكلة أو حدت من خطرها، حتى نتجاوز الآثار السلبية لهذه المشكلة حاضراً ومستقبلاً..

٣. إدخال المعلمين والمدرسين وإدارات المدارس دورات توعوية وتثقيفية تركز على الآليات المناسبة للتعامل مع الإقبال المفرط للعب بالأجهزة الالكترونية ، و بطريقة علمية تربوية، تضمن احتواء الطلبة، وأبعادهم عن خطر الإدمان .

٤. تفعيل دور المشرف التربوي، والمرشد التربوي، والباحث الاجتماعي، وكذلك مجالس الآباء والأمهات، لوضع الخطط والبرامج التي من شأنها المحافظة على الطلبة .

٥. على المدارس والمؤسسات التعليمية الأخرى وكذلك الأسرة استغلال هذه الظاهرة المسلية للأبناء في اختيار العاب مسلية وتعليمية في الوقت نفسه ،يمكن الاستفادة منها في تقوية المهارات في المواد الدراسية.

ثالثاً: المقترحات:

١. يقترح الباحث، أن تكون هناك زيارات دورية للمختصين الاجتماعيين والتربويين والنفسيين، فضلاً عن الملاكات الطبية المختلفة حتى يكون هناك تشخيص للحالات المؤهلة للإدمان الالكتروني والمساهمة في وضع العلاجات المناسبة .

٢. المتابعة المستمرة للطلبة ولاسيما الذين لديهم ميول للعب الالكتروني المفرط، لتقديم الدعم النفسي والاجتماعي والتربوية، حتى يتم الحد من هذه الميول السلبية.

٣. إيجاد نظام عمل علمي وبحسب آليات مدروسة للتعامل مع هذه الحالات بعيداً عن حالات الاجتهاد التي قد تقوم بها بعض إدارات المدارس.

المصادر:

Salen, K .& Zimmerman, E. (٢٠٠٤). Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press.

ارنوط، بشرى إسماعيل أحمد، (٢٠٠٧)، إدمان الانترنت وعلاقته بكل من ابعاد الشخصية والاضطرابات النفسية لدى المراهقين، مجلة كلية التربية بالزقازيق، جامعة الزقازيق، كلية التربية.

حسن، مرح مؤيد، (٢٠١٣)، ظاهرة انتشار الألعاب الاليكترونية في الموصل وتأثيراتها على الفرد، مجلة اضاءات موصلية العدد (٧٥).

الخوالدة، محمد محمود، (٢٠٠٣)، اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالته التربوية في بناء شخصياتهم، عمان، الأردن، دار المسيرة.

سبتي، عباس، (٢٠١٣)، الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج.. حلول بدولة الكويت، الكويت.

سلامة، فضل، (٢٠٠٦)، سيكولوجية اللعب عند الطفل، دار أسامة، دار المشرق العربي، الأردن.

الشناوي، محروس محمد، وعبد الرحمن، محمد السيد، (١٩٩٨)، العلاج السلوكي الحديث، أسسه وتطبيقاته، دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع عبده غريب، القاهرة، مصر.

عبد المنعم، عفاف محمد، (٢٠٠٣)، الإدمان دراسة نفسية أسبابه ونتائجه، دار المعرفة الجامعية، مصر

العناني، حنان عبد الحميد، (٢٠٠٢)، اللعب عند الأطفال، الطبعة الأولى، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن.

عويس، خير الدين، (١٩٩٧)، اللعب وطفل ما قبل المدرسة، الطبعة الأولى، سلسلة الفكر العربي في التربية .البدنية والرياضية، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر.

فطاير، جواد، (٢٠٠١)، حياة في ازمة الادمان انواعه مراحل علاجه، دار الشروق، القاهرة.

مجمع اللغة العربية، (١٩٨٥)، المعجم الوسيط، ج١، مادة (د.م.ن) القاهرة.

موثقي، هايدة، (٢٠٠٤)، علم نفس اللعب، الطبعة الأولى، دار الهادي، بيروت، لبنان.

الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز، (١٤٣٢هج)، ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، جامعة الملك سعود، الرياض، المملكة العربية السعودية.