جامعة المنصورة
كلية التربية

ادمان العاب الفيديو وعلاقتها بالتوافق النفسى لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

إعداد

سمر حسن صبح احمد

إشراف

أ.د/ دينا صلاح معوض
أستاذ الصحة النفسية
كلية التربية – جامعة المنصورة

د/ مروة صبحى
مدرس الصحة النفسية
كلية التربية – جامعة المنصورة

مجلة كلية التربية – جامعة المنصورة
العدد ١٢٠ – اكتوبر ٢٠٢٢

ادمان العاب الفيديو وعلاقتها بالتوافق النفسى لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

سمر حسن صبح احمد

الملخص

هدفت هذه الدراسة الي معرفة العلاقة بين ادمان العاب الفيديو وبين التوافق النفسي لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية، وتكونت عينة الدراسة من (٣٠٢) طالب وطالبة من طلاب الصفوف الرابع والخامس والسادس الابتدائي، واشتملت ادوات الدراسة علي: مقياس مستوي ادمان العاب الفيديو (اعداد الباحثة)، ومقياس التوافق النفسي (اعداد الباحثة)، واستخدمت الباحثة الاساليب الاحصائية التالية:

للتحقق من الخصائص السيكومترية لادوات الدراسة تم تفريغ البيانات الواردة في استجابات افراد العينة وتمت معالجة البيانات احصائيا علي النسخة الخامسة والعشرون(ver.205) من اصدارات برنامج (spss) بإستخدام الاساليب الاحصائية الاتية:

١- *التحليل العاملي الاستكشافي Exploratory factor Analysis*
٢- *معامل الفا كرونباخ (Alpha- chornbach) لحساب ثبات المقاييس المستخدمة عن طريق تحليل تباين المفردات*
٣- *معامل ارتباط بيرسون (Pearson)*

وانتهي البحث الي ان هناك علاقة عكسية (سالبة) بين التوافق النفسي ومستوي ادمان العاب الفيديو لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية، وان غالبية عينة الدراسة وعددهم (٢١٥) تلميذ وتلميذة بنسبة(٧١,٢%) تقع في مستوي متوسطي ادمان العاب الفيديو، في حين يقع (٥٢) تلميذ وتلميذه بنسبة (١٧,٢%) في مستوي مرتفعي ادمان العاب الفيديو، بينما يقع (٣٥) تلميذ وتلميذه بنسبة (١١,٦%) في مستوي منخفضي ادمان العاب الفيديو، كما توجد فروق دالة احصائيا بين متوسطات درجات التلاميذ (منخفضي، متوسطي، مرتفعي) ادمان العاب الفيديو في الدرجة الكلية في التوافق النفسي لصالح التلاميذ منخفضي ادمان العاب الفيديو، كما انه لا توجد فروق دالة احصائيا بين متوسطي درجات الذكوروالاناث من تلاميذ المرحلة الابتدائية في جميع ابعاد التوافق النفسي والدرجة الكلية، وكذلك لا توجد فروق دالة احصائيا بين متوسطي درجات الريف والحضر من تلاميذ المرحلة الابتدائية في جميع ابعاد التوافق النفسي والدرجة الكلية وفي جميع ابعاد مستوي ادمان العاب الفيديو والدرجة الكلية، لا يوجد اثر للتفاعل بين متغيري النوع(ذكر، انثي) والاقامة (ريف، حضر) في الدرجة الكلية للتوافق النفسي،كما انه توجد

فروق دالة احصائيا بين متوسطي درجات الذكور والاناث من تلاميذ المرحلة الابتدائية في جميع ابعـــاد مقياس ادمان العاب الفيديو والدرجة الكلية لصالح الذكور، لا يوجد اثر للتفاعلبين متغيري النوع (ذكـــر، انثي) والاقامة(ريف، حضر) في الدرجة الكلية لمقياس مستوي ادمان العاب الفيديو.

الكلمات المفتاحية: مستوي ادمان العاب الفيديو،التوافق النفسي.

Abstract,

This study aimed to find the relationship between addiction to video games and psychological adjustment among primary school students. The sample of the study consisted of (302) students from the fourth, fifth and sixth grades of primary school.

The study tools included: a measure of the level of video games addication (prepared by the researcher) and a measure of psychological adjustment (prepared by the researcher), and the researcher used the following statistical methods:

1-Exploratory factor analysis

2-Alpha- chornbach to calculate the stability of the scales used by analysis of variance of items.

3-Pearson correlation coefficient.

The research concluded that there is a negative inverse relationship between psychological adjustment and the level of addiction to video games of primary stage students, and that the majority of the study sample numbering (215) male and female students, with a rate of (71.2%), falls at the average level of addiction to games. While (52) male and female students fall at a rate of (17.2%) at the level of high addication to video games, while (35) male and female students fall at a rate of (11.6%) at the level of low addication to video games, and there are statistically significant differences between (low, medium, high) video games addiction in the total degree of psychological adjustment in favor of students with low addiction to video games also, there are no statistically significant differences between the mean scores of males and females of primary school students in all dimensions of psychological adjustment and the total score, like wise, there are no statistically significant differences between the mean scores of rural and urban primary school students in all dimensions of psychological adjustment and the total score, and in all dimensions of the level of video games addication and the total score. There is no effect of the interaction between the variables of gender, male and female, and residence, rural and urban, on the total degree of psychological adjustment, there are also statistically significant differences between the mean scores of males and females of primary school students in all dimensions of the video games addiction scale and the total score in favor of males. There is no effect of the interaction between the variables of gender, male and female and residence, rural and urban, on the total score of video games addiction level scale.

Keywords: level of video games addiction, psychological compatibility.

مقدمة

إن الطفولة صانعة المستقبل وأطفال اليوم مصدر الطاقات البشرية لكل امة مستقبلا وان الاستثمار في مجال تربية وتنشئة الأطفال هو أفضل واهم الاستثمارات فكل مال ينفق وجهد يبذل في سبيل رعاية الأطفال وتربيتهم هو تأمين لمستقبل المجتمع فالأطفال هم المستقبل المنظور الممكن تحقيقه عن طريق بذل الجهد والاهتمام بالدراسات التربوية والإعلامية والصحية وغيرها الخاصة بالطفل .

وعندما نتحدث عن تربية الأطفال يكون حديثنا عن موضوع أكثر خطورة لان سرعة تغيير الإنسان وتشكيلة تبعا للمتغيرات التي حوله تزيد من تعقيد الأمر و ذلك يبرر أهمية الاهتمام بتربية وتنشئة الأطفال وحشد الطاقات والجهود بمختلف الأجهزة والمؤسسات لذلك الغرض.

(احمد مختارا مكي، ٢٠١٥، ص٥١)

ان عملية التربية والتنشئة الاجتماعية عملية مستمرة يتحمل الوالدان مسؤوليتها منذ لحظة ميلاد الطفل إلى لحظة تسلمه زمام امور حياته وانطلاقه لبناء مستقبله ولكن هذه العملية بالنسبة للوالدين لا تقف عند سن معينة بل تبقا ما بقيا على قيد الحياة لأن التنشئة الاجتماعية عملية تعلم وتعليم وتعتمد اصلا على التفاعل الاجتماعي وتهدف التنشئة الى تزويد الفرد في مراحل عمره المختلفة بالمعايير والاتجاهات المناسبة لاداء ادوار اجتماعية معينة تساعده على مسايرة المجتمع والتكيف معه وتسهل عملية الاندماج في الحياة الاجتماعية وكذلك مساعدته ليكون عضوا نشيط في المجتمع ولكن هناك عوامل كثيرة تؤثر في عملية التنشئة منها الثقافة والأسرة والمدرسة ولان الأسرة هي التي تعده وتمده بالمعرفة اللازمة للتكيف مع المجتمع الخارجي إلا أن الوالدان يلعبان دورا مهما خاصة في مرحلة الطفولة المتأخرة حيثما يكتسب خلالها الكثير من المهارات التي تساعده على الاتصال والتفاعل مع الآخرين بكفاءة وسوف نركز هنا على قضية ادمان الطفل للألعاب الالكترونية وكذلك اثرها على توافق الطفل .

(يوسف عبد الوهاب أبو حميدان ، ٢٠٠١، ص١٥-١٦)

تحتل العاب الفيديو مكانة بارزة فى مجتمعنا الاسرى اذ لا يكاد يخلو منها بيت على امتداد الوطن العربى وهى من اكثر الالعاب شيوعا فى هذا العصر وتسمى احيانا العاب الفيديو او العاب الحاسب الالى وكلها تجتمع فى عرض احداث على الشاشة تمكين اللاعب من التحكم فى مجريات هذه الاحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية (الغامدى ،٢٠٠٦) وذلك بسبب

انتشارها وتوافرها وانخفاض اسعارها وارتباطها بالتليفزيون وجذبها للاطفال بما تتميز بـــه مـــن رسوم والوان وخيال ومغامرة .

ان الالعاب تشكل بالنسبة الى الطفل اطارا يتمثل فيه بطل يتحرك من مكان الـــى اخـــر ويندمج معه من خلال التداخل والتكامل اللذين توفرهما لعبة الفيديو مما تجعل الطفل يتعلق بهـــذه الالعاب ويتماثل مع الابطال ويندمج بها ويتعامل معها .وبما اننا نعـــيش فـــى عـــصر التـــسابق الحضارى والذى يعتبر فيه الطفل اثمن الثروات المخزونه والرصـــيد المـــستقبلى وراس المـــال الحقيقى والفعلى لحركة مسيرة البناء والانماء الحضارى فان التربية اصـــبحت تواجـــه تحـــديات متعددة تتطلب استجابات فى صيغة تفاعلات واعية ومتزنة هدفها الاستفادة من تلـــك التحـــديات والنمو من خلالها بدلا من الانهزام امامها والتضرر من اثارها .

ولهذه الالعاب عدة مخاطر منها التعرض لشاشة الكمبيوتر ولفترات طويلة من (٦-٧) ساعات تؤثر سلبا على بصر الطفل والادمان على العاب الفيديو قد يؤدى الى انعـــزال الاطفـــال لساعات طويلة عن العالم المحيط بهم مما يؤدى الى تقليص العلاقات الاجتماعية للطفـــل وعـــدم التوافق والتكيف مع الاخرين وعدم فتح المجالات للحوار او ارتباط الطفل بـــالقيم والاخلاقيـــات الغربية التى تفصله عن مجتمعه واصالته. (على محمد اليعقوب واخرون ،٢٠٠٩)

لم يعد غريبا أن ينجذب اطفال الجيل الجديد نحو العاب الفيديو فقد ادى انتشار الكمبيوتر والعاب الفيديو والانترنت في السنوات الأخيرة الى بروز دورها بوضوح في حياة الطفـــل حيـــث باتوا يفضلونها واعتادوا ممارستها حيث انها تفرض نفسهاعليهم بحيث اننا نستطيع القـــول أنهـــا أصبحت جزءا من نمط حياتهم اليومية .

ومع تسارع التكنولوجيا في السنوات الأخيرة وما رافقها من تغيرات اجتماعية وثقافيـــة بدات العاب الفيديو تنتشر انتشارا واسعا وتنمو نموا ملحوظا فأصبحت الاسواق تمتلـــئ بمختلـــف انواع هذه الالعاب فلا يكاد يخلو بيت منها حتى اصبحت جزءا من غرفة الطفل بل اصبح الابـــاء والأمهات يصطحبونها معهم اينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال ادمانا على ممارستها واصبحت الـــشغل الشاغل للاطفال اليوم حتى انها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم ويمكن القول أن هذا الضيف دخل في منافسة حادة مع الأسرة في مهمة التنشئة الاجتماعية .(ماجد محمد الذيودي ،مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية المجلد ١٠ العدد ١، ٢٠١٥ ،ص ١٥) ومن خلال ذلك تطل قضية هامة جدا تشغل الكثير من الأسر وهي قضية إدمان الطفل العاب الفيديو حيث يتعرض الأطفال منذ لحظات عمرهم الأولى للشاشات سواء كان التلفاز أو اللاب توب والتاب او التليفون المحمول وقد تـــزداد

فرصة تعرضهم لهذه الأجهزة كلما زاد انشغال الاب والام بالعمل أو المهام اليومية فهي بـــالطبع طريقة مغرية لإلهاء الأطفال مدة طويلة دون عناء وقلق ولكن هناك العديد من الآراء حول صحة هذا الأمر ما إذا كان استخدام هذه الأجهزة مفيد أو مضر في هذا السن وتأثيرهـــا علـــى توافـــق الطفل خصوصا لان استخدام هذه التكنولوجيا يؤثر على نشاطه الحركي كما انه يؤثر على توافقه النفسي .

يحظى مفهوم التوافق النفسي والاجتماعي بأهمية كبيرة في علم النفس والصحة النفـــسية لما له من دور فعال في طبيعة العلاقة بين الأفراد والجماعات في اي مجتمع كمـــا ان الـــشخص القادر على التصرف في مواقف الحياة المختلفة بطرق ذات قيمة وفاعلية للمجتمع الذي يعيش فيه يعتبر على درجة عالية من التوافق النفسي والاجتماعي .

والتوافق لدى الطفل عبارة عن وجود نوع من الثقة في النفس وفي الآخرين المحيطـــين به داخل الأسرة وخارجها ويحظى بالتقبل والرضا عن نفسه وعن من حوله كما يتمتع بعلاقـــات اجتماعية مستقرة تتسم بالاعتماد على النفس وتحمل المسؤولية في مراجعة الأمور وعدم التـــردد للوصول إلى علاقة متناغمة مع البيئة فالتوافق لدى الطفل يهدف الى خلق علاقة متناغمـــة بـــين الطفل والبيئة المحيطة به لاشباع احتياجاته ودوافعه من خلال تفاعل مستمر ومرن مع متطلبـــات الحياة حتى يصل لحالة الاشباع والاتزان فالتوافق يؤكد أهمية التنشئة الاجتماعيـــة واســـتمراريتها خلال مراحل الحياة المختلفة ولاسيما مرحلة الطفولة (محمد على السعيد السيد ٢٠١٤).

يعد التوافق داخل الأسرة أحد مجالات التوافق الاجتماعي التي يعيشها الفرد في تعاملـــه مع البيئة اذ ان البيئة الاسرية هي العالم الفعال في تحقيق التوافق النفسي للفـــرد نظـــرا لطبيعـــة التعاملات والعلاقات داخل الأسرة التي تنعكس بدورها على التوافق النفسي للفرد خارج اســـرته في المجتمع الذي يعيش فيه.

مما سبق يتضح ضرورة دراسة الاسباب التى دفعت الطفل إلى استخدام تلك الألعـــاب وادمانها وبالتالي اثرها على توافق الطفل . وكذلك مستويات استخدام الأطفال لالعاب الفيديو .

مشكلة الدراسة

تعتبر الأسرة هي المحيط الأول الذي يعيش فيه الطفل ومن خلال تفاعله معها تتم عملية نمو شخصيته السوية أو غير السوية .

وحيث تعتبر الأسرة مصدرا رئيسيا لإشباع الحاجات البيولوجية والنفسية والاجتماعيـــة للأبناء فإذا حدث خلل في البناء الأسرى فان ذلك سيترتب عليه زيادة المشكلات الأمر الذي يتيح

للأبناء الفرصة للبحث عن البديل للأسرة أو الهروب من جو الأسرة واللجوء إلى العاب الفيديو لقضاء أوقاتهم عليها وهذا يؤثر على توافقهم النفسى.

جلبت التطورات التكنولوجية المعاصرة في مجال الكمبيوتر والانترنت معها اشكالا وافكارا ومشكلات جديدة لأطفالنا حيث ظهرت في السنوات الأخيرة اشكالا ثقافية وتربوية جديدة تساير هذا التطور وهي العاب الفيديوالأكثر جذبا للأطفال ففي ظل التطور التكنولوجي والالكتروني المعاصر ازداد اهتمام الباحثين والمتخصصين بمستقبل الطفولة والأطفال في مجتمعنا المعاصر وفرض عليهم الاهتمام بقضاياهم ومشكلاتهم اكثر من أي وقت مضى كون هذه الفئات العمرية اكثر استجابة للتغيرات الاجتماعية والثقافية.

ان الانتشار الواسع لالعاب الفيديو وزيادة الساعات التي يقضيها الاطفال في ممارسة اللعب بها يثير التساؤلات من قبل المربين حول اثارها النفسية والاجتماعية وقد اصبح هذا الموضوع مثارا للجدل بين العلماء فريق متفائل والاخر متشائم.

وكان الإحساس بمشكلة الدراسة من خلال الاستماع لشكاوى الاسر من تعلق الاطفال الزائد بهذه الالعاب وما يترتب عليه من سوء توافقهم ومن هنا اتهم الاباء الأبناء بسوء التوافق وبادمان العاب الفيديو ولكن الم يسال الاباء انفسهم ما دورهم في هذه المشكلة التي انغمس فيه أطفالهم؟وهنا تتساءل الباحثة ما اثر ادمان الالعاب الالكترونية وعلاقته بالتوافق النفسى لدى عينة من طلاب الصف الرابع والخامس والسادس الابتدائى (الطفولة المتاخرة) ومن هنا انبثقت فكرة هذه الدراسة والتي يمكن صياغتها في الأسئلة الاتية :

- ما مستوى الادمان على العاب الفيديو لدى عينه طلاب الصف الرابع والخامس والسادس الابتدائى ؟
- هل تختلف درجة التوافق النفسى لافراد العينة باختلاف مستوى ادمان العاب الفيديو ؟
- هل تختلف درجة التوافق النفسى باختلاف النوع (ذكر ، وأنثى) ؟
- هل تختلف درجة التوافق النفسى باختلاف نوع الإقامة (ريف ، وحضر) ؟
- هل يختلف درجة مستوى إدمان العاب الفيديو باختلاف نوع الإقامة (ريف ، وحضر) ؟
- هل يختلف درجة مستوى إدمان العاب الفيديو باختلاف النوع (ذكر ، وأنثى) ؟

أهداف الدراسة

تسعى الدراسة الحالية لتحقيق الأهداف الاتية:.

- معرفة مستوى ادمان الاطفال على العاب الفيديو.

- معرفة الاختلاف فى درجة التوافق النفسى لافراد العينة باختلاف مستوى ادمان العاب الفيديو.
- معرفة درجة التوافق النفسى باختلاف النوع (ذكر ، وأنثى)
- معرفة درجة التوافق النفسى باختلاف نوع الإقامة (ريف ، وحضر)
- معرفة درجة مستوى إدمان العاب الفيديو باختلاف نوع الإقامة (ريف ، وحضر)
- معرفة درجة مستوى إدمان العاب الفيديو باختلاف النوع (ذكر ، وأنثى)

أهمية الدراسة

كما نعلم أن الصحة النفسية تعني التوافق والتكيف والقدرة على التغلب على المشكلات والأزمات والاضطرابات التي نتعرض لها في حياتنا والطفل ليس مجرد كائن حي فقط وإنما هو نتاج لمعطيات الواقع بمختلف تداعياته سواء أكان وراثيا أم اجتماعيا أم بيئيا أم تربويا.

ان الارتباط القوي الذي جمع بين اطفالنا والعاب الفيديو والذي أصبح جزءا لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة ادى الى سجال بين علماء النفس والتربية حول مدى اثر العاب الفيديو باشكالها المختلفة على اطفالنا سواءا من النواحي الصحية ام السلوكية ام الانفعالية فضلا عن أثرها على الثقافة بشكل عام وتوافق الأطفال بشكل خاص .

وفي خضم الاهتمام الكبير بالعاب الفيديو يتساءل المرء عن الآثار التي يمكن أن تحدثها هذه الالعاب على الأطفال فالعاب الفيديو سلاح ذو حدين فكما أن فيها سلبيات فانها لا تخلو من الايجابيات ومن هنا تكمن اهمية هذه الدراسة في:

التعرف على بعض العوامل وراء لجوء الطفل الى استخدام العاب الفيديو لتقديم برامج ارشادية للحد من الاستخدام لالعاب الفيديو لمواجهة تلك العوامل.

توجيه البرامج الارشادية للاباء قبل أن نوجهها للابناء للحد من استخدام الأطفال لالعاب الفيديو .

مصطلحات الدراسة الإجرائية

اولا: التوافق النفسي (Adjustment)

يعرف التوافق في قاموس علم النفس بانه علاقة متجانسة متناغمة مع البيئة التي تتضمن القدرة على ارضاء أغلب الحاجات الفرد ومقابلة اغلب المطالب سواء كانت فسيولوجية ام اجتماعية لتحقيق علاقة متجانسه (سويه) مع البيئة والتي تتطلب بالضرورة أحداث التغيرات

والتعديلات السلوكية الضرورية لاشباع تلك الحاجات ومقابلة المطالب . (محمد على السعيد السيد ، ٢٠١٤ ، ص١٩-٢٠).

يعرفه مدحت عبد الحميد (٢٠١١) بانه الشعور النسبي بالرضاوالاشباع الناتج عن الحل الناتج الصراعات الفرد في محاولته للتوفيق بين رغباته وظروفه المحيطه.

(مدحت عبد الحميد ، ٢٠١١ ، ص٨٢).

بينما يعرفه صالح حسن الداهرى (٢٠٠٨) : بانه عملية ديناميكية كلية مستمرة يحاول بها الفرد عن طريق تغيير سلوكه لتحقيق التوافق بينه وبين نفسه

تعرفه الباحثة بأنه :

علاقة متناغمة بين الفرد والبيئة الاجتماعية التي يعيش فيها لتنظيم حياته ومواجهة مشكلاته وصولا إلى السواء والتوازن والاستقرار النفسي والبدني والاجتماعي.

ويعرف اجرائيا بالدرجة التي يحصل عليها الطفل على مقياس التوافق النفسي المعتمد في الدراسة تلك الدرجة التي تتأتي من مجموع درجاته الطفل على المقياس .

ثانيا:العاب الفيديو (video games)

يعرفها (ماجد الزيودى ، ٢٠١٥ ، ص٢١) بانها عبارة عن الالعاب المتوفرة على هيئة الكترونية . هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل ، ومحكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي . ويطلق على لعبة ما بانها الكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والانترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة والاجهزة الكفية المحمولة .

(selen and Zimmerman, 2014, p86. Digital, palm devices)

كما يعرفها (مطاوع ، ٢٠٠٠) بانها نشاط منظم يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق اهداف محدده اهمها التغلب على الصعوبة ،يستمتع الطفل اثناء اللعب ويتفاعل بايجابية مع الكمبيوتر ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة او العنف والقتال والتوصل الى نتائج معززة .

تعرفها الباحثة بأنها

العاب للمرح والمتعة والتسلية تمارس على الشاشات بمختلف أنواعها التاب والموبايل والكمبيوتر و قد يمارسها شخص بمفرده أو أكثر من شخص. ..

وتعرف إجرائيا بالدرجة التي يحصل عليها الطفل علـــى مقيـــاس مـــستويات اســـتخدام الألعاب الالكترونية المعتمد في الدراسة تلك الدرجة التي تتأتي من مجموع الدرجات على فقرات المقياس.

ثالثا :الادمان على العاب الفيديو :

هو التفكير المنشغل بالتخطيط للعب وممارسته والذى يتسبب فى التشويش علـــى عمـــل المدمنين على اللعب والتشويش ايضا على تعليمهم ونشاطاتهم الحياتية (Kanjanopas،2007)

ويعرف على انه التصرف بطريقة متهورة وغير مسيطر عليها على نحو يـــؤدى الـــى شعور الشخص بالعصبية بشكل متكرر كما وتؤثر بشكل كبير على النـــشاطات الاخـــرى مثـــل التعلموالعمل والصحة والحياة العائلية.(Babington،Christensen،Patsdughter،2000)

وتعرفه الباحثه بانه هو اعتياد الشخص ممارسة الالعاب الالكترونية وعدم القدرة على تركها وقضاء ساعات طويلة فى الابحار فيها مع اهمال المهام اليومية .

ويعرف اجرائيا بالدرجة التى يحصل عليها الطالب على مقياسى تشخيص الادمان على العاب الفيديو ومستوى الادمان على العاب الفيديو .

أهمية اللعب للأطفال

- إن اللعب يساعد الطفل على تصريف طاقته الزائدة ويحقق تكاملًا بين وظائف الجسم الحركية والانفعالية والعقلية.
- يساعد من الناحية الاجتماعية على تعلم النظام والإيمان بروح الجماعة واحترامها، وإذا استطاع إقامة علاقات متوازنة مع الآخرين فإنه سيبتعد عن الأنانية والعدوانية والتمركز حول الذات.
- يساهم اللعب فى تكوين النظام الأخلاقى المعنوى لشخصية الطفل، فمن خلال اللعب يتعلم الطفل من الكبار معايير السلوك الخُلقية كضبط النفس والصبر، إضافة إلى أن القدرة على الإحساس بشعور الآخرين تنمو وتتطور من خلال العلاقات الاجتماعية التى يتعرض لها الطفل فى السنوات الأولى من حياته.
- فى أثناء اللعب يمكن للأباء والأمهات أن يرسلوا إلى عقول أبناءهم الكثير من الرسائل التربوية التوجيهية بطريقة غير مباشرة، حيث تكون درجة الاقتناع بها عالية جدًا لأنها غير مباشرة وأنت فى جو محبب إلى نفوسهم، ومن ثم فإن ما يشعرون به من سعادة أثناء اللعب يرتبط بهذه الرسائل، فيتقبلون بصدر رحب. (تهامى، ٢٠٠٩، ٥٦ – ٥٧)

- يسمح اللعب للأطفال بأن يستخدموا إبداعهم ويطوروا مخيلاتهم ومهاراتهم الجسدية والمعرفية والإنعالية. وهو مهم للتطور الصحى للدماغ... فمن خلال اللعب يرتبط الأطفال ويتفاعلون مع العالم من حولهم فى عمر مبكر جدًا.
- يسمح اللعب أيضًا للأطفال باستكشاف عالم يستطيعون السيطرة عليه، ويتغلبون على مخاوفهم عندما يتقمصون أدوار البالغين، وبينما يحاول، الأطفال السيطرة على عالمهم، يساعدهم اللعب على تطويلر بعض الكفاءات المهمة التى تزيد من ثقتهم بأنفسهم ومرونتهم التى سيحتاجونها لمواجهة تحديات المستقبل.
- يساعد فى النضج العصبى للأطفال ونمو العقلية المساعدة على التحصيل المعرفى واكتساب الخبرات عن طريق النشاط الحركى التلقائى. كما أنه يسهم فى تنمية خواص الأطفال مثل اللمس الذى يساعد الأطفال، على التعبير وتطوير ملكاتهم، وعلى الاستكشاف وتكرار الأفعال التى تحث نتائج، واستدعاء الصور الذهنية التى تمثل أحداثًا وخبرات سبق أن مرت بهم.
- يهيئ للطفل فرصة فريدة للتحرر من الواقع الملئ بالإلتزامات والقيود والقواعد، لذا فهو يخفف من الصراعات التى يعانيها الطفل مثل التوتر والإحباط.
- يساهم فى تنمية أساسيات الابتكار عند الطفل، فالأطفال المبتكرون هم الذين يلعبون أكثر ويفكرون فيما يلعبون.
- يعلم الأطفال، العمل ضمن مجموعات، والمشاركة، والتفاوض، وكيفية حل النزاعات، ومهارات الدفاع الذاتية،ويدربهم على مهارات اتخاذ القرار.(الحموى، ٢٠١٨)

ألعاب الأطفال في تحفيز الإبداع:

إن اللعب وسيلة لإظهار مواهب الطفل و إبداعاته على بعده ينمي اشكال التفكير الإبداعي، وفي دراسة أجراها (جونسون) في عام (١٩٧٦) توضح العلاقة بين درجات التفكير الإبداعي واللعب الخيالي الإجتماعي و غير الإجتماعي للاطفال بين (٣_٥) سنوات وجد أن االعب الخيالي الإجتماعي واللعب الخيالي اغير الإجتماعي كانا أكثر ارتباطا" في أداء مهتم التفكير الغبداعي و توصل الى أن العامل المشترك بين التفكير الإبداعي واللعب الخيالي هو طلاقة الخيال، ويعد اللعب جزءا" مهما" في عملية التربية الإبداعية، فعن طريق اللعب:

- ينمو جسم الطفل وعضلاته
- تشبع حاجاتهـ
- يحقق توازنه

- يتعلم الكثير من المهارات
- ينمو لديه حب الاستطلاع
- تنشأ في الطفل روح الإبداع
- تتكون لديه إتجاهات إيجابية نحو ذاته ونحو الاخرين

فاللأسرة أثر في تهيئة الفرص لأطفالنا لكي يلعبوا بحرية وأن توفر الألعاب المناسبة لهم و المحيط المريح الذي يساعدهم على إكتشاف ذواتهم وما يحيط بهم في البيئة، وهذا يتيح لهم الفرصة لتفتيح قدراتهم اللإبداعية (الحريري،٢٠١٤،ص:١٢٨ -١٢٩)

على أن يراعي في ذلك عدم الادمان على تلك الألعاب، بحيث تصبح بالمستوى الذي يشكل خطورة على سلوك الطفل وتوافقه النفسي في المستقبل.

أنواع الالعاب

١ - **الألعاب الإستطلاعية:**هو تكرار النشاط للطفل ليكتسب مهارات حركية فتصبح حركته أكثر دقة وأكثر تحديدا" وكفاءة أيضا"، والكفاءة إضافة أساسية لنمو الشخصية.

٢ - **اللعب التخيلي:** هو لعب شاؤع في الطفولة وهو نوع من الإستطلاع والتجربة والمعرفة فهو يزيل التوتر وينفث المشاعر المكبونة ويبين الرغبات الحقيقية التي لا يستطيع الطفل الإفصاح عنها

٣ - **اللعب التقليدي:** هو إعادة حركة لا إرادية تمارس كثيرا" وتشاهد عند شخص اخر، أو إثارة غير إرادية لمشاعر مناسبة فقط لخبرة مألوفة عندشخص آخر، أو التعليم القائم على الملاحظة ولعب الأدوار

٤ - **اللعب الإجتماعي:** يتعلم الطفل بعض العادات الإجتماعية كأصول اللعب ومراعاة أدوار الآخرين واحترام أفكارهم وتظهر لديه روح التعاون ويتطور بحسب مراحل نمو الطفل (الشيخ،٢٠٠٦،ص:١١-١٥)

٥ - **العاب الفيديو:** إن المفهوم البرمجي لالعاب الفيديوهي ملف أو وسائط متعددة تتضمن غالبا" صورا" وأصوات وعروض من مزيج خاص من الرسومات واللقطات تعطي للمستخدم الإحساس بالأماكن والعقبات والأعداء الى اخره فضلا" عن القدرة على الإستجابة لأوامر معينة من المستخدم مما يجعله يشعر بالمتعة والتحدي (حسن،٢٠١٣،ص:٣)

أنواع العاب الفيديو

١- الألعاب المتخصصة لتعليم المبادىء الأولية لموضوع ما، مثل البرامج المعدة مثلا" لقيادة السيارة أو المحاسبة أو إدارة الأعمال

٢- الالعاب التي تمكن الفرد من تعلم قواعد اللغة والنطق الصحيح للمفردات والألعاب التي تعلم مبادىء العمليات الحسابية بإستخدام رسومات وأشكال هندسية محببة للأطفال.

٣- الالعاب التي تقوم بمساعدة المختصين في مجال إختصاصهم مثل اعرف جسمك للأطفال،وأسماء العواصم. (صوالحة،٢٠١٤،ص:١١٦)

٤ – ألعاب الأدوار:وتعتمد على القصص الأدبية والتاريخية مثل لعبة "The fainal fantasy"

٥ – ألعاب الخطط والإستراتيجيات:وتشمل فريقين يحارب كل منها الآخر مثل لعبة "Missile command" ، Star craft

٦ – ألعاب المقاتل الأول: حيث يقاتل اللاعب عدوا" واحدا" مثل لعبة Doom .

٧ – ألعاب إطلاق النار أو ألعاب المقاتلين:مثل لعبة Defender ، Space invaders

٨ – ألعاب القتال والعارك:مثل لعبة Rumble Boxing

٩ – ألعاب الإستكشاف مع سلسلة من المستويات: مثل لعبة Mario Brothers

١٠ – ألعاب دينية: مثل لعبة "Civilization" (حجازي،٢٠١٨)

١١- الألعاب الرياضية Sports games: وتشبه الاستراتيجيات سواء" التي تؤدي من طرف واحد أوفريق رياضي. (الشحروري،٢٠١٨).

عناصر العاب الفيديو

هناك مجموعة من العناصر التي تميز العاب الفيديو وتجعلها عن وسائل الإعلام الأخرى وهي:

- **الجرافيك:** أي الصورة أو المؤثرات البصرية التي تقدمها هذه الصورة،سواء كانت ثلاثية الأبعاد أو ملء الشاشة أو أي شيء يراه اللاعب
- **الصوت:**ويشمل الموسيقى أو المؤثرات الصوتية التي يتم تشغيلها أثناء اللعب، بما في ذالك موسيقى البداية والنهاية والأغاني، والمؤثرات الصوتية البيئية المحيطة بأجواع اللعبة.
- **الواجهة:** ويقصد بها الواجهة التي يستخدمها اللاعب ويحدث تفاعل بينه وبينها ويسمل ذلك الاختيار بين استخدام الماوس أو لونه المفاتيح أو ذراع اللعبة،كما يشمل الجرافيك الذي يختاره اللاعب، وفتح أو إغلاق الموسيقى من أنظمة القوائم،ونظام التحكم في اللعبة وخيارات اللعبة المتعددة.

- **طبيعة اللعبة:** ويشمل مدة ممارسة اللعبة،وهل هي وسيلة أم لا ؟
- **القصة:**وتشمل الخلفية والتوضيحات قبل بدء اللعبة وكل المعلومات التي يصل اليها اللاعب أثناء القصة أو عند الفوز أو أى معلومات يتعلمها من شخصيات اللعبة (Newman,2004)

وهناك عناصر اخرى مثل:التفاعلية،ومستوى النشاط، ووجود أهداف وقوانين تحكم اللعبة، وكذلك الواقعية.إن دمج هذه العناصر مع بعضها البعض تمنح اللاعب المتعة ومزيد من الإثارة والإدمان،فضلا" عن أن العاب الفيديوصنعت من قواعد حقيقية يندمج اللاعبون معها بالفعل،كما أن كسب اللاعب أو خسارتة للعبة هي حادث فعلي، يضاف الى ذلك أن التفاعل والامتزاج بين قواعد اللعبة و خيالها من أهم ما يميز هذه الألعاب،ويظهر هذا التفاعل في كثير من جوانب اللعبة:كتصميم اللعبة نفسها،والطريقة التي يمارس اللاعب فيها هذه الالعاب إن هذا التفاعل يمنح اللاعب فرصة للاختيار بين تصور عالم اللعبة أو مجرد مشاهدتها. (Juul, 2005)

أهم الدوافع التى تدفع الأطفال لممارسة العاب الفيديو :

أشارت أبو الحسن (٢٠٠٣) إلى أهم الدوافع التي تدفع الأطفال لممارسة العاب الفيديو والتي تم تصنيفها كالآتي:

- دافع التحرر من الخياة الواقعية،التحليق في الخيال،عدم الإحساس بالوحدة والتحرر من القيود
- دافع التسلية والترفيه.
- دافع التفاعل الإجتماعي من خلال مشاركة الاخرين في اللعب.
- الدافع المعرفي من خلال اكتشاف العاب جديدة.
- دافع التوحد من خلال تقمص أدوار البطواة
- دافع الإنجاز من خلال،الإحساس بالتفوق، وتنمية مهارات التعامل مع اللعبة وزيادة القدرة على التحكم في اللعبة،والرغبة في الحصول على النصر.
- الدافع الإقتصادي أو التوفير من خلال توفرها وسهولة الحصول عليها والاستفادة بها في الحياة العملية.

مجالات العاب الفيديو

١- الهواتف النقالة:تتوسع حظيلرة الهواتف النقالة القابلة لادخال الالعاب بواسطة بوابات الانترنت والسوق حتى انها تزايدت مؤخرا" الى بوابات موجهة خصيصا" لتحميل الالعاب،وان اطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الالعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية، لذلك فان عدد أنواع الألعاب بالمئات. (فلاق، ٢٠٠٩، ص:١٢٩: ص١٣٠)

٢- أجهزة الكمبيوتر:هي عبارة عن برنامج معلوماتي الي،جرى تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية

٣- لتبادل المعلومات بين الانظمة الالية للألعاب،والصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خاترجية أو قناع الأبعاد الثلاثة (3D)

٤- عارضات التحكم:أجهزة توصل على جهاز التلفاز ويمكن للاعب استخدام عصا القيادة أو المقودة،الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الاجهزة (Xbox) وله عدة أنواع وهو تابع لشركة ميكرو سوفت، واجهزة شركة (Sony) مثل (بلاي ستيشن ١،٢،٣،٤) (النمرور،٢٠٠٨،ص:٨٥).

٥- الاجهزة المحمولة:وتمثل اليبادومنى أيباد وهي أجهزة صغيرة يسهل حملها أو التنقل بها من قبل الطفل مع إمكانية تنزيل العشرات من الالعاب الالكترونية.

أسباب تعلق الأطفال، بالألعاب الإلكترونية:

لخص فتح الله (٢٠١٥) أسباب تعلق الأطفال، بالعاب الفيديو بالآتى:

- السيطرة على الذات: إن الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالعاب الفيديو، هى الأسباب نفسها الكامنة وراء ممارسة أية لعبة، حيث يمثل إطار اللعب جزءًا من النشاط الاجتماعى، ويسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم.
- عامل جذب للأطفال: إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أشكاله وأنواعها تجذب الأطفال، بما توحيه من معارك حقيقية، أو توهمهم دخول عصور ما قبل التاريخ، مثل قتال الديناصورات ، كما أن الرسوم والألوان والخيال، والمغامرة تجذب الأطفال للعب،
- التماثل مع الأطفال: تشكل العاب الفيديو بالنسبة للطفل إطارًا يتمثل فيه بطلًا يتحرك ويتنقل، ويُعدل سلوكه، والطفل يندمج مع البطل، وإن التداخل والتكامل اللذين توفرهما لعبة الفيديو،

يسهمان فى تعلق الأطفال، بهذه الألعاب، وتوفر للطفل إمكان التماثل مع الأبطال من خلال تعرضها لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التى يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها،

- عالم وهمى: تخلق العاب الفيديوللأطفال عالم وهمى بعيد عن العالم اليومى، ولكنه محدد فى الزمان والمكان، ويمثل موقعًا ماديًا وأداتًا توفر له إمكانية تمثيل ذاته فى إطار ما من خلال اندماجه وتمثله لبطل معين، يحقق ذاته من خلال محاولته السيطرة على هذا العالم الوهمى،
- نقطة تركيز: إن أفكار العاب الفيديو وموضوعاتها متنوعة؛ إذ تقدم أحيانًا سباقًا للسيارات، يتعود الطفل من خلاله على التركيز، وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما ً أو تقدم ألعابًا للخيال العلمى فى الالفضاء، أو تقدم شخصية يطل خارق على نمط" السوبرمان " يقارع الأشرار، ويتغلب على المصاعب.

الإيجابيات والسلبيات فى العاب الفيديو:

إن اللعب الذى يميل إليه الطفل بشكل فطرى من الأنشطة المهمة فى حياته والتى تكون شخصيته وتظهر اتجاهاته وميوله الفكرية والعاطفية والاجتماعية، كما أنه وسيلة من وسائل التعلم الأساسية على عكس ما كان مفهومه فى السابق، وأصبح يرتبط بالنشاط الذهنى إضافة إلى النشاط الحركى أوالبدنى فهو عند الأطفال ضرورة من ضروريات الحياة كالأكل والنوم والأمن، وعليه سنعرض الإيجابيات والسلبيات للألعاب الألكترونية عند الأطفال.

<u>أولًا: الإيجابيات فى العاب الفيديو:</u>

١ – تحفز عمليات الإبداع، وتدعم القدرة على اتخاذ القرارات، وتنمى الذكاء وسرعة التفكير، إذ تحتوى العديد من الألعاب على الألغاز،وتحتاج إلى مهارات عقلية لحلها.

٢ – تحسن المهارات الإدراكية فهى تنسق مابين حركة العين واليد.

٣ – تحسن من القدرة على التركيز على عدة أشياء فى آنٍ واحد.

٤ – تزيد من قدرة الطفل على التخطيط والمبادرة، ويجيد التعامل معها وكريسها لمصلحته.

٥ – تشجع الطفل على ابتكار الحلول الإبداعية للتكيف مع ظروف اللعبة، ويمتد أثرها إلى الواقع العلمى، حيث يمكنه تطبيق بعض المهارات التى اكتسبها من خلال اللعب على أرض الواقع فى حياته العلمية الحقيقة.

(رنا صديق، هدى عثمان، ٢٠١٨ – ٢٠١٩ :٥٢٢ – ٥٥٣)

٦ – تنمى قدرات الطفل فى التوافق الحركى. (المعدول، ٢٠١٠، ص: ١٣)

ثانيًا: السلبيات فى العاب الفيديو:

على الرغم من الفوائد التى تتضمنها بعض العاب الفيديوإلا أن سلبياتها أكثر من ايجابياتها إذ أن معظم الألعاب التى يستخدمها الأطفال ذات مضامين تؤثر على جميع مراحل نموهم، وسنعرض أهم السلبيات فى ذلك:

١- انطواء الطفل وكآبته، فهو يزيد من صفات التوحد والإنعزالية وقلة التواصل مع الناس ولاسيما عند وصوله حد الإدمان.

٢- الإدمان فى استخدام هذه الأجهزة يجعل بعض وظائف الدماغ خاملة خاصةً الذاكرة طويلة المدى، وبالإضافة إلى إجهاد الدماغ.

٣- قد يتسبب بأمراض عديدة وخطيرة كالسرطان والأورام الدماغية والصداع والإجهاد العصبى والتعب ومرض الرعاش.

٤- هناك دراسة لبعض العلماء مؤخرًا أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة فى الرسوم المتحركة اموجودة فى هذه الألعاب يتسبب فى حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال، وقد حذر العلماء من الاستخدام المستمر والمتزايدلألعاب الكمبيوتر الإهتزازية من قبل الأطفال لاحتمال ارتباطه بالإصابة بمرض ارتعاش الأذرع.

٥- تعزيز ميول الفتن والعدوان لدى الأطفال حيث أن ألعاب الصراعات والحروب تعتمد على الاستمتاع بقتل الآخرين والإعتداء عليهم، وبذك يصبح لدى الطفل أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها من خلال تنمية مهاراتهم العدوانية التى يترتب عليها فى النهاية ارتكاب الجريمة.

٦- الإصابة بالتوحد الوظيفى والناتج عن تعلق الطفل بعالم افتراضى وانعزاله عن محيطه الاجتماعى خاصةً فى حالات الغياب الطويل للأم والأب، وترك الطفل بين هذه الأجهزة.

(رنا صديق، هدى عثمان، ٢٠١٨ – ٢٠١٩: ٥٥٣ – ٥٥٤)

٧ – زرع قيم ومفاهيم بعيدة عن تعاليم الإسلام وأخلاق المجتمع.

(المعدول، ٢٠١٠، ص: ١٣)

وقد أجريت دراسات عديدة للتعرف إلى جوانبها الإيجابية والسلبية ومنها دراسة(الهدلق، ٢٠١٠) التى إجريت على طلاب من مدارس مدينة الرياض بلغ عددهم (٣٥٩) طالبًا، هذا وقد توصلت الدراسة إلى أن لممارسة الألعاب الإلكترونية آثارًا إيجابية، وأخرى سلبية. فمن الآثار الإيجابية: إسهام الألعاب الإلكترونية التى تمارس عبر الإنترنت Online Games فى تحسين (بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل : مهارة البحث عن المعلومات، ومهارة الطباعة، ومهارة الكتابة ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات التفكير النافذ، ومهارات حل المشكلات. أما الآثار السلبية فهى عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات

:أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، وأضرار صحية، وأضرار اجتماعية، وأضرار آكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عددًا من الآثار السلبية.

كما أشار (ألن Allen,2010) إلى بعض ايجابيات العاب الفيديو فى أنها تثير التأمل والتفكير، وتشجع الحلول الإبداعية والتيكيف والتأقلم، وتمكن من تطبيق الأراء والأفكار المهمة فى وقائع وأحداث الحياة الحقيقية.

وعلى الرغم من الفوائد التى قد تتضمنها العاب الفيديوإلا أن (أندرسون Andrson,et all,2007) يشير إلى سلبياتها فى ضعف التحصيل الأكاديمى للطلبة كما أن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال، تعتمد على التسلية والإستمتاع بقتل الأخرين، وتدمير ممتلاكاتهم والإعتداء عليهم بدون وجه حق وهذا من شأنه أن يعمل على تنمية قدرات ومهارات العنف فلى عقولهم، وتعلمهم أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها بينما هدفت دراسة (ابن صقر، وعبدالمقصود، ٢٠١٩)، إلى الكشف عن أهم إيجابيات العاب الفيديو فى التعلم من وجهة نظر معلمى الصفوف الأولية، بأنها تضفى جوًا من المتعة والتشويق على التعلم، وكذلك تزيد من دافعية الطلاب نحو التعلم، كما أنها تنمى مهارات التعلم الذاتى، ومهارات التواصل الاجتماعى، فضلاًا عن غرس روح المثابرة والإصرار على بلوغ الهدف.

وهدفت دراسة (الحبلة، ٢٠١٦) إلى استقصاء إيجابيات العاب الفيديو التى يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣ – ٦) وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، ولتحقيق هذا الهدف تم اختيار عينة متيسرة من معلمات و أمهات رياض الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (٣ – ٦) سنوات وقد استخدمت الإستبانة كأداة لجمع بيانات الدراسة.

وأظهرت نتائج الدراسة اتفاق كل من الأمهات والمعلمات على عدد من الإيجابيات وبردجة كبيرة أهمها أن ممارسة العاب الفيديو تسهم فى تحفيز الخيال لدى الأطفال وتساعدهم على تعلم اللغة الإنجليزية، كما أنها تعد وسيلة ترفيهية ذاتية تساعدهم على مواجهة التحديات المتضمنة فيها، وتسهم فى زيادة ألفتهم بالتقنيات الجديدة، كما وتطابقت وجهات نظر الأمهات والمعلمات وبدلرجة كبيرة على سلبيات العاب الفيديو المتمثلة فى إدمان الأطفال على هذا النوع من الألعاب، إضافة إلى تأثيرها السلبى على دراتهم البصرية ولياقتهم البدنية، إلى جانب أثرها السلبى على اللقاءات والجلسات العائلية. (النيف، ٢٠١٧)

أنواع التوافق:

- **التوافق الشخصي:** ويتمضن التوافق الشخصى السعادة بالنفس والرضا عن النفس، وإشباع الدوافع والحاجات الداخلية الأولية الفطرية،والعضوية والفسيولوجية للثانوية والمكتسبة.

- **التوافق الدراسي:**عرفه (عوض ١٩٨٧) بأنه عملية مستمرة يقوم بها التلميذ لاستيعاب مواد الدراسة والنجاح فيها، وتحقيق التلاؤم بينه وبين البيئة المدرسية ومكوناتها الأساسية المدرسون والزملاء، وأوجه النشاط الاجتماعى، والمواد الدراسة. (العصينى، ٢٠١٠)
- **التوافق الاجتماعى:** هو مجموعة من الاستجابات المختلفة التى تدل على تمتع الفرد وشعره بالأن الاجتماعى. (حشمت، ٢٠٠٧)

فالتوافق الاجتماعى: هو قدرة الفرد على الإنسجام مع المحيط الاجتماعى بما فيه من عوامل طبيعية وظروف مادية التى تسهل له التفاعل الاجتماعى، وإقامة علاقات اجتماعية مع الآخرين، ومن معاييره: أن يتقبل الفرد الآخرين كما يتقبل ذاته، أن يكون متسامحًا مع الأخرين، متغاضيًا عن نقاط ضعفهم ومساوئهم، نجاح الفرد فى إقامة العلاقات الاجتماعية السوية مع الآخرين والذى يتيح له أن يشارك بحرية فى أنشطة اجتماعية، أن تكون أهداف الفرد متماشية مع أهداف الجماعة، شعور الفرد بالمسؤلية الاجتماعية بين أفراد الجماعة.

التوافق النفسى – الاجتماعى: هو قدرة الفرد فى التوافق بين رغباته وحاجاته من جهة، ومتطلبات المجتمع من جهة أخرى، تبدو مظاهرها فى شعور الفرد بالأمن الشخصى والاجتماعى، وإحساسه بقيمته وشعوره بالإنتماء والتحرر والصحة الفعلية، والخلو من الميول المعتادة للمجتمع. (سيد، ١٩٨١)

حيل التوافق

إن حيل التوافق التى يلجأ لها الأنا والمعروفة بأساليب التوافق أو حيل الدفاع النفسى كثيرة نذكر من **أهمها:**

١ – الإعلاء (التسامى) : وهو الارتفاع بالدوافع التى لا يقبلها المجتمع.
٢ – التعويض : هو محاولة الفرد النجاح فى ميدان التعويض عجزه فى ميدان لتعويض عجزه فى ميدان آخر.
٣ – التقمص (التوحد) : وهو أن ينسب الفرد إلى نفسه ما فى غيره من صفات مرغوبه.
٤ – الإحتواء (الاستدماج): هو امتصاص الفرد فى بناء ذاته شخصيًا أو موضوعًا ومعايير وقيم الآخرين.
٥ – الإسقاط : وهو أن ينسب الفرد ما فى نفسه من عيوب للآخرين.
٦ – النكوص: وهو الرجوع والعودة إلى مستوى غير ناضج من السلوك.
٧ – التثبيت: وهو توقف نمو الشخصية عند مرحلة من النمو لا يتخطاها.
٨ – التفكيك (العزل) : وهو فك الرابطة بين الإنفعال والأفعال وأنماط السلوك المتناقضة.

٩ – السلبية : وهى مقاومة المسؤليات والضغوط.
١٠ – العدوان: وهو هجوم يوجه نحو شخص مسؤل عن إعاقة بالفة.
١١ – الإنسحاب: وهو الهروب من مصادر التوتر والقلق.
١٢ – التخيل: وهو اللجوء إلى عالم الخيال لتحقيق مالم يحقق.
١٣ – التحويل: هو تحويل الصراعات والدوافع المكبوته.
١٤ – التبرير: وهو تفسير السلوك الفاشل وتعليله بأسباب منطقية.
١٥ – الإنكار: وهو إنكار الواقع المؤلم والمسبب للقلق.
١٦ – الكبت : وهو إبعاد الأفكار المؤلمة من الشعور إلى اللاشعور.
(حامد زهران، ١٩٧٧: ٣٩ – ٤٣، فرج عبدالقادر طه، ١٩٩٩: ١٣٠ – ١٣٨،رمضان القذافى، ٢٠١١، ٨٤ – ٩٣، أحمد عزت راجح، ٢٠٠٧: ٥٥٢ – ٥٧٢)

تأثير العاب الفيديو على التوافق النفسى للأطفال:

يرى كلًا من النقاد والباحثين العاب الفيديو كنشاط مُعزل، فكما يقول (جيسن Jessen) أن هناك جدلًا كبيرًا حول تأثير العاب الفيديوعلى العلاقات الاجتماعية للأطفال، وهناك افتراض عام بأن هذه الألعاب تقود الأطفال إلى العزلة الاجتماعية فى غرفهم المفضلة، حيث يندمج الطفل وحده فى العولالم الخيالية للألعاب، وبكلمات أخرى أن اللعب بأجهزة الكبيوتر يدمر العلاقات الإنسانية.

(Newma8,2004) وذكر الخبير التربوى (معتز غباش أن العاب الفيديو تسبب خللًا كبيرًافى العلاقات الاجتماعية، ويصبح الطفل ممعتادًا عللى السرعة فى هذه الألعاب، وهذا الأمر الذى يدفعة إلى الفراغ النفسى والشعور بالوحدة، سواء فى منزله أو مدرسته، الأمر الذى يدفعه إلى أن فكرة الشخصيات الإفتراضية فى الألعاب الإلكترونية تفرز الإنفصال عن الحياة الواقعية لدى الأطفال، إذ تدفعهم للتعامل مع منطق هذه الشخصيات الخيالية فى حياتهم، والتى تولد الكثير من التحدى والعنف والتوتر والصراع الدائم مع محيطهم، وأشار إلى أن هذه الألعاب تدمر الحياة الاجتماعية للأطفال، ولا يمكن للمجتمع أو المؤسسة التعليمية أو الأسرة منع الطفل من ممارسة الألعاب الموجودة على الساحة، وأنما نستطيع الحد من توغلها فى حياتهم من خلال حملات توعوية مكثفة، وتقليل مدة الاستخدام ثلاث ساعات أسبوعيًا. (حلاوة والأمير، ٢٠١٨)

وهدفت دراسة (بيتش و لوندل " Beacb,R – Lundell,D") عام (١٩٩٨) كما ورد فى (قاسم ، ٢٠٠٩) إلى دراسة العلاقة بين استخدام الإنترنت والتفاعل الاجتماعى بين الأطفال فى الفصل المدرسى، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الأطفال، الذين يقضون وقتًا طويلًا

أمام الكمبيوتر، كانوا أقل اجتماعية من نظرائهم الذين كانوا يفضلون تكوين صداقات مع أقرانهم فى الفصل المدرسى؛ وفسر ذلك بأن تفاعل الفرد مع شخص موجود أقوى بكثير من تفاعله مع شخص غبر موجود.

بينما يشير البعض إلى عزلة اللعب الناتجة عن شدة ممارسة العاب الفيديو بجد البعض يشير إلى أن ممارسة العاب الفيديو على الإنترنت مع لاعبين آخرين يخلق علاقات اجتماعية حميمة، وغالبًا ما تتحول هذه العلاقات عبر الإنترنت إلى علاقات رومنسية قوية، إذ يجد اللعبون أنفسهم يخبرون أصدقائهم عبر الإنترنت أدق أسرارهم التى قد لا يخبرون بها أحد على أرض الواقع. (حجازى، ٢٠١٨)

وأكد أستاذ علم النفس التربوى الدكتور سامر عبد الهادى أن العاب الفيديو المفتوحة التى تنتج التواصل والمحادثة أثناء اللعب توصف بأنها غرباء فى منازلنا ومع أبنائنا، مما يعرضهم للخطر، ويتيح أسرار أُسرنا للغير، فهى ليست انفتاحًا على الثقافات، كما يعتبرها البعض، وإنما يمكن استغلالها لتبادل المفاهيم والمعلومات والمعتقدات، وما نخشاه هو يبنى الطفل أو المراهق معتقدات ومفاهيم ضد مبادئ مجتمعاتنا، لذا يجب أن يتم ذلك تحت رقابة الوالدين لتجنب وقوع أبنائنا ضحايا وجود غرباء فى حياتهم، وأوضح أن العاب الفيديو تسهم فى زيادة التفكك الأسرى، وتزيد ارتباط الطفل بقيم المجتمعات الغربية، وتصنع أطفالًا أنانيين يفكرون فى إشباع حاجاتهم من الألعاب فقط دون أن يتبهوا إلى وجود من يشاطرهم اللعب، فتحدث الكثير من المشكلات بين الأشقاء على دور اللعب، بكس الألعاب الشعبية التقليدية التى تتميز بأنها ألعاب اجتماعية. (حلاوة والأمير ، ٢٠١٨)

أولًا: منهج الدراسة: استخدمت الباحثة المنهج الوصفى لمعرفة العلاقة بين متغيرات الدراسة.

ثانيًا: عينة الدراسة:<u>أ / عينة التقنين</u>

قامت الباحثة باختيار عينة التقنين من طلاب وطالبات الصفوف الرابع والخامس والسادس الابتدائى، من المدارس الأتية التابعة لإدارة غرب المنصورة التعليمية (مدرسة الإمام محمد عبده – مدرسة الإمام محمد متولى الشعراوى الابتدائية – مدرسة الشهيد خالد الطوخى الابتدائية – مدرسة خالد بن الوليد – مدرسة الشهيد الرائد محمد جودة السواح تعليم أساسى بنات " المرحلة الابتدائية" ببرق العز – مدرسة الدكتور المحمدى عيد تعليم أساسى بنين " المرحلة الابتدائية " ببرق العز) ، خلال الفصل الدراسى الثانى من العام الدراسى ٢٠٢١ / ٢٠٢٢ م، وتكونت عينة التقنين من (١٥٠ تلميذ وتلمذة) من تلاميذ المرحلة الابتدائية

ب / عينة الدراسة الأساسية: قامت الباحثة بتطبيق أدوات الدراسة على عينة مكونة من (٣٠٢ تلميذ وتلميذة)من الصفوف الرابع والخامس والسادس الابتدائى، من المدارس الأتية التابعة لإدارة غرب المنصورة التعليمية (مدرسة الإمام محمد عبده – مدرسة الإمام محمد متولى الشعراوى الابتدائية – مدرسة الشهيد خالد الطوخى الابتدائية – مدرسة خالد بن الوليد – مدرسة الشهيد الرائد محمد جودة السواح تعليم أساسى بنات " المرحلة الابتدائية" ببرق العز – مدرسة الدكتور المحمدى عيد تعليم أساسى بنين " المرحلة الابتدائية " ببرق العز) ، خلال الفصل الدراسى الثانى من العام الدراسى ٢٠٢١ / ٢٠٢٢م.

ثالثًا: أدوات الدراسة:الخصائص السيكومترية للمقاييس

أولاً: مقيـــاس التوافق النفسي

أولاً: صدق المقياس

١- صدق المحكمين: لإعطاء مؤشر لصدق المقياس تم عرضه على عدد من السادة أعضاء هيئة التدريس المتخصصين في مجال الصحة النفسية وعلم النفس التربوي، وقد بلغ عددهم (١١) محكمًا، وذلك للتحقق من مدى ملاءمة المقياس للغرض الذي وضع من أجله، ومدى وضوح المفردات وسلامة صياغتها، ومدى كفاية المفردات والإضافة إليها أو الحذف منها، وقد تم تعديل ما اتفق عليه (١٠) من مجموع (١١) محكمًا، أي بما يمثل نسبة اتفاق (٩٠,٩%) من المحكمين.

٢- صدق التحليل العامليالاستكشافيExploratory Factor Analysis

تم إجراء التحليل العاملي الاستكشافي لمفردات المقياس وعددها (٤٦) مفردة لتحديد أبعاده الفرعية، وكانت عينة تقنين المقياس (١٥٠)تلميذاً وتلميذه من تلاميذ المرحلة الإبتدائية، وكانت قيمة اختبار (Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy) أو (KMO Test) تساوى (0.795) وهى جيدة [*]، مما يدل على أن حجم العينة كافى لإجراء التحليل العاملى، ويوضح الجدول الآتى ما أسفر عنه التحليل العاملى:

* وفقاً لمحكات كيزر (كايزر) يعتبر أن قيم هذا المؤشر التى تتراوح من (٠,٥) إلى (٠,٧) لا بأس بها، والقيم التى تتراوح من (٠,٧) إلى (٠,٨) جيدة، والقيم التى تتراوح من (٠,٨) إلى (٠,٩) جيدة جداً، والقيم التى تتعدى (٠,٩) ممتازة أو رائعة (فى: أمحمد بوزيان تيغزة، ٢٠١٢: ٨٩).

جدول (١) قيم تشبعات مفردات مقياس التوافق النفسي على العوامل الأربعة والجذر الكامن، ونسبة التباين لكل عامل

رقم المفردة	العوامل			
	الأول	الثاني	الثالث	الرابع
٤٤	٠,٥٧٩	–	–	–
٣٢	٠,٥٣٩	–	–	–
٦	٠,٤٦١	–	–	–
١	٠,٤٥٦	–	–	–
٤٠	٠,٤٤٥	–	–	–
٤٥	٠,٤٤٣	–	–	–
٣٩	٠,٤٤١			
٤٣	٠,٤٢٣	–	–	–
٤٢	٠,٤٢٣	–	–	–
٤١	–	–	–	–
٤٦	–	–	–	–
١٠	–	٠,٦٢٩	–	–
١١	–	٠,٥٤٨	–	–
٣١	–	٠,٥٤٣	–	–
٧	–	٠,٥١٣	–	–
٥	–	٠,٥١٠	–	–
٣٣	–	٠,٤٨٩	–	–
٣٥	–	٠,٤٣٩	–	–
١٣	–	٠,٤٢٥	–	–
٢٩	–	٠,٤١٣	–	–
١٢	–	٠,٤١٧	–	–
٣٧	–	٠,٤١٧	–	–
٣٠	–	–	–	–
٢	–	–	–	–
٣٤	–	–	–	–
٣٨	–	–	–	–
٢٨	–	–	–	–
٣٦	–	–	–	–
٢٢	–	–	٠,٥٨٤	–
٢٥	–	–	٠,٥٦٩	–
٨	–	–	٠,٤٨٥	–

رقم المفردة	العوامل			
	الأول	الثاني	الثالث	الرابع
٢٤	–	–	٠,٤٦٢	–
٣	–	–	٠,٤٥٥	–
٢٧	–	–	٠,٤٢٤	–
٢١	–	–	٠,٤٢٠	–
٢٦	–	–	٠,٤١٩	–
٢٣	–	–	٠,٤١٨	–
٩	–	–	–	٠,٥٢٠
١٥	–	–	–	٠,٤٨٧
١٤	–	–	–	٠,٤٧١
١٧	–	–	–	٠,٤٦٥
١٦	–	–	–	٠,٤١٥
٤	–	–	–	٠,٤١٤
١٨	–	–	–	٠,٤١٢
٢٠	–	–	–	٠,٤١١
١٩	–	–	–	٠,٤١٠
الجـــــذر الكامن	٤,٢٢٠	٣,١٧٩	٢,٦٩٧	٢,٦٣٨
نسبة التبـــاين	٩,١٧٤%	٦,٩١٢%	٥,٨٦٢%	٥,٧٣٥%

يتضح من نتائج الجدول السابق ان التحليل العاملى قد أسفر عن حذف (٨) مفردات لعدم تشبعها على أي بعد من أبعاد المقياس وهى المفردات أرقام (٢–٢٨–٣٠– ٣٤– ٣٦– ٣٨– ٤١– ٤٦)، كما أسفر عن وجود أربعة عوامل تَشبُع المفردات عليها أكبر من (± ٠,٤)[*]

ثانياً: ثبات المقياس

❖ **الثبات بطريقة ألفا كرونباخAlpha – Chornbach:**

تم حساب معامل ثبات "ألفا" عند حذف درجة المفردة Cronbach's Alpha if Item Deletedمن الدرجة الكلية للبعد الذى تنتمى إليه، وكانتالنتائج كما هى مبينة بالجدول الآتى:

[*] **يرى ستيفنس (Stevens, 1992,2002) أن لا يقل التشبع المعتمد فى تأويل العامل عن (٠,٤٠) حيث تدل على أن العامل يفسر نسبة تباين فى فقرة أو متغير معين بمقدار ١٦% تقريباً (فى: أمحمد بوزيان تيغزة، ٢٠١٢: ٧٧)، مع العلم أنه عند تشبع المفردة على أكثر من بعد، ضمنها الباحث للبعد ذى التشبع الأعلى.**

جدول (٢)

قيم معاملات ثبات "ألفا كرونباخ" لأبعاد مقياس التوافقالنفسيوالمقياس ككل بعد حذف درجة المفردة من الدرجة الكلية للمقياس أو البعد

البعد	رقم المفردة	معامل ثبات ألفا عند حذف المفردة	معاملثبات ألفا للبعد ككل	المقياس	رقم المفردة	معامل ثبات ألفا عند حذف المفردة	معاملثبات ألفا للمقياس ككل
البعد الاجتماعي	١	٠,٧٧٧	٠,٧٨٧	المقياس ككل	١	٠,٩٠٩	٠,٩١٠
	٦	٠,٧٥٦			٦	٠,٩١٠	
	٣٢	٠,٧٥١			٣٢	٠,٩٠٦	
	٣٩	٠,٧٥٤			٣٩	٠,٩٠٧	
	٤٠	٠,٧٤٦			٤٠	٠,٩٠٣	
	٤٢	٠,٧٨٥			٤٢	٠,٩٠٣	
	٤٣	٠,٧٢٤			٤٣	٠,٩١٠	
	٤٤	٠,٧٨٥			٤٤	٠,٩٠٢	
	٤٥	٠,٧٤٤			٤٥	٠,٩٠٣	
البعد الشخصي	٥	٠,٧٤٩	٠,٧٨٩		٥	٠,٩٠٨	
	٧	٠,٧٨٦			٧	٠,٩٠٨	
	١٠	٠,٧٥٤			١٠	٠,٩١٠	
	١١	٠,٧٧٦			١١	٠,٩١٠	
	١٢	٠,٧٨٤			١٢	٠,٩١٠	
	١٣	٠,٧٤٨			١٣	٠,٩٠٤	
	٢٩	٠,٧٣٣			٢٩	٠,٩٠٦	
	٣١	٠,٧٥٢			٣١	٠,٩٠٨	
	٣٣	٠,٧٦٣			٣٣	٠,٩٠٤	
	٣٥	٠,٧٣٢			٣٥	٠,٩٠٢	
	٣٧	٠,٧٠٨			٣٧	٠,٩٠٨	
البعد الأسري	٣	٠,٨٢٦	٠,٨٥٥		٣	٠,٩٠٣	
	٨	٠,٨٥٥			٨	٠,٩٠٧	
	٢١	٠,٨٢٨			٢١	٠,٩٠٤	
	٢٢	٠,٨٢٩			٢٢	٠,٩٠٦	
	٢٣	٠,٨٠٢			٢٣	٠,٩٠٠	
	٢٤	٠,٨٣٢			٢٤	٠,٩٠٥	

البعد	رقم المفردة	معامل ثبات ألفا عند حذف المفردة	معاملثبات ألفا للبعد ككل	المقياس	رقم المفردة	معامل ثبات ألفا عند حذف المفردة	معاملثبات ألفا للمقياس ككل
	٢٥	٠,٨٢٢			٢٥	٠,٩٠٤	
	٢٦	٠,٨٣٠			٢٦	٠,٩٠١	
	٢٧	٠,٨٢٢			٢٧	٠,٩٠٦	
البعد الأكاديمي	٤	٠,٧١٩	٠,٧٩٠		٤	٠,٩١٠	
	٩	٠,٧٨٢			٩	٠,٩٠٦	
	١٤	٠,٧١٩			١٤	٠,٩٠١	
	١٥	٠,٧٣٢			١٥	٠,٩٠٤	
	١٦	٠,٧٤٣			١٦	٠,٩٠٢	
	١٧	٠,٧٣٥			١٧	٠,٩٠٣	
	١٨	٠,٧٤٩			١٨	٠,٩٠٦	
	١٩	٠,٧٨٦			١٩	٠,٩٠٧	
	٢٠	٠,٧٧١			٢٠	٠,٩٠٤	

يتضح من الجدول(٢) أن قيم الثبات للأبعاد تراوح بين (٠,٧٨٧، ٠,٨٥٥)،كما بلغت قيمة ثبات المقياس ككل (٠,٩١٠)،وهى قيم ثبات عالية ومقبولة إحصائياً ،حيث أن أصغر قيمة مقبولة لمعامل ثبات ألفا Alpha هي(٠,٦) ، وأفضل قيمة مقبولة تتراوح بين (٠,٧، ٠,٨) وكلما تزيد تكون أفضل[١]. كما يتضح أن قيم معاملات الثبات التي يتم الحصول عليها عند حذف أي مفردة من مفردات أبعاد المقياس تقل بدرجة بسيطة عن معامل ثبات البعد ككل (دونحذفأيمفردة)، وكذلك بالنسبة للمقياس ككل،مما يدل على أن جميع مفردات المقياس ثابتة.

ثالثًا: الاتساق الداخلي للمقياس

تم حساب صدق الاتساق الداخلي للمقياس، وذلك من خلال:

- **ارتباط درجة كل مفردة بالدرجة الكلية للبعد:** تم حساب معاملات ارتباط درجة كل مفردة بالدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه، وجاءت النتائج كما هي مبينة بجدول (٣):

[١] - محمود مهدي البياتي: تحليل البيانات الإحصائية باستخدام البرنامج الإحصائي SPSS (عمان: دار الحامد للنشر والتوزيع، ٢٠٠٥) ص ٤٩.

جدول (٣)

قيم معاملات ارتباط درجة المفردة بالدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إلي

البعد	رقم المفردة	معامل الارتباط	البعد	رقم المفردة	معامل الارتباط
البعد الإجتماعي	١	**٠,٧٢٢	البعد الأسري	٣	**٠,٦١٧
	٦	**٠,٦٦٩		٨	**٠,٥٥٥
	٣٢	**٠,٥٧٠		٢١	**٠,٥٣٥
	٣٩	**٠,٥٢٨		٢٢	**٠,٥٢٠
	٤٠	**٠,٥٢٤		٢٣	**٠,٥٠٩
	٤٢	**٠,٥٣٦		٢٤	**٠,٥٠٣
	٤٣	**٠,٤٩٨		٢٥	**٠,٤٩٧
	٤٤	**٠,٤٨٩		٢٦	**٠,٤٨٩
	٤٥	**٠,٤٧٤		٢٧	**٠,٤٣٦
البعد الشخصي	٥	**٠,٨٩٣	البعد الأكاديمي	٤	**٠,٦٠٨
	٧	**٠,٨٠٨		٩	**٠,٥٦٢
	١٠	**٠,٧٦٧		١٤	**٠,٥٥١
	١١	**٠,٧٢٦		١٥	**٠,٥٤٠
	١٢	**٠,٧٠١		١٦	**٠,٥٢١
	١٣	**٠,٦١٤		١٧	**٠,٥١٢
	٢٩	**٠,٦٠٠		١٨	**٠,٥٠٢
	٣١	**٠,٥٨٤		١٩	**٠,٤٩٥
	٣٣	**٠,٥٢٦		٢٠	**٠,٤٨٨
	٣٥	**٠,٤٦٣			
	٣٧	**٠,٤٠٥			

**** تعنى أن الارتباط دال عند مستوى دلالة (٠,٠١).**

يتضح من نتائج جدول (٣) أن جميع قيم معاملات الارتباط كانت موجبة ودالة عند مستوى دلالة (٠,٠١)؛ حيث تراوحت قيم معاملات ارتباط درجة كل مفردة بالدرجة الكلية للأبعاد التيتنتمي إليها بين (٠,٤٠٥) و(٠,٨٩٣) ويدل ذلك على وجود علاقة جيدة ومهمة وقويةبين درجة كل مفردة والدرجة الكلية للأبعاد.

- **ارتباط درجة البعد بالدرجة الكلية للمقياس:** تم حساب معاملات ارتباط درجة كل بعد بالدرجة الكلية للمقياس، وجاءت النتائج كما هي مبينة بجدول (٤):

جدول (٤)

قيم معاملات ارتباط درجة كل بعد بالدرجة الكلية للمقياس

البعد	معامل ارتباط البعد بالدرجة الكلية للمقياس
البعد الاجتماعي	٠,٨٢٥**
البعد الشخصي	٠,٧٢٥**
البعد الأسري	٠,٧١٨**
البعد الأكاديمي	٠,٦٤٥**

يتضح من نتائج جدول (٤) أن جميع قيم معاملات الارتباط كانت موجبة ودالة عند مستوى دلالة (٠,٠١)، كما تراوحتقيم معاملات ارتباط درجة كل بعد بالدرجة الكلية للمقياسبين (٠,٦٤٥) و(٠,٨٢٥)؛ مما يدل على وجود علاقة جيدة وقوية بين درجة كل بعد والدرجة الكلية للمقياس.

يتبين مما سبق أن مقياس (التوافق النفسي) بأبعاده الأربعة، والمقياس ككل يتمتع بدرجة من الصدق والثبات تسمح للباحثة باستخدامه في الدراسة الحالية مكوناً من (٣٨) مفردة بدلاً من (٤٦) مفردة وذلك بعد حذف (٨) مفردات بناء على نتائج التحليل العاملي للمقياس.

ثانيًا: مقياس ادمان العاب الفيديو

الخصائص السيكومترية للمقياس

أولاً: صدق المقياس

١- صدق المحكمين:

لإعطاء مؤشر لصدق المقياس تم عرضه على عدد من السادة أعضاء هيئة التدريس المتخصصين في مجال الصحة النفسية وعلم النفس التربوي، وقد بلغ عددهم (١١) محكمًا، وذلك للتحقق من مدى ملاءمة المقياس للغرض الذي وضع من أجله، ومدى وضوح المفردات وسلامة صياغتها، ومدى كفاية المفردات والإضافة إليها أو الحذف منها، وقد تم تعديل ما اتفق عليه (١٠) من مجموع (١١) محكمًا، أي بما يمثل نسبة اتفاق (٩٠,٩%) من المحكمين.

٢- صدق التحليل العاملىالاستكشافى Exploratory Factor Analysis

تم إجراء التحليل العاملي الاستكشافي لمفردات المقياس وعددها (٣٤) مفردة لتحديد أبعاده الفرعية، وكانت عينة تقنين المقياس (١٥٠) تلميذاً وتلميذه من تلاميذ المرحلة الإبتدائية، وكانت قيمة اختبار (Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy) أو (KMO Test) تساوى (0.717) وهى جيدة، مما يدل على أن حجم العينة كافى لإجراء التحليل العاملى، ويوضح الجدول الآتى ما أسفر عنه التحليل العاملى:

جدول (٥) قيم تشبعات مفردات مقياس إدمان العاب الفيديو على العوامل الثلاثة والجذر الكامن، ونسبة التباين لكل عامل

رقم المفردة	العوامل		
	الأول	الثانى	الثالث
١٠	٠,٥٣٥	–	–
١	٠,٥٢٥	–	–
٣٣	٠,٤٦٨	–	–
١٢	٠,٤٥٦	–	–
٤	٠,٤٥٠	–	–
١٣	٠,٤٤٦	–	–
٧	٠,٤٣٥	–	–
١١	٠,٤٠٦	–	–
٨	–	٠,٦٠٠	–
٥	–	٠,٥١٧	–
١٦	–	٠,٥١٥	–
٢	–	٠,٤٩٤	–
١٤	–	٠,٤٩١	–
٢٢	–	٠,٤٨١	–
١٥	–	٠,٤٣٥	–
١٨	–	٠,٤٣٠	–
١٧	–	٠,٤٣٠	–
١٩	–	–	–
٢٥	–	–	–
٢٠	–	–	–
٢١	–	–	–
٣٢	–		٠,٦٠٤
٢٩	–	–	٠,٥٩٧
٣٠	–	–	٠,٥٦٣
٣١	–	–	٠,٥٢٤
٢٤	–	–	٠,٥٠٤
٩	–	–	٠,٥٠٠
٣	–	–	٠,٤٩٤
٢٧	–	–	٠,٤٣٨
٢٨	–	–	٠,٤١١
٣٤	–	–	–
٢٦	–	–	–
٦	–	–	–
٢٣	–	–	–
الجــذر الكامن	٣,٠٧٥	٢,٩٨٤	٢,٦٤٣
نسبة التبــاين	٩,٠٤٤%	٨,٧٧٦%	٧,٧٧٥%

يتضح من نتائج جدول (٥) أن التحليل العاملي قد أسفر عن حذف (٨) مفردات لعدم تشبعها على أي بعد من أبعاد المقياسوهي المفردات أرقام (٦ – ١٩ – ٢٠ – ٢١ – ٢٣ – ٢٥ – ٢٦ – ٣٤)، كما أسفر عن وجود ثلاثة عوامل تَشبُع المفردات عليها أكبر من (± ٠,٤)

ثانياً: ثبات المقياس

❖ **الثبات بطريقة ألفا كرونباخAlpha – Chornbach:**

تم حساب معامل ثبات "ألفا" عند حذف درجة المفردة Cronbach's Alpha if Item Deletedمن الدرجة الكلية للبعد الذى تنتمى إليه، وكانت النتائج كما هى مبينة بالجدول الآتى

جدول (٦)

قيم معاملات ثبات "ألفا كرونباخ" لأبعاد مقياس امان العاب الفيديو والمقياس ككل بعد حذف درجة المفردة من الدرجة الكلية للمقياس أو البعد

البعد	رقم المفردة	معامل ثبات ألفا عند حذف المفردة	معاملثبات ألفا للبعد ككل	المقياس	رقم المفردة	معامل ثبات ألفا عند حذف المفردة	معاملثبات ألفا للمقياس ككل
تشخيص امان العاب الفيديو	١٠	٠,٦٦١	٠,٧٥٢	المقياس ككل	١٠	٠,٩٠٨	٠,٩٢١
	١	٠,٧١٨			١	٠,٩٢٠	
	٣٣	٠,٧٣٩			٣٣	٠,٩٢٠	
	١٢	٠,٦٨٣			١٢	٠,٩٢٠	
	٤	٠,٧٣٦			٤	٠,٩٢١	
	١٣	٠,٧١٩			١٣	٠,٩١١	
	٧	٠,٧٤٩			٧	٠,٩١٧	
	١١	٠,٦٦٤			١١	٠,٩١٤	
دوافع ممارسة العاب الفيديو	٨	٠,٧٧٩	٠,٨١٥		٨	٠,٩٠٩	
	٥	٠,٨١١			٥	٠,٩١٨	
	١٦	٠,٧٧٣			١٦	٠,٩١٠	
	٢	٠,٧٧١			٢	٠,٩٠٤	
	١٤	٠,٧٧٦			١٤	٠,٩١٢	
	٢٢	٠,٧٧٧			٢٢	٠,٩٠٨	
	١٥	٠,٧٤١			١٥	٠,٩٢٠	
	١٨	٠,٧٧٤			١٨	٠,٩٠٤	
	١٧	٠,٧٧٨			١٧	٠,٩٠٢	
تأثير العاب الفيديو	٣٢	٠,٦٩٧	٠,٧٨٢		٣٢	٠,٩١٥	
	٢٩	٠,٦٥١			٢٩	٠,٩٠٣	
	٣٠	٠,٦٩١			٣٠	٠,٩١٧	
	٣١	٠,٦٥٣			٣١	٠,٩٢٠	
	٢٤	٠,٦٤٧			٢٤	٠,٩٠٣	
	٩	٠,٦٢٢			٩	٠,٩٠٣	
	٣	٠,٦٤٢			٣	٠,٩١١	
	٢٧	٠,٦٢٣			٢٧	٠,٩٠٩	
	٢٨	٠,٦٣٨			٢٨	٠,٩١٢	

يتضح من الجدول (٦)أن قيم الثبات للأبعاد تراوح بين (٠,٧٥٢، ٠,٨١٥)،كما بلغت قيمة ثبات المقياس ككل (٠,٩٢١)،وهى قيم ثبات عالية ومقبولة إحصائياً،كما يتضح أن قيم معاملات الثبات التي يتم الحصول عليها عند حذف أي مفردة من مفردات أبعاد المقياس تقل بدرجة بسيطة عن معامل ثبات البعد ككل (دون حذف أي مفردة)، وكذلك بالنسبة للمقياس ككل مما يدل على أن جميع مفردات المقياس ثابتة.

ثالثًا: الاتساق الداخلي للمقياس

تم حساب صدق الاتساق الداخلي للمقياس، وذلك من خلال:

- **ارتباط درجة كل مفردة بالدرجة الكلية للبعد:** تم حساب معاملات ارتباط درجة كل مفردة بالدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه، وجاءت النتائج كما هي مبينة بجدول (٧):

جدول (٧)

قيم معاملات ارتباط درجة المفردة بالدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه

البعد	المفردة	معامل الارتباط	البعد	المفردة	معامل الارتباط	البعد	المفردة	معامل الارتباط
تشخيص إدمان العاب الفيديو	١٠	**٠,٦٠٣	دوافع ممارسة العاب الفيديو	٨	**٠,٦٦١	تأثير العاب الفيديو	٣٢	**٠,٦٧٣
	١	**٠,٥٨٧		٥	**٠,٦٤٩		٢٩	**٠,٦٧١
	٣٣	**٠,٥٥٥		١٦	**٠,٦٤٠		٣٠	**٠,٦١٨
	١٢	**٠,٥٣٧		٢	**٠,٦٢٨		٣١	**٠,٦١٢
	٤	**٠,٥٣٤		١٤	**٠,٦٣٠		٢٤	**٠,٦٠٣
	١٣	**٠,٤٩٩		٢٢	**٠,٦١٠		٩	**٠,٦٠٣
	٧	**٠,٤٦٢		١٥	**٠,٦٠١		٣	**٠,٤٨١
	١١	**٠,٤٣٣		١٨	**٠,٥٢٨		٢٧	**٠,٤٧٤
				١٧	**٠,٤٥٦		٢٨	**٠,٤٥٧

**** تعنى أن الارتباط دال عند مستوى دلالة (٠,٠١).**

يتضح من نتائج جدول (٧) أن جميع قيم معاملات الارتباطكانت موجبة ودالة عند مستوى دلالة (٠,٠١)؛ حيث تراوحت قيم معاملات ارتباط درجة كل مفردة بالدرجة الكلية للأبعاد التي تنتمي إليها بين (٠,٤٣٣) و(٠,٦٧٣) ويدل ذلك على وجود علاقة جيدة ومهمة بين درجة كل مفردة والدرجة الكلية للأبعاد.

- **ارتباط درجة البعد بالدرجة الكلية للمقياس:** تم حساب معاملات ارتباط درجة كل بعد بالدرجة الكلية للمقياس، وجاءت النتائج كما هي مبينة بجدول (٨):

جدول (٨) قيم معاملات ارتباط درجة كل بعد بالدرجة الكلية للمقياس

البعد	معامل ارتباط البعد بالدرجة الكلية للمقياس
تشخيص إدمان العاب الفيديو	**٠,٧١٣
دوافع ممارسة العاب الفيديو	**٠,٨٨٧
تأثير العاب الفيديو	**٠,٨٧٠

يتضح من نتائج جدول (٨) أن جميع قيم معاملات الارتباط كانت موجبة ودالة عند مستوى دلالة (٠,٠١)، كما تراوحت قيم معاملات ارتباط درجة كل بعد بالدرجة الكلية للمقياسبين (٠,٧١٣) و(٠,٨٨٧)؛ مما يدل على وجود علاقة قوية بين درجة كل بعد والدرجة الكلية للمقياس.

يتبين مما سبق أن مقياس (ادمان العاب الفيديو) بأبعاده الثلاثة، والمقياس ككل يتمتع بدرجة من الصدق والثبات تسمح للباحثة باستخدامه في الدراسة الحالية مكوناً من (٢٦) مفردة بدلاً من (٣٤) مفردة وذلك بعد حذف (٨) مفردات بناء على نتائج التحليل العاملي للمقياس.

نتائج البحث وتفسيرها

تم عرض نتائج البحث وتفسيرها ومناقشتها في ضوء الإطار النظري والدراسات السابقة، وذلك على النحو الآتي:

نتائج الفرض الأول:

ينص الفرض الأول على أنه " توجد علاقة دالة إحصائياً بين درجات تلاميذ المرحلة الابتدائية على مقياس التوافق النفسي (الأبعاد والدرجة الكلية)ودرجاتهم على مقياس ادمان العاب الفيديو (الأبعاد والدرجة الكلية)".

للتحقق من هذا الفرض، استخدمت الباحثة معامل ارتباط بيرسون Pearson Correlation، وجاءت النتائج كما يوضحها جدول (٩) وذلك على النحو الآتي:

جدول (٩)

معاملات الارتباط بين التوافق النفسي ومستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية

التوافق النفسي / ادمان العاب الفيديو	البعد الاجتماعي	البعد الشخصي	البعد الأسري	البعد الأكاديمي	الدرجة الكلية للتوافق النفسي
تشخيص إدمان العاب الفيديو	-0.592**	-0.581**	-0.576**	-0.595**	-0.590**
دوافع ممارسة العاب الفيديو	-0.735**	-0.719**	-0.727**	-0.744**	-0.736**
تأثير العاب الفيديو	-0.748**	-0.742**	-0.755**	-0.758**	-0.757**
الدرجة الكلية لمستوي إدمان العاب الفيديو	-0.936**	-0.922**	-0.930**	-0.947**	-0.940**

**** تعنى أن الارتباط دال عند مستوى دلالة (٠,٠١).**

يتضح من نتائج جدول (٩) أن هناك علاقة **عكسية (سالبة)** بين التوافق النفسي ومستوى إدمان العاب الفيديو (الأبعاد والدرجة الكلية) لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية؛ حيث

تراوحت قيم معامل ارتباط بيرسون من (٠,٥٧٦) إلى (٠,٩٤٧) وهي قيم دالة إحصائيا عند مستوي دلالة (٠,٠١)، وتدل على وجود علاقة **سالبة جيدة ومهمة وقوية وشبة تامة** بين التوافق النفسي ومستوى إدمان العاب الفيديو(الأبعاد والدرجة الكلية) لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية

نتائج الفرض الثاني:

ينص الفرض الثاني على أنه"توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات تلاميذ المرحلة الابتدائية في التوافق النفسي وفقًا لمستوي إدمان العاب الفيديو (منخفض – متوسط – مرتفع)".

في البداية لمعرفة مستوى إدمان العاب الفيديو (مرتفع – متوسط – منخفض) لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية تم تقسيم درجاتهم على مقياس مستوى إدمان العاب الفيديو إلى ثلاثة مستويات عن طريق استخدام (المتوسط ± ١ انحراف معياري)، حيث تمثل مجموعة مرتفعي ادمان العاب الفيديو الحاصلين على درجة أكبر من المتوسط + ١ انحراف معياري، ومجموعة منخفضي إدمان العاب الفيديو الحاصلين على درجة أقل من المتوسط– ١ انحراف معياري، ومجموعة متوسطي إدمان العاب الفيديو الحاصلين على درجة تقع بين المتوسط± ١ انحراف معياري، ويوضح جدول (١٠) أعداد الطلاب ونسبهم المئوية بهذه المستويات؛ وذلك على النحو الآتي:

جدول (١٠)

أعداد الطلاب بمستويات ادمان العاب الفيديو ونسبهم المئوية والمتوسط والانحراف المعياري لدرجاتهم على مقياس مستوى إدمان العاب الفيديو

مستويات ادمان العاب الفيديو	العدد	%	متوسط الدرجات	الانحراف المعياري	أكبر درجة Max	أقل درجة Min
منخفض	٣٥	١١,٦	٢,٠٦	٠,٥٣٥	٣	١
متوسط	٢١٥	٧١,٢				
مرتفع	٥٢	١٧,٢				
المجموع	٣٠٢	١٠٠,٠				

يتضح من نتائج جدول (١٠) أن غالبية عينة الدراسة وعددهم (٢١٥) تلميذ وتلميذة بنسبة (٧١,٢%) تقع في مستوى متوسطي إدمان العاب الفيديو، في حين يقع (٥٢) تلميذ وتلميذة بنسبة (١٧,٢%) في مستوى مرتفعي إدمان العاب الفيديو، بينما يقع (٣٥) تلميذ وتلميذة بنسبة (١١,٦%) في مستوى منخفضي إدمان العاب الفيديو.

وللتحقق من هذا الفرض، استخدمت الباحثة **تحليل التباين أحادي الاتجاه** (One -Way ANOVA) للكشف عما إذا كان متغير التوافق النفسي، يختلف باختلاف مستوي إدمان العاب الفيديو (مرتفع – متوسط – منخفض)، وجاءت النتائج كما توضحها جداول (١١، ١٢، ١٣) على النحو الآتي:

جدول (١١): نتائج تحليل التباين أحادي الاتجاه One -Way ANOVAلمتوسطات درجات عينة البحث وفقاً لمستوي إدمان العاب الفيديو (مرتفع – متوسط – منخفض) في أبعاد التدفق النفسي(ن = ٣٠٢)

الأبعاد	مصدرالتباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة"ف"	مستوى الدلالة
البعد الاجتماعي	بين المجموعات	١٤٩٦,٤٤٦	٢	٧٤٨,٢٢٣	٣٦٩,٢٠٣	٠,٠١
	داخل المجموعات	٦٠٥,٩٥١	٢٩٩	٢,٠٢٧		
	الدرجة الكلية	٢١٠٢,٣٩٧	٣٠١			
البعد الشخصي	بين المجموعات	١٤١٦,٨٧٧	٢	٧٠٨,٤٣٨	٣٥٠,٨٦٢	٠,٠١
	داخل المجموعات	٦٠٣,٧٢٢	٢٩٩	٢,٠١٩		
	الدرجة الكلية	٢٠٢٠,٥٩٩	٣٠١			
البعد الأسري	بين المجموعات	٢٠٣٢,٠٤٠	٢	١٠١٦,٠٢٠	٢٩٤,٨١٢	٠,٠١
	داخل المجموعات	١٠٣٠,٤٥٤	٢٩٩	٣,٤٤٦		
	الدرجة الكلية	٣٠٦٢,٤٩٣	٣٠١			
البعد الأكاديمي	بين المجموعات	١٦٥٩,٣٢٦	٢	٨٢٩,٦٦٣	٣٦١,٨١٨	٠,٠١
	داخل المجموعات	٦٨٥,٦١٨	٢٩٩	٢,٢٩٣		
	الدرجة الكلية	٢٣٤٤,٩٤٤	٣٠١			
الدرجة الكلية للمقياس	بين المجموعات	٢٦٢٦٦,٢٩١	٢	١٣١٣٣,١٤٦	٣٥٤,٩٣١	٠,٠١
	داخل المجموعات	١١٠٦٣,٥٧٩	٢٩٩	٣٧,٠٠٢		
	الدرجة الكلية	٣٧٣٢٩,٨٧١	٣٠١			

يتضح من نتائج جدول (١١) أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات عينة البحث من تلاميذ المرحلة الابتدائية وفقاً مستوي إدمان العاب الفيديو (مرتفع – متوسط – منخفض)في أبعاد التوافق النفسي وكذلك في الدرجة الكلية للتدفق النفسي؛ حيث جاءت جميع قيم (ف) دالة إحصائياً عند مستويي دلالة (٠,٠١)، وحيث إن النسبة الفائية لهذه الأبعاد دالة إحصائياً فيجب تحديد اتجاه هذه الفروق عن طريق إجراء المقارنات المتعددة Multiple Compersion (Post Hoc)بين متوسطات درجات عينة البحث وفقاً لمتغير التخصص،ولمعرفة اتجاه الفروق تم استخدام

مدى "شفيه" Scheffeللمتوسطات(*)،وجاءت النتائج كما هي موضحة بجدول (١٢) على النحو الآتي:

جدول (١٢):

قيم مدى شفيه لاتجاه الفروق بين متوسطات درجات عينة البحث وفقاً لمستوي إدمان العاب الفيديو (مرتفع – متوسط – منخفض)في أبعاد التدفق النفسي والدرجة الكلية

البعد	المتوسط	مستوي الادمان	فروق المتوسطات		
			(١)	(٢)	(٣)
البعد الاجتماعي	24.83	(١) منخفض(ن = ٣٥)	---		
	21.50	(٢) متوسط (ن = ٢١٥)	3.326*	---	
	16.77	(٣) مرتفع (ن = ٥٢)	8.059*	4.733*	---
البعد الشخصي	24.51	(١) منخفض(ن = ٣٥)	---		
	21.50	(٢) متوسط (ن = ٢١٥)	3.012*	---	
	16.77	(٣) مرتفع (ن = ٥٢)	7.745*	4.733*	---
البعد الأسري	26.63	(١) منخفض(ن = ٣٥)	---		
	22.87	(٢) متوسط (ن = ٢١٥)	3.754*	---	
	17.29	(٣) مرتفع (ن = ٥٢)	9.340*	5.586*	---
البعد الأكاديمي	26.06	(١) منخفض(ن = ٣٥)	---		
	22.27	(٢) متوسط (ن = ٢١٥)	3.783*	---	
	17.46	(٣) مرتفع (ن = ٥٢)	8.596*	4.813*	---
الدرجة الكلية للمقياس	102.03	(١) منخفض(ن = ٣٥)	---		
	88.15	(٢) متوسط (ن = ٢١٥)	13.875*	---	
	68.29	(٣) مرتفع (ن = ٥٢)	33.740*	19.865*	---

*** دال عند مستوى (٠,٠٥)**

نتائج الفرض الثالث:

ينص الفرض الثالث على أنه"توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المرحلة الابتدائية في التوافق النفسي وفقًا لمتغيري (النوع – محل الإقامة) ".

أولاً: بالنسبة لمتغير النوع (ذكور – إناث)

وللتحقق من هذا الفرض، استخدمت الباحثة اختبار (ت) للعينات المستقلة

---

* **تم استخدام مدى "شفيه" لعدم تأثره كثيراً بالحيود عن الافتراضات الأساسية (الاعتدالية، والتجانس)، أو عدم تساوى المجموعات، كما أن طريقة "شيفه" تحدد خطأ التجربة كلها لجميع المقارنات الممكنة لأزواج المتوسطات، ولأى مقارنات أخرى محتملة بين المتوسطات، ولهذا السبب تسمى بالطريقة الأكثر تحفظاً، مما يزيدمن قوة طريقة أو اختبار"شفيه" عن الطرق الأخرى (مراد، ٢٠٠٠، ٢٨٦– ٢٩٤).**

(Independent - Samples T - Test)، لمعرفة ما إذا كان هناك فروق دالة إحصائيًا بين الذكور والإناث من تلاميذ المرحلة الابتدائية في التوافق النفسي، وجاءت النتائج كما يوضحها جدول (١٣) على النحو الآتي:

جدول (١٣)

قيمة "ت" للفرق بين متوسطي درجات الذكور والإناث من تلاميذ المرحلة الابتدائية في التوافق النفسي

البعد	النوع	ن	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجات الحرية	مستوي الدلالة
البعد الاجتماعي	ذكر	١٣٢	٢١,٤٢	٢,٥٥٤	١,٧٢٠	٣٠٠	٠,٠٨٦ غير دالة
	أنثي	١٧٠	٢٠,٩٢	٢,٥٢٧			
البعد الشخصي	ذكر	١٣٢	٢١,٤٢	٢,٥٥٤	١,٦٧٧		٠,٠٩٥ غير دالة
	أنثي	١٧٠	٢٠,٩٣	٢,٥٣٦			
البعد الأسري	ذكر	١٣٢	٢٢,٢٠	٣,٢٤٤	٠,٧٢٣-		٠,٤٧٠ غير دالة
	أنثي	١٧٠	٢٢,٤٦	٣,١٥١			
البعد الأكاديمي	ذكر	١٣٢	٢١,٩٨	٢,٨٤٥	٠,٥٥٢		٠,٥٨١ غير دالة
	أنثي	١٧٠	٢١,٨١	٢,٧٥٥			
الدرجة الكلية للمقياس	ذكر	١٣٢	٨٧,٠٣	٨,٩٨٨	٠,٨٩١		٠,٣٧٤ غير دالة
	أنثي	١٧٠	٨٦,١٢	٨,٧٠٠			

يتضح من نتائج جدول (١٣) أنه لا توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي درجات الذكور والإناث من تلاميذ المرحلة الابتدائية في جميع أبعاد التوافق النفسي والدرجة الكلية، حيث جاءت جميع **قيم (ت)** غير دالة إحصائيًا.

ثانيًا: بالنسبة لمتغير محل الإقامة (ريف – حضر)

وللتحقق من هذا الفرض، استخدمت الباحثة اختبار (ت)للعينات المستقلة (Independent - Samples T - Test)، لمعرفة ما إذا كان هناك فروق دالة إحصائيًا بين تلاميذ المرحلة الابتدائية من الريف والحضر في التوافق النفسي، وجاءت النتائج كما يوضحها جدول (١٤) على النحو الآتي:

جدول (١٤)

قيمة "ت" للفرق بين متوسطي درجات تلاميذ المرحلة الابتدائية من الريف والحضر في التوافق النفسي

البعد	الإقامة	ن	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجات الحرية	مستوي الدلالة
البعد الاجتماعي	ريف	٢٨١	٢١,١٦	٢,٥٠٥	٠,٦١٤	٣٠٠	٠,٥٤٠ غير دالة
	حضر	٢١	٢٠,٨١	٣,١٠٨			
البعد الشخصي	ريف	٢٨١	٢١,١٧	٢,٥١٠	٠,٦٢٥		٠,٥٣٢ غير دالة
	حضر	٢١	٢٠,٨١	٣,١٠٨			
البعد الأسري	ريف	٢٨١	٢٢,٢٨	٣,١٣٧	١,٣٢٨-		٠,١٨٥ غير دالة
	حضر	٢١	٢٣,٢٤	٣,٨٠٧			
البعد الأكاديمي	ريف	٢٨١	٢١,٨٥	٢,٧٧٠	٠,٨٤٥-		٠,٣٩٩ غير دالة
	حضر	٢١	٢٢,٣٨	٣,٠٩٠			
الدرجة الكلية للمقياس	ريف	٢٨١	٨٦,٤٦	٨,٦٨٧	٠,٣٨٨-		٠,٦٩٨ غير دالة
	حضر	٢١	٨٧,٢٤	١٠,٧١٤			

يتضح من نتائج جدول (١٤) أنه لا توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي درجات تلاميذ الريف والحضر من تلاميذ المرحلة الابتدائية في جميع أبعاد التوافق النفسي والدرجة الكلية، حيث جاءت جميع **قيم (ت)** غير دالة إحصائيًا.

نتائج الفرض الرابع:

ينص الفرض الرابع على أنه"يوجد أثر دال إحصائياً للتفاعل بين النوع (ذكر/أنثى) والإقامة (ريف/حضر) على مقياس التوافق النفسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية".

وللتحقق من هذه الفروض، استخدمت الباحثة اختبار تحليل التباين ثنائي الاتجاه – Two Ways Analysis of Variance، لمعرفة ما إذا كان هناك أثر للتفاعل بين النوع (ذكر / أنثى) والإقامة (ريف / حضر) على مقياس التوافق النفسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وجاءت النتائج كما يوضحها جدول (١٥) على النحو الآتي:

جدول (١٥)

نتائج تحليل التباين ثنائي الاتجاه لتفاعل (النوع × الإقامة) على أبعاد مقياس التوافق النفسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

البعد	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
البعد الاجتماعي	**النوع**	٠,٥٩٤	١	٠,٥٩٤	٠,٠٩٢	٠,٧٦١ غير دالة
	الإقامة	٣,٤٠٩	١	٣,٤٠٩	٠,٥٣٠	٠,٤٦٧ غير دالة
	النوع ×الإقامة	١٢,٤٠٢	١	١٢,٤٠٢	١,٩٢٧	٠,١٦٦ غير دالة
البعد الشخصي	**النوع**	٠,٦٣٨	١	٠,٦٣٨	٠,٠٩٩	٠,٧٥٤ غير دالة
	الإقامة	٣,٥١٢	١	٣,٥١٢	٠,٥٤٣	٠,٤٦٢ غير دالة
	النوع ×الإقامة	١٢,٢٠٧	١	١٢,٢٠٧	١,٨٨٨	٠,١٧٠ غير دالة
البعد الأسري	**النوع**	٥,٣١٣	١	٥,٣١٣	٠,٥٢٤	٠,٤٧٠ غير دالة
	الإقامة	٢٠,٢٠٥	١	٢٠,٢٠٥	١,٩٩٢	٠,١٥٩ غير دالة
	النوع ×الإقامة	١٦,٩٢٥	١	١٦,٩٢٥	١,٦٦٩	٠,١٩٧ غير دالة
البعد الأكاديمي	**النوع**	٤,١٧١	١	٤,١٧١	٠,٥٣٢	٠,٤٦٦ غير دالة
	الإقامة	٥,٧٧٩	١	٥,٧٧٩	٠,٧٣٨	٠,٣٩١ غير دالة
	النوع ×الإقامة	٢,٢١٤	١	٢,٢١٤	٠,٢٨٣	٠,٥٩٥ غير دالة
الدرجة الكلية للمقياس	**النوع**	٧,٧١٤	١	٧,٧١٤	٠,٠٩٨	٠,٧٥٤ غير دالة
	الإقامة	١٠,١٠٤	١	١٠,١٠٤	٠,١٢٩	٠,٧٢٠ غير دالة
	النوع ×الإقامة	١,٩٩٨	١	١,٩٩٨	٠,٠٢٥	٠,٨٧٣ غير دالة

يتضح من نتائج جدول (١٥) ما يأتي:

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الذكور والإناث من تلاميذ المرحلة الابتدائية في الدرجة الكلية للتوافق النفسي، حيث بلغت قيمة ف (٠,٠٩٨) وهي قيمة غير دالة إحصائيًا.

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ الريف والحضر من تلاميذ المرحلة الابتدائية في الدرجة الكلية للتوافق النفسي، حيث بلغت قيمة ف (٠,١٢٩) وهي قيمة غير دالة إحصائيًا.
- لا يوجد أثر للتفاعل بين متغيري النوع (ذكر/ أنثى) والاقامة (ريف/ حضر) في الدرجة الكلية للتوافق النفسي، حيث بلغت قيمة (ف = ٠,٠٢٥)،وهي غير دالة إحصائيًا.

نتائج الفرض الخامس:

ينص الفرض الخامس على أنه"توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المرحلة الابتدائية في مستوى إدمان العاب الفيديو وفقًا لمتغيري (النوع – محل الإقامة) ".

أولاً: بالنسبة لمتغير النوع (ذكور – إناث)

وللتحقق من هذا الفرض، استخدمت الباحثة اختبار (ت)للعينات المستقلة (Independent - Samples T - Test)، لمعرفة ما إذا كان هناك فروق دالة إحصائيًا بين الذكور والإناث من تلاميذ المرحلة الابتدائية في مستوى إدمان العاب الفيديو، وجاءت النتائج كما يوضحها جدول (١٦) على النحو الآتي:

جدول (١٦)

قيمة "ت" للفرق بين متوسطي درجات الذكور والإناث من تلاميذ المرحلة الابتدائية في مستوى إدمان العاب الفيديو

البعد	النوع	ن	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجات الحرية	مستوي الدلالة
تشخيص إدمان العاب الفيديو	ذكر	١٣٢	١٧,٧٧	٢,٨٧١	٦,٦٥١	٣٠٠	٠,٠١
	أنثي	١٧٠	١٥,٦٠	٢,٧٥٥			
واقع ممارسة العاب الفيديو	ذكر	١٣٢	٢٠,٦١	٢,٦٦٦	٢,٩٤٩		٠,٠١
	أنثي	١٧٠	١٩,٥٤	٣,٤٥٤			
تأثير العاب الفيديو	ذكر	١٣٢	١٧,٥٠	٣,٠٢٨	٢,٧١١		٠,٠١
	أنثي	١٧٠	١٦,٤٧	٣,٤٥١			
الدرجة الكلية للمقياس	ذكر	١٣٢	٥٥,٨٨	٦,٠٧٣	٥,١٣٧		٠,٠١
	أنثي	١٧٠	٥١,٦١	٧,٩٠١			

يتضح من نتائج جدول (١٦) أنه توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي درجات الذكور والإناث من تلاميذ المرحلة الابتدائية في جميع أبعاد مقياس إدمان العاب الفيديووالدرجة الكلية **لصالح (في اتجاه) الذكور** (المتوسط الأعلى)، حيث جاءت جميع **قيم (ت)** دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١) ودرجة حرية (٣٠٠).

ثانيًا: بالنسبة لمتغير محل الإقامة (ريف – حضر)

وللتحقق من هذا الفرض، استخدمت الباحثة اختبار (ت)للعينات المستقلة (Independent - Samples T - Test)، لمعرفة ما إذا كان هناك فروق دالة إحصائيًا بين تلاميذ المرحلة الابتدائية من الريف والحضر في مستوى إدمان العاب الفيديو، وجاءت النتائج كما يوضحها جدول (١٧) على النحو الآتي:

جدول (١٧)

قيمة "ت" للفرق بين متوسطي درجات تلاميذ المرحلة الابتدائية من الريف والحضر في مستوى إدمان العاب الفيديو

البعد	الإقامة	ن	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجات الحرية	مستوي الدلالة
تشخيص إدمان العاب الفيديو	ريف	٢٨١	١٦,٦٠	٣,٠٥٦	١,١٦٧	٣٠٠	٠,٢٤٤ غير دالة
	حضر	٢١	١٥,٨١	٢,٠٤٠			
واقع ممارسة العاب الفيديو	ريف	٢٨١	١٩,٩٣	٣,١٩٩	١,٦٢٩-		٠,١٠٤ غير دالة
	حضر	٢١	٢١,١٠	٢,٦٦٣			
تأثير العاب الفيديو	ريف	٢٨١	١٦,٩٠	٣,٣٢٧	٠,٣١٩-		٠,٧٥٠ غير دالة
	حضر	٢١	١٧,١٤	٣,١٠٣			
الدرجة الكلية للمقياس	ريف	٢٨١	٥٣,٤٣	٧,٦٢٨	٠,٣٦٣-		٠,٧٣٨ غير دالة
	حضر	٢١	٥٤,٠٥	٤,٦٧٤			

يتضح من نتائج جدول (١٧) أنه لا توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي درجات تلاميذ الريف والحضر من تلاميذ المرحلة الابتدائية في جميع أبعاد مقياس إدمان العاب الفيديو والدرجة الكلية، حيث جاءت جميع **قيم (ت)** غير دالة إحصائيًا.

نتائج الفرض السادس:

ينص الفرض السادس على أنه"يوجد أثر دال إحصائياً للتفاعل بين النوع (ذكر/أنثى) والإقامة (ريف/ حضر) على مقياس ادمان العاب الفيديو لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية".

وللتحقق من هذه الفروض، استخدمت الباحثة اختبار تحليل التباين ثنائي الاتجاه – Two Ways Analysis of Variance، لمعرفة ما إذا كان هناك أثر للتفاعل بين النوع (ذكر / أنثى) والإقامة (ريف / حضر) على مقياس ادمان العاب الفيديو لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وجاءت النتائج كما يوضحها جدول (١٨) على النحو الآتي:

جدول (١٨)

نتائج تحليل التباين ثنائي الاتجاه لتفاعل (النوع × الإقامة) على أبعاد مقياس ادمان العاب الفيديو لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

البعد	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
تشخيص إدمان العاب الفيديو	النوع	٥٠,٠١٩	١	٥٠,٠١٩	٦,٣٧٤	٠,٠٥
	الإقامة	١٦,٤٤٧	١	١٦,٤٤٧	٢,٠٩٦	٠,١٤٩ غير دالة
	النوع ×الإقامة	٨,٦٤٥	١	٨,٦٤٥	١,١٠٢	٠,٢٩٥ غير دالة
واقع ممارسة العاب الفيديو	النوع	٥١,٩٣٢	١	٥١,٩٣٢	٥,٣١٠	٠,٠٥
	الإقامة	٢٦,٠٩٦	١	٢٦,٠٩٦	٢,٦٦٨	٠,١٠٣ غير دالة
	النوع ×الإقامة	٨,٦٦٤	١	٨,٦٦٤	٠,٨٨٦	٠,٣٤٧ غير دالة
تأثير العاب الفيديو	النوع	٢١,٢٢٩	١	٢١,٢٢٩	١,٩٦٩	٠,١٦٢ غير دالة
	الإقامة	٠,٧٥٤	١	٠,٧٥٤	٠,٠٧٠	٠,٧٩٢ غير دالة
	النوع ×الإقامة	٠,٠٠٧	١	٠,٠٠٧	٠,٠٠١	٠,٩٧٩ غير دالة
الدرجة الكلية للمقياس	النوع	٣٥٦,٦٩١	١	٣٥٦,٦٩١	٦,٩١٢	٠,٠١
	الإقامة	٣,٦٩٢	١	٣,٦٩٢	٠,٠٧٢	٠,٧٨٩ غير دالة
	النوع ×الإقامة	٠,٠٠٨	١	٠,٠٠٨	٠,٠٠٠	٠,٩٩٠ غير دالة

يتضح من نتائج جدول (١٨) ما يأتي:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الذكور والإناث من تلاميذ المرحلة الابتدائية في **الدرجة الكلية لمقياس مستوى إدمان العاب الفيديو** لصالح الذكور (المتوسط

الأعلى = ٥٥,٨٨؛ وقد بلغ متوسط الإناث = ٥١,٦١)، حيث بلغت قيمة ف (٦,٩١٢) وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠١).

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ الريف والحضر من تلاميذ المرحلة الابتدائية في **الدرجة الكلية لمقياس مستوى إدمان العاب الفيديو**، حيث بلغت قيمة ف (٠,٠٧٢) وهي قيمة غير دالة إحصائيًا.
- لا يوجد أثر للتفاعل بين متغيري النوع (ذكر/ أنثى) والاقامة (ريف/ حضر) في **الدرجة الكلية لمقياس ادمان العاب الفيديو**، حيث بلغت قيمة (ف = ٠,٠٠)،وهي غير دالة إحصائيًا.

- **نتائج الفرض السابع:**

ينص الفرض السابع على أنه" يمكن التنبؤ بالتوافق النفسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من خلال مستوى إدمان العاب الفيديو".

للتحقق من هذا الفرض، استخدمت الباحثة تحليل الانحدار المتعدد المتدرج **Stepwise Multiple Regression Analysis**، حيث يشير عزت عبد الحميد (٢٠١١، ٤٣٨- ٤٣٩) أن طريقة تحليل الانحدار المتعدد المتدرج تبدأ بإدراج المتغيرات المستقلة في معادلة الانحدار المتعدد "خطوة خطوة"، حيث في الخطوة الأولى يتم إدراج أقوى المتغيرات المستقلة تأثيرًا على المتغير التابع في معادلة الانحدار المتعدد، ثم في الخطوة الثانية يتم إدراج ثاني أقوى المتغيرات المستقلة تأثيرًا على المتغير التابع في معادلة الانحدار المتعدد بالإضافة إلى المتغير المستقل الذي تم إدراجه في الخطوة الأولى، وهكذا حتى تنتهي من جميع المتغيرات المستقلة التي لها تأثير دال إحصائيًا على المتغير التابع، أما المتغيرات المستقلة التي ليس لها تأثير دال إحصائيًا على المتغير التابع أو التي تفسر كمية ضئيلة جداً من التباين في درجات المتغير التابع فيتم حذفها ولا يتم إدراجها في معادلة الانحدار المتعدد. وجاءت نتائج تحليل الانحدار المتعدد كما يوضحها جدول (١٩) على النحو الآتي:

جدول (١٩) تحليل الانحدار للمتغيرات المستقلة (أبعاد مقياس ادمان العاب الفيديو) على المتغير التابع (التوافق النفسي)

المتغير المنبأ	معامل الانحدار (B)	الخطأ المعيارى (R.S)	بيتا Beta	T	.Sig	R^2	ثابت الانحدار	F	.Sig
تأثير العاب الفيديو	٢,٦٠٤-	٠,١٣٠	٠,٧٥٧-	٢٠,٠٣٨-	٠,٠١	٠,٥٧٢	١٣٠,٥	٤٠١,٥	٠,٠١
تأثير العاب الفيديو	١,٨٩٠-	٠,٠٩٩	٠,٥٤٩-	١٩,١٨٠-	٠,٠١	٠,٧٩٥	١٥٥,٧	٥٧٨,٦	٠,٠١
دوافع ممارسة العاب الفيديو	١,٨٦٠-	٠,١٠٣	٠,٥١٥-	١٧,٩٩٢-	٠,٠١				
تأثير العاب الفيديو	١,٦٦٩-	٠,٠٧٥	٠,٤٨٥-	٢٢,٢-	٠,٠١	٠,٨٨٦	١٧٢	٧٦٨,٢	٠,٠١
دوافع ممارسة العاب الفيديو	١,٦١٦-	٠,٠٧٩	٠,٤٤٧-	٢٠,٥-	٠,٠١				
تشخيص إدمان العاب الفيديو	١,٤٥٣-	٠,٠٩٤	٠,٣٢١-	١٥,٤-	٠,٠١				

يتضح من نتائج جدول(١٩)الآتي:

- أسفرت نتائج تحليل الانحدار المتعدد المتدرج لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية عن إدراج **تأثير العاب الفيديو** في معادلة الانحدار المتعدد وذلك في الخطوة الأولى باعتباره أقوى المتغيرات المستقلة تأثيرًا على التوافق النفسي لديهم، وفى الخطوة الثانية تم إدراج **دوافع ممارسة العاب الفيديو** في معادلة الانحدار المتعدد باعتباره ثاني أقوى المتغيرات المستقلة تأثيرًا على التوافق النفسي لديهم، وفى الخطوة الثالثة تم إدراج **تشخيص إدمان العاب الفيديو** في معادلة الانحدار المتعدد باعتباره ثالث أقوى المتغيرات المستقلة تأثيرًا على التوافق النفسي لديهم.
- وجود تأثير موجب دال إحصائيًا لأبعاد تأثير العاب الفيديو ودوافع ممارسة العاب الفيديو وتشخيص إدمان العاب الفيديو على التوافق النفسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية؛ حيث بلغت قيمة (**F**) المحسوبة للنموذج (٧٦٨,٢) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠١).
- أن معامل التحديد أو مربع معامل الارتباط المتعدد يساوى (٠,٨٨٦) مما يدل على أن أبعاد تأثير العاب الفيديو ودوافع ممارسة العاب الفيديو وتشخيص إدمان العاب الفيديويفَسِّروا مجتمعين ٨٨,٦% من التباين في درجات المتغير التابع (التوافق النفسي) لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وهي كمية كبيرة من التباين المُفَسَّر بواسطة هذه الأبعاد.

ومما سبق يمكن صياغة معادلة الانحدار المتعدد التي تعين على التنبؤ بالتوافق النفسي من أبعاد أبعاد تأثير العاب الفيديو ودوافع ممارسة العاب الفيديو وتشخيص إدمان العاب الفيديو لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في الصورة الأتية:

التوافق النفسي= ١٧٢-١,٦٦٩ (تأثير العاب الفيديو) -١,٦١٦ (دوافع ممارسة العاب

الفيديو)-١,٤٥٣ (تشخيص إدمان العاب الفيديو)

المراجع العربية

- احمد مختار مكي ،٢٠١٥، قضايا تربوية معاصرة ،الهيئة المصرية العامة للكتاب .
- يوسف عبد الوهاب ابو حميدان ، ٢٠٠١ ،العلاج السلوكي لمشاكل الأسرةوالمجتمع ، دار الكتاب الجامعي العين الامارات العربية المتحدة .
- ماجد محمد الذيودى ،٢٠١٥ ، الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للالعاب الالكترونية كما يراها معلمو واولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينةالمنورة ،مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية والمجلد ١٠ ، العدد ١.
- محمد على السعيد السيد ، ٢٠١٤ جودة البيئة وعلاقتها بالتوافق النفسي له،المكتب العربي للمعارف.
- على اليعقوب واخرون ،٢٠٠٩ ،دور الالعاب الالكترونية فى تنمية العنف لدى طفل المدرسة ،مجلة مستقبل التربية العربية ،العدد ٥٨ .
- صوالحة، محمد أحمد (٢٠١٤) علم نفس اللعب، ط٦، درا المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان – الأردن.
- النمرود، بشير (٢٠٠٨) ألعاب الفيديو وأثرها فى الحد من ممارسة النشاط البدنى الرياضى الجماعى الترفيهى عند المراهقين
- فلاق، أحمد (٢٠٠٩) الطفل الجزائرى و ألعاب الفيديو، دراسة فى القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراة، جامعة الجزائر، كليةالعلوم والسياسة والإعلام، قسم علوم الإعلام والإتصال.
- الهدلق،عبد الله بن عبد العزيز(٢٠١٠)إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية وداوافع ممارستها من وجة نظرطلاب التعليم العام بمدينة الرياض.
- ابن صقر،أبراربنت عبد العزيز،وعبد المقصود،ناهد فهمي(٢٠١٩)"واقع إستخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجة نظر معلمي الصفوف الأولية". المجلة الدولية للتعليم بالأنترنت: جمعية التنمية التكنولوجية والبشرية. ص ٣٤٠٧
- صديق،رنا صميم،عثمان،هدي عبد الخالق،(٢٠١٨-٢٠١٩)."حفظ العقل ودوره في إصلاح المجتمع (الإدمان علي الألعاب الإلكترونية)،مجلة مداد الآداب،عدد خاص بالمؤتمرات (٢٠١٨-٢٠١٩)، كلية التربية بنات- الجامعة العراقية.
- تهامي،عزة. (٢٠٠٩)إبني وأنا –القاهرة :نهضة مصرللطباعة والنشر والتوزيع.

- الحموي،ينسان.(٢٠١٨) أهمية اللعب للطفل وكيفية أستخدامه علاجًا
- الشحرورى، مها(٢٠٠٨). الألعاب الإلكترونية فى عصر العولمة. عمان: دار المسيرة للنشروالتوزيع والطباعة.
- الأمير ، نورا، حلاوة، رحاب . (٢٠١٨، أكتوبر ٢٢) . الألعاب الإلكترونية تسرق الأبناء فى غفلة من أولياء الأمور .صحيفة البيان. https://www.albayan.ae.
- حجازى، نهاد فتحى. (٢٠١٨) . القيم التى تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال. القاهرة: دار العلوم للنشروالتوزيع.
- أبوالحسن، منال محمد. (٢٠٠٣). دافع استخدام الأطفال، للحاسبات الآلية وعلاقتها بالجوانب المعرفية، القاهرة، مصر: دارالنشر للجامعات.
- حسن، أمانى عبدالتواب. (٢٠١٦) تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوى والاجتماعى " دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربيةالسعودية. مجلة الجامعةالإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، ٢٥ (٣)، ٢٣٠-٢٥٣. https://jouvrnals.iugaza.edu.ps.
- فتح الله، مندور. (٢٠١٣). انتصار افتراضى الألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل فهل تهدد التعليم . متوفر على الرابطالأتى : www:almarefh.net
- النيف، سليمان. (٢٠١٧) . الألعاب الإلكترونية وتداعياتها على القيم التربوبة لدى طلاب المرحلة المتوسطة: دراسة ميدانية. رسالة ماجستير. جامعة القيم. كلية التربية السعودية.
- العصيني سلطان عائض مفرح(٢٠١٠)،ادمان الانترنت وعلاقته بالتوافق النفسي والاجتماعي لدى طلاب المرحلة الثانوية،إشراف منير حسن جمال،رسالة مقدمة لقسم علم النفس في الجامعة نايف العربية للعلوم الامنية_تخصص الرعاية والصحة النفسية،كمتطلب لنيل درجة الماجستير.
- السيد خيرالله(١٩٨١)، بحوث نفسية وتربوية،دار النهضة العربية،القاهرة.٥
- حشمت،حسين أحمد،باهي، مصطفى حسين (٢٠٠٧)،التوافق النفسي والتوتزن الوظيفي،الدار العالمية للنشر والتوزيع،مصر.
- أحمد،سهير كامل(٢٠٠١) الصحة النفسية للاطفال،دار الاسكندرية للنشر،مصر.
- راجح، أحمد عزت، ٢٠٠٧، أصول علم النفس، ط٢، دار المعارف بالقاهرة.
- زهران، حامد عبدالسلام، ١٩٩٧، الصحة النفسية والعلاج النفسى، ط٣، عالم الكتب، القاهرة.

- طه، فرج عبدالقادر، ١٩٩٩، أصول علم النفس الحديث، ط٣.
- القذافى، رمضان محمد، ٢٠١١، أساسيات الصحة النفسية، المكتب الجامعى الحديث.
- تفيزة، محمد بوزيان، ٢٠١٢، التحليل العاملى الإستكشافىوالتوكيدى" مفاهيمهاومنهجياتهما بتوظيف حزمة spss وليزرل LISREL"، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- البياتى، محمود مهدى، ٢٠٠٥، تحليل البيانات الإحصائية باستخدام البرنامج الإحصائى SPSS، دار الحامد للنشر والتوزيع، عمان.
- مراد، صلاح أحمد، ٢٠٠٠، الأساليب الإحصائية فى العلوم النفسية والتربوية والاجتماعية، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة.
- حسن، عزت عبدالحميد، ٢٠١١، الإحصاء النفسى والتربوى: تطبيقات باستخدام برنامج SPSS 18.0 دار الفكر العربى القاهرة.

المصادر الأجنبية

-Weiss,Aleen S (2010).How video games are changing our lives Retrieved on 14 guly 2014 . from http://www.naplesnews.com/ugc/health/health-advice -by-dr-weiss-how video games are chan.

- Anderson,C.A, Gentile,D.A., AND buckley,K.E(2007).Violent video game effect on children and adolescents:Theory,research and puplic policy.New York:oxford university press.

- Kanjanopas,N.(2007).Game addiction, unpublished master's thesisi, Mahido1 university.−

- Newman,J.(2004).videogames.london:routtedge.

-Jaspe jull.(2005).Half-Real:The Interplay between games fictions. cambridge: European Journal of cultural studies.

- Babington , L ; Christensen ,M ;Pastdughter,C.(2000).Caught in the web of Internet Addiction , Nursing spectrum:10-1