أثرا استخدام مواقع التواصل الاجتماعي الألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج

تقديم

معلم الحاسب الآلي

ناصر بن رحيل بن كريدي العنزي

الإهداء

إلى من..... شجعني وحفزني على حب العلم وتحدي الصعب ... والدي العزيز

إلى من ... باركت طريقي بصلاتها ودعواتها ... والدتي الغالية

إلى من ... مد لي يد العون والمساعدة ... إخوتي الأعزاء

إلى من ... شاركني هموم البحث ... زوجتي

إلى ... شذى عمري وأملي بمستقبل مشرق ... بناتي الغاليات

الشكر والتقدير

الحمد لله على تمام فضله وإحسانه ، والشكر على سابغ إنعامه ، والصلاة والسلام على سيدنا محمد عبده ورسوله ، الداعي إلى سبيل ربه ورضوانه ، وعلى آله وأصحابه الذين ساروا على هديه وتبيانه .

بعد أن من الله سبحانه وتعالى علي بإتمام هذه الدراسة وإخراجها إلى حيز الوجود ، فإنه لا يسعني إلا أن أتقدم بجزيل الشكر وعظيم الإمتنان إلي كل من ساعدني وكان لي دافع في إكمال هذه الدراسة .

كما أقدم شكري وتقديري إلى طلاب الصف الثالث متوسط في مدرسة السيح على تطبيقهم لإستبانة الدراسة .

ولا يفوتني أن أقدم شكري وتقديري إلى والدي العزيز ووالدتي الغالية وأخوتي الأحباء وزوجتي وبناتي الذين تحملوا من أجلي الكثير على مدار السنوات الماضية ، وأتمنى من الله أن يعوضهم عن هذا خيرا .

وختاما أحمد الله تعالى الذي أعانني على إتمام هذه الدراسة

وأسأل الله التوفيق والسداد

والحمد لله رب العالمين

ملخص الدراسة

اسم الباحث : ناصر بن رحيل العنزي

عنوان الدراسة : أثر مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط في مدرسة السيح بالخرج

أهداف الدراسة :

١- التعرف على دور الأسرة في استخدام أبنائها لمواقع التواصل الاجتماعي

٢- دراسة الأثار الإيجابية لمواقع التواصل الاجتماعي

٣- دراسة الأثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي

٤- دراسة الأثار الإيجابية للإلعاب الإلكترونية

٥- دراسة الأثار السلبية للألعاب الإلكترونية

منهج الدراسة : استخدم المنهج الوصفي والمنهج المستخدم هو المنهج المسحي الذي يهدف إلى وصف الظاهرة المدروسة أو تحديد المشكلة

عينة الدراسة : تم إجراء الدراسة على طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج واشتملت العينة على (٧٠) طالب

أدوات الدراسة : استبانة

الأساليب الإحصائية المستخدمة : التكرارات والنسب المئوية والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل ألفاكرونباخ

التوصيات :

- **توعية الطلاب بأهمية موقع التواصل الاجتماعي ومزاياها وفوائدها وأضرارها**
- **توضيح الأضرار التي قد تعود على الطلاب من الإفراط في استخدام مواقع التوصل**
- **تنمية الوازع الديني والتنشئة الاجتماعية السليمة من قبل الأسرة**
- **توعية أولياء الأمور بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية**
- **إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة**

قائمة محتويات الدراسة

إهداء		٢
شكر وتقدير		٣
ملخص الدراسة باللغة العربية		٤
قائمة محتويات الدراسة		٦
الفصل الأول : مشكلة الدراسة		
١-١	مقدمة	٨-١٠
١-٢	مشكلة الدراسة	١٠-١٢
١-٣	أهمية الدراسة	١٢-١٤
١-٤	أهداف الدراسة	١٤-١٥
١-٥	تساؤلات الدراسة	١٥
١-٦	حدود الدراسة	١٥
١-٧	مصطلحات الدراسة	١٦
الفصل الثاني : الاطار النظري والدراسات السابقة		
٢-١	أهمية مواقع التواصل الاجتماعي	١٩-٢٠
٢-١	الألعاب الإلكترونية	٢٠-٢٢
٢-٣	الدراسات السابقة	٢٢-٢٥
الفصل الثالث : منهجية الدراسة		
٣-١	مقدمة	٢٧
٣-٢	نوع ومنهج الدراسة	٢٧-٢٩
٣-٣	مجتمع الدراسة	٢٩
٣-٤	عينة الدراسة	٢٩
٣-٥	أداة الدراسة	٢٩
٣-٦	صدق أداة الدراسة	٣٠-٣٧

٣-٧	أساليب المعالجة الاحصائية	٣٨-٣٩
الفصل الرابع : عرض نتائج الدراسة وتحليلها وتفسيرها		
نتائج السؤال الأول ومناقشته		٤٠-٤٤
نتائج السؤال الثاني ومناقشته		٤٤-٤٨
نتائج السؤال الثالث ومناقشته		٤٨-٥٢
نتائج السؤال الرابع ومناقشته		٥٢-٥٦
نتائج السؤال الخامس ومناقشته		٥٦-٦٠
الفصل الخامس : التوصيات والدراسات المقترحة		
توصيات الدراسه		٦٢
الدراسات المقترحة		٦٢

١-١ مقدمة

إن التقدم الهائل في تكنولوجيا الاتصال الإلكتروني في بداية القرن الحالي ، أدى إلى نتاج مواقع ووسائل إلكترونية حديثة في التواصل الاجتماعي عملت على إحداث تغيير في علاقات الناس الاجتماعية وأشكال تفاعلهم وأساليب تواصلهم ، وتأتي ثورة المواقع الاجتماعية على الانترنت في مقدمة هذه الوسائل دون منافس ، إذ عملت على إحداث تغييرات جذرية في بنية العلاقات الاجتماعية بين الناس .

لا يختلف اثنان في أن الرغبة في التواصل مع الغير هي نزعة متأصلة لدى الإنسان ومها قيل عن حوار الإنسان والآلة والإبحار في محيطات الإنترنت ، فليس هناك ما هو أروع للإنسان من أن يقيم حوارا مع إنسان غيره على الطرف الآخر يشاركه اهتماماته وهمومه ويتبادل معه معارفه وخبراته .

ولقد اقترب اليوم الذي لن يبقى فيه شيء يصعب على الإنسان أن يشارك فيه غيره وذلك بفضل تكنولوجيا المعلومات ، ومن الطبيعي أن تنمو الرغبة في التواصل مع ما نشهده في زماننا هذا من ظاهرة الاغتراب والانكفاء على الذات وانقطاع الصلة مع جار السكن . ربما يفسر لنا ذلك سرعة انتشار الجماعات الافتراضية على الإنترنت (علي ، ٢٠٠١ ، ٥٠١)

فأصبحت تقنيات الاتصال ونقل المعلومات رافدا أساسيا ، وركنا مهما في بناء منظومة الإنسان الاجتماعية ، والاقتصادية ، والسياسية ، والثقافية في ظل التحولات والتطورات المعرفية في هذا العصر فمن المعلوم أن العصور تطورت من خلال طفرات ، الأولى منها الزراعية ، ثم الصناعية ، والأن المعلوماتية ، أو ما تتصف بعصر المجتمع ما بعد الصناعي ، حيث شهدت المجتمعات الإنسانية خلال العقد الأخير من القرن الماضي ، تطورات متسارعة ومتلاحقة لتكنولوجيا الاتصالات والمعلومات ، مما ساهمت إمكانية التواصل الإنساني والحضاري ، ولعل أهمها يتمثل في شبكة المعلومات العالية " الإنترنت " التي تعد

أفضل ما توصل إليه العلم الحديث ، ويعد كذلك من أهم الإنجازات البشرية في عصر المعلوماتية . (المجالي ،١٦٠:٢٠٠٧)

انتشرت الالعاب الالكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذا لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر ، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة ، حيث انتشرت انتشارا واسعا وكبيرا ونمت نموا ملحوظا وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم . كما أن الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعد ذلك للكبار .(الهدلق :٧)

كما ذكر (النفيعي ،٢٠٠٩) في تقرير له – نشر في صحيفة الاقتصادية السعودية بتاريخ ٧-١-٢٠٠٩م – بأن حجم إنفاق الطفل السعودي على ألعاب الترفية الإلكتروني يقدر نحو ٤٠٠ دولار سنويا ، وأكد على أن السوق السعودية تستوعب ما يقارب من ٣ ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد ، منها عشرة آلاف لعبة أصلية والباقي تقليد ، كما أن أسواق المملكة استوعبت حوالي مليون و٨٠٠ ألف جهاز بلاي ستيشن ، وأن أكثر من ٤٠% من البيوت السعودية يوجد لديها جهازا واحدا على الأقل (النفيعي ،٢٠٠٩ م)

كما ذكرت (نورة السعد ،٢٠٠٥ م) التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من ألعاب الفيديو ، أنه في الوقت الذي تأكد فيه بعض الدراسات الآثار الإيجابية للألعاب الالكترونية على سلوك الاطفال ، وعلى تحصيلهم الدراسي ولكن أيضا هناك آثار سلبية عليهم ثم على المجتمع بعد ذلك ، ففي نظرها تتسم الألعاب الالكترونية بالعنف وتؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية ، وتناقص في السلوك الاجتماعي السوي المنضبط ، ولها أيضا آثار سلبية على صحة الأطفال

كالسمنة المفرطة وحدوث النوبات المرضية كما قدمت (فاطمه نصيف) في مؤتمر الحوار الوطني الثاني الذي عقد في مكة المكرمة ، قائمة مهمة بالدراسات والأبحاث التي تثبت الدور الكبير الذي تقوم به هذه الألعاب وأفلام العنف التي تبث عبر القنوات الفضائية في تأصيل القتل والعنف لدى الأطفال والمراهقين وأيضا الشباب لافتة النظر الى ضرورة اتخاذ موقف منها .

١-٢- مشكلة الدراسة

انطلاقا من أهمية التواصل الاجتماعي في حياة الناس وظهور تقنية الانترنت بوسائلها الجديدة كظهور مواقع التواصل الاجتماعي وظهور شركات مواقع التواصل الاجتماعي المتزايد ٥٥٥ مليون موقع الكتروني موجود على فضاء الانترنت هذا الرقم كان في السنة الماضية حوالي ٢٥٠ مليون ، وهذا يعني أن ٣٠٠ مليون موقع جديد تم إضافته خلال سنة ٢٠١١م فقط وهو أكثر من عدد المواقع التي أنشئت منذ بداية الانترنت حتى عام ٢٠١٠م .

وتصمي أفضل المواقع الاجتماعية لكسب اكبر عدد من المشتركين وان كان هدفها التجاري الخفي هو الاطلاع على الإعلانات المنشورة في تلك المواقع كذلك وجود مواقع عامة كالفيس بوك والتويتر واليوتيوب والمواقع الخاصة كالمدونات التي تعبر عن رأي أصحابها وتوجهاتهم المختلفة الأدبية أو السياسية أو الاجتماعية وعلى الرغم من الأثر المتنامي لاستخدام المواقع الاجتماعية على المجتمع ، وتأثيراته المختلفة على البناء الاجتماعي ، لا زالت دراسة آثاره محدوده.

وأنا أطرح هذه المشكلة والتي بدأت تتحول إلى ظاهرة لما قد يترتب عليها من آثار عائلية واجتماعية فهذه المواقع والخدمات وإن ساهمت في تكثيف التواصل مع الآخرين فإنها ساهمت في التواصل

الافتراضي وليس الحقيقي ، حيث يمكن للشخص أن يتواصل مع الآخرين في أي مكان من العالم الإلكتروني ودون أن يتحرك من مقعده . وساعد في ذلك الأساليب المتنوعة في التواصل الإلكتروني .

إذن المشكلة تبرز حينها تسهم هذه الادوات التواصلية في تقريب المسافات بين الشعوب والمجتمعات بينما تسهم في الوقت نفسه في تباعد أفراد العائلة الواحدة . حيث ينشغل كل منهم في عالمه الافتراضي الخاص

نتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المختلفة على طلاب الصف الثالث متوسط بمتوسطة السيح .

فعلي سبيل المثال تقرر (2010,Mai) أنه نظرا لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال .

كما دعت عزة كريم (نقلا عن : أبو العينين ،٢٠١٠)إلى إجراء دراسات وبحوث حول مخاطر الألعاب الإلكترونية وكيفية استخدامها بشكل صحيح لتعظيم فوائدها والتقليل من أضرارها . وأن تقدم نتائج هذه الدراسات من خلال وسائل الإعلام بحيث يكون لدى الأسرة وعي بهذه الايجابيات والسلبيات قبل شرائها.

وذلك من منظور إنساني ويمكن صياغة مشكلة الدراسة الحالية في السؤال الرئيسي الآتي :

أثر مواقع التواصل الاجتماعي والالعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط في متوسطة السيح بالخرج ؟ وينبثق من هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية :

١- ما هو دور الأسرة في استخدام ابنائها لمواقع التواصل الاجتماعي

٢- ما الاثار الإيجابية لمواقع التواصل الاجتماعي

٣- ما الأثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي

٤- ما الأثار الايجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية

٥- ما الأثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية

١-٣- أهمية الدراسة

تسهم هذه الدراسة في إطلاع التربويين وأولياء الأمور والطلاب على أهم الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المترتبة على ممارسة الطلاب لمواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية .

وعلى الرغم من الأثر المتنامي لاستخدام مواقع التواصل الاجتماعي والإلعاب الإلكترونية على المجتمع ، ومن الإقبال اللامحدود من قبل الطلاب على استخدامها ، وتأثيراتها المختلفة على البناء الاجتماعي ، لا زالت دراسة آثارها محدودة ، وخصوصا في مدى تأثيرها على العلاقات الاجتماعية لدى فئة من أكثر الفئات الاجتماعية استخداما لها ، لذلك ظهرت ضرورة دراستها في مجتمع المدرسة .

وتتمثل في جانبيين : جانب نظري وجانب تطبيقي

١-٣-١ الأهمية النظرية للدراسة

مع تطور التكنولوجيا والانترنت بالتحديد وتأثيرها الكبير في حياة البشر تبرز ظاهرة مواقع التواصل الاجتماعي الالكترونية كمثال على قدرة الناس على المشاركة بآرائهم في العلاقات الاجتماعية بشكل عالمي عبر الانترنت وتتمثل في :

١- إن الاتصال هو قبل كل شي دراسة إنسانية أساسية فالتواصل بالغريزة يعني التبادل مع الآخر وبكل بساطة ليس هناك من حياة فردية وجماعية بدون اتصال

٢- أن خاصية كل تجربة شخصية ، وكل مجتمع أن يحدد لنفسه قواعد الاتصال فيه ، فإن كان من المحال وجود أناس بدون مجتمع فلا وجود لمجتمع بدون اتصال

٣- لقد بدأن هذه المشكلة في الانتشار في الآونة الأخيرة خاصة مع انخفاض أسعار استخدام الانترنت وانتشار استخدام مواقع التواصل الاجتماعي وزيادة شعبيتها بين الناس واعتماد الكثيرين على الأخبار التي يقرؤونها من هذه المواقع لدرجة تفوق اعتمادهم على التلفاز والصحف.

كما أن في السنوات الاخيرة انتشرت محلات بيع الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها ، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل المراهقين على اقتناء هذه الألبعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم ، لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية ، وتوظيفها لعدد كبير من الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة (ابو العينين ،٢٠١٠ م) ، والألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين ، فكما أن فيها سلبيان فإنها لا تخلو من الإيجابيات . وبهذا الخصوص يصرح (أبو جراح ،١٤٢٥ هـ) لو كان للألعاب الإلكترونية ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية وبإشراف تربوي لكان لها بعض

الإيجابيات ، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه ، فيمارس ألعابا شيقة كالألعاب الرياضية وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر وألعاب التفكير الإبداعي .

١-٣-٢ الأهمية التطبيقية للدراسة

نتوقع أن تخرج لنا هذه الدراسة بالآثار الإيجابية التالية

١- تظهر أهمية الدراسة من ارتباطها بالطلاب وتواصلهم في المواقع الاجتماعية

٢- تظهر أهمية الدراسة من ارتباطها بالطلاب وممارساتهم للإلعاب الإلكترونية

٣- مواكبة التطور التكنولوجي العالمي لتبادل المعلومات بالرغم من الأثر العظيم من استخدام مواقع التواصل الاجتماعي إلى أن لها تأثير سلبي على العلاقات الاجتماعية والنفسية .

١-٤ -اهداف الدراسة

تحاول الدراسة تحقيق الهدف الرئيسي للدراسة في معرفة مدى تأثير مواقع التواصل الاجتماعي والإلعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط في مدرسة السيح بالخرج ، ويتفرع من هذا الهدف الرئيسي عدة أهداف فرعية كما يلي :

٦- التعرف على دور الأسرة في استخدام أبنائها لمواقع التواصل الاجتماعي

٧- دراسة الأثار الإيجابية لمواقع التواصل الاجتماعي

٨- دراسة الأثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي

٩- دراسة الأثار الإيجابية للإلعاب الإلكترونية

١٠- دراسة الأثار السلبية للألعاب الإلكترونية

١-٥- تساؤلات الدراسة

ما أثر مواقع التوصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط في مدرسة السيح بالخرج ؟

ويتفرع من هذا التساؤل التساؤلات الفرعية التالية

١- ما دور الأسرة في استخدام أبنائها لمواقع التواصل الاجتماعي ؟

٢- ما هي آثار مواقع التواصل الاجتماعي الايجابية ؟

٣- ماهي آثار مواقع التواصل الاجتماعي السلبية ؟

٤- ما هي آثار الألعاب الإلكترونية الإيجابية ؟

٥- ماهي آثار الألعاب الإلكترونية السلبية ؟

١-٦- حدود الدراسة :

تتمثل محددات الدراسة فيما يلي :

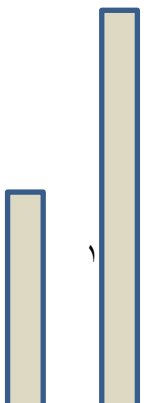
أ- الحدود المكانية : متوسطة السيح بالخرج

ب- الحدود البشرية : طلاب الصف الثالث متوسط

ت- الحدود الزمنية : طبقت هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ١٤٣٩-١٤٤٠ هـ

١-٧ مصطلحات الدراسة

- مواقع التواصل الاجتماعي : يعرفها الأحمري بأنها صفحات على الانترنت تتيح إمكانية إقامة علاقات مع الآخرين في جمعي أنحاء العالم بدون عناء أو مشقة ويتم من خلال تبادل الاهتمامات المشتركة ومناقشة أي موضوع يطرأ وذلك من خلال شبكة الانترنت . (الأحمري ، علي ، ١٤٣٢ : ١٢)
- وتعرفها هبه محمد خليفة بأنها : هي صفحات الويب ، التي يمكن أن تسهل التفاعل النشط بين الأعضاء المشتركين في هذه الشبكة الاجتماعية الموجودة بالفعل على الإنترنت ، وتهدف الى توفير مختلف وسائل الاهتمام ، والتي من شأنها تساعد على التفاعل بين الأعضاء بعضهم مع بعض ، ويمكن أن تشمل هذه (المميزات المراسلة الفورية ، الفيديو ، الدردشة ، تبادل الملفات ، مجموعات النقاش ، البريد الإلكتروني ، المدونات) (www.alyaseer.net)
- اللعبة : نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل ، محكوم بقواعد معينة ، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي . (Salen & Zimmerman ,2004)
- الألعاب الإلكترونية :يعرفها (سالين وزيرمان ، ٢٠٠٤ ، ص ٨٦) بأنها " عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة .
- كما يعرفها (الهدلق ، ١٤٣٢) بإنها " جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية
- بلايستشين : " جهاز مخصص للألعاب بصورة تليفزيونية ويستخدم الأقراص المضغوطة المحملة بالبرامج المتنوعة ، حيث يخصص كل قرص للعبة واحدة بمرحلة واحدة أو بعدة مراحل . (أبو العينين ، ٢٠١٠ م)



الإطار النظري والدراسات السابقة

٢-١ أهم مواقع التواصل الاجتماعي

١- الفيس بوك

أشهر أكبر شبكة للتواصل الاجتماعي على الانترنت وهو موقع اجتماعي أطلق في الرابع من فبراير ٢٠٠٤ والموقع يتبع نفس شركة فيس بوك الخاصة ويسمخ هذا الموقع للمستخدمين بالانضمام إلى عدة شبكات فرعية من نفس الموقع تصب في فئة معينة مثل منطقة جغرافية معينة – مدرسة معينة وغيرها من الأماكن التي تساعدك على اكتشاف المزيد من الأشخاص الذين يتواجدون في نفس فئة الشبكة . (عوكي ،٢٠٠٩ ، ١٩)

٢- تويتر

هو موقع تواصل اجتماعي يقدم خدمة تدوين مصغر والتي تسمح لمستخدميه بإرسال تحديثات (تغريدات) عن حالتهم وذلك مباشرة عن طريق موقع تويتر. ظهر الموقع في أوائل عام ٢٠٠٦ م كمشروع تطوير بحثي أجرته شركة Obvious الأمريكية في مدينة سان فرانسيسكو ، وبعد أطلقته الشركة رسميا للمستخدمين بشكل عام في أكتوبر ٢٠٠٦ م ، وبعد ذلك بدأ الموقع في الانتشار كخدمة جديدة على الساحة في عام ٢٠٠٧ من حيث تقديم التدوينات المصغرة ، وفي أبريل قامت شركة Obvious بفصل الخدمة عن الشركة وتكوين شركة جديدة باسم Twitter بدءا من ديسمبر ٢٠٠٩ م

٣- سناب شات

و تطبيق تواصل اجتماعي لتسجيل وبث ومشاركة الرسائل المصورة وضعها إيفان شبيغل وروبرت مورفي، ثم طلبة جامعة ستانفورد . عن طريق التطبيق، يمكن للمستخدمين التقاط الصور، وتسجيل الفيديوهات، وإضافة نص ورسومات، وإرسالها إلى قائمة التحكم من المتلقين. ومن المعروف أن هذه الصور ومقاطع الفيديو المرسلة على أنها "لقطات". يعين المستخدمين مهلة زمنية لعرض لقطاتهم من ثانية واحدة إلى عشر ثواني، وبعد ذلك سوف يتم حذف الرسائل من جهاز المستلم وتحذف من الخوادم الخاصة بسناب

شات، أيضًا لكن تم برمجة بعض التطبيقات التي تقوم بحفظ الفيديو المعروض عن طريق مبدأ بسيط وهو اختراق سناب شات بطريقة بسيطة بشكل متكرر. تعرض التطبيق لمحاولات استحواذ من عدة شركات. يتميز باللون الاصفر في كافة اعلاناته ودعاياته. (https://ar.wikipedia.org)

٢-٢ – الألعاب الإلكترونية

ويمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها ، وفقا لسالين وزيرمان إلى الاصناف التالية :

الصنف الأول : الغازي (المحارب ، المقاتل) وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر . ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا ، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة ، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة

الصنف الثاني : المدير . ويهدف هذا الصنف الى تطوير مهارات محددة الى درجة الاتقان . كما يتم تطوير أساليب العمليات . لدى اللاعبين الى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب الى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها

الصنف الثالث : المستغرب (المتعجب) في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين . واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشل رئيسي الى المتعة والاسترخاء

الصنف الرابع : المشارك . في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصيغة الاجتماعية أو المشاركة في العوالم الإفتراضية .

وبخصوص الصنف الرابع يخبرنا (الحضيف ،٢٠١٠) بأن هناك أماكن إفتراضية في فضاء الانترنت حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان ، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم ، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود .

وتعرف (هند الخليفة ،٢٠٠٩) العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذا العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى أفاتار ، وايضا بناء وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم .

أما بيئة الميتافيرس فهي عبارة عن بيئة ثلاثية الأبعاد تسكنها شخصيات تدعي " أفتار " يتحكم بها أشخاص حقيقيون عن طريق لوحة المفاتيح والفأرة . يمكن تشكل الافتار بالطريقة التي يرغبها صاحبها فليس هنالك حدود للتحكم بالشخصية وتغيير هيئتها . وتختلف بيئة الميتافيرس عن سابقتها بأنه لا يوجد فيها أهداف يسعى اللاعبون لتحقيقها ، بل يستطيع أي مستخدم لهذه البيئة عمل الأهداف الخاصة به ، يعني ذلك أنه لا توجد في مثل هذه البيئات تنافس أو حروب للوصول لهدف معين ، كما أن بيئة الميتافيرس توفر للاعبين إمكانية تشكيل وعمل الأجسام المختلفة وبرمجتها وبيعها على لاعبين آخرين . (هند الخليفة ، ٢٠٠٩)

٢-٣ الدراسات السابقة

٢-٣-١ الدراسات المحلية العربية

تناولت دراسة الأحمري (٢٠١٢) استخدام الشباب لمواقع التواصل الاجتماعي على الانترنت على عينة من طلبة جامعة الامام محمد بن سعود الاسلامية بلغ حجمها (٣٤٥) طالبا قد هدف الباحث من خلال الدراسة إلى التعرف على مدى استخدام الشباب لمواقع التواصل الاجتماعي على الانترنت وأي المواقع أكثر جذب لهم وقد أظهر نتائج الدراسة أن البريد الإلكتروني والفيس بوك أكثر استخداما من قبل الشباب وأن الغرض من استخدام مواقع التواصل الاجتماعي يتمثل في سهولة التواصل مع الاصدقاء وأنها طريقة سهله للتواصل مع الآخرين .

ويتفق الباحث مع هذه الدراسة التي ترى أن الغرض من استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والدخول عليها هو سهولة التواصل مع الاصدقاء

أما في دراسة ساري (٢٠٠٥) حول ثقافة الانترنت دراسة في التواصل الاجتماعي وتمتاز هذه الدراسة بشموليتها وتوسعها في المجال المعرفي بما يخص تكنولوجيا المعلومات سواء من الناحية النظرية أو التطبيقية وتناولت الآثار الايجابية والسلبية على حد سواء ، ومن أهم النتائج التي توصلت اليها الدراسة ، والتي تخص موضوع هذه الدراسة ، هو مشكلة العزلة النفسية والاجتماعية الناجمة عن الإدمان على استخدام شبكة الانترنت ، ومن أهم أعراضها ، أولا : انتشار القلق والتوتر والاحباط ، وثانيا : تذمر أسر الشباب بسبب انشغال أبنائهم بالإنترنت ، وثالثا : خلخلة علاقات الشباب الاجتماعية بعائلاتهم حيث تذمر الشباب من زيارات الأقارب .

ويضيف (الجارودي ،٢٠١١) بأن الطفل حين يلعب يكون غالبا وحيدا ، ولكن لإيجاد الحلول وحل الألغاز ، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها ، وأحيانا اللجوء الى المجلات

المتخصصة بالألعاب واستعارتها ، إذ يحتاج إلى إقامة الحجج ، وطرح الاسئلة ، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات ، وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة ، حتى وإن كان الأهل لا يلحظونها .

كما يرى (الانباري ، ٢٠١٠) ان للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة ، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ ، كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله ، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازات تساعد في تنمية العقل والبديهة ، ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين ، كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة .

كما يضيف (الحضيف ،٢٠١٠) أنه في كل عالم افتراضي يوجد بيع وشراء ، وتوجد عملة يمكن صرفها الى عملة حقيقة كالدولار أو الريال ، ويمكن للاعب الثراء داخل العالم الافتراضي من خلال فتح عيادة ، أو تقديم استشارة ، أو برمجة ، أو أي مهنة يستفيد منها كل افاتار أيا كان مكان على كوكبنا ، كما يمكنه بعد ذلك من تحويل ما يجنيه من أموال افتراضية الى حقيقة .

٢-٣-٢ الدراسات الأجنبية

تناولت دراسة مجلة الجمعية الامريكية (٢٠١٠) الحوارات العامة في المواقع الشبكات الاجتماعية : ماهو الغرض منها حيث تذكر بان مواقع الشبكات الاجتماعية مثل ماي سبيس وفيس بوك تعتبر مواقع هامة للاتصال بين الأشخاص وخاصة الشباب وتعتبر إحدى الطرق التي يمكن للأعضاء كتابة الرسائل العامة في ملف خاص بالمستخدم ، وقد تم إجراء الدراسة على ٢٢٩٣ شخص في الولايات المتحدة الإمريكية ، وجميعهم أعضاء ماي سبيس وفيس بوك ، وذلك للتعرف لم يذكر فيها نسبة أن معظم العينة ليس لهم حوارات هادفه . (مجلة الجمعية الامريكية ،٢٠١٠)

وفي دراسة ستيفاني (٢٠٠٨) حول استخدام المواقع الاجتماعية بين الناشئة والكبار حيث ذكرت بأن مواقع الشبكات الاجتماعية مثل (الفيس بوك وماي سبيس) هي الأكثر شعبية للتواصل بين المراهقين عبر الانترنت والبالغين وسف وتحاول هذه الدراسة التوصل الى انشطة الشباب على هذه المواقع وكيفية تكون أصدقاء عبر الاتصال بهم عن طريق الانترنت ، وما هي أكثر الاستخدامات وقد أظهرت النتائج أن المشاركين غالبا ما يستخدمون شبكة الانترنت ومواقع الشبكات الاجتماعية خاصة للتواصل والتعارف ، وإن استخدامها فيكون مع الاصدقاء وأفراد العائلة هذا بالنسبة للبالغين ، أما الناشئة فغالبا ما تستخدم للترفية من خلال مواقع التواصل الاجتماعية والتعارف على اصدقاء جدد من شتى الجنسيات .

كما أشار تقرير إتحاد البرمجيات الترفيهية لعام ٢٠١١ (Gallagher , 2011) إلى أن الوالدين يرون أن ممارسة الالعاب الإلكترونية ينتج عنه أثارا إيجابية وذلك كما يلي

١- ٦٨% من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يوفر محاكاة عقلية مثمرة

٢- ٥٧% من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في قضاء وقت أطول مع العائلة

٣- ٥٧% من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في التواصل مع الأصدقاء

أشارت (Mai , 2010) إلى أنه في ظل غيار أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الالكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك ، أدى هذه الى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن ، كما تسهم بعض الالعاب في تكوين ثقافة

مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة ، وتضيف Mai ,2010 بأن بعض الالعاب تدعو الى الرذيلة والترويج للافكار الاباحية الرخيصة التي تفسد عقول الاطفال والمراهقين على حد سواء.

كما ذكرت دراسة امريكية (نقلا عن : أبو جراح ١٤٢٥هـ) أن ممارسة الأطفال الألعاب الالكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الافكار والسلوكيات العدوانية عندهم ، وأشارت الدراسة أيضا الى ان هذه الالعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها ،.

كما اكدت دراسة سلفر (نقلا عن : ابو جراح ،١٤٢٥ هـ) أن العاب البلاستيشن يمكن أن تؤثر على الطفل فيصبح عنيفا ، فالكثير من ألعاب (القاتل الاول) الموجودة في البلايستيشن تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه ، فهنا يتعلم الطفل ثانية أن القتل شيء مقبول وممتع.

منهجية الدراسة

٣-١- مقدمة

يتناول هذا الفصل إيضاحا لمنهج الدراسة الذي اتبعه الباحث ، وكذلك تحديد مجتمع وعينة الدراسة كما يتطرق لأداة الدراسة ، والإجراءات التي تم إتباعها والتحقق من صدقها وثباتها ويبين كيفية تطبيق الدراسة ميدانيا وأساليب المعالجة التي تم استخدامها لمعالجة بيانات الدراسة وذلك على النحو التالي

٣-٢- نوع ومنهج الدراسة

دراسة وصفية مستخدمة منهج المسح الاجتماعي ، تنتمي هذه الدراسة الى الدراسات الوصفية التحليلية حيث أنها تفيد في وصف الظاهرة موضوع الدراسة ، حيث أن الدراسات الوصفية تهتم بدراسة ووصف الظواهر الإنساني والمشكلات الاجتماعية (عبيدات ،١٩٩٨م ، ١٧٩) والتي تمثل بالنسبة للدراسة أثر مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط بمتوسطة السيح.

المنهج المناسب لهذه الدراسة هو المنهج الوصفي التحليلي ، وذلك لملائمته لطبيعة مشكلة الدراسة ، والذي يعرفه صبيني بأنه " المنهج الذي يعبر عن الظاهرة الاجتماعية المراد دراستها كما توجد في الواقع تعبيرا كميا وكيفيا " (صبيني .١٩٩٤م:٩٩)

من خلال المسح الاجتماعي بالعينة " يقوم الباحث بجمع معلومات وبيانات عن ظاهر ما ، أو واقع ما ، وذلك بقصد التعرف على الظاهرة التي يدرسها وتحديد الوضع الحالي لها ، والتعرف على جوانب القوة والضعف فيه من أجل معرفة مدى صلاحية هذا الوضع ، أو مدى الحاجة لإحداث تغييرات جزئية أو إساسية فيه " (عبيدات ،١٩٩٨م ص ٢٣٧)

ولا يقتصر المنهج الوصفي التحليلي كما يؤكد جابر " على جمع البيانات وتبويبها ، وإنما يمضي الى ما هو أبعد من ذلك ، لأنه يتضمن قدرا من التفسير لهذه البيانات ، فعليه البحث لا تكتمل حتى تنظم هذه

البيانات ، وتحلل ، وتستخرج منها الاستنتاجات ذات الدلالة والمغزى بالنسبة للمشكلة المطروحة للبحث " . (جابر ،١٩٩٢م: ص ١٣٤)

والبحث الوطفي كما يعرفه العساف (١٤٢٦ هـ) هو " ذلك النوع من البحوث الذي يتم بواسطة استجواب جميع أفراد مجتمع البحث ، أو عينة كبيرة منهم ، وذلك بهدف وصف الظاهرة المدروسة من طبيعتها ودرجة وجودها " . (العساف ،١٤١٦هـ : ص ١٩١)

ارتكزت هذه الدراسة على استخدام منهج المسح الاجتماعي بالعنية حيث أن هذا المنهج يهتم بوصف الظاهرة ويهتم بدراسة العلاقات الإنسانية (عبيدات ،١٩٩٨ م ،١٨٣) وهو يعتبر من أنسب المناهج لدراسة مواقع التواصل الاجتماعي والالعاب على الالكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط ، وقد تم اختيار المنهج بناءا على الاعتبارات التالية :

-أن هذا المنهج يعتمد على أدوات وأساليب البحث العلمي

-يمكن تعميم نتائج هذا المنهج على أكبر عدد ممكن من المبحوثين

وبذلك هو منهج يناسب الدراسة الحالية التي تهدف الى الوقوف على أثر مواقع الاجتماعي والألعاب الألكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط بمتوسطة السيح بالخرج ، ويعتمد على جمع البيانات والمعلومات من خلال أداة البحث ، ومن ثم تبويبها ، ومن ثم تحليلها واستخلاص النتائج وتفسيرها ، بهدف التوصل الى مجموعة من التوصيات والمقترحات المستقبلية

-الشعور بمشكلة البحث وجمع معلومات وبيانات تساعد على تحديدها

– تحديد المشكلة التي يريد الباحث دراستها وصياغتها بشكل سؤال محدد أو اكثر من سؤال (عبيدات،٢٠٠٢م ،٢٢٥)

٣–٣– مجتمع الدراسة

تكون مجتمع الدراسة من طلاب متوسطة السيح بالخرج . من طلاب الصف الثالث متوسط ، والبالغ عددهم ٧٠ طالب

٣–٤– عينة الدراسة

تم اختيار افراد العينة بطريقة عمدية حيث طبق الباحث أداة الاستبانة على كل مجتمع الدراسة

٣–٥– أداة الدراسة

تم استخدام أداة الاستبانة كوسيلة لجمع المعلومات وقسمت هذه الاداة الى قسم واحد تدور حول الاسئلة والمتغيرات الأساسية التي تحوي موضوع الدراسة وتكون من ٥٤ فقرة موزعة على المحاور التالية :

١– محور دور الأسرة في استخدام ابنائها لمواقع التواصل الاجتماعي وتقسيمها عدد(١٢) عبارة

٢– محور الأثار الايجابية لمواقع التواصل الاجتماعي وتقسيمها عدد (٩) عبارات

٣– محور الأثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي وتقسيمها عدد (٩) عبارات

٤- محور الأثار الايجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية وتقسيمها عدد (١٠) عبارات

٥- محور الأثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية وتقسيمها عدد (١٤) عباره

وقد تبنى الباحث في إعداده للإستبانه الشكل المغلق (Closed Questionnaire) الذي يحدد الاستجابات المحتملة لكل سؤال ، وقد تم استخدام مقياس ليكرت (Likert) وقسم هذا المقياس إلى أربعة فقرات ويقابل كل فقرة من فقرات المحاور السابقة قائمة تحتمل العبارات التالية :

(موافق بشدة – موافق – ارفض – ارفض بشدة)

وقد تم اعطاء كل عبارة من العبارات السابقة درجات لتتم معالجتها إحصائيا على النحو الآتي

موافق بشدة (٤) درجات ، موافق (٣) درجات ، أرفض (٢) درجتان ، أرفض بشدة (١) درجة واحدة .

٣-٦- صدق أداة الدراسة

صدق الاستبانة يعني التأكد من أنها سوف تقيس ما أعدت لقياسه (العساف ،٢٠٠٣ م، ص ٤٢٩) كما يقصد بالصدق " شمول الاستمارة لكل العناصر التي يجب أن تدخل في التحليل من ناحية ، ووضوح فقراتها ومفرادتها من ناحية ثانية ، بحيث تكون مفهومة لكل من يستخدمها " (عبيدات وآخرون ،٢٠٠٤م ، ص ١٧٩)

٣-٧-١ الصدق الظاهر للأداة

للتعرف على مدى صدق أداة الدراسة في قياس ما وضعت لقياس تم عرضها على عدد من المحكمين من أعضاء هيئة التدريس بجامعة سطام بن عبدالعزيز بالخرج ، من ذوي العلم والخبرة الذين طابقوا اسئلة الاستبيان مع الأهداف الموضوعة وقاموا بتعديل بعض الفقرات وإلغاء بعضها إلى أن ظهرت الاستبانة في صورتها النهائية ، حيث تم إجراء التعديلات في ضوء التوجهات التي اتفق عليها المحكمين على أداة الدراسة سواء بتعديل الصياغة أو حذف بعض العبارات أو تحديد مواضع الالتباس والضعف فيها أو إضافة عبارات جديدة

٣-٧-٢- صدق الاتساق الداخلي

قام الباحث بحساب الاتساق الداخلي لفقرات أداة الدراسة (الاستبانة) وذلك بحساب معاملات ارتباط بيرسون بين كل فقرة والدرجة الكلية للمحور التابعة لة .

والجدول التالي يوضح معاملات الارتباط بين كل فقرة من فقرات أداة الدراسة والدرجة الكلية لفقراتها ، والذي يبين أن معاملات الارتباط المبنية دالة عند مستوى دلالة (٠,٠٥) وبعضها دال عند مستوى (٠,٠١) ، لكل عبارة مع إجمالي المحور وذلك على النحو التالي :

معاملات ارتباط بيرسون للمحور الأول (دور الأسرة في استخدام ابنائها لمواقع التواصل الاجتماعي) بالدرجة الكلية للمحور

(الجدول رقم ١)

صدق الاتساق الداخلي لعبارات المحور الأول (دور الأسرة في استخدام ابنائها لمواقع التواصل الاجتماعي) بالدرجة الكلية للمحور

رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور	رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور
١	٠,٤٩٨**	٧	٠,٥٢٩**
٢	٠,٤٢٤**	٨	٠,٦٠٧**
٣	٠,٣١٦**	٩	٠,٦٦٣**
٤	٠,٤٨٤**	١٠	٠,٤٧٤**
٥	٠,٤٨٤**	١١	٠,٤٩٢**
٦	٠,٤٦٧**		

**دالة عند مستوى الدلالة ٠,٠١ فأقل

وتوضح بيانات الجدول (١) أن جميع معاملات الارتباط بين كل مفردة وإجمالي محورها كان دال إحصائيا عند مستوى دلالة (٠,٠١) مما يدل على صلاحية المقياس لإجراء العديد من التحليلات الاستدلالية عليه .

معاملات ارتباط بيرسون لعبارات المحور الثاني (الأثار الإيجابية لمواقع التواصل الاجتماعي من وجهة نظر طلاب الصف الثالث متوسط) بالدرجة الكلية للمحور

(الجدول رقم ٢)

صدق الاتساق الداخلي لعبارات المحور الثاني (الأثار الإيجابية لمواقع التواصل الاجتماعي من وجهة نظر طلاب الصف الثالث متوسط) بالدرجة الكلية للمحور

رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور	رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور
١	٠,٣١١**	٦	٠,٦٦٠**
٢	٠,٦٤٣**	٧	٠,٥٩١**
٣	٠,٧١٤**	٨	٠٧٢٣**
٤	٠,٥٧٢**	٩	٠,٦٨٢**
٥	٠,٥٦٨**		

**دالة عند مستوى الدلالة ٠,٠١ فأقل

وتوضح بيانات الجدول (٢) أن جميع معاملات الارتباط بين كل مفردة وإجمالي محورها كان دال إحصائيا عند مستوى دلالة (٠,٠١) مما يدل على صلاحية المقياس لإجراء العديد من التحليلات الاستدلالية عليه .

معاملات ارتباط بيرسون لعبارات المحور الثالث (الأثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي من وجهة نظر طلاب الصف الثالث متوسط) بالدرجة الكلية للمحور

(الجدول رقم ٣)

صدق الاتساق الداخلي لعبارات المحور الثالث (الأثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي من وجهة نظر طلاب الصف الثالث متوسط) بالدرجة الكلية للمحور

رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور	رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور
١	٠,٥٧٩**	٥	٠,٧٢١**
٢	٠,٧٢٣**	٦	٠,٨٢٦**
٣	٠,٧٠١**	٧	٠,٧٣٤**
٤	٠,٧٦٨**	٨	٠,٨١٩**

**دالة عند مستوى الدلالة ٠,٠١ فأقل

وتوضح بيانات الجدول (٣) أن جميع معاملات الارتباط بين كل مفردة وإجمالي محورها كان دال إحصائيا عند مستوى دلالة (٠,٠١) مما يدل على صلاحية المقياس لإجراء العديد من التحليلات الاستدلالية عليه .

معاملات ارتباط بيرسون لعبارات المحور الرابع (الأثار الايجابية لممارسة الألعاب الالكترونية من وجهة نظر طلاب الصف الثالث متوسط) بالدرجة الكلية للمحور

(الجدول رقم ٤)

صدق الاتساق الداخلي لعبارات المحور الرابع (الأثار الايجابية لممارسة الألعاب الالكترونية من وجهة نظر طلاب الصف الثالث متوسط) بالدرجة الكلية للمحور

رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور	رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور
١	٠,٦٧٨**	٦	٠,٦٠٧**
٢	٠,٥٧٥**	٧	٠,٦٢١**
٣	٠,٥٦٨**	٨	٠,٦٩٥**
٤	٠,٦٦٠**	٩	٠,٥٥٥**
٥	٠,٥٧١**	١٠	٠,٥٩٧**

**دالة عند مستوى الدلالة ٠,٠١ فأقل

يتبين من الجدول (٤) أن جميع معاملات الارتباط بين الفقرات وبين المحاور المكونة لها دالة جميعها عند مستوى (٠،٠١) فأقل ، مما يبين قوة معاملات الارتباط بين الفقرات وبين محاورها ، ويوضح صلاحية الاستبانة لتطبيق الميداني.

معاملات ارتباط بيرسون لعبارات المحور الرابع (الأثار السلبية لممارسة الألعاب الالكترونية من وجهة نظر طلاب الصف الثالث متوسط) بالدرجة الكلية للمحور

(الجدول رقم ٥)

صدق الاتساق الداخلي لعبارات المحور الرابع (الأثار السلبية لممارسة الألعاب الالكترونية من وجهة نظر طلاب الصف الثالث متوسط) بالدرجة الكلية للمحور

رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور	رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور
١	٠,٦٦٥**	٨	٠,٥٤٦**
٢	٠,٧٧٣**	٩	٠,٨٠٧**
٣	٠,٦٩١**	١٠	٠,٨٢٧**
٤	٠,٧٢٩**	١١	٠,٧٨٢**
٥	٠,٧٩٥**	١٢	٠,٧٤٠**
٦	٠,٧٩٩**	١٣	٠,٧٩٧**
٧	٠,٧٢٠**	١٤	٠,٢٥٧**

**دالة عند مستوى الدلالة ٠,٠١ فأقل

وتوضح بيانات الجدول (٥) أن جميع معاملات الارتباط بين كل مفردة وإجمالي محورها كان دال إحصائيا عند مستوى دلالة (٠,٠١) مما يدل على صلاحية المقياس لإجراء العديد من التحليلات الاستدلالية عليه .

٣-٨- ثبات أداة الدراسة

للتحقق من ثبات المقياس ومحاورة الفرعية تم استخدام معامل ألفا كرونباخ كما يلي

جدول (٦)

معامل ألفا كرونباخ لقياس ثبات أداة الدراسة

الرقم	المحور	معامل الثبات
١	دور الأسرة في استخدام ابنائها لمواقع التواصل الاجتماعي	٠,٧٦
٢	الأثار الإيجابية لمواقع التواصل الاجتماعي	٠,٨٤
٣	الأثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي	٠,٧٦
٤	الأثار الإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية	٠,٨٨
٥	الأثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية	٠,٩٤
٦	الثبات الكلي	٠,٩٢

من خلال النتائج الموضحه اعلاه يتضح أن ثبات جميع محاور الدراسة مرتفع حيث بلغت معاملات ثبات محاور الدراسة (٧٦% ، ٨٤% ، ٧٦% ، ٨٨%، ٩٤%) ،كما بلغ معامل الثبات الكلي (٩٢%) مما يدل على ثبات المحور وصلاحيته للتطبيق الميداني

٣-٨أساليب المعالجة الإحصائية

لتحقيق أهداف الدراسة وتحليل البيانات التي تم تجميعها ، فقد تم استخدام العديد من الأساليب الإحصائية المناسبة باستخدام الحزم الاحصائية للعلوم الاجتماعية **Statistical package for social sciences** والتي يرمز لها اختصارا بالرمز **SPSS**

وبعد ذلك تم حساب المقاييس الإحصائية التالية :

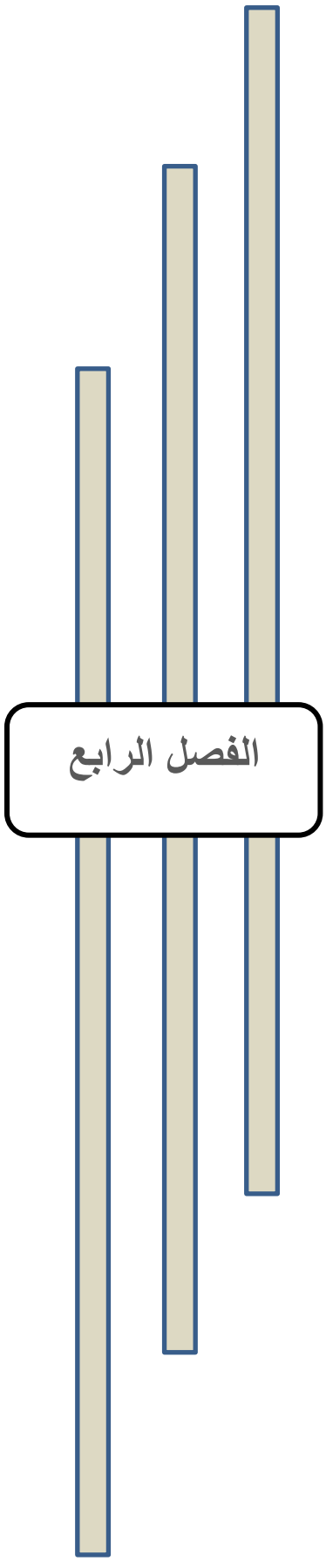
١-التكرارات والنسب المئوية

٢- المتوسط الحسابي

٣- الانحراف المعياري

٤- تم استخدام معامل ارتباط بيرسون لتحقق من صدق الاتساق الداخلي للأداة

٥-تم استخدام معامل ألفا كرونباخ للتحقق من ثبات أداة الدراسة



الفصل الرابع

عرض نتائج الدراسة وتحليلها وتفسيرها

يهدف هذا الفصل إلى الوقوف على النتائج التي توصلت إليها الدراسة ومناقشة نتائج التحليل الإحصائي ، كما يهدف هذا الفصل أيضا إلى إعطاء إجابات لتساؤلات الدراسة .

٤-١ السؤال الأول :

ما دور الأسرة في استخدام أبنائها لمواقع التواصل الاجتماعي

هدف السؤال الأول التعرف على دور الأسرة في استخدام ابنائها لمواقع التواصل الاجتماعي

للإجابة على هذا السؤال تم تحليل نتائج الاستبانة الخاصة بهذا الجزء وهو درجة دور الأسرة في استخدام أبنائها لمواقع التواصل الاجتماعي لكامل أفراد العينة ، وقسمت درجة الأهمية إلى أربعة مستويات أعطي كل مستوى درجة معينة ، فإذا كانت الاستجابة " موافق بشدة " أعطي هذا العنصر (٤) نقاط ، و (٣) نقاط " موافق " ، و (٢) نقطة " أرفض " ، ونقطة واحدة إذا رأي فرد العينة " أرفض بشدة "

ويعرض الجدول (٧) التكرارات والنسب المئوية لإجابة أفراد العينة على هذا الجزء من السؤال .

جدول (٧)

التكرارات والنسب المئوية لدور الأسرة في استخدام ابنائها لمواقع التواصل الاجتماعي

رقم العبارة	العبارة	التكرارات / النسب	درجة الموافقة				المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
			موافق بشدة	موافق	ارفض	ارفض بشدة			
١	اسرتي على علم باستخدامي لخدمات الانترنت ومواقع التواصل الاجتماعي	ك	٢٩	٣١	٦	٤	٣,٢١	٠,٨٣	١
		%	٤١,٤	٤٤,٣	٨,٦	٥,٧			
٨	ترسيخ القيم والمبادئ والأخلاق والقدوة الحسنة	ك	٣٣	٢٥	٥	٧	٣,٢٠	٠,٩٥	٢
		%	٤٧,١	٣٥,٧	٧,١	١٠,٥			
٦	مراقبة سلوكيات أبنائهم وتقويمها في الوقت المناسب	ك	١٥	٤٥	٤	٦	٢,٩٩	٠,٧٨	٣
		%	٢١,٤	٦٤,٣	٥,٧	٨,٦			
١١	المكاشفة من خلال التوعية الكاملة بمخاطرة المواقع واختراقها للخصوصية	ك	٢٢	٣٠	١١	٧	٢,٩٦	٠,٩٣	٤
		%	٣١,٤	٤٢,٩	١٥,٧	١٠,٠			
٥	توضح الأسرة أهمية الأنترنت ومزاياه وفوائده	ك	٢٣	٢٨	١١	٨	٢,٩٤	٠,٧٨	٥
		%	٣٢,٩	٤٠,٠	١٥,٧	١١,٤			
٩	يشاركني أفراد أسرتي في التواصل من	ك	٢٣	٢٥	١٠	١٢	٢,٨٤	١,٠٧	٦

	خلال مواقع التواصل الاجتماعي	%	٣٢,٩	٣٥,٧	١٤,٣	١٧,١		
٧	معرفة الأسرة للأصدقاء والمعارف تماما كما يتوقع منها معرفتهم في الواقع	ك	١٢	٣٥	١٧	٦	٢,٧٦	٠,٨٤	٧
		%	١٧,١	٥٠,٠	٢٤,٣	٨,٦			
٤	لا أطلع أي من أفراد أسرتي على كلمة سر أجهزتي	ك	٢١	١٩	١٢	١٨	٢,٦١	١,١٧	٨
		%	٣٠,٠	٢٧,١	١٧,١	٢٥,٧			
٣	يشرف أحد والدي أو كلاهما على طريقة استخدامي لخدمات الانترنت	ك	٢١	١٩	١٢	١٨	٢,٥٩	١,١٧	٩
		%	٣٠,٠	٢٧,١	١٧,١	٢٥,٧			
١٠	تحدد أسرتي ساعات معينة لاستخدام خدمات الانترنت	ك	١١	٢٧	١٤	١٨	٢,٤٤	١,٠٤	١٠
		%	١٥,٧	٣٨,٦	٢٠,٠	٢٥,٧			
٢	وسائل الاتصال الشخصية بعيدة عن رقابة الأسرة	ك	١١	١٥	٢٤	٢٠	٢,٢٤	١,٠٤	١١
		%	١٥,٧	٢١,٤	٣٤,٣	٢٨,٦			
المتوسط العام							٢,٨٢	٠,٥٠	

من خلال النتائج الموضحة أعلاه يتضح أن أفراد عينة الدراسة موافقين على أهمية دور الأسرة في استخدام أبنائها لمواقع التواصل الاجتماعي ، حيث بلغ متوسط استجابات أفراد عينة الدراسة لعبارات

محور دور الأسرة في استخدام أبنائها لمواقع التواصل الاجتماعي (٢,٨٢ من ٤,٠٠) وهو متوسط في الفئة الثالثة من فئات المقياس الرباعي من (٢,٥١ –٣,٢٥) ، والتي تشير إلى خيار (موافق) في أداة الدراسة ، مما يوضح أهمية دور الأسرة في استخدام أبنائها لمواقع التواصل الاجتماعي .

كما يتبين أن أفراد عينة الدراسة موافقين على العبارات التالية الأدوار الهامة التي تقوم بها الأسرة نحو استخدام أبنائها لمواقع التواصل الاجتماعي ، وفيما يلي أهم تلك الآثار من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة :

جاءت العبارة رقم (١) وهي (أسرتي على علم باستخدامي لخدمات الانترنت ومواقع التواصل الاجتماعي) في المرتبة (الأولى) من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها ، كأحد الأدوار الهامة التي تقوم بها الأسرة نحو استخدام أبنائها لمواقع التواصل الاجتماعي ، بمتوسط موافقة (٣,٢١ من ٤,٠٠)

جاءت العبارة قم (٢) وهي (ترسيخ القيم والمبادئ والأخلاق والقدوة الحسنة) في المرتبة (الثانية) من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها ، كأحد الأدوار الهامة التي تقوم بها الأسرة نحو استخدام أبنائها لموقع التواصل الاجتماعي ، بمتوسط موافقة (٣,٢٠ من ٤,٠٠)

جاءت العبارة رقم (٦) وهي (مراقبة سلوكيات أبنائهم ، وتقويمها في الوقت المناسب) في المرتبة (الثالثة) من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها ، كأحد الأدوار الهامة التي تقوم بها الأسرة نحو استخدام أبنائها لمواقع التواصل الاجتماعي ، بمتوسط موافقة (٢,٩٩ من ٤,٠٠).

كما يتبين أن أفراد عينة الدراسة يرفضون بعض الأدوار التي تقوم بها الأسرة نحو استخدام أبنائها لمواقع التواصل الاجتماعي وهي

العبارة رقم (٢) وهي (وسائل الاتصال الشخصية بعيدة عن رقابة الأسرة) بمتوسط موافقة (٢,٢٤ من ٤,٠٠) . بالإضافة الى العبارة رقم (١٠) وهي (تحدد أسرتي ساعات معينة لاستخدام خدمات الانترنت) بمتوسطة موافقة (٢,٤٤ من ٤,٠٠)

٤-٢- السؤال الثاني

ما الأثار الإيجابية لمواقع التواصل الاجتماعي

هدف السؤال الثاني التعرف على الأثار الإيجابية لمواقع التواصل الاجتماعي

للإجابة على هذا السؤال تم تحليل نتائج الاستبانة الخاصة بهذا الجزء وهو درجة الأثار الايجابية لمواقع التواصل الاجتماعي لكامل أفراد العينة ، وقسمت درجة الأهمية إلى أربعة مستويات أعطي كل مستوى درجة معينة ، فإذا كانت الاستجابة " موافق بشدة " أعطي هذا العنصر (٤) نقاط ، و (٣) نقاط " موافق " ، و (٢) نقطة " أرفض " ، ونقطة واحدة إذا رأي فرد العينة " أرفض بشدة "

ويعرض الجدول (٨) التكرارات والنسب المئوية لإجابة أفراد العينة على هذا الجزء من السؤال .

جدول (٨)

التكرارات والنسب المئوية للأثار الايجابية لمواقع التواصل الاجتماعي

رقم العبارة	العبارة	التكرارات النسب	درجة الموافقة				المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
			موافق بشدة	موافق	ارفض	ارفض بشدة			
٥	ساعدتني مواقع التواصل الاجتماعي في خلق تواصل مع اصدقائي	ك	٣٦	٢٥	٦	٣	٣,٣٤	٠,٨١	١
		%	٥١,٤	٣٥,٧	٨,٦	٤,٣			
٩	ساعدتني مواقع التواصل الاجتماعي على متابعة الاخبار الجديدة	ك	٣٦	٢٠	٧	٦	٣,٣١	١,١١	٢
		%	٥١,٤	٢٨,٦	١٠,٠	٨,٦			
٨	بفضل مواقع التواصل أصبح البعيد مسكنه من أصدقائي قريب مني	ك	٣٠	٢٧	٦	٦	٣,٢٤	١,٠٨	٣
		%	٤٢,٩	٣٨,٦	٨,٦	٨,٦			
٣	ساعدتني مواقع التواصل الاجتماعي في خلق تواصل مع اقاربي	ك	٣٣	٢٢	١٢	٣	٣,٢١	٠,٨٨	٤
		%	٤٧,١	٣١,٤	١٧,١	٤,٣			
٧	تساهم مواقع التواصل الاجتماعي في توفير وسائل متعددة للبحث	ك	٢٩	٢٦	١٠	٤	٣,٢٠	٠,٩٤	٥
		%	٤١,٤	٣٧,١	١٤,٣	٥,٧			

٤	تساعد مواقع التواصل الاجتماعي في خلق تواصل مع اصدقائي	ك	٢٤	٣٦	٦	٣	٣,١٦	٠,٧٧	٦
		%	٣٤,٣	٥١,٤	١٠,٠	٤,٣			
٦	ساهمت مواقع التواصل الاجتماعي في زيادة وعيي الوطني	ك	٢٢	٣٢	١١	٤	٣,٠٩	٠,٩١	٧
		%	٣١,٤	٤٥,٧	١٥,٧	٥,٧			
٢	ساهمت خدمات مواقع التواصل الاجتماعي في زيادة وعيي الديني	ك	٢١	٢٩	١٢	٧	٢,٩٦	٠,٨٨	٨
		%	٣٠,٠	٤١,٤	١٧,١	١٠,٠			
١	تسحين مستواي الدراسي باستخدامي لمواقع التواصل الاجتماعي	ك	٢٤	٢٦	١٠	١٠	٢,٩١	١,٠٣	
		%	٣٤,٣	٣٧,١	١٤,٣	١٤,٣			
المتوسط العام							٣,١٥	٠٥٨	

من خلال النتائج الموضحة أعلاه يتضح أن أفراد عينة الدراسة موافقين على الأثار الايجابية لمواقع التواصل الاجتماعي ، حيث بلغ متوسط استجابات أفراد عينة الدراسة لعبارات محور الأثار الايجابية لمواقع التواصل الاجتماعي (٣,١٥ من ٤,٠٠) وهو متوسط في الفئة الثالثة من فئات المقياس الرباعي من (٢,٥١ –٣,٢٥) ، والتي تشير إلى خيار (موافق) في أداة الدراسة ، مما يوضح الأثار الايجابية لمواقع التواصل الايجابي .

كما يتبين أن أفراد عينة الدراسة موافقين على العبارات التالية الأدوار الهامة للأثار الايجابية لمواقع التواصل الاجتماعي ، وفيما يلي أهم تلك الآثار من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة :

جاءت العبارة رقم (٥) وهي (ساعدتني مواقع التواصل الاجتماعي في خلق تواصل مع أصدقائي) في المرتبة (الأولى) من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها ، كأحد الأثار الايجابية لمواقع التواصل الاجتماعي ، بمتوسط موافقة (٣٤٢١ من ٤,٠٠)

جاءت العبارة قم (٩) وهي (ساعدتني مواقع التواصل الاجتماعي على متابعة الاخبار الجديدة) في المرتبة (الثانية) من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها ، كأحد الأثار الايجابية لمواقع التواصل الاجتماعي ، بمتوسط موافقة (٣,٣١ من ٤,٠٠)

جاءت العبارة رقم (٨) وهي (بفضل مواقع التواصل أصبح البعيد مسكنه من أصدقائي قريبا مني) في المرتبة (الثالثة) من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها ، كأحد الأثار الايجابية لمواقع التواصل الاجتماعي ، بمتوسط موافقة (٢,٢٤ من ٤,٠٠).

كما يتبين أن أفراد عينة الدراسة يرفضون بعض الأدوار التي تقوم بها الأسرة نحو استخدام أبنائها لمواقع التواصل الاجتماعي وهي

العبارة رقم (٢) وهي (ساهمت خدمات مواقع التواصل الاجتماعي في زيادة وعيي الديني) بمتوسط موافقة (٢,٩٦ من ٤,٠٠) . بالإضافة الى العبارة رقم (١) وهي (تحسين مستواي الدراسي باستخدامي لمواقع التواصل الاجتماعي) بمتوسطة موافقة (٢,٩١ من ٤,٠٠)

٤-٣- السؤال الثالث

ما الأثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي

هدف السؤال الثالث التعرف على الأثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي

للإجابة على هذا السؤال تم تحليل نتائج الاستبانة الخاصة بهذا الجزء وهو درجة الأثار الايجابية لمواقع التواصل الاجتماعي لكامل أفراد العينة ، وقسمت درجة الأهمية إلى أربعة مستويات أعطي كل مستوى درجة معينة ، فإذا كانت الاستجابة " موافق بشدة " أعطي هذا العنصر (٤) نقاط ، و (٣) نقاط " موافق " ، و (٢) نقطة " أرفض " ، ونقطة واحدة إذا رأي فرد العينة " أرفض بشدة "

ويعرض الجدول (٩) التكرارات والنسب المئوية لإجابة أفراد العينة على هذا الجزء من السؤال .

جدول (٩)

التكرارات والنسب المئوية للأثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي

رقم العبارة	العبارة	التكرارات	درجة الموافقة				المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		النسب	موافق بشدة	موافق	ارفض	ارفض بشدة			
٢	اكتسبت رموز كتابية خاصة بين الشباب	ك	١٨	٢٤	١٧	١١	٢,٧٠	١,٠٤	١
		%	٢٥,٧	٣٤,٣	٢٤,٣	١٥,٧			
١	تضعف وسائل الاتصال التركيز وتؤدي إلى التشتت	ك	٢٦	٢١	١٤	٩	٢,٩١	١,٠٤	٢
		%	٣٧,١	٣٠,٠	٢٠,٠	١٢,٩			
٥	بدون وجود مواقع تواصل اجتماعي تصبح الحياة مملة وكئيبة	ك	٢٥	١٥	١٢	٨	٢,٦٧	١,٢٤	٣
		%	٣٥,٧	٢١,٤	١٧,١	٢٥,٧			
٨	وسائل مواقع التواصل الاجتماعية تخترق خصوصية الأفراد (صور – معلومات – فيديو)	ك	٢٣	١٦	١٢	١٩	٢,٦١	١,٢٠	٤
		%	٣٢,٩	٢٢,٩	١٧,١	٢٧,١			
٦	تسبب مواقع التواصل الاجتماعي الى عزلتي وضعف تفاعلي مع المجتمع	ك	٢٤	١٤	١١	٢١	٢,٥٩	١,٢٤	٥
		%	٣٤,٣	٢٠,٠	١٥,٧	٣٠,٠			

٧	يتسبب طول مدة استخدامي مواقع التواصل الاجتماعي في مشاكل مع الوالدين	ك	١٩	١٥	٢١	٢,٤٦	١,١٨	٦
		%	٢٧,١	٢١,٤	٣٠,٠			
٤	المكان الذي استخدم فيه مواقع التواصل الاجتماعي منعزلا عن الاسرة	ك	٢١	١٤	١٠	٢٥	٢,٤٤	١,٢٥	٧
		%	٣٠,٠	٢٠,٠	١٤,٣	٣٥,٧			
٣	أضعفت مواقع التواصل الاجتماعي قدرتي على التعبير	ك	١٦	١٥	١٩	٢٠	٢,٣٩	١,١٣	
		%	٢٢,٩	٢١,٤	٢٧,١	٢٨,٦			
المتوسط العام							٢,٨٦	٠,٨٨	

من خلال النتائج الموضحة أعلاه يتضح أن أفراد عينة الدراسة موافقين على الأثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي ، حيث بلغ متوسط استجابات أفراد عينة الدراسة لعبارات محور الأثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي (٢,٨٦ من ٤,٠٠) وهو متوسط في الفئة الثالثة من فئات المقياس الرباعي من (٢,٥١ –٣,٢٥) ، والتي تشير إلى خيار (موافق) في أداة الدراسة ، مما يوضح لمواقع التواصل الاجتماعية الكثير من الآثار السلبية من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة

كما يتبين أن هناك تباين في آراء عينة الدراسة حول الآثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي ، ما بين موافقتهم على عدد من تثلك الأُثار ، ورفضهم لبعضها ، حيث تراوحت متوسطات موافقتهم على عبارات محور الآثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي ما بين (٢,٣٩ إلى ٢,٧٠)وهي متوسطات تقع ما بين

الفئتين الثانية والثالثة من فئات المقياس الرباعي ، والتي تشير إلى خيار (أرفض / موافق) على التوالي في أداة الدراسة .

وفيما يلي أهم تلك الآثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة :

جاءت العبارة رقم (٢) وهي (اكتسبت رموز كتابية خاصة بين الشباب) في المرتبة (الأولى) من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها ، كأحد الأثار االسلبية لمواقع التواصل الاجتماعي ، بمتوسط موافقة (٢,٧٠ من ٤,٠٠)

جاءت العبارة قم (١) وهي (تضعف وسائل الاتصال التركيز وتؤدي إلى التشتت) في المرتبة (الثانية) من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها ، كأحد الأثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي ، بمتوسط موافقة (٢,٩١ من ٤,٠٠)

جاءت العبارة رقم (٥) وهي (بدون وجود مواقع تواصل اجتماعي تصبح الحياة مملة وكئيبة) في المرتبة (الثالثة) من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها ، كأحد الأثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي ، بمتوسط موافقة (٢,٦٧ من ٤,٠٠).

كما يتبين أن أفراد عينة الدراسة غير موافقين على الآثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي ، والتي تمثلت في الاستخدامات التالية :

العبارة رقم (٣) وهي (أضعفت مواقع التواصل الاجتماعية قدرتي على التعبير) بمتوسط موافقة (٢,٣٩ من ٤,٠٠) . بالإضافة الى العبارة رقم (٤) وهي (المكان الذي استخدم فيه مواقع التواصل الاجتماعية اكون منعزلا عن الأسرة) بمتوسطة موافقة (٢,٤٤ من ٤,٠٠)

٤-٤- السؤال الرابع

ما الأثار الايجابية لممارسة الالعاب الالكترونية

هدف السؤال الثالث التعرف على الأثار الايجابية لممارسة الالعاب الالكترونية

للإجابة على هذا السؤال تم تحليل نتائج الاستبانة الخاصة بهذا الجزء وهو درجة الأثار الايجابية للالعاب الالكترونية لكامل أفراد العينة ، وقسمت درجة الأهمية إلى أربعة مستويات أعطي كل مستوى درجة معينة ، فإذا كانت الاستجابة " موافق بشدة " أعطي هذا العنصر (٤) نقاط ، و (٣) نقاط " موافق " ، و (٢) نقطة " أرفض " ، ونقطة واحدة إذا رأي فرد العينة " أرفض بشدة "

ويعرض الجدول (١٠) التكرارات والنسب المئوية لإجابة أفراد العينة على هذا الجزء من السؤال

جدول (١٠)

التكرارات والنسب المئوية للأثار الإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية

رقم السؤال	العبارة	التكرارات	درجة الموافقة				المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		النسب	موافق بشدة	موافق	ارفض	ارفض بشدة			
٩	ممارسة ألعاب الانترنت تسهم في تحسين وتعزيز التنسيق بين الحواس (حركات الاذن والعين واليد)	ك	٣٤	٢١	٨	٧	٣,١٧	٠,٩٩	١
		%	٤٨,٦	٣٠,٠	١١,٤	١٠,٠			
١	ممارسة ألعاب الانترنت تعد وسيلة لتكوين صداقات جديدة	ك	٣١	٢٢	٩	٨	٣,٠٩	١,٠١	٢
		%	٤٤,٣	٣١,٤	١٢,٩	١١,٤			
٢	ممارسة العاب الانترنت توفر بيئة تسمح للاعبين بالتألف مع الحاسب ومحو الأمية الحاسوبية	ك	٢٢	٣٥	٦	٧	٣,٠٣	٠,٩٥	٣
		%	٣١,٤	٥٠,٠	٨,٦	١٠,٠			
٤	لعب الأدوار في العاب الانترنت يساعد اللاعبين على تطوير إدارة وتنظيم المهارات	ك	٢١	٣٣	١٢	٤	٣,٠١	٠,٨٤	٤
		%	٣٠,٠	٤٧,١	١٧,١	٥,٧			
٥	توفر العاب الانترنت للاعبين فرصا لانجاز المهام من اجل اكتساب الخبرات والتقدم في المستويات	ك	١٨	٣٤	١٣	٥	٢،٩٤	٠,٨٥	٥
		%	٢٥,٧	٤٨,٦	١٨,٦	٧,١			
٦	ممارسة العاب الانترنت ينشط الدماغ ويزيد من ذكاء اللاعبين	ك	٢٣	٢٢	١٩	٦	٢,٨٩	٠,٩٧	٦
		%	٣٢,٩	٣١,٤	٢٧,١	٨,٦			
١٠	ممارسة العاب الانترنت تسهم في تحسين وتعزيز مهارات التحكم في الوقت	ك	٢٢	٢٥	١٢	١١	٢,٨٣	١,٠٤	٧
		%	٣١,٤	٣٥,٧	١٧,١	١٥,٧			

٨	تمكن العاب الانترنت اللاعبين من لعب الادوار وتقمص الشخصيات	ك	١٨	٢٦	١٧	٩	٢,٧٦	٠,٩٨	٨
		%	٢٥,٧	٣٧,١	٢٤,٣	١٢,٩			
٣	اللاعبون الذين يمارسون العاب الانترنت قد يقابل بعضهم البعض فيا لعالم الحقيقي لقضاء اوقات ممتعة	ك	٢٣	١٧	١٦	١٤	٢,٧٠	١,١٣	٩
		%	٣٢,٩	٢٤,٣	٢٢,٩	٢٠,٠			
٧	ممارسة ألعاب الانترنت تسهم في تحسين وتعززي التفكير المنطقي	ك	١٥	٢٩	١٣	١٣	٢,٦٦	١,٠٢	١٠
		%	٢١,٤	٤١,٤	١٨,٦	١٨,٦			
المتوسط العام							٢,٩٠	١,٠٤	

من خلال النتائج الموضحة اعلاه يتضح ان افراد عينة الدارسة موافقين على الآثار الايجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية ، حيث بلغ متوسط استجابات أفراد عينة الدراسة لعبارات محور الآثار الايجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية (٢،٩٠ من ٤,٠٠) وهو متوسط يقع في الفئة الثالثة من فئات المقياس الرباعي من (٢,٥١ –٣,٢٥) والتي تشير إلى خيار (موافق) في اداة الدراسة ، مما يوضح لمواقع التواصل الاجتماعية الكثير من الآثار الايجابية من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة .

كما يتبين أن هناك توافق في آراء عينة الدراسة ، حيث تراوحت متوسطات موافقتهم على عبارات محور الآثار الايجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية ما بين (٢,٦٦ إلى ٣,١٧) ، وهي متوسطات تقع جميعها في الفئة الثالثة من فئات المقياس الرباعي ، والتي تشير إلى خيار (موافق) في أداة الدراسة .

وفيما يلي أهم تلك الآثار الايجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة :

جاءت العبارة قم (٩) وهي (ممارسة ألعاب الانترنت تسهم في تحسين وتعزيز التنسيق بين الحواس (حركات الأذن والعين واليد)) في المرتبة (الأولى) من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها ، كأحد الأثار الايجابية لمواقع التواصل الاجتماعي ، بمتوسط موافقة (٣,١٧ من ٤,٠٠)

جاءت العبارة رقم (١) وهي (ممارسة ألعاب الانترنت تعد وسيلة لتكوين صداقات جديدة) في المرتبة (الثانية) من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها ، كأحد الأثار الايجابية لمواقع التواصل الاجتماعي ، بمتوسط موافقة (٣,٠٩ من ٤,٠٠).

جاءت العبارة رقم (٢) وهي (ممارسة العاب الانترنت توفر بيئة تسمح للاعبين بالتألف مع الحاسب ومحو الأمية الحاسوبية) في المرتبة (الثالثة) من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها ، كأحد الأثار الايجابية لمواقع التواصل الاجتماعي ، بمتوسط موافقة (٣,٠٣ من ٤,٠٠).

كما يتبين أن أفراد عينة الدراسة غير موافقين على الآثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي ، والتي تمثلت في الاستخدامات التالية :

العبارة رقم (١٠) وهي (ممارسة ألعاب الانترنت تسهم في تحسين وتعزيز مهارات التحكم في الوقت) بمتوسط موافقة (٢,٦٦ من ٤,٠٠) . بالإضافة الى العبارة رقم (٣) وهي (اللاعبون الذين يمارسون العاب الانترنت قد يقابل بعضهم البعض في العالم الحقيقي لقضاء أوقات ممتعة) بمتوسطة موافقة (٢,٧٠ من ٤,٠٠)

٤-٤- السؤال الخامس

ما الأثار السلبية لممارسة الالعاب الالكترونية

هدف السؤال الثالث التعرف على الأثار السلبية لممارسة الالعاب الالكترونية

للإجابة على هذا السؤال تم تحليل نتائج الاستبانة الخاصة بهذا الجزء وهو درجة الأثار السلبية للالعاب الالكترونية لكامل أفراد العينة ، وقسمت درجة الأهمية إلى أربعة مستويات أعطي كل مستوى درجة معينة ، فإذا كانت الاستجابة " موافق بشدة " أعطي هذا العنصر (٤) نقاط ، و (٣) نقاط " موافق " ، و (٢) نقطة " أرفض " ، ونقطة واحدة إذا رأي فرد العينة " أرفض بشدة "

ويعرض الجدول (١١) التكرارات والنسب المئوية لإجابة أفراد العينة على هذا الجزء من السؤال.

جدول (١١)

التكرارات والنسب المئوية للأثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي

رقم السؤال	العبارة	التكرارات	درجة الموافقة				المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		النسب	موافق بشدة	موافق	ارفض	ارفض بشدة			
٨	ممارسة العاب الانترنت قد تؤدي إلى المخاصمة بين اللاعبين	ك	٣٢	٢٤	٧	٧	٣,١٦	٠,٩٧	١
		%	٤٥,٧	٣٤,٣	١٠,٠	١٠,٠			
٢	قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي الى قصر النظر	ك	٢٩	٢٥	٩	٧	٣,٠٩	٠,٩٧	٢
		%	٤١,٤	٣٥,٧	١٢,٩	١٠,٠			
٣	بعض العاب الانترنت تحتوي على مشاهد غير محتشمة	ك	٣١	١٩	١٢	٨	٣,٠٤	١,٠٤	٣
		%	٤٩,٣	٢٧,١	١٧,١	١١,٤			
١	بعض العاب الانترنت تحتوي على مخالفات شرعية وعقدية	ك	٣٠	١٩	١٠	١١	٢,٩٧	١,١٠	٤
		%	٤٢,٩	٢٧,١	١٤,٣	١٥,٧			
١٢	ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي الى عزلة بعض اللاعبين عن بقية أفراد الاسرة	ك	٢٨	١٩	١٤	٩	٢,٩٤	١,٠٦	٥
		%	٤٠,٠	٢٧,١	٢٠,٠	١٢,٩			
٤	ممارسة العاب الانترنت قد تؤدي الى عدم اداء الصلاة في وقتها	ك	٢٥	٢٥	١١	٩	٢,٩٤	١,٠٢	٥
		%	٣٥,٧	٣٥,٧	١٥,٧	١٢,٩			
٦	ممارسة العاب الانترنت قد تؤدي الى ادمان الانترنت	ك	٢٤	٢٢	١٥	٩	٢,٨٧	١,٠٣	٦
		%	٣٤,٤	٣١,٤	٢١,٤	١٢,٩			

٥	بعض العاب الانترنت تشجع على العنف	ك	٢٦	١٩	١٢	١٣	٢,٨٣	١,١٢	٧
		%	٣٧,١	٢٧,١	١٧,١	١٨,٦			
٧	ممارسة العاب الانترنت قد تقود بعض اللاعبين الى التلفظ بعبارات غير لائقة	ك	٢٦	١٨	١٤	١٢	٢,٨٣	١,١١	٧
		%	٣٧,١	٢٥،٧	٢٠,٠	١٧,١			
١١	ممارسة العاب الانترنت قد تؤدي الى عدم الاستيقاظ والذهاب للمدرسة مبكرا	ك	٢٧	١٣	١٩	١١	٢,٨٠	١,١٢	٨
		%	٣٨,٦	١٨,٦	٢٧,١	١٥,٧			
١٣	ممارسة العاب الانترنت قد تؤدي الى زيادة المشاكل في المجتمع	ك	٢٦	١٦	١٦	١٢	٢,٨٠	١,١٢	٨
		%	٣٧,١	٢٢,٩	٢٢,٩	١٧,١			
٩	ممارسة العاب الانترنت قد تقلل من الوقت المخصص للدراسة	ك	٢٥	١٦	١٦	١٣	٢,٧٦	١,١٣	٩
		%	٣٥,٧	٢٢,٩	٢٢,٩	١٨,٦			
١٠	ممارسة العاب الانترنت قد تؤثر سلبا على الاداء الدراسي	ك	٢٦	١٥	١٣	١٦	٢,٧٣	٩!.١	١٠
		%	٣٧,١	٢١,٤	١٨,٦	٢٢,٩			
١٤	العاب الانترنت عديمة القيمة والفائدة	ك	٢٩	٦	١٠	٢٥	٢,٥٦	١,٣٤	١١
		%	٤١,٤	٨,٦	١٤,٣	٣٥,٧			
المتوسط							٢,٨٧	٠,٨١	

من خلال النتائج الموضحة أعلاه يتضح أن أفراد عينة الدراسة موافقين على سلبيات ممارسة ألعاب الانترنت ، حيث بلغ متوسط استجابات أفراد عينة الدراسة لعبارات محور سلبيات ممارسة الالعاب

الالكترونية ، حيث بلغ متوسط استجابات أفراد عينة الدراسة لعبارات محور سلبيات ممارسة الالعاب الالكترونية (٢,٨٧ من ٤,٠٠) وهو متوسط يقع في الفئة الثالثة من فئات المقياس الرباعي من (٢,٥١-٣,٢٥) ، والتي تشير الى خيار (موافق) في أداة الدراسة ، مما يوضح الكثير من سلبيات ممارسة الالعاب الالكترونية من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة .

وفيما يلي أهم تلك الآثار الإيجابية لمواقع التواصل الاجتماعي من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة :

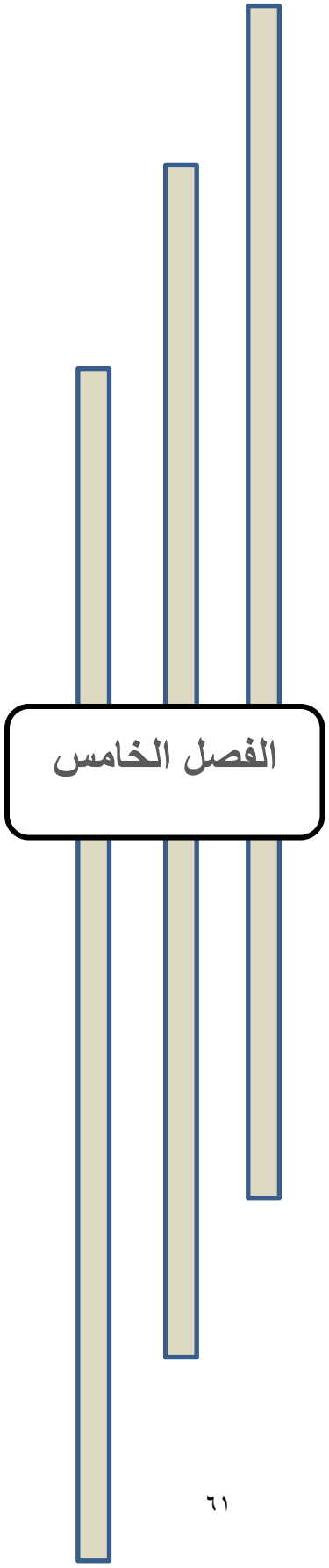
جاءت العبارة قم (٨) وهي (ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي الى المخاصمة بين اللاعبين)) في المرتبة (الأولى) من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها ، كأحد الأثار السلبية لممارسة الالعاب الالكترونية ، بمتوسط موافقة (٣,١٦ من ٤,٠٠)

جاءت العبارة رقم (٢) وهي (قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي الى قصر النظر) في المرتبة (الثانية) من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها ، كأحد الأثار السلبية لممارسة الالعاب الالكترونية ، بمتوسط موافقة (٣,٠٩ من ٤,٠٠).

جاءت العبارة رقم (٣) وهي (بعض العاب الانترنت تحتوي على مشاهد غير محتشمة) في المرتبة (الثالثة) من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها ، كأحد الأثار السلبية لممارسة الالعاب الالكترونية ، بمتوسط موافقة (٣,٠٤ من ٤,٠٠).

كما يتبين أن أفراد عينة الدراسة غير موافقين على الآثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي ، والتي تمثلت في الاستخدامات التالية :

العبارة رقم (١٤) وهي (ألعاب الانترنت عديمة القيمة والفائدة) بمتوسط موافقة (٢,٥٦ من ٤,٠٠) . بالإضافة الى العبارة رقم (١٠) وهي (ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤثر سلبا على الاداء الدراسي) بمتوسطة موافقة (٢,٧٣ من ٤,٠٠)



التوصيات والدراسات المقترحة

في هذا الفصل سيعرض الباحث أهم النتائج وأبرز التوصيات التي يقترحها فسيتناول أولا عرض للتوصيات ويلي ذلك البحوث المقترحة

٥-١ توصيات الدراسة

- **توعية الطلاب بأهمية موقع التواصل الاجتماعي ومزاياها وفوائدها وأضرارها**
- **توضيح الأضرار التي قد تعود على الطلاب من الإفراط في استخدام مواقع التوصل**
- **تنمية الوازع الديني والتنشئة الاجتماعية السليمة من قبل الأسرة**
- **توعية أولياء الأمور بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية**
- **إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة**

٥-٢ الدراسات المقترحة

- **أهمية أجراء دراسات مستقبلة شاملة لطلاب المدارس ، نظرا لانتشار استخدام مواقع التواصل الاجتماعي**
- **إجراء دراسات لتتبع مدى انتشار هذه التقنية ، وتحديد أكثر فئات المجتمع تأثرا بها**
- **دراسة البعد الأخلاقي لشبكات التواصل الاجتماعي ومدى تأثيرها على الشباب**

المراجع

- علي ،نبيل ، الثقافة العربية وعصر المعلومات ، رؤية المستقبل الخطاب الثقافي العربي ، عالم المعرفة ، عدد ٢٦٥ ،ص ٥٠١
- المجالي ، فايز .(٢٠٠٧م) . استخدام الانترنت وتأثيره على العلاقات الاجتماعية لدى الشباب الجامعي ،مجلة المنار ،مجلد ١٣ ، العدد٧ ،٢٠٠٧م بحث منشور.
- ابو جراح (١٤٢٥ هـ) طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا واخطار . المتميزة . العدد الثالث والعشرون . ذو القعدة ١٤٢٥
- الأحمري ، علي بن سعيد (٢٠١٢) ، معجم مقاييس اللغة تحقيق : عبدالسلام محمد هارون دار الكتب العلمية
- عوكي ، اوليغ (٢٠٠٩ م) ، فيسبوك للجميع دليل إلى التسلية والى الترويج للمشاريع على الفيس بوك ، بيروت : الدار العربية للعلوم

مراجع الانترنت

- الهدلق ، عبدالله . إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. www.alukah .net
- النفيعي ، منيف (٢٠٠٩ م) . سوق الألعاب الإلكترونية أرباح عالية رقم الدراسة ! البلاي ستيشن والجيم بوي أكثر مبيعا وأسعارها تصل إلى ١٧٠٠ ريال ، الثلاثاء ٢٧ محرم ١٤٢٦
- السعد . نورة (٢٠٠٥) . الخطر في العاب الفيديو للأطفال . جريدة الرياض . العدد ١٣٤٠٦ . الثلاثاء ٢٧ محرم ١٤٢٦
- غروسمان ، ديف نقلا عن (MAI,2010) سلبيات وايجابيات الالعاب الإلكترونية .
- أبو العينين ، علاء (٢٠١٠) . حياة أفضل بلا بلايستيشن

- الحضيف ، يوسف(٢٠١٠ م). هناك حياة افتراضية رائعة . جريدة الرياض العدد ١٥٢٢٦ ، الثلاثاء ١٦ ربيع أول ١٤٣١

- الخليفة ، هيه محمد . مواقع الشبكات الاجتماعية .. ماهي ؟ قاعة د. شوقي سالم ، المكتبة المركزية – جامعة حلوان . منتديات اليسير