

تاريخ الإرسال (2016-11-06)، تاريخ قبول النشر (2017-12-28)

د. أماني عبد التواب صالح حسن<sup>1</sup>\*

<sup>1</sup> مدرس الصحة النفسية، جامعة الأزهر، مصر.  
أستاذ مساعد، جامعة الأمير سطام بن عبد العزيز، السعودية.

\* البريد الالكتروني للباحث المرسل:

E-mail address: [rouzanrouzan@yahoo.com](mailto:rouzanrouzan@yahoo.com)

## تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الاطفال "دراسة وصفية تحليلية على اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية"

### الملخص:

هدفت الدراسة الحالية الى دراسة أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، وتكونت عينة الدراسة من (233) تلميذاً وتلميذة من تلاميذ المرحلة الابتدائية بست مدارس بمحافظة (الرياض، المدينة المنورة، الخرج)، وتم تطبيق أدوات الدراسة التي تمثلت في استبانة ممارسة الألعاب الالكترونية (من اعداد الباحثة)، ومقياس الذكاء اللغوي (من اعداد الباحثة) ومقياس الذكاء الاجتماعي (من اعداد الباحثة) على أفراد العينة، وقد توصلت النتائج الى عدم وجود فروق دالة احصائياً بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء اللغوي، بينما وجدت فروق دالة احصائياً بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء الاجتماعي لصالح الذين يمارسون، كما أوضحت النتائج عدم وجود فروق دالة احصائياً تعزي لمتغير الجنس بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي، بينما وجدت فروق دالة احصائياً تعزي لمتغير الجنس بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي، وأخيراً أظهرت النتائج عدم وجود فروق دالة احصائياً تعزي لمتغير المدينة بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على كلا من مقياس الذكاء اللغوي ومقياس الذكاء الاجتماعي، وخرجت الدراسة بمجموعة من التوصيات والمقترحات.

كلمات مفتاحية: الألعاب الالكترونية - الذكاء الاجتماعي - الذكاء اللغوي

## The effect of playing electronic games on the linguistic and social intelligence in children Descriptive Analytical study on middle childhood in Saudi Arabia"

### Abstract

The present study aimed to examine the impact of the practice of electronic games on the linguistic and social intelligence of children of middle childhood at Saudi Arabia, the study sample consisted of (233) pupils of the primary school students in six schools of the provinces (Riyadh, Madinah, Al-Kharj), was applied tools the study, which was to identify the practice of Electronic Games (prepared by the researcher), and the measure of linguistic intelligence (prepared by the researcher) and the measure of social intelligence (prepared by the researcher) on the respondents, The results showed that there were not statistically significant differences between who practicing the electronic games and those who do not practice on the linguistic intelligence scale, while found statistically significant differences between the respondents who are practicing the electronic games and those who do not practice on the social intelligence scale, Results showed that there were statistically significant differences attributed to sex between mean scores of respondents who engage in gaming on linguistic intelligence scale, While found statistically significant differences attributed to sex between mean scores of respondents who engage in gaming on the social intelligence scale and, finally, the results showed that there were statistically significant differences attributed to the city between the mean scores of respondents who engage in gaming on both linguistic intelligence scale and scale social intelligence.

Keywords: social intelligence - linguistic intelligence - Electronic Games

## المقدمة:

إن كثيراً من الأمور التي تحيط أطفالنا هي في نظرنا مجرد تسلية ليس لها بُعد آخر في منظورنا، دون التأمل في أبعادها الإيجابية والسلبية ومن أبرز هذه الأمور ألعاب الأطفال الحديثة، أو ما يعرف باسم الألعاب الإلكترونية والتي أفتتن بها أطفالنا بل وشبابنا أيضاً.

ولم يكن غريباً أن يجذب الأطفال لهذه الألعاب، على حساب الألعاب الأخرى، لاسيما مع انتشار الحاسوب بصورة كبيرة جداً في العالم العربي، وأصبحت هذه الألعاب تحتل مكانة بارزة في مجتمعاتنا نتيجة لانتشارها الواسع ونموها الملحوظ حيث أصبحت الأسواق تعج بمختلف أنواع هذه الألعاب التي دخلت معظم بيوتنا بل وأصبحت الشغل الشاغل والهاجس الأغلب لطفل اليوم ، فالطفل في هذه المرحلة لا يعرف للهدوء والسكينة سبيلاً بل هو في حاجة الى اللعب المستمر، فهو يتفاعل مع الشاشات الإلكترونية مراقباً ومنفعلاً معها 0

وأصبح اللعب أسهل من السابق فالفرد لا يحتاج الى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب، كما أن الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل استخداماً الى حد ما مما ساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب ، كما أنها نجحت لكونها وسيلة ترفيهية تتيج للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر أو مسؤولية أو عقاب، فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة وكذلك الفشل من انجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل (مريم قويدر، 2012، 14).

وأصبحت الألعاب الإلكترونية تحتل مكانة بارزة في مجتمعنا الأسري، إذ لا يكاد يخلو منها بيت على امتداد الوطن العربي، وهي من أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر وتسمى أحياناً ألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلي ، وكلها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية (الغامدي، 2006:5).

وبهذا فقد شهد مفهوم اللعب عند الأطفال تغيراً ملموساً نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدتها العالم ، ففي حين ارتبط لعب الأطفال بتعالى صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالباً ما تكون حديقة المنزل، جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها ، وبات

مألوفاً مشهد الطفل الذي يجلس في يوم عطلة وحيداً أمام شاشة التلفاز وهو بملابس النوم التي لم يضطر لاستبدالها ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص الغضب وترميز أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر حيث انتقل اهتمام الصغار الى الألعاب الإلكترونية التي بدأت تجذبهم ذكوراً وإناثاً منذ سن الثالثة (مها حسني، 2007، 4).

وأشارت الدراسات الى أن الألعاب الإلكترونية تمارس من قبل الأولاد والبنات ولكن أثبتت العديد من الدراسات أن هناك فروقاً جندرية (النوع الاجتماعي) في كمية الوقت المصروف وتفضيلات كل منهم نحو نوعية هذه الألعاب . كما أشارت دراسات أجريت في ألمانيا الى وجود فجوة ما بين ألعاب الذكور والإناث 33% من الاناث يلعبن لعبة ذكور مرة على الأقل في الاسبوع مقارنة مع 51% من الذكور ، وأن 33% من الاناث يلعبن ألعاب فيديو او ألعاب حاسوبية مقارنة مع 54% من الذكور ، وأن 12% فقط من الاناث تهتم بألعاب الفيديو بشكل عام مقارنة ب 36% من الذكور (Al Mubireek. 2003).

وقد دعمت دراسة مأرب المولي، لميعة العبيدي (2012) هذا الكلام حيث هدفت الى معرفة اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الإلكترونية بالعراق ،وبعد تطبيق استبانة مكونة من (17) فقرة من اعداد الباحثين على عينة عددها (300) تلميذاً وتلميذة توصلت النتائج الى أن اتجاهات التلاميذ نحو الألعاب الإلكترونية كانت إيجابية ، كما أوضحت الدراسة عدم وجود فروق بين التلاميذ تعزي لمتغير الجنس.

ان هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال (ذكوراً وإناثاً) في اللعب بدأ يثير التساؤلات من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها المعرفية أو الانفعالية ، وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم بين العلماء ، وانقسم العلماء الى فريقين ما بين متفائلين للعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية وبين متشائمين ، وقد أقام كل من الفريقين وجهة نظره على أساس من الحجج والافتراضات التي لا يمكن تجاهلها (محمد الحيلة ، 2005، 4).

وحيث أن الذكاء الاجتماعي من الجوانب الهامة في الشخصية لكونه يرتبط بقدرة الفرد على التعامل مع الآخرين وعلى تكوين علاقات

اجتماعية ناجحة أي أنه بقدر ما يكون الشخص متمتع بالقدرة على التفاعل الاجتماعي وإقامة علاقة مع الآخرين بقدر ما يكون ذكياً (محمد الديب، 2004:35)

كما يُعد الذكاء اللغوي أحد أنواع الذكاءات المهمة، إذ يكون الفرد المتمتع بهذا النوع من الذكاء قادراً على التواصل الاجتماعي مع الآخرين عن طريق اللغة ، ويكون له أهمية قصوى في المجتمع الانساني لأنه يمتلك (جانب بلاغي للغة) أي القدرة على استخدام اللغة لإقناع الآخرين بسلوك معين و(أداة للتذكر) تعين المرء على تذكر المعلومات ، تتراوح بين قوائم الممتلكات، وقواعد لعبة ما، وبين ارشادات تساعد المرء على الاهتمام وطريقة الى اجراءات تشغيل جديدة، والجانب الأهم هو الدور التفسيري للغة، فكثير من التعلم والتعليم يتم من خلال اللغة، التي تزودنا بالمجازات والاستعارات التي لا غنى عنها لإطلاق تطوير علمي جديد (جاردنر ، 2004، 167).

تأسيساً على ما سبق ونظراً لأهمية وانتشار الألعاب الإلكترونية بجميع أنواعها في أوساط الأطفال في جميع بلدان العالم سواء العربية أو الغربية ولما لها من تأثير فعال في سلوك الأطفال لاعتمادها على الصوت والصورة والحركة والألوان ، وانطلاقاً من اهتمام علماء النفس والتربية بمرحلة الطفولة ودعماً للحاجة الى معرفة تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال بصفة عامة وعلى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بصفة خاصة ، فقد ارتأت الباحثة الكشف عن أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية.

### مشكلة الدراسة:

يعيش الأطفال في مجتمعاتنا النامية انفتاحاً معرفياً متنامياً وثورة تكنولوجية عارمة تروج لها أدوات الدعاية المنتشرة حول العالم دون التعرف على ايجابيات وسلبيات هذه التكنولوجيا. ومع الثورة التكنولوجية التي نعيشها وانتشار الحواسيب المكتبية والمحمولة وأجهزة الألعاب المختلفة مثل

فالألعاب الإلكترونية تعد من أكثر المغريات التي قدمها (الكومبيوتر) في تقنياته، والتي راحت تجذب الأطفال إليها، وتدفعهم إلى اللعب المتواصل في ميدانها، وقضاء الأوقات الطويلة في ممارسة هذا اللعب كيفما شاء الطفل، وبشتى أصناف الألعاب وأشكالها بحرية تامة، تتيح للطفل إغناء حاجته وميوله من هذه الألعاب، التي تدفعه إلى اكتشاف قدراته وتدريب مهاراته في اللعب، واكتساب المزيد من الخبرات التي تنتجها الألعاب عبر (الكومبيوتر)

وبقدر ما يلعب الفرد ويتواصل ترفيهياً مع مواقع الألعاب المختلفة عبر الشبكة، بقدر ما ينغلق في فضاء اللعب، وينعزل أمام شاشة الكمبيوتر عن أقرب الناس إليه فهل تستطيع اللعبة الإلكترونية في ظل تخطيها لحواجز الزمان والمكان، أن تتأكد كنظام تواصل إنساني، يقرب الفرد من واقع انتمائه الثقافي والاجتماعي الأصلي ويكسبه مهارات التواصل الاجتماعي واللغوي؟

أم أننا إزاء أزمة حقيقة للتواصل، تتحول بمقتضاها للعبة الإلكترونية إلى أداة لتعميق الاغتراب ووسيلة للانزواء والانطواء من خلال إبعاد اللاعب عن ذاته وواقعه، وذلك لأن أغلب الخطابات التي تدور بين اللاعبين أثناء ممارستهم لألعاب القتل والمغامرة، تتجه إلى التعبير عن الانتماء إلى جماعات اجتماعية جديدة ليست لها وجوداً حقيقياً في الواقع، الأمر الذي جعل الباحثة تهتم بما للألعاب الإلكترونية من تأثير على بعض العمليات المعرفية (الذكاء اللغوي والاجتماعي) لدى اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة

س10: هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي تعزي لمتغير مستوى تعليم الام؟

س11: هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي تعزي لمتغير مستوى تعليم الام؟

### أهمية الدراسة:

نظراً لأهمية وانتشار وسائل التكنولوجيا السمعية والبصرية بصفة عامة وانتشار الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة في أوساط الأطفال في جميع بلدان العالم سواء العربية أو الغربية ومنها المملكة العربية السعودية ، ولما لها من آثار ايجابية وسلبية على الأطفال ، وانطلاقاً لما يوليه علماء النفس والمربين والباحثين في علوم التربية من اهتمام بالحالة النفسية والسمات السلوكية لمرحلة الطفولة ، ودعماً للحاجة الى معرفة أثر الألعاب الإلكترونية والمحوسبة والشبكية على الاطفال بالدول العربية لحسم النقاش حول أثر هذه الألعاب على بعض العمليات المعرفية والعقلية، وفي ظل ندرة دراسة هذا الموضوع في الدول العربية رغم أهميته والزامية دراسته ، فقد حاولت الباحثة الكشف عن تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الطفل في مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية .

### أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية الى:

- التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء الاجتماعي لدى أطفال مرحلة الطفولة الوسطى بالمملكة العربية السعودية.

- التعرف عن تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي لدى أطفال مرحلة الطفولة الوسطى بالمملكة العربية السعودية.

- الكشف عن الفروق في مستوى الذكاء الاجتماعي لدى الأطفال تعزي لمتغير ( الجنس ، المدينة ،تعليم الاب والام).

- الكشف عن الفروق في مستوى الذكاء اللغوي لدى الأطفال تعزي لمتغير ( الجنس ، المدينة ،تعليم الاب والام).

- الخروج ببعض التوصيات لتقنين ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية والاستفادة من ايجابياتها والحد من مخاطرها.

ومن هنا تتبلور مشكلة الدراسة الحالية في التساؤل الرئيسي التالي:

س هل يوجد لممارسة الألعاب الالكترونية تأثير على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية؟

### وتتفرع منه التساؤلات الفرعية الآتية:

س1: هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية وأفراد العينة الذين لا يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي؟

س2: هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية وأفراد العينة الذين لا يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي ؟

س3: هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي ودرجاتهم على مقياس الذكاء اللغوي؟

س4: هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي تعزي لمتغير الجنس؟

س5: هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي تعزي لمتغير الجنس؟

س6: هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي تعزي لمتغير المدينة؟

س7: هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي تعزي لمتغير المدينة؟

س8: هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي تعزي لمتغير مستوى تعليم الاب؟

س9: هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي تعزي لمتغير مستوى تعليم الاب؟

**حدود الدراسة :**

-**الحدود البشرية:** أجريت هذه الدراسة على (233 تلميذاً وتلميذة) من تلاميذ المرحلة الابتدائية .

-**الحدود الزمنية:** أجريت هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2015/2016

-**الحدود المكانية:** اقتصر اجراء هذه الدراسة على اثنتي عشرة مدرسة موزعة على ثلاث من مدن المملكة العربية السعودية (الرياض ، المدينة المنورة ، الخرج).

**مصطلحات الدراسة:**

-**الألعاب الالكترونية** " نشاط منظم يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب على الصعوبة ، يستمتع الطفل أثناء اللعب ويتفاعل بايجابية مع الكمبيوتر ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة أو العنف والقتال، والتوصل الى نتائج معززة" (مطاوع،19،2000)

ويعرفها (العناني،2002:18) بأنها " نوع من الأنشطة المحكمة الاطار لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وغالباً ما يشترك فيها اثنان أو أكثر للوصول الى أهداف سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين".

بينما يعرفها (ساليونيزمرمان،2004:86) بأنها " عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية "

كما يعرفها (عبد الله الهدلق،2012:2) بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هياكل الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Play station وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة palm devices).

ويعرفها (حسن منسي،2012:189) بأنها "نوع من الألعاب تظهر على شاشة الفيديو أو الحاسوب أو التلفاز يتمتع بلعبها الفرد ويرافقها حالة من التوتر والاضطراب والترقب والمتعة التي يعيش معها الفرد، ويمارس هذه اللعبة فرد واحد أو أكثر، ولها هدف معين وفيه بالنهاية فوز أو خسارة"

وتعرف الباحثة الألعاب الالكترونية "هى العاب رقمية يتم التعامل معها من خلال شاشات الحاسب ، التلفزيون ،الهواتف المحمولة، الاجهزة الكفية ، وتتميز بالعديد من المؤثرات السمعية والبصرية المشوقة ، وتخلق جواً من التفاعل الافتراضي بينها وبين اللاعب".

-**الذكاء الاجتماعي:** يعرفه ( أحمد الغول،1993:47) بأنه "القدرة على فهم مشاعر وأفكار الآخرين والتعامل مع البيئة بنجاح والاستجابة بطريقة ذكية في المواقف الاجتماعية وتقدير الشخص لخصائص الموقف تقديراً صحيحاً والاستجابة له بطريقة ملائمة بناء على وعيه الاجتماعي".

ويعرف كل من (ثائر غباري و خالد أبو شعير، 2010:200) الذكاء الاجتماعي بأنه " قدرة الفرد على تحقيق تواصل ناجح مع العالم الخارجي وعالمه الداخلي على أن لا يدع فرصة تمر أمامه دون أن يستثمرها في عملية تواصل".

ويعرفه (جابر عبد الحميد جابر، 2003:11) بأنه " القدرة على إدراك أمزجة الآخرين ومقاصدهم ودوافعهم ومشاعرهم والتمييز بينها ". وتعرفه الباحثة بأنه " تمتع الفرد بدرجة عالية من الوعي بذاته والآخرين، وقدرته على التواصل بأشكاله وصوره، وبناء الصداقات المتعددة وممارسة القيادة في المواقف الفردية ومع الزملاء .

التعريف الإجرائي للذكاء الاجتماعي "الدرجة الكلية التي يحصل عليها أي فرد من أفراد العينة على مقياس الذكاء الاجتماعي المستخدم في الدراسة الحالية"

-**الذكاء اللغوي** عرفه جارندر بأنه "الموهبة لتعلم واستخدام اللغات وتشمل القدرة الفعالة للتعبير عن النفس شفهاً أم كتابياً ولتذكر الأشياء ، ويظهر عند الكتاب والشعراء والمترجمين من الناس وذوي الذكاءات اللغوية العالية (جارندر،1983،129).

وتعرف الباحثة الذكاء اللغوي " القدرة على بناء وتركيب اللغة والتعرف على الصوتيات الخاصة بها ، والتعرف على معاني الكلمات ، والتواريخ ، والأحداث وحفظها بيسر وسهولة".

التعريف الاجرائي للذكاء اللغوي " الدرجة الكلية التي يحصل عليها أي فرد من أفراد العينة على مقياس الذكاء اللغوي المستخدم في الدراسة الحالية"



**الاطار النظري والدراسات السابقة:**

**أولاً: الألعاب الإلكترونية:** بدأ العمل في صناعة الألعاب الإلكترونية في نهاية القرن التاسع عشر وأصبحت منتشرة في عام (1981) وفقاً لدراسة الفسفوس (2004) وانتشرت الأجهزة الإلكترونية المشبعة بالألعاب المتنوعة في كثير من المنازل ومراكز الألعاب المختلفة، وازداد عدد المستخدمين لها ، وهذه الألعاب تعتمد على سرعة الانتباه والتركيز والتفكير ، ثم انتشرت في السنوات الأخيرة بيع الألعاب الإلكترونية المشبعة بالعنف والتي تستخدم لفترات طويلة ، مما تؤثر في كل مراحل النمو والتطور لدى الطفل وتترك آثار سلبية جداً على الأطفال.

وانتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشاراً واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً 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 حكراً على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار (عبد الله الهدلق:2012، 1)

هذا وقد انتشرت هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج منها حتى أصبحت جزءاً من غرفة الطفل ، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدماناً على ممارستها. وفي العطلة الصيفية يختار الأهل ، حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح أحدث ألعاب الحاسب والفيديو (أبو العينين:2010، 132).

وقد ذكر النفيعي (2009، 12) في تقرير له - نشر في صحيفة الاقتصادية السعودية بتاريخ 7-1-2009م - بأن حجم إنفاق الطفل السعودي على ألعاب الترفيه الإلكتروني يقدر بنحو 400 دولار سنوياً، وأكد على أن السوق السعودية تستوعب ما يقرب من 3 ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، منها عشرة آلاف لعبة أصلية والباقي تقليد، كما أن أسواق المملكة استوعبت حوالي مليون و800 ألف جهاز بلاي

ستيشن، وأن أكثر من 40% من البيوت السعودية يوجد لديها جهازاً واحداً على الأقل.

كما صرح McGonigal (2011، 43) بأن الأطفال الأمريكيون يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتاً طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي. وأنه بوصول الفرد الأمريكي سن الحادي والعشرين (21 سنة) فإنه سيكون أمضى عشرة آلاف (10000) ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن عدد الأمريكيين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يبلغ 170 مليون أمريكي.

في خضم هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية يتساءل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين وبالذات على الأطفال وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة الطفل وقيمته وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام ، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات، هذا وقد أجريت العديد من البحوث والدراسات التي تناولت

تأثيرات الألعاب الإلكترونية على لاعبيها.

وفي جميع أنحاء العالم تمت دراسة آثار الألعاب الإلكترونية على السلوك الانساني ، ففي دول الغرب كان التركيز على ألعاب العنف وتأثيراتها السلبية ، وفي اليابان كان التركيز على استخدام الألعاب الإلكترونية بصورة مكثفة لتنمية القدرات العقلية للأطفال ، وخلصت الدراسات الى أن التكنولوجيا ليست وحدها المسؤولة عن السلوك الانساني ولكن محتواها يقع عليه العبء الأكبر من تلك المسؤولية.

وقد أوضح المجدوب (2008، 3) أنه اذا وجدت ضوابط رقابية على الألعاب الإلكترونية تحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية وبإشراف تربوي لكان لها بعض الايجابيات بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيه جزءاً من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه، فيمارس ألعاباً شيقة كالألعاب الرياضية وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر وألعاب التفكير الابداعي .

وتدعم هذا الكلام زهراء عبد الرحمن (2009) في دراستها التي أجريت على عينة تمثلت في (32) طالباً وطالبة من المدارس النموذجية والحكومية للمستوى الأول ثانوي بولاية الخرطوم مستخدمة المنهج التجريبي بهدف معرفة أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية

الأجنبية ، مهارات التفكير الناقد ، ومهارات حل المشكلات. أما فيما يتعلق بالآثار السلبية فتم تصنيفها إلى ست فئات : أضرار دينية ، أضرار سلوكية وأمنية ، أضرار صحية ، أضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية ، وأضرار عامة.

#### إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية فهي تنمي الذاكرة وسرعة التفكير ، كما تطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يساهم في التآلف مع التقنيات الجديدة ، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف ، كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد ، وتحفز هذه الألعاب التركيز والانتباه ، وتنشط الذكاء ، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ، ليس هذا فحسب بل أيضاً تساعد على المشاركة. (الجارودي، 2011، 32)

كما يرى الانباري (2010) أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة ، منها الترويج عن النفس في أوقات الفراغ ، كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله ، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبدية. ومن إيجابياتها أيضاً أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

ويضيف الحضيف (2010، 111) إلى أن هذه البيئات تعمل على التواصل بين الأشخاص من مختلف بقاع العالم

وتمكنهم من التعرف إلى أصدقاء جدد كما تساهم في عملية الإبداع والابتكار بفضل الخاصية المتمثلة في توفير إمكانية بناء المجسمات وتجسيد الشخصيات باستخدام أدوات توفرها هذه العوالم الافتراضية لمستخدميها

وذهب أصحاب الاتجاه الإيجابي في نظرتهم للألعاب الإلكترونية إلى أنها تنمي المهارات الذهنية لدى الأطفال وهذا ما توصلت إليه الدراسة التي قاما بها مها الشحروري ومحمد الريماوي (2011) والتي هدفت إلى استقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التفكير وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. ولتحقيق هذا الهدف تم اختيار أفراد الدراسة (75) طالباً وطالبة ، قسموا إلى مجموعة تجريبية عدد أفرادها (36) طالباً وطالبة قسمت إلى مجموعتين فرعيتين مجموعة تلعب ألعاباً

القدرات العقلية للمرحلة الثانوية ، وقامت الباحثة بتطبيق أداة اختبار الذكاء العالي للسيد / محمد خيرى ، حيث توصلت نتائج الدراسة الى فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية القدرات اللفظية والحسية التجريدية.

ولهذا وفي ضوء دراسة تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال يمكن رصد اتجاهين بارزين ، يرى الأول منهما أن هذه الألعاب تؤثر بفعالية وإيجابية في تنمية بعض العمليات المعرفية حيث تعمل على تطوير وتنمية عمليات السرعة والانتباه والتركيز وحل المشكلات ، بينما يرى أنصار الاتجاه الثاني أن هذه الألعاب تعرض الأطفال لكثير من الأخطار كالضغط النفسي والعزلة الاجتماعية وبعض المشكلات الصحية.

#### إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية :

على الرغم من التوافق السائد بين مختلف الثقافات والمجتمعات البشرية في اعتبار اللعب رمزاً لحضارة الإنسان ودلالة على تميزه الثقافي والفكري ، فإن الفنون الحديثة للعب وممارساته عبر أجهزة الكمبيوتر قد ساهمت في بروز جدال فكري واسع محور ذلك الأثر الذي تتركه اللعبة الإلكترونية في زمننا الحاضر على النمو النفسي والاجتماعي لجمهور اللاعبين.

إن لهذه الألعاب مزايا عديدة على الفرد تتمثل في رفع درجات الإدراك والانتباه وإكساب الفرد مهارات التذكر والتوقع، وهي إيجابيات لا يمكنها أن تحجب عنا ما في هذه الألعاب من سلبيات ، قد تغطي على كل ما هو جديد ومفيد فيها.

تدعم هذا الكلام دراسة (عبد الله الهدلق 2012) التي هدفت إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. وتم إعداد استبانة مكونة من (71) فقرة طبقت على 359 طالباً. هذا وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة ، التحدي ، حب الاستطلاع ، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثراً إيجابياً مثل: تنمية مهارة البحث عن المعلومات ، مهارة الطباعة ، مهارة الكتابة ، مهارة اكتساب اللغات

3- 57% من الوالدين يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في التواصل مع الأصدقاء.

(Gallagher: 2011)

وأخيراً بالنسبة للدراسات التي تطرقت للإجابة عن «هل يستفيد الأطفال بأي شكل من الأشكال من الأوقات الطويلة التي يمضونها أمام الشاشة أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية؟» فمراجعة بعض الدراسات التي بحثت هذا الموضوع نجد أنها توصلت إلى أن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمخرجات المعرفية والتعليمية قد أسفرت عن نتائج متباينة ومتفاوتة، وأن من بين النتائج الإيجابية هو أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطاً، وأسهل انخراطاً في المجتمع ، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التكنولوجيا الحديثة ، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة ، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها ، كما أن ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت Games Online تحسن المهارات المعرفية

ومع ذلك ، فهناك أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتاً طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية ، ولاسيما ألعاب العنف ، فإن هذه يؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الأكاديمي في المدرسة ، وبالتالي حصولهم على تصنيفات أكثر سلبية من قبل المعلمين بالمقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعاباً أقل عنفاً أو لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الإطلاق (Anderson et al 2007) and (Walsh et al 2006).

#### سلبات الألعاب الإلكترونية :

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب نجد أن سلباتها أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية ، وتستخدم لفترات طويلة فتؤثر في كل مراحل التطور والنمو لدى الطفل ، وتترك آثاراً سلبية جداً على الأطفال والمراهقين.

ومن خلال الإطلاع على الأدبيات ذات العلاقة ، تمكنت الباحثة من تصنيف الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية كما يلي:

موجهة ومجموعة تلعب ألعاباً غير موجهة ، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها (39) طالباً وطالبة .تم إعداد بطايرتي ألعاب الكترونية ( ألعاباً موجهة ، ألعاباً غير موجهة) ، أظهرت نتائج الدراسة أن للألعاب الإلكترونية أثراً إيجابياً على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة. كما أظهرت أن للألعاب الإلكترونية أثراً على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة

وتشير العناني (2002، 19) الى الفوائد التي تقدمها هذه الألعاب للطفل وهي:-

-المساهمة في نمو الطفل معرفياً، اجتماعياً، انفعالياً وتطوير شخصيته بشكل عام

-تزويد الطفل بخبرات جديدة وتطوير خبراته القديمة وزيادة معرفته بالبيئة.

-زيادة الشعور بالبهجة والمتعة أثناء استخدام الطفل لهذه الأدوات. وكذلك ترى McGonigal (2011) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر، فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالإنجاز، وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة.

كما أشارت Allen (2010) الى بعض من إيجابيات الألعاب الإلكترونية وذلك كما يلي:

-تثير التأمل والتفكير.

- تشجع الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم.

-تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقية.

و أشار تقرير إتحاد البرمجيات الترفيهية لعام 2011م الى أن الوالدين يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه أثراً إيجابية وذلك كما يلي:

1- 68% من الوالدين يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يوفر محاكاة عقلية مثمرة.

2- 57% من الوالدين يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في قضاء وقت أطول مع العائلة.



**الاضرار الصحية:**

والصداع، كما أن اللعب بشكل متواصل لمدة طويلة دون انقطاع قد تصل إلى سبع ساعات قد يؤثر سلباً على خلايا المخ، وأنه كلما قلت مساحة شاشة التلفاز أو الحاسب زاد تركيز الشخص على الشاشة مما يرهق البصر ويسبب الصداع. كما أن الطريقة الخاطئة لجلوس الشخص أثناء لعبه، كأن يجلس متكناً وحال رقبتة سيء، قد يسبب الأذى له. كما أن جلوس اللاعب على جنبه بعد تناوله الطعام لأجل اللعب قد يؤثر على المعدة

**الاضرار العقلية:**

تسهم الألعاب الإلكترونية في تدمير قدرات العقل، بما فيها من منافسة وسرعة ومطاردة مثل سباق السيارات وألعاب الحرب والقتال. فقد وجد العلماء أن الألعاب السريعة (games action) تسهم فعلياً في تدمير بعض خلايا العقل خلال ثلاثة أشهر من الاستعمال، حيث أن لها تأثيراً على ثلاث قدرات أساسية للاستيعاب لدى الطفل، وهي : قدرة الانتباه ، والتركيز ، وقدرة التذكر ، عندما يلعب الطفل بمعدل عشرين دقيقة يومياً ، فهي تتعامل مع ذبذبات المخ، حيث إن للمخ ذبذبات ما بين 14 و28 ذبذبة في الثانية، لكن عندما تصل ذبذبات المخ إلى 28 ذبذبة في الثانية يكون المخ في أعلى قدراته. وعندما يعمل العقل عند هذه السرعة ما بين 5 و20 دقيقة، يبدأ يضعف لتعرضه للإرهاق، وهذا ينطبق عليه ما ينطبق على سرعات الجري، حيث إن المسافات القصيرة تحتاج إلى سرعة عالية، والعكس في السرعات الطويلة. ولكن ما يحدث للمخ أنه يعمل عند سرعات عالية لمسافات طويلة، وهذا يسهم في كسل المخ ما يزيد في عدم الاستيعاب لاحقاً.

فالألعاب الإلكترونية سبب أساسي في خمول العقل وليس دافعاً للذكاء فهي تراكم خبرات، فعندما يبلغ أعلى مرحلة في اللعبة، هذا ليس ذكاء، بل خبرة وتكرار ، وفي هذه الحالة يبدأ المخ في فقدان القدرة الذهنية والتركيز. وعلى سبيل المثال عندما نتحدث مع طفل يلعب لمدة سنة بالألعاب الإلكترونية تجده يفقد التركيز، ويصبح لديه تشتت وينتبه لأية حركة تدور حوله، حيث إنه يركز على جميع المنبهات، وفقد التركيز على المنبه الأساس فأصبح

تشير الأبحاث العلمية إلى أن حركة العينين تكون سريعة جداً في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية ؛ وهذا يزيد من فرص إجهادها ، كما أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الشاشات تؤدي إلى حدوث احمرار العين وجفافها ، وكذلك الزغلة ، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحياناً بالقلق والاكتئاب.

وقد توصل منسي (2019،2012) في دراسته التي هدفت الي التعرف على الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على اطفال محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية السعودية أن من أهمها : الخمول والكسل وانحناء الكتفين وضعف البصر والسمع وضعف المشاركة الجماعية لدى الطالب.

كما أشار آدمز أن الأطفال والشباب الذين تتراوح أعمارهم بين 8 و 18 سنة يمضون معظم أوقاتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من أي نشاط آخر باستثناء النوم (44.5 ساعة في الأسبوع). وهذا بدوره يؤدي إلى انخفاض النشاط البدني، ويوفر بيئة مثالية لزيادة الوزن والسمنة. (Adams، 2006)

كما تخبر إلهام حسني (2002)، أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس، في دراسة لها أنه على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العضلي والعظمي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضراراً بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لتثبيتهما بصورة مستمرة، وأضافت أيضاً أن من أخطارها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسر نتيجة لسرعة استخدام اليد وشد عضلات الرقبة وعظمة اللوح والجلسة غير السليمة وأخيراً يرى الانباري (2010) أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الشخصية في اليوم التالي، كما أنه يزيد من تعب الجسم

كما ذكرت مي (2010) أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم. فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاث مائة لعبة إلكترونية، وفي النتائج تم رصد مائتين وأثنين وعشرين (222) لعبة منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل .

وتوصل علي العيقوب ومنى يونس (2009) في دراستهما أن هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية وتنمية سلوك العنف لدى عينة من أطفال المرحلة الابتدائية في دولة الكويت ، وأن متوسط العنف يزداد بازدياد المرحلة العمرية للطفل كما توصل الباحثان الى أن هذه الألعاب قد تحمل في طياتها بعض الصور والأشكال المتناحرة والمتصارعة بالشكل السلبي والبعيدة عن ثوابت المجتمع وعن القيم والعادات والتقاليد الأصيلة والأفكار الإيجابية وأن الادمان على الألعاب الإلكترونية قد يؤدي الى التخلي عن الوظائف والواجبات الأخرى وقد تبرز ظواهر سلوكية غريبة حيث ينغزل الطفل لساعات طويلة عن العالم المحيط بهم مما يؤدي الى تقليص العلاقات الاجتماعية للطفل وعدم التكيف مع الآخرين وعدم فتح المجالات للحوار .

ودعم هذ الكلام عباس سיתי (2013) من خلال دراسته التي أجريت بالكويت وهدفت الى التعرف أسباب عزوف الطلاب عن الدراسة نتيجة ممارستهم الألعاب الإلكترونية ، حيث اوضحت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغيرات الدراسة المستقلة وهي : المنطقة التعليمية والصف الدراسي والعمر والجنس في ممارسة اللعب من ثلاث ساعات فأكثر باليوم الواحد ، وعدم رضى الوالدين بانشغال الأولاد باللعب على حساب الدراسة والاستذكار، وانشغال الطلبة بالحديث عن الألعاب الإلكترونية بالمدرسة بدلا من الحديث بشئون الدراسة ، وسرحان الطلبة والتفكير بهذه الألعاب وهم بالصف الدراسي ، وتأجيل حل الواجبات المنزلية من اجل ممارسة هذه الألعاب، وتقضيل ممارسة الألعاب على عملية المراجعة والاستذكار وانخفاض درجات المواد الدراسية بسبب ممارسة هذه الألعاب بنسبة وتقضيل اللعب الإلكتروني على قراءة الكتاب المدرسي .

مشتتاً لا يستطيع التركيز أكثر من 5 دقائق فقط. (عوض الأسمرى، 2014)  
**الاضرار الدينية:**

أشار الانباري (2010) إلى أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسببة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلباً على اللاعب أو المشاهد. كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد. كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

#### الأضرار السلوكية:

توصلت العديد من البحوث الأمريكية التي أجريت بهدف دراسة تأثير ألعاب الفيديو والتي منها (البلاي استشن) أنها تعرض على العنف وأنها أشد تأثيراً من أفلام العنف لأن الألعاب تفاعلية بينما دور المشاهد للأفلام سلبي. وقد وجد أن أغلب العاب الفيديو ، وأن درجة العنف يؤدي ما نسبته 50% منها في الحياة الطبيعية الى الوفاة أو الاصابة الخطيرة، وأن اللعب المتزايد لهذا النوع من الألعاب يؤدي الى العدوانية في التفكير والمشاعر والسلوك. كما أن هذا الألعاب تجعل مستخدميها أقل عناية وعطفاً على الآخرين. وق وجد في بعض الألعاب التي تصاحبها الموسيقى أن هناك تأثيراً سلبياً للموسيقى على أداء المستخدمين فهي تشوش على تركيزهم وتضعف من أدائهم (Yamada&others,2001,65)

وهذا ما توصلت اليه دراسة هند الرميان (2007) " ، التي هدفت الى دراسة العلاقة بين ممارسة لعبة Grand Theft Auto وبين السلوك العدواني ، وباستخدام المنهج الوصفي (السببي المقارن) لمعرفة العلاقة السببية بين ممارسة لعبة (GTA) وبين السلوك العدواني ، و مقياس تغريد الجليدان (1419هـ) ، توصلت النتائج إلى وجود علاقة بين ممارسة لعبة "Grand Theft Auto" وبين السلوك العدواني بأبعاده (العدوان على الآخرين ، العدوان على الذات ، العدوان على الممتلكات العامة ) .

**الأضرار الاجتماعية:**

أظهرت دراسة علمية أن الألعاب الإلكترونية لها أضرار كبيرة على عقلية الطفل، فقد يتعرض الطفل إلى إعاقة عقلية واجتماعية إذا أصبح مدمناً على ألعاب الكمبيوتر وما شابهها، وبينت الدراسة أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما

يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل. (مندور فتح الله، 2013)

كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته. كما أنها تصنع طفلاً أنانياً لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيراً ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه (أبو جراح، 2004).

بعد عرض بعض الآراء حول إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ترى الباحثة أنه في ظل التقدم التكنولوجي الهائل تعتبر الألعاب الإلكترونية -إذا تم تقنينها- مصدراً هاماً لتعليم الطفل حيث تعطي له فرصة التعامل مع التكنولوجيا الحديثة، وتعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها، وتشبع خيال الطفل بشكل كبير.

**ثانياً: الذكاء الاجتماعي:** يمتد مفهوم الذكاء الاجتماعي بأصوله إلى ثورندايك في كتابته المبكرة عام ( 1925 م ) عن الذكاء وخاصة تمييزه الشهير بين الذكاء الاجتماعي والميكانيكي والمجرد، وهو يعرف الذكاء الاجتماعي بأنه: "القدرة على فهم الرجال والنساء الفتيان والفتيات والتحكم فيهم، وإدارتهم بحيث يؤدون بطريقة حكيمة في العلاقات الإنسانية" (فؤاد أبو حطب، 1996، 408)

وفي موسوعة علم النفس والتحليل النفسي تم تعريف الذكاء الاجتماعي بأنه "القدرة على التصرف مع الناس بكياسة ولباقة". (المطيري، 2000، 9)

وفي إطار أنموذج " الذكاءات المتعددة عرف جاردرنر \*مسمي" ذكاء بين الشخصي الاجتماعي " على أنه مفهوم واسع نسبياً يشمل عدداً من القدرات أهمها ما يأتي:

(١) القدرة على استشفاف المشاعر الإنسانية، والدوافع، والحالة المزاجية والنفسية للآخرين.

(٢) القدرة على بناء العلاقات الناجحة مع الآخرين، وعلى العمل كعضو فاعل في فريق.

(3) القدرة على إبداء التعاطف تجاه الآخرين. ( ثابت، 2001، 23) **مكونات الذكاء الاجتماعي.**

يتكون الذكاء الاجتماعي من مجموعة من العناصر كما ذكرها (غباري، أبو شعيرة، 2010، 202) وهي على النحو التالي:

1. **تنظيم المجموعات:** تستلزم المهارة اللازمة للقائد، أن يبدأ بتنسيق جهود مجموعة مشتركة من الأفراد، هذه هي القدرة العقلية التي يتمتع بها المخرجون، أو منتجو الأعمال المسرحية، والعسكريون، ورؤساء المنظمات والوحدات المختلفة المؤثرون في العاملين معهم.

2. **الحلول التفاوضية:** موهبة الوسيط الذي يستطيع أن يمنع وقوع المنازعات أو يستطيع إيجاد الحلول للنزاعات التي تنشأ بالفعل، هؤلاء الوسطاء الذين لديهم هذه القدرة، يتفوقون في عقد الصفقات، وفي قضايا التحكيم، والتوسط في النزاعات، وفي السلك الدبلوماسي، أو في التحكيم القانوني.

3. **العلاقات الشخصية:** لا شك في أن موهبة بعض الناس هي موهبة تعاطف وتواصل، وهذا يسهل القدرة على المواجهة، أو التعرف على مشاعر الناس واهتماماتهم بصورة مناسبة، إنه فن العلاقات بين البشر.

4. **التحليل الاجتماعي:** القدرة على اكتشاف مشاعر الآخرين ببصيرة نافذة، ومعرفة اهتماماتهم ودوافعهم لمعرفة الناس، وكيف يشعرون بهم، هذه القدرة تؤدي إلى سهولة إقامة العلاقات الحميمة، والإحساس بالولائم.

وتوصلت نتائج دراسة أحمد إبراهيم وعبد الحميد حسن (٢٠٠٣) إلى أن الذكاء الاجتماعي لدى طلاب وطالبات الجامعة عبارة عن عامل كامن عام تنتظم حوله العوامل أو الأبعاد المشاهدة الستة التالية: الحكم في المواقف الاجتماعية، وفعالية الذات الاجتماعية، والمهارات

، ويعتقد ثلثا المشاركين في الدراسة أن الألعاب وطدت أو أضر العلاقة بين أفراد العائلة (مها الشحروري: 2008).

بينما يرى آخرون إلى أن هذه الألعاب تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل يقضي ساعات مع هذه اللعبة غير متواصل مع الآخرين، وبالتالي يخلق منه طفلاً منطوياً على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية والأدوار الاجتماعية التي سوف يتولاها مستقبلاً "أب ، أم ، مدرس....(أبو جراح: 2004).

ويدعم هذا الكلام عبد الرحمن (2011) في دراسته حول الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الإلكترونية على ثقافة الطفل المصري، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وتم تطبيق استبانة على (353) طفلاً من المرحلة الابتدائية ، وتوصلت الدراسة إلى أن الوسائط الإلكترونية تلعب دوراً كبيراً في تشكيل ثقافة الطفل المصري، وأنها فتحت مجالاً واسعاً للطفل لتنمية ثقافته الدينية إلا أنها في مقابل ذلك قد يتسبب سوء استخدام الأطفال للوسائط في بعض الانحرافات السلوكية والأخلاقية، أما بالنسبة للجانب الاجتماعي فإن الوسائط الإلكترونية وفرت للطفل فرصة غير مسبقة للتواصل والتعارف مع أصدقاء من مختلف الثقافات ، وفتحت مجالاً جديداً للحوار الأسري بين الطفل والوالدين لو أحسن الوالدين استغلالها بمشاركة الطفل للعب والتصفح.

كما أن من مظاهر تأثير الألعاب الإلكترونية على علاقة الأفراد بأنشطة اللعب بصورة عامة، الانتقال إلى صيغ اللعب المنفرد، الذي يضمن للاعب استمرارية اللعبة من جهة، والقدرة على تحقيق التفوق من جهة ثانية، ورغم أن اللعب الشبكي قد وفر إمكانيات جديدة للتفاعل الجماعي على الخط إلا أن تفاعلات الألعاب التقليدية تظل أكثر قدرة على المحافظة على حميمية الخطاب الإنساني المباشر والتواصل اللغوي المفيد والمقنع، بينما لا يركز اللعب الجماعي في الألعاب على الخط إلا على عنصر الخطاب بين اللاعبين كمكون أساسي لفضاء اللعب المشترك، بصرف النظر عن التهديدات الخطيرة لقيم التنافس النزيه والحوار البناء مع الآخر في إطار اللعب الجماعي عبر الشاشات فلم يعد التفاعل اللغوي بصيغته اللفظية والحركية التعبيرية المتنوعة، هو من يجمع اللاعبين ويدفعهم إلى خلق فضاءاتهم الخيالية الخاصة،

الاجتماعية ، والتعاطف ، وملاحظة سلوك الآخرين ، ومعرفة الحالة النفسية للمتكلم.

**ثالثاً: الذكاء اللغوي:** يعتقد (جاردنر) ان الذكاء اللغوي يكسب الطلبة قدرة لغوية تساعد على الطلاقة في التعبير بطرق مختلفة، وتحديد المصطلحات، اي التمكن من اللغة (جاردنر، ٢٠٠٤ ، 1) ويرى (الألفي، 2014) أن الذكاء اللغوي يقصد به القدرة على استخدام الكلمات بفاعلية سواء أكان ذلك شفويًا (رواية القصة ، الخطابة أو من خلال الكتابة (الشعر وبناء اللغة والصحافة ، وهذا النوع من الذكاء يتضمن القدرة على تركيب وبناء اللغة والتعرف على صوتيات اللغة والأبعاد العلمية لاستخدامات اللغة ويظهر الذكاء اللغوي في القدرة على إقناع الآخرين لكي يتصرفوا بطريقة معينة وفي شرح ونقل المعلومات والشخص الذكي لغويًا لديه قدرة متميزة على الحفظ حتى في المسائل الرياضية نجده يقوم بحفظها.

وقد حظى هذا النوع من الذكاءات بدراسات عديدة منها دراسة (بدح ، العنزي ، 2012) عن أثر مشاهدة البرامج الإعلامية في تنمية الذكاء اللغوي لدى الطلبة الموهوبين من وجهة نظر أولياء الأمور في المملكة العربية السعودية - الرسوم المتحركة انموذجاً ، تكونت عينة الدراسة من جميع الطلبة الموهوبين في الفئات العمرية (6-11) سنة في مدينة الرياض ، وأبرزت نتائج الدراسة أن مجال التوظيف اللغوي قد احتل المرتبة الأولى يليه المجال اللغوي الاجتماعي ثم مجال التفكير اللغوي الناقد، بينما جاء مجال التفكير اللغوي الإبداعي في المرتبة الأخيرة ، وأظهرت نتائج وجود فروق دالة إحصائية بين المتوسطات الحسابية لتقديرات أفراد العينة على مجالات أثر مشاهدة الرسوم المتحركة في تنمية الذكاء اللغوي لدى الطلبة الموهوبين تعزى لمتغير جنس الطفل عند جميع المجالات .

### الألعاب الإلكترونية بين العزلة الاجتماعية والتواصل الاجتماعي واللغوي:

أشارت بعض الدراسات إلى أن هذه الألعاب تعمل على توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء ، وتقترح الترويج لها كأداة لترابط الأسرة وكشف البحث الذي أجرته "جمعية برامج الكمبيوتر الترفيهية" أن 35% من الذين شملهم البحث أي واحد بين ثلاثة أولياء أمور لا يتوانون عن الانغماس في تلك الألعاب ، وأن 80% منهم يشاطرون الأبناء اللعب

|       |     |           |                            |
|-------|-----|-----------|----------------------------|
| 44.6  | 104 | ثانوي     | تعليم الام                 |
| 15.0  | 35  | غير متعلم |                            |
| 29.2  | 68  | جامعي     |                            |
| 38.2  | 89  | ثانوي     |                            |
| 32.6  | 76  | غير متعلم |                            |
| 49.4  | 115 | يمارس     | ممارسة الألعاب الالكترونية |
| 50.6  | 118 | لا يمارس  |                            |
| 100.0 | 233 | المجموع   |                            |

### أدوات الدراسة:

#### 1-مقياس الذكاء الاجتماعي: بعد مراجعة الادبيات ذات الصلة

بالذكاء الاجتماعي قامت الباحثة بتصميم هذه الأداة

مستقيدة مما ورد في بعض الدراسات السابقة، وتكون المقياس من

(20) فقرة يتم الاجابة عليها وفق المفتاح الثلاثي

(درجة كبيرة، درجة متوسطة، درجة قليلة)، وقامت الباحثة بعرض

المقياس على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة والتجربة في

مجال التربية وعلم النفس. هذا وقد طلبت الباحثة من المحكمين إبداء

آرائهم في فقرات المقياس من حيث وضوح العبارات من عدمها، ومدى

ملاءمتها لطبيعة الدراسة. وبعد الحصول على آراء المحكمين قامت

الباحثة بمراجعة الأداة بعد تحكيمها، وإجراء عددا من التعديلات

والإضافات التي اقترحتها المحكمون، ثم قامت بإخراجها بصورتها

النهائية.

#### جدول ( 2 ) معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة من عبارات

المقياس والدرجة الكلية للمقياس

| مستوى<br>الدلالة | معامل<br>ارتباط<br>العبارة<br>بالدرجة<br>الكلية | العبارة | مستوى<br>الدلالة | معامل<br>ارتباط<br>العبارة<br>بالدرجة<br>الكلية | العبارة |
|------------------|-------------------------------------------------|---------|------------------|-------------------------------------------------|---------|
| 0.01             | **0.606                                         | 11      | 0.011            | *0.252                                          | 1       |
| 0.01             | **0.471                                         | 12      | 0.030            | *0.216                                          | 2       |
| 0.01             | **0.308                                         | 13      | 0.01             | **0.398                                         | 3       |
| 0.01             | **0.613                                         | 14      | 0.01             | **0.600                                         | 4       |
| 0.01             | **0.477                                         | 15      | 0.214            | 0.125                                           | 5       |

الأمر الذي يجعله يفتقد أهم مهارات الذكاء اللغوي الذي يشير اليه (موسى الماموط، 51: 2008) بأنه قدرة الفرد على تناول ومعالجة واستخدام بناء اللغة ومعانيها في مهارات التعبير عن النفس أو في مخاطبة الآخرين.

ونخلص القول الى أن الألعاب الالكترونية ما هي الا لعبة كبقية الألعاب لها محاسنها وعليها عيوبها ، وأنه اذا ما تم استخدامها بشكل معتدل ومتوازن فهي بالتأكيد تقيّد بشكل كبير عقلية وتركيز الطفل وتكسبه مهارات متجددة في توجيهه

العقلي والفكري نحو البعد الزماني والمكان.

### إجراءات الدراسة:

**منهج الدراسة :** تعتبر هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التحليلية

التي تعتمد على جمع أكبر عدد ممكن من البيانات عن الظاهرة

لتشخيصها وإلقاء الضوء على جوانبها المختلفة في محاولة لفهمها

وتحليلها من أجل الوصول الى المبادئ والقوانين التي تتحكم في

الظواهر الاجتماعية والسلوكيات الانسانية ، ويعرفه (عطوي ،

٢٠٠٠، ١٧٣). بأنه اسلوباً من أساليب البحث يدرس الظاهرة دراسة

كيفية توضح خصائصها ، ودراسة كمية توضح حجمها، وتغيراتها

ودرجات ارتباطها مع الظواهر الأخرى.

**عينة الدراسة :** تم تطبيق الدراسة الحالية على عينة الدراسة تتراوح

أعمارهم بين (7:9) سنة وهو ما يقابل الصفوف

( الثاني، الثالث، الرابع) - لتمثل مرحلة الطفولة المتوسطة- في ست

مدارس إبتدائية وعددهم (233 تلميذاً وتلميذة) بمدن (الرياض-الخرج-

المدينة المنورة) في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي

2016/2015 هـ وذلك كما هم مبين بجدول (1)

جدول (1) التكرارات والنسب المئوية حسب متغيرات الدراسة

| النسبة | التكرار | الفئات  |            |
|--------|---------|---------|------------|
| 47.6   | 111     | ذكر     | الجنس      |
| 52.4   | 122     | انثى    |            |
| 43.3   | 101     | الرياض  | المنطقة    |
| 34.3   | 80      | المدينة |            |
| 22.3   | 52      | الخرج   |            |
| 40.3   | 94      | جامعي   | تعليم الاب |



|       |         |    |      |         |    |
|-------|---------|----|------|---------|----|
| 0.01  | **0.718 | 14 | 0.01 | **0.573 | 4  |
| 0.01  | **0.467 | 15 | 0.01 | **0.560 | 5  |
| 0.01  | **0.542 | 16 | 0.01 | **0.585 | 6  |
| 0.021 | *0.730  | 17 | 0.01 | **0.507 | 7  |
| 0.01  | **0.333 | 18 | 0.01 | **0.381 | 8  |
| 0.01  | **0.367 | 19 | 0.01 | **0.669 | 9  |
| 0.01  | **0.509 | 20 | 0.01 | **0.347 | 10 |

\*\* دالة عند مستوى 0.01

يتضح من الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية دالة احصائياً عند مستوى دلالة ( 0.01 ) بين جميع العبارات والدرجة الكلية للمقياس.

3- استبانة ممارسة الألعاب الالكترونية : قامت الباحثة باعداد استبانة ممارسة الألعاب الالكترونية بعد مراجعة الادبيات ذات الصلة بالألعاب الالكترونية بهدف الحصول على بيانات عن درجة ممارسة افراد العينة للألعاب الالكترونية ، وقد اشتملت الاستبانة على تعليمات عامة وبيانات أولية عن أفراد العينة ، وتكونت الاستبانة من (20) عبارة يتم الاجابة عليها وفق المفتاح الثلاثي (درجة كبيرة،درجة متوسطة،درجة قليلة) ،ثم تم عرض الأداة على مجموعة من الخبراء في مجال التربية وعلم النفس لإبداء آرائهم في العبارات من حيث وضوحها من عدمه، ومدى ملاءمتها لطبيعة وعينة الدراسة. وبعد الحصول على آراء المحكمين قامت الباحثة بمراجعة الاستبانة وإجراء عددا من التعديلات والإضافات التي اقترحتها المحكمون، ثم قامت بإخراجها بصورتها النهائية.

جدول ( 4 ) معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة من عبارات

المقياس والدرجة الكلية للمقياس

| العبارة | معامل ارتباط العبارة بالدرجة الكلية | مستوى الدلالة | العبارة | معامل ارتباط العبارة بالدرجة الكلية | مستوى الدلالة |
|---------|-------------------------------------|---------------|---------|-------------------------------------|---------------|
| 1       | **0.579                             | 0.01          | 11      | **0.565                             | 0.01          |
| 2       | **0.372                             | 0.01          | 12      | **0.601                             | 0.01          |
| 3       | **0.514                             | 0.01          | 13      | **0.569                             | 0.01          |
| 4       | **0.418                             | 0.01          | 14      | *0.218                              | 0.028         |
| 5       | 0.117                               | 0.242         | 15      | **0.736                             | 0.01          |
| 6       | **0.464                             | 0.01          | 16      | **0.603                             | 0.01          |

|       |         |    |      |         |    |
|-------|---------|----|------|---------|----|
| 0.01  | **0.354 | 16 | 0.01 | **0.285 | 6  |
| 0.021 | *0.230  | 17 | 0.01 | **0.480 | 7  |
| 0.01  | **0.537 | 18 | 0.01 | **0.628 | 8  |
| 0.01  | **0.399 | 19 | 0.01 | **0.646 | 9  |
| 0.178 | 0.135   | 20 | 0.01 | **0.462 | 10 |

\*\* دالة

\* دالة عند مستوى 0.05

عند مستوى 0.01

يتضح من الجدول السابق عدم وجود علاقة ارتباطية بين درجة العبارة ( 5، 20 ) والدرجة الكلية للمقياس لذا تم حذفها. وصار المقياس يتكون من (18 عبارة) في صورته النهائية.

2-مقياس الذكاء اللغوي : بعد مراجعة الادبيات ذات الصلة بالذكاء اللغوي قامت الباحثة بتصميم هذه الأداة مستفيدة مما ورد في بعض الدراسات السابقة، وتكون المقياس من (20) فقرة، وقامت الباحثة بعرض المقياس على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة والتجربة في مجال التربية وعلم النفس. هذا وقد طلبت الباحثة من المحكمين إبداء آرائهم في فقرات المقياس من حيث وضوح العبارات من عدمها، ومدى ملاءمتها لطبيعة الدراسة. وبعد الحصول على آراء المحكمين قامت الباحثة بمراجعة الأداة بعد تحكيمها، وإجراء عددا من التعديلات والإضافات التي اقترحتها المحكمون، ثم قامت بإخراجها بصورتها النهائية.

جدول ( 3 ) معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة من عبارات

المقياس والدرجة الكلية للمقياس

| العبارة | معامل ارتباط العبارة بالدرجة الكلية | مستوى الدلالة | العبارة | معامل ارتباط العبارة بالدرجة الكلية | مستوى الدلالة |
|---------|-------------------------------------|---------------|---------|-------------------------------------|---------------|
| 1       | **0.483                             | 0.01          | 11      | **0.436                             | 0.01          |
| 2       | **0.497                             | 0.01          | 12      | **0.267                             | 0.01          |
| 3       | **0.534                             | 0.01          | 13      | **0.608                             | 0.01          |

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية وأفراد العينة الذين لا يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي، ولبيان الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام اختبار "ت"، والجداول أدناه توضح ذلك.

**جدول (6) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" لأثر ممارسة الألعاب الالكترونية**

| على الذكاء الاجتماعي |       |                 |                   |          |              |                  |
|----------------------|-------|-----------------|-------------------|----------|--------------|------------------|
| الذكاء الاجتماعي     | العدد | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة "ت" | درجات الحرية | الدالة الإحصائية |
| يمارس                | 115   | 2.35            | .240              | 7.204    | 231          | .000             |
| لا يمارس             | 118   | 2.15            | .174              |          |              |                  |

يتبين من الجدول (6) وجود فروق ذات دلالة إحصائية [ ] =

0.05) تعزى لأثر ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء الاجتماعي وجاءت الفروق لصالح اللذين يمارسون الألعاب الالكترونية. ويمكن تفسير ذلك حيث أن الألعاب الالكترونية تصنف على أنها ألعاباً تؤدي الى التفاعل مع الجهاز والقيام بنشاط عقلي وإطلاق الخيال وليس مجرد مشاهدة سلبية ، فهي تزود اللاعبين بالأهداف القصصية مستخدمة في ذلك وسائل تأثير خاصة صوتية ومرئية ، حيث توصلت دراسة مها حسنى (2011) إلى أن الألعاب الالكترونية تعطي الطفل المجال لممارسة المهارات ، فهناك أمر يجري دائماً في اللعبة من مثل التخطيط ، اتخاذ القرار وتحمل المسؤولية والثقة والقيادة وهي كلها مهارات تنمي الذكاء الاجتماعي لدى الطفل ، من ناحية أخرى، يمكن رد هذه النتيجة إلى طبيعة اللعب في هذه المرحلة العمرية - مرحلة الطفولة المتوسطة- حيث يطلق عليه (اللعب التعاوني) ، فالطفل حين يلعب غالباً لا يكون وحيداً ، كما أنه لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها ، وأحياناً اللجوء إلى المجالات المتخصصة بالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج إلى إقامة الحجج وطرح الأسئلة والحصول على شروحات وتبادل المعلومات. وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة حتى وإن كان الأهل لا يلاحظونها ، وهذه النتيجة تتفق مع ما ذهب إليه أصحاب

|    |         |      |    |         |       |
|----|---------|------|----|---------|-------|
| 7  | **0.528 | 0.01 | 17 | *0.566  | 0.021 |
| 8  | **0.607 | 0.01 | 18 | **0.612 | 0.01  |
| 9  | **0.422 | 0.01 | 19 | **0.556 | 0.01  |
| 10 | **0.503 | 0.01 | 20 | **0.608 | 0.01  |

\* دالة عند مستوى 0.05  
\*\* دالة عند مستوى 0.01

يتضح من الجدول السابق عدم وجود علاقة ارتباطية بين درجة العبارة ( 5 ) والدرجة الكلية للمقياس لذا تم حذفها. ووجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.05) بين العبارة ( 14 ) والدرجة الكلية للمقياس. ووجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ( 0.01 ) بين باقي العبارات والدرجة الكلية للمقياس. وصار المقياس يتكون من (19 عبارة) في صورته النهائية.

### ثبات أدوات الدراسة:

للتأكد من ثبات الأدوات، تم حساب الاتساق الداخلي على عينة استطلاعية من خارج عينة الدراسة عددها (50) طفلاً وطفلة لحسب معادلة كرونباخ ألفا لأدوات الدراسة الثلاث (مقياس الذكاء اللغوي، مقياس الذكاء الاجتماعي، استبانة ممارسة الألعاب الالكترونية)، والجدول أدناه يبين هذه المعاملات، واعتبرت هذه النسب مناسبة لغايات هذه الدراسة.

**جدول (5) معامل الاتساق الداخلي كرونباخ ألفا**

| المقياس                    | الاتساق الداخلي |
|----------------------------|-----------------|
| الذكاء الاجتماعي           | 0.83            |
| الذكاء اللغوي              | 0.82            |
| ممارسة الألعاب الالكترونية | 0.84            |

### نتائج الدراسة ومناقشتها:

السؤال الأول: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية وأفراد العينة الذين لا يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي ؟

دون التفرد والانعزال وبهذا لا تمثل هذه الألعاب عائقاً لهم عن ممارسة اللغة.

**السؤال الثالث:** هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي ودرجاتهم على مقياس الذكاء اللغوي؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي ودرجاتهم على مقياس الذكاء اللغوي، ولبيان الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام اختبار "ت" للبيانات المترابطة، والجدول أدناه توضح ذلك.

**جدول (8) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" بين درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي ودرجاتهم على مقياس الذكاء اللغوي**

| العدد | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة "ت" | درجات الحرية | الدلالة الإحصائية |
|-------|-----------------|-------------------|----------|--------------|-------------------|
| 115   | 2.35            | .240              | 4.266    | 114          | .000              |
| 115   | 2.26            | .402              |          |              |                   |

يتبين من الجدول (8) وجود فروق ذات دلالة إحصائية ( $\alpha = 0.05$ ) بين متوسط درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي ودرجاتهم على مقياس الذكاء اللغوي وجاءت الفروق لصالح الذكاء الاجتماعي. وترجع الباحثة ذلك الى أن من شأن هذه الألعاب أن تخلق فرصاً متميزة للتعليم والتي تنعكس فائدتها على المستخدم من خلال تنمية عدة مهارات عقلية مثل: الإدارة وتخطيط الاستراتيجيات واتخاذ القرارات. كما توفر خبرة لمستخدميها تساعد على تنمية مهاراتهم الاجتماعية والتواصل مع الآخرين تماماً كما يحدث في الحياة الحقيقية. كما أشار تقرير إتحاد البرمجيات الترفيهية لعام 2011م (Gallagher، 2011)، إلى أن الوالدين يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه أثراً اجتماعية

الاتجاه الإيجابي في نظرهم للألعاب الإلكترونية ، حيث ذهبوا إلى أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطاً ، وأسهل انخراطاً في المجتمع وتتيح له فرص التعرف على أصدقاء جدد ، وذلك مثل دراسة (الجارودي، 2011) ودراسة (McGonigal: 2011)، ودراسة (عبد الرحمن 2011)

**السؤال الثاني:** هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية وأفراد العينة الذين لا يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي ؟ للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية وأفراد العينة الذين لا يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي، ولبيان الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام اختبار "ت"، والجدول أدناه توضح ذلك.

**جدول (7) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" لأثر ممارسة الالعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي**

| الذكاء اللغوي | العدد | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة "ت" | درجات الحرية | الدلالة الإحصائية |
|---------------|-------|-----------------|-------------------|----------|--------------|-------------------|
| يمارس         | 115   | 2.26            | .402              | -        | 231          | .882              |
| لا يمارس      | 118   | 2.27            | .327              | .149     |              |                   |

يتبين من الجدول (7) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية ( $\alpha = 0.05$ ) تعزى لأثر ممارسة الالعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي، ويمكن تفسير هذه النتيجة حيث أن اللعب في هذا السن سواء كان لعب تقليدي أو الكتروني غالباً ما يتم في شكل جماعي يتخلله الحوار لتمرير المعلومة وتوضيح الفكرة ، كما أن أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية مازالوا بعمر يحتاجون فيه الى طلب المعونة من الوالدين والأكبر سناً عند التعامل مع مثل هذه الألعاب مما يتيح لهم الفرصة لتبادل الحديث والنقاش مع الآخرين

والاكتشاف جاءت هذه النتيجة لتؤكد عدم وجود فروق أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي تعزي الى متغير الجنس.

**السؤال الخامس:** هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي تعزي لمتغير الجنس؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي حسب متغير الجنس، ولبيان الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام اختبار "ت"، والجدول أدناه توضح ذلك.

**جدول (10)** المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي وفقاً لمتغير الجنس

| الذكاء الاجتماعي | العدد | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة "ت" | درجات الحرية | الدلالة الإحصائية |
|------------------|-------|-----------------|-------------------|----------|--------------|-------------------|
| ذكر              | 71    | 2.31            | 0.259             | -        | 113          | 0.016             |
| انثى             | 44    | 2.42            | 0.191             | 2.438    |              |                   |

يتبين من الجدول (10) وجود فروق ذات دلالة إحصائية ( $\alpha = 0.05$ ) تعزي لأثر الجنس على مقياس الذكاء الاجتماعي وجاءت الفروق لصالح الإناث وترجع الباحثة ذلك الى أن الأنثى دائماً تميل الى العاب الطبخ والرسم وتليبس العرائس وما الى ذلك مما ينمي مهارات اجتماعية كالثقة بالنفس والتفاعل وبعض المهارات الفكرية لدى لاعبيها ، بينما يميل الذكر الى العاب العنف والعدوان. ويدعم ذلك طبيعة الأنثى الأكثر إيجابية في علاقاتها الاجتماعية، وأكثر حناناً وتقهماً مما ينم عن ذكائها الاجتماعي الذي تتفوق فيه على الذكر بصورة واضحة، تساعد في ذلك سماتها الشخصية التكوينية إضافة إلى عدم

إيجابية وتتفق هذه النتيجة مع ما توصل اليه كلا من (العناني، 19، 2002)، (McGonigal، 2011).

**السؤال الرابع:** هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الألعاب

الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي تعزي لمتغير الجنس؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي حسب متغير الجنس، ولبيان الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام اختبار "ت"، والجدول أدناه توضح ذلك.

**جدول (9)** المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي وفقاً لمتغير الجنس

| الذكاء اللغوي | العدد | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة "ت" | درجات الحرية | الدلالة الإحصائية |
|---------------|-------|-----------------|-------------------|----------|--------------|-------------------|
| ذكر           | 71    | 2.22            | 0.419             | -        | 113          | 0.168             |
| انثى          | 44    | 2.33            | 0.368             | 1.387    |              |                   |

يتبين من الجدول (9) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية ( $\alpha = 0.05$ ) تعزي لمتغير الجنس بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي ، وترجع الباحثة هذا الى أن كلا الجنسين أصبحت تستهويهم الألعاب الالكترونية على حد سواء حيث تأتي ممارسة الألعاب الالكترونية في مقدمة ألعابهم نظراً لانتشار وشيوع الأجهزة الالكترونية في كل منزل وتماشياً مع التقنيات العصرية الحديثة التي يميل لها كل الأطفال، ونظراً لأن كلا الجنسين يشتركان في قوانين نمو تكاد تكون واحدة ، وعلى الرغم من وجود فروق فردية بين الجنسين، لصالح البنات في النمو اللغوي، وأنهن أقدر من الأولاد على اكتساب اللغة وإتقانها في المراحل الأولى؛ ولكن هذا التفوق سرعان ما يتلاشى بعد السنين الست الأولى، ليكون التّعادل والتّماثل بين الأسوياء من الجنسين فيما بعد السادسة ، الى جانب طبيعة المرحلة العمرية لأفراد العينة والتي تمتاز بكثرة السؤال للفهم

## على مقياس الذكاء اللغوي وفقاً لمتغير المدينة

| الدلالة الإحصائية | قيمة ف | متوسط المربعات | درجات الحرية | مجموع المربعات | المصدر         | الذكاء اللغوي |
|-------------------|--------|----------------|--------------|----------------|----------------|---------------|
| 0.052             | 3.044  | .474           | 2            | .948           | بين المجموعات  |               |
|                   |        | .156           | 112          | 17.439         | داخل المجموعات |               |
|                   |        |                | 114          | 18.387         | الكل           |               |

يتبين من الجدول (12) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha=0.05$ ) تعزى للمدينة في الذكاء اللغوي. وترجع الباحثة ذلك الى تقارب المستوى الاجتماعي والاقتصادي والثقافي للمدن الثلاث والتي تقع جميعها بالملكة العربية السعودية.

السؤال السابع: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي تعزى لمتغير المدينة؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي حسب متغير المدينة، والجدول أدناه يوضح ذلك.

جدول (13) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي وفقاً لمتغير المدينة

| الانحراف المعياري | المتوسط الحسابي | العدد | الفئات  | الذكاء الاجتماعي |
|-------------------|-----------------|-------|---------|------------------|
| .258              | 2.31            | 58    | الرياض  |                  |
| .213              | 2.42            | 32    | المدينة |                  |
| .216              | 2.34            | 25    | الخرج   |                  |
| .240              | 2.35            | 115   | المجموع |                  |

يبين الجدول (13) تبايناً ظاهرياً في المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي بسبب اختلاف فئات متغير

إغفال وجود أساس فيزيولوجي يعود إلى الطبيعة الخاصة لتكوين دماغها حيث يعتمد الذكاء الاجتماعي على مدى فهم عواطف وتجارب الآخرين. وهذا يتطلب القدرة على الاستماع إلى لغة الجسد والإشارات غير المعلنة الأخرى، كما يتوقع من الأنثى أن تقوم برعاية الآخرين، وتتم مكافأتها للقيام بذلك. هذا يعطيهم اليد العليا عندما يتعلق الأمر بالذكاء الاجتماعي، لكن الذكور لا يتم مكافأتهم على رعايتهم للآخرين منذ صغرهم، بنفس الطريقة الموجودة عند النساء، مما يوصل هذا لدى الاناث بخلاف الذكور .

السؤال السادس: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي تعزى لمتغير المدينة؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي حسب متغير المدينة، والجدول أدناه يوضح ذلك.

جدول (11) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي وفقاً لمتغير المدينة

| الانحراف المعياري | المتوسط الحسابي | العدد | الفئات          | الذكاء اللغوي |
|-------------------|-----------------|-------|-----------------|---------------|
| .412              | 2.21            | 58    | الرياض          |               |
| .380              | 2.41            | 32    | المدينة المنورة |               |
| .371              | 2.19            | 25    | الخرج           |               |
| .402              | 2.26            | 115   | المجموع         |               |

يبين الجدول (11) تبايناً ظاهرياً في المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي بسبب اختلاف فئات متغير المدينة، ولبيان دلالة الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام تحليل التباين الأحادي حسب الجدول (12).

جدول (12) تحليل التباين الأحادي لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية



المدينة، ولبيان دلالة الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام تحليل التباين الأحادي حسب الجدول (14).

**جدول (14) تحليل التباين الأحادي لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي وفقاً لمتغير المدينة**

| المصدر         | مجموع المربعات | درجات الحرية | متوسط المربعات | قيمة ف | الدلالة الإحصائية |
|----------------|----------------|--------------|----------------|--------|-------------------|
| بين المجموعات  | 2.35           | 2            | .117           | .724   | .487              |
| داخل المجموعات | 18.153         | 112          | .162           |        |                   |
| الكل           | 18.387         | 114          |                |        |                   |

يتبين من الجدول (16) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha=0.05$ ) تعزى لمستوى تعليم الاب في الذكاء اللغوي لدى أفراد العينة ممن يمارسون الألعاب الالكترونية حيث أن امتلاك الأب لمهارات التعبير عن النفس والتواصل والإقناع وسرد القصص وتذكر الأحداث والتواريخ فضلاً عن مشاركته أبنائه باللعب عاملاً هاماً في تنمية ذكاء الطفل اللغوي ، وهي مهارات ممكن تواجدها لدى الأب المتعلم وغير المتعلم ممن لديه نشاط اجتماعي ولغوي بسبب تشنته أو مهنته.

**السؤال التاسع: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي تعزى لمتغير مستوى تعليم الاب؟**

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي حسب متغير مستوى تعليم الاب، والجدول أدناه يوضح ذلك.

**جدول (17) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي وفقاً لمتغير مستوى تعليم الاب**

| الانحراف المعياري | المتوسط الحسابي | العدد | الفئات    | الذكاء الاجتماعي |
|-------------------|-----------------|-------|-----------|------------------|
| .244              | 2.35            | 42    | جامعي     |                  |
| .229              | 2.33            | 51    | ثانوي     |                  |
| .265              | 2.38            | 22    | غير متعلم |                  |
| .240              | 2.35            | 115   | المجموع   |                  |

يتبين من الجدول (14) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha=0.05$ ) تعزى للمدينة في الذكاء الاجتماعي، وترجع الباحثة ذلك الى تقارب المستوى الاجتماعي والاقتصادي والثقافي للمدن الثلاث والتي تقع جميعها بالمملكة العربية السعودية. **السؤال الثامن: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي تعزى لمتغير مستوى تعليم الاب؟**

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي حسب متغير مستوى تعليم الاب، والجدول أدناه يوضح ذلك.

**جدول (15) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي وفقاً لمتغير مستوى تعليم الاب**

| الانحراف المعياري | المتوسط الحسابي | العدد | الفئات    | الذكاء اللغوي |
|-------------------|-----------------|-------|-----------|---------------|
| .421              | 2.27            | 42    | جامعي     |               |
| .376              | 2.22            | 51    | ثانوي     |               |
| .428              | 2.34            | 22    | غير متعلم |               |
| .402              | 2.26            | 115   | المجموع   |               |

يبين الجدول (15) تبايناً ظاهرياً في المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي بسبب اختلاف فئات متغير

| الذكاء اللغوي | الفئات    | العدد |
|---------------|-----------|-------|
|               | جامعي     | 29    |
|               | ثانوي     | 46    |
|               | غير متعلم | 40    |
|               | المجموع   | 115   |

يبين الجدول (19) تبايناً ظاهرياً في المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي بسبب اختلاف فئات متغير مستوى تعليم الام، ولبيان دلالة الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام تحليل التباين الأحادي حسب الجدول (18).

**جدول (20) تحليل التباين الأحادي لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي وفقاً لمتغير مستوى تعليم الأم**

| الذكاء اللغوي | المصدر         | مجموع المربعات | درجات الحرية | متوسط المربعات | قيمة ف | الدلالة الإحصائية |
|---------------|----------------|----------------|--------------|----------------|--------|-------------------|
|               | بين المجموعات  | .009           | 2            | .004           | .027   | .973              |
|               | داخل المجموعات | 18.379         | 112          | .164           |        |                   |
|               | الكل           | 18.387         | 114          |                |        |                   |

يتبين من الجدول (20) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha=0.05$ ) تعزى لمستوى تعليم الام في الذكاء اللغوي، وترجع الباحثة ذلك الى أن جانب مهم من مهارات الطفل اللغوية يعود الى ما تبذله الأم ويبدله الأب في حديثهما مع الأطفال (لا سيما المتعلم منهم أو غير المتعلم) ، والذي قد يتمثل في سرد القصص أو الحديث أثناء ممارسة اللعب والتواصل الكلامي معهم أثناء ذلك. أن نمط العلاقات السائد في الأسرة يلعب دوراً كبيراً في تحديد المستوى اللغوي للأطفال، فإذا كانت العلاقات الأسرية يغلب عليها الانسجام والود، فإن الفرد فيها يستطيع أن يعبر عن أفكاره متى يشاء، فتتمو مداركه العقلية واللغوية نمواً سوياً، وبالعكس إذا كانت العلاقات مبنية على التسلط والتحكم، فإن الطفل يحاول أن يتجنب المواقف، ويتعد عن التعبير عن آرائه خوفاً من اللوم والتأنيب .

يبين الجدول (17) تبايناً ظاهرياً في المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي بسبب اختلاف فئات متغير مستوى تعليم الاب، ولبيان دلالة الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام تحليل التباين الأحادي حسب الجدول (18).

**جدول (18) تحليل التباين الأحادي لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي وفقاً لمتغير مستوى تعليم الاب**

| الذكاء الاجتماعي | المصدر         | مجموع المربعات | درجات الحرية | متوسط المربعات | قيمة ف | الدلالة الإحصائية |
|------------------|----------------|----------------|--------------|----------------|--------|-------------------|
|                  | بين المجموعات  | .038           | 2            | .019           | .322   | .725              |
|                  | داخل المجموعات | 6.540          | 112          | .058           |        |                   |
|                  | الكل           | 6.577          | 114          |                |        |                   |

يتبين من الجدول (18) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha=0.05$ ) تعزى مستوى تعليم الاب في الذكاء الاجتماعي. وترجع الباحثة ذلك الى دور الأب (بمختلف مستويات تعليمه) التوجيهي في حث الأبناء على المشاركة في اللعب والتي يتمثل في عبارات لفظية يستخدمها جميع الآباء مثل (العوا سوا) (العب مع اختك) ويتبع ذلك الاطراء والمديح عند تنفيذ الطفل للأمر، ويلجأ العديد من الآباء الى مشاركة الأبناء كثير من ألعابهم مما يدعم نمذجة السلوك الاجتماعي الايجابي لدى الأبناء .

**السؤال العاشر: هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي تعزى لمتغير مستوى تعليم الام؟**

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي حسب متغير مستوى تعليم الام، والجدول أدناه يوضح ذلك.

**جدول (19) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي وفقاً لمتغير مستوى تعليم الام**

الذكاء الاجتماعي. فالام بالفطرة تعد أول الدعائم التي تعمل على تطوير الذكاء الاجتماعي للطفل بأن تساعد على الاختلاط مع الآخرين والتفاعل معهم سواء كانوا كباراً أو غرباء على قواعد من الايجابية والاحترام، بالإضافة الى أن تواجد الأم فترات أطول مع ابنائها يتيح لها فرصة مشاركتهم ألعابهم وإدارة العديد من الحوارات المرتبطة بهذه الألعاب. وبذلك تساعد الأم الأطفال في التعبير عن أنفسهم واهتماماتهم، بما يؤسس ثقتهم بأنفسهم، و أيضاً بما يجعلهم متفائلين وإيجابيين باتجاه الآخرين والحياة عموماً، وبما يجعلهم يمتلكون نوعاً من الكياسة الاجتماعية التي تجعل من اليسر بالنسبة لهم اقامة علاقات مع الآخرين. ، كما تمثل الأم لا سيما المتعلمة أو غير المتعلمة الوسيط الذي ينقل كافة المعارف والمهارات والاتجاهات والقيم التي تسود المجتمع بعد أن تترجمها إلى أساليب عملية في تنشئة الأبناء.

وأخيراً لا أحد ينكر ما للتطورات التكنولوجية الحديثة من أثر فاعل، وقدرة عجيبة، في تطور التقنيات ووسائلها الأساسية المستخدمة في مجمل اشتغالات الإنسان وسبل نشاطه العلمي، المؤثر في تسير عجلة الحياة وواقعها المتعدد الاتجاهات.. لا أحد ينكر أهمية هذه التطورات وغاياتها، ومعطياتها، فيما أفرزت من وسائل وإمكانات تكنولوجية غاية بالأهمية والضرورة، والتي فرضت بموجب ذلك سطوتها وسيطرتها الكاملة على وعي الإنسان ونشاطه وحاجته، وعلى مجمل فعالياته ومناشئه الفكرية والذهنية والاجتماعية والثقافية والاقتصادية وما إلى غير ذلك.. وبذلك باتت هذه (التكنولوجيات) تشكل حاجة أساسية من حاجات الإنسان المعاصر، وضرورة لازمة لا يمكن الاستغناء عنها أو تجاهل دورها في الحياة العامة وأوجهها المختلفة، كالكومبيوتر باستخداماته المتعددة، والإنترنت وأسلوبه في الاتصال والمعلوماتية والفضائيات باتصالاتها وبثها المتعدد الوجوه والمنافذ، وما إلى غير ذلك من تقنيات التكنولوجيا الحديثة. (الكعبي، 2012)

### التوصيات:

-الإشراف على ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية وشرح عيوبها ومميزاتها للطفل وإرشاد الطفل لاختيار المناسب

السؤال الحادي عشر: هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي تعزي لمتغير مستوى تعليم الام؟  
للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي حسب متغير مستوى تعليم الام، والجدول أدناه يوضح ذلك.

جدول (21) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي وفقاً لمتغير مستوى تعليم الام

| الذكاء الاجتماعي | الفئات    | العدد | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|------------------|-----------|-------|-----------------|-------------------|
| الذكاء الاجتماعي | جامعي     | 29    | 2.35            | 204.              |
|                  | ثانوي     | 46    | 2.36            | 260.              |
|                  | غير متعلم | 40    | 2.33            | 246.              |
|                  | المجموع   | 115   | 2.35            | 240.              |

يبين الجدول (21) تبايناً ظاهرياً في المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي بسبب اختلاف فئات متغير مستوى تعليم الام، ولبيان دلالة الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام تحليل التباين الأحادي حسب الجدول (22).

جدول (22) تحليل التباين الأحادي لدرجات افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي وفقاً لمتغير مستوى تعليم الام

| الذكاء الاجتماعي | المصدر         | مجموع المربعات | درجات الحرية | متوسط المربعات | قيمة ف الإحصائية | الدلالة |
|------------------|----------------|----------------|--------------|----------------|------------------|---------|
| الذكاء الاجتماعي | بين المجموعات  | 0.012          | 2            | 0.006          | 104.             | 902.    |
|                  | داخل المجموعات | 6.565          | 112          | 0.059          |                  |         |
|                  | الكل           | 6.577          | 114          |                |                  |         |

يتبين من الجدول (22) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha=0.05$ ) تعزي لمستوى تعليم الام في

- اجراء المزيد من الدراسات قائمة على توظيف الألعاب الالكترونية في تنمية بعض القدرات العقلية لدى الأطفال.  
**المراجع:**

ابراهيم ، احمد عبد الرحمن، حسن ، عزت عبد الحميد (2003):الذكاء الاجتماعي وعلاقته بكل من الدافعية للتعلم والخجل والجامعة والتحصيل الدراسي لدى طلاب وطالبات كلية التربية جامعة الزقازيق ، مجلة كلية التربية بالزقازيق ، العدد 44 مايو صص192-272

أبو العينين، علاء (2010). حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام. تم استعراضه بتاريخ 27 ذو القعدو 1432هـ على الرابط <http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=350>

أبو جراح (2004). طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار (1). المتميزة: العدد الثالث والعشرون . ذو القعدة 1425، المؤسسة العالمية للاممار والتنمية، الرياض

أبو حطب ، فؤاد عبد اللطيف ( 1996 ) : القدرات العقلية، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة، مصر .

الأسمرى ، عوض (2014). آثار الألعاب الإلكترونية على الأطفال ، تم استعراضه ، جريدة اليوم ، الثلاثاء الموافق 17 يونيو 2014 ، العدد14977 ، <http://www.alyaum.com/article/3145845>

الألفي ، أمينة ، ( 2014 م ) ، مناهج رياض الأطفال ، مكتبة الرشد ، المملكة العربية السعودية ، ط1

الانباري، باسم (2010). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. تم استعراضه بتاريخ 1433/1/25هـ. على الرابط

<http://alexmedia.forumsotions.com/t150-topic>

بدح، أحمد محمد - العنزي ، محمد مشغل ، (2012م) ، أثر مشاهدة البرامج التعليمية في تنمية الذكاء اللغوي لدى الطلبة الموهوبين من وجهة نظر أولياء الأمور في المملكة العربية السعودية ، جرش للبحوث والدراسات (2013) ، ماجستير ، منشورة

بعلی، أحمد (2006) : الطفل بين حب التقليد وموانع التجديد ، دار الهدى، الأردن ثابت ، زياد ( 2001 ) : "مشكاة التربية" ، العدد الثاني، دائرة التربية والتعليم بوكالة الغوث الدولية ، غزة ، فلسطين

جابر، عبد الحميد جابر(2003) : الذكاءات المتعددة والفهم ، دار النهضة العربية ، القاهرة ، مصر

للمرحلة العمرية.

-تطوير وتنويع محتوى الألعاب الالكترونية لدعم النمو المعرفي والاجتماعي والانفعالي.

- مناقشة الأطفال بصفة مستمرة فيما يشاهدونه ، أو يلعبونه وإمدادهم بالمعلومات والمعارف التي تجعلهم يتعاملون بإيجابية وتفاعلية مع ألعابهم.

-تقديم ألعاب الكترونية عربية تنافس الألعاب المستوردة من حيث الفكرة والشكل واللون تحمل قيماً وأفكاراً من مجتمعنا العربي والإسلامي.

- القيام بتصميم ألعاب الكترونية تناسب الطفل المسلم، وتتوافق مع احتياجاته وتطلعاته وتاريخه وحضارته ، وتتماشى مع القيم والمبادئ التي يطالب الإسلام بغرسها في الطفل منذ الصغر .

-تشجيع الألعاب الالكترونية الجماعية التي تؤكد على فكرة العمل

كفريق "team work" والتي تساعد في تحقيق الفائدة المرجوة

-مطالبة الأسرة أن توجه الطفل توجيهاً صحيحاً والوقوف على توجهاته النفسية وميوله في اللعب وفي السلوك بغية تعديل هذه التوجهات نحو الوجهة الصحيحة، وجعل ميوله إيجابية في اللعب وفي السلوك..

-العمل على توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على هذه الألعاب ، كما يجب على أولياء الأمور والمعلمين توضيح الأخطار العقدية

والاجتماعية والنفسية التي تسببها هذه الألعاب .

- التأكيد على أهمية دور المعلمين في توجيه الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية بصورة صحيحة والتي تعتمد على الأنشطة التي تنمي القدرات التفكيرية والابداعية لدى الطفل .

-ينبغي على القائمين على وسائل الإعلام والاتصال استئثار المسؤولية ؛ و التنبه لما يقومون بعرضه .

- مطالبة الجهات المسؤولة بعمل مراقبة على ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية،من خلال تكون لجان مراقبة متخصصة تتكون من علماء في التربية، والاجتماع، وعلم النفس، والدين الإسلامي تحدد من هذه الألعاب ما يتم تداوله وما يحظر، ويكون المعيار الاتفاق مع ثقافتنا وأخلاقنا وعدم التعارض مع مبادئ ديننا.

## المقترحات:

-اجراء المزيد من الدراسات حول أثر استخدام الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية لدى فئات مختلفة.

عطوي ، جودت ( 2000 ) : " أساليب البحث العلمي " ، الطبعة الثانية ، دار الثقافة للنشر ودار العلمية الدولية ، عمان ، الأردن .

الغناني ، حنان عبد الحميد (2002) : اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيق، دار الفكر للطباعة والنشر ، الطبعة الأولى، عمان

الغامدي ، منصور محمد (2006) : تأثير الألعاب الالكترونية (البلايستشن) على مستخدميها. معهد بحوث الحاسب الآلي والالكترونيات ، جامعة الامام محمد بن سعود الاسلامية.

غباري، ثائر أحمد و أبو شعيرة ، خالد محمد ( 2010 ) : القدرات العقلية بين الذكاء والابداع، ط 1، مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع

الغول ، أحمد عبد المنعم (1993): الكفاءة الذاتية والذكاء الاجتماعي وعلاقتهما ببعض العوامل الوجدانية لدى المعلمين التربويين وغير التربويين وانجاز طلابهم الاكاديمي، رسالة دكتوراه، كلية التربية بجامعة أسيوط، مصر

فتح الله ، مندور (2013) : انتصار افتراضي الألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل فهل تهدد التعليم؟. مجلة المعرفة ، العدد (220)

قويدر ، مريم (2012) : أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة . رسالة ماجستير ، كلية العلوم السياسية والاعلام ، جامعة الجزائر

الكعبي ، فاضل (2012) :..الطفل واللعب -ثقافة العنف الالكتروني . مجلة الرافد ، مجلة ورقية والكترونية ثقافية تفاعلية تصدر عن دائرة الثقافة والاعلام ، الشارقة

الماموط ، موسى توفيق (2008): الذكاء أساسيات ومفاهيم حديثة. دار وائل للنشر والتوزيع، عمان، الاردن

المجدوب ، أحمد (2008) : تأثير الألعاب الالكترونية على عقل الطفل ، منتديات وزارة التربية والتعليم ، القاهرة ، 2008

محمد ، زهراء عبد الرحمن (2009): أثر الألعاب الالكترونية في تنمية القدرات العقلية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة أم درمان. رسالة ماجستير ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا.كلية التربية ، 2009 . 83 ص ؛ 28 ص .

مطوع ، ضياء الدين محمد (2000) : فعالية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراء الديسكليكيا لمفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، رسالة الخليج العربي(77) ،السنة(21) صص139-199

المطيري ، خالد ( 2000 ) " الذكاء الاجتماعي لدي المتفوقين دراسة استكشافية مقارنة بين الطلاب المتفوقين عقلياً وغير المتفوقين في المرحلة الثانوية بمدارس الكويت" ، رسالة ماجستير ، كلية الدراسات العليا ، جامعة الخليج العربي ، البحرين

منسي ، حسن عمر شاكر (2012) : الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية

الجارودي ، حسين (2011): اضرار العاب الكمبيوتر على الاطفال. تم استعراضه بتاريخ 1432/10/19هـ على الرابط <http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic>

حسني ، ضياء الدين عادل (2012) : مقال بعنوان "ألعاب الذكاء تصنع مبدعين" ، جريدة الجزيرة ، العدد(14351)

حسني ، إلهام (2002): ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذن. جريدة الشرق الأوسط. العدد 8559. الاحد 23 صفر 1423 هـ - 5 مايو 2002.

الحضيف ، يوسف (2010). هنا كحياة افتراضية رائعة. جريدة الرياض. العدد 15226، الثلاثاء 16 ربيع أول 1431 هـ - 2 مارس 2010م.

الحيلة ، محمد محمود (2005) :أثر استخدام لألعاب الالكترونية المحوسبة والعادية في تحصيل طالبات الصف الثاني الأساسي في مادة الرياضيات مقارنة بالطريقة التقليدية. جامعة مؤتة ، مجلة مؤتة للبحوث والدراسات ، عمان

الديب ، محمد مصطفى ( 2004 ) : علم النفس الاجتماعي التربوي أساليب تعلم معاصرة. عالم الكتب، القاهرة ،مصر .

الرميان ، هند بنت سليمان صالح (2007) :العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن "Grand Theft Auto". دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض "، رسالة ماجستير ، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية،كلية العلوم الاجتماعية.

سبتي ، عباس (2013) : دراسة الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج ..حلول بدولة الكويت [http://www.minshaw.com/node](http://www.minshaw.com/node/add/abstract)

الشحروري ، مها حسني (2008) :الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ،مالها وما عليه. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة ، عمان

الشحروري ، مها حسني و الريماوي ، محمد عودة (2011) : أثر الألعاب الالكترونية على عملية التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. مجلة دراسات في العلوم التربوية ، مجلد (38) ، ملحق(2)

عبد الرحمن ، زينب سالم (2011) : الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الالكترونية على ثقافة الطفل المصري -دراسة ميدانية.بحث غير منشور ،كلية التربية ، جامعة سوهاج ، مصر

عدنان أحمد الفسفوس (2004) "مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال" تم استعراضه بتاريخ 2012-1-14 على الرابط <http://www.alyaum.com/article/3145845>



- Gardner , Howard (1983): Frames of Mind. The theory of Griffiths, M. The educational benefits of videogames. Education and Health. 20. 47-51.
- Al Mubireek , Khalid (2003). Gender Oriented vs Gender Neutral Computer Games in Education. Phd Dissertation. The Ohio State University
- McGonigalM , Jane (2011). **Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**.Penguin Group (USA) Incorporated Multiple Intelligences. New York. Basic Book.
- Zimmerman , K & Salen ,K (2004). Rules of play: Game design MA: MIT Press fundamentals , Cambridge.
- Walsh , D. , Gentile , D. A. , Walsh , E. ,& Bennett , N. (2006). National Institute on Media and the Family. In 11th annual video game report card ,MediaWise\_ ,November28. Retrieved on 15.08.2010 <<http://www.mediawise.org/>>.
- Yamada, M., N. Fujisawa, and S. Komori.(2001). Effect of music on the performance and impression in a video racing game. Journal of Music Perception and Cognition.N 7: 65-76.
- السعودية، مجلة كلية التربية،جامعة المنصورة، العدد 79،الجزء الثاني ص ص 228:185
- المولي ، مآرب محمد و المولي ، لميعة محمود (2012): اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الإلكترونية. مجلة جرش للبحوث والدراسات،العراق المجلد(14)ع (2)
- مي (2010). سلبيات و اجابيات الالعاب الإلكترونية. تم استعراضه بتاريخ 1432/12/25هـ على الرابط <http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topi>
- النفيعي ، منيف (2009). سوق الألعاب الإلكترونية أرباح عالية رغم الدراسة! البلاي ستيشن والجم بوي أكثرها مبيعاً وأسعارها تصل إلى 1700ريال. **جريدة الاقتصادية**. العدد 5567، الأربعاء 10 محرم 1430 هـ.الموافق 07 يناير 2009
- نورة السعد (2005). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد 13406. الثلاثاء 27 محرم 1426هـ - 8 مارس 2005.
- الهدلق ، عبد الله عبد العزيز( 2012) : إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة ، العدد (2) ،جامعة عين شمس ، مصر
- اليعقوب ، علي محمد و ادبيس، منى يونس (2009): دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المرحلة الابتدائية بدولة الكويت . مجلة مستقبل التربية العربية،المجلد(16)،صص218:256
- Adams , C. K. (2006). Childhood and adolescent obesity: A winning way to
- ALLEN S. WEISS (2010). HOW VIDEO GAMES ARE CHANGING OUR LIVES. RETRIEVEDON05.04.2012 <HTTP://WWW.NAPLESNEWS.COM/NEWS/2010/DEC/06/HEALTH->
- Anderson , C. A. , Gentile , D. A. ,& Buckley , K. E. (2007). Violent video game effects on children and adolescents: Theory , research and public policy. New York: Oxford University Press. fight a “losing battle”. Northeast Florida Medicine , 57 , 47-48.
- Gallagher , M , Michael. D (2011).The 2011 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association (ESA).