DOAJ DIRECTORY OF OPEN ACCESS JOURNALS

Beni-Suef Journal of Physical Education and Sports Sciences

مجلة بني سويف لعلوم التربية البدنية والرياضية

"The effect of electronic games on the level of stubbornness and anger among physically disabled children"

Dr. Ibrahim Ali Al Ansari

Associate Professor - College of Basic Education - Department of Physical Education and Sports - Public Authority for Applied Education and Training - State of Kuwait

The study aimed to identify the effect of electronic games on the level of stubbornness and anger among physically disabled children. The researcher used the descriptive approach to suit the nature of the research and to achieve its objectives and questions. The research community included students aged (12-15) years who excessively used electronic games and did not practice the mobility disabled in the State of Kuwait, and their number was (80) students for the academic year (2022-2023 AD), in addition to (80) students who use electronic games and practice sports activities. Among the most important results, there are statistically significant differences in anger among those practicing and non-practicing sports activities, and in favor of the practitioners, there are statistically significant differences in the level of stubbornness. For practitioners and non-practitioners of sports activities and for the benefit of those who practice sports activities.

Keywords: electronic games, stubbornness, anger, physically disabled people

DOAJ DIRECTORY OF OPEN ACCESS JOURNALS
Beni-Suef Journal of Physical Education and Sports Sciences
مجلة بني سويف لعلوم التربية البدنية والرياضية

" أثر الالعاب الالكترونية على مستوى العناد والغضب لدى الأطفال المعاقين حركياً"

الدكتور / إبراهيم على الأنصاري

أستاذ مشارك – كلية التربية الأساسية – قسم التربية البدنية والرياضة - الهيئة العامة للتعليم التطبيقي والتدريب – دولة الكويت

استهدفت الدراسة التعرف على أثر الالعاب الالكترونية على مستوى العناد والغضب لدى الأطفال المعاقين حركياً واستخدم الباحث المنهج الوصفي لملائمته طبيعة البحث وتحقيقاً لأهدافه وتساؤلاته اشتمل مجتمع البحث على التلاميذ من (12–15) سنة والمفرطين في استخدام الالعاب الالكترونية وغير ممارسين المعاقين حركيا بدولة الكويت وعددهم (80) تلاميذ للعام الدراسي (2022–2023م) بالإضافة الى (80) تلاميذ من مستخدمي الالعاب الالكترونية وممارسين للأنشطة الرياضية وكانت من اهم النتائج يوجد فروق ذات دلالة احصائية في الغضب لدى الممارسين وغير الممارسين للأنشطة الرياضية ولصالح الممارسين توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى العناد لدى الممارسين وغير الممارسين للأنشطة الرياضية ولصالح الممارسين للأنشطة الرياضية.

الكلمات الرئيسية: الألعاب الالكترونية، العناد، الغضب، المعاقين حركياً

DOAJ DIRECTORY OF OPEN ACCESS JOURNALS
Beni-Suef Journal of Physical Education and Sports Sciences
مجلة بني سويف لعلوم التربية البدنية والرياضية

" أثر الالعاب الالكترونية على مستوى العناد والغضب لدى الأطفال المعاقين حركياً"

الدكتور / إبراهيم على الأنصاري

المقدمة ومشكلة البحث

يشـــهد العالم اليوم انفجارا اعلاميا رقميا افرزه تطور تكنولوجيات المعلومات والاتصـــال خلال العدين الاخرين من القرن العشـــرين وخاصـــة تلك التي تعنى بالتنشـــئة الاجتماعية والفكرية للتلاميذ حتى اضبح هؤلاء يعيشون في بيئة اتصال شاملة يحمها جملة من الوسائل كالهواتف المحمولة والانترنت وممارسة الالعاب الالكترونية بأشكالها المختلفة.

تهتم الأمم المتحضرة في الوقت الحاضر بالطاقة البشرية لأبنائها أكثر من اهتمامها بأي شيء آخر أو بأي طاقة أخرى ، ذلك أن الإنسـان يسـتطيع أن يتحكم بتلك الطاقات ويحولها لصـالح أمته ومجتمعه فيما لو أعد إعداداً سـليماً يحقق له نمواً متكاملاً في جوانب شـخصـيته. (حامد أبو جراح ،2015)(زكريا الشربيني ،2010)

ولقد انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب التلاميذ بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسـواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لتلاميذ اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم كما أن الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرًا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار(British 2011).

هذا وقد انتشـــرت هذه الألعاب الإلكترونية بســـرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج منها حتى أصـــبحت جزءًا من غرفة الطفل، بل أصـــبح الآباء والأمهات يصـــطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا التلاميذ إدمانًا على ممارســتها. وفي العطلة الصــيفية يحتار الأهل، حول كيفية تمضــية ابنائهم لهذه العطلة، وإذا طرح الســؤال عما يســعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نســبة كبيرة منهم، تأتي لصــالح أحدث ألعاب الحاسب والفيديو (أبو جراح ، 2010)(باسم الانباري،2010) .

ففي هذا الســياق تقرر الســيدة ويلكنســن نقلا عن (نورة الســعد، 2005) التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من ألعاب الالكترونية، أنه في الوقت الذي تأكد فيه بعض الدراســـات الآثار

الإيجابية للألعاب الالكترونية على سلوك التلاميذ ، وعلى تحصيلهم الدراسي ولكن أيضاً هناك آثار سلبية عليهم ثم على المجتمع بعد ذلك. ففي نظرها تتسم الألعاب الالكترونية بالعنف وتؤدي إلى مضاعفة الغضب الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية، وتناقص في السلوك الاجتماعي السوي المنضبط.(نورة السعد، 2005)

ولها أيضاً آثار سلبية على صحة التلاميذ كالسمنة المفرطة وحدوث النوبات المرضية كما قدمت فاطمة 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 التلاميذ والمراهقين وأيضاً الشباب لافتة النظر إلى ضرورة اتخاذ موقف منها. (نورة السعد، 2005)

وذكرت دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة التلاميذ لألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم ، وأشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها لذا الكثير من أطباء علم النفس يلقون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنها السبب الأساس في زيادة العنف في المجتمع، و قالوا أن الألعاب تنمي العنف بشكل غير هادف في نفوس النشء (Adams 2006 ، فاطمة 2005)

ولقد اصبح اللعب اسهل من السباق فالفرد لا يحتاج الى معرفة بالحاسوب لكى يتمكن من اللعب ، كما ان الحواسيب الشخصية اصبحت اسهل استخداماً الى حد كبير مما ساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع من الالعاب كما انها نجحت لكونها وسيلة ترفيهية تتيح للتلاميذ الاكتشاف والتجريب دون خطر او مسئولية او عقاب فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من اشياء معنية وكذلك الفشل من انجاز اشياء اخرى من خلال الالعاب الالكترونية ودون الخوف من الوقوع في حقيقة في الفشل.(المجذوب 2007)

واصبحت الالعاب الالكترونية تحتل مكانة بارزة في مجتمعنا الاسرى اذ لا يكاد يخلو منها بيت في الوطن العربي وهى من اكثر الالعاب شيوعا في هذا العصر وتسمى احيانا العاب الفيديو جيم او الالعاب الحاسب الألى وكلها تجتمع في عرض احداث على الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية. (الانباري ،2010)

وان هذا الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية وزيادة الساعات من قبل التلاميذ (ذكوراً واناثاً) في اللعب يثير التساؤلات من قبل المربيين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول اثارها المعرفية او الانفعالية واصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم بين العلماء وانقسم العلماء الى فريقين ما بين متفائلين للعب التلاميذ بالألعاب الإلكترونية وبين متشائمين وقد اقام كل من الفريقين وجهة نظرة على اسس من الحجج والافتراضات التي لا يمكن تجاهلها. (ايناس الطوير 2018)

ونجد ان العناد (أو العصيان) ظاهرة لا يُنفِّذ فيها الطفل ما يؤمر به ، أو يُصرُّ على تصرف ربما يكون خطأ أو غير مرغوب فيه وهذا السلوك من جانب الطفل يُتخذ كتعبير منه لرفض رأي أراده الآخرون ، كالأهل والمعلمين . ويتميز العناد بالإصرار وعدم التراجع حتى في حال الإكراه والقسر يبقى الطفل محتفظاً بموقفه داخلياً. عبد العلي الجسماني (2011م)

ويعتبر العناد من بين النزعات العدوانية عند التلاميذ وسلبيةً وتمرداً ضد الوالدين ومن في مقامهم ، دون انتهاكات خطيرة لحقوق الآخرين ويعتبر محصلة لتصادم رغبات وطموحات الصغير ، ورغبات ونواهي الكبار وأوامرهم(Salen 2004).

والعناد من اضطرابات السلوك الشائعة ؛ وقد يحدث لفترة وجيزة أو مرحلة عابرة ، أو يكون نمطاً متواصلاً وصفة ثابتة في سلوك وشخصية الطفل وقد يظهر في البيت ويختفي في المدرسة أو العكس وغالباً ما يكون وسيلة مؤقتة لتحقيق أهداف ومقاصد آنيّة سريعة لدى الطفل وفي بعض الأحيان ، يكون سلوك العناد قوياً جداً برد فعل غير طبيعية ويدعى " اضطراب العناد الشارد " ويعتبر في هذه الحالة جذوراً لنوع من اضطرابات الشخصية عند الكبار وهو ما يسمى الغضب وهو إحساس طبيعي يختبره كل إنسان، إن الغضب منحة من الله أعطاها لنا حتى نواجه بها الأشياء الخاطئة أو المخاطر(American Obesity Association,2005).

إن الغضب قوة محايدة، قد تستخدمها بشكل غير صحيح فتخسر نفسك، وتفقد محبة من حولك، أو تستخدمها دفاعاً عن الخير ودفعاً للشر. فالغضب في حد ذاته ليس هو الخطأ، فهو يولد الشجاعة ويقهر الخوف. فهو شأنه شأن كل العواطف يمكن أن يكون بناءاً أو مدمراً فالخطأ يأتي من إستخدامنا الأعوج للغضب. (عزة مختار ومحمد البواليز2015م)

إن الغضب ليس له سن معين، فهو يبدأ منذ الطفولة ويستمر يذهب ويعود طيلة الحياة، قد يكون للحظات بسيطة وقد يستمر ساعات أو أيام، وربما العمر كله، فأحياناً نرى أشخاصاً على وجوههم الغضب، والإبتسامة لا تراودهم أبداً وندعوهم "الشخص الكشري" أو الغضوب. (حسن عبد المعطى، على عبد السلام 2001)

الغضب أحياناً يكون مختبئاً لا يظهر أمام الناس وأحياناً أخرى يكون واضحاً، أو يمكننا القول أن هناك أناس يستطيعون أن يكتموا غضبهم مهما كان، وهناك أشخاص على النقيض ترى وجوههم كمرآة تعكس ما بداخلهم من أحاسيس وعواطف ومن اهم تلك السمات سمة الغضب.(سهيل شواقفة 2009)

وأساس إحساسنا بالغضب ليس هو الظروف السيئة أو الظلم الذي نلاقيه من الناس والمجتمع، بقدر ما هو تفاعلنا مع الأحداث. فهناك أشخاص لا يرون إلا السلبيات في حياتهم وحياة الآخرين، فيشعرون بالغضب على ما هم فيه، وهناك من يرى الإيجابيات فقط فيظل سعيداً مهما حدث حوله من ضغوط، فيكون غضبه محسوباً (وفاء سراج الدين 2017)

ونتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك التلاميذ الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المختلفة على التلاميذ فعلى سبيل المثال تقرر Anderson ، (2007م) 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 التلاميذ وهذا ما دفع الباحث الى اجراء هذه الدراسة في محاولة منها لربط ممارسة الأنشطة الرياضية كنشاط محدد وموازى للألعاب الالكترونية قد تؤدى الى خفض السلوكيات الغير مرغوب فيها

هدف البحث: -

يهدف البحث الحالي الى التعرف على:-

- أثر الافراط في استخدام الألعاب الالكترونية على مستوى الغضب لدى التلاميذ المعاقين حركيا بدولة الكويت.
- أثر الافراط في استخدام الألعاب الالكترونية على مستوى العناد لدى التلاميذ المعاقين حركيا بدولة الكويت.

تساؤلات البحث:-

- ما هو تأثير الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على مستوى الغضب لدى التلاميذ المعاقين حركيا بدولة الكويت؟

- ما هو تأثير الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على مستوى العناد المعاقين حركيا بدولة الكويت؟

مصطلحات البحث:-

الألعاب الإلكترونية:

عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية ".(Salen 2004) كما تعرفها الباحث إجرائيا في هذه الدراسة بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو PlayStation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة palm devices).

العناد:

العناد عند الطفل ظاهرة طبيعية في حدودها المعقولة، وعدم وجودها أو برودها كثيراً يعتبر مؤشراً خطراً لنمو الجوانب العقلية والنفسية في حياة الطفل، كما أن ارتفاعها قد يؤدي بالطفل إلى اضطرابات انفعالية ونفسية، بل وعدم تأقلم الطفل مع مجتمعه، وخاصة إذا تعدت السن المحدد لها علميا.(Caroline Blaya، 2015)

الغضب

يعد انفعال الغضب من الانفعالات البارزة في حياة الانسان والتي يشعر بها كدلالة على مواجهة الضغوطات وعوامل الاحباط ولكنة عندما يتراكم داخل النفس قد ينتج عنة بعض الامراض والاضطرابات النفسية المختلفة. (منظمة الصحة العالمية جنيف 2002م)

الدراسات والبحوث السابقة

- دراسة ايناس الطوير (2018)(3) بعنوان " الالعاب الالكترونية من الابداع والابتكار الى اداة للانتحار " لعبة الحوت الازرق نموذجا " دراسة ميدانية استهدفت الدراسة التعرف على علاقة الالعاب الالكترونية بالأبداع والابتكار لدى الشباب واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي للدراسات الميدانية لدى الشباب مفرطي استخدام الالعاب الالكترونية وكانت من اهم النتائج تعدد الاثار السلبية لدى الشباب المفرطين في استخدام الالعاب الالكترونية واشارات الدراسة الى وجود اضطراب في العديد من السمات النفسية لدى عينة الدراسة.
- أماني عبد التواب صالح (2017)(2) بعنوان" تأثير ممارسة الالعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى التلاميذ " دراسة وصفية تحليلية على تلاميذ مرحلة

الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية ، استهدفت الدراسة التعرف على تأثير ممارسة الالعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى التلاميذ واستخدمت الباحث المنهج الوصفي واشتملت عينة البحث على عينة مكونة من (233) تلميذ وتلميذة من المرحلة الابتدائية بست محافظات وكانت من اهم النتائج الى عدم وجود فروق دالة احصائياً بين افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية والذين لا يمارسون الالعاب الالكترونية والذين لا يمارسون على مق4ياس الذكاء اللغوي.

- دراسة على سليمان مفلح (2016)(16) بعنوان علاقة الالعاب الالكترونية بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى تلاميذ الروضة، استهدفت الدراسة التعرف على العلاقة الالعاب الالكترونية بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى تلاميذ الروضة واستخدم الباحث المنهج الوصفي للدراسات المسحية واشتملت عينة البحث على اولياء الامور للتلاميذ الروضة بعمان وكانت من اهم النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية لعلاقة الالعاب الالكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى تلاميذ الروضة.
- دراسة كيونغ (2015)(25) بعنوان" العلاقة بين استخدام العاب الحاسوب بين التلاميذ والابداع في دولة كوريا " استهدفت الدراسة التعرف على العلاقة التي ربطت بين تلاميذ هذه الدولة والهة الحاسوب كي يتم اعتمادها كأداة لتطوير القدرات الابداعية لديهم واستثمارها في تنمية التنشئة الاجتماعية لديهم واستخدم الباحث المنهج الوصفي للدراسات المسحية واشتملت عينة الدراسة على التلاميذ من (6-10) سنوات وكانت من اهم النتائج ان استخدام العاب الحاسوب علاقة عكسية مع الابداع لدى التلاميذ .
- دراسة كارلا هاملين (2014)(31) بعنوان" العلاقة بين لعب التلاميذ الالعاب الالكترونية والابداع بين طلاب المرحلة الاساسية بنيويورك" واستهدفت الدراسة التعرف على امكانية التفاعلات الايجابية بين التلاميذ والالعاب الالكترونية ودورها في دعم القدرات الابداعية لديهم واستخدم الباحث المنهج الوصفي واستخدم الباحث المنهج الوصفي للدراسات المسحية واشتملت عينة الدراسة على التلاميذ من (8-10) سنوات وكانت من اهم النتائج ان استخدام العاب الالكترونية علاقة عكسية مع الابداع لدى التلاميذ .
- دراسة حنان الشيخة (2011) (8) بعنوان " برامج التلفاز والالعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني واضعاف الحساسية لدى التلاميذ واستخدمت الباحث المنهج التجريبي باستخدام القياس القبلي البعدي للمجموعتين احدهما تجريبية والاخرى ضابطة

واشتملت عينة البحث على طلاب الصف السادس الابتدائي وكانت من اهم النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى متوسط درجات السلوك العدواني ولصالح المجموعة التجريبية.

- دراسة دلال الحشاش (2008)(9) بعنوان" اثر ممارسة الالعاب الكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت ، واستهدفت الدراسة التعرف على اثر ممارسة الالعاب الكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت واستخدم الباحث المنهج التجريبي للمجموعتين احدهما تجريبية والاخرى ضابطة واشتملت عينة البحث على تلاميذ الصف الحادي عشر وعددهم (24) طالب وكانت من اهم النتائج وجود فروق ات دلالة احصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية لدى مجموعتي البحث في مستوى السلوك العدواني لدى عينة الدراسة.
- دراسة مها الشحرورى (2008) (18) بعنوان" اثر الالعاب الالكترونية والذكاء الانفعالي لدى التلاميذ في الاردن في مرحلة الطفولة المتوسطة واستهدفت الدراسة التعرف على اثر الالعاب الالكترونية والذكاء الانفعالي لدى التلاميذ في الاردن في مرحلة الطفولة المتوسطة واستخدم الباحث المنهج التجريبي للمجموعتين احدهما تجريبية والاخرى ضابطة واشتملت عينة البحث على طلاب الصف السادس وعددهم (75) وكانت من اهم النتائج ان هناك فروق ذات دلالة احصائية على مقياس العمليات المعرفية الكلى تبعا لمتغير المجموعة ولصالح المجموعة غير الموجة.

خطة وإجراءات البحث:

منهج البحث:

قام الباحث باستخدام المنهج الوصفي بأسلوب المسح الميدانى وذلك لملائمته لطبيعة البحث وتحقيقاً لأهدافه وتساؤلاته.

مجتمع وعينة البحث:

اشـــتمل مجتمع البحث على تلاميذ المرحلة المتوســـطة " الدمج" المعاقين حركيا بدولة الكويت للعام الدراســـي (2023/2022) والبالغ عددهم (600) طالب وطالبة على مســـتوى الدولة وقد تراوحت أعمارهم بين (12-15) سنوات واشتملت عينة البحث الاساسية على(160)

تلميذا وتتراوح اعمارهم بين (12-15) سنة وتنقسم الى التلاميذ المفرطين في استخدام الالعاب الالكترونية وعددهم (80) تلميذ من مستخدمي الألعاب الالكترونية وغير ممارسين للأنشطة الرياضية للعام الدراسي بالإضافة الى (80) تلميذ من مستخدمي الالعاب الالكترونية وممارسين للأنشطة الرياضية والمتمثلة فى دولة الكويت وتم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية ، وقام الباحث باختيار عينة استطلاعية عشوائية وهى من خارج عينة البحث الأساسية بين أفراد المجتمع والبالغ قوامها (40) خمسون طالب .

جدول رقم (1)

يوضح توزيع أفراد العينة حسب النوع

الجنس	العدد	النسبة المئوية
ذكر	110	%68.75
أنثى	50	%31.25
المجموع	160	%100

أدوات جمع وتحليل البيانات:

ولجمع البيانات الخاصة بالبحث استخدم الباحث الأدوات التالية:

1- اولا: مقياس العناد والغضب للتلاميذ وفاء سراج اعداد (2017م).

فعالية منهجية البحث في تحقيق أهدافه

اولا: مقياس العناد والغضب اعداد وفاء سراج (2017م)

تم إعداد هذه الاستمارة بعد الاطلاع على الكتب المنهجية ومن خلال المقابلات الشخصية بالمدارس للمتغيرات النفسية للتلاميذ وقد حدد الباحث مقياس وفاء سراج (2017) لمناسبة لطبيعة البحث ويتكون المقياس من مجموعتين من الاختبارات اختبارات لقياس مستوى الغضب وعددها (32) عبارة واختيارات لقياس مستوى العناد موزعة على (21) عبارة لكل بعد حيث حددت الاجابات (نعم – احيانا- لا) بحيث تأخذ الاجابة نعم (3) درجات ، احياناً (2) دراجتان، لا (1) درجة واحدة. مرفق رقم (2).

المعاملات العلمية:

أولاً: صدق المحكمين:

قام الباحث بحساب صدق المحكمين لعبارة المقياس وذلك باستطلاع رأي خمسة من المناهج وطرق التدريس وعلم نفس النمو بالكليات المتخصصة.

جدول (1)

الأهمية النسبية لعبارات وفقاً لرأي الخبراء (الخضب) (ن = 5)

لوحدات	موافق	غير موافق	الأهمية النسبية %
1	4	1	%80
2	4	1	%80
3	5	-	%100
4	5	-	%100
5	4	1	%80
6	5	-	%100
7	5	-	%100
8	4	1	%80
9	5	-	%100
10	5	-	%100
11	4	1	%80
12	5	-	%100
13	4	1	%80
14	4	1	%80
15	5	-	%100
16	5	-	%100
17	4	1	%80
18	5	-	%100
19	5	-	%100
20	5	-	%100
21	5	-	%100
22	4	1	%80
23	5	-	%100
24	4	1	%80
25	4	1	%80
26	4	1	%80
27	4	1	%80
28	5	-	%100
29	5	-	%100
30	4	1	%80
31	4	1	%80
32	4	1	%80

يتضح من جدول (1) أن عينة المحكمين (5) وقد اتفقت الباحث على الأخذ في الاعتبار العبارات التي تم اتفاق غالبية المحكمين عليها بنسبة موافقة أكثر من 75%، ولذلك تمت الموافقة على جميع العبارات الخاصة ببعد الغضب لدى التلاميذ.

جدول (2)

الأهمية النسبية لعبارات وفقاً لرأي الخبراء (العناد) (ن = 5)

الوحدات	موافق	غير موافق	الأهمية النسبية %
1	5	-	%100
2	4	1	%80
3	5	-	%100
4	5	-	%100
5	5	-	%100
6	4	1	%80
7	5	-	%100
8	5	-	%100
9	4	1	%80
10	5	-	%100
11	5	-	%100
12	5	-	%100
13	4	1	%80
14	5	-	%100
15	5	-	%100
16	5	-	%100
17	5	-	%100
18	4	1	%80
19	5	-	%100
20	5	-	%100
21	5	-	%100

يتضـــح من الجدول (2) موافقة غالبية المحكمين على عبارات بعد العناد حيث جاءت النتائج تفوق 75% من نسبة الموافقة وهي النسبة التي تم الاتفاق عليها وبذلك تمت الموافقة على جميع العبارات الخاصة ببعد العناد.

1- صدق التمايز:

قام الباحث بحساب صدق التمايز على عينة بلغ قوامها (80) تلميذ يمثلان مجتمع البحث حيث قام الباحث بحساب الربيعيين الأدنى والأعلى وإيجاد الفروق في متغيرات البحث (مقياس العناد والغضب للتلاميذ).

جدول (3)

دلالة الفرق بين الفئة العليا والفئة الدنيا على استمارة لمقياس العناد والغضب(ن = 80)

لربيع الأعلى (الفئة العليا) (ن = 40)		الربيع الأدنى (الفئة دينيا) (ن = 40)		قيمة (ت) ودلالتها
المتوسط	الانحراف المعياري	المتوسط	الانحراف المعياري	
4.64	0.50	2.90	0.88	*5.64

* قيمة (ت) الجدولية عند مستوى الدلالة (0.05)= 2.13

يتضـــح من الجدول (3) أن قيمة (ت) المحســـوبة اكبر من الجدولية مما يدل على أن هناك فروق بين الفئتين (العليا، الدنيا) ويدل ذلك على قدرة البرنامج المقترح على التفريق بين (الفئة العليا، الفئة الدنيا) قيد البحث، مما يدل على صدق العبارات لما وضعت له.

2- حساب الثبات:

قـام الباحـث بحسـاب ثبـات اسـتمارة التقيـيم الخاصـة بمسـتوى العنـاد والغضـب وذلك بإيجاد الثبات على عينة بلغ قوامها (60) تلميذ.

جدول (4)

معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني لمقياس العناد والغضب (ن = 80)

م	الاختبارات	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		معامـــل الارتباط	الدلالة
		س	ع	س	ع		
	الغضب	65.20	0.95	65.40	0.69	0.684	دال
	العناد	28.17	0.64	29.20	0.34	0.710	دال

* قيمة (ر) الجدولية عند مستوى الدلالة (0.05)=0.250

يتضـــح من الجدول رقم (4) أن معاملات الإرتباط بين التطبيقين الأول والثاني لمقياس العناد والغضب قد تراوحت (0.684 الى 0.710) مما يدل على ثبات المقياس.

الدراسة الأساسية

قام الباحث بتطبيق المقياسين (العناد-والغضب) على التلاميذ الرياضيين وغير الرياضيين بدولة الكويت للعام الدراسي (2023/2022) والبالغ عددهم (80) طالب وطالبة فى مدارس التربية الخاصة بدولة الكويت في الفترة من 2023/2/16 الى 2023/3/25م.

المعاملات الإحصائية: -

-المتوسط الحسابي -الانحراف المعياري.

-معامل الارتباط -معامل الالتواء.

- الوسيط -التكرار

عرض ومناقشة النتائج

جدول (8)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار "ت"" لأثر ممارسة الالعاب الإلكترونية على الغضب ن1-ن2-40

المتغير	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	الدلالة الاحصائية
الغضب	غير رياضي	85.25	1.36	5.62	158	0.000
	رياضي	48.21	1.02			

يتضح من جدول (8) وجود فروق احصائية في مستوى الغضب لدى الرياضيين وغير الرياضيين ولصالح الممارسين للأنشطة الرياضية ويرجع الباحث تلك النتيجة الى ممارسة الأنشطة الرياضية تحسن من مستوى التفاعل الاجتماعي بين الافراد ويؤدى الى خفض مستوى العناد والغضب والمؤشرات النفسية السلبية.

وعلى الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر Jackson ، (2008) أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل التلاميذ ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم التلاميذ أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات التها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب Jackson، 2008)

كما تري نورة السعد، (2005) أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للتلاميذ بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

أما حسين الجارودي (2011) نقلاً عن نورة السعد (2005)، التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التلاميذ ، فقد ذكرت أن الألعاب تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها، حيث كانت الألعاب سابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء الخياليين كغزاة كوكب الأرض والشخوص الكرتونية، والأرواح الشريرة، والمتسلطين الأشرار على سبيل

المثال. إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب.

وفى هذا الصدد يذكر فاطمة Allen (2010) انه تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد التلاميذ تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة. Allen (2010)

ويضيف الين Allen (2010) بأن الطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجلات 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 يلحظونها. (Allen 2010)

ويرى الباحث أن الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًّا لتعليم الطفل إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها ، ولكن الافراط في استخدام تلك الالعاب بالإضافة الى طبيعة تلك الالعاب قد يسهم بشكل سلبى على النواحي النفسية والعقلية لهؤلاء التلاميذ ومنها الغضب المستمر لديهم.

كما يرى بريش Salen (2004) أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً 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. (Salen 2004)

وكذلك ترى (McGonigal) بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر، فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات بين التلاميذ والاسر.

جدول (9)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار "ت"" لأثر ممارسة الالعاب الإلكترونية على العناد لدى الرياضيين وغير الرياضين ن1-ن2-40

المتغير	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	الدلالة الاحصائية
العناد	غير رياضي	55.21	2.11	4.96	158	0.000
	رياضي	31.33	0.64			

يتضح من جدول (9) وجود فروق احصائية في مستوى العناد لدى غير رياضي والرياضي ولصالح الرياضيين وترجع الباحث تلك النتيجة الى الاحتكاك بالأقران سواء داخل الاسرة او خارجة او في الملاعب مما يذيد من فرصة ممارسة الانشطة والالعاب والمسببان لتقبل الاخرين مما يفسر تفوق التلاميذ الممارسين للأنشطة الرياضية.

وفى هذا الصدد يشير Anderson ،(2007)،Jackson (2008) في دراسة لهم أنه على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي 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 أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبًا على نظر التلاميذ ، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب.(Pew 2011)

هذا ما أكدت British Board (2011) في دراستها، وأضافت أيضًا أن من أخطارها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث اشتكى العديد من التلاميذ 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.(Gallagher 2011)

وتقدر جمعية السمنة الأمريكية (American Obesity Association (AOA)،(2005م) أن 16 ٪ من التلاميذ في الولايات المتحدة يعانون من البدانة، ثلاثة أضعاف المعدل الذي كان عليه الوضع قبل عقدين من الزمن.

واشارات دراسة Adams (2006) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم.

وفي هذا السياق يرى (سهيل شواقفة ، 2009) أنه أثناء وجوده في أحد محلات الألعاب الإلكترونية جاء رجل يبدو عليه علامات الغضب ونهر طفله أمامه، فسأله عن السبب في ذلك فقال له: إن طفله لم يَعُد يتواجد في المنزل، فما إن يأتي إلى البيت قادمًا من المدرسة حتى يخرج ويذهب إلى محل الألعاب الإلكترونية، ويستمر هناك لأكثر من خمس ساعات، فلا يتفرغ لأداء واجباته المدرسية، ويظل بدون طعام طوال هذه الفترة، حتى إنه قال إن مستواه الدراسي قد تأخر منذ أن عرف الطريق إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية وأنه رأى بنفسه تلاميذ ا يهربون من الدراسة ويذهبون لممارسة الألعاب الإلكترونية.

وأن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره.

كما أن سهر التلاميذ والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم.

وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (American 2011) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.(American 2011)

الاستنتاجات

- يوجد فروق ذات دلالة احصائية في مستوى الغضب لدى الممارسين وغير الممارسين للأنشطة الرياضية ولصالح الممارسين للأنشطة الرياضية.
- يوجد فروق ذات دلالة احصائية في مستوى العناد لدى الممارسين وغير الممارسين للأنشطة الرياضية ولصالح الممارسين للأنشطة الرياضية.

التوصيات

- ضرورة توعية اولياء الامور بالحد من استخدام أبنائهم للألعاب الالكترونية.
- السعي لإيجاد اطار تشريعي للرقابة على الالعاب التي قد تهدد التلاميذ.
- عمل برامج وندوات توعوية عن اضرار الالعاب الإلكترونية على التلاميذ .
- السعي الى ممارسة الأنشطة الرياضية لما لها من اثر في عملية التوازن في السمات النفسية.

المراجع

1-أحمد المجذوب (2007م): طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار المتميزة: العدد (23)، المملكة العربية السعودية.

2-أماني عبد التواب (2017م) تأثير ممارسة الالعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى التلاميذ " دراسة وصفية تحليلية لتلاميذ مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية،2017م، بحث علمي منشور، مجلة علوم التعليم والعلوم النفسية، المجلد 25، العدد 3 ، القاهرة.

3-ايناس الطوير(2018م): الالعاب الالكترونية من الابداع والابتكار الى اداة للانتحار" لعبة الحوت الازرق نموذجا مجلة مجلس التعلم العالي،(2018م) العدد،(18)، القاهرة.

4-باسم الانباري (2010). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic.

5-حامد أبو جراح (2010م) طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار (1). المتميزة: العدد الثالث والعشرون ، دار عامل للنشر، المملكة العربية السعودية.

6-حسن عبد المعطى، على عبد السلام (2001م) دليل تطبيق مقياس الخبرات الشخصية المرتبطة بوصف انفعال الغضب، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة.

7-حسين الجارودي (2011) اضرار العاب الكمبيوتر على التلاميذ ، دار اليازور للطباعة والنشر، المملكة العربية السعودية.

8- حنان الشيخة (2011م) برامج التلفاز والالعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني واضعاف الحساسية لدى التلاميذ ، رسالة ماجستير، كلية التربية، دمشق

9- دلال الحشاش (2008م) اثر ممارسة الالعاب الكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت ، رسالة ماجستير، كلية عمان العربية للدراسات العليا ، الاردن

10-زكريا الشربيني (2001م) المشكلات النفسية عند التلاميذ ، دار الفكر العربي، القاهرة.

11-سهيل شواقفة (2009م) ادارة الغضب ، دار جهينة للطباعة والنشر، عمان، المملكة الاردنية الهاشمية.

12-فاطمة القليني(2005م): طفلك والألعاب الإلكترونية- مزايا وأخطار المتميزة: العدد الثالث والعشرون

13- عبد العلي الجسماني (2011م) سيكولوجية الطفولة والمراهقة، الدار العربية للعلوم ، كلية التربية ، جامعة ال سعود، المملكة العربية السعودية.

14- عزة مختار ومحمد البواليز(2015م) طرق دراسة الطفل ، دار الفكر للنشر والتوزيع ، القاهرة.

15-علاء كفافى ، مايسة النيال (2000م) المقياس العربي للغضب، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة.

16- على سليمان مفلح، يسرى العويمر، على العليمات (2016م) علاقة الالعاب الالكترونية بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى تلاميذ الروضة ، بحث علمي منشور، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، جامعة فلسطين

17-منظمة الصحة العالمية جنيف (2002م) التقرير العالمي حول العنف والصحة ، المكتب الإقليمي في الشرق الاوسط.

18- مها الشحروري (2008م) اثر الالعاب الالكترونية والذكاء الانفعالي لدى التلاميذ في الاردن في مرحلة الطفولة المتوسطة ، بحث علمي منشور، كلية عمان العربية للدراسات العليا ، الاردن.

19- نورة السعد (2005م) الخطر في العاب الفيديو للتلاميذ . جريدة الرياض. العدد 13406 ، المملكة العربية السعودية.

20-وفاء الغريرين (2010م) " الذكاء وعلاقته بالقدرات الحركية لدى رياض التلاميذ بعمر 4-6 سنوات ،2010م ، مجلة علوم التربية الرياضية، جامعة بابل، عدد (4)، المجلد (3)، العراق.

21- وجيهة التابعي (2005م) دراسة لبعض المتغيرات النفسية والاجتماعية الديمغرافية المرتبطة بالإدمان التليفزيوني لدى التلاميذ في الريف ، مجلة كلية التربية بالمنصورة ، الجزء الاول ، العدد 124، جامعة المنصورة.

22-وفاء سراج الدين (2017م) الخصائص السيكومترية لمقياس الاضطرابات النفسية ، بحث علمي منشور، مجلة البحث العلمي في التربية، العدد الثامن عشر، جامعة القاهرة،.

23-Adams ، C. K. (2006). Childhood and adolescent obesity: A winning way to fight a ''losing battle''. Northeast Florida Medicine ، 57 ، 47-48.

24-Allen S. Weiss (2010). How video games are changing our lives. Retrieved on 05.04.2012

25-American Obesity Association. (2005 ، May). Fact sheet: Obesity in youth. Retrieved on may7 ، 2011

26-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.

27-British Board of Film Classification (BBFC ، 2007). Playing Video Games. Retrieved on 7.11.2011

28-Caroline Blaya,(2015) les jeunes et les prises de risque sur internet, Elsevier Masson Sas, France,pp921

29-Gallagher ، M ، Michael. D (2011). The 2011 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association (ESA).

30-Jackson ، L. A. (2008). Adolescents and the Internet. In D. Romer & P. Jamieson (Eds.) ، The changing portrayal of American youth in popular media (pp. 377–410). Annenberg Public Policy Center at the University of Pennsylvania. NY: Oxford. University Press.

31-KO, H,internet uses and gratification 2014:Understanding Motive for using the internet .paper presented at. the association for Education in journalisme and mass communication, annual meeting NSTU.v ol 4 n°1 pp23

32-McGonigalM ، Jane (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Group (USA) Incorporated.

33-Pew Internet and American Life Project (PEW). (2006). Internet evolution ، Internet penetration and impact. Retrieved on 15.12.2011

34-Salen ، K. ، & Zimmerman ، E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge ، MA: MIT Press.

35-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_ ، November 28. Retrieved on 15.08..