

## الألعاب الإلكترونية والتربية في المجتمع الصحراوي خلال جائحة كورونا "كوفيد-19" Electronic Games and Education in the Sahara Society During the Corona Pandemic « Covid-19 »

عائشة أم الغيث

جامعة أحمد دراية (الجزائر)، aic.oumelgheit@univ-adrar.edu.dz

تاريخ الاستلام: 2021/06/15 تاريخ القبول: 2021/06/21 تاريخ النشر: 2021/06/30

### ملخص:

خلصت دراستنا في مجملها إلى أن الألعاب الإلكترونية العنيفة الطابع تساهم بشكل واضح في تغيير عادات الطفل وتوجيهه نحو العزلة متمثلة في عدم الأكل مع العائلة إضافةً إلى ترك فريضة الصلاة، ويتناسب ما سبق ذكره تناسباً طردياً وعدد ساعات اللعب اليومية، وتسقط النتائج على الألعاب الإلكترونية بكل أنواعها وأصنافها في حين تختلف شدة التأثير خاصة عندما ندخل عامل وقت اللعب مثل ما هو موضح في تحليل الفرضيات، أما بالنسبة لأعراض مثل هاته الألعاب على جسم الطفل فيمكننا القول أنه لم نلمس الأثر الواضح لها في الدراسة حسب عناصر العينة، هذا وتنوع الفئات العمرية المهتمة بمثل هاته الألعاب بين الصغيرة السن، المتوسطة والكبيرة السن إضافةً إلى عدم تفضيل جنس معين للألعاب فالشباب والشابات يلعبون نفس الألعاب وينفس الشدة والشغف.

كلمات مفتاحية: التربية؛ الألعاب الإلكترونية؛ المجتمع الصحراوي؛ الجائحة؛ كوفيد-19.

### Abstract:

The researchers noted from this study that there is a positive impact linked to aggressive electronic games on changing the daily habits of children and oriented them to isolation, not to eat with the family as well as not to do. The Prayer and we are talking here about all electronic games without considering their nature, on the other hand the degree of the impact it all changes from spread to playing time as explained in the hypothesis.

In our study, however, we did not note a physical impact of these games on the child, The age groups interested in such games vary between young, middle and old age, in addition to the lack of preference for a specific gender for games. Young men and women play the same games with the same intensity and passion.

**Keywords:** education; Electronic games; Sahara society; pandemic; covid-19 .

عصفت جائحة الفيروس التاجي "كوفيد-19" بالعالم أجمع أين فرضت على هذا الأخير إتباع نمط معيشي غير مألوف أجبر سكان المعمورة على الدخول للمنازل وتطبيق كل عاداته وروتيناته اليومية جملةً وتفصيلاً، فأصبح على واقع ضرورة تدبير أموره العملية والحياتية من داخل منزله، وانعكست آية الحياة اليومية للبشر في العصر الحديث أين أصبح يقضي جل وقته إن لم نقل كله داخل المنزل في حين كان يقضي جل وقته أن لم نقل كله خارجه قبل تفشي الوباء. والجزائر على غرار باقي دول العالم شهدت حصر صحي صارم دام قرابة 5 أشهر ليلين بعدها بشكل تدريجي، هذا وقد عرفت الجزائر لحد ساعة كتابة هذا المقال (الثلاثاء 08 سبتمبر 2020 على الساعة 19:00 مساءً) 46 638 حالة مؤكدة و1 571 حالة وفات حسب تصريحات وزارة الصحة للبلد، وتضم الجزائر 48 ولاية اختلفت نسب تفشي الوباء بها؛ إذ شهدت ولاية البليدة أول حالة عدوى كما شهدت أيضاً أكبر معدلات الإصابة والوفيات أيضاً واعتبرت المنطقة منطقة موبوءة تم غلقها كلياً مع فرض شروط صارمة على سكان المنطقة الذين واجهوا الفيروس بكل حضارة ونظام.

وكما أسلفنا الذكر؛ فإن نسب تفشي الوباء وشدته قد اختلفت من منطقة إلى أخرى واعتبرت المنطقة محل الدراسة (ولاية أدرار) منطقة من بين المناطق الوطنية التي سجلت أرقاماً متصاعدة لعدد حالات الإصابة والوفيات أيضاً مقارنة بعدد سكانها من جهة وسرعة وكيفية تعامل السكان مع الوباء من جهة ثانية.

هذا وقد سجلت الولاية 631 حالة مؤكدة منذ تفشي الوباء، واعتبرت هي الأخرى منطقة خطيرة تعرف تفشي سريع للوباء وكانت ضمن الولايات التي فرض عليها حصر صحي جزئي يبدأ على الساعة السابعة مساءً (19:00) و ينتهي على الساعة الخامسة صباحاً مع عمل الإدارات بنظام الخدمات الدنيا (service minimum).

تحت ظل ما سبق ذكره عاشت المنطقة المدروسة مرحلة سابقة لم تشهدها من قبل ارتبكت واحتلت من خلالها جملة من المفاهيم، القيم، العادات... السائدة في المنطقة (كإفشاء السلام والمصافحة، حضور مختلف التجمعات من جنائز، ولائم، احتفالات، زيارات عائلية... إلى آخره) خاصة وأن هذه الأخيرة معروفة بتعاقد سكان مجتمعها و تواصلهم الدائم

مع بعضهم البعض، فأصبحوا على واقع القطيعة إلا ما وفرته وسائل الاتصال التكنولوجية أو عن طريق الهاتف.

وبغرض كسر الملل والروتين انتشرت بين الشباب - على مختلف فئاتهم العمرية - تلك الألعاب الإلكترونية الجماعية التي شغلت وقت كبير من وقتهم خاصة مع توفر عديد الظروف السانحة كالعطل المدرسية وتوقف مختلف الخدمات سواء كانت إدارية، نفعية أو ربحية، وحسب استطلاع قمنا به لم نسجل أي اختلاف يُعزى لعامل الجنس بخصوص الألعاب الإلكترونية فلا اختلاف بين الذكور والإناث بالنسبة لِلْعِب مثل هذه الألعاب، كما سجلنا أيضاً أكثر لعبتين منتشرتين بين الشباب هما لعبة **pubg**، **free fire** تليهما كل من لعبة **Ludo classic**، **call of duty**، ولعبي **clash royel** و **roblox** على التوالي، ويبدأ سن اللعب - حسب الاستطلاع - عند سن العاشرة إلى ما فوق سن العشرين.

وبالنظر لطبيعة الألعاب السابقة الذكر والتي تتميز جلها بطابعها القتالي العنيف المليء بمصطلحات السب والشتم، استخدام مختلف أنواع الأسلحة القتالية إضافة إلى مظاهر ومشاهد القتل والتفجير نتساءل هنا عما إذا كان لهذه الألعاب إثر على نمط التربية، تعامل الأطفال داخل البيت مع الوالدين والإخوة خاصة إذا علمنا أنه وحسب الاستقصاء دائماً نلاحظ أن الشباب يقضي ما متوسطه 8 ساعات لعب إضافة إلى تصريحه باللعب في الليل والنهار.

يقودنا ما سبق إلى التفكير في التساؤل التالي: "إلى أي مدى يمكن أن يؤثر إدمان الشباب مثل هاته الألعاب على سلوكهم داخل البيت؟ وأي انعكاس لذلك على التربية؟ ما هي الصعوبات التي يتلقاها الوالدين من خلال ذلك؟ للإجابة على هذه التساؤلات تم وضع الفرضيات التالية:

الفرضية الرئيسة: "يؤدي إدمان الألعاب الإلكترونية عند الشباب إلى تغيير نمط سلوكهم إلى العدوانية والانعزال"

الفرضيات الفرعية:

الفرضية 01: " كلما زادت ساعات اللعب اليومية على الألعاب الإلكترونية العدوانية

كلما انقطع الشاب(ة) عن الصلاة "

- الفرضية 02: " كلما زادت ساعات اللعب اليومية على الألعاب الإلكترونية العدوانية كلما انقطع الشاب(ة) عن الأكل مع العائلة "
- الفرضية 03: " كلما زادت ساعات اللعب اليومية على الألعاب الإلكترونية غير العدوانية كلما انقطع الشاب(ة) عن الصلاة "
- الفرضية 04: " كلما زادت ساعات اللعب اليومية على الألعاب الإلكترونية غير العدوانية كلما انقطع الشاب(ة) عن الأكل مع العائلة "
- الفرضية 05: "تعتبر الألعاب الإلكترونية العدوانية سبب في ظهور أعراض جسمية أو عقلية على الشاب(ة) "

وللإجابة على الفرضيات السابقة الذكر قمنا بجملة من الخطوات تمثلت في التالي:

#### مفاهيم وتعريفات

**تعريف التربية لغةً:** هذا التعريف يشمل كل التعاريف الموجودة في بعض المعاجم اللغوية من بينها معجم نور الدين الوسيط الذي عرفها: التربية بمعنى التنمية أو التغذية، وكذلك بمعنى التقويم والتهذيب ( عصام نور الدين الوسيط، 2005، 356).

**ب/ تعريف التربية اصطلاحاً:** يعرفها معجم مصطلحات العلوم التربوية وحسب ما جاء في تعريف "منظمة اليونسكو": أن التربية هي تعليم منظم ومقصود، يهدف إلى نقل المعرفة واكتساب المهارات النافعة في كل مناشط الحياة (شوقي السيد الشريف، 2000، ص56)، ومن خلال هاته التعاريف نقول أن التربية هي توظيف كل الإمكانيات المادية والبشرية التي تسعى إلى ترسيخ، وإكساب الطفل كل المهارات والخبرات الفنية والتقنية التي تعود عليه بالفائدة في مجالات حياته.

**2/- مدارس واتجاهات التربية:** إن علمية العلوم تتحلى باتباع خطوات المنهج العلمي الذي يقوم على التحريب؛ فمفهوم التربية ظهرت علميتها بتظافر جهود العلماء والمنظرين المهتمين بها، بالرغم من توجهاتهم وتعدد ميادين التربية في حد ذاتها، إذ تحولت التربية إلى علم إنتاجي تبادلي بينه وبين بقية العلوم، هذا ما ترجمه الكثير من المنظرين أمثال: "سكوت" و"روس" و"دوركاهم" و"تالكوت بارسونز" و"جون ديوي" و"وجلندر" و"برتشتين" و"رايت ميلز"، فهؤلاء توضحت رؤيائهم من خلال المدارس التي كانوا ينتمون إليها، وتحلت أكثر في تطور مفهوم التربية حسب أهم المراحل والأشكال التي تظهرت فيها وهي كالآتي:

1- التربية في البدائية: كانت تشمل تعلم الوسائل المؤدية إلى الحصول على الحاجات الحياة الفرد وأسرته، وكذا استعطف القوى الخفية التي يتخيل وجودها في الطبيعة. وعندما كان الإنسان الأول يبذل جهده للحصول على الغرض الأول ويتعلم استعمال الآلات، وبهذا يرتقي عن الحيوان الأعجم، وكذلك يتعلم صناعة الآلات والأدوات من الخشب والحجر والطين والعظام والألياف والجلود (سعيد اسماعيل علي، 2007، ص28).

**التربية في العصور القديمة:** تشمل التربية حسب ما جاء في تعاليم بعض الديانات مثل المسيحية والإسلامية، إذ سنأخذ على سبيل المثال لا الحصر التربية في الإسلام، انطلاقاً من قول المولى عز وجل في سورة ((ص)) ﴿إِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي خَالِقٌ بَشَرًا مِّن طِينٍ (71) فَإِذَا سَوَّيْتُهُ وَنَفَخْتُ فِيهِ مِن رُّوحِي فَقَعُوا لَهُ سَاجِدِينَ (72)﴾ (القرآن الكريم: رواية ورش عن نافع، سورة "ص"، الآية 70 - 71)

هنا نجد أنفسنا أمام أول عملية تربية من قبل المرابي الأعظم وهو الله سبحانه وتعالى، إذ يضع الشروط والمواصفات التي في إطارها، وفي ضوئها، انطلق الانسان يسلك ويفكر وينفعل ويكره إلى غير ذلك من التصرفات (سعيد اسماعيل علي، 2007، ص25).

ثم قوله تعالى في سورة البقرة: ﴿وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ (31)﴾ (القرآن الكريم: سورة البقرة، الآية 30 - 31) ومن خلال هذين الآيتين يرى " سعيد اسماعيل علي " أن رأى العلماء قد تعددت في تفسير المقصود بالأسماء، والقول الراجح هو أن طرفاً من السر الإلهي الذي أودعه للكائن البشري وهو تسلمه مقاليد الخلافة على الأرض، وسر القدرة على الرمز بالأسماء للمسميات والأشخاص والأشياء.

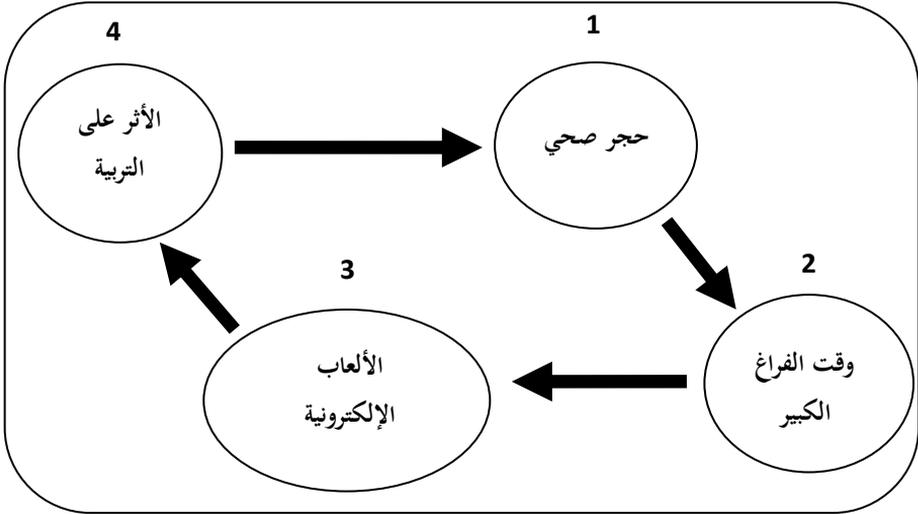
**التربية الحديثة:** في هذا المفهوم نشأ وتبلور أكثر من خلال إعطائه بعض الدلالات من حيث أنه يشمل جميع المجالات أو أن التربية تشتمل على الفرد والجماعة، كذلك سواء كانت هذه التربية قيم أخلاقية أو مكتسبات مادية يتم تزويدها للفرد أو الجماعة، أو هي ((عملية نقل التراث الثقافي من جيل إلى جيل آخر)) كما يراها "دوركاهم"، أو هي ((كل ما يقوم به الفرد من أجل نفسه، وكل ما يقوم به الآخرون من أجل الفرد بغية التقرب من كمال طبيعته)) (عبد الله عبد الدايم، 1973، ص 265) .

4- التربية المعاصرة: أما في العصر المعاصر وبالتحديد في القرن 20 والذي يتمثل في مفهوم النظم التربوية وتطورها، على اعتبار التربية نظام فرعي من النظام الكلي للمجتمع له نظمه الفرعية الخاصة به مثل الطلبة، المعلم، الإدارة، المباني، المخرجات.....، إذ نجد أن من أشهر علماء التربية في هذا العصر "جون ديوي" الذي يرى أن التربية هي "الحياة" أي يقصد في معنى كلامه أن على المدرسة كمؤسسة من مؤسسات التنشئة الاجتماعية إشراك الطفل في مشكلات الحياة من خلال ما يسمى بحل المشكلات.

#### شرح فكرة المقال ومنهجه:

تتمحور فكرة المقال كما يتضح في العنوان حول مُنْعَكَسَات عنصر الحجر المنزلي، وقت الفراغ والألعاب الإلكترونية على التربية في كما يوضح الشكل أدناه:

الشكل رقم 01: مخطط توضيحي لعناصر الدراسة



المصدر: من إعداد الباحثة

أولاً- تحديد منهج الدراسة

تمت الاستعانة بالمنهج الوصفي لدراسة الظاهرة؛ حيث يعرف هذا الأخير على أنه من أكثر مناهج البحث مرونة تمت ظلاله لتشمل عدداً من المناهج كالدراسات المسحية، الميدانية، دراسة الحالة وغير ذلك حسب ما يرى الدكتور "عادل محمد العدل" في مؤلفه مناهج البحث في العلوم الإنسانية (عادل محمد العدل، 2014، ص287)، وعليه ارتأينا توظيف هذا المنهج من دراسة الموضوع دراسة عامة، شاملة للشطرين النظري والميداني على حد السواء.

### ثانياً- أساليب الدراسة

اعتمدنا على أسلوب جمع البيانات الإمبريقية واستعنا على ذلك بالاستمارة أو الاستبيان الذي قمنا به وفق خطوات تمثلت في تحديد أبعاد ومؤشرات المسألة ثم تحديد الهدف المرجو من الاستبيان، لُصِّغَ بعدها أسئلة الاستبيان وبنائه بشكل يسمح للمجتمع المدروس الإجابة عنه بكل أريحية، كما ننوه أن الاستبيان قد تم توزيعه عن طريق الإنترنت عبر مختلف منصات التواصل الاجتماعي نظراً لعدم استقرار الظروف الصحية الوبائية في المنطقة محل الدراسة، وقد استعنا بالموقع المختص بالعينات والاستقصاءات والمعروف بـ:

[www.fr.surveymonkey.com](http://www.fr.surveymonkey.com)

### ثالثاً- تقنيات التحليل

لقد اختزلت وسهلت التكنولوجيات الحديثة في المجال الإحصائي الكثير من العمل على الباحثين، والحديث هنا يشمل البرنامج المتبع في بناء الاستبيان المذكور أعلاه أين توفر هذه التقنية على الباحثين الجانب الإحصائي الوصفي للمعلومات المجمعة بحيث يتحصل عليها الباحث بشكل متواصل وبصورة محدثة حسب كل جديد، كما سيتم الاستعانة ببعض التقنيات الخاصة بالإحصاء الاستدلالي كعماملات الارتباط واختبار الاستقلالية وحسن المطابقة كل في حينه وحسب نوعية المعلومات الإحصائية وتوزيعها.

### تحليل النتائج وقراءة الفرضيات:

أولاً: موجز عن أهم الخصائص الإحصائية لعناصر الدراسة

أسفر الاستبيان الذي أقيم على مائة (100) عنصر يمثلون ما يلي 26 % أخت، 24 % أخ، 20 % أب و 19 % أم أن ما نسبته 85 % من الأطفال، الشباب والشابات يلعبون الألعاب الإلكترونية، وأن أكثر لعبة متداولة عند الشباب هي لعبة Pubg بنسبة 36 %، تليها

لعبة Free Fire بنسبة 16 % ثم الألعاب الجماعية ذات الطابع غير العنيف كلعبة Ludo وكلمات كراش وغيرهما من الألعاب من نفس النوع.

أما بالنسبة لأعمار اللاعبين فقد تراوحت بين 5 سنوات كأصغر سن و 36 سنة، أين مثلت الفئة 11 - 15 سنة الفئة الأكثر تكراراً في الاستبيان بنسبة 34 %، تليها الفئة 16 - 20 سنة بنسبة 19 % ثم الفئتين العمريتين 6 - 10 سنوات و 21 - 25 سنة بنسبة 15 % و في الأخير أصغر الفئات وأكبرها 1 - 5 سنوات والفئة من 36 سنة فما أكبر بنسبة 3 % لكليهما، هذا وقد صرح المجيبون أن الشباب يقضون على التوالي: نصف اليوم في اللعب، كل اليوم، يلعبون ليلاً ونهاراً وأحياناً كل الليل.

#### ثانياً: تحليل وقراءة الفرضية الأولى

تهدف الفرضية الأولى إلى تبيان مدى تأثير زيادة عدد ساعات اللعب اليومية على إبعاد الطفل/ الشاب(ة) عن عاداته الطبيعية اليومية كالصلاة، وقد استعنا هنا ببعض الخصائص الإحصائية البسيطة كالجدول المركب تماشياً وطبيعة المعطيات البيانية المحصلة من الاستبيان وخُصصنا إلى التالي: أن الاتجاه العام للبيانات يتجه نحو ابتعاد الطفل/الشباب(ة) عن الصلاة جراء لعب الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف بنسبة 56 % مقابل 33 % للمجيبين بلا، وبعد إدخالنا المتغير المستقل والمتمثل في مدة اللعب اليومية وجدنا نسبة الـ 100 % تمثل الأطفال/الشباب(ة) الذين يلعبون بالنهار والليل مع الذين يلعبون الليل كله، تليها نسبة 61,10 % للذين يلعبون نصف اليوم، 66,70 % لليوم كله و 56,70 % للذين يلعبون من ساعة واحدة إلى ساعتين في اليوم.

وبالتالي؛ ومن خلال هذا الجدول البسيط الذي ربط المتغيرين نستطيع قراءة المعلومات الموزعة به على أنها معلومات تؤكد - حسب معطيات الاستبيان - الفرض القائل بأنه كلما زادت ساعات اللعب كلما ابتعد الطفل/الشباب(ة) عن أداء فريضة الصلاة، والتوزيع التنازلي للبيانات يترجم ذلك حسب الجدول أدناه:

جدول رقم 01: توزيع النسب المتوقعة لعزوف الشباب الذين يلعبون ألعاب إلكترونية عنيفة على

الصلاة

نسب الأطفال/الشباب(ة) حسب الابتعاد عن الصلاة جراء لعب الألعاب الإلكترونية	مدة اللعب اليومية
100 %	النهار والليل
100 %	الليل كله
66,70 %	اليوم كله
61,10 %	نصف اليوم
56,70 %	من 1 سا إلى 2 سا في اليوم

المصدر: عائشة أم الغيث، سبتمبر 2020، مخرجات البحث الميداني

ثالثاً: تحليل وقراءة الفرضية الثانية

يتضح من خلال تحليل معطيات الجدول الثاني والخاص بالفرض القائل بأنه كلما زادت ساعات اللعب اليومية على الألعاب الإلكترونية العدوانية كلما انقطع الشباب(ة) عن الأكل مع العائلة، ومقارنة كل من نسبة المحييين بالتأييد والمحيين بالنفي عند المدة الزمنية للعب والمقدرة بأقل من أو يساوي ساعتين في اليوم نجد أن نسبة المحييين بالنفي تفوق نسبة المحييين بنعم بـ: 70 % و30 % على التوالي، في حين نجد النسبة تساوي الـ : 100 % عند الذين يلعبون الليل كله واليوم كله لصالح المؤيدين لفرضية أن الألعاب الإلكترونية تُبعد الطفل/ الشاب(ة) عن الأكل مع العائلة، تليها نسبة 63,60 % للذين لا تتعدى مدة لعبهم ساعتين وهي أدنى نسبة، وبالتالي يمكننا التنبؤ بصحة الفرض نوعاً ما على أن الألعاب الإلكترونية تُساهم في إبعاد الطفل/الشباب(ة) عن الأكل رفقة العائلة.

رابعاً: تحليل وقراءة الفرضية الثالثة

إن توزيع النسب المتعكس إنما يترجم نوعاً من الترابط العكسي بين المتغيرين إذ نجد أن المصرحين بأن الألعاب الإلكترونية غير العنيفة الطابع تُساهم في إبعاد الطفل/الشباب(ة) عن الصلاة وذلك حسب توزيع المعطيات التالية: اللعب بالنهار والليل 100 %، اللعب اليوم كله 66,70 %، اللعب لمدة نصف اليوم 61,1 % واللعب من ساعة إلى ساعتين بنسبة 36,70 %

%، مقابل النسب الخاصة بالمبحوثين الذين لا يرون بأن الألعاب الإلكترونية تساهم في إبعاد الطفل عن الصلاة وهي تتوزع على النحو التالي: 100% للذين يلعبون الليل كله، 63,30% للذين يلعبون لمدة تقل أو تساوي ساعتين، نصف اليوم نسبة 38,90% ثم أخيراً اليوم كله بنسبة 33,30%، وبالتالي نلاحظ هنا تناقص النسب كلما زادت ساعات اللعب اليومية للطفل/الشباب(ة) ما ينم عن وجود أثر لمثل هاته الألعاب إلا أن هذا الأثر ضعيف الشدة وهو ما ترجمه النسب الموزعة عند المصرحين بنفي دور الألعاب من هذا النوع في إبعاد الطفل/الشباب(ة) عن الصلاة.

#### خامساً: تحليل وقراءة الفرضية الرابعة

على خلاف ما سبق؛ تشير المعطيات في هذه الجزئية الخاصة بالمتغيرين: مدة اللعب اليومية كمتغير مستقل وابتعاد الطفل/الشباب(ة) عن الأكل مع العائلة جراء لعب الألعاب الإلكترونية غير العنيفة الطابع كلعبة الليدو، كلمات كراش، الكلمات المتقاطعة وغيرها كمتغير تابع، على أن هذه الأخيرة (الألعاب) لا تساهم في ابتعاد الطفل/الشباب(ة) عن الأكل مع العائلة بنسبة 59% مقابل 30% للذين يرون العكس - (مع احتساب نسبة الـ: 11% والخاصة بالأطفال/الشباب والشابات الذين لا يلعبون إطلاقاً) -، ونجد التوزيع يتقابل عكسياً عند وجهتي النظر بحيث تتوزع النسب عند المحييين بأنه لا تؤدي الألعاب الإلكترونية غير العنيفة إلى ابتعاد الطفل/الشباب(ة) عن الأكل مع العائلة - وهي الفئة الأكبر نسبةً ( 59% ) - على النحو التالي: أعلى نسبة للمدة الزمنية المتمثلة في النهار والليل، تليها اليوم كله، من ساعة غلى ساعتين ثم أخيراً نصف اليوم.

في حين تقابلها نسب معاكسة تماماً عند فئة المحييين بأنه فعلاً تؤدي تؤدي الألعاب الإلكترونية غير العنيفة إلى ابتعاد الطفل/الشباب(ة) عن الأكل مع العائلة وهي الفئة الأصغر نسبة بـ 30% على النحو التالي: أعلى نسبة للمدة الزمنية المتمثلة في نصف اليوم، من ساعة واحدة غلى ساعتين، اليوم كله ثم النهار والليل، ويمكننا القول بهذا الصدد أن نسبة الصفر مئوي عند المحييين بلا و الـ 100% عند المحييين بنعم عند المدة الزمنية للعب والمقدرة بكامل الفترة الليلة أنه من الممكن أو من القريب للمنطق أن استمرار اللعب طوال الليل يُرهق الطفل/الشباب(ة) ويمنعه من النهوض صباحاً في كامل نشاطه للالتحاق بمائدة فطور الصباح أو الغداء حتى.

## الجدول رقم 02: توزيع لعب الألعاب الإلكترونية و ظهور أعراض جسمية على اللاعب

المجموع	ظهور أعراض جسمية على الشاب(ة) جراء اللعب				
	نعم	لا			
15	-	15	التكرارات	لا يلعب	الألعاب الإلكترونية
% 100	-	% 100	النسبة %		
85	45	40	التكرارات	نعم يلعب	
% 100	% 52,9	% 47,1	النسبة %		
100	45	55	التكرارات	المجموع	
% 100	% 45	% 55	النسبة %		

المصدر: عائشة أم الغيث، سبتمبر 2020، مخرجات البحث الميداني

تهدف الفرضية رقم 05 في البحث إلى إظهار ما إذا كانت للألعاب الإلكترونية عوارض جسمانية على الطفل/الشباب(ة) وحسب معطيات الاستبيان فإن الفرق بين المجموعتين لا يكاد واضحاً بين النسبتين الموضحتين في المجموع أدنى الجدول، إلا أنه وبعد إدخال المتغير المستقل والمتمثل في لعب الألعاب الإلكترونية من عدمه نلمس فرقاً يقدر بـ: 5 نقاط فاصل 08 (5،8) من المائة لصالح المصريحين بظهور عوارض جسمية على اللاعب الذي يلعب الألعاب الإلكترونية مقابل 47,1 % للرأي المقابل، وتكتمل نسبة المائة بالمائة عند المصريحين بأنه لا توجد عوارض جسمية عند الأطفال الذين لا يلعبون ألعاباً إلكترونية بغض النظر عن نوعها، هذا وقد استعنا في هذه النقطة باختبار كاي تربيع من أجل تعميق التحليل - حيث لم يظهر منحاه من خلال توزيع المعطيات - واستنتاج العلاقة وخلصنا إلى النتيجة التالية: دلالية الاختبار عند مستوى الدلالة 0,05 وبالتالي وقوع الفرض في مجال الخطأ وعليه نقول بعدم اعتبار الألعاب الإلكترونية العدوانية سبب في ظهور أعراض جسمية أو عقلية على الشاب(ة) حسب عناصر المجتمع المدروس، إلا أن هذا لا ينفي حقائق الانعكاسات الجسمية والعقلية على بعض مدمني الألعاب الإلكترونية عبر العالم.

### الخاتمة:

نشير في نهاية هذا العمل إلى كون تداخل مجموعة العناصر المتمثلة في الوضع الوبائي حول العالم، الحجر المنزلي وملء الفراغ بالألعاب الإلكترونية ينتهي إلى أعراض مختلفة قد تتمثل في تغير نمط السلوك اليومي، إمكانية حدوث تغير في البنية الجسمية وقوة الحواس كالسمع والبصر، الخصائص الفيزيولوجية وحتى العقلية للشخص، إلا أنه يجب التذكير دائماً بأهمية عامل المدة الزمنية للعب ووقت اللعب إضافةً إلى العناية والاهتمام من طرف العائلة كتنظيم أوقات اللعب وملء وقت الطفل والشباب بالنشاطات الجسمية والعقلية كالرياضة، السباحة... إلى آخره.

### قائمة المراجع:

- الشريف، شوقي السيد، 2000، معجم مصطلحات العلوم التربوية (عربي، إنجليزي)، الرياض-السعودية، مكتبة العبيكات.
- عبد الدايم، عبد الله، 1973، التربية عبر التاريخ (من العصور القديمة حتى أوائل القرن العشرين)، بيروت- لبنان، دار العلم للملايين.
- العدل، عادل محمد، 2014، مناهج البحث في العلوم الإنسانية، عمان - الأردن، دار الشروق للنشر والتوزيع.
- علي، سعيد إسماعيل، 2007، أصول التربية العامة، عمان- الأردن، دار المسيرة.
- القرآن الكريم: رواية ورش عن نافع.
- الوسيط، عصام نور الدين، 2005، معجم نور الدين الوسيط (عربي، عربي)، بيروت- لبنان، دار الكتب العلمية.