The North African Journal of Scientific Publishing (NAJSP)
مجلة شمال إفريقيا للنشر العلمي (NAJSP)
E-ISSN: 2959-4820
Volume 3, Issue 4, 2025
Page No: 214-228
Website: https://najsp.com/index.php/home/index
SJIFactor 2024: 5.49 معامل التأثير العربي (AIF) 2025: 0.69 ISI 2024: 0.696

الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتفاعل الأسري والاجتماعي لدى طلاب المرحلة الإعدادية (نموذجاً)

أحلام سليمان اسميو*
قسم علم الاجتماع، كليّة الآداب، جامعة مصراتة، مصراتة، ليبيا

Electronic Games and Their Relationship to Family and Social Interaction among Middle School Students (A Case Study)

Ahlam Suliman Esmieo*
Department of Sociology, Faculty of Arts, Misurata University, Misurata, Libya

*Corresponding author: a.esmu@art.misuratau.edu.ly

Received: October 15, 2025	Accepted: December 22, 2025	Published: December 28, 2025

Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

الملخص

تهدف الدراسة إلى استكشاف علاقة الألعاب الإلكترونية بالتفاعل الأسري والاجتماعي لدى طلاب المرحلة الإعدادية باستخدام المنهج الوصفي التحليلي، معتمدة على استبيان مكون من ثلاث محاور (استخدام الألعاب، التفاعل الأسري، التفاعل الاجتماعي) شمل عينة من طلاب المرحلة الإعدادية، وتحليل (*SPSS*) بمعاملي بيرسون وسبيرمان. ينطلق السؤال الرئيسي من تساؤل حول مدى تأثير هذه الألعاب على التفاعلات، مع أسئلة فرعية حول الانتشار، المستويات، والعلاقات الإحصائية. أظهرت النتائج علاقة إيجابية متوسطة بين استخدام الألعاب (خاصة الجماعية عبر الإنترنت) والتفاعل الاجتماعي، حيث تعزز مهارات التواصل والتنسيق، وتحسن الاندماج عند مشاركة الأصدقاء أو الأسرة، مع انخفاض طفيف في التفاعل المباشر الأسري عند الاستخدام الفردي المفرط. أما التفاعل الأسري، فظل ثابتًا دون دلالة إحصائية، مرتبطًا أكثر بالعوامل الأسرية الداخلية والتوازن الزمني. ترتبط النتائج بنظرية التفاعل الرمزي، التي تفسر بناء الذات عبر الرموز الرقمية. تتوافق جزئيًا مع دراسات سابقة مثل حسين (2019) في زيادة التفاعل الإلكتروني، والزهراني (2020) في أهمية القواعد، مع تضاد في عدم التأثير السلبي المباشر على الأسرة مقارنة بالعساف (2021) والشمري (2022). توصي الدراسة بتشجيع الألعاب التعاونية لتعزيز التواصل، توعية الطلاب باختيار الألعاب المفيدة اجتماعيًا، إدماج ألعاب تعليمية في الأنشطة المدرسية، مراقبة أسرية متوازنة دون حظر مفرط، تنمية حوار أسري حول الألعاب مع جلسات مشتركة، التركيز على أنشطة أسرية داعمة، تدريب على إدارة الوقت، حملات توعية مدرسية، دراسات مستقبلية حول نوعية الألعاب، وتفعيل دور المعلمين في توجيه إيجابي.

الكلمات المفتاحية: ألعاب إلكترونية، ألعاب جماعية، تفاعل أسري، تفاعل اجتماعي، تفاعل رمزي.

Abstract:

This study aims to explore the relationship between electronic games and family and social interaction among middle school students using a descriptive-analytical approach. It relies on a three-part questionnaire (game use, family interaction, and social interaction) administered to a sample of middle school students, and SPSS analysis using Pearson and Spearman's coefficients. The main research question explores the extent to which these games affect interactions, with sub-questions addressing prevalence, levels, and statistical relationships. The results show a moderate positive correlation

between game use (especially online multiplayer games) and social interaction. Games enhance communication and coordination skills and improve integration when playing with friends or family, while excessive individual use leads to a slight decrease in direct family interaction. Family interaction, however, remained stable without statistical significance, more closely linked to internal family factors and time balance. These findings are consistent with symbolic interaction theory, which explains self-construction through digital symbols. They partially align with previous studies, such as Hussein's (2019) on increased electronic interaction and Al-Zahrani's (2020) on the importance of rules but contradict the findings of Al-Assaf (2021) and Al-Shammari (2022) regarding the lack of a direct negative impact on the family. The study recommends encouraging cooperative games to promote communication, raising students' awareness of choosing socially beneficial games, integrating educational games into school activities, balanced parental supervision without excessive prohibition, developing family dialogue about games with joint sessions, focusing on supportive family activities, time management training, school awareness campaigns, future studies on the quality of games, and activating the role of teachers in positive guidance.

Keywords: Electronic games; Group games; Family interaction; Social interaction, Symbolic interaction.

مقدمة:

شهدت السنوات الأخيرة انتشاراً واسعاً للألعاب الالكترونية، حيت أنها تعد أحد مظاهر التقدم التكنولوجي التي فرضت حضورا قوياً في حياة الأفراد وأصبحت تؤدي دوراً مهماً في عملية التنشئة الاجتماعية، سواء بصورة إيجابية أو سلبية، حيث تؤثر على عدد كبير من أفراد المجتمع، لا سيما طلاب المرحلة الإعدادية الدين يمثلون مرحلة عمرية حساسة تشكل فيها الشخصية وتتبلور أنماط السلوك والتفاعل مع الأسرة والمجتمع.

ومع التطور الرقمي وارتفاع معدلات استخدام الأجهزة الذكية ازداد انخراط الطلاب في الألعاب الالكترونية بصورة يومية مما جعلها أحد أبرز الأنشطة الترفيهية وأكثر تأثيراً في حياتهم الاجتماعية والأسرية، لقد أصبح هذا النوع من الألعاب لا يقتصر على التسلية، بل بيئة تفاعلية متكاملة تقدم المحتوى المرئي والصوتي والتواصل المباشر بين اللاعبين، مما يجعله قادراً على التأثير في أنماط التفاعل سواء داخل الأسرة أو خارجها، ومن هنا تبرز أهمية دراسة العلاقة بين استخدام الألعاب الالكترونية ومستوى التفاعل الأسري والاجتماعي لدى طلاب المرحلة الإعدادية، بوصفها قضيه تربوية ونفسيه واجتماعية تحتاج إلى تحليل علمي لتحديد طبيعة هذا التأثير واتجاهه، وفهم الدور الذي تلعبه التكنولوجيا في تشكيل سلوك الأبناء وعلاقاتهم داخل الأسرة والمجتمع.

أولاً: الإطار العام للبحث

مشكلة البحث:

في ظل الانتشار الكبير للألعاب الالكترونية بين فئة الطلاب، أصبحت هذه الألعاب جزءاً من حياتهم اليومية، مما قد يؤثر على تفاعلهم داخل الأسرة وكذلك علاقاتهم الاجتماعية، وقد لوحظ في السنوات الأخيرة تغير في طبيعة العلاقة بين الأبناء وأسرهم وتراجع في التفاعل الو جاهي مع الأصدقاء فمثل هذه الألعاب الالكترونية انتشرت في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية لجدب مختلف الفئات العمرية، حيث انتشرت انتشاراً واسعاً وكبيراً، ونمت نمواً ملحوظاً، وامتلأت الأسواق بأنواع مختلفة منها، ودخلت معظم المنازل، وأصبحت الشغل الشاغل اليوم، حيث استحوذت على عقول الأبناء واهتماماتهم وغيرت لدى البعض منهم طريقة تفكيرهم وسلوكهم، بل أدت إلى انحراف بعضهم، وأظهرت الأبحاث التي تهدف إلى دراسة الألعاب الالكترونية بشكل عام نتائج متناقضة، فمن جهة أشار بعضها إلى التأثير السلبي للألعاب الالكترونية خاصة في درجة زيادة العدوان، أو زيادة تشتت الانتباه، ونقص التحطم المعرفي لدى الأبناء ومن جهة أخرى وضحت بعض الدراسات أن درجة الإدراك البصري والانتباه تتحسن لدى الذين يمارسون الألعاب الالكترونية، مقارنة بمن لا يمارسونها هذا ما أكدته دراسة (الزهراني، 2020) بان الاستخدام الزائد والمفرط للأجهزة يشتت الانتباه ويقلل من التفاعل الأسري اليومي وان التفاعل يكون أفضل في الأسر التي تضع قواعد واضحة لاستخدام الأجهزة وتحديد وقتا للعب بها، وقد لوحظ في السنوات الأخيرة تغير في طبيعة العلاقة بين الأبناء وأسرهم، وتراجع في التفاعل الو جاهي مع الأصدقاء مما يثير تساؤلات حول دور هذه الألعاب في هذا التغيير، ومن هنا ينطلق السؤال الرئيسي: العلاقة بين استخدام الألعاب الالكترونية والتفاعل الأسري والاجتماعي لدى طلاب المرحلة الإعدادي؟، ومن هذا التساؤل الرئيسي تنبثق التساؤلات الفرعية المتمثلة في:

1. ما مدى انتشار واستخدام طلاب المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية؟
2. ما مستوى التفاعل الأسري لدى طلاب المرحلة الإعدادية؟
3. ما مستوى التفاعل الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الإعدادية؟
4. هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب الالكترونية ومستوى التفاعل الأسري لدى طلاب المرحلة الإعدادية؟
5. هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب الالكترونية ومستوى التفاعل الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الإعدادية؟

أهمية البحث:

- الأهمية النظرية:

يسهم البحث في أثر اء الأدبيات حول تأثير التكنولوجيا على العلاقات الأسرية والاجتماعية، ويبرز أهمية الموضوع وقيمته في توضيح مدى تأثير هذه الألعاب الالكترونية على الأبناء من خلال تغير سلوكهم وتصرفاتهم، حيث أصبحت هذه الألعاب من أهم أشكال للأطفال والمراهقين في مختلف دول العالم، وقد تصل لمرحلة الإدمان مما يسبب ذلك قلقًا للأسرة والمجتمع، وكذلك يفيد دراسة مثل هذه الموضوعات في مجال المشكلات الاجتماعية وعلم الاجتماع الاتصال.

- الأهمية التطبيقية:

توفر نتائج يمكن أن تفيد الأســـر والمربيين في فهم كيفية تعامل الأبناء مع الألعاب الالكترونية وتوجههم بطريقة صحيحة، وقد يساهم هذه البحث في توفير بعض البيانات والمعلومات لحل هذه الظاهرة أو التنبيه بسلبياتها سواء من ناحية التقصير في أداء واجباتهم تجاه أسرهم ومجتمعهم.

أهداف البحث:

1. استكشاف مدى انتشار واستخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية.
2. تقييم مستوى التفاعل الأسري لدى طلاب المرحلة الإعدادية.
3. قياس مستوى التفاعل الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الإعدادية.
4. اختبار وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب الإلكترونية ومستوى التفاعل الأسري لدى طلاب المرحلة الإعدادية.
5. فحص وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب الإلكترونية ومستوى التفاعل الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الإعدادية.

مصطلحات البحث:

الألعاب الالكترونية:

هو نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز وعلى شاشة الحاسوب، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين أي (التآزر البصـــري/الحركي) أو تحد من الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية (الشحروري، 2008: 31).

التعريف الإجرائي: يقصد بها الألعاب التي يمارسها بعض الطلاب بالمرحلة الإعدادية باستخدام الأجهزة الالكترونية مثل الهواتف الذكية والحواسيب وأجهزة البلايستيشن، والتي تتضمن التفاعل مع محتوى رقمي ترفيهي أو تنافسي.

التفاعل الأسري:

هو عمليات الاتصال والسلوكيات المتبادلة بين أفراد الأسرة والتي تؤثر في بناء العلاقة الأسرية وتحديد نوعها من حيث الدعم أو الصراع أو التماسك (السرطاوي، 2010: 29).

التعريف الإجرائي: يشير إلى نمط العلاقة بين الطالب بالمرحلة الإعدادية وأفراد أسراته، مثل الحوار، والتفاهم، والتعاون وتبادل الأدوار، واتخاذ القرارات، والتأثير المتبادل بينهم.

التفاعل الاجتماعي:

هو العملية التي يتم من خلالها تبادل الأفعال والأقوال والرموز بين الأفراد والجماعات داخل المجتمع، بما يؤدي إلى التأثير المتبادل بينهم، وتنظيم العلاقات والأدوار الاجتماعية، وتكوين أنماط السلوك المشترك (أبوزيد 2006: 115).

التعريف الإجرائي: يقصد به قدرة طالب المرحلة الإعدادية على التواصل الإيجابي مع الآخرين وبناء علاقات اجتماعية خارج إطار الأسرة.

الإجراءات المنهجية:

نوع البحث ومنهجه:

يعتمد على المنهج الوصـــفي التحليلي لأنه يهدف لوصـــف ظاهرة الألعاب الالكترونية وتحليل علاقتها بكل من التفاعل الأسري والاجتماعي لدى طلاب المرحلة الإعدادية.

مجتمع البحث:

يتكون من بعض طلاب المرحلة الإعدادية في عدد من مدارس مدينة مصراتة.

عينة البحث:

تم اختيار عينة عشـــوائية بســـيطة من طلاب المرحلة الإعدادية لعدد من مدارس الإعدادية بمدينة مصـــراتة وقد بلغ عدد العينة 50 طالب وطالبة وتم توزيع الاستبيان خلال الفصل الدراسي 2025/2024.

أداة البحث:

تم استخدام استمارة استبيان كأداة رئيسية لجمع البيانات مكون من ثلاث محاور رئيسية:

- المحور الأول: استخدام الألعاب الالكترونية.
- المحور الثاني: التفاعل الأسري.
- المحور الثالث: التفاعل الاجتماعي.

الأساليب الإحصائية:
تم تحليل البيانات باستخدام البرنامج الإحصائي SPSS من خلال التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية واختيار معامل الارتباط (مثل بيرسون وسبيرمان) لدراسة العلاقة بين المتغيرات.

الدراسات السابقة:

1. دراسة أماني حسين 2019، بعنوان أثر الألعاب الالكترونية على التفاعل الاجتماعي لدى المراهقين:
هدفت الدراسة لمعرفة تأثير الألعاب الالكترونية على التفاعل الاجتماعي الواقعي لدى المراهقين، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وكانت عينة الدراسة 150 طالباً بالمرحلة الإعدادية، توصلت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها: هناك علاقة عكسية بين مدة استخدام الألعاب الالكترونية ومهارات التفاعل الاجتماعي الواقعي، وكذلك انخفاض في عدد الأصدقاء الواقعيين وازدياد التفاعل عبر الانترنت.
2. دراسة مها العساف 2021 بعنوان الألعاب الالكترونية والتواصل الأسري عند الأطفال:
هدفت الدراسة إلى معرفة تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الطفل وأسرته، وقد توصلت الدراسة لنتائج أن 62% من أولياء الأمور لاحظوا ضعف الحوار بين الأبناء والوالدين بسبب الانشغال بالألعاب، وكذلك أن الألعاب الجماعية قد تعزز التفاعل الأسري في بعض الحالات إذا كانت تشاركية.
3. دراسة خلود الزهراني 2020 بعنوان التفاعل الأسري وعلاقته باستخدام الأطفال للأجهزة الذكية:
هدفت الدراسة للكشف عن العلاقة بين استخدام الأطفال للأجهزة الذكية والتفاعل الأسري، وأهم نتائج هذه الدراسة ان الاستخدام الزائد للأجهزة يقلل من وقت التفاعل الأسري اليومي، وأن التفاعل يكون أفضل في الأسرة التي تضع قواعد واضحة لاستخدام الأجهزة.
4. دراسة محمد الشمري 2022 بعنوان الألعاب الالكترونية وتشكيل السلوك الاجتماعي لدى الناشئة:
هدفت الدراسة إلى معرفة مدى تأثير الألعاب الالكترونية على تشكيل السلوك الاجتماعي للناشئ نتجت الدراسة إلى أن بعض الألعاب تساعد على بناء معياران (قيادية وتعاونية)، وأن ألعاب العنف ترتبط بسلوكيات إنعزالية وعدوانية.

ثانيًا: الإطار النظري:

المبحث الأول/ الألعاب الالكترونية:

تعد الألعاب الالكترونية من الأنشطة الترفيهية الرقمية يتم ممارستها عبر أجهزة الكترونية مثل الهواتف الذكية، الحواسيب، أو أجهزة اللعب مثل البلايستيشن وتتميز هذه الألعاب بالتفاعل بين اللاعب واللعبة وقد تكون فردية أو جماعية، أو تعليمية، أو ترفيهية، سلبية، أو عنيفة، كما تعتبر هذه الألعاب الالكترونية من الظواهر المنتشرة بصورة كبيرة خاصة بين المراهقين والشباب نتيجة انتشار العدد من الألعاب التكنولوجية وزيادة وسائل التواصل، كما أن شركات الألعاب الالكترونية لها دور كبير في زيادة انتشار هذه الظاهرة نتيجة التنافس في تداول الألعاب مما يدفع الشباب والأطفال إلى الاعتياد عليها وتصبح قاعدة أساسية في روتين الحياة اليومية (القاسم، 2011: 3).

1. أنواع الألعاب الالكترونية:

ويمكن تحديد الألعاب الالكترونية فيما يلي:

1. ألعاب المغامرات، تتطلب الاستكشاف وحل الألغاز وتطوير المهارات الفردية.
2. ألعاب ترفيهية، مثل الألعاب الرياضية ككرة القدم والسلة والتنس.
3. ألعاب الذكاء، تحفز التفكير وحل المشكلات.
4. ألعاب القتال والحركة، تعتمد على السرعة ورد الفعل، وقد تحتوي على العنف.
5. ألعاب جماعية / أونلاين، يتفاعل فيها اللاعب مع آلاف اللاعبين حول العالم.

2. خصائص الألعاب الالكترونية:

التفاعل المباشر، حيث تتيح للاعب اتخاذ قرارات مما يعزز الشعور بالسيطرة؛ الجاذبية البصرية والصوتية، تعتمد على الجرافيك والموسيقى والصوتيات لإبهار اللاعبين؛ التحدي والمكافأة؛ توفر مستويات متفاوتة من الصعوبة تشجع على التطور والاستمرار؛ الانغماس؛ توفر الألعاب بيئة تفاعلية تجعل المستخدم يشعر بأنه جزء من عالم اللعبة؛ التواصل الاجتماعي؛ خاصية في الألعاب متعددة اللاعبين التي تسمح بالدردشة، وتكوين فرق وتحالفات؛ الإدمان حيث أن بعض الألعاب مصممة بآليات تجعل من الصعب على المستخدم التوقف عن اللعب؛ التكرار والتحفيز، حيث تستخدم مبدأ المكافأة لتحفيز اللعب المستمر، مثل الحصول على نقاط أو أدوات جديدة (محمد، 2020).

3. الآثار النفسية والاجتماعية للألعاب الالكترونية:

الإيجابيات:

تنمية مهارات التفكير، التعاون، الذكاء البصري، كما تعد الألعاب الالكترونية سلاحا ذو حدين، على الرغم من سلبياتها إلا أنها لا تخلو من هذه الإيجابيات، فقد تكون تربوية وتشجع على النطق واكتساب المهارات المعرفية بطريقة ممتعة، وان هذه الألعاب تشكل مصدرا يدفع بالمتعلمين إلى مرحلة تطوير معلوماتهم ومعارفهم بوضعها على المحك العلمي (الريماوي، 2010: 647).

السلبيات:
العزلة الاجتماعية، ضعف التواصل الأسري، السلوك العدواني، اضطرابات النوم، وبهذا تتعدد سلبيات الألعاب الالكترونية في التأثير على قدرة الأبناء على الانتباه والتركيز والفهم، وأنها تؤثر في تكرار الضغط النفسي على الأبناء، وإجهاد البصر والعزلة الاجتماعية والسمنة، وعلى المدى البعيد تسبب في تدمير النمو النفسي والإنفعالي والاجتماعي والعقلي لدى الأبناء (قويدر، 2012: 18).
وكذلك التأثيرات السلبية تكاد تكون أقوى وأكثر تأثيرًا على حياة الأبناء النفسية والجسمية والاجتماعية والدراسية.

المبحث الثاني/ التفاعل الأسري:

يعد التفاعل الأسري نمط العلاقات والتواصل بين أفراد الأسرة، ويشمل الحوار، التفهم، الاحترام، والتشارك في الأنشطة، التعبير عن المشاعر، وكذلك الدعم العاطفي والتشجيع، والمشاركة في اتخاذ القرار، وتقاسم المسؤوليات والأدوار وهذا أساسه الحب والاحترام المتبادل بين أفراد الأسرة (الحربي، 2018: 45).

1. **عوامل تؤثر في التفاعل الأسري:**

توجد عدة عوامل قد تؤثر سلبا أو إيجابًا على التفاعل الأسري منها، الوضع الاقتصادي للأسرة، والوقت المخصص للأسرة، وأسلوب التربية والثقافة والمستوى التعليمي، وكذلك العلاقات بين الوالدين، والمراقبة الأبوية وأيضا التكنولوجيا ووسائل الإعلام (الشربيني، 2010: 30).

2. **أثر الألعاب الالكترونية على التفاعل الأسري:**

الإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية من قبل الأبناء وأحيانا حتى الوالدين، قد يؤدي إلى إضعاف الحوار بين الإباء والأبناء، تقليل وقت التواصل بين أفراد الأسرة، ضعف العلاقات الأسرية، زيادة العزلة داخل الأسرة، وتصاعد الخلافات بسبب الإدمان أو الإهمال للمسؤوليات، ولكن هناك بعض الحالات محدودة تظهر أن الألعاب قد تقوى التفاعل الأسري إذا كانت ألعاب جماعية تشاركيه، وتم لعبها جماعيا داخل الأسرة (الزهراوي، 2018: 54).

المبحث الثالث/ التفاعل الاجتماعي:

يمثل تبادل العلاقات والتأثير المتبادل بين الفرد والمجتمع ويشمل: تكوين صدقات، مهارات التوصيل، الشعور بالانتماء، وإن أولى علاقات الإنسان هي علاقته بذاته، فإما أن يتقبلها ويعمل جاداً لبنائها وتنميتها أو يرفضها ويعمل بسلبيه شديدة لتجاهلها، والتفاعل الاجتماعي هو أحدى المهارات التي على الفرد إتقانها من أجل التعايش مع أفراد المجتمع الذي ينتمي إليه، فالمجتمع يسند إليه أدوار متعددة ومتباينة قد ينجح أو يفشل بدرجات متفاوتة في أدائها، وذلك حسب عدد المتغيرات مثل جنس الفرد، مكانته الاجتماعية، قدراته الذاتية، المهارات الاجتماعية التي يملكها، وكذلك حسب طبيعة المواقف (بن جامع 145:2019).

1. **أهمية التفاعل الاجتماعي:**

يسهم التفاعل الاجتماعي في تكوين سلوك الإنسان فمن خلاله يكسب الوليد البشري خصائصه الإنسانية ويتعلم لغة قومه وثقافة مجتمعة والقيم والعادات والتقاليد، من خلال عملية التطبيع الاجتماعي، التفاعل الاجتماعي ضروري لنمو الأبناء، فقد بينت الدراسات أن الأفراد الذين لا تتوفر لهم فرصه كافيه للتفاعل الاجتماعي يتأخرون في نموهم، يعد التفاعل شرطاً أساسياً لتكوين الجماعة، إذا ترى نظرية التفاعل أن نسق من الأشخاص يتفاعل بعضهم مع بعض، مما يجعلهم يرتبطون معاً في علامات معينة ويكون كل منهم على وعي بعضويته في الجماعة، يساعد التفاعل الاجتماعي على تحديد الأدوار الاجتماعية أو المسؤوليات التي يجب أن يضطلع بها كل إنسان، ففي جماعات المنافسة مثلاً يؤدي إلى أبراز أدوار المشاركين وتعميمها (هنود 2013: 56)

2. مظاهر التفاعل الاجتماعي لدى الطلاب:

التفاعل الاجتماعي هو الأساس الذي تقوم عليه العلاقات الاجتماعية داخل أي مجتمع، يتجلى من خلال مجموعة من المظاهر مثل: التواصل اللفظي، التعاون والتنافس، التكامل الاجتماعي والصراع، التعاطف والمشاركة الوجدانية (عادل 2016: 115).
وكذلك ما ينطبق على مجتمع المدرسة وما يقوم به الطلاب داخل المدرسة من المشاركة في الأنشطة المدرسية ومهارات التواصل الفعال، القدرة على تكوين صدقات.
تأثير الألعاب الالكترونية على التفاعل الاجتماعي: تشير العديد من الدراسات إلى أن الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية قد يؤدي إلى ضعف المهارات الاجتماعية الواقعية، الانعزال عن الأقران، الاعتماد على التفاعل الافتراضي بدل الواقعي، كذلك عزله اجتماعيه، ومع ذلك توجد بعض الألعاب قد تعزز التفاعل إذا كانت جماعية وتمارس بشكل معتدل وتحفز على التعاون والقيادة (الشحروري 2008: 88 – 95).

النظرية المفسرة لموضوع الدراسة:

التفاعلية الرمزية

من أبرز النظريات السوسيولوجي أي تعني يفهم السلوك الإنساني من خلال التفاعل بين الأفراد وقد أسسها الفيلسوف وعالم الاجتماع جورج هربرت ميد، وطورها لاحقاً هربرت بلوم، حيث أكد على أهمية الرموز والمعاني في تشكيل السلوك الاجتماعي، كما تمتد جذور نظرية التفاعل الرمزي في الدراسات الكلاسيكية لعلم الاجتماع، وقد جاء بها كل من

وليام جيمس وجون ديوي، ومن أهم موضـــوعات الاتجاه التفاعلي الرمزي هي الذات وهو العامل الأســـاســـي في عملية التفاعل الاجتماعي، ويذهب أنصار هذا الاتجاه إلى أن الذات هي الموضوع الأساسي (قادة، 2018: 187).

- علاقة النظرية بموضوع البحث

في ظل ازدياد اسـتخدام الألعاب الالكترونية بين طلاب المرحلة الإعدادية، أصـبحت هذه الألعاب بيئة تفاعلية جديدة تؤثر في بناء معانيهم وتصـــوراتهم للعلاقات الاجتماعية والأســـرة، ووفقاً للنظرية فان التفاعل الذي يخوضـــه الطالب داخل الألعاب الالكترونية، سـواء مع الأصـدقاء أو لاعبين مجهولين، يسـاهم في تشـكيل سـلوكياته الاجتماعية الواقعية، كما أن انشـغاله بالعالم الرمزي داخل اللعبة (الشـخصـيات، المهام، اللغة الافتراضـية) قد يؤثر على جودة تفاعله داخل الأسـرة وبالتالي تســـهم نظرية التفاعل الرمزي في تفســـير كيف تؤثر الألعاب الالكترونية في إعادة تشـــكيل التفاعل الاجتماعي الرقمي، وكذلك كيف يعيد الطالب بناء معاني التواصل الأسري والاجتماعي بناء على تفاعله داخل اللعبة.

ثالثًا: إجراءات الدراسة:

شهدت السنوات الأخيرة انتشارًا واسعًا للألعاب الالكترونية بين فئة المراهقين، خاصة طلاب مرحلة التعليم الإعدادي، الذين يعدون من أكثر الفئات إقبالًا على استخدام التكنولوجيا بمختلف إشكالها، وقد أصبحت الألعاب الالكترونية جزءً مهما من حياتهم اليومية حيث يقضون ساعات طويلة في ممارستها سواء عبر الهواتف الذكية أو أجهزة الحاسوب أو منصات اللعب الحديثة. ويعتبر هذا البحث من البحوث الوصفية التي تعتمد على جمع المعلومات من مجتمع البحث ليتم عرضها وتحليله للخروج بنتائج تعبر عن موضوع البحث. حيث تم استخدام المنهج الوصفي هذا البحث باعتماد العينة العمدية (القصدية) حيث تم توزيع الاستبيان على عدد من طلاب المرحلة الإعدادية، ومن ثم تم اعتماد 51 استمارة وقياس الصدق والثبات لها.

1. صدق وثبات الاستبانة:

- الصدق:

يقصد بصدق الاستبانة التأكد من أنها تقيس ما أعدت من أجله، وللتحقق من صدق الاستبانة المستخدمة في الدراسة والتأكد من دقة فقراتها وتناسقها وتوافقها ووضوحها وملاءمتها للبيئة البحثية قامت الباحثة باختبار الصدق كما يلي:

الصدق الظاهري (صدق المحكمين):

للتأكد من صدق الاستبانة قام الباحث بعرضها على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة والاختصاص في الجامعات الليبية، وذلك لإبداء رأيهم وتقديم مقترحاتهم حول استمارة الاستبانة، والاستفادة من خبراتهم في الحكم فا الفقرات المستخدمة ومدى وملاءمتها للتطبيق في الدراسة وقد طلب من المحكمين الأتي:

- مدى مصداقية وصلاحية الفقرات وصياغتها.
- مدى انتماء الفقرات للمتغير أو المقياس المدرجة تحته.
- إضافة أو تعديل أو حذف ما ترونه مناسبًا.

وبناءً على الملاحظات القيمة الواردة من المحكمين تم إجراء بعض التعديلات على استمارة الاستبانة بشكلها النهائي.

ألفا كرونباخ (Cronbach`s Alpha):

يعد ألفا كرونباخ من الاختبارات الإحصائية المهمة لتحليل بيانات الاستبانة، وهو اختبار يبيّن مدى ثبات الاستبانة، وتكون قيمة معامل ألفا كرونباخ مابين (0 - 1) ويبيّن مدى الارتباط بين إجابات مفردات العينة فعندما تكون قيمته صفر فهذا يدل على عدم وجود ارتباط مطلق مابين إجابات مفردات العينة، أما إذا كانت قيمته واحد صحيح فهو دليل على وجود ارتباط تام بين إجابات مفردات العينة، ومن المعروف أن أصغر قيمة مقبولة لمعامل ألفا كرونباخ هي 0.6 وأفضل قيمة تتراوح بين (0.7 إلى 0.8) وكلما زادت قيمته عن 0.8 كان ذلك أفضل.

ولقياس مدى ثبات أداة الدراسة المتمثلة في الاستبانة استخدم الباحث معادلة (ألفا كرونباخ) وهو اختبار يقيس درجة ثبات إجابات المستقصى منهم عن كل الأسئلة الموجودة بالمقياس، وإلى المدى الذي يقيس فيه كل سؤال المفهوم نفسه، وأظهرت النتائج مايلي:

جدول (1): نتائج اختبار ألفا كرونباخ

المحاور	عدد العبارات	معامل ألفا كرونباخ
محور الألعاب الالكترونية	06	0.710
محور التفاعل الأسري	06	0.803
محور التفاعل الاجتماعي	06	0.658

يتضح مما سبق أن معامل الثبات لمحور الألعاب الالكترونية بلغ 0.710، وهو يعتبر مقبول، في حين بلغت قيمته في المحور الثاني 0.803، وهو يعد قيمة جيدة بما أنه أكبر من 0.8 مما يدل أن الثبات ممتاز. وكانت قيمته 0.658 للمحور الثالث وهي مقبولة. وبذلك يكون قد تم التأكد من صدق وثبات مقياس الدراسة مما يعزز من صحة وصلاحيته لتحليل النتائج والإجابة على فرضيات أو تساؤلات الدراسة.

صدق الاتساق الداخلي:
تم القيام بحساب الاتساق الداخلي باستخدام مصفوفة الارتباط البسيط بيرسون.

جدول (2): ارتباطات كل فقرة من محاور البحث مع الدرجة الكلية للمحور

المحور الأول		
	معامل الارتباط	مستوى المعنوية
العبارة 1	0.574	0.000
العبارة 2	0.619	0.000
العبارة 3	0.635	0.000
العبارة 4	0.832	0.000
العبارة 5	0.761	0.000
العبارة 6	0.776	0.000
المحور الثاني		
	معامل الارتباط	مستوى المعنوية
العبارة 1	0.814	0.000
العبارة 2	0.749	0.000
العبارة 3	0.456	0.000
العبارة 4	0.455	0.000
العبارة 5	0.344	0.010
العبارة 6	0.612	0.000

المحور الثالث		
	معامل الارتباط	مستوى المعنوية
العبارة 1	0.816	0.000
العبارة 2	0.630	0.000
العبارة 3	0.810	0.000
العبارة 4	0.550	0.000
العبارة 5	0.634	0.000
العبارة 6	0.642	0.000

يتضح من البيانات الواردة بالجدول السابق أن جميع قيم معاملات ارتباط بيرسون بين درجات فقرات المقياس والدرجة الكلية كانت دالة احصائيا عند مستوى معنوية أقل من 0.05 الأمر الذي يؤكد صدق الاتساق الداخلي لكل فقرة بالدرجة الكلية للمقياس، ومن ثم الوثوق فيه للاستخدام والتطبيق.

الأساليب والمعالجات الإحصائية:

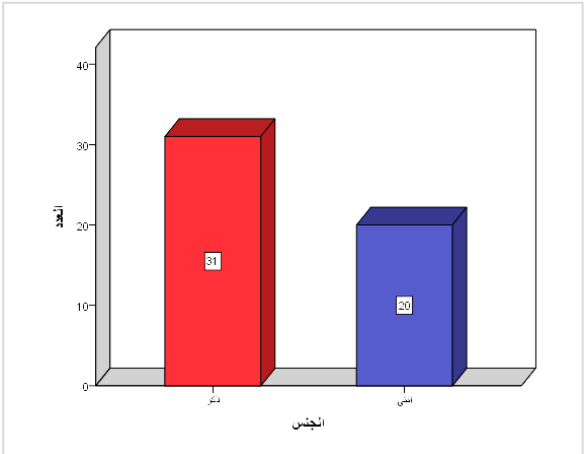
1- معامل ارتباط بيرسون لحساب الاتساق الداخلي لأدوات الدراسة، وللإجابة عن فرضيات البحث.
2- معامل ارتباط ألفا كرونباخ لحساب ثبات أدوات الدراسة.
3- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية.
4- اختبار العينة الواحدة (T. Test).

أولا: خصائص مجتمع البحث:

1- **الجنس:** في الجدول رقم (3)، والشكل رقم (1) يتضح توزيع المجيبيّن حسب الجنس:

جدول رقم (3): توزيع المجيبيّن حسب الجنس

الجنس	العدد	النسبة
ذكر	31	60.8
أنثى	20	39.2
المجموع	51	100.0



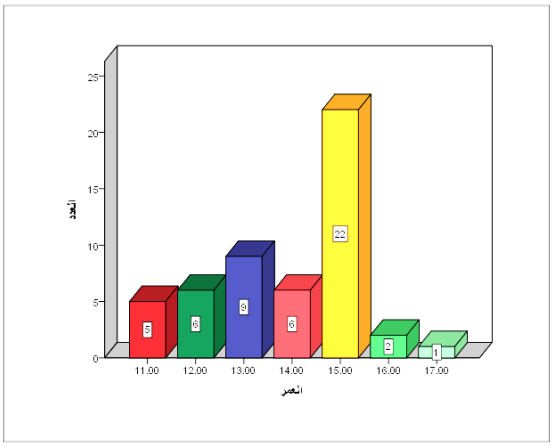
شكل (1): توزيع المجيبيّن حسب الجنس

يتضح مما سبق أن أغلب المجيبيّن كانوا من الذكور حيث كان عددهم 31 بنسبة 60.8%، أما عدد الإناث فكان 20، أي بنسبة 39.2 %.

2- العمر:

جدول (4): توزيع المجيبيّن حسب العمر

العمر	العدد	النسبة
11	5	9.8
12	6	11.8
13	9	17.6
14	6	11.8
15	22	43.1
16	2	3.9
17	1	2.0
المجموع	51	100.0

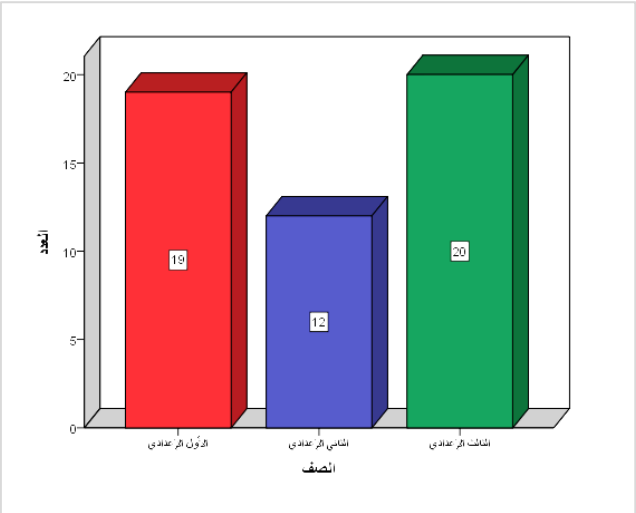


شكل (2): توزيع المجيبيّن حسب العمر

3- الصف الدراسي:

جدول رقم (5): توزيع المجيبيّن حسب الصف الدراسي

الصف	العدد	النسبة
الأول الإعدادي	19	37.3
الثاني الإعدادي	12	23.5
الثالث الإعدادي	20	39.2
المجموع	51	100

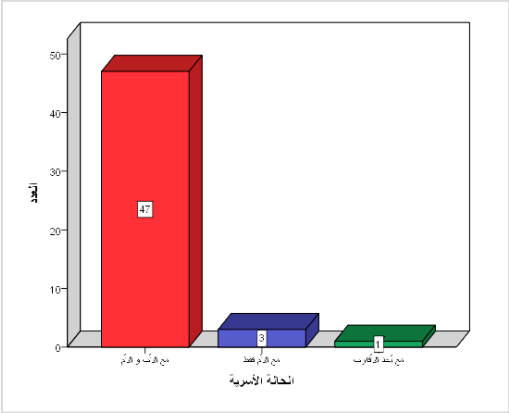


شكل (3): توزيع المجيبيّن حسب الصف الدراسي

4- الحالة الأسرية:

جدول رقم (6): توزيع المجيبيّن حسب الحالة الأسرية

الحالة الأسرية	العدد	النسبة
مع الأب والأم	47	92.2
مع الأم فقط	3	5.9
مع أحد الأقارب	1	2.0
المجموع	51	100

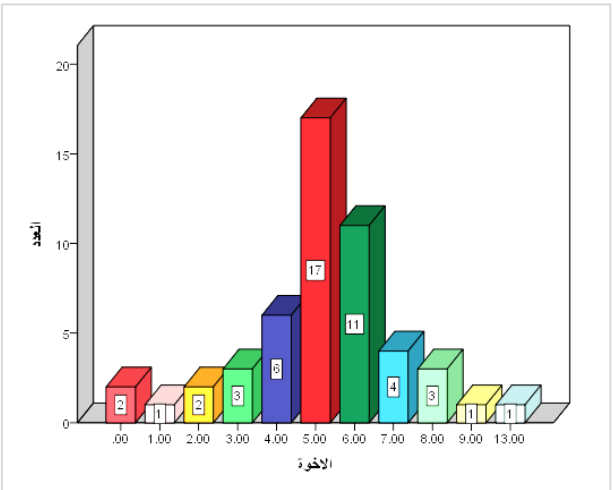


شكل (4): توزيع المجيبيّن حسب الحالة الأسرية

5- عدد الأخوة:

جدول رقم (7): توزيع المجيبيّن حسب عدد الأخوة

عدد الإخوة	العدد	النسبة
0	2	3.9
1	1	2.0
2	2	3.9
3	3	5.9
4	6	11.8
5	17	33.3
6	11	21.6
7	4	7.8
8	3	5.9
9	1	2.0
13	1	2.0
المجموع	51	100.0

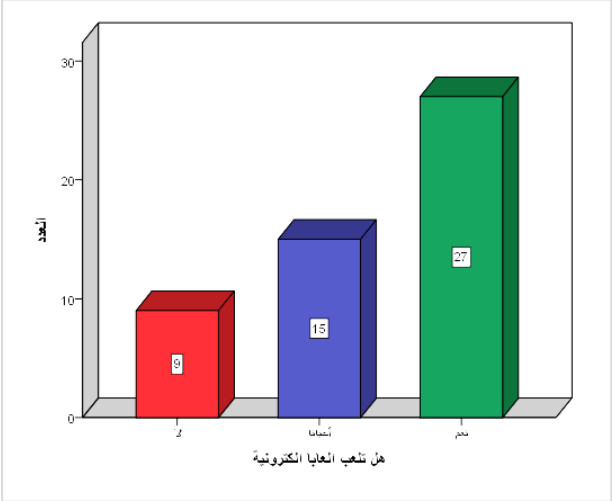


شكل (5): توزيع المجيبيّن حسب عدد الأخوة

6- هل تلعب ألعابًا إلكترونية:

جدول (8): توزيع المجيبيّن فيما يتعلق بلعب الألعاب الإلكترونية

الإجابة	العدد	النسبة
نعم	27	52.9
احيانا	15	29.4
لا	9	17.6
المجموع	51	100



شكل (6): توزيع المجيبيّن فيما يتعلق بلعب الألعاب الإلكترونية

7- **عدد ساعات اللعب في أيام الدراسة**

جدول رقم (9): يبيّن توزيع المجيبيّن حسب ساعات اللعب أيام الدراسة

عدد ساعات اللعب	العدد	النسبة
أقل من ساعة	21	41.2
2-1 ساعة	10	19.6
3-2 ساعة	4	7.8
3 ساعات فأكثر	16	31.4
المجموع	51	100.0

8- **عدد ساعات اللعب في يوم العطلة نهاية الأسبوع**

جدول رقم (10): يبيّن توزيع المجيبيّن حسب ساعات اللعب في يوم العطلة نهاية الأسبوع

عدد ساعات اللعب	العدد	النسبة
أقل من ساعة	6	11.8
2-1 ساعة	7	13.7
3-2 ساعة	3	5.9
3 ساعات فأكثر	35	68.6
المجموع	51	100.0

9- **عدد ساعات اللعب في أيام الدراسة**

جدول رقم (11): يبيّن توزيع المجيبيّن حسب نوع الألعاب

الألعاب	العدد	النسبة
ألعاب جماعية اونلاين	17	33.3
ألعاب فردية	5	9.8
ألعاب عنف/ قتال	12	23.5
ألعاب تعليمية	5	9.8
ألعاب رياضية	12	23.5
المجموع	51	100.0

10-الجهاز المستخدم

جدول رقم (12): يبيّن توزيع المجيبيّن حسب نوع الجهاز

النوع	العدد	النسبة
هاتف ذكي	39	76.5
حاسوب	3	5.9
جهاز ألعاب بلاستيشن	9	17.6
المجموع	51	100.0

11-هل يشارك أحد أفراد الأسرة اللعب معك؟

جدول رقم (13): يبيّن توزيع المجيبيّن حسب مشاركة أفراد الأسرة اللعب معه

الإجابة	العدد	النسبة
نعم	20	39.2
احيانا	19	37.3
لا	12	23.5
المجموع	51	100.0

إجابات تساؤلات البحث:

تصحيح المقياس:

لتحقيق أهداف البحث وتحليل البيانات التي تم تجميعها، فقد تم استخدام العديد من الأساليب الإحصائية المناسبة باستخدام الحزم الإحصائية العلوم الاجتماعية والتي يرمز لها اختصارا بالرمز spss بعد تجميع استمارات الاستبيان الموزعة استخدم الباحث الطريقة الرقمية في الترميز (مقياس لكرت الثلاثي) كما في الجدول التالي:

جدول رقم (14): توزيع الدرجات على الإجابات المتعلقة بعبارات المقياس

الإجابة	نعم	أحيانا	لا
الدرجة	3	2	1

يتم بعد ذلك حساب المتوسط الحسابي (المتوسط المرجح) لتحديد أوزان العبارات حسب قيم المتوسط المرجح المتحصل عليها نتيجة لتحليل الإجابات، وذلك ترميز وإدخال البيانات إلى الحاسب الآلي طول خلايا المقياس الثلاثي الحدود الدنيا والعليا المستخدم في محاور الدراسة تم حساب المدى (3-1=2)، تم تقسيمه على عدد خلايا المقياس للحصول على طول الخلية أي (3/2=0.66)، بعد ذلك هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (بداية المقياس هي الواحد الصحيح)، وذلك لتحديد الحد الأقل لهذه الخلية وهكذا أصبح طول الخلية كما في الجدول التالي:

جدول رقم (15): طول الخلية

المستوى	ضعيف	متوسط	عال
المتوسط المرجح	1-1.66	1.67-2.33	2.34-3

التساؤل الرئيسي: والذي ينص على:

(فهم العلاقة بين استخدام الألعاب الالكترونية والتفاعل الأسري والاجتماعي لدى طلاب المرحلة الإعدادية؟). والذى تنبثق منه تساؤلات فرعية، سنحاول الإجابة عليها من بيانات الدراسة.

التساؤلات الفرعية:

إجابة التساؤل الأول: (ما مدى انتشار واستخدام طلاب المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية؟).

وللإجابة على هذا السؤال تم استخدام المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لكل عبارة من العبارات والدرجة الكلية كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (16): المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لاستجابات أفراد عينة البحث

العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة	الرتبة
العبارة 1	2.709	0.993	عالية	3
العبارة 2	1.725	0.826	متوسطة	6
العبارة 3	1.784	0.782	متوسطة	5
العبارة 4	2.784	0.502	عالية	1
العبارة 5	2.058	0.903	متوسطة	4

العبارة 6	2.627	0.598	عالية	2
المقياس ككل	2.192	0.447	متوسطة	

يتضح من الجدول أن درجة الموافقة على العبارات كانت متوسطة بشكل عام، حيث بلغ المتوسط الحسابي الكلي 2.192 وهو يقع ضمن الفئة المتوسطة وفقا للجدول المرجح، وتم تربين العبارات حسب موافقة أفراد عينة الدراسة كما يلي:

1- العبارة رقم (4)، والتي تنص على أن استخدم الألعاب الإلكترونية كوسيلة للترفيه والتسلية، جاءت في المرتبة الأولى بدرجة موافقة عالية، بمتوسط حسابي 2.784 وانحراف معياري 0.502، حيث تشير هذه النسب إلى أن أغلب الطلبة يعتبرون الألعاب الالكترونية وسيلة للترفيه والتسلية.

2- العبارة رقم (6)، والتي تنص على بعض الألعاب تساعدني على التفكير والتخطيط، جاءت في المرتبة الثانية بدرجة موافقة عالية، بمتوسط حسابي2.627 وانحراف معياري 0.598 .

3- العبارة رقم (1)، والتي تنص على أن اشارك في ألعاب جماعية عبر الانترنت، جاءت في المرتبة الثالثة بدرجة موافقة متوسطة، بمتوسط حسابي 2.176 وانحراف معياري 0.887، حيث تشير هذه النسب إلى وجود مشاركة في الألعاب الجماعية عبر الانترنت.

4- العبارة رقم (5)، والتي تنص على أن أفضل اللعب على التواصل مع أصدقائي مباشرة، جاءت في المرتبة الأولى بدرجة موافقة متوسطة، بمتوسط حسابي 2.058 وانحراف معياري 0.9035، حيث تشير هذه النسب إلى وجود استخدام عال للألعاب الالكترونية مقارنة بالتواصل المباشر.

5- العبارة رقم (3)، والتي تنص على أن أفضل قضاء وقتي في الألعاب اكثر من الأنشطة الأسرية، جاءت في المرتبة الخامسة بدرجة موافقة متوسطة، بمتوسط حسابي 1.784 وانحراف معياري 0.782.

6- العبارة رقم (2)، والتي تنص على أن اقضي ساعات طويلة في لعب الألعاب الإلكترونية يوميا، جاءت في المرتبة الأخيرة بدرجة موافقة متوسطة، بمتوسط حسابي 1.725 وانحراف معياري0.826.

وبالتالي ومما سبق يتضح أن مدى انتشار واستخدام طلاب المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية متوسط نوعا ما حسب النتائج المتحصل عليها من عينة البحث حيث كانت قيمة t=34.98

إجابة التساؤل الثاني: (ما مستوى التفاعل الأسري لدى طلاب المرحلة الإعدادية؟).

وللإجابة على هذا السؤال تم استخدام المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لكل عبارة من العبارات والدرجة الكلية كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (17): المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لاستجابات أفراد عينة البحث

العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة	الرتبة
العبارة 1	2.725	0.602	عالية	2
العبارة 2	2.254	0.820	متوسطة	5
العبارة 3	2.843	0.418	عالية	1
العبارة 4	2.666	0.553	عالية	3
العبارة 5	2.333	0.791	متوسطة	4
العبارة 6	1.980	0.882	متوسطة	6
المقياس ككل	2.467	0.438	عالية	

يتضح من الجدول أن درجة الموافقة على العبارات كانت متوسطة بشكل عام، حيث بلغ المتوسط الحسابي الكلي2.467 وهو يقع ضمن الفئة العالية وفقا للجدول المرجح، وتم تربين العبارات حسب موافقة أفراد عينة الدراسة كما يلي:

1- العبارة رقم (3)، والتي تنص على أن اتناول الوجبات مع أسرتي بانتظام، جاءت في المرتبة الأولى بدرجة موافقة عالية، بمتوسط حسابي 2.843 وانحراف معياري 0.418، حيث تشير هذه النسب إلى أن أغلب الطلبة يتناولون وجباتهم مع أسرهم بانتظام.

2- العبارة رقم (1)، والتي تنص على أن أشارك أفراد أسرتي في الأحاديث اليومية، جاءت في المرتبة الثانية بدرجة موافقة عالية، بمتوسط حسابي 2.725 وانحراف معياري 0.602.

3- العبارة رقم (4)، والتي تنص على أن اقضي وقتا ممتعا مع أفراد أسرتي، جاءت في المرتبة الثالثة بدرجة موافقة عالية، بمتوسط حسابي 2.666 وانحراف معياري 0.553.

4- العبارة رقم (5)، والتي تنص على أن أمارس أنشطة منزلية أو ترفيهية مع أسرتي، جاءت في المرتبة الأولى بدرجة موافقة متوسطة، بمتوسط حسابي 2.333 وانحراف معياري 0.791.

5- العبارة رقم (2)، والتي تنص على أن اتحدث مع والدي حول ما يحدث في يومي، جاءت في المرتبة الخامسة بدرجة موافقة متوسطة، بمتوسط حسابي 2.254 وانحراف معياري 0.820.

6- العبارة رقم (6)، والتي تنص على أن تتابع أسرتي طريقة استخدامي للألعاب الإلكترونية، جاءت في المرتبة الأخيرة بدرجة موافقة متوسطة، بمتوسط حسابي 1.980 وانحراف معياري0.882.

وبالتالي ومما سبق يتضح أن مستوى التفاعل الأسرى لدى طلاب المرحلة الاعدادية كان عالي نوعا ما حسب النتائج المتحصل عليها من عينة البحث حيث كانت قيمة t=40.18

إجابة التساؤل الثالث: (ما مستوى التفاعل الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الإعدادية؟).

وللإجابة على هذا السؤال تم استخدام المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لكل عبارة من العبارات والدرجة الكلية، كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (18): المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لاستجابات أفراد عينة البحث

العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة	الرتبة
العبارة 1	2.843	0.463	عالية	2
العبارة 2	2.607	0.568	عالية	3
العبارة 3	2.980	0.140	عالية	1
العبارة 4	1.705	0.878	متوسطة	6
العبارة 5	2.372	0.720	عالية	5
العبارة6	2.470	0.702	عالية	4
المقياس ككل	2.496	0.277	عالية	

يتضح من الجدول أن درجة الموافقة على العبارات كانت متوسطة بشكل عام، حيث بلغ المتوسط الحسابي الكلي2.496 وهو يقع ضمن الفئة العالية وفقا للجدول المرجح، وتم تربين العبارات حسب موافقة أفراد عينة الدراسة كما يلي:

1- العبارة رقم (3)، والتي تنص على أن احب التحدث مع أصدقائي وجها لوجه، جاءت في المرتبة الأولى بدرجة موافقة عالية، بمتوسط حسابي 2.980 وانحراف معياري 0.140.

2- العبارة رقم (1)، والتي تنص على أن لدي أصدقاء اتفاعل معهم خارج نطاق الانترنت، جاءت في المرتبة الثانية بدرجة موافقة عالية، بمتوسط حسابي2.843 وانحراف معياري 0.463 .

3- العبارة رقم (2)، والتي تنص على أن اشارك في الأنشطة الاجتماعية أو المدرسية، جاءت في المرتبة الثالثة بدرجة موافقة عالية، بمتوسط حسابي 2.607 وانحراف معياري 0.568..

4- العبارة رقم (6)، والتي تنص على أن افضل اللعب الجماعي الواقعي على اللعب الألكتروني، جاءت في المرتبة الأولى بدرجة موافقة عالية، بمتوسط حسابي 2.470 وانحراف معياري 0.702.

5- العبارة رقم (5)، والتي تنص على أن اشعر بالراحة عند التحدث مع الآخرين، جاءت في المرتبة الخامسة بدرجة موافقة عالية، بمتوسط حسابي 2.372 وانحراف معياري 0.720.

6- العبارة رقم (4)، والتي تنص على أن اواجه صعوبة في تكوين صدقات جديدة، جاءت في المرتبة الأخيرة بدرجة موافقة متوسطة، بمتوسط حسابي 1.705 وانحراف معياري0.878.

وبالتالي ومما سبق يتضح أن مستوى التفاعل الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الاعدادية كان عالي نوعا ما حسب النتائج المتحصل عليها من عينة البحث حيث كانت قيمة t=64.16.

إجابة التساؤل الرابع: (هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب الالكترونية ومستوى التفاعل الأسري لدى طلاب المرحلة الإعدادية؟).

لفهم العلاقة بين استخدام الألعاب الالكترونية والتفاعل الأسري والاجتماعي قام الباحث بإجراء التحليل الاحصائي المناسب لذلك والمتمثل في حساب معامل بيرسون لمعرفة مدى دلالة ذلك وكانت النتائج كما يلي:

جدول (19): العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والتفاعل الأسري

الألعاب الإلكترونية	معامل الارتباط بيرسون (التفاعل الأسري)	P-value	الدلالة
النتيجة	0.083-	0.561	غير دالة

من خلال نتائج الجدول السابق يتضح أن قيمة p-vale=0.561 وهي أكبر من 0.05 وهي غير دالة احصائيا مما يعني عدم وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية والتفاعل الأسري لدى طلبة المرحلة الإعدادية.

التساؤل الخامس والذي ينص على أن: هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب الإلكترونية والتفاعل الاجتماعي لدى طلبة المرحلة الإعدادية؟

جدول (20): علاقة بين الألعاب الإلكترونية والتفاعل الاجتماعي لدى طلبة المرحلة الإعدادية

الألعاب الإلكترونية	معامل الارتباط بيرسون (التفاعل الإجتماعي)	P-value	الدلالة
النتيجة	0.358	0.010	دالة

من خلال نتائج الجدول السابق يتضح أن قيمة p-vale=0.010، وهي أصغر من 0.05 وهي دالة إحصائيًّا مما يعني وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية والتفاعل الاجتماعي لدى طلبة المرحلة الإعدادية.

النتائج:

1- أظهرت النتائج وجود علاقة ايجابية متوسطة بين استخدام الألعاب الالكترونية والتفاعل الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الإعدادية، حيث تبين أن الطلاب الذين يمارسون الألعاب الجماعية عبر الإنترنت يمتلكون مستويات أعلى من التواصل مع زملائهم.

2- أشارت النتائج إلى أن الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العمل الجماعي تسهم في تنمية مهارات التواصل والتنسيق.

3- بينت الدراسة أن الطلاب الذين يشاركون أصدقاءهم أو أفراد الأسرة في اللعب يظهرون أفضل من الاندماج الاجتماعي.

4- أظهرت الدراسة أن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية بصورة فردية قد يرتبط بانخفاض طفيف في التفاعل الاجتماعي المباشر داخل الأسرة.

5- اوضحت النتائج أن توازن الطالب بين وقت اللعب وواجباته الأسرية والمدرسية يساهم في الحفاظ على علاقة ايجابية بين استخدام الألعاب الإلكترونية ومختلف اشكال التفاعل الاجتماعي.

6- أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود علاقة ذات دلالة احصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستوى التفاعل الأسري لدى طلاب المرحلة الإعدادية، مما يشير إلى أن استخدام الألعاب لا يؤثر بشكل مباشر في طبيعة العلاقة بين الطالب وأفراد أسرته.

7- بينت النتائج أن مستوى التفاعل الأسري ظل ثابتا تقريبًا بين الطلاب الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بكثرة والطلاب الذين يمارسونها بدرجة أقل.

8- أوضحت النتائج أن معظم الطلاب يفصلون بين وقت اللعب ووقت الأسرة.

9- لم تسجل فروق تذكر في مستويات الحوار الأسري بين اللاعبين والغير اللاعبين حيث أظهرت البيانات أن اللعب لا يزيد ولا يقلل من ميل الطالب للتواصل مع والديه أو اخوته.

10- بينت الدراسة أن جودة التفاعل الأسري ترتبط أكثر بالعوامل الأسرية الداخلية.

11- خلصت النتائج إلى أن الألعاب الإلكترونية ليست عاملا مباشرا في ضعف التفاعل الأسري.

المناقشة:

تكشف نتائج الدراسة الحالية عن ديناميكية معقدة في علاقة الألعاب الإلكترونية بالتفاعل الأسري والاجتماعي لدى طلاب المرحلة الإعدادية، حيث تظهر علاقة إيجابية متوسطة مع التفاعل الاجتماعي (خاصة في الألعاب الجماعية عبر الإنترنت)، مقابل عدم وجود علاقة ذات دلالة إحصائية مع التفاعل الأسري. يعزى ذلك إلى طبيعة الألعاب الجماعية التي تعزز مهارات التواصل والتنسيق، كما أن مشاركة الأصدقاء أو الأسرة في اللعب يدعم الاندماج الاجتماعي، بينما يقلل الاستخدام الفردي المفرط من التفاعل المباشر داخل الأسرة بشكل طفيف فقط. كما يبرز التوازن بين وقت اللعب والواجبات الأسرية كعامل حاسم في الحفاظ على تفاعلات إيجابية، مع فصل واضح بين أوقات اللعب والأسرة، مما يحافظ على جودة الحوار الأسري.

وتتفق النتائج جزئيًا مع دراسة أماني حسين (2019)، التي وجدت علاقة عكسية بين مدة الاستخدام ومهارات التفاعل الاجتماعي الواقعي، مع انخفاض عدد الأصدقاء الواقعيين وزيادة التفاعل الإلكتروني. هنا، تتحسن النتائج الاجتماعية في الألعاب الجماعية، مما يعكس توافقًا في تأثير اللعب التعاوني الإيجابي. كذلك، تتوافق مع دراسة خلود الزهراني (2020)، التي أشارت إلى أن الاستخدام الزائد يقلل التفاعل الأسري، لكن قواعد الاستخدام تحسنه؛ فالدراسة الحالية تؤكد ثبات التفاعل الأسري عند التوازن، مما يدعم فكرة عدم التأثير المباشر السلبي. أما دراسة مها العساف (2021)، فتتفق في ملاحظة ضعف الحوار الأسري بنسبة 62% بسبب الانشغال، لكنها تبرز دور الألعاب الجماعية المشتركة في تعزيزه، كما في نتائج هذا البحث حول مشاركة الأسرة.

تتعارض النتائج مع التركيز السلبي في دراسة محمد الشمري (2022)، التي ربطت ألعاب العنف بالانعزالية والعدوان، بينما تجد الدراسة الحالية علاقة إيجابية في الألعاب الجماعية دون التمييز بين أنواعها، مما يشير إلى سياق إعدادي مختلف حيث يغلب التعاون. كما تتناقض مع الزهراني (2020) في عدم وجود تأثير مباشر على التفاعل الأسري، مقابل تأكيدها على التراجع الملحوظ.

تحسن الدراسة الحالية السابقة بتحليلها الدقيق للألعاب الجماعية مقابل الفردية، وربطها بنظرية التفاعل الرمزي (ميد وبلومر)، التي تفسر بناء "الذات" عبر الرموز الرقمية في الألعاب، مما يعزز التواصل الاجتماعي دون إضعاف الأسري. كما تقدم توصيات عملية مثل وضع قواعد للتوازن، مستندة إلى SPSS ومعاملي الارتباط، لتجاوز النتائج المتناقضة السابقة وتوفير إطارًا أكثر شمولاً.

التوصيات:

1- تشجيع الطلاب على ممارسة الألعاب الإلكترونية التعاونية والجماعية التي تعزز مهارات التواصل والعمل الجماعي، لما لها من دور إيجابي في تنمية التفاعل الاجتماعي بين الأقران داخل المدرسة وخارجها.

2- توعية الطلاب بكيفية اختيار الألعاب المفيدة اجتماعيا والتي تتضمن فرصا للتفاعل المباشر مع الأخرين. بدلا من الألعاب الفردية التي قد تقلل من التواصل الاجتماعي.

3- إدماج بعض الألعاب التعليمية والتفاعلية في الأنشطة المدرسية لتعزيز التعاون بين الطلاب.

4- تشجيع الأسر على مراقبة استخدام الألعاب دون المبالغة في الحدّ منها، خاصة أن نتائج الدراسة أظهرت عدم ارتباط الألعاب الإلكترونية بشكل مباشربالتفاعل الأسري.
5- تنمية الحوار الأسري حول استخدام الألعاب من خلال الحديث عن نوعية الألعاب المفضلة وإنشاء جلسات لعب مشتركة عند الإمكان.
6- توجيه الأباء إلى التركيز على الأنشطة الأسرية الداعمة للتواصل مثل الزيارات والأنشطة المشتركة والمناقشات اليومية بدلا من تحميل الألعاب الإلكترونية مسؤولية ضعف التفاعل الأسري.
7- تدريب الطلاب على مهارات إدارة الوقت لضمان وجود توازن بين وقت اللعب والأنشطة الأجتماعية والالتزامات الأسرية.
8- تنفيذ حملات توعية داخل المدارس حول الاستخدام الآمن والمتوازن للألعاب الإلكترونية.
9- تشجيع الباحثين على إجراء المزيد من الدراسات حول تأثير نوعية الألعاب الإلكترونية وليس فقط مدة الاستخدام.
10- تفعيل دور المعلمين والمرشدين الاجتماعيين في توجيه الطلاب نحو استخدام الألعاب الإلكترونية كوسيلة للتواصل الاجتماعي الايجابي والتحفيز الذهني بدلا من النظر إليها كمصدر سلبي دائم.

الخلاصة:

خلصت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية تمثل جزءا مهم من حياة طلاب المرحلة الإعدادية، وأن تأثيرها يختلف باختلاف نوع التفاعل محل الدراسة. فقد أظهرت النتائج وجود علاقة إيجابية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتفاعل الاجتماعي، خاصة في الألعاب الجماعية التي تتطلب تواصلا وتعاونا بين اللاعبين سواء داخل المدرسة أو عبر المجتمعات الإلكترونية مما يسهم في تعزيز مهارات التواصل وبناء علاقات قائمة على الاهتمام المشترك، كما تبين أن مشاركة الأصدقاء في اللعب تساعد الطلاب على تنمية الشعور بالانتماء والاندماج الاجتماعي.

ومن جهة أخرى بينت النتائج عدم وجود علاقة ذات دلالة احصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتفاعل الأسري فقد ظل مستوى التواصل داخل الأسرة ثابتًا إلى حدّ كبير بين الطلاب بغض النظر عن درجة انخراطهم في اللعب، مما يشير إلى أن التفاعل الأسري يعتمد على عوامل داخلية مثل أساليب الحوار والدعم العاطفي والأنشطة العائلية المشتركة أكثر من اعتماده على استخدام الألعاب الإلكترونية. وبذلك توضح الدراسة أن الألعاب الإلكترونية قد تكون ذات أثر اجتماعي إيجابي بينما لا تشكل بالضرورة سببا مباشرا في ضعف التفاعل الاسري، الأمر الذي يؤكد أهمية التوجيه الأسري ومراقبة الاستخدام دون مبالغة في اللوم أو المنع.

قائمة المراجع:

1. أبوزيد، سعيد (2006): علم الاجتماع. القاهرة، دار المعرفة الجامعية.
2. السرطاوي، عادل؛ وشريفي، عبدالرحمن (2010): الإرشاد الأسري عمان. دار المسيرة.
3. الشناوي، عبدالباسط (2005): الأسرة والتنشئة الاجتماعية، دار الفكر العربي.
4. الشربيني، فوزية (2010): التربية الأسرية في ضوء التغيرات الاجتماعية المعاصرة. دار الزهراء للنشر.
5. الزهراوي، خالد (2018): الألعاب الالكترونية وأثارها على العلاقات الأسرية. مجلة دراسات نفسية وتربوية.
6. الشعراوي، محاسن (2008): الألعاب الالكترونية في عصر العولمة: ما لها وما عليها. عمان، دار المسيرة للطباعة والنشر.
7. الزهراوي، خلود (2020): التفاعل الأسري وعلاقته باستخدام الأطفال للأجهزة الذكية.
8. العساف، مها (2021): الألعاب الالكترونية والتواصل الأسري عند الأطفال.
9. الشمري، محمد (2022): الألعاب الالكترونية وتشكيل السلوك الاجتماعي لدى الناشئة.
10. القاسم، عبدالرزاق (2011): العلاقة بين ممارسة الطلاب بمرحلة الثانوية بمدينة الرياض. السعودية، جامعة الأمام بن سعود الإسلامية.
11. الريماوي، محمد عودة (2010): علم النفس. عمان، دار المسيرة للطباعة والنشر.
12. الحربي، محمد (2018): علم النفس الأسري: مدخل نظري وتطبيقي. الرياض: مكتبة الرشد.
13. بن جامع، صبرينة (2019): التفاعل الاجتماعي: دراسة نظرية تشخيصية. مجلة التكامل، ع5.
14. حسين، أماني (2019): أثر الألعاب الالكترونية على التفاعل الاجتماعي لدى المراهقين.
15. قادة، نوال بن عبدالله (2018): نظريات في خدمة العلوم الاجتماعية: قراءة في دور نظرية التفاعل الرمزية، المجلة (ASJP)، المجلد4، ع 1.
16. قويدر، مريم (2012): أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفيّة تحليلية على عينة من الأطفال بالجزائر، جامعة الجزائر.
17. عادل، أحمد (2016): علم النفس الاجتماعي التربوي. القاهرة، دار المعرفة الجامعية.
18. عبدالحميد، سعيد (2017): الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الشباب، دار الفكر العربي.
19. علي، هنود (2013): التفاعل الاجتماعي وعلاقته بالتحصيل الدراسي لدى بعض تلاميذ التعليم الثانوي، رسالة الماجستير في علم النفس، جامعة محمد خضير الجزائر.
20. محمد، أحمد عبدالرحمن (2020): الألعاب الالكترونية، الخصائص والآثار، مجلة التربية المعاصرة، جامعة عين شمس.