Sports Culture
IRAQI Academic Scientific Journals
العراقية المجلات الاكاديمية العلمية
http://jsc.tu.edu.iq/index.php/sport
ISSN: 2073 – 9494

The Exercise Of Video Games In The Free time Of Students In The Middle School In The Ninawa Province

SALIM ALI IBRAHIM [1*]
1- Educational Supervisor Specialist / representative of the Ministry of Education in Erbil

A r t i c l e i n f o.
Article history:
-Received: 5/12/2018
-Accepted: 14/2/2019
-Available online: 30/6 /2019
Keywords:
- **Video Games**
- **Free Time**
- **Student**
- **Middle School**
- **Ninawa Province**

Sports Culture Sports Culture Sports Culture Sports Culture Sports Culture Sports Culture Sports Culture Sports Culture

Abstract

The researcher used the study to study the practice of electronic games in the free time for students in the intermediate stage in Nineveh governorate. The researcher used the descriptive method. The questionnaire was applied as a tool for collecting data. The study was applied to a sample of 1055 students in the stage Medium for basic experienceAnd (186) of the exploratory experiment and the most important results, the awareness of most children affected by electronic games and play for hours long and continuously due to strong association with the events of the game practice. The most important recommendations were the necessity of focusing the school activity program on providing the students with the desired social skills and behaviors, as well as reducing the level of behavior caused by the large number of electronic games. The Ministry of Education should prepare a system or manual for classification of electronic games. On the content and content of games played by children

* * Corresponding Author: albahry870@gmail.com, Educational Supervisor Specialist / representative of the Ministry of Education in Erbil

ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ لدى طلاب المرحلة المتوسطة في محافظة نينوى

م.م سالم إبراهيم علي

تاريخ البحث
- تم الاستلام :
- قبول البحث :
- متوفر على الانترنت:2019/6/30

الكلمات المفتاحية
- الألعاب الالكترونية
- وقت الفراغ
- طلاب
- المرحلة المتوسطة
- محافظة نينوى

الخلاصة: تهدف الدراسة إلى التعرف على ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمحافظة نينوى، واستخدم الباحث المنهج الوصفي لملاءمته لطبيعة البحث، وتم تطبيق استبيان ممارسة الألعاب الالكترونية من إعداد الباحث، كأداة لجمع البيانات وتم تطبيق الدراسة على عينة بلغت (1055)، من طلاب في المرحلة المتوسطة للتجربة الأساسية و (186)، للتجربة الاستطلاعية وكانت أهم النتائج: تأثر معظم الأطفال بالألعاب الالكترونية واللعب بها لساعات طويلة وبشكل متواصل نتيجة الارتباط القوي بأحداث اللعبة الممارسة. وكانت أهم التوصيات، ضرورة تركيز برنامج النشاط المدرسي على اكساب الطلاب المهارات والسلوكيات الاجتماعية المرغوبة، وكذلك العمل على تخفيض مستوى السلوك المشكل لديهم نتيجة كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية، ضرورة قيام وزارة التربية والتعليم بإعداد نظام أو دليل لتصنيف الألعاب الالكترونية ويكون مرجعاً يساعد أولياء الأمور في التعرف على محتوى ومضمون الألعاب التي يمارسها الأطفال.

مقدمة البحث والحاجة إليه:

عرف الإنسان وقت الفراغ في جميع العصور وفي مختلف الحضارات وان كان المجتمع المعاصر هو أكثر المجتمعات اهتماما بوقت الفراغ وكيفية استثماره وذلك عبر العصور المختلفة فوقت الفراغ وليد مع بداية حياة الإنسان البدائي ولكن لم تظهر فلسفته إلا في مستهل القرن العشرين في عصر الثورة العلمية والتقنية حيث فرض هذا العصر معادلة العمل ووقت الفراغ(3: 11).

يعتبر الترويح من أهم المجالات التي تسهم في إستثمار الوقت الحر وتنمية الشخصية المتكاملة بدنياً، اجتماعياً، نفسياً وعقلياً حيث أنه مجال واسع بالأنشطة المتنوعة مثل الأنشطة الرياضية، الفنية، الاجتماعية، والثقافية وأنشطة العامة والجوالة التي تقابل معظم ميول وحاجات الأفراد وتتناسب مع مراحل السن المختلفة .

لذا فإن أعمار طلاب المرحلة المتوسطة تعد من أهم مراحل النمو، حيث تشكل الركيزة الأساسية في تكوين شخصية الطالب وفي حياته المستقبلية فالطالب هو الذخيرة التي يؤهلها المجتمع لتحمل المسؤولية ولارتياد أفاق المستقبل والتعامل مع متغيراته وحل مشكلاته ومن ثم كانت رعايته والاهتمام به مطلب أساسي لأي مجتمع يهدف إلى حياة أفضل.

وأن اللعب يعد من أقوى ميول طلاب المرحلة المتوسطة ويرجع سبب ذلك إلى أن اللعب نشاط تلقائي ويأخذ أشكالاً مختلفة بإستمرار تتفق مع نمو الطالب وانتقاله من مرحلة نمو إلى مرحلة أخرى فلكل مرحلة من مراحل النمو ألعابها الخاصة التي تتلائم مع خصائص الطالب وتتفق مع ميوله وقدراته واستعدادته.

ولقد شهد عالم الألعاب تطوراً كبيراً مع التطور التكنولوجي وتقنيات الانترنت والحاسوب حيث ظهرت الألعاب الالكترونية وتنوعت تنوعاً كبيراً وأصبحت تجذب أكبر عدد من الطلاب حتى استحوذت على معظم أوقات فراغهم وأصبحت بالنسبة لهم أحد الهوايات المفضلة.

كما أصبحت الألعاب الالكترونية من أبرز اهتمامات طلاب المرحلة المتوسطة فقد يقضون ساعات طويلة خلال اليوم يمارسون هذه الألعاب داخل بيوتهم.(2: 47)

والألعاب الالكترونية كانت ومازالت مجال إختلاف كثير من علماء النفس وعلماء الاجتماع ويرتكز هذا الإختلاف في نوعية الأثار التي تتركها تلك الألعاب في مجالات العمليات المعرفية والعمليات السلوكية والانفعالية.(5: 112)

وتعتبر الألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين فكما لديها القدرة على تطوير نشاط الطالب وتزيد من مهاراته وتنشيط مجالات تفكيره وإثراء مخيلته وتنشيطها بإتجاه أوسع وتدفع قدراته إلى النمو والإدراك الواسع إلا أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من الأضرار والتأثيرات السلبية على الطالب وخاصة الجوانب الصحية والعقلية والسلوكية والنفسية.

وفي الأونة الأخيرة أخذ المجتمع الدولي يشعر بخطورة بعض المشكلات التي تتيحهاممارسة بعض الألعاب الالكترونية وأثرها في تغيير سلوك بعض الطلاب حيث قد تدفعهم إلىالأنانية وحب النفس وكذلك زيادة السلوك العنيف والعدوانى لديهم وقد يمتد الحال وتصبح بمثابة إدمان لبعض من الطلاب.

وهذا ما يؤكده كلاً من مريم قويدر(2012م)، Caneiro ,Arriaga (2008م)، Kutner,Olso,Warner (2008م)، وجود بعض الألعاب الالكترونية التي تقدم نماذج السلوك العنيف مما يجعلهم عرضة للسلوكيات الغير المرغوبة.

وأصبحت الألعاب الالكترونية ظاهرة حقيقية في مجتمعنا العراقي إذ لا يكاد يخلو منها منزل أو منطقة وأمام إلحاح الطلبة على أولياء أمورهم وإصرارهم على هذه الألعاب يرضخ أولياء الأمور لتلبية ذلك لأبنائهم فنرى الطالب مستمراً قبالة الشاشة الالكترونية مراقباً ومنفعلاً ومشاركاً في وضع الانتصارات.

مشكلة البحث:

ومن خلال الدراسات والمرجعيات التي تتعلق بموضوع البحث لاحظ الباحث ضمن اختصاصه وطبيعة عمله كمشرف تربوي اهتمام الطلبة الكبير والمتزايد لممارسة الألعاب الالكترونية وارتباطهم ارتباطا شديداً بها حيث أصبحت الألعاب الالكترونية حديث الساعة بينهم في قضاء وقت فراغهم وكذلك حرص الكثير من الطلبة على متابعة أخر التحديثات والإصدارات المتقدمة الخاصة بالألعاب وتحميلها أو شرائها حتى يمكنهم الوصول لمراحل متقدمه من اللعب وبالتالي قضاء معظم وقت الفراغ أمام اللعبة الالكترونية وتفضيلها على أنشطة وقت الفراغ الأخرى .

وتشير مها الشحروري(2008م)، إلى وجود نماذج من الألعاب التي يعتمد الفوز فيها على عدد الأشخاص والكائنات الحية التي يتم قتلها في زمن معين وهذه النوعية من الألعاب تؤدي إلى انتشار دوافع العنف والشر داخل التلميذ إذ تجعله يعتاد صور الدماء والقتل وغيرها من أشكال العنف وهو ما يؤدي إلى العديد من الأخطار الصحية والسلوكية على الأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب لفترات طويلة.

وبذلك تتضح مشكلة كبيرة تهدد حياة الأسرة والمجتمع العراقي وأن هذه المشكلة لا تقف عند حدود ثقافة الألعاب الالكترونية فحسب وإنما تتجاوزها إلى مؤثرات الواقع اليومي وما يشهده من تطور في السلوك وظهور بعض السلوكيات السلبية بين الطلبة في المرحلة المتوسطة مثل العنف والضرب والخروج عن طاعة المدرس وعدم سماع الإرشاد والتوجيهات وكذلك إهمال بعض الطلبة في الواجبات والدروس المنزلية وكذلك تعرض معظم الطلاب للسهر وقضاء أوقات طويلة في ممارسة بعض الألعاب الالكترونية بغرض تحقيق أهداف اللعبة أو تحقيق مستوى متقدم فيها الأمر الذي قد يؤثر على التحصيل الدراسي والمستوى التعليم لمعظم الطلبة في حالة الاستخدام الخاطئ والمفرط لها وبهذا يتضح أهميه دراسة هذه المشكلة والوقوف أمامها مما دفع الباحث إلى دراسة ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ لدى طلاب المرحلة المتوسطة في محافظة نينوى.

أهداف البحث:

دراسة ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ لدى طلاب المرحلة المتوسطة في محافظة نينوى وذلك من خلال الإجابة على التساؤلات التالية:

1- ما مكانة الألعاب الالكترونية داخل الأسرة؟

2- ما واقع ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة المتوسطة؟

3- ما أنواع الألعاب الالكترونية المفضلة لدى طلبة المرحلة المتوسطة؟

4- ما مكانة الألعاب الالكترونية بالنسبة لأنشطة وقت الفراغ لدى طلبة المرحلة المتوسطة؟

5- ما دوافع ممارسة الالعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة المتوسطة؟

التعريف ببعض المصطلحات:

الألعاب الالكترونية: نوع من الألعاب يتم ممارستها عن طريق الأجهزة الالكترونية، مثل (ألعاب الحاسوب، الإنترنت، الفيديو، الهواتف المحمولة) وتمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتي يشعر معها الطفل بحالة من المتعة والترقب من أجل تحقيق هدف الفوز أو الرغبة في الانتقال لمرحلة أو مستوى متقدم في اللعب وهذه الألعاب يمارسها الطفل بمفرده أو مع الأخرين.

المرحلة المتوسطة: يعرفها **حسن منسي** (2012 م)، بأنها "تشمل تلاميذ الصفوف الأول، الثاني والثالث المتوسط في المدارس الحكومية وتتراوح أعمارهم بين 12-15 سنة .(26:1)

أهمية البحث:

تكمن أهمية هذا البحث في الأتي :

1- تعتبر الألعاب الالكترونية من أهم الظواهر في العصر الحديث والتي تتصف حسب الدراسات بالجدة وسرعة الانتشار وعمق التأثير على الطلبة الممارسين لها، مما يستدعي ضرورة دراسة هذه الظاهرة بما تشمله من ايجابيات وسلبيات حتى يمكن الاستفادة منها في (تربية وقت الفراغ) الطلبة.

2- تعد هذا البحث_على حد علم الباحث_ أول بحث يتناول دور ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ لدى طلاب مرحلة المتوسطة في محافظة نينوى.

3- قد تتيح نتائج البحث في التعرف على مدى وجود بعض المشكلات السلوكية لدى هذه المرحلة العمرية من عينة البحث.

4- لفت إنتباه أولياء الأمور وتوعيتهم حول ممارسات الطلبة للألعاب الالكترونية ومدى تأثير ذلك على البعد التعليمي والاجتماعي لديهم.

5-يعد بداية لمزيد من الدراسات العلمية التي تهتم بتسليط الضوء على ممارسات الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ بالنسبة للطلبة والمراهقين بإعتبارهم من أكثر الفئات العمرية استخداماً للألعاب الالكترونية هذا من جانب، بإعتبارهم نواه وعصب هذا المجتمع العراقي من جانب أخر.

6-يستفيد من هذا البحث المهتمون بالأنشطة الترويحية في المؤسسات التعليمية والتربوية في تكوين اتجاهات إيجابية للطلبة نحو الممارسة الترويحية.

الدراسات السابقة

1- قام عبدالله عبدالعزيز (2003م)، بدراسة بهدف التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام، استخدم الباحث المنهج الوصفي، وتمثلت عينة الدراسة (359) طالباً، استخدم الباحث استبانة مكونة من 71 فقرة موزعة على محاور الدراسة كأداة لجمع البيانات، كانت من أهم النتائج وجود بعض العوامل التي تدفع الطلاب لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق، تمثلت الأثار الايجابية للألعاب لإلكترونية في تحسين بعض المهارات الإجتماعية والاكاديمية مثل: مهارات البحث عن المعلومات، مهارات الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات. وتمثلت الأثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية في: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار إجتماعية، وأضرار أكاديمية.(10)

2- قام المبيريكAlmubireek (2003م)، بدراسة بهدف التعرف على أسباب ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية لساعات طويلة وتمثلت عينة البحث من (147) طفلاً من تلاميذ المرحلة الابتدائية تراوحت أعمارهم بين (6-11) سنة منهم (75) طفلا من الذكور ،(72) طفلة وتم اختيارهم بطريقة عشوائية، استخدم الباحث المنهج الوصفي واستخدم الاستبيان كأداة لجمع البيانات، كانت من أهم النتائج أن الألعاب الالكترونية تعد من أكثر أنشطة وقت الفراغ جذباً للأطفال، الأطفال الذكور يمارسون ألعاباً أكثر عنفاً بينما الإناث يفضلن ألعاب الالغاز، كانت أسباب ودوافع الممارسة تمثلت في المرح، التحدي، قضاء وقت الفراغ، مشاركة الأصدقاء (6).

3- قام ويلنص، بناماكي ، رمبلاWallenius, Punamaki, Rimpela (2007م)، بدراسة بهدف التعرف على علاقة العمر والذكاء الاجتماعي والتواصل بين الأطفال والوالدين على التقليل من السلوك العدواني الناتج من ممارسة الألعاب الالكترونية، تمثلت عينة البحث من (487) طفلا من مدارس متنوعة ممن يمارسون الألعاب الالكترونية لفترات طويلة وبشكل مستمر ، تراوحت أعمارهم بين (10-12) سنة،

استخدم الباحثون المنهج الوصفي واستخدم الاستبيان والمقابلة الشخصية كأدوات لجمع البيانات، كانت من أهم النتائج وجود عدة عوامل وأسباب تؤثر على استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية مثل الوالدين، الاخوة، بيئة المنزل ومدى امكانيه ممارسة النشاط الحركي والرياضي وكلما كان التواصل بين الأطفال والوالدين ضعيفاً كلما زاد السلوك العدوانى عند الأطفال(9).

4- قام أريجا وكانيرو Arriaga, Caneiro (2008م)، بدراسة بهدف التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني عند الأطفال، وتمثلت عينة البحث من (148) طفلا من طلاب مدارس ابتدائية وتم اختيارهم بطريقة عشوائية، استخدم الباحثان المنهج التجريبي حيث تم تقسيمهم إلى أربع مجموعات متساوية وبلغت كل مجموعة 38 طفلاً مارست مجموعتين منهم الألعاب الالكترونية التي تحتوي على العنف والعداء، ومارست المجموعتين الأخيرتين الألعاب الكترونية التي لا تحتوي على مشاهد عنف ، كانت من أهم النتائج أن ممارسة الالعاب التي تحتوى على العنف لها تأثير على حاله الاطقال العدوانية وولدت لديهم سلوكاً عدوانيا ظاهراً بينما لم تظهر أي سلوك عدواني عند الاطفال الذين يمارسون الالعاب التي لا تحتوي على العنف (7).

5- قام كنتر، أولسو، ويرنر Kutner,Olso,Warner (2008م)، بدراسة بهدف التعرف على وجهات نظر أولياء الأمور والأبناء عن الألعاب الالكترونية وتمثلت عينة البحث من (21) طفلا من طلاب مدارس ابتدائية تراوحت أعمارهم بين (8-12) سنة و(21) من أولياء أمورهم وتم اختيارهم بطريقة عشوائية، استخدم الباحثان المنهج الوصفي واستخدم الاستبيان كأداة لجمع البيانات، كانت من أهم النتائج اهتمام معظم الأطفال بممارسة الالعاب الالكترونية ، قلق أولياء الامور لما تحتويه الألعاب الالكترونية من مشاهد العنف وما تسببه ممارسة هذه الألعاب من ضعف المهارات الاجتماعية وممارسة الرياضة والتقاعس عن أداء الواجبات المدرسيه (8).

6- قام حسن منسي (2012م)، بدراسة بهدف التعرف على الأثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية من وجهة نظر الأطفال وأولياء الأمور والمعلمين، استخدم الباحث المنهج الوصفي، وبلغت عينة الدراسة (312) تلميذاً ممن يمارسون الألعاب الالكترونيه لمدة 5 ساعات فأكثر يومياً، استخدم الباحث مقياس السلوك العدواني تم توزيعه على الأطفال والمعلمين في الفصل وأولياء الأمور لجمع البيانات، كانت من أهم النتائج كما يراها أولياء الأمور أن الألعاب الالكترونية تؤثر سلباً على سلوك الطفل ،

أصبح يشعر بضعف التواصل الاجتماعي، التأثير السلبي على التحصيل الدراسي، الشعور بالتعب وألم في الرقبة واليدين والظهر (1).

6- قامت مريم قويدر (2012م)، بدراسة بهدف التعرف على أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، استخدمت الباحثة المنهج الوصفي، وبلغت عينة الدراسة (200) طفلاً ممن تتراوح أعمارهم مابين (7-12) سنة، تم اختيارهم بالطريقة العشوائية وتمثلت في (122) طفل، (88) طفلة، استخدمت الباحث الاستبيان والمقابلة الشخصية والملاحظة كأداوات لجمع البيانات، كانت من أهم النتائج اهتمام معظم الأسر بتوفير الألعاب الالكترونية لأبنائهم لشغل أوقات الفراغ، يفضل معظم الأطفال الذكور الألعاب الرياضية والجريمة والقتالية بينما الإناث يفضلن ألعاب الموسيقى وتزين المنزل والعاب الألغاز، ظهور تأثير سلبي للألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال بشكل عام(4).

منهجية البحث وإجراءته الميدانية:

تم استخدام المنهج الوصفي بخطواته وإجراءاته.

مجتمع وعينة البحث:

يتكون مجتمع البحث من طلبة المرحلة المتوسطة والذين تتراوح أعمارهم من (12-15) سنة للعام الدراسي (2018-2019) والبالغ عددهم (84735)طالب وطالبة قام الباحث باختيار عينة البحث بالطريقة الطبقية العشوائية من طلبة مدارس المرحلة المتوسطة في محافظة نينوى وبلغ قوامها (1240) بنسبة(10%) طالباً للعينة الأساسية و(50) طالباً للعينة الاستطلاعية ومن خارج العينة الرئيسية .

أداة جمع البيانات:

استعان الباحث في الدراسة بالأداة الآتية :

- استبيان ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ لطلبةالمرحلة المتوسطة (إعداد الباحث).

تم تصميم استبيان (ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ) من خلال إجراء مسح شامل للدراسات والبحوث السابقة والمراجع المرتبطة بأنشطة وقت الفراغ للطلبة للتعرف على نوع المعلومات المتعلقة بموضوع البحث والتي تتمشى مع طبيعة البحث ولذا تم اختيار المحاور الآتية مرفق(3) وعرضها على مجموعة الخبراء مرفق(1) لتحديد مدى ملائمة المحاور للاستبيان.

جدول (1)

النسبة المئوية لآراء الخبراء نحو محاور استبيان ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ (ن =9)

م	محاور الاستبيان	موافق	غير موافق	النسبة المئوية
1	مكانة الألعاب الالكترونية داخل الأسرة.	9	-	%100
2	واقع ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلاب مرحلة المتوسطة..	9	-	%100
3	أنواع الألعاب الالكترونية المفضلة لدى طلاب مرحلة المتوسطة.	9	-	%100
4	مكانه الألعاب الالكترونية بالنسبة لأنشطة وقت الفراغ.	9	-	%100
5	ما دوافع ممارسة الالعاب الالكترونية لدى طلاب مرحلة المتوسطة.	9	-	%100

يتضح من الجدول السابق :

-أنه تم الموافقة على محاور الاستبيان من الخبراء بنسبة بلغت 100%.

ثم تم وضع مجموعة من العبارات المناسبة لكل محور، مرفق(2) وعرضت هذه العبارات على الخبراء لمعرفة مدى ملائمتها لكل محور واختيار العبارات الأكثر ملائمة واستخداما في موضوع البحث وتم الموافقة على العبارات الخاصة بالمحاور بنسبة 80%

المعاملات العلمية لأداة جمع البيانات:

أولاً: استعان الباحث بالطرق الآتية لحساب معامل صدق استبيان ممارسة الألعاب الالكترونية وهي:

أ- صدق المحتوى جـ- صدق الاتساق الداخلي

ب- صدق المحكمين

أ- صدق المحتوى:

توصل الباحث من خلال تحليل المراجع والوثائق إلى تحديد محاور استبيان ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ واقتراح عبارات لكل محور وفقًا لأهميتها النسبية وتكرار ورودها في المراجع المتخصصة في الترويح ووقت الفراغ.

ب-صدق المحكمين:

قام الباحث بعرض محاور الاستبيان المقترحة مرفق (1)، وكذلك عبارات كل محور من المحاور مرفق (2)، على (9) من الخبراء مرفق (1)، لإبداء الرأي حول مناسبة وكفاية المحاور والعبارات ومناسبة صياغتها لعينة البحث. وقد أسفر ذلك عن موافقة الخبراء على المحاور والعبارات المقترحة.

ج-صدق الاتساق الداخلي:

قام الباحث باستخدام صدق (الاتساق الداخلي) لحساب صدق عبارات استبيان (ممارسة الالعاب الالكترونية)، يقصد بصدق الاتساق الداخلي قوة ارتباط درجة الفقرة أو البند من الأداة بالدرجة الكلية له وهذا ما يوضحه الجدول التالي:

جدول رقم (2)
يبين معاملات الارتباط البينية بين محاور استبيان ممارسة الالعاب الالكترونية
ن=(186)

م	المحاور	مكانة الألعاب الإلكترونية داخل الأسرة	واقع الممارسة	أنواع الألعاب	مكانة الالعاب بالنسبة لأنشطة وقت الفراغ	دوافع الممارسة	الدرجة الكلية للاستمارة
1	مكانة الألعاب الإلكترونية داخل الأسرة.		*0.565	*0.230	*0.252	*0.454	**0.450
2	واقع ممارسة الطلاب للألعاب الالكترونية			*0.201	*0.329	*0.307	*0.551
3	أنواع الألعاب الإلكترونية				*0.360	*0.322	*0.703
4	مكانة الالعاب الالكترونية بالنسبة لأنشطة وقت الفراغ					*0.352	*0.684
5	دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية						*0.351
6	الدرجة الكلية للاستمارة	*0.450	*0.551	*0.703	*0.684	*0.351	

*قيمة (ر) الجدولية عند مستوى معنوية (0.05) = (0.140)

يتضح من الجدول (3) أنه توجد علاقة ارتباطية بين محاور الاستبيان والتي تراوحت ما بين (0.201) و(0.565) وهي قيم دالة عند مستوى (٠,٠٥) كما يوجد ارتباط بين المحاور والدرجة الكلية للاستبيان والتي تراوحت ما بين (0.351) و (0.703) ويمكن تفسير ذلك بأن جميع المحاور تقيس سمة واحدة هي ممارسة الالعاب الكترونية .

ثانياً: الثبات:

-إستبيان الألعاب الالكترونية

تم التحقق من ثبات إستبيان الألعاب الالكترونية بطريقة معامل الفا كرونباخ (Alpha) من خلال برنامج التحليل الإحصائي (SPSS).

جدول رقم (3)
ثبات استبيان ممارسة الالعاب الكترونية

م	المحاور	معامل الثبات Alpha
1	مكانة الألعاب الإلكترونية داخل الأسرة	0.705
2	واقع ممارسة الطلاب للألعاب الالكترونية	0.686
3	أنواع الألعاب الإلكترونية	0.645
4	مكانة الالعاب الالكترونية بالنسبة لأنشطة وقت الفراغ	0.646
5	دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية	0.718

6	الدرجة الكلية للاستبيان	0.728

يتضح من الجدول (3) ثبات **استبيان** ممارسة الألعاب الالكترونية، حيث تراوحت قيم معامل الثبات بين (0.645) و (0.718) كما بلغت الدرجة الكلية للاستبيان الالعاب الكترونية (0.728) ، وكانت جميعها قيم مقبولة ومرتفعة.

عرض وتفسير ومناقشة النتائج

جدول (4)

التكرارات والنسبة المئوية لمكانة الألعاب الالكترونية داخل الأسرةوفقا لرأى الطلبة _عينة البحث_ (ن=1240)

م	العبارات	التكرارات	النسبة المئوية
1	هل عند ممارستك الألعاب الالكترونية داخل البيت تتمتع بحرية الأختيار؟		
	نعم	339	%32.13
	أحيانا	444	%42.09
	لا	272	%25.78
2	هل أنت راضي عن المعاملة التي تتلقاها من أسرتك عند ممارسة الألعاب الإلكترونية ؟		
	راضي	290	%27.49
	راضي إلى حد ما	429	%40.66
	غير راضي	336	%31.85
3	ما هي الأجهزة الإلكترونية المتاحة في المنزل والتي يمكن اللعب من خلالها		
	جهاز بلاي ستيشن	321	%30.42
	تليفون محمول (موبايل)	528	%50.05
	كمبيوتر	206	%19.53
4	متي يسمح لك أستخدام هذه الاجهزة في اللعب ؟		
	كل يوم	490	%46.44
	يوم الاجازة	409	%38.77
	في المناسبات فقط	156	%14.79
5	عند تعطل أحد الاجهزة التي تلعب بها فان اهتمام الاسرة بتصليحه يتم		
	على الفور	141	%13.37
	بعد فترة	500	%47.39
	لا يتم تصليحه	414	%39.24
6	هل تطلب المساعدة من والديك في شرح تعليمات اللعبة .		
	كثيرا	356	%33.75
	قليلا	410	%38.86
	لا يحدث	289	%27.39

يتضح من الجدول رقم (4) مكانة الالعاب الألكترونية داخل الأسرة وفقاً لأراء الطلبة عينة البحث حيث تتيح بعض الأسر الحرية لابنائهم عند ممارسة الألعاب الالكترونية داخل المنزل بنسبة بلغت (41.04%)، قد يرجع ذلك إلى تقبل هذه الأسر لممارسهم أبنائهم لهذه الألعاب الالكترونية وكذلك الإهتمام بتوفير فرص اللعب لقضاء وقت الفراغ داخل المنزل حرصاً وخوفاً على الأبناء من اللعب في الشارع أو خارج المنزل وذلك لسوء الاوضاع الامنية في مدينة الموصل. بينما جاء رضا الطلاب عن معاملة الأسرة لهم عند ممارسة ألعابهم

المفضلة بنسبة بلغت (39.84%)، قد يرجع ذلك إلى الحرية التي يتمتع بها الطالب خلال اللعب وكذلك عدم وجود أي قيود تفرض عليهم أو تحد من ممارسة ألعابهم المفضلة وأن ممارسة الالعاب الالكترونية تتم برضا تام من الوالدين.

أما بالنسبة للأجهزة الالكترونية المتاحة داخل المنزل والتي يمكن استخدامها في ممارسة الألعاب الالكترونية فجاء التلفون المحمول في الترتيب الأول بنسبة بلغت(50.05%)، قد يرجع ذلك إلى انتشار المحمول(الموبايل) على اختلاف أشكالها في كل مكان ، كما أنه أصبح جهازاً إلكترونياً يستخدم في مختلف المجالات والأعمال، إضافة إلى أن الكثير من الطلبة يستخدمونه كأداة للتسلية والترفية وقضاء وقت الفراغ من خلال تحميل الالعاب الالكترونية واللعب بها خاصة في الاجازات والعطلات الصيفية.بينما تسمح الأسر للطلاب بإستخدام الأجهزة الالكترونية المتاحة في المنزل عند ممارسة الألعاب الالكترونية بشكل يومي بنسبة بلغت (46.44%)، قد يرجع ذلك إلى رغبة الطلبة في اللعب والترفية بعد الانتهاء من الواجبات الدراسية والأعباء المدرسية.

أما بالنسبة لتعطل أحد الاجهزة الالكترونية المتاحة فإن بعض الاسر تهتم بتصليحها بعد فترة من حدوث العطل بها حيث تحقق ذلك بنسبة بلغت(47.39%)، قد يرجع ذلك إلى ان تصليح هذه الاجهزة قد تحتاج إلى مبالغ مادية أو لقلة عدد المحلات لتصليح هذه الاجهزة او بعدها عن السكن. بينما يتضح أن نسبة (38.36%) من الطلبة قليلاً ما يجدون الدعم والمساعدة من الوالدين في شرح بعض تعليمات الألعاب الالكترونية وقد يرجع ذلك إلى إنشغال بعض أولياء الأمور في العمل إو انشغال الام في الواجبات المنزلية أو لعدم معرفتهم بشرح تعليمات هذه الالعاب.

ويتفق ذلك مع دراسة كنتر، أولسو، ويرنر Kutner,Olso,Warner (2008م)(8)، مريم قويدر (2012م)(4)، حول مكانة الألعاب الالكترونية داخل الأسرة واهتمام معظم الأسر بتوفير هذه الألعاب الالكترونية لأبنائهم لشغل أوقات الفراغ وتوفير ما تتطلبه من أجهزة وامكانات للممارسة.

جدول (5)
التكرارات والنسب المئوية لواقع ممارسة الطلبة للألعاب الالكترونية (ن=1055)

م	العبارات	التكرارات	النسبة المئوية	م	العبارات	التكرارات	النسبة المئوية
1	أين تفضل ممارسة لعبتك المفضلة ؟ (أماكن الممارسة)			6	عند الرغبة في اللعب فإنك تفضل أن تمارسها . (أشكال الممارسة)		
	في المنزل	548	%51.94		منفرداً	549	%52.04

	في بيت صديقك	179	%16.97		مع العائلة	220	%30.85
	في السيبر	328	%31.09		مع أصدقائك	286	%27.11
2	كم مرة في الأسبوع تمارس ألعابك المفضلة ؟ (معدل الممارسة)			7	هل تتحدث مع زملاءك عن هذه الألعاب بالمدرسة ؟ (درجة الارتباط بالألعاب)		
	مرة واحدة	113	%10.71		نعم	502	%47.58
	مرتان	294	%27.87		أحيانا	349	%33.08
	ثلاث مرات فأكثر	648	%61.42		لا	204	%19.34
3	كم ساعه تقضيها في اللعب ؟(مدة الممارسة)			8	ما الذي يعجبك في لعبتك المفضلة ؟		
	ساعة	248	%23.51		بطل اللعبة	351	%33.27
	ساعتين	352	%33.36		الرسومات والألوان	212	%20.09
	ثلاث ساعات فأكثر	455	%43.13		الأحداث في اللعبة	492	%46.64
4	عند الرغبة في ممارسة اللعبة المفضلة فانك. (استمرارية الممارسة)			9	ماذا تشعر عندما تنتهي من اللعبة ؟ التأثيرات السلبية)		(
	تلعب بشكل متواصل حتي تنتهي من اللعبة	650	%61.61		التعب	565	%53.55
	تلعب بشكل متقطع حتي تستريح قليلا بين كل محاولة	405	%38.39		لا أشعر بشيء	490	%46.45
5	عندما تخسر عدد المحاولات المسموح بها في اللعبة فإنك			10	ماذا تعلمت من ممارسة الألعاب الالكترونية ؟(التأثيرات الايجابية)		
	تتوقف عن اللعب	167	%15.83		استخدام الكمبيوتر	460	%43.60
	تكرر اللعبة لبعض الوقت	569	%53.93		مساعدة الزملاء	397	%37.63
	تلعب بلعبه أخرى	319	%30.24		تطوير المهارات التعليمية	198	%18.77

يتضح من جدول (5) واقع ممارسة الألعاب الالكترونية وفقاً لأراء الطلبة عينة البحث حيث يفضل معظم الطلبة ممارسة ألعابهم الالكترونية المفضلة في المنزل بنسبة بلغت (**51.94%**)، قد يرجع ذلك إلى أن الوضع الأمني غير مستدب بشكل جيد داخل نينوى وكذلك حرص أولياء الأمور على توفير فرص اللعب داخل المنزل ورغبتهم في متابعة أبناءهم ومراقبة محتوى ونوعية الألعاب التى تمارس أثناء اللعب وكذلك شعور الطلبة بالأمان والإطمئنان داخل المنزل.

أما بالنسبة لمعدل الممارسة الأسبوعية فإن أغلب الطلبة يمارسون هذه الألعاب أكثر من مرة إسبوعياً وذلك بنسبة بلغت (61.42%)، جاءت مدة الممارسة التى يقضيها أغلب الطلبة في اللعب تستغرق ثلاث ساعات فأكثر وذلك بنسبة بلغت (43.13%)، يرجع ذلك إلى ارتباط معظم الطلبة ورغبتهم في ممارسة الألعاب

الالكترونية وانها من الوسائل المحببة لقضاء وقت الفراغ حيث تتميز بكثير من الخصائص التي لا تتوفر في الألعاب التقليدية الأخرى.

وهذا ما يتفق مع دراسة ويلنص، بناماكى ، رمبلاWallenius, Punamaki, Rimpela (2007م)(9)، في ارتباط الطلبة بالالعاب الالكترونية والرغبة المستمرة في ممارستها لفترات وساعات طويلة.

و بالنسبة لتأثيرات الألعاب الالكترونية يتضح أن لها تأثيرات ايجابية وسلبية تظهر على الطلبة الممارسين لها، فهي تساعدالممارسين على استخدام الكمبيوتر وذلك بنسبة بلغت (43.60%)، يرجع ذلك إلى أن ممارسة الألعاب الالكترونية تتطلب التعامل مع بعض الأجهزة الالكترونية والتي منها الحاسب الألي الأمر الذي يعطي الفرصة لتطوير قدرات ومهارات الطلبة عند استخدام الكمبيوتر في اللعب. أما بالنسبة للتأثير السلبي فيظهر في التعب والذي تحقق بنسبة بلغت(53.55%)، قد يرجع ذلك إلى كثرة وطول الوقت الذي يمضيه الطلبة في اللعب والذي قد يمتد إلى ساعات طويلة الأمر الذى يؤدي إلى شعور معظم الطلبة بالتعب.

وهذا ما يتفق مع دراسة عبدالله عبدالعزيز (2003م)(10)،أريجا وكانيروArriaga, Caneiro (2008م)(7)، كنتر، أولسو، ويرنرKutner,Olso,Warner (2008م)(8)، حسن منسي (2012م)(1)، مريم قويدر (2012م)(4)، بأن ممارسة الألعاب الالكترونية لها تأثيرات ايجابية على الطلبة في تحسين بعض المهارات الإجتماعية والأكاديمية ولها بعض التأثيرات السلبية تتمثل في الشعور بالتعب والألمفي الرقبة واليدين والظهر.

جدول (6)

الدرجة الترجيحية والترتيب لأنواع الألعاب الإلكترونية وفقا لرأي الطلبة _عينة البحث_ (ن=1240)

م	الألعـــــــــاب	تلعبها كثيرا	تلعبها قليلا	لا تلعبها	الدرجة الترجيحية	النسبة	الترتيب
1	الألعاب الرياضية مثل(فيفا 2011)	615	351	89	2636	%83.28	2
2	ألعاب الألغاز مثل(العاب الذكاء – حل المربعات)	519	372	164	2465	%77.88	6
3	ألعاب السباقات مثل (سباقالسيارات)	497	452	106	2501	%79.02	5
4	ألعاب القتال والحروب(حرب الطائرات – المحارب)	652	316	87	2675	%84.51	1
5	ألعاب المغامراتمثل (ماريو– البحث عن كنز)	570	389	96	2584	81.64	4
6	الألعاب التعليمية	465	398	192	2383	%75.29	7
7	الألعاب العنيفةمثل(المصارع – الملاكمة)	598	329	128	2580	%81.51	3

يتضح من الجدول رقم (6) ترتيب الألعاب الالكترونية وفقاً لأراء الطلاب عينة البحث حيث جاءت ألعاب القتال والحروب في الترتيب الأول بنسبة بلغت(84.51%)وقد يرجع ذلك إلى أن معظم التلاميذ قد تستهويهم

طبيعة الالعاب التي تحتوي على مشاهد تتسم بالطابع القتالي والعنف نتيجة الرغبة في تقليد ومحاكاة ما يشاهدونه من أحداث وصراعات وحروب، كذلك أيضاً اعتقاد معظم الطلبة أن ممارسة هذا النوع من الالعاب الالكترونية يمنحهم الايحاء بمظاهر القوة والانتصار على الأعداء.

بينما جاءت أقل أنواع الألعاب الالكترونية ممارسة وفقاً لأراء الطلاب الألعاب التعليمية والتي تحققت بنسبة بلغت (75.29%)، قد يرجع ذلك إلى أن هذه النوعية من الألعاب قد تتسم بالتكرار للمواقف التعليمية التي تسعى لتعليمها في حالة ممارستها أكثر من مرة ، كما أنها قد تفتقد في بعض منها إلى عنصري التحدي والمنافسة مع الأخرين.

ويتفق ذلك مع دراسة المبيريكAlmubireek (2003م)(6)، عبدالله عبدالعزيز (2003م)(10)، مريم قويدر (2012م)(4)، بأن معظم الطلبة تستهويهم ممارسة الألعاب الالكترونية التي تتسم بطابع العنف واظهار القوة والإنتصار على المنافسين والأعداء.

جدول (7)
الدرجة الترجيحية وترتيب الألعاب الالكترونية مقارنة بأنشطة وقت الفراغ
وفقا لرأي الطلاب _عينة البحث_ (ن=1240)

م	النشاط	نعم	إلى حد ما	لا	الدرجة الترجيحية	النسبة	الترتيب
1	رعاية الحيوانات والطيور والاسماك	406	315	334	2182	%68.94	7
2	هويات جمع الاقتناء.	533	201	321	2322	%73.36	6
3	مشاهدة التليفزيون.	617	340	98	2629	%83.06	2
4	ارتياد الحدائق والمتنزهات.	517	358	180	2447	%77.31	4
5	ممارسة الرياضة.	755	228	72	2793	%88.24	1
6	التمثيل	371	314	370	2111	%66.69	8
7	الغناء	568	221	266	2412	%76.20	5
8	الألعاب الالكترونية.	610	325	120	2600	%82.14	3

يتضح من الجدول رقم (7) مكانة الألعاب الألكترونية وترتيبها بالنسبة لأنشطة وقت الفراغ وفقاً لأراء الطلاب عينة البحث حيث جاءت الألعاب الالكترونية في الترتيب الثالث بنسبة بلغت (82.14%)بعد نشاط ممارسة الرياضة بنسبة بلغت (88.24%)، نشاط مشاهدة التليفزيون بنسبة بلغت (83.06%) على الترتيب، وقد يرجع ذلك إلى أن الطلبة في هذه المرحلة يتميزون بالنشاط الزائد والحاجة الدائمة إلى ممارسة النشاط الرياضي والحركي، كما يعتبر التليفزيون أحد الوسائل الأساسية للترويح والمتاحة داخل المنزل نظراً لما يتمتع به من وجود برامج مختلفة ومتنوعة تتناسب مع مختلف أذواق ورغبات الطلبة عند المشاهدة.

بينما يأتي تفضيل الطلبة لممارسة الألعاب الالكترونية على باقي أنشطة وقت الفراغ وذلك لأن الألعاب الالكترونية أصبحت من الألعاب الترفيهية المحببة والمسلية والتي تجذب الكثير من الأطفال لممارستها بعيداً عن الأنشطة التقليدية.

ويتفق ذلك مع دراسة المبيريكAlmubireek (2003م)(6)، عبدالله عبدالعزيز (2003م)(10)، مريم قويدر (2012م)(4)، بأن الألعاب الالكترونية تعد من أكثر أنشطة وقت الفراغ جذباً للأطفال.

جدول (8)
الدرجة الترجيحية والترتيب لدوافع ممارسة الألعاب الالكترونية
وفقا لرأي الطلاب _عينة البحث_ (ن=1240)

م	دافع الممارسة	نعم	إلى حد ما	لا	الدرجة الترجيحية	النسبة	الترتيب
1	الحاجة لقضاء وقت الفراغ .	513	437	105	2518	%79.55	4
2	قلة وسائل الترفيه من جانب الأسرة.	646	315	94	2662	%84.10	1
3	كثرة الألعاب وتنوعها.	582	348	125	2567	%81.10	2
4	الإهمالوسوء المعاملة من الاخرين.	533	368	154	2489	%78.64	3
5	سهولة حمل الألعاب لأي مكان.	387	433	235	2262	%71.46	7
6	الرغبة في التحدي.	473	392	190	2393	%75.60	5
7	الرغبة في التخلص من ضغوط الكبار.	414	403	238	2286	%72.22	6

يتضح من الجدول رقم (8) ترتيب أسباب ممارسة الألعاب الألكترونية وفقاً لأراء الطلاب عينة البحث حيث جاءت عبارة (قلة وسائل الترفيه من جانب الأسرة) من أعلى العبارات والاسباب التى تحققت بنسبة بلغت (84.10%) قد يرجع ذلك إلى أن الاهتمامات الترويحية قد تختلف من أسرة لأخرى بحكم الظروف المعيشية والامكانات المادية والاقتصادية التي قد تدفع الكثيرمن الأسر إلى قلة الذهاب إلى الأماكن الترويحية والساحات والمتنزهات الترفيهية والتي تتيح الفرص أمام ابنائهم لممارسة نشاطهم الطبيعي والحركي والاستمتاع بأوقات فراغهم خارج المنزل.

بينما جاءت أقل عبارة للأسباب هي(سهولة حمل الألعاب لأي مكان)، التي تحققت بنسبة بلغت (71.46%)، قد يرجع ذلك إلى كثرة وتنوع الأجهزة الالكترونية التي يمكن استخدامها في ممارسة الألعاب الالكترونية، إضافة إلى وجود بعض الأجهزة التي تحتاج إلى تجهيزات خاصة الأمر الذي يصعب معه نقلها من مكان لأخر بسهولة.

ويتفق ذلك مع نتائج دراسة المبيريكAlmubireek (2003م)(6)، مريم قويدر (2012م)(4)،في وجود عدة عواملوأسباب تؤثر على استخدام الطلبة للألعاب الالكترونية منها قضاء وقت الفراغ ، مدى تشجيع الوالدين، الاخوة، بيئة المنزل.

أستنتاجات البحث:

انطلاقًا من نتائج هذا البحث وفي ضوء المنهج المستخدم ، وفي حدود العينة وأدوات جمع البيانات، يستخلص ما يلي

- إن معظم الأسر توفر بيئة مناسبة من التجهيزات والوسائل التقنية والالكترونية التي تمنح الطلبة الفرصة لممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ .
- تأثر معظم الطلبة بالألعاب الالكترونية واللعب بها لساعات طويلة وبشكل متواصل نتيجة الارتباط القوي بأحداث اللعبة الممارسة.
- تأتي ألعاب القتال والحروب يليها الألعاب الرياضية في مقدمة الألعاب الالكترونية المفضلة لدى الطلبة.
- تفضيل الطلبة لممارسة الألعاب الالكترونية وتفوقها على بعض أنشطة وقت الفراغ الأخرى.
- تكمن أهم أسباب ممارسة الطلبة للالعاب الالكترونية في قلة وسائل الترفيه والحاجة لقضاء وقت الفراغ.

توصيات البحث:

1. ضرورة توعية الأباء والمربين بخطورة الألعاب الالكترونية وبخاصة الألعاب التي تتسم بالطابع العنيف والعدواني وخطورة قضاء أوقات طويلة في اللعب الالكتروني على صحة أبنائهم الجسمية والاجتماعية والنفسية.

2. ضرورة تركيز برنامج النشاط المدرسي في المرحلة المتوسطة على اكساب الطلبة المهارات والسلوكيات الاجتماعية المرغوبة وكذلك العمل على تخفيض مستوى السلوك المشكل لديهم نتيجة كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية.

3. ضرورة اهتمام الجهات الحكومية والرقابية بمتابعة ومراقبة كل ما يطرح في الأسواق من ألعاب الكترونية والاستعانة بمتخصصين في مجال علم النفس والاجتماع والترويح في تحديد ما يسمح بتداوله وما يتم حظره من ألعاب.

4. ضرورة قيام وزارة التربية بإعداد نظام أو دليل لتصنيف الألعاب الالكترونية ويكون مرجعاً يساعد أولياء الأمور في التعرف على محتوى ومضمون الألعاب التي يمارسها أبنائهم.

5. ضرورة دعم المجتمع لإنشاء المراكز الترويحية المتكاملة والتي تخدم الوسط الأسري والعائلي وذلك في كل محافظات الدولة.

6. العمل على تفعيل المشاركة المجتمعية بين المؤسسات الترويحية والمؤسسات التعليمية لتقديم الرعاية الترويحية للطلبة بغرض استثمار وقت فراغهم.

قائمة المراجع

1. حسن منسي : الأثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية السعودية، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة ، العدد 79 ، الجزء الثانى، 2012م

2. محمد الحماحمي : الترويح بين النظرية والتطبيق ، ط3 ، القاهرة ، مركز الكتاب للنشر ، 2006 م .
،عايدة عبد العزيز

3. محمد السمنودي، وآخرون : مدخل الترويح الرياضي، مصر، المنصورة، مكتبة شجرة الدر، 2014م.

4. مريم قويدر : أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، 2012م.

5. مها الشحروري : الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، عمان،الأردن، دار المسيرة للنشر، 2008 م.

1. Hassan Mansi:
The Negative Effects Of Video Games on children in primary school in the schools of the province of Al-Rassa, Saudi Arabia, Journal of the Faculty of Education, Mansoura University, No. 79, Part II, 2012.

2. Mohammed Al-Hamahimi , Aida Abdel Aziz:
Recreation between theory and practice, 3, Cairo, the book center for publishing, 2006
Mohammed al-Samnoudy and Others : ،3.
Entrance Recreation Sports, Egypt, Mansoura, Shajarat Al-Durr Library, 2014.
4.Mariam Kwaider:
The Effects of Video Games to Behavior in Children, Unpublished Master Thesis, Faculty of Political Science and Media, University of Algiers, 2012.
5.Maha Al-Shahrouri:
The Video Games in the Age of Globalization, Amman, Jordan, Al-Masirah Publishing House, 2008.

6.	Almubireek, k	:	Gender-Oriented Gender-Neutral Computer Games In Education, Dissertation The Ohio State University,doi 101038, DEC 2003.
7.	Arriage, Caneiro	:	Are the Effects of Unreal Violent Video Games pronounced when Playing with Virtual Reality System.Aggessive Behavior.Vol.34, Issue 5,p521-538,3 charts, 2008.
8.	Kutner, Olso,Warner	:	Perents and Sons Perspectives on Video Game play.Journal of Adolescent Ressearch. Vol.23, Issue,p76-96, 1 charts, 2008.
9.	Walenius and Punamaki, and Rimpela	:	Digitel Game playing and Direct ane Indirect Aggression in Early Adolescence:The Roles of Age Social Intellrgence and Parent- Child Communication. Journal of Youth and Adolescence. Vol.36, Issue,p325-336, 3 charts, 2007.

www.alukah.net13.