Comprehensive Journal of Science
Volume (9), Issue (36), (Sept 2025)
ISSN: 3014-6266

مجلة العلوم الشاملة
المجلد(9) العدد (36) (سبتمبر 2025)
ردمد: 3014-6266

الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية

دراسة ميدانية على عينة من طلبة المرحلة الثانوية بمدينة مصراتة

آمنة محمد عبد القادر القندوز

Amna.elganduz@art.misuratau.edu.ly

جامعة مصراته– كلية الآداب

تاريخ الاستلام2025/8/12 –تاريخ المراجعة: 2025/9/10– تاريخ القبول: 2025/9/17– تاريخ للنشر : 2025 /9/24

ملخص الدراسة:

هدفت هذه الدراسة إلى استكشاف العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدينة مصراتة، تم تصميم الدراسة بصفة وصفية تحليلية مع الاستناد إلى منهج المسح الاجتماعي باستخدام العينة، نظرًا لانسجامه مع طبيعة الموضوع، وقد تم اختيار عينة عرضية مكونة من 125 طالبًا من المرحلة الثانوية .

نظرًا لإجراء الدراسة خلال فصل الصيف أثناء عطلة المدارس، تم توزيع الاستبيانات وجمعها من الطلاب الذين كانوا يتجمعون في المنتزهات، المنتجعات، والقرى السياحية داخل المدينة، حيث تعتبر هذه المواقع الأكثر استقطابًا للطلاب أثناء الإجازة الصيفية .

اعتمدت الدراسة على النظرية التفاعلية الرمزية لتفسير العلاقة بين تعرض الطلاب للألعاب الإلكترونية وتأثيرها على أنماط تفاعلهم الاجتماعي، ركز هذا الإطار النظري على تحليل كيفية إدراك الأفراد لمعاني الألعاب الإلكترونية وتحديد انعكاساتها على طرق تواصلهم مع محيطهم الاجتماعي.

أوضحت نتائج الدراسة مجموعة من الاستنتاجات المتعلقة بفرضياتها، كان أبرزها غياب العلاقة الارتباطية ذات الدلالة الإحصائية بين استخدام الألعاب الإلكترونية والتفاعل مع الأصدقاء، وكذلك عدم وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والاختلاط الاجتماعي، ومن جهة أخرى، تبين وجود علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية والتواصل الأسري، بالإضافة إلى علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والانسحاب الاجتماعي، كما كشفت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية في العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والاختلاط الاجتماعي وفقًا لمتغير جنس المشاركين، بينما لم تُلاحظ فروق ذات دلالة إحصائية في الجوانب المرتبطة بالتفاعل مع الأصدقاء أو التواصل الأسري أو الانسحاب الاجتماعي بناءً على جنس المبحوثين.

وفي ختامها، قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات، كان من أهمها تعزيز الوعي داخل الأسر والمؤسسات التربوية بأهمية استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل متوازن، بالإضافة إلى الدعوة لتوسيع نطاق الدراسات الميدانية لتضم فئات عمرية مختلفة ومناطق جغرافية متنوعة.

الكلمات المفتاحية: اللعب– الألعاب الإلكترونية– العزلة الاجتماعية..

Electronic Games and Their Relationship with Social Isolation

A Field Study on a Sample of Secondary School Students in Misrata City

Amna Mohamed Abdelkader El-Ghandouz

Amna.elganduz@art.misuratau.edu.ly

Misurata University – Faculty of Arts

Abstract

This study aimed to explore the relationship between the use of electronic games and social isolation among secondary school students in the city of Misrata. The study was designed using a descriptive-analytical approach, relying on the social survey method with a sample, due to its consistency with the nature of the topic. A non-probability convenient sample of 125 secondary school students was selected.

Given that the study was conducted during the summer school holiday, questionnaires were distributed and collected from students gathering in parks, resorts, and tourist villages within the city, as these locations are the most attractive for students during the summer break.

The study employed the Symbolic Interactionism Theory to interpret the relationship between students' exposure to electronic games and their impact on social interaction patterns. This theoretical framework focused on analyzing how individuals perceive the meanings of electronic games and determining their reflections on the ways they communicate with their social environment.

The study results outlined a set of conclusions related to its hypotheses, the most notable of which was the absence of a statistically significant correlation between the use of electronic games and interaction with friends, as well as the lack of a statistically significant correlation between electronic games and social mixing (socializing). On the other hand, a correlation was found between electronic games and family communication, in addition to a statistically significant relationship between electronic games and social withdrawal. Furthermore, the results revealed statistically significant differences in the relationship between electronic games and social mixing according to the participants' gender variable, while no statistically significant differences were observed in aspects related to interaction with friends, family communication, or social withdrawal based on the respondents' gender. Conclusively, the study presented a set of recommendations, the most important of which included enhancing awareness within families and educational institutions about the importance of using electronic games in a balanced manner, and calling for the expansion of field studies to include different age groups and various geographical areas.

Keywords: Play – Electronic Games – Social Isolation.

1- المقدمة:

شهدت الألعاب الإلكترونية تطورًا ملحوظًا خلال السنوات الأخيرة، حيث تحولت من مجرد وسيلة ترفيه بسيطة إلى صناعة اجتماعية واسعة الانتشار تشمل شرائح عمرية متنوعة، خاصة بين المراهقين وطلاب المرحلة الثانوية، لم تعد هذه الألعاب مقتصرة على التسلية الفردية فقط، بل أصبحت تتضمن ميزات تفاعلية مثل اللعب الجماعي عبر الإنترنت مع لاعبين افتراضيين والدردشة داخل الألعاب، مما ينعكس بشكل مباشر على شكل التواصل الاجتماعي، ومع ذلك، يزداد القلق بين الباحثين والمختصين من أن

الإفراط في ممارسة هذه الألعاب قد يؤدي إلى تقليل التواصل المباشر وجهًا لوجه، والابتعاد عن الواقع الاجتماعي، بل وقد يتسبب في ظهور سلوك انعزالي لدى بعض الطلاب، خاصة في ظل قصور دور الأسرة وعدم قدرتها على السيطرة على الأبناء.

يرتكز هذا البحث على فرضية مفادها أن الألعاب الإلكترونية تنعكس على مستوى العزلة الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية، ولكن هذا الانعكاس يمكن أن يتفاوت بين مختلف أبعاد العلاقات الاجتماعية، بناءً على ذلك، تم تحديد الألعاب الإلكترونية كمتغير مستقل يُقاس عبر بُعد عام يحدد مقدار وطبيعة ممارستها، أما المتغير التابع، فقُسّم إلى أربعة أبعاد تعكس مختلف جوانب الحياة الاجتماعية للطالب: التفاعل مع الأصدقاء: ويشمل كمية ونوعية التبادل واللقاءات مع الأقران. الاختلاط بالآخرين: ويشمل المشاركة في الأنشطة الاجتماعية ومدى الانخراط في الجماعات المدرسية أو المجتمعية. التواصل الأسري: ويعني جودة وكمية التفاعل مع أفراد الأسرة. الانسحاب الاجتماعي: ويمثل ميل الفرد إلى تجنب اللقاءات والأنشطة الاجتماعي

تتناول هذه الدراسة بشكل أساسي مجموعة من الجوانب المهمة التي تُستهل بتحديد المشكلة البحثية، يلي ذلك تسليط الضوء على أهمية البحث من الناحيتين النظرية والتطبيقية، ثم الانتقال إلى استعراض الأهداف والفرضيات المطروحة، يتم بعدها تعريف المفاهيم الواردة في البحث سواء من الجانب النظري أو الإجرائي، مع التطرق إلى الدراسات السابقة، كما تشمل الدراسة تحليل المقاربة السوسيولوجية للنظرية المستخدمة، بالإضافة إلى الإطار النظري الذي يتناول محورين: الأول يتعلق بالألعاب الإلكترونية، والثاني يركز على العزلة الاجتماعية، تختتم الدراسة بالإجراءات المنهجية، يليها الإطار الميداني الخاص بها.

2- تحديد مشكلة البحث:

تُعتبر مشكلة هذا البحث إحدى القضايا الاجتماعية المعاصرة التي ظهرت بفعل التقدم السريع في التكنولوجيا الرقمية والانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية، ويبرز هذا التأثير بشكل خاص بين طلبة المرحلة الثانوية الذين يمضون ساعات طويلة أمام شاشات الحاسوب والمحمول وأجهزة الألعاب الإلكترونية، حيث لوحظ أن الانغماس المفرط في هذه الألعاب يمكن أن يسهم في إحداث تغييرات ملحوظة في طبيعة العلاقات الاجتماعية للطلبة، هذا الأمر قد يؤثر سلباً على تفاعلهم مع أصدقائهم، قدرتهم على الاختلاط بالآخرين، ومستوى التواصل داخل الأسرة، وحتى انسحابهم من الحياة الاجتماعية، وربما يتسبب في اتجاه البعض نحو العزلة الاجتماعية.

تستند المشكلة التي تتناولها الدراسة الحالية إلى ملاحظات ميدانية تشير إلى تصاعد اهتمام طلاب المرحلة الثانوية بالألعاب الإلكترونية خلال السنوات الأخيرة، وما يرافق ذلك من تأثيرات محتملة على طبيعة علاقاتهم الاجتماعية. فقد أظهرت دراسة أجرتها فتحية سالم أعجال (2024)، بعنوان "إدمان الألعاب الإلكترونية كمنبئ بالعزلة الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها"، أن هناك ارتباطًا وثيقًا بين الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وارتفاع مستويات العزلة الاجتماعية. وأوضحت الدراسة أن الطلاب الذين يفرطون في ممارسة هذه الألعاب يميلون إلى العزوف عن التفاعل الاجتماعي المباشر، الأمر الذي يفضي إلى شعور متزايد بالعزلة والانفصال عن محيطهم.

بالمثل، أكدت دراسة نورا طلعت رمضان (2020)، بعنوان "العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت: لعبة PUBG نموذجًا"، هذا الاتجاه. فقد أشارت إلى أن الانخراط المكثف في الألعاب الجماعية الشبكية، تحديدًا عبر الإنترنت، يؤدي إلى تراجع التفاعل الاجتماعي الواقعي، ضعف مستوى العلاقات الأسرية، وانخفاض التواصل اليومي خارج إطار بيئة اللعب؛ تكشف نتائج هاتين الدراستين عن الدور المؤثر للألعاب الإلكترونية في تشكيل التفاعل الاجتماعي لدى الفئات الشابة، مما يدعو إلى مزيد من البحث حول هذه الظاهرة ضمن سياقات محلية محددة.

وفي مدينة مصراتة، تتزايد أهمية دراسة هذا الموضوع نظرًا لتغير عادات الطلاب في فترة الصيف، حيث يرتفع معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل ملحوظ، بناءً على ذلك، تبرز أهمية هذا البحث الذي يسعى لفهم العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية بين طلاب المرحلة الثانوية في هذا السياق المحلي، وهذا يولد التساؤل الأساسي التالي: إلى أي مدى تسهم الألعاب الإلكترونية في تعزيز العزلة الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية، من خلال انعكاسها على التفاعل مع الأصدقاء، الاختلاط مع الآخرين، التواصل الأسري، وميولهم نحو الانسحاب الاجتماعي؟

3- أهمية البحث:

تتميز أهمية هذا البحث بأبعاد مزدوجة، نظرية وتطبيقية، حيث يتجلى **الجانب النظري** في مساهمته الملحوظة في توسيع المعرفة العلمية في مجال علم الاجتماع، من خلال تسليط الضوء على العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وظهور العزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية؛ هذه المرحلة العمرية، التي تعد حاسمة في تكوين الشخصية الاجتماعية، تستدعي اهتمامًا خاصًا لدراسة تأثيرات التكنولوجيا على العلاقات الاجتماعية، ويهدف البحث أيضا إلى تحليل مفهوم العزلة الاجتماعية بشكل أكثر دقة عبر تناولها ضمن أربعة أبعاد رئيسية هي: التفاعل مع الأصدقاء، الانخراط في العلاقات الاجتماعية، التواصل الأسري، والانسحاب الاجتماعي؛ هذا التحليل يسهم في تعزيز الفهم المنهجي لطبيعة العلاقات الاجتماعية في ظل التحولات التي فرضها التطور التكنولوجي المعاصر، كما يشكل البحث إضافة قيمة في مجالات علم اجتماع وقت الفراغ وعلم الاجتماع التربوي.

أما **الأهمية التطبيقية**، فتتضح من خلال إمكانية توظيف نتائج الدراسة من قبل الأسرة، المؤسسات التعليمية، الاختصاصيين الاجتماعيين، والباحثين الاجتماعيين لوضع استراتيجيات وبرامج توعوية تهدف إلى تحفيز الاستخدام الإيجابي للألعاب الإلكترونية وتقليل آثارها السلبية على العلاقات الاجتماعية، بذلك يسهم البحث في تعزيز التواصل الاجتماعي بين طلاب المرحلة الثانوية، مشجعًا على التفاعل الإيجابي داخل المجتمع، ومن خلال الاعتماد على نتائج ميدانية واقعية، يقدم البحث حلولاً عملية قابلة للتطبيق تستجيب لتحديات التكنولوجيا وتساعد في تحسين نوعية العلاقات الاجتماعية ضمن هذه الفئة العمرية الهامة.

4- أهداف البحث:

1- دراسة طبيعة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستوى التفاعل الاجتماعي مع الأصدقاء لدى طلاب المرحلة الثانوية.
2- تحليل انعكاس ممارسة الألعاب الإلكترونية على مشاركة الطلاب في العلاقات الاجتماعية مع الآخرين ضمن بيئتهم.
3- استعراض العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستوى التواصل داخل الأسرة بين طلاب المرحلة الثانوية.
4- مراقبة انعكاس ممارسة الألعاب الإلكترونية على ميل الطلاب نحو الانسحاب أو التقليل من المشاركة في الأنشطة الاجتماعية.

5- فرضيات البحث:

1- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستوى التفاعل مع الأصدقاء لدى طلبة المرحلة الثانوية.
2- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستوى الاختلاط بالآخرين لدى طلبة المرحلة الثانوية.
3- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستوى التواصل الأسري لدى طلبة المرحلة الثانوية.
4- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستوى الانسحاب الاجتماعي لدى طلبة المرحلة الثانوية.

6- المفاهيم الواردة في البحث:

الألعاب الإلكترونية:

هو برنامج حاسوبي يُكتب بإحدى لغات البرمجة مثل لغة سي أو فيجوال بيسك، يمكن لهذا البرنامج أن يعمل على جهاز حاسوب شخصي عادي أو على أجهزة ألعاب مخصصة مثل PlayStation أو Xbox تتباين درجة صعوبة الألعاب الإلكترونية بشكل كبير، فقد تكون بسيطة مثل لعبة تعرض مربعا تتحرك داخله كرة صغيرة أو لعبة تنس الطاولة، وعلى الجانب الآخر، قد تصل إلى درجة عالية من التعقيد كما هو الحال في الألعاب الإلكترونية الحديثة، التي تقدم رسومات ثلاثية الأبعاد تحتوي على مؤثرات متقدمة، حيث يتحرك على الشاشة عدد كبير من الشخصيات والطائرات والصواريخ في وقت واحد، بالإضافة إلى ذلك، تتمتع الألعاب الحديثة بقدرة على عرض ملايين الألوان بتدرجاتها المختلفة، فضلاً عن وجود مؤثرات صوتية بجودة تضاهي المؤثرات التي نسمعها في الأفلام السينمائية. (صلاح الدين، 2015، 15)

المفهوم الإجرائي للألعاب الإلكترونية:

هي الألعاب التي يقوم الطالب بممارستها باستخدام الأجهزة الإلكترونية، وقد يستخدمها الطالب بواسطة الإنترنت أو من دونه، ويتم قياس مدى استخدامها بناءً على عدد الساعات التي يقضيها الطالب في اللعب بالإضافة إلى نوع الألعاب التي يفضلها.

العزلة الاجتماعية:

تعرف وفقا لقاموس علم الاجتماع على أنها حالة من الانفصال التي تحدث بين الأفراد أو المجموعات، سواء من حيث التفاعل والتواصل أو التعاون والانخراط العاطفي والاجتماعي، قد تسفر هذه الحالة عن عزلة دائمة للفرد، حيث يؤدي افتقار التواصل النفسي مع الآخرين إلى مشكلات عقلية، وفي بعض الأحيان، قد يدفع هذا الاضطراب الشخص إلى الشعور بالاغتراب تجاه المجتمع المحيط.. (قشقوش، 2012، 503)

المفهوم الإجرائي للعزلة الاجتماعية:

هي مدى ابتعاد الطالب عن التفاعل والمشاركة مع المحيطين به سواء داخل الأسرة أو في المدرسة. ويمكن ملاحظتها من خلال ضعف الروابط الاجتماعية، واختيار الانعزال أو الانشغال بالألعاب الإلكترونية بدلاً من التفاعل الواقعي.

7- الدراسات السابقة:

الدراسة الأولى بعنوان: إدمان الألعاب الإلكترونية كمنبئ بالعزلة الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها. إعداد: فتحية سالم سالم أعجال. 2024. ليبيا.

تناولت هذه الدراسة موضوع إدمان الألعاب الإلكترونية كعامل مؤثر على العزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية في مدينة سبها. هدفت إلى قياس مستوى كل من إدمان الألعاب والعزلة الاجتماعية، بالإضافة إلى استقصاء العلاقة بينهما، وكذلك دراسة الفروق بين الطلاب ذوي المستويات المرتفعة والمنخفضة في إدمان الألعاب الإلكترونية فيما يتعلق بالشعور بالعزلة الاجتماعية، هذا وقد اعتمدت الباحثة على استبياني إدمان الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية اللذين قامت بإعدادهما، وتم تطبيقهما على عينة مكونة من 224 طالباً وطالبة، مع استخدام المنهج الارتباطي، ركّزت الدراسة على طلبة المرحلة الثانوية، حيث تم اختيار العينة بطريقة عشوائية.

أظهرت النتائج أن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى عينة الدراسة كان أعلى من المتوسط الفرضي بدرجة ذات دلالة إحصائية، كما أثبتت وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية عند مستوى دلالة 0.001، بالإضافة إلى ذلك، تبين أن إدمان الألعاب الإلكترونية له قدرة واضحة، ذات دلالة إحصائية، على التنبؤ بزيادة شعور الطلاب بالعزلة الاجتماعية، كشفت النتائج أيضاً عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الشعور بالعزلة الاجتماعية بين الطلاب ذوي المستويات المرتفعة والمنخفضة في إدمان الألعاب الإلكترونية، مشيرة إلى أن الانخراط المفرط في ممارسة هذه الألعاب يؤثر سلباً على التفكير ويزيد من معدلات العزلة الاجتماعية لدى الطلبة. باختصار، أوضحت الدراسة أن هناك علاقة ارتباطية قوية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية. (اعجال، 2024)

الدراسة الثانية بعنوان: العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لعبة PUBG نموذجا. إعداد: نورا طلعت رمضان. (2020) مصر.

ركزت هذه الدراسة على استكشاف التأثيرات المتنوعة التي تمارسها الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على العلاقات الاجتماعية لدى الشباب، متخذة لعبة PUBG كنموذج للألعاب الافتراضية، اتبعت الباحثة منهج المسح الاجتماعي باستخدام العينة، حيث أجرت الدراسة الميدانية على عينة عمدية من الشباب في مدينتي القاهرة والمنصورة، وشملت 640 فردًا، واستخدمت في تطبيق الدراسة استبيانًا إلكترونيًا من خلال منصة Google الإلكترونية، بالإضافة إلى أسلوب الملاحظة بالمشاركة، تُعد الدراسة وصفية تحليلية بطبيعتها.

توصلت الدراسة إلى عدة نتائج أبرزها أن الألعاب الإلكترونية تلعب دورًا في شغل وقت الفراغ والتخفيف من الغضب وإثبات المهارات الشخصية، كما أشارت إلى ظهور علاقات اجتماعية جديدة بين اللاعبين تطورت من العالم الافتراضي إلى العلاقات

الواقعية. إلا أن النتائج أوضحت أن لعبة PUBG أو غيرها لا تُكوّن العلاقات بحد ذاتها، بل تُعد وسيلة ساهمت في صياغة علاقات ذات طابع إيجابي، مشابهة بدرجة كبيرة لخصائص العلاقات الواقعية مثل التعاون، التنافس، والصراع. بل يمكن أن تتطور هذه العلاقات لتصل إلى شكل من الروابط العاطفية، كما خلصت الدراسة إلى توقعات تُشير إلى تأثير التكنولوجيا الحديثة على جميع جوانب الحياة البشرية في المستقبل، مع احتمالية أن يتحول المجتمع ككل إلى افتراضي، بحيث تجرى معظم الأنشطة الحياتية عبر منصات إلكترونية؛ حتى طقوس الزواج والطلاق قد تصبح محصورة ضمن الدوائر الإلكترونية المغلقة. كما بينت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.01 بين الذكور والإناث في البعد المتعلق بتكوين العلاقات العاطفية من خلال اللعبة، وكانت هذه الفروق لصالح الذكور. (رمضان، 2020)

الدراسة الثالثة بعنوان: الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار العنف المدرسي. إعداد: هناء سعادو ونوال بن مرزوق. (2016) (الجزائر)

هدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وانتشار العنف في المدارس، حيث تم اعتماد النهج الوصفي التحليلي، اعتمد الباحثون على أدوات الملاحظة والمقابلة لجمع البيانات، وتم الاعتماد على منهج المسح الاجتماعي اعتمادا على أسلوب العينة، وتم إجراء الدراسة على عينة عمدية من طلبة المرحلة الابتدائية.

أظهرت النتائج أن غالبية الطلبة يمتلكون أجهزة ألعاب إلكترونية ويمارسونها بشكل يومي، مع ميلهم إلى الألعاب القتالية التي توفر تجربة المغامرة والمتعة. كما أوضحت الدراسة أن الطلبة يشعرون بالقوة والشجاعة أثناء اللعب، ويستمرون فيه دون توقف حتى تحقيق الفوز، كما كشفت الدراسة أن معظم الطلبة يعمدون إلى تقليد أبطال الألعاب الإلكترونية في جوانب متعددة، مثل المظهر والسلوك وحتى التصرفات العدوانية، واتضح أن الطلبة الذين يظهرون سلوكًا عدوانيًا غالبًا ما يمتلكون ألعابًا إلكترونية تحتوي على رموز عنف، حيث يتأثرون بشخصيات اللعبة القوية ويوظفون تلك التأثيرات في الواقع، وتؤكد الدراسة أيضًا أن الطلبة يجدون المشاهد الحربية وألعاب الأكشن مسلية ومثيرة للاهتمام، ويرغبون في أن يتشبهوا بأبطال تلك الألعاب. ومن ناحية أخرى، أبرزت النتائج أن نسبة كبيرة من الطلبة تعرضوا للأذى المعنوي من زملائهم في المدرسة، وعادةً ما يكون رد فعلهم مشابهًا من حيث ممارستهم للعنف تجاه الآخرين. هذا السلوك يُفسر على أنه انعكاس لتأثرهم بمحتوى الألعاب العنيفة الذي يقومون بتمثيله في حياتهم اليومية، خاصة داخل البيئة المدرسية، وبناءً على ذلك، استنتجت الدراسة أن هناك ارتباطًا واضحًا بين استهلاك الطلبة لألعاب إلكترونية تحتوي على مشاهد عنف وبين ظهور سلوكيات عدوانية في المدارس، حيث تنمو هذه السلوكيات نتيجة تأثرهم بالعناصر القتالية والعنيفة في تلك الألعاب، وبالتالي تحققت الفرضية التي تفيد بأن العنف المدرسي يتغذى من استهلاك الطلبة للألعاب الإلكترونية العنيفة. (سعادو وبن مرزوق، 2016)

تعقيب على الدراسات السابقة:

تناولت الدراسات السابقة موضوع الألعاب الإلكترونية من زوايا متعددة، مثل العنف، الإدمان، والعلاقات الافتراضية، لكنها لم تهتم بشكل معمق بالعلاقة المباشرة بين الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية، إلا دراسة أعجال (2024) إلا أنها درست العزلة بشكل عام ولم تركز على أبعاده الرئيسية التي تم اعتمادها في هذه الدراسة؛ فيما يلي تحليل لأهم الدراسات ذات الصلة:

دراسة فتحية سالم سالم أعجال (2024) – ليبيا

– **إسهامها:** قدمت دراسة ميدانية مهمة على المستوى المحلي، أظهرت أن إدمان الألعاب الإلكترونية يرتبط بمستويات أعلى من العزلة الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدينة سبها.

– **نقاط القوة:** استخدام عينة من الفئة المستهدفة (طلاب المرحلة الثانوية) مع أدوات قياس متخصصة للإدمان، مما يعطي الدراسة مستوى جيداً من التخصص.

– **نقاط الضعف:** اقتصار البحث على مدينة واحدة قد يحد من إمكانية تعميم النتائج. بالإضافة إلى ذلك، لم يتم فحص العوامل الوسيطة أو المعدّلة، مثل دور الأسرة أو نوعية الألعاب.

دراسة نورا طلعت رمضان (2020) – مصر

– **إسهامها:** ناقشت العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب عبر الإنترنت باستخدام لعبة PUBG كنموذج، وأوضحت كيف تساهم اللعبة في بناء شبكات تواصل افتراضية وتأثيرها على العلاقات الواقعية.

– **نقاط القوة:** اعتمدت على تحليل نوعي يركز على التفاعل الجماعي عبر الإنترنت ونمط العلاقات داخل الألعاب الافتراضية.

– **نقاط الضعف:** اهتمت بشكل أكبر بدراسة العلاقات الافتراضية دون التعمق في قياس العزلة الاجتماعية الواقعية، كما افتقرت إلى تناول الجوانب السببية والفروقات العمرية أو التعليمية بدقة.

دراسة هناء سعادو ونوال بن مرزوق (2016) – الجزائر

– **إسهامها:** بحثت العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة وانتشار السلوك العدائي في المدارس، وربطت محتوى الألعاب بسلوكيات عنيفة لدى الطلاب.

– **نقاط القوة:** تطرقت إلى أهمية محتوى الألعاب وتأثيره السلوكي داخل البيئة المدرسية، مما يعكس بعداً مهماً لفهم التفاعل بين المحتوى العنيف والسلوكيات الاجتماعية.

– **نقاط الضعف:** ركزت بشكل رئيسي على العنف كعنصر ناتج دون تكامل مع محتوى العزلة الاجتماعية أو وضع بنية العلاقات الاجتماعية في الاعتبار.

الفجوة البحثية:

بشكل عام، هناك فجوة واضحة في الدراسات السابقة فيما يتعلق بتحليل دور الألعاب الإلكترونية في تعميق العزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية، ما يبرز الحاجة إلى أبحاث تتناول هذه العلاقة بشكل شامل يأخذ بعين الاعتبار السياق الاجتماعي، ورغم وجود العديد من الدراسات التي تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الاجتماعي والعنف أو على العلاقات الافتراضية، إلا أن هناك نقصًا واضحًا في الأبحاث الليبية التي تتناول هذه القضية بشكل متكامل ومتعدد الأبعاد، تحديدًا تغيب الدراسات التي تقارن بين أنماط اللعب المختلفة مثل الإدمان، الألعاب الجماعية عبر الإنترنت، والألعاب العنيفة، وانعكاس كل منها على العزلة الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية، كما أن الدراسات الحالية غالبًا ما تفتقر إلى دمج متغيرات وسيطة مهمة مثل الدعم الأسري، جنس المبحوث، ونمط اللعب. بناءً على ذلك، تسعى هذه الدراسة إلى سد هذه الفجوة من خلال إجراء دراسة ميدانية شاملة تسهم في الكشف عن الفروق والآليات الوسيطة ضمن سياق ليبي أوسع.

8– النظرية المفسرة لموضوع البحث: التفاعلية الرمزية

تُركّز نظرية التفاعلية الرمزية على دور الذات في التأثير على المجتمع، حيث يعتبر أن الأفراد هم العناصر الأساسية في تأسيس المجتمع من خلال أفعالهم الواعية وتصرفاتهم الهادفة، تم تسمية هذا النهج بالتفاعلية الرمزية لأن الأشخاص في تفاعلهم يعتمدون على الرموز والإشارات والعلامات والإيماءات والأيقونات لإيصال المعاني، مما يجعل أفعالهم تحمل طابعا نسقيا مليئا بالدلالات الرمزية التي تستدعي الفهم والتفسير، تُعد اللغة العنصر الأكثر أهمية بالنسبة للأفراد في هذا السياق، نظرا لدورها الحيوي في التواصل والرمزية؛ أنصار هذه النظرية يشيرون إلى أن المجتمع هو الذي يصوغ الأفراد ويؤثر فيهم، لكنه ليس الطرف الوحيد الفاعل؛ إذ للفرد أيضا دور إبداعي ومؤثر في تشكيل المجتمع من خلال أفعاله الرمزية وتواصله، كما يؤكد رائد المدرسة، وليام توماس، على وجود تفاعل متبادل بين الفرد والمجتمع، يتجلى في صورة علاقات ديناميكية ومزدوجة، مثل العلاقة بين المدرس والتلميذ التي تُبرز هذا النوع من التفاعل المتداخل. (حمداوي، 2015، 91)

مصطلح التفاعل الرمزي يعبر عن عملية التفاعل الاجتماعي التي يكون فيها الفرد متصلاً بعقول الآخرين، مستوعبًا احتياجاتهم، رغباتهم وما يخفى وراءها من أهداف ووسائل لتحقيق تلك الأهداف. تم استخدام هذا المفهوم مبدئيًا لتمييز نوع معين من العلاقات الاجتماعية، ولتفسير بعض السمات والسلوكيات الإنسانية في إطار التفاعل بين الإنسان وأعضاء جماعته ومجتمعه. هذا التفاعل يستند إلى الرموز والمعاني التي تضفي عليه أشكالًا متنوعة، فالتفاعلية الرمزية تعكس التنوع الفكري والمعنوي الذي يميز المجتمعات الإنسانية، حيث يتخيل مؤيدو هذه النظرية العلاقة بين الفرد والمجتمع كعلاقة مترابطة لا يمكن فهم أحدهما دون

الآخر، وأيضا يتم تحليل المجتمع بناءً على أفعال الأفراد، كما يُنظر إلى هؤلاء الأفراد في سياق المجتمعات التي يعيشون فيها. ذلك لأن الإنسان يمتلك القدرة على أن يعكس ذاته، وهذه الذات هي التي تشكل الأساس لتوجيه سلوكه وتفاعلاته داخل المجتمع. (غنيم وآخرون، 2008، 145-146)

يشير التفاعل الرمزي إلى النوع من التفاعل الذي يحدث بين الأفراد ضمن سياق مجتمع معين، ويتجلى في مجموعة من السلوكيات التي يقوم بها شخص ما كرد فعل على تصرفات الآخرين؛ بعبارة أخرى، تنبع بين الذوات المتبادلة مجموعة من الأفعال وردود الأفعال التي تتماشى مع بنية المجتمع، حيث تأخذ هذه الأفعال معانٍ ورمزية متباينة تحتاج إلى فهم وتقييم. هذا المفهوم يعكس أن إميل دوركايم ركّز على الظواهر المجتمعية من منظور علمي وضعي، متجاهلاً الفرد تماماً ومعتبراً إياه مجرد نتاج للمجتمع لا تأثير له في تغييره أو تشكيله، فهو كائن منفعل فحسب. على النقيض، مدرسة ماكس دير أعطت للفرد دوراً مكافئاً لدور المجتمع، مؤكدة على أن الفرد لا يؤثر في المجتمع فقط، بل يتأثر به أيضاً في علاقة تفاعلية متبادلة. بناءً على ذلك، ركزت المقاربة التفاعلية الرمزية على أفعال الأفراد خلال عمليات التبادل والتواصل داخل المجتمع بهدف استخلاص المعاني الاجتماعية التي تُعبر عنها تلك الأفعال والسلوكيات ذات الطابع الرمزي.

علاوة على ذلك، فإن العالم الذي تتواجد فيه الذوات المتفاعلة هو مزيج من المكونات المادية والرمزية، ويحمل في الوقت ذاته أبعادًا اجتماعية. بمعنى أن الأفراد هم من يمنحون لهذا العالم معانيه الرمزية من خلال تجاربهم الفردية، ومع ذلك، لا تُعتبر كل الأفعال الصادرة عن هذه الذوات اجتماعية، بل فقط تلك التي تتسم بدلالات رمزية وتحمل مقاصد مباشرة أو غير مباشرة أثناء التفاعل الاجتماعي. أي أن أفعالنا وسلوكياتنا تحوي ضمنها قيمًا ومعاني رمزية يستوعبها الفرد من المجتمع، وبناءً على القيم والاتجاهات والميول التي اكتسبها، يتصرف الفرد مع الآخرين ويتوقع في الوقت نفسه ردود أفعالهم تجاهه. (حمداوي، 2015، 93)

تعتمد هذه الدراسة على النظرية التفاعلية الرمزية التي تعتبر أن السلوك الاجتماعي ينبثق من التفاعلات اليومية، حيث يقوم الأفراد بتفسير الرموز والمواقف وإضفاء المعاني عليها؛ وفقًا لهذه النظرية، تُعد الألعاب الإلكترونية بيئة تفاعلية رمزية تسمح للاعبين بالتعبير عن أنفسهم عبر رموز وصور وشخصيات افتراضية تُظهر جانبًا من هويتهم الاجتماعية، من خلال هذا التفاعل الرمزي المستمر، يمكن أن تنشأ أنماط اجتماعية وعلاقات اجتماعية واتجاهات جديدة، والتي قد تؤدي في بعض الأحيان إلى تكريس العزلة الاجتماعية عندما يتجاوز التواصل الافتراضي حدود التفاعل الحقيقي، بذلك، تُبرز النظرية أثر تبادل المعاني داخل إطار اللعبة على سلوك الأفراد وميولهم نحو الابتعاد عن بيئتهم الاجتماعية الواقعية.

9- الإطار النظري للدراسة:

الألعاب الإلكترونية:

يشهد العالم اليوم ثورة تكنولوجية غير مسبوقة باتت تسيطر بشكل كبير على سلوكيات الإنسان وأنشطته اليومية، لتصبح السمة المميزة لعصرنا الحالي، فقد أضفت هذه الثورة طابعًا فريدًا لا نظير له في التأثير، جاعلةً الاتصال والتفاعل الاجتماعي بلا حدود زمنية أو جغرافية، وبأقل جهد وتكاليف مقارنة بأي وقت مضى، فنحن نعيش في عصر معلوماتي استثنائي، أشعلته التوسع الهائل في استخدام التقنيات الحديثة لنقل البيانات والمعلومات. وهذا يتطلب من الأفراد والمؤسسات بمختلف تخصصاتهم تكوين روابط وثيقة مع شبكات المعلومات، وهو ما لا يتحقق إلا بالاعتماد على الأجهزة المتطورة مثل الهواتف المحمولة وأدوات التكنولوجيا الحديثة.

لقد أسهم ظهور الإنترنت في إحداث تغييرات جوهرية في طبيعة الاتصال الإنساني، يرى العديد من الباحثين أن العلاقات الاجتماعية بين الأفراد قد اتخذت أبعادًا جديدة تختلف تمامًا عما كانت عليه في الماضي، ومع التطورات المستمرة في تقنيات الإنترنت والأجهزة الذكية، تغير وجه الحياة بشكل كبير، حتى داخل الأسرة، لا سيما مع امتلاك الأطفال للهواتف المحمولة، مما فتح أبوابًا لواقع اجتماعي جديد. (السويلمي، 2014، 25-26)

باتت برامج الألعاب الإلكترونية تشكل بديلاً للألعاب التقليدية بالنسبة للعديد من الأطفال والشباب، حيث أثرت هذه التكنولوجيا على وسائل الترفيه بشكل كبير، بات الطفل يفضل قضاء وقته باللعب عبر الأجهزة الحديثة، عوضًا عن البحث عن شريك حقيقي للتفاعل واللعب في الواقع. (السويلمي، 2014، 28)

لم تعد الألعاب الإلكترونية مقتصرة على أجهزة ومنصات محددة كما كانت الحال منذ أربعة عقود، فقد ساهم انتشار الإنترنت وانتشار الأجهزة الذكية مثل الهواتف والأجهزة اللوحية في إحداث ثورة شاملة في هذه الصناعة، وزاد من انتشارها بين عشاقها، لم يعد المستخدمون اليوم مضطرين للارتباط بجهاز واحد أو شاشة ثابتة للاستمتاع بألعابهم المفضلة، إذ أتاحت هذه التقنية الذكية إمكانية اللعب في أي وقت وأي مكان، مما أحدث تحولاً جذرياً في مفهوم الألعاب الفردية وحطم القيود التقليدية للأجهزة والمنصات. قبل أربعة عقود، كانت منصات الألعاب الرقمية كبيرة الحجم وترتبط بشاشات التلفاز، مما كان يحد من حرية الحركة والاستخدام؛ أما اليوم، فالوضع أصبح مختلفاً تماماً، فتحت شبكة الإنترنت أفقاً جديداً للمستخدمين، حيث يمكنهم الآن ممارسة الألعاب الجماعية مع آخرين من مختلف المناطق والبلدان عبر الشبكة، أضف إلى ذلك توفر ملايين الألعاب والتطبيقات على شاشات الحواسيب، الهواتف الذكية، والأجهزة اللوحية. كذلك ساهمت شبكات التواصل الاجتماعي في تعزيز تجربة اللعب من خلال تقديم منصات إضافية للاستمتاع بهذه الألعاب، حيث تشير الأرقام الأخيرة إلى أن صناعة الألعاب باتت تنافس على إيراداتها صناعة السينما العالمية، في حين أصبحت الهواتف الذكية واحدة من الوسائل الأساسية للوصول إلى عالم الألعاب الإلكترونية. (صوفان وقجبور، 2020، 51-52)

تُعد الألعاب الإلكترونية وسيلة للترفيه والاستمتاع، حيث تعتمد على تفاعل المستخدم مع الأجهزة عبر توظيف مختلف الحواس كالسمع والبصر واللمس. وتنوعت تصنيفاتها لتشمل، من بين أمور أخرى، البيئة المحيطة التي توفرها مثل البيئات الواسعة متعددة اللاعبين. (براهمي وظافري، 2020، 69)

تُعد الألعاب الإلكترونية وسيلة للترفيه والاستمتاع، حيث تعتمد على تفاعل المستخدم مع الأجهزة عبر توظيف مختلف الحواس كالسمع والبصر واللمس، وتنوعت تصنيفاتها لتشمل، من بين أمور أخرى، البيئة المحيطة التي توفرها مثل البيئات الواسعة متعددة اللاعبين، ويُظهر الأطفال والمراهقون المدمنون على الألعاب الإلكترونية مجموعة من الأعراض السلوكية والنفسية التي تعكس تأثيرها السلبي على حياتهم اليومية، من بين أبرز هذه الأعراض التعلق الشديد بالأجهزة الإلكترونية على حساب الأنشطة الاجتماعية الأخرى، وعدم رغبة الطفل في اللعب مع أقرانه أو الخروج إلى الأماكن المفتوحة، كما يتميز هؤلاء الأطفال بالإصرار على البقاء لفترات طويلة في أماكن ألعاب الفيديو، ما يؤدي إلى تغييرات ملحوظة في سلوكياتهم مثل العناد والتوتر وفقدان التركيز، ومن الأعراض الأخرى الإهمال الدراسي وخلق أعذار وحجج مستمرة لتبرير سلوكياتهم، إضافةً إلى البحث عن مصادر تمويل لمواصلة اللعب، وقد يلجأ البعض إلى الكذب واحتيال الوالدين للهروب من المساءلة. كما يعاني الطفل من مشاكل جسمانية مثل فقدان الشهية الذي قد يتسبب في نقصان الوزن، فضلاً عن العصبية الزائدة وتقديم تبريرات بشكل مبالغ فيه.

أما فيما يتعلق بالأضرار الصحية للألعاب الإلكترونية، فهي تمتد لتشمل الجوانب الجسدية والنفسية. فمن الناحية الجسدية، يمكن أن تؤدي إلى آلام في منطقة أسفل الظهر والفقرات القطنية، وآلام في الرقبة، وخمول في العضلات وضعف في عضلات المثانة، كما يُلاحظ احمرار العينين وضعف البصر، إلى جانب الإمساك المزمن وفقدان الشهية مما يساهم في نقصان الوزن. من ناحية أخرى، تشمل الأضرار النفسية القلق المستمر، التوتر، اضطرابات النوم، والاكتئاب. إضافةً إلى ذلك، يمكن أن تسهم الألعاب في تعزيز النزعة العدوانية والعنف لدى المراهقين، وقد تؤدي أيضًا إلى ظهور مخاوف مبالغ فيها فيما يتعلق بالصحة. كما يُلاحظ تأثيرها السلبي على الأداء الدراسي وإهمال التواصل الاجتماعي، إلى جانب احتمالية ظهور اضطرابات نفسية خطيرة مثل الفصام، وفي بعض الحالات القصوى، قد يرتبط الإدمان على الألعاب الإلكترونية بتعاطي المخدرات والكحول وحتى التفكير في الانتحار. (عجاج، 2022، 494-495)

تعد الألعاب الإلكترونية وسيلة مهمة تسهم في تعليم الطفل، حيث تُثري خياله بشكل كبير وتتيح له فرصة اكتشاف الكثير من الأمور الجديدة. كما أن الطفل أثناء لعبه بهذه الألعاب يصبح أكثر نشاطًا وحيوية. بالإضافة إلى ذلك، توفر هذه الأجهزة فرصة

لتعريف الطفل بالتقنيات الحديثة مثل الإنترنت ووسائل التكنولوجيا المتطورة الأخرى، مما يعزز من استيعابه للتفكير العلمي القائم على مواجهة المشكلات والعمل بشكل تدريجي على حلها.

كما تساهم الألعاب الإلكترونية في تطوير مهارات متعددة لدى الطفل، مثل تعزيز الانتباه البصري، الإدراك المكاني، وتحديد الاتجاهات، وقد أظهرت دراسة أن الأطفال الذين يمارسون اللعب بالألعاب الإلكترونية يتمتعون بمستوى أعلى في استجابة تحديد الاتجاهات والانتباه البصري مقارنة بنظرائهم الذين لا يستخدمون هذه الوسيلة. (بوقادوم وبركة، 2019، 30)

الألعاب الإلكترونية ودورها في العزلة الاجتماعية:

تعد العزلة الاجتماعية ظاهرة بارزة ضمن السلوك الإنساني لما تحمله من تأثيرات عميقة على شخصية الفرد وتفاعله مع محيطه الاجتماعي. فهي تعكس عدم قدرة الفرد على بناء أو الحفاظ على علاقات اجتماعية متبادلة ومرضية تؤدي إلى الإشباع النفسي والاجتماعي. وهذا يشير إلى عجز الفرد عن الانخراط في ديناميكيات الحياة الاجتماعية أو صعوبة استمرار ارتباطه بها والوفاء بمتطلباتها والالتزام بتحدياتها. يؤدي هذا الوضع إلى انطواء الفرد على نفسه وانقطاعه عن التواصل الفعّال مع الآخرين، مما يعزز شعور الانعزال عن دائرة العلاقات الاجتماعية، ويمكن تفسير هذا السياق بعدم كفاية جذب شبكة العلاقات الاجتماعية للفرد، نتيجة غياب التماسك بين أعضائها أو شعور بالاغتراب بينهم، إضافة إلى افتقارها للتكامل الاجتماعي المنشود، ومن المرجح أن تكون هذه الظاهرة متأثرة بالتغيرات السريعة والمتلاحقة التي شهدتها مختلف جوانب الحياة خلال الفترة الأخيرة. (محمد، 2008، 5)

العزلة الاجتماعية الناتجة عن الإدمان على الألعاب الإلكترونية تمثل تحدياً معقداً يحتاج إلى دراسة دقيقة لفهم تأثيرها العميق على حياة الطلاب، عندما يقضي الطلاب وقتاً طويلاً في لعب هذه الألعاب، فإن ذلك غالباً ما يأتي على حساب الوقت المخصص للتفاعل الاجتماعي المباشر مع الأسرة والأصدقاء، توفر الألعاب الإلكترونية بيئة افتراضية مشوقة تدفع الكثير من الطلبة إلى تفضيل البقاء أمام الشاشات بدلاً من المشاركة في الأنشطة الاجتماعية التقليدية. هذا السلوك يؤدي إلى تقليل فرص التواصل وجهاً لوجه، مما يعزز الشعور بالعزلة والانطواء.

التفاعل الاجتماعي الحقيقي يعتبر عاملاً أساسياً في تعزيز المهارات الاجتماعية والعاطفية للطلبة، من خلال الأنشطة الواقعية مع أقرانهم، يكتسب الطلبة مهارات مثل التفاوض وحل المشكلات والعمل الجماعي، كما يتطور لديهم التعاطف وفهم مشاعر الآخرين، ومع ذلك، عندما تستبدل هذه التفاعلات ببيئة افتراضية، يخسر الأطفال فرصاً ثمينة لاكتساب هذه المهارات، وعلى الرغم من أن الألعاب الإلكترونية قد تقدم بعض الفوائد عبر التفاعل الرقمي، إلا أن هذه التفاعلات تظل غالباً سطحية وغير كافية لتلبية احتياجات النمو الاجتماعي والعاطفي للشباب.

بالإضافة إلى ذلك، قد يؤدي الانغماس المفرط في الألعاب الإلكترونية إلى انسحاب الطلبة من الأنشطة الاجتماعية الأخرى مثل الرياضة أو الفعاليات المدرسية والمناسبات العائلية، هذه الأنشطة لا تقل أهمية عن الترفيه حيث تسهم بشكل كبير في بناء العلاقات الاجتماعية وزيادة الإحساس بالانتماء للمجتمع، الابتعاد عنها يساهم في تعميق شعور الوحدة والعزلة لدى الطالب، مما ينعكس سلباً على حالته النفسية ويزيد من احتمالية المعاناة من القلق والاكتئاب نتيجة نقص الدعم العاطفي والتفاعل الاجتماعي الضروري.

كما أن تأثير العزلة يصل إلى الأسرة نفسها، حين يمضي الطلبة معظم أوقاتهم في اللعب، يتراجع التفاعل مع أفراد الأسرة، مما يقلل فرص الحوار والتفاهم داخل الأسرة الواحدة، هذا الانقطاع في العلاقات قد يُشعر الطلاب بالتجاهل أو بفقدان الدعم، وتزداد المشكلة تعقيداً عندما يصبح اللعب بالألعاب وسيلة للهروب من المشكلات العائلية أو الضغوط النفسية.

من جانب آخر، يعاني الطلبة الذين يعيشون حالة مستمرة من الانعزال الاجتماعي من صعوبة في تطوير المهارات الشخصية الضرورية لبناء علاقات صحية في المستقبل، فالتفاعل الواقعي يسهم في تنمية القدرة على بناء الثقة بالنفس، وتعزيز مهارات التعامل مع الاختلافات، والحفاظ على الروابط الإيجابية مع الآخرين.

لذلك، فإن تدخل أولياء الأمور والمعلمين يُعد ضرورياً لمساعدة الطلبة على تحقيق توازن صحي بين حياتهم الافتراضية والواقعية، عبر تقديم الدعم وتشجيعهم على المشاركة في الأنشطة الاجتماعية المختلفة، يمكن الحد من الوقت الذي يستغرقونه أمام الشاشات،

الهدف الأساسي يجب أن يكون خلق بيئة اجتماعية متوازنة تُسهم في تعزيز النمو النفسي والاجتماعي للطلبة بطريقة مستدامة. (الحاج، 2024، 105-106)

10- الإطار المنهجي للدراسة:

10. 1 نوع الدراسة ومنهجها:

الدراسة تتسم بطبيعتها الوصفية التحليلية، حيث تم الاعتماد في تنفيذها على منهج المسح الاجتماعي الذي يُعتبر أحد الأساليب البحثية المهمة، وقد جرى تطبيق هذا المنهج باستخدام عينة مختارة بعناية لتمثيل المجتمع المستهدف بطريقة تضمن الحصول على بيانات دقيقة وشاملة تدعم تحقيق أهداف الدراسة بفاعلية.

10. 2 مجالات الدراسة:

1- المجال المكاني: يتناول نطاق الدراسة الجغرافي مدينة مصراته، حيث تم التركيز على عدد من المنتزهات والقرى السياحية التي تشهد توافد الطلاب خلال فترة الإجازة الصيفية.

2- المجال البشري: تم تحديد المجال البشري للدراسة في عينة من طلبة المرحلة الثانوية.

3- المجال الزمني: طبقت الدراسة ميدانيا في الفترة من 2024/07/17 إلى 2024/07/27

10. 3 مجتمع الدراسة والعينة:

تم إجراء هذه الدراسة على طلاب المرحلة الثانوية في مدينة مصراتة، وبسبب تزامن تنفيذها مع فترة العطلة الصيفية، حيث لم تكن المدارس تضم أي طلاب آنذاك، تم تحديد عينة البحث من خلال زيارة الأماكن العامة مثل المنتزهات، المنتجعات، والقرى السياحية، مع الأخذ بعين الاعتبار احتمالية وجود طلاب المرحلة الثانوية في تلك المواقع، بناءً على هذه الاستراتيجية، تم توزيع 140 استمارة لاستبيان الدراسة واستُرجعت 125 منها، ليكون العدد النهائي للعينة 125 طالبًا.

تم استخدام أسلوب العينة غير الاحتمالية، تحديدًا عينة الصدفة ((Convenience and Chance Sampling، حيث جرى اختيار الطلاب الموجودين في هذه الأماكن خلال فترة العطلة الصيفية نظرًا لسهولة الوصول إليهم وضمان جمع البيانات ضمن الإطار الزمني الذي تم تحديده مسبقًا.

10. 4 معايير موثوقية الأداة البحثية:

من أجل إعداد أداة البحث فإننا بحاجة إلى تقييمها للتأكد من صلاحيتها وذلك بعد مرورها بعدة مراحل، نبدأها أولا باختيار أداة جمع البيانات والتي تمثلت في استمارة الاستبيان، وللتأكد من جاهزيتها تم تنفيذ الإجراءات التالية:

10. 4. 1 الصدق الظاهري:

الخطوة الأولى لإعطاء الثقة في أداة جمع البيانات هي تقييم أولى من المحكمين، وفي هذه المرحلة تم الاتفاق على أن الاستمارة مناسبة للتطبيق على عينة البحث المستهدفة والمتمثلة في طلبة الثانوية.

10. 4. 2 قياس ثبات الأداة: معادلة ثبات ألفا كرونباخ (Cronbach's Apha)

تم استخدام طريقة ألفا كرونباخ لحساب معدل ثبات الاستمارة وتبين أن درجة الثبات لمختلف أبعاد الاستمارة عالية وذات دلالة إحصائية.

جدول (1) يوضح معامل ألفا كرونباخ

المحور	معامل ألفاكرونباخ
المتغير المستقل: الألعاب الإلكترونية	0.792
المتغير التابع 1: التفاعل مع الأصدقاء	0.721
المتغير التابع 2: الاختلاط بالأخرين	0.601
المتغير التابع 3: التواصل والاحتواء الأسري	0.765
المتغير التابع 4: الانسحاب الاجتماعي	0.764

10. 4. 3 حساب صدق الاتساق الداخلي:

يُستخدم معامل ارتباط بيرسون بين درجات كل فقرة من فقرات محاور الاستبانة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه، ووفقًا للجداول المُرفقة، لاحظت الباحثة أن جميع معاملات الارتباط للفقرات كانت دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.05)، مما يشير بوضوح إلى وجود اتساق داخلي بين جميع الفقرات والدرجة الكلية لكل محور، بناءً على ذلك، قررت الباحثة الإبقاء على جميع الفقرات.

جدول (2) يوضح الاتساق الداخلي

البيان	معامل الارتباط	مستوى المعنوية	البيان	معامل الارتباط	مستوى المعنوية
السؤال 1	0.393	0.000	السؤال 16	0.391	0.000
السؤال 2	0.472	0.000	السؤال 17	0.201-	0.024
السؤال 3	0.382	0.000	السؤال 18	0.382	0.000
السؤال 4	0.434	0.000	السؤال 19	0.464	0.000
السؤال 5	0.507	0.000	السؤال 20	0.557	0.000
السؤال 6	0.131	0.145	السؤال 21	0.511	0.000
السؤال 7	0.385	0.000	السؤال 22	0.599	0.000
السؤال 8	0.308	0.000	السؤال 23	0.411	0.000
السؤال 9	0.044	0.630	السؤال 24	0.600	0.000
السؤال 10	0.356	0.001	السؤال 25	0.317	0.000
السؤال 11	0.357	0.000	السؤال 26	0.409	0.000
السؤال 12	0.357	0.000	السؤال 27	0.458	0.000
السؤال 13	0.370	0.000	السؤال 28	0.547	0.000
السؤال 14	0.055	0.543	السؤال 29	0.466	0.000
السؤال 15	0.524	0.000	السؤال 30	0.314	0.000

البيان	معامل الارتباط	مستوى المعنوية	البيان	معامل الارتباط	مستوى المعنوية
السؤال 1	0.351	0.000	السؤال 09	0.425	0.000
السؤال 2	0.131	0.146	السؤال 10	0.431	0.000

السؤال 3	0.550	0.000
السؤال 4	0.525	0.000
السؤال 5	0.517	0.000
السؤال 6	0.470	0.000
السؤال 7	0.609	0.000
السؤال 8	0.469	0.000

السؤال 11	0.516	0.013
السؤال 12	0.540	0.000
السؤال 13	0.502	0.000
السؤال 14	0.516	0.000
السؤال 15	0.347	0.000

البيان	معامل الارتباط	مستوى المعنوية
السؤال 1	0.329	0.000
السؤال 2	0.445	0.000
السؤال 3	0.488	0.000
السؤال 4	0.486	0.000
السؤال 5	0.489	0.000
السؤال 6	0.400	0.000

البيان	معامل الارتباط	مستوى المعنوية
السؤال 07	0.381	0.000
السؤال 08	0.450	0.000
السؤال 09	0.512	0.000
السؤال 10	0.551	0.000
السؤال 11	0.395	0.000

البيان	معامل الارتباط	مستوى المعنوية
السؤال 1	0.560	0.000
السؤال 2	0.618	0.000
السؤال 3	0.620	0.000
السؤال 4	0.652	0.000
السؤال 5	0.489	0.000

البيان	معامل الارتباط	مستوى المعنوية
السؤال 6	0.588	0.000
السؤال 07	0.488	0.000
السؤال 08	0.567	0.000
السؤال 09	0.648	0.000
السؤال 10	0.444	0.000

البيان	معامل الارتباط	مستوى المعنوية
السؤال 1	0.453	0.000

البيان	معامل الارتباط	مستوى المعنوية
السؤال 07	0.528	0.000

السؤال 2	0.553	0.000	السؤال 08	0.423	0.000
السؤال 3	0.474	0.000	السؤال 09	0.523	0.000
السؤال 4	0.433	0.000	السؤال 10	0.610	0.000
السؤال 5	0.526	0.000	السؤال 11	0.632	0.000
السؤال 6	0.636	0.000	السؤال 12	0.577	0.000

10. 5 الأساليب الإحصائية:

الأساليب الإحصائية المستخدمة تضمنت مجموعة متنوعة من الأدوات التحليلية، وهي:

1- الإحصاءات الوصفية والتي تشمل المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري، والنسب المئوية.

2- معامل ارتباط بيرسون.

3- معامل ارتباط سبيرمان.

4- اختبار مان ويتني.

5- اختبار T للعينة الواحدة.

6- اختبار T لعينتين مستقلتين.

7- معامل ألفا كرونباخ.

11- الإطار الميداني للدراسة:

11. 1 توصيف العينة:

تُصنِّف غالبية الدراسات فئات المتوسط بناءً على مستويات الموافقة؛ سواء كانت موافقة تامة، موافقة إلى حد ما، أو عدم الموافقة، يتم ذلك باستخدام مقياس ليكرت الثلاثي الاتجاه المعتمد في هذا البحث، وفقًا لاتجاه العبارات الإيجابية والسلبية كما هو موضح في الجدول (3)

جدول (3) يوضح مقياس ليكرت الثلاثي

الفــئة	اتجاه الفقرات الموجبة	اتجاه الفقرات السالبة
1.00 – 1.66	تميل الإجابات إلى (لا) عدم الموافقة	تميل الإجابات إلى (نعم) الموافقة
1.67 – 2.37	تميل الإجابات إلى (لحد ما)	تميل الإجابات إلى (لحد ما)
2.38 – 3	تميل الإجابات إلى (نعم) الموافقة	تميل الإجابات إلى (لا) عدم الموافقة

فيما يلي استعراض لأبرز نتائج الدراسة الميدانية:

أولاً: البيانات الأساسية، وهي بيانات شخصية تقتصر على فقرة واحدة فقط.

جدول (4) يوضح جنس المبحوث

جنس المبحوث	العدد	النسبة %
ذكر	63	50.4
أنثى	62	49.6
المجموع	125	100

ثانيا بيانات البحث:

قامت الباحثة بتحديد مجموعة من السمات المتعلقة بمفردات عينة الدراسة، مستندة في ذلك إلى استخدام المقاييس الإحصائية الوصفية التي تم الإشارة إليها سابقاً، وذلك كما يلي:

المحور الأول: (الألعاب الإلكترونية)

جدول (5) يوضح الألعاب الإلكترونية

البيان	نعم	إلى حد ما	لا	المتوسط	الانحراف المعياري
أقضي وقت أكثر مما يجب في اللعب على جهازي	47	44	34	1.90	0.801
	37.6	35.2	27.2		
أشعر بأن هناك مشكلة في تحديد الوقت الذي أقضيه في اللعب	51	22	52	2.01	0.911
	40.8	17.6	41.6		
أجد صعوبة في الابتعاد عن الألعاب	30	17	78	2.38	0.850
	24.0	13.6	62.4		
أقوم بتحميل كل ما هو جديد من ألعاب إلكترونية	17	27	81	2.51	0.725
	13.6	21.6	64.8		
أستمتع بالصحبة التي أكونها مع لاعبين من العالم الافتراضي	32	35	58	2.21	0.826
	25.6	28.0	46.4		
اللاعبين في العالم الافتراضي أكثر متعة من أصدقائي في حياتي اليومية	15	19	91	2.61	0.694
	12.0	15.2	72.8		
يجعلني اللعب منفردا متميزا عن الآخرين	30	29	66	2.29	0.831
	24.0	23.2	52.8		
أفضل اللعب عن الاختلاط بالآخرين	40	28	57	2.14	0.874
	32.0	22.4	45.6		
أتحكم في الوقت المخصص للعب	49	31	45	1.97	0.870
	39.2	24.8	36.0		
تساعدني الألعاب على التركيز والاستيعاب	47	30	48	2.01	0.875
	37.6	24.0	38.4		
اللعب يحتم عليا اكتساب لغات جديدة	51	37	37	1.89	0.835
	40.8	29.6	26.6		
أقلد أبطال الألعاب التي ألعبها كأن أتقمص شخصياتهم أو طريقة كلامهم	33	5	87	2.43	0.883
	26.4	4.0	69.6		
تشعرني الألعاب بالحماسة والحيوية	66	30	28	1.70	0.815
	52.8	24.8	22.4		
تشعرني الألعاب بالخمول والكسل	35	30	60	2.20	0.852
	28.0	24.0	48.0		
أستمتع بمشاهدة القتل والتدمير في الألعاب الإلكترونية	55	27	43	1.90	0.884
	44.0	21.6	34.4		
أحب مشاهد الأكشن في الألعاب الإلكترونية	66	33	26	1.68	0.799
	52.8	26.4	20.8		
أستطيع الاستغناء عن الألعاب الإلكترونية	54	39	32	1.82	0.814
	43.2	31.2	25.6		
أفضل الألعاب الجماعية	76	22	27	1.61	0.814
	60.8	17.6	21.6		
أرى بأن مستوى أدائي عال في اللعب	51	45	29	1.82	0.784
	40.8	36.0	23.2		
يمنحني اللعب الشعور بالإنجاز	67	27	31	1.71	0.841

	53.6	21.6	24.8		
يقوي اللعب لدى طابع المنافسة والتحدي	75	19	31	1.65	0.854
	60.0	15.2	24.8		
أشعر بخيبة الأمل عندما أخسر	73	27	25	1.62	0.801
	58.4	21.6	20.0		
أشعر بالنشاط بعد الفوز	78	27	20	1.54	0.757
	62.4	21.6	16.0		
اللعب يغير من روتيني اليومي	56	36	33	1.82	0.827
	44.8	28.8	26.4		
أقترح لعبة معينة على أصدقائي لكي أتمكن من اللعب معهم	56	22	47	1.93	0.909
	44.8	17.6	37.6		
مع اللعب أشعر بأني أحظى بوقت قليل للنوم	31	34	60	2.23	0.824
	24.8	27.2	48.0		
قد أستغنى عن وجبات الأكل من أجل اللعب	38	24	63	2.20	0.880
	30.4	19.2	50.4		
ينزعج (أهلي-أصدقائي) من اللعب المفرط	35	25	47	1.95	0.897
	42.4	20.0	37.6		
أنزعج إذا قاطعني أحد وأنا ألعب	55	24	46	1.93	0.900
	44.0	19.2	36.8		
اللعب يجعلني أكثر عدوانية	33	29	63	2.24	0.846
	26.4	23.2	50.4		
المتوسط الحسابي المرجح = 2.90			**الانحراف المعياري = 0.31602**		

أظهرت نتائج الدراسة أن المتوسط الحسابي لمتغير الألعاب الإلكترونية بلغ 2.90، مع انحراف معياري قدره 0.316، وهي قيمة تُصنّف ضمن المستويات المرتفعة، يشير ذلك إلى موافقة أغلب أفراد العينة على العبارات السلبية المتعلقة بكثرة الانشغال بالألعاب الإلكترونية والانغماس في العالم الافتراضي على حساب تطوير العلاقات الاجتماعية الواقعية، وتعكس هذه النتيجة وجود ارتباط قوي بين الطلبة والألعاب الإلكترونية، ما يشير إلى نزعة ملحوظة نحو العزلة الاجتماعية.

يمكن تفسير هذه النتائج بالاعتماد على نظرية التفاعل الرمزي، حيث تعتبر الألعاب الإلكترونية بمثابة بيئة تفاعلية رمزية تُعيد تشكيل مفاهيم التفاعل الاجتماعي الواقعي، في هذا السياق، تُستبدل الرموز والعلاقات الافتراضية بالتفاعلات الاجتماعية الواقعية، مما يؤدي إلى تعزيز مظاهر العزلة الاجتماعية بين الطلبة.

المحور الثاني: العزلة الاجتماعية

جدول (6) يوضح التفاعل مع الأصدقاء

البيان	نعم	إلى حد ما	لا	المتوسط	الانحراف المعياري
أشعر أن زملائي يحبون التحدث معي	57	35	33	2.19	0.830
	45.6	28.0	26.4		
أشعر بالحزن لعدم وجود صحبة من الأصدقاء لي	52	24	49	2.02	0.902
	41.6	19.2	39.2		
أشعر بأهميتي بين أصدقائي	61	36	28	2.26	0.805
	48.8	28.8	22.4		
أجيد إقامة صداقات جديدة	65	34	26	2.31	0.797
	52.0	27.2	20.8		
دائرة معارفي وأصحابي واسعة	66	36	23	2.34	0.774

	52.8	28.8	18.4		
علاقتي بأصحابي قائمة منذ وقت طويل	84	30	11	2.36	0.650
	67.2	24.0	8.8		
أشعر أن زملائي يهتمون بوجودي معهم	73	41	11	2.50	0.655
	58.4	32.8	8.8		
يقف عدد لا بأس به من الأصدقاء معي وقت الشدة	65	39	21	2.35	0.754
	52.0	31.2	16.8		
لا أشكك في موقف أصدقائي مني	68	34	23	2.36	0.777
	54.4	27.2	18.4		
أشعر أن أصدقائي لا يسيئون فهمي	74	32	19	2.44	0.745
	59.2	25.6	15.2		
أمتلك أصدقاء مقربين	75	31	19	2.45	0.745
	60.0	24.8	15.2		
أتبادل الزيارات والآراء مع أصدقاء	86	30	9	2.62	0.619
	68.8	24.0	7.2		
يرى أصدقائي بأني شخص مريح في التعامل	69	41	15	2.43	0.699
	55.2	32.8	12.0		
أصدقائي يشاركوني أفراحي وأحزاني	84	24	17	2.54	0.725
	67.2	19.2	13.6		
أتواصل مع أصدقائي عبر مواقع التواصل الاجتماعي	86	25	14	2.58	0.687
	68.8	20.0	11.2		
المتوسط الحسابي المرجح = 2.87			**الانحراف المعياري = 0.33744**		

وصل متوسط الدرجة لبعد التفاعل الاجتماعي مع الأصدقاء قيمة قدرها 2.87، مع انحراف معياري بلغ 0.337، مما يمثل مستوى مرتفعاً يشير إلى تأييد أفراد العينة للفقرات الإيجابية المتعلقة بقدرتهم على بناء العلاقات الاجتماعية، وتوسيع شبكة أصدقائهم، والحفاظ على التواصل المتبادل والدعم فيما بينهم، ويُستنتج من هذه النتيجة أن الطلبة يظهرون مستوى جيداً من التفاعل الاجتماعي الإيجابي، هذا الأداء يعكس استمراراً للروابط والعلاقات الاجتماعية على الرغم من الانشغال بالأنشطة المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، مما يدعم فرضية توازنهم بين الأنشطة الترفيهية والحياة الاجتماعية.

وفقًا لنظرية التفاعل الرمزي، يمكن فهم هذه النتيجة على أن الأفراد يواصلون تشكيل معاني التفاعل الاجتماعي والشعور بالانتماء في كلا العالمين الواقعي والافتراضي، ومع ذلك تظل العلاقات المباشرة مع الأصدقاء عنصرًا جوهريًا لاكتساب الرموز الاجتماعية وتعزيز هوية الطالب الاجتماعية، حتى مع اتساع نطاق التفاعل داخل البيئة الرقمية.

جدول (7) الاختلاط بالآخرين

البيان	نعم	إلى حد ما	لا	المتوسط	الانحراف المعياري
علاقتي جيدة بجيراني	69	41	15	2.43	0.699
	55.2	32.8	12.0		
يوجد عدد كبير من المعارف والجيران أتبادل معهم الزيارات والآراء	56	43	26	2.24	0.777
	44.8	34.4	20.8		
يوجد هناك اتصال مباشر بيني وبين كثير من جيراني	38	47	40	1.98	0.793
	30.4	37.6	32.0		
يبدي الآخرين درجة عالية من الاهتمام اتجاهي	53	58	14	2.31	0.665
	42.4	46.4	11.2		

أحب الظهور في التجمعات الكبيرة	62	37	26	2.29	0.791
	49.6	29.6	20.8		
أحب مشاركة الآخرين أنشطتهم	69	39	17	2.42	0.720
	55.2	31.2	13.6		
لدى القدرة على مواجهة المواقف العصيبة	66	44	15	2.41	0.697
	52.8	35.2	12.0		
كثيرا ما يستعين من حولي بوجهة نظري	67	36	22	2.36	0.766
	53.6	28.8	17.6		
يقبلني عدد كبير من الأفراد بما أنا عليه	73	33	19	2.43	0.744
	58.4	26.4	15.2		
يمكنني الاعتماد على عدد كبير من معارفي	59	44	22	2.30	0.752
	47.2	35.2	17.6		
هناك الكثير من الأفراد يمكنني اللجوء إليهم وطلب المساعدة	56	38	31	2.20	0.813
	44.8	30.4	24.8		
المتوسط الحسابي المرجح = 2.30			**الانحراف المعياري = 0.33512**		

نجد أن قيمة المتوسط الحسابي لبعد الاختلاط بالآخرين (2.30) وانحراف معياري قدره (0.335)، مما يُشير إلى مستوى متوسط من الموافقة على العبارات الإيجابية التي تعكس جودة التفاعل والعلاقات الاجتماعية مع الجيران والبيئة الاجتماعية بشكل عام، ويُستنتج من هذا أن تفاعل الطلبة مع الأفراد خارج إطار دائرة الأصدقاء يُعتبر متوسطًا، وهو ما قد يُعبر عن درجة من ضعف التواصل الاجتماعي الأوسع نطاقًا.

استنادًا إلى منظور نظرية التفاعل الرمزي، يمكن تفسير هذه النتائج على أن الأفراد يُعيدون تشكيل نمط تفاعلاتهم الرمزية باتجاه الفضاء الافتراضي؛ وهو ما يؤدي إلى تراجع فرص تكوين معانٍ اجتماعية واسعة النطاق في السياق الواقعي، ومع تزايد الاعتماد على التفاعلات في إطار الألعاب الإلكترونية، تتضاءل الرموز والمعاني المرتبطة بالتواصل الواقعي، ليأخذ الفضاء الافتراضي مكانة مركزية كالإطار الرئيسي الذي يوفر للفرد شعورًا بالانتماء والتقدير الاجتماعي.

جدول (8) يوضح التواصل الأسري:

البيان	نعم	إلى حد ما	لا	المتوسط	الانحراف المعياري
يهتم أفراد أسرتي بشؤوني	77	26	22	2.44	0.777
	61.6	20.8	17.6		
أحب التعاون مع أفراد أسرتي في الشؤون المنزلية	70	37	18	2.42	0.732
	56.0	29.6	14.4		
أهتم بشؤون جميع أفراد أسرتي	62	45	18	2.35	0.721
	49.6	36.0	14.4		
تساعدني أسرتي في حل مشكلاتي الشخصية	66	38	21	2.36	0.756
	52.8	30.4	16.8		
أعتمد على والدي في حل ما أواجهه من مشكلات	62	42	21	2.33	0.749
	49.6	33.6	16.8		
أستعين بآراء أخوتي في اتخاذ قراراتي	68	31	26	2.34	0.803
	54.4	24.8	20.8		
أشعر أني شخص مهم في أسرتي	79	31	15	2.51	0.703
	36.2	24.8	12.0		
أشعر أن ارتباطي قوي بأسرتي	76	30	19	2.46	0.746

	60.8	24.0	15.2		
أحب الجلوس مع أسرتي	69	32	24	2.36	0.787
	55.2	25.6	19.2		
أفضل الجلوس مع الأسرة عن الجلوس لوحدي أو مع الأصدقاء	48	44	33	2.12	0.799
	38.4	35.2	26.4		
المتوسط الحسابي المرجح = 2.36			**الانحراف المعياري =0.42948**		

نلاحظ من الجدول أعلاه أن قيمة المتوسط الحسابي لمستوى التواصل الأسري (2.36) مع انحراف معياري بلغ (0.429)، مما يعكس موافقة متوسطة على الجوانب الإيجابية المرتبطة بقوة العلاقة داخل الأسرة، كالتعاون في حل المشكلات وشعور الفرد بأهميته ودوره في محيط أسرته، وتشير هذه النتيجة إلى أن الطلاب يحافظون نوعا ما على مستوى متوسط من التواصل الاجتماعي الأسري، لكنه لا يرتقي إلى مستوى عالٍ، وهو ما قد يشير إلى تأثير الانشغال بالألعاب الإلكترونية على تراجع التفاعل اليومي بين أفراد الأسرة.

استنادًا إلى نظرية التفاعل الرمزي، فإنه يمكننا تفسير النتيجة أعلاه بأن الأسرة لم تعد المصدر الوحيد لاكتساب الرموز والمعاني الاجتماعية وممارسة التفاعل الاجتماعي الرمزي، فقد أصبح الفضاء الافتراضي عالماً موازياً، يتيح للأفراد إعادة تشكيل هوياتهم وبناء تفاعلاتهم الخاصة، هذا التحول قد يؤدي إلى انخفاض نسبي في التفاعل الرمزي داخل الأسرة، مقابل تعزيزه في العالم الرقمي، ومع ذلك يظل التفاعل الاجتماعي الواقعي هو الأساس وإن طغا الافتراضي على جوانب الحياة اليومية.

جدول (9) يوضح الانسحاب الاجتماعي

البيان	نعم	إلى حد ما	لا	المتوسط	الانحراف المعياري
أحب أن أجلس وحيدا	29	39	57	2.22	0.802
	23.2	31.2	45.6		
أشعر بأنه لا يوجد من يهتم بمشاكلي	25	32	68	2.34	0.794
	20.0	25.6	54.4		
أشعر كأني غريب وسط من حولي	30	24	71	2.33	0.840
	24.0	19.2	56.8		
أتمنى أن أناقش مشاكلي مع أحد أثق به	36	22	67	2.25	0.877
	28.8	17.6	53.6		
أشعر أني وحيد	20	25	80	2.48	0.758
	16.0	20.0	64.0		
أشعر أن العلاقات الاجتماعية مضيعة للوقت	24	37	64	2.32	0.779
	19.2	29.6	51.2		
أنسحب من المشاركة في الأعمال الجماعية	23	30	72	2.39	0.782
	18.4	24.0	57.6		
أفتقد من يشاركني اهتماماتي	32	23	70	2.30	0.854
	25.6	18.4	56.0		
أبحث عن معنى لحياتي	32	24	69	2.30	0.852
	25.6	19.2	55.2		
أشعر أنني منعزل عن الآخرين	18	32	75	2.46	0.735
	14.4	25.6	60.0		
أشعر بالوحدة رغم وجود آخرون	24	23	78	2.43	0.797
	19.2	18.4	62.4		
أفضل الابتعاد عن أي تجمعات	24	28	73	2.39	0.792

	19.2	22.4	58.4
المتوسط الحسابي المرجح = 2.35			**الانحراف المعياري = 0.42526**

نجد من الجدول أعلاه أن قيمة المتوسط الحسابي لبعد الانسحاب الاجتماعي 2.35، بانحراف معياري قدره 0.425، مما يشير إلى مستوى مرتفع يعكس تأييدًا قويًا للفقرات السلبية التي تعبّر عن شعور الطلبة بالبعد عن محيطهم الاجتماعي والوحدة وعدم القدرة على التواصل الاجتماعي وتفضيل العزلة، تعكس هذه النتيجة أن نسبة ملحوظة من العينة تعاني من العزلة الاجتماعية والانفصال عن التفاعل الواقعي مع الآخرين، على الرغم من أنهم في المحاور أعلاه والمتعلقة بالتواصل الأسري والاختلاط بالآخرين جاءت بنسب متوسطية عالية، وهذا يعني أن هناك حالة من التردد، فهناك ميل للأسرة والمحيط الاجتماعي وفي ذات الوقت هناك ميل للانسحاب الاجتماعي من الحياة الاجتماعية، وهذا ما سيتضح في فرضيات البحث لاحقا.

وفي ضوء نظرية التفاعل الرمزي، يمكن تفسير هذا المستوى المرتفع من الانسحاب الاجتماعي بأن الأفراد يُعيدون بناء معاني التفاعل والانتماء في العالم الافتراضي الإلكتروني، حيث يجدون تقديرا في هذا العالم الافتراضي يفوق ما يواجهونه في الواقع، ونتيجة لذلك، تتراجع لديهم دوافع التفاعل الاجتماعي الواقعي، ليحل محلها تفاعل رمزي داخل الفضاء الرقمي يُعزّز العزلة والانفصال عن المجتمع الواقعي.

11. 2 اختبار الفرضيات:

أولا: اختبارات التوزيع الطبيعي:

باستخدام اختبار شابيرو، يمكننا تحديد توزيع البيانات للتحقق مما إذا كانت تتبع التوزيع الطبيعي أم لا، مما يساعد على اختيار النوع المناسب من الإحصاء المستخدم في التحليل، فعندما تكون البيانات موزعة بشكل طبيعي، يتم اعتماد الإحصاءات المعلمية، أما إذا كانت غير طبيعية، فيتم اللجوء إلى الإحصاءات اللا معلمية، وفي الجدول المرفق أدناه، تم تطبيق اختبار شابيرو لتحديد طبيعة توزيع البيانات، ومن الواضح أن جميع المحاور التي شملتها الدراسة لا تتبع التوزيع الطبيعي.

جدول (10) يوضح اختبار شابيرو

البيان	إحصاء الاختبار	مستوى المعنوية	التوزيع الطبيعي
الألعاب الإلكترونية	0.931	0.000	لا تتبع
التفاعل مع الأصدقاء	0.935	0.000	لا تتبع
الاختلاط بالآخرين	0.958	0.001	لا تتبع
التواصل الأسري	0.945	0.000	لا تتبع
الانسحاب الاجتماعي	0.957	0.001	لا تتبع

ثانيا: المتوسط الحسابي المرجح لمحاور الدراسة:

يتضح من الجدول أدناه أن مجتمع الدراسة أبدى موافقته على العبارات الواردة في جميع المحاور، حيث كانت جميع القيم المعنوية أقل من 5%، إلا النسبة الخاصة بمحور الألعاب الإلكترونية كانت أقل من 5%.

جدول (11) يوضح المتوسط الحسابي المرجح

البيان	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	إحصاء الاختبار	مستوى المعنوية
الألعاب الإلكترونية	125	1.99	0.316	0.142-	0.888
التفاعل مع الأصدقاء	125	2.39	0.337	13.200	0.000
الاختلاط بالآخرين	125	2.30	0.335	10.215	0.000
التواصل الأسري	125	2.36	0.429	9.580	0.000
الانسحاب الاجتماعي	125	2.35	0.425	9.237	0.000

ثالثا: نتائج اختبار فرضيات الدراسة:

استنادًا إلى نتائج اختبار شابيرو وتحليل متوسطات محاور الدراسة وانحرافاتها المعيارية، تم التوصل إلى نتائج اختبار الفرضيات التي كانت على النحو التالي:

الفرضية الأولى: وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والتفاعل مع الأصدقاء:

جدول (12) يوضح العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والتفاعل مع الأصدقاء

النموذج	عدد العينة	قيمة معامل الارتباط	مستوى المعنوية المشاهد
الألعاب الإلكترونية والتفاعل مع الأصدقاء	125	0.030	0.737

كشفت النتائج المستمدة من تحليل ارتباط سبيرمان أن معامل الارتباط بين متغيرات المشاركة في الألعاب الإلكترونية وتكرار التفاعل الاجتماعي مع الأصدقاء كان (p 0.030) عند مستوى دلالة Sig = 0.737، وهو ما يدل على نتيجة غير ذات دلالة إحصائية؛ تشير هذه النتيجة إلى عدم وجود ارتباط ذي دلالة إحصائية بين المشاركة في الألعاب الإلكترونية ودرجة التفاعل مع الأصدقاء، مما يعني أن مشاركة الطلاب في أنشطة الألعاب لا تمارس تأثيرًا ملحوظًا على علاقاتهم الشخصية مع أقرانهم.

وفقًا لنظرية التفاعل الرمزي، يمكن فهم عدم وجود علاقة إحصائية واضحة من خلال النظر إلى الطريقة التي أعاد بها الأفراد تشكيل تفاعلاتهم الاجتماعية مع الأصدقاء داخل البيئة الرقمية؛ فقد ساهم هذا الفضاء الإلكتروني في إعادة صياغة مفهوم التواصل الاجتماعي، حيث استمرت العلاقات الاجتماعية لكن بوسائل رمزية متجددة تعتمد على اللعب والتفاعل الرقمي، مما سمح للأفراد بالحفاظ على نوع من الديناميكية الاجتماعية؛ ومع ذلك، لا يمكن القول إن هذا التحول أدى بشكل مباشر إلى تراجع العلاقات الواقعية أو تسبب في عزلة اجتماعية صريحة، بل تظهر الصورة وكأنها انتقال إلى أشكال جديدة من التواصل الاجتماعي.

تتسق هذه النتيجة مع دراسة نورا طلعت رمضان 2020، حيث أشارت إلى أن الألعاب الإلكترونية قد تعزز من التواصل الافتراضي غير الحقيقي على حساب التفاعل الاجتماعي الواقعي مع الأقران، ومع ذلك، تختلف هذه النتيجة عن دراسة فتحية سالم أعجال 2024، والتي خلصت إلى وجود ارتباط بين الإدمان على الألعاب والعزلة الاجتماعية بشكل أوسع. كما تتباين أيضًا مع دراسة هناء سعادو ونوال مرزوق 2016، ركزت على العنف المدرسي دون التطرق إلى تأثير الألعاب على علاقات الصداقة.

الفرضية الثانية: وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والاختلاط بالآخرين:

جدول (13) يوضح العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والاختلاط بالآخرين

النموذج	عدد العينة	قيمة معامل الارتباط	مستوى المعنوية المشاهد
الألعاب الإلكترونية والاختلاط بالآخرين	125	0.024−	0.792

كشفت النتائج المستمدة من تحليل ارتباط سبيرمان أن معامل الارتباط بين متغيرات المشاركة في الألعاب الإلكترونية والاختلاط بالآخرين كان (p 0.024−)عند مستوى دلالة Sig = 0.792، وهو ما يدل على نتيجة سالبة غير ذات دلالة إحصائية؛ تشير هذه النتيجة إلى عدم وجود ارتباط ذي دلالة إحصائية بين المشاركة في الألعاب الإلكترونية ودرجة الاختلاط بالآخرين، مما يعني أن مشاركة الطلاب في أنشطة الألعاب لا تمارس تأثيرًا ملحوظًا على تفاعلهم وعلاقاتهم مع محيطهم الاجتماعي.

وفقًا لنظرية التفاعل الرمزي، يمكن فهم هذه النتيجة على أنها تشير إلى أن الأفراد يعيدون تشكيل معاني التفاعل الاجتماعي عبر التكنولوجيا الافتراضية دون أن تؤثر هذه التغيرات بشكل مباشر على طبيعة حياتهم الاجتماعية وشكل علاقاتهم الحقيقية الواقعية، بمعنى آخر، عدم وجود علاقة إحصائية واضحة يعكس قدرة الأفراد على الاستمرار في بناء تفاعل رمزي ضمن سياقات رقمية حديثة، دون أن يتسبب ذلك في انخفاض واضح في المشاركة الاجتماعية الواقعية.

تتسق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه الدراسة التي أجرتها نورا طلعت رمضان 2020، حيث بيّنت أن الألعاب الإلكترونية تميل إلى تعزيز التفاعل عبر الفضاء الرقمي الافتراضي على حساب التفاعل الاجتماعي الواقعي، ومع ذلك، فإن هذه النتيجة تختلف عما ورد في الدراسة الليبية فتحية سالم أعجال 2024 التي أشارت إلى ارتباط إدمان الألعاب بالعزلة الاجتماعية بصورة عامة، فضلاً عن تباينها مع الدراسة الجزائرية هناء سعادو ونوال مرزوق 2016 التي ركزت على ظاهرة العنف المدرسي دون التطرق إلى قضايا التفاعل والاختلاط الاجتماعي بالآخرين.

الفرضية الثالثة: وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والتواصل الأسري:

جدول (14) يوضح العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والتواصل الأسري

النموذج	عدد العينة	قيمة معامل الارتباط	مستوى المعنوية المشاهد
الألعاب الإلكترونية والتواصل الأسري	125	0.283	0.001

كشفت النتائج المستمدة من تحليل اختبار ارتباط سبيرمان أن معامل الارتباط بين متغيرات المشاركة في الألعاب الإلكترونية والتواصل الأسري كان (قيمة ρ = 0.283)، (Sig = 0.001) وتدل هذه النتيجة على وجود ارتباط إيجابي بين اللعب الإلكتروني ومستوى التواصل الأسري، رغم أن هذا الارتباط يُعد ضعيفًا نسبيًا، ويمكن تفسير ذلك بأن بعض أشكال الألعاب الإلكترونية قد تُساهم في خلق فرص للتفاعل والحوار الأسري، ولا سيما عندما يقوم الأبناء بمشاركة أخبارهم وتجاربهم المتعلقة بالألعاب مع أفراد الأسرة، مما يعزز مستويات التواصل الأسري بشكل غير مباشر.

وفقا لنظرية التفاعل الرمزي، يمكن تحليل نتيجة الفرضية أعلاه على أساس أن التواصل والحوار داخل الأسرة لا يتعرض بالضرورة للتراجع نتيجة التفاعل المتزايد في بيئة العالم الافتراضي، فالأفراد يواصلون تفاعلهم الاجتماعي القائم على تبادل المعاني والرموز الاجتماعية ضمن إطار الأسرة، حتى وإن كانت بعض هذه الرموز مستوحاة من تجاربهم الرقمية، تلك التجارب التي جاءت نتيجة تفاعلهم مع العالم الافتراضي والتفاعل مع أشخاص من ثقافة مختلفة، وهذا الطرح يُبرز أن الألعاب الإلكترونية قد تُستخدم في بعض الأحيان كوسيلة إضافية لتعزيز التفاعل الرمزي في السياق الأسري، بدلاً من أن تكون عنصراً يؤدي إلى تعطيله، الطالب الذي يستطيع التفاعل مع أشخاص ينتمون إلى بيئات ثقافية متنوعة مع الحفاظ على معتقداته ومبادئ أسرته، يُساهم ذلك في تعزيز

مساحة للحوار والنقاش مع أسرته حول ثقافات الشعوب الأخرى. ومن الواضح أن هذه المهارة بدأت تظهر لدى الطلاب الذين ينخرطون في العالم الافتراضي.

تُبيّن النتائج أن الألعاب الإلكترونية قد تكون لها تأثيرات ملحوظة على التواصل داخل الأسرة، وهو ما يتماشى مع ما أوضحته دراسة فتحية سالم سالم أعجال في ليبيا 2024، حيث أظهرت أن الإدمان على الألعاب يرتبط بتراجع مستوى التفاعل الأسري، ومع ذلك، تختلف هذه النتائج عن تلك التي توصلت إليها دراسة نورا طلعت رمضان في مصر 2020، والتي ركّزت بشكل أساسي على العلاقات الافتراضية دون التطرق بشكل معمّق إلى تأثير الألعاب الإلكترونية على ديناميكيات التواصل الأسري.

الفرضية الثالثة: وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والانسحاب الاجتماعي:

جدول (15) يوضح العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والانسحاب الاجتماعي

النموذج	عدد العينة	قيمة معامل الارتباط	مستوى المعنوية المشاهد
الألعاب الإلكترونية والانسحاب الاجتماعي	125	0.216	0.015

كشفت النتائج المستمدة من تحليل اختبار ارتباط سبيرمان أن معامل الارتباط بين متغيرات المشاركة في الألعاب الإلكترونية والانسحاب الاجتماعي كان ($\rho = 0.216$)، ($Sig = 0.015$) وتدل هذه النتيجة على وجود علاقة طردية ذات دلالة إحصائية بين متغيري الألعاب الإلكترونية والانسحاب الاجتماعي، على الرغم من أن هذا الارتباط يُعتبر ضعيفاً نسبياً، إلا أنه يمكن تفسيره بأن الانشغال بعالم الألعاب الافتراضي قد يساهم في تقليل التفاعل في الحياة الواقعية والابتعاد عن المشاركة في الأنشطة الاجتماعية.

استنادا إلى نظرية التفاعل الرمزي، يمكن تحليل هذه الظاهرة على أساس أن الأفراد الذين ينغمسون بصورة مكثفة في عالم تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية ويعيدون صياغة مفاهيم التفاعل الاجتماعي في عالم التقنية الافتراضية، حيث يُصبح هذا العالم التقني مُحمَّلاً بمعانٍ رمزية تمثل بديلاً للعلاقات الاجتماعية الواقعية، مع مرور الوقت، يُلاحظ أن التفاعل الاجتماعي التقني الرقمي يولد مستوى أعلى من الإشباع مقارنة بالتواصل الاجتماعي الواقعي، مما يؤدي إلى تراجع التفاعل والعلاقات الاجتماعية الفعلية وظهور علامات واضحة للعزلة والانسحاب الاجتماعي، كما أن علامات الانسحاب من الواقع الاجتماعي لا تظهر مباشرة بل تظهر بعد مرور فترة زمنية من المشاركة في الألعاب الإلكترونية.

تُبرز نتائج البحث وجود علاقة بين الانخراط في الألعاب الإلكترونية والانسحاب الاجتماعي، وهو ما يتماشى مع الدراسة التي أجرتها فتحية سالم سالم أعجال (2024) في السياق الليبي، والتي أظهرت أن الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية يرتبط بارتفاع مستويات العزلة الاجتماعية والانسحاب بين طلاب المرحلة الثانوية.

جدول (16) يوضح وجود فروق في الألعاب الإلكترونية- التفاعل مع الأصدقاء - الاختلاط بالآخرين- التواصل الأسري- الانسحاب الاجتماعي تبعا لمتغير الجنس

الأبعاد	الجنس	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة الاختبار	مستوى المعنوية
الألعاب الإلكترونية	ذكر	63	1.90	0.303	1235.500	0.000
	أنثى	62	2.08	0.316		
التفاعل مع الأصدقاء	ذكر	63	2.34	0.343	1560.500	0.052
	أنثى	62	2.24	0.337		
الاختلاط بالآخرين	ذكر	63	2.37	0.279	1509.000	0.027
	أنثى	62	2.23	0.335		
التواصل الأسري	ذكر	63	2.35	0.351	1728.000	0.256
	أنثى	62	2.38	0.429		
الانسحاب الاجتماعي	ذكر	63	2.32	0.453	1870.000	0.681
	أنثى	62	2.37	0.425		

دلَّت نتائج اختبار مان ويتني (Mann–Whitney U) على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية بين الطلبة الذكور والإناث عند مستوى دلالة ((Sig = 0.000 < 0.05، مما يشير إلى اختلافات ملحوظة بين الجنسين في هذه السلوكيات، بلغت قيمة الاختبار (12.35) U، حيث أظهر الذكور متوسطًا حسابيًا مقداره (1.90) بانحراف معياري (0.303)، في حين سجلت الإناث متوسط حسابي أعلى بلغ (2.08) مع انحراف معياري (0.316).

نظرًا لأن فقرات هذا البُعد تتسم بسلبية الاتجاه، فقد تم عكس دلالة المتوسطات، بحيث يشير المتوسط المنخفض إلى درجة أكبر من الموافقة على العبارات السلبية التي تعكس الإدمان والانخراط المفرط في الألعاب الإلكترونية، وبناءً على هذه النتائج، يتضح أن الذكور أكثر انخراطًا في ممارسة الألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث، و يمكن تحليل النتيجة أعلاه من خلال منظور النظرية التفاعلية الرمزية، حيث يظهر أن الذكور يضفون دلالات رمزية خاصة على الألعاب الإلكترونية تنسجم مع حاجاتهم لإثبات الذات، بالإضافة إلى إنشاء علاقات اجتماعية افتراضية بديلة عن الواقعية، على الجانب الآخر فإن الإناث يعملن على تشكيل معانٍ اجتماعية مختلفة تعتبر فيها الألعاب الإلكترونية أقل أهمية في تحقيق التفاعل الاجتماعي أو اكتساب المكانة الاجتماعية، وهو ما يفسر انخفاض مستوى مشاركتهن الاجتماعية الافتراضية مقارنة بالذكور، على الرغم من أن البنات أكثر مكوثا في المنزل من الشباب، ومع ذلك لم ينل العالم الافتراضي من واقعهن الاجتماعي، واستطعن الفصل بينهما.

تتوافق النتيجة التي تفيد بأن الذكور يشاركون في ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة أكبر من الإناث مع نتيجة نورا طلعت رمضان 2020، وقد بينت الدراسة أن الذكور يظهرون درجة أعلى من الاندماج في الألعاب الافتراضية مقارنة بالإناث، مما يعكس وجود نمط واضح في استخدام الألعاب وفقًا للجنس.

كشفت نتائج اختبار مان–ويتني Mann–Whitney U عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الاختلاط بالآخرين تبعًا لمتغير الجنس عند مستوى دلالة (Sig = 0.027 < 0.05) حيث بلغت قيمة الاختبار (U = 1509.000)، مع تسجيل متوسط حسابي للذكور بلغ (2.37) بانحراف معياري (0.279)، بينما كان المتوسط الحسابي للإناث (2.23) بانحراف معياري (0.335)، ونظرًا لأن الفقرات المتعلقة بهذا البعد ذات اتجاه إيجابي، فإن ارتفاع المتوسط يعكس درجة أكبر من الاختلاط الاجتماعي، بناءً على ذلك، تشير النتائج إلى أن الذكور يتمتعون بمستوى أعلى من التفاعل والاختلاط الاجتماعي مقارنة بالإناث.

يمكن تفسير النتيجة أعلاه من خلال منظور التفاعلية الرمزية، التي توضح أن طبيعة الأدوار والرموز الاجتماعية المرتبطة بها توفر للذكور فرصًا أكبر للتفاعل والانخراط في الحياة الاجتماعية بينما يميل تفاعل الإناث إلى أن يكون ضمن دوائر أكثر انغلاقًا وتحفظًا، مما يؤدي إلى انخفاض نسبي في مستوى الاختلاط الاجتماعي لديهن، ولعل طبيعة المجتمع الليبي وتحديدا مدينة مصراتة كونها لا زالت مدينة محافظة حتى مع الانفتاح الذي حدث مؤخرا، كل هذه الأمور كان لها الدور في محدودية الاختلاط الاجتماعي.

لا تتوافق هذه النتيجة مع دراسة أجرتها نورا طلعت رمضان (2020)، والتي أكدت أن الإناث أكثر اهتمامًا بالتواصل الاجتماعي الواقعي بالإضافة إلى المشاركة في التفاعل الافتراضي من خلال الألعاب الإلكترونية.

كشفت نتائج اختبار مان–ويتني عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في باقي جوانب العزلة الاجتماعية، والتي تشمل التفاعل مع الأصدقاء، التواصل الأسري، والانسحاب الاجتماعي، وفقًا لمتغير جنس المبحوث، فقد كانت قيم مستوى الدلالة لجميع الأبعاد أعلى من (0.05)، وتعكس هذه النتيجة أن الجنس ليس عاملًا مؤثرًا في تحديد درجة هذه الجوانب، مما يُبرز التشابه الكبير بين الذكور والإناث في مستوى تفاعلهم مع الأصدقاء، طبيعة تواصلهم مع أسرهم، بالإضافة إلى مظاهر الانسحاب الاجتماعي لديهم.

12- التوصيات والمقترحات:

بناءً على النتائج التي كشفت عن زيادة ملحوظة في معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية بين طلاب المرحلة الثانوية، وتأثيرها المحتمل على بعض مظاهر العزلة الاجتماعية، تقترح الدراسة مجموعة من التوصيات والمقترحات لتحقيق التوازن المطلوب.

1- توعية الأسرة بأهمية تحقيق التوازن في استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية، مع التشجيع على ممارسة أنشطة بديلة للتكنولوجيا الافتراضية تعزز التفاعل الاجتماعي الحقيقي بين الطلاب.

2- توصي الدراسة وزارة التربية والتعليم بإدراج برامج التوعية الرقمية ضمن المناهج التعليمية بهدف توجيه الطلاب نحو الاستخدام الأمثل للألعاب الإلكترونية لتعزيز التوازن بين الحياة الافتراضية والحياة الواقعية.

3- تدعو الدراسة أسر الطلبة والمدارس إلى تنظيم ورش عمل تهدف إلى تشجيع الطلبة، ولا سيما الطالبات، على الانخراط في الأنشطة الاجتماعية، بالإضافة إلى إدارة الوقت الذي يقضيه الطلبة أمام الألعاب الإلكترونية.

4- حث الباحثين على دراسة متغيرات وسيطة لتفسير العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية، مثل: نوع اللعبة فردية ام جماعية، مدة اللعب في اليوم، الرقابة الأبوية، شكل العلاقات الاجتماعية قبل اللعب وبعده.

5- توسيع نطاق الدراسات الميدانية لتغطية مراحل عمرية متنوعة ومدناً أخرى، مما يمكن من تعميم النتائج.

13- خاتمة:

وفي ختام هذا البحث تم تحقيق فهم أعمق وأكثر شمولا لمشكلة الدراسة، مما أتاح التوصل إلى الاستنتاجات التالية:

1- تشير نتائج الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية أصبحت تُشكل نمطًا مبتكرًا للتفاعل الاجتماعي بين طلاب المرحلة الثانوية، حيث عملت على إعادة تشكيل مفاهيم التواصل والعلاقات في عالم التقنية الافتراضية.

2- أظهرت النتائج عدم وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية وكلٍ من التفاعل الاجتماعي مع الأصدقاء والاختلاط بالأخرين، مقابل وجود ارتباط ملحوظ مع التواصل الأسري وظاهرة الانسحاب الاجتماعي، كما برزت اختلافات بين الذكور والإناث في مستويات ممارسة الألعاب والاختلاط بالآخرين، حيث كانت هذه الفروق لصالح الذكور.

3- تُفسَّر هذه الظاهرة باستخدام النظرية التفاعلية الرمزية التي توضح كيف يقوم الطلاب بإعادة صياغة تفاعلاتهم الاجتماعية ضمن بيئة الألعاب الإلكترونية بشكل يعكس رموزًا ومعاني جديدة تعبر عن الانتماء والتفاعل والهوية الافتراضية؛ على الرغم من أن هذا النمط الجديد لا يُلغي بالضرورة التفاعل الاجتماعي الواقعي، فإنه قد يُقلل من حضوره لدى أولئك الذين يندمجون بشكل مفرط في العالم الافتراضي، وحسب هذه الدراسة فإن الأكثر تأثرا بعالم الألعاب الإلكترونية هم الشباب، حيث يؤثر مستوى ودرجة الألعاب الإلكترونية على مدى احتكاكهم بالآخرينٍ.

قائمة المراجع:

1. أعجال، فتحية سالم سالم. (2024). إدمان الألعاب الإلكترونية كمنبئ بالعزلة الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها. مجلة العلوم الإنسانية العربية، 5(1)، 1-18.

2. الحاج، محمد مولود محمد. (2024). الألعاب الإلكترونية وأثرها على المهارات السلوكية والاجتماعية والنفسية. مجلة القرطاس، 1(25)، 86-111.

3. عجاج، زياد أحمد. (2022). الإعلام الرقمي والاجتماعي وآثاره على الفرد والمجتمع. لبنان: المؤسسة الحديثة للكتاب.

4. براهمي، عبد الرؤوف. ضافري، منير. (2020). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الطلبة الجامعيين- لعبة ببجي نموذجا. جامعة العربي بن مهيدي- أم البواقي، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الإنسانية.

5. صوفان، فاطمة. قجبور، آمال. (2020). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على سلوك المراهقين. جامعة محمد الصديق بن يحي، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علوم الإعلام والاتصال.

6. رمضان، نورا طلعت إسماعيل. (2020). العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت: لعبة ببجي نموذجا. المجلة العربية للنشر العلمي، 14، 446-498.

7. سعادو، هناء. بن مرزوق، نوال. (2016). الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي. جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، تخصص سيسيولوجيا العنف والعلم الجنائي.

8. السويلمي، شذى بنت علي. (2014). إدمان استخدام الأجهزة الإلكترونية وعلاقته بالتفاعل الاجتماعي والثقة بالنفس. جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، كلية العلوم الاجتماعية والإدارية، قسم علم النفس.

9. قشقوش، إبراهيم زكي علي. (2012). مقياس العزلة الاجتماعية. مجلة الإرشاد النفسي- مصر، 33، 499-529.

10. صلاح الدين، رأفت. (2015). الألعاب الإلكترونية وآثارها على الأطفال. القاهرة: مركز أبواب الإعلام.

11. حمداوي، جميل. (2015). نظريات علم الاجتماع. السعودية: شبكة الألوكة.

12. محمد، عادل عبد الله. (2008). مقياس العزلة الاجتماعية. القاهرة: دار الرشاد.

13. غنيم، السيد رشاد. الرامخ، السيد محمد. عمر، نادية عمر. (2008). النظرية المعاصرة في علم الاجتماع. الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية.

14. بوقادوم، وردة. بركة، فايزة. أثر الألعاب الإلكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال. جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الإنسانية.