Journal of the College of Education for Humanities
University of Thi-Qar \ ISSN:2707-5672
مجلة كلية التربيـة للعلـوم الانسـانيـة
جامعة ذي قار / الرقم المعياري 2707-5672
https://doi.org/10.32792/utq/jedh/v15i2

# الإدمان على الألعاب الإلكترونية وتأثيره على سلوكيات المراهقين "لعبة LUDO "أنموذجًا "دراسة مسحية على جمهور مدينة الناصرية"

م. م أحمد حسين كامل
قسم الإدارة العامة ـ كلية الإدارة والاقتصاد ـ جامعة سومر, الرفاعي, العراق, ahmedhusseinkamel8@gmail.com

**الملخص:**

يهدف بحثنا إلى الإبانة عن الإدمان على الألعاب الإلكترونية وتأثيره في سلوكيات المراهقين ومن الألعاب المتوفرة بشكل كبير في شبكة الأنترنت تم اختيار لعبة (LUDO ) كنموذج لهذا البحث وتعتبر هذه اللعبة من الألعاب الحديثة الذي انتشرت في الفترة الأخيرة بصورة واسعة ومخيفة في العالم إلا أنها حظيت باهتمام كبير, وقد أستخدم الباحث المنهج المسحي باستخدام أداة الاستبيان الذي تكون من (خمسة عشر) سؤالاً ولتحقيق الأهداف والوصول إلى النتائج ,تم أخذ عينة قوامها(مئة) مفردة من المراهقين الذين يلعبون هذه اللعبة على الأنترنت , حيث توصل الباحث إلى نتائج عده منها التأثير السلبي الذي تحدثه على المستوى الدراسي و المشاكل الصحية والجسدية التي بدأت تظهر منذ بدء لعبهم للعبة والسهر لأوقات متأخرة من الليل و صرف الأموال لشراء بطاقات الشحن وكذلك التخلي عن القيام ببعض النشاطات اليومية التي كانوا يزاولونها سابقًا, أما التوصيات التي يوصي بها الباحث أن تكون هناك متابعات مستمرة وتوجيه لهذه الفئة من خلال استخدام الأسلوب المناسب لفرض السيطرة والرقابة من قبل ذويهم وكذلك عدم تركهم لساعات طويلة في الألعاب وتشجيعهم على ممارسة الألعاب الرياضية وايضًا المحاسبة والمتابعة المستمرة عند تصرفهم بالأموال التي يمتلكونها وذلك لتجنب صرفها بشراء بطاقات الشحن الخاصة بلعبة LUDO وفي الأخير لا بد أن تكون هناك صداقات بين الآباء و عينة البحث (المراهقين) خلال هذه الفترة العمرية تكون ضرورية وذلك لكسبهم وبالتالي توجيههم بالشكل السليم.

**الكلمات المفتاحية :** كافة الكلمات المفتاحية : الإدمان , لعبة LUDO, سلوكيات المراهقين.

Journal of the College of Education for Humanities
University of Thi-Qar \ ISSN:2707-5672
مجلة كلية التربيـة للعلـوم الانسـانيـة
جامعة ذي قار / الرقم المعياري 2707-5672
https://doi.org/10.32792/utq/jedh/v15i2

# Addiction to electronic games and its impact on adolescents' behavior. Ludo game as a model: "A Christian study on the audience of the city of Nasiriya"

Ahmed Hussein kamel
Department Administration Public , College of Management And Economics, University of Sumer,ALrifaei,Iraq, ahmedhusseinkamel8@gmail.com

**Abstract**
Our research aims to demonstrate addiction to electronic games and its impact on adolescents' behavior. Among the games widely available on the Internet, Ludo was chosen as a model for this research. This game is considered one of the modern games that has spread widely and frighteningly in the world recently, but it has received great attention. The researcher used the survey method using a questionnaire tool that consisted of 15 questions. To achieve the goals and reach the results, a sample of 100 individuals was taken from adolescents who play this game on the Internet. The researcher reached several results, including the negative impact it has on the academic level and the health and physical problems that began to appear since they started playing the game And staying up late at night and spending money to buy recharge cards as well as giving up some of the daily activities that they used to do before. The recommendations that the researcher recommends are that there should be continuous follow-ups and guidance for this group by using the appropriate method to impose control and supervision by their parents as well as not leaving them for long hours playing games and encouraging them to practice sports and also accounting and continuous follow-up when they spend the money they have in order to avoid spending it on buying recharge cards for the Ludo game. Finally, there must be friendships between parents and the research sample (teenagers) during this age period, which is necessary in order to win them over and thus guide them in the right way.

**Keywords:** addiction, LUDO game, adolescent behavior

## إشكالية البحث:

أن التطور التكنولوجي الكبير الذي يشهده العالم برزت أجهزة عديدة متنوعة المجلات إلا أن هذا التطور ساهم بظهور شبكة الإنترنت العنكبوتية الذي سهلت الوصول وربطت أجزاء العالم, وعن طريق استعمال الإنترنت اصبح للجميع التعامل معها لما تمتلكه من سبل الراحة والترفيه ومن ضمنها الألعاب الإلكترونية التي تستند على التكنولوجيا الرقمية , حيث تعتبر هذه الألعاب حديثة و وليدة العصر وتعد جزء من العالم الجديد التي ظهرت بتقنيات متنوعة ومتوفرة على أجهزة عديدة منها الهواتف الذكية التي يكثر استخدامها في الألعاب الإلكترونية لاحتوائها العديد من السمات والخصائص لم تكن موجودة سابقًا وايضًا له استخدامات عديده أخرى , لذلك نرى الألعاب الإلكترونية اصبحت جزء من حياة الناس وبالأخص (المراهقين) على اعتبارهم الفئة التي تتأثر بما هو حديث ومتجدد لأنهم ذات حساسية تتطلب الاهتمام والانتباه لها نظرًا للتغيرات التي تحدث لهذه الفئة سواء أكانت فكرية أو جسدية أو نفسية , وبعدها اصبحوا يرون هذه الأجهزة مخبأ لهم وعاملًا لإشباع حاجاتهم عن طريق هذه الألعاب وما تتوفر بها من مميزات عديدة ,إلا انها تترك أثر وبصمة على ملامح وشخصية المراهق على مختلف الجوانب وهذا ما يدفع الباحث إلى معرفته من خلال هذا البحث والذي لُخص بالتساؤل الرئيسي التالي : ما التأثير الذي يحدثه الإدمان في الألعاب الإلكترونية في لعبة LUDO على سلوكيات المراهقين ؟.

## فرضية البحث :

يؤثر الإدمان في لعبة (LUDO) بشكل كبير على سلوكيات المراهقين وبصورة سلبية .

## أهمية البحث :

ـ أن أهمية البحث تكمن في كونه ممن الممكن أن يعالج موضع إدمان المراهقين على الألعاب الإلكترونية والتأثير على سلوكياته.

ـ تسليط الضوء على أحد الألعاب الإلكترونية المنتشرة حديثًا لعبة (LUDO ) وما يمكن أن تنتجه من خطورة على المراهقين خصوصًا في حالة المبالغة في لعبها .

ـ الاستفادة من البحث ومن أسئلة الاستبيان الخاصة بهذه اللعبة من قبل الباحثين والاستعانة به في دراساته.

## أهداف البحث :

ـ التعرف على التأثيرات الناتجة التي تسببها الألعاب بشكل عام ولعبة (LUDO ) على وجه الخصوص على سلوكيات المراهقين.

ـ التعرف على آثار الألعاب الإلكترونية (LUDO ) على المستوى الدراسي للمراهقين .

ـ معرفة الدافع من اقبالهم على لعبة (LUDO ) .

## حدود البحث :

ـ الحدود البشرية , وهم عينة الدراسة التي تم إجراء البحث عليها والتي تكونت من (100) مفردة من المراهقين الذين يلعبون لعبة LUDO , أما الحدود المكانية اعتمد الباحث لإجراء هذا البحث في مركز مدينة الناصرية , وأخيرًا الحدود الزمانية لإجراء البحث خلال العام 2024.

## إجراءات البحث :

1ـ الأدوات: لتنوع المعلومات والبيانات التي من شأنها تساعد على تحقيق اهدف البحث تم استخدام المصادر التالية .

أـ المصادر النظرية : تم الاعتماد على مصادر مختلفة التي لها صلة بموضوع البحث منها الكتب والأطروحات والرسائل وكذلك المواقع الإلكترونية .

ب ــ الاستبيان: يتم استخدامه باعتباره اداة لتجميع البيانات والمعلومات التي تتعلق بالموضوع عن طريق تنظيم استمارة الكترونية تحتوي على عدد من الأسئلة تتم الإجابة وتعبئتها من قبل المستجيبين (العينة ) للحصول على المعلومات التي يحتاجها الباحث للموضوع.

2ـــ الصدق والثبات :يتم الصدق الظاهري بعد التحقق من ورقة الاستبيان وذلك بعرضها على مجموعة من الاساتذة المحكمين والمختصين في مجال الدراسات الإعلامية للتأكد من القدرة على اختبار فرضية البحث والإجابة على التساؤلات , إلا أن ملاحظات المحكمين أفادت الباحث في الإضافة والتعديل على بعض الأسئلة لجعل الجانب الميداني ذات دقة وملائم لتحقيق أهداف البحث وجعله جاهز للتطبيق .

## مصطلحات البحث :

**ـ الإدمان :** "هو التعود على الشيء وعدم الاستطاعة على تركه , وأن الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها هو المبالغة في استخدامها والتعويل عليها بصورة شبه تامه والإحساس بالرغبة الدائمة لها حتى لو حظر منها .(نايف ,2015, ص41 ).

**ـ الألعاب الإلكترونية:"** وهي الألعاب يتم إظهارها على شاشة الحاسوب أو الألواح الإلكترونية أو شاشات التلفزيون أو عن طريق الهواتف الذكية والتي تعطي الشخص المتعة من خلال تحدي استعمال اليد مع العين.(الصوالحة , 2016, ص 183).

ـ سلوكيات المراهقين : "وهو تفاعل الشخص مع البيئة المحيطة به في وضعية ما عن طريق الاستجابة الحركية والعضوية والعقلية والوجدانية ويمكن الملاحظة بصورة مباشرة أو ملاحظة النتائج التي تنتج عنه , حيث يعتبر سن المراهقة من المراحل المهمة التي تحصل بها تغيرات في استجابة المراهق وسلوكه .( بو معيزة , 2006 , ص31).

**لعبة LUDO:**
"هي لعبة رقعة شطرنج استراتيجية تحلق بالنرد وتتكون من 2-4 لاعبين حيث يلعب اللاعبون اربع قطع وفقًا لرمية نرد واحدة , وهي مشتقه من لعبة اللعب المتقاطعة الهندية ولكنها أبسط .
(https://www.kkplayingcard.com/ar/product-) تاريخ الزيارة 2024/4/13.

## الدراسات السابقة :

ـ "دراسة مريم قويدر, 2012", (أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل) تأتي هذه الدراسة لتعالج آثار هذه الألعاب على سلوكيات الأطفال في المرحلة الابتدائية في الجزائر ,العاصمة, من الذين يتراوح أعمارهم بين السابعة إلى الثانية عشر ,استخدمت منهج المسح , والادوات الكمية والإحصائية لتجميع المعلومات والبيانات وتحليلها باستخدام ,الملاحظة , المقابلة , الاستبيان , ومن النتائج التي توصلت اليها الدراسة ,إن أغلب الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية في أيام العطل والمناسبات يرجع هذا إلى التوجيه و الرقابة الذي يفرضونه الأولياء على اطفالهم , ذلك يقلل من حصول الأضرار على تحصيلهم الدراسي, و تتأثر سلوكيات الأطفال عن طريق الألعاب الإلكترونية من خلال ما تبثه من سلوك عدواني يؤثر في شخصية الأطفال فهم لا يعرفون خطر هذه الألعاب على سلوكياتهم التي تشمل التقاليد ,القيم , الدين وذلك لصغر السن, واخيرًا برزت الدراسة إن الألعاب الإلكترونية ليست بمجرد لعبة تسلية تحمل البراءة وإنما هي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجاتها .

ـ "دراسة ابراهيم نعمة محمود, علي زيد منهل, و الاء احمد عبد, 2018 "اثر العاب الفيديو في تنمية السلوك العدواني لدى المراهقين" هدفت الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب وأفلام الفيديو على فئة المراهقين ,وتم استخدام استمارة الاستبيان على عينة من المدارس في مدينة بعقوبة تكونت من عشرة اسئلة مرتبطة بالمضمون, وتوصل الباحثون إلى نتائج عدة منها , هناك عدد كبير من المبحوثين يفضلون متابعة أفلام الفيديو والألعاب التي لها شأن بالجريمة, وظهر ايضًا إن افراد العينة يمضون ساعات طويلة في هذه الألعاب والأفلام وبالتالي تسهم بضعف المستوى الدراسي لديهم ,وكذلك يرغب افراد العينة المقاتلين الاقوياء الذين يستخدمون الأسلحة بكثرة , ومن التوصيات التي يوصي بها الباحثون , أن يقوم الوالدين بالمتابعة للأبناء وتوجيههم لكونهم يمضون ساعات كبيرة في مشاهدة الأفلام داخل المنزل , لا بد من التنمية للقدرات والهوايات من غير الألعاب الإلكترونية كالتمثيل والرسم والقراءة والفعاليات الاجتماعية لتجنب العزلة والابتعاد عن المجتمع, وكذلك وضع جدول تنظيم الوقت للدراسة والمشاهدة من قبل الوالدين لتجنب انخفاض المستوى الدراسي لهم.

## التعليق على الدراسات السابقة :

بعض الدراسات التي سبقت بحثنا والتي تناولت موضوع الإدمان في الألعاب الإلكترونية والخطورة التي تقدمها هذه الألعاب, هناك دراسات أجمعت على أن الألعاب التي تحتوي على العنف والقتال يرفع من مستوى العدوانية لدى المراهقين, والبعض الآخر من يرى إن هذا الإدمان يؤثر بشكل كبير على المستوى الدراسي لهذه الفئة بالإضافة إلى ظهور المشاكل الصحية نتيجة الأفراط في اللعب كل هذه المعلومات المتوفرة في هذه الدراسات والنتائج والتوصيات خدمت بحثنا لما تحتويه من معلومات وبيانات قيّمة, ويرى الباحث إن ممارسة اللعب لجميع الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى الإدمان حيث لا تقتصر على فئة معينة من الأعمار بل هناك أعمار كبيرة منهم آباء أو أمهات هم مدمنون على بعض الألعاب الإلكترونية وبالتالي تؤثر بشكل مبالغ به سواء أكان للعائلة بشكل عام والأبناء بشكل خاص, حيث تولد التطرف الفكري والديني لمستخدميها وفي الأخير تؤدي إلى العزلة الاجتماعية .

# الجانب النظري

## ـ الألعاب الإلكترونية:

العديد من علماء النفس والمختصين أشاروا إلى أهمية الألعاب وتسليط الضوء على كافة مجالاته, حيث وضّحت الكثير من النظريات مفهوم الألعاب الإلكترونية في مجلات عدة, كما أنها تعد نوع من أنواع الألعاب المتنوعة الجديدة الخاصة بهذا العصر التي تجذب الأفراد لها بمختلف الفئات العمرية وعلى وجه الخصوص المراهقين , وتطورت ألعاب الحاسوب في غضون الأربعين عام المنقضية إلى القرص المدمج CD وإلى الأنترنت , بعدما كانت على الأشرطة المرنة وتطورت الأنواع الحديثة من الألعاب وأصبحت تتميز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة المعالجة العالية , وتعرّف هذه الألعاب بانها "أحد أنواع الألعاب التي تعرض على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب ) أو التي تعرض على شاشة التلفزيون (ألعاب الفيديو) التي تعطي الشخص متعة عن طريق استعمال اليد مع العين(التآزر البصري /الحركي ) أو تحد الإمكانات العقلية من خلال تحديث وتطوير البرامج الإلكترونية.(الشحروري, 2008ص31).

كما تعتبر "بأنها نشاط بدني أو ذهني يقوم الفرد به مهما كان صغيرًا أو كبيرًا من أجل تلبية الحاجات المتنوعة التي يحتمل تحقيقها عن طريقها كإخراج الطاقة الزائدة, وتتنوع أهميتها بالنسبة للفئات العمرية المختلفة.(عبد القادر, 2015, ص18).

وتوجد هناك عدة عناصر تجعل الألعاب الإلكترونية متميزة ومغايرة عن بقية وسائل الإعلام منها , التأثيرات المرئية والصوتية الموجودة في اللعبة, مستوى النشاط , التفاعلية, و وجود هدف للعبة والقوانين التي تلزمها , وأن جمع هذه العناصر مع بعضها تعطي هذه الألعاب إثارة أكثر وادمان ومتعة, وأن عنصر التفاعل مع اللعبة يعتبر عنصرًا فعّالًا يُعطي فرصة للاعب أن يسيطر على الشخصية الموجودة في شاشة الحاسوب عن طريق الحركات الجسدية, هذا ما ينتج عن علاقة متينة ما بين الشخصية في اللعبة واللاعب ,هناك البعض من اللاعبين يندمجون في اللعبة عاطفيًا وجسديًا, أضافةً إلى إبداعات الشخص المعرفية تنعكس على الشخصية الموجودة في اللعبة التي يلعبها اللاعب أي أن الفشل والنجاح يعتمد بشكل كبير على أداء اللاعب ومهاراته في اللعبة, و ما يجعل هذا النوع من الألعاب جزء في حياة المراهقين لا يتجزأ ويمكن أن يتطور ويصبح نوع من أنواع الإدمان على اللعبة .( نفس المصدر,ص47).

## ـ الألعاب الإلكترونية والمراهقين:

"إن التقدم والتطور التقني و التكنولوجي الكبير على شبكة الأنترنت والانتشار الواسع للكمبيوتر المحمول و الهواتف الذكية, تزايدت استخدامات الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية, لما تحتويه من تأثيرات حسية وبصرية وسمعية متنوعة, إضافة إلى الاقتناع الكامل بأن هذه الألعاب تعطي لهم المرح والتسلية , إلا انها في حقيقة الأمر فهي تحتوي على خطورة كبيرة في حالة المبالغة في استخدامها دون الضوابط والشروط المحددة, فأن الكثير منها مأخوذ أو مستوحى من الحروب والصراعات, هذا ما يترك سلوكًا عدوانيًا وأثرًا نفسيًا و سيئًا عند الأطفال والمراهقين, وتسبب فايروس كورونا نتيجة الأغلاق الجزئي للمدارس والدوائر والإجراءات الاحتياطية في زيادة أوقات الفراغ لدى المواطنين بشكل عام والمراهقين على وجه التحديد , وهذا يدل على زيادة ملموسة في مستخدمي الألعاب الإلكترونية وبالتالي أصبحت جزء من حياة الكثير لا يتجزأ متناسين احتوائها الكثير من الجوانب السلبية التي تؤدي في بعض الأوقات إلى الانتحار وتكرر هذا الأمر في الفترة الأخيرة بشكل كبير. (https://gate.ahram.org.eg/News/2720508.aspx . ) تاريخ الزيارة / 2024/4/15.

**ـــ لعبة LUDO :**

"انتشرت هذه اللعبة لأول مره عام 1896م حيث تم انشاؤها لأجل شركة جيمبيري لابس وهي عبارة عن شركة قام بتأسيسها طفلين هما ,(كلوي ولايم) ولها عدة طرق للعبها عن طريق التحدي بين الاصدقاء في مباراة واحدة ويمكنهم الانضمام إلى البطولات الخاصة بها على الأنترنت, وتعد هذه اللعبة من أحد أشهر الألعاب في العالم حيث تعطي المزيد من المرح لكافة الاعمار إلا أن شعبيتها بدأت تتضاءل بسبب كثرة الألعاب الإلكترونية الجديدة وقد تم إعادتها مرة أخرى إلى الحياة . https://ejaz.7dotaa.com/qustion/187031/ تاريخ الزيارة / 2024/4/10.

ومن خلال (غاميشن تكنولوجيز برايفت ليميتيد ) الذي طوّرها ونشرها في 20 فبراير2016 وتعتبر أحد أنواع الألعاب الإلكترونية المتوفرة على شبكة الأنترنت, فأن التطور التكنلوجي الذي يشهده العالم يتيح بظهور أنواع مختلفة من الألعاب الجديدة منها ألعاب المغامرات , ألعاب الخيال , ألعاب كرة القدم ,الألعاب المحاكية للواقع ,ألعاب القتال وغيرها من الألعاب, وأن هذه اللعبة (LUDO) "باعتبارها لعبة لوحية مخصصة للاعبان إلى أربعة لاعبين حيث يكون لدى اللاعب فيهاو 4 قطع خاصة به يتم تحريكها من خلال النرد , يرجع أصلها إلى لعبة الباتشيسي الهندية إلا إن هذه اللعبة سهلة ومعروفة بشكل كبير في العالم تحت مسميات كثيرة, ومتاحة بشكل مجاني للهواتف المحمولة وتعمل على عدة أجهزة منها الأندرويد, وأجهزة آي أو إس , الويندوز10 موبايل ,الويندوز فون8.

https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%84%D9%88%D8%AF%D9%88_%D9%83%D9%8A%D9%86%D8%BA)( تاريخ الزيارة / 2024/4/10.

**الآثار السلبية للعبة LUDO على الأبناء المراهقين:**

يُحذر العديد من الأطباء والمعالجين النفسيين من الآثار السلبية والنفسية المترتبة على هذه اللعبة، والتي تصدرت قائمة أكثر الألعاب والتطبيقات تحميلاً بأغلب دول العالم مؤخراً، ويشيرون إلى أن هذه اللعبة لها الكثير من الآثار السلبية على المراهقين، من أهمها السلوكيات الخاطئة و التغذية للأفكار العدوانية, وأنها تلقن المراهقين على فكرة التنافس الغير شريف وكذلك استخدام ألفاظ غير أخلاقية من شتم و سب ،بالإضافة إلى دخولهم في علاقات غير صحيحة مع أشخاص آخرين من العالم الافتراضي, وايضًا سببت خلافات مع المقربين منهم ، وبالتالي يدعون الجميع إلى توخي الحذر والابتعاد عنها, و يشير إلى أن اللعبة حققت شيوعاً كبيرًا بمختل دول العالم وبالأخص الدول العربية.

https://www.alayam.com/online/health/682108/News.html تاريخ الزيارة 2/5/ 2024.

ـ الوصول إلى مرحلة الإدمان للأبن المراهق على هذه الألعاب وبالنهاية تؤثر سلباً على النمو الجسدي، الانفعال النفسي, والقدرة على الاستيعاب و التركيز والتذكر بسبب السرعة التي تتعب وترهق ذبذبات المخ.

ـ المعاناة للأطفال أو المراهقين من حصول اختلال في التعليم، والتقدم الذهني وفقدان القدرة على التفكير وانحسار الإرادة و العزيمة .

ـ الإصابة بحالة من التوتر الاجتماعي وعداوة الآخرين والممارسة للعنف وعدم القدرة على التواصل الإيجابي .

ـ خرق براءة الأطفال والمراهقين وكسر حيائهم من خلال تكريمهم عند الفوز بما يُثير الغرائز الجنسية والإباحية لديهم، أو دخول من هم أكبر منهم وتعليمهم بعض الممارسات التي تثير غرائزهم الجنسية, وكذلك تكريمهم بالمبالغ المادية بالدولار

وتسليتهم باللعبة .

ـ تغيّر واصبح المراهق انطوائياً يعشق العزلة، كسولاً و قلقلاً، يؤدي هذا إلى الانسحاب في كثير من المواقف .

ـ التعزيز لحب الذات لدى المراهقين و الأطفال عن طريق الفوز أو الانتصار على الخصوم، واتباع مختلف الوسائل لكسب الأموال و السلوك هذا سوف ينطبع لديه في اللاشعور ويطبقه في الواقع بشكل تلقائي.

https://www.sayidaty.net/node/661611/ تاريخ الزيارة تاريخ الزيارة 2/5/ 2024

## الجانب العملي

يوضح المخطط أعلاه حول (النوع) جاءت نسبة الذكور هي الأعلى في لعب اللعبة والتي بلغت 63% وتليها نسبة الإناث 37%, وهذا يدل على أن الذكور هم الأكثر لعبًا لها .

يوضح الرسم البياني أعلاه حول (العمر) جاءت نسبة الخيار من(10إلى 15سنة) بلغت 41% هي النسبة الأعلى , ويليها الخيار من (16إلى 17 سنة ) بنسبة 32% , وجاء الخيار(18 سنة ) بنسبة 27% , وهذا يدل على إن اغلب المراهقين الذين يلعبون اللعبة تتراوح اعمارهم من (10الى 15 سنة).

يوضح الرسم البياني أعلاه حول (التحصيل الدراسي) أن نسبة الخيار من الحاصلين على شهادة ( الثانوية ) بلغت 35% هي النسبة الأعلى , ويليها الخيار من الحاصلين على شهادة ( ابتدائية ) بنسبة بلغت 24% , والخيار من الحاصلين على شهادة( الاعدادية) بنسبة بلغت 21% , فيما جاء الخيار الأخير من الذين لا يمتلكون شهادة(يقرأ ويكتب) بنسبة بلغت 20%, وهذا يدل على إن اكثر الذين يلعبون هذه اللعبة هم من حملة الشهادة الثانوية .

يوضح الرسم البياني أعلاه ردود إجابة عينة البحث حول التساؤل المطروح (ما هي عدد الساعات التي تقضيها في اليوم الواحد في لعبة LUDO ؟ كان الخيار (أكثر من ثلاث ساعات ) بنسبة بلغت 50% وهي النسبة الأعلى , و الخيار(من ساعة إلى ساعتين ) بنسبة 33% , اما الخيار(أقل من ساعة ) بنسبة 17%, مما يشير إلى وجود فروق بين اجابات عينة الدراسة ,يدل إن المراهقين الذين يلعبون اللعبة أكثر من ثلاث ساعات في اليوم الواحد حيث يعتبر هذا الوقت كبير جدًا يمنعه من أداء واجباته وبالتالي يؤثر سلبيًا عليهم.

يوضح الرسم البياني أعلاه ردود إجابة عينة البحث حول التساؤل المطروح (هل تقوم بتخصيص وقت معين للعب في لعبة LUDO؟ جاء الخيار( كلا ) بنسبة 47% وهي النسبة الأعلى, وكان الخيار (احيانًا) بنسبة 31% ,أما الخيار (نعم ) بنسبة 22% , مما يشير إلى وجود فروق بين اجابات عينة الدراسة , يدل على أن المراهقين الذين يلعبون اللعبة هم لا يقومون بتخصيص وقت معين للعب, وهذا يؤدي إلى عدم تنظيم وقتهم ويجعله عشوائيًا وبالتالي يؤثر ذلك عليهم سلبيًا .

يوضح الرسم البياني أعلاه ردود إجابة عينة البحث حول التساؤل المطروح (هل تشتاق للعبة LUDO عندما تمنع منها لسبب ما؟ الإجابة جاءت في خيار(نعم) بنسبة 40% وهي النسبة الأعلى , وكان الخيار(احيانا) بنسبة 34% , أما الخيار (كلا) بنسبة 26%, مما يشير إلى وجود فروق بين اجابات عينة الدراسة ,يدل على أن المراهقين الذين يلعبون اللعبة هم بنسبة كبيرة يشتاقون لها عندما يمنعون منها, وهذا يؤثر على تفكيرهم ويجعلهم لا يفكرون إلا اللعب بها وهذا هو الإدمان في الألعاب .

يوضح الرسم البياني أعلاه ردود إجابة عينة البحث حول التساؤل المطروح (هل تشعر بالفراغ والاكتئاب وعدم الراحة عندما لا تلعب لعبة LUDO؟, جاء الخيار (نعم) بنسبة 45% وهو النسبة الأعلى, وكان الخيار(احيانًا) بنسبة 30% , أما الخيار (كلا) بنسبة 25%, مما يشير إلى وجود فروق بين اجابات عينة الدراسة وهذا يدل على أن المراهقين الذين يلعبون اللعبة هم بنسبة كبيرة يشعرون بالفراغ والاكتئاب وعدم الراحة عندما لا يلعبونها , وهذا يؤثر على الحالة النفسية لهم هذا لم يطور مستوياتهم العلمية بسبب التفكير والاكتئاب المتواصل وبالتالي فأن مردودها سلبي .

يوضح الرسم البياني أعلاه ردود إجابة عينة البحث حول التساؤل المطروح (هل اصبحت قليل الخروج من المنزل ومع الأصدقاء بسبب لعبة LUDO؟, الإجابة كانت في خيار(احيانًا) بنسبة 47% وهي النسبة الأعلى , وكان الخيار(نعم) بنسبة 31% , أما الخيار (كلا) بنسبة 22%, مما يشير إلى وجود فروق بين اجابات عينة الدراسة ,يدل على أن المراهقين الذين يلعبون اللعبة اصبحوا في كثير من الأحيان قليليّ الخروج من المنزل بسبب هذه اللعبة , وهذا يؤثر على عملية التواصل الاجتماعي في حياتهم ويعلهم في عزلة ويسودهم الانطواء .

يوضح الرسم البياني أعلاه ردود إجابة عينة البحث حول التساؤل المطروح (هل تفكر كثيرا في لعبة LUDO اثناء الدروس)؟, أتت الإجابة في الخيار(احيانًا) بنسبة 38% وهي النسبة الأعلى , وكان الخيار(نعم) بنسبة 32% , أما الخيار (كلا) بنسبة 30%, مما يشير إلى وجود فروق بين اجابات عينة الدراسة, ذلك يدل أن المراهقين الذين يلعبون اللعبة اصبحوا كثير من الأحيان يفكرون باللعبة اثناء الحصص وهذا يؤثر سلباً على مسيرتهم التعليمية وانخفاض في المستوى وعدم التركيز اثناء تواجد أستاذ المادة التي يقوم بتقديمها.

يوضح الرسم البياني أعلاه ردود إجابة عينة البحث حول التساؤل المطروح (هل أثرت لعبة LUDO على مستواك الدراسي؟), كان الخيار(احيانًا) بنسبة 49% وهي النسبة الأعلى , وكان الخيار(كلا) بنسبة 26% , أما الخيار (نعم) بنسبة 25%, مما يشير إلى وجود فروق بين اجابات عينة الدراسة, هذا يدل على أن المراهقين الذين يلعبون اللعبة اصبحوا في كثير من الأحيان تؤثر على مستوياتهم الدراسية , وهذا يعرقل التفوق في هذه الفئة العمرية من حياتهم لأن في الغالب تفكيرهم يكون في اللعبة .

يوضح الرسم البياني أعلاه ردود إجابة عينة البحث حول التساؤل المطروح (هل تحس بوجود الأخرين من حولك اثناء اللعب بلعبة LUDO؟), الإجابة في الخيار(احيانًا) جاء بنسبة 41% وهي النسبة الأعلى , وكان الخيار(كلا) بنسبة 36% , أما الخيار (نعم) بنسبة 23%, مما يشير إلى وجود فروق بين اجابات عينة الدراسة,

أن المراهقين الذين يلعبون اللعبة في كثير من الأحيان لا يشعرون ولا يحسون بوجود الآخرين من حولهم , لما تحتويه هذه اللعبة من اصوات ودردشات متواصلة وبوضع السماعات يجعلهم لا يدركون من حولهم ,هذا يؤثر على عملية التواصل مع عوائلهم .

يوضح الرسم البياني أعلاه ردود إجابة عينة البحث حول التساؤل المطروح (هل تشعر ببض الآلام عند قضاء وقت كبير في لعبة LUDO؟) ,اتى الخيار(احيانًا) بنسبة 38% وهي النسبة الأعلى , وكان الخيار(كلا) بنسبة 31% , أما الخيار (نعم) بنسبة 31%, مما يشير إلى وجود فروق بين اجابات عينة الدراسة, يدل على أن المراهقين الذين يلعبون اللعبة في كثير من الأحيان يشعرون ببعض الآلام نتيجة لعبهم لساعات طويلة ,وهذا يؤثر على الجسد وتظهر المشاكل الصحية عليهم .

يوضح الرسم البياني أعلاه ردود إجابة عينة البحث حول التساؤل المطروح (هل تخليت عن بعض النشاطات التي كنت تمارسها منذ إن بدأت لعب LUDO؟), الخيار(احيانًا) جاء بنسبة 43% وهي النسبة الأعلى , وكان الخيار(نعم) بنسبة 31% , أما الخيار (كلا) بنسبة 26%, مما يشير إلى وجود فروق بين اجابات عينة الدراسة, هذا يدل على أن المراهقين الذين يلعبون اللعبة في كثير من الأحيان تخلّوا عن ممارسة نشاطاتهم التي كانوا يمارسونها قبل البدء باللعبة , وهذا يؤثر عليهم ويجعلهم لا يمارسون اشياء جديدة في حياتهم ويبقون في دائرة تفكيرهم المحدود ولا يتطورون .

الرسم البياني أعلاه يوضح ردود إجابة عينة البحث حول التساؤل المطروح (هل تتلفظ بالكلام البذيء في حالة الخسارة والغضب اثناء اللعب في لعبة LUDO؟), جاءت الإجابة في الخيار(احيانًا) بنسبة 49% وهي النسبة الأعلى , وكان الخيار(كلا) بنسبة 31% , أما الخيار (نعم) بنسبة 20%, مما يشير إلى وجود فروق بين اجابات عينة الدراسة, هذا يشير إلى إن المراهقين الذين يلعبون اللعبة في كثير من الأحيان يتلفظون بالكلام البذيء والمسيء في حالة الخسارة دون شعور , وهذا يؤثر على سلوكهم بشكل كبير وبتعاملهم مع الأخرين .

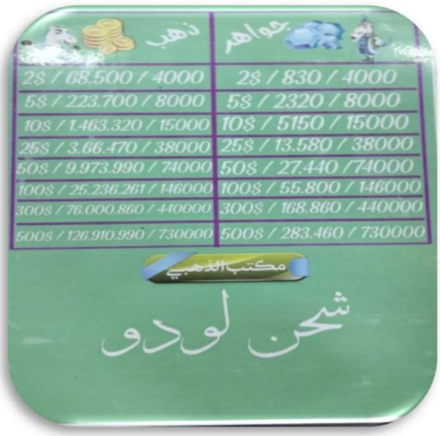
الرسم البياني أعلاه يوضح ردود إجابة عينة البحث حول التساؤل المطروح (هل تتكاسل عن تنفيذ ما يطلبه الوالدين أثناء اللعب في لعبة LUDO؟), أتى الخيار(احيانًا) بنسبة 46% وهي النسبة الأعلى , وكان الخيار(نعم) بنسبة 31% , أما الخيار (كلا) بنسبة 23%, مما يشير إلى وجود فروق بين اجابات عينة الدراسة, يشير هذا إن المراهقين الذين يلعبون اللعبة في كثير من الأحيان يتكاسلون عندما يطلب منهم الوالدين بتنفيذ ما يطلبونه اثناء اللعب , يعتبر هذا سلوك سلبي, وينتج نوع من عدم الاحترام والطاعة للأهل .

الرسم البياني أعلاه يوضح ردود إجابة عينة البحث حول التساؤل المطروح (هل تستأنس في الدردشات الصوتية والرسائل المكتوبة في لعبة LUDO؟), الخيار(نعم) جاء بنسبة 44% وهي النسبة الأعلى , وكان الخيار(احيانًا) بنسبة 30% , أما الخيار (كلا) بنسبة 26%, مما يشير إلى وجود فروق بين اجابات عينة الدراسة, هذا يدل على أن المراهقين الذين يلعبون اللعبة يستأنسون بالدردشات الصوتية والرسائل خلال لعبهم , يعطيهم هذا الدافع للاستمرار في اللعبة. وبالتالي يؤثر عليهم ويجعلهم يدمنون عليها ولا يغادرون اللعبة لأوقات كبيرة جدًا.

الرسم البياني أعلاه يوضح ردود إجابة عينة البحث حول التساؤل المطروح (هل تبقى لوقت متأخر من الليل في لعبة LUDO؟), جاءت الإجابة في الخيار(نعم) بنسبة 46% وهي النسبة الأعلى , وكان الخيار(كلا) بنسبة 31% , أما الخيار (احيانًا) بنسبة 23%, مما يشير إلى وجود فروق بين اجابات عينة الدراسة, يشير ذلك أن المراهقين الذين يلعبون اللعبة يبقون لأوقات متأخرة من الليل (السهر) , وهذا يؤثر على الحالة الصحية والبنية الجسدية لهم وعدم الانتظام في حياتهم اليومية .

الرسم البياني أعلاه يوضح ردود إجابة عينة البحث حول التساؤل المطروح (هل تقوم بشراء وتفعيل بطاقات الشحن في لعبة LUDO؟) كانت الإجابة في الخيار(نعم) جاء بنسبة 41% وهي النسبة الأعلى , وكان الخيار(احيانًا) بنسبة 31% , أما الخيار (كلا) بنسبة 28%, مما يشير إلى وجود فروق بين اجابات عينة الدراسة, ذلك يشير أن المراهقين الذين يلعبون اللعبة يقومون بشراء وتفعيل بطاقات الشحن الخاصة باللعبة , وهذا يؤثر على الحالة المادية لهم كونها تتطلب مبالغ لذلك .

## الملاحق


ذهب
جواهر
2$ / 68.500 / 4000
5$ / 223.700 / 8000
10$ / 1.463.320 / 15000
25$ / 3.66.470 / 38000
50$ / 9.973.990 / 74000
100$ / 25.236.261 / 146000
300$ / 76.000.860 / 440000
500$ / 126.910.990 / 730000
2$ / 830 / 4000
5$ / 2320 / 8000
10$ / 5150 / 15000
25$ / 13.580 / 38000
50$ / 27.440 /74000
100$ / 55.800 / 146000
300$ / 168.860 / 440000
500$ / 283.460 / 730000
مكتب الذهبي
شحن لودو

## ***النتائج***

1. البقاء على اللعبة لأوقات متأخرة من الليل .
2. الدافع من لعب هذه اللعبة هو التسلية وكذلك الجوائز المغرية ماليًا عند الفوز .
3. صرف مبالغ كثيرة لشحب بطاقات اللعبة .
4. التأثير الذي تحدثه هذه اللعبة على المستوى الدراسي.
5. المشاكل الصحية والجسدية التي بدأت تظهر منذ بدء لعبهم للعبة.
6. التلفظ ببعض المفردات والكلمات البذيئة عن الخسارة.
7. التخلي عن بعض النشاطات اليومية منذ البدء باللعبة.
8. عدم الشعور بالآخرين أثناء اللعبة.
9. التفكير باللعبة اثناء الدروس .
10. عدم الاهتمام بالوقت اثناء اللعب وذلك لقضائه اكثر من ثلاث ساعات في اليوم.

## **التوصيات**

من توصيات هذا البحث ترتكز بالأساس على الأهالي :

1. لابد من قيامهم بالمتابعة المستمرة والتوجيه لهم وذلك باختيار الأسلوب الملائم لفرض السيطرة و الرقابة و التسيير العقلاني فيما يخص للعب .
2. على الأهالي أن يحاولوا اخراج ابنائهم من العالم الافتراضي وعدم تركهم يلعبونها لفترة طويلة من خلال التوجيه المستمر والتشجيع على ممارسة نشاطات والعاب رياضية .
3. المبالغ التي تعطيها الأهالي لأبنائهم لأبد من المحاسبة عند التصرف بها وذلك لتجنب شحن البطاقات.
4. مصادقة الآباء لأبنائهم خلال هذه المرحلة العمرية ضرورية جدا لكسبهم وبالتالي توجيههم .

## **المصادر**

1. (نايف , وسام ,"*تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال ,دراسة وصفية تحليلية* ,مديرية الشباب والرياضة , بابل ,(2015).
2. (الصوالحة , علي , العويمر ,يسرى , علي مصطفي ," *علاقة الألعاب الإلكترونيّة العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة* ", فلسطين , دار المنظومة للنشر والتوزيع ,( 2016 ).
3. .( بو معيزة , السعيد ,*"اثر وسائل الاعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب , دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة"* ,اطروحة دكتوراه , جامعة الجزائر , كلية العلوم السياسية والاعلام , الجزائر,(2006).
4. .(الشحروري ,مها *"الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها"* ط1,عمان, دار الميسرة للنشر والتوزيع والطباعة , 2008) ص31.
5. .(عبد القادر, بكة *"العاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين* ,رسالة ماجستير, جامعة قاصدي ,مرباح, ورقلة ,(2015).

## **المواقع الإلكترونية**

6. https://www.kkplayingcard.com/ar/product-
7. https://gate.ahram.org.eg/News/2720508.aspx
8. /https://ejaz.7dotaa.com/qustion/187031
9. https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%84%D9%88%D8%AF%D9%88_%D9%83%D9%8A%D9%86%D8%)(%BA
10. https://www.sayidaty.net/node/661611/
11. https://www.alayam.com/online/health/682108/News.html