إستخدام التحليل العاملي في تحديد أضرار الألعاب الإلكترونية (دراسة احصائية)

م. نادية عادي عايد
جامعة البصرة - كلية الادارة والاقتصاد

الملخص :

يهدف البحث الى معرفة أضرار الألعاب الكترونية ووضع الحلول المناسبة لها .ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام عينه حجمها (150) من أولياء الأمور اذ استخدمت استمارة لجمع البيانات اشتملت على 18 بند تتوزع على خمسه محاور (سلوكي ،اجتماعي ،صحي ،شرعي أكاديمي) وقد استخدم برنامج spss في تحليل البيانات وقد خرجت الباحثة بعدة نتائج أهمها: ملائمة أسلوب التحليل العاملي في تصنيف إضرار الألعاب الكترونية وان متغيرات الدراسة فسرت (66.283)من التباين الكلي فضلا عن تصنيف الإضرار الى 7 مركبات.

The Use of Global Analysis in Determining the Damage of Electronic Games (Statistical Study)

ABSTRACT

The aim of the study was to find out the damages of the games and to develop appropriate solutions to them. To achieve the aim of the study, a sample of 150 parents was used . A questionnaire was used to collect data that included 18 items divided into five topics (behavioral, social, health, legal, academic) The results of the study were analyzed in 66.283 of the total variance as well as the classification of the damage to 7 compounds.

المقدمة :-

تعاني شعوب دول العالم من سلبيات أجهزة التكنولوجيا ، وبدوري رصدت هذه السلبيات وهي كثيرة ، ولكن ما أود ذكره هو عرض بعض السلبيات المتعلقة بعزوف الأولاد عن الدراسة بسبب ممارسة الألعاب الالكترونية بعد أن أصبح عزوف الأولاد عن الدراسة ظاهرة على مستوى دول العالم الغنية والفقيرة حيث أن استخدام وممارسة الألعاب الالكترونية يوجد في كل مكان مع رخص أثمانها وسهولة ممارسة اللعبة لكافة الأعمار وتلبي رغبات وميول طلبة المدارس والجامعات ، لكن ألا يعني ذلك كيف أن الأولاد سيضعفون دراسيا بل وأخلاقيا وأن الأمثل الأعلى لهم أصبح أبطال الالعاب الالكترونية الوهميين وليس قدوتهم الطالب المجتهد ،

جيل اليوم يختلف عن جيل الآباء الذين كانوا يهتمون بتنمية هواياتهم المفضلة مثل الكتابة والرسم والتلوين والخط والرياضة الجسمية والسياحة .. جيل اليوم حرم نفسه من هذه الهوايات بسبب انشغاله بممارسة الألعاب الالكترونية إلى حد الإدمان فجيل الأمس أكثر ثقافة ومعرفة ودراسة بالتعامل مع مشكلات الحياة .

من هذا المنطلق ركز هذا البحث على استخدام الوسائل الإحصائية ومنها التحليل العاملي لبيان وتصنيف أهم إضرار الألعاب الإلكترونية .ووضع حلول ومعالجات للحد من هذه الإضرار.

المبحث الأول : المنهجية العلمية

1.1 مشكله البحث :

من المشاكل الخطيرة في المجتمع عدم الإلمام بإضرار الألعاب الكترونية .ومن هنا كانت مشكلة البحث هو توضيح إضرار الألعاب الكترونية على وفق مفاهيم صحيحة وتحليل علمي.

1.2 أهمية البحث:

1- توعية أولياء الأمور وأولادهم بأضرار ممارسة الألعاب الإلكترونية .
2- إيجاد حلول للحد من اضرار الألعاب الإلكترونية.

1.3 هدف البحث :

يهدف البحث إلى تصنيف إضرارالألعاب الإلكترونية .

1.4 فرضيه البحث :

تحقيقا لأهداف البحث تم وضع الفرض التالي على صيغة سؤال : هل من الممكن معرفه المتغيرات المهمة التي تمثل إضرار الالعاب الكترونية وبالتالي الحد من تلك الإضرار.

المبحث الثاني :- الجانب النظري

1.1 التحليل العاملي :-

يهدف أسلوب التحليل العاملي إلى تلخيص المتغيرات المتعددة في عدد أقل تسمى (عوامل) بحيث يكون لكل عامل من هذه العوامل دالة تربطه ببعض أو كل هذه المتغيرات . ويمكن من خلال هذه الدالة إعطاء تفسير لهذا العامل بحسب المتغيرات التي ترتبط معه بشكل قوي. وترتكز فكرة التحليل العاملي على استخلاص مجموعة من العوامل مرتبطة بالمتغيرات الأصلية ، بحيث تفسر هذه العوامل أكبر نسبة ممكنة من التباين في المتغيرات الأصلية. ويمكن استخدام التحليل العاملي لتحويل مجموعة مرتبطة من المتغيرات إلى مجموعة أخرى مستقلة تربطها بالمجموعة الأولى علاقات خطية. وفي كل الأحوال تمثل العلاقة بين المتغيرات الأصلية والعوامل في شكل معادلات على النحو التالي:

مثال على المعادلة $F1=\alpha_{11}X_1+\alpha_{12}X_2+\ldots+\alpha_{1n}X_n$

أما المعادلات كاملة فهي كالتالي :

$$F_1=\alpha_{11}X_1+\alpha_{12}X_2+\ldots+\alpha_{1n}X_n$$

$$F_2=\alpha_{21}X_1+\alpha_{21}X_2+\ldots+\alpha_{2n}X_n$$

$$\vdots$$

$$F_m=\alpha_{m1}X_1+\alpha_{m2}X_2+\ldots+\alpha_{mn}X_n$$

ويسعى أسلوب التحليل العاملي إلى استخلاص العوامل من المتغيرات بحيث:
1) يكون العامل الأول هو أكثرها ارتباطًا بالمتغيرات أو أكثرها تفسيرًا للتباين المشترك يليه العامل الثاني وهكذا.
2) أن يكون في كل عامل عدد غير قليل من المعاملات الصفرية.
3) أن يسهل تفسير هذه العوامل على ضوء علاقاتها بالمتغيرات.

2.1 انواع التحليل العاملي

يمكن التميز بين توعين من التحليل العاملي:

النوع الأول /التحليل العاملي الإستكشافي *Exploratory Factor Analysis*

يستخدم هذا النوع في الحالات التي تكون فيها العلاقات بين المتغيرات والعوامل الكامنة غير معروفة وبالتالي فإن التحليل العاملي يهدف إلى اكتشاف العوامل التي تصف إليها المتغيرات .

النوع الثاني / التحليل العاملي التوكيدي *Confirmatory Factor Analysis*

يستخدم هذا النوع لأجل اختبار الفرضيات المتعلقة بوجود أو عدم وجود علاقة بين المتغيرات والعوامل الكامنة كما يستخدم التحليل العاملي التوكيدي كذلك في تقييم قدرة نموذج العوامل على التعبير عن مجموعة البيانات الفعلية وكذلك في المقارنة بين عدة نماذج للعوامل بهذا المجال .

2.2 مفاهيم عامة في التحليل العاملي:

2.2.1 طريقة المكونات الأساسية *Principal componants* :

وضع (هوتلنج *Hottelling*) عام 1933م طريقة المكونات الأساسية والتي هي من أكثر طرق التحليل العاملي دقة وشيوعاً واستخداماً نظراً لدقة نتائجها بالمقارنة ببقية الطرق . ولهذه الطريقة مزايا عدة منها أنها تؤدي إلى تشبعات دقيقة ، وكل عامل يستخرج أقصى كمية من التباين ، وإنها تؤدى إلى أقل قدر ممكن من البواقي ، كما أن المصفوفة الارتباط تختزل إلى أقل عدد من العوامل المتعامدة غير المرتبطة .

2.2.2 محك كايزر *Kaiser Criterion*:

وهو محك رياضي فى طبيعته واقترحه (جوتمان *Guttman*) عام 1954م ، وفكرته يعتمد على حجم التباين الذى يعبر عنه العامل ومن أجل أن يكون العامل بمثابة فئة تصنيفية فلابد أن يكون تباينه أو جذره الكامن أكبر أو مساوٍ على الأقل لحجم التباين الأصلي للمتغير ، وبما أننا لا نستطيع نظرياً استخلاص كل تباين المتغير فى عامل واحد فإن حصولنا على عامل جذره الكامن لا يقل عن واحد صحيح لابد أن يكون مصدر تباينه أكثر من متغير وبالتالي يكون عاملاً معبراً عن تباين مشترك بين متغيرات متعددة .

وعلى ذلك فان هذا المحك يتطلب مراجعة الجذر الكامن للعوامل الناتجة وعلى أن تقبل العوامل التي يزيد جذرها الكامن عن الواحد الصحيح وتعد عوامل عامة .

2.2.3 تدوير العوامل :

عند استخدام التحليل العاملي لمصفوفة ارتباطيه على سبيل المثال وبأية طريقة من الطرق العاملي فإنه سيتم التوصل إلى استخلاص عوامل معينة وهذه العوامل هي عبارة عن محاور متعامدة تمثل تشعبات المتغيرات وإحداثياتها وهى تتحدد بطريقة عشوائية ، وهذا التحديد للمحاور يختلف من طريقة عامليه لأخرى .

وهنا نوعان من التدوير تبعاً للزاوية التي تفصل بين المحاور المرجعية وهما التدوير المتعامد *Orthogonat Rotation* والتدوير المائل *Oblique Rotation* ففي التدوير المتعامد تدار العوامل معاً (اثنين منها مثلا) مع الاحتفاظ بالتعامد بينها . أما التدوير المائل ففيه تدار المحاور دون احتفاظ بالتعامد وتترك لتتخذ الميل الملائم لها .

والعوامل المتعامدة غير المرتبطة معاً هي معاملات الارتباط التي قيمها تساوى صفراً ، أما العوامل المائلة فهي عوامل بينها ارتباط أي أنها عوامل متداخلة ، لذا فإن الهدف الرئيسي من تدوير المحاور هو لتحقيق البناء البسيط .

وتتعدد الطرق العملية للتدوير في محاولة لتقديم حل رياضي للبناء البسيط ثم تناولت بعد ذلك عدة طرق رياضية لعل أشهرها طريقة الفاريماكس *Varimax* لكايزر *Kaiser* والتي تتقبل فكرة البناء البسيط مع الاحتفاظ بالتعامد بين العوامل ، ويميل أغلب الباحثون في مجال البحوث الاجتماعية إلى استخدام طريقة الفاريماكس لكايزر والتي تؤدى إلى أفضل الحلول التي تستوفى خصائص البناء البسيط .

2.2. 4 درجة التشبع Loading :

يعرف المعامل

$$\alpha_{ij}$$

بمعامل تحميل (أو تشبع) المتغير i على العامل j كما يعبر عن مدى ارتباط العامل بالمتغير. ويلاحظ أن مجموع مربعات درجات التشبع لكل عامل تسمى الجذر الكامن وتعبر عن أهمية هذا العامل في تفسير الاختلافات في المتغيرات, كما يعبر مجموع الجذور.

2.2. 5 درجة الشيوع Communality :

تعرف درجة شيوع المتغير بإسهامات هذا المتغير في جميع العوامل ويقاس بمجموع مربعات معاملات هذا المتغير في العوامل المختلفة ، فمثلا تقاس درجة شيوع المتغير رقم (j) على النحو التالي:

$$C_j = \sum_{i=1}^{m} \alpha_{ij}^2$$

المبحث الثالث :

3.1 جمع البيانات

لقد تم اعتماد استمارة استبيان وفق مقياس ليكرت الخماسي الرتب وتم وضع أسئلة شموليه على وفق ما ذكر أعلاه حول إضرار الألعاب الالكترونية أذا تم توزيع (150)استمارة إحصائية على عينه شملت أولياء الأمور .ويمكن وصف العوامل والمؤثرات (الأسئلة الموضوعة في استمارة الاستبيان) واعتبارها متغيرات تدخل في التحليل العاملي.

جدول (1) تمثل رمز ودلاله متغيرات الدراسة

الرمز	دلاله متغيرات الدراسة
X_1	بعض ألعاب الانترنت تحتوي على مخالفات شرعية وعقدية.
X_2	قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى قصر النظر، وضعف في الإبصار، ومشاكل في الرؤية.
X_3	بعض ألعاب الانترنت تحتوي على مشاهد غير محتشمة.
X_4	ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى عدم أداء الصلاة في وقتها.
X_5	بعض ألعاب الانترنت تشجع على العنف.
X_6	ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى إدمان الانترنت.
X_7	قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى مشاكل صحية للجهاز العصبي (توتر في الأعصاب مثلا).
X_8	ممارسة ألعاب الانترنت قد تقود بعض اللاعبين إلى التلفظ بعبارات غير لائقة.
X_9	ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى المخاصمة بين اللاعبين.
X_{10}	ممارسة ألعاب الانترنت قد تقلل من الوقت ا لمخصص للدراسة.
X_{11}	ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤثر سلبا على الأداء الدراسي.
X_{12}	ممارسة ألعاب الانترنت قد تقود البعض إلى قيادة السيارة الحقيقية بطريقة متهورة.
X_{13}	ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى عدم الاستيقاظ والذهاب للمدرسة مبكرا.
X_{14}	ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى عزلة بعض اللاعبين عن بقية أفراد الأسرة.
X_{15}	قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى إضطرابات في النوم.
X_{16}	قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى سوء التغذية.
X_{17}	قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى مشاكل نفسية.
X_{18}	ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى زيادة الجرائم في المجتمع.

3.2 تفسير نتائج التحليل العاملي للبيانات

بعد تحليل الارتباطات الخاصة بالمتغيرات (18) بواسطة طريقة العامل الرئيسي اتضح وجود (7) عوامل رئيسيه تمثلها عدد القيم القاعدية(الجذور الكامنة) التي اكبر من الواحد وكما مبين في الجدول (2) وهذه القيم مرتبه حسب أهميه تأثير كل عامل وان هذه العوامل المستخلصة على الرغم من انها تشكل نسب مختلفة من التباين كما واضح في الجدول (2)وايضا ان هذه العوامل تشكل (66.283) من التباين الكلي

جدول(2) يبين الجذور الكامنة ونسبة تباين المكونات من التباين الكلي والتباين المتجمع للعامل

المكونات	القيم المميزة الابتدائية			مجموع مربعات التحاميل		
	المجموع	نسبه التباين %	النسبة % التجميعية	المجموع	نسبه التباين %	النسبة % التجميعية
1	3.674	20.411	20.411	3.674	20.411	20.411
2	2.010	11.165	31.576	2.010	11.165	31.576
3	1.587	8.818	40.394	1.587	8.818	40.394
4	1.454	8.078	48.472	1.454	8.078	48.472
5	1.129	6.271	54.743	1.129	6.271	54.743
6	1.075	5.975	60.718	1.075	5.975	60.718
7	1.002	5.566	66.283	1.002	5.566	66.283
8	.884	4.908	71.192			
9	.869	4.827	76.019			
10	.785	4.360	80.378			
11	.711	3.952	84.330			
12	.570	3.168	87.498			
13	.543	3.016	90.514			
14	.486	2.702	93.216			
15	.449	2.497	95.713			
16	.391	2.174	97.887			
17	.280	1.555	99.442			
18	.100	.558	100.000			

المصدر: من اعداد الباحثة باستخدام برنامج spss

وان تشبع كل متغير يختلف من عامل لأخر ولقد تم الاخذ فقط بالمتغيرات التي تبلغ قيمه تشبعها 05 0 فأكثر(انظر الملحق)

العامل الاول:-

يشكل هذا العامل اهميه كبيرة ومتميزة بسبب انه يشكل (20.411) من التباين الكلي لذلك يعتبر العامل الاساسي لتفسير مصفوفه الارتباط وقد تضمنت (6) متغيرات ذات التأثير الاكبر في هذا العامل وهي (ممارسة ألعاب الانترنت قد تقود بعض اللاعبين إلى التلفظ بعبارات غير لائقةX_8 (متغير سلوكي) ،ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى إدمان الانترنت X_6 (متغير اجتماعي) .قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى مشاكل صحية للجهاز العصبي (توتر في الأعصاب مثلا) X_7 (متغير صحي)(،قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى اضطرابات في النومX_{15} (متغير صحي). ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى المخاصمة بين اللاعبينX_9 (متغير اجتماعي)،قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى قصر النظر وضعف في الإبصار ومشاكل في الرؤيةX_2(متغير صحي) ،). نلاحظ ان متغيرات هذا العامل هي متغيرات سلوكيه واجتماعيه وصحيه مما يشير ان الى ان اكثر اضرار الالعاب الكترونيه هي أضرار سلوكيه واجتماعيه وصحيه.

العامل الثاني :-

يأتي هذا العامل بالمرتبة الثانية من حيث الأهمية في تفسير العلاقة بين المتغيرات ، حيث انه يشرح (11.165) من إجمالي التباين للمتغيرات ،يحتوي هذا العامل على متغيرين تساهم بشكل أساسي في تكوين هذا العامل وهذه المتغيرات (بعض ألعاب الانترنت تحتوي على مشاهد غير محتشمةX_3. ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى عدم أداء الصلاة في وقتهاX_4) ومتغيرات هذا العامل هي متغيرات شرعيه مما يشير ان هذا العامل يمثل الاضرار الشرعية الناتجة من الالعاب الإلكترونية.

العامل الثالث :-

يأتي هذا العامل من حيث أهميته في تفسير العلاقة بين المتغيرات حيث ان الأهمية النسبية لهذا العامل تشكل (8.818) من أجمالي التباين الكلي ويضم هذا العامل حوالي (3) متغيرات تساهم بشكل كبير في تكوين هذا العامل وهي (ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى عدم الاستيقاظ والذهاب للمدرسة مبكراX_{13}(متغير أكاديمي).قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى اضطرابات في النومX_{15} (متغير صحي) ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى عزلة بعض اللاعبين عن بقية أفراد الأسرةX_{14} (متغير اجتماعي).) ومتغيرات هذا العامل هي متغيرات أكاديمية صحيه واجتماعيه على التوالي أي ان هذا العامل يمثل الإضرار الأكاديمية والسلوكية والاجتماعية المترتبة من الألعاب الكترونية.

العامل الرابع :-

يأتي هذا العامل في المرتبة الرابعة من حيث أهميته في تفسير العلاقة بين المتغيرات وان الأهمية النسبية لهذا العامل تشكل (8.078) من إجمالي التباين الكلي ويضم هذا العامل متغيرين هما (ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى زيادة الجرائم في المجتمعX_{18} (متغير اجتماعي)ممارسة ألعاب الانترنت قد تقلل من الوقت ا لمخصص للدراسةX_{10} (متغير أكاديمي)).أي ان هذا العامل يظهر الإضرار الاجتماعية والأكاديمية

العامل الخامس :-

يأتي هذا العامل في المرتبة الخامسة من حيث الأهمية في تفسير العلاقة بين المتغيرات حيث انه يشرح (6.271) من أجمالي التباين الكلي بين المتغيرات ويسهم في تشكل هذا العامل بشكل أساسي المتغير (قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى سوء التغذيةX_{16} (متغير صحي)). هذا العامل يمثل الإضرار الصحية للألعاب الالكترونية.

العامل السا دس :-

يأتي هذا العامل في المرتبة السادسة من حيث أهميته في تفسير العلاقة بين المتغيرات حيث انه يشرح ما مقداره (5.975) من مجموع التباين الكلي ويسهم في تكوين هذا العامل المتغير(ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤثر سلبا على الأداء الدراسيX_{11} (متغير أكاديمي).) ثم يأتي بالدرجة الثانية المتغير (ممارسة ألعاب الانترنت قد تقود البعض إلى قيادة السيارة الحقيقية بطريقة متهورةX_{12}(متغير سلوكي)) ثم المتغير (قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى مشاكل نفسيةX_{17} (متغير صحي))ولكن بدرجات اقل من المتغيرات(ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤثر سلبا على الأداء الدراسيX_{11} و ممارسة ألعاب الانترنت قد تقود البعض إلى قيادة السيارة الحقيقية بطريقة متهورةX_{12}.). مما يشير بان العامل يمثل الإضرار الأكاديمية والسلوكية والصحية.

العامل السابع:-

يأتي هذا العامل في المرتبة الخامسة من حيث الأهمية في تفسير العلاقة بين المغبرات حيث انه يشرح (5.566) من أجمالي التباين الكلي بين المتغيرات ويسهم في تشكل هذا العامل بشكل أساسي المتغير (بعض ألعاب الانترنت تحتوي على مخالفات شرعية وعقديةX_1 (متغير شرعي)).مما يشير بان هذا العامل يمثل الإضرار الشرعية.

الاستنتاجات :-

من خلال ما تقدم في فصول البحث سابقا ومن خلال استعراض سلبيات الألعاب الكترونية يمكن إن نستنتج :

1- ملائمة أسلوب التحليل العاملي في تصنيف سلبيات الألعاب الكترونية.
2- فسرت متغيرات الدراسة(66.283) من التباين الكلي وان النسبة المتبقية تعود الى عوامل اخرى غير مذكورة.
3- جاءت الإضرارالسلوكية والاجتماعية والصحيةالمتمثلة في العامل الأول في المرتبة الأولى من حيث الأهمية لإضرار الألعاب الكتروني إذ فسرت (20.411) من التباين الكلي.
4- الإضرار الشرعية المتمثلة في العامل الثاني في المرتبة الثانية من حيث الأهمية اذ فسرت(11.165) من التباين الكلي
5- الإضرار الأكاديمية والسلوكية والاجتماعية الناتجة من الألعاب الالكترونية المتمثلة في العامل الثالث في المرتبة الثالثة لإضرار الألعاب الكترونية اذ فسرت (8.818) من التباين الكلي.
6- الإضرار الاجتماعية والأكاديمية المتمثلة في العامل الرابع في المرتبة الرابعة لأضرار الألعاب الكترونية اذ فسرت (8.078) من التباين الكلي.
7- الإضرار الصحيةالمتمثلة في العامل الخامس في المرتبة الخامسة لا ضرار الألعاب الكترونية إذ فسر (6.271) من التباين الكلي.
8- الإضرار الاكاديمية والسلوكية والصحية المتمثلة في العامل السادس في المرتبة السادسة لإضرار الألعاب الكترونية اذ فسرت (5.975) من التباين الكلي.
9- الإضرار الشرعيةالمتمثلة في العامل السادس في المرتبة السادسة لأضرار الألعاب الكترونية اذ فسر (5.566) من التباين الكلي.

التوصيات :-

1- ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية في المدرسة والبيت وخارج المنزل.
2- تبني وتضمين عناصر الجذب والإثارة والتشويق - المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار- في إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
3- ينبغي تنظيم الوقت المخصص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية (الافتراضية) وممارسة الرياضة الحقيقية مثل السباحة ولعب الكرة بأنواعها والرحلات وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.
4- ينبغي على الوالدين أن يختارا الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم، وأن تكون خالية من أي محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية.
5- - ينبغي على الوالدين تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعتين في اليوم لممارسة اللعب يوميا بشرط أخذ فترات راحة كل 15 دقيقة، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة باقي الأنشطة اليومية.
6- - ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية.
7- ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية في فترات تناول وجبات الطعام اليومية.
8- يجب على الآباء أن يصادقوا أبناءهم ويشاركهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية ولا ينشغلوا عنهم بحجة كسب الرزق حتى لا يخسروا أطفالهم ويضيعوا بأنفسهم الأموال التي جمعوها من أجلهم.
9- -ينبغي على الجهات المسئولة القيام بعمل مراقبة على ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية، كما يحدث مع أشرطة الفيديو والكتب وغيرها. بحيث تكون لجان هذه الرقابة متكونة من علماء في الاجتماع، وعلم النفس، والدين الإسلامي تحدد من هذه الألعاب ما يتم تداوله وما يحظر، ويكون المعيار الاتفاق مع ثقافتنا وأخلاقنا وعدم التعارض مع مبادئ ديننا.
10- القيام بتصميم ألعاب الكترونية تناسب الطفل المسلم، فيتخصص من أبناء المسلمين من يصمم ألعابًا تناسب الطفل المسلم، وتتوافق مع احتياجاته وتطلعاته وتاريخه وحضارته.
11- التأكيد على أهمية دور المعلمين في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكيف تمارس بصورة صحيحة، والتنبيه إلى ما فيها من محاذير.

المصادر :

أولا :- المصادر العربية

1- المتميز(2004).الأسباب النفسية والاجتماعية التي تقف وراء تعلق الأطفال بالألعاب إلكترونية. مجلة ولدي. العدد (66) مايو 2004 - ص48 .

2- النفيعي، منيف(2009). سوق الألعاب الإلكترونية أرباح عالية رغم الدراسة! البلاي ستيشن والجيم بوي أكثرها مبيعاً وأسعارها تصل إلى 1700ريال. جريدة الاقتصادية. العدد 5567، الأربعاء 10 محرم 1430 هـ.الموافق07 يناير 2009.

ثانيا :- المصادر ألاجنبية

1- **Adams ، C. K. (2006). Childhood and adolescent obesity**

2- **British Board of Film Classification(BBFC ، 2007). Playing Video Games.Retrieved on 7.11.2011 <http://www.bbfc.co.uk/newsreleases/2007/00/ />**

3- **Gallagher ، M ، Michael. D (2011).**The 2011 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. **Entertainment Software Association (ESA).**

4- **Jackson ، L. A. (2008). Adolescents and the Internet. In D. Romer& P. Jamieson (Eds.) ، The changing portrayal of american youth in popular media (pp. 377–410). Annenberg Public Policy Center at the University of Pennsylvania. NY: Oxford. University Press.**

5- **Malone ، T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. Cognitive Science ، 5(4) ، 333-369.**

6- **McGonigalM ، Jane (2011).** Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.**Penguin Group (USA) Incorporated.**

الملحق

جدول (4-1) يوضح ملائمه البيانات للتحليل العاملي

KMO and Bartlett's Test		
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		. 500
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	698.236
	df	148
	Sig.	.000

المصدر: من اعداد الباحثه باستخدام برنامج SPSS

جدول (4-2) القيم الاوليه والمستخلصة للاشتراكيات

Communalities		
	Initial	Extraction
x1	1.000	.729
x2	1.000	.696
x3	1.000	.752
x4	1.000	.628
x5	1.000	.680
x6	1.000	.728
x7	1.000	.685
x8	1.000	.784
x9	1.000	.653
x10	1.000	.452
x11	1.000	.612
x12	1.000	.543
x13	1.000	.778
x14	1.000	.607
x15	1.000	.610
x16	1.000	.728
x17	1.000	.532
x18	1.000	.736

جدول (3-4) مصفوفه المكونات قبل التدوير

Component Matrix[a]							
	المكونات						
	1	2	3	4	5	6	7
x1				.545	.499	.324	
x2	.738		.302				
x3			.618			.375	
x4	.522		.398				
x5		.500					.472
x6	.817						
x7	.602		.435				
x8	.667	.317	.394				
x9	.683						
x10	.475						
x11			.541				.495
x12		.415	.337	.300			
x13	.352	.483			.619		
x14		.669		.334			
x15	.685						
x16				.622		.514	
x17		.400		.357			-.327-
x18		-.565-			.355	.500	
Extraction Method: Principal Component Analysis.							
a. 7 components extracted.							

المصدر: من اعداد الباحثه باستخدام برنامج SPSS

جدول(4-4) مصفوفه المكونات بعد التدوير

Rotated Component Matrix[a]							
	المكونات						
	1	2	3	4	5	6	7
x1							.827
x2	.527	.505		-.353-			
x3		.796					
x4		.680					
x5			.675				.378
x6	.770						
x7	.767						
x8	.779						.303
x9	.590	.364			.323		
x10	.380			.560			
x11						.762	
x12			.395			.572	
x13			.763				
x14			.501	.369	.442		
x15	.732						
x16					.814		
x17					.462	.500	
x18				.824			
Extraction Method: Principal Component Analysis. Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.[a]							
a. Rotation converged in 11 iterations.							

المصدر: من اعداد الباحثه باستخدام برنامج SPSS