

استخدام نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد للتخفيف من الآثار السلبية الاجتماعية للألعاب الرقمية

Using a purposeful model from the perspective of social case work
to Alleviate the negative social effects of digital games

الباحث الرئيس

هويدا أسامة عبد الحميد ابراهيم

تخصص: العمل مع الأفراد

كلية الخدمة الاجتماعية التنموية - جامعة بنى سويف

Email: howaydaosama2018@gmail.com

أ.د/ شريف سنوسى عبد اللطيف

أستاذ بقسم مجالات الخدمة الاجتماعية

بكلية الخدمة الاجتماعية التنموية - جامعة بنى سويف

وعميد كلية الخدمة الاجتماعية بجامعة أسيوط سابقا

Email: prof.zainragab@gmail.com

أ.د/ حمدى محمد إبراهيم منصور

أستاذ بقسم العمل مع الأفراد

بكلية الخدمة الاجتماعية - جامعة حلوان

Email: hamdi_mansoor@yahoo.com

استخدام نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد للتخفيف من الاثار السلبية الاجتماعية للألعاب
الرقمية

DOI: [10.21608/baat.2025.405932.1238](https://doi.org/10.21608/baat.2025.405932.1238)

تاريخ نشر البحث
٢٠٢٥/٩/١٥

تاريخ قبول البحث
٢٠٢٥/٩/١٣

تاريخ استلام البحث
٢٠٢٥/٧/٢٠

ملخص الدراسة:

تتناول هذه الدراسة " استخدام نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد " بهدف التخفيف من الاثار السلبية الاجتماعية للألعاب الرقمية. يبرز هذا الموضوع أهمية مواجهه الاثار السلبية الاجتماعية للألعاب الرقمية فممارسة المراهق للألعاب عبر الإنترنت لفترة طويلة يؤدي هشاشة العلاقات الاجتماعية بين افراد الاسرة والتأثير السلبى على القيم المجتمعية والعزلة عن المجتمع. حيث تسعى هذه الدراسة الى التخفيف من الاثار السلبية الاجتماعية للألعاب الرقمية من خلال تطبيق نموذج التركيز على الحل، ويعد من أحدث الأساليب العلاجية المختصرة التي تتجه مباشرة نحو الهدف النهائي الذي يسعى له العميل والتركيز على المستقبل بدلاً من التركيز على الماضي والعمل على ايجاد الحلول والتركيز على قدرات العميل. فالهدف الأساسي من الدراسة هو اختبار فعالية هذا النموذج في التخفيف من الاثار السلبية الاجتماعية للألعاب الرقمية. اعتمدت الدراسة على المنهج شبه تجريبي، لعينة مكونه من ١٠ مفردة، حيث تم تنفيذ تدخلات مهنية استهدفت عينة من طلاب المرحلة الاعدادية بمدرسة انور السادات الاعدادية بنين. استخدمت الدراسة أدوات قياس لتقييم التغيير في الاثار السلبية الاجتماعية قبل وبعد التدخل. أظهرت النتائج العامة للدراسة ان نموذج التركيز على الحل كان فعالا في التخفيف من الاثار السلبية الاجتماعية للألعاب الرقمية. كانت هناك تحسينات واضحة في جميع المؤشرات المرتبطة بالآثار السلبية الاجتماعية للألعاب الرقمية بعد التدخل.

الكلمات المفتاحية: نموذج التركيز على الحل - الاثار السلبية الاجتماعية

Abstract:

This study addresses "The Use Purposeful Model from Perspective of social case work to alleviate of mitigating the negative effects Social of digital games This topic highlights the importance of addressing the negative social effects of digital games. Teenagers' prolonged online gaming can lead to fragility in family relationships, negatively impact societal values, and lead to isolation from society .

The study seeks to mitigate the negative educational effects of digital games by applying the purposeful model, which is one of the latest abbreviated therapeutic methods that directly addresses the ultimate goal sought by the client and focuses on

the future instead of focusing on the past and working to find solutions and focusing on the client's capabilities.

The primary objective of the study is to test the effectiveness of this model in mitigating the negative educational effects of digital games. The study relied on a quasi-experimental approach, with a sample of ten subjects. Professional interventions were implemented targeting a sample of middle school students at Anwar El Sadat Boys' Middle School. The study used measurement tools to assess changes in negative educational effects before and after the intervention. The overall results of the study showed that the solution-focused model was effective in mitigating the negative educational effects of digital games. There were clear improvements in all indicators associated with the negative educational effects of digital games after the intervention.

أولاً: مشكلة الدراسة:

تُعد التكنولوجيا الحديثة بما تتضمنه من إمكانيات ومحددات متطورة مثل أجهزة الحاسب الآلي والهواتف النقالة، أصبحت من بين أكثر هذه المتغيرات التقنية الحديثة التي امتد تأثيرها لتصل إلى الأسرة، حيث أتاحت شبكات الانترنت مجالا واسعا أمام أنماط التواصل الحديث داخل الأسرة التي تستخدمها لإشباع حاجات تتعلق بالعلاقات الاجتماعية، فهناك من يعتبرها كمصدر من مصادر الموضوعات التي تعمل على تنشيط الحوار بين أفراد الأسرة، وهناك من يستخدمها قصد التسلية والترفيه وتحقيق الاسترخاء، أو لتقريب المسافات بين أفراد الأسرة المتباعدين، وآخرون يستخدمونها للهروب من الواقع مما يؤدي إلى العزلة (بوهلا، ٢٠١٦) ص ٣٠.

لذا بعد فان التكنولوجيا سلاح ذو حدين على الرغم من الايجابيات الهائلة لها الا ان الاستخدام المفرط بقيود الى سلبيات تهدد سلامه المجتمع وحياء الفرد. حيث يمر الفرد بمراحل نمائية متعددة، ومن الثابت علميا أن كل مرحلة تتأثر بما قبلها وتمهد لما بعدها، فالنمو عملية متصلة ومستمرة، يمر بها الكائن البشرى من الطفولة الى الرشد مروا بالمراهقة التي تأخذ شكلا متميزا في جوانب النمو المختلفة (نادر ، ٢٠١١) ص ١٧. فالمراهقة هي مرحلة مميزة من دورة حياة النمو للإنسان وعملية انتقالية معقدة ومتعددة الأنظمة تتضمن التقدم من عدم النضج والاعتماد الاجتماعي في الطفولة إلى حياة البالغين بهدف وتوقع تحقيق الإمكانيات التنموية والوكالة الشخصية والمساءلة الاجتماعية (Curtis, 2015) p3

وبما ان مرحلة المراهقة تقع ما بين الطفولة والبلوغ فمعظم الاضطرابات النفسية للمراهقين، اما نتيجة للاستمرار اضطرابات الطفولة او المظاهر المبكرة للبالغين، ولأنها مرحلة ذات خصائص بيولوجية واجتماعية خاصة وبها أشكال من السلوك الطبيعي والغير طبيعي خلال سنوات المراهقة فقبل التركيز على السلوك غير الطبيعي من المهم مراعاة تفرد العالم الذي يعيش فيه المراهق، وكذلك عمليات النضج العقلي والجسدي الخاص بهذه المرحلة. (Goodman & scott, 2012)

وهذا ما أشارت اليه دراسة (Chen, 2023) ان مرحلة المراهقة هي بناء معقد وشامل لا يمكن تحده من خلال عنصر واحد. بينما كان يُنظر إلى مصطلحات معينة للمراهقة مثل المراهقة على أنها سلبياً ونمطياً، كان يُنظر إلى البنية العامة للمراهقة على أنها محايدة أو إيجابية.

أصبح الإنترنت ولعب ألعاب الكمبيوتر أنشطة شائعة للأطفال والمراهقين، بالإضافة إلى وسائل الإعلام الاجتماعية والتقليدية كما تشير البيانات الحديثة من الولايات المتحدة الأمريكية إلى أن الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٨ و ١٠ سنوات مشغولون لمدة ٨ ساعات يومياً ، والمراهقين أكثر من ١١ ساعة يومياً ، مع الاستخدام الترفيهي لمختلف الوسائط الإلكترونية (الهواتف المحمولة والتلفزيون ومقاطع الفيديو واستخدام الكمبيوتر ، الموسيقى ، الوسائط المطبوعة ، صفحات الويب ، الوسائط الاجتماعية ، لا تشمل المحادثات الهاتفية والرسائل النصية). يغطي هذا وقتاً أطول من الوقت الذي يقضونه في المدرسة أو مع الأصدقاء ، بالنسبة لمعظم الأفراد، تعد ألعاب الكمبيوتر نشاطاً ممتعاً ومحفزاً ومع ذلك، قد يجذب الأشخاص الذين يعانون من عوامل الخطر المختلفة واستخدام الكمبيوتر للعب كاستراتيجية للتغلب على المشاكل الفردية. قد تؤدي ممارسة الألعاب والبحث عن المتعة المرتبطة باللعب إلى إهمال العلاقات "الطبيعية"، والواجبات المدرسية أو المتعلقة بالعمل، بل وحتى الاحتياجات المادية الأساسية. وهكذا يمكن تصور ألعاب الكمبيوتر على أنها سلسلة متصلة من نشاط ممتع إلى استخدام مرضي وحتى الإدمان. (Paulus, Ohmann, Gontard, & Popow, 2018)

وترتب على ذلك انتشار الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشاراً واسعاً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل للأطفال اليوم حيث إنها استحوذت على عقولهم واهتماتهم، كما أن الألعاب الإلكترونية لم تعد حكراً على الصغار، بل صارت هوس الكثير من الشباب (عايد، ٢٠١٨) ص ٢٥.

وانتشرت ألعاب كثيرة عبر مواقع التواصل الاجتماعي في الآونة الأخيرة، وظهرت حالة من جذب الاهتمام بين المراهقين والأطفال في البحث عن المتعة، ولكن قد تنتهي اللعبة بهم للقتل أو الانتحار. كالحوت الأزرق، لعبة مريم، لعبة البكيون، لعبة جنية النار، لعبة تحدي تشارلي ولعبة ببجي (al-https://ain.com/article/5-deadly-games-kids)

وقد اكتسبت هذه الألعاب شهرة واسعة، وقدرة فائقة على جذب اللاعبين وإغرائهم وكان اول ضحاها الاطفال بسبب مجموعه الآثار السلبية الشائعة في الإفراط فيها وأضاف ذلك في منافسة حادة مع الاسرة في مهمة التنشئة الاجتماعية. (Devenny, 2018)p3

في عام ٢٠١٦ بلغت مبيعات ألعاب الفيديو حول العالم ٢٤.٥ مليار لعبة، بزيادة عن ٢٠١٥ الذي بلغت فيه المبيعات ٢٣.٢ مليار لعبة، وتشير الإحصاءات الأمريكية إلى أن ٧٢٪ من ألعاب الفيديو المتداولة

في الولايات المتحدة يستخدمها من تزيد أعمارهم على ١٨ عاماً، وهناك مجموعة من المخاوف تتعلق بمدى انتشار وتأثير هذه الألعاب، منها ما يتعلّق بالعنف، وإدمان الشاشة، والتأثير على الدماغ، والتأثير على الأنشطة البدنية الأخرى. (<https://al-ain.com/article/5-deadly-games-kids>)

وهناك نسبة كبيرة من الألعاب الالكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير املاكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق، كما تعلم الاطفال والمراهقين اساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتتمى في عقولهم قدرات ومهارات العنف وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب (ابن الهدلق ، ٢٠١٤)

وإذا كان الاندفاع نحو الألعاب الالكترونية يحمل في طياته الكثير من الامور الايجابية، فان الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية والسلوكية والاجتماعية والتربوية التي ينبغي الالتفات اليها ولا يجب ان يتخيل البعض ان الكلام يقتصر على سن الطفولة او المراهقة فقط فالأمر يمتد ليشمل الشباب ايضا.

وفى ضوء طبيعة العصر، وما يشهده من ثورات تكنولوجية متلاحقة فانه يتوقع من الأسرة باعتبارها خط الدفاع الاول عن ابنائها، ان تعمل على تطوير معارفها ومهارتها التقنية المعاصرة تدريجيا لتمكينها من التوجيه والإرشاد والإشراف على أبنائها خلال استعمالهم لهذه التقنيات الحديثة ولمشاركتهم ما يقومون به من تعلم وتثقيف بواسطتها والوقوف في وجه التحديات والمخاطر (بركات و توفيق) ص ٣٨.

وتهتم الخدمة الاجتماعية في المدارس بإعداد قوى بشرية واستثمار إمكانياتهم ومساعدتها على نمو شخصية الطلاب عن طريق ما يمارسونه من أنشطة اجتماعية تكسيهم المعارف والخبرات والمهارات وتسهم في تدعيم علاقاتهم بالآخرين على أساس من التعاون والمشاركة لتحقيق الأهداف المجتمعية المساهمة في منع وإزالة المخاطر والمعوقات التي تحول دون النمو العقلي والاجتماعي في حدود قدراتهم واستعداداتهم (على ، ٢٠١٢) ص ٢١.

لذلك تعد المدارس أحد مجالات الممارسة المهنية للخدمة الاجتماعية على مستوياتها المختلفة على جانب كبير من الأهمية لانتشارها في معظم المجتمعات للمساهمة في تحقيق الأهداف التعليمية والتربوية ، وتنشئة وتعليم الأبناء وغرس القيم الإنسانية في نفوسهم بما يؤهلهم لأن يكونوا أعضاء صالحين في هذا المجتمع حيث أصبحت المهمة الأساسية للمدرسة في مجتمعنا هو إعداد جيل يتمتع بالعديد من المقومات والخصائص التعليمية، والبدنية، والعلمية، الاجتماعية، ورغم ذلك تواجه المدارس في عصرنا الحالي الكثير من التحديات التعليمية والاجتماعية.

ونتيجة للشكوى المستمرة داخل المدارس من الآثار السلبية التي تم ذكرها للألعاب الالكترونية مما دفع الباحثة لدراسة تلك المشكلة من منظور خدمة الفرد، ومع تطور الممارسة المهنية للخدمة الاجتماعية واحتوائها

بصفه مستمرة على نماذج متطورة تمنح الأخصائي الاجتماعي المرونة في التطبيق ويجد فيها ما يحقق له أهدافه من نجاح العمل المهني ويجد فيها ما يمكنه من مساعده العملاء أفضل مساعدة.

ويعتبر نموذج التركيز على الحل (Solution-Focused Brief Therapy) (SFBT) أحد أشكال العلاج القصير وصمم لتخفيف حدة المشكلات التي يعاني منها العملاء، وطور هذا النموذج من خلال التطبيق والدراسات، وبالرغم من حداثة التركيز على الحل الا انه لاقى صدى كبيرا لدى الممارسين في مجال العلاج النفسي والخدمة الاجتماعية لسهولة استخدامه ولأنه علاج مباشر وفعال وجراء هذا الانتشار السريع أراد الباحثين في المجال الاجتماعي.

ويمكن صياغة وتحديد مشكلة الدراسة في قضية رئيسية مؤداها " ما مدى فاعلية نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد للتخفيف من الاثار السلبية الاجتماعية المترتبة على ممارسة الالعاب الرقمية؟ وفى هذ السياق سوف تتناول الباحثة بالعرض مجموعة من الدراسات والبحوث السابقة المتعلقة بموضوع الدراسة وهي كالتالي:

ثانياً: الدراسات المرتبطة بموضوع الدراسة.

١- دراسة (M.P.M.T & L.A., 2017) هدفت الدراسة إلي التحقيق من استخدام الإنترنت والألعاب الإلكترونية على عينة الدراسة مكونة من ٦٠ مراهقاً معرضين لمخاطر اجتماعية عالية، وهم المشاركون في ProJet Quixote. وسعت لمعرفة وتحديد النشاط الأكثر ممارسة وتكرار، والمدة، والشركة، والموقع، والغرض من استخدام الإنترنت والألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى صعوبات إدارة الويب. وتم تسجيل معظم المراهقين الذين تمت مقابلتهم في المدرسة، المستخدمين للإنترنت والألعاب الإلكترونية للتفاعل مع الأصدقاء والعائلة، وخاصة للتواصل والترفيه، أفاد المراهقون أنهم تعلموا استخدام هذه الأجهزة بأنفسهم وأنهم يعرفون المخاطر المرتبطة بهذه الممارسات. ومع ذلك، وأوضحت نتائج الدراسة أنهم عرّضوا أنفسهم لعدة أخطار وتبين من الدراسة وجود فروق بين الجنسين في ممارسة الالعاب. وتمت مناقشة الرغبة في تمكين الآباء والمعلمين من تطوير وتعزيز مهارات الإدماج الاجتماعي، ومراقبة الاستخدام للأنترنت والالعاب، من أجل منع الاستخدام غير الملائم أو المفرط.

٢- دراسة (محمد ، ٢٠١٨)، بعنوان "استخدام المراهقين لألعاب المحمول والإشاعات المحققة منها" وأوضحت الدراسة ممارسة المبحوثين ألعاب الهاتف المحمول "دائماً" بنسبة ٩٢.٢٥٪، وجاء الوقت المفضل لدى المبحوثين لممارسة ألعاب الهاتف المحمول (فترة السهرة). ومن سبلات ممارسة المبحوثين لألعاب الهاتف المحمول كما يلي: العنف والقتل والدماء يليه تؤدي الى الشعور بالعزلة والانطواء ثم "تؤدي إلى إدمان ممارستها.

٣- دراسة (Riaz & other, 2023) أوضحت أن الإفراط في ممارسة الألعاب الرقمية يضعف

من الاداء الاجتماعي في الحياة، العزلة الاجتماعية والحزن والقلق يمكن أن يؤدي إدمان الألعاب إلى ضعف الأداء في المدرسة أو مكان العمل، حيث يضعون الألعاب قبل المهام الحيوية الأخرى.

٤- دراسة (Black, 2020) حيث أوضحت مدى تأثير النهج القائم على نقاط القوة للعلاج الموجز

المرتكز على الحل في تحسين الرفاهية العامة والأداء الاجتماعي والعاطفي والسلوكي للشباب المسجونين، والحد من خطر العودة إلى الجريمة. وتم تحليل البيانات باستخدام تصميم الحالة الفردية مع ثلاثة مقاييس تصنيف للعملاء - اثنان مكتملان قبل وبعد العلاج وواحد طوال العلاج وأوضحت النتائج انخفاض معدل الجريمة، حيث أظهر المشاركون رقم ١ أيضاً تغييراً مهماً بينما لم يُظهر المشاركون رقم ٢ تحسناً كبيراً من خطر العودة إلى الجريمة.

٥- دراسة (Warnick, 2020) أظهرت الدراسة الآثار النفسية الاجتماعية والبيولوجية لواحد من هذه

التدخلات - العلاج الموجز المرتكز على الحل (SFBT) على استيعاب المشاكل على عينة مكونة من أربعة طلاب تتراوح أعمارهم بين ٨ و ٩ سنوات في مدرسة عامة. وبعد ثلاث جلسات من تدخل العلاج الموجز المرتكز على الحل، أبلغ المعلمون والطلاب عن انخفاض كبير في مشكلات استيعاب الطلاب على مقياس (BASC-3 FMI) ($p < 0.05$). وعلى الرغم من أن طالباً واحداً فقط أظهر انخفاضاً قوياً في الكورتيزول اللعابي، فقد أظهر الثلاثة الآخرون مستويات كورتيزول صباحية مخففة وغير منظمة (CL) والتي يمكن أن تخفي تغييرات CL. وقد دعمت النتائج عموماً فائدة العلاج الموجز المرتكز على الحل في المدارس التي يعاني طلابها من مشكلات استيعاب.

● صياغة مشكلة الدراسة.

المراهقة مرحلة تنموية حساسة، وفي عصر التكنولوجيا الرقمية أصبح للأجهزة الإلكترونية وانتشار الألعاب الرقمية تأثير كبير على حياة المراهقين، مما يؤدي ممارسة الألعاب الرقمية لساعات طويلة لآثار سلبية على الجانب الصحي والنفسي والتربوي والاجتماعي في هشاشة العلاقات الاجتماعية بين افراد الاسرة والتأثير السلبي على القيم المجتمعية والعزلة عن المجتمع. لذا يسعى هذا البحث الى تسليط الضوء على تلك المشكلة من خلال تطبيق نموذج التركيز على الحل.

ثالثاً: أهمية الدراسة.

١. أهمية المرحلة العمرية التي تتناولها الدراسة (مرحلة المراهقة) وما يتخللها من تغيرات وتحولات

بيولوجية وعقلية واجتماعية حيث تعد مرحلة انتقالية مهمه في حياه الانسان.

٢. انتشار الانحرافات السلوكية المرتبطة بممارسة الألعاب الالكترونية كالعدوان والعنف والتتمر

والانحرافات الاخلاقية والسرقة من اجل الحصول على اموال اللازمة لممارسة الألعاب.

٣. تسليط الضوء على التأثيرات السلبية للألعاب الرقمية على المستوى الاجتماعي للطلاب وكيفية مواجهة تلك التأثيرات السلبية.

رابعاً: أهداف الدراسة.

تتطلب الدراسة الحالية الى تحقيق الهدف الرئيسي الاتي، "قياس فعالية برنامج التدخل المهني باستخدام نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد للتخفيف من الآثار السلبية الاجتماعية للألعاب الرقمية". وينبثق من هذا الهدف الاهداف الفرعية التالية:

١. اختبار فعالية برنامج التدخل المهني باستخدام نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد في التقليل من ضعف العلاقات الاجتماعية بين أفراد الأسرة.

٢. اختبار فعالية برنامج التدخل المهني باستخدام نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد في التقليل من التأثير على الوعي القيمي والثقافي.

خامساً: فروض الدراسة.

تسعى الدراسة الى التحقق من صحة الفرض الرئيس التالي، "من المتوقع وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد والتخفيف من الآثار السلبية الاجتماعية للألعاب الرقمية"، ومن خلال هذا الفرض تنبثق الفروض الفرعية التالية:

١. من المتوقع وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد التقليل من ضعف العلاقات الاجتماعية بين أفراد الأسرة.

٢. من المتوقع وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد والتقليل من التأثير على الوعي القيمي والثقافي.

سادساً: مفاهيم الدراسة:

أ- نموذج التركيز على الحل **solution – focused therap**: يعرف قاموس باركر بأنه اتجاه في الخدمة الاجتماعية يركز على تقديم الحلول بدلاً من التركيز على تحديد المشكلات ويركز على نقاط القوة في العملاء والعمل على تدعيمها وينظر في كيفية تعامل الآخرين مع نقاط القوة المماثلة مع مواقف مماثلة . p338 (Barker, 2013)

وتعرف الرابطة الاوروبية التركيز على الحل، بأنه نموذج علاجي يركز على دراسة الحاضر والمستقبل وتحقيق الاهداف، من خلال استخدام أساليب علاجية منها السؤال المعجزة، والمقاييس، واسئلة التوافق، والواجبات التي تعطى للعميل بين كل جلسة والاخرى وترتكز علاقة بين الاخصائي والعميل على الاحترام المتبادل ، وعدم توجيه اللوم للعميل. (<https://www.ebta.eu/definition>)

ب- الآثار السلبية الاجتماعية للألعاب الالكترونية: ويقصد بها الأضرار الناتجة عن ممارسة الألعاب الالكترونية من حيث قلة النشاط البدني، والانطواء والعزلة، وغرس السلوك العدوانى والعنف.

سابعاً: الإجراءات المنهجية للدراسة.

أ- نوع الدراسة: تنتمي هذه الدراسة الى دراسات تقييم عائد التدخل المهني التي تختبر أثر المتغير المستقل (فاعلية ممارسة نموذج التركيز على الحل من منظور خدمة الفرد) على المتغير التابع (التخفيف من الآثار السلبية للألعاب الرقمية)، وذلك باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين (مجموعة ضابطة وأخرى تجريبية) يجري عليهم القياس القبلي والبعدي.

ب- المنهج المستخدم: اعتمدت الدراسة على استخدام المنهج شبه التجريبي القائم على التصميم (القبلي- البعدي) باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين (مجموعة ضابطة وأخرى تجريبية).

ج- مجالات الدراسة: تنقسم الدراسة الحالية الى:

- المجال البشرى: طبقت الدراسة على عينة مكونة من ١٠ طلاب.
- المجال المكاني: مدرسة انور السادات الاعدادية بنين بمحافظة بنى سويف.
- المجال الزمنى: استغرقت الباحثة في تطبيق برنامج التدخل المهني قرابة الثلاثة أشهر حيث بدء التدخل المهني في.

ثامناً: نتائج الدراسة.

أولاً: البيانات الأولية لعينة الدراسة.

جدول (١)

يوضح توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضابطة طبقاً للسن

الدالة	قيمة كا ^٢	المجموعة التجريبية (ن=١٠)		المجموعة الضابطة (ن=١٠)	
		ع	س	ع	س
غير دالة	٠.١٠٤ (د. أ=١)	٠.٥١	١٣.٤٠	٠.٤٢	١٣.٨٠

تشير نتائج الجدول (١) إلى توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضابطة طبقاً للسن جاءت كالآتي: للمجموعة الضابطة بمتوسط (١٣.٨٠)، بينما للمجموعة التجريبية بمتوسط (١٣.٤٠)، وقد جاءت قيمة كا^٢

= ٠.١٠٤) عند (د.ح = ١) غير دالة إحصائياً مما يشير إلى ان المجموعتين (التجريبية والضابطة) لا توجد فروق جوهرية بينهما تقريباً من حيث السن وأنها متجانستان تقريباً.

جدول (٢)

يوضح توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضابطة طبقاً للحالة التعليمية للأب

قيمة كاسودالاتها	المجموعة التجريبية (ن=١٠)		المجموعة الضابطة (ن=١٠)		المجموعة الحالة التعليمية
	%	ك	%	ك	
١٠.٢٣٣ (د.ح = ٦) غير دالة	١٠	١	—	—	مؤهل متوسط
	٢٠	٢	٣٠	٣	مؤهل فوق متوسط
	٥٠	٥	٥٠	٥	مؤهل جامعي
	٢٠	٢	٢٠	٢	مؤهل فوق جامعي
	% ١٠٠	١٠	% ١٠٠	١٠	المجموع

تشير نتائج الجدول (٢) إلى توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضابطة طبقاً للحالة التعليمية للأب جاءت كالاتي : للمجموعة الضابطة من هم (مؤهل فوق متوسط) بنسبة (٣٠%) بينما من هم (مؤهل جامعي) بنسبة (٥٠%) بينما من هم (مؤهل فوق جامعي) بنسبة (٢٠%)، بينما للمجموعة التجريبية من هم (مؤهل متوسط) بنسبة (١٠%) بينما من هم (مؤهل فوق متوسط) بنسبة (٢٠%) بينما من هم (مؤهل جامعي) بنسبة (٥٠%) بينما من هم (مؤهل فوق جامعي) بنسبة (٢٠%)، وقد جاءت قيمة (ك = ١٠.٢٣٣) عند (د.ح = ٦) غير دالة إحصائياً مما يشير إلى ان المجموعتين (التجريبية والضابطة) لا توجد فروق جوهرية بينهما تقريباً من حيث الحالة التعليمية للأب وأنها متجانستان تقريباً.

جدول (٣)

يوضح توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضابطة طبقاً للحالة التعليمية للأم

قيمة كاسودالاتها	المجموعة التجريبية (ن=١٠)		المجموعة الضابطة (ن=١٠)		المجموعة الحالة التعليمية
	%	ك	%	ك	
٨.٨٦٧ (د.ح = ٦)	—	—	١٠	١	ابتدائية
	١٠	١	—	—	إعدادية

غير دالة	١٠	١	١٠	١	مؤهل متوسط
	٢٠	٢	٢٠	٢	مؤهل فوق متوسط
	٦٠	٦	٦٠	٦	مؤهل جامعي
	-	-	-	-	مؤهل فوق جامعي
	% ١٠٠	١٠	% ١٠٠	١٠	المجموع

تشير نتائج الجدول (٣) إلى توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضابطة طبقاً للحالة التعليمية للام جاءت كالآتي : للمجموعة الضابطة من هم (ابتدائية) بنسبة (١٠٪) بينما من هم (مؤهل متوسط) بنسبة (١٠٪) بينما من هم (مؤهل فوق المتوسط) بنسبة (٢٠٪) بينما هم (مؤهل جامعي) بنسبة (٦٠٪) ، بينما للمجموعة التجريبية من هم (اعدادية) بنسبة (١٠٪) ومن هم (مؤهل متوسط) بنسبة (١٠٪) ومن هم (مؤهل فوق المتوسط) بنسبة (٢٠٪) ومن هم (مؤهل جامعي) بنسبة (٦٠٪) ، وقد جاءت قيمة (كا^٢ = ٨.٨٦٧) عند (د.ح = ٦) غير دالة إحصائياً مما يشير إلى ان المجموعتين (التجريبية والضابطة) لا توجد فروق جوهرية بينهما تقريباً من حيث الحالة التعليمية للام وأنها متجانستان تقريباً.

جدول (٤)

يوضح توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضابطة طبقاً للحالة الاجتماعية للوالدين.

قيمة كا ^٢ ودلالاتها	المجموعة التجريبية (ن=١٠)		المجموعة الضابطة (ن=١٠)		المجموعة السن
	ك	%	ك	%	
٨.٠٩٥ (د.ح = ٦) غير دالة	٧	٧٠	٤	٤٠	متزوجان
	١	١٠	٣	٣٠	مطلقان
	١	١٠	٣	٣٠	الوالد متوفي
	١	١٠	-	-	الوالدة متوفاة
	١٠	% ١٠٠	١٠	% ١٠٠	المجموع

تشير نتائج الجدول (٤) إلى توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضابطة طبقاً للحالة الاجتماعية جاءت كالآتي: للمجموعة الضابطة، بينما للمجموعة التجريبية، وقد جاءت قيمة (كا^٢ = ٨.٠٩٥) عند (د.ح = ٦) غير دالة إحصائياً مما يشير إلى ان المجموعتين (التجريبية والضابطة) لا توجد فروق جوهرية بينهما تقريباً من حيث الحالة الاجتماعية للوالدين وأنها متجانستان تقريباً.

جدول (٥)

يوضح توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضابطة طبقاً لدخل الأب.

قيمة كاً ودالاتها	المجموعة التجريبية (ن=١٠)		المجموعة الضابطة (ن=١٠)		المجموعة السن
	%	ك	%	ك	
٧.٥٠٠ (د. ح=٦) غير دالة	١٠	١	١٠	١	أقل من ٤٠٠٠ جنيه
	٤٠	٤	٦٠	٦	أقل من ٦٠٠٠ جنيه
	٤٠	٤	٣٠	٣	أقل من ٨٠٠٠ جنيه
	١٠	١	-	-	٩٠٠٠ جنيه فأكثر
	% ١٠٠	١٠	% ١٠٠	١٠	المجموع

تشير نتائج الجدول (٥) إلى توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضابطة طبقاً للدخل جاءت كالتالي: للمجموعة الضابطة، بينما للمجموعة التجريبية، وقد جاءت قيمة (كاً = ٧.٥٠) عند (د. ح = ٦) غير دالة إحصائياً مما يشير إلى أن المجموعتين (التجريبية والضابطة) لا توجد فروق جوهرية بينهما تقريباً من حيث دخل الأب وأنها متجانستان تقريباً.

جدول (٦)

يوضح توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضابطة طبقاً لدخل الأم.

قيمة كاً ودالاتها	المجموعة التجريبية (ن=١٠)		المجموعة الضابطة (ن=١٠)		المجموعة السن
	%	ك	%	ك	
١٠.٦٢٥ (د. ح=٦) غير دالة	٥٠	٥	٤٠	٤	لا يوجد (لا تعمل)
	-	-	١٠	١	أقل من ٢٠٠٠ جنيه
	١٠	١	٢٠	٢	أقل من ٤٠٠٠ جنيه -
	٤٠	٤	٣٠	٣	أقل من ٦٠٠٠ جنيه -

المجموع	١٠	% ١٠٠	١٠	% ١٠٠
---------	----	-------	----	-------

تشير نتائج الجدول (٦) إلى توزيع حالات المجموعتين التجريبية والضابطة طبقاً للدخل الأم جاءت كالاتي: للمجموعة الضابطة، بينما للمجموعة التجريبية، وقد جاءت قيمة (كا^٢ = ١٠.٦٢٥) عند (د.ح = ٦) غير دالة إحصائياً مما يشير إلى أن المجموعتين (التجريبية والضابطة) لا توجد فروق جوهرية بينهما تقريباً من حيث دخل الأم وأنها متجانستان تقريباً.

جدول رقم (٧)

النتائج المرتبطة بالتغيرات التي حققها التدخل المهني على بعد الآثار السلبية الاجتماعية للألعاب الرقمية بمقياس الآثار السلبية للألعاب الرقمية لكل حالة على حده (ن = ١٠)

م. ح	الآثار السلبية الاجتماعية للألعاب الرقمية			نسبة التغير %
	قبل التدخل	بعد التدخل	الفرق بين القياسين	
١	٢٨	٢٥	٣	١٠,٧١
٢	٣٢	٢٧	٥	١٥,٦٣
٣	٣٣	٢٠	١٣	٣٩,٣٩
٤	٣٠	٢٧	٣	١٠,٠٠
٥	٣٤	٣٢	٢	٥,٨٨
٦	٢٨	٣٦	٢	٧,١٤
٧	٣١	٢٩	٢	٦,٤٥
٨	٣٣	٣٢	١	٣,٠٣
٩	٢٧	٢٤	٣	١١,١١
١٠	٣٩	٢٤	١٥	٣٨,٤٦
المجموع	٣١٥	٢٦٦	٤٩	٪١٥,٥٦

تُظهر نتائج الجدول أن التدخل المهني القائم على نموذج التركيز على الحل كان له أثر إيجابي ملموس في التخفيف من الآثار الاجتماعية السلبية الناتجة عن الإفراط في ممارسة الألعاب الرقمية، لكن بدرجة أقل نسبياً مقارنة بالأبعاد النفسية والصحية.

حيث انخفض مجموع الأوزان الكلي من ٣١٥ قبل التدخل إلى ٢٦٦ بعد التدخل، بفارق بلغ ٤٩ نقطة، ونسبة تغير كلية قدرها ١٥.٥٦٪، وهي نسبة معتدلة تشير إلى تحسن عام في العلاقات الاجتماعية لدى أفراد العينة، إلا أنها تُظهر وجود تفاوت ملحوظ بين الحالات.

فقد سجلت الحالة رقم (٣) أعلى نسبة تغير بلغت ٣٩.٣٩٪، تليها الحالة (١٠) بنسبة ٣٨.٤٦٪، ما يعكس تحسناً كبيراً في اندماجهم الاجتماعي وتفاعلهم مع المحيطين بهم. بينما كانت نسبة التحسن ضعيفة

جداً لدى الحالات (٥، ٦، ٧، ٨) والتي تراوحت نسب التغيير فيها بين ٣.٠٣٪ و ٧.١٤٪، ما قد يُشير إلى وجود عوائق سلوكية أو بيئية تحد من فاعلية التدخل المهني في هذا الجانب تحديداً. كما حققت باقي الحالات نسباً متوسطة نسبياً، مثل الحالة (٢) بنسبة ١٥.٦٣٪ والحالة (٩) بنسبة ١١.١١٪، مما يعزز من قيمة النموذج المهني المستخدم، لكنه يُبرز في الوقت نفسه الحاجة إلى تطوير آليات تدخل اجتماعي أكثر عمقاً أو تخصيصاً لبعض الحالات. بوجه عام، يُمكن القول إن نموذج التركيز على الحل ساهم في تحسين مستوى التفاعل الاجتماعي للمبحوثين بدرجة إيجابية، لكنه يحتاج إلى تدعيمه باستراتيجيات أكثر استهدافاً للجوانب الاجتماعية لتحقيق فاعلية أكبر على هذا البُعد.

تتفق نتائج الجدول السابق الذي تناول التغيرات التي حققها التدخل المهني على بُعد الآثار السلبية الاجتماعية للألعاب الرقمية، مع ما أشارت إليه العديد من الدراسات السابقة. فقد أظهرت نتائج الدراسة الحالية حدوث تحسن اجتماعي لدى أفراد العينة بعد تطبيق التدخل، فقد أظهرت بعض الحالات نسب تحسن مرتفعة، مما يشير إلى استجابة واضحة لدى هذه الحالات في تقليل السلوكيات الاجتماعية السلبية مثل الانسحاب والانغلاق الاجتماعي. ويعزز هذا ما توصلت إليه دراسة (M.P.M.T & L.A., 2017)، التي أكدت أن الاستخدام المفرط للألعاب الرقمية يؤدي إلى الانعزال وتقليل فرص التفاعل الواقعي، وأن التدخلات الاجتماعية ضرورية لتقويم هذا الأثر. كما تتسق هذه النتائج مع ما ذكرته دراسة (Bonnet & Harris, 2016) التي بينت أن الإفراط في ممارسة الألعاب يؤدي إلى ضعف العلاقات الاجتماعية، وأن المستخدمين المتكررين للألعاب يميلون إلى السلوك العدواني والانطواء، وهي أنماط سلوكية عمل التدخل في دراستك على الحد منها. كذلك، أشارت دراسة محمد (2018) إلى أن من أبرز سلبات ممارسة ألعاب الهاتف المحمول هو الشعور بالعزلة والانطواء، وهو ما أكدت نتائج الدراسة الحالية.

قائمة المراجع

- أحلام بوهلا. (٢٠١٦).
- بشار عبد الهادى عايد. (٢٠١٨). *الألعاب الإلكترونية* (المجلد ١). الاردن: الجنادرية للنشر والتوزيع.
- عبدالله بن عبد العزيز ابن الهدلق. (٢٠١٤). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. *مجلة القراءة والمعرفة* (١٤٨)، صفحة ١٣٨.
- ماهر ابو المعاطى على. (٢٠١٢). *الاتجاهات الحديثة فى المجال المدرسى*. الاسكندرية: المكتب الجامعى الحديث.
- محمد مروة محمد تسنيم عبد الحسيب. (٢٠١٨). المتغيرات الاجتماعية والنفسية والصحية المرتبطة باستخدام الأطفال للإنترنت والألعاب الإلكترونية. عين شمس.
- مروة محمد تسنيم عبد الحسيب محمد. (٢٠١٨). المتغيرات الاجتماعية والنفسية والصحية المرتبطة باستخدام الأطفال للإنترنت والألعاب الإلكترونية. عين شمس.
- نجوى غالب نادر. (٢٠١١). *مراقبون بلا إباء*. دمشق: دار الفكر.
- وجدى محمد بركات، و توفيق عبد المنعم توفيق. (بلا تاريخ). الأطفال والعوالم الافتراضية - آمال وأخطار. *مؤتمر الطفولة فى عالم متغير ١٨-١٩-٢٠٠٩* (صفحة ٣٨). البحرين: الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة.
- (بلا تاريخ). تم الاسترداد من <https://al-ain.com/article/5-deadly-games-kids>
- <https://www.ebta.eu/definition/> (بلا تاريخ). تم الاسترداد من
- Black, T. (2020, 8). THE EFFECTIVENESS OF SOLUTION-FOCUSED BRIEF THERAPY WITHIN CARCERATED YOUTH. ProQuest.
- Curtis, A. (2015). Defining adolescence. *Journal of Adolescent and Family Health*, p. 3.
- M.P.M.T, D., & L.A., D. (2017). Use of internet and electronic games by adolescents at high social risk.
- Riaz, T., & other. (2023, August). The PUBG Paradox: Exploring the Link. *International Archives of Integrated Medicine*.
- Warnick, K. (2020). PSYCHOSOCIAL AND BIOLOGICAL EFFECTS OF SOLUTION-FOCUSED BRIEF THERAPY FOR CHILDREN WITH INTERNALIZING PROBLEMS. proQuest.
- Barker, R. (2013). the socail work Dictionary.
- Goodman, R., & scott, s. (2012). *child and Adolescent Psychiatry Blackwell*. UK.
- Jean M Devenny. (٢٠١٨، ٨). Does Personality Moderate the Relationship Between Video *the degree of Doctor of Psychology in the Department of Clinical Psychology*. Antioch University, New England.

- Mingzhan Chen .(٢٠٢٣).PUBLIC PERCEPTIONS OF ADOLESCENCE ON SOCIAL MEDIA: ABIGDATAANALYSIS OF TWITTER DATA.
- Paulus, F. w., Ohmann, S., Gontard, A. v., & Popow, C. (2018, 4 6). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*.