استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة منها

د. مروه محمد أحمد عوف (*)

الهدف: استهدفت الدراسة الحالية إلى تحقيق مجموعة من الأهداف تتحدد فيما يلي:

1- التعرف على معدل استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية عبر الإنترنت.

2- التعرف على مدى اختلاف هذا الاستخدام باختلاف النوع (ذكور- إناث) .

3- تحديد أنواع الإشباعات التي يمكن أن استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية عبر الإنترنت.

4- الوقوف على مدى اختلاف هذه الإشباعات باختلاف النوع (ذكور- إناث) .

5- حصر أسباب استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية .

6- الكشف عن أهم الجوانب الايجابية والسلبية التي تدفع تلاميذ المرحلة الإعدادية لاستخدامات الألعاب الالكترونية.

النظرية : اعتمدت الدراسة على نظرية الاستخدامات والاشباعات.

منهج الدراسة :اتبعت الباحثة في هذه الدراسة المنهج الوصفي التحليلي.

العينة: طبقت الدراسة على عينة عشوائية قوامها 500 مفردة من تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدارس محافظة دمياط.

أدوات الدراسة: اعتمدت الباحثة في دراستها على استبياناً للتعرف على مدى استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية عبر الانترنت والاشباعات المتحققة منها.

أهم النتائج:

1-أن أهم المواقع التي يفضل المبحوثين الدخول منها على الألعاب الكترونية عبر الانترنت وفقاً للنوع كانت على النحو التالي:جاء في الترتيب الأول " فيس بوك " Face book: حيث جاء بنسبة كلية بلغت(48.7%)من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمإلى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(46%)من إجمإلى مفردات عينة الذكور في مقابل(52.7%)من إجمإلى مفردات

* مدرس بقسم الإعلام التربوي بكلية التربية النوعية – جامعة دمياط.

عينة الإناث .وجاء في الترتيب الثاني " يوتيوب you tube " :حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(24%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمإلى مفردات عينة الدراسة،موزعة بين(24.5%)من إجمإلى مفردات عينة الذكور في مقابل(23.3%)من إجمإلى مفردات عينة الإناث.

2- أن أنواع الألعاب الكترونية التي يهتم بها و يفضلها المبحوثين عبر الانترنت كانت على النحو التالي:- في الترتيب الأول " ألعاب القتال والمغامرات والمطاردات(بالمسدسات والقنابل..وغيرها.)": حيث جاء بنسبة كلية بلغت(71.5%)من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمإلى مفردات عينة الدراسة. وجاء في الترتيب الثاني " ألعاب الحركة(كرة قدم فيفا-الجري –الملاكمة-المصارعة....) " :حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(42.5%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمإلى مفردات عينة الدراسة.وجاء في الترتيب الثالث " الألعاب العامة ": حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(32.8%)من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمإلى مفردات عينة الدراسة.

3-**تم التحقق من صحة الفروض وجاءت على النحو التالي:-**

- وجود علاقة ارتباطيه ذات دلالة إحصائية بين استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة منها.
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات درجات الإناث على مقياس استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية.
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات الإناث على مقياس الإشباعات المتحققة من استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية.

Prep school students Uses of Electronic games and Achievement Gratifications

Abstract

Aims: The main aim of study is knowing the Prep school students Uses of Electronic games and Achievement Gratifications,

The theory of study: The Study depended on the achievement gratifications theory.

Methodology: According to the media studies It belongs to the descriptive studies, and used the media survey method, with the relationships correlation.

Sample: The sample represented In 500 single of Prep school students Tools: Tools: The study use form of questionnaire to collect the field data..

Results: Validated and hypotheses were as follows: -

The first hypothesis: There is a statistically significant correlation between Prep school students' use of electronic games and the verifications obtained from them.

The second hypothesis: There are statistically significant differences between the averages of the male scores and the mean of the female scores on the scale of the Prep school students' use of electronic games.

The third hypothesis: There are statistically significant differences between the averages of the male scores and the female averages on the scale of the gratifications achieved from the Prep school students' use of electronic games.

The most important gratifications achieved from the respondents 'use of electronic games via the Internet according to gender were as follows: It came in the first order to occupy free time and get rid of boredom: where it came by (92%) of the total vocabulary of those who use electronic games. The second is the formation of friendships and social relations: It came in at a rate of (91%) of the total vocabulary of those who use electronic games, and came in the third arrangement to get to know the new in games and keep up with colleagues and peers: where it came with a rate of (90.6%) of the total vocabulary of those who use games.

Keywords: Uses and Gratifications, Prep school students and Electronic games.

مقدمة:

يواجه العالم اليوم في القرن الحادي والعشرين مجموعة من التحولات والتحديات السريعة والمتلاحقة، وتتمثل هذه التحديات في التقدم العلمي والتكنولوجي الكبير في شتى مجالات الحياة والاتجاه نحو العولمة بكل مظاهرها الثقافية والاجتماعية والاقتصادية بالإضافة إلى ثورة الاتصالات و المعلومات والتي تسببت في تضاعف المعرفة الإنسانية وفي مقدمتها المعرفة العلمية التكنولوجية في فترات زمنية قصيرة جداً ،حيث حدثت طفرة هائلة في مجالات تكنولوجيا الاتصالات كتكنولوجيا الأقمار الصناعية والوسائط المتعددة وشبكات الانترنت.[1]

ومن أهم أثار تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات أنها أعادت تشكيل حياة الأبناء في البيت والمدرسة بطرق عميقة وغير متوقعة، فأبناء المجتمع الإلكتروني عرضة لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع، فمن ناحية يذهب المتحمسون لإيجابيات المجتمع الإلكتروني إلى أن الحواسيب تدفعهم إلى أن يتعلموا بشكل أفضل، من خلال إيجاد بيئات التعلم أكثر فاعلية وحداثة تتيح لهم تجريب التكنولوجيا وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل وتحضرهم لهذا المستقبل، وأن على الأبناء التعلم المبكر لتقنيات الحاسوب من أجل تحقيق قفزة في التقدم والنجاح، فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا والحاسوب يلعب الدور الأكبر فيه .[2]

ونظرا لتعاظم انتشار مواقع الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في معظم دول العالم ، وما يمكن أن تحدثه هذه المواقع من تأثيرات وتغييرات جوهرية في الجانب الاتصالي الترفيهي و الثقافي وحتى الاجتماعي، بحيث أصبح لهذه المواقع قوة وقدرة كبيرتين على نشر مختلف الأفكار والقيم المتنوعة والمختلفة وتغيير المواقف والآراء والأنماط السلوكية ، وما يمكن أن تشكله هذه المواقع من تأثير على العادات والسلوكيات والموروث الثقافي والحضاري للمجتمعات على اختلافها.[3]

ومن هنا جاءت الرغبة في دراسة استخدام الألعاب الالكترونية على الجمهور وخاصة فئة المراهقين لما لهذه الفئة من خصوصيات تميزها عن باقي الفئات في المجتمع، بعد أن أصبح هذا النوع من المواقع يعتبر في نظر الكثير من المستخدمين من ضروريات الحياة الاجتماعية اليومية ، و أصبح تعلقهم باستخدامها بشكل ملفت للنظر وهو الأمر الذي جعل من هذه الظاهرة موضوعاً ملحاً للدراسة والتحليل.

مشكلة الدراسة:

لقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية في جذب هؤلاء المستخدمين من الصغاروالمراهقين من الناحية الفنية للعبة حيث أصبح أسلوب وطريقة اللعب أسهل من السابق، فالفرد لا يحتاج إلى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب، كما أن الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل استخداماً إلى حد ما، مما ساعد على الانتشار

الواسع لهذا النوع من الألعاب، كما أنها نجحت لكونها وسيلة ترفيهية للاكتشاف والتجريب دون خطر المسئولية أو العقاب، فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة، وكذلك الفشل من إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الكترونية ودون الخوف من الوقوع في الفشل من ناحية،ومن ناحية أخرى نجد أن تلك الألعاب تجعل من مستخدميها أسرى للخيال وتقلص من قواهم، إذ تجعلهم تابعين للعبة من حيث تقنياتها الحديثة، وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم وتدفع بهم للتواجد في أماكن خطرة بعيداً عن الرقابة.(4)

كما تعد الألعاب الإلكترونية وسيط إعلامي قوى تُنقل من خلاله إشارات ورسائل ثقافية و دينية وسياسية وأخلاقية، ويعتقد أن تأثيرها يفوق الوسائل الإعلامية الأخرى، حيثُ أن التأثير هنا مباشر وقوى على المراهق لتوفر ميزة التفاعلية التي تفرض نوعاً من الواقع المعايش، بالتالي فالتأثير أكبر حيثُ يندمج المراهق مع اللُعبة في واقع افتراضي ،وأحيانًا كثيرة تأخذه اللُعبة إلى الواقع الفعلي لينفذ تعليماتها دون أدنى رد فعل أو تفكير منه .(5)

ولعل ما يشير إلى هذا ،الأحداث الأخيرة التي تناولتها وسائل الإعلام وركزت على سلبيات الألعاب الإلكترونية ودورها في انتشار ثقافة العنف والانتحار، إلى جانب اختراق الخصوصيات والتي قد تصل إلى استغلال المراهقين ومحاولة تهديدهم وابتزازهم، حيثُ أن هناك ألعاب إلكترونية خطيرة جذبت انتباه الكثير من المراهقين في العالم وحتى في عالمنا العربي من الباحثين عن التسلية والمتعة، وانتهت بهم إلى القتل والانتحار من خلال تعليمات افتراضية أثرت بهم تأثيراً سلبياً ومنها على سبيل المثال لا الحصر لُعبة:(بابجي ،ومريم، والحوت الأزرق، والبوكيمون جو، وجنية النار، وتحدى شارلي، وغيرها).

وبهذا فقد شهد مفهوم اللعب عند الأطفال والمراهقين تغيراً ملموساً نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم، ففي حين إرتبط لعب الألعاب بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالباً ما تكون حديقة المنزل، جاءت ولادة أجيال جديدة ومتنوعة من الوسائط كالهواتف المحمولة من الجيل الثالث والرابعوغيرها كنتيجة حتمية للثورة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها، وبات مألوفاً مشهد الإبن الذي يجلس وحيدًا أمام شاشة الهاتف وهو بملابس النوم التي لم يضطر لاستبدالها، ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص الغضب وشغل أوقات فراغ ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر حيث إنتقل اهتمام الأبناء إلى الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت والتي بدأت تجذبهم ذكوراً وإناثاً منذ سن مبكر .(6)

إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة ساعات الاستخدام من قبل الأبناء في اللعب، بدأ يثير قلق الأهل و المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع وعلماء التربية الإعلامية حول آثارها سواء النفسية منها أم الاجتماعية وكذلك الصحية وأصبح هذا الموضوع مثار اهتمام العلماء فيما يخص سلبياتها وايجابياتها، فاللعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة.وبالنظر لتلاميذ المرحلة الإعدادية والتي تقابل "مرحلة المراهقة المبكرة " وهي تمتد من سن الثانية عشر حتى الخامسة عشر ، وهي مرحلة الصراع بين الطفولة واكتمال النمو، وطالب هذه المرحلة يميل إلى أن يعامل معاملة الكبار، وينتظر من المحيطين به الاعتراف برجولته، لأن الطفولـة تمثل الضعف والرجولة تمثل القوة وهو يميل إلى الاستقلال ويشعر بذاته، وإذا لم يعامل على أنه كبير يشعر بالقلق والتوتر، أما إذا شعر برجولته فيشعر بالأمن والطمأنينة. (7)

كما أن طالب هذه المرحلة يتصف بمجموعة من الصفات من أهمها: (8)

-الحساسية الزائدة وينفعل بسرعة ويثور لأتفه الأسباب ويوجه ثورته وغضبه إلى الأفراد والجماعات التي يعيش فيها .

- وتتشكل شخصيته حسب المحيط الاجتماعي الذي يعيش فيه ، ومن الملاحظ أن حالة القلق ونقص الشعور بالاستقرار وخاصة في بداية هذه المرحلة ، لا يفصح عنها بسهولة لوالديه أو مدرسيه إلا إذا ألحوا في الاستفسار عنها .

-وفي هذه المرحلة يُظهر الطالب احتياجه إلى تكوين صداقات مع من يختارهم ويشعر معهم بالراحة ، ويحس بذاته لشعوره بأنه مرغوب فيه بينهم قادر على مشاركتهم في عملهم ولعبهم.

-كذلك فهو يهتم بالماديات أكثر من اهتمامه بالمعنويات وكثيراً يتعجب للعالم المحيط به ، ومن ناحية العلاقات الاجتماعية والعاطفية فأنها تتأثر بمخاوف الكبار الذين يعرفون أن هذه المرحلة قد تكون فترة استقرار عاطفي ، وقد تكون فترة اضطراب حاد ، ولذلك فهم يخافون عليه من الاضطراب ، فيتجهون لفرض القيود بعد أن كانوا يعطونه كثيراً من الحرية وهنا تسوء العلاقات بالكبار وخاصة الوالدين

-لذلك نجد طلاب هذه المرحلة في حيرة مستمرة من اختلاف المعاملة ويبدأ كل منهم في التساؤل من أكون ؟ وما هو دوري في المجتمع ؟ ويبحث عن دوره ومكانته.

-ومن ناحية النمو الجسمي: يأخذ الذكور في التحول نحو مظاهر اكتمال الرجولة والفتيات نحو اكتمال مظاهر الأنوثة .

-بالإضافة إلى التغيرات الجسمية والفسيولوجية تُحدث تغيرات عقلية وانفعالية بالغة العمق في حياة طالب هذه المرحلة تؤدي إلى اختلال التوازن الانفعالي والاجتماعي ومن ثم يجد الكثير من المراهقين والمراهقات صعوبة التكيف مع المجتمع ، ويؤدي

ذلك إلى البعد عن الواقع والهروب إلى الخيال وأحلام اليقظة كحيلة دفاعية تساعدهم في التعايش مع هذه المتغيرات السريعة وتحقيق التكيف في عالم آخر غير واقعي.

الإطار النظري والدراسات السابقة :

تعتمد الدراسة في إطارها النظري على مدخل الاستخدامات والاشباعات وقد نشأ هذا المدخل في فترة سيادة الاعتقاد في التأثيرات المتوسطة لوسائل الإعلام ، ويعتبر هذا المدخل نقطة تحول هامة في دراسات الإعلام حيث تحول التساؤل الرئيس من ماذا تفعل وسائل الإعلام بالجمهور؟ إلى ماذا يفعل الجمهور بوسائل الإعلام ؟ ويقوم المدخل على مقولة رئيسية وهى: أن الجمهور يختار وسيلة إعلامية معينة أو رسائل إعلامية معينة لإشباع حاجة أو حاجات معينة لديه. (9)

وترى نظرية الاستخدامات والاشباعات أن الأفراد ليسوا ضحايا تأثيرات وسائل الإعلام وإنما هم قادرون على تحديد أي من وسائل الإعلام التي يريدون استخدامها وأي المضامين التي يريدون التعرض لها لإشباع حاجات معينة لديهم ، ويفترض مدخل الاستخدامات والاشباعات أن قيم الناس واهتماماتهم وأدوارهم الاجتماعية لها القدرة المسبقة في صياغة واختيار ما يؤمنون به من خلال ما يقرءونه أو يشاهدونه أو يسمعونه من وسائل الإعلام. (10)

وبذلك يقوم الأفراد بدور ايجابي ونشيط في العملية الاتصالية ، حيث توجد لديهم دوافع تدفعهم إلى استخدام وسائل الاتصال ومن هنا ظهر مصطلح الاستخدامات ، كما يفترض أن احتياجات الأفراد يمكن أن تشبع من خلال التعرض لوسائل الاتصال وبالتالي ظهر مصطلح الإشباعات.(11)

ويسمح لنا مدخل الاستخدامات والاشباعات بالإجابة على سؤالين أساسيين هما : كيف ولماذا يستخدم تلاميذ المرحلة الإعدادية الألعاب الالكترونية عبر الانترنت؟ وبمعنى آخر ما الدوافع التي تجعل هؤلاء التلاميذ يستخدمون هذه المواقع؟ وما هي الإشباعات التي تتحقق لهم من هذا الاستخدام؟ وما هي طبيعة هذه الإشباعات؟ ، فهذا المدخل يعد محاولة لشرح كيفية استخدام الجمهور لوسائل الإعلام لإشباع حاجاتهم وتحقيق أهدافهم ومن ثم فان الجمهور يحظى بأهمية كبيرة في إطار هذا المدخل .(12)

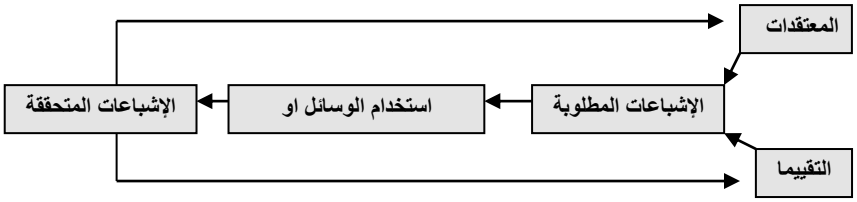
كما يفترض مدخل الاستخدامات والإشاعات أن دوافع التعرض لوسائل الاتصال ينتج أساساً من الحاجات النفسية والاجتماعية لأفراد الجمهور والتي تؤدي إلى توقعات معينة وبالتالي يمكن إشباعها من خلال استخدام وسيلة محددة، كما يعد مفهوم توقعات الجمهور بشأن الإشباعات المحتمل الحصول عليها من استخدام وسائل الإعلام مفهوماً جوهرياً وهاماً لافتراضات مدخل الاستخدامات والإشاعات ،

فالجمهور إذا ما أتيح له الاختيار من بين وسائل الإعلام المختلفة لابد وأن يكون لديه إدراكاً للبدائل التي يمكنها أن تعني باحتياجاته . (13)

أي أن التوقعات تعد سبباً في عملية التعرض لوسائل الإعلام فالمتلقي يندفع لاستخدام وسائل الإعلام انطلاقاً من إدراكه أو توقعه لنتيجة معينة سوف يحصل عليها من المحتوى الاتصإلى الذي يريد التعرض له ، وبذلك فهذه التوقعات تختلف بين الأفراد وفقا للفروق الفردية واختلاف الثقافات. (14) 0

ومما يوضح أهمية التوقعات في العملية الاتصالية أن الإنسان يميل إلى تكرار استخدام الوسائل والمضامين الإعلامية التي تلبي توقعاته مما يشجعه على إعادة التجربة، وإذا حدث فشل في التجربة يكون الفرد أقل رغبة في استخدام الوسيلة مرة ثانية ، وبهذه التجربة يتم تدعيم استخدام بعض وسائل الاتصال الجماهيري في مقابل قلة استخدام وسائل أخرى . (15)

ويقصد بالتوقع من الناحية النفسية : إدراك الفرد لاحتمال أن شيئا ما له خاصية محددة أو أن سلوكاً ما سوف يؤدي إلى نتيجة معينة، وتتعدد تعريفات باحثي الإعلام للتوقعات حيث يعرفها كل من " **بيليد و كاتز** " بأنها مطالب الجمهور من وسائل الإعلام والإشاعات التي يبحث عنها، ويرى بال مجرين أن التوقعات هي الأسباب التي من أجلها يتعرض أفراد الجمهور لوسائل الإعلام ويتم تحديدها من خلال تجربة الفرد وخبرته 0(16) وتمثل عملية التوقع مدخلا هاما للكشف عن أي مضمون أو محتوى إعلامي يبحث عنه الفرد ليشبع حاجاته ، فالفرد يختار الرسالة التي يعتقد أنها تحقق له القيمة التي يتوقعها،وهذا ما وضحه كل من " بالمجرين و رايبورن " في نموذجهما المسمى بنموذج القيمة المتوقعة والذي يمكن توضيحه في الشكل التالي:- نموذج بال مجرين و رايبورن للقيمة المتوقعة: (17)



- **تطبيق مدخل الاستخدامات والاشباعات على موضوع الدراسة الحالية :**

أهمية المدخل لموضوع الدراسة :

(1) ينظر مدخل الاستخدامات والاشباعات إلى جمهور وسائل الإعلام على أنه جمهور نشط في استخدامه لتلك الوسائل، وعليه فإن الدراسة الحالية تنظر إلى تلاميذ المرحلة الإعدادية على أنهم جمهور نشط في تعرضهم لمواقع الألعاب

الالكترونية، حيث يستخدمها التلاميذ كوسيلة يتم من خلالها إشباع حاجاتهم وتحقيق توقعاتهم وتلبية رغباتهم، وقد ساعدت بحوث الاستخدامات والاشباعات الباحثة في دراسة وتحديد بعض المحددات التي تتعلق بنشاط عينة الدراسة(تلاميذ المرحلة الإعدادية) من خلال استخدامهم للألعاب الالكترونية عبر الانترنت مثل انتقاء أنواع معينة من الألعاب، والحرص على متابعتها والتعرض لها، ومدى التأثيرات المتوقعة لتلك المضامين.

(2) استفادت الباحثة من بحوث الاستخدامات والاشباعات في تحديد فئة معينة من فئات الجمهور النوعي وهم" تلاميذ المرحلة الإعدادية"، وهي الفئة العمرية المقابلة لمرحلة المراهقة المبكرة والتي اختارتها الباحثة لتطبيق دراستها عليها.

(3) ساعدت نتائج بحوث الاستخدامات الإشباعات الباحثة في تحديد خصائص التلاميذ عينة الدراسة، ومحاولة ربطها بالدوافع والاشباعات ومعدل الاستخدام للانترنت بشكل عام ومواقع الألعاب الالكترونية بشكل خاص.

(4) الطالب والطالبة في هذه المرحلة يلجأ إلى جماعات الأصدقاء ليشبع حاجاته ويخلق لنفسه محيطه ومكانته الاجتماعية الخاصة به، ويلعب أدوار الزعامة ويمارس مواقف المغامرة والبطولة والقيادة ويجد من يستمع لمشكلاته ويستجيب لانفعالاته ومشاعره الداخلية التي يخفيها عن الكبار، ويجد ذلك متاحاً من خلال تواجده في مواقع الألعاب الالكترونية عبر الانترنت.

الدراسات السابقة :

تتناول الدراسة الحالية محوراً واحداً يهتم بالدراسات التي تناولت الألعاب الالكترونية عبر الانترنت لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية والاشباعات المتحققة منها وتم تقسيم هذا المحور إلي :

أ- الدراسات العربية :

ب- الدراسات الأجنبية :

أ- الدراسات العربية :

1- **دراسة الشحروري والريماوي، (2011)** [18] هدفت الدراسة إلى استقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. حيث تكون مجتمع الدراسة وعينتها من طلبة الصف الخامس الابتدائي ذكورًا وإناثًا من مدارس المنهل ومدرسة الريادة العلمية. حيث بلغ عدد أفراد الدراسة (75) طالبًا وطالبة، قسموا إلى مجموعة تجريبية عدد أفرادها (36) طالبًا وطالبة قسمت إلى مجموعتين

فرعيتين مجموعة تلعب ألعابًا موجهة ومجموعة تلعب ألعابًا غير موجهة، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها (39) طالبًا وطالبة. وتم إعداد بطاريتي ألعاب إلكترونية، البطارية الأولى تضمنت ألعابًا موجهة والبطارية الثانية ألعابًا غير موجهة كأداة للدراسة. واستخدمت المنهج شبه التجريبي كمنهج للدراسة. **وأظهرت الدراسة مجموعة من النتائج أهمها:** أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة. كما أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة.

2- **دراسة أحمد علي سعد (2012)** [19] استهدف الباحث في دراسته الاعتماد على نظرية الاستخدامات والاشباعات للتعرف على طبيعة العلاقة بين استخدامات طلاب جامعة بنها لتكنولوجيا الاتصال والاشباعات المتحققة ، وقد اتبع الباحث المنهج الوصفي حيث اعتمدت على الدراسة الميدانية الوصفية ،وضمت استبياناً لجمع البيانات طُبق على عينة ممثلة من طلاب الجامعة بلغ قوامها (530) طالباً وطالبة من بعض الكليات النظرية والعملية بجامعة بنها (كلية التجارة ،وكلية الآداب ، وكلية الطب، والمعهد العالي للتكنولوجيا) **وقد أسفرت الدراسة عن مجموعة من النتائج أهمها:**

- أن أهم مجالات استخدام المبحوثين للإنترنت وفقاً للنوع : جاء في الترتيب الأول Face book ، حيث جاء بنسبة بلغت (69.48%) من إجمإلى من يستخدمون الإنترنت. أن أهم الإشباعات المتحققة من استخدام المبحوثين للإنترنت:جاء في الترتيب الأول أن التعرُّف على مجريات الأمور والأحداث في بلدان العالم المختلفة بنسبة بلغت(8.48%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الإنترنت ، وجاء في الترتيب الثاني شغل وقت الفراغ والتخلص من الملل بنسبة بلغت(8.42%) ، وجاء في الترتيب الثالث كل من الحصول على المعارف والثقافات المختلفة ، مواكبة التطور العلمي والتكنولوجي في كثير من المجالات بنسبة بلغت(8.33%).**كما أظهرت الدراسة تحقق مجموعة من الفروض أهمها**:- توجد علاقة ارتباطيه ذات دلالة إحصائية بين استخدام المبحوثين للإنترنت ومستويات الإشباعات المتحققة منه.وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات درجات الإناث على مقياس استخدام الإنترنت. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات الإناث على مقياس الإشباعات المتحققة من استخدام المواقع الإخبارية على الإنترنت.

3- **دراسة قويدر، (2012)** [19] حيث هدفت الدراسة إلى التعرف على التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري، ودراسة كيفية

التحكم في ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية والتخفيف من حدة انتشارها بين أوساط الأطفال، وتفادي إدمان الأطفال الجزائريين على مثل هذه الألعاب الإلكترونية الغربية الصنع، حيث تكون مجتمع الدراسة وعينتها من(200) طفل أعمارهم بين (7 – 12) سنة من الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون في العاصمة الجزائرية، من عينة من مدارس العاصمة، واستخدمت الباحثة استبانه ومقابلة وبطاقات فنية كأداة للدراسة. واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي كمنهج للدراسة. **وقد أظهرت الدراسة مجموعة من النتائج أهمها**: أن أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم. من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر، كما أنها جعلته أكثر إصراراً على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح، فخسارته في الألعاب وإصراره على الفوز يولد فيه الإرادة على تحقيق النجاح والفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية وإصراره في تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته. وبالنسبة لأولياء الأمور أصحاب المستوى التعليمي المرتفع والمتوسط فإنهم يدركون أخطار إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وتنشئتهم الاجتماعية، في حين أن أصحاب المستوى التعليمي الضعيف يميلون لترك أولادهم يمارسون هذه الألعاب خوفاً من احتكاكهم برفقاء السوء خارج البيت.

4- **دراسة أحمد عادل،(2015)** [20] فقد هدفت الدراسة إلى التعرف على استخدام المراهقين لألعاب الانترنت متعددة المنصات وعلاقته بالاندماج والأداء الدراسي لديهم واستخدم الباحث المنهج الوصفي وشملت الدراسة عينة عمدية من المراهقين في المرحلة السنية من (11-17) سنة وهي المرحلة المقابلة للتعليم الإعدادي والثانوي بمحافظتي القاهرة والدقهلية ريف وحضر،حيث بلغ حجم العينة(400) مفردة،واستخدم الباحث استمارة استقصاء كأداة لجمع البيانات والتي اشتملت على مقياسين هما (مقياس الاندماج نفسي ــ ومقياس الأداء الدراسي)،**وقد أسفرت الدراسة عن مجموعة من النتائج أهمها:**-أن أكثر الألعاب استخداماً على منصات الانترنت كانت موقع التواصل الاجتماعي الفيس بوك، يليها المواقع العامة على محرك البحث.و كانت أكثر الألعاب انتشاراً بين عينة الدراسة هي (لعبة المزرعة السعيدة ثم لعبة فيفا 2013، ثم لعبة جاتا، كما أظهرت النتائج وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام المراهقين عينة الدراسة لألعاب الانترنت متعددة المنصات والاندماج النفسي والأداء الدراسي.

5- **دراسة الزيودي،(2015)** [21] والتي استهدفت التعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء

أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، حيث اختار الباحث عينة من(336)معلم و(500) ولي أمر طالب تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة. وتم استخدم استبانتين كأداة للدراسة (إحداهما لأولياء الأمور والأخرى للمعلمين). واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي كمنهج للدراسة. **وقد أسفرت الدراسة عن مجموعة من النتائج أهمها**: أن المعلمون يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، وعلى صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية، أو مهارة إدارة الوقت، فلا يرى المعلمون ثمة فوائد لها في هذا الجانب. وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر على مجهوداتهم الدراسية، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال. كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية. **وأوصت الدراسة بعدة توصيات منها:** تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلاً عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة، وإلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها.

6- **دراسة سلوي سليمان الجندي (2016)**[22] حيث استهدفت الدراسة التعرف على مضامين الألعاب الالكترونية التي يتعرض لها الجمهور،والوقوف على استخدامات الجمهور لألعاب الفيس بوك والاشباعات المتحققة منها، وهذه الدراسة من الدراسات الوصفية والتي اعتمدت على منهج المسح وفي إطاره تم مسح الجمهور العام من لاعبي ألعاب الفيس بوك كما تم مسح مضمون ألعاب الفيس بوك الأكثر استخداماً من جانب عينة الدراسة الميدانية وعددها(400) مفردة موزعة بالتساوي بين الذكور والإناث بواقع (200) مفردة لكل منهما واستخدمت الباحثة الأدوات التالية:استمارة استقصاء ،كما تم توصيف المضمون كيفياً،وتم استخدام المقابلات المقننة مع لاعبي الفيس بوك .

و **وقد أسفرت الدراسة عن مجموعة من النتائج أهمها**:-أن معظم عينة الدراسة لديهم مستوى انغماس مرتفع ومتوسط في استخدام ألعاب الفيس بوك.أن أكثر فئة عمرية تستخدم ألعاب الفيس بوك جاءت في الفئة العمرية من(15-أقل من25)سنة.أن إدمان ألعاب الفيس بوك يرتبط طرديا بدوافع اللعب(الترفيه-المشاركة –الهروب من المشكلات).

7- **دراسة نسرين مراد (2018)** [23] والتي هدفت إلى التعرَّف على الدلالات المُقدمة في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتُها على المُراهقين في ضوء نظرية المسئولية الاجتماعية, وقد طُبِقت الدراسة ميدانياً على عينة عمدية قوامُها (483) مُفردة من طلاب المرحلة الإعدادية والثانوية بمحافظة المنيا, بينما تم تطبيق صحيفة التحليل الدلالي على عينة من الألعاب الإلكترونية مُتمثلة في (8) ألعاب, حيثُ استخدمت الباحثة المنهج الوصفي بشقيه الميداني والتحليلي المُتمثل في التحليل الدلالي، **وخلُصت الدراسة إلى مجموعة من النتائج,أهمُها:**وجود علاقة ارتباطيه دالة إحصائيا بين كثافة استخدام المُراهقين-عينة الدراسة- للألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة والمسئولية الاجتماعية لديهم.– و وجود علاقة بين دلالة الصورة في الألعاب الالكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد ونوع الشخصيات فيها.

ب- الدراسات الأجنبية:

1- **دراسة "لونهارت" و"ماري مادن" (Lenhart &Mary Madden) (2007)** [24] والتي استهدفت التعرف على طبيعة استخدام الشباب الأمريكي للإنترنت وشبكات التواصل الاجتماعي وما الذي يتشاركون به ولا يتشاركونه مع الغير عبر هذه الشبكات، وهل يلعب الأهل دوراً في مراقبة الأبناء أثناء تواجدهم على هذه الشبكات أم لا؟ وذلك من خلال التطبيق على عينة مكونة من (935) مفردة من المراهقين والمراهقات الأمريكيين ممن تتراوح أعمارهم ما بين (12-17 سنة) وأولياء أمورهم.

وقد أظهرت الدراسة مجموعة من النتائج أهمها: أن (55%) من المراهقين الأمريكيين لديهم حساب على شبكات التواصل الاجتماعي، وأن ما نسبته (66%) من هؤلاء لا يشاركون مستخدمي الشبكات الأخرى معلوماتهم على هذه الشبكات ،وأن ما نسبته (46%) من أولئك الذين يسمحون للغير بالإطلاع على معلوماتهم يزودون الغير بمعلومات مظللة لحماية أنفسهم أولا وللمزاح والعبث وعدم الجدية ،و أن غالبية المراهقين يستخدمون شبكات التواصل الاجتماعي لكي يبقوا على اتصال مع الأصدقاء أو تكوين صداقات جديدة وأن (23%) من أفراد العينة شعروا بالخوف عند

التواصل مع غرباء، و أن الوالدين يقومان بمراقبة أبنائهم لمعرفة المواقع التي يتعرضون لها وذلك من خلال بعض البرامج الخاصة بهذا الشأن.

2- **دراسة باتي فلنبرج و بيتر" Valken burg & Peter " (2009)** [25] والتي استهدفت التعرف على التأثيرات الاجتماعية على المراهقين، **وقد توصلت الدراسة إلى مجموع من النتائج أهمها** : أن المراهقين هم الفئة الأكثر استخداماً للإنترنت حالياً بين فئات الشباب، فهم يقضون وقتاً أكثر مما يقضيه البالغون على الإنترنت، ويستخدمونه في مجالات التفاعل الاجتماعي أكثر مما يفعل البالغون، ومن ثم فقد كشفت هذه الدراسة أن بعض الدراسات السابقة أظهرت العديد من المشكلات السلوكية للطلاب المراهقين في ضوء المتغيرات الاجتماعية والثقافية، والتي كان لها دوراً في التأثير بشكل مباشر على منظومة القيم ومنها :التهور، والعنف، والعدوانية، والعزلة الاجتماعية، والانسحابية، والاغتراب الاجتماعي، والسرقة، والمشكلات الجنسية.

3- **دراسة جانكي رايت" Jancee Wright " (2011)** [26] حيث استهدفت الدراسة التعرف على تأثير ألعاب الفيديو على معدل الأداء الأكاديمي من خلال المعدل التراكمي لعينة من طلاب الصف الثالث متوسط والذين يستخدمون ألعاب الفيديو، حيث اختار الباحث عينة من (198) مفردة، واستخدم الاستبانة كأداة للدراسة،واعتمدت في دراسته على المنهج شبه التجريبي ، **وقد توصلت الدراسة لمجموعة من النتائج أهمها:** أن لألعاب الفيديو تأثير عكسي على معدل الأداء الأكاديمي لعينة الدراسة ،حيث أن الطلاب الأكثر استخداماً لألعاب الفيديو حصلوا على معدل أقل من الذين لم يلعبوا ألعاب الفيديو.

4- **دراسة شيو لينج هيونج وآخرون " chiao-ling huang &shu ching yang" (2015)** [27] وقد استهدفت الدراسة التعرف على الاستخدامات و الإشباعات التي تحققها الألعاب الالكترونية عبر وسائل التواصل الاجتماعي ، وكذلك استكشاف كيف ؟ولماذا؟ يلبي الناس احتياجاتهم من خلال ممارسة الألعاب عبر الإنترنت. وطبقت هذه الدراسة عينة بلغت (855) مفردة من المراهقين تتراوح أعمارهم بين (11 – 18) عامًا ، مع الأخذ في الاعتبار مجموعة من العوامل الوسيطة مثل (تقدير الذات ومفهوم الذات ، والعلاقات الشخصية ، وذلك بالتطبيق على لعبة المزرعة السعيدة على الفيس بوك. **وقد أسفرت الدراسة مجموعة من النتائج أهمها:**أن أهم أسباب استخدام المراهقين للعبة المزرعة السعيدة هو التفاعل الاجتماعي ومشاركة الآخرين والتعرف على أصدقاء جدد. وكانت أهم الإشباعات المتحققة التعبير عن ذواتهم وإثباتها،وكانت التسلية من أهم واشباعات هذه اللعبة .

5- **دراسة وكيل كرزان &عمر شانو Wakil, Omer & Omer " (2017)"** [28] استهدفت الدراسة التعرف على مدى تأثير ألعاب الفيديو على الإبداع ومعدلات تحصيل طلبة المرحلة الابتدائية،حيث تكون عينة الدراسة من(100) طالب وطالبة من طلبة المرحلة الابتدائية، واستخدمت الدراسة الاستبانة كأداة للدراسة واعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبي كمنهج للدراسة، **وقد أسفرت الدراسة عن مجموعة من النتائج أهمها:**أن معدلات الطلبة تتأثر بنسبة بسيطة جداً (-0.22%) لكل ساعة لعب، إذا لعب الطالب أقل من ثلاث ساعات، أما إذا لعب الطالب أكثر من ثلاث ساعات فإن معدله سيتأثر سلبياً بنسبة أكبر (-2.41%) لكل ساعة لعب، وقد أوصت الدراسة بأنة على الطلبة لعب ألعاب الفيديو بحذر، لأنه إن لعب بساعات قليلة لن يكون لها تأثير سلبي عليه، بل على العكس ممكن أن يفتح ذهنه وينشطه، لكن إن لعب لساعات طويلة فان تأثير الألعاب سيكون سلبياً على تحصيله الدراسي.

6- دراسة تشوتشينغ شو ومينغ شيانغ و ليجون بانج " Zhuqing Xu, Ming Xiang and Lijun Pang"[29]

حيث أثار انتباه الباحثين معدل النمو السريع في مستخدمي لعبة بابجيPUBG ، مما جعلهم يستهدفون بالدراسة التعرف على مدي استخدام طلاب معهد بكين للعبة "ببجي" والوقوف على أهم العوامل التي تؤثر في استمرار ولاء الطلبة للعبة ، حيث تكون عينة الدراسة من(119) طالباً وطالبة ، واستخدمت الاستبانة كأداة للدراسة، والمنهج الوصفي التحليلي كمنهج للدراسة. وقد أظهرت الدراسة مجموعة من النتائج أهمها: أن تصميم اللعبة والتجربة والخبرة الاجتماعية والثقة جميعها عوامل مهمة تؤثر على انتماء وولاء الطلبة للعبة. كما أظهرت أنه لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في الولاء للعبة من حيث تصميم اللعبة ، والخبرة الاجتماعية .

التعليق على الدراسات السابقة ومدى الاستفادة منها:

1- أن معظم الدراسات التي تناولت موضوع الألعاب الالكترونية عبر الانترنت العربية منها والأجنبية دراسات حديثة نظراً لحداثة الظاهرة وارتباطها بالتطور السريع في تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات وخاصة مواقع التواصل الاجتماعي ومواقع الألعاب عبر الانترنت.

2- وقد استفادت الباحثة من الدراسات السابقة في التحديد الدقيق لموضوع الدراسة ومتغيراتها واختيار التوجه النظري وكذلك تصميم استمارة الدراسة والوقوف على أحدث النتائج المتاحة.

3- أكدت الدراسات السابقة الملاحظة الشخصية للباحثة والتي كانت من دوافع إجراء هذه الدراسة.

تحديد مشكلة الدراسة:

يعد موضوع استخدام مواقع الألعاب الالكترونية من أكثر المواضيع التي شكلت الاهتمام عند العديد من الباحثين في مجال دراسات وسائل الإعلام والجمهور في الوقت الحديث، نظرا لتزايد استخدامه في المجتمعات على اختلافها ،وبخاصة فئة "المراهقين " الذين يستخدمونه انجذاباً لما يقدمه من خدمات متنوعة .إلا أن الأمر لا يتوقف على مجرد فعل الاستخدام والتعرض فقط إنما على ما يترتب عن هذا الفعل من نتائج مختلفة، خاصة وأن مواقع "الألعاب الالكترونية" تحمل العديد بل الكثير من القيم والعادات الغريبة عن المجتمع العربي والمصري على وجه الخصوص، وذلك بحكم إنتاجه في سياقات اجتماعية وثقافية مختلفة عن مجتمعاتنا، خاصة بالنسبة إلى استخدامه من طرف فئة خاصة وحساسة وهي فئة "المراهقين من تلاميذ المرحلة الإعدادية" وعليه نطرح إشكالية دراستنا على النحو التالي: **((كيف يستخدم "تلاميذ المرحلة الإعدادية" مواقع الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وما هي مختلف الإشباعات التي يحققونها من خلال هذا الاستخدام)).**

تســـاؤلات الدراســـة: التساؤل الرئيس: " ما طبيعة استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية عبر الانترنت وما الإشباعات المتحققة منها؟".وينبثق عن هذا التساؤل الرئيس مجموعة من التساؤلات الفرعية على النحو التالي:

1- ما معدل استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية عبر الإنترنت؟

2- إلى أي مدى يختلف هذا الاستخدام باختلاف النوع (ذكور- إناث) ؟

3- ما أسباب استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية؟

4- ما الإشباعات التي يمكن أن تحققها استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية ؟

4- إلى أي مدى تختلف هذه الإشباعات باختلاف النوع (ذكور- إناث) ؟

5- ما الجوانب الايجابية التي تدفع تلاميذ المرحلة الإعدادية لاستخدامات الألعاب الالكترونية ؟

6- ما الجوانب السلبية التي يقع فيها المستخدم من تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية؟

7- ما التأثيرات السلبية لمواقع الألعاب الالكترونية على تلاميذ المرحلة الإعدادية ؟

أهمية الدراسة :

<u>تتضح أهمية الدراسة من عدة نقاط هامة تتمثل فيما يلى :</u>

1- تكتسب هذه الدراسة أهميتها من كونها تجمع بين متغيرات ثلاثة على درجة كبيرة من الأهمية وهي: أ- الألعاب الالكترونية باعتبارها من أهم أنواع الإعلام الجديد في مجال تكنولوجيا المعلومات و الاتصال ، ب- تلاميذ المرحلة الإعدادية (ذكور/إناث) وهم من أهم فئات المستخدمين للألعاب الالكترونية ، ج- نظرية الاستخدامات والاشباعات باعتبارها من أهم النظريات التي ستعتمد عليها الباحثة في هذه الدراسة كمدخل نظري ومعرفي .

2- إن هذه الدراسة من الدراسات الحديثة والتي تتناول ظاهرة حظيت في الوقت الحالي بكثافة تعرض أعلى من قبل جمهور يزداد بشكل مستمر مع انتشار استخدام المراهقين من تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية عبر الانترنت .

3- تأتي أهمية هذه الدراسة من كونها تسعي لتحدي طبيعة العلاقة بين هذا الاستخدام و بين الإشباعات المطلوبة Gratification Sought، والاشباعات المتحققة Gratification Obtained لهؤلاء التلاميذ في المرحلة السنية (من 12-15) سنة .

4- قد تسهم نتائج هذه الدراسة في تبصير الأبناء والآباء والمربين بالتأثيرات السلبية لاستخدام مواقع الألعاب الالكترونية عبر الانترنت .

5- تفيد نتائج هذه الدراسة العاملين والمختصين في مجالات التربية والتربية الإعلامية،علم النفس والاجتماع ،من خلال البيانات الخاصة بحاجات الطلاب ودوافعهم المتصلة باستخدام الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ومواقع التواصل، لسن التشريعات الرقابية عليها وكذلك العمل على تحسين برامج الخدمة المقدمة.

أهـداف الدراســـــة:

تسعى الدراسة الحالية إلى تحقيق مجموعة من الأهداف تتحدد فيما يلي:

1- التعرف على معدل استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية عبر الإنترنت.

2- التعرف على مدى اختلاف هذا الاستخدام باختلاف النوع (ذكور- إناث) .

3- تحديد أنواع الإشباعات التي يمكن أن استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية عبر الإنترنت.

4- الوقوف على مدى اختلاف هذه الإشباعات باختلاف النوع (ذكور- إناث) .

5- حصر أسباب استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية .

6- الكشف عن أهم الجوانب الايجابية والسلبية التي تدفع تلاميذ المرحلة الإعدادية لاستخدامات الألعاب الالكترونية.

7- التعرف على أهم التأثيرات السلبية لمواقع الألعاب الالكترونية على تلاميذ المرحلة الإعدادية

فروض الدراسة : تسعى الدراسة للتحقق من الفروض التالية :

الفرض الأول: توجد علاقة ارتباطيه ذات دلالة إحصائية بين استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة منها.

الفرض الثاني : توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات درجات الإناث على مقياس استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية.

الفرض الثالث : توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات الإناث على مقياس الإشباعات المتحققة من استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية.

مصطلحات الدراسة:

***الاستخدامات والاشباعات Uses and Gratification :** " الاستخدامات والاشباعات مجموعة من الافتراضات التي وضعها(**"كاتز وزملاؤه، 1947)"** ثم طورها(**"بال مجرين 1985)"** وهي ترتبط بتوقعات الجمهور وتطلعاته واستخداماته، بما يعكس توقعات الفرد لإشباع حاجاته باستخدام وسائل الإعلام ورسائله، ويؤدي الحافز إلى إشباع هذه الحاجات عن طريق سلوك اتصالي يسلكه الفرد مع الوسيلة، وترتبط الاستخدامات والاشباعات بسوابق ولواحق استخدام الجمهور بوسائل الإعلام ومحتواه، وتعرف سوابق الاستخدام الإشباعات المطلوبة Gratification Sought، كما تُعرف لواحقه الإشباعات المتحققة Gratification Obtained" [23] .**ويمكن تعريف الاستخدامات إجرائياً:** بأنها الفترة التي يقضيها الفرد في متابعة وسائل الإعلام ومحتواها المتنوع .ويقصد بها في الدراسة الحالية كثافة تعرض تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية عبر الإنترنت والتي تعود لوجود مجموعة من الحاجات والغايات التي بدورها تمثل دوافع لهؤلاء التلاميذ ويسعون إلى تحقيقها من خلال هذا الاستخدام. **كما يمكن تعريف الإشباعات إجرائيا على أنها**: هي تلك النتائج التي يحصل عليها تلاميذ المرحلة الإعدادية من استخدام

الألعاب الالكترونية عبر الانترنت والتعرض لها لكي يصلوا إلى مزيد من الاستجابات الفورية المرتبطة بالوفاء بحاجاتهم نتيجة لخبراتهم الاتصالية بهذه الوسيلة.

***الألعاب الإلكترونية :اللعبة:** يعرفها كل من (سالين و زيمرمان، 2004): بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي.

كما يضيف تعريفاً للعبة الالكترونية :بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقميةdigital، ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف الذكية ، والأجهزة (palm devices). [24]**كما تعرفها الباحثة إجرائيا** :بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية،وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت،وألعاب الفيديو Play station وألعاب الهواتف الذكية، وألعاب الأجهزة المحمولة (palm devices) وتختص الدراسة الحالية بالألعاب الالكترونية التي تمارس عبر شبكة الانترنت.ومن أنواعها:-ألعاب العميل: وهي التي يقوم بتحميلها على جهازه الخاص ثم يبدأ باللعب عبر الاتصال بالإنترنت.- ألعاب المتصفح (محرك البحث):وهي ألعاب يتم الدخول إليها مباشرة والبدء في اللعب دون الحاجة لتحميلها على الأجهزة الحديثة.-ألعاب الفيس بوك :وهي ألعاب يتم استخدامها من خلال موقع التواصل فيس بوك مباشرة دون تحميل ومن خلال التسجيل على اللعبة .

***تلاميذ المرحلة الإعدادية:** هم تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بجمهورية مصر العربية في المرحلة السنية من (12-15) سنة وتقابل مرحلة المراهقة المبكرة.

إجراءات الدراسة :

منهج الدراسة :اتبعت الباحثة في هذه الدراسة المنهج الوصفي التحليلي باعتباره أكثر المناهج ملاءمة للوقوف على استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة منها، والذي يتناول دراسة الأحداث، والظواهر، المتغيرات، والممارسات، كما هي بحيث تتفاعل معها بالوصف والتحليل دون التدخل فيها ، وذلك بهدف التعرف على معدل استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية وأهم الإشباعات المتحققة منها.

مجتمع الدراسة وعينتها: يتكون مجتمع الدراسة من عينة تلاميذ مدارس المرحلة الإعدادية بإدارة الزرقا التعليمية بمحافظة دمياط ، والتي يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (1)

يوضح بيان مدارس المرحلة الإعدادية بإدارة الزرقا التعليمية محافظة دمياط

وفقا للإحصاء الاستقرائي للعام 2019 / 2020 م

م	اسم المدرسة	إجمالي فصول	إجمالي تلاميذ		
			ذكور	إناث	جملة
1	كفر تقي ع	3	57	57	114
2	عباس الكيال ع	13	299	317	616
3	عاصم العمري ع	9	154	178	332
4	ميت الخولي ع بنين	13	531	0	531
5	أبو الفتوح الحريري ع بنات	14	0	575	575
6	الزرقا ع م	8	139	115	254
7	الزرقا ع الحديثة	12	563	0	563
8	الزرقا ع بنات	14	0	644	644
9	كفر المياسرة ع	11	259	286	545
10	عزبة الباز ع	6	121	110	231
11	السلام ع	7	139	149	288
12	المستقبل التجريبية ع	3	43	28	71
الإجمالي		113	2305	2459	4764

العينة الاستطلاعية:

قامت الباحثة بتطبيق أداة الدراسة على عينة استطلاعية تتكون من(50) مفردة من مجتمع الدراسة المتمثل تلاميذ المرحلة الإعدادية الحكومية بإدارة الزرقا التعليمية- محافظة دمياط بهدف التأكد من صدق وثبات أداة الدراسة، وقد قامت الباحثة بضم أفراد العينة الاستطلاعية لمجتمع الدراسة في التطبيق النهائي لأداة الدراسة.

مجتمع الدراسة :

تشتمل العينة الأساسية للدراسة على (500) مفردة من تلاميذ وتلميذات المرحلة الإعدادية بمدارس إدارة الزرقا بمديرية التربية والتعليم بدمياط ، وهم يمثلون ما نسبته **(10.5%)** من مجتمع الدراسة.حيث شملت العينة (270) مفردة من الذكور و(230) مفردة من الإناث.وقد تمثلت أسباب اختيار عينة الدراسة في الآتي:

- يرجع اختيار عينة من مراهقي المرحلة الإعدادية لأهمية المرحلة في تكوين شخصية المراهق والتأثير على قناعاته وسلوكياته، وتأثره بما يحدث في بيئته المحيطة وهو ما يشكل هويته.

- نظراً لما تتسم به مرحلة المراهقة المبكرة المتمثلة في المرحلة الإعدادية بتكون المفاهيم والاندفاع، حيثُ يمارس ويجرب ويستكشف أدواراً مختلفة ، لذا فضلت الباحثة أن تكون العينة من تلاميذ المرحلة الإعدادية لقياس درجة الاستخدامات والاشباعات لتلك الألعاب الالكترونية والتأثيرات الناتجة على تلاميذ المرحلة .

جدول رقم (2)

يوضح توزيع أعداد أفراد العينة في ضوء متغيري الجنس

م	اسم المدرسة	إجمالي تلاميذ		
		ذكور	إناث	جملة
1	كفر تقي ع	10	10	20
2	عباس الكيال ع	40	30	70
3	عاصم العمري ع	10	10	20
4	ميت الخولي ع بنين	50	0	50
5	أبو الفتوح الحريري ع بنات	0	50	50
6	الزرقا ع م	25	20	45
7	الزرقا ع الحديثة	50	0	50
8	الزرقا ع بنات	0	50	50
9	كفر المياسرة ع	30	20	50
10	عزبة الباز ع	20	10	30
11	السلام ع	25	20	45
12	المستقبل التجريبية ع	10	10	20
الإجمالي		270	230	500

أداة الدراسة :

أعدت الباحثة استبياناً للتعرف على مدى استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية عبر الانترنت والاشباعات المتحققة منها:**وصف الاستبيان وخطوات بنائه:ولقد اعتمدت الباحثة في بناء أداة الدراسة على المصادر التالية: -** الإطلاع على الدراسات السابقة، والنظريات الإعلامية ذات الصلة، والاتجاهات الحديثة لموضوع الدراسة.

- الاستفادة من الدراسات والبحوث المتعلقة باستخدامات الانترنت والألعاب الالكترونية بشكل عام ، والاشباعات التي تحققها وخاصة لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ومرحلة المراهقة المبكرة .
- استشارة بعض الخبراء والمتخصصين في المجال من الجامعات ووزارة التربية والتعليم، والباحثين .

- الاستفادة من خبرة الباحثة في ميدان عملها كمشرف للتربية العملي لطلبة قسم الإعلام التربوي بجامعة دمياط بمدارس إدارة الزرقا التعليمية وحضور دورات تدريبية تتصل بالاستخدامات والاشباعات المتحققة من مواقع التواصل وما طرح من مقترحات لدراسة الألعاب الكترونية والاشباعات المتحققة منها في المراحل العمرية المختلفة ، ومن ثم قامت الباحثة ببناء الاستبانة وفق الخطوات التالية:

تحديد الأبعاد الرئيسة على النحو التالي:

- **البعد الأول** : استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة .
- **البعد الثاني** : الجوانب السلبية والايجابية للاستخدام .
- **البعد الثالث** : التأثيرات الفعلية من أثر الاستخدام.
- **وتم ذلك من خلال** :(صياغة الفقرات التي تقع تحت كل بعد.،إعداد الاستبانة في صورتها الأولية، حيث اشتملت على **(65)** فقرة،ثم عرض الاستبانة على مجموعة من المحكمين والخبراء (*)لإبداء الرأي والملاحظات، وفي ضوء ذلك تم صياغة بعض الفقرات، وحذف وإضافة فقرات أخرى لتصبح الاستبانة في صورتها النهائية، اشتملت على (50) فقرة موزعين على الأبعاد الثلاثة للإستبانة.، وبعد ذلك تم إعطاء كل فقرة وزن مدرج وفق سلم متدرج ثلاثي لقياس درجة الاستخدام **(بدرجة منخفضة، بدرجة متوسطة، بدرجة مرتفعة)** والملحق رقم (1) يبين الاستبانة في صورتها النهائية.

2- صدق الاستبيان (Scale Validity): وقد استخدمت الباحثة الطرق التالية للتأكد من صدق الاستبيان :

أ) صدق المحكمين (Trusties Validity) :

قامت الباحثة بعرض الاستبيان على مجموعة من المحكمين والخبراء، من المتخصصين في الإعلام والتربية والاجتماع، وقد طلبت الباحثة من السادة المحكمين إبداء الرأي والملاحظات والمقترحات حول الاستبيان ومدى ملاءمتها لأهداف الدراسة، وقد حصلت الباحثة على بعض الآراء والمقترحات من السادة المحكمين، وقامت في ضوء ذلك بتعديل صياغة بعض الفقرات، وحذف وإضافة فقرات أخرى.

ب) صدق الاتساق الداخلي (Internal Consistency Validity) :
وقد تم إيجاد صدق الاتساق الداخلي للاستبيان عن طريق إيجاد معامل الارتباط بين فقرات كل بُعد مع البعد ككل ومع الاستبيان ككل والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (3)

صدق الاتساق الداخلي لاستبيان *استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة منها*

البُعد	رقم الفقرة	معامل ارتباط الفقرة بالبُعد	معامل ارتباط الفقرة بالاستبيان	رقم الفقرة	معامل ارتباط الفقرة بالبُعد	معامل ارتباط الفقرة بالاستبيان
استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة	1	0.560**	0.493**	7	0.512**	0.612**
	2	0.559**	0.703**	8	0.649**	0.615**
	3	0.623**	0.619**	9	0.412**	0.553**
	4	0.539**	0.383*	10	0.506**	0.687**
	5	0.602**	0.587**	11	0.642**	0.652**
	6	0.658**	0.631**	12	0.741**	0.654**
	13	0.569**	0.586**	21	0.619**	0.621**
	14	0.704**	0.618**	22	0.369*	0.632**
الجوانب السلبية والايجابية للاستخدام	15	0.806**	0.612**	23	0.713**	0.483**
	16	0.373*	0.719**	24	0.442*	0.514**
	17	0.609**	0.639**	25	0.531**	0.629**
	18	0.516**	0.612**	26	0.580**	0.732**
	19	0.603**	0.782**	27	0.389*	0.790**
	20	0.648**	0.521**	28	0.824**	0.746**
	29	0.855**	0.381*	34	0.571**	0.658**
	30	0.786**	0.626**	35	0.595**	0.549**
	31	0.748**	0.717**	36	0.571**	0.467**
	32	0.547**	0.586**	37	0.679**	0.618**
التأثيرات الفعلية من أثر الاستخدام	33	0.645**	0.601**	38	0.578**	0.389*
	39	0.563**	0.462*	42	0.786**	0.626**
	40	0.776**	0.646**	35	0.595**	0.549**
	41	0.738**	0.727**	36	0.561**	0.461**
	45	0.544**	0.566**	37	0.677**	0.608**
	46	0.776**	0.621**	48	0.776**	0.616**
	49	0.747**	0.727**	50	0.746**	0.727**

- **القيمة الحرجة لمعامل ارتباط بيرسون عند مستوى (0.05) تساوي 0.358 ،** ،القيمة الحرجة لمعامل ارتباط بيرسون عند مستوى (0.01) تساوي 0.463** ،يتضح من الجدول السابق أن قيم معاملات الارتباط دالة إحصائياً عند مستوى (0.05) أو (0.01) وهذا يدل على أن الاستبيان بصفة عامة على درجة عالية من الاتساق الداخلي، كما قامت الباحثة بحساب معاملات الارتباط بين أبعاد الاستبيان مع الاستبيان ككل والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (4)

معاملات ارتباط مجالات الاستبيان بالدرجة الكلية للاستبيان

م	البُعد	معامل الارتباط
1	استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة	0.489**
2	الجوانب السلبية والايجابية للاستخدام	0.722**
3	التأثيرات الفعلية من أثر الاستخدام	0.751**

**** القيمة الحرجة لمعامل ارتباط بيرسون عند مستوى (0.01) تساوي 0.463**

يتضح من الجدول أن معاملات الارتباط بين أبعاد الاستبيان والاستبيان ككل دالة إحصائياً عند مستوى 0.01 مما يؤكد على صدق الاتساق الداخلي للاستبيان.

3- ثبات المقياس (Scale Reliability): وقد تم حساب معامل ثبات الاستبيان بطريقتين هما :

أ) طريقة ألفا كرونباخ (Cronbach Method) .

ب) طريقة التجزئة النصفية (Split Half Method) .

اعتمدت هذه الطريقة على تجزئة الاستبيان ومجالاتها إلى جزأين، يحتوي كل منهما نفس عدد الفقرات أو يزيد أحدهما بفقرة عن الآخر تبعاً لعدد الفقرات في البُعد، و تم إيجاد معامل الارتباط بين الجزئيين، و من ثم تم إجراء تصحيح وتعديل إحصائي لمعامل الثبات المحسوب بطريقة التجزئة النصفية وذلك بواسطة معادلة سبيرمان - براون التنبؤية (Spearman – Brown Prophecy Formula)

جدول رقم (5)

معاملات الثبات للاستبيان و مجالاته باستخدام طريقتي ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية

البُعد	قيمة معامل الثبات	
	طريقة ألفا	طريقة التجزئة النصفية
استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة	0793	0.725
الجوانب السلبية والايجابية للاستخدام	0.809	0.855
التأثيرات الفعلية من أثر الاستخدام	0.804	0.785
الاستبيان ككل	0.867	0.805

يتضح من الجدول السابق أن جميع معاملات الثبات للاستبيان ومجالاته مرتفعة مما يؤكد على ثباته وصلاحيته للاستخدام.

أساليب المعالجة الإحصائية:

تم إدخال البيانات إلى البرنامج الإحصائي (SPSS)، وبواسطة هذا البرنامج تم حساب الإحصاءات الآتية:

1. **اختبار "كا2 " لجداول التوافق لدراسة الدلالة الإحصائية للعلاقة بين متغيرين من المستوى الأسمى.**
2. **اختبار "Z .Test " لدراسة معنوية الفرق بين نسبتين مئويتين.**
3. **معامل ثبات ألفا كرونباخAlpha Cronbach Coefficient لأجل التأكد من ثبات الأداة.**
4. **معامل الارتباط بيرسون (Pearson) لحساب صدق الاتساق الداخلي لأداة الدراسة.**
5. **التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والوزن المرجح لاستجابات أفراد العينة.**

نتائج الدراسة:

وفيما يلي تعرض الباحثة أهم نتائج الدراسة الميدانية التي أجريت على عينة من تلاميذ المرحلة الإعدادية بإدارة الزرقا التعليمية-محافظة دمياط , وذلك للإجابة عن تساؤلات الدراسة , وهو ما يعكس سمات وخصائص العينة في علاقتها باستخدامات تلاميذ هذه المرحلة للألعاب الالكترونية. وقد أسفر تحليل استجابات المبحوثين التي تضمنتها بيانات صحيفة الاستبيان بعد عملية الجدولة والتصنيف عن بيانات كمية دعمت الثقة في النتائج وموضوعيتها , كما ساعدت علي تحقق أهداف الدراسة والإجابة علي تساؤلاتها .

1- هل لديك جهاز أو وسيلة تستخدمها للدخول على الانترنت وممارسة الألعاب الالكترونية.

جدول رقم (6)

يوضح مدى امتلاك المبحوثين لجهاز أو وسيلة للدخول على الانترنت وممارسة الألعاب الالكترونية وفقاً للنوع. ن=500

النـــوع / مدى الامتلاك	ذكور		إناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	260	%96.30	185	%80.4	445	%89
لا	10	%3.70	45	%19.6	55	%11
الإجمالـــي	270	%100	230	%100	500	%100

قيمة كا^2 المحسوبة= 31.92 ، كا2 الجدولية=6.63درجة الحرية = 1 معامل التوافق = 0.245 مستوي الدلالة = دالة **عند 0.01

بحساب قيمة كا2 من الجدول السابق عند درجة حرية =1 ، وجد أنها = 31.92 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.01 ، أى أن مستوى المعنوية أصغر من 0.05، وقد بلغت قيمة معامل التوافق 0.245 تقريباً مما يؤكد وجود علاقة دالة إحصائياً بين النوع (ذكور- إناث) ومدى امتلاك المبحوثين - إجمالى مفردات عينة الدراسة – لجهاز أو وسيلة للدخول على الانترنت وممارسة الألعاب الالكترونية.كما تشير نتائج الجدول السابق أن نسبة من يمتلكون لجهاز أو وسيلة للدخول على الانترنت وممارسة الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة بلغت (89%)موزعة بين(96.30%)للذكور في مقابل(80.4%) للإناث ، وبلغت نسبة من لا يمتلكون لجهاز أو وسيلة للدخول على الانترنت وممارسة الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة(11%) موزعة بين(3.70%) للذكور في مقابل(19.6%) للإناث.وترجع ارتفاع نسبة من يمارسون الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وخاصة بين الذكور إلى انتشاره وسهولة استخدام الانترنت في أي مكان وزمان.

2- ما الوسيلة التي يستخدمها المبحوثين للدخول على الألعاب الالكترونية على الإنترنت.

جدول رقم (7)

يوضح الوسيلة التي يستخدمها المبحوثين للدخول على الألعاب الالكترونية على الإنترنت وفقاً للنوع. ن=445

النـــوع / نوع الوسيلة	ذكور		إناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
الموبيل	115	%43.40	104	%57.7	219	%49.2
اللاب توب	36	%13.60	17	%9	53	%12
أي باد	18	%6.8	5	%3.3	23	%5
الكمبيوتر المكتبي	96	%36.2	54	%30	150	%33.8
الإجمالـــي	265	%100	180	%100	445	%100

قيمة كا^2= 10.62 ، كا2 الجندولية = 11.34درجة الحرية = 4 ، معامل التوافق = 0.153 ، مستوي الدلالة = دالة عند 0.01

بحساب قيمة كا2 من الجدول السابق عند درجة حرية =3 ، وجد أنها = 10.62 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.01 ، أي أن مستوى المعنوية أصغر من 0.05، وقد بلغت قيمة معامل التوافق 0.153 تقريباً مما يؤكد وجود علاقة دالة إحصائياً وفقا لمتغير النوع (ذكور- إناث) ونوع الوسيلة التي تستخدمها للدخول على الألعاب الالكترونية عبر الإنترنت - إجمالى مفردات عينة الدراسة.

كما تشير النتائج إلى أن ترتيب استخدام الوسيلة جاء على النحو التالي :

- في **المرتبة الأولي جاء الموبيل** بنسبة (49.2%) من إجمالي عينة الدراسة موزعة بين الجنسين الذكور و الإناث ،حيث جاء الذكور بنسبة(43.4%) بينما الإناث بنسبة (57.7%).في **المرتبة الثانية جاء الكمبيوتر المكتبي** بنسبة(33.8%) من إجمالي عينة الدراسة موزعة بين الجنسين الذكور و الإناث ،حيث جاء الذكور بنسبة(36.2%) بينما الإناث بنسبة (30%).في **المرتبة الثالثة جاء اللاب توب** بنسبة(12%) من إجمالي عينة الدراسة موزعة بين الجنسين الذكور و الإناث ،حيث جاء الذكور بنسبة(13.6%) بينما الإناث بنسبة (9%).في **المرتبة الرابعة والأخيرة جاء الأي باد** بنسبة(5%) من إجمالي عينة الدراسة موزعة بين الجنسين الذكور و الإناث ،حيث جاء الذكور بنسبة(6.8%) بينما الإناث بنسبة (3.3%).

3- ما معدل استخدام المبحوثين مواقع الألعاب الالكترونية؟.

جدول رقم (8)

معدل استخدام المبحوثين مواقع الألعاب الالكترونية وفقاً للنوع. ن=445

النـــوع / عدد المرات	ذكور		إناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
مرة واحدة أسبوعياً	7	%2.64	8	%4.4	15	%3.4
مرتان في الأسبوع	30	%11.36	28	%15.6	58	%13
ثلاث مرات في الأسبوع	45	%17	46	%25.6	91	%20.4
أربع مرات فأكثر	183	%69	98	%54.4	281	%63.2
الإجمالـي	265	%100	180	%100	445	%100

قيمة كا^2=9.99 كا2 الجدولية= 11.34،درجة الحرية = 4 ،معامل التوافق = 0.148 ، مستوي الدلالة = دالة عند0.01

بحساب قيمة كا2 من الجدول السابق عند درجة حرية =4 ، وجد أنها = 9.99 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة 0.01 ، أي أن مستوى المعنوية أصغر من 0.05، وقد بلغت قيمة معامل التوافق 0.148 تقريباً مما يؤكد وجود علاقة دالة إحصائياً بين النوع (ذكور- إناث) وعدد مرات استخدام المبحوثين - إجمالى مفردات من يستخدمون الإنترنت من عينة الدراسة.

كما جاءت نتائج الجدول السابق على النحو التالي:

- أن نسبة من يستخدمون الألعاب الالكترونية **مرة واحدة أسبوعياً** بلغت (3.4%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى عينة الدراسة

موزعة بين (2.64%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(4.4%) من إجمالى مفردات عينة الإناث .

- وجاءت نسبة من يستخدمون الألعاب الالكترونية **مرتان أسبوعياً**(13%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى عينة الدراسة موزعة بين(11.36%) من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل (15.6%) من إجمالى مفردات عينة الإناث.بينما جاءت نسبة من يستخدمون الألعاب الالكترونية **ثلاث مرات في الأسبوع** (20.4%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى عينة الدراسة موزعة بين(17%) من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(25.6%)من إجمالى مفردات عينة الإناث. وبلغت نسبة من يستخدمون الألعاب الالكترونية **أربع مرات أسبوعياً**(63.2%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى عينة الدراسة موزعة بين(69%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(54.4%) من إجمالى مفردات عينة الإناث.

4- ما أكثر الأماكن التي يستخدمها المبحوثين في الدخول على الألعاب الالكترونية؟.

جدول رقم (9)

أكثر الأماكن التي يستخدمها المبحوثين في الدخول على الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وفقاً للنوع. ن=445

النوع / المكان	ذكور		إناث		الإجمالي		الترتيب
	ك	%	ك	%	ك	%	
المنزل	175	%66	154	%85.5	329	%74	1
الشارع	15	%6.5	3	%1.6	18	%4	5
مقاهى الإنترنت	60	%22.6	0	%0	60	%13.4	3
لدى بعض الأصدقاء والزملاء	21	%8	17	%9.4	38	%8.5	4
لدى بعض الأقارب	12	%4.5	58	%32.2	70	%15.7	2
الإجمالي	265		180		445		

<u>يتضح من نتائج الجدول السابق أن أكثر الأماكن التي يستخدمها المبحوثين في الدخول على الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وفقاً للنوع كانت على النحو التالي:</u>

جاء في **الترتيب الأول المنزل** ، حيث جاء بنسبة كلية بلغت(74%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(66%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(85.5%)من إجمالى مفردات عينة الإناث .وجاء في **الترتيب الثاني لدى بعض الأقارب**:حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(15.7%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة،موزعة بين(4.5%)من إجمالى مفردات عينة الذكور

في مقابل(32.2%)من إجمالى مفردات عينة الإناث.وجاء في **الترتيب الثالث مقاهي الإنترنت**: حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(13.4%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة ، موزعة بين(22.6%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل (0%)من إجمالى مفردات عينة الإناث .وجاء في **الترتيب الرابع لدى بعض الأصدقاء والزملاء:** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(8.5%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(8%) من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(9.4%) من إجمالى مفردات عينة الإناث .

وجاء في **الترتيب الخامس والأخير في الشارع:** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(4%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة ، موزعة بين(6.5%) من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(3%)من إجمالى مفردات عينة الإناث .

1- ما معدل استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية عبر الإنترنت؟

جدول رقم (10)

معدل عدد ساعات استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية عبر الإنترنت في اليوم وفقاً للنوع.ن=445

النوع / عدد الساعات	ذكور		إناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
أقل من ساعة	14	%5.2	20	%11	34	%7.6
من ساعة إلى أقل من ساعتين	42	%15.8	45	%25	87	%19.5
من ساعتين إلى أقل من ثلاثة	66	%25	79	%43.8	145	%32.5
من ثلاثة إلى أقل من أربعة	98	%37	31	%17.2	129	%29
أربع ساعات فأكثر	45	%17	5	%3	50	%11.4
الإجمالي	265	%100	180	%100	445	%100

قيمة كا^2= 54.89 كا2 الجدولية = 13.28درجة الحرية = 4 معامل التوافق = 0.331 مستوي الدلالة = دالة عند 0.01

بحساب قيمة كا2 من الجدول السابق عند درجة حرية =5 ، وجد أنها = 54.89 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة 0.01 ، أي أن مستوى المعنوية أصغر من 0.05، وقد بلغت قيمة معامل التوافق 0.331 تقريباً مما يؤكد وجود علاقة دالة إحصائياً بين النوع (ذكور- إناث) وعدد ساعات استخدام المبحوثين من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من عينة الدراسة – عبر الإنترنت في اليوم .**كما يتضح من نتائج الجدول السابق**: -أن نسبة من يستخدمون الألعاب الالكترونية أقل من ساعة يومياً بلغت(34%) من إجمالى مفردات من يستخدمون

الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة من إجمالى عينة الدراسة موزعة بين(3.06%) من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(8.05%) من إجمالى مفردات عينة الإناث ، وجاءت نسبة من يستخدمون الألعاب الالكترونية من ساعة إلى اقل من ساعتين يومياً(21.09%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى عينة الدراسة موزعة بين(26.64%) من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(13.79%) من إجمالى مفردات عينة الإناث، بينما جاءت نسبة من يستخدمون الألعاب الالكترونية من ساعتين إلى أقل من ثلاثة ساعات يومياً(35.73%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى عينة الدراسة موزعة بين(7.86%) من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(72.41%) من إجمالى مفردات عينة الإناث، وبلغت نسبة من يستخدمون الألعاب الالكترونية من ثلاثة إلى أقل من أربع ساعات يومياً(14.14%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى عينة الدراسة موزعة بين(23.58%) من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(1.72%) من إجمالى مفردات عينة الإناث، وبلغت نسبة من يستخدمون الألعاب الالكترونية من أربع ساعات فأكثر يومياً(23.82%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى عينة الدراسة موزعة بين (38.86%) من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(4.02%) من إجمالى مفردات عينة الإناث.

6- ما الأوقات المفضلة لممارسة الألعاب الكترونية؟.

جدول رقم (11)

الأوقات المفضلة لممارسة الألعاب الكترونية عبر الانترنت وفقاً للنوع.ن=445

النـــوع / فترة الاستخدام	ذكور		إناث		الإجمالي		الترتيب
	ك	%	ك	%	ك	%	
الفترة الصباحية	18	%6.8	5	%2.7	23	%5	4
فترة الظهيرة	38	%14.3	28	%15.6	66	%15	3
فترة المساء	97	%36.7	59	%32.7	156	%35	2
في السهرة	112	%42.2	88	%49	200	%45	1
الإجمالـــي	265	%100	180	%100	445	%100	

يتضح من نتائج الجدول السابق أن أكثر الأوقات المفضلة لممارسة الألعاب الكترونية عبر الانترنت وفقاً للنوع كانت على النحو التالى:

جاء في **الترتيب الأول في فترة السهرة** : حيث جاء بنسبة كلية بلغت(45%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(42.2%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(49%)من إجمالى مفردات عينة الإناث .وجاء في **الترتيب الثاني في فترة المساء**:حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(35%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة،موزعة بين(36.7%) من إجمالى مفردات عينة

الذكور في مقابل(32.7%)من إجمالى مفردات عينة الإناث.وجاء في **الترتيب الثالث في فترة الظهيرة**: حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(15%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة ، موزعة بين(14.3%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل (15.6%)من إجمالى مفردات عينة الإناث .وجاء في **الترتيب الرابع والأخير الفترة الصباحية:** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(5%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(6.8%) من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(2.7%) من إجمالى مفردات عينة الإناث .

8- ما أهم المواقع التي يفضل المبحوثين الدخول منها على الألعاب الكترونية؟.

جدول رقم (12)

أهم المواقع التي يفضل المبحوثين الدخول منها على الألعاب الكترونية وفقا للنوع.ن=445

النوع / المجالات	ذكور		إناث		الإجمالي		الترتيب
	ك	%	ك	%	ك	%	
من محرك البحث	28	%10.5	16	%8.8	44	%9.8	4
البريد الإلكتروني	68	%25.7	34	%19	102	%22.9	3
Face bookفيس بوك	122	%46	95	%52.7	217	%48.7	1
تويتر	19	%7.1	7	%3.8	26	%5.8	5
يوتيوب	65	%24.5	42	%23.3	107	%24	2
انستجرام	15	%5.6	8	%4.4	23	%5.1	6
الجملة	265		180		445		

يتضح من نتائج الجدول السابق أن أهم المواقع التي يفضل المبحوثين الدخول منها على الألعاب الكترونية عبر الانترنت وفقاً للنوع كانت على النحو التالي:

- جاء في **الترتيب الأول " فيس بوك Face book "**: حيث جاء بنسبة كلية بلغت(**48.7%**)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(46%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(52.7%)من إجمالى مفردات عينة الإناث .
- وجاء في **الترتيب الثاني " يوتيوب you tube "** :حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(24**%**) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة،موزعة بين(24.5%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(23.3%)من إجمالى مفردات عينة الإناث.
- وجاء في **الترتيب الثالث " البريد الإلكترونيEmail**: حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(22.9**%**)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من

إجمالي مفردات عينة الدراسة ، موزعة بين(25.7%)من إجمالي مفردات عينة الذكور في مقابل (19%)من إجمالي مفردات عينة الإناث.

- وجاء في **الترتيب الرابع " من محرك البحث" :** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(**9.8%**) من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالي مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(10.5%) من إجمالي مفردات عينة الذكور في مقابل(8.8%) من إجمالي مفردات عينة الإناث .
- وجاء في **الترتيب الخامس تويتر:** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(**5.8%**) من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالي مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(7.1%) من إجمالي مفردات عينة الذكور في مقابل(3.8%) من إجمالي مفردات عينة الإناث .
- وجاء في **الترتيب السادس والأخير انستجرام:** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(**5.1%**) من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالي مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(5.6%) من إجمالي مفردات عينة الذكور في مقابل(4.4%) من إجمالي مفردات عينة الإناث .

9- ما أنواع الألعاب الكترونية التي يهتم بها و يفضلها المبحوثين؟.

جدول رقم (13)

أنواع الألعاب الكترونية التي يهتم بها و يفضلها المبحوثين ن=445

النوع / أنواع الألعاب	الإجمالي			كا2	الدلالة: د ح 3 عند α 0.001
	ك	%	الترتيب		
ألعاب عامة	146	%32.8	3	144.02	دالة***
ألعاب القتال والمغامرات والمطاردات(بالمسدسات والقنابل...)	318	%71.5	1	77.44	دالة***
ألعاب السباقات(الدرجات والسيارات .....وغيرها)	97	%21.8	4	108.16	دالة***
ألعاب التخطيط والمعارك (بناء مزرعة – منزل – التخطيط لمعركة حربية)	75	%16.8	6	163.84	دالة**
ألعاب لعب وتمثيل الأدوار(من خلال التحكم بالشخصيات)	84	%18.8	5	157.2	دالة***
ألعاب الحركة(كرة قدم فيفا-الجري –الملاكمة- المصارعة....)	189	%42.5	2	98.01	دالة***
ألعاب المحاكاة (إعادة التمثيل أو تكوين تجارب واقعية باستخدام الكمبيوتر مثل الطبخ و محاكاة قيادة السيارة أو الطائرة....وغيرها)	56	%12.5	9	193.21	دالة**
ألعاب الذكاء والألغاز(المعلومات والبازل والشطرنج ...وغيرها	68	%15.2	7	168.34	دالة*
ألعاب المنصات والألعاب الخيالية والأسطورية	61	13.4	8	182.25	دالة**

يتضح من نتائج الجدول السابق أن أنواع الألعاب الكترونية التي يهتم بها و يفضلها المبحوثين عبر الانترنت كانت على النحو التالي:

- في **الترتيب الأول " ألعاب القتال والمغامرات والمطاردات(بالمسدسات والقنابل..وغيرها.)":** حيث جاء بنسبة كلية بلغت(**71.5%**)من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالي مفردات عينة الدراسة. وجاء في **الترتيب الثاني " ألعاب الحركة(كرة قدم فيفا-الجري –الملاكمة-المصارعة....)** " :حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(42.5%) من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالي مفردات عينة الدراسة.وجاء في **الترتيب الثالث " الألعاب العامة" :** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(32.8%)من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالي مفردات عينة الدراسة.وجاء في **الترتيب الرابع من " ألعاب السباقات(الدرجات والسيارات .....وغيرها)":** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(21.8%) من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالي مفردات عينة الدراسة . وجاء في **الترتيب الخامس" ألعاب لعب وتمثيل الأدوار(من خلال التحكم بالشخصيات)":** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(18.8%) من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالي مفردات عينة الدراسة.وجاء في **الترتيب السادس " ألعاب التخطيط والمعارك (بناء مزرعة – منزل – التخطيط لمعركة حربية)":** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(16.8%) من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالي مفردات عينة الدراسة.

10- ما أكثر الألعاب الالكترونية التي يستخدمها المبحوثين بصورة مستمرة ؟.

جدول رقم (14)

أكثر الألعاب الالكترونية التي يستخدمها المبحوثين بصورة مستمرة وفقا للنوع.

النوع / الألعاب	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة z	الدلالة	الترتيب
	ك	%	ك	%	ك	%			
PUBG Game لعبة ببجي	182	%68.8	87	%48.4	269	%60.4	4.352	دالة**	1
Fifa لعبة فيفا	124	%46.8	58	%32.2	182	%40.8	3.147	دالة**	2
FORTNITE فورت نت	22	%8.3	7	%3.8	29	%6.5	2.032	دالة***	6
Fire Fair لعبة فاير فير	114	%43	60	%33.3	174	%39	2.088	دالة***	3
agar.io لعبة اجار يو	56	%21	25	%13.8	81	%18.2	2.007	دالة**	5
candy crush لعبة كاندي كرش	84	%31.6	40	%22.2	104	%23.3	2.231	دالة**	4
أخرى تذكر	9	%3.3	5	%2.7	14	%3.14	0.368	غير دالة	7
الإجمالي	265		180		445				

يتضح من نتائج الجدول السابق أن أكثر الألعاب الالكترونية التى يستخدمها المبحوثين بصورة مستمرة وفقا للنوع :

– جاء في **الترتيب الأول PUBG Game لعبة ببجي**: حيث جاء بنسبة كلية بلغت(60.4%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(68.8%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(48.4%)من إجمالى مفردات عينة الإناث ، حيث يوجد فارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05, فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 4.352 وهى قيمة منبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين عند مستوى ثقة 0.95.وجاء في **الترتيب الثاني Fifa لعبة فيفا**:حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(40.8%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة،موزعة بين(46.8%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(23.3%)من إجمالى مفردات عينة الإناث، حيث يوجد فارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05, فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 3.147وهى قيمة منبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين عند مستوى ثقة 0.95.وجاء في **الترتيب الثالث Fire Fair لعبة فاير فير**: حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(39%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة ، موزعة بين(33.3%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل (43%)من إجمالى مفردات عينة الإناث. ، حيث يوجد فارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05, فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 2.088وهى قيمة منبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين عند مستوى ثقة 0.95.وجاء في **الترتيب الرابع candycrush لعبة كاندي كرش:** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(23.3%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(31.6%) من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(22.2%) من إجمالى مفردات عينة الإناث ، حيث يوجد فارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05, فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 2.231 وهى قيمة منبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين عند مستوى ثقة 0.95.وجاء في **الترتيب الخامس agar.io لعبة اجار يو:** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(18.2%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(21%) من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(13.8%) من إجمالى مفردات عينة الإناث .، حيث يوجد فارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05, فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 2.007وهى قيمة منبئة بوجود

علاقة فارقة بين النسبتين عند مستوى ثقة 0.95.وجاء في **الترتيب السادس FORTNITE فورت نت :** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(6.5%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمإلى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(8.3 %) من إجمإلى مفردات عينة الذكور في مقابل(3.8%) من إجمإلى مفردات عينة الإناث ، حيث يوجد فارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05, فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 2.032 وهى قيمة منبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين عند مستوى ثقة 0.95.وجاء في **الترتيب الأخير أخرى تذكر:** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(3.14%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمإلى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(3.3%) من إجمإلى مفردات عينة الذكور في مقابل(2.7%) من إجمإلى مفردات عينة الإناث ، حيث لا يوجد فارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05, فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.368 وهى قيمة غير منبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين عند مستوى ثقة .0.95

11- ما أهم أسباب ودوافع استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية عبر الانترنت؟.

جدول رقم (15)

أهم أسباب ودوافع استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية وفقا للنوع.ن=445

النوع / الأسباب	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة z	الدلالة	الترتيب
	ك	%	ك	%	ك	%			
تساعد في الحصول على مهارات جديدة	203	%76.6	120	%66.6	323	%72.5	2.287	دالة**	1
توفر لي التسلية والمتعة والإثارة	186	%70.7	75	%41.6	261	%58.6	6.303	دالة**	5
تفيدني في معرفة ثقافات أخرى	155	%58.5	88	%48.8	243	%54.6	2.021	دالة *	6
تعلمني التفكير والتركيز	187	%70.5	95	%52.7	282	%63.3	3.821	دالة**	2
تزودني بالخبرات السليمة والمفاهيم الصحيحة	106	%40	94	%52.2	200	%45	-2.548	دالة*	8
استخدامها غير مكلف وفي متناول الجميع	105	%39.6	118	%65.5	223	%50	-5.575	دالة*	7
تحقق لي مزيداً من البطولة والتنافس	181	%68.3	89	%49.4	270	%60.6	4.024	دالة**	3
تطور مستوى علاقاتي الاجتماعية مع الآخرين	175	%66	91	%50.5	266	%59.7	3.278	دالة**	4
الإجمالي	265		180		445				

يتضح من نتائج الجدول السابق أن أهم أسباب ودوافع استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية عبر الانترنت وفقا للنوع جاءت على النحو التالى:

- جاء في **الترتيب الأول تساعد في الحصول على مهارات جديدة**: حيث جاء بنسبة كلية بلغت(72.5%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(76.6%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(66.6%)من إجمالى مفردات عينة الإناث ، حيث يوجد فارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05, فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 2.287 وهى قيمة منبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين عند مستوى ثقة 0.95.وجاء في **الترتيب الثاني تعلمني التفكير والتركيز**:حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(63.3%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة،موزعة بين(70.5%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(52.7%)من إجمالى مفردات عينة الإناث، حيث يوجد فارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05, فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 3.821 وهى قيمة منبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين عند مستوى ثقة 0.95.وجاء في **الترتيب الثالث تحقق لي مزيداً من البطولة والتنافس**: حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(60.6%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة ، موزعة بين(68.3%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل (49.4%)من إجمالى مفردات عينة الإناث. ، حيث يوجد فارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05, فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 4.024 وهى قيمة منبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين عند مستوى ثقة 0.95.وجاء في **الترتيب الرابع تطور مستوى علاقاتي الاجتماعية مع الآخرين:** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(59.7%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(66%) من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(50.5%) من إجمالى مفردات عينة الإناث ، حيث يوجد فارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05, فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 3.278 وهى قيمة منبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين عند مستوى ثقة 0.95.وجاء في **الترتيب الخامس توفر لي التسلية والمتعة والإثارة:** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(**45**%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(58.5%) من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(48.8%) من إجمالى مفردات عينة الإناث .، حيث يوجد فارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05, فقد بلغت قيمة Z المحسوبة - 2.548 وهى قيمة منبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين عند مستوى ثقة 0.95.وجاء في **الترتيب السادس تفيدني في معرفة ثقافات أخرى:** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(54.6%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات

عينة الدراسة، موزعة بين(58.5 %) من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(48.8%) من إجمالى مفردات عينة الإناث ، حيث يوجد فارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05, فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 2.021 وهى قيمة منبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين عند مستوى ثقة 0.95.

- وجاء في **الترتيب السابع استخدامها غير مكلف وفي متناول الجميع :** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(50%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(39.6%) من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(65.5%) من إجمالى مفردات عينة الإناث ، حيث يوجد فارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05, فقد بلغت قيمة Z المحسوبة -5.575 وهى قيمة منبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين عند مستوى ثقة 0.95.

- وجاء في **الترتيب الثامن استخدامها غير مكلف وفي متناول الجميع :** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(45%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(40%) من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(52.2%) من إجمالى مفردات عينة الإناث ، حيث يوجد فارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05, فقد بلغت قيمة Z المحسوبة -2.548 وهى قيمة منبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين عند مستوى ثقة 0.95.

12- ما الإشباعات المتحققة من استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية عبر الانترنت؟.

جدول (16)

أهم الإشباعات المتحققة من استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية عبر الانترنت ن=445

درجة الموافقة / الإشباعات	موافق		محايد		معارض		الانحراف المعياري	الوزن المنوي	الترتيب
	ك	%	ك	%	ك	%			
شغل وقت الفراغ والتخلص من الملل.	360	%80.9	65	%14.6	20	%4.5	0.52	%92	1
نسيان المشاكل اليومية.	261	%58.6	109	%24.4	75	%17	0.76	%80.7	7
تكوين الخبرات اللازمة لممارسة الأعمال النافعة.	270	%60.7	84	%18.8	91	%20.5	0.81	%80	8
التعلّم والتدريب على كثير من المهارات.	302	%67.8	93	%20.9	52	%11.3	0.69	%85.3	4
حل المشكلات والتصرف في الأزمات	292	%65.6	83	%18.6	70	%15.8	0.75	%83.3	6
تكوين الصداقات والعلاقات الاجتماعية.	341	%76.5	89	%20	16	%3.5	0.52	%91	2
الحصول على المعارف والثقافات المختلفة.	234	%52.7	116	%26	95	%21.3	0.80	%77	11
الشعور بالسعادة والرضا.	180	%40.5	226	%50.7	39	%8.,8	0.63	%77.3	10
التعرُّف على الجديد في الألعاب ومجاراة الأقران	335	%75.2	97	%21.8	13	%3	0.50	%90.6	3
مواكبة التطور العلمي والتكنولوجي .	274	%61.6	128	%28.7	43	%9.7	0.67	%84	5
اكتساب مهارات التفاوض والحوار.	105	%23.6	202	%45.4	138	%31	0.74	%64.3	13
تحسين مستوى دراستي.	115	%25.8	160	%36	170	%38.2	0.79	%62.7	14
تطوير قدراتي في مجال تكنولوجيا الاتصال.	225	%50.5	170	%38.2	50	%11.3	0.68	%79.6	9
اكتساب لغات جديدة	178	%40	184	%41.3	83	%18.7	0.74	%72.6	12
الإجمالي	ن= 445 المتوسط= 2.4 الانحراف المعياري= 0.74						النسبة المنوية العامة80%		

يتضح من نتائج الجدول السابق أن أهم الإشباعات المتحققة من استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية عبر الانترنت وفقا للنوع كانت على النحو التالى:

– جاء في **الترتيب الأول شغل وقت الفراغ والتخلص من الملل**: حيث جاء بنسبة بلغت(92%)من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثاني تكوين الصداقات والعلاقات الاجتماعية**:حيث جاءت بنسبة بلغت(91%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثالث التعرُّف على الجديد في الألعاب ومجاراة الزملاء والأقران.**: حيث جاءت بنسبة بلغت(90.6%)من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الرابع التعلُّم والتدريب على كثير من المهارات.:** حيث جاءت بنسبة بلغت(85.3%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب .وجاء في **الترتيب الخامس مواكبة التطور العلمي والتكنولوجي في كثير من المجالات:** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(**84**%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب السادس حل المشكلات والتصرف في الأزمات:** حيث جاءت بنسبة بلغت(83.3%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب السابع نسيان المشاكل والمتاعب اليومية.:** حيث جاءت بنسبة بلغت(80.7%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثامن تكوين الخبرات اللازمة لممارسة الأعمال النافعة.:** حيث جاءت بنسبة بلغت(80%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب التاسع تطوير قدراتي في مجال تكنولوجيا الاتصال.:** حيث جاءت بنسبة بلغت(79.6%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب العاشر الشعور بالسعادة والرضا:** حيث جاءت بنسبة بلغت(77.3%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الحادي عشرة الحصول على المعارف والثقافات المختلفة:** حيث جاءت بنسبة بلغت(77%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثاني عشر اكتساب لغات جديدة:** حيث جاءت بنسبة بلغت(72.6%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثالث عشر اكتساب مهارات التفاوض والحوار:** حيث جاءت بنسبة بلغت(64.3%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الرابع عشر تحسين مستوى دراستي:** حيث جاءت بنسبة بلغت(62.7%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .

المحور الثاني : الجوانب الايجابية والسلبية لاستخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية لمواقع الألعاب الالكترونية

13- ما الجوانب الإيجابية التي تدفع المبحوثين لاستخدام الألعاب الالكترونية؟.

جدول رقم (17)

أهم الجوانب الإيجابية التي تدفع المبحوثين لاستخدام الألعاب الالكترونية وفقا للنوع.ن=445

النوع / الجوانب الإيجابية	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة z	الدلالة	الترتيب
	ك	%	ك	%	ك	%			
التحدي والبطولة والتنافس.	225	%85	109	%60.5	334	%75	5.761	دالة**	2
أحداث اللعبة وقصتها.	183	%89	94	%52.2	277	%62.2	8.781	دالة**	7
الرسوم و الألوان ونوعية وجودة الصورة.	206	%77.7	102	%56.7	308	%69.2	4.675	دالة **	4
الموسيقى المصاحبة للعبة.	201	%75.8	98	%54.4	299	%67.2	4.703	دالة**	5
حب المغامرة والرغبة في الفوز.	227	%85.7	115	%63.8	342	%76.8	5.243	دالة**	1
الحاجة لشغل وقت الفراغ.	218	%82.2	106	%58.8	324	%72.8	5.371	دالة**	3
حب الخيال والإثارة والتشويق.	194	%73.2	89	%49.4	283	%63.6	5.354	دالة**	6
تنمية القدرات والمهارات .	174	%65.7	94	%52.2	268	%59	3.918	دالة**	8
التعاون وروح الفريق.	97	%36.6	101	%56	198	%44.5	4.950	دالة**	9
العائد المادي في بعض الألعاب.	74	%28	40	%22.2	114	%25.6	1.398	ليست دالة	10
الإجمالي	265		180		445				

يتضح من نتائج الجدول السابق أن أهم الجوانب الإيجابية التي تدفع المبحوثين لاستخدام الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وفقا للنوع جاءت على النحو التالي:

- جاء في **الترتيب الأول حب المغامرة والرغبة في الفوز**: حيث جاء بنسبة بلغت(**76.8**%)من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثاني التحدي والبطولة والتنافس**:حيث جاءت بنسبة بلغت(**75**%) من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .
- وجاء في **الترتيب الثالث الحاجة لشغل وقت الفراغ**: حيث جاءت بنسبة بلغت(**72.8**%)من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الرابع الرسوم و الألوان ونوعية وجودة الصورة:** حيث جاءت بنسبة بلغت(**69.2**%) من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب .
- وجاء في **الترتيب الخامس الموسيقى المصاحبة للعبة:** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(**67.2**%) من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب السادس حب الخيال والإثارة والتشويق:** حيث جاءت بنسبة بلغت(**63.6**%) من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية.وجاء في **الترتيب السابع أحداث اللعبة وقصتها:** حيث جاءت بنسبة بلغت(**62.2**%) من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثامن**

تنمية القدرات والمهارات: حيث جاءت بنسبة بلغت(**59**%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .

– وجاء في **الترتيب التاسع التعاون وروح الفريق:** حيث جاءت بنسبة بلغت(**44.5**%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب العاشر العائد المادي في بعض الألعاب:** حيث جاءت بنسبة بلغت(77.3%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .

14- ما الجوانب السلبية التي يقع المبحوثين فيها من خلال استخدام الألعاب الالكترونية؟.

جدول رقم (18)

أهم الجوانب السلبية التي يقع المبحوثين فيها

من خلال استخدام الألعاب الالكترونية وفقا للنوع.

النوع / الجوانب السلبية	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة z	الدلالة	الترتيب
	ك	%	ك	%	ك	%			
التصوير بدون إذن وسماح من الآخرين	166	%66.4	75	%41.6	241	%54	4.444	دالة**	8
تسجيل الصوت بدون إذن من الآخرين.	124	%47	115	%63.8	239	%53.7	3.542	دالة**	9
الألفاظ النابية ،والسباب	208	%78.5	108	%60	316	%71	4.168	دالة**	1
معاكسة الفتيات.	75	%28.3	140	%77.7	215	%47.3	11.883	دالة**	11
كثرة الخلافات مع الأسرة.	184	%69.4	99	%55	283	%63.6	3.870	دالة**	3
تهديد بعض الأفراد بمكالمات مجهولة الهوية.	81	%30.5	95	%52.7	176	%39.5	4.750	دالة**	15
إرسال أو استقبال صور منافية للآداب.	160	%60.3	85	%47.2	245	%55	2.739	دالة**	7
إرسال رسائل تضر بسمعة الآخرين.	113	%42.6	104	%57.7	217	%48.7	3.163-	دالة**	10
نشر صور لمظاهر عنف ونقلها بغرض الإيذاء المبهج بين جماعة الرفاق	89	%33.5	96	%53.3	185	%41.5	4.199	دالة**	14
نشر صور لحالات اعتداء ونقلها بغرض نشر الفوضى والرعب.	92	%34.7	97	%53.8	189	%42.5	4.039	دالة**	13
سرقة البيانات والمعلومات والحسابات الشخصية.	171	%64.5	78	%43.3	249	%56	4.491	دالة**	6
استخدامها في الغش والاحتيال.	165	%62.3	86	%47.7	251	%56.4	3.063	دالة **	5
الآثار النفسية السلبية كالعزلة والانطواء والميل للعنف.	114	%43	95	%52.7	209	%47	2.018	دالة**	12
إدمان الألعاب الالكترونية	194	%73.2	109	%60.6	303	%68	2.772	دالة**	2
الإهمال وضعف التحصيل الدراسي	165	%62.3	94	%52.2	259	%58.2	2.119	دالة**	4
الإجمالي	265		180		445				

<u>يتضح من نتائج الجدول السابق أن أهم الجوانب السلبية التي تدفع المبحوثين لاستخدام الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وفقا للنوع جاءت على النحو التالي:</u>

– جاء في **الترتيب الأول الألفاظ النابية ،والسباب**: حيث جاء بنسبة بلغت(**71**%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثاني إدمان الألعاب الالكترونية**:حيث جاءت بنسبة بلغت(**68**%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثالث كثرة**

الخلافات مع الأسرة: حيث جاءت بنسبة بلغت(**63.6**%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الرابع الإهمال وضعف التحصيل الدراسي:** حيث جاءت بنسبة بلغت(**58.2**%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب .وجاء في **الترتيب الخامس استخدامها في الغش والاحتيال.:** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(**56.4**%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب السادس حل المشكلات والتصرف في الأزمات:** حيث جاءت بنسبة بلغت(83.3%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب السابع نسيان المشاكل والمتاعب اليومية.:** حيث جاءت بنسبة بلغت(80.7%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثامن تكوين الخبرات اللازمة لممارسة الأعمال النافعة.:** حيث جاءت بنسبة بلغت(80%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .

– وجاء في **الترتيب التاسع تطوير قدراتي في مجال تكنولوجيا الاتصال.:** حيث جاءت بنسبة بلغت(79.6%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب العاشر الشعور بالسعادة والرضا:** حيث جاءت بنسبة بلغت(77.3%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .

المحور الثالث : التأثيرات السلبية لاستخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية لمواقع الألعاب الالكترونية

15- ما أهم التأثيرات السلبية لاستخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية لمواقع الألعاب الالكترونية ؟

جدول (19)

أهم التأثيرات الصحية لاستخدام المبحوثين لمواقع الألعاب الالكترونية وفقاً للنوع

النوع / التأثيرات الصحية	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة z	الدلالة	الترتيب
	ك	%	ك	%	ك	%			
الشعور بالتعب والإرهاق.	197	%73.3	154	%85.5	351	%78.8	3.229-	دالة**	2
ضعف البصر ،وأمراض العيون	266	%85.2	135	%75	361	%.81	2.618	دالة**	1
الإصابة بآلام الرقبة و الظهر والانحناء	125	%47.2	107	%59.4	232	%52	2.555-	دالة**	4
الصداع.	185	%69.8	150	%83.8	335	%75.3	3.556-	دالة**	3
عدم ممارسة الرياضة إلى جانب السمنة والبدانة.	68	%25.7	87	%48.3	155	%34.8	4.923-	دالة**	5
الإجمالي	265		180		445				

يتضح من نتائج الجدول السابق أن أهم التأثيرات الصحية لاستخدام المبحوثين لمواقع الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وفقا للنوع جاءت على النحو التالى:

– جاء في **الترتيب الأول ضعف البصر وأمراض العيون**: حيث جاء بنسبة بلغت(**81**%)من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثاني الشعور بالتعب والإرهاق**:حيث جاءت بنسبة بلغت(78.8%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثالث الصداع**: حيث جاءت بنسبة بلغت(**75.3%**)من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الرابع الإصابة بآلام الرقبة و الظهر والانحناء:** حيث جاءت بنسبة بلغت(**52%**) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب .وجاء في **الترتيب الخامس عدم ممارسة الرياضة إلى جانب السمنة والبدانة.:** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(**43.8%**) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .

جدول (20)

أهم التأثيرات النفسية والاجتماعية لاستخدام المبحوثين لمواقع الألعاب الالكترونية وفقاً للنوع

النوع / التأثيرات النفسية والاجتماعية	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة z	الدلالة	الترتيب
	ك	%	ك	%	ك	%			
تقوية دوافع العنف والعدوانية	211	%79.6	98	%54.4	303	%69.4	5.648	دالة**	2
الاهمال والكسل والخمول	197	%74.4	102	%56.6	299	%66.3	3.900	دالة**	4
الأنانية وحب الذات	77	%29	50	%27.7	127	%28.5	0.299	ليست دالة	8
السلوكيات العدائية داخل وخارج المنزل	178	%67.2	64	%35.5	242	%54.4	6.911	دالة**	5
تعلم سلوك النصب والاحتيال	78	%29.4	85	%47.2	163	%36.6	-3.823	دالة**	6
تدفع للسرقة لتلبية حاجات اللعب	75	%28.3	73	%40.5	148	%33.2	-2.554	دالة**	7
مضامين الألعاب تعزيز الخيال على حساب الواقع.	195	%73.2	103	%57.2	298	%67	3.491	دالة**	3
الاقتران بأصدقاء السوء	217	%81.8	97	%53.8	314	%70.6	6.353	دالة**	1
الإجمالي	265		180		445				

يتضح من نتائج الجدول السابق أن هم التأثيرات النفسية والاجتماعية لاستخدام المبحوثين لمواقع الألعاب الالكترونية وفقاً للنوع جاءت على النحو التالى:

– جاء في **الترتيب الأول الاقتران بأصدقاء السوء**: حيث جاء بنسبة بلغت(**71**%)من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثاني تقوية دوافع العنف والعدوانية**:حيث جاءت بنسبة بلغت(**68**%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثالث مضامين الألعاب تعزيز الخيال**

على حساب الواقع.: حيث جاءت بنسبة بلغت(**63.6**%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الرابع الإهمال والكسل والخمول:** حيث جاءت بنسبة بلغت(**58.2**%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب .وجاء في **الترتيب الخامس السلوكيات العدائية داخل وخارج المنزل:** حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(**56.4**%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب السادس تعلم سلوك النصب والاحتيال**: حيث جاءت بنسبة بلغت(83.3%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب السابع تدفع للسرقة لتلبية حاجات اللعب:** حيث جاءت بنسبة بلغت(80.7%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثامن الأنانية وحب الذات:** حيث جاءت بنسبة بلغت(80%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .

جدول (21)

أهم التأثيرات على مستوى التحصيل الدراسي لاستخدام المبحوثين لمواقع الألعاب الالكترونية وفقاً للنوع

النوع / التأثيرات على التحصيل	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة z	الدلالة	الترتيب
	ك	%	ك	%	ك	%			
تسهم في إهمال الدروس والواجبات ويقل الميل للقراءة والاستذكار	197	%74.3	104	%57.8	301	%67.6	3.622	دالة**	2
يصبح التلميذ مستهلك لا منتج.	89	%33.6	82	%45.6	171	%38.4	2.547-	دالة**	4
انخفاض التحصيل الدراسي.	185	%69.8	107	%59.4	292	%65.6	2.251	دالة**	3
الشكوى من المشكلات المدرسية المتكررة	205	%77.4	109	%60.6	314	%70.6	3.769	دالة**	1
الإجمالي	265		180		445				

<u>يتضح من نتائج الجدول السابق أن أهم التأثيرات على مستوى التحصيل الدراسي لاستخدام المبحوثين لمواقع الألعاب الالكترونية وفقاً للنوع جاءت على النحو التالي:</u>

- جاء في **الترتيب الأول الشكوى من المشكلات المدرسية المتكررة**: حيث جاء بنسبة بلغت(**70.6**%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثاني تسهم في إهمال الدروس والواجبات ويقل الميل للقراءة والاستذكار**:حيث جاءت بنسبة بلغت(**67.6**%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثالث انخفاض التحصيل الدراسي.**: حيث جاءت بنسبة بلغت(**65.6**%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الرابع يصبح التلميذ مستهلك لا منتج:** حيث جاءت بنسبة بلغت(**38.4**%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب .

جدول (22)

أهم التأثيرات الأخلاقية والتربوية لاستخدام المبحوثين لمواقع الألعاب الالكترونية وفقاً للنوع

النوع / التأثيرات التعليمي	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة z	الدلالة	الترتيب
	ك	%	ك	%	ك	%			
عدم وجود رقابة أخلاقية وتربوية خلال الألعاب	212	%80	112	%62.2	324	%72.8	4.116	دالة**	1
السباب والشتائم	208	%78.5	102	%56.7	310	%69.7	4.874	دالة**	2
وجود مضامين وصور عارية ونشر الانحلال الأخلاقي	172	%65	98	%54.4	270	%60.6	2.241	دالة**	4
تحطيم القيم الأخلاقية وبث قيم سلبية (كالاحتيال ذكاء) (والطيبة –سذاجة) والفوز مهم بأية وسيلة	189	%71.3	84	%46.7	273	%61.3	5.299	دالة**	3
الإجمالي	265		180		445				

يتضح من نتائج الجدول السابق أن أهم التأثيرات الأخلاقية والتربوية لاستخدام المبحوثين لمواقع الألعاب الالكترونية وفقاً للنوع جاءت على النحو التالي:

– جاء في **الترتيب عدم وجود رقابة أخلاقية وتربوية خلال الألعاب**: حيث جاء بنسبة بلغت(**72.8**%)من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثاني السباب والشتائم**:حيث جاءت بنسبة بلغت(**69.7**%) من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الثالث تحطيم القيم الأخلاقية وبث قيم سلبية (كالاحتيال ذكاء) (والطيبة –سذاجة) والفوز مهم بأية وسيلة**: حيث جاءت بنسبة بلغت(**61.3**%)من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في **الترتيب الرابع وجود مضامين وصور عارية ونشر الانحلال الأخلاقي:** حيث جاءت بنسبة بلغت(**60.6**%) من إجمالي مفردات من يستخدمون الألعاب . **نتائج التحقق من صحة الفروض :**

وفي ضوء أهداف الدراسة وفروضها سوف يتم عرض نتائج التحقق من صحة الفروض فيما يلي:-

الفرض الأول: توجد علاقة ارتباطيه ذات دلالة إحصائية بين استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة منها.

الفرض الثاني : توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات درجات الإناث على مقياس استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية.

الفرض الثالث : توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات الإناث على مقياس الإشباعات المتحققة من استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية.

<u>الفرض الأول:</u> توجد علاقة ارتباطيه ذات دلالة إحصائية بين استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة منها.

جدول رقم (23)

العلاقة بين استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة منها.

مستوى الإشباعات / مستوى الاستخدامات	مرتفع		متوسط		منخفض		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
مرتفع	162	%79.5	63	%43.7	28	%28.8	253	%56.8
متوسط	53	%54.6	79	%55	26	%12.7	158	%35.5
منخض	16	%7.8	2	%1.3	16	%16.6	34	%7.7
الإجمالـي	231	%100	144	%100	70	%100	445	%100

قيمة كا^2=108.26 ، كا2 الجدولية =13.28 درجة الحرية = 4 معامل التوافق = 0.442 مستوي الدلالة = دالة عند 0.01

بحساب قيمة كا2 من الجدول السابق عند درجة حرية =4 ، وجد أنها = **13.28** وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة =0.01، أى أن مستوى المعنوية أصغر من 0.05، وقد بلغت قيمة معامل التوافق 0.442 تقريباً وهو ما يؤكد وجود علاقة دالة إحصائياً بين مستويات استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية (كثيف – متوسط – منخفض) والاشباعات المتحققة منه (مرتفع – متوسط – منخفض).**<u>كما تشير النتائج الجدول السابق</u>** :إلى أن المبحوثين مرتفعي استخدام الألعاب الالكترونية بلغت نسبتهم (56.8%)من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين (79.5 %) للمبحوثين مرتفعي الإشباعات في مقابل (63 %) للمبحوثين متوسطي الإشباعات ، (28.8%) للمبحوثين منخفضي الإشباعات .بينما بلغت نسبة المبحوثين متوسطي الاستخدام (35.5%) من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين (54.6 %) للمبحوثين مرتفعي الإشباعات في مقابل (12.7%) للمبحوثين متوسطي الإشباعات ، (54.6 %) للمبحوثين منخفضي الإشباعات.وجاءت نسبة المبحوثين منخفضي الاستخدام (7.7 %) من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين (7.8 %) للمبحوثين مرتفعي الإشباعات في مقابل (1.3 %)للمبحوثين متوسطي الإشباعات ، (16.6 %) للمبحوثين منخفضي الإشباعات.وباستعراض النتائج السابقة يتبين لنا أنه توجد علاقة ارتباطيه ذات دلالة إحصائية بين استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة منها.

الفرض الثاني : توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات الإناث على مقياس استخدام الألعاب الالكترونية .

جدول (24)

نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المبحوثين في معدل استخدام الإنترنت وفقا للنوع

المجموعات	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	الدلالة
ذكور	265	2.421	0.740	9.832	444	دالة***
إناث	180	1.850	0.298			

يتضح من نتائج اختبار "ت" في الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات درجات الإناث على مقياس استخدام الألعاب الالكترونية ، حيث بلغت قيمة "ت" 9.832 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة 0.01 ،وبالتإلى فقد ثبت صحة هذا الفرض . والذي ينص على أنه: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات الإناث على مقياس استخدام الألعاب الالكترونية .

الفرض الثالث : توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات الإناث على مقياس الإشباعات المتحققة من استخدام الألعاب الالكترونية.

جدول (25)

نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المبحوثين على مقياس الإشباعات المتحققة من استخدام الإنترنت وفقا للنوع

المجموعات	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	الدلالة
ذكور	265	2.562	0.717	13.462	444	دالة***
إناث	180	1.787	0.357			

يتضح من نتائج اختبار "ت" في الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات درجات الإناث على مقياس الإشباعات المتحققة من استخدام الإنترنت ، حيث بلغت قيمة "ت" 13.462 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة 0.01 ،وبالتإلى فقد ثبت صحة هذا الفرض ،والذي ينص على **أنه:** توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات الإناث على مقياس الإشباعات المتحققة من استخدام الألعاب الالكترونية.

الخلاصة ومناقشة النتائج العامة للدراسة:

1- أن أكثر الأوقات المفضلة لممارسة الألعاب الكترونية عبر الانترنت وفقاً للنوع كانت على النحو التالي:جاء في الترتيب الأول في فترة السهرة : حيث جاء بنسبة كلية بلغت(45%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(42.2%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(49%)من إجمالى مفردات عينة الإناث .وجاء في الترتيب الثاني في فترة المساء:حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(35%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة.

2- أن أهم المواقع التي يفضل المبحوثين الدخول منها على الألعاب الكترونية عبر الانترنت وفقاً للنوع كانت على النحو التالي:جاء في الترتيب الأول " فيس بوك Face book ": حيث جاء بنسبة كلية بلغت(48.7%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(46%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(52.7%)من إجمالى مفردات عينة الإناث .وجاء في الترتيب الثاني " يوتيوب you tube " :حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(24%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة،موزعة بين(24.5%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(23.3%)من إجمالى مفردات عينة الإناث.وجاء في الترتيب الثالث " البريد الإلكترونيEmail: حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(22.9%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة ، موزعة بين(25.7%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل (19%)من إجمالى مفردات عينة الإناث.

3- أن أنواع الألعاب الكترونية التي يهتم بها و يفضلها المبحوثين عبر الانترنت كانت على النحو التالي:- في الترتيب الأول " ألعاب القتال والمغامرات والمطاردات(بالمسدسات والقنابل..وغيرها.)": حيث جاء بنسبة كلية بلغت(71.5%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة. وجاء في الترتيب الثاني " ألعاب الحركة(كرة قدم فيفا- الجري –الملاكمة-المصارعة....) " :حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(42.5%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة.وجاء في الترتيب الثالث " الألعاب العامة" : حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(32.8%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة.وجاء في الترتيب الرابع من " ألعاب السباقات(الدرجات والسيارات .....وغيرها)": حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(21.8%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة . وجاء في الترتيب الخامس" ألعاب لعب وتمثيل الأدوار(من خلال التحكم

بالشخصيات)": حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(18.8%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة.وجاء في الترتيب السادس " ألعاب التخطيط والمعارك (بناء مزرعة – منزل – التخطيط لمعركة حربية)": حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(16.8%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة.

4- أن أكثر الألعاب الالكترونية التي يستخدمها المبحوثين بصورة مستمرة وفقا للنوع :

جاء في الترتيب الأول PUBG Game لعبة ببجي: حيث جاء بنسبة كلية بلغت(60.4%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين(68.8%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(48.4%)من إجمالى مفردات عينة الإناث ،وجاء في الترتيب الثاني Fifa لعبة فيفا:حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(40.8%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة،موزعة بين(46.8%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل(23.3%)من إجمالى مفردات عينة الإناث،وجاء في الترتيب الثالث Fire Fair لعبة فاير فير: حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(39%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية من إجمالى مفردات عينة الدراسة ، موزعة بين(33.3%)من إجمالى مفردات عينة الذكور في مقابل (43%)من إجمالى مفردات عينة الإناث.

5- أن أهم الإشباعات المتحققة من استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية عبر الانترنت وفقا للنوع كانت على النحو التالي:جاء في الترتيب الأول شغل وقت الفراغ والتخلص من الملل: حيث جاء بنسبة بلغت(92%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في الترتيب الثاني تكوين الصداقات والعلاقات الاجتماعية:حيث جاءت بنسبة بلغت(91%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية،وجاء في الترتيب الثالث التعرُّف على الجديد في الألعاب ومجاراة الزملاء والأقران.: حيث جاءت بنسبة بلغت(90.6%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في الترتيب الرابع التعلُّم والتدريب على كثير من المهارات.: حيث جاءت بنسبة بلغت(85.3%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب .وجاء في الترتيب الخامس مواكبة التطور العلمي والتكنولوجي في كثير من المجالات: حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(84%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية.وجاء في الترتيب السادس حل المشكلات والتصرف في الأزمات: حيث جاءت بنسبة بلغت(83.3%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في الترتيب السابع نسيان المشاكل والمتاعب اليومية.: حيث جاءت بنسبة بلغت(80.7%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .

6- أن أهم الجوانب الإيجابية التي تدفع المبحوثين لاستخدام الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وفقا للنوع جاءت على النحو التالي: جاء في الترتيب الأول حب المغامرة والرغبة في الفوز: حيث جاء بنسبة بلغت(76.8%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في الترتيب الثاني التحدي والبطولة والتنافس:حيث جاءت بنسبة بلغت(75%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في الترتيب الثالث الحاجة لشغل وقت الفراغ: حيث جاءت بنسبة بلغت(72.8%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في الترتيب الرابع الرسوم و الألوان ونوعية وجودة الصورة: حيث جاءت بنسبة بلغت(69.2%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب .وجاء في الترتيب الخامس الموسيقى المصاحبة للعبة: حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(67.2%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في الترتيب السادس حب الخيال والإثارة والتشويق: حيث جاءت بنسبة بلغت(63.6%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية.وجاء في الترتيب السابع أحداث اللعبة وقصتها: حيث جاءت بنسبة بلغت(62.2%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في الترتيب الثامن تنمية القدرات والمهارات: حيث جاءت بنسبة بلغت(59%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في الترتيب التاسع التعاون وروح الفريق: حيث جاءت بنسبة بلغت(44.5%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في الترتيب العاشر العائد المادي في بعض الألعاب: حيث جاءت بنسبة بلغت(77.3%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .

7- أن أهم الجوانب السلبية التي تدفع المبحوثين لاستخدام الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وفقا للنوع جاءت على النحو التالي:جاء في الترتيب الأول الألفاظ النابية ،والسباب: حيث جاء بنسبة بلغت(71%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في الترتيب الثاني إدمان الألعاب الالكترونية:حيث جاءت بنسبة بلغت(68%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في الترتيب الثالث كثرة الخلافات مع الأسرة: حيث جاءت بنسبة بلغت(63.6%)من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في الترتيب الرابع الإهمال وضعف التحصيل الدراسي: حيث جاءت بنسبة بلغت(58.2%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب .وجاء في الترتيب الخامس استخدامها في الغش والاحتيال.: حيث جاءت بنسبة كلية بلغت(56.4%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في الترتيب السادس حل المشكلات والتصرف في الأزمات: حيث جاءت بنسبة بلغت(83.3%) من إجمالى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .وجاء في الترتيب السابع نسيان المشاكل والمتاعب

اليومية.: حيث جاءت بنسبة بلغت(80.7%) من إجمإلى مفردات من يستخدمون الألعاب الالكترونية .

8- وفي ضوء نتائج الدراسة تم التحقق من صحة الفروض وجاءت على النحو التالي:-

الفرض الأول: توجد علاقة ارتباطيه ذات دلالة إحصائية بين استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة منها.

الفرض الثاني : توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات درجات الإناث على مقياس استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية.

الفرض الثالث : توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات الإناث على مقياس الإشباعات المتحققة من استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الالكترونية.

التوصيات:

-تفعيل دور التربية الإعلامية في التصدي للجوانب السلبية للألعاب الالكترونية وخاصة لدى الأطفال و المراهقين من خلال أنشطة وبرامج الإعلام التربوي في مدارسنا.

-العمل على إصدار تشريعات وتشكيل لجان رقابية من شأنها مراقبة ما يعرض ويبث من ألعاب الكترونية وتقنين أماكن ممارسة الأطفال والمراهقين لهذه الألعاب (مقاهي الانترنت).

-اهتمام البرامج الإعلامية المخصصة للأطفال بتناول موضوعات وإنتاج برامج للتوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية .

-اهتمام الوزارات المعنية بالدولة بعمل برامج ومبادرات قومية في المدارس والجامعات تدعم الاستخدام الآمن للانترنت والألعاب الالكترونية.

الهوامش:

(1) طـارق عبـد الـرؤوف عـامر:**التعلـيم والتعلـيم الالكترونـي**،ط1،(الأردن : عمـان ،دار اليـازوري العلمية للنشر والتوزيع ،2018) ص 4.

(2) محمد متولي قنديل و رمضان مسعد بدوي: **الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة**،ط3،(الأردن :عمان ،دار الفكر ناشرون وموزعون،2019) ص 38.

(3)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).

(4) مها حسني الشحروري : **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها**، ط1 (الأردن: عمان دار - المسيرة ، 2008) ص 14.

(5) سهير عبد اللطيف أبو العلا: "التعليم الإلكتروني ومتطلبات تطبيقه في التعليم الجامعي (رؤية مستقبلية)"، جامعة عين شمس: مركز تطوير التعليم الجامعي، المؤتمر القومي السنوي الرابع عشر،**بحث منشور** (آفاق جديدة في التعليم الجامعي العربي 25- 26 نوفمبر 2007) ،ص221.

(6) نسرين محمد مراد:" الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين." **رسالة ماجستير غير منشورة** (جامعة المنيا - كلية التربية النوعية – قسم الإعلام التربوي، 2018) ص ص 54-55.

(7) فضل سلامة :**سيكولوجية اللعب عند الطفل**، ط1،(الأردن : عمان ، ، دار المشرق العربي، 2006)، ص 67.

(8) فتحيي مصطفى الزيات : **الأسس المعرفية للتكوين العقلي وتجهيز المعلومات** ، (المنصورة : دار الوفاء للطباعة والنشر والتوزيع ،1995م) ص ص 67- 68 .

(9) Rizkallah, Elias G.; Razzouk, Nabil Y.(2006). " **TV Viewing Motivations Of Arab American Households In The US: An Empirical Perspective"**. International Business & Economics Research Journal, Vol. 5, N.1, p.66

(10) Ibd , p.67

(11) ناهد عامر أحمد : علاقة الصور الإعلامية في الأغاني المصورة بالقنوات الفضائية بتحقيق إشباعات المراهقين ، رسالة دكتوراه غير منشورة , (جامعة عين شمس : معهد الدراسات العليا للطفولة ،2006). ص 103 .

(12) *Pinkleton, B. E.,(2002),* **"Exploring Relationships Among media use Frequency, Perceived media importance, and media satisfaction in political Disaffection and Efficacy**", Mass communication & Society, Vol. 5, No. 2, 141- 163.

(13) سهير صالح : الاحتياجات الإعلامية والثقافية للمعاقين في التليفزيون المصري ،**رسالة دكتوراه غير منشورة**,(جامعة القاهرة : كلية الإعلام)،2005 , ص61.

(14) حسن عماد مكاوى وليلى حسين السيد : **الاتصال ونظرياته المعاصرة،** ط3، (القاهرة: الدار المصرية اللبنانية، 2003)، ص247.

(15) محمد منير حجاب : **نظريات الاتصال** ، ط1(القاهرة : دار الفجر للنشر والتوزيع ، 2010) ص 42.

(16) نجوى عبد السلام: "أنماط ودوافع استخدام الشباب المصري لشبكة الإنترنت، دراسة استطلاعية"،**بحث منشور**،(جامعة القاهرة، المؤتمر العلمي الرابع لكلية الإعلام، 25- 27 مايو 1998).ص73.

(17) محمد عبد الحميد: نظريات الإعلام واتجاهات التأثير ،ط3(القاهرة: عالم الكتب، 2004)، ص 291.

(18) مها الشحروري، محمد الريماوي: "أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن ،**بحث منشور**، (الأردن: مجلة العلوم التربوية .المجلد 38. ملحق2، 2011).

(19) أحمد علي سعد: " استخدامات طلاب الجامعة لتكنولوجيا الاتصال والاشباعات المتحققة منها" **رسالة ماجستيرغير منشورة** (جامعة بنها،كلية التربية النوعية، قسم الإعلام التربوي،2012.

(19) مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، **رسالة ماجستيرغير منشورة**، (جامعة الجزائر،كلية علوم الإعلام والاتصال،2012).

(20) أحمد عادل عبد الفتاح : استخدام المراهقين لألعاب الانترنت متعددة المنصات وعلاقته بالاندماج والأداء الدراسي لديهم ،**بحث منشور**، (القاهرة: كلية الإعلام، المجلة المصرية لبحوث الإعلام ،ع 52،سبتمبر 2015) ص ص 185-256.

(21) ماجد محمد الزيودي :الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة،**بحث منشور**، (السعودية : جامعة طيبة ،مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ،مجلد 10 ،ع 1، 2015).

(22) سلوي سليمان الجندي: استخدامات واشباعات ألعاب الفيس بوك ودورها كوسيلة تسويقية حديثة، **بحث منشور** ،(القاهرة: كلية الإعلام، المجلة المصرية لبحوث العلاقات العامة والإعلان ،ع 5،مارس 2016) ص ص 1-73.

(23) ، نسرين مراد: مرجع سابق ،2018..

(24)Amanda Lenhart, & Mary Madden (2007):" T**eens, Privacy and Online** ,Social Networks: Washington. DC. pew, Internet & American life project. April 18.2007.

(25)Valkenburg, Patti M& Peter. Jochen (2009): "**Social Consequences of the Internet for Adolescents: ADecode of Research**" Current Directions in psychological science - February2009.

(26)Wright, Jancee (2011) :"**The effects of video game play on academic performance ,**"Modern Psychological Studies: Vol. 17 : No. 1 , Article 6. Available at: https://scholar.utc.edu/mps/vol17/iss1/6.

(27)Chiao-ling huang &shu ching yang (2015) :"**motivation and gratification in on line game :relationships among player's self –esteem, self-concept, and interpersonal relationships**. Social Behavior and Personality An International Journal ,203-193 ,(2)43 ,March 2015.at :https://doi.org/10.2224/sbp.2015.43.2.193.

(28)Wakil Karzan, Omer Shano and Omer Bayan (2017): "**Impact of Computer Games on Students GPA**". European Journal of Education Studies. Volume 3 .Issue 8. Available on-line at: www.oapub.org/ed

(29)Zhuqing Xu, Ming Xiang and Lijun Pang (2018): **"Study on the influence factors of college students'** loyalty in PUBG game" Published under licence by IOP Publishing Ltd.IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, Volume 439, conference 3 Available at:https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/439/3/032059/pdf

(23) محمد فضل الحديدي: نظريات الإعلام، اتجاهات حديثة في دراسات الجمهور والرأي العام،(دمياط: مكتبة نانسي، 2006)، ص ص 15 - 39.

(24)Salen ، K. ،& Zimmerman ، E. (2004). **Rules of play: Game design fundamentals.** Cambridge ، MA: MIT Press .p 80-86.

(*) أسماء السادة المحكمين لاستمارة الدراسة مرتبة أبجدياً ووفق الدرجة العلمية كالتالي:

أولاً: الأساتذة:

- أ.د/ سامي السعيد النجار:أستاذ الصحافة ورئيس قسم الإعلام-كلية الآداب –جامعة المنصورة.
- أ.د/سمير عبد الوهاب أحمد : أستاذ مناهج وطرق التدريس بكلية التربية -جامعة دمياط.
- أ.د/عبد الرحيم أحمد درويش:أستاذ الإذاعة والتليفزيون-كلية الإعلام –جامعة بني سويف.
- أ.د/ ماجدي عاطف محفوظ :أستاذ خدمة الجماعة ووكيل كلية الخدمة الاجتماعية ،جامعة حلوان.
- أ.د/ محمد عبد السميع عثمان :أستاذ الخدمة الاجتماعية وتنمية المجتمع والعميد الأسبق لكلية التربية –جامعة الأزهر .

ثانياً: الأساتذة المساعدين:

- أ.م.د/داليا المتبولي: أستاذ الإذاعة والتليفزيون المساعد-كلية التربية النوعية-جامعة دمياط
- أ.م.د/محمد سعد الدين الشربيني:أستاذ الصحافة المساعد-كلية الآداب-جامعة دمياط.
- أ.م.د/ محمد محمود النحراوي:أستاذ خدمة الجماعة المساعد-كلية التربية-جامعة الأزهر.

ثالثاً: المدرسين:

- د/ شادية دقناوي :مدرس الإذاعة والتليفزيون بكلية التربية النوعية بدمياط ، جامعة دمياط
- د/ محمد فضل الحديدي : مدرس الصحافة بكلية الآداب بدمياط ، جامعة دمياط .
- د/محمد سامي صبري سالم: مدرس الصحافة بكلية التربية النوعية بدمياط ، جامعة دمياط
- د/ ملاك سلامة :مدرس أصول التربية بقسم العلوم النفسية والتربوية ، كلية التربية النوعية –جامعة دمياط .