# واقع ممارسة الطالبات الجامعيات للألعاب الإلكترونية

## دراسة على عينة من طالبات كلية العلوم الاجتماعية

## بجامعة أم القرى

**The Reality of University Female Students Playing Electronic Games**

**A Study on a Sample of Female Students of the College of Social Sciences at Umm Al-Qura University**


تاريخ التسليم ٢٠٢١/١٢/١

تاريخ الفحص ٢٠٢١/١٢/ ١٠

تاريخ القبول ٢٠٢١/١٢/١٨


إعداد


**د. طلحة حسين فدعق**

أستاذ علم الاجتماع المشارك

جامعة أم القرى

**د. ناصر عوض الزهراني**

أستاذ علم الاجتماع المشارك

جامعة أم القرى

# واقع ممارسة الطالبات الجامعيات للألعاب الإلكترونية

## دراسة على عينة من طالبات كلية العلوم الاجتماعية بجامعة أم القرى

اعداد وتنفيذ

**د. طلحة حسين فدعق**
أستاذ علم الاجتماع المشارك
جامعة أم القرى

**د. ناصر عوض الزهراني**
أستاذ علم الاجتماع المشارك
جامعة أم القرى

**المستخلص** :

تهدف الدراسة بشكل رئيس إلى تشخيص واقع ممارسة الطالبات الجامعيات في مجتمع البحث للألعاب الإلكترونية،بالإضافة إلى تحديد الخصائص الديموغرافية المميزة للطالبات اللاتي يمارسن الألعاب إلكترونية، والكشف عن نمط وطبيعة الممارسة. ولتحقيق هذه الأهداف، استخدمت الدراسة منهج المسح الاجتماعي، وطبقت على عينة من طلبات كلية العلوم الاجتماعية بجامعة أم القرى بلغ عددهن (813) مبحوثة، وجمعت بياناتها باستخدام الاستبانة. وكشفت الدراسة عن عدد من النتائج، من أبرزها أن الغالبية العظمى منهن يقعن في الفئة العمرية (18– 23عامًا) يعشن حياة مستقرة في ظل وجود الأبوين، وينتمين لأسر يغلب عليها كبر الحجم، الغالبية العظمى منهن 44.7%من أسر ذات دخل منخفض يقل عن 7000ريال، ومعظمهن من ذوي المعدل التراكمي العالي (3.51– 4). بدأت المبحوثات ممارسة الألعاب في مرحلة الطفولة المتأخرة، وبررن ذلك بسبب الفراغ والرغبة في الترويح،ومتابعات ويسايرن بشكل كبير للتطور التقني في مجال الألعاب، ومعظمهن في الوقت الحالي يمارسن اللعب عبر الهواتف المحمولة، ولعبهن على الأرجح من خلال التطبيقات المجانية، وغلب على نمط لعبهن اللعب الجماعي، ولكن مع الأقارب والأصدقاء، ويقضي معظمهن أقل من ثلاث ساعات يوميًا في اللعب. ووجد أن قرابة 94% من المبحوثات يمارسن ألعاب ذات طابع قتالي وعنيف، ورأين أن التأثيرات السلبية لهذه الألعاب تمثلت غالبًا في العصبية الزائدة والإدمان والقلق والتوتر، في حين تمثلت الآثار الإيجابية من وجهة نظر معظم المبحوثات في تعويدهن على الصبر واكتشاف عوالم جديدة.

**كلمات مفتاحية**: الترويح، الألعاب الإلكترونية، علم اجتماع الفراغ، المجتمع السعودي.

# The Reality of University Female Students Playing Electronic Games: A Study on a Sample of Female Students of the College of Social Sciences at Umm Al-Qura University

Abstract

The study aimed mainly at diagnosing the reality of the practice of electronic games by the university female students targeted in the research, in addition to determining the distinctive demographic characteristics of students who play electronic games,and revealing the pattern and nature of practice. The study used the social survey method and applied it to a sample from the College of Social Sciences at Umm Al-Qura University. The number of the targeted sample reached (813) female respondents, and their data was collected by using a questionnaire. The study revealed a number of results, the most prominent of which is that the vast majority of the students is in the age group (18-23 years) living a stable life in the presence of their parents, and they belong to families that are predominantly large in size, and most of them (44.7%) were from low-income families less than (7000) Riyals, and most of them with a high GPA (3.51-4) ; they started playing games in the late childhood stage, attributing this to their having ample leisure time and to their desire for recreation, their keenness on following-up and keeping pace with technical development in the field of gaming. Most of them nowadays play on mobile phones and most likely play through free apps, and their playing style is mostly multiplayer but with relatives and friends. Most of them spend less than three hours a day playing games, and it was found that about (94%) of the respondents played combative and violent games finding out that the negative effects of these games were often represented in excessive nervousness, addiction, anxiety and tension, while the positive effects, from the point of view of most respondents, were getting them to be accustomed to patience and the discovery of new worlds.

Keywords: Recreation - Electronic games- Sociology of leisure - Saudi society

**مشكلة الدراسة**:

الترويح مهم في حياة المجتمعات، وتأتي أهميته من أهمية وقت الفراغ ذاته، والذي يشكل أسلوب استثماره قضية مهمة ومحور أساسي لكثير من الأبحاث، لا سيما في الأدبيات الغربية المهتمة سيسيولوجيا الفراغ والتحولات في حياة الشباب. وفي مجتمعاتنا العربية تطرقت العديد من الدراسات لموضوع وقت الفراغ في حياة الشباب وكيفية استغلاله وماهية الأنشطة الترويحية التي يتجه إليها الشباب، سواء داخل المنزل (leisure indoor) أو خارجهoutdoor leisure. كما تطرقت الدراسات أيضًا لعلاقة الترويح بالفئات العمرية أو النوعية كدراسة الترويح بين الأطفال أو المراهقين أو الشباب أو دراسة الاختلاف بين الذكور والإناث. وبالنسبة للمجتمع السعودي، فهناك أدبيات زاخرة عن وقت الفراغ والترويح، لا سيما بين الفتيات، وهو ما أطلق عليه أحد الباحثين بالترويح الناعم، ويقصد به الأنشطة الترويحية التي تمارسها الفتيات في وقت الفراغ (السدحان، 2012).

ومع تطور المجتمعات ووسائل التواصل لاجتماعي والرقمي تطور معها أسلوب واتجاهات الترويح بين فئات المجتمع، ومنها فئة الشباب، وظهر ما يعرف بالترويح الرقمي أو الإلكتروني،واتجهت العديد من الدراسات لبحث هذا الموضوع، وهو استخدام الشبكة العنكبوتية ووسائل التواصل الرقمي كمصدر للترويح. ومع تطور استخدام تلك الوسائل، ظهر ما يعرف بالألعاب الإلكترونية ومنصاتها المختلفة، وأصبحت تشكل أحد الأبعاد الترويحية في حياة –لاسيما – الأطفال والمراهقين والشباب، مما دعا بعض المنظمات العالمية، ومنها منظمة الصحة العالمية للتحذير من مخاطر هذه الألعاب، وما تسببه من انعكاسات سلبيه، منها الإدمان أو ما يعرف باضطراب الألعاب الإلكترونية، والذي صنفته منظمة الصحة العالمية في التصنيف الدولي للأمراض11-ICD، وعرفته بأنه نمط لسلوك الألعاب الرقمية أو الفيديو يتميز بصعوبة التحكم في الوقت الذي يقضيه المصاب، كما أنه يعطي الأولوية للألعاب على الأنشطة والمهام الأخرى (وكالة الأنباء السعودية، 2020).

من ناحية أخرى لم تتطرق الدراسات المحلية لهذه المشكلة بين فئة الفتيات في المجتمع السعودي، لا سيما طالبات الجامعة،إذ تشكل هذه الفئة نسبة لا يستهان بها من الفئة العمرية الشابة التي تتراوح أعمارهن من 18– 28سنة تقريبًا، أيضًا هن فئة فاعله في استخدام وسائل التواصل الرقمي، وكذلك استخدام الألعاب الإلكترونية التي انتشرت بينهم، لتصبح ظاهره ملحوظة تستدعي الدراسة. لذلك فدراستنا ستتمحور حول معرفة واقع إقبال أولئك الفتيات على هذه الألعاب،وأيضًا معرفة السمات الاجتماعية والاقتصادية الديموغرافية لتلك الفئة،وكذلك دوافع الاتجاه لهذه الألعاب وآثارها وانعكاساتها النفسية والاجتماعية.

**أهمية الدراسة**

تنبثق أهمية الدراسة من الآتي:

- أهمية الشريحة التي تدرسها، وهي فئة الشباب من طالبات الجامعة، ولا سيما أن فئة الشباب شريحة مهمة في المجتمع تحتاج إلقاء الضوء على مشكلاتها واحتياجاتها، لا سيما بالنسبة للترويح وقضاء وقت الفراغ، أيضًا طالبات الجامعة شريحة لا يستهان بها تمثل نسبة كبيرة من المجتمع النسوي السعودي، وبالتالي فالدراسة ستثري مجالات مهمة يهتم بها الباحثون في علم اجتماع الترويح، وعلم اجتماع الفراغ، والسياسة الاجتماعية.
- أهمية دراسة ظاهرة الألعاب الإلكترونية وانتشارها بين الشباب، لا سيما الفتيات من طالبات الجامعة، لذلك فدراسة هذا النمط من الترويح وإلقاء الضوء على واقعه الممارس

بين طالبات الجامعة سيكشف العديد من المشكلات التي تواجه النسق التعليمي الجامعي، والتي يحتاج صناع القرار في السياسات التعليمة للإلمام بها والوقوف عليها لحل تلك المشكلات.

- مهم جدًا الوقوف على التغيرات التي مست الواقع الاجتماعي للشباب، خصوصًا الطالبات الجامعيات،إذ تلك التغيرات لها انعكاس على العوالم العامة والخاصة بهن (المجال العام والخاص). وتلك الألعاب – بلا شك – ليست ألعاب فقط، وإنما تحمل الكثير من الرؤى والتصورات التي تشكل بدورها إطارًا لثقافة شبابية لها سمات وخصائص معينه. فلابد من الوعي بكل ذلك لنستطيع التعامل مع فئة تمثل نسبة كبيرة من المجتمع السعودي،إن أردنا حل مشكلاتهم والتعامل معها بدرجة عالية من الفهم.

**أهداف الدراسة**

١- معرفة الخصائص والسمات الديموغرافية والاجتماعية للطالبات اللاتي يمارسن الألعاب الإلكترونية.
٢- معرفة نمط ممارسة الطالبات الجامعيات للألعاب الإلكترونية (كيف تمارس؟ومتى؟ ومع من؟).
٣- تحديد أنواع الألعاب إلكترونية التي تقبل عليها الطالبات الجامعيات.
٤- تحديد دوافع ممارسة الألعاب إلكترونية من وجهة نظر الطالبات.
٥- تحديد آثار ممارسة تلك الألعاب من وجهة نظر الطالبات.

**تساؤلات الدراسة**

١- ما الخصائص والسمات الديموغرافية والاجتماعية للطالبات اللاتي يمارسن الألعاب الإلكترونية؟
٢- ما نمط ممارسة الطالبات الجامعيات للألعاب الإلكترونية من ناحية: الكيفية، والتوقيت، والمشاركة
٣- ما أنواع الألعاب الإلكترونية التي تقبل عليها الطالبات الجامعيات؟
٤- ما دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الطالبات؟
٥- ما الآثار الإيجابية لممارسة تلك الألعاب من وجهة نظر الطالبات؟
٦- ما الآثار السلبية لممارسة تلك الألعاب من وجهة نظر الطالبات؟

**مفاهيم الدراسة**

الترويحRecreation:الترويح نشاط اختياري ممتع للفرد ومقبول من المجتمع، يمارس في أوقات الفراغ ويسهم في بناء الفرد وتنميته (السدحان، 2012، 47). ويقصد بالترويح في هذه الدراسة أنواع المناشط الترويحية التي تمارسها الفتيات الجامعيات في أوقات فراغهن، بقصد الترفيه وتجديد النشاط، وإبعاد الملل، وخاصة ما يسمى بالترفيه أو الترويح الرقمي، الذي يشمل مشاهدة الأفلام والمسلسلات، والبرامج المرئية والسمعية، والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.

الترويح الرقميDigital Recreation:يقصد به الترفيه الذي يمارس من خلال المنصات الرقمية للترفيه، والتي تحوي العديد من الألعاب والمناشط الترفيهية. وفي هذه الدراسة نقصد به الألعاب الإلكترونية والأنشطة الترويحية الرقمية التي تمارسها الطالبة الجامعية في وقت فراغها بقصد التسلية والترويح.

الألعاب الإلكترونية Electronic Games:هي ألعاب تتوافر على شكل إلكتروني، وينخرط الأفراد فيها في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة، وتشكل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، والهواتف النقالة والأجهزة الكفية (Salen&Zimmeman,2006:6).وفي هذه الدراسة نعرف الألعاب الإلكترونية إجرائيًا بأنها تلك

الألعاب التي تمارسها الطالبة الجامعية عبر الإنترنت باستخدام أجهزة الحاسوب،أو الهواتف الذكية،أو الأجهزة اللوحية المتنوعة، وتقضي فيها أوقاتا طويلة للتسلية،أو تمضية الوقت،أو غيره.

الطالبة الجامعية Undergraduate female student:هي من تدرس في المرحلة الجامعية، وتتراوح الأعمار غالبًا ما بين 18إلى 22سنة (السدحان، 2012، 107).وإجرائيًا نقصد بهم الطالبات الجامعيات من كلية العلوم الاجتماعية للعام 1443هـ، اللاتي يدرسن في أقسام الكلية(الجغرافيا – اللغة الإنجليزية – الخدمة الاجتماعية – الإعلام).

إدمان الألعاب الإلكترونية Electronic game addiction:هو اضطراب سلوكي يتضمن فقدان السيطرة على مقدار وقت استخدام الإنترنت، ومواجهة ضغط واضح، واستهلاك للزمن، ومواجهة الفرد لمشكلات اجتماعية ومهنية ومالية ( Heron & Shapira, 2003, 22).كما تعرف بأنها "ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم، وتجعله في حالة انفصال دائم من الحياة الطبيعية، تتملك الفرد في يقظته ومنامه" (موسوعة الإدمان، 2015، 73).ويعرف المصطلح إجرائيًا بأنه تلك الحالة التي تتملك الفتيات ويصلن فيها إلى وضع الممارسة اليومية والمستمرة للألعاب الإلكترونية بشكل مبالغ فيه، يطغي على أوقاتهن، ويؤثر على باقي الأنشطة الحياتية للطالبة، وينعكس عليها سلبًا من الناحية النفسية والاجتماعية.

مراجعة الأدبيات Literature review

تطرقت العديد من الدراسات السابقة حول موضوع الترويح، ومنها دراسات حول الترويح بين الفتيات – دراسات حول الترويح الرقمي والألعاب الإلكترونية وأنواعها وتأثيراتها على فئات الأطفال والمراهقين والشباب الجامعي. وسنبدأ باستعراض بعضها بهدف معرفة إلى أي مدى تختلف أو تتشابه مع دراستنا.

بالنسبة للترويح بين الفتيات من طالبات الجامعة، فقد أسهمت بعض الأدبيات السابقة، ومنها ما قدمه الدكتور عبد الله السدحان من دراسات قيمه حول الفراغ والمناشط الترويحية بين الطالبات الجامعيات، ومنها:

- دراسته حول "التطلعات الترويحية لدى الفتاة الجامعية وعوائق تحقيقها" (السدحان، 2005)،والتي تم فيها دراسة عينه من طالبات المرحلة الجامعية في مدينة الرياض، بلغ تعدادها 614طالبة. وأشارت النتائج إلى أن للطالبات الجامعيات العديد من المناشط، تنوعت ما بين ترفيهية وثقافية وانفعاليه وحركية، أيضًا دلت النتائج على أن هناك العديد من المعوقات التي تعوق التطلعات الترويحية للفتيات، ومنها معوقات ذات منطلقات شرعية كعدم وجود أماكن مخصصة للنساء،ومعوقات ذات منطلقات أسرية، ككثرة الالتزامات الأسرية وعدم وجود مواصلات، وهناك معوقات ذات منطلقات مجتمعية تتعلق بالسياقات الاجتماعية، ومنها غلاء الأسعار وعدم وجود أنشطة ترويحية أو ضعف الإعلام في التسويق لها. وفي دراسة أخرى للسدحان بعنوان"الترويح وأوقات الفراغ لدى الطالبة الجامعية" (السدحان، 2006أ)،تمت دراسة عينة بلغت 742طالبة ممن يدرسن بالمرحلة الجامعية في مدينة الرياض. وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطيه قوية بين كمية الفراغ لدى الطالبة وبين النشاط الترويحي، فكلما زاد الفراغ كلما زادت تلك المناشط. وفي دراسة أخرى له حول"بعض الخصائص الاجتماعية والاقتصادية المؤثرة في أنشطة الترويح لدى الفتيات الجامعيات" تم جمع البيانات من عينة من الطالبات الجامعيات في مدينة الرياض بلغ تعدادها 1014طالبة.والدراسة وصفيه

وتوصلت إلى عدة نتائج، منها أنه كلما زاد الفراغ لدى الطالبات كلما اتجهن إلى ممارسة الأنشطة ذات الطابع الانفعالي والترويحي ثم الحركي، وأنه كلما قلت أوقات الفراغ كلما اتجهت الطالبات نحو المناشط الثقافية، أيضًا للحالة الزواجية تأثيرها،إذ المتزوجات لديهن وقت فراغ أقل بعكس الطالبات غير المتزوجات. وبالنسبة للتخصص العلمي، فظهر تأثيره من خلال ما أشارت إليه النتائج من كون الطالبات ذوات التخصصات الإنسانية والشرعية لديهن وقت أكثر من الطالبات ذوات التخصصات العلمية التطبيقية.أما الدخل، فكان أثره واضحًا على نوعية المناشط الترويحية، فذوات الدخل المرتفع يمارسن أنشطتهن الترويحية برفقة الزميلات والصديقات، بعكس ذوات الدخل المتدني،إذ يملن للعزلة (السدحان، 2006ب).

أما عن الترويح الرقمي والألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على النسق التعليمي، بما فيه المتعلمين، فقد تعددت الدراسات، ومنها الآتي:

- عبدالعزيز الهدلق (2013) في دراسته حول "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض"، استهدف التعرف على دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم العام (ابتدائي –متوسط–ثانوي)، وتمحورت التساؤلات حول معرفة إيجابيات وسلبيات تلك الألعاب، ودوافع ممارستها من وجهة نظر الطلاب. وكانت دراسته وصفية اعتمدت على عينة بلغت (359) من طلاب التعليم للعام الدراسي 1432هـ. وضحت النتائج أن هناك عددًا من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية، مثل السعي للفوز، والمنافسة، والتحدي، وحب الاستطلاع. أيضا أظهرت النتائج أن ممارسة الطلاب للألعاب الإلكترونية لها آثار سلبية وأخرى إيجابية، فمن الآثار الإيجابية، تحسين المهارات الأكاديمية والاجتماعية، مثل مهارة البحث عن المعلومة – اكتساب اللغات – التفكير النقدي – ومهارة حل المشكلات. أما الآثار السلبية فكانت الأضرار التي تنعكس على ست نواحي، ومنها: الأضرار الدينية – السلوكية – الأمنية – الصحية – الأكاديمية – العامة. وأكدت الدراسة على أهمية التفات التربويين وأرباب الأسر إلى تلك الأمور لتلافي السلبيات وتعزيز الإيجابيات.
- وفي دراسة مقارنة بين طلاب المدارس الثانوية في مصر والبحرين، قدم عبدالصادق (2015) دراسة حملت عنوان "التعرض لألعاب الفيديو جيم الإلكترونية وعلاقته بالعنف لدى المراهقين". طبق الباحث دراسته مستخدمًا منهجي المسح الاجتماعي والمنهج المقارن على عينة بلغت ١٢٥ مبحوثا من مدينة القاهرة، ومثلها من مدينة المنامة. وفي الجانب التحليلي للدراسة استخدم تحليل المضمون لعينة من ألعاب الفيديو جيم،منها ألعاب المصارعة وسباق السيارات، والمعارك القتالية. وكشفت الدراسة عن عدد من النتائج، من أبرزها أن أكثر المشاهد التي تعرض لها المراهق تمثلت في القتل، ثم إطلاق الرصاص، ثم الضرب، والاعتداء على الممتلكات العامة،وأخيرًا السطو والسرقة. كما كشفت الدراسة عن أن هناك كثافة لتعرض المراهقين لهذه الألعاب في مجتمعي الدراسة تصل إلى ثلثي العينة، وأن المراهقين

يقضون مابين ثلاث إلى تسع ساعات أسبوعيًا في ممارسة الألعاب.

- وفي دراسة لهند الخليفة (2016) حول "أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وآثارها: دراسة على عينة من الأطفال الذكور في المجتمع السعودي" تمحورت التساؤلات حول معرفة أنماط استخدام الأطفال الذكور في مدينة الرياض للألعاب الإلكترونية وماهية آثارها عليهم، وأيضًا معرفة دور الأسرة في ضبط استخدام الأطفال لهذه الألعاب. وكانت الدراسة كشفية استطلاعية اعتمدت على عينة غير احتمالية مكونة من عدد (150) مفردة من الأطفال الذكور ممن تتراوح أعمارهم من 10–14سنة، أيضًا مقابلات مع (10) أمهات. وانتهت الدراسة إلى نتائج، أهمها أن هناك انتشارًا كبيرًا لهذه الألعاب بين الأطفال،وأيضًا دلت النتائج على أن لها تأثير على مشاعرهم ووقتهم وعلاقاتهم. كما كشفت النتائج أيضًا ضعف دور الأسرة في ضبط استخدام الأطفال لهذه الألعاب.
- وحول أهمية استخدام تقنية الألعاب الإلكترونية في المكتبة الأكاديمية كمصدر إلكتروني للمعلومات لدعم مهارة التفكير النقدي لدى الطالبة الجامعيين، قام عبد العزيز الكندري (2017) بدراسة دارت تساؤلاتها حول مدى إمكانية استخدام الألعاب الإلكترونية في المكتبات الجامعية، بغرض دعم الأهداف التعليمية، وهل يمكن أن تكون أحد مصادر المعلومات في تلك المكتبة. ودمجت الدراسة بين المنهجين الكمي والكيفي، وكانت العينة(15) طالبًا وطالبة، ومن طلبة الدراسات العليا في جامعة (سالفورد) في بريطانيا. ودلت النتائج على أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير مهم وفعال على تنمية الإدراك والفهم لدى الطالب إذا استخدمت كمصدر للمعلومات في المكتبة الأكاديمية، أيضًا لها دور في تعزيز مهارة التفكير النقدي لدى الطلبة الجامعيين، وبالتالي لها دور فعال في خدمة التعليم إذا توافرت في المكتبات الأكاديمية.
- أما أطروحة سميحة برتيمة (2017) حول "الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي"فقد هدفت إلى الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال والبحث عن أسباب الانتشار،إضافة إلى معرفة آثارها على سلوكيات الأطفال والمراهقين. والتساؤلات تمحورت حول العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، والعلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المادي وغير المادي. نوع الدراسة وصفية تحليلية، تم فيها اختيار عينة عمدية إذ اشتملت عدد 100مفردة من الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية، والذين يتراوح سنهم ما بين 10–18، في بلدية المرارة خلال العام 2014– 2015. وأظهرت النتائج أن هناك علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية والعنف المادي الذي يتجلى من خلال إلحاق الضرر من الناحية المادية كالجسد والممتلكات، مثل:الصفع، والضرب، والحرق، إذ تعمل على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، وأيضًا دلت النتائج على وجود علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية وبين العنف غير المادي، الذي يتجلى في إلحاق الضرر النفسي بالآخر، مثل: الضغط النفسي، وجرح المشاعر، والتحقير، والإهانة، ... وغيرها.
- وفي دراسة لـ أميرة مشري (2017) حول "أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ

الجزائري"،وتركز الهدف حول الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ، من خلال معرفة مدى إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية ودوافع استخدامه لها، وأيضًا التعرف على الألعاب التي يفضلها من وجهة نظر أولياء الأمور. وطبقت الدراسة المنهج المسحي بالعينة للتلاميذ وأولياء الأمور في مدينة أم البواقي بالجزائر. ودلت النتائج على أن أغلب التلاميذ من منظور عينة أولياء الأمور يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميًا عبر الهواتف الذكية. وأن أغلب التلاميذ يلعبونها بدافع التسلية والترفيه، وأن التلميذ يفضل ألعاب المغامرة لأنها تخلق له جو التحدي في عالم افتراضي، كما أنها ألعاب حديثة ومتطورة قريبة من الواقع في رسومها ونوعية صورتها. ويرى المبحوثون أن أغلب التلاميذ تعلموا التحكم في تقنيات الإنترنت من خلال الألعاب الإلكترونية، ويرجع ذلك إلى توافر هذه الشبكة لدى التلاميذ،وهذا ما يجعلهم يكتسبون هذه المعرفة.

- كما قامت ابتسام محمد (2017) بدراسة حول "تأثير ألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للطفل المصري". هدفت دراستها إلى التحقق من الدور التي تلعبه ألعاب الانترنت في تكوين العلاقات الاتصالية الاجتماعية لدى الطفل المصري، إضافة إلى معرفة واقع ألعاب الإنترنت بين الأطفال، والعلاقة بين كثافة ممارسة الأطفال لألعاب الإنترنت وتشكيل العلاقات الاتصالية الاجتماعية لديهم. الدراسة وصفيه اعتمدت منهج المسح الاجتماعي عن طريق العينة،إذ تم اختيار عينة عشوائية من الأطفال قوامها (300) ممن تتراوح أعمارهم من (9– 12) سنة، وتم تقسيمهم بالتساوي على المدارس المختلفة. ودلت أهم النتائج على أن أهم التطبيقات التي يفضلها الأطفال جاءت حسب الترتيب، الألعاب الرياضية أولا، ثم جاء أكثر ما يشعر به الأطفال أثناء اللعب بألعاب الإنترنت في الترتيب الأول القوة والشجاعة، وجاءت أشكال تقليد الأطفال لأبطال ألعاب الإنترنت في الترتيب الأول. وجاءت أهم أسباب ممارسة الأطفال لألعاب الإنترنت في الترتيب الأول الحب والرغبة في منافسة الآخرين.
- في دراسة إيمان السيد (2019) هدف البحث إلى معرفة مدى إدراك المراهقين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لتأثيرات تلك الألعاب عليهم وعلى ذويهم، وذلك في إطار تطبيق نظرية تأثير الشخص الثالث، وتمحورت الأهداف حول التعرف على معدلات التعرض لديهم، ودوافع ذلك التعرض. الدراسة وصفية طبقت على عينة عمدية مكونة من 400مفردة من طلاب المرحلة الإعدادية والثانوية بالمدارس (الحكومية – خاصة – لغات) بمحافظة القاهرة الكبرى ممن يتراوح أعمارهم بين 12– 18عامًا، وممن يمارسون الألعاب الإلكترونية. وقد أشارت النتائج إلى أن 52.5%من المبحوثين يتعرضون أحيانا إلى الألعاب الإلكترونية، وأن التسلية تأتي في مقدمة دوافع الممارسة. كما خلصت النتائج إلى وعي المراهقين بتأثير الألعاب الإلكترونية عليهم وعلى ذويهم. ودلت النتائج على أنهم يرون أن التأثيرات السلبية لتلك الألعاب تقع بشكل أكبر على الآخرين أكثر من ذاتهم أو أصدقائهم، مما يتسق بشكل عام مع الفرضية الإدراكية للنظرية.

- أما رندا أحمد (2020) فدرست "العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات"، وينبثق من هذا الهدف الرئيس هدفان فرعيان، هما تحديد العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في طريقة خدمة الفرد وبين الجانب النفسي. أيضًا تحديد العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في طريقة خدمة الفرد وبين الجانب الاجتماعي لإدمان الطالبات الجامعيات للألعاب الإلكترونية. وقد تم استخدام منهج المسح الاجتماعي بالعينة، وبلغ حجم العينة (215) طالبة أعمارهن ما بين (17– 22) سنة. وأثبتت النتائج وجود علاقة ارتباطيه دالة إحصائيًا بين الجانب النفسي والاجتماعي لإدمان الألعاب الإلكترونية وبين المخططات المعرفية اللاتكيفية. إذ أظهرت النتائج أن الطالبات غير المدمنات للألعاب الإلكترونية حصلن على متوسطات حسابية أدنى مقارنة بمدمنات الألعاب الإلكترونية. وأخيرًا كشفت الدراسة أن أكثر المخططات المعرفية اللاتكيفية تنبؤًا بإدمان الألعاب الإلكترونية تظهر تأثيرها في الجانب الاجتماعي المحيط بحياة الطالبة (وتمثلت في مخططات: ضعف الأداء،والتوجه نحو الآخر، والترقب الزائد الانفصال والرفض)، تلاه الجانب النفسي.

وتطرقت بعض الدراسات الأجنبية للترويح الرقمي، ومنها ما يلي:

- في دراسة (Epstein, 2012)حول العوامل المرتبطة باستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية.وتوصلت الدراسة إلى أن استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية ارتبط بعوامل إيجابية وأخرى سلبية. والدراسة طبقت على عينة من المراهقين المقيمين في الإمارات العربية المتحدة، استخدم فيها المسح عن طريق استبانة إلكترونية مقننة،إذ بلغت العينة 200مراهق من كلا الجنسين من عمر 13–17سنة،شكل الإناث ما نسبته 67%من العينة. وأثبتت النتائج أن الذكور تفوقوا من حيث النسبة على الإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية، من حيث عدد الساعات التي يقضونها أسبوعيًا وتنوع تلك الألعاب. ومن النتائج السلبية لممارسة تلك الألعاب تأثيراته االجسدية على شكل ألم في الرقبة والأكتاف، ومن العوامل المعززة لاستخدام المراهقين لتلك الألعاب مهاراتهم في القراءة، بينما تدني مهاراتهم في الرياضيات انعكست سلبيًا على إقبالهم عليها.
- في دراسة استطلاعيه قام بها كل من(Bertozzi& Lee, 2007) حول "الألعاب الإلكترونية وعلاقة النوع بالاتجاهات نحو التكنولوجيا الرقمية" تم جمع بيانات مسحية حول سلوكيات اللعب التناظرية بين الجنسين، وكيف تعكس الاختلافات بينهم وفقًا لعامل النوع. خلال تلك الدراسة تم مسح عينة عشوائية من أحد المدن الصغيرة في الغرب الأمريكي بلغ عددها 263مفرده ذكورًا وإناثًا من أعمار متفاوتة تتراوح من 18–74 سنة. ووضحت النتائج أن هناك اختلافات بين الجنسين فيما يتعلق بأنواع اللعب والمواقف تجاه اللعب، والشعور أيضًا بالكفاءة الذاتية تجاه استخدام وسائل التكنولوجيا في اللعب. وأثبتت النتائج أن اللذين يلعبون الألعاب الإلكترونية يشعرون أكثر بالتمكين تجاه التكنولوجيا الرقمية مقارنة بمن لا يلعبون. أيضًا أن الإناث اللاتي يلعبن الألعاب الإلكترونية لديهم شعور عال بالتمكين، وأنهن يستطعن التغلب

على الشعور بالنقص تجاه استخدام التكنولوجيا بتعويضه خلال بروزهن في الألعاب الرقمية.

- في دراسة حول استخدام الأطفال الصغار للألعاب الإلكترونية والمهارات الحركية الأساسية (Barnett et al., 2012) تم سحب عينة عشوائية من عدد من مراكز رعاية الأطفال (71) مركزًا وعدد من دور الحضانة (47) روضة من استراليا،وتم تطبيق الدراسة بعد أخذ موافقات أولياء الأمور والتقيد بالميثاق الأخلاقي للبحث. ودلت النتائج على أن هناك علاقة إيجابية بين لعب الأطفال للألعاب الإلكترونية وبين تنمية مهاراتهم الحركية، بما يدل على أهمية تلك الألعاب في تنمية مهارات التحكم بالأشياء.
- في دراسة Heron and Shapira, (2003) حول "جودة الحياة بين المراهقات الشابات في هونج كونغ والاستخدام اليومي المنتظم للألعاب الإلكترونية"، قام الباحثان بدراسة حول ممارسة الفتيات للألعاب الإلكترونية كوسيلة من وسائل قضاء وقت الفراغ، وانعكاس ذلك في خلق نمط حياة مستقر للمراهقين والشباب. وركزت الدراسة على معرفة التأثيرات الجسدية والعقلية والنفسية لتلك الألعاب المنتظمة وانعكاسها على نوعية الحياة لدى عينة من الشابات في هونج كونج، بلغت العينة 366تم اختيارهم عشوائيًا من المدارس الثانوية المحلية. ودلت النتائج بصفة عامة على أن ممارسة الفتيات لتلك الألعاب بانتظام انعكست إيجابيًا على جودة الحياة لتلك الشابات.

وهكذا ناقشت الدراسات السابقة مناشط الترويح التقليدي بين الفتيات الجامعيات،وأيضًا تأثير الألعاب الإلكترونية بصفة عامة على النسق التربوي، إضافة إلى الترويح الرقمي وعلاقته ببعض فئات المجتمع، لاسيما الأطفال والمراهقين وانعكاساته على سلوكهم وارتباطه ببعض المتغيرات.وهذه بلا شك أفادت دراستنا الحالية في تطوير إطار خاص بها، لاسيما أن تتميز بتركيزها على واقع ممارسة الطالبات الجامعيات للألعاب الإلكترونية كأحد مناشط الترويح التي فرضها العصر، وتفسير السلوك الاجتماعي لهم بما يعكس تأثير السياقات الاجتماعية والثقافية المحيطة بهم، وهو موضوع لم يتم التطرق إليه بحثيًا على حد علم الباحثين.

النظريات المفسرة لموضوع الدراسة

تحاول النظرية الوظيفية Functionalism theoryتفسير السلوك الاجتماعي بالرجوع إلى تأثير النتائج التي يحققها هذا السلوك في عمل سلوك اجتماعي آخر،أو بالنسبة لأداء نظام اجتماعي ما،أو ما تحققه هذه النتائج بالنسبة لما يقوم به المجتمع ككل (العرابي،1411،103). والاتجاه الوظيفي هو الاتجاه الذي يستند على افتراض أن المجتمع يمكن دراسته على أنه نسق كلي يتألف من أجزاء متآزرة تسعى لتحقيق حالة توازن قوامها التساند المتبادل بين هذه الأجزاء، فالنسق هو وحدات مترابطة إذا حدث تغير في حال أحدها تبعه بالضرورة تغير في حال الوحدات الأخرى، ولا بد أن يكون هناك تفاعل متبادل لتكوين هذا النسق (الجولاني، 1413، 114).

وعندما يدرس علم الاجتماع النسق الترويحي في المجتمع فهو يضعه ضمن الإطار العام لأنساق المجتمع الأخرى؛ وينظر له كظاهرة اجتماعية شأنها شأن الظواهر الاجتماعية الأخرى، ترتبط بأبعاد وعناصر البناء الاجتماعي والثقافي للمجتمع العام، وبالتالي فهذا النسق يأتي في المنطقة التي تهم الباحثين في علم الاجتماع،عندما يخضعون هذا النسق للدراسة والتحليل، مركزين على محاولة فهم ارتباط الترويح بالحياة الاجتماعية عمومًا وببعض أبعاد البناء الاجتماعي، مثل الطبقة الاجتماعية، والنظام التربوي والأسري (السيف، 2018،261-263).

وفي دراستنا هذه، قمنا باستخدام هذه النظرية و منطلقاتها في تفسير واقع ممارسة الطالبات الجامعيات للألعاب الإلكترونية والمناشط الترويحية المتعلقة بها في محاولة لمعرفة وتفسير كيفية انعكاسها على السلوك الاجتماعي للطالبة، ودورها في زيادة خبرتها ومهاراتها الاجتماعية، وما مدى الآثار التي أحدثتها تلك الممارسات للألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسياق الاجتماعي المحيط بالطالبة.

ومن منظور أكثر تحديدًا، يمكن الاستعانة بالنظرية التفاعلية الرمزية symbolic interactionism theory،وخصوصًا مقولات هربرت بلومر Herbert Blumer،والتي حاول من خلالها التوفيق بين المنظور السابق البنائي الوظيفي وبين منظور التفاعلية الرمزية؛ إذ في الوقت الذي تؤكد فيه الاتجاهات الكبرى في علم الاجتماع، مثل البنائية الوظيفية والصراع على أهمية البناء الاجتماعي في تفسير السلوك، ويؤكد بلومر على ذلك ويرى أن مناقشة الفعل التشاركي تتضمن بالضرورة بعض الإسنادات العائدة إلى تفاعل الدور بنائيا،مؤكدًا على أن الدور التشاركي هو فعل منظم بنائيًا.ومن جانبه ناقش جورج هربرت ميد George H.Meadمفهوم الذات، وحدد ميد ثلاث مراحل لتطور الذات في تنظيراته حول اللعب والمباراة والآخر العام. ففي المرحلة الثالثة يجادل ميد على أن المباراة تكون عندما يشترك عدد كبير من اللاعبين في الفعل مع بعضهم البعض، وبالتالي فإن بناء الذات يكون من خلال الاستجابة العامة بالنسبة للكل. وفي اتجاه آخر داخل منظور التفاعلية الرمزية، أكدت جانيت لفر Janet Lever على أن الأولاد يلعبون في مجموعات أكبر مقارنة بالفتيات،وأن الأولاد يتقمصون دور العام بشكل أكبر من الفتيات اللاتي يملن إلى تقمص دور الخاص في جماعات اللعب الخاصة بهن. وتقرر ليفر أن الأولاد كانوا أكثر انخرطا في ألعاب تنافسية انعكست على انضباطهم العاطفي وضبط الذات، والذي كان شرطا لتحقيق الهدف العام للفريق؛ أما الفتيات فكن أكثر انخراطا في لعب أدوار التقمص أكثر من ألعاب المنافسة. وذكرت ليفر أن نتائج بحثها دلت على أن البنات لديهن على الأقل صديقة واحدة مفضلة تلعب معها كل يوم، ومن خلال اللعب تعلمت كيف تعرف مزاج التي تلعب معها، ومن خلال التلميحات الرمزية فهي تعلم متى تتألم ومتى تكون حزينة أو تشعر بالملل (والاس، وولف، 2012، 339–362).

وحول العواقب التي تنجم عن التفاعل بين التكنولوجيا الرقمية، والتي تنطوي على الألعاب وبين الحياة الشخصية، يقلل جونسون وبريور Jonson & Priorمن ذلك، ويريان أنها شبه معدومة، وأن معظمها يبقى ضمن النطاق الرقمي ولا يتعداه(جونسون، بريور، 2021، 49).

وفي حديثه حول مفهوم النزعة للتقارب، يؤكد أنتوني غدنز Anthony Giddensعلى ما ذهب إليه جونسون وبريور، ويرى أن التواصل الإلكتروني غير المرئي وغير المسموع يتمتع بكثير من العناصر الإيجابية التي لا تتوافر في وسائل التواصل التقليدية الأخرى، أو في اللقاءات وجها لوجه، فالكشف عن الشكل أو الصوت أو البيانات الشخصية مثل الجنس أو العمر يمكن في حال كان وجها لوجه أو من خلال التواصل الفعلي من خلال الاتصال اللفظي أن يستخدم – كما يرى غدنز – لغير مصلحة طرف التواصل، ويؤكد أن التواصل الإلكتروني الذي يخفي الشخصية أفضل وسيلة للتحرك وللحصول على قدر من التمكين والحرية في التعبير عن الذات (غدنز، 2005، 179).

ومن جانبهم،أكد ذلك علماء النفس من خلال نظرياتهم حول النمو والتكوين العقلي ودور اللعب والبيئة التي تمارس فيها؛ إذ يرى جان بياجيه Jean Piaget أن العمليات الذهنية لا توجد بمعزل عن كل ما يحكمها، مؤكدًا على أن النمو المعرفي للإنسان يتكون من أفعال تصبح بمرور الأيام متعارفا عليها. وقسم بياجيه التقدير الزمني لثلاث فترات من بينها فترة الاستعداد للعمليات العقلية، والتي تكون من عمر (2–11)

عامًا، وهي الفترة التي يبدأ فيها تشكيل تفكير الطفل، تلي ذلك الفترة الثالثة من (11–15) عامًا وهي الفترة التي يتفاعل فيها الطفل مع العالم الخارجي بكل مشاكله، ولكن متأثرا بما تعلمه في الفترة الثانية.ومن جانبهم يرى السلوكيون أن السلوك ماهو إلا استجابة لمجموعة معينة من المثيرات، وركز كلا من بيجو وبايير على أهمية المثيرات التي يترتب عليها سلوك الطفل نفسه وعلى سلوكه اللاحق (عبدالسلام، وآخرون، 1997، 122–123).

طريقة وإجراءات البحث

عرض الباحثان في الفصول السابقة للإطار النظري للدراسة، ولكن نتائج البحوث والدراسات مرهونة بالخطوات الإجرائية الميدانية التي يتخذها الباحث. ويمكن القول بأن نجاح البحث يعتمد إلى حد كبير على نتائج البحث الميدانية، لأن الباحث ينتقل فيها من الإطار النظري إلى الإطار العملي التطبيقي. وتتضح أهمية هذه المرحلة في توجيه البحث وفقا للأسس العلمية، وعن طريقها يستطيع الباحث الإجابة على تساؤلات البحث المطروحة، وتحقيق الأهداف المتوخاة منها. لذا يتناول كلا من الباحثين في هذا الجزء خطوات وإجراءات البحث الميدانية، مثل بيان منهج الدراسة، ومجتمع وعينة الدراسة، وأداة جمع المعلومات، وكيفية بنائها وإجراءات الصدق والثبات، والأساليب الإحصائية التي استخدمت في معالجة وتحليل البيانات.

**منهج الدراسة**

استخدم الباحثان منهج المسح الاجتماعي Social Surveyوتعد المسوح الاجتماعية نماذج واسعة النطاق من البحث السيوسيولوجي، تستخدم عادة عندما يكون مجتمع البحث كبيرًا. ويرى العلماء ومنهم روزRose وجرشوني Gershuny أن للمسح الاجتماعي فوائد باعتباره طريقة محورية للاستقصاء الاجتماعي،وأنه يمدنا بسياقات تساعدنا على فهم العمليات على امتداد الزمن (تشرتون، و براون،2012، 473).

وقد اختار الباحثان هذا المنهج (منهج المسح الاجتماعي) لكونه ملائمًا لطبيعة الدراسة وتحقيق أهدافها، ولكي يمكن الوصول إلى إجابات تسهم في وصف وتحليل نتائج استجابات أفراد العينة، بهدف التعرف على واقع ممارسة الطالبات للألعاب الإلكترونية.

**مجتمع الدراسة**

هو كل ما يمكن أن تعمم عليه نتائج الدراسة، بأنه مفردات الظاهرة التي يدرسها الباحث، أي جميع الأفراد، والأشخاص، أو الأشياء التي تكون موضع البحث،والذين يمثلون المجتمع الأصلي ومكوناته الأساسية (قنديجلي، 2007،195).

ويختلف مجتمع الدراسة حسب طبيعة المشكلة محل الدراسة، وفي الدراسة الحالية يتمثل مجتمع الدراسة في جميع طالبات كلية العلوم الاجتماعية بجامعة أم القرى،والبالغ إجمالي عددهن وقت تطبيق الدراسة3263طالبة، في جميع أقسام الكلية الأربعة، اللغة الإنجليزية، والجغرافيا، والخدمة الاجتماعية، والإعلام، منتظمات خلال الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي 1443هـ.

**عينة الدراسة**

وهي جزء من مجتمع الدراسة الأصلي، يلجأ الباحث لاختيارها عندما يكون حجم مجتمع البحث كبيرًا؛ ولكي يصبح تعميم النتائج ممكننا يشترط وجود تجانس في الصفات والخصائص بين أفراد العينة ومجتمع البحث، وندرس العينة لنتعرف منها على بعض الخصائص والسمات والتعميمات التي يمكن أن تنطبق على المجتمع الأكبر (نوري، 2017، 327).

وقد تم توزيع رابط الاستبانة على عينة عشوائية من طالبات كلية العلوم الاجتماعية بجامعة أم القرى، بلغ عددهن 813طالبة، مثلن نسبة قاربت25% من مجتمع البحث الكلي، وكانت الاستبانات المستردة (813) استبانة، جميعها صالح للتحليل.

أداة الدراسة

في سبيل الحصول على المعلومات اللازمة من مفردات العينة للإجابة عن تساؤلات البحث، اعتمد الباحثان على الاستبانة كأداة أساسية لجمع البيانات المطلوبة لدعم البحث النظري بالجانب التطبيقي للإجابة على تساؤلاتها وتحقيق أهدافها،إذ تعد الاستبانة من أكثر الوسائل استخدامًا للحصول على معلومات وبيانات عن الأفراد، وتوصف الاستبانة بأنها عبارة عن "أداة ملائمة للحصول على معلومات وبيانات وحقائق بواقع معين، ويقدم الاستبيان على شكل عدد من الأسئلة يطلب الإجابة عنها من قبل عدد من الأفراد المعنيين بموضوع الاستبانة". فبعد أن تم الاطلاع على الدراسات السابقة المتعلقة بموضوع البحث، قام الباحثان ببناء وتطوير استبانة بهدف (التعرف على واقع ممارسة طالبات كلية العلوم الاجتماعية بجامعة أم القرى للألعاب الإلكترونية).

وصف أداة الدراسة

احتوت الاستبانة في صورتها النهائية على الأجزاء التالية:

الجزء الأول: ويحتوي على بيانات أولية عن عينة الدراسة من حيث العمر، ووضع الوالدين، وعدد الأخوة، والترتيب بين الأخوة، والدخل الشهري للأسرة، وعمل الوالد، وعمل الوالدة، ومكان الإقامة، ونوع السكن، وملكية السكن، والقسم، والسنة الدراسية، والمعدل، والعمر عند البدء في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجزء الثاني: ويشتمل على أداة الدراسة، والتي تتعلق بواقع ممارسة الطالبات الجامعيات للألعاب الإلكترونية، وتتكون من (5) محاور، وهي كالتالي:

- المحور الأول: أنماط ممارسة الطالبات الجامعيات للألعاب الإلكترونية، ويحتوي على (9) أسئلة.
- المحور الثاني: أنواع الألعاب الإلكترونية التي تقبل عليها الطالبات الجامعيات، ويحتوي على (2) سؤالين.
- المحور الثالث: دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية للطالبات الجامعيات، ويحتوي على (1) سؤال واحد.
- المحور الرابع: الآثار الإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الطالبات الجامعيات، ويحتوي على (1) سؤال واحد.

المحور الخامس: الآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الطالبات الجامعيات، ويحتوي على (1) سؤال واحد.

صدق أداة الدراسة

اعتمد الباحثان للتحقق من صدق الأداة على الصدق الظاهري (Face validity)، وهو الصدق المعتمد على المحكمين، إذ تم عرض أداة الدراسة على عدد من الخبراء والمتخصصين، بلغ عددهم (5) محكمين، طلب منهم دراسة الأدوات وإبداء آرائهم فيها، من حيث:

-مدى ارتباط كل فقرة بالمحور الذي تنتمي إليه.

-مدى وضوح كل فقرة وسلامة صياغتها اللغوية.

-ملاءمتها لتحقيق الهدف الذي وضعت من أجله، واقتراح طرق تحسينها، وذلك بالحذف أو الإضافة أو إعادة الصياغة أو غير ما ورد مما يرونه مناسبًا.

وقد قدموا ملاحظات قيمة أفادت الدراسة، وأثرت الأداة، وساعدت على إخراجها بصورة جيدة. وبذلك تكون الأداة قد حققت ما يسمى بالصدق الظاهري أو المنطقي.

**ثبات أداة الدراسة**

قام الباحثان بحساب معامل ثبات الأداة بحساب معامل ارتباط بيرسون عن طريق إعادة الأداة على العينة الاستطلاعية بعد أسبوعين من تاريخ التطبيق الأول، وبحساب معامل ارتباط بيرسون ( Pearson Correlation) (معامل الثبات) وجد أن معامل ثبات الأداة يساوي (0.832)، وتعد هذه القيمة لمعامل الثبات قيمة مقبولة لاستخدام الأداة في الدراسة.

وفي ضوء ما تقدم،وبعد إجراء التجربة الاستطلاعية، يتضح أن أداة الدراسة تتميز بدرجة عالية من الصدق

والثبات، يطمأن من خلالها إلى استخدام الأداة لأغراض الدراسة.

الأساليب الإحصائية المستخدمة

الإحصاء الوصفي: وذلك من خلال:

- التكرارات والنسب المئوية لوصف مجتمع الدراسة بالنسبة للمعلومات الأولية.

حدود الدراسة

الحدود الموضوعية: تقتصر هذه الدراسة على التعرف على واقع ممارسة الطالبات للألعاب الإلكترونية.

الحدود البشرية: تقتصر هذه الدراسة على طالبات كلية العلوم الاجتماعية بجامعة أم القرى اللاتي يمارسن الألعاب الإلكترونية.

الحدود المكانية: تقتصر هذه الدراسة على مدينة مكة المكرمة بالمملكة العربية السعودية.

الحدود الزمانية: يستغرق إنجاز هذه الدراسة فصل دراسي واحد (الفصل الدراسي الأول1443/1442هـ).

أولا: التساؤل الأول ما الخصائص الديموغرافية لأفراد عينة الدراسة؟

لعل أول ما يمكن البدء به بعد تفريغ البيانات الواردة في قوائم الاستبيان المستلمة من عينة الدراسة، ومن خلال استخدام الأساليب الإحصائية المختلفة هو وصف عينة الدراسة، وتحديد طبيعتها من خلال المعلومات العامة التي تضمنتها الاستبانة، والتي تمكن من تصنيف أفراد عينة الدراسة:

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للعمر:

جدول (1) التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة موزعين وفقا للعمر.

| العمر | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| من (١٨) إلى أقل من (٢١) عامًا | ٤٣٨ | ٥٣.٩ |
| من (٢١) إلى أقل من (٢٤) عامًا | ٣١٩ | ٣٩.٢ |
| من (٢٤) إلى أقل من (٢٧) عامًا | ٣٥ | ٤.٣ |
| (٢٧) عامًا فأكثر | ٢١ | ٢.٦ |
| المجموع | ٨١٣ | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (1) أن معظم أفراد عينة الدراسة ينتمون للفئة العمرية من (18) إلى أقل من (21) عامًا،إذ بلغت نسبتهم (53.9%)، وبلغت نسبة المنتمين للفئة العمرية من (21) إلى أقل من (24) عامًا (39.2%)،هذا التوزيع يعتبر توزيعًا طبيعيًا إذا ما علمنا أن الدراسة استهدفت الفتيات في سن الشباب وفي مرحلة البكالوريوس، والتي تبدأ عادة في سن 18 عامًا وتنتهي على الأرجح عند 21 عامًا. ووجدت الدراسة أن الفئات العمرية الأكبر، وتحديدًا من 24 عامًا فأكثر، مثلن فقط ما نسبته 6% من مجموع المبحوثات.

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا لوضع الوالدين:

جدول (٢) التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة موزعين وفقا لوضع الوالدين.

| وضع الوالدين | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| يعيشان معنا | ٦٠٣ | ٧٤.١ |
| منفصلان | ١٠٧ | ١٣.٢ |

| | | |
|---|---|---|
| الوالد متوفى | ٨٧ | ١٠.٧ |
| الوالدة متوفاة | ١١ | ١.٤ |
| الوالدان متوفيان | ٥ | ٠.٦ |
| المجموع | ٨١٣ | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (٢) أن معظم والدي أفراد عينة الدراسة يعيشان معهم،إذ بلغت نسبتهم (٧٤.١%)، وهذا يشير إلى استقرار الوضع الأسري بشكل عام بين المبحوثات، وبلغت نسبة من والداهم منفصلان (١٣.٢%)، في حين بلغت نسبة أفراد العينة ممن كان والدها متوفى (١٠.٧%) وبلغت نسبة أفراد العينة ممن كانت والدتها متوفاة (١.٤%) في حين بلغت نسبة أفراد العينة يتيمي الوالدين (٠.٦%).

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا لعدد الأخوة:

جدول (٣) التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة موزعين وفقا لعدد الأخوة.

| عدد الأخوة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| أنا الوحيدة | ٢١ | ٢.٦ |
| من (١) إلى أقل من (٣) | ٧٦ | ٩.٣ |
| من (٣) إلى اقل من (٥) | ٢٣٣ | ٢٨.٧ |
| (٥) فأكثر | ٤٨٣ | ٥٩.٤ |
| المجموع | ٨١٣ | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (٣) أن معظم أفراد عينة الدراسة عدد إخوتهم (٥) فأكثر،إذ بلغت نسبتهم (٥٩.٤%)، وبلغت نسبة عينة الدراسة ممن عدد إخوتهم من (٣) إلى أقل من (٥) (٢٨.٧%)، وبلغت نسبة أفراد العينة ممن عدد إخوتهم من (١) إلى أقل من (٣) (٩.٣%)، في حين بلغت نسبة أفراد العينة ممن لا يوجد لها أخوة (٢.٦%). ويمكن القول إجمالا أن الأسر التي ينتمين لها المبحوثات أسر كبيرة فقرابة ٨٨%منهن لديهن أكثر من ثلاثة أخوة.

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للترتيب بين الأخوة:

جدول (٤) التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة موزعين وفقا للترتيب بين الأخوة.

| الترتيب بين الأخوة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| أنا الوحيدة | ٢١ | ٢.٦ |
| الأولى | ١٤٢ | ١٧.٥ |
| الثانية | ١٢٣ | ١٥.١ |
| الثالثة | ١٥٠ | ١٨.٥ |
| الرابعة | ١١٠ | ١٣.٥ |
| الخامسة | ١١٣ | ١٣.٩ |
| أخرى | ١٥٤ | ١٨.٩ |
| المجموع | ٨١٣ | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (٤) أن معظم أفراد عينة الدراسة من الطالبات الجامعيات ترتيبهن الثالثة بين إخوتهن حيث بلغت نسبتهم (١٨.٥%)، وبلغت نسبة من كان ترتيبها الأولى (١٧.٥%)، وبلغت نسبة من كان ترتيبها الثانية (١٥.١%)،ونسبة من كان ترتيبها الخامسة (١٣.٩%)، ونسبة من كان ترتيبها الرابعة (١٥.٥%)، ونسبة من كانت الوحيدة (٢.٦%)، في حين بلغت نسبة أفراد العينة ممن لا ينطبق عليها ما سبق (١٨.٩%)، وهؤلاء على الأرجح ممن كان ترتيبهن أكثر من الخامسة، وتؤكد ذلك نتيجة الجدول رقم (٣)، والتي دلت على أن قرابة ٦٠%من المبحوثات ينتمين لأسر عدد أفرادها أكثر من خمسة.

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للدخل الشهري:

جدول (٥) التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة وفقا للدخل الشهري.

| الدخل الشهري | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| أقل من (٣٠٠٠) ريال | ١١٥ | ١٤.١ |
| من (٣٠٠٠) إلى أقل من (٧٠٠٠) ريال | ٢٤٨ | ٣٠.٦ |
| من (٧٠٠٠) إلى أقل من (١١٠٠٠) ريال | ١٩٣ | ٢٣.٧ |
| من (١١٠٠٠) إلى أقل من (١٥٠٠٠) ريال | ١١٥ | ١٤.١ |
| (١٥٠٠٠) ريال فأكثر | ١٤٢ | ١٧.٥ |
| المجموع | ٨١٣ | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (٥) أن معظم أفراد عينة الدراسة دخلهم الشهري من (٣٠٠٠) إلى أقل من (٧٠٠٠) ريال حيث كانت نسبتهم (٣٠.٦%) وبلغت نسبة من دخلهم الشهري من (٧٠٠٠) إلى أقل من (١١٠٠٠) ريال (٢٣.٧%) ونسبة من دخلهم الشهري (١٥٠٠٠) ريال فأكثر (١٧.٥%) في حين تساوى من كان دخلهم الشهري أقل من (٣٠٠٠) ريال ومن دخلهم الشهري من (١١٠٠٠)إلى أقل من (١٥٠٠٠) ريال بنسبة (١٤.١%) لكل منهما. ويمكن القول إجمالا أن الغالبية العظمى (44.7%) من عينة البحث ضمن دائرة الدخل المنخفض أقل من (٧٠٠٠) ريال وهذا الدخل في مجتمع كالمجتمع السعودي وفي أسر كبيرة الحجم كما دلت على ذلك بيانات الجدول رقم (٣) يعتبر دخلا منخفضا، كما تشير بيانات الجدول إلى أن الطبقة المتوسطة من عينة الدراسة والذين يتراوح دخلهم مابين (٧٠٠٠- أقل من ١٥٠٠٠) شكلوا نسبة (37.8%) وهي نسبة جيدة فيما يتعلق ببقاء هذه الطبقة ذات الأهمية القصوى في المحافظ على التوازن الطبقي في المجتمع والذي أصبحت فيه الفجوة كبيرة وواضحة بين الطبقتين العليا والدنيا في كثير من المجتمعات، وشكلت الطبقة العليا مانسبته (17.5%)من مجموع عينة الدراسة.

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا لعمل الوالد:

جدول (٦) التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة موزعين وفقا لعمل الوالد.

| عمل الوالد | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| موظف حكومي | ٢١٨ | ٢٦.٨ |
| موظف قطاع خاص | ٤٩ | ٦.٠ |

| | | |
|---|---|---|
| عسكري | ٣٩ | ٤.٨ |
| أعمال حرة | ٦٢ | ٧.٦ |
| متقاعد | ٣٥٠ | ٤٣.١ |
| لا ينطبق | ٩٥ | ١١.٧ |
| المجموع | ٨١٣ | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (٦) أن معظم آباء أفراد عينة الدراسة هم من المتقاعدين،إذ بلغت نسبتهم (٤٣.١%)، ولعل هذا يفسر انخفاض مستوى الدخل في الجدول رقم (٥)، وبلغت نسبة الموظفين الحكوميين (٢٦.٨%)، ونسبة الذين يعملون في أعمال حرة (٧.٦%)، وبلغت نسبة آباء أفراد العينة من موظفي القطاع الخاص (٦.٠%)،وبلغت نسبة آباء أفراد العينة من العسكريين (٤.٨%)، في حين بلغت نسبة من لا تنطبق عليهم الأعمال المذكورة (١١.٧%).

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا لعمل الوالدة:

جدول (٧) التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة موزعين وفقا لعمل الوالدة.

| عمل الوالدة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| موظفة حكومية | ١٢٨ | ١٥.٧ |
| موظفة قطاع خاص | ١٩ | ٢.٣ |
| ربة منزل | ٥٣٢ | ٦٥.٥ |
| أعمال حرة | ٢٢ | ٢.٧ |
| متقاعدة | ٦٦ | ٨.١ |
| لا تنطبق | ٤٦ | ٥.٧ |
| المجموع | ٨١٣ | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (٧) أن معظم أمهات أفراد عينة الدراسة هم من ربات المنزل،إذ بلغت نسبتهم (٦٥.٥%)، وبلغت نسبة الموظفات الحكوميات (١٥.٧%)، ونسبة المتقاعدات (٨.١%)، وبلغت نسبة أمهات أفراد العينة من سيدات الأعمال (٢.٧%)،وبلغت نسبة أمهات أفراد العينة من موظفات القطاع الخاص (٢.٣%)،في حين بلغت نسبة من لا تنطبق عليهم الأعمال المذكورة (٥.٧%). وكون معظم الأمهات متفرغات للعمل المنزلي، ومعظم الآباء متقاعدين، فهذا مؤشر جيد ويعطي دلالة على تفرغهم ووجود وقت لديهم يمكن منحه للأبناء.

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا لمكان الإقامة:

جدول (٨) التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة موزعين وفقا لمكان الإقامة.

| مكان الإقامة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| مدينة مكة المكرمة | ٧٤٣ | ٩١.٤ |
| قرية أو هجرة قريبة | ٣٨ | ٤.٧ |
| أخرى | ٣٢ | ٣.٩ |
| المجموع | ٨١٣ | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (٨) أن معظم أفراد عينة الدراسة هم من مكة المكرمة،إذ بلغت نسبتهم (٩١.٤%)، وبلغت نسبة من يقمن في قرية أو هجرة قريبة (٤.٧%)، في حين بلغت نسبة من يقمن في أماكن أخرى (٣.٩%)، وبالتالي يمكن القول إن الطابع الأبرز لنمط حياة المبحوثات يتمثل في طابع حياة المدينة الحضرية.

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا لنوع السكن:

جدول (٩) التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة موزعين وفقا لنوع السكن.

| نوع السكن | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| فيلا | ٢٠٩ | ٢٥.٧ |
| شقة | ٥٢٣ | ٦٤.٤ |
| منزل شعبي | ٥٨ | ٧.١ |
| عمارة | ٢٣ | ٢.٨ |
| المجموع | ٨١٣ | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (٩) أن معظم أفراد عينة الدراسة يقمن في شقق،إذ بلغت نسبتهم (٦٤.٤%)، وبلغت نسبة من يقمن في فلل (٢٥.٧%)،وبلغت نسبة من يقمن في مساكن شعبية (٧.١%)، في حين بلغت نسبة من يقمن في عمائر خاصة (٢.٨%).وإذا ماتم ربط هذا الجدول ببيانات الجدول رقم (٢) والذي أشار إلى ثلاثة أرباع العينة يعيشون مع الآباء،والجدول رقم (٣) والذي دل على أن قرابة ٦٠% لديهم أكثر من خمسة أشقاء،فإن وجود هذا العدد من الأفراد يسكنون في شقق في الغالب لا تتجاوز عدد الحجرات فيها عن ٥ يخلق صورة من التكدس وعدم وجود الخصوصية الفردية.

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا لملكية السكن:

جدول (١٠) التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة موزعين وفقا لملكية السكن.

| ملكية السكن | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| ملك | ٥٧١ | ٧٠.٢ |
| مستأجر | ٢٣٤ | ٢٨.٨ |
| حكومي | ٧ | ٠.٩ |

| | | |
|---|---|---|
| خيري | ١ | ٠.١ |
| المجموع | ٨١٣ | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (١٠) أن معظم أفراد عينة الدراسة يقمن في سكن ملك، حيث بلغت نسبتهم (٧٠.٢%)، ولعل تتعارض هذه النتيجة مع نتيجة جدول رقم (٥) والذي أشار إلى أن نسبة كبيرة من المبحوثين قرابة (٤٤,٧%) دخلهم أقل من ٧٠٠٠ ريال، يمكن تفسيره بأن ثقافة المجتمع السعودي تعطي أهمية كبيرة لامتلاك الأسرة لمنزل، فهذا يعتبر لجميع الأسر السعودية هدفا استراتيجيًا تسعى الأسرة إلى تحقيقه بكل الطرق، وهذا جعل وزارة الإسكان تعمل بشكل جاد على تذليل الصعوبات لمساعدة المواطنين على امتلاك السكن، وهو ما قد يكون قد تحقق بالفعل؛ وبلغت نسبة من يقمن في سكن مستأجر (٢٨.٨%)،ونسبة من يقمن في سكن حكومي (٠.٩%)، في حين بلغت نسبة من يقمن في سكن خيري (٠.١%).

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للقسم الذي تنتمي له الطالبة:

جدول (١١) التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة موزعين وفقا للقسم الذي تنتمي له الطالبة.

| القسم الذي تنتمي له الطالبة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| اللغة الإنجليزية | ٢١١ | ٢٦.٠ |
| الجغرافيا | ٨ | ١.٠ |
| الخدمة الاجتماعية | ٢٠٢ | ٢٤.٨ |
| الإعلام | ٣٩٢ | ٤٨.٢ |
| المجموع | ٨١٣ | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (١١) أن معظم أفراد عينة الدراسة ينتمين لقسم الإعلام،إذ بلغت نسبتهم (٤٨.٢%)، وبلغت نسبة المنتميات لقسم اللغة الإنجليزية (٢٦.٠%)، ونسبة المنتميات لقسم الخدمة الاجتماعية (٢٤.٨%)، في حين بلغت نسبة المنتميات لقسم الجغرافيا (١.٠%).

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للسنة الدراسية:

جدول (١٢) التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة موزعين وفقا للسنة الدراسية.

| السنة الدراسية | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| الأولى | ١٨١ | ٢٢.٣ |
| الثانية | ٢٤٣ | ٢٩.٨ |
| الثالثة | ١٩٤ | ٢٣.٩ |
| الرابعة | ١٩٥ | ٢٤.٠ |
| المجموع | ٨١٣ | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (١٢) أن معظم أفراد عينة الدراسة هن من طالبات السنة الثانية،إذ بلغت نسبتهم (٢٩.٨%)، وبلغت نسبة طالبات السنة الدراسية الرابعة (٢٤.٠%)، ونسبة طالبات السنة الدراسية الثالثة (٢٣.٩%)، في حين بلغت نسبة السنة الدراسية الأولى (٢٢.٣%)، ولعل توزيع النسب إجمالا يشير إلى أن الدراسة غطت كل المستويات بنسب متقاربة.

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للمعدل الدراسي:

جدول (١٣) التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة موزعين وفقا للمعدل الدراسي.

| المعدل الدراسي | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| أقل من (1) | 18 | ٢.٢ |
| من (1) إلى (١.٧٥) | 10 | ١.٢ |
| من (١.٧٦) إلى (٢.٧٥) | 69 | ٨.٥ |
| من (٢.٧٦) إلى (٣.٥٠) | 193 | ٢٣.٧ |
| (٣.٥١) إلى (٤) | 523 | ٦٤.٤ |
| المجموع | ٨١٣ | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (13) أن معظم عينة الدراسة معدلهم الدراسي ينتمي للفئة (٣.٥١)إلى (4)إذ بلغت نسبتهم (٦٤.٤%)، وهذا مؤشر جيد يشير مبدئيًا إلى أن ممارسة الألعاب لم يكن له أثر سلبي على التحصيل الدراسي، وبلغت نسبة عينة الدراسة ممن معدلهم الدراسي من (٢.٧٦) إلى (٣.٥٠) (٢٣.٧%)، ونسبة عينة الدراسة ممن معدلهم الدراسي من (١.٧٦) إلى (٢.٧٥) (٨.٥%)، ونسبة عينة الدراسة ممن معدلهم الدراسي أقل من (1) (٢.٢%)،في حين بلغت نسبة أفراد العينة ممن معدلهم الدراسي من (1) إلى (١.٧٥) (١.٢%).

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا للعمر عند البدء في ممارسة الألعاب الإلكترونية:

جدول (14) التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة موزعين وفقا للعمر عند البدء في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

| العمر عند البدء في ممارسة الألعاب الإلكترونية | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| أقل من (5) سنوات | 29 | ٣.٦ |
| من (5) إلى أقل من (8) سنوات | 145 | ١٧.٨ |
| من (8) إلى أقل من (11) سنة | 249 | ٣٠.٦ |
| من (11) إلى أقل من (14) سنة | 166 | ٢٠.٤ |

| | | |
|---|---|---|
| من (14) إلى أقل من (17) سنة | 112 | ١٣.٨ |
| (17) سنة فأكثر | 112 | ١٣.٨ |
| المجموع | 813 | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (14) أن معظم عينة الدراسة بدأن في ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الفئة العمرية من (8) إلى أقل من (11)سنة،إذ بلغت نسبتهم (٣٠.٦%)، وبلغت نسبة من بدأن في ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الفئة العمرية من (11) إلى أقل من (14) سنة (٢٠.٤%)، ونسبة عينة الدراسة ممن بدأن في ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الفئة العمرية من (5) إلى أقل من (8) سنوات (١٧.٨%)، ونسبة عينة الدراسة ممن بدأن في ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الفئة العمرية من (14) إلى أقل من (17) سنة، وكذلك من بدأن في ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الفئة العمرية (17) سنة فأكثر (١٣.٨%) لكل منهما،في حين بلغت نسبة أفراد العينة ممن بدأن في ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الفئة العمرية أقل من (5) سنوات (٣.٦%). وعليه يمكن القول إن معظم أفراد العينة من الطالبات، وبنسبة اقتربت من ٧٠%بدأن ممارسة الألعاب مابين الخمس سنوات والثلاثة عشر عامًا،وتقع هذه الفترة وفقا لآراء علماء النفس في مرحلة الطفولة المتأخرة، ويتعلم من خلالها الطفل عددًا من المهارات المرتبطة باللعب، والتي يظهر فيها درجة عالية، فيما يتعلق بالتوافق والعلاقات الاجتماعية. كما يلاحظ من خلال بيانات الجدول أن نسبة من بدأن ممارسة الألعاب دون سن الخامسة نسبة منخفضة جدًا، فمثلن فقط ما نسبته (٣.٦%)، وهذا من جانب اجتماعي يفسر باهتمام عالٍ من قبل الأسر بالأبناء، ومن جانب نفسي يؤكد ما ذهبت إليه الدراسات التي أكدت على أن الطفل في الفترة العمرية من (2-4 سنوات) يفضل اللعب الخالي من السلوك الاجتماعي، وقد يكتفي بموقف المتفرج (منصور، وعبد السلام، ١٩٨٩، ٣٧٤-٣٥٢).

ثانيا: التساؤل الثاني ما نمط ممارسة الطالبات الجامعيات للألعاب الإلكترونية من ناحية: الكيفية، والتوقيت، والمشاركة؟

للإجابة على هذا السؤال،قام الباحثان بتخصيص (9) أسئلة لتحديد "نمط ممارسة الطالبات الجامعيات للألعاب الإلكترونية من ناحية: الكيفية، والتوقيت، والمشاركة"، وكانت النتائج كالتالي:

بداية ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الطالبات الجامعيات:

جدول (15) التكرارات والنسب المئوية لبداية ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الطالبات الجامعيات.

| بداية ممارسة الألعاب الإلكترونية | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| جهاز كمبيوتر | 235 | ٢٨.٩ |
| بلاي ستيشن | 269 | ٣٣.٢ |
| هاتف ذكي | 193 | ٢٣.٧ |
| جهازي أتاري أو سيجا | 84 | ١٠.٣ |
| أخرى | 32 | ٣.٩ |
| المجموع | 813 | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (15) أن معظم أفراد عينة الدراسة من الطالبات الجامعيات بدأن ممارسة الألعاب الإلكترونية على جهاز البلاي ستيشن بنسبة (٣٣.٢%)، وبلغت نسبة من بدأن الألعاب الإلكترونية بجهاز الكومبيوتر (٢٨.٩%)، وبلغت نسبة من بدأن ممارسة الألعاب الإلكترونية بالهواتف الذكية (٣.٧%)، وبلغت نسبة من بدأن ممارسة الألعاب الإلكترونية بجهازي أتاري أو سيجا (١٠.٣%)، في حين بلغت نسبة من بدأن ممارسة الألعاب الإلكترونية بواسطة الأجهزة الأخرى (٣.٩%). وبربط هذه النتائج بالتطور التقني فيما يتعلق بالأجهزة التي يمارس من خلالها اللعب، نجد أن البدايات كانت منطقية ومتناسبة مع أعمار عينة الدراسة، ومن خلال ظهور أجهزة البلاي ستيشن 1 والذي ظهر لأول مرة في عام 1994م تلا ذلك من بدأن من خلال أجهزة الكمبيوتر، ثم جاءت الهواتف الذكية في المرتبة الثالثة.

مدى علم الأسرة بممارسة الطالبة للألعاب الإلكترونية:

جدول (16) التكرارات والنسب المئوية لمدى علم الأسرة بممارسة الطالبة للألعاب الإلكترونية.

| مدى علم الأسرة بممارسة الطالبة للألعاب الإلكترونية | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| نعم | 795 | ٩٧.٨ |
| لا | 18 | ٢.٢ |
| المجموع | 813 | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (16) أن معظم أسر أفراد عينة الدراسة لديهم علم بممارسة الطالبة للألعاب الإلكترونية بنسبة (٩٧.٨%)، في حين بلغت نسبة الأسر التي لا تعلم بممارسة الطالبة للألعاب الإلكترونية (٢.٢%)، ويمكن تفسير هذه النتيجة إذا ما تم ربطها بثقافة المجتمع السعودي، وخاصة فيما يتعلق بالتعامل مع الأنثى أن جلوس الفتاة في المنزل وممارستها للألعاب يكون عوضًا عن الخروج الذي قد لا تفضله ولا توافق عليه كثير من الأسر، فتصبح عملية ممارسة الألعاب بموافقة الأهل ورضاهم هي البديل الأمثل المرضي للطرفين، إضافة إلى أن وجود أجهزة الألعاب الإلكترونية في معظم المنازل وبأكثر من جهاز، وتوافر الهواتف الذكية في أيدي الجميع كان لها دور في موافقة الأهل وعدم ممانعتهم من ممارسة الفتاة للعب.

الأجهزة الحالية لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الطالبات الجامعيات:

جدول (17) التكرارات والنسب المئوية للأجهزة الحالية لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الطالبات الجامعيات.

| الأجهزة الحالية لممارسة الألعاب الإلكترونية | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| بلاي ستيشن | 230 | ٢١.٣ |
| هاتف ذكي | 716 | ٦٦.٣ |

| | | |
|---|---|---|
| جهاز كمبيوتر | 109 | ١٠.١ |
| أخرى | 25 | ٢.٣ |
| المجموع | 1080 | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (17) أن معظم أفراد عينة الدراسة من الطالبات الجامعيات يمارسن حاليا الألعاب الإلكترونية على الهواتف الذكية بنسبة (٦٦.٣%)، وبلغت نسبة من يمارسن الألعاب الإلكترونية بجهاز البلاي ستيشن (٢١.٣%)، وهذا إذا ماتم ربطه بنتائج الجدول رقم (15)يؤكد على متابعة الفتيات للتطور التقني، إذ احتلت الهواتف الذكية وبنسبة كبيرة المرتبة الأولى، في حين تراجع البلاي ستيشن الذي احتل المرتبة الأولى في البدايات إلى المرتبة الثانية، وهذا طبيعي في ظل التقدم التقني الكبير للأجهزة الذكية، والتي أصبحت توفر الكثير من خيارات الألعاب وبسهولة كبيرة وبخصوصية، وبلغت نسبة من يمارسن الألعاب الإلكترونية على أجهزة الكمبيوتر (١٠.١%) (١٠.٣%) في حين بلغت نسبة من يمارسن الألعاب الإلكترونية بواسطة الأجهزة الأخرى (٢.٣%).

المبلغ الذي يتم صرفه شهريا على الألعاب الإلكترونية:

جدول (18) التكرارات والنسب المئوية للمبلغ الذي يتم صرفه شهريًا على الألعاب الإلكترونية.

| المبلغ الذي يتم صرفه شهريا على الألعاب الإلكترونية | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| العب بالمجان فقط | 616 | ٧٥.٧ |
| أقل من (100) ريال | 111 | ١٣.٧ |
| من (100) ريال إلى أقل من (300) ريال | 69 | ٨.٥ |
| من (300) إلى أقل من (600) ريال | 10 | ١.٢ |
| أكثر من (600) ريال | 7 | ٠.٩ |
| المجموع | 813 | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (18) أن معظم أفراد عينة الدراسة يلعبون بالمجان فقط بنسبة (٧٥.٧%)،وبلغت نسبة من يصرفون شهريا أقل من (100) ريال على الألعاب الإلكترونية (١٣.٧%)، وبلغت نسبة من يصرفون شهريا من (100) ريال إلى أقل من (300) ريال على الألعاب الإلكترونية (٨.٥%)، وبلغت نسبة من يصرفون شهريًا من (300) إلى أقل من (600) ريال على الألعاب الإلكترونية (١.٢%)، في حين بلغت نسبة من يصرفون شهريًا أكثر من (600) ريال على الألعاب الإلكترونية (٠.٩%). وعطفًا على النتائج السابقة، يمكن القول أن الفتيات منطقيات جدًا في الصرف على الألعاب الإلكترونية، فقرابة (٢٤%) منهن فقط يصرفن مبالغ تتراوحمابين (100 إلى أقل من 600 ريال)، وأقل من %١يصرفن أكثر من 600 ريال، وهذا يمكن أن يعزى من جانب لمنطقية المبحوثات، كما ذكرنا، إذا ماربطنا ذلك ببيانات الجدول رقم (5) والذي دل على أن نسبة 17.5% منهن دخلهن يزيد عن 1500 ريال،وهو دخل جيد

يمكن الفتاة من صرف مبلغ على شراء الألعاب، وفي المقابل يمكن أن يفسر العزوف عن دفع مبالغ لشراء الألعاب الإلكترونية بانخفاض دخل ما نسبته 44.7% منهن كذلك، وبالتالي فشراء الألعاب لن يكون ضمن أولوياتهم. ويمكنالقول إجمالا،إن هناك العديد من تطبيقات الألعاب الإلكترونية المجانية التي قد تفي بالغرض خاصة المتاح منها على الهواتف الذكية.

مشاركة الألعاب الإلكترونية:

جدول (19) التكرارات والنسب المئوية لمشاركة الألعاب الإلكترونية.

| مع من يتم مشاركة الألعاب الإلكترونية | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| بمفردك | 386 | ٤٧.٥ |
| مع آخرين | 427 | ٥٢.٥ |
| المجموع | 813 | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (19) أن معظم أفراد عينة الدراسة يمارسون الألعاب الإلكترونية مع آخرين بنسبة (٥٢.٥%)، في حين بلغت نسبة من يمارسون الألعاب الإلكترونية بمفردهم (٤٧.٥%). ويمكن تفسير ارتفاع نسبة من يمارسن الألعاب الجماعية على من يلعبن بمفردهن ولو أن النسبة ضئيلة بأن الألعاب التي يفضلنها الفتيات كما ستكشف نتائج الجدول رقم (25) هي ألعاب جماعية، ويفسر هذا من خلال مقولات (جورج هربرت ميد) عندما تحدث عن مفهوم الذات، فهي تتشكل وفقًا له من خلال اشتراك عدد كبير من اللاعبين مع بعضهم البعض، ويفسر من جانب آخر ارتفاع نسبة من يلعبن بمفردهن من الفتيات من خلال طرح جانيت لفر، التي ذهبت في مقارنتها بين العام والخاص إلىأن الفتيات يملن أكثر إلى تقمص دور الخاص في اللعب مقارنة بالذكور والذين يفضلون دور العام.

في حال مشاركة الألعاب الإلكترونية مع آخرين، هل هم من الأهل والأقارب أو الأصدقاء؟:

جدول (20) التكرارات والنسب المئوية لمشاركة الألعاب الإلكترونية مع آخرين من الأهل والأقارب أو الأصدقاء.

| مشاركة الألعاب الإلكترونية مع الأهل والأقارب أو الأصدقاء | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| نعم | 351 | ٤٣.٢ |
| لا | 76 | ٩.٣ |
| لا ينطبق | 386 | ٤٧.٥ |
| المجموع | 813 | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (20) أن معظم أفراد عينة الدراسة ممن يمارسون الألعاب الإلكترونية مع الآخرين هم ممن يمارسها مع الأهل والأقارب أو الأصدقاء بنسبة (٤٣.٢%)، وهذا يعطينا مؤشرًا على أن الفتيات على الأرجح لا يملن إلى اللعب مع الغرباء، وهذا في ثقافة المجتمع السعودي ونمط تربيته للفتاة طبيعي جدًا؛ وبلغت نسبة من لا يمارسون الألعاب الإلكترونية مع الأهل والأقارب أو الأصدقاء واللاتي لا يمانعن من اللعب مع الغرباء(٩.٣%)، وبلغت نسبة من لا ينطبق عليهم السؤال (٤٧.٥%)، وهذه النسبة تمثل نسبة الفتيات في الجدول رقم (19) ممن لا يمارسن اللعب

الجماعي، سواء مع أقارب أو غرباء ويلعبن بمفردهن.

عدد الساعات التي يتم قضاؤها في ممارسة الألعاب الإلكترونية:

جدول (21) التكرارات والنسب المئوية لعدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية في اليوم.

| عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| أقل من (1) ساعة | 460 | ٥٦.٦ |
| من (1) ساعة إلى أقل من (3) ساعات | 212 | ٢٦.١ |
| من (3) ساعات إلى أقل من (5) ساعات | 74 | ٩.١ |
| من (5) ساعات إلى أقل من (٧) ساعات | 37 | ٤.٦ |
| (7) ساعات فأكثر | 30 | ٣.٧ |
| المجموع | 813 | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول (21) أن معظم أفراد عينة الدراسة عدد ساعات ممارستهم للألعاب الإلكترونية أقل من (1) ساعة يوميًا بنسبة (٥٦.٦%)، يليهم أفراد العينة ممن عدد ساعات ممارستهم للألعاب الإلكترونية من (1) ساعة إلى أقل من (٣) ساعات بنسبة (٢٦.١%)، وبلغت نسبة أفراد العينة ممن عدد ساعات ممارستهم للألعاب الإلكترونية من (3) ساعات إلى أقل من (5) ساعات (٩.١%)، ونسبة أفراد العينة ممن عدد ساعات ممارستهم للألعاب الإلكترونية من (5) ساعات إلى أقل من (7) ساعات (٤.٦%)، في حين بلغت نسبة أفراد العينة ممن عدد ساعات ممارستهم للألعاب الإلكترونية (7) ساعات فأكثر (٣.٧%)، وهذا يعطي مؤشرًا على أن الوقت الذي يقضينه الفتيات إجمالا في ممارسة الألعاب إلكترونية وقتا معقولا، إذ إن أكثر من 82% منهن يقضين أقل من ثلاث ساعات في اليوم. وتأتي هذه النتيجة متفقة مع نتيجة دراسة (Epstein, 2012) والتي كشفت عن أن عدد الساعات التي تقضيها الفتيات في ممارسة الألعاب أقل من التي يقضيها الذكور.

المشاركة في اللعب بالاسم الصريح:

جدول (22) التكرارات والنسب المئوية لمشاركة الألعاب الإلكترونية بالاسم الصريح.

| مشاركة الألعاب الإلكترونية بالاسم الصريح | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| نعم | 358 | ٤٤.٠ |
| لا | 329 | ٤٠.٥ |
| لا أشارك في ألعاب جماعية | 126 | ١٥.٥ |
| المجموع | 813 | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (22) أن معظم أفراد عينة الدراسة ممن يمارسون الألعاب الإلكترونية مع الآخرين يشاركن بأسمائهم الصريحة بنسبة (٤٤.٠%)، وهذا يعني أن الفتيات على الأرجح لا يجدن إشكالية في الكشف عن أسمائهن، وأن هناك قناعة بأن ما يمارسنه شيء عادي ولا يدعو لإخفاء الاسم، إضافة إلى أن بيانات الجدول رقم (20) دلت على أن نسبة عالية من الفتيات يشاركن الألعاب مع أشخاص معروفين بالنسبة لهم، وبلغت نسبة من لا يشاركن بأسمائهم الصريحة (٤٠.٥%) ويمكن استحضار مقولات أنتوني غدنز لتفسير أن نسبة ٤٠.٥%لا يكشفون عن أنفسهم، والذي أكد على مفهوم النزعة للتقارب، واتفق معه جونسون وبريورا إذ يرون أن التواصل الإلكتروني (الخفي) والذي لا يكشف عن الاسم أو العمر أو الجنس أفضل وسيلة للتحرك والحصول على قدر عال من الحرية.

الكشف عن الجنس كأنثى عند ممارسة الألعاب الإلكترونية:

جدول (23) التكرارات والنسب المئوية للكشف عن الجنس كأنثى عند ممارسة الألعاب الإلكترونية.

| الكشف عن الجنس كأنثى عند ممارسة الألعاب الإلكترونية | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| نعم | 510 | ٦٢.٧ |
| لا | 148 | ١٨.٢ |
| أحيانا | 155 | ١٩.١ |
| المجموع | 813 | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (23) أن معظم أفراد عينة الدراسة ممن يمارسون الألعاب الإلكترونية مع الآخرين يشاركن يكشفن عن جنسهن كإناث بنسبة (٦٢.٧%)، وهذا طبيعي إذا ماتم ربطه ببيانات الجدول رقم (20)، فنسبة كبيرة من الفتيات اللاتي يشاركن في لعب جماعي يلعبن مع أشخاص معروفين، وبالتالي فلا حاجة لإخفاء الجنس، وبلغت نسبة من لا يكشفن عن جنسهن كإناث (١٨.٢%)، وبلغت نسبة من يكشفن عن جنسهن كإناث أحيانا (١٩.١%).

التساؤل الثالث: ما أنواع الألعاب الإلكترونية التي تقبل عليها الطالبات الجامعيات؟

للإجابة على هذا السؤال قام الباحثان بتخصيص (2) سؤالين لتحديد "أنواع الألعاب الإلكترونية التي تقبل عليها الطالبات الجامعيات"، وكانت النتائج كالتالي:

طبيعة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الطالبات الجامعيات:

جدول (24) التكرارات والنسب المئوية لطبيعة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الطالبات الجامعيات.

| طبيعة الألعاب الإلكترونية المفضلة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| ألعاب الذكاء | 424 | ٢١.٠ |
| ألعاب القتال اليدوي | 186 | ٩.٢ |
| ألعاب القتال المسلح | 385 | ١٩.١ |
| ألعاب المنافسة | 402 | ١٩.٩ |

| | | |
|---|---|---|
| ألعاب العالم المفتوح | 202 | ١٠.٠ |
| الألعاب التعاونية | 165 | ٨.٢ |
| ألعاب القصة | 232 | ١١.٥ |
| أخرى | 20 | ١.٠ |
| المجموع | 2016 | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (24) أن معظم أفراد عينة الدراسة من الطالبات الجامعيات يفضلن ألعاب الذكاء بنسبة (٢١.٠%)، وبلغت نسبة من يفضلن ألعاب المنافسة (١٩.٩%)، وبلغت نسبة من يفضلن ألعاب القتال المسلح (١٩.١%)، وبلغت نسبة من يفضلن ألعاب القصة (١١.٥%)، ونسبة من يفضلن ألعاب العالم المفتوح (١٠.٠%)، ونسبة من يفضلن ألعاب القتال اليدوي (٩.٢%)،ونسبة من يفضلن الألعاب التعاونية (٨.٢%)،في حين بلغت نسبة من يفضلن الألعاب الأخرى (١.٠%).

أكثر الألعاب الإلكترونية ممارسة لدى الطالبات الجامعيات:

جدول (25) التكرارات والنسب المئوية للألعاب الإلكترونية الأكثر ممارسة.

| الألعاب الإلكترونية الأكثر ممارسة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| Call of duty | 143 | ١٧.٦ |
| pubg | 315 | ٣٨.٧ |
| overwatch | 36 | ٤.٤ |
| genshin impact | 44 | ٥.٤ |
| Ludo | 39 | ٤.٨ |
| Candy crush | 14 | ١.٧ |
| أخرى | 175 | ٢٧.٤ |
| المجموع | 813 | ١٠٠.٠ |

يلاحظ من الجدول رقم (25) أن معظم أفراد عينة الدراسة يمارسون لعبة الـ pubg بنسبة (٣٨.٧%)، وبلغت نسبة من يمارسون لعبة الـ Call of duty(١٧.٦%)، ويمكن تفسير هذه النتيجة بربطها بنتيجة الجدول السابق (24) بأن الألعاب المفضلة لدى الفتيات كانت العاب الذكاء أولا، ثم المنافسة فالقتال المسلح على التوالي، وكون لعبة pubg جاءت في المرتبة الأولى فهذا يفسر بيانات الجدول الحالي رقم (25)، حيث تحتاج هذه اللعبة للذكاء، وهي من ألعاب القتال المسلح، وفيها عنصر المنافسة، وجاء في المرتبة الثانية العاب أخرى بنسبة (٢٧.٤%)،وكشفت خيارات الفتيات في الألعاب الأخرى عن عدة ألعاب جاء في مقدمتها Grand Theft Auto وهي لعبة سباق سيارات يتخللها قتال مسلح والكثير من العنف أثيرت حولها العديد من الاتهامات أنها سبب في نشر العنف والجريمة بين الشباب،في حين جاءت في المرتبة الثانية لعبة Call of duty،وتصنف هذه اللعبة أيضًا من ألعاب

القتال،وبلغت نسبة من يمارسون لعبة الـ genshin impact (٥.٤%)،وهي لعبة فيها نوع من القتال ولكنه غير عنيف، وإشكالية هذه اللعبة تكمن في تعارضها مع القيم الدينية،إذ تنطلق من التعامل مع أسماء متعددة من الآلهة الإغريقية وفقا لمراحل اللعبة، وقد أصدر بعض العلماء فتوى بتحريمهاhttps://2u.pw/orkyn()، وبلغت نسبة من يمارسون لعبة الـ Ludo(٤.٨%)، ونسبة من يمارسون لعبة الـ overwatch(٣.٤%)،والأخيرة كذلك لعبة قتالية، ونسبة من يمارسون لعبة الـ Candy crush(١.٧%).وتكشف البيانات إجمالا أن هناك ميل من قبل الفتيات للألعاب القتالية،إذ وجد أن قرابة (٩٤%) يمارسن ألعابًا قتالية أو تحتوي على عنف أو مؤثرة على منظومة القيم الدينية، وهذا قد يشكل خطرًا كبيرًا على الفتيات، خاصة إذا ما ربطنا ذلك بأن معظمهن مارسن الألعاب فيما بين سن (-13 5) سنة، وهي سن مبكرة تتشكل فيها سمات الشخصية، ولازلن يمارسنها حتى الآن،وأنها تمثل الاهتمام الأول بالنسبة لهن، إضافة إلى تضمن البعض منها بعض الممارسات المحرمة. وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت له دراسة (عبد الصادق،2015) من أن أكثر المشاهد التي يتعرض لها المراهق من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية تتمثل في القتل والضرب وإطلاق الرصاص والاعتداء والسطو والسرقة، ويؤكد خطر هذا التأثير ما ذهب إليه علماء النفس، مثل بياجيه والمدرسة السلوكية، والتي أكدت على أن السلوك اللاحق للطفل يتأثر بشكل مباشر بالعمليات التي مارسها في مراحل طفولته، ولاشك أن ممارسته للألعاب تؤثر على طريقة تفكيره، وبالتالي على سلوكه. وتؤكد دراسة (برتيمة،2017) هذا، إذ كشفت عن وجود علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية وبين العنف المادي بين طلاب المدارس، والذي يظهر في عدة صور من بينها العنف المادي، مثل الضرب والاعتداء على الآخرين أو العنف غير المادي، والمتجسد في العنف النفسي مثل الاحتقار وجرح المشاعر.

التساؤل الرابع: ما دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الطالبات الجامعيات؟

للإجابة على هذا السؤال قام الباحثان بتخصيص (1) سؤال لتحديد "دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الطالبات الجامعيات"، وكانت النتائج كالتالي:

جدول (26) التكرارات والنسب المئوية لدوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية.

| دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| الفراغ | 542 | ٢٥.٤ |
| الترويح | 419 | ١٩.٧ |
| الهروب من ضغوط الدراسة | 253 | ١١.٩ |
| حب الاستكشاف | 213 | ١٠.٠ |
| البحث عن الإثارة | 210 | ٩.٩ |
| الرغبة في التعلم | 153 | ٧.٢ |
| التعود | 130 | ٦.١ |
| الهروب من أعباء المنزل | 128 | ٦.٠ |
| التعارف | 81 | ٣.٨ |
| المجموع | 2129 | ١٠٠.٠ |

دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الطالبات الجامعيات:

يلاحظ من الجدول رقم (26) أن معظم أفراد عينة الدراسة دافعهم الأول لممارسة الألعاب الإلكترونية كان الفراغ بنسبة (٢٥.٤%)، في حين احتل الترويح عن النفس المرتبة الثانية بنسبة (١٩.٧%)، وفي المرتبة الثالثة الهروب من ضغوط الدراسة بنسبة (١١.٩%)،وفي المرتبة الرابعة حب الاستكشاف بنسبة (١٠.٠%)،ثم البحث عن الإثارة بنسبة (٩.٩%)،ثم الرغبة في التعلم بنسبة (٧.٢%)،يليهم دافع التعود بنسبة (٦.١%)،ثم الهروب من أعباء المنزل بنسبة (٦.٠%)،في حين احتل دافع التعلم المرتبة التاسعة والأخيرة بنسبة (٣.٨%). وكون الفراغ جاء في المرتبة الأولى، فهذا من جانب يتفق مع دراسة (السدحان 2006أ)،والتي كشفت عن وجود علاقة ارتباطية بين وقت الفراغ وبين ممارسة الترويح. ومن جانب آخر، فهذا يعطي مؤشرًا على أن هناك إشكالية لدى الفتيات في وجود البديل الذي يشغل وقت فراغهن، على الرغم من الحكومة تبذل مؤخرًا العديد من الجهود في خلق ثقافة جديدة لدى الأفراد، فيما يتعلق بالترفيه من خلال السماح بحضور النساء لملاعب كرة القدم،وافتتاح دور السينما، وإقامة العديد من الفعاليات الترفيهية في معظم مناطق المملكة. غير أن دراسة (السدحان، 2005) قدمت بعض المعوقات المرتبطة بالترويح خارج المنزل قد يكون البعض منها لا يزال قائمًا، مثل المعوقات ذات المنطلقات الشرعية، وعدم توافر أماكن مخصصة لترويح الفتيات، إضافة إلى كثرة الالتزامات الأسرية، وهذا ما يجعل خيار ممارسة الألعاب الإلكترونية هو الخيار الأمثل.

التساؤل الخامس: ما الآثار الإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الطالبات الجامعيات؟

للإجابة على هذا السؤال قام الباحثان بتخصيص (1) سؤال لتحديد "الآثار الإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الطالبات الجامعيات"، وكانت النتائج كالتالي:

جدول (27) التكرارات والنسب المئوية للإضافات الإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية.

| الإضافات الإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| الصبر والتأني | 388 | ١٩.٧ |
| اكتشاف عوالم جديدة | 364 | ١٨.٤ |
| تحسين طريقة التفكير | 318 | ١٦.١ |
| مهارة في اللغة الإنجليزية | 314 | ١٥.٩ |
| مهارة في التواصل | 311 | ١٥.٨ |
| مهارة التخطيط | 269 | ١٣.٦ |
| أخرى | 9 | ٠.٥ |
| المجموع | 1973 | ١٠٠.٠ |

الإضافات الإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الطالبات الجامعيات:

بطبيعة الحال، فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية لها العديد من الجوانب الإيجابية، والتي كشفت عنها الدراسة الراهنة، إذ يلاحظ من الجدول رقم (٢٧) أن معظم أفراد عينة الدراسة أضافت لهم ممارسة الألعاب الإلكترونية مهارة الصبر والتأني بنسبة (١٩.٧%)،وفي المرتبة الثانية اكتشاف عوالم جديدة بنسبة (١٨.٤%)، وفي المرتبة الثالثة مهارة تحسين طريقة التفكير بنسبة (١٦.١%)، وفي المرتبة الرابعة زيادة الحصيلة اللغوية في اللغة الإنجليزية بنسبة (١٥.٩%)، ثم مهارة التواصل بنسبة (١٥.٨%)،ثم

مهارة التخطيط بنسبة (١٣.٦%)؛ في حين تم اكتساب إضافات إيجابية أخرى بنسبة (٠.٥%). وهذه النتيجة متفقة مع نتيجة دراسة (الكندري، ٢٠١٧)، والتي طبقت على عدد من طلاب جامعة سالفورد ببريطانيا، وكشفت عن أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير مهم على تنمية الإدراك والفهم لدى الطلاب، كما اتفقت مع دراسة (Bertozzi& Lee, 2007) والتي كشفت عن أن اللذين يمارسون الألعاب الإلكترونية من الذكور والإناث لديهم شعور أعلى بالتمكين تجاه التكنولوجيا الرقمية مقارنة بمن لا يلعبون، وأن الفتيات اللاتي يلعبن يستطعن التغلب على الشعور بالنقص من خلال تميزهن في ممارسة الألعاب الإلكترونية. وكذلك الحال لدراسة ( Heron &Shapira, 2003) والتي طبق على عدد من الفتيات في هونج كونج، وكشفت عن أن ممارسة الفتيات للألعاب انعكس إيجابيًا على جودة الحياة بالنسبة لهن.

التساؤل السادس: ما الآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الطالبات الجامعيات؟

للإجابة على هذا السؤال قام الباحثان بتخصيص (1) سؤال لتحديد"الآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الطالبات الجامعيات"، وكانت النتائج كالتالي:

جدول (28) التكرارات والنسب المئوية لسلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية.

| سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| العصبية | 322 | ٢٣.٨ |
| إدمان اللعب | 287 | ٢١.١ |
| القلق والتوتر | 243 | ١٧.٩ |
| أصبحت أميل للعزلة | 222 | ١٦.٣ |
| أثرت على مستواي الدراسي سلبًا | 75 | ٥.٥ |
| أثرت على علاقتي بأسرتي | 72 | ٥.٣ |
| أثرت على ميزانيتي | 69 | ٥.١ |
| أثرت علي صحيًا | 60 | ٤.٤ |
| أخرى | 8 | ٠.٦ |
| المجموع | 1358 | 100.0 |

سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الطالبات الجامعيات:

وفي المقابل تبرز الصورة المقابلة والمتمثلة في الجانب السلبي لممارسة الألعاب الإلكترونية،إذ يلاحظ من الجدول رقم (28) أن معظم أفراد عينة الدراسة أصبحوا يتصفون بالعصبية، جراء ممارستهن للألعاب الإلكترونية بنسبة (23.8%)، وهذا يعطي مؤشرًا سلبيًا متعلقًا بأثر هذه العصبية على سلوك الفتاة، ولعل هذا يظهر في تفسير عالم النفس (جان بياجيه) عندما استعرض في نظريته النمو المعرفي والفترة التي يتشكل فيها فكر وسلوك الطفل من (15-2) عامًا، والتي تحدد ملامح شخصيته وسلوكه. وكون ممارسة الألعاب من وجهة نظر الفتيات يتسبب لقرابة الربع منهن بحالة من العصبية، فهذا مؤشر خطير

على سلوكهن في المستقبل، وفي المرتبة الثانية جاء إدمان اللعب بنسبة (21.1%)، وفي المرتبة الثالثة القلق والتوتر بنسبة (17.9%)، وفي المرتبة الرابعة الميل للعزلة بنسبة (16.3%)،ثم التأثير السلبي على التحصيل العلمي والمستوى الدراسي بنسبة (5.5%)، ثم التأثير السلبي على العلاقة بالأسرة بنسبة (5.3%)، ثم التأثير السلبي على الميزانية بنسبة (5.1%)، ثم التأثير السلبي على الصحة بنسبة (4.4%)؛ في حين تم اكتساب إضافات سلبية أخرى بنسبة (0.6%). وتتفق هذه النتائج التي أكدت على أن للألعاب الإلكترونية العديد من النتائج السلبية مع دراسة (Epstein, 2012) والتي أكدت على أن من النتائج السلبية للممارسة الألعاب إلكترونية التأثيرات الجسدية، مثل الآلام في الرقبة والأكتاف، إضافة إلى تدني مهاراتهم في بعض العمليات العقلية. كما كشفت دراسة رندا أحمد(2020) أن إدمان الألعاب الإلكترونية ينعكس على الجانب الاجتماعي للفتيات، إذ تُظهر الفتاة درجة عالية من ضعف الأداء.

الخلاصة

من خلال عرض الجزئين النظري والميداني، حاولت الدراسة تحقيق أهدافها وتشخيص واقع ممارسة الطالبة الجامعية للألعاب الإلكترونية، ووجد بداية أن الخصائص الديموغرافية لعينة الدراسة تمثلت في أن الغالبية العظمى منهن في مرحلة الشباب، تتراوح أعمارهن مابين (18–23) عامًا،معظمهن يعشن حياة مستقرة، وقد جسد هذا الاستقرار أن الغالبية العظمى منهن قرابة (74%) يعشن مع والديهم، والوالدان على الأرجح متواجدان بشكل دائم في المنزل، فالأب على الأغلب متقاعد والأم ربة منزل.وتنتمي الفتيات إلى أسر ذات الحجم الكبير، ويسكنون في شقق يغلب عليها أن تكون ملك للعائلة.وفيما يتعلق بالمستوى الاقتصادي،وجد أن الغالبية العظمى من المبحوثات بنسبة (44.7%) من ذوي الدخل المنخفض في حين شكلت نسبة ذوي الدخل المتوسط قرابة (38%) من مجموع العينة مقابل (17.5%) دخل أسرهن عالي ومعظم المبحوثات يقمن في مدينة مكة. وفيما يتعلق بالجانب الأكاديمي للمبحوثات، وجد أن معظم المبحوثات كن منتسبات لقسم الإعلام، فاللغة الإنجليزية والخدمة على التوالي، وتوزعن بنسب شبه متساوية على المستويات الدراسية، مع تفوق طفيف لطالبات السنة الثانية، ووجد أن الغالبية العظمة منهن (65%) من الطالبات المتفوقات.

فيما يتعلق بمحاولة الدراسة الكشف عن نمط ممارسة الفتيات للألعاب الإلكترونية وما ينبثق عنه من أهداف، وجد أن معظم الفتيات قرابة (70%) بدأن ممارسة الألعاب في مرحلة الطفولة المتأخرة من (5–13 عامًا)، وانعكس الاهتمام المبكر للفتيات على متابعة التطور التقني المصاحب للألعاب الإلكترونية، فهن بدأن على الأغلب الممارسة من خلال لعبة البلاي ستيشن، وحاليا أصبح معظمهن يمارسن اللعب عبر هواتفهن الذكية. كما كشفت نتائج الدراسة عن منطقية كبيرة فيما يتعلق بالصرف على الألعاب الإلكترونية. وفيما يتعلق بقضاء وقت في ممارسة اللعب، ففي الجانب الأول وجد أن الغالبية العظمى يلعبن بالمجان أكثر من (75%)، وفي الجانب الثاني وجد أن الغالبية العظمى (82%) يقضين أقل من ثلاث ساعات يوميًا في ممارسة الألعاب، وليس لدى الفتيات على الأغلب أية إشكالية في الكشف عن أسمائهن الصريحة وعن جنسهن كإناث، ويلعبن في ظل معرفة الأهل بذلك. وفيما يتعلق بالألعاب المفضلة لدى الفتيات، كشفت نتائج الدراسة أن الغالبية العظمى منهن قرابة (94%) يفضلن الألعاب القتالية ذات الطابع العنيف، وبرر الفتيات ممارستهن للألعاب بوقت الفراغ والرغبة في الترويح، ورأى بعضهن أن لهذه الألعاب جملة من الجوانب الإيجابية، من بينها تعويدهن على الصبر، واكتشاف عوالم جديدة، في حين عبر البعض الآخر عن الجانب السلبي لهذه الألعاب، والتي جاء في مقدمتها العصبية والإدمان والقلق والتوتر.

ومن خلال هذه النتائج، يمكن القول أنه وعلى الرغم من الوقت القليل الذي تقضيه الطالبة الجامعية في ممارسة الألعاب الإلكترونية، والذي لم يكن له أثر سلبي على التحصيل الدراسي للغالبية العظمى منهن، ولم يلق بظلاله السلبية على العلاقات الأسرية أو على صحة الفتيات إجمالا، غير أن الخطر يكمن في طبيعة الألعاب التي مارسنها ويمارسنها الفتيات، والتي في غالبيتها تحتوى على ألعاب قتالية عنيفة ودموية، ومما يعزز خطرها أنها مورست في سن مبكرة وفي وقت تتشكل في فيه سمات وخصائص الشخصية، ويعزز المخاطر كذلك توافرها بالمجان، وفي الهواتف الذكية التي باتت في أيدي كل أفراد المجتمع. وعلى الرغم من الاستقرار الأسري الذي تعيشه المبحوثات، وعلم الأسرة بممارستهن لهذه الألعاب، ولكن يبدو أن الأسرة تغيب عن معرفة طبيعة تلك الألعاب والخطر الكامن فيما تحتويه من عنف.

وعلى ذلك توصي الدراسة بما يلي:

١- توعية الفتيات والأسر بخطر محتوى الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف، وعلى الأسر متابعة ما تمارسه الفتيات.

٢- على مؤسسات التنشئة الاجتماعية الرسمية، مثل المدارس ووسائل الإعلام، القيام بدورها في التوعية بمخاطر الألعاب ذات المحتوى العنيف.

٣- توفير البدائل الترفيهية المناسبة لأعمار وميول الفتيات، وتخصيص أماكن لهن.

## المراجع

أولا: المراجع العربية

أحمد، رندا محمد سيد (2020)،العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من طالبات الجامعيات:دراسة تنبؤيه، *مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية*، مج 3، ع 51، ص ص838 – 926.

برتيمة، سميحة (2017)، *الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي*، رسالة ماجستير في علم الاجتماع التربوي، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، الجزائر، جامعة محمد خيضر – بسكرة.

تشيرتون، وميل، آن بروان (2012)،*علم الاجتماع النظرية والمنهج*، ترجمة هناء الجوهري، القاهرة: المركز القومي للترجمة.

الجولاني، فادية (1413)، *التغير الاجتماعي: مدخل النظرية الوظيفية لتحليل التغير*، الإسكندرية:مؤسسة شباب الجامعة.

جونسون، كيت أورتون، وبريور،نيك (2021)، *علم الاجتماع الرقمي، منظورات نقدية*،عالم المعرفة، ع 484، الكويت: المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب.

الخليفة، هند خالد (2016)، أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وآثارها: دراسة على عينة من الأطفال الذكور في المجتمع السعودي، *مجلة العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية – الجمعية السعودية لعلم الاجتماع والخدمة الاجتماعية*، ع ١١، ص ص17–62.

السدحان، عبدالله ناصر (2005)، التطلعات الترويحية لدى الفتاة الجامعية وعوائق تحقيقها، *مجلة شئون اجتماعية، جمعية الاجتماعيين والجامعة الأمريكية بالشارقة، الإمارات العربية المتحدة*، ع 87.

السدحان، عبدالله ناصر(2006أ)، الترويح وأوقات الفراغ لدى الطالبة الجامعية، *مجلة جامعة الملك سعود، كلية الآداب، الرياض*، مج 19.

السدحان، عبدالله ناصر(2006ب)، بعض الخصائص الاجتماعية والاقتصادية المؤثرة في أنشطة الترويح لدى الفتاة الجامعية في مدينة الرياض، *مجلة العلوم الاجتماعية، مجلس النشر العلمي، جامعة الكويت*، مج 34، ع 2.

السدحان، عبدالله ناصر (2012)، *الترويح الناعم*، بيروت: مؤسسة الانتشار العربي.

السيد، إيمان على محمد (2019)، مدى إدراك المراهقين لتأثيرات الألعاب الإلكترونية عليهم مقارنة بذويهم من ممارسي الألعاب الإلكترونية – وذلك في إطار نظرية تأثير الشخص الثالث، *المؤتمر السنوي لكلية الآداب بعنوان "القوى الناعمة وصناعة المستقبل"، جامعة عين شمس، كلية الأدب*، مج 2، ص ص382 – 427.

السيف، محمد (2018)،*المدخل إلى دراسة المجتمع السعودي*، الرياض: مكتبة المتنبي.

عبدالسلام، وآخرون (1997)،*المدخل إلى علم النفس العام*، جدة: مكتبة دار زاهران.

عبدالصادق، حسن عبدالصادق (2015)، التعرض لألعاب الفيديو جيم الإلكترونية وعلاقته بالعنف لدى المراهقين، دراسة مقارنة بين طلاب المدارس الثانوية في مصر والبحرين، جامعة الكويت، *حوليات الآداب والعلوم الاجتماعية*، الحولية ٣٥، الرسالة ٤٢٩، ص ص46–114.

العرابي، حكمت (1411)، *النظريات المعاصرة في علم الاجتماع*، الرياض: مطابع الفرزدق.

غدنز، أنتوني(2005)،*علم الاجتماع*، ترجمة فايز الصباغ، بيروت: مركز دراسات الوحدة العربية.

قنديجلي، عامر (2007)،*البحث العلمي واستخدام مصادر المعلومات التقليدية والإلكترونية*، الأردن: دار اليازوري.

الكندري، عبد العزيز عبدا الله محمد (2017)، استخدام تقنية الألعاب الإلكترونية في المكتبة الأكاديمية كمصدر إلكتروني للمعلومات لدعم مهارة التفكير النقدي لدى الطلبة الجامعيين، *المؤتمر الثامن*

*بعنوان "مؤسسات المعلومات في المملكة العربية السعودية ودورها في دعم اقتصاد ومجتمع المعرفة المسؤوليات–التحديات–الآليات"، الرياض، الجمعية السعودية للمكتبات والمعلومات*، مج٢، ص ص385–400.

محمد،إبتسام (2017)، تأثير ألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للطفل المصري،*المجلة العلمية لبحوث الإذاعة والتلفزيون*، ع 10، ص ص235–298.

مشري، أميرة (2017)،*أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري: دراسة ميدانية من منظور عينة من أولياء الأمور بمدينة أم البواقي*، رسالة ماجستير، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي.

منصور، محمد، وعبدالسلام،فاروق (1989)،*النمو من الطفولة للمراهقة*،جدة: تهامة.

موسوعة الإدمان، (2015)،*مركز دار الشفاء لعلاج الإدمان*،الأردن: دار المجد للنشر.

نوري، محمد (2017)،*تصميم البحوث في العلوم الاجتماعية والسلوكية*، ج1، جدة: خوارزم العلمية.

الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز (2013)، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، *مجلة القراءة والمعرفة، جامعة عين شمس – كلية التربية – الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة*، ع 138، ص ص155– 212.

والاس رث، وولف،ألسون (2012)، *النظرية المعاصرة في علم الاجتماع تمدد آفاق النظرية الكلاسيكية*، الأردن: دار مجدلاوي.

وكالة الأنباء السعودية (2020)، *تقرير الألعاب الإلكترونية: دراسات تحكي ممارسة سلوك تفاعلي يجمع الخيال بالواقع* https://www.spa.gov.sa/viewfullstory.php?newsid=2131035

ثانيا: المراجع الأجنبية

Barnett, L. M., Hinkley, T., Okely, A. D., Hesketh, K. and Salmon, J. (2012). Use of electronic games by young children and fundamental movement skills? *Perceptual and Motor Skills*, 114(3), 1023–1034. https://doi-org.sdl.idm.oclc.org/10.2466/10.13.PMS.114.3.1023-1034

Bertozzi, E. and Lee, S. (2007). Not Just Fun and Games: Digital Play, Gender and Attitudes Towards Technology. ***Women's Studies in Communication***, 30(2), 179–204. https://doi-org.sdl.idm.oclc.org/10.1080/07491409.2007.10162512

Epstein, J. A. (2012). *Factors Related to Adolescent Computer Use and Electronic Game Use*. ISRN Public Health, 1–6. https://doi-org.sdl.idm.oclc.org/10.5402/2012/795868

Heron, D. and Shapira, N. (2003). Time to log off:New diagnostic criteria for internetaddiction, *Current Psychiatry Online*, 2(4).

https://2u.pw/orkyn , تاريخ الاسترجاع ٢٧/نوفمبر/٢٠٢١

Salen, K. and Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MA: MIT Press،Cambridge