الألعاب الإلكترونية على مواقع التواصل الاجتماعى وتأثيراتها في السلوك الاجتماعي للشباب الجامعى

د. سالى أحمد جاد*

ملخص الدراسة:

هدفت الدراسة الى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية عبر مواقع التواصل الإجتماعي في السلوك الإجتماعي للشباب الجامعي، بالاعتماد على منهج المسح وذلك من خلال دراسة ميدانية تم تطبيقها على عينة من الشباب الجامعى في محافظة القاهرة قوامها 200 مفردة باستخدام اداة الاستبيان، وتوصلت الدراسة الى عدد من النتائج كان اهمها:

1. أكدت النتائج أن المبحوثين يقوموا بممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة 100% من اجمالى العينة موزعة بين الممارسة بشكل دائم ومنتظم بنسبة 39% ثم بشكل غير منتظم بنسبة 34.5% ونادراً بنسبة 26.5%.
2. تنوعت أسباب المبحوثين لممارسة الألعاب الإلكترونية وقد جاء في مقدمتها " **ألعب تلك الألعاب لأنها مسلية"** بوزن نسبي 917، يليه " **أتخلص من الملل عن طريق ممارسة تلك الألعاب"** بوزن نسبي 83.7، ثم " **تحتوى على المغامرة"** بوزن نسبي 83.
3. أكد المبحوثين أن " **تلك الألعاب تساعد فى تطوير اللغة الانجليزية عندى.**" بوزن نسبي 79.3 ثم أن " **تلك الألعاب تطور بعض مهاراتى الشخصية.**" بوزن نسبي 77.7 ثم " **تمكننى تلك الألعاب من السيطرة على أشياء لا يمكن تحقيقها فى الواقع"** بوزن نسبي 72.
4. توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين مدي تعرض عينة الدراسة للالعاب الالكنرونية والتأثيرات الناتجة من ممارسة هذه الالعاب، كما توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين تعرض عينة الدراسة للالعاب الالكنرونية والاشباعات المتحققة من هذه الألعاب.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، مواقع التواصل الإجتماعي، السلوك الإجتماعي للشباب

* المدرس بقسم الإذاعة والتليفزيون بكلية اللغة والإعلام- الأكاديمية البحرية

Electronic games on social networking sites and their effects on the social behavior of university youth

Abstract

The study aimed to identify the impact of electronic games on social networking sites on the social behavior of university youth, based on the survey method, through a field study that was applied to a sample of university youth in Cairo Governorate, consisting of 200 individuals using the questionnaire tool, and the study reached a number of results. The most important were:

1. The results confirmed that the respondents play electronic games by 100% of the total sample distributed between the practice permanently and regularly by 39%, then irregularly by 34.5% and rarely by 26.5%.
2. The respondents' reasons for playing electronic games varied, at the forefront of which was "I play those games because they are entertaining" with a relative weight of 917, followed by "I get rid of boredom by playing these games" with a relative weight of 83.7, then "contains adventure" with a relative weight of 83.
3. The respondents confirmed that "these games help in developing my English language." With a relative weight of 79.3 then "these games develop some of my personal skills." With a relative weight of 77.7, then "these games enable me to control things that cannot be achieved in reality" with a relative weight of 72.
4. There is a statistically significant correlation between the study sample's exposure to electronic games and the effects resulting from playing these games, and there is a statistically significant correlation between the study sample's exposure to electronic games and the gratifications achieved from these games.

Keywords: electronic games, social networking sites, social behavior of young people

مقدمة:

ظهرت في الآونة الأخيرة ألعابا اقتحمت بيوتنا، وتسربت لأيادي وعقول أولادنا ولم تكتفي بسرقة لحظات من أعمارهم بل بعضها سلبهم أرواحهم، ونظرا لوجود دراسات يستند عليها التطبيق العملي كما في الألعاب الإلكترونية، وجدت الباحثة أن ظاهرة انتشار بعض الألعاب الخطيرة مثيرة للاهتمام، والتي تمثل تهديدا واضحا لمستقبل أبنائنا، فهي لم ولن تقف على نوع معين بل تختلف وتتجدد باستمرار، وسعيا لإيجاد حلولا فعالة فبداية عليك أن تعي جيدا سلاح الخصم، لتحدد نوع سلاحك لذا فقد لاحظت الباحثة ان جل الدراسات والبحوث قد ركزت على مرحلتى الطفولة والمراهقة ولم تعالج معظم تلك البحوث والدراسات المرحلة الجامعية اومرحلة الشباب فى تلك السن الحرجة وبالتالي فهم هذه الظاهرة، وتطبيق قواعدها بشكل سلمي بعيدا عن العنف والخطورة والتى كان ابرزها لعبة الحوت الازرق التى راح ضحيتها عدد من الضحايا إن الثورة التي حدثت بعد ظهور الانترنت أدت لظهور تطبيقات عديدة باتت أكثر انتشاراً كالألعاب والتي يتم ممارستها في عالم الانترنت حيث يسلك الأفراد من خلالها خلق شخصية تخيلية، مما أدي للإقبال علي مواقعها وزيادة عدد مستخدميها، كما أدت لحدوث طفرة في مجال الاتصال الشخصي تتمثل في أنها أضافت شكلاً جديداً من الاتصال وهوالاتصال المرتبط بوجود أداة تكنولوجية تتوسط العلاقة بين طرفي العملية الاتصالية –اللاعبين– ولا تأخذ سمة الاتصال الجماهيري وقد أطلق على هذا النوع اسم "الاتصال الوسيط" (Computer Mediated Communication (CMC[1].

ومن أبرز سمات الانترنت التفاعلية، التى ساعدت على تحقيق التزامن والحالية في رجع الصدى من خلال بعض أدواتها وطرق تقديمها وخصائصها البنائية والتي غيرت مفهوم الزمان والمكان، وقد أدت لانتشار سوق ألعاب الكمبيوتر وتطوير الألعاب باعتبارها وسيلة تفاعلية، مما أدي لجعلها أكثر شعبية وانتشاراً ووضع العديد من البرامج وتزايد استخدامها بعد تطوير العديد من المنصات التي عززت من تزايد استخدامها من قبل شرائح متنوعة من الجماهير، فضلاً عن تمتع ألعاب الانترنت بوجود أدوات تفاعلية كجزء من تصميمها مثل التعليمات والصور والأصوات والفيديوهات وغيرها من الأدوات، وقد انعكس ذلك علي طرق تقديمها وساعدت علي تطورها بشكل سريع وباتت أكثر تفاعلية بما يعزز من تكرار استخدام الشباب لها[2].

وقد زادت شعبية الألعاب الالكترونية في العقدين الأخيرين وخاصة بين فئات الأطفال والمراهقين، ولم تقتصر شعبية الألعاب الالكترونية علي الاطفال والمراهقين فقط بل امتدت إلي مرحلة الشباب وخاصة الجامعى، وكذا تعتبر تلك الألعاب بمثابة توظيف لوسائل الاتصال التقليدية والحديثة ويرجع ظهورها إلي السبعينيات من القرن العشرين، وكانت في البداية ألعاب بسيطة التصميم والأفكار وتعتمد

علي أجهزة الفيديوالمخصصة للألعاب الالكترونية، ومع فترة الثمانينات، أصبحت تلك الألعاب صناعة تدر الملايين من الدولارات ويقبل عليها الشباب من الجنسين وحتى الكبار بشكل ملحوظ.
وقد أدي ظهور الألعاب ذات المحتوي غبر المالوف والمخالف للقيم والعادات والتقاليد الشرقية والعربية إلي ازدياد القلق العام من التأثيرات السلبية المحتملة من تعرض الشباب وخاصة فى مرحلة المراهقة لهذه الألعاب شأنها في ذلك شأن باقي وسائل الاتصال، إذ يعقب ظهور كل وسيلة حديثة إثارة للقلق العام لدي الجمهور والنقاد.
ولا يمكن لأية دولة أومجتمع أن يكون منعزلاً في العصر الحالي عن المجتمع الدولى في ظل التقدم الهائل لأنظمة الاتصالات والمعلومات والأقمار الصناعية، فالعالم أصبح قرية صغيرة، ولقد شهدت الألعاب الإلكترونية تطورات سريعة نتيجة للثورة الهائلة في مجال المعلومات والاتصالات، ولقد شكلت تلك التغيرات تحدياً كبيراً لمؤسسات الدولة التعليمية والثقافية والاجتماعية ؛ لإعداد برامجها ومناهجها بما يلائم إعداد الشباب القادر على التكيف والتوافق مع هذه التطورات وخاصة الشباب الجامعى، وذلك من خلال تزويده بالمعرفة والمعلومات المناسبة وتنمية مهاراته اللازمة للحصول على المعرفة من مصادرها وعلى الرغم من ان الأطفال والمراهقين هم الجمهور المستهدف بشكل رئيس من الألعاب الالكترونية في مختلف أنحاء العالم، الا ان تلك الالعاب قد استهوت الفئة الاكبر سنا من تلك الفئات حيث اصبح الشباب الجامعى وبعد المرحلة الجامعية مولعين بتلك الالعاب حيث يري صناع الألعاب أن تلك الفئات العمرية هم المستهلكون الأكثر أهمية؛ نتيجة لإقبالهم المتزايد علي استخدامها، ورغم انتشارها بشكل بارز منذ ثمانينات القرن العشرين علي مستوي العالم وفي مصر، إلا أن عدد الدراسات العربية التي سعت لدراسة تأثيراتها يحتاج مزيد من الاهتمام؛ حيث بات استخدام الألعاب الالكترونية بين الفئات العمرية المتنوعة يتصدر اهتماماتهم، وقد اهتمت أغلب الدراسات بدراسة تأثيراتها علي متغيرات محددة وعبر وسائل محددة [كالفيديووالبلاي ستيشن والكمبيوتر] ولكن ظهرت وسائل ومنصات جديدة قد طورت من أشكالها وطرق تقديمها للمستخدمين من خلال (الانترنت ومواقع الشبكات الاجتماعية والهواتف الذكية) باعتبارها منافذ لتقديم الألعاب الالكترونية بما يسهم في تزايد انتشارها بين مختلف فئات الجمهور لاسيما المراهقون والشباب بما يعزز من سهولة استخدامها في أي مكان وزمان. (3)
وتحتوى الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الشباب على نماذج مختلفة من السلوكات الإنسانية وعناصر تقنية تعتمد أساسا على محاكاة الألعاب الحقيقية، ككرة القدم والمصارعة والملاكمة أوالانطلاق من ألعاب خيالية كغزوالفضاء وحرب النجوم. وفي أي من هذه الأصناف يقوم اللاعب بالتحكم ببعض عناصر اللعبة، كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها وإطلاقها، أواختيار المشاركين أوالمحاربين وتشكيلهم ووضع خطط وأدوار لكل منهم، ثم توجيههم والمحافظة على سلامتهم وإلحاق الهزيمة بخصومهم.فاللعبة الإلكترونية بهذا المعنى، ممارسة حسية،

حركية حماسية، فردية أوثنائية، تعتمد بالأساس على التركيز ودقة الملاحظة، وتجمع عناصر التأثير البصري والصوتي والحركي معا وبتوجيه من الشباب المستخدم، وذلك على خلفية أن عمليات استخدام هذه الألعاب، تعتمد بشكل أساسي على لوحات مفاتيح أوأجهزة تحكم يدوية بأربعة اتجاهات هي الأمام والخلف واليمين واليسار، الأمر الذي يحول اللعب بالنسبة لهذه الفئة إلى ممارسة اجتماعية متعددة الأهداف والغايات. فمثلما هي تسلية وشغف باللقاء والمنافسة والتحدي، فهي أيضاً خطوة أولى بالنسبة للكثيرين لتعلم أبجديات الإعلامية ودخول عالم المعلوماتية من خلال التدرب على استخدام عدد من التطبيقات والبرمجيات البسيطة.

الدراسات السابقة:

قسمت الباحثة الدراسات السابقة على عدة محاور تناولت في كلاً منها نوعاً من التأثيرات الخاصة بالألعاب الإلكترونية (النفسية، الإجتماعية، الصحية الثقافية والتعليمية) وذلك كما يلي:

المحور الأول: التأثيرات النفسية لممارسة الألعاب الإلكترونية:-

سعت عدد من الدراسات للتعرف على الاثار الايجابية والسلبية على الصحة النفسية للشابا والمراهقين ومنها ما تناولته دراسة CHO, H., HWANG, Y. and SEO, B.-K. (2022)[4] للكشف عن دور الدعم الاجتماعي واحترام الذات في العلاقة بين اضطراب الألعاب وانتحار طلاب الجامعات. بالتطبيق على عينة 1،154 طالبًا في إحدى الجامعات في كوريا، من خلال تحليل مقياس اضطراب الألعاب عبر الإنترنت، وأكدت نتائج الدراسة أن طلاب الجامعات الذين يعانون اضطراب الألعاب لديهم نزعة انتحارية أعلى ودعم اجتماعي أقل وتقدير للذات أقل أيضًا مقارنة بغيرهم، كما يرتبط اضطراب الألعاب لدى طلاب الجامعات ارتباطًا إيجابيًا بالانتحار، في حين يرتبط اضطراب الألعاب ارتباطًا سلبيًا بالدعم الاجتماعي وتقدير الذات. وأضافت النتائج أن الدعم الاجتماعي وتقدير الذات يتوسطان العلاقة بين اضطراب الألعاب وانتحار طلاب الجامعات. مما يوضح أن الدعم الاجتماعي وتقدير الذات يمكن أن يعملا كعاملين وقائيين، كما هدفت دراسة **Christian Vollmer, et.al., (2019)**[5] البحث في العلاقة بين إدمان ألعاب الكمبيوتر ووقت استخدامها وعمر وجنس وأبعاد الشخصية الخمسة لدي عينة بلغت 741 مراهق، وتوصلت الى وجود ارتباط بين إدمان لعبة الكمبيوتر ووقت استخدامها، وكذلك وجدت علاقة ارتباطية دالة احصائياً بين درجات إدمان ألعاب الكمبيوتر للطلاب وأبعاد الشخصية الخمسة، وأشار(26.3٪) من الطلاب تفضيلهم للألعاب الرياضية، ونسبة (8.2 ٪) يفضلون الألعاب الاستراتيجية ثم ألعاب ذكاء يفضلها 19.7٪، تلاها ألعاب المغامرة والحركة بنسبة 10.4 ٪ وغيرها من الألعاب، وقد أفتراضت دراسة منال عبد الرحيم (2019) [6] أن هناك علاقة وثيقة بين العوامل النفسية ونجاح ورواج اللعبة الإلكترونية الخطيرة، وأوضحت الدراسة المداخل النفسية لجذب فئات

من جمهور اللعبة، والوقوف على قواعد نستطيع تطبيقها لتصميم ألعاب بديلة للألعاب الخطرة وتحمل نفس جودة الأسلحة النفسية مع إضافة التسلية والمتعة والفائدة.

وقد كشفت **دراسة Martin Sundberg B.A (2018)**[7] التى سعت للكشف عن العلاقة بين الألعاب عبر الإنترنت، والشعور بالوحدة والصداقات لدى مجموعتين إحداهما تجريبية قوامها85 مراهقًا وكبارًا مصابين بالتوحد، ومجموعة ضابطة تضم 71 مشاركًا، أن عينة المصابين بالتوحد، المستخدمين لألعاب عبر الإنترنت أكثر صداقة من أولئك الذين لا يستخدمونها، واختلفت دوافع لعب الألعاب عبر الإنترنت بين المجموعتين، فضلاً عن الارتباط بين الاستخدام المنخفض والمعتدل للألعاب عبر الإنترنت مع الشعور الأقل بالوحدة لدى المشاركين في الدراسة، كما وجد ارتباط بين جودة الصداقة والحصول على أفضل الأصدقاء والمقربين باستخدام الألعاب عبر الإنترنت، وفي نفس الإطار تناولت **دراسة Tobias Greitemeyer(2018)**[8] تأثير انتشار لعب ألعاب الفيديو العنيفة في العدوان، ومدى تأثيرها في اللاعبين والشبكة الاجتماعية المحيطة بهم، بالتطبيق علي 998 مفردة، وقد اظهرت أن لعب ألعاب الفيديوالعنيفة ترتبط بزيادة العدوان، ونظراً لتأثير التفاعل الاجتماعي بين المشاركين علي عدوانية الأفراد، تبين أن غير المستخدمين لألعاب الفيديوالعنيفة عندما يتفاعلون مع شبكة اجتماعية تستخدم تلك الألعاب فإنهم يصبحون أكثر عدوانية بما ينعكس أيضاً علي المستوي المجتمعي. وقد بحثت دراسة **Balakrishnan and Janarthanan Mark D.Griffiths** (2018)[9] في العلاقة بين إدمان الألعاب والولاء والنية لشراء تطبيقاتها عبر الانترنت من قبل عينة قوامها 430 طالبًا من جامعتين، واثبتت الدراسة ارتباط إدمان الألعاب عبر الإنترنت إيجابًا بمستوى الولاء نحوها ونية المبحوثين نحوشراء تطبيقاتها، كما أن زيادة الولاء للألعاب يسهم في زيادة نية مستخدميها نحوشراء تطبيقاتها،

وباستخدام المنهج التجريبي توصلت **دراسة Antonius J. van Rooij,et.al., (2017)**[10] الى تأثير عدد ساعات استخدام الكمبيوتر في الأسبوع في المزاج الاكتئابي، والشعور بالوحدة، والقلق الاجتماعي، وتقدير الذات السلبي، والرضا عن الحياة life satisfaction بشكل عام، وكانت إشكاليات استخدام الإنترنت مرتبطة بكل من الأنشطة الاجتماعية وأنشطة الألعاب وانعكست علي المزاج الاكتئابي، بينما ارتبطت الألعاب دون الاتصال بالانترنت بالمزاج الاكتئابي للذكور مقارنة بالاناث، كما اثبتت **دراسة Charlotte L. Beard, MS, et.al., (2017)** [11] إن عمر البدء في اللعب يرتبط بشكل مباشر بإدمان الانترنت فبلغ معامل الارتباط 0.03 مما يشير إلى أن الأفراد الذين بدأوا اللعب بسن متأخرة لديهم مستويات أعلى من احترام الذات وأعراض أقل لاضطرابات الانترنت، وذلك من خلال تطبيق مقاييس اضطراب الألعاب عبر الإنترنت واحترام الذات علي 1044 مشارك من

المعينين من شركةAmazon Mechanical Turk ، كما استهدفت **دراسة Niko Männikkö1,et.al., (2017)**[12] لاستكشاف العلاقة بين إشكاليات سلوك اللعب والعوامل النفسية (دوافع الألعاب، والوعي الذاتي لإشكاليات سلوك اللعب) والعوامل البنيوية (أنواع الألعاب) بين عينة عشوائية قوامها271 من المراهقين والشباب الفنلنديين، بالاعتماد علي مقياس إدمان الألعاب Gaming Addiction Scale، والوعي الذاتي لإشكاليات سلوك اللعب.وتوصلت الدراسة في أهم نتائجها إلى إن الدوافع الترفيهية والاجتماعية ودافع الهروب ارتبط مع سلوك اللعب، كما تبين أن أنواع الألعاب ودوافع اللعب تنعكس علي استخدام الألعاب الرقمية، كما اثبتت **دراسة Vasileios Stavropoulos (2017)** [13] الى ارتباط المستويات الأعلى من القلق بشكل كبير مع سلوكيات أعلى للإدمان ولم تختلف قوة هذا الارتباط مع مرور الوقت، وتميل الي الضعف في الصفوف الدراسية العليا، كما أن عوامل الخطر الفردية قد ساهمت في إدمان الانترنت والتي قد تتكشف بشكل مختلف في السياقات المتعددة، وقد توافق ذلك مع نتائج **دراسة بشري محمد حسن العبيدي(2017)** [14] التى أكدت إن أفراد العينة لديهم مستوي عال من العدوان والغضب ومستوي منخفض من العناد ويستخدمون الألعاب الالكترونية بشكل مفرط، كما توصلت الى وجود فروق ذات دلاله احصائية بين الذكور والاناث في درجات مقياس الاضطرابات السلوكية والانفعالية، والاستخدام المتزايد للألعاب، وهناك علاقة طردية موجبة بين اضطرابات العدوان والغضب ومعدلات استخدام الألعاب، وبالإعتماد على اداتى الاستبيان والمقابلات المتعمقة مع أولياء الامور، وأكدت **دراسة هند خالد الخليفة (2016)** [15] على ان كثافة استخدام تلك الألعاب بين عينة الدراسة له علاقة مباشرة بالتأثيرات السلبية على الممارسين من الناحية النفسية، كما تبين ضعف دور الأسرة في ضبط لعب الأطفال، وتأثيرها في مشاعرهم ووقتهم وعلاقاتهم، **كذلك اشارت دراسة محمد السيد مطر(2016)**[16] الى وجود ارتباط قوي بين أحداث اللعبة ومعدلات استخدام الأطفال لتلك الألعاب لساعات طويلة، ولوحظ تأثر الأطفال بنسبة 84.5% بألعاب القتال والحروب، ووجود فروق ذات دلالة احصائية بالسلوك العدواني لديهم تعزي لمتغير النوع ولصالح الذكور بأبعاد السلوك العدواني، ولصالح الاناث في السلوك السوي، واظهرت **دراسة Andreassen, C. S., et.al. (2016)** [17] إن التباين في مستويات القلق والاكتئاب ينعكس علي الاستخدام الإدماني (القهري والمفرط لألعاب الفيديوووسائل الاعلام الاجتماعية، وتبين أيضاً أن متغير العمر والنوع مرتبط بشكل عكسي بإدمان هذه ألعاب الفيديولاسيما لدي الذكور، بينما ارتبطت الإناث إيجابياً باستخدام وسائط التواصل الاجتماعي وألعاب الفيديو، وأظهرت النتائج أن العوامل الديموغرافية أوضحت ما بين11٪ و12٪ من التباين في إدمان الألعاب، والصحة العقلية أثرت بنسبة15٪ في إدمانها، **كذلك أثبتت دراسة Lacramioara**

Rus, Sebastian Pintea and Éva Kállay (2016)[18] أن مجموعة اللاعبين التجريبية أقل رضا عن وظيفتهم من الضابطة، وأن مجموعة اللاعبين لديهم مستوى أعلى من المعتقدات غير العقلانية من مجموعة غير اللاعبين، فضلاً عن أن اللاعبين يختبرون مشاعر سلبية أقل عندما يلعبون أثناء العمل، كما أكدت **دراسة وسام سالم نايف(2015)**[19] أن للألعاب العديد من الآثار الإيجابية والسلبية المكتسبة من ممارستها، فمن أهم ايجابياتها أنها تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى الاطفال مثل: مهارة البحث عن المعلومات، والطباعة والكتابة، واكتساب اللغات، وتبين العديد من أضرارها علي المستويات الدينية والسلوكية والأمنية والصحية والاجتماعية، وتتوافق نتائج معظم الدراسات مع نتائج **دراسةBrendan J. Mc Collum (2014)**[20] والتى ان ألعاب الفيديوالعنيفة تزيد من أعراض الشدة والصدمة لدي الذكور مقارنة بالإناث، كما أن الإناث لديهم زيادة في مستوي القلق والتأثير العدواني والتفكك عند لعب ألعاب الفيديوالعنيفة، ومن خلال دراسة ميدانية طبقت على عينة قوامها1.928 مراهق نرويجي تتراوح أعمارهم من13 إلي17 عامًا **دراسة Geri Scott Brunborg, Rune Mentzoni and Lars Roar FrØyland (2014)**[21] وبتطبيق مقاييس إدمان ألعاب الانترنت، والاكتئاب؛ لرصد تدابير استخدام ألعاب الفيديووإدمانها ومتغيرات الاكتئاب والتحصيل الأكاديمي، والمشكلات السلوكية ومن نتائجها إن إدمان ألعاب الفيديومرتبطً بالاكتئاب وانخفاض التحصيل الدراسي ويؤدي للمشكلات السلوكية.

المحور الثاني: الدراسات التي تناولت التأثيرات الاجتماعية والسلوكية والثقافية للألعاب الإلكترونية:-

حيث تؤثر الالعاب الإلكترونية على الحياة الإجتماعية للمبحوثين وقد أكدت على ذلك عدد من الدراسات كان اهمها ما تناولته دراسة **Haddock, A.; Ward, N.; Yu, R.; O'Dea, N (2022)**[22] في البحث في التأثيرات الاجتماعية الإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية على الشباب، والتى أوضحت أن ممارسة ألعاب الفيديوبين الشباب عالية بشكل خاص، كما توجد أدلة تشير إلى أن تجارب الوسائط التفاعلية يمكن أن تسهل تعرف اللاعبين على مختلف وجهات النظر ومهارات الاتصال والتعاون؛ فعند تصميم التدخلات القائمة على ألعاب الفيديو، يُقدم للاعب تحدي كافي لجعل اللعبة جذابة، مع مراعاة ألا يكون هذا التحدي صعبًا حتى لا يشعر اللاعب بأن المهمة لا يمكن التغلب عليها. وشددت النتائج على دور التدخلات القائمة على اللعبة في توفير فرص جديدة للاعبين لتجسيد وتجربة الجوانب المثالية لأنفسهم، أي كيف يرغبون في تجربة أنفسهم، بما ينعكس على مهاراتهم الاجتماعية والاتصالية، وقد بحثت **دراسة FelixReer (2019)**[23] في كيفية ارتباط لعبة(FPS Counter-Strike (CS ولعبة لعب الأدوار(World of War craft (WOW بالاستحواذ على رأس المال الاجتماعي والدعم الاجتماعي في ضوء عادات اللعب ودوافعه لدي 828 لاعب

وتوصلت الدراسة أن استخدام اللعب المرتفع مرتبط سلبيًا بالدعم الاجتماعي، لكنه أظهر بعض العلاقات الإيجابية مع إقتناء رأس المال الاجتماعي القائم على الألعاب.

واتضح أن اللاعبون الذين لديهم دافع اجتماعي كبير وأسلوب للعب الاجتماعي أكثر إيجابية من اللاعبين المهمشين اجتماعياً، واشارت **دراسة Víctor Martínez-Loredo, et.al., (2019)**[24] الى استخدام المبحوثين لتكرار استخدامهم للعبة البنغو، والبوكر، وألعاب الكازينو، والمراهنات الرياضية sports betting، واليانصيب، وآلات القمار الإلكترونية، وقد تم الاعتماد علي مقياس روتجرز لمشكلات الكحول، ومقياس شدة استخدام القمار، مقياس الاحساس الاندفاعي لبارات. وكانت اهم نتائج الدراسة إن الاندفاع العام والسعي إلى الإحساس من العوامل الأكثر تنبئًا بالعضوية الطبقية داخل تلك الألعاب، **كما أثبتت دراسة BK Lee, et.al., (2018)** [25] أن التوقف التلقائي الذي يحدثه النظام داخل ألعاب القمار عبر الانترنت سيكون له تأثير سلبي في استمرار السلوك، كما أن إلغاء تأثير الخسارة الفورية والتراكمية يرتبط بالتأثير الإيجابي في سلوك المقامرة؛ لأنه بمجرد وصول اللاعب إلى حد الخسارة اليومية أوالشهرية سيتم حظره من الألعاب بغض النظر عن إرادتهم، في حين أن الإدراك الاجتماعي عامل مهم لزيادة وقت استخدام الأفراد للألعاب، وتناولت **دراسة Christine Cook, et.al.,. (2018)**[26] سلوك التصيد Trolling في سياق الألعاب عبر الإنترنت بين المتنافسين، وارتكزت الدراسة علي نموذج الهوية الاجتماعية لنظرية إلغاء التعريف Social Identity Model of Deindividuation وكشفت نتائج الدراسة عن ظهور سمات جديدة (كالسيطرة والحياد) وارتباطها بتفاعلات التصيد. **وإن** سلوك التصيد يؤثر على خيارات الاتصال للأفراد. **كما** إن المتصيدون يتحدثون بشكل عاطفي (السلبية والإيجابية) كأفراد (الاستبعاد والتحرير)، وعلى الرغم من أن الحلفاء يشتركون في هذه الخصائص إلا أنهم يفتقرون للتسلية التي يظهرها المتصيدون ويستبدلونها باستجابات التصيد (المخزن المؤقت للنزاع، الإحباط، الانتقام، التفاوض، السلبية) للتعامل مع الآخرين عبر اللعبة، بينما اختبرت **دراسة Calvin Kai, Ching Yu and Wai Fu (2018)**[27] فرضية ما إذا كان وضع ووقت استخدام تكنولوجيا المعلومات كاستخدام أجهزة إلكترونية وحاسوبية متنوعة للمقامرة وإدمان ألعاب الانترنت يمكن أن يتنبأ بشكل إيجابي بالمقامرة غير المرتبة، **واظهرت النتائج** إن استخدام الأجهزة الإلكترونية في أنشطة المقامرة يدل على المقامرة غير السوية، مما يجعل استخدام تكنولوجيا المعلومات للعمل أوالدراسة عاملًا مؤقتًا، وتبين عدم وجود ارتباط بين استخدام تلك التكنولوجيا للأنشطة الأخري غير المقامرة- مثل عمليات الشراء عبر الإنترنت- بالمقامرة غير المنظمة، على الرغم من ارتباطها الإيجابي بإدمان ألعاب الإنترنت.

وفي اطار موازى تناولت **دراسة Christoph Klimmt, Daniel Possler and Friedrich Steger (2018)**[28] تأثير تكنولوجيا الواقع الافتراضي الواقع الافتراضي في متعة استخدام ألعاب الفيديو عبر إجراء اختبار في تجربة طبقت علي عينة عشوائية بلغت 61 من لاعبين من لعبة القتال الفضائية عبر PlayStation أوأثناء الجلوس أمام شاشة عرض تقليدية، واوضحت الدراسة ان هناك تأثيرهائل لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في الحضور الافتراضي، وتأثير معتدل في الاستمتاع، ووجد تأثير غير مباشر له في المتعة في ظل هذا الحضور، وبالاعتماد على اداة المقابلات مع 22 لاعب لألعاب Nintendo DS في هونغ كونغ وبالاعتماد على نظرية المقامرةgambling theory وارتبطت تلك النظرية بنظرية الاحتمالات The Prospect theory **كشفت دراسة Gina Lai and Ka Yi Fung(2018)**[29] انه على الرعم من سيطرة الفضاء الإلكتروني على تشكيل الروابط الاجتماعية إلا أنه لا يمكن أن تحل التفاعلات الاجتماعية عبر الإنترنت والالعاب الإلكترونية محل العلاقات الاجتماعية الدائمة.

وتعارض ذلك مع نتائج دراسة Juan Arroyo Flores (2018)[30] التى أكدت أن الروابط غير المتصلة بالإنترنت هي الأكثر شيوعًا وهذا لا يقلل من أهمية العلاقات المتصلة بالانترنت، كما أن معظم المشاركون أظهروا أنهم لم يلتقوا وجهاً لوجه وكانت لديهم رغبة في الالتقاء عبر الإنترنت، كما أبلغوا عن مشاركة الحياة الشخصية والحياة اليومية أثناء اجتماعهم عبر الإنترنت وبمعدل أقل في حالة عدم الاتصال بالانترنت، وفحصت **دراسة Olatz Lopez, et.al., (2018)** [31]العلاقة بين الألعاب على الهواتف الذكية في بلجيكا وفنلندا وإشكاليات استخدام الهاتف الذكي والإدراك الذاتي من خلال استطلاع عبر الإنترنت لجمع البيانات من عينة تضم 899 مشارك وأكدت على تزايد معدلات الانتشار لاستخدامات ألعاب الهواتف الذكية لدي المبحوثين، حيث قد تم استخدام ألعاب المحمول من قبل ثلث السكان المعنيين، ولكن استخدامها لم يتنبأ باشكالية استخدام الهاتف الذكي، وقد تم العثور على عدد قليل جدا من الاختلافات بين الثقافات فيما يتعلق بالألعاب من خلال الهواتف الذكية.

وعن علاقة اللاعبون مع بعضهم البعض اشارت دراسة **Ryan Perry, et.al.,(2018)** [32] أن الشغف المتناغم وليس الهوس من شأنه أن يتوسط العلاقة الإيجابية بين اللعب مع الآخرين ورأس المال الاجتماعي وكشفت النتائج إن التفاعلات الاجتماعية بألعاب الفيديومتعددة اللاعبين عبر الإنترنت فعالة في بناء رأس المال الاجتماعي، وذلك من خلال ضمان أن لعب اللعبة يتناغم مع الأهداف والقيم الأخرى، بينما أكدت **دراسة Tay Swee Kiat, et.al.,(2018)**[33] إن الإخلاص والإعداد للعبة ليس لهما تأثيرات رئيسية هامة على جميع المتغيرات التابعة، ولكن لديهم تأثير علي المشاركة باللعبة، كما تبين وجود ارتباط بين

الاشتراك باللعبة ومستوي أكبر من العدوان، وعدم وجود ارتباط بينها والسلوك العدواني أوالعواطف العدوانية.

وعلى الجانب العربي بحثت دراسة إيناس الطوير(2018)[34] في مخاطر الألعاب الالكترونية لاسيما لعبة الحوت الأزرق، وكيف تحولت من وسيلة للإبداع إلي آداة للانتحار، بالتطبيق على عينة 184 طالباً من خلال تطبيق نظرية الاستخدامات والاشباعات، واكدت على إن 80% من العينة أشاروا إلى أن لعبة مريم والحوت الأزرق من الألعاب الخطيرة وأنهم مارسوها بدافع الفضول ووصولهم للمرحلة الاخيرة وهي الانتحار، وأكد 46 تلميذ أن تلك الألعاب لها تأثيرات ايجابية علي حياتهم وسلوكياتهم إذا ما وجهت لتنمية القدرات الذاتية والمهارات الشخصية، وتناولت **دراسة أماني خميس محمد عثمان (2018)** [35] تأثير الألعاب الإلكترونية في سلوكيات أطفال المدرسة الابتدائية بالجبيل بالمملكة العربية السعودية، وقد أكدت وجود عدة عوامل تدفع الأطفال لاستخدام الألعاب الإلكترونية أهمها: (السعي للفوز، والمنافسة، والتحدي، والفضول، والخيال، التصور)، وكانت ألعاب القتال الأكثر تفضيلا لدي 51% من الأطفال، كما أن لتلك الألعاب العديد من الآثار الايجابية فهي تسهم في تحسين المهارت الأكاديمية للاعبين كمهارة البحث عن المعلومات، والكتابة، ومهارات اللغات الأجنبية، وحل المشكلات، وقد أشار الأباء لقلقهم الشديد نحومشاهد العنف واللقطات الجنسية التي تحملها الألعاب علي أبنائهم، كما تناولت **دراسة بدر الدين علي حمد (2018)**[36] تأثيرات الالعاب الالكترونية في سلوك الطفل السوداني، وتوصلت إلى ان الهاتف المحمول من أكثر الوسائل الالكترونية التي يستخدمها الطفل السوداني، وكان حب المغامرة وشغل وقت الفراغ وتنمية الخيال هي أكثر الاسباب التي من أجلها يمارس الأطفال للألعاب بنسب 16.5%،12.6%، وكانت الألعاب الرياضية الأكثر تفضيلاً لدي الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور بنسبة38.8%، وقد أشارت **دراسة عادل بن عايض بن عوض المغذوي(2018)** [37] الى عدم وجود فروق داله احصائيا بين متوسطات درجات المعلمين والمعلمات فيما يتعلق بتوظيف الألعاب في تنمية بعض القيم لدي الطلاب، وكذا وجدت فروق داله إحصائيا لأثر متغير الخبرة التدريسية لدي عينة الدراسة ورؤيتهم لكيفية توظيف الألعاب في تنمية القيم لصالح من لديهم خبرة أقل من 3 سنوات، كما اثبتت **دراسة محاسن أبوالحسن حسين (2018)** [38] عدم اختلاف المهارات الاجتماعية بالنسبة لأبعاد التعبير الانفعالي، والحساسية الانفعالية، والضبط الانفعالي، والتعبير الاجتماعي، والحساسية الاجتماعية، والضبط الاجتماعي والدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية باختلاف نوع ألعاب الانترنت التي تستخدمها الطالبات، بينما اختلف الضبط الانفعالي والضبط الاجتماعي باختلاف ساعات اللعب لصالح الطالبات مستخدمي الألعاب بصورة أقل، بينما توصلت **دراسة Christopher J. Ferguson AND John**

Colwell (2017)[39] الى ان 15.3٪ فقط من العلماء اكدوا أنهم يؤيدون وجهة النظر حول تأثير ألعاب الفيديوالعنيفة علي السلوكيات العدوانية لدي الشباب، وأيد العلماء كبار السن المزيد من الآراء السلبية حول ألعاب الفيديوبشكل عام وارتباط ذلك بتجربة الألعاب.

وهدفت دراسة,.Adam Lobel, et.al (2017) [40] لرصد آثار ألعاب الفيديوعلى التطور النفسي والاجتماعي للأطفال في دراسة طولية عبر في مرحلتين زمنيتين وطبقت علي عينة قوامها 194 طفلاً، كما تم الاستعانة بعينة عمدية من الأباء والأمهات غير المتبنين للأطفال بواقع 298 مبحوث وقد أشار الآباء أن اللعب لدي أبنائهم ارتبط بزيادة المشكلات العاطفية والتغيرات النفسية والاجتماعية، ولم تكن الألعاب التعاونية مرتبطة بشكل ايجابي مع التغيرات في السلوك الاجتماعي الإيجابي وأخيراً، ارتبطت الألعاب التنافسية بانخفاض في السلوك الاجتماعي الإيجابي، وهوما يتوافق مع نتائج **دراسة .,.Ian Hawkins, et.al (2017)**[41] والتى أكدت وجود تأثير لتفعيل الصورة النمطية والذي يظهر بالألعاب بشكل سلبي علي العنصرية السلبية، **ومن خلال تطبيق** نظرية النشاط الروتينيRoutine Activity Theory توصلت **دراسة ,.Jolien De Letter, et.al (2017)** [42] الى إن الأنواع المختلفة من التعرض للعبة والكشف عن الهوية وجنسه يرتبط بالتغيرات في مستويات التحرش التي يتعرض لها المستخدمون لتلك الألعاب، وتبين الارتباط بين كلا من التحرش الجنسي والإيذاء العام فبلغ معامل الارتباط0.65، كما ارتبط جنس اللاعب بنوع التحرش الذي يتم تلقيه، كما كانت الاناث الأعلي في مواجهتهم للتحرش الجنسي عبر الألعاب، بينما يتعرض الذكور للمضايقة بالمعنى العام، وترتبط أوضاع اللعبةPlayer-vs-Player بزيادة إيذاء التحرشات العامة.

وبالاعتماد على المنهج شبة التجريبي توصلت **دراسة عبد العزيز طلبة وريهام الغول وآيه ابراهيم (2017)** [43] الى وجود فروق دالة احصائيا بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة بأبعاد اختبار المفاهيم الوقائية والدرجة الكلية بالتطبيق البعدي لصالح التجريبية، ووجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية بأبعاد اختبار المفاهيم الوقائية لصالح التطبيق البعدي، وتوافق ذلك مع **دراسة زهرة الأحمري ورجاء سعيد (2016)** [44] التى تناولت فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية المقترحة علي نومهارة حل المشكلات بطرق إبداعية لدي عينة من أطفال الروضة بالرياض حيث تم اختيار مجموعة من الالعاب الالكترونية مكونة من 16 لعبة بمتجر ألعاب apple وارتكزت الدراسة علي أداة ألعاب منتسوري لتكوين الحلول الابداعية، وتوصلت الى عدم وجود فروق داله احصائياً بين أفراد المجموعة التجريبية بمهارتي (الطلاقة والمرونة) في حل المشكلات بين التطبيق القبلي والبعدي، وعدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة بمهارتي(الطلاقة والمرونة) في حل المشكلات في التطبيق القبلي والبعدي بعد استخدام

الألعاب، وتناولت **دراسة سومية قدي (2017)** [45] العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتنمر في الوسط المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية، على عينة مكونة من (45) تلميذاً وتوصلت الى وجود علاقة دالة احصائيا بين الإدمان على الألعاب وظهور التنمر بالوسط المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، ووجدت فروق دالة احصائيا في الإدمان على تلك الألعاب لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية تبعا لمتغير الجنس، ولصالح الذكور، **كما أكدت دراسة نهى سامي إبراهيم (2015)**[46] على وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات المراهقين على مقياس مهارات التفكير الناقد والتحليل من خلال ممارسة ألعاب الفيديوقبل تطبيق برنامج التربية الإعلامية وبعده لصالح البعدي، وعدم وجود فروق بين درجات المراهقين على مقياس مهارات التفكير الناقد والتحليل عبر ممارسة الألعاب قبل تطبيق البرنامج تبعاً للنوع.

المحور الثالث: الدراسات التي تناولت التأثيرات الصحية والجسدية للألعاب الالكترونية

وعلى الجانب الصحي نجد ان للالعاب الإلكترونية تاثيرات عدة فقد اشارت **دراسة P. Shirley, et.al.,(2019)**[47] إن45.9٪ من المبحوثين قد فضلوا اللعب خلال ساعات الليل، بينما 54.1% يفضلون ألعاب المغامرة والسباقات، أن من أبرز التغييرات السلوكية التي تسببت الألعاب في حدوثها كانت تخطي النوم بواقع (25.3٪)، كما تبين أن حوالي نصف المشاركين (46٪) كانوا يقدمون شكاوى من مشكلات صحية متنوعة مثل ألم الإصبع والرسغ والرقبة والعين بسبب استخدام ألعاب الفيديوبنسب34.1%، 29.8%، 26% علي التوالي، كما اثبتت **دراسة Hamed Aliyari, et.al., (2018)**[48] أن تركيز "ألفا أميليز اللعابي" قد إزداد بشكل ملحوظ بعد استخدام لعب الخوف والاثارة والعداء وانخفض بعد لعب لعبة الألغاز، وقد زاد تركيز الكورتيزول اللعابي بشكل ملحوظ بعد استخدام لعبتي الخوف والإثارة وانخفض بشكل ملحوظ بعد استخدام لعبة الألغاز، وكشف تحليل الموجات الدماغية أن مستوى الإجهاد المصاحب للعبة الخوف كان أعلى من لعبة الإثارة، بينما اكدت **دراسة Prena, Kelsey., Cheng, Hu. and Newman, Sharlene (2018)**[49] على أهمية اللعب ووقته وارتباطه بشكل إيجابي مع الذاكرة العاملة المكانية القائمة علي مهام لعبة قرن آمون، كما أن الذين يرون ألعاب الفيديومهمة يكون مستوي أدائهم أفضل بمهام الذاكرة مقارنة بمن يرونها غير مهمة على الإطلاق، وفي اطار دراسة العلاقة بين إدمان ألعاب الإنترنت لدي طلاب المرحلة الثانوية وتاثيرها على الأداء الأكاديمي والصحة البدنية لديهم وبالارتكاز علي نظرية اللعب game theory للعلماءJohn von Neumann and John Nash توصلت **دراسة Kent Dexter B. Abbas (2017)** [50] **إلى** وجود تأثير لإدمان ألعاب الانترنت علي الأداء الأكاديمي للطلاب عينة الدراسة وصحتهم البدنية، وهوما يتوافق مع نتائج **دراسةNiko**

Männikkö, et.al., (2017) [51] حيث أكدت أن اللعب المفرط بالألعاب الرقمية قد يتسبب في عواقب ضارة على السلوك الصحي لدي مستخدميها وانعكست علي جوانب [الصحة الجسدية والنفسية والاجتماعية]، وقد وجد أن استخدام الألعاب الرقمية قد تم تقييمه لمجموعة واسعة من الأغراض ذات الصلة بالصحة، وكذلك العلاقة السلبية بين مشاهدة الألعاب عبر التلفزيون وأزمة السمنة والبدانة لدى الأطفال والمراهقين.وإن استخدام الألعاب الرقمية العنيفة يرافق زيادة ضغط الدم والدهون لدي المراهقين البدينين على المدى الطويل.

وفي اطار سعى **دراسة Amy Shirong Lu1, et.al., (2016)** [52] لاختبار الفرضية القائلة بأن السرد سيحفز زيادة استخدام ألعاب الفيديوالنشطة وأثر إضافة نص قصصي سابق تم تطويره من خلال نينتندووى سبورتس ريزورت وتوصلت الى أن المشاركين بالمجموعة السردية كانوا أكثر في نشاطهم البدني أثناء اللعب وأكثر استخداماً لأجسادهم بشكل فعال في حركات المبارزة من المجموعة الضابطة الذين لعبوا النسخة الأصلية بدون سرد، زاد السرد من النشاط البدني خلال ألعاب الفيديوالنشطة لدي الأطفال الذين يعانون من السمنة وتجاوزهم مزيد من خطوات اللعبة خلال10 ثوانٍ الأولي.

واستهدفت دراسة Enrique Castro-Sánchez, et.al., (2016)[53] تجميع الأدلة البحثية على استخدام الألعاب الخطيرة لدعم تغيير سلوك العاملين في مجال الرعاية الصحية وأجريت دراسة تحليلية من المستوي الثاني واجراء مسح لقواعد البيانات الالكترونية والباحث العلمي Google scholar في ديسمبر 2015 **وتوصلت الدراسة في أهم نتائجها إلى** تركيز الدراسات على بدء التدخل والتنمية بدلاً من التنفيذ، كما تم الإبلاغ عن المشاركة في تصميم اللعبة بالدراسات، ولم يتم تضمين مستخدمي اللعبة المحتملين في الاحتياجات لتطوير الألعاب، كما لم يتم الاهتمام بدراسة متغيرات كالإخلاص أوالاستدامة، **وباستخدام اسلوب الدراسة التجريبية توصلت دراسة Kathleen Collett, Naomi Stoll and Quynh Pham (2016)** [54] الى إن الألعاب ساعدت المبحوثين علي التنفس البطيء، وأشار 74 ٪ إلي أنهم قد تحسنوا في استخدام تقنية التنفس أثناء اللعب وتعلمهم مهارات إدارة عواطفهم للتغلب علي الصعوبات السلوكية، وتناولت **دراسة Benjamin Li and May Lwin (2015)**[55] مزج تقنيات الألعاب الجادة ذات المحتوى الصحي أوالتعليمي بتحديد آثار الألعاب الرياضية الخطيرة على الكفاءة الذاتية والتمتع والنوايا السلوكية عبر تحليل محتوي من المستوي الثاني لعدد 29 دراسة، وتوصلت الدراسة إلي إن الألعاب الصحية الخطيرة لها تأثيرات كبيرة على الكفاءة الذاتية بمتوسط 0.29والنية السلوكية بمتوسط0.53خاصة لدي البالغين مقارنة بالأطفال، وكشفت **دراسة Hamed Aliyari , et.al.,(2015)**[56] تأثير لعب ألعاب

الكمبيوتر على تركيز الكورتيزول من اللعاب قبل وبعد اللعبة، كما أن كمية البلازما في اللعاب قد انخفضت بشكل كبير بعد اللعب، أيضا وجد تأثير للعب ألعاب الكمبيوتر على الصحة.
كما تبين أن الارهاق الذهني الذي تم قياسه باختبارPASAT، لم يتغير بشكل ملحوظ بعد المباراة بالمقارنة مع قبل المباراة، وأظهر تأثير اللعبة على التغيرات في موجات الدماغ أن الموضوعات في حالة النشاط العالي أثناء اللعب كان أعلى قوة لإشارات EEG في معظم القنوات في نطاقات التردد المنخفض مقارنة بالحالة العادية، كما **تناولت دراسة صباح يوسف أحمد (2015)** [57]أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم مجال الصحة والأمان لدى طفل بالروضة الثالثة بمحافظة المجمعة، واشتملت أدوات البحث على المقياس المصور لمفاهيم الصحة والأمان، وإعداد برنامج تعليمي الكتروني يتضمن مجموعة من الألعاب الالكترونية واثبتت الدراسة فعالية برنامج الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم الصحة والأمان لدى طفل الروضة، وهدفت ايضاً **دراسة Nicholas Matthews, Teresa Lynch, and Nicole Martins (2014)**[58] تحديد آثار لعب ألعاب الفيديوتضم شخصيات قابلة للتحقيق أوغير قابلة للتحقيق على اضطراب صورة الجسم عبر تجربتين طبقت احداهما علي عينة بلغت 63 مفردة من الذكور، والثانية طبقت علي عينة 48 من الإناث من(18-24 عام)، وتوصلت الى إن الذكور قد تسببوا في المزيد من اضطراب صورة الجسم بعد لعب الألعاب التي يقدم بها شخصيات عادية، في حين أظهرت الإناث اضطرابًا أكبر لصورة الجسم بعد لعب الألعاب الي تحمل شخصيات مثالية.

المحور الرابع: الدراسات التي تناولت التأثيرات التعليمية والمعرفية للألعاب الالكترونية
أيضاً نجد ان الألعاب الإلكترونية تؤثر بدرجة كبيرة على ممارسيها من الناحية الثقافية والمعرفية وهوما أكدت علية عدد من الدراسات كان من أهمها دراسة Ibrahim al-shara (2019)[59] التى أكدت وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل الرياضي والحساب العقلي لدي التلاميذ عند مستوي0.05 نتيجة لاستراتيجية التدريس باستخدام الألعاب لصالح طلاب المجموعة التجريبية وكذلك بلغت قيمة مربع ايتا η^2 لمعرفة حجم الأثر(.512)، كما تبين وجود فرق ظاهري بين متوسطات درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية على اختبار الحساب الذهني البعدي فبلغت قيمة ف (79.665)، وايضاً أكدت **دراسة Mariya Nikolayev, et.al., (2019)** [60] تاثير التكاليف التعليمية لـ 66 لعبة من المواقع الثلاثة الأكثر شعبية للأطفال من (2-5سنوات)(PBSkids.org) PBS، Nickelodeon (Nickjr.com)، و Disney (Disneyjr.com)وتوصلت الدراسة في أهم نتائجها إلى انه توجد عديد من الاتجاهات فيما يتعلق بعدد وتعقيد ونطاق فرص التعلم عبر الألعاب في العينة، واستهدفت الألعاب مهارات مختلفة ضمن نطاق اللغة الإنجليزية بمتوسط 2.7، ولكن نادراً ما

تضمنت مهارات بالمجال الذاتي والاجتماعي بمتوسط 0.8، كما أكدت **دراسة and Dennis O. Dumrique Jennifer G. Castillo (2018)**[61] أنه تتحدد أبرز الألعاب التي يستخدمها الطلاب في Minecraft وFarmville وSmiteوCandy Crus، وأن الأولاد هم أكثر اللاعبين مقارنة بالفتيات، كما يُذكر أن اللعب عبر الإنترنت لا يؤثر في درجات المبحوثين وأدائهم الأكاديمي بشكل سيئ لمعرفتهم كيفية التحكم في استخدامها، بينما أثر استخدامهم لها إيجابا علي تفاعلهم وسلوكهم الاجتماعي.

وحاولت **دراسة بدر سلمان حمد السليمان (2018)** [62] **تحديد** العناصر الداعمة والمثبطة لتفعيل تطبيق الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر عينة طبقية قوامها200 معلماً ومعلمة بالمملكة العربية السعودية، وتوصلت الى أن معلمي المدارس يواجهون تحديات في استخدامهم الألعاب بتدريس المقررات وتقسم إلي:(تحديات متعلقة بالألعاب كعدم الارتباط بالمناهج، وافتقار الألعاب للابتكار، كما تناولت **دراسة Papia Bawa (2017)** [63] اختبار تأثير استخدام الألعاب الجماعية متعددة اللاعبين عبر الإنترنت للمساعدة في المشاركة والأداء في دورة الكتابة للغة الانجليزية لدي طلاب الجامعة، بالاعتماد على نظرية تحديد الذات (SDT) Self Determination Theory وتوصلت **إلى** إن استخدام الألعاب متعددة اللاعبين عبر الانترنت أدى لزيادة أداء الطلاب بالمجموعة التجريبية مقارنة بالضابطة، حيث تجاوزوا الحد الأدنى من التوقعات والتغلب علي التردد ومشكلات الكتابة وتدني احترام الذات والخوف من الفشل، تفوقت المجموعة التجريبية على الضابطة في التأثيرات العملية والتي كانت كبيرة كعوامل الترفيه المصاحبة للألعاب والتي تعد سببا في جذب المتعلمين.

وفي نفس الاطار توصلت دراسة رحاب جمعان عبدالله الغامدى وشاهيناز محمود أحمد(2018) [64] **إلى** وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات الطالبات بالمجموعتين في القياس البعدي لاختبار التفكير الإبداعي بجميع المستويات الطلاقة، المرونة، الأصالة لصالح المجموعة التجريبية، وقد وجد فرق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات الطالبات بالمجموعتين في القياس البعدي لاختبار التحصيل لصالح المجموعة التجريبية، كما أكدت على ذلك **دراسة سامي مختار عالم (2018)** [65] حيث اشارت الى وجود أثر إيجابي لطرق التعليم بواسطة الألعاب الإلكترونية على تحصيل الطلاب بمادة التربية الإسلامي، كما وجدت فروق دالة إحصائياً في درجة التحصيل بين المجموعتين لصالح التجريبية، وهونفس ماتوصلت الية **دراسة سارة محمود وآخرون (2017)** [66] التى أكدت وجود فروق دالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية علي اختبار سعة الذاكرة العاملة (الأشكال الهندسية) ولم يكن هناك فروق في نتائج اختبار سرعة الذاكرة العاملة (حفظ الأرقام)، مما يشير لأثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الذاكرة العاملة لدى المتفوقات عقلياً في الصف السابع بدولة الكويت، **كما**

توصلت دراسة عبد العزيز عبد الله محمد الكندري(2017)[67] إن الألعاب الإلكترونية تزيد مستوى الإدراك والفهم للطلاب، كما أن الألعاب فعالة في المكتبات الأكاديمية كمصدر إلكتروني للمعلومات، وتوافقت معها نتائج **دراسة مشاعل محمد عبدالله السويلم(2017)** [68] التى اشارت وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات الطالبات بالمجموعتين علي القياس البعدي لاختبار التحصيل لصالح التجريبية، وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات الطالبات بالمجموعتين علي القياس البعدي والمؤجل لاختبار التحصيل لصالح التجريبية بالتطبيق البعدي، بما يعزز من فعالية الألعاب علي بقاء أثر التعلم لدي المبحوثين، **كما أكدت دراسة Dimitrios Vlachopoulos and Agoritsa Makri(2017)** [69] أن الألعاب وعمليات المحاكاة لها تأثير إيجابي على تحقيق أهداف التعلم (المعرفية- الوجدانية- السلوكية)، كما أن آثار الألعاب والمحاكاة على نتائج التعلم تم قياسها من خلال حساب الفرق بين الاختبار المسبق وعشرات ما بعد الاختبار للتصميم التجريبي أوشبه التجريبي، وهوما اكدت عليه **دراسة Benny Liebold, Nicholas David, and Daniel Pietschmann (2016)** [70] التى اكدت وجود تأثيرات للتعليم وليس الجدة علي فهم كيفية تأثير أدوات التحكم بالألعاب، كما أنه كلما تم دمج وحدات التحكم مع الألعاب أدي ذلك لاقبال اللاعبين علي استخدامها، وهومايتوافق ايضاً مع نتائج **دراسةCynthia Ibarra, Ashley Ricker,and Rebekah Richert (2016)** [71] التى اثبتت أن تفضيل الأطفال للتحدي مرتبط بشكل إيجابي بالوعي بما وراء المعرفة حيث استأثر بنسبة 7% من تجارب ما وراء المعرفة اثناء اللعب، كما أن تفضيل الأطفال للتحدي والوعي بما وراء المعرفة مرتبطان بتجربة الألعاب وتتأثر بما وراء المعرفة، كما توصلت **دراسة Hagit Meishar-Tal and Miky Ronen(2016)** [72] ان مواقف المعلمين تجاه لعبة الجوال إيجابية في جميع الجوانب فقد وجدوا أنها كانت ممتعة، وشجعتهم علي التعاون وخلق الدافع للفوز، كما أن تلك الألعاب تسهم في المعرفة والتطبيق سهل الاستخدام، وكشفت الدراسة عن تغير اتجاهات المعلمين نحواستخدام ألعاب الهواتف الذكية في التعلم وتبين تأثيراتها الإيجابية وخلق تعلم أقوى، وكانت أبرز مخاوفهم من استخدامها في ممارسات التدريس هوالتخوف من فقدان السيطرة على المعلم في الصف.

كما أكدت دراسة أحمد محمود فهمي (2016) [73] وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين معدل استخدام الألعاب ومستوي التحصيل الدراسي، وأن نسبة 36.6% كثيفوا الاستخدام حصلوا علي تقديرات امتياز، وتبين تفوق الذكور علي الاناث في استخدامهم لتلك الألعاب بنسبة49.3%، وكانت أبرز أنواع الألعاب المستخدمة الأكشن ثم الرياضية، والاستراتيجية تلاها ألعاب المغامرات، كما أن نسبة68.3% كثيفي الاستخدام لألعاب يأخذون وقتاً أقصر في

أداء واجباتهم، وايضا اثبتت **دراسة ايمان محمد نبيل محمود وريهام محمد أحمد عبد الحليم(2015)** [74] وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار المفاهيم الكونية لدي الأطفال لصالح البعدي، كما أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار الخيال العلمي ومقياس الدافعية للتعلم لدي الأطفال لصالح البعدي، وبالمثل أكدت **دراسة أماني ضرار صبيح (2015)** [75] وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة على التحصيل الفوري والمؤجل بالرياضيات لصالح التجريبية، **كم أكدت دراسة طارق سعيدي وخالد منتصر(2016)** [76] إن ألعاب الحاسوب وسيلة فعالة تساعد الشباب المسلم على اكتساب اللغات الأجنبية من خلال التحصيل الجيد للمفردات وإتقان الكتابة والنطق بشكل جيد وفعال دون فقد وظيفة الترفيه، وتبين وجود ارتباط إيجابي كبير بين متغير الجنس وعملية تحصيل المفردات من خلال ألعاب الحاسوب، وهومايتوافق مع نتائج **دراسة محمد فوزي رياض(2016)** [77] التى أكدت فعالية برامج الألعاب التعليمية الإلكترونية غير المباشرة في تنمية مهارات التعلم الذاتي، وفعالية الألعاب المباشرة في تنمية التحصيل المعرفي بمادة العلوم.

ولم يتوافق ذلك مع نتائج **دراسة أميرة مشري (2017)**[78] التى أكدت أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية يومياً وعبر الهواتف الذكية من منظور العينة، كما أنهم يستخدمونها بدافع التسلية والترفيه، وتبين أن الافراط في استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ،

وفي سياق متصل توصلت **دراسة حسن عبد الناصر راضى** (2015) [79] إلى أن القليل من الألعاب الإلكترونية يتم تصميمها لأغراض التسلية المثقفة غير المؤذية أوغايات تعليمية تثقيفية محددة، وأن تصميمات بعض الألعاب الإلكترونية تعمل على اكتساب سلوكيات وقيم مناهضة للمواطنة كالتعايش السلمي وقبول الآخر، **كما بينت دراسة دعاء محمد سيد عبدالرحيم(2015)** وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (0.05) بين متوسطات درجات طالبات المجموعة التجريبية والضابطة فى مهارات التفكير المكانى لصالح التجريبية، ووجود أثر دال إحصائياً لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تدريس الدراسات الاجتماعية لتلميذات الصف الخامس الابتدائى على تنمية مهارات التفكير المكانى لصالح التجريبية، **كما أكدت على ذلك دراسة عادل بن عايض بن عوض المغذوي(2015)**[80] والتى اشارت الى إن المجموعة التجريبية حصلت على درجات مرتفعة بمكونات الابتكار [الطلاقة، الأصالة، المرونة، الحساسية للمشكلات، الابتكار الكلى] مقارنة بالمجموعة الضابطة بعد تطبيق البرنامج، كذلك اشارت **دراسة,.Chih-Hao Ku,et.al (2014)** [81] أن ضبط النفس، والتفاعل الاجتماعي عبر الإنترنت، ومنصة الألعاب تسهم في وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الأداء الأكاديمي لدي الطلاب في ضوء متغيرات [التحفيز، وتكرار

الألعاب وأنواعها]، وكلما زاد التحكم الذاتي لدي الطلاب فإنهم يحققون أداءً أكاديمياً أعلي، كما أن الطلاب الذين يحققون أداءًا أكاديميًا عاليًا يستخدمون الفيسبوك وتويتر بشكل أقل.

التعليق على الدراسات السابقة

على مستوى البحث: ركزت الدراسات العربية والأجنبية لبيان الدور الذى تلعبة الالعاب الالكترونية في حياة الشباب والأطفال من خلال بيان تأثيراتها على الجوانب الصحية والنفسية والإجتماعية والثقافية لديهم، فأثبتت الدراسات ان لديها العديد من المزايا كما توصلت الى وجود عدد من المساؤى والعيوب لها تمثلت في التاثيرات السلبية على صحة وحياة الفرد الممارس لها.

بالنسبة للمداخل النظرية: تنوعت الدراسات في استخدامها للمداخل النظرية تبعاً لتخصصاتها فالدراسات التى تنتمى للجانب الاعلامي قد ركزت على نظريات الاستخدامات والاشباعات والاعتماد على وسائل الإعلام، بينما ركزت النظريات التربوية والإجتماعية على نظريات لعب الادوار، ونموذج الهوية الاجتماعية، ونظرية النشاط الروتيني Routine Activity Theory، ونظرية اللعب game theory، بينما اعتمدت دراسات علم النفس على نظرية المقامرةgambling theory، نظرية الاحتمالات The Prospect theory، نظرية تحديد الذات Self Determination Theory (SDT)

على مستوى التصميم المنهجي: اهتمت الدراسات العربية والاجنبية على الدراسات الوصفية كما ركزت على استخدام المنهج التجريبي وقد تنوعت المناهج البحثية علي مستوي الدراسات الأجنبية مع تعدد الأدوات المرتبطة بجمع البيانات، فاهتمت الدراسات الأجنبية بالاعتماد علي المنهج الامبريقى اوالتجريبي والوصفي من خلال المسح بالعينة عبر الاستبيانات الميدانية في السياق الافتراضي للألعاب وكذلك الواقعي لفهم تأثيرات الألعاب المتنوعة لاسيما في الجانب الصحي لمستخدميها، كما قدمت تلك الدراسات أدوات جديدة لقياس الانعكاسات الصحية لاستخدام الأفراد لتلك الألعاب وهي [استخدام مقياس طبي لتحديد مستوي الكورتيزول وموجات الدماغ، وأيضاً مقياساً لاضطرابات ألعاب الانترنت والتواجد الذاتي، وأخيراً مقياس ليكرت للخصائص السيكومترية، بينما جاءت دراسة واحدة بالجانب العربي واهتمت بالمنهج التجريبي، ولوحظ ندرة الدراسات المقارنة والاثنوغرافية ودراسات الحالة في هذا المحور، وكذلك إغفال إجراء دراسات تتبعية أوتحليلة لمضمون تلك الألعاب بالمنصات المتنوعة لاستخدامها في إطار التطور التكنولوجي المستمر، وتبين اهتمام تلك الدراسات بالمستخدمين، حيث ارتبطت الرؤية المتكونة فكريا عن هؤلاء المستخدمين في البيئة الالكترونية بأسلوب قياسهم منهجيا.

كان التركيز الغالب على مضامين وموضوعات الدراسات العربية البحث في تأثيرات الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم الصحة والأمان, في حين ركزت علي تأثير ألعاب الفيديووالسلوكيات الصحية للطلاب- مستويات الاجهاد للاعبين ورصد المخاطر المحتملة والآثار الوقائية لصورة المستخدم الشخصي ونشاطه البدني- استراتيجيات التواصل الصحي السليم وتعزيز الذاكرة وأداء المهام المعرفية، وكذا تقديم آراء العلماء حول تأثير تلك الألعاب علي عدوانية الشباب وكذلك مرضي السمنة واضطرابات صورة الجسم، وكذلك تفسير سلوكيات العاملين بمجال الرعاية الصحية عبر تحليل الدراسات حول تأثيرات الألعاب العنيفة، وأخيرا الترويج الصحي من خلال تقنيات الألعاب الجادة ذات المحتوي الصحي والتعليمي.

مشكلة الدراسة:

إن الألعاب الالكترونية على مواقع التواصل الاجتماعى أصبحت احدي الوسائل الهامة التي باتت تستقطب عدداً كبيراً من الجماهير باختلاف خصائصهم وفئاتهم لاسيما الشباب- وكذا فإن انتشارها يجعل منها واقعاً مؤثراً سلباً وإيجاباً- كما أنها تمثل مكاناً يلجأ له الشباب عندما يفتقدون معني الحياة في عالم الواقع حيث أشار الباحثون أنه كلما زادت ممارسة الألعاب الإلكترونية زاد مستوي التدفق وهذا يعد عاملاً يسهم في الاندماج النفسي والاجتماعى للمارسيها، ولم يعد من شك من تأثير تلك الألعاب على السلوك الإجتماعي لدى الشباب، فالجلوس لساعات طويلة واللعب بها ينتج عنه اندماج كلي بشخصية بطل اللعبة الذي يقتل ويدمر الأعداء كي يصل إلى هدفه، إضافة إلى أن الممارس لتلك الالعاب يصبح منعزلاً اجتماعيًا يتفاعل مع آلة ويعيش في عالم خيالي، **مما سبق يتضح الحاجة لدراسة استخدام الشباب الجامعى للألعاب الالكترونية عبر مواقع التواصل الاجتماعى طبقاً لمجموعة من المتغيرات المرتبطة بالألعاب والسلوك الاجتماعى لتلك الفئة، وكذلك تأثير تلك الالعاب على سلوك الشباب** حيث تتميز هذه الفئة بوصفها أكثر استهلاكاً اواستخداما لمواقع التواصل لا سيما فى الألعاب الالكترونية باعتبارها من المواد الترفيهية وتحديد علاقتها بالاندماج الاجتماعى والتفاعل المجتمعى لدى الشباب.

اهمية الدراسة:

تستمد هذه الدراسة اهميتها من:

1. تتناول الدراسة الحالية موضوع من اهم الموضوعات الخاصة بالشباب نتيجة لما اصبحت تمثله من أهمية في حياة الشباب اليومية ونتيجة للتطور المستمر في مجال الالعاب الإلكترونية ودخول عالم الميتافيرس فيها مما أكسبها اثارة وتشويق وجعلها أكثر جذباً لانتباة الشباب والأطفال، كما تتزامن هذه الدراسة مع الاحداث الجارية والتطورات فى مجال تاثير الالعاب الالكترونية وخاصة بعد ظهور الالعاب الخطرة (لعبة ببجي PUBG Game، لعبة فري فير free fire game،

لعبة الانتحار الحوت الازرق Blue Whale، لعبة ديابلوالثالث Diablo) وغيرها من الالعاب التى تحرض على العنف الاجتماعى.

2. كما تنبع أهمية الدراسة من أهمية فترة الشباب نفسها فهم عماد الدولة ومستقبل الأمم وبهم ومن اجلهم يحدث التطور والتغيير لذلك يجب الأهتمام بهم واشراكهم في الأحداث المجتمعية بصفة مستمرة ومواجهة أياً من الأخطار التى قد تؤثر على حياتهم اليومية.
3. قد تفيد الحلول المقترحة فى الحد من مخاطر تاثير الالعاب الالكترونية فى زيادة العزلة الاجتماعية، حيث من المتوقع ان تسهم هذه الدراسة في إطلاع التربويين (مدراء، معلمين، مرشدين تربويين)، وأولياء الأمور والطلاب على أهم الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المترتبة على ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية، وبالتالي يمكن الاسترشاد بنتائج وتوصيات هذه الدراسة عند الرغبة في شراء برمجيات الألعاب الإلكترونية، أوالرغبة في إنتاج العاب الكترونية جديدة.
4. تستمد هذه الدراسة اهميتها كذلك من التعرف على مدى الرضا الذى تحققه تلك الالعاب لتخيلات الشباب غير الواقعية.

اهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الى التعرف على العديد من السلوكيات التى تؤثر على الشباب الجامعى الممارسون لتلك الالعاب الالكترونية وتاثيراتها على سلوكهم الاجتماعى بين اقرانهم اواسرهم والمجتمع المحيط ويمكن تحديد تلك الاهداف فى:

1- التعرف على مدى ممارسة الشباب الجامعى للالعاب الالكترونية واسبابهم ودوافعهم لذلك.
2- التعرف على مدى تفاعل الشباب الجامعى مع الالعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة منها.
3- التعرف على تاثير تلك الالعاب على الواقع الاجتماعى للشباب الجامعى.
4- رصد اهم الالعاب والوسائل التى يستخدمها الشباب الجامعى فى الالعاب الالكترونية
5- الوقوف على طبيعة العلاقة بين ممارسة الشباب للالعاب الإلكترونية وتأثيراتها على السلوك الإجتماعي لهم.

الاطار النظرى للدراسة:

اعتمدت الباحثة فى البناء البحثى وتفسير نتائج هذه الدراسة على مدخل الاستخدامات والاشباعات Uses and Gratifications Approach بدأ الاهتمام بمدخل الاستخدامات والإشباعات عبر وسائل الإعلام منذ الأربعينيات من القرن العشرين من خلال دراسات لازرسفيليد (lazarsfeld) عن دوافع الاستماع إلى الراديوودراسات بيرلسون (Berlson حول أسباب قراءة الصحف، ثم تطورت دراسات هذا المدخل في السبعينيات من القرن الماضي عندما اهتم الباحثون بحاجات الجمهور الاجتماعية والنفسية، وفقا لدراسة كاتز katz. وجاءت

دراسات ماكويل (Mcquail)، وبلملر(Blumler) عن محتوى التليفزيون، لتؤكد على الربط بين استعمال محتوى برامج التليفزيون والظروف الاجتماعية للمشاهد.(82)

تستند الأسس النظرية لمدخل الاستخدامات والإشباعات على مجموعة من الفروض أهمها:أن مستخدمي وسائل الإعلام نشطاء في اختياراتهم للرسائل الإعلامية لاحتياجاتهم السيكولوجية والاجتماعية، وطبقا لنماذج " كاتز " و" بلملر " و"جيرفتش " فإن الأصول الاجتماعية والسيكولوجية للحاجات تؤدى إلى الدوافع، وينتج من خلالها توقع المكافآت التي يحصل عليها الفرد، وقد صنف هؤلاء الباحثون حاجات مستخدمي وسائل الإعلام خمس فئات أساسية هي:

- **معرفية:** تتعلق بالحاجة إلى معرفة المعلومات والتفاهم بين الناس، ويبدوذلك في حاجة الفرد إلى معرفة التنبؤات الجوية ومتابعة الموضوعات السياسية والاقتصادية.
- **عاطفية**: ترتبط بتقوية التجارب العاطفية والجمالية.
- **حاجات مكملة للشخصية**: وتتصل بتقوية المصداقية والثقة والاستقرار ووضع الفرد، ويبدوذلك واضحاً في إعلانات الوظائف الشاغرة التي تنشرها الصحف لتقديم معلومات تشبع الحاجات المكملة للشخصية.
- **وحاجات اجتماعية مكملة**: وهى متعلقة بتقوية الاتصال مع العائلة والأصدقاء والمجتمع، ويبدوذلك واضحاً في أخبار المجتمع.
- **حاجات خيالية**: وهى متعلقة بالهروب من مشاكل الحياة اليومية والرغبة في التسلية، مثل متابعة القراء لأخبار النجوم وحل الكلمات المتقاطعة وقراءة القصص الخيالية كذلك استخدام الالعاب الالكترونية

وتعد دوافع تعرض الجمهور لوسائل الإعلام والإشباعات المتوقعة، من الفروض الأساسية التي يقوم عليها المدخل ويفترض أن دوافع التعرض لوسائل الإعلام تنتج أساسا عن الحاجات الأساسية والاجتماعية للجمهور، وتؤدى إلى توقعات يمكن إشباعها من خلال استخدام وسائل الإعلام. وترتبط مضامينها بمتغيرات ديموجرافية متعددة كالسن والنوع والتعليم والمستوى الاجتماعي والاقتصادي والعلاقات الاجتماعية، ولذلك يرتبط تأثير وسائل الإعلام بهذه المتغيرات.

وقسم " وينر " هذه الإشباعات إلى نوعين هما:

أ- **إشباعات المحتوى**: وتنتج عن التعرض لمحتوى وسائل الإعلام وينتج عنها نوعان من الإشباعات هما:

- **إشباعات توجيهية**، وتتضمن الحصول على المعلومات وتأكيد الذات وهى ترتبط بكثافة التعرض والاهتمام والاعتماد على وسائل الإعلام.
- **إشباعات اجتماعية**: ويقصد بها الربط بين المعلومات التي يحصل عليها الفرد بشبكة علاقاته.

ب-إشباعات عملية، وتنتج عن عملية الاتصال والارتباط بوسيلة محددة ولا ترتبط مباشرة بخصائص الرسائل، وتنقسم إلى نوعين هما:

- **إشباعات شبه توجيهية**: تتحقق من خلال تخفيف الإحساس بالتوتر والدفاع عن الذات، وتنعكس في برامج التسلية والترفيه والإثارة.
- **إشباعات شبه اجتماعية**: تتحقق من خلال التوحد مع شخصيات وسائل الإعلام، وتزيد هذه الإشباعات مع ضعف علاقات الفرد الاجتماعية، وزيادة إحساسه بالعزلة.

ويمكن الاستفادة في هذه الدراسة من مدخل الاستخدامات والاشباعات من خلال التعرف على أسباب ودوافع وأهداف الشباب الجامعى من استخدام الالعاب الالكترونية، والاشباعات المتحققة منها.

تساؤلات الدراسة وفروضها:

أولا التساؤلات:

1- ما الدوافع الاجتماعية التى تدفع الشباب الجامعى لممارسة للالعاب الالكترونية؟

2- ما الآثار (الإيجابية والسلبية) التي يشعر بها الشباب الجامعى عند استخدامهم للالعاب الالكترونية؟

3- ما طبيعة العلاقة بين الخصائص الديموغرافية للشباب الجامعى (عينة الدراسة) والآثار النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدامهم للالعاب الالكترونية؟

4- كيف يشعر الشباب الجامعى بحالتهم النفسية خلال استخدامهم للالعاب الالكترونية عبر مواقع التواصل الاجتماعى

5- ما الأوقات التي يفضلها الشباب الجامعى (عينة الدراسة) لاستخدام الالعاب الالكترونية، ومدة استخدامه لها في المرة الواحدة، وعدد مراته اليومية والأسبوعية خلال فترة الدراسة، وتأثير ذلك على حالتهم وعلاقاتهم بمحيطهم الاجتماعي؟

ثانيا الفروض:

- توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين مدي تعرض عينة الدراسة للالعاب الالكنرونية والتأثيرات الناتجة من ممارسة هذه الالعاب.
- توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين تعرض عينة الدراسة للالعاب الالكنرونية والاشباعات المتحققة من هذه الالعاب.
- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المبحوثين في مدي تفاعلاتهم مع الالعاب الاكترونية وفقاً المتغيرات الديموجرافية المتمثله في (النوع – الفرقة الدراسية – نوع التعليم- الدخل الشهري للاسرة)

- توجد فروق ذات دلالة احصائية بينالمبحوثين في مدي تعرضهم للالعاب الالكترونية وفقاً للمتغيرات الديموجرافية المتمثله في (النوع – الفرقة الدراسية – نوع التعليم- الدخل الشهري للاسرة)

الإجراءات المنهجية للدراسة:

نوع الدراسة:

تعد الدراسة من الدراسات الوصفية التي تتعامل مع ظواهر بحثية يتوافر بشأنها عدد من المؤشرات التي استخلصتها البحوث السابقة، واستهدفت تصوير وتحليل وتقويم خصائص مجموعة معينة أوموقف معين يغلب عليه صفة التحديد أودراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بطبيعة ظاهرة، وهذا النوع من البحوث لا يقف عند حد جمع البيانات، وإنما يمتد إلي تصنيف البيانات والحقائق التي تم جمعها وتسجيلها, وتفسير هذه البيانات وتحليلها تحليلا شاملا لاستخلاص نتائج ودلالات مفيدة تؤدي إلي إمكانية إصدار تعميمات بشان الموقف أوالظاهرة.(83)

منهج الدراسة:

منهج المسح: وهوأكثر المناهج الملاءمة لأغراض الدراسة، باعتباره جهدا علميا منظما للحصول علي بيانات ومعلومات وأوصاف الظاهرة والأساليب التي اتبعت لمواجهة هذه الظاهرة ومعرفة كافة جوانبها المختلفة. كما يسمح باختبار العلاقات بين المتغيرات، واختبار فروض الدراسة واستخلاص النتائج التفسيرية. وستطبق الدراسة منهج المسح بشقيه الوصفي والتحليلي لاستجابات المبحوثين الممارسين للالعاب الإلكترونية وتأثيراتها على السلوك الإجتماعي لهم.(84)

مجتمع وعينة الدراسة:

تمثل مجتمع البحث في عينة من الشباب الجامعي من ممارسي الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب أومقاهى الإنترنت، وكذلك الممارسين في البيوت من على هواتفهم الشخصية، وتم الاعتماد على عينة عمدية قوامها 200 مفردة وذلك بثلاث قاعات للبلاي استيشن والكافية نت داخل محافظة القاهرة (حى شبرا ومصر الجديدة)، وقد افاد المبحوثين بإمتلاك أجهزة هاتف شخصى محمل ببعض الألعاب الإلكترونية التى يتردد عليها المبحوثين في الأوقات الغير متواجدين فيها بالبلاي استيشن اوالكافية نت كالطرقات وقاعات الدراسة والكافيهات.

جدول رقم (1) خصائص عينة الدراسة

البيانات الشخصية		الذكور		الإناث		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
النوع		100	50	100	50	200	100
الفرقة الدراسية	الاولي	25	25	21	21	46	23
	الثانية	29	29	33	33	62	31
	الثالثة	21	21	15	15	36	18

	الرابعة	25	25	31	31	56	28
	الإجمالي	100	100	100	100	200	100
نوع التعليم	**حكومي**	43	43	33	33	76	38
	خاص	57	57	67	67	124	62
	الإجمالي	100	100	100	100	200	100
الدخل الخاص بالأسرة	اقل من 5000 جنية	35	35	39	39	74	37
	من 5000 الي 10000	30	30	39	39	69	34.5
	اكثر من 10000	35	35	22	22	57	28.5
	الإجمالي	100	100	100	100	200	100

أدوات جمع البيانات:

تتحدد أدوات جمع البيانات، التي اعتمدت عليها الدراسة محل البحث، في استمارة الاستبيان، حيث قامت الباحثة بتصميم استمارة استبيان حرصت من خلالها على تحقيق كافة أهداف الدراسة، والإجابة عن تساؤلاتها، والتحقق من فروضها، وذلك من خلال مجموعة متنوعة من الأسئلة المفتوحة والمغلقة والمقاييس المختلفة.

اختباري الصدق والثبات:

تم اختبار صلاحية استمارة الاستبيان في جمع البيانات من خلال إجراء اختباري الصدق والثبات لها، وذلك على النحوالتالى:

- اختبار الصدق (Validity): يعني الصدق الظاهري صدق المقياس المستخدم ودقته في قياس المتغير النظري أوالمفهوم المراد قياسه. وللتحقق من صدق المقياس المستخدم في البحث, تم القيام بعرض البيانات (صحيفة الاستبيان) على مجموعة من الخبراء والمتخصصين في مناهج البحث والإعلام والإحصاء.
- اختبار الثبات (Reliability): يُقصد به الوصول إلى اتفاق متوازن في النتائج بين الباحثين عند استخدامهم لنفس الأسس والأساليب بالتطبيق على نفس المادة الإعلامية، أى محاولة الباحثة تخفيض نسب التباين لأقل حد ممكن من خلال السيطرة على العوامل التي تؤدى لظهوره في كل مرحلة من مراحل البحث، وهوما تم على النحوالتالي:

قامت الباحثة بتطبيق اختبار الثبات على عينة تمثل 10% من العينة الأصلية بعد تحكيم صحيفة الاستبيان, ثم أعادت تطبيق الاختبار مرة ثانية بعد إسبوعين من الاختبار الأول, ووصل إلى 89.8%, مما يؤكد ثبات الاستمارة وصلاحياتها للتطبيق وتعميم النتائج.

المقاييس الإحصائية المستخدمة:

سيتم تحليل البيانات باستخدام برنامج SPSS الإحصائي في:

1- إعداد إحصاءات وصفية من خلال الجداول التكرارية.

2- استخدام المعاملات الإحصائية التالية:

- اختبار تحليل التباينANOVA: لقياس معنوية الفروق الموجودة في المتوسطات الخا صة بأكثر من مجموعتين.
- اختبارChi Square: لقياس تأثير المتغير المستقل على المتغير التابع.
- اختبار "ت" T – Test: معامل التوافق الذي يقيس شدة العلاقة بين المتغيرات.
- اختبار Z: لحساب وجود فروق بين نسبتين مئويتين.
- معامل ارتباط بيرسون لبيان العلاقة بين متغيرين.

مصطلحات الدراسة:-

الالعاب الالكترونية: وقد عرفها " سالين وزيمرمان Katie, Salen& Eric Zimmerman بانها الالعاب المتوفرة على هيئة الكترونية وهى نشاط ينخرط فيه اللاعبون فى نزال مفتعل طبقا لقواعد معينة تنتهى بنتائج قابلة للقياس الكمى. (85)

الشباب الجامعى: وهم الشباب فى سن المرحلة الجامعية من 18 وحتى 22 سنة ومايطلق عليها ايضا مرحلة المراهقة المتاخرة

السلوك الإجتماعي: هوعملية تفاعل رمزى مع الاخرين يقوم على استخدام الاشارات والايماءات والأصوات لتوظيف الكلمات والتفاعلات اللفظية المركبة، وه سلوك العادات في المجتمع سواء كانت عامة تخص العادات والتقاليد والأعراف أوكانت قدرات أومهارات فنية مرتبطة بالمهن والوظائف والأعمال.[86]

وتعرفة الباحثة من وجهة نظرها في البحث على انه الافعال التى يقوم بها الفرد للتعامل مع المواقع الإجتماعية والحياتية المختلفة على اختلافها وهوالذى يحدد علاقة الفرد بغيره ممن حولة من الأفراد.

نتائج الدراسة:

1. مدى استخدام المبحوثين لمواقع التواصل الاجتماعي

جدول رقم (2) يوضح مدى استخدام المبحوثين لمواقع التواصل الإجتماعي

مدى استخدام لمواقع الاستخدام	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
دائما	94	94	93	93	187	93.5
أحيانا	2	2	6	6	8	4
نادرا	4	4	1	1	5	2.5
الإجمالي	100	100	100	100	200	100

تشير نتائج الجدول السابق إلى ارتفاع نسبة استخدام الإنترنت فى مجتمع العينة المحصور فى فئة الشباب الجامعى لتصل نسبة 100% إلا أنها مقسمة وفقاً لثلاث فئات جاءت على رأسها الاستخدام المستمر والمنتظم بوزن نسبى قدره 93,5% من إجمالى عينة الدراسة ويعنى ذلك

ارتفاع ملحوظ فى نسبة استخدام الإنترنت بعينة الدراسة التى تُشير أن الاستخدام المتزايد للإنترنت إنما ينطبق على فئة الشباب بوصفهم الأكثر إلماماً بتقنيات الحاسب الآلى والأكثر شغفاً بالمستحدثات. وتؤكد النتائج الحالية أن الشباب المصرى يحظى بنسبٍ عالية من قبول المستحدثات Technology Acceptance، حيث تُشير دراسات قبول التكنولوجيا إلى أن التأييد المجتمعى لتقنية معينة يؤدى إلى انتشارها فى المجتمع بين مختلف قطاعات الجمهور باختلاف خصائصهم الديموجرافية سواء النوع أم السن أم التعليم أم المستوى الاقتصادى / الاجتماعى. كما تتفق النتائج الحالية مع مفهوم المجال العام Public Sphere الذى يشير إلى لجوء الشباب للإنترنت كمجال للتعبير عن الرأى فى القضايا المهمة وتعزوالباحثة النتائج الحالية من وجهه نظرها الى ان استخدام الانترنت بهذه النسبة العالية لطبيعة العصر الذى نعيش فيه والذى يتسم بانه عصر التكولوجيا والحرية والذى اصبح فيه استخدام التكنولوجيا جزء لابتجزأ من ثقافة أفراد المجتمع للخروج من بعض المشكلات الحياتية وشغل اوقات الفراغ واصبحت الالعاب الالكترونية جزء من هذا الواقع الالكترونى ومن تلك الدراسات التى تتفق مع هذه النتيجة دراسة (احمد عادل عبد الفتاح, 2015) والتى اشارت نتائجها الى وجود علاقة طردية دالة احصائية بين الفائدة المدركة لالعاب الانترنت متعددة المنصات والاستخدام الفعلى لدى عينة الدراسة حيث ان الافراد يسعون لاستخدام المستحدثات التكنولوجية والتفنيات الجديدة وفق الفائدة المتحققة منها بما يعزز من استخدامها فكلما زاد الاستخدام الفعلى لالعاب الانترنت تحققت الفائدة وغيرها العديد من الدراسات التى اكدت على ارتفاع نسبة من يستخدمون الانترنت

2. توقيت بدء المبحوثين في استخدام مواقع التواصل الاجتماعي

جدول رقم (3) يوضح توقيت بدء المبحوثين في استخدام مواقع التواصل الاجتماعي

توقيت بدء المبحوثين في استخدام مواقع التواصل الاجتماعي	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
أقل من سنة	0	0	3	3	3	1.5
من سنة إلى خمس سنوات	23	23	12	12	35	17.5
أكثر من خمس سنوات	77	77	85	85	162	81
الإجمالي	100	100	100	100	200	100
كا2: 6.852 درجة الحرية:2 مستوي المعنوية: 0.033 دال معامل التوافق: 0.182						

تشير بيانات الجدول السابق إلى ان 81 % من العينة تستخدم شبكة الانترنت منذ اكثر من خمس سنوات وان 17.5 % من العينة يستخدمون الانترنت منذ اقل من خمسة اعوام واكثر من سنة بما يعنى ان اكثر من 98.5% من المبحوثين يستخدمون الانترنت منذ اكثر من سنة ويعنى ذلك ارتفاع ملحوظ فى نسبة من يستخدمون الانترنت ويرجع ذلك الى أن الاستخدام المتزايد للإنترنت إنما ينطبق على فئة الشباب بوصفهم الأكثر إلماماً بتقنيات الحاسب الآلى

والأكثر شغفاً بالمستحدثات. وتؤكد النتائج الحالية أن الشباب المصرى يحظى بنسبٍ عالية من قبول المستحدثات وتتفق هذه النتيجة مع نتائج العديد من الدراسات التى اظهرت ميل افراد المجتمع الى استخدام الانترنت بكثافة.

3. معدل استخدام المبحوثين اليومي لمواقع التواصل الاجتماعي:

جدول رقم (4) يوضح معدل استخدام المبحوثين لمواقع التواصل الاجتماعي

معدل استخدام المبحوثين لمواقع التواصل الاجتماعي	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
أتصفحها بشكل دائم	94	94	94	94	188	94
أتصفحها مرة واحدة يوميا	0	0	3	3	3	1.5
أتصفحها مرتين أسبوعيا	0	0	1	1	1	0.5
أتصفحها في حدود مرة واحدة أسبوعيا	6	6	2	2	8	4
الإجمالي	100	100	100	100	200	100
كا2: 6.000 درجة الحرية:3 مستوي المعنوية: 0.112 غير دال						

تشير بيانات الجدول السابق الى أن المبحوثين يتصفحون مواقع التواصل الاجتماعي بشكل دائم بنسبة 94% وهى النسبة الأكبر على الاطلاق وبفارق كبير في النسبة جاء اختيار المبحوثين للحدود القصيرة بواقع مرة واحدة اسبوعياً بنسبة 4%، يليها التصفح مرة واحدة يومياً بنسبة 1.5%، واخيراً يتصفحونها مرتين اسبوعياً بنسبة 0.5%.

4. مدى ممارسة المبحوثين للألعاب الألكترونية:

جدول رقم (5) يوضح مدى ممارسة المبحوثين للالعاب الالكترونية

مدى ممارسة المبحوثين للالعاب الالكترونية	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
دائما	31	31	47	47	78	39
احيانا	25	25	44	44	69	34.5
نادرا	44	44	9	9	53	26.5
الإجمالي	100	100	100	100	200	100
كا2: 31.627 درجة الحرية:2 مستوي المعنوية: 0.000 دال معامل التوافق: 0.370						

توضح بيانات الجدول السابق الى أن المبحوثين يقوموا بممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة 100% من اجمالى العينة موزعة بين الممارسة بشكل دائم ومنتظم بنسبة 39% من إجمالى عينة الدراسة كما يمارسها المبحوثين بشكل غير منتظم بنسبة 34.5% من اجمالى العينة، بينما تقوم نسبة 26.5% بممارستها نادراً، وتشير النتائج الى ارتفاع نسبة الممارسين للالعاب الإلكترونية من افراد عينة الدراسة، ويتوافق ذلك مع نتائج الدراسات السابقة، ويتوافق ذلك مع نتائج **دراسة** Haddock, A.; Ward, N.; Yu, R.; O'Dea, N (2022) التى أكدت أن ممارسة ألعاب الفيديوبين الشباب عالية بشكل كبير، كذلك أكدت دراسة Olatz

Lopez, et.al., (2018) أكدت على تزايد معدلات الانتشار لاستخدامات ألعاب الهواتف الذكية لدي المبحوثين، حيث قد تم استخدام ألعاب المحمول من قبل ثلث السكان المعنيين، كما اكدت دراسة Víctor Martínez-Loredo, et.al.,(2019) الى استخدام المبحوثين للعبة البنغو، والبوكر، وألعاب الكازينو، والمراهنات الرياضية sports betting، واليانصيب، وآلات القمار الإلكترونية.

وترى الباحثة ان هناك علاقة بين درجة تفضيل الشباب للالعاب الالكترونية ونيتهم لشراء التطبيقات الحديثة لها باستمرار وتؤكد دراسة **Balakrishnan and Janarthanan Mark D.Griffiths** (2018) على ارتباط إدمان الألعاب عبر الإنترنت إيجابًا بمستوى الولاء نحوها ونية المبحوثين نحوشراء تطبيقاتها، كما أن زيادة الولاء للألعاب يسهم في زيادة نية مستخدميها نحوشراء تطبيقاتها.

5. عدد الساعات لتى يقوم المبحوثين باللعب يوميا:-

جدول رقم (6) عدد الساعات التى يقوم المبحوثين باللعب يومياً

عدد ساعات ممارسة الالعاب الالكترونية	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
أكثر من 3 ساعات.	31	31	68	68	99	49.5
من 2 ساعة إلى 3 ساعات	26	26	20	20	46	23
من ساعة إلى ساعتين	20	20	6	6	26	13
أقل من ساعة.	23	23	6	6	29	14.5
الإجمالي	100	100	100	100	200	100
كا2: 32.115 درجة الحرية:3 مستوي المعنوية: 0.000 دال معامل التوافق: 0.372						

يوضح الجدول السابق أن المبحوثين يقوموا بممارسة الالعاب الإلكترونية لأكثر من 3 ساعات بنسبة 49.5% من اجمالى العينة، يليها من ساعتين الى 3 ساعات بنسبة 23% يليها المدة أقل من ساعة بنسبة 14.5% وأخيراً من ساعة الى ساعتين بنسبة 13%، وتشير تلك النتائج الى زيادة متابعة وممارسة الشباب للالعاب الإلكترونية واهتمامهم بها بدرجة كبيرة، وترى الباحثة ان زيادة عدد ساعات ممارسة تلك الالعاب تؤثر في الممارس نفسة من الناحية النفسية والإجتماعية، وهوما يؤكد ما توصلت اليه دراسة Antonius J. van Rooij,et.al., (2017) التى أكدت تأثير عدد ساعات استخدام الكمبيوتر في الأسبوع في المزاج الاكتئابي، والشعور بالوحدة، والقلق الاجتماعي، وتقدير الذات السلبي، والرضا عن الحياة life satisfaction بشكل عام، وهوما يؤكد ضرورة الاهتمام بمتابعة الشباب والاطفال في عدد ساعات تعرضهم لتلك الالعاب حيث انه كلما زادت تلك الساعات اثر ذلك بشكل سلبي عليهم، **وأكدت** دراسة هند خالد الخليفة (2016) على ان كثافة استخدام تلك الألعاب بين عينة الدراسة له علاقة مباشرة بالتأثيرات السلبية على الممارسين من الناحية النفسية، وهوايضاً أكدت ما

اشارت الية دراسة محمد السيد مطر(2016) التى أكدت وجود ارتباط قوي بين أحداث اللعبة ومعدلات استخدام الأطفال لتلك الألعاب لساعات طويلة.

6. توقيت بداية ممارسة الألعاب الألكترونية:-

جدول رقم (7) توقيت البدء في ممارسة الالعاب الالكترونية

توقيت البدء في ممارسة الالعاب الالكترونية	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
أقل من سنة.	15	15	21	21	36	18
من سنة إلى 3 سنوات.	28	28	48	48	76	38
أكثر من 3 سنوات.	57	57	31	31	88	44
الإجمالي	100	100	100	100	200	100
كا2: 13.945 درجة الحرية:2 مستوي المعنوية: 0.000 دال معامل التوافق: 0.255						

تشير نتائج الجدول السابق الى أن المبحوثين بدأوا في ممارسة الألعاب الإلكترونية منذ أكثر من 3 سنوات بنسبة 44% وهى النسبة الأكبر من المبحوثين، بينما جاءت ممارسة الالعاب الألكترونية من سنة الى ثلاثة سنات بنسبة 38% واخيراً يمارس المبحوثين الالعاب الإلكترونية منذ أقل من سنة واحدة بنسبة 18%، وتتفق النتائج مع تاريخ الالعاب الالكترونية خيث انتشرت بشكل كبير منذ بداية عام 2014 ثم أصبحت أحد اهم الالعاب التى يمارسها الشباب والأطفال بشكل يومى ومنتظم، وترى الباحثة أن عدد السنوات التى يمارس الشباب تؤثر في تأثير تلك الالعاب عليهم، وهوما اثبتته دراسة **Christian Vollmer, et.al., (2019)** التى تناولت العلاقة بين إدمان ألعاب الكمبيوتر ووقت استخدامها وعمر وجنس وأبعاد الشخصية الخمسة لدي عينة بلغت 741 مراهق، وتوصلت الى وجود ارتباط بين إدمان لعبة الكمبيوتر ووقت استخدامها مما يعنى ان الفترة التى يمارس فيها الشباب لتلك الالعاب تؤثر في كيفية تأثيرها عليهم بشكل كبير، كما **اثبتت** دراسة Charlotte L. Beard, MS, et.al.,(2017) إن عمر البدء في اللعب يرتبط بشكل مباشر بإدمان الانترنت مما يشير إلى أن الأفراد الذين بدأوا اللعب بسن متأخرة لديهم مستويات أعلى من احترام الذات وأعراض أقل لاضطرابات الانترنت، وهوما يجعل الاطفال الذين يقوموا بممارسة الالعاب الإلكترونية بشكل دائم يكونوا اكثر تعرضاً لتلك الالعاب في سن المراهقة والشباب.

7. مدى وجود أصدقاء يمارسون الألعاب الألكترونية مع المبحوثين:

جدول رقم (8) مدى وجود أصدقاء يمارسون الألعاب الألكترونية مع المبحوثين

مدى وجود اصدقاء لدى المبحوثين يمارسون الالعاب الالكترونية	الذكور		الإناث		الإجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	100	100	93	93	193	96.5
لا	0	0	7	7	7	3.5
الإجمالي	100	100	100	100	200	100
كا2: 7.254 درجة الحرية:1 مستوي المعنوية: 0.007 دال معامل التوافق: 0.187						

تشير اجابات المبحوثين ان لديهم اصدقاء يقوموا بممارسة الالعاب الإلكترونية بشكل مستمر بنسبة 96.5% من اجمالى عينة الدراسة بينما اقرت نسبة 3.5% فقط من المبحوثين ان ليس لديهم اصدقاء يمارسون معهم الالعاب الإلكترونية، وتشير النتائج الى طبيعة الشباب والمراهقين وكذلك الاطفال الذين يميلون الى ممارسة الالعاب في اطار اجتماعي يجمع بينهم وبين اصدقائهم كما يتناسب مع طبيعة بعض الالعاب الإلكترونية التى تتطلب نوعاً من المنافسة والصراع بين الاطراف المختلفة مما يجعل ضرورة لوجود اصدقاء اومنافسين للمارسة الالعاب معهم.

8. أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المبحوثين:-

جدول رقم (9) أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المبحوثين

اسباب مماسة الالعاب الإلكترونية	موافق		الي حد ما		غير موافق		المتوسط	الانحراف المعياري	الوزن النسبي	الترتيب
	ك	%	ك	%	ك	%				
ألعب تلك الألعاب لأنها مسلية.	160	80.0	31	15.5	9	4.5	2.75	.526	91.7	1
أتخلص من الملل عن طريق ممارسة تلك الألعاب.	122	61.0	58	29.0	20	10.0	2.51	.672	83.7	2
تحتوى على المغامرة.	109	54.5	79	39.5	12	6.0	2.49	.610	83.0	3
أحب وجود التعاون والتشارك بين اللاعبين.	102	51.0	75	37.5	23	11.5	2.40	.687	80.0	4
أمارس الألعاب الألكترونية لأنها تشغل وقت فراغى.	104	52.0	69	34.5	27	13.5	2.38	.714	79.3	5
يعجنبى وجود التنافس بين اللاعبين.	94	47.0	80	40.0	26	13.0	2.34	.698	78.0	6
أحب الألعاب الألكترونية لأنها تقدم أفكار جديدة.	54	27.0	99	49.5	47	23.5	2.03	.712	67.7	7
تلك الألعاب تساعدنى فى الحصول على أصدقاء جدد.	55	27.5	52	26.0	93	46.5	1.81	.841	60.3	8
الألعاب الألكترونية تشعرنى بأنى متفوق.	42	21.0	76	38.0	82	41.0	1.80	.763	60.0	9
أفضل ممارسة تلك الألعاب لأنها جزء من روتينى اليومى.	43	21.5	67	33.5	90	45.0	1.77	.783	59.0	10

تشير بيانات الجدول السابق الى أسباب المبحوثين لممارسة الألعاب الإلكترونية وقد جاء في مقدمتها " **ألعب تلك الألعاب لأنها مسلية"** بوزن نسبي 917، يليه سبب " **أتخلص من الملل عن طريق ممارسة تلك الألعاب"** بوزن نسبي 83.7، وهوما يثبت نتائج دراسة Niko Männikkö1,et.al., (2017) والتى أكدت أن الدوافع الترفيهية والاجتماعية ودافع الهروب ارتبط مع سلوك اللعب، ثم " **تحتوى على المغامرة"** بوزن نسبي 83، وتفسر الباحثة ذلك بأن كلاً من دوافع حب الاستطلاع والفضول والتسلية هى التى تدفع الافراد لتجربة كل ماهوجديد كما انهم يفضلون المغامرة والبعد عن المألوف بغرض التجربة، وقد أكدت نتائج دراسة إيناس الطوير(2018) على إن 80% من العينة أشاروا إلى أن لعبة مريم والحوت الأزرق من الألعاب الخطيرة وأنهم مارسوها بدافع الفضول ووصولهم للمرحلة الاخيرة وهي الانتحار، وفي الترتيب الرابع جاء سبب "**أحب وجود التعاون والتشارك بين اللاعبين"** بنسبة 80، ثم " **أمارس الألعاب الألكترونية لأنها بتشغل وقت فراغى"** بوزن نسبي 79.3، يليها " **يعجنبى وجود التنافس بين اللاعبين"** بوزن نسبي 78، ثم " أحب الألعاب الألكترونية لأنها تقدم أفكار جديدة" بوزن نسبي 67.7، يليها " تلك الألعاب **تساعدنى فى الحصول على أصدقاء جدد"** بوزن نسبي 60.3، وقد كشفت **دراسةMartin Sundberg B.A (2018)** وجود ارتباط بين جودة الصداقة والحصول على أفضل الأصدقاء والمقربين باستخدام الألعاب عبر الإنترنت، ثم " الألعاب الألكترونية تشعرنى بأنى متفوق" بوزن نبسي 60، وأخيراً " أفضل ممارسة تلك الألعاب لأنها جزء من روتينى اليومى" بوزن نسبي 59.

وتؤكد **دراسةMartin Sundberg B.A (2018)** على اختلاف دوافع لعب الألعاب عبر الإنترنت بين المجموعتين الضابطة والتجريبية وجاء في مقدمة تلك الدوافع التسلية والترفية، كما اشارت دراسة أماني خميس (2018) على وجود عدة عوامل تدفع الأطفال لاستخدام الألعاب الإلكترونية أهمها: (السعي للفوز، والمنافسة، والتحدي، والفضول، والخيال، التصور).

جدول رقم (10) المقياس العام حول دوافع ممارسة الالعاب الالكترونية

المقياس العام حول دوافع ممارسة الالعاب الالكترونية	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
ضعيف	6	6	13	13	9	9.5
متوسط	29	29	52	52	81	40.5
قوي	65	65	35	35	100	50
الإجمالي	100	100	100	100	200	100
كا2: 18.110 درجة الحرية:2 مستوي المعنوية: 0.000 دال معامل التوافق: 0.288						

وتشير بيانات المقياس العام حول دوافع ممارسة الالعاب الالكترونية أن المستوى القوى جاء في مقدمة المقياس بنسبة 50% يليها المقياس المتوسط بنسبة 40.5% وأخيراً المستوى

الضعيف بنسبة 90.5% وهوما يشير الى أن هناك عدد كبير من الاسباب التى تدفع المبحوثين لممارسة الالعاب الإلكترونية.

9. مكان ممارسة الالعاب الإلكترونية بالنسبة للمبحوثين:

جدول رقم (11) يوضح مكان ممارسة الالعاب الإلكترونية

مكان ممارسة الالعاب الالكترونية	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
المنزل.	75	75	88	88	163	81.5
مقاهى الانترنت " السيبر."	22	22	32	32	54	27
اى مكان أتواجد به.	32	32	17	17	49	24.5
المقاهي	14	14	21	21	35	17.5
النادي	15	15	18	18	33	16.5
الإجمالي (ن)	100		100		200	

يتضح من الجدول السابق أن المنزل جاء على رأس قائمة الأماكن التى يقوم المبحوثين بممارسة الألعاب الإلكترونية فيها بنسبة 81.5% وهى النسبة الأكبر مما يؤكد على أن المنزل هوالمكان الأكثر قبولاً لدى المبحوثين في ممارسة الالعاب الإلكترونية، يليه مقاهى الانترنت "السيبر" وهى الأماكن المخصصة لممارسة الالعاب الإلكترونية لدى الشباب والاطفال 27% يليه اي مكان تتواجد فيه بنسبة 24.5 ثم يمارسون الالعاب في المقاهي بنسبة 17.5% وأخيراً النوادى بنسبة 16.5%.

10. المشاركون في اللالعاب الإلكترونية:

جدول رقم (12) يوضح الأطراف التى يمارس المبحوثين معها الالعاب الإلكترونية

الاطراف التي يلعب معها المبحوثون	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
بمفردى	52	52	74	74	126	63
مع اصدقائى	66	66	40	40	106	53
مع الجيران	21	21	18	18	39	19.5
مع العائلة	23	23	27	27	50	25
مع الزملاء	21	21	18	18	39	19.5
لاعبين متعددين	22	22	19	19	41	20.5
الإجمالي (ن)	100		100		200	

يتضحمن الجدول السابق أن المبحوثين يقوموا بممارسة الألعاب الإلكترونية بمفردهم بنسبة 63% بينما يمارسونها مع اصدقائهم بنسبة 53%، يليها فئة العائلة بنسبة 25% ثم يمارسونها مع لاعبين متعددين بنسبة 20.5%، كما أن المبحوثين يمارسون الألعاب الإلكترونية مع الجيران والزملاء بنفس النسبة بلغت 19.5%.

11.الوسيلة المفضلة لدى المبحوثين في اللعب:

جدول رقم (13) الوسيلة المفضلة لدى المبحوثين في اللعب

الوسيلة المفضلة لممارسة اللعب	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
الهاتف المحمول	83	83	90	90	173	86.5
الكمبيوتر	44	44	17	17	61	30.5
اجهزه الالعاب الالكترونية	27	27	13	13	40	20
التلفزيون	18	18	11	11	29	14.5
الإجمالي (ن)	100		100		200	

يتضح من الجدول السابق أن الهاتف المحمول يعد الوسيلة الأكثر تفضيلاً لدى المبحوثين للمارسة الالعاب الإلكترونية بنسبة 86.5% يليها الكمبيوتر بنسبة 30.5% يليها اجهزة الالعاب الإلكترونية بنسبة 20% وأخيراً بنسبة 14.5% جاء التليفزيون.

12.ايه انواع الألعاب اللي بتحب تلعبها؟

جدول رقم (14) أنواع الالعاب المفضلة لدى المبحوثين

انواع الالعاب المفضلة لدى المبحوثين	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
العاب الالغاز.	46	46	75	75	121	60.5
العاب القتال والحرب.	72	72	40	40	112	56
العاب المغامرات.	26	26	59	59	85	42.5
الالعاب الرياضية.	29	29	30	30	59	29.5
الالعاب الاستراتيجية.	21	21	31	31	52	26
الالعاب التعليمية.	11	11	35	35	46	23
الإجمالي (ن)	100		100		200	

تشير بيانات الجدول السابق أن **العاب الالغاز** جاءت على رأس قائمة الالعاب المفضلة لدى المبحوثين بنسبة 60.5% وهى الالعاب التى تتميز بوجود الغاز بها مما يجعلها اكثر اثارة للانتباة من غيرها، يليها **العاب القتال والحرب** بنسبة 56% وتلك الالعاب تجد رواجاً كبيراً لدى كلٍ من الشباب والاطفال نتيجة لقدرتها على تفريغ شحنات الغضب لديهم من خلال قتل الاعداء باللعبة، وهوما يؤدى الى زيادة انتشار العنف لدى الشباب الممارس لتلك الالعاب خصيصاً، وقد اشارت دراسة منال عبد الرحيم (2019) أن هناك علاقة وثيقة بين العوامل النفسية ونجاح ورواج اللعبة الإلكترونية الخطيرة، ثم العاب المغامرات بنسبة 42.5% يليها الالعاب الرياضية بنسبة 295% ثم الالعاب الاستراتيجية بنسبة 26% وأخيراً وبنسبة 23% جاءت الالعاب التعليمية.

وهوما يختلف مع نتائج دراسة **Christian Vollmer, et.al., (2019)** التى أكدت أن (26.3٪) من الطلاب يفضلون الألعاب الرياضية، وكانت في الترتيب الاول من الانواع المفضلة لديهم، ونسبة (8.2 ٪) يفضلون الألعاب الاستراتيجية ثم ألعاب ذكاء يفضلها 19.7٪، تلاها ألعاب المغامرة والحركة بنسبة 10.4 ٪ وغيرها من الألعاب،

13. ما مدي تفاعلك مع الالعاب الاكترونية:

جدول رقم (15) مدى تفاعل المبحوثين مع الالعاب الالكترونية

مدى تفاعل المبحوثين مع الالعاب الالكترونية	موافق		الي حد ما		غير موافق		المتوسط	الانحراف المعياري	الوزن النسبي
	ك	%	ك	%	ك	%			
تغمرنى السعادة عند قتل اكبر عدد من الخصوم.	71	35.5	77	38.5	52	26.0	2.10	.780	70.0
أغضب عندما انهزم.	60	30.0	93	46.5	47	23.5	2.07	.730	69.0
أتحدث مع الآخرين عن تلك الألعاب.	72	36.0	69	34.5	59	29.5	2.06	.809	68.7
احرص على تخصيص وقت معين لممارسة تلك الالعاب.	60	30.0	61	30.5	79	39.5	1.91	.830	63.7
غالبا ما أقضى وقت فى ممارسة تلك الألعاب أكثر من المحدد.	54	27.0	73	36.5	73	36.5	1.91	.793	63.7
تساعدنى تلك الألعاب من تكوين صداقات جديدة.	53	26.5	58	29.0	89	44.5	1.82	.825	60.7
أقضى وقت فى ممارسة الألعاب اكبر من قضاءه مع الأصدقاء.	45	22.5	58	29.0	97	48.5	1.74	.804	58.0
افضل ممارسة الألعاب الألكترونية على فعل أي شيء اخر.	50	25.0	45	22.5	105	52.5	1.73	.838	57.7
أفرح عند تدمير الاشياء.	45	22.5	47	23.5	108	54.0	1.68	.818	56.0
اذا منعت من ممارسة الألعاب فأننى اغضب بشدة.	43	21.5	35	17.5	122	61.0	1.60	.820	53.3
أحرص على ممارسة الالعاب بأنتظام مهما كانت الظروف.	31	15.5	38	19.0	131	65.5	1.50	.750	50.0
أمارس بعض الالعاب التى تتطلب دفع الأموال.	38	19.0	19	9.5	143	71.5	1.47	.795	49.0
أنفق كل أوأغلب مصروفى على الألعاب الألكترونية.	30	15.0	26	13.0	144	72.0	1.43	.740	47.7

بالاشارة الى بيانات الجدول السابق تشير النتائج أن عبارة **" تغمرنى السعادة عند قتل اكبر عدد من الخصوم"** جاءت في مقدمة مدى تفاعل المبحوثين مع الألعاب الإلكترونية التى يمارسونها بوزن نسبي 70 مما يثير المخاوف من مدى العنف الذى تسببه تلك الالعاب بالنسبة للمبحوثين خاصة صغار السن الذى ينمى لديهم الميل الى اتباع الاساليب العنيفة في التعامل، وقد اثبتت نتائج عدد من الدراسات على تأثير ممارسة الالعاب الإلكترونية على انتشار العنف بين الاطفال والشباب ومنها **دراسة Tobias Greitemeyer(2018)** التى اظهرت أن لعب ألعاب الفيديو العنيفة ترتبط بزيادة العدوان، يلها عبارة " أغضب عندما انهزم" بوزن نسبي 69 مما يشير الى تنمية دافع وروح الانتقام لدى المبحوثين خاصة صغار السن والاطفال مما يشير الى مدى خطورة تلك الالعاب على ممارسيها من المبحوثين، **كما اثبتت** دراسة Vasileios Stavropoulos (2017) ارتباط المستويات الأعلى من القلق بشكل كبير مع سلوكيات أعلى للإدمان ولم تختلف قوة هذا الارتباط مع مرور الوقت، كذلك اتفقت مع نتائج دراسة بشري محمد حسن العبيدي(2017) التى أكدت إن أفراد العينة لديهم مستوي عال من العدوان والغضب ومستوي منخفض من العناد كما انهم يستخدمون الألعاب الالكترونية بشكل مفرط.
ثم جاءت عبارة "أتحدث مع الآخرين عن تلك الألعاب" بوزن نسبي 68.7 وهوما يشير الى مدى اهميتها بالنسبة للمبحوثين، يليها بنفس الترتيب كلٍ من عبارة "احرص على تخصيص وقت معين لممارسة تلك الالعاب"، وعبارة "غالبا ما أقضى وقت فى ممارسة تلك الألعاب أكثر من المحدد " بوزن نسبي 63.7، يليها عبارة "تساعدنى تلك الألعاب من تكوين صداقات جديدة" بوزن نسبي 60.7، ثم عبارة "أقضى وقت فى ممارسة الألعاب اكبر من قضاءه مع الأصدقاء" بوزن نسب 58، ثم عبارة افضل ممارسة الألعاب الألكترونية على فعل أي شىء اخر" بوزن نسبي 57.7، يليها عبارة " أفرح عند تدمير الاشياء" بوزن نسبي 56، يليها عبارة " اذا منعت من ممارسة الألعاب فأننى اغضب بشدة" بوزن نسبي 53.3، يليها عبارة "أحرص على ممارسة الالعاب بأنتظام مهما كانت الظروف" بوزن نسبي 50، ثم "أمارس بعض الالعاب التى تتطلب دفع الأموال" بوزن نسبي 49، وأخيراً" أنفق كل أوأغلب مصروفى على الألعاب الألكترونية" بوزن نسبي 47.7.

جدول رقم (16) المقياس العام حول تفاعل المبحوثين مع الالعاب الالكترونية

المقياس العام حول تفاعل المبحوثين مع الالعاب الالكترونية	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
قوي	28	28	72	72	100	50
متوسط	38	38	23	23	61	30.5
ضعيف	34	34	5	5	39	19.5
الإجمالي	100	100	100	100	200	100
كا2: 44.613 درجة الحرية:2 مستوي المعنوية: 0.000 دال معامل التوافق: 0.427						

تشير بيانات المقياس العام حول تفاعل المبحوثين مع الالعاب الالكترونية الى أن مستوى التفاعل القوى جاء في مقدمة مستويات المقياس بنسبة 50% مما يدل على قوى وتأثير الالعاب الإلكترونية وتأثيراتها على تفاعل الممارسين لها معها، يليه المستوى المتوسط بنسبة 30.5%، بينما جاء المستوى المتوسط بنسبة 19.5% من اجمالى العينة.

14.مدى قيام المبحوثين بأنشطة أخرى اثناء ممارسة الالعاب الاكترونية:-

جدول رقم (17) مدى قيام المبحوثين بأنشطة أخرى اثناء ممارسة الالعاب الاكترونية

مدى قيام المبحوثين بأنشطة أخرى اثناء ممارسة الالعاب الاكترونية	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	15	15	15	15	30	15
لا	85	85	85	85	170	85
الإجمالي	100	100	100	100	200	100
كا2: 0.000 درجة الحرية:1 مستوي المعنوية: 1.000 غير دال						

تشير اجابات المبحوثين أنهم لا يقوموا بأنشطة أخرى اثناء ممارساتهم للالعاب الإلكترونية بنسبة 85% مقابل 15% يقوموا بأنشطة واعمال اخرى عند ممارسة الالعاب مما يشير الى التركيز الكامل في اللعب دون الانتباة لغيرها من الانشطة.

16- تقييم المبحوثين لأثار ممارسة الألعاب الإلكترونية:-

جدول رقم (18) تقييم المبحوثين لأثار ممارسة الألعاب الإلكترونية

تقييم المبحثوين	موافق		الى حد ما		غير موافق		المتوسط	الانحراف المعياري	الوزن النسبي
	ك	%	ك	%	ك	%			
ممارسة تلك الألعاب لوقت طويل يسبب لى بعض المشاكل الصحية.	87	43.5	56	28.0	57	28.5	2.15	.837	71.7
تنخفض درجاتى فى الدراسة بسبب ممارسة الألعاب الألكترونية.	49	24.5	39	19.5	112	56.0	1.68	.813	56.0
تمكننى تلك الألعاب من السيطرة على أشياء لا يمكن تحقيقها فى الواقع.	83	41.5	67	33.5	50	25.0	2.16	.801	72.0
تلك الألعاب غير مفيدة لى.	64	32.0	86	43.0	50	25.0	2.07	.754	69.0
تلك الألعاب تؤدى بى الى إدمان الانترنت.	73	36.5	72	36.0	55	27.5	2.09	.797	69.7
تلك الألعاب تطور بعض مهاراتى الشخصية.	96	48.0	74	37.0	30	15.0	2.33	.724	77.7
تلك الألعاب تضيعلى وقتى.	79	39.5	80	40.0	41	20.5	2.19	.753	73.0

تلك الألعاب تشجعنى على العنف.	60	30.0	41	20.5	99	49.5	1.80	.872	60.0
تلك الألعاب تساعد فى تطوير اللغة الانجليزية عندى.	104	52.0	68	34.0	28	14.0	2.38	.720	79.3
تلك الألعاب تخرجنى من المشكلات اليومية.	79	39.5	71	35.5	50	25.0	2.14	.792	71.3
تلك الألعاب تجعلنى أشعر بالوحدة	47	23.5	57	28.5	96	48.0	1.75	.811	58.3
ترضى تلك الألعاب بعض تخيلاتى غير الواقعية.	69	34.5	86	43.0	45	22.5	2.12	.747	70.7
تجعلنى تلك الألعاب أتلفظ بألفاظ غير لائقة.	78	39.0	72	36.0	50	25.0	1.68	.842	56.0
تجعلنى تلك الألعاب أتفوق فى دراستى.	42	21.0	59	29.5	99	49.5	1.72	.792	57.3

تشير بيانات الجدول السابق الى تقييم المبحوثين للتأثيرات التى تسببها ممارسة الألعاب الإلكترونية عليهم، وقد جاء في مقدمة تقييم المبحوثين للأثار الناتجة أن " **تلك الألعاب تساعد فى تطوير اللغة الانجليزية عندى.**" وجاءت بوزن نسبي 79.3 مما يشير الى أهمية الالعاب الإلكترونية على تطوير الجوانب اللغوية والمعرفية لدى الشباب، وفي الترتيب الثاني جات عبارة **تلك الألعاب تطور بعض مهاراتى الشخصية.**" بوزن نسبي 77.7 وهوما يشير الى المميزات والفوائد التى توفرها الالعاب الإلكترونية، **وهومايثبت نتائج** دراسة وسام سالم نايف(2015) التى أكدت أن للألعاب العديد من الآثار الإيجابية والسلبية المكتسبة من ممارستها، فمن أهم ايجابياتها أنها تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى الاطفال مثل: مهارة البحث عن المعلومات، والطباعة والكتابة، واكتساب اللغات، وفي الترتيب الثالث يرى المبحوثين أن **"تلك الألعاب تضيعلى وقتى"** بوزن نسبي 73، مما يؤكد التأثير السلبي للالعاب الالكترونية على التأثير على الدراسة والمذاكرة واداء المهام وقد أكدت دراسةGeri Scott Brunborg, Rune Mentzoni and Lars Roar FrØyland (2014) والتى أكدت أن إدمان ألعاب الفيديومرتبطً بالاكتئاب وانخفاض التحصيل الدراسي ويؤدي للمشكلات السلوكية، يليها عبارة " **تمكننى تلك الألعاب من السيطرة على أشياء لا يمكن تحقيقها فى الواقع"** بوزن نسبي 72 وهوما يدل على قدرة تلك الالعاب في صنع عالم افتراضي غير واقعى للشباب مما يعمل على زيادة قدرتهم على الخيال والقدرة على مواجهة المواقف، وفي الترتيب الخامس جاءت عبارة " **ممارسة تلك الألعاب لوقت طويل يسبب لى بعض المشاكل الصحية"** بوزن نسبي 71.7، يليها عبارة **" تلك الألعاب تخرجنى من المشكلات اليومية"** بوزن نسبي 71.3، يليها عبارة " **ترضى تلك الألعاب بعض تخيلاتى غير الواقعية"** بوزن نسبي 70.7، وتؤكد الباحثة على مدى التطور الحادث في مجال الالعاب الإلكترونية والتى اصبح يتدخل بها تقنيات الواقع الافتراضي والميتافيرس وقد أكدت دراسةChristoph Klimmt, Daniel Possler and Friedrich Steger (2018) ان هناك تأثير هائل لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في الحضور الافتراضي، وتأثير معتدل في الاستمتاع، ووجد

تأثير غير مباشر له في المتعة في ظل هذا الحضور، ثم عبارة " **تلك الألعاب تؤدى بى الى إدمان الانترنت.**" بوزن نسبي 69.7، ثم عبارة " تلك الألعاب غير مفيدة لى" بوزن نسبي 69، يليها عبارة " تلك الألعاب تشجعنى على العنف" بوزن نسبي 60، ثم عبارة " تلك الألعاب تجعلنى أشعر بالوحدة" بوزن نسبي 58.3، يليها عبارة " تجعلنى تلك الألعاب أتفوق فى دراستى" بوزن نسبي 57.3، وبوزن نسبي 56 جاءت كلاً من " تنخفض درجاتى فى الدراسة بسبب ممارسة الألعاب الألكترونية" و" تجعلنى تلك الألعاب أتلفظ بألفاظ غير لائقة." وأخيراً جاءت عبارة " تجعلنى تلك الألعاب أتفوق فى دراستى." بوزن نسبي 57.3.

جدول رقم (19) المقياس العام حول تأثيرات الالعاب الالكترونية بالنسبة للمبحوثين

المقياس العام حول تأثيرات الالعاب الالكترونية بالنسبة للمبحوثين	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
ضعيف	12	12	35	35	47	23.5
متوسط	51	51	52	52	103	51.5
قوي	37	37	13	13	50	25
الإجمالي	100	100	100	100	200	100
كا2: 22.785 درجة الحرية:2 مستوي المعنوية: 0.000 دال معامل التوافق: 0.320						

وتشير نتائج المقياس العام حول تأثيرات الالعاب الالكترونية بالنسبة للمبحوثين ان المستوى المتوسط للمقياس جاء في الترتيب الاول بنسبة 51.5% يليه المستوى القوى للمقياس بنسبة 25%، وأخيرا المستوى الضعيف بنسبة 23.5%

15.تقييم المبحوثين للاشباعات الإجتماعية المتحققة من ممارسة الألعاب الإلكترونية:

جدول رقم (20) يوضح تقييم المبحوثين للاشباعات المتحققة من ممارسة الألعاب الإلكترونية

تقييم المبحوثين للاشباعات المتحققة من ممارسة الألعاب الإلكترونية	موافق		الي حد ما		غير موافق		المتوسط	الانحراف المعياري	الوزن النسبي
	ك	%	ك	%	ك	%			
تقدم الألعاب اشياء تحدث فى الواقع.	60	30.0	92	46.0	48	24.0	2.06	.734	68.7
تمدنى الألعاب بمعلومات عن الواقع.	74	37.0	62	31.0	64	32.0	2.05	.831	68.3
أشعر وكأنى جزء من اللعبة.	71	35.5	67	33.5	62	31.0	2.04	.816	68.0
أتخيل نفسى مكان الشخصيات اللي بتظهر في الألعاب.	61	30.5	80	40.0	59	29.5	2.01	.776	67.0
أعتقد بأن العنف فى الالعاب الالكترونية يحدث فى الحقيقة.	52	26.0	76	38.0	72	36.0	1.90	.783	63.3

الشخصيات أبطال تلك الألعاب تشبه أشخاص أقابلهم فى الحقيقة	32	16.0	81	40.5	87	43.5	1.73	.722	57.7
أصدق ما أراه فى تلك الألعاب	38	19.0	43	21.5	119	59.5	1.59	.790	53.0

تشير بيانات الجدول السابق الى تقييمات الشباب للاشباعات التى تحققها ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على السلوك الإجتماعي لهم، حيث جاءت عبارة **"تقدم الألعاب اشياء تحدث فى الواقع"** بوزن نسبي 68.7، يليها عبارة **"تمدنى الألعاب بمعلومات عن الواقع"** بوزن نسبي 68.3، ثم عبارة **"أشعر وكأنى جزء من اللعبة"** بوزن نسبي 68، وهوما يؤكد على فكرة التقمص في الالعاب التى يمارسها الشباب، وفي الترتيب الرابع جاءت عبارة **"أتخيل نفسى مكان الشخصيات اللي بتظهر في الألعاب"** بوزن نسبي 67، يليها عبارة **"أعتقد بأن العنف فى الالعاب الالكترونية يحدث فى الحقيقة"** بوزن نسبي 63.3، وهوما يدل على قيام ممارسي تلك الالعاب بنفس الاعمال العنيفة التى يتعرضون اليها في الالعاب التى يمارسونها، وهومايثبت نتائج **دراسة CHO, H., HWANG, Y. and SEO, B.-K. (2022)** التى أشارت أن طلاب الجامعات الذين يعانون اضطراب الألعاب لديهم نزعة انتحارية أعلى ودعم اجتماعي أقل كما يرتبط اضطراب الألعاب لدى طلاب الجامعات ارتباطًا إيجابيًا بالانتحار، ثم عبارة " الشخصيات أبطال تلك الألعاب تشبه أشخاص أقابلهم فى الحقيقة" بوزن نسبي 57.7، وأخيراً عبارة "أصدق ما أراه فى تلك الألعاب" بوزن نسبي 53.

وتشير الباحثة التى التأثير الذى يمكن ان تحدثه تلك الألعاب في السلوك الإجتماعي للشباب من خلال جعلهم يتعايشون مع اللعبة ويتركون الواقع الإجتماعي وإن كانت تلك العلاقات على الرغم من أهميتها الا انها لا تصلح لكى تكون بديلة عن العلاقات الإجتماعية الحقيقة وهوما أكدت علية دراسة Gina Lai and Ka Yi Fung(2018) والتى أكدت أنه لا يمكن أن تحل التفاعلات الاجتماعية عبر الإنترنت والالعاب الإلكترونية محل العلاقات الاجتماعية الدائمة.

جدول رقم (21) يوضح المقياس العام حول رأي المبحوثين عن الاشباعات المتحققة من الالعاب الالكترونية

المقياس العام حول رأي المبحوثين عن الاشباعات المتحققة من الالعاب الالكترونية	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
ضعيف	24	24	44	44	68	34
متوسط	35	35	46	46	81	40.5
قوي	41	41	10	10	51	25.5
الإجمالي	100	100	100	100	200	100
كا2: 26.219 درجة الحرية:2 مستوي المعنوية: 0.000 دال معامل التوافق: 0.340						

يتضح من الجدول السابق الذى يشير الى المقياس العام حول رأي المبحوثين عن الاشباعات المتحققة من الالعاب الالكترونية أن المستوى المتوسط جاء في مقدمة مستويات المقياس بنسبة 40.5% يليها المستوى الضعيف بنسبة 34%، وأخيراً المستوى القوى بنسبة 25.5%، مما يؤكد على مدى اتساق المقياس ويؤكد على مدى ايجابية اتجاهات المبحوثين نحوالاشباعات التى تحققها ممارسة الألعاب الإلكترونية بالنسبة لهم.

ثانياً نتائج اختبارات الفروض:

الفرض الأول: توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين مدي تعرض عينة الدراسة للالعاب الالكترونية والتأثيرات الناتجة من ممارسة هذه الالعاب.

جدول رقم (22) نتائج معامل ارتباط بيرسون لبيان العلاقة بين تعرض عينة الدراسة للالعاب الالكترونية والتأثيرات الناتجة من ممارسة هذه الالعاب

بيان مدى تعرض عينة الدراسة للالعاب الالكترونية / التأثيرات الناتجة من ممارسة هذه الالعاب	بين مدي تعرض عينة الدراسة للالعاب الالكترونية		
	معامل ارتباط بيرسون	مستوي المعنوية	الدلالة
التأثيرات الناتجة من ممارسة هذه الالعاب.	**0.397	0.000	دال
حجم العينة	200		

تشير نتائج معامل ارتباط بيرسون لبيان العلاقة بين تعرض عينة الدراسة للالعاب الالكترونية والتأثيرات الناتجة من ممارسة هذه الالعاب الى أن هناك علاقة دالة احصائياً حيث بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون 0.397** عند مستوى معنوية 0.000 مما يعنى قبول الفرض الذى ينص على وجود علاقة ذات دلالة احصائية بين تعرض عينة الدراسة للالعاب الالكترونية والتأثيرات الناتجة من ممارسة هذه الالعاب.

الفرض الثاني: توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين تعرض عينة الدراسة للالعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة من هذه الالعاب.

جدول رقم (23) نتائج اختبار معامل بيرسون لبيان العلاقة بين تعرض عينة الدراسة للالعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة من هذه الالعاب

بيان مدى تعرض عينة الدراسة للالعاب الالكترونية / الاشباعات المتحققة من هذه الالعاب	بين مدي تعرض عينة الدراسة للالعاب الالكترونية		
	معامل ارتباط بيرسون	مستوي المعنوية	الدلالة
الاشباعات المتحققة من هذه الالعاب	**0.469	0.000	دال
حجم العينة	200		

تشير نتائج اختبار معامل بيرسون لبيان العلاقة بين تعرض عينة الدراسة للالعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة من هذه الالعاب الى وجود علاقة دالة احصائياً بينها حيث بلغت قيمة معامل الارتباط 0.469** عند مستوى معنوية 0.000 مما يعنى قبول الفرض الذى ينص على وجود علاقة ذات دلالة احصائية بين تعرض عينة الدراسة للالعاب الالكترونية والاشباعات المتحققة من هذه الالعاب.

الفرض الثالث: توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المبحوثين في مدي تفاعلهم مع الالعاب الاكترونية وفقاً للمتغيرات الديموجرافية المتمثله في (النوع – الفرقة الدراسية – نوع التعليم- الدخل الشهري للاسرة)

جدول رقم (24) نتائج اختبارات "ت" و"ف" لبيان الفروق بين المبحوثين في تفاعلهم مع الالعاب الاكترونية وفقاً للمتغيرات الديموجرافية المتمثله في (النوع – الفرقة الدراسية – نوع التعليم- الدخل الشهري للاسرة)

المتغيرات الديموغرافية		العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	مؤشرات إحصائية		
					الاختبار	درجة الحرية	مستوى المعنوية
النوع	الذكور	100	2.0600	.78907	ت= 7.502	198	0.000 دال
	الإناث	100	1.3300	.56951			
الفرقة الدراسية	الاولي	46	1.8261	.70881	ف= 0.954	3 196	0.415 غير دال
	الثانية	62	1.7258	.83311			
	الثالثة	36	1.6667	.75593			
	الرابعة	56	1.5714	.78293			
	الإجمالي	200	1.6950	.77782			
نوع التعليم	حكومي	76	1.7763	.79328	ت= 1.158	198	0.248 غير دال
	خاص	124	1.6452	.76715			
الدخل الخاص بالأسرة	اقل من 5000 جنية	74	1.6622	.76350	ف= 0.589	2 197	0.556 غير دال
	من 5000 الي 10000	69	1.6522	.78264			
	اكثر من 10000	57	1.7895	9590+++.7			
	الإجمالي	200	1.6950	.77782			

تشير نتائج اختبار T-tast "ت" لبيان الفروق بين المبحوثين في تفاعلهم مع الالعاب الاكترونية وفقاً لمتغير النوع الى وجود فروق لصالح الذكور اصحاب المتوسط الأكبر حيث بلغ المتوسط السابي للذكور 2.0600 مقابل 1.3300 للاناث حيث بلغت قيمة اختبار "ت" 7.502 عند درجة حرية 198 عند مستوى دلالة 0.000 وهى قيمة دالة احصائية مما يعنى وجود فروق

بين المبحوثين في تفاعلهم مع الألعاب الإلكترونية وفقاً للنوع مما يعنى ثبوت صحة هذا الفرض فيما يخص متغير النوع، وتفسر الباحثة ذلك بكون الذكور هم اكثر استخداما للالعاب الإلكترونية نظراً لقدرتهم على الذهاب للمقاهي والكافية نت كما تتناسب تلك الالعاب مع طبيعة الذكور خاصة العاب العنف والقتال، وقد **اثبتت دراسة محمد السيد مطر(2016)** وجود فروق ذات دلالة احصائية بالسلوك العدواني لديهم تعزي لمتغير النوع ولصالح الذكور بأبعاد السلوك العدواني، بينما تختلف مع نتائج نتائج دراسةBrendan J. Mc Collum (2014) والتى أكدت ان الإناث لديهم زيادة في مستوي القلق والتأثير العدواني والتفكك عند لعب ألعاب الفيديوالعنيفة.

بينما تشير نتائج تحليل معامل التباين "ف" لبيان الفروق بين المبحوثين في تفاعلهم مع الالعاب الاكترونية وفقاً لمتغير الفرقة الدراسية الى عدم وجود فروق بين المبحوثين في الفرق الاربعة، حيث بلغت قيمة معامل التباين "ف" 0.954 عند درجة حرية 196 عند مستوى دلالة 0.415 وهى قيمة غير دالة احصائياً مما يعنى عدم وجود فروق بين المبحوثين في تفاعلهم مع الألعاب الإلكترونية وفقاً للفرقة الدراسية مما يعنى عدم ثبوت صحة هذا الفرض فيما يخص متغير الفرقة الدراسية.

كما تشير نتائج اختبار T-tast "ت" لبيان الفروق بين المبحوثين في تفاعلهم مع الالعاب الاكترونية وفقاً لمتغير نوع التعليم الى عدم وجود فروق بين المبحوثين تابعى التعليم الحكومى والخاص، حيث بلغت قيمة معامل اختبار "ت" 1.158 عند درجة حرية 198 عند مستوى دلالة 0.248 وهى قيمة غير دالة احصائياً مما يعنى عدم وجود فروق بين المبحوثين في تفاعلهم مع الألعاب الإلكترونية وفقاً لنوع التعليم مما يعنى عدم ثبوت صحة هذا الفرض فيما يخص متغير نوع التعليم.

كما اشارت نتائج تحليل معامل التباين "ف" لبيان الفروق بين المبحوثين في تفاعلهم مع الالعاب الاكترونية وفقاً لمتغير الفرقة الدراسية الى عدم وجود فروق بين المبحوثين في اصحاب المستويات الأربعة للدخل، حيث بلغت قيمة معامل التباين "ف" 0.589 عند درجة حرية 197 عند مستوى دلالة 0.556 وهى قيمة غير دالة احصائياً مما يعنى عدم وجود فروق بين المبحوثين في تفاعلهم مع الألعاب الإلكترونية وفقاً لمستوى دخل الاسرة مما يعنى عدم ثبوت صحة هذا الفرض فيما يخص متغير متوسط الدخل.

وهذا يعنى ثبوت صحة الفرض الذى ينص بوجود فروق ذات دلالة احصائية بين المبحوثين في تفاعلاتهم مع الالعاب الإلكترونية وفقاً لمتغير النوع لصالح الذكور ولم يثبت صحة الفرض فيما يتعلق بمتغيرات الفرقة الدراسية ونوع التعليم والدخل الخاص بالاسرة.

الفرض الرابع: توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المبحوثين في مدي تعرضهم للالعاب الالكترونية وبين المتغيرات الديموجرافية المتمثله في (النوع – الفرقة الدراسية – نوع التعليم- الدخل الشهري للاسرة)

جدول رقم (25) نتائج اختبارات "ت" و"ف" لبيان الفروق بين المبحوثين في مدي تعرضهم للالعاب الالكترونية وفقاً المتغيرات الديموجرافية المتمثله في (النوع – الفرقة الدراسية – نوع التعليم- الدخل الشهري للاسرة)

المتغيرات الديموغرافية		العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	مؤشرات إحصائية		
					الاختبار	درجة الحرية	مستوى المعنوية
النوع	الذكور	100	2.35	.642	ت= 5.215	198	0.000 دال
	الإناث	100	1.81	.813			
الفرقة الدراسية	الاولي	46	2.11	.823	ف= 5.378	3 196	0.001 دال
	الثانية	62	1.90	.694			
	الثالثة	36	1.86	.798			
	الرابعة	56	2.39	.731			
	الإجمالي	200	2.08	.779			
نوع التعليم	حكومي	76	1.95	.781	ت= 1.898	198	0.052 دال
	خاص	124	2.16	.769			
الدخل الخاص بالأسرة	اقل من 5000 جنية	74	2.05	.719	ف= 1.158	2 197	0.316 غير دال
	من 5000 الي 10000	69	2.19	.753			
	اكثر من 10000	57	1.98	.876			
	الإجمالي	200	2.08	.779			

تشير نتائج اختبار T-tast "ت" لبيان الفروق بين المبحوثين في **مدي تعرضهم للالعاب الالكترونية** وفقاً لمتغير النوع الى وجود فروق لصالح الذكور اصحاب المتوسط الأكبر حيث بلغ المتوسط السابي للذكور 2.35 مقابل 1.81 للاناث حيث بلغت قيمة اختبار "ت" 5.215 عند درجة حرية 198 عند مستوى دلالة 0.000 وهى قيمة دالة احصائية مما يعنى وجود فروق بين المبحوثين في مدى تعرضهم للالعاب الإلكترونية وفقاً للنوع مما يعنى ثبوت صحة هذا الفرض فيما يخص متغير النوع، وقد اختلفت نتائج تلك الدراسة مع دراسة Andreassen, C. S., et.al.(2016) حيث اكدت ارتباط الإناث إيجابياً باستخدام وسائط التواصل الاجتماعي وألعاب الفيديو.

كما اشارت نتائج تحليل معامل التباين "ف" لبيان الفروق بين المبحوثين في **مدي تعرضهم للالعاب الالكترونية** وفقاً لمتغير الفرقة الدراسية الى وجود فروق بين المبحوثين في الفرق الاربعة، لصالح طلاب الفرقة الرابعة حيث بلغت قيمة معامل التباين "ف" 5.378 عند درجة حرية 196 عند مستوى دلالة 0.001 وهى قيمة دالة احصائياً مما يعنى وجود فروق بين المبحوثين في تعرضهم للالعاب الإلكترونية وفقاً للفرقة الدراسية مما يعنى ثبوت صحة هذا الفرض فيما يخص متغير الفرقة الدراسية.

كما تشير نتائج اختبار T-tast "ت" لبيان الفروق بين المبحوثين في **مدي تعرضهم للالعاب الالكترونية** وفقاً لمتغير نوع التعليم الى وجود فروق بين المبحوثين لصالح التعليم الخاص، حيث بلغت قيمة معامل اختبار "ت" 1.898 عند درجة حرية 198 عند مستوى دلالة 0.052 وهى قيمة دالة احصائياً مما يعنى وجود فروق بين المبحوثين في تعرضهم للالعاب الإلكترونية وفقاً لنوع التعليم مما يعنى ثبوت صحة هذا الفرض فيما يخص متغير نوع التعليم.

بينما اشارت نتائج تحليل معامل التباين "ف" لبيان الفروق بين المبحوثين في تعرضهم للالعاب الالكترونية وفقاً لمتغير الفرقة الدراسية الى عدم وجود فروق بين المبحوثين في اصحاب المستويات الأربعة للدخل، حيث بلغت قيمة معامل التباين "ف" **1.158** عند درجة حرية 197 عند مستوى دلالة **0.316** وهى قيمة غير دالة احصائياً مما يعنى عدم وجود فروق بين المبحوثين في تعرضهم للالعاب الإلكترونية وفقاً لمستوى دخل الاسرة مما يعنى عدم ثبوت صحة هذا الفرض فيما يخص متغير متوسط الدخل.

مما يعنى ثبوت صحة الفرض جزئياً فيما يخص كلٍ من النوع والفرقة الدراسية ونوع التعليم ولم تثبت صحته فيما يخص مستوى الدخل الشهرى للاسرة.

ملخص نتائج الدراسة:

1. أكدت النتائج ارتفاع نسبة استخدام الإنترنت فى مجتمع العينة من فئة الشباب الجامعى لتصل نسبة 100% إلا أنها مقسمة وفقاً لثلاث فئات جاءت على رأسها الاستخدام المستمر والمنتظم بوزن نسبى قدره 93,5%.
2. استخدمت نسبة 81 % من العينة شبكة الانترنت منذ اكثر من خمس سنوات وان 17.5 % من العينة يستخدمون الانترنت منذ اقل من خمسة اعوام واكثر من سنة بما يعنى ان اكثر من 98.5% من المبحوثين يستخدمون الانترنت منذ اكثر من سنة.
3. أن المبحوثين يتصفحون مواقع التواصل الاجتماعي بشكل دائم بنسبة 94% وهى النسبة الأكبر على الاطلاق وبفارق كبير في النسبة جاء اختيار المبحوثين للحدود القصيرة بواقع مرة واحدة اسبوعياً بنسبة 4%، يليها التصفح مرة واحدة يومياً بنسبة 1.5%، واخيراً يتصفحونها مرتين اسبوعياً بنسبة 0.5%.

4. أكدت النتائج أن المبحوثين يقوموا بممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة 100% من اجمالى العينة موزعة بين الممارسة بشكل دائم ومنتظم بنسبة 39% من إجمالى عينة الدراسة كما يمارسها المبحوثين بشكل غير منتظم بنسبة 34.5% من اجمالى العينة، بينما تقوم نسبة 26.5% بممارستها نادراً.
5. وأن المبحوثين يقوموا بممارسة الالعاب الإلكترونية لأكثر من 3 ساعات بنسبة 49.5% من اجمالى العينة، يليها من ساعتين الى 3 ساعات بنسبة 23% يليها المدة أقل من ساعة بنسبة 14.5% كما أن المبحوثين بدأوا في ممارسة الألعاب الإلكترونية منذ أكثر من 3 سنوات بنسبة 44% وهى النسبة الأكبر من المبحوثين، بينما جاءت ممارسة الالعاب الألكترونية من سنة الى ثلاثة سنوات بنسبة 38% واخيراً يمارس المبحوثين الالعاب الإلكترونية.
6. أكدت النتائج أن المبحوثين لديهم اصدقاء يقوموا بممارسة الالعاب الإلكترونية بشكل مستمر بنسبة 96.5% من اجمالى عينة الدراسة.
7. تنوعت أسباب المبحوثين لممارسة الألعاب الإلكترونية وقد جاء في مقدمتها " **ألعب تلك الألعاب لأنها مسلية**" بوزن نسبي 917، يليه " **أتخلص من الملل عن طريق ممارسة تلك الألعاب**" بوزن نسبي 83.7، ثم " **تحتوى على المغامرة**" بوزن نسبي 83، وفي الترتيب الرابع جاء سبب "**أحب وجود التعاون والتشارك بين اللاعبين**" بنسبة 80، ثم " **أمارس الألعاب الألكترونية لأنها بتشغل وقت فراغى**" بوزن نسبي 79.3.
8. أكد المبحوثين أن المنزل جاء على رأس قائمة الأماكن التى يقوموا بممارسة الألعاب الإلكترونية فيها بنسبة 81.5% يليه مقاهى الانترنت "السيبر" وهى الأماكن المخصصة لممارسة الالعاب الإلكترونية لدى الشباب والاطفال 27% يليه اي مكان تتواجد فيه بنسبة 24.5 ثم يمارسون الالعاب في المقاهي بنسبة 17.5% وأخيراً النوادى بنسبة 16.5%، وأن المبحوثين يقوموا بممارسة الألعاب الإلكترونية بمفردهم بنسبة 63% بينما يمارسونها مع اصدقائهم بنسبة 53%، يليها فئة العائلة بنسبة 25% ثم يمارسونها مع لاعبين متعددين بنسبة 20.5%، وجاء الهاتف المحمول على رأس قائمة الوسائل المفضلة للمارسة الالعاب الإلكترونية بنسبة 86.5% يليها الكمبيوتر بنسبة 30.5% يليها اجهزة الالعاب الإلكترونية بنسبة 20% وأخيراً بنسبة 14.5% جاء التليفزيون.
9. جاءت "**العاب الالغاز** على رأس قائمة الالعاب المفضلة لدى المبحوثين بنسبة 60.5% يليها **العاب القتال والحرب** بنسبة 56% ثم العاب المغامرات بنسبة 42.5% يليها الالعاب الرياضية بنسبة 295% ثم الالعاب الاستراتيجية بنسبة 26% وأخيراً وبنسبة 23% جاءت الالعاب التعليمية.
10. جاءت عبارة **" تغمرنى السعادة عند قتل اكبر عدد من الخصوم"** في مقدمة تفاعلات المبحوثين مع الألعاب الإلكترونية التى يمارسونها بوزن نسبي 70، تليها عبارة "**أتحدث مع الآخرين عن تلك الألعاب**" بوزن نسبي 68.7 يليها بنفس الترتيب كلٍ من عبارة "**احرص على تخصيص وقت**

معين لممارسة تلك الالعاب"، وعبارة "غالبا ما أقضى وقت فى ممارسة تلك الألعاب أكثر من المحدد " بوزن نسبي 63.7، يليها عبارة **"تساعدنى تلك الألعاب من تكوين صداقات جديدة"** بوزن نسبي 60.7.

11. أكدت اجابات المبحوثين أنهم لا يقوموا بأنشطة أخرى اثناء ممارساتهم للالعاب الإلكترونية بنسبة 85% مقابل 15% يقوموا بأنشطة واعمال اخرى عند ممارسة الالعاب مما يشير الى التركيز الكامل في اللعب دون الانتباة لغيرها من الانشطة.

12. اشار تقييم المبحوثين للتأثيرات التى تسببها ممارسة الألعاب الإلكترونية عليهم أن " **تلك الألعاب تساعد فى تطوير اللغة الانجليزية عندى.**" بوزن نسبي 79.3 مما يشير الى أهمية الالعاب الإلكترونية على تطوير الجوانب اللغوية والمعرفية لدى الشباب، وفي الترتيب الثاني جات عبارة **تلك الألعاب تطور بعض مهاراتى الشخصية.**" بوزن نسبي 77.7 وهوما يشير الى المميزات والفوائد التى توفرها الالعاب الإلكترونية، وفي الترتيب الثالث يرى المبحوثين أن **"تلك الألعاب تضيعلى وقتى"** بوزن نسبي 73، يليها عبارة " **تمكننى تلك الألعاب من السيطرة على أشياء لا يمكن تحقيقها فى الواقع"** بوزن نسبي 72.

13. جاءت عبارة **"تقدم الألعاب اشياء تحدث فى الواقع"** بوزن نسبي 68.7، في مقدمة الاشباعات التى تحققها ممارسة الألعاب الإلكترونية بالنسبة لافراد العينة، يليها عبارة **"تمدنى الألعاب بمعلومات عن الواقع"** بوزن نسبي 68.3، ثم عبارة **"أشعر وكأنى جزء من اللعبة"** بوزن نسبي 68، وهوما يؤكد على فكرة التقمص في الالعاب التى يمارسها الشباب، وفي الترتيب الرابع جاءت عبارة **"أتخيل نفسى مكان الشخصيات اللي بتظهر في الألعاب"** بوزن نسبي 67، يليها عبارة **"أعتقد بأن العنف فى الالعاب الالكترونية يحدث فى الحقيقة"** بوزن نسبي 63.3.

التوصيات والمقترحات:

1-لابد من سن القوانين التى تجرم بيع أوتداول الألعاب الإلكترونية التى تؤدي الى الإنتحار اوالقتل، وغيرها من الالعاب العنيفة والضارة، كما نوصي بفرض عقوبات على الكافيهات والسايبرات التى التى يكون فيها تجاوزات بالنسبة لتداول الألعاب الخطيرة والمدمرة.

2-لابد من فرض قواعد خاصة للألعاب الخطيرة والتى تحتاج الى سن معين للمارسها وذلك عن طريق عدم فتح اللعبة دون سن معين لضمان حماية الشباب والمراهقين منها.

3-تقليل نسبة الألعاب المستودرة وإنتاج العاب محلية تتناسب مع قيم المجتمع وعاداته وثقافتة وتعمل على إكساب الأطفال مهارات التواصل والذكاء.

4-إدخال بعض المناهج الخاصة بالذكاء الصناعي في المقررات الدراسية وحث الأطفال على الأبتكار والتصنيع بدلاً من الإستهلاك للألعاب المستوردة التى لا تتناسب مع طبيعة المجتمع وقيمة.

5-كما يجب الاهتمام بعمل وعى مجتمعى من خلال الحملات الإعلامية التوعوية بخطورة تلك الالعاب وعدم مناسبتها لبعض الفئات، وضرورة استخدام الالعاب التى تحتوى على جوانب ايجابية وتشجع على الابتكار.

المراجع

(1) Clement V. K., Et. al., "**Impact and Issues In New Media Toward Intelligent Societies** ", (U.S.A: Hampton Press, Inc., 2004), p:8.

(2) علياء سامي عبد الفتاح. **"الانترنت والشباب: دراسة في آليات التفاعل الاجتماعي"**، ط1، (القاهرة: دار العالم العربي، 2009)، ص:7.

(3) أحمد عادل عبد الفتاح محمد, استخدام المراهقين لألعاب الانترنت متعددة المنصات وعلاقته بالاندماج النفسي والأداء الدراسي لديهم , المجلة المصرية لبحوث الإعلام – العدد الثانى والخمسون يوليه – سبتمبر 2015 189-286.

(4) CHO, H., HWANG, Y. and SEO, B.-K. (2022) "The effect of gaming disorder on suicidality: Focusing on the mediating effect of social support and self-esteem," The Korean Journal of Food & Health Convergence. Korea Food & Health Convergence Association, 8(2), pp. 27–34. doi: 10.13106/KJFHC.2022.VOL8.NO2.27.

(5)Christian Vollmer, et.al.,. "Computer Game Addiction in Adolescents and Its Relationship to Chronotype and Personality", A**vailable at:** https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/215824401 3518054, **Retrieved at:**25/1/2019, 8:21p.m.

(6) حسن, منال عبد الرحيم(2019) ." دراسة تحليلية لانتشار بعض الألعاب الإلكترونية الخطيرة **"مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية"** ع 17, الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية , صص459-475

(7)Martin Sundberg B.A. "Online gaming, loneliness and friendships among adolescents and adults with ASD", **Computers in Human Behavior**, Vol.(79), February 2018, pp:105-110.

(8)Tobias Greitemeyer. "The spreading impact of playing violent video games on aggression", **Computers in Human Behavior,** Vol.(80), 2018, pp: 216-219.

(9)Janarthanan Balakrishnan and Mark D.Griffiths. "Loyalty towards online games, gaming addiction, and purchase intention towards online mobile in-game features", **Computers in Human Behavior**,Vol.(87), October 2018, pp:238-246.

(10)Antonius J. van Rooij, et.al., "Time to abandon Internet Addiction? Predicting problematic internet, game, and social media use from psychosocial well-being and application use", **Clinical Neuropsychiatry**, Vol.(14),No.(1), 2017, 113-121.

(11)Charlotte L. Beard, MS, et.al., "Age of Initiation and Internet Gaming Disorder: The Role of Self-Esteem", Cyber Psychology, **Behavior and Social Networking**, Vol.(20), No.(6), 2017.

(12)Niko Männikkö1,et.al.,."Problematic Gaming Behavior in Finnish Adolescents and Young Adults: Relation to Game Genres, Gaming Motives and Self-Awareness of Problematic Use", **Int J Ment Health Addiction**, 15, 2017,pp:324–338.

(13)Vasileios Stavropoulos. "The longitudinal association between anxiety and Internet addiction in adolescence: The moderating effect of classroom extraversion", **Journal of Behavioral Addictions**, 6(2),2017, pp:238-247.

(14) بشري محمد حسن العبيدي." بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدي التلاميذ في المرحلة الابتدائية"، **مجلة البحوث التربوية والنفسية**، العدد 53، 2017، ص ص: 418-444.

(15)هند خالد الخليفة." أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وآثارها: دراسة علي عينة من الأطفال الذكور في المجتمع السعودي"، **مجلة الاجتماعية**، ع.(11)،(جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية: الجمعية السعودية لعلم الاجتماع والخدمة الاجتماعية،2016)، ص ص:17-62.

(16) محمد السيد مطر. "ممارسة الألعاب الالكترونية فى وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدوانى لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية"، **المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة**، ع.(27)، (جامعة المنصورة: كلية التربية الرياضية،2016)، ص ص: 205-233.

(17)Andreassen, C. S., et.al.,. "The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study", 2016, **Available at:** http://irep.ntu.ac.uk /27290/7/27290_Kuss.pdf, **Retrieved at**:16/1/2019, 11:03A.M.

(18)Lacramioara Rus, Sebastian Pintea and Éva Kállay."Do Irrational Beliefs, Job/family Satisfaction and Emotional Distress Have Anything to Do with Playing Online Games? Exploring Potential Determinants of Online Gaming", ***Cognitie, Creier, Comportament***, Vol.(20), issue.(2), june 2016.

(19) وسام سالم نايف."تأثير الألعاب الالكترونية علي الأطفال: دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من 7-15 سنه"، 2015 ، **متاح علي:**
http://alnamaa.org/wp-content/uploads/2016/07/%D8%pdf, **Retrieved at:**18/1/2019,2:32p.m.

(20) Brendan J. Mc Collum."Violent Video Games and Symptoms of Distress and Trauma", **Ph.d published**, (Georgia Southern University: Stateboro, 2014).

(21)Geri Scott Brunborg, Rune Mentzoni and Lars Roar FrØyland."Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems?", **Journal of Behavioral Addictions,** 3(1),2014, pp: 27–32.

22) Haddock, A.; Ward, N.; Yu, R.; O'Dea, N. Positive Effects of Digital Technology Use by Adolescents: A Scoping Review of the Literature. Int. J. Environ. Res. Public Health 2022, 19, 14009. https://doi.org/10.3390/ ijerph19211400

(23)FelixReer."Are online role-playing games more social than multiplayer first-person shooters? Investigating how online gamers' motivations and playing habits are related to social capital acquisition and social support", **Entertainment Computing**, Vol.(29), March 2019, pp:1-9.

(24)Víctor Martínez-Loredo, et.al.,." Substance Use and Gambling Patterns Among Adolescents: Differences According to Gender and Impulsivity", **Journal of Gambling Studies**, January 2019, pp:1-16.

(25)BK Lee, et.al., "A Time Series Analysis On The Effects Of Deregulation On Online Games: A Case Of Social Casino In Korea", **Academy of Entrepreneurship Journal**, Vol.(24), Issue.(1), 2018.

(26)Christine Cook, et.al.,. "For Whom the Gamer Trolls: An Empirical Model of Trolling in the Online Gaming Context", **Paper presented at the annual meeting of the ICA's 68th Annual Conference**, Hilton Prague, Prague, Czech Republic, May 22, 2018.

(27)Calvin Kai, Ching Yu and Wai Fu. "Information Technology Usage as a Moderator between Disordered Gambling, Internet Gaming Addiction, and Illusory

Control", International Journal of Mental Health and Addiction, 26 November 2018, pp 1–12.

(28)Christoph Klimmt, Daniel Possler and Friedrich Steger. "True Presence, Finally: The Effect of Virtual Reality on Video Game Enjoyment", **Paper presented at the annual meeting of the ICA's 68th Annual Conference**, Hilton Prague, Prague, Czech Republic, May 22, 2018.
(29) Gina Lai and Ka Yi Fung. "From Online Strangers to Offline Friends: A Qualitative Study of Video Game Players in Hong Kong", **Paper presented at the annual meeting of the American Sociological Association Annual Meeting**, Pennsylvania Convention Center & Philadelphia Marriott, Philadelphia, PA, Aug 09, 2018.
(30)Juan Arroyo Flores. "Actual/Virtual Social Ties in Massive Multiplayer Online Games",**Paper presented at the annual meeting of the American Sociological Association Annual Meeting**, Pennsylvania Convention Center & Philadelphia Marriott, Philadelphia, PA, Aug 09, 2018.
(31)Olatz Lopez, et.al., "Mobile gaming and problematic smartphone use: A comparative study between Belgium and Finland", **Journal of Behavioral Addictions**, 7(1),2018, pp:88–99.
(32)Ryan Perry, et.al., "Online-only friends, real-life friends or strangers? Differential associations with passion and social capital in video game play", **Computers in Human Behavior,** Vol.(79), February 2018, pp:202-210.
(33)Tay Swee Kiat, et.al.,. "Effects of Display Fidelity and Priming on Game Engagement and Aggression", **Paper presented at the annual meeting of the ICA's 68th Annual Conference**, Hilton Prague, Prague, Czech Republic, May 22, 2018.
(34)الطوير,.إيناس "الألعاب الالكترونية من الإبداع والابتكار إلى أداة للانتحار "لعبة الحوت الأزرق نموذجا":دراسة ميدانية"، (الجمهورية التونسية: وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، 2018)، ص ص:1-20.
(35) أماني خميس محمد عثمان."أثر الألعاب الألكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا"، **مجلة كلية التربية**، مج.(34)، ع.(1)، (جامعة أسيوط: كلية التربية، يناير 2018)، ص ص:126-160.
(36) بدر الدين علي حمد."تأثير الالعاب الالكترونية في سلوك الطفل السوداني دراسة مسحية علي عينة من أولياء الامور بولاية الخرطوم للعام 2018م "، **مجلة التنمية البشرية والتعليم للأبحاث التخصصية**، المجلد4، العدد2، أكتوبر 2018، ص ص:300-330.
(37) عادل بن عايض بن عوض المغذوي."معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات"، **مجلة التربية**،ع.(177)، ج.(2)، (جامعة الأزهر: كلية التربية،2018)، ص ص:298-343.
(38) محاسن ابو الحسن حسين."العلاقة بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والمهارات الاجتماعية لدى عينة من طالبات الصف الثالث المتوسط في مدينة ينبع دراسة وصفية"، **المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية**،ج.(1)،ع.(11)، 2018، ص ص:75-104.
(39)Christopher J. Ferguson and John Colwell. "Understanding Why Scholars Hold Different Views on the Influences of Video Games on Public Health", **Journal of Communication,** vol.(67), 2017, pp: 305–327.
(40)Adam Lobel, et.al.,. "Video Gaming and Children's Psychosocial Wellbeing: A Longitudinal Study", **Journal of Youth and Adolescence,** Volume 46, Issue 4, April 2017, pp: 884–897.
(41) Ian Hawkins, et.al.,. "Video Games and Stereotype-to-Behavior Effects: Playing or Watching as a Black Avatar Decreases Intellectual Performance", **Paper**

presented at the annual meeting of the ICA's 67th Annual Conference, Hilton San Diego Bayfront, San Diego, USA, 24May, 2017.

(42)Jolien De Letter, et.al.,. "Determinants of Harassment in Online Multiplayer Games", **Paper presented at the annual meeting of the ICA's 67th Annual Conference,** Hilton San Diego Bayfront, San Diego, USA, May 24, 2017.

(43) عبد العزيز طلبة عبد الحميد و ريهام محمد الغول و آيه ابراهيم ابراهيم. "أثر تصميم الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية فى تنمية المفاهيم الوقائية لدى أطفال الروضة"، **مجلة بحوث التربية النوعية**،ع.47، (جامعة المنصورة: كلية التربية النوعية، يوليو2017)، ص ص:127-191.

(44) زهرة الأحمري ورجاء سعيد باحاذق." دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات بطرق إبداعية لدى الأطفال من5-6 سنوات"، **مجلة رابطة التربية الحديثة**، مج.(8)، ع.(27)، 2016، ص ص:145-199.

(45) سومية قدي." إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي: دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم"، **مجلة التنمية البشرية**، مجلد 6، العدد2017،2، ص ص:162-172.

(46) نهى سامي إبراهيم ."فاعلية تطبيق برنامج للتربية الإعلامية من خلال استخدام ألعاب الفيديو فى تنمية مهارات النقد والتحليل لدى المراهقين"، **مجلة دراسات الطفولة**، مج.18، ع.69، 2015، ص ص:89-94.

(47)P. Shirley, et.al., "Effects of video game on socio- behavioral environment", **International Journal of Community Medicine and Public Health,** Vol.(6), Issue.(1), January 2019, pp:258- 262.

(48)Hamed Aliyari, et.al., "The Beneficial or Harmful Effects of Computer Game Stress on Cognitive Functions of Players", **Basic Clin Neurosci**, vol.(9), no.(3), May-Jun 2018,pp: 177–186.

(49)Prena, Kelsey., Cheng, Hu. and Newman, Sharlene. "Video Gaming Effects on Activity within the Hippocampus to Promote Memory", **Paper presented at the annual meeting of the ICA's 68th Annual Conference**, Hilton Prague, Prague, Czech Republic, May 22, 2018.

(50)Kent Dexter B. Abbas. "Effects Of Online Game Addiction to The Students Of The Senior High School Students Of Southern Christian College", 10 march 2017,**Available at:** https://pointguardsite.wordpress.com/ 2017/03/10/effects-of-online-game-addiction-to-the-students-of-the-senior-high-school-students-of-southern-christian-college/, **Retrieved at:**30/1/2019 ,9:30A.M.

(51)Niko Männikkö, et.al., ."Health Determinants Related to Digital Game Playing: A Systematic Review", **Journal of Health Science**,4(3),2017, pp: 53-63.

(52)Amy Shirong Lui, et.al.,"The Narrative Impact of Active Video Games on Physical Activity Among Children: A Feasibility Study", **J Med Internet Res**,18(10),2016.

(53)Enrique Castro-Sánchez, et.al., "Serious electronic games as behavioral change interventions in health care associated infections and infection prevention and control: a scoping review of the literature and future directions", **Antimicrobial Resistance and Infection Control**, vol.(5),no.(34), 2016,pp:1-7.

(54)Kathleen Collett, Naomi Stoll and Quynh Pham. "Building Resilience through Emotionally Responsive Gaming: Findings from a biofeedback video game RCT", September 2016, **Available at**:https://shiftdesign.org/ research/building-resilience-through-emotionally-responsive-gaming-findings-from-a-biofeedback-video-game-rct/, **Retrieved at:**21/1/2019,3:30p.m.

(55)Benjamin Li and May Lwin. "Health Promotion Through Serious Games: A Meta-Analysis of the Effects of Health Serious Games on Self-Efficacy, Enjoyment

and Behavioral Intention", **Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association 65th Annual Conference**, Caribe Hilton, San Juan, Puerto Rico, May 21, 2015.

(56)Hamed Aliyari, et.al.,"The Effects of Fifa 2015 Computer Games on Changes in Cognitive, Hormonal and Brain Waves Functions of Young Men Volunteers", **Basic and Clinical Neurosci science**, 6(3), Jul 2015,pp:193–201.

(57) صباح يوسف أحمد."برنامج للألعاب الإلكترونية لتنمية مفاهيم مجال الصحة والأمان لدى طفل الروضة في ضوء معايير منهج التعلم الذاتي لرياض الأطفال"، **مجلة الطفولة والتربية**، مج.(7)، ع.(24)، (جامعة الإسكندرية: كلية رياض الأطفال ،أكتوبر 2015)، ص ص:15-67.

(58)Nicholas Matthews, Teresa Lynch, and Nicole Martins,. "Real Ideal: The Effects of Attainable and Unattainable Video Game Bodies on Users' Body-Image Disturbance", **Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association,** Hilton Metropole Hotel, London, England, Jun 17, 2014.

(59)Ibrahim al-shara." The Effect of Using Educational Electronic Game on Achievement in Mathematics and Improvement of Mental Arithmetic among Third Grade Basic Students in Jordan", January 2019 , **Available at:** https://www.researchgate.net/profile/Ibrahim_Al-shara/publication/236988255_Upper_basic_stage_students' _attitudes_towards_mathematics_and_its_relation_with_gender_achievement_level_and_Grade_level/links/ 5bf3e740299bf1124fdfaaf8/Upper-basic-stage-students-attitudes-towards-mathematics-and-its-relation-with-gender-achievement-level-and-Grade-leve, **Retrieved at:** 29/1/ 2019,9:25A.M.

(60)Mariya Nikolayev, et.al., "Educational Affordances of Online Games for Preschoolers", **Paper presented at the annual meeting of the SRCD Biennial Meeting**, Pennsylvania Convention Center and the Philadelphia Marriott Downtown Hotel, Philadelphia, PA, 2019.

(61) Dennis O. Dumrique and Jennifer G. Castillo. "Online Gaming: Impact on the Academic Performance and Social Behavior of the Students in Polytechnic University of the Philippines Laboratory High School",2018, A**vailable at**: https://knepublishing.com/index.php/Kne-Social/ article/view/2447/5372, **Retrieved at**:14/1/2019 ,4:19p.m.

(62) بدر سلمان حمد السليمان."تفعيل إستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في المناهج الدراسية: المعوقات والممكنات من وجهة نظر معلمي المدارس السعودية"، **تكنولوجيا التربية: دراسات وبحوث**،ع.(35)، إبريل 2018، ص ص:179-199.

(63)Papia Bawa,. "Using Massively Multiplayer Online Games to Help Engagement and Performance in a College Writing Course", **Paper presented at the annual meeting of the Midwestern Educational Research Association 40th Annual Meeting**, Hilton Orrington Hotel, Evanston, IL, Oct 18, 2017.

(64) رحاب جمعان عبدالله الغامدى و شاهيناز محمود أحمد." أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحسين التفكير الإبداعي والتحصيل في مادة الحاسب الآلي لدى طالبات المرحلة المتوسطة"، **المجلة الدولية للبحوث النوعية المتخصصة**، ع.(3)، المؤسسة العربية للبحث العلمي والتنمية البشرية، يناير 2018، ص ص: 103-165.

(65) سامي مختار عالم."فعالية الألعاب التعليمية الالكترونية في التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية"، **مجلة كلية التربية**، مج.(34)، ع.(9)،(جامعة أسيوط: كلية التربية، سبتمبر 2018)، ص ص:139-161.

(66) سارة محمود وآخرون."أثر برنامج تدريبي لتنمية الذاكرة العاملة باستخدام الألعاب الإلكترونية لدى المتفوقات عقليا"،**مجلة الطفولة العربية**، مج18, ع71، الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية، يونيو 2017، ص ص:55-68.

(67) عبدالعزيز عبدالله محمد الكندري."استخدام تقنية الألعاب الإلكترونية في المكتبة الأكاديمية كمصدر إلكتروني للمعلومات لدعم مهارة التفكير النقدي لدى الطلبة الجامعيين"، **المؤتمر الثامن مؤسسات المعلومات في المملكة العربية السعودية ودورها في دعم اقتصاد ومجتمع المعرفة: المسؤليات- التحديات- الآليات- التطلعات**، مج2، ع.(2)، (الرياض: الجمعية السعودية للمكتبات والمعلومات،2017)، ص ص:385-400.

(68) مشاعل محمد عبدالله السويلم ."فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي بمنطقة مكة المكرمة"، **دراسات فى التعليم الجامعي**،ع.(37)، (جامعة عين شمس: مركز تطوير التعليم الجامعى،2017) ص ص:480-501.

(69)Dimitrios Vlachopoulos and Agoritsa Makri." The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review", **Vlachopoulos and Makri International Journal of Educational Technology in Higher Education**, vol.(14),no.(22), 2017, pp:1-33.

(70)Pe Than, et.al.,. "Why Do People Play Human Computation Games? Effects of Perceived Enjoyment and Perceived Output Quality", **Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association 64th Annual Conference**, Seattle Sheraton Hotel, Seattle, Washington, May 21, 2014.

(71)Cynthia Ibarra, Ashley Ricker,and Rebekah Richert. "The Effects of Gaming Exposure on Metacognitive Experiences in Middle Childhood", **Paper presented at the annual meeting of the SRCD Special Topic Meeting: Technology and Media in Children's Development**, University of California, Irvine, Oct 27, 2016.

(72)Hagit Meishar-Tal and Miky Ronen. "Experiencing A mobile Game and Its Impact on Teachers' Attitudes Towards Mobile Learning**",12th International Conference Mobile Learning,**2016, pp:35-42.

(73) أحمد محمود فهمي."العلاقة بين استخدام أطفال المرحلة الابتدائية للألعاب الالكترونية والمستوي الدراسي: دراسة تطبيقية"، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (جامعة القاهرة: كلية الاعلام، 2016).

(74) ايمان محمد نبيل محمود وريهام محمد أحمد عبد الحليم."استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية بعض المفاهيم الكونية والخيال العلمي والدافعية للتعلم لدي أطفال ما قبل المدرسة 5-6 سنوات"، **مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس**، ع.(58)، فبراير 2015، ص ص:137-167.

(75) أماني ضرار صبيح." أثر استخدام إستراتيجية الألعاب التعليمية على التحصيل الفوري و المؤجل في الرياضيات و الاتجاهات نحوها لدى طالبات الصف الرابع الأساسي في الامارات العربية المتحدة"، **مجلة كلية التربية**، ع.(39)، ج.(1)، (جامعة عين شمس: كلية التربية،2015)، ص ص:453-483.

(76) طارق سعيدي و خالد منتصر."التأثيرات المعرفية للإعلام الجديد على الشباب المسلم دراسة تحليلية في تأثير استخدام ألعاب الحاسوب في تعليم اللغات الأجنبية"، **مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية**، ع.(20)، جامعة الشهيد حمة لخضر، ديسمبر 2016 ، ص ص:225-242.

(77) محمد فوزي رياض والي."استخدام برامج ومواقع الألعاب التعليمية الالكترونية لتنمية مهارات التعلم الذاتى والتحصيل فى مادة العلوم لدى طلاب المرحلة الاعدادية"، **مجلة كلية التربية**، مج.(27)، ع.(106)، (جامعة بنها: كلية التربية، أبريل 2016)، ص ص:1-50.

(78) أميرة مشري."أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري:دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي"، **رسالة ماجستير منشورة**، (الجزائر:جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية،2017).

(79) حسن, عبد الناصر راضى ." القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني "، **جمعية الثقافة من أجل التنمية** ،ع.(96)، س16، ص ص:333-380.

(80)عادل بن عايض بن عوض المغذوي."فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات التفكير الإبتكاري لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية"، **مجلة البحث العلمي في التربية**،ع.(16)، ج.(3)،(جامعة عين شمس: كلية البنات للآداب والعلوم والتربية،2015)، ص ص:333-366.

(81)Chih-Hao Ku,et.al., "A Study of the Influence of Gaming Behavior on Academic Performance of IT College Students", **Twentieth Americas Conference on Information Systems**, Savannah, 2014, pp:1-11.

82) حسن عماد مكاوي (2014). نظريات الإعلام. (القاهرة: الدار العربية للنشر والتوزيع).

83) شريف اللبان وهشام عطية عبد المقصود(2015). مقدمة في مناهج البحث الإعلامي،(القاهرة: الدار العربية للنشر والتوزيع).

(84) محمد عبدالحميد (2014). البحث العلمي في الدراسات الإعلامية، (القاهرة: عالم الكتب)، ص ص 293-294.

(85)Katie, Salen & Eric Zimmerman 2004, Rules of Play: Game Design Fundamentals.

86) محمد زيدان مدان (2015)." بناء تصنيف للسلوك الإجتماعي – التعايش والتكسف والتقدير والألتظام والتعاون والمشاركة والإندماج"، القاهرة، دار التربية الحديثة، ص54.