دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب

د.رالا عبد الوهاب منصور* - انجي محمد عبدالله عبدالقادر**

مقدمة:

أصبحنا الآن نعيش في عصر التكنولوجيا وسرعة نقل المعلومات وشهدت السنوات الأخيرة مرحلة الاندماج والتكامل بين تكنولوجيا الاتصال والمعلومات، وقد أثار ذلك التطور المذهل مجموعة تحديات أبرزها تنامي استخدام تقنيات الاتصال الإلكتروني وظهر جيل جديد يتفاعل مع الإعلام الإلكتروني يسمى بالجيل الشبكي أو جيل الإنترنت، وامتزج الاتصال الذاتي والشخصي والجمعي والجماهيري في بيئة واحدة أعادت تشكيل الحياة الاجتماعية والاتصالية للفرد، وساهمت في التأثير على منظومة القيم والأخلاق التي تكون سلوك الفرد. [١]

وتعد الألعاب التفاعلية أو الألعاب متعددة اللاعبين على الإنترنت نوعًا من ألعاب الفيديو التي تعتبر ذات إمكانيات خاصة والتى إذا تم ممارستها بشكل كثيف ومتكرر تؤدي إلى بعض الاضطرابات النفسية وفقدان السيطرة على الحياة الشخصية, ولكن أصبحت ألعاب الفيديو هواية شائعة في السنوات الأخيرة لدرجة أن الإيرادات السنوية لصناعة ألعاب الفيديو تتجاوز صناعة السينما والموسيقى.

حيث تتيح ألعاب الفيديو عدد من المستويات المتغيرة والإنجازات التي يمكن للاعب الوصول إليها داخل اللعبة، وتتطلب العديد من الإنجازات لعبًا تعاونيًا مع المشاركين الآخرين، مما يزيد من الشعور بالإلتزام الاجتماعي تجاه اللعبة. [٢]

أولا: مشكلة الدراسة :

ازداد اهتمام العديد من الأفراد في الآونة الأخيرة بالألعاب الإلكترونية التفاعلية الموجودة على الإنترنت واستخدامها في كسر الملل وتجاوز اوقات الفراغ وأيضا في التواصل مع الآخرين سواء من الأصدقاء أو الأقارب أو حتي الغرباء من جميع دول العالم دون استثناء، حيث أصبحت جزء لا يتجزأ من حياة البعض اليومية, كما ساعدت مواقع التواصل الاجتماعي على انتشارها وذلك بإنشاء صفحات خاصة بلعبة محددة أو صفحات تجمع اللاعبين حول العالم, وقد أكدت بعض الدراسات أن الألعاب التفاعلية استطاعت أن تخلق مجالا عاما أحدث للأفراد تأثيرا على قدرتهم في التواصل مع الآخرين, نتيجة الافراط في استخدامها احيانا, فلا يستطيع الفرد التمييز بين الحياة الواقعية والحياة الافتراضية حيث أنه كلما زاد استخدام الأفراد للألعاب التفاعلية زادت التأثيرات الوجدانية والسلوكية لديهم، وتعتمد الألعاب التفاعلية على درجة الاحساس بالحضور والتفاعل من جانب اللاعب والحالة الذهنية التي يصل اليها من متعة وإثارة نتيجة الدخول في هذا العالم الافتراضي مما يساعده علي الهروب من الواقع, مما يؤدي إلى ضرورة الانتباه لخطورة تأثيرات الألعاب التفاعلية بإجراء المزيد من الأبحاث، خاصة وأن التوقعات المستقبلية تؤكد استمرار استخدامها والاعتماد عليها, وانطلاقا مما سبق تسعى هذه الدراسة إلى محاولة رصد الدور الذي تقوم به الألعاب التفاعلية في تشكيل وتكوين السلوك الاجتماعي للشباب وتحليل تأثيراتها الوجدانية والسلوكية علي حياتهم اليومية وعلاقتهم الاجتماعية بالآخرين .

* المدرس بقسم علوم الاتصال والإعلام كلية الآداب جامعة عين شمس

** باحثة ماجيستير كلية الآداب جامعة عين شمس

ثانيا: أهداف الدراسة :

تسعي الدراسة إلى تحقيق هدف رئيسي يتمثل في تحديد التأثيرات التي تحدثها الألعاب التفاعلية على السلوك اليومي للشباب وحياتهم, واتجاهاتهم نحوها, وتتفرع منه الأهداف التالية:

١. التعرف على عادات وأنماط ممارسة الألعاب التفاعلية
٢. الكشف عن أكثر الألعاب التفاعلية ممارسة من قبل الشباب
٣. تقييم عناصر الجذب التي تتميز بها الألعاب التفاعلية
٤. التعرف على اتجاهات الشباب نحو الألعاب التفاعلية
٥. رصد دور مواقع التواصل الاجتماعي في زيادة انتشار الألعاب التفاعلية و التعريف بها
٦. الوقوف على الإشباعات المتحققة لدى الشباب من ممارسة الألعاب التفاعلية
٧. رصد تأثيرات الألعاب التفاعلية علي السلوك الاجتماعي للشباب وعلاقتهم بالآخرين

ثالثا: أهمية الدراسة:

-الأهمية العلمية:

وتتمثل في :

١.قلة الدراسات العربية الخاصة بالتأثيرات السلبية للألعاب التفاعلية على سلوك الأفراد و الدراسات الخاصة بالحضور الاجتماعي داخل الألعاب التفاعلية وعلاقتها بإدمان العالم الأفتراضي

٢.إثراء المكتبة الإعلامية بالمزيد من الدراسات حول التأثيرات التي تحدثها الألعاب التفاعلية على سلوكيات الأفراد و اتجاهاتهم

٣.الوقوف على بعض الجوانب والنقاط المهمة والمؤثرة في استخدامات الألعاب التفاعلية وما قد تؤدي اليه من تأثيرات سلبية على حياة الفرد وسلوكه

-الأهمية العملية:

وتتمثل في :

١.التوعية بخطورة الأفراط في استخدام الألعاب التفاعلية نظرا لما تسببه من اضطرابات نفسية واجتماعية تؤثر على سلوك الفرد وعلاقته بالآخرين

٢.المساهمة في فهم وتحليل الألعاب التفاعلية للحد من تأثيراتها وتحديد العلاقة بين الحضور الاجتماعي والحالة الذهنية التي يشعر بها المستخدم بالقرب من شخص آخر داخل هذه البيئة الافتراضية

٣.تضع هذه الدراسة أمام صانعي القرار والشباب رؤية واضحة عن التأثيرات السلوكية والوجدانية من الخمول والأدمان والعدوانية والأغتراب الناتجة عن الاحساس بدرجة عالية من الحضور والتفاعل والاحساس بالذات داخل الألعاب التفاعلية.

رابعا : مراجعة الدراسات السابقة:

المحور الأول: الدراسات التي تناولت تأثيرات الألعاب الالكترونية التفاعلية

١-الدراسات التي تناولت التأثيرات النفسية للألعاب الإلكترونية التفاعلية على الشباب

١-دراسة « سلمى حميدان, بدر الدين حميدان, ٢٠٢٠» [٣], بعنوان: « الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظاهرة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة – دراسة ميدانية»
سعت هذه الدراسة إلى التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في تنامي ظاهرة العنف المدرسي, واعتمدت الدراسة على منهج التحليل الوصفي في تفسير البيانات وتحليلها, وتم تطبيق الدراسة على عينة عشوائية قوامها ١٠٠ مفردة من تلاميذ المرحلة المتوسطة والذين تتراوح أعمارهم مابين ١١ إلى ١٦ عام من الذكور والإناث.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:
- أن ٧٨٪ من أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية يومياً.
- أن أغلب المبحوثين يفضلون الألعاب القتالية بنسبة بلغت ٥٢٪.
- أن فئة الإناث هي الأكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية بنسبة بلغت ٥٤٪.
- أن أغلب المبحوثين بنسبة ٥٥٪ ينتابهم شعور الخوف والتوتر عند ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- أن أغلب أفراد العينة يقومون بتجريب مشاهد العنف التي تتضمنها الألعاب الإلكترونية مع زملائهم في المدرسة حيث أشارت النتائج إلى أن ٣٤٪ من أفراد العينة يقومون بتقليد ومحاكاة ما شاهدوه في هذه الألعاب.

٢-دراسة[٤] « Ravi Kumar, 2019» , بعنوان: لعب حتي الإدمان: دراسة عن لعبة ببجي
«Gaming to Addiction: A Research paper On PUBG»
استهدفت هذه الدراسة التعرف على تأثير لعبة ببجيPubg بين طلاب جامعة جنوب بيهار المركزية ,CUSB وتحديد عدد الطلاب الذين يلعبون لعبة ببجي ومقدار الوقت الذي يستغرقونه في ممارسة اللعبة وحجم التأثيرات التي تحدثها في حياتهم اليومية, واعتمدت الدراسة على المنهج المسحي في الحصول على المعلومات من مفردات عينة الدراسة وذلك باستخدام استمارة الاستبيان الإلكتروني بالتطبيق على عينة عشوائية بسيطة قوامها ٤٠٠ مفردة من طلاب جامعة CUSB والذين تتراوح أعمارهم ما بين ١٨ إلى ٢٥ عام ويملكون هاتف ذكي متصل بالإنترنت.
وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:
- أن معظم الطلاب يمارسون لعبة pubg بغرض الترفية والتسلية.
- أكدت الدراسة أنه لايوجد تأثير لهذه اللعبة على حياتهم.

٣-دراسة «ريم عبدالمحسن, ٢٠١٩» [٥], بعنوان: « الآثار النفسية والمعرفية لإستخدام المراهقين شبكة الإنترنت»
سعت هذه الدراسة إلى التعرف على التأثيرات النفسية والمعرفية المترتبة على تعرض المراهقين لشبكة الإنترنت, واعتمدت الدراسة على منهج المسح وتم استخدام استمارة الاستبيان كأداة لجمع البيانات بالتطبيق على عينة طبقية قوامها ٣٠٠ مفردة من طلاب المرحلة الثانوية والإعدادية من المدارس الحكومية والتجريبية والدولية في محافظة القاهرة والذين يستخدمون الإنترنت, وتتراوح أعمارهم ما بين ١٢ إلى ١٨ عام من الذكور والإناث.
وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:
•إن المراهقين يستخدمون الإنترنت عادة «بمصاحبة الأصدقاء» بنسبة ٤٧,٣٪.
•تنوعت الإشباعات المتحققة من استخدام الإنترنت فكان من أبرز الفوائد التي يحققها المراهقين من استخدام الإنترنت

هـي تكويـن صداقـات خارجيـة, يليهـا التواصـل مـع الإصدقـاء والأقـارب والحصـول عـلى الأخبار.

•مـن أهـم سـلبيات اسـتخدام المراهقـين لمواقـع التواصـل الاجتماعـي هـو» تقمـص أدوار غـير حقيقيـة» بنسـبة ١٧٪, يليهـا «أصبحـت حبيـس غرفتـي» بنسـبة ١٥,٨٪ وهـو مـا يؤثـر عـلى علاقتهـم بـالأسرة يليهـا في المرتبـة الثالثـة « التعامـل مـع مواقـع التواصـل جعلنـي أشـعر بالقلـق والاكتئـاب» بنسـبة ١٣,٥٪.

•توجـد علاقـة ارتبـاط دالـة إحصائيـا بـين دوافـع اسـتخدام المراهقـين لشـبكة الإنترنـت والتأثـيرات الوجدانيـة والنفسـية, أي كلـما زادت الدوافـع زادت التأثـيرات الوجدانيـة والعزلـة الاجتماعيـة للمراهقـين.

•لا توجـد فـروق ذات دلالـة إحصائيـة للمراهقـين مـن حيـث التأثـيرات النفسـية « الاغـتراب والعزلـة الاجتماعيـة « المترتبـة عـلى اسـتخدام الإنترنـت طبقـا لمتغـير النـوع.

٤-دراسـة [٦] «Pradeep Yarasani, et al, 2018» , بعنـوان: انتشـار إدمـان ألعـاب الفيديـو الإلكترونيـة: اضطـراب ممارسـة الألعـاب بـين طـلاب الطـب

«Prevalence of addiction to online video games: gaming disorder among medical students»

اسـتهدفت هـذه الدراسـة التعـرف عـلى مـدى انتشـار إدمـان ألعـاب الفيديـو عـلى الإنترنـت بـين طـلاب كليـة الطـب, والتعـرف عـلى العوامـل التـي تـؤدي إلى إدمانهـا ومـا تسـببه مـن اضطرابـات تؤثـر عـلى الانشـطة اليوميـة والدراسـة والأسرة, واعتمـدت الدراسـة عـلى المنهـج المسـحي باسـتخدام اسـتمارة الاسـتبيان كأداة لجمـع البيانـات بالتطبيـق عـلى عينـة قوامهـا ٥٧٥ مفـردة مـن طـلاب كليـة كاتـوري للطـب مـن الذيـن يمارسـون الألعـاب الإلكترونيـة عـلى الإنترنـت وذلـك في الفـترة مـن مـارس ٢٠١٧ إلى يوليـو ٢٠١٨.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:

•أن متوسـط سـاعات اللعـب كان ٣ سـاعات في حـين أن الطـلاب المدمنـون عـلى ممارسـة الألعـاب يصـل متوسـط عـدد سـاعات اللعـب لديهـم إلى ٧ سـاعات.

•حوالي ٧٣,٩٪ من الطلاب يمارسون الألعاب على هواتفهم المحمولة, يليها أجهزة الكمبيوتر بنسبة ١٢,٢٪..

•عـانى بعـض الطـلاب المدمنـين عـلى ألعـاب الفيديـو الإلكترونيـة مـن اضطرابـات شـديدة مـن حيـث النـوم، والتركيـز عـلى الدراسـات والعلاقـات الأسريـة وبعـض المشـاكل الجسـدية مثـل الصـداع والاضطرابـات البصريـة, والاضطرابـات النفسـية والقلـق والاكتئـاب.

٥-دراسة [٧] «Ulric Wong & David Carson,2013 » , بعنوان: تطور إدمان البالغين لألعاب الفيديو

« Development of the Game Addiction Inventory for adults (GAIA»(

سـعت هـذه الدراسـة إلى وصـف تطـور إدمـان البالغـين لألعـاب الفيديـو الإلكترونيـة ومـا قـد يسـببه ذلـك مـن اضطرابـات عقليـة, واعتمـدت الدراسـة عـلى المنهـج المسـحى في الحصـول عـلى البيانـات وتـم اسـتخدام اسـتمارة الاسـتبيان كأداة لجمـع البيانـات مـن مفـردات عينـة الدراسـة بالتطبيـق عـلى عينـة عشـوائية قوامهـا ٦٤٩ مفـردة مـن طـلاب الجامعـات و المشـاركين في مواقـع الويـب الخاصـة بألعـاب الفيديـو الإلكترونيـة عـلى الإنترنـت والذيـن تـتراوح أعمارهـم مـا بـين ١٨ إلى ٥٤ عـام.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:

- يشتمل أدمان ألعاب الفيديو على خمسة عناصر اساسية للأدمان وهي:

١- فقدان السيطرة والتحكم في العواقب أي صعوبة التحكم في تشغيل ألعاب الفيديو وتحمل النتائج السلبية لها.

٢- الانسحاب الانفعالي أي الغضب والقلق عند عدم القدرة على ممارسة ألعاب الفيديو.
٣- التأقلم أي ممارسة ألعاب الفيديو لتحسين الحالة المزاجية والهروب من الواقع.
٤- الاكتئاب و الشعور بالحزن والخسارة عند عدم القدرة على ممارسة اللعبة.
٥- الشعور بالخزى أو العار والندم نتيجة النتائج السلبية الناتجة عن عدم القدرة على التحكم في ممارسة الألعاب.

٦-دراسة « نجلاء العجوزة, ٢٠١٠» [٨] , بعنوان: « ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى عينة في مرحلة الطفولة المتأخرة»

استهدفت هذه الدراسة التعرف على مدى وجود تأثير لكل من ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة, ومعدل فترات اللعب لممارسى الألعاب سواء فترة طويلة أم قصيرة, ومكان ممارسة الألعاب سواء كان اللعب (بالمنزل فقط – أم بمقاهي الإنترنت فقط – أم بكل من المنزل ومقاهي الإنترنت معا) على السلوك العدواني في مرحلة الطفولة المتأخرة, واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي الإرتباطي, وتم تطبيق الدراسة على عينة قوامها ٢٥٦ مفردة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين ٩ إلى ١٢ عام, وتم تطبيق مقياس السلوك العدواني على أطفال العينة من خلال ٥ مدارس تجريبية تابعة لإدارة الوايلي التعليمية بمديرية التربية والتعليم بمحافظة القاهرة.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:

•وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات السلوك العدواني لدى الأطفال الممارسين لألعاب الفيديو العنيفة وغير الممارسين لها.

•تتباين درجات السلوك العدواني لدى الأطفال باختلاف فترات ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة (فترات ممارسة قصيرة / فترات ممارسة طويلة).

•تتباين درجات السلوك العدواني لدى الأطفال الممارسين للألعاب باختلاف أماكن ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة (المنزل / مقاهي الإنترنت / المنزل ومقاهي الإنترنت معا), حيث يزيد السلوك العدواني لدى الأطفال الممارسون للألعاب بكل من المنزل والمقهى عن الأطفال الممارسون للألعاب بالمقهى فقط, وكذلك لدى الأطفال الممارسون للألعاب بالمقهى فقط عن الأطفال الممارسون للألعاب بالمنزل فقط.

٢-الدراسات التي تناولت التأثيرات الثقافية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية التفاعلية على الشباب

١-دراسة « إيمان سيد, ٢٠١٩» [٩], بعنوان: « العلاقة بين تعرض المراهقين للإلعاب الإلكترونية وسلوكهم الإتصالي (في إطار تطبيق نظرية تأثير الشخص الثالث)»

سعت هذه الدراسة إلى رصد وتحليل تعرض المراهقين للإلعاب الإلكترونية وتأثير ذلك على سلوكهم الإتصالي, واعتمدت الدراسة على منهج المسح وتم استخدام استمارة الاستقصاء كأداة لجمع البيانات من عينة الدراسة, وذلك بالتطبيق على عينة قوامها ٤٠٠ مفردة من طلاب المرحلة الإعدادية والثانوية بالمدارس (حكومية – خاصة – لغات) بمحافظتي القاهرة والقليوبية ممن تتراوح أعمارهم ما بين ١٢ إلى ١٨ عام ممن يمارسون الإلعاب الإلكترونية.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:

•أشارت الدراسة إلى أن ٥٢٪ من المبحوثين يتعرضون أحيانا إلى الإلعاب الإلكترونية مما يدل على كثافة تعرضهم للإلعاب الإلكترونية.

•جاءت عبارة «لأنها مسلية» كأكثر جملة يوافق عليها المبحوثون كدافع لهم وراء ممارسة الإلعاب الإلكترونية.
•أن أكثر مكان يفضل المبحوثون فيه ممارسة الإلعاب الإلكترونية هو «المنزل» حيث جاء بنسبة ٨١,٥٪.
•أن ٥٨,٥٪ من المبحوثين بفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء, وأن الهاتف المحمول هو أكثر وسيلة تستخدم من خلال المبحوثين لممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة ٦٨,٣٪.
•أن ألعاب القتال والحرب هي أكثر الألعاب التي يختارها الذكور, بينما ألعاب المغامرات هي أكثر الألعاب التي يختارها الإناث.

٢-دراسة « أمل جمال قطب, ٢٠١٧» [١٠], بعنوان: « التأثيرات المختلفة لاستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية على الإنترنت»

استهدفت هذه الدراسة التعرف على التأثيرات المختلفة لاستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية على الإنترنت, ومعرفة أسباب إقبال المراهقين عليها بالإضافة إلى رصد تأثيرات الألعاب الإلكترونية عليهم والتعرف على عناصر الجذب التى تتميز بها.

وتعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التى تعتمد على منهج المسح, وتم استخدام استمارة الاستبيان كأداة لجمع البيانات من عينة الدراسة بالتطبيق على عينة عمدية قوامها ٤٠٠ مفردة من المراهقين المصريين في المرحلة الثانوية العامة ممن يتراوح أعمارهم ما بين ١٥ إلى ١٨ عام, من الذكور والإناث في المدارس الثانوية الحكومية والخاصة(اللغات – التجريبية) في محافظتي القاهرة والجيزة.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج اهمها:

•وجود علاقة ارتباطية موجبة ودالة إحصائيا بين معدل استخدام المبحوثين للألعاب الإلكترونية على الإنترنت والتأثيرات المختلفة.
•وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المبحوثين على مقياس التأثيرات المختلفة لاستخدام الألعاب الإلكترونية على الإنترنت تبعا لاختلاف النوع (ذكورا – إناثا).
•أشارت الدراسة أن نسبة «من يشعرون بأنهم جزء من اللعبة» بلغ ٢٦,٢٪, وبلغت نسبة من يشعرون بأنهم جزء من اللعبة «أحيانا» بلغ ٥٢,٥٪, بينما بلغت نسبة من لا يشعرون بأنهم جزء من اللعبة من إجمالي مفردات عينة الدراسة ٢١,٢٪.
•أوضحت الدراسة أن نسبة من «يستخدمون بعض ألفاظ وحركات الشخصية الافتراضية» في الحياة الواقعية بلغت ٢٩,٨٪, بينما بلغت نسبة من لا يستخدمون بعض ألفاظ وحركات الشخصية الافتراضية في الحياة الواقعية ٣٨٪ من إجمالي العينة.

٣-دراسة «[11] » David Berle et al, 2015 , بعنوان:هل ترتبط بعض ألعاب الفيديو بمزيد من التدخل في الحياة والاضطراب العقلي مقارنة بأخرى؟ مقارنة ألعاب تقمص الأدوار متعددة اللاعبين على الإنترنت بأشكال أخرى من ألعاب الفيديو

«Are some video games associated with more life interference and psychopathology than others? Comparing massively multiplayer online role-playing games with other forms of video game»

سعت هذه الدراسة إلى المقارنة بين لاعبين الألعاب الإلكترونية متعددة اللاعبين عبر الإنترنت و لاعبين أنواع أخرى من

ألعـاب الفيديـو مـن حيـث اشـكالية الاسـتخدام, والتأثـير عـلى الحيـاة, ومسـتويات الأمـراض النفسـية التـي تسـببها الألعـاب, واعتمـدت الدراسـة عـلى المنهـج المقـارن, واسـتخدمت اسـتمارة الاسـتبيان الالكـتروني كأداة لجمـع البيانـات بالتطبيـق عـلى عينـة عشـوائية دوليـة قوامهـا ١٩٤٥ مفـردة مـن لاعبـي ألعـاب الفيديـو حـول العـالم.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج اهمها:

•إن ممارسـة أي نـوع مـن ألعـاب الفيديـو لفـترات طويلـة كل يـوم يزيـد مـن احتماليـة حـدوث تداخـل في الحيـاة ومشـكلات حـول تصـور الفـرد لذاتـه.

•إن الألعـاب الألكترونيـة متعـددة اللاعبـين تزيـد مـن احسـاس الفـرد بالإلتـزام الاجتماعـي تجـاه ممارسـة اللعبـة بشـكل مسـتمر خاصـة عندمـا يشـارك أحدهـم في ممارسـة أنشـطة اللعبـة مـما يزيـد مـن رغبـة الفـرد في الاسـتمرار في ممارسـة اللعبـة حتـي لايفـوت شـئ مهـم يحـدث داخـل اللعبـة.

•تفيـد الدراسـة أن لاعبـين ألعـاب الفيديـو الألكترونيـة يمكنهـم مـن خلالهـا التعـرف عـلي أصدقـاء جـدد, ومعرفـة الثقافـات الأخـرى, وممارسـة الخيـال, وتسـهيل العمـل الجماعـي, وبنـاء الصداقـات.

٤-دراسـة [١٢]«» Aya Medhat Assem, 2015 , بعنـوان: التأثـيرات الثقافيـة والاجتماعيـة لألعـاب تقمـص الأدوار متعـددة اللاعبـين عـلى الشـباب

«Social and Cultural Effects of Massively Multiplayer Online Role Playing Games on Youth»

اسـتهدفت هـذه الدراسـة فحـص التأثـيرات الإجتماعيـة لألعـاب تقمـص الأدوار متعـددة اللاعبـين مـن ناحيـة تفضيـلات اللاعـب للحيـاة الافتراضيـة, ومسـتوى الإدمـان, والدعـم الاجتماعـي الخاطـئ والـدور الـذي تلعبـه الصـور الرمزيـة, كـما تسـعى هـذه الدراسـة إلى فحـص التأثـيرات الثقافيـة لهـذه الألعـاب مـن حيـث التأثـير عـلى الهويـة الثقافيـة والبعـد عـن المحرمـات وذلـك بعـد الإنخـراط في مثـل هـذه السـلوكيات عـلى الإنترنـت, وتضمنـت الدراسـة فحـص فـروق النـوع(ذكـر- أنثـى) وكـم الألعـاب التـي يتـم ممارسـتها.

واعتمـدت الدراسـة عـلى منهـج المسـح, وتـم اسـتخدام الاسـتبيان الإلكـتروني كأداة لجمـع البيانـات مـن عينـة الدراسـة بالتطبيـق عـلى عينـة قوامهـا ٤٠٠ مفـردة مـن لاعبـي أشـهر ألعـاب لعـب الأدوار متعـددة اللاعبـين مـن الشـباب المـصري مـن كلا النوعـين ذكـور وإنـاث الذيـن تـتراوح أعمارهـم مابـين ١٨ إلى ٣٠ عـام.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:

•سـلطت هـذه الدراسـة الضـوء عـلى أهميـة دراسـة تأثـير هـذه الألعـاب عـلى إنهـا ليسـت فقـط وسـيلة للترفيـه ولكنهـا في الحـالات تبنـي حيـاة افتراضيـة بديلـة للحيـاة الواقعيـة.

•إن بعـض الشـباب يمارسـون الألعـاب للهـروب مـن الحيـاة الواقعيـة إلى حيـاة خياليـة حيـث كل شـئ ممكـن وأي شـئ يمكـن تحقيقـه.

•كانت التأثيرات الاجتماعية أكثر وضوحا بين الشباب المصري من التأثيرات الثقافية والتى اشتملت عليها الدراسة.

•إن الذكـور أكـثر ممارسـة للألعـاب الإلكترونيـة أكـثر مـن الإنـاث, ولكـن كانـت الإنـاث الأكـثر تأثـرا بالتأثـيرات الاجتماعيـة, حيـث يمـارس الذكـور الألعـاب مـن أجـل تحقيـق مسـتوى أعـلى في اللعبـة ولكـن الإنـاث يمارسـون الألعـاب مـن أجـل بنـاء بعـض العلاقـات.

٥-دراسـة « شـيماء ابراهيـم, ٢٠١٥» [١٣] , بعنـوان: «أثـر العنـف الإلكـتروني الـذي يتعـرض لـه المراهـق المـصري عـلى علاقاتـه

الاجتماعية»

سعت هذه الدراسة إلى رصد ظاهرة العنف الإلكتروني وأدواتها وأشكالها ونتائجها على الضحايا من فئة المراهقين, وتأثير تلك الظاهرة على العلاقات الاجتماعية للمراهقين ضحايا تلك الممارسات, وتم الاعتماد على نظرية الغرس الثقافي في وضع فروض الدراسة, واستخدمت الدراسة منهج المسح, وتم استخدام استمارة الاستبيان كأداة لجمع البيانات بالتطبيق على عينة قوامها ٤٠٠ مفردة من المرهقين من طلاب المدارس الابتدائية والاعدادية والثانوية من الذكور والإناث والذين تتراوح أعمارهم من ١٢ إلى ١٧ عام.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:

•أشارت الدراسة إلى أن معظم المراهقين عينة الدراسة يتعرضون للعنف الإلكتروني بمستوى منخفض.

•إن أهم الأدوات التي لا يستطيع المراهقون الاستغناء عنها هي مواقع التواصل الاجتماعي بنسبة ٧٨,٥٪ ثم الألعاب بنسبة ٥٢,٣٪ ويأتي في المرتبة الأخيرة فيديو الهاتف المحمول.

•أشارت الدراسة إلى أهم الأنشطة التي يقوم بها المراهقون هي التفاعل عبر مواقع التواصل الاجتماعي ثم ممارسة الألعاب الإلكترونية, وأخيرا إدارة مواقع صفحات إلكترونية.

•هناك علاقة ارتباطية عكسية دالة احصائيا بين كثافة التعرض للعنف الإلكتروني وطبيعة العلاقات الاجتماعية لدى المراهق.

٦-دراسة [١٤] «Maria C. Haagsma,et al, 2012» , بعنوان: إشكالية انتشار لاعبي ألعاب الفيديو في هولندا

«The Prevalence of Problematic Video Gamers in The Netherlands»

استهدفت هذه الدراسة التعرف على سلوك المراهقين والبالغين الهولنديين في ألعاب الفيديو لتقييم مدى انتشار الألعاب المثيرة للمشكلات, واستخدمت الدراسة استمارة الاستبيان الإلكتروني كأداة لجمع البيانات بالتطبيق على عينة عشوائية قوامها ٩٠٠ مفردة تتراوح أعمارهم مابين ١٤ إلى ٨١ عام من لاعبي ألعاب الفيديو في هولندا.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:

•على الرغم من أن الألعاب تحظى بشعبية كبيرة بين الرجال والنساء من جميع الأعمار، إلا أنه يمكن ملاحظة الإختلافات المهمة المتعلقة بالسن والجنس حيث تنتشر ألعاب الفيديو الإلكترونية بشكل أكبر بين المراهقين والبالغين من الشباب الذين تتراوح أعمارهم من ١٤ إلى ٢٩ عام, حيث أن هؤلاء الشباب يقضون ما يقرب من ثلاثة أضعاف الوقت بالأسبوع في ممارسة الألعاب مقارنة بالإناث.

•أن ألعاب تقمص الأدوار متعددة اللاعبين عبر الإنترنت يتم ممارستها بشكل أقل من الألعاب غير المتصلة بالإنترنت، ومع ذلك يتم قضاء وقت أطول بكثير في ممارسة هذه الألعاب أكثر من الأنواع الأخرى من الألعاب غير المتصلة بالإنترنت.

٧-دراسة « نهي سامي, ٢٠١١» [١٥], بعنوان: « دور ألعاب الفيديو في تشكيل الواقع الافترضي عند المراهق «

سعت هذه الدراسة إلى التحقق من الدور الذي تلعبه ألعاب الفيديو في تكوين الواقع الافتراضي عند المراهق, واكتشاف إلى أين تقودنا هذه العلاقة, ومعرفة الفوائد والأضرار الناتجة عنها, وتعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التي تعتمد على منهج المسح بشقيه التحليلي والميداني, وتم استخدام استمارة الاستبيان كأداة لجمع البيانات من عينة الدراسة وذلك بالتطبيق على عينة قوامها ٦٠٠ مفردة من الذكور والإناث الذين تتراوح أعمارهم من ١٣ إلى ١٥ عام,

Smack Down Vs) كما تم تحليل مضمون عينة من ألعاب الفيديو في الفترة من ٢٠١٠/١٠/٣١ إلى ٢٠١٠/١١/٤ وهم RAW – Farmville – God of war – Grand Theft Auto – FIFA 2011 – Harry Potter the half blood prince).

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:

•أشارت الدراسة إلى أن درجة التفاعل وإندماج اللاعبين مع ألعاب الفيديو عينة الدراسة كانت كبيرة وأحتلت المرتبة الأولى بنسبة ١٠٠٪.

•أشارت الدراسة إلى أن إتقان المؤثرات الصوتية والمرئية بشكل جيد قد احتل المرتبة الأولى بنسبة ٨٣,٣٪, ولكن كان دقة وتسلسل وواقعية أحداث الألعاب لها التأثير الأكبر على شعور الممارسين بالمعايشة والإندماج مع اللعبة.

•وجود علاقة ارتباطية بين نوع اللعبة التي يمارسها المبحوثون وتكوين واقع افتراضي لديهم, كما أنه توجد علاقة ارتباطية بين كثافة ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وتكوين واقع افتراضي لديهم.

•أشارت الدراسة إلى أن ٤٨,٩٪ من المبحوثين يشعرون بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستها بصفة دائمة.

٨-دراسة [١٦] « Dustin L. Redmond, 2010» , بعنوان: تأثير ألعاب الفيديو على التفاعل والتواصل الأسري

«The effect of video games on family communication and interaction»

استهدفت هذه الدراسة التعرف على تأثير ألعاب الفيديو الإلكترونية على التواصل والتفاعل بين الممارسين لألعاب الفيديو وأفراد أسرهم, واعتمدت الدراسة على المنهج المسحي باستخدام استمارة الاستبيان الإلكتروني كأداة لجمع البيانات بالتطبيق على عينة قوامها ٤٨٠ مفردة من طلاب الجامعات من عمر ١٨ عام فما فوق.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:

•أن هناك علاقة سلبية كبيرة بين إجمالي الوقت الذي يقضيه الفرد في ممارسة ألعاب الفيديو الإلكترونية ومقدار التواصل مع الآباء والأخوة.

•أن هناك اختلاف كبير في نوع الألعاب التي يفضلها الذكور والإناث ،وأشارت الدراسة إلى أن الذكور يلعبون في كثير من الأحيان أكثر من الإناث.

٩-دراسة « نهاد فتحي, ٢٠١٠» [١٧], بعنوان: «القيم التي تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال»

سعت هذه الدراسة إلى اختبار تأثير الألعاب الإلكترونية على اتجاهات الطفل المصري نحو القيم التي تعكسها تلك الألعاب, وتأثير الألعاب الإلكترونية على تقليد الطفل المصري ومحاكاته للأبطال في الألعاب الإلكترونية في الواقع, واعتمدت الدراسة على منهج المسح وتم استخدام استمارة الاستبيان كأداة لجمع البيانات بالتطبيق على عينة عشوائية قوامها ٤٠٠ مفردة من طلاب المدارس الحكومية والخاصة بمحافظة الجيزة, من الذكور والإناث الذين تتراوح أعمارهم مابين ٩ إلى ١٢ عام.

وقد توصلت الدراسة العديد من النتائج أهمها:

•جاءت الألعاب الرياضية وألعاب المغامرات في مقدمة الألعاب الإلكترونية التي يفضلها الأطفال عينة الدراسة.

•ارتفاع نسبة أدوات العنف في الألعاب الإلكترونية الخاضعة للتحليل بنسبة ٦٠,٦٪ يفسر ارتفاع نسبة الأطفال الذين يوافقون على العبارات الملحقة بالاستمارة الميدانية والخاصة بمشاهد القتل والدماء في الألعاب الإلكترونية حيث لا يهتمون بعدد القتلى طالما يحققون الفوز باللعبة.

•جاء تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية بصفة دائمة في المقام الأول بنسبة ٧٠,٥٪ بينما جاء تعرض الأطفال للألعاب

الإلكترونية احيانا في المرتبة الثانية بنسبة ١٩,٧٪.

•نالت بعض العبارات نسب عالية من قبول الأطفال لها, وكان في مقدمة هذه العبارات «أشعر بالسعادة عندما أقتل اكبر عدد من الخصوم في اللعبة» حيث جاءت نسبة الموافقة عليها ٧٤,٥٪ مما يدل على التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على الأطفال إذ تخلق لديهم شعور بالسعادة عند رؤية الدماء وممارسة القتل, بينما جاءت عبارة «أحب البطل الذي يساعد الآخرين داخل اللعبة الإلكترونية» في المرتبة الثانية بنسبة ٧٠,٨٪, ويدل ذلك على أن الألعاب الإلكترونية كما تؤثر سلبيا على الأطفال, فهي تحث على سلوكيات إيجابية إيضا مثل مساعدة الآخرين.

٣-الدراسات التي تناولت تأثيرات الألعاب الإلكترونية التفاعلية على مستوى التحصيل الدراسي للشباب

١-دراسة « أحمد فهمي, ٢٠١٦» [١٨], بعنوان: «العلاقة بين استخدام أطفال المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية والمستوى الدراسي (دراسة تطبيقية)»

سعت هذه الدراسة إلى رصد وتحليل العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لأطفال المرحلة الإبتدائية, واعتمدت الدراسة على منهج المسح وتم استخدام استمارة الاستبيان كأداة لجمع البيانات بالتطبيق على عينة عشوائية متعددة المراحل قوامها ٤٠٠ مفردة من طلاب الصف السادس الابتدائي في المدارس الحكومية والخاصة والتجريبية بمحافظة الاسماعيلية.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:

•وجود علاقة ذات دلالة احصائية بين معدل الاستخدام للألعاب الإلكترونية ومستوى التحصيل الدراسي, فقد حصل أفراد العينة من كثيفي الاستخدام بنسبة ٣٦,٦٪ على تقدير امتياز, و ٣١,٧٪ حصلوا على تقدير جيد جدا.

•وجود علاقة ذات دلالة احصائية بين معدل الاستخدام للألعاب الإلكترونية والنوع, حيث أن الذكور هم الأكثر استخداما للألعاب الإلكترونية.

•وجود علاقة ذات دلالة احصائية بين معدل الاستخدام للألعاب الإلكترونية والمستوى الاجتماعي والاقتصادي للمبحوثين, حيث بلغت نسبة كثيفو الاستخدام من ذوي المستوى الاجتماعي والاقتصادي المرتفع ٥٥,٩٪ في مقابل ٢٣,٤٪ من كثيفي الاستخدام لكلا من ذوي المستوى الاجتماعي والاقتصادي المتوسط والمنخفض.

•أحتل المرتبة الأولى ألعاب الأكشن بنسبة ١٦,١٪ وفي المرتبة الثانية الألعاب الرياضية بنسبة ١٤٪ وتلاها الألعاب الاستراتيجية بنسبة ١٢,٨٪ وجاء في المرتبة الأخيرة ألعاب المغامرات بنسبة ١١,٩٪.

٢-دراسة [١٩] «Mahamudur Rahman, 2016» , بعنوان: تأثير ألعاب الفيديو على المستوى الأكاديمي

«Impact of Video Gaming on Academia»

استهدفت هذه الدراسة التعرف على تأثير ألعاب الفيديو علي المحصلة النهائية للطلاب في دراستهم الاكاديمية, واعتمدت الدراسة علي المنهج المسحي في الحصول علي البيانات ومعرفة وجهة نظر الطلاب في ألعاب الفيديو الإلكترونية وكيف يمكن أن تؤثر سلبًا على الدراسة, وتم استخدام استماراة الاستبيان كأداة لجمع البيانات بالتطبيق علي عينة عشوائية قوامها ٣٠ طالبا من طلاب جامعة نورث ساوث واعتمدت على تحليل مضمون بعض المواقع وخاصة منتديات الألعاب والمواقع المرجعية وبعض المواقع الإخبارية لمعرفة المزيد عن تأثير ألعاب الفيديو وإدراكها حول العالم.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها :

•معظم الشباب يدمنون ممارسة ألعاب الفيديو الإلكترونية وأدى ذلك إلى التأثير سلبيا على حياتهم الاجتماعية والصحية.

•يفضل حوالي ٧٥٪ من الطلاب ممارسة ألعاب الفيديو وأشار معظم اللاعبين إلى إنهم يمارسون ألعاب الفيديو دون حدود ودون أي استراحة، وفي بعض الأحيان يتخطون أوقات النوم من أجل ممارسة الألعاب دون تخصيص وقت للدراسة.

•أشار الطلاب من اللاعبين إلى إنهم يقضون حوالي من ٧ إلى ١٠ ساعات للدراسة في الأسبوع وهو وقت قليل جدًا مما أثر سلبا علي نتائجهم في الدراسة.

٣- دراسة « Howard Chen, 2012»[٢٠], بعنوان: تأثير ألعاب فيديو المغامرات على تعلم اللغة الأجنبية وإدراك المتعلمين «The impact of adventure video games on foreign language learning and the perceptions of learners»

سعت هذه الدراسة إلى دراسة تأثير ألعاب المغامرات الإلكترونية التجارية على تعلم اللغة الأجنبية والتعرف على تصورات اللاعبين تجاه هذه الألعاب, واعتمدت هذه الدراسة على المنهج التجريبي في اخضاع عينة الدراسة لممارسة لعبة المغامرات الانجليزية BONE وذلك بالتطبيق على عينة عمدية قوامها ٢٢ مفردة من طلاب جامعة في تايوان.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:

•تعلم اللاعبين بعض الكلمات الجديدة بعد ممارسة لعبة المغامرات الإلكترونية.

•اعتبر الطلاب أن اللعبة مفيدة في تحسين مهاراتهم اللغوية, وابلغوا عن درجة من الاستمتاع باللعبة نتيجة تصميمها المثير للفضول.

•أن ألعاب فيديو المغامرات مثل BONE يمكن أن توفر مدخلات مفيدة لمساعدة طلاب الجامعات على تحسين مهاراتهم في الاستماع والقراءة ومفردات اللغة الإنجليزية ودوافع التعلم.

التعليق على الدراسات السابقة:

١.لاحظت الباحثة قلة الدراسات العربية التي تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على الممارسين مقارنة بالدراسات الأجنبية.

٢.اعتمدت معظم الدراسات على استخدام نظرية الاستخدامات والاشباعات, بينما اتجهت دراسة ايمان السيد إلى استخدام نظرية تأثير الشخص الثالث واستخدمت دراسة حنان اسماعيل نظرية الاندماج, واعتمدت دراسة ريم عبدالمحسن على نظرية الاعتماد على وسائل الإعلام ونظرية ثراء الوسيلة ونظرية رأس المال الاجتماعي.

٣.أشارت معظم الدراسات إلى أن كثافة ممارسة الألعاب الإلكترونية يرتبط بشكل إيجابي بزيادة معدلات الإدمان والتأثيرات النفسية والسلوك العدواني، وإن الترفيه والتسلية من أهم دوافع الممارسة, بينما تمثلت أهم الإشباعات المتحققة من ممارسة الألعاب الإلكترونية في قضاء وقت الفراغ.

٤.كما أشارت بعض الدراسات إلى أن كثافة الممارسة تؤدي إلى إندماج اللاعبين مع اللعبة والشعور بأنهم جزء منها, كما يميلوا إلى تشكيل الشخصية الافتراضية التي تعبر عنهم وتمثلهم، وأن الذكور هم الأكثر ممارسة لهذه الألعاب من الإناث.

٥.قلة الدراسات التي اهتمت بتأثير ممارسة الألعاب على السلوك الاجتماعي للممارسين موضع الدراسة الحالية.

٦.لاحظت معظم الدراسات أن الألعاب الإلكترونية لا تؤثر على المستوى الأكاديمي والتحصيل الدراسي للممارسين بقدر

تأثيرها على العلاقات الاجتماعية.

أوجه الاستفادة من عرض الدراسات السابقة:

قد استفادت الباحثة من عرض الدراسات السابقة في:

١. صياغة مشكلة الدراسة وبلورتها بشكل دقيق.
٢. صياغة الفروض والتساؤلات وتحديد المنهج المستخدم.
٣. تحديد الإجراءات المنهجية المناسبة, وتحديد مجتمع وعينة الدراسة وأدوات جمع البيانات المناسبة.
٤. التعرف على التأثيرات الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.
٥. محاولة التركيز على النقاط التي لم تتطرق إليها الدراسات السابقة.

خامسا: تساؤلات الدراسة :

١. ما عادات وأنماط ممارسة الألعاب التفاعلية؟
٢. ما أكثر الألعاب التفاعلية ممارسة من قبل الشباب؟
٣. ما أكثر الألعاب التفاعلية تأثيرا على الشباب؟
٤. ما عناصر الجذب التي تتميز بها الألعاب التفاعلية؟
٥. ما اتجاهات الشباب نحو الألعاب التفاعلية ؟
٦. ما دور مواقع التواصل الاجتماعي في زيادة انتشار الألعاب التفاعلية و التعريف بها ؟
٧. ما الإشباعات المتحققة لدى الشباب من ممارسة الألعاب التفاعلية؟
٨. ما تأثيرات الألعاب التفاعلية على السلوك الاجتماعي للشباب وعلاقتهم بالآخرين؟

سادسا: فروض الدراسة:

١.هناك فروق دالة احصائيا بين معدل ممارسة الألعاب التفاعلية وكلا من متغير النوع والسن لجمهور عينة الدراسة.

٢.هناك علاقة دالة احصائياً بين معدل ممارسة الألعاب التفاعلية وكلاً من الدوافع النفعية والطقوسية لممارسة الألعاب التفاعلية.

٣.هناك علاقة دالة احصائيا بين معدل ممارسة الألعاب التفاعلية والإشباعات المتحققة من الممارسة.

٤.هناك علاقة دالة احصائيا بين معدل ممارسة الألعاب التفاعلية وكلاً من التأثيرات الوجدانية والسلوكية والمعرفية التي تحدثها الالعاب التفاعلية على سلوك الفرد.

٥.هناك فروق دالة احصائيا بين التأثيرات الوجدانية والسلوكية التي تحدثها الألعاب التفاعلية على سلوك الفرد و السمات الديموجرافية لجمهور عينة الدراسة وفقا لـ :(متغير النوع - متغير السن - المستوي التعليمي - المستوي الاقتصادي و الاجتماعي).

سابعا: الإجراءات المنهجية للدراسة :

١-نوع الدراسة :

تنتمي هذه الدراسة إلى مجال الدراسات الوصفية التحليلية التي تستهدف وصف وتحليل وتفسير المواقف والظواهر

والأحداث وجمع الحقائق الدقيقة عنها, وتسعى إلى وصف السمات الشخصية لمستخدمي الألعاب التفاعلية ودرجة الحضور الاجتماعي داخلها .

٢-منهج الدراسة:

-منهج المسح

بإعتبار المنهج المسحي مقارنة بالمناهج الأخرى التي يتم استخدامها في البحوث الوصفية, هو الأكثر استخداما في جمع البيانات بأسلوب علمي بالاضافة إلى أنه الأفضل في استكشاف تأثير بعض الظواهر على الجمهور, فقد اعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي حيث تعتمد على توصيف مضمون الألعاب التفاعلية لمعرفة أدوات الجذب وعلاقتها باستخدام الألعاب التفاعلية

مما أتاح للباحثة البيانات اللازمة والكافية عن المتغيرات البحثية والوصول إلى اجابات لتساؤلات البحث حيث قامت الدراسة بمسح عينة من جمهور مستخدمي الألعاب التفاعلية في محافظة القاهرة لتحديد تأثيراتها عليهم .

ثامنا: الإطار الإجرائى :

١-مجتمع الدراسة :

يتكون مجتمع الدراسة من الشباب من مستخدمي الألعاب التفاعلية من مختلف الطبقات والمستويات الاجتماعية والاقتصادية والتعليمية داخل محافظات القاهرة الكبرى (القاهرة – الجيزة).

٢-عينة الدراسة:

١-الدراسة الميدانية:

تتمثل عينة الدراسة الميدانية في عينة عمدية قوامها ٤٠٠ مفردة من مستخدمي الألعاب التفاعلية من الذكور والأناث الذين تتراوح أعمارهم ما بين ١٨ إلى ٣٥ سنه في محافظتي القاهرة والجيزة.

مبررات اختيار العينة:

- أن الشباب هم الفئة الأكثر استخداما للألعاب التفاعلية و تأثرا بها.
- إن التركيبة السكانية لمحافظة القاهرة متفاوتة من حيث المستويات التعليمية والاجتماعية والاقتصادية.

٢-توصيف مضمون عينة من الألعاب التفاعلية:

تم تحديد بعض الألعاب التفاعلية الأكثر استخداما من قبل مجتمع الدراسة ودراستها بغرض تحليل التأثيرات السلوكية والوجدانية المترتبة على استخدامها, وكان ترتيب هذه الألعاب من الأكثر استخداما إلى الأقل هو:(لعبة- GTA Pubg - Call of duty – Fortnite – free fire)

مبررات اختيار العينة :

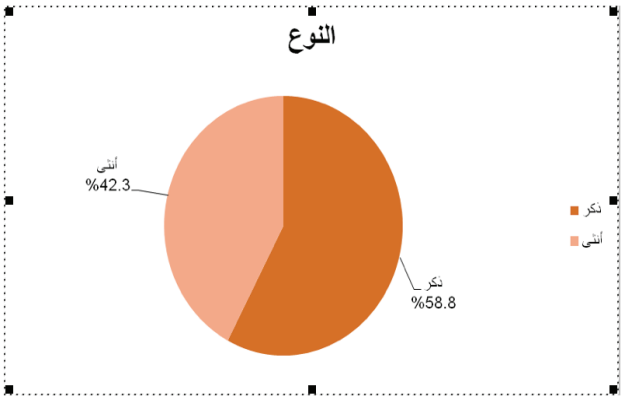
-أسفرت نتائج الدراسة الاستطلاعية على عينة قوامها ٤٠ مفردة بواقع ١٠٪ من المجتمع الأصلي للدراسة, أن هذه الألعاب هي الأكثر استخداما من قبل مجتمع الدراسة وإنها تؤثر بشكل مباشر في سلوك الأفراد وحياتهم الخاصة, حيث جاءت نسبة استخدام المبحوثين لـ لعبة pubg حوالي ٣٥,٧٪ كأكثر الألعاب ممارسة من قبل المبحوثين, يليها لعبة GTA بنسبة ٢٧,٣٪, ويليها لعبة Call of duty بنسبة ٢٦,٧٪, بينما جاءت لعبة Fortnite بنسبة ١٦,٤٪, وكانت

لعبة Free fire هي الأقل ممارسة حيث جاءت بنسبة ١,١٪.

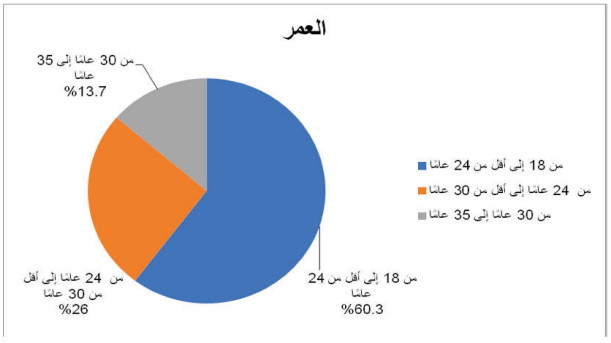
-وأوضحت نتائج الدراسة الاستطلاعية أن المبحوثين يمارسوا الألعاب بشكل دائم حيث جاءت « دائما « بنسبة ٥٩,١٪ , بينما جاءت « احيانا « بنسبة ٤١,٢٪ , و» نادرا « بنسبة ٢,٥٪, أما عن عدد الأيام التي يقضيها المبحوثين في ممارسة الألعاب اسبوعيا جاءت «يوميا» بنسبة ٥٦,٥٪, و « من يومان إلى أربع أيام» بنسبة ٣٨,٧٪, بينما جاءت «مرة اسبوعيا» بنسبة ٧٪, وهو ما يدل على كثافة الممارسة, وكانت جملة من «ساعتين إلى أربع ساعات» هي الأعلي نسبة في عدد الساعات التي يقضيها المبحوثين في ممارسة الألعاب حيث جاءت بنسبة ٤٠,٩٪, بينما كانت نسبة المبحوثين الذين يمارسون الألعاب « أكثر من أربع ساعات» حوالي ٣٨,٧٪, و نسبة المبحوثين الذين يمارسون الألعاب « من ساعة إلى ساعتين» حوالي ٢٤,٢٪.

وفيما يلي الخصائص الديموجرافية لجمهور عينة الدراسة:

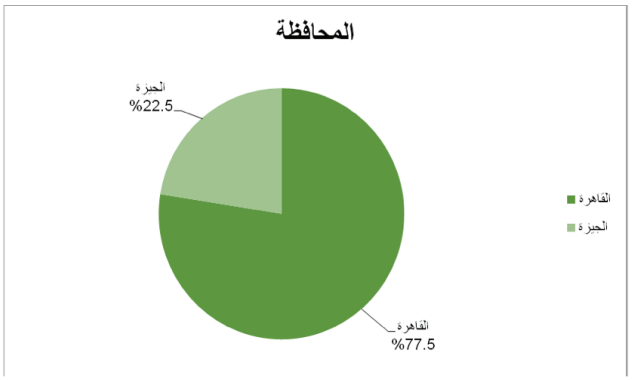
تتمثل عينة الدراسة الميدانية في عينة عمدية قوامها ٤٠٠ مفردة من مستخدمي الألعاب التفاعلية من الذكور والأناث الذين تتراوح أعمارهم ما بين ١٨ إلى ٣٥ سنه في محافظتي القاهرة والجيزة.



الشكل رقم (١) يوضح متغير النوع



الشكل رقم (٢) يوضح متغير العمر



الشكل رقم (٣) يوضح متغير المحافظة

٣-أدوات جمع البيانات :

نظرا لطبيعة الدراسة استعانت الباحثة بـ :

-استمارة الاستبيان: كأداة لجمع البيانات من عينة الدراسة للوصول إلى إجابات للتساؤلات البحثية, وتتضمن بعض المقاييس الخاصة بكلا من عناصر الحضور الاجتماعي (التفاعل – الاحساس بالانتماء – المتعة) ودوافع استخدام الألعاب التفاعلية والإشباعات المتحققة منها, وكذلك التأثيرات السلوكية والوجدانية والمعرفية المحتملة على جمهور عينة الدراسة. وتم قياس الصدق الظاهري لاستمارة الاستبيان من خلال عرضها علي عدد من الأساتذة المحكمين المختصين في مجالي الإعلام والإحصاء ؛ للتأكد من صدق الأداة في قياس ما أعدت لقياسه وتحقيقها والهدف من إعدادها.

-إجراءات الصدق والثبات:

قام الباحث باستخدام معامل الفا كرونباخ Alpha cronbach))، لقياس ثبات المحتوى لمتغيرات الدراسة للعينة الإجمالية، لمتغيرات « دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب»، وقد بلغ (٠,٨٦٩)، ما يدل على الثبات المرتفع الذى انعكس أثره على الصدق الذاتي (الذى يمثل الجذر التربيعي لمعامل الثبات)، فبلغ (٠,٩٣٢). معامل الثبات والصدق الذاتي لمتغيرات « دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب» باستخدام معامل الفاكرومباخ«Alpha cronbach

المتغيرات	معامل ثبات ألفا كرونباخ	معامل الصدق
اجمالي: متغيرات دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب	0.869	0.932

تاسعا: التعريفات الإجرائية للدراسة:

الألعاب التفاعلية: هي مجموعة الألعاب التي يمارسها الأفراد عبر الإنترنت من خلال هواتفهم المحمولة بين عدة أشخاص ويشترط فيها مشاركة المجموعة في ممارسة اللعبة والتفاعل بينهم.

السلوك الاجتماعي: هو مهارة الفرد في الدخول في علاقات اجتماعية مع الآخرين وقدرته علي التعامل في المواقف الاجتماعية بنجاح وفعالية, ويمكن تعريفه بأنه «مجموعة السلوكيات التي يتعامل بها أفراد أي جماعة منظمة فيما يتعلق بينهم «, وبناءا علي هذه الدراسة يتم تشكيل السلوك الاجتماعي من خلال التفاعل بين أفراد المجموعة داخل الألعاب التفاعلية.

الشباب: مجموعة من الشباب الذين يمارسون الألعاب التفاعلية ممن تتراوح أعمارهم مابين (١٨ – ٣٥) سنه.

الإطار النظري للدراسة

•نظرية الاستخدامات والإشباعات

تعتبر نظرية الاستخدامات والإشباعات من أهم نظريات الاتصال الحديثة التي تفسر الدور الذي يلعبه الجمهور في عملية الاتصال مع وسائل الإعلام, وتعد بمثابة نقلة فكرية في مجال دراسات تأثير وسائل الاتصال, حيث يرى مطوري هذه النظرية أن للجمهور إرادة من خلالها يحدد أي الوسائل والمضامين يختار, وقد ركزت هذه النظرية على الأسباب الخاصة باستخدام وسائل الإعلام والتعرض إليها من مختلف الفئات في محاولة للربط بين الأسباب والاستخدام, وتمت صياغة هذه الأسباب في عدة إطارات كان أهمها إطار الدوافع النفسية التي تحرك الفرد لتلبية حاجات معينة في وقت معين, وأصبحت رغبة الفرد في إشباع حاجات معينة من التعرض لوسائل الإعلام هي الإطار العام للعلاقة بين تعرض الفرد لوسائل الإعلام ومحتواها, ومدى ما يحققه هذا التعرض من إشباع للحاجات المتعددة وتلبيتها وأطلق عليه الاستخدام والإشباعات. ٢١

النتائج العامة للدراسة:

١- ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية:

جدول رقم (١) مدى ممارستك للألعاب الإلكترونية التفاعلية

م	التوزيع	العدد	%
1	دائماً	184	46
2	أحياناً	154	38,5
3	نادراً	62	15,5
الإجمالي		400	100

يتضح من الجدول السابق أن نسبة ٤٦٪ من مفردات عينة الدراسة تمارس الألعاب الإلكترونية (دائماً)، بينما جاءت (احياناً) بنسبة ٣٨٪، وأخيراً كانت ممارسة الألعاب الإلكترونية (نادراً) بنسبة ١٥,٥٪.

٢- عدد الأيام التي تقضيها في ممارسة الألعاب اسبوعيا

جدول رقم (٢) عدد الأيام التي تقضيها في ممارسة الألعاب اسبوعيا

م	التوزيع	العدد	%
1	يوميا	125	31,2
2	من يومان إلى أربع ايام	112	28
3	مرة اسبوعيا	104	26
4	أكثر من أربع ايام	59	14,8
الإجمالي		400	100

يتضح من الجدول السابق أن نسبة ٣١,٢٪ من مفردات عينة الدراسة يمارسوا الألعاب الإلكترونية يومياً، يليها من يومان إلى أربع ايام بنسبة ٢٨٪، ثم مرة اسبوعياً بنسبة ٢٦٪، بينما كانت ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من أربع ايام اسبوعياً، هي الأقل ممارسة حيث جاءت بنسبة ١٤,٨٪.

٣- عدد الساعات التي تقضيها في ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية في اليوم الواحد

جدول رقم (٣):عدد الساعات التي تقضيها في ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية في اليوم الواحد

م	التوزيع	العدد	%
1	من ساعة إلى أقل من ساعتين	137	34,2
2	من ساعتين إلى أقل من أربع ساعات	103	25,8
3	أقل من ساعة	95	23,7
4	من أربع ساعات فأكثر	65	16,3
الإجمالي		400	100

يتضح من الجدول السابق أن نسبة ٣٤,٢٪ من مفردات عينة الدراسة اشاروا إلى أن عدد الساعات التي يقضوها في ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية في اليوم الواحد كانت (من ساعة إلى أقل من ساعتين)، يليها (من ساعتين إلى أقل من أربع ساعات) وذلك بنسبة ٢٥,٨٪، ثم (أقل من ساعة) بنسبة ٢٣,٧٪, بينما جاءت (من أربع ساعات فأكثر) الأقل الممارسة بنسبة ١٦,٣٪.

٤- أكثر الفترات الزمنية التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية التفاعلية

جدول رقم (٤):أكثر الفترات الزمنية لممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية

م	التوزيع	التكرارات	% الوزن النسبي	الترتيب
1	الفترة الصباحية	45	7,4	5
2	فترة الظهيرة	63	10,4	4
3	الفترة المسائية	214	35,3	1
4	منتصف الليل	144	23,8	2
5	بعد منتصف الليل	140	23,1	3
الاجمالي		606	100	-

•ملحوظة: ن > ٤٠٠, لأنه سمح للمبحوثين باختيار أكثر من بديل

يتضح من الجدول السابق أن الفترة المسائية هي أكثر الفترات الزمنية التي يمارس فيها مفردات عينة الدراسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية حيث جاءت بوزن نسبي ٣٥,٣٪, يليها (منتصف الليل)، (بعد منتصف الليل)، بوزن نسبي (٢٣,٨٪)، (٢٣,١٪) على التوالي.

- بينما كانت أقل الفترات الزمنية التي يمارس فيها الألعاب الإلكترونية التفاعلية هي فترة الظهيرة حيث جاءت بوزن نسبي ١٠,٤٪، ويليها الفترة الصباحية بوزن نسبي٧,٤٪.

٥- كم عدد الألعاب الإلكترونية التفاعلية التي تمارسها

جدول رقم (٥):عدد الألعاب الإلكترونية التفاعلية التي تمارسها

م	التوزيع	العدد	%
1	واحدة	172	43
2	اثنين	134	33,5
3	ثلاثة	65	16,3
4	أكثر	29	7,2
الإجمالي		400	100

يتضح من الجدول السابق أن أغلب مفردات عينة الدراسة إلى أن عدد الألعاب الإلكترونية التفاعلية التي يمارسوها هي (لعبة واحدة) وذلك بنسبة ٤٣٪، يليها (لعبتين) بنسبة ٣٣,٥٪، ثم (ثلاث ألعاب) بنسبة ١٦,٣٪, بينما جاءت (أكثر من ثلاث ألعاب) هي الأكثر نسبة في الممارسة وذلك بنسبة ٧,٢٪.

٦- كيفية التعرف على الألعاب الإلكترونية التفاعلية

جدول رقم (٦): يوضح كيفية التعرف على الألعاب الإلكترونية التفاعلية

م	التوزيع	التكرارات	% الوزن النسبي	الترتيب

1	مواقع التواصل الاجتماعي	246	39,7	1
2	الأهل والعائلة	67	10,8	3
3	الأصدقاء	236	38,1	2
4	زملاء العمل	22	3,6	5
5	زملاء الدراسة	28	7,8	4
الاجمالي		619	100	-

•ملحوظة: ن > ٤٠٠, لأنه سمح للمبحوثين باختيار أكثر من بديل

يتضح من الجدول السابق أن مفردات عينة الدراسة تعرفوا على الألعاب الإلكترونية التفاعلية من خلال (مواقع التواصل الاجتماعي) في المقام الأول حيث جاءت بوزن نسبي ٣٧,٧٪, يليها (الأصدقاء) بوزن نسبي ٣٨,١٪, ثم من خلال (الأهل والعائلة) وذلك بوزن نسبي ١٠,٨٪, بينما كان (زملاء الدراسة), و(زملاء العمل) الأقل نسبة حيث جاءوا بوزن نسبي ٧,٨٪ و ٣,٦٪ على التوالي.

٧- أكثر الأماكن التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية التفاعلية

جدول رقم (٧):الأماكن التي يتم ممارسة فيها الألعاب الإلكترونية التفاعلية فيها

الأماكن التي يتم ممارسة الألعاب الإلكترونية فيها	دائماً		احياناً		لا		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
	العدد	٪	العدد	٪	العدد	٪		
١ – المنزل	327	81,7	65	16,3	8	2	2,80	0,44
٢ - بيت الأصدقاء	34	8,5	170	42,5	196	49	1,59	0,64
٣- بيت الأقارب	26	6,5	147	36,7	227	56,8	1,50	0,61
٤- العمل	20	5	95	23,8	285	71,2	1,34	0,57
٥- الكافيه	42	10,5	136	34	222	55,5	1,55	0,67
٦- مقهى الإنترنت ((السيبر	51	12,8	80	20	269	67,2	1,46	0,71

المتوسط الحسابي = ١,٧٠ , الانحراف المعياري = ٠,٣٢

يتضح من الجدول السابق أن نسبة ٨١,٧٪ من مفردات عينة الدراسة يقومون بممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية في المنزل, يليها بيت الأصدقاء بنسبة ٤٢,٥٪, بينما كانت أقل الأماكن التي يتم ممارسة الألعاب الإلكترونية فيها هي مقهى الإنترنت (السيبر) بنسبة ١٢,٨٪, ويليها العمل وذلك بنسبة ٥٪.

- حيث اوضحت الدراسة بأن أهم الأماكن لممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الترتيب (المنزل)، (بيت الأصدقاء)، (الكافيه)، (بيت الأقارب)، بمتوسطات حسابية (٢,٨٠)، (١,٥٩)، (١,٥٥)، (١,٥٠), وترجع الباحثة ذلك إلى تفضيل عينة الدراسة المنزل في المقام الأول للممارسة الألعاب سواء المنزل الخاص أو منزل الأصدقاء, بينما كانت أقل الأماكن لممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الترتيب (مقهى الإنترنت « السيبر»)، (العمل)، بمتوسطات حسابية (١,٤٦)، (١,٣٤) على الترتيب, وذلك لأن العمل يصعب ممارسة الألعاب فيه نظراً لما تحتاجه من تركيز وتفاعل مع أعضاء الفريق وكذلك مقهي الأنترنت حيث يستخدم في ممارسة الألعاب بين الأصدقاء وجهاً لوجه وليس عبر الهاتف كما هو الحال في الألعاب التفاعلية.
- واشارت مفردات عينة الدراسة وفقا لمتغير (أكثر الأماكن التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية التفاعلية) بالاتجاه المتوسط على إجمالي هذا المتغير حيث بلغ المتوسط العام (١,٧٠)، بانحراف معياري(٠,٣٢), هذا وقد تراوحت المتوسطات الحسابية ما بين ٢,٨٠ إلى ١,٣٤.

٨- أكثر الأشخاص الذين يمارسون معك الألعاب الإلكترونية التفاعلية

جدول رقم (٨):الأشخاص الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية التفاعلية مع مفردات عينة الدراسة

الأشخاص الذين يمارس معهم الألعاب الإلكترونية	دائماً		أحياناً		لا		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
	العدد	٪	العدد	٪	العدد	٪		
١-الأهل والعائلة	98	24,5	151	37,7	151	37,8	1,89	0,77
٢- الأصدقاء المقربين	240	60	112	28	48	12	2,48	0,70
٣- أصدقاء مواقع التواصل الاجتماعي	104	26	138	34,5	158	39,5	1,87	0,79
٤- زملاء الدراسة	97	24,2	144	36	159	39,8	1,84	0,78

٥- زملاء العمل	27	6,8	102	25,5	271	67,7	1,39	0,61
٦- أشخاص لا اعرفهم على الإطلاق	74	18,5	162	40,5	164	41	1,78	0,73

المتوسط الحسابي = ١,٨٧ , الانحراف المعياري = ٠,٣٩

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

- أن نسبة ٦٠٪ من مفردات عينة الدراسة يمارسون الألعاب الإلكترونية التفاعلية مع الأصدقاء المقربين, حيث أشارت الدراسة بأن أكثر الأشخاص الذين يفضل مفردات عينة الدراسة ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية معهم هم على الترتيب (الأصدقاء المقربين)، (الأهل والعائلة)، (أصدقاء مواقع التواصل الاجتماعي)، (زملاء الدراسة) وذلك بمتوسطات حسابية (٢,٤٨)، (١,٨٩)، (١,٨٧)، (١,٨٤), ويرجع ذلك إلى تفضيل ممارسي الألعاب الإلكترونية إلى ممارسة الألعاب مع الأشخاص المقربين إليهم سواء من الأصدقاء الحقيقين أو أصدقاء الواقع الافتراضي الذين تعرفوا عليهم عبر مواقع التواصل الاجتماعي أو مع زملاء الدراسة نظراً لكونهم احد اصدقاء مفردات العينة أو مع الأهل والعائلة من الأخوة أو الوالدين أو الأقارب.
- بينما كان أقل الأشخاص الذين يمارسون معهم الألعاب الإلكترونية التفاعلية (أشخاص لا اعرفهم على الإطلاق)، (زملاء العمل)، بمتوسطات حسابية (١,٧٨)، (١,٣٩) على الترتيب, وتفسر الباحثة ذلك بأن زملاء العمل ليس من ضمن الأشخاص المفضل اللعب معهم لدى ممارسي الألعاب وكذلك الأشخاص المجهولة الذين يتم التعرف عليهم لأول مرة عبر تلك الألعاب.

وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع نتائج دراسة» إيمان سيد, ٢٠١٩» [٢٢] والتي أكدت أن ٥٨,٥٪ من المبحوثين بفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء

٩- مدى تدخل أفراد الأسرة في ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية

جدول رقم (٩): مدى تدخل أفراد الأسرة في ممارسة للألعاب الإلكترونية التفاعلية

م	مدى تدخل أفراد الاسرة في ممارسة الألعاب الإلكترونية	العدد	%	الترتيب
1	لا أحد يتدخل في ممارستي للألعاب	142	35,5	2
2	يتدخلوا إلى حد ما	214	53,5	1
3	يتدخلوا في ممارستي للألعاب باستمرار	44	11	3
الإجمالي		400	100	-

يتضح من نتائج الجدول السابق أن نسبة ٥٣,٥٪ من أفراد الأسرة يقومون (بالتدخل إلى حد ما) في ممارسة مفردات

عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية التفاعلية، يليها (عدم التدخل في ممارستي للألعاب) بنسبة ٣٥,٥٪.
- بينما اقل نسبة لمدى تدخل أفراد الأسرة في ممارسة مفردات عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية التفاعلية كانت (التدخل في ممارستي للألعاب باستمرار)، بنسبة (١١٪)، وفقا لردود عينة الدراسة.

١٠- كيفية تدخل أفراد الأسرة في ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية

جدول رقم (١٠): كيفية تدخل أفراد الأسرة في ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية

م	كيفية تدخل أفراد الأسرة في ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية	العدد	%	الترتيب
1	يقوموا بتوجيهي في طريقة ممارستها	59	22,9	3
2	يرفضوا ممارسة الألعاب	112	43,4	1
3	يشاركونني في ممارسة الألعاب	87	33,7	2
المجموع		258	100	-

- اشارت الدراسة أن (٤٣,٤٪) من الأهل يرفضوا ممارسة مفردات عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية التفاعلية، بينما (٣٣,٧٪) من الأهل يشاركوا مفردات عينة الدراسة في ممارسة الألعاب, في حين جاءت أقل نسبة لكيفية تدخل أفراد الأسرة في ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية في (يقوموا بتوجيهي في طريقة ممارستها)، وذلك بنسبة (٢٢,٩٪) وفقا لردود عينة الدراسة, وبالربط بنتيجة السؤال السابق الذي يشير إلى أن ٥٣,٥٪ من الأهل تتدخل إلى حد ما في ممارسة مفردات العينة للألعاب الإلكترونية يتضح جملة رفض أفراد الأسرة لممارسة هذا النوع من الألعاب.

١١- ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية التفاعلية على علاقتك الشخصية مع الآخرين والأسرة

جدول رقم (١١):تأثير الألعاب الإلكترونية التفاعلية على العلاقة الشخصية مع الآخرين والأسرة

العبارات	موافق بدرجة كبيرة		موافق إلى حد ما		غير موافق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
	العدد	٪	العدد	٪	العدد	٪			
[1]- أدت إلى ضعف علاقتي الشخصية مع الآخرين والأسرة	62	15.5	101	25.3	237	59.3	1.56	0.74	4
٢- أدت إلى توطيد العلاقة بيني وبين المحيطين من الأهل والأصدقاء	68	17	173	43.3	159	39.8	1.77	0.71	1
٣- أخصص وقت للألعاب أكبر من وقت العائلة والأصدقاء	74	18.5	113	28.2	213	53.3	1.65	0.77	3

٤- أصبحت أميل إلى الوحدة	80	20	103	25.8	217	54.3	1.66	0.79	2

يتضح من الجدول السابق أن نسبة ٥٩.٣٪ أشاروا إلى أنهم غير موافقون على الألعاب الالكترونية أدت إلى ضعف علاقتي الشخصية مع الأسرة والآخرين، كما أشارت نسبة ٦٧٪ فقط من إجمالي أفراد العينة إلى أن الألعاب الالكترونية أدت إلي توطيد العلاقة بيني وبين المحيطين من الأهل والأصدقاء، كما أشار ٥٣.٣٪ من أفراد العينة إلى أنهم لا يقومون بتخصيص وقت أكبر لممارسة الألعاب الالكترونية أكثر من الوقت الذين يقومون بقضائه مه عائلاتهم،

كما رفض ٥٤.٣٪ من أفراد العينة من المبحوثين عبارة «أصبحت أميل إلى الوحدة» كتأثير ناتجعن ممارسة الألعاب الالكترونية مما يشير إلى أن أغلب أفراد العينة من المبحوثين ينكرون التأثير السلبي الخاص بممارسة الألعاب الالكترونية. وهو ما اختلف مع نتائج دراسة [٢٢] «Mahamudur Rahman, 2016» , والتي أكدت معظم الشباب يدمنون ممارسة ألعاب الفيديو الإلكترونية وأدى ذلك إلى التأثير سلبيا على حياتهم الاجتماعية والصحية.

دراسة [٢٣] « Dustin L. Redmond, 2010» , وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:

أن هناك علاقة سلبية كبيرة بين إجمالي الوقت الذي يقضيه الفرد في ممارسة ألعاب الفيديو الإلكترونية ومقدار التواصل مع الآباء والأخوة.

١٢- هل ساعدت مواقع التواصل الاجتماعي على انتشار الألعاب الإلكترونية التفاعلية

جدول رقم (١٢): دور مواقع التواصل الاجتماعي على انتشار الألعاب الإلكترونية التفاعلية

م	التوزيع	ك	%	الترتيب
1	نعم	381	95.3	1
2	لا	19	4.8	2
المجموع	400	100	-	

يتضح من الجدول السابق أنه بالنسبة إلي توزيع مفردات عينة الدراسة وفقا لعبارة (ساعدت مواقع التواصل الاجتماعي على انتشار الألعاب الإلكترونية التفاعلية) يشير إلى أن نسبة (٩٥,٣٪) من أفراد عينة الدراسة من المبحوثين أشاروا إلى أن وسائل التواصل الاجتماعي ساعدت على انتشار الألعاب الالكترونية، بينما نسبة (عدم مساعدة مواقع التواصل الاجتماعي على انتشار الألعاب الإلكترونية التفاعلية) كانت (٤,٨٪) وفقا لردود عينة الدراسة.

١٣- العوامل التي أثرت على زيادة انتشار الألعاب الإلكترونية التفاعلية عبر مواقع التواصل الإجتماعي

جدول رقم (١٣): العوامل التي أثرت على زيادة انتشار الألعاب الإلكترونية التفاعلية عبر مواقع التواصل الإجتماعي

العبارات	أثرت بدرجة كبيرة		أثرت إلى حد ما		لم يكن لها تأثير		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
	العدد	٪	العدد	٪	العدد	٪			

-1 صفحات الألعاب نفسها	195	48.8	149	37.3	56	14	2.35	0.71	3
-2 جروبات اللاعبين على الفيس بوك	179	44.8	147	36.8	74	18.5	2.26	0.75	4
-3 الفيديوهات التي يقوم اللاعبون بنشرها أثناء اللعب	266	66.5	94	23.5	40	10	2.56	0.66	1
-4 الأخبار التي تنشر عن الألعاب	150	37.5	181	45.3	69	17.3	2.20	0.71	5
-5 الكوميكس المنشورة عن الألعاب على صفحات الفيس بوك	234	58.5	116	29	50	12.5	2.46	0.70	2
المتوسط العام: لإجمالي البعد							2.36	0.44	-

يتضح من الجدول السابق أن أهم العوامل التي أثرت على زيادة انتشار الألعاب الإلكترونية التفاعلية عبر مواقع التواصل الإجتماعي على الترتيب (الفيديوهات التي يقوم اللاعبون بنشرها أثناء اللعب)، (الكوميكس المنشورة عن الألعاب على صفحات الفيس بوك)، (صفحات الألعاب نفسها)، بمتوسطات حسابية بلغت (٢,٥٦)، (٢,٤٦)، (٢,٣٥).
- وعن أقل العوامل التي أثرت على زيادة انتشار الألعاب الإلكترونية التفاعلية (جروبات اللاعبين على الفيس بوك)، (الأخبار التي تنشر عن الألعاب) بمتوسط حسابي (٢,٢٦)، (٢,٢٠)، على الترتيب وذلك وفقا لردود عينة الدراسة.

١٤- أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية ممارسة من قبل الشباب

جدول رقم (١٤) (أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية ممارسة من قبل الشباب)

اللعبة	دائماً		أحياناً		لا		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
	العدد	٪	العدد	٪	العدد	٪			
١- ألعاب الحركة مثل: League of legends	101	25.3	183	45.8	116	29	1.96	0.73	4

٢- ألعاب القتال والتصويب مثل: Pubg , Call of duty	346	86.5	39	9.8	15	3.8	2.83	0.46	1
٣- ألعاب الأكشن والمغامرات مثل: GTA, Dirt rally	197	49.3	144	36	59	14.8	2.36	0.72	2
٤- ألعاب الرياضة مثل: FIFA, Tennis world tour	211	52.8	115	29	73	18.3	2.34	0.77	3
٥- ألعاب التفكير والألغاز مثل: الشطرنج و Geostorm	52	13	185	46.3	163	40.8	1.72	0.67	5
المتوسط العام: لإجمالي البعد							2.25	0.39	-

يتضح من الجدول السابق بأن أهم وأكثر أنواع الألعاب الإلكترونية ممارسة من قبل الشباب عبر مواقع التواصل الإجتماعي على الترتيب (ألعاب القتال والتصويب مثل: Pubg , Call of duty)، (ألعاب الأكشن والمغامرات مثل: GTA, Dirt rally)، (ألعاب الرياضة مثل: FIFA, Tennis world tour)، بمتوسطات حسابية (٢,٨٥)، (٢,٣٦)، (٢,٣٤).

- وعن أقل أنواع الألعاب الإلكترونية ممارسة من قبل الشباب (ألعاب الحركة مثل: League of legends)، (ألعاب التفكير والألغاز مثل: الشطرنج و Geostorm) بمتوسط حسابي (١,٩٦)، (١,٧٢)، على الترتيب وذلك وفقا لردود عينة الدراسة.

١٥- الألعاب الإلكترونية التفاعلية التي يمارسها المبحوثون

جدول رقم (١٥): أكثر الألعاب الإلكترونية التفاعلية التي يمارسها المبحوثون.

اللعبة	دائماً		أحياناً		لا		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
	العدد	٪	العدد	٪	العدد	٪			
1- Pubg	245	61.3	91	22.8	64	16	2.45	0.75	1
2- Free Fire	34	8.5	90	22.5	276	96	1.40	0.64	4
3- GTA	81	20.3	149	37.3	170	42.5	1.78	0.76	2

4- Call of duty	76	19	129	32.3	195	48.8	1.70	0.76	3
5- Fortnite	35	8.8	66	16.5	299	74.8	1.34	0.63	5
المتوسط العام: لإجمالي البعد							1.73	0.43	-

يتضح من الجدول السابق أن أهم أكثر الألعاب الإلكترونية التفاعلية ممارسة عبر مواقع التواصل الإجتماعي على الترتيب (Call of duty) ،(GTA)، (Pubg)، بمتوسطات حسابية (٢,٤٥)، (١,٧٨)، (١,٧٠).

- وعن أقل الألعاب الإلكترونية التفاعلية ممارسة (Fortnite) ،(Free Fire) بمتوسط حسابي (١,٤٠)، (١,٣٤)، على الترتيب وذلك وفقا لردود عينة الدراسة.

وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع نتائج دراسة « سلمى حميدان٢٠٢٠» [٢٤] والتي أكدت أن ٧٨٪ من أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية يومياً، وأن أغلب المبحوثين يفضلون الألعاب القتالية بنسبة بلغت ٥٢٪.

وكذلك تتفق نتائج الدراسة الحالية مع نتائج دراسة « أحمد فهمي, ٢٠١٦ [٢٥] أحتل المرتبة الأولى ألعاب الأكشن بنسبة ١٦,١٪ وفي المرتبة الثانية الألعاب الرياضية بنسبة ١٤٪ وتلاها الألعاب الاستراتيجية بنسبة ١٢,٨٪ وجاء في المرتبة الأخيرة ألعاب المغامرات بنسبة ١١,٩٪.

١٦- العناصر التي تجذب المبحوثين للممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية

جدول رقم (١٦): العناصر التي تجذب المبحوثين للممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية

العبارات	دائماً		أحياناً		لا		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
	العدد	٪	العدد	٪	العدد	٪			
-1 لأنها قريبة إلى الواقع	115	28.7	136	34	149	37.3	1.92	0.80	7
-2 لأن شخصياتها الافتراضية تشبه الاشخاص الحقيقين	109	27.3	131	32.8	160	40	1.87	0.81	8
-3جودة المؤثرات الصوتية والمرئية بها	231	57.8	136	34	33	8.3	2.49	0.64	2

-4 تصميمها الفريد ومحاكاتها للواقع	208	52	131	32.8	61	15.3	2.37	0.73	4
-5 التفاعل الصوتي داخل اللعبة	227	56.8	120	30	53	13.3	2.43	0.71	3
-6 وجود إمكانية اللعب الجماعي وتكوين فريق	284	71	83	20.8	33	8.3	2.63	0.63	1
-7 ممارسة القتل والعنف دون قيود	93	23.3	121	30.3	186	46.5	1.77	0.80	9
-8 لاتاحتها استخدام الاسماء والاشكال الحقيقية للأسلحة داخل اللعبة	177	44.3	130	32.5	93	23.3	2.21	0.79	5
-9 لأنني أشعر أنني جزء من اللعبة	173	43.3	120	30	107	26.8	2.16	0.82	6
المتوسط العام: لإجمالي البعد							2.20	0.48	-

يتضح من الجدول السابق أن أهم العبارات لأكثر ما يجذبك إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الترتيب (وجود إمكانية اللعب الجماعي وتكوين فريق)، (جودة المؤثرات الصوتية والمرئية بها)، (التفاعل الصوتي داخل اللعبة)، بمتوسطات حسابية (٢,٦٣)، (٢,٤٩)، (٢,٤٣).

- وعن أقل العبارات موافقة لأكثر ما يجذبك إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية (لأن شخصياتها الافتراضية تشبه الاشخاص الحقيقين)، (ممارسة القتل والعنف دون قيود) بمتوسط حسابي (١,٨٧)، (١,٧٧)، على الترتيب وذلك وفقا لردود عينة الدراسة.

وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع دراسة « نهي سامي, ٢٠١١» [٢٦] وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:
أشارت الدراسة إلى أن درجة التفاعل وإندماج اللاعبين مع ألعاب الفيديو عينة الدراسة كانت كبيرة وأحتلت المرتبة الأولى بنسبة ١٠٠٪.
أشارت الدراسة إلى أن إتقان المؤثرات الصوتية والمرئية بشكل جيد قد احتل المرتبة الأولى بنسبة ٨٣,٣٪, ولكن كان دقة وتسلسل وواقعية أحداث الألعاب لها التأثير الأكبر على شعور الممارسين بالمعايشة والإندماج مع اللعبة.
وجود علاقة ارتباطية بين نوع اللعبة التي يمارسها المبحوثون وتكوين واقع افتراضي لديهم, كما أنه توجد علاقة ارتباطية بين كثافة ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وتكوين واقع افتراضي لديهم.
أشارت الدراسة إلى أن ٤٨,٩٪ من المبحوثين يشعرون بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستها بصفة دائمة.

١٧- دوافع وأسباب ممارسة للألعاب الإلكترونية التفاعلية

جدول (١٧): دوافع وأسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية

	العبارات	موافق بدرجة كبيرة		موافق إلى حد ما		غير موافق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		العدد	٪	العدد	٪	العدد	٪			
١-دوافع طقوسية										
1	التسلية والترفيه وتمضية وقت الفراغ	333	83.3	62	15.5	5	1.3	2.82	0.41	1
2	التخلص من الملل	245	61.3	83	20.8	72	18	2.43	0.77	2
3	التخلص من الضغط ومحاولة الاسترخاء	193	48.3	133	33.3	74	18.5	2.30	0.76	5
4	تساعدني الألعاب على تجاوز مشكلاتي الخاصة	71	17.8	128	32	201	50.2	1.67	0.75	7
5	أحب ممارسة هذا النمط من الألعاب	194	48.5	156	39	50	12.5	2.36	0.69	4
6	أحب استخدام الأسلحة والقتل	131	32.8	118	29.5	151	37.8	1.95	0.83	6
7	تجذبني المؤثرات المرئية والصوتية	200	50	149	37.3	51	12.8	2.37	0.70	3
	المتوسط العام: لإجمالي الدوافع الطقوسية							2.27	0.42	-
٢- دوافع نفعية										

8	تعدد أشكال واستراتيجيات واساليب اللعب (الباتل رويال – اللعب الجماعي)	227	56.8	118	29.5	55	13.8	2.43	0.72	1
9	الشخصيات الافتراضية للعبة تحاكي الواقع	123	30.8	157	39.3	120	30	2.01	0.78	4
10	وجود مسابقات للألعاب الإلكترونية ذات ربح مادي	73	18.3	105	26.3	222	55.5	1.63	0.77	5
11	الاحتراف من أجل المسابقات المحلية والدولية	67	16.8	96	24	237	59.3	1.58	0.76	6
12	المشاركة في عمل جماعي واللعب مع فريق	215	53.8	127	31.8	58	14.5	2.39	0.72	3
13	الشعور بالحماس اثناء التواصل صوتيا مع الفريق	229	57.3	111	27.8	60	15	2.42	0.73	2
14	الكسب المادى من خلال تسجيل فيديوهات لتأدية المهمات ونشرها	47	11.8	69	17.3	284	71	1.41	0.69	7
المتوسط العام: لإجمالي الدوافع النفعية								1.98	0.47	-
المتوسط العام: لإجمالي دوافع وأسباب ممارستك للألعاب الإلكترونية التفاعلية								2.12	0.39	-

من الجدول السابق يتضح أنه بالنسبة إلى الدوافع الطقوسية والنفعية، فقد تمثلت في:

١- دوافع طقوسية

- مفردات عينة الدراسة وفقا لإجمالي الدوافع الطقوسية أشارت الى الاتجاه الايجابي، وقد بلغ المتوسط العام لإجمالي الدوافع الطقوسية (٢,٢٧) بانحراف معياري (٠,٤٢).

- هذا وقد كانت أهم الدوافع الطقوسية على الترتيب (التسلية والترفيه وتمضية وقت الفراغ)، (التخلص من الملل)، (التخلص من الضغط ومحاولة الاسترخاء)، بمتوسطات حسابية (٢,٨٢)، (٢,٤٣)، (٢,٣٧).

- وعن اقل أسباب الدوافع الطقوسية (أحب استخدام الأسلحة والقتل)، (تساعدني الألعاب على تجاوز مشكلاتي

الخاصة)، بمتوسط حسابي (١,٩٥)، (١,٦٧)، وذلك وفقا لردود عينة الدراسة.

٢- دوافع نفعية

- مفردات عينة الدراسة وفقا لإجمالي بعد الدوافع النفعية أشارت الى الاتجاه الايجابي، وقد بلغ المتوسط العام لإجمالي البعد (١,٩٨) بانحراف معياري (٠,٤٧).

- هذا وقد كانت أهم أسباب الدوافع النفعية على الترتيب (تعدد أشكال واستراتيجيات واساليب اللعب (الباتل رويال – اللعب الجماعي)، (الشعور بالحماس اثناء التواصل صوتيا مع الفريق)، (المشاركة في عمل جماعي واللعب مع فريق)، بمتوسطات حسابية (٢,٤٣)، (٢,٤٢)، (٢,٣٩).

- وعن اقل الدوافع النفعية (الاحتراف من أجل المسابقات المحلية والدولية)، (الكسب المادى من خلال تسجيل فيديوهات لتأدية المهمات ونشرها)، بمتوسط حسابي (١,٥٨)، (١,٤١)، وذلك وفقا لردود عينة الدراسة.

- ومن هنا نجد أن الدوافع الطقوسية لممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية اكبر من الدوافع النفعية.

١٨- ما الاشباعات التي تحققها من ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية

جدول (١٨) :الاشباعات التي تحققها من ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية

	العبارات	موافق بدرجة كبيرة		موافق إلى حد ما		غير موافق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		العدد	٪	العدد	٪	العدد	٪			
١- اشباع الوسيلة										
1	تحقق الألعاب الوجود الافتراضي	130	32.5	159	39.8	111	27.8	2.05	0.77	6
2	تتيح التفاعل الاجتماعي عبر الإنترنت	208	52	156	3	36	9	2.43	0.65	1
3	تعزز الألعاب الشعور بالذات	112	28	141	35.3	147	36.8	1.91	0.80	7
4	الهروب من الواقع	152	38	151	37.8	97	24.3	2.14	0.77	4
5	تأخذ الألعاب كثيراً من وقتي	151	37.8	143	53.8	106	26.5	2.11	0.79	5
6	الاندماج في الواقع الافتراضي	145	36.3	172	43	83	20.8	2.16	0.74	3
7	تتيح لي التعرف على أصدقاء جدد والاتصال بالآخرين	175	438	137	34.3	88	22	2.22	0.78	2
	المتوسط العام: لإجمالي اشباع الوسيلة							2.14	0.50	-

٢- اشباع المحتوى										
8	تساعد خاصية التحدث الصوتي مع الفريق على تعلم لغات وثقافات أخرى	169	42.3	139	34.8	92	23	2.19	0.78	4
9	يتيح التفاعل بين اللاعبين نوعاً من المتعة والإثارة	259	64.8	114	28.5	27	6.8	2.58	0.61	1
10	تمنحني الشعور بالسعادة أثناء اللعب	230	57.5	146	36.5	24	6	2.51	0.60	2
11	القيام بعمل تعاوني مع الأصدقاء	199	49.8	155	38.8	46	11.5	2.38	0.68	3
12	تساعد على التنفيس عن الغضب وذلك بممارسة العنف داخل اللعبة	136	34	137	34.3	127	31.8	2.02	0.81	6
13	الشعور بالمتعة عند قتل أكبر عدد من الأعداء في اللعبة	167	41.8	119	29.8	114	28.5	2.13	0.82	5
14	متابعة أخبار الألعاب وأحدث الإصدارات	114	28.5	150	37.5	136	34	1.95	0.79	7
المتوسط العام: لإجمالي اشباع المحتوى								2.25	0.45	-
المتوسط العام: لإجمالي الاشباعات								2.19	0.44	-

من الجدول السابق يتضح أنه بالنسبة إلى الاشباعات المتحققة وفقًا لآراء عينة الدراسة من المبحوثين فإنه بالنسبة إلى:

١- اشباع الوسيلة

- هذا وقد كانت أهم عبارات إشباعات الوسيلة على الترتيب (تتيح التفاعل الاجتماعي عبر الإنترنت)، (تتيح لي التعرف على أصدقاء جدد والاتصال بالآخرين)، (تعزز الألعاب الشعور بالذات)، بمتوسطات حسابية (٢,٤٣)، (٢,٢٢)، (٢,١٦).
- وأقل عبارات إشباعات الوسيلة (تحقق الألعاب الوجود الافتراضي)، (تعزز الألعاب الشعور بالذات)، بمتوسطات

حسـابية (٢,٠٥)، (١,٩١)، وفقـا لـردود عينـة الدراسـة.

٢- اشباع المحتوى

- وقـد كانـت أهـم إشـباعات المحتـوى عـلى الترتيـب (يتيـح التفاعـل بـين اللاعبـين نوعـاً مـن المتعـة والإثـارة)، (تمنحنـي الشـعور بالسـعادة أثنـاء اللعـب)، (القيـام بعمـل تعـاوني مـع الأصدقـاء)، بمتوسـطات حسـابية (٢,٥٨)، (٢,٥١)، (٢,٣٨).

- وأقـل إشـباعات المحتـوى (تسـاعد عـلى التنفيـس عـن الغضـب وذلـك بممارسـة العنـف داخـل اللعبـة)، (متابعـة أخبـار الألعـاب وأحـدث الإصـدارات)، بمتوسـطات حسـابية (٢,٠٢)، (١,٩٥)، وفقـا لـردود عينـة الدراسـة.

- ونستنتج من هذا ان اشباع المحتوى اكثر من اشباع الوسيلة.

١٩- تأثيرات الألعاب الإلكترونية التفاعلية على السلوك الاجتماعي للشباب المحيطين بك

جدول رقم (١٩): تأثيرات الألعاب الإلكترونية التفاعلية على السلوك الاجتماعي للشباب المحيطين بك

العبارات	موافق بدرجة كبيرة		موافق إلى حد ما		غير موافق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
	العدد	٪	العدد	٪	العدد	٪			
التأثيرات السلوكية									
-1 التحرش اللفظي أثناء اللعب	138	34.5	135	33.8	127	31.8	2.03	0.81	5
-2 التشاجر مع اللاعبين الآخرين	137	34.3	148	37	115	28.7	2.05	790.	4
-3 يطلق اللاعبون الألفاظ البذيئة والشتائم	193	48.3	115	28.7	92	23	2.25	800.	2
-4 ينعكس العنف الممارس في اللعبة على سلوك الفرد	139	34.8	152	38	109	27.3	2.08	780.	3
-5 يصبح الشباب أكثر عدائية وعنفاً في الحياة الواقعية	120	30	146	36.5	134	33.5	1.97	790.	6
-6 إثارة روح التنافس	233	58.3	139	34.8	28	7	2.51	620.	1
المتوسط العام للتأثيرات السلوكية							2.14	0.56	-
التأثيرات الوجدانية									
-7 الشعور بالغضب الشديد عند الهزيمة	199	49.8	147	36.8	54	13.5	2.36	700.	2

-8 تكرار ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية يؤدي إلى إدمانها	216	54	139	34.8	45	11.3	2.43	.680	1
-9 ممارسة الالعاب يعزز الاحساس بالإنتماء للعالم الافتراضي	149	37.3	173	43.3	78	19.5	2.18	.730	3
-10 ممارسة الألعاب يؤدي إلى تعزيز الشعور بالوحدة في الحياة الواقعية	132	33	156	39	112	28	2.05	.780	5
-11 تسبب ممارستها المتكررة بعض المشكلات الصحية	134	33.5	166	41.5	100	25	2.09	.760	4
-12 تسبب الألعاب الإلكترونية التفاعلية الكثير من المشاكل بين الأزواج	109	27.3	180	45	111	27.8	1.99	.740	6
المتوسط العام للتأثيرات الوجدانية							2.18	0.51	-
التأثيرات المعرفية									
-13 تؤثر ممارسة الألعاب على مستوى التحصيل الدراسي للشباب	180	45	174	43.5	46	11.5	2.34	.670	3
-14 تساعد ممارسة الألعاب على تنمية المهارات اللغوية للاعبين	139	34.8	166	41.5	95	23.8	2.11	.750	6
-15 تساعد ممارسة الألعاب على تكوين صداقات جديدة	207	51.7	158	39.5	35	8.8	2.43	.640	2
-16 تساعد الألعاب على تطوير مهارات التفكير لممارسيها	191	47.8	153	38.3	56	14	2.34	.710	4

-17 تساعد ممارسة الألعاب على زيادة الإدراك البصري والقدرة على التركيز	171	42.8	158	3.5	71	17.8	2.25	.730	5
-18 تؤدي ممارستها إلى زيادة الوعي والمعرفة بأسماء وأشكال الأسلحة	230	57.5	140	35	30	7.5	2.50	.630	1
المتوسط العام للتأثيرات المعرفية							2.32	0.44	-
المتوسط العام: لإجمالي البعد							2.21	.38	-

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

١- التأثيرات السلوكية

- وأشارت الدراسة بأن أكثر عبارات التأثيرات السلوكية موافقة (إثارة روح التنافس)، (يطلق اللاعبون الألفاظ البذيئة والشتائم)، بمتوسطات حسابية (٢,٥١)، (٢,٢٥) على الترتيب.

- وعن أقل العبارات موافقة على التأثيرات السلوكية (التحرش اللفظي أثناء اللعب)، (يصبح الشباب أكثر عدائية وعنفاً في الحياة الواقعية)، بمتوسط حسابي (٢,٠٣)، (١,٩٧)، على الترتيب وذلك وفقا لردود عينة الدراسة.

٢- التأثيرات الوجدانية:

- وأشارت الدراسة بان أكثر عبارات التأثيرات الوجدانية موافقة (تكرار ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية يؤدي إلى إدمانها)، (الشعور بالغضب الشديد عند الهزيمة)، بمتوسطات حسابية (٢,٤٣)، (٢,٣٦)، على الترتيب.

- وعن أقل العبارات موافقة على لتأثيرات الوجدانية (ممارسة الألعاب يؤدي إلى تعزيز الشعور بالوحدة في الحياة الواقعية)، (تسبب الألعاب الإلكترونية التفاعلية الكثير من المشاكل بين الأزواج)، بمتوسط حسابي (٢,٠٥)، (١,٩٩)، على الترتيب وذلك وفقا لردود عينة الدراسة.

٣- التأثيرات المعرفية:

- وأشارت الدراسة بان أكثر عبارات التأثيرات المعرفية موافقة (تؤدي ممارستها إلى زيادة الوعي والمعرفة بأسماء وأشكال الأسلحة)، (تساعد ممارسة الألعاب على تكوين صداقات جديدة)، بمتوسطات حسابية (٢,٥٠)، (٢,٤٣)، على الترتيب.

- وعن أقل العبارات موافقة على لتأثيرات المعرفية (تساعد ممارسة الألعاب على زيادة الإدراك البصري والقدرة على التركيز)، (تساعد ممارسة الألعاب على تنمية المهارات اللغوية للاعبين)، بمتوسط حسابي (١,٢٥)، (٢,١١)، على الترتيب وذلك وفقا لردود عينة الدراسة.

ومما سبق نجد أن اكثر تأثيرات الألعاب الإلكترونية التفاعلية على السلوك الاجتماعي للشباب هي (التأثيرات المعرفية) يليها (التأثيرات الوجدانية) ثم (التأثيرات السلوكية).

وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع نتائج دراسة « سلمى حميدان٢٠٢٠» [٢٧] والتي أكدت أن أغلب المبحوثين بنسبة ٥٥٪ ينتابهم شعور الخوف والتوتر عند ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث تشير نتائج الدراسة أن أغلب أفراد العينة يقومون بتجريب مشاهد العنف التي تتضمنها الألعاب الإلكترونية مع زملائهم في المدرسة حيث أشارت النتائج إلى أن ٣٤٪ من أفراد العينة يقومون بتقليد ومحاكاة ما شاهدوه في هذه الألعاب.

وكذلك مع دراسة «David Berle et al, 2015 » [٢٨], حيث توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج اهمها: إن ممارسة أي نوع من ألعاب الفيديو لفترات طويلة كل يوم يزيد من احتمالية حدوث تداخل في الحياة ومشكلات حول تصور الفرد لذاته.

إن الألعاب الألكترونية متعددة اللاعبين تزيد من احساس الفرد بالإلتزام الاجتماعي تجاه ممارسة اللعبة بشكل مستمر خاصة عندما يشارك أحدهم في ممارسة أنشطة اللعبة مما يزيد من رغبة الفرد في الاستمرار في ممارسة اللعبة حتي لايفوت شئ مهم يحدث داخل اللعبة.

تفيد الدراسة أن لاعبين ألعاب الفيديو الألكترونية يمكنهم من خلالها التعرف علي أصدقاء جدد, ومعرفة الثقافات الأخرى, وممارسة الخيال, وتسهيل العمل الجماعي, وبناء الصداقات.

وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع نتائج دراسة « Howard Chen, 2012» , [٢٩] والتي توصلت إلى العديد من النتائج أهمها:

تعلم اللاعبين بعض الكلمات الجديدة بعد ممارسة لعبة المغامرات الإلكترونية.

اعتبر الطلاب أن اللعبة مفيدة في تحسين مهاراتهم اللغوية, وابلغوا عن درجة من الاستمتاع باللعبة نتيجة تصميمها المثير للفضول.

وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع نتائج دراسة «ريم عبدالمحسن, ٢٠١٩» [٣٠] ، حيث توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:

من أهم سلبيات استخدام المراهقين لمواقع التواصل الاجتماعي هو» تقمص أدوار غير حقيقية» بنسبة ١٧٪, يليها «أصبحت حبيس غرفتي» بنسبة ١٥,٨٪ وهو ما يؤثر على علاقتهم بالأسرة يليها في المرتبة الثالثة « التعامل مع مواقع التواصل جعلني أشعر بالقلق والاكتئاب» بنسبة ١٣,٥٪.

وكذلك دراسة «Mahamudur Rahman, 2016» [٣١] , والتي توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها :

يفضل حوالي ٧٥٪ من الطلاب ممارسة ألعاب الفيديو وأشار معظم اللاعبين إلى إنهم يمارسون ألعاب الفيديو دون حدود ودون أي استراحة، وفي بعض الأحيان يتخطون أوقات النوم من أجل ممارسة الألعاب دون تخصيص وقت للدراسة.

أشار الطلاب من اللاعبين إلى إنهم يقضون حوالي من ٧ إلى ١٠ ساعات للدراسة في الأسبوع وهو وقت قليل جدًا مما أثر سلبا علي نتائجهم في الدراسة.

٢٠- تأثير الألعاب الإلكترونية التفاعلية

جدول رقم (٢٠): تأثيرات الألعاب الإلكترونية التفاعلية

العبارات	موافق بدرجة كبيرة		موافق إلى حد ما		غير موافق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
	العدد	٪	العدد	٪	العدد	٪			
-1 تسببت لعبة الحوت الأزرق بالعديد من حالات الانتحار	238	59.5	116	29	46	11.5	2.48	0.69	5

-2 اصدار دار الإفتاء بيان بتحريم لعبة الحوت الأزرق	251	62.7	117	29.3	32	8	2.55	0.63	3
-3 فرض الرقابة على لعبة الحوت الأزرق وحجبها	297	74.3	70	17.5	33	8.3	2.66	0.62	2
-4 تقوم داعش وبعض الجماعات الاسلامية بتجنيد الشباب من خلال الألعاب الإلكترونية التفاعلية	104	26	134	33.5	162	40.5	1.85	0.80	8
-5 تسببت لعبة ببجي بحدوث حالات قتل في الواقع	91	22.8	134	33.5	175	43.8	1.79	0.78	9
-6 قامت دار الإفتاء وبعض الدول العربية بتحريم لعبة ببجي بعد وضع أصنام في سياقها في إصدارها الجديد عام 2020	193	48.3	113	28.2	94	23.5	2.25	0.81	6
-7 تقديم القائمون على لعبة ببجى اعتذار وإلغاء تحديث الأصنام من إصدارها	256	64	95	23.8	49	12.3	2.52	0.70	4
-8 حدثت حالات زواج بين لاعبين الألعاب الإلكترونية التفاعلية	163	40.8	154	38.5	83	20.8	2.20	0.75	7
-9 قمت بدفع المال لإتمام بعض عمليات الشراء داخل اللعبة	89	22.3	84	21	227	56.8	1.65	0.82	10
-10 زادت معدلات تحميل وممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية أثناء فترة الحظر بسبب جائحة الكورونا	331	82.8	50	12.5	19	4.8	2.78	0.51	1

المتوسط العام: لإجمالي البعد	2.27	0.37	-

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

- وأشارت الدراسة بان أكثر العبارات موافقة (لتأثير بعض الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الترتيب (زادت معدلات تحميل وممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية أثناء فترة الحظر بسبب جائحة الكورونا)، (فرض الرقابة على لعبة الحوت الأزرق وحجبها)، (اصدار دار الإفتاء بيان بتحريم لعبة الحوت الأزرق)، بمتوسطات حسابية (٢,٧٨)، (٢,٦٦)، (٢,٥٥).

- وعن أقل العبارات موافقة لتأثير بعض الألعاب الإلكترونية التفاعلية (تقوم داعش وبعض الجماعات الاسلامية بتجنيد الشباب من خلال الألعاب الإلكترونية التفاعلية)، (تسببت لعبة ببجي بحدوث حالات قتل في الواقع)، (قمت بدفع المال لإتمام بعض عمليات الشراء داخل اللعبة)، بمتوسط حسابي (١,٨٥)، (١,٧٩)، (١,٦٥)، على الترتيب وذلك وفقا لردود عينة الدراسة.

وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع نتائج دراسة «Pradeep Yarasani, et al, 2018» [٣٢] وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:

أن متوسط ساعات اللعب كان ٣ ساعات في حين أن الطلاب المدمنون على ممارسة الألعاب يصل متوسط عدد ساعات اللعب لديهم إلى ٧ ساعات.

حوالي ٧٣,٩٪ من الطلاب يمارسون الألعاب على هواتفهم المحمولة, يليها أجهزة الكمبيوتر بنسبة ١٢,٢٪..

عانى بعض الطلاب المدمنين على ألعاب الفيديو الإلكترونية من اضطرابات شديدة من حيث النوم، والتركيز على الدراسات والعلاقات الأسرية وبعض المشاكل الجسدية مثل الصداع والاضطرابات البصرية, والاضطرابات النفسية والقلق والاكتئاب.

فروض الدراسة:

الفرض الأول: هناك فروق دالة احصائيا بين معدل ممارسة الألعاب التفاعلية وكلا من متغير النوع والسن لجمهور عينة الدراسة.

الفرض الثاني: هناك علاقة دالة احصائياً بين معدل ممارسة الألعاب التفاعلية وكلاً من الدوافع النفعية والطقوسية لممارسة الألعاب التفاعلية.

الفرض الثالث: هناك علاقة دالة احصائيا بين معدل ممارسة الألعاب التفاعلية والإشباعات المتحققة من الممارسة.

الفرض الرابع: هناك علاقة دالة احصائيا بين معدل ممارسة الألعاب التفاعلية والاحساس بالإنتماء داخل اللعبة.

الفرض الخامس: هناك علاقة دالة احصائيا بين معدل ممارسة الألعاب التفاعلية وكلاً من التأثيرات الوجدانية والسلوكية والمعرفية التي تحدثها الالعاب التفاعلية على سلوك الفرد.

الفرض السادس: هناك فروق دالة احصائيا بين التأثيرات الوجدانية والسلوكية التي تحدثها الألعاب التفاعلية على سلوك الفرد و السمات الديموجرافية لجمهور عينة الدراسة وفقا لـ : (متغير النوع - متغير السن - المستوي التعليمي - المستوي الاقتصادي و الاجتماعي).

الفرض الأول:

هناك فروق دالة احصائيا بين معدل استخدام الألعاب التفاعلية وكلا من متغير النوع والسن لجمهور عينة الدراسة.

أولًا: النوع:

جدول رقم (٢١): قياس معنوية الفروق بين استجابات عينة الدراسة حول معدل ممارسة الألعاب التفاعلية فيما يتعلق بمتغير (النوع) باستخدام اختبار «ت»

الأبعاد	التوزيع	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت t	مستوى المعنوية	الدلالة
معدل استخدام الألعاب التفاعلية الفرد	ذكور	231	2,29	0,81	4,975	*0,01	دالة
	إناث	169	1,87	0,87			

* دالة عند مستوى معنوية أقل من ٠,٠٥

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية فيما يتعلق بمتغير (النوع) حول معدل ممارسة الألعاب التفاعلية، حيث بلغت قيمة «ت» (٤,٩٧٥)، عند مستوى معنوية أقل من (٠,٠٥)، وذلك لصالح الذكور بمتوسط حسابي (٢,٢٩)، مقابل متوسط حسابي (١,٨٧) للإناث.

-مما يدلنا على أن الذكور أعلى في معدل ممارسة الألعاب التفاعلية من الإناث.

تتفق نتائج الدراسة الحالية مع دراسة «Aya Medhat Assem, 2015»[٣٣] والتي أكدت أن الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث, ولكن كانت الإناث الأكثر تأثرا بالتأثيرات الاجتماعية, حيث يمارس الذكور الألعاب من أجل تحقيق مستوى أعلى في اللعبة ولكن الإناث يمارسون الألعاب من أجل بناء بعض العلاقات.

وكذلك تتفق نتائج الدراسة الحالية مع دراسة «Aya Medhat Assem, 2015»[٣٤] , والتي أكدت أن الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث.

وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع نتائج دراسة [٣٥] « Dustin L. Redmond, 2010» , أن هناك اختلاف كبير في نوع الألعاب التي يفضلها الذكور والإناث ،وأشارت الدراسة إلى أن الذكور يلعبون في كثير من الأحيان أكثر من الإناث دراسة « أحمد فهمي, ٢٠١٦ والتي توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها: وجود علاقة ذات دلالة احصائية بين معدل الاستخدام للألعاب الإلكترونية والنوع, حيث أن الذكور هم الأكثر استخداما للألعاب الإلكترونية.

كذلك نتائج دراسة [٣٦] «Maria C. Haagsma,et al, 2012» , وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها أنه على الرغم من أن الألعاب تحظى بشعبية كبيرة بين الرجال والنساء من جميع الأعمار، إلا أنه يمكن ملاحظة الإختلافات المهمة المتعلقة بالسن والجنس حيث تنتشر ألعاب الفيديو الإلكترونية بشكل أكبر بين المراهقين والبالغين من الذكور الذين تتراوح أعمارهم من ١٤ إلى ٢٩ عام, حيث أن هؤلاء الشباب يقضون ما يقرب من ثلاثة أضعاف الوقت بالأسبوع في ممارسة الألعاب مقارنة بالإناث.

ثانيًا: السن:

جدول رقم (٢٢)

قياس معنوية الفروق بين استجابات عينة الدراسة حول معدل ممارسة الألعاب التفاعلية فيما يتعلق بمتغير السن باستخدام اختبار «ف» تحليل التباين احادى الاتجاه

المتغير	التوزيع	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ف F	مستوى المعنوية	الدلالة
السن	من 18 إلى أقل من 24 عامًا	241	2,28	0,84	11,210	*0.01	دالة
	من 24 عامًا إلى أقل من 30 عامًا	104	1,87	0,83			
	من 30 عامًا إلى 35 عامًا	55	1,85	0,84			

* دالة عند مستوى معنوية أقل من ٠,٠٥

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

- انه توجد فروق ذات دلالة إحصائية فيما يتعلق بمتغير (السن) حول معدل ممارسة الألعاب التفاعلية، حيث بلغت قيمة «ف» (١١,٢١٠) عند مستوى معنوية أقل من (٠,٠٥)، وذلك لصالح الفئات العمرية الأقل (من ١٨ إلى أقل من ٢٤ عامًا)، (من ٢٤ عامًا إلى أقل من ٣٠ عامًا)، (من ٣٠ عامًا إلى ٣٥ عامًا)، بمتوسطات حسابية (٢,٢٨)، (١,٨٧)، (١,٨٥) على الترتيب.

- مما يدلنا ان الفئات العمرية (من ١٨ إلى أقل من ٢٤ عاماً) الأعلى في معدل ممارسة الألعاب التفاعلية.

وهو ما اتفق مع دراسة « شيماء ابراهيم, ٢٠١٥» [٣٧] والتي توصلت إلى العديد من النتائج أهمها:

إن أهم الأدوات التي لا يستطيع المراهقون الاستغناء عنها هي مواقع التواصل الاجتماعي بنسبة ٧٨,٥٪ ثم الألعاب بنسبة ٥٢,٣٪ ويأتي في المرتبة الأخيرة فيديو الهاتف المحمول.

أشارت الدراسة إلى أهم الأنشطة التي يقوم بها المراهقون هي التفاعل عبر مواقع التواصل الاجتماعي ثم ممارسة الألعاب الإلكترونية, وأخيرا إدارة مواقع صفحات إلكترونية.

وكذلك دراسة [٣٨] «Maria C. Haagsma,et al, 2012» , والتي توصلت إلى أنه على الرغم من أن الألعاب تحظى بشعبية كبيرة بين الرجال والنساء من جميع الأعمار، إلا أنه يمكن ملاحظة الإختلافات المهمة المتعلقة بالسن والجنس حيث تنتشر ألعاب الفيديو الإلكترونية بشكل أكبر بين المراهقين والبالغين من الشباب الذين تتراوح أعمارهم من ١٤ إلى ٢٩ عام, حيث أن هؤلاء الشباب يقضون ما يقرب من ثلاثة أضعاف الوقت بالأسبوع في ممارسة الألعاب مقارنة بالإناث.

الفرض الثاني:

هناك علاقة دالة احصائيا بين معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية وكلاً من الدوافع النفعية والطقوسية لممارسة الألعاب التفاعلية.

جدول رقم (٢٣)

العلاقة بين « معدل ممارسة الألعاب التفاعلية ودوافع ممارسة الألعاب التفاعلية « باستخدام معامل ارتباط بيرسون

العلاقة معدل ممارسة الألعاب التفاعلية	معامل الارتباط(r)	مستوى المعنوية	النتيجة (الدلالة)
دوافع طقوسية	0,724	**0.01	دالة
دوافع نفعية	0,631	**0.01	دالة
اجمالي دوافع ممارسة الألعاب التفاعلية	0,703	**0.01	دالة

** دالة عند مستوى معنوية أقل من ٠,٠١

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

- توجد علاقة ايجابية ذات دلالة إحصائية بين معدل ممارسة الألعاب التفاعلية وبين ودوافع ممارسة الألعاب التفاعلية حيث بلغ معامل الارتباط (٠,٧٠٣) بمستوى معنوية أقل من (٠,٠٥).
- مما يدلنا على انه كلما زادت دوافع ممارسة الألعاب التفاعلية زاد معدل ممارسة الألعاب التفاعلية الإلكترونية.

١- توجد علاقة جيدة ايجابية ذات دلالة إحصائية بين معدل ممارسة الألعاب التفاعلية وبين الدوافع الطقوسية حيث بلغ معامل الارتباط (٠,٧٢٤) بمستوى معنوية أقل من (٠,٠٥).

-مما يدلنا على انه كلما زادت الدوافع الطقوسية زاد معدل ممارسة الألعاب التفاعلية الإلكترونية.

٢- توجد علاقة جيدة ايجابية ذات دلالة إحصائية بين معدل ممارسة الألعاب التفاعلية وبين الدوافع النفعية حيث بلغ معامل الارتباط (٠,٦٣١) بمستوى معنوية أقل من (٠,٠٥).

- مما يدلنا على انه كلما زادت الدوافع النفعية زاد معدل ممارسة الألعاب التفاعلية الإلكترونية.
- ويتضح أن معامل ارتباط معدل ممارسة الألعاب التفاعلية بالدوافع الطقوسية أكبر من الدوافع النفعية مما يدلنا أنه الأكثر تأثيراً على معدل ممارسة الألعاب التفاعلية.

وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع نتائج دراسة «Aya Medhat Assem, 2015»[٣٩] , والتي توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها: إن بعض الشباب يمارسون الألعاب للهروب من الحياة الواقعية إلى حياة خيالية حيث كل شئ ممكن وأي شئ يمكن تحقيقه، كما كانت التأثيرات الاجتماعية أكثر وضوحا بين الشباب المصري من التأثيرات الثقافية والتى اشتملت عليها الدراسة.

الفرض الثالث:

هناك علاقة دالة احصائيا بين معدل استخدام الألعاب التفاعلية والإشباعات المتحققة من الاستخدام.

جدول رقم (٢٤)

العلاقة بين « معدل استخدام الألعاب التفاعلية والإشباعات المتحققة من الاستخدام « باستخدام معامل ارتباط بيرسون

العلاقة	معامل الارتباط(r)	مستوى المعنوية	النتيجة (الدلالة)
معدل استخدام الألعاب التفاعلية والإشباعات المتحققة من الاستخدام	0,603	*0.01	دالة

* دالة عند مستوى معنوية اقل من ٠,٠٥

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

- انه توجد علاقة ايجابية ذات دلالة احصائية بين معدل استخدام الألعاب التفاعلية والإشباعات المتحققة من الاستخدام حيث بلغ معامل الارتباط (٠,٦٠٣) بمستوى معنوية أقل من (٠,٠٥).
- مما يدلنا على انه كلما زاد معدل استخدام الألعاب التفاعلية زادت الإشباعات المتحققة من الاستخدام.

الفرض الرابع:

هناك علاقة دالة احصائيا بين معدل استخدام الألعاب التفاعلية والاحساس بالإنتماء داخل اللعبة

جدول رقم (٢٥)

العلاقة بين « معدل استخدام الألعاب التفاعلية والاحساس بالإنتماء داخل اللعبة « باستخدام معامل ارتباط بيرسون

العلاقة	معامل الارتباط(r)	مستوى المعنوية	النتيجة (الدلالة)
العلاقة بين معدل استخدام الألعاب التفاعلية والاحساس بالإنتماء داخل اللعبة	0,539	**0.01	دالة

** دالة عند مستوى معنوية اقل من ٠,٠٥

من الجدول السابق يتضح ما يلي:

- توجد علاقة ايجابية ذات دلالة إحصائية بين معدل استخدام الألعاب التفاعلية والاحساس بالإنتماء داخل اللعبة حيث بلغ معامل الارتباط (٠,٥٣٩) بمستوى معنوية أقل من (٠,٠٥).
-مما يعني انه كلما زاد معدل استخدام الألعاب التفاعلية زاد الاحساس بالإنتماء الى اللعبة.

الفرض الخامس:

هناك علاقة دالة احصائيا بين معدل ممارسة الألعاب التفاعلية والتأثيرات الوجدانية والسلوكية والمعرفية التي تحدثها

الألعـاب التفاعليـة عـلى سـلوك الفـرد.

جدول رقم (٢٦)

العلاقة بين معدل ممارسة الألعاب التفاعلية والتأثيرات الوجدانية والسلوكية والمعرفية التي تحدثها الألعاب التفاعلية على سلوك الفرد باستخدام معامل ارتباط بيرسون

العلاقة معدل ممارسة الألعاب التفاعلية	معامل الارتباط(r)	مستوى المعنوية	النتيجة (الدلالة)
-1 التأثيرات السلوكية	0,312	*0.02	دالة
-2 التأثيرات الوجدانية	0,224	*0.04	دالة
-3 التأثيرات المعرفية	0,432	*0.03	دالة
اجمالي التأثيرات الوجدانية والسلوكية والمعرفية التي تحدثها الألعاب التفاعلية على سلوك الفرد	0,415	*0.02	دالة

*** دالة عند مستوى معنوية أقل من ٠,٠٥**

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

- توجـد علاقـة متوسـطة ايجابيـة ذات دلالـة إحصائيـة بـين معـدل ممارسـة الألعـاب التفاعليـة وبـين تأثـيرات الألعـاب الإلكترونيـة التفاعليـة عـلى السـلوك الاجتماعـي (التأثـيرات الوجدانيـة والسـلوكية والمعرفيـة عـلى سـلوك الفـرد) حيـث بلـغ معامـل الارتبـاط (٠,٤١٥) بمسـتوى معنويـة أقـل مـن (٠,٠٥).

-مـما يدلنـا عـلى انـه كلـما زاد معـدل ممارسـة الألعـاب التفاعليـة زادت التأثـيرات الوجدانيـة والسـلوكية والمعرفيـة التـي تحدثهـا الألعـاب التفاعليـة.

١- توجـد علاقـة متوسـطة ايجابيـة ذات دلالـة إحصائيـة بـين معـدل ممارسـة الألعـاب التفاعليـة وبـين التأثـيرات السـلوكية حيـث بلـغ معامـل الارتبـاط (٠,٣١٢) بمسـتوى معنويـة أقـل مـن (٠,٠٥).

-مما يدلنا على انه كلما زاد معدل ممارسة الألعاب التفاعلية كلما أثر ذلك على التأثيرات السلوكية

٢- توجـد علاقـة متوسـطة ايجابيـة ذات دلالـة إحصائيـة بـين معـدل ممارسـة الألعـاب التفاعليـة وبـين التأثـيرات الوجدانيـة حيـث بلـغ معامـل الارتبـاط (٠,٢٢٤) بمسـتوى معنويـة أقـل مـن (٠,٠٥).

- مما يدلنا على انه كلما زاد معدل ممارسة الألعاب التفاعلية كلما أثر ذلك على التأثيرات الوجدانية.

٣- توجـد علاقـة متوسـطة ايجابيـة ذات دلالـة إحصائيـة بـين معـدل ممارسـة الألعـاب التفاعليـة وبـين التأثـيرات المعرفيـة حيـث بلـغ معامـل الارتبـاط (٠,٤٣٢) بمسـتوى معنويـة أقـل مـن (٠,٠٥).

- مما يدلنا على انه كلما زاد معدل ممارسة الألعاب التفاعلية كلما أثر ذلك على التأثيرات المعرفية.

- ونجد أن معامل ارتباط معدل ممارسة الألعاب التفاعلية بالتأثيرات المعرفية أكبر من التأثيرات السلوكية والوجدانية.

دراسة «ريم عبدالمحسن, ٢٠١٩» [٤٠] وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها:

توجـد علاقـة ارتبـاط دالـة إحصائيـا بـين دوافـع اسـتخدام المراهقـين لشـبكة الإنترنـت والتأثـيرات الوجدانيـة والنفسـية, أي كلـما

زادت الدوافع زادت التأثيرات الوجدانية والعزلة الاجتماعية للمراهقين.
لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية للمراهقين من حيث التأثيرات النفسية « الاغتراب والعزلة الاجتماعية « المترتبة على استخدام الإنترنت طبقا لمتغير النوع.

دراسة « أمل جمال قطب, ٢٠١٧» [٤١], وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج اهمها:
وجود علاقة ارتباطية موجبة ودالة إحصائيا بين معدل استخدام المبحوثين للألعاب الإلكترونية على الإنترنت والتأثيرات المختلفة.
وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المبحوثين على مقياس التأثيرات المختلفة لاستخدام الألعاب الإلكترونية على الإنترنت تبعا لاختلاف النوع (ذكورا – إناثا).
أشارت الدراسة أن نسبة «من يشعرون بأنهم جزء من اللعبة» بلغ ٢٦,٢٪, وبلغت نسبة من يشعرون بأنهم جزء من اللعبة «أحيانا» بلغ ٥٢,٥٪, بينما بلغت نسبة من لا يشعرون بأنهم جزء من اللعبة من إجمالي مفردات عينة الدراسة ٢١,٢٪.
أوضحت الدراسة أن نسبة من «يستخدمون بعض ألفاظ وحركات الشخصية الافتراضية» في الحياة الواقعية بلغت ٢٩,٨٪, بينما بلغت نسبة من لا يستخدمون بعض ألفاظ وحركات الشخصية الافتراضية في الحياة الواقعية ٣٨٪ من إجمالي العينة.

الفرض السادس:

هناك فروق دالة احصائيا بين التأثيرات الوجدانية والسلوكية التي تحدثها الألعاب التفاعلية على سلوك الفرد والسمات الديموجرافية لجمهور عينة الدراسة وفقاً لـ : (متغير النوع - متغير السن - المستوي التعليمي - المستوي الاقتصادي والاجتماعي).

جدول رقم (٢٧)

قياس الفروق بين استجابات عينة الدراسة حول التأثيرات الوجدانية والسلوكية والمعرفية التي تحدثها الألعاب التفاعلية على سلوك الفرد فيما يتعلق بمتغير (النوع) باستخدام اختبار «ت»

الأبعاد	التوزيع	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت t	مستوى المعنوية	الدلالة
التأثيرات الوجدانية والسلوكية والمعرفية التي تحدثها الألعاب التفاعلية على سلوك الفرد	ذكور	231	2,20	0,37	2,953	0.04*	دالة
	إناث	169	2,24	0,40			

* دالة عند مستوى معنوية أقل من ٠,٠٥

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

- انـه توجـد فـروق ذات دلالـة إحصائيـة فيـما يتعلـق بمتغـير (النـوع) حـول التأثـيرات الوجدانيـة والسـلوكية والمعرفيـة التـي تحدثهـا الألعـاب التفاعليـة عـلى سـلوك الفـرد، حيـث بلغـت قيمـة «ت» (٢,٩٥٣) عنـد مسـتوى معنويـة أقـل مـن (٠,٠٥). لصالـح الإنـاث بمتوسـط حسـابي (٢,٢٤) مقابـل متوسـط حسـابي (٢,٢٠) للذكـور.

جدول رقم (٢٨)

قياس الفروق بين استجابات عينة الدراسة حول التأثيرات الوجدانية والسلوكية والمعرفية التي تحدثها الألعاب التفاعلية على سلوك الفرد فيما يتعلق بمتغير (السن والتعليم والمستوى الاقتصادي والاجتماعي) باستخدام اختبار « ف» تحليل التباين احادى الاتجاه

المتغيرات	التوزيع	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ف F	مستوى المعنوية	الدلالة
١- السن	من 18 إلى أقل من 24 عامًا	241	2,23	0,37	0,789	0,45	غير دالة
	من 24 عامًا إلى أقل من 30 عامًا	104	2,21	0,42			
	من 30 عامًا إلى 35 عامًا	55	2,16	0,38			
٢- المستوى التعليمي	مؤهل متوسط	141	2,20	0,40	0,277	0,75	غير دالة
	مؤهل جامعى	214	2,23	0,35			
	دراسات عاليا	45	2,22	0,49			
٣- المستوى الاقتصادي والاجتماعي	مستوى منخفض	100	2,20	0,39	0,124	0,88	غير دالة
	مستوى متوسط	168	2,21	0,38			
	مستوى مرتفع	132	2,23	0,39			

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

١- لا توجـد فـروق ذات دلالـة إحصائيـة فيـما يتعلـق بمتغـير (السـن) حـول التأثـيرات الوجدانيـة والسـلوكية والمعرفيـة التـي تحدثهـا الألعـاب التفاعليـة عـلى سـلوك الفـرد، حيـث بلغـت قيمـة ف (٠,٧٨٩) عنـد مسـتوى معنويـة أكـبر مـن (٠,٠٥).

٢- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية فيما يتعلق بمتغير (التعليم) حول التأثيرات الوجدانية والسلوكية والمعرفية التي تحدثها الألعاب التفاعلية على سلوك الفرد، حيث بلغت قيمة ف(٠,٢٧٧) عند مستوى معنوية أكبر من (٠,٠٥).

٣- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية فيما يتعلق بمتغير (المستوى الاقتصادي والاجتماعي) حول التأثيرات الوجدانية والسلوكية والمعرفية التي تحدثها الألعاب التفاعلية على سلوك الفرد، حيث بلغت قيمة ف (٠,١٢٤) عند مستوى معنوية أكبر من (٠,٠٥).

- ومن ذلك يتضح ثبوت صحة الفرض جزئياً ، حيث ثبت فيما يتعلق بمتغير النوع, ولم يثبت على مستوى المتغيرات الديموجرافية؛ فلا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التأثيرات الوجدانية والسلوكية والمعرفية التي تحدثها الألعاب الإلكترونية التفاعلية ومتغيرات (السن، المستوى التعليمي، المستوى الاجتماعي والاقتصادي).

المراجع:

١- رباب رأفت محمد الجمال ,»تأثير استخدام شبكات التواصل الاجتماعي على تشكيل النسق القيمي الأخلاقي للشباب السعودي : دراسة ميدانية», (المملكة العربية السعودية : جامعة الملك عبد العزيز,2014) ص 89

2- David Berle, Vladan Starcevic, Guy Porter,» Are some video games associated with more life interference and psychopathology than others? Comparing massively multiplayer online role-playing games with other forms of video game», Australian Journal of Psychology, 2015,vol 67, pp.105-114

٣- سلمي حميدان, بدر الدين حميدان, « الألعاب الإلكترونية و وعلاقتها بظاهرة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة – دراسة ميدانية», مجلة الدراسات الإعلامية, العدد الثاني عشر, (المانيا: المركز الديمقراطي العربي – اغسطس 2020)

4- Ravi Kumar,» Gaming to Addiction: A Research paper On PUBG», Book, June 15, 2019, pp. 4,24

٥- ريم عبدالمحسن محمد عباده, « الآثار النفسية والمعرفية لإستخدام المراهقين شبكة الإنترنت», رسالة ماجستير,(قسم علوم الاتصال والإعلام- كلية الآداب – جامعة عين شمس - 2019)

6- Pradeep Yarasani, Roshakhi Sultana Shaik,» Prevalence of addiction to online video games: gaming disorder among medical students», Original Research Article, International Journal of Community Medicine and Public Health, 28 August 2018

DOI: http://dx.doi.org/10.18203/2394-6040.ijcmph20183830

7- Ulric Wong & David Carson, « Development of the Game Addiction Inventory for adults (GAIA)», Article, Addiction Research and Theory, 5 July 2013

DOI: 10.3109/16066359.2013.824565

https://www.researchgate.net/publication/262579938_Development_of_the_Game_Addiction_Inventory_for_adults_GAIA

٨- نجلاء نبيل محمد العجوز, «ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى عينة في مرحلة الطفولة المتأخرة», رسالة ماجستير,(قسم الصحة النفسية – كلية التربية – جامعة عين شمس - 2010)

٩- إيمان سيد محمد علي, « العلاقة بين تعرض المراهقين للإلعاب الإلكترونية وسلوكهم الإتصالي (في إطار تطبيق نظرية تأثير الشخص الثالث)»,رسالة ماجستير, (القاهرة: قسم علوم الاتصال والإعلام- كلية الآداب- جامعة عين شمس - 2019)

١٠- أمـل جـمال محمـد قطـب, «التأثـيرات المختلفـة لاسـتخدام المراهقـين للألعـاب الإلكترونيـة عـلى الإنترنـت», رسـالة ماجستير,(قسـم الإعـلام وثقافـة الأطفـال – معهـد الدراسـات العليـا للطفولـة – جامعـة عـين شـمس - 2017)

11- David Berle, Vladan Starcevic, Guy Porter, and Pauline Fenech,» Are some video games associated with more life interference and psychopathology than others? Comparing massively multiplayer online role-playing games with other forms of video game», op.cit, pp.105-114

12- Aya Medhat Assem, «Social and Cultural Effects of Massively Multiplayer Online Role Playing Games on Youth», master thesis, (English section, radio and tv department, faculty of mass communication, cairo university)2015

١٣- شـيماء احمـد ابراهيـم, «أثـر العنـف الإلكـتروني الـذي يتعـرض لـه المراهـق المـصري عـلى علاقاتـه الاجتماعيـة», رسـالة ماجستير,(قسـم الإذاعـة والتليفزيـون – كليـة الإعـلام – جامعـة القاهـرة – 2015)

14- Maria C. Haagsma, Marcel E. Pieterse, and Oscar Peters,» The Prevalence of Problematic Video Gamers in The Netherlands», CYBERPSYCHOLOGY, BEHAVIOR, AND SOCIAL NETWORKING, Vol 15, No 3, 2012

١٥- نهـي سـامي ابراهيـم عامـر, «دور ألعـاب الفيديـو في تشـكيل الواقـع الافـترضي عنـد المراهـق», رسـالة ماجسـتير, (قسـم الإعـلام وثقافـة الأطفـال – معهـد الدراسـات العليـا للطفولـة – جامعـة عـين شـمس- 2011)

16- Dustin L. Redmond, « The effect of video games on family communication and interaction», Graduate Theses and Dissertations, Iowa State University,2010

https://lib.dr.iastate.edu/etd/11614?utm_source=lib.dr.iastate.edu%2Fetd%2F11614&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages

١٧- نهـاد فتحـي سـليمان حجـازي, «القيـم التـي تعكسـها الألعـاب الإلكترونيـة وتأثيرهـا عـلى الأطفـال», رسـالة ماجسـتير, (قسـم الإذاعـة والتليفزيـون- كليـة الإعـلام- جامعـة القاهـرة- 2010)

١٨- أحمـد محمـود فهمـي, « العلاقـة بـين اسـتخدام أطفـال المرحلـة الابتدائيـة للألعـاب الإلكترونيـة والمسـتوى الـدراسي (دراسـة تطبيقيـة)», رسـالة ماجسـتير, (قسـم الإذاعـة والتليفزيـون – كليـة الإعـلام – جامعـة القاهـرة - 2016)

19-Mahamudur Rahman,»Impact of Video Gaming on Academia», research paper, North South University,2016

20- Howard Chen,» The impact of adventure video games on foreign language learning and the perceptions of learners», Article, Interactive Learning Environments, January 2012

https://www.researchgate.net/publication/254220474_The_impact_of_adventure_video_games_on_foreign_language_learning_and_the_perceptions_of_learners

- أسماء السادة المحكمون وفقاً للترتيب الأبجدي:

د/ شيماء عز الدين، الأستاذ المساعد بقسم علوم الاتصال والاعلام، كلية الآداب، جامعة عين شمس.

د/ مي حمزة، المدرس بقسم علوم الاتصال والاعلام، كلية الآداب، جامعة عين شمس.

أ.د/ سلوى سليمان، الأستاذ بقسم علوم الاتصال والاعلام، كلية الآداب، جامعة عين شمس.

د/عماد شلبي، المدرس بالمركز القومي للبحوث الاجتماعية والجنائية.
د/ دينا ابو زيد، الأستاذ بقسم علوم الاتصال والاعلام، كلية الآداب، جامعة عين شمس.
أ.د/ عبد الوهاب جودة، أستاذ الاجتماع، كلية الاداب، جامعة عين شمس
٢١- منال هلال المزاهرة,» نظريات الاتصال», ط2,(القاهرة: دار المسيرة , 2018) ص 159
٢٢- إيمان سيد محمد علي, « العلاقة بين تعرض المراهقين للإلعاب الإلكترونية وسلوكهم الإتصالي (في إطار تطبيق نظرية تأثير الشخص الثالث)»,رسالة ماجستير, (القاهرة: قسم علوم الاتصال والإعلام- كلية الآداب- جامعة عين شمس - 2019)
23- Mahamudur Rahman,»Impact of Video Gaming on Academia», research paper, North South University,2016
24- Dustin L. Redmond, « The effect of video games on family communication and interaction», Graduate Theses and Dissertations, Iowa State University,2010
https://lib.dr.iastate.edu/etd/11614?utm_source=lib.dr.iastate.edu%2Fetd%2F11614&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages
٢٥- سلمي حميدان, بدر الدين حميدان, « الألعاب الإلكترونية و وعلاقتها بظاهرة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة – دراسة ميدانية», مجلة الدراسات الإعلامية, العدد الثاني عشر, (المانيا: المركز الديمقراطي العربي – اغسطس 2020)
٢٦- نهي سامي ابراهيم عامر, «دور ألعاب الفيديو في تشكيل الواقع الافترضي عند المراهق», رسالة ماجستير, (قسم الإعلام وثقافة الأطفال – معهد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس- 2011)
٢٧- سلمي حميدان, بدر الدين حميدان, « الألعاب الإلكترونية و وعلاقتها بظاهرة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة – دراسة ميدانية», مجلة الدراسات الإعلامية, العدد الثاني عشر, (المانيا: المركز الديمقراطي العربي – اغسطس 2020)
28- David Berle, Vladan Starcevic, Guy Porter, and Pauline Fenech,» Are some video games associated with more life interference and psychopathology than others? Comparing massively multiplayer online role-playing games with other forms of video game», op.cit, pp.105-114
29- Howard Chen,» The impact of adventure video games on foreign language learning and the perceptions of learners», Article, Interactive Learning Environments, January 2012
https://www.researchgate.net/publication/254220474_The_impact_of_adventure_video_games_on_foreign_language_learning_and_the_perceptions_of_learners

٣٠- ريم عبدالمحسن محمد عباده, « الآثار النفسية والمعرفية لإستخدام المراهقين شبكة الإنترنت», رسالة ماجستير,(قسم علوم الاتصال والإعلام- كلية الآداب – جامعة عين شمس - 2019)
31- Mahamudur Rahman,»Impact of Video Gaming on Academia», research paper, North South University,2016
32- Pradeep Yarasani, Roshakhi Sultana Shaik,» Prevalence of addiction to online video games: gaming dis-

order among medical students», Original Research Article, International Journal of Community Medicine and Public Health, 28 August 2018
DOI: http://dx.doi.org/10.18203/2394-6040.ijcmph20183830
33- Aya Medhat Assem, «Social and Cultural Effects of Massively Multiplayer Online Role Playing Games on Youth», master thesis, (English section, radio and tv department, faculty of mass communication, cairo university)2015
34- Aya Medhat Assem, «Social and Cultural Effects of Massively Multiplayer Online Role Playing Games on Youth», master thesis, (English section, radio and tv department, faculty of mass communication, cairo university)2015
35- Dustin L. Redmond, « The effect of video games on family communication and interaction», Graduate Theses and Dissertations, Iowa State University,2010
https://lib.dr.iastate.edu/etd/11614?utm_source=lib.dr.iastate.edu%2Fetd%2F11614&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages
36- Maria C. Haagsma, Marcel E. Pieterse, and Oscar Peters,» The Prevalence of Problematic Video Gamers in The Netherlands», CYBERPSYCHOLOGY, BEHAVIOR, AND SOCIAL NETWORKING, Vol 15, No 3, 2012