تأثير ألعاب الانترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للطفل المصري

د/ إبتسام محمود محمد (*)

المقدمة:

تغيرت صورة ألعاب الإنترنت على مدى قرابة أربعين عام منذ بدء اكتشاف واستخدام الحاسب الآلي حتى في مجال الأنظمة القانونية الحقوقية, ساد الكثير من الجدل حول مشروعية وملائمة محتوى بعض ألعاب الإنترنت للأطفال في المجال السياسي, اتخذت بعض ألعاب الإنترنت الطابع والتنافسية السياسية على هيئة عوالم افتراضية تروج لفكرة سياسية على حساب أخرى وفي مجال الإعلانات, خرجت ألعاب الإنترنت من الظلام إلى رحابة الإعلام الشعبي وأصبحت إعلانات ألعاب الإنترنت تغزو جميع المجالات لدرجة تجسيد بعض الفنانين المشاهير على هيئة شخصيات ألعاب الإنترنت.

وأيضاً, تواجه أسرة وأصدقاء ذلك الطفل الذي يمارس ألعاب الإنترنت مثل هذا التأثير لاشك أن تأثير ألعاب الإنترنت سواء السلبي أو الإيجابي يمتد ليتجاوز حدود الطفل إلى الأسرة والأصدقاء يمكن أن تتسبب ألعاب الإنترنت في جعل الطفل أكثر قرباً من أعضاء الأسرة والأصدقاء من خلال التفاعل, كما يمكن أن تمتد العلاقات الاتصالية وتتطور بدون حتى الحاجة إلى المواجهة وجهاً لوجه. على الجانب الآخر, يمكن أن يتسبب إساءة استخدام ألعاب الإنترنت للطفل في الاعتماد على هذه الألعاب في التفاعل الاجتماعي والحرمان من النوم وتراجع الأداء الأكاديمي للطفل.

ومع زيادة انتشار وتقبل الإنترنت بين الناس خاصةً الأطفال منهم, زاد الاعتماد على الألعاب التعليمية كأداة تعليمية. تتيح ألعاب الإنترنت للأطفال فرصة اللعب مع الآخرين عبر مسافات بعيدة والتحدث إلى بعضهم البعض عبر منصات صوتية. في الواقع, يستطيع الأطفال الاشتراك في ألعاب المحاكاه متعددة اللاعبين عبر الإنترنت.

لقد بدأت ألعاب الإنترنت في تغيير آلية التفاعل بين الأطفال, مع زيادة الاهتمام بتأثر سلوكيات الأطفال الصغار بممارسة ألعاب الإنترنت. لقد ساد تركيز البحوث على تأثر سلوكيات التواصل الاجتماعي للأطفال نتيجة لممارسة ألعاب الإنترنت وعلى التكنولوجيا التي تسمح بممارسة هذه الألعاب (الإنترنت).

(*) مدرس بقسم الاذاعة والتليفزيون- بمعهد الجزيرة العالي للاعلام وعلوم الاتصال

مشكلة الدراسة:

نظراً لانتشار ألعاب الإنترنت في المجتمعات المعاصرة, يظهر التساؤل بخصوص إذا ما كانت هذه الألعاب تظهر كمنصة جديدة للتأثير على العلاقات الاتصالية للطفل داخل الأسرة, بالإضافة إلى المتغيرات التي تتوسط ذلك التأثير. تبين الأدبيات البحثية أن ألعاب الإنترنت وغيرها من وسائل الترفيه الإلكتروني الحديث يمكن استخدامها في تحسين التفاعل الاجتماعي, ومنها دراسة: Ducheneaut, N.; Yee, N.; Nickell, E., & Moore, R. J. (2016) والتى توصلت إلى ظهور علاقة موجبة ذات دلالة إحصائية بين مشاركة الأطفال والآباء في ألعاب الإنترنت ومستويات العلاقات الاتصالية الاجتماعية وفقاً لدرجات المشاركين على مقياس العلاقات الاتصالية الأسرية، ودراسة Hughes, C. M. (2015) والتى كان من أهم نتائجها ظهور تأثير قوي ذو دلالة إحصائية لألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للأطفال كما ظهر من خلال درجاتهم المرتفعة على مقياس العلاقات الاتصالية الاجتماعية من خلال ألعاب الإنترنت، ودراسة Jagad, L. (2015) والتى من نتائجها ظهور علاقة موجبة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الأطفال لألعاب الإنترنت الجماعية وتحسن العلاقات الاتصالية الاجتماعية, حيث مال الأطفال إلى ممارسة ألعاب الإنترنت الجماعية مع أفراد الأسرة.

إلا أن القليل فقط هو الذي تناول تأثير هذه الألعاب على بناء العلاقات الاتصالية الاجتماعية للطفل.

وتقوم هذه الدراسة بمسح عينة من لاطفال فى المدارس المصرية، لاكتشاف تاثير ألعاب الانترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية عندهم فى ظل التطور المستمر لتقنيات تلك الألعاب، وفى ضوء ذلك يمكن بلورة مشكلة الدراسة فى التساؤل الرئيسى التالى: ما تأثير ألعاب الانترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للطفل المصرى؟

وينبثق من التساؤل الرئيسى السابق عدة تساؤلات فرعية:

1- ما أنماط تعرض الأطفال لألعاب الانترنت ؟

2- ما العوامل التى تجذب أنتباه المبحوثين فى الألعاب الانترنت التى يمارسونها؟

3- ما مدى تأثر الأطفال بشخصيات الألعاب الانترنت التى يمارسونها؟

4- ما هي التأثيرات المحتملة لألعاب الانترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية لدى الطفل المصري؟

5- ما العلاقة بين ممارسة الأطفال عينة الدراسة لألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية لديهم ؟

أهمية الدراسة:

تتمثل أهمية الدراسة فيما يلي:

- عدم وجود دراسات تناولت تأثير ألعاب الانترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية مما يستلزم ضرورة التعرف على تأثير هذه الألعاب على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للطفل المصري.
- أهمية العلاقات الاتصالية الاجتماعية في تحديد سلوكيات وأفكار ومعتقدات الطفل.
- أهمية المرحلة العمرية(9-12) والتى تمثل بداية استقلالهم عن أسرهم وتكوين علاقات اجتماعية.
- تعتبر ألعاب الانترنت وسيلة ترفيهية أكثر انتشاراً خاصة في أوساط الأطفال والمراهقين على خلاف كل الفئات الآخرى في المجتمع.

أهداف الدراسة:

وتسعى الباحثة من خلال هذه الدراسة لتحقيق الأهداف التالية:

- التحقق من الدور التى تلعبه ألعاب الانترنت فى تكوين العلاقات الاتصالية الاجتماعية لدى الطفل المصرى.
- معرفة واقع ألعاب الانترنت بين الأطفال عينة الدراسة.
- التعرف على تأثير ألعاب الانترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للطفل المصري.
- معرفة العلاقة بين كثافة ممارسة الاطفال لألعاب الانترنت وتشكيل العلاقات الاتصالية الاجتماعية لديهم.

مصطلحات الدراسة:

ألعاب الانترنت:

عرف تينج (2008) ألعاب الإنترنت كـ "مجموعة من الألعاب عبر الإنترنت تتراوح بين الألعاب النصية البسيطة إلى ألعاب الجرافيكس ثلاثية الأبعاد وألعاب العالم الافتراضي, والتي شهدت رواجاً كبيراً خلال السنوات الأخيرة"([1]).

العلاقات الاتصالية الاجتماعية

عرف بوت, كرامرز وسيمونز (2008) العلاقات الاتصالية الاجتماعية كـ "علاقة قائمة على التفاعل الاجتماعي وتظهر في صورة انتباه مشترك لتبادل الخبرات والمشاعر مع الآخر عبر مجموعة من الأحداث والمواقف"([2]).

متغيرات الدراسة:

تسعى الدراسة إلى اختبار العلاقة بين عدد من المتغيرات التي تضمنتها فروض الدراسة:

- **المتغير المستقل:** ويتمثل في ألعاب الانترنت.
- **المتغير التابع:** ويتمثل في العلاقات الاتصالية الاجتماعية.
- **المتغير الوسيط:** ويتمثل فى النوع سواء (ذكور أو إناث)، نوع المدرسة (خاصة – حكومى – تجريبى).

الدراسات السابقة:

1) دراسة: Ducheneaut, N.; Yee, N.; Nickell, E., & Moore, R. J. (2016).بعنوان: "وحدنا معاً؟" استكشاف ديناميكيات العلاقات الاتصالية الاجتماعية للطفل داخل الأسرة في ضوء ألعاب الإنترنت([3]).

هدفت الدراسة إلى استكشاف ديناميكيات العلاقات الاتصالية الاجتماعية داخل الأسرة مع استخدام متغير ألعاب الإنترنت كوسيط، واعتمد البحث الحالي على التصميمين النوعي والكمي لاستكشاف ديناميكيات العلاقات الاتصالية الاجتماعية للأطفال داخل الأسرة من خلال ألعاب الإنترنت، شارك في البحث عينة قوامها (16) زوج لأطفال وآباء صينيين تم ملاحظتهم أثناء 12 جلسة لممارسة لعبة المزرعة (أحد ألعاب الإنترنت الشهيرة)، تم تجميع البيانات باستخدام: المقابلات شبه البنائية: الملاحظات أثناء اللعب، مقياس العلاقات الاتصالية الأسرية، وأسفرت التحليلات عن النتائج التالية:- أظهرت التحليلات تنوع ديناميكيات العلاقات الاتصالية للأطفال داخل الأسرة بين المحادثات (67%), والإيماءات (24%), ولغة الجسد (13%)،- ظهور علاقة موجبة ذات دلالة إحصائية بين مشاركة الأطفال والآباء في ألعاب الإنترنت ومستويات العلاقات الاتصالية الاجتماعية وفقاً لدرجات المشاركين على مقياس العلاقات الاتصالية الأسرية،- أظهرت التحليلات أن ألعاب الإنترنت تثير العديد من النقاشات الأسرية وتثري التفاعلات الاتصالية الاجتماعية للأطفال مع الأسرة.

2) دراسة: Wen, J.; Kow, Y. M., & Chen, Y. (2016). بعنوان: ألعاب الإنترنت والعلاقات الأسرية: أثر ألعاب الإنترنت على العلاقات الاجتماعية الاتصالية للأطفال داخل الأسرة([4]).

هدفت الدراسة إلى فهم مدى تأثير ألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للأطفال داخل الأسرة، واتبع البحث الحالي التصميم النوعي في فحص تأثير ألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للأطفال داخل الأسرة، وشارك في البحث عينة ضمت (90) طفل وطفلة متوسط أعمارهم بين 6-7 سنوات تم اختيارهم عشوائياً من أحد المدارس الحكومية في سنغافورا بعد الحصول على

موافقة الآباء. كان الأطفال ممن يمارسون ألعاب الإنترنت لمدة ساعة واحدة يومياً على الأقل، وتم تجميع البيانات عن طريق: المقابلات شبه البنائية مع الأطفال، مقياس العلاقات الاتصالية الاجتماعية للطفل، **وتم التوصل من خلال التحليلات إلى النتائج التالية:**- سجل الأطفال بالعينة درجات ما بين منخفضة إلى متوسطة على مقياس العلاقات الاتصالية الاجتماعية للطفل, وهو ما يدل على التأثير لألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية للطفل داخل الأسرة،- أظهرت تحليلات استجابات الأطفال خلال المقابلة أن الغالبية العظمى منهم شعروا أن ممارسة ألعاب الإنترنت لن تؤثر على الوقت الذي يقضيه الأطفال مع الأسرة أو الدخول في صراعات معهم.

3) دراسة: .Redmond, D. L. (2016) بعنوان: أثر ألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للأطفال داخل الأسرة([5]).

هدفت الدراسة إلى فحص تأثير ألعاب الإنترنت على أنماط العلاقات الاتصالية والاجتماعية بين عينة الأطفال المشاركين وأسرهم، واستخدمت الدراسة الحالية المنهجين النوعي والكمي للتعرف على تأثير ممارسة الأطفال لألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للأطفال داخل الأسرة، وتكونت عينة الدراسة من (480) طفل وطفلة بأحد المدارس الواقعة شرق ولاية أوريجون الأمريكية لديهم أخ أو أخت واحدة على الأقل (متوسط أعمارهم = 6-8 سنوات), بالإضافة إلى 530 ولي أمر و714 من إخوة الأطفال أفراد العينة. كان الأطفال المشاركون 50% ذكور و50% إناث. تم تطبيق الأدوات على عينة المشاركين للتعرف على العلاقة بين المتغيرات، وتم تجميع البيانات باستخدام الأدوات التالية: مقياس العلاقات الاتصالية الاجتماعية للأسرة، مقياس التعلق بالآباء والأقران، استبانة آندرسون لألعاب الإنترنت، وتم التوصل من خلال التحليلات إلى النتائج التالية:- كشفت التحليلات الارتباطية عن وجود علاقة سلبية ذات دلالة إحصائية بين إجمالي زمن تعرض الأطفال لألعاب الإنترنت ومقدار العلاقات الاتصالية الاجتماعية داخل الأسرة مع الآباء والإخوة،- كشفت تحليلات كا^2 عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نوعية الألعاب المفضلة من جانب الذكور والإناث, واشارت إلى أن الذكور أكثر ممارسة لألعاب الإنترنت بالمقارنة مع الإناث.

4) دراسة: زينة حسن حسين(2015) بعنوان: أثر الانترنت على العلاقات الأسرية دراسة ميدانية في مدينة أربيل- العراق([6]).

هدفت الدراسة إلى الكشف عن الآثار المترتبة للإنترنت على طبيعة العلاقات الأسرية، والكشف عن أثر استخدام الانترنت على تغيير شكل العلاقات الاجتماعية داخل الأسرة في مدينة أربيل- العراق، والكشف عن أثر التعامل مع الانترنت في تغير منظومة القيم الاجتماعية السائدة داخل الأسرة، وكذلك الكشف عن طبيعة المعلومات ونوعيتها التى يبحث ويتعامل معها مستخدمو الانترنت، واعتمدت الدراسة

على منهج المسح الاجتماعي بطريقة العينة، وبلغ عدد المبحوثين 500 مفردة، واعتمدت الدراسة على أداة الاستبيان لجمع البيانات، وقد توصلت إلى:- أن الذكور يستخدمون الانترنت أكثر من الإناث، كذلك أن الاتصال عبر الانترنت ترك تأثيراً إيجابياً على العلاقات الأسرية، حيث خلق جو من التفاعل الاجتماعي والحوار والنقاش بين أفراد الأسرة،- أثر استخدام الانرتنت سلبياً على تراجع أفراد الأسرة في مشاركة العائلة في المناسبات والمشاركات العائلية، والشعور بالوحدة والانفراد، و يؤدي إلى العزلة الاجتماعية بين أفراد الأسرة،- أثر الانترنت على التماسك الأسري وتضامنه، وساعد على تبني قيم غربية (التغريب الثقافي) وإهمال قيم الأصالة، كما زادت النزعة الاستهلاكية للأسرة.

5) دراسة: .Hughes, C. M. (2015) بعنوان: قياس أثر ألعاب الإنترنت الجماعية متعددة اللاعبين على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للأطفال: مقياس العلاقات الاتصالية الاجتماعية من خلال ألعاب الإنترنت([7]).

هدفت الدراسة إلى وصف وفهم أثر ألعاب الإنترنت الجماعية متعددة اللاعبين على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للطفل، واتبعت الدراسة المنهج النوعي من خلال اتباع التصميم الطبيعي التفسيري، وشارك في الدراسة عينة قوامها (15) طفل وطفلة متوسط أعمارهم بين 6-9 سنوات, تمت ملاحظتهم على مدى عام في مجتمعين لألعاب الإنترنت متعددة اللاعبين عبر منصة "آناركي أونلاين"، وتم تجميع البيانات باستخدام الأدوات التالية: مقياس العلاقات الاتصالية الاجتماعية من خلال ألعاب الإنترنت، الملاحظات المباشرة للأطفال في بيئات ألعاب الإنترنت، وتم التوصل من خلال التحليلات إلى النتائج التالية:- ظهور تأثير قوي ذو دلالة إحصائية لألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للأطفال كما ظهر من خلال درجاتهم المرتفعة على مقياس العلاقات الاتصالية الاجتماعية من خلال ألعاب الإنترنت،- أظهرت الملاحظات المباشرة ظهور العديد من جوانب الاتصال الاجتماعي أثناء ممارسة الأطفال لألعاب الإنترنت،- ظهور فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في الوقت المخصص لممارسة ألعاب الإنترنت لصالح الذكور.

6) دراسة: .Jagad, L. (2015) بعنوان: ألعاب الإنترنت والعلاقات الاجتماعية الاتصالية للطفل في الولايات المتحدة([8]).

هدفت الدراسة إلى فحص أثر ألعاب الإنترنت على العلاقات الاجتماعية الاتصالية بين الأطفال في الولايات المتحدة، واستخدمت الدراسة المنهج النوعي ألارتباطي للتعرف على تأثير ألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للأطفال، وشارك في الدراسة عينة قوامها (168) طفل وطفلة متوسط أعمارهم ما بين 7-8 سنوات تم اختيارهم عمدياً من بين ممارسي ألعاب الإنترنت لأكثر من 8 ساعات أسبوعياً في ولاية سان فرانسيسكو الأمريكية, تم فحص مستويات العلاقات

الاجتماعية الاتصالية لديهم نتيجة ممارسة ألعاب الإنترنت في ضوء عوامل نوعية الشخصية والنوع وتفضيل اللعب، وتم تجميع البيانات بإستخدام الأدوات التالية: مقياس العلاقات الاتصالية الاجتماعية أثناء ممارسة ألعاب الإنترنت، بطاقة خصائص وتفضيلات ألعاب الإنترنت (إعداد المؤلف)، مقياس آيزينك للشخصية – نسخة معدلة، وتم التوصل من خلال التحليلات إلى النتائج التالية:- ظهور علاقة موجبة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الأطفال لألعاب الإنترنت الجماعية وتحسن العلاقات الاتصالية الاجتماعية, حيث مال الأطفال إلى ممارسة ألعاب الإنترنت الجماعية مع أفراد الأسرة،- ظهور علاقة موجبة ذات دلالة إحصائية بين نوعية الشخصية والعلاقات الاتصالية الاجتماعية نتيجة ممارسة ألعاب الإنترنت, حيث مال الأطفال ذوي الشخصية الانبساطية إلى تطوير علاقات اتصالية اجتماعية أكثر إيجابية مع الأقران أثناء ممارسة ألعاب الإنترنت،- ظهور علاقة موجبة ذات دلالة إحصائية بين النوع والعلاقات الاتصالية الاجتماعية نتيجة ممارسة ألعاب الإنترنت, حيث مال الأطفال الذكور إلى تطوير علاقات اتصالية اجتماعية أكثر إيجابية مع الأقران أثناء ممارسة ألعاب الإنترنت.

7) **دراسة: هزاع مرشد أحمد(2013) بعنوان: حدود تأثير استخدام تكنولوجيا الاتصال الحديثة على العلاقات الاجتماعية لطلاب الجامعات في اليمن**([9]).

هدفت الدراسة إلى التعرف على دور تكنولوجيا الاتصال الحديثة التى فرضت نفسها في المجتمع اليمني وتلاقي قبولاً ورواجاً في أوساط الشرائح الاجتماعية المختلفة، حيث تندرج هذه الدراسة ضمن الدراسات الوصفية، والتى تعتمد على منهج المسح بالعينة والتى تمثلت في 400مفردة من الشباب الجامعي بالجامعات اليمنية، واستخدم الباحث استمارة الاستقصاء كأداة للدراسة، وقد توصلت الدراسة إلى:- وجود فروق جوهرية دالة إحصائياً في كثافة استخدام التطبيقات الاتصالية تبعاً لتكوين الصداقات من خلال الانترنت أم لا، في حين كانت الفروق غير دالة في كثافة استخدام التصفح والألعاب وتكوين علاقات من خلال الانترنت، وبذلك يمكن القول أن الأفراد الذين كونوا صداقات من خلال الانترنت أكثر كثافة في استخدام التطبيقات الاتصالية والمتمثلة في البريد الالكتروني، الرسائل الفورية، الفيسبوك، غرف الدردشة،- تبين أن غالبية المبحوثين يحتفظون بشبكات اجتماعية أكبر من خلال الهاتف المحمول والفيسبوك مقارنة بالبرد الالكتروني، مما يدل على أن الأخير وسيلة خاصة للتواصل مع عدد قلقل من الأصدقاء الذين قد يكونون من القربين جداً أو من أفراد الأسرة، في حين أن الفيسبوك والهاتف المحمول يستخدمان للتواصل على نطاق واسع مع كل من العلاقات القوية من الأقارب والأصدقاء المقربين والعلاقات الضعيفة من المعارف والتى قد تكون أقل حميمية، كما يدل ذلك على أن استخدام الفيسبوك كان على حساب استخدام البريد الإلكتروني،- أظهرت نتائج الدراسة أن غالبية الأفراد الذين يتناولون القات يرون أن استخدام الانترنت زاد

من معدل تناوله مع أفراد الأسرة والأصدقاء ويمكن تفسير ذلك في أن تخزين القاءات زاد نتيجة الرغبة في الجلوس أمام الانترنت لفترة طويلة والإستفادة من النشاط المصاحب لتخزين القاءت وأن وجود الانترنت في البيت جعلهم يفضلون البقاء في المنزل حتى لاينقطعون عن الانترنت في حالة خروجهم للتخزين خارج المنزل.

8) دراسة: محمد بدوى أحمد بدوى (2013) بعنوان: ممارسة الالعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدوانى والتواصل الاجتماعى لدى عينة من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الاساسى([10]).

هدف البحث إلى: بحث العلاقة بين ممارسة الالعاب الإلكترونية والسلوك العدوانى لدى عينة من تلاميذ الحلقة الثانية منة التعليم الأساسى، بحث العلاقة بين ممارسة الالعاب الإلكترونية والتواصل الاجتماعى لدى عينة من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الاساسى، ويعتمد البحث على المنهج الوصفى (الارتباطى)عينة البحث : تكونت عينة البحث من (327) من تلاميذ الحلقة الثانية الذكور بمحافظة القاهرة وبالتحديد فى ادارة البساتين ودار السلام التعليمية وقد تراوحت أعمار عينة التقنيين ما بين (13 - 15 سنة) وذلك فى العام الدراسى (2012 / 2013) توصلت نتائج البحث إلى:- وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (0.01) بين درجات التلاميذ على استبانة الالعاب الإلكترونية ودرجاتهم على الابعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس السلوك العدوانى،- يمكن التنبؤ بالعدوانى البدنى للتلاميذ من الاداء على استبانة ممارسة الالعاب الالكترونية،- يمكن التنبؤ بالتواصل الاجتماعى للتلاميذ من الاداء على استبانة ممارسة الالعاب الالكترونية.

9) دراسة: مريد قويدر(2012) بعنوان: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال([11]).

تهدف الدراسة إلى معرفة أثر هذه الألعاب الإلكترونية والمحوسبة والشبكية على التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية بالجزائر العاصمة، والذين يتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 سنة، وتدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي، واستخدمت أدوات مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة، وتكونت عينة الدراسة من200مفردة من الأطفال، وتوصل الباحث إلى:- للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، ولصغر سنه فهو لايعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين،- كما أنها تجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي،- أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب

مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها.

10)دراسة: نجوى إبراهيم أحمد ابو الخير(2011) بعنوان: علاقة ممارسة ألعاب الفيديو والإنترنت ببعض الخصائص المعرفية واللامعرفية لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي([12]).

هدف البحث إلى التعرف على بعض الخصائص السلوكية المرتبطة بمدى التعلق بممارسة ألعاب الكمبيوتر والانترنت، اعتمد البحث على المنهج السببي المقارة، والتى تعد من البحوث المسحية التحليلية، والتى اقتصرت على عينة من 80 تلميذ وتلميذة، وتمثلت الأدوات في مقياس الأمن النفسي لإدمان ألعاب الكمبيوتر والانترنت، استمارة تحليل مضمون ألعاب الكمبيوتر والإنترنت، ومقياس السلوك العدواني للأطفال، ومقياس انتباه الأطفال والعاديين، ومن أهم نتائج البحث:- يوجد تأثير دال لكل من النوع "ذكر- أنثى" والإدمان "مدمن- غير مدمن" وتفاعلاتهم الثنائية على متغير الانتباه،- يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التلاميذ "ذكور- إناث" في ممارسة ألعاب الكمبيوتر والانترنت من حيث "مكان الممارسة- عدد ساعات الممارسة- نوع الألعاب المفضلة- الشخصية المفضلة للممارسة- كيفية مواجهة العدوان بالألعاب- الدوافع المختلفة للعدوان- نوع العدوان- الأسلحة المستخدمة بالألعاب- نتيجة العنف- تطبيق القانون".

11)دراسة: ليلى نوار إبراهيم محمد(2011) بعنوان: العلاقة بين إدمان الالعاب على الانترنت والسلوك العدوانى لدى طلاب المرحلة الثانوية([13]).

هدفت الدراسة إلى: دراسة العلاقة بين إدمان العاب الانترنت والسلوك العدوانى بأبعادة الاربعة (المادى - اللفظى - العدائى - الغضب) لدى طلاب المرحلة الثانوية ، والتنبؤ بالسلوك العدوانى بأبعادى الاربعة (المادى - اللفظى - العدائى - الغضب) من إدمان الالعاب الإنترنت لدى طلاب المرحلة الثانوية ، وفى سبيل ذلك قامت الباحثة بما يلى : تطبيق مقياس السلوك العدوانى، تطبيق مقياس الالعاب على الانترنت، تطبيق المقاييس على طلاب المرحلة الثانوية بمدرستى السادات الثانوية للبنين ومدرسة المشير أحمد إسماعيل بالاسماعيلية والذين يقدر عددهم (350) طالب وتقييم درجات المقياس للتقليل من إدمان الطلاب على الالعاب على الانترنت، وذلك بتحديد اتجاه الفروق بأستخدام المتوسط والانحرافات المعيارية ومعاملات الارتباط.

12)دراسة: نهاد فتحي سليمان حجازي(2010) بعنوان: القيم التى تعكسها الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الأطفال"دراسة مسحية"([14]).

تهدف هذه الدراسة إلى تقديم صورة واضحة لما تقدمه الألعاب الإلكترونية من قيم إيجابية وسلبية، اختبار تأثير الألعاب الإلكترونية على اتجاهات الطفل

المصري نحو القيم التى تعكسها تلك الألعاب، اختبار تأثير الألعاب الإلكترونية على تقليد الطفل المصري ومحاكاته للأبطال في الألعاب الإلكترونية في الواقع، ويعتبر منهج هذه الدراسة منهج المسح التحليلي، واعتمدت على صحيفة تحليل المضمون كأداة، وتوصلت الدراسة إلى:- جاء تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية بصفة دائمة في المقام الأول بنسبة 70.5% مما يؤكد على أن التعرض للألعاب الإلكترونية أصبح سلوكاً شائعاً بين الأطفال في المجتمع المصري، وأنها تشغل حيزاً كبيراً من وقت ونشاط الأطفال، في حين جاء تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية أحياناً في المرتبة الثانية بنسبة19.7%، وقد يرجع ذلك إلى أن الكثير من الأطفال لايتعرضون للألعاب الإلكترونية بصفة دائمة خاصة في أوقات الدراسة لإنشغالهم بواجباتهم المدرسية وأحياناً منع الآباء لأطفالهم للتعرض للألعاب الإلكترونية في وقت الدراسة،- جاءت الألعاب الإلكترونية الرياضية في المرتبة الأولى من حيث الألعاب المفضلة لدى الأطفال عينة الدراسة وذلك بنسبة 19.23% ممايوضح أن الأطفال يحبون الألعاب التى تدور حول الرياضيات التى يحبونها في الواقع مثل المصارعة والجرى والملاكمة وكرة القدم، في حين "ألعاب الذكاء" في المرتبة الثانية وذلك بنسبة 18.8% مما يدل على حبهم للألعاب التى تثير عقولهم وذكائهم، وتلتها "ألعاب المغامرات" بنسبة17.8% مما يدل على الأطفال للإثارة والتشويق التى تسود هذه النوعية من الألعاب، وتوالت باقي الألعاب الإلكترونية إذ جاءت ألعاب قيادة السيارات بنسبة 17.4% والألعاب الإستراتيجية بنسبة 13.9%.

13)دراسة: جاسون دراموند Jason A.Drummond(2009) ([15])

هدفت الدراسة إلى معرفة كم مرة يمارس لاعب ألعاب الكمبيوتر والانترنت وحيداً وكم مرة يشاركه لاعب موجود معه وكم مرة يشاركه آخر عبر الانترنت وإلى أي مدى أثرت تلك الألعاب على التحصيل الأكاديمي على عينة قوامها 484 وتراوحت أعمارهم بين 7سنوات و11سنة وأصفرت النتائج إلى:- أن ممارسة ألعاب الكمبيوتر والانترنت العنيفة سواء بطريقة فردة أو جماعية أثرت سلباً على كل من التحصيل الأكاديمي والمهارات الاجتماعية للاعبين.

14)دراسة: رولا الحمصي(2009) بعنوان: إدمان الانترنت عند الشباب وعلاقته بمهارات التواصل الاجتماعي دراسة ميدانية على عينة من طلاب جامعة دمشق([16]).

هدفت الدراسة إلى إلقاء الضوء على ظاهرة الإدمان على الانترنت وعلاقتها بمهارات التواصل الاجتماعي لدى عينة من طلاب جامعة دمشق على عينة من طلاب جامعة دمشق مقدارها 150 طالباً وطالبة، وكانت أدوات البحث عبارة عن (مقياس لإدمان الإنترنت- ومقياس العلاقات الاجتماعية)، وأسفرت النتائج عن:- الإدمان على الانترنت يؤثر على مهارات التواصل الاجتماعي فالجلوس فترات

طويلة لاستخدام الانترنت تجعل الفرد يخصص وقتاً أقل للنشاطات الأخرى،- إن الإناث يتعلقن باستخدام الانترنت أكثر من الذكور ويعود ذلك إلى طبيعة التنشئة الاجتماعية للإناث في مجتمعاتنا كما إن استخدام الانترنت بيستخدمه الأفراد بغض النظر عن اختصاصهم العلمي،- إن استخدام الانترنت لايتأثر بالمستوى الاجتماعي والاقتصادي للأفراد وهذا يعود لتكلفة استخدام الانترنت المتيسرة للجميع.

15)دراسة: موترام وآخرون (Mottram&others(2009 بعنوان: منبئات الاستخدام المشكل للإنترنت([17]).

هدفت هذه الدراسة إلى البحث عن منبهات الاستخدام المشكل للإنترنت، حيث طبق على 272 طالباً جامعياً ، واستخدام استبانة تقدير ذاتي، وتوصلت الدراسة إلى:- الذكور والإناث يختلفون بشكل دال إحصائياً في استخدامهم للإنترنت، حيث كان الذكور أكثر لعباً على الألعاب الكمبيوترية من الإناث، وأن الإناث أكثر عملاً من الذكور،- الاستخدام المهني كان أقل دلالة للاستخدام المشكل للإنترنت من المجموعة التى لاتستخدمه مهنياً.

16)دراسة: تشانج وتشن (chuang, Chen(2009 بعنوان: ألعاب الكمبيوتر والانترنت في توصيل المعرفة للأطفال([18]).

هدفت الدراسة إلى التعرف على قدرة ألعاب الكمبيوتر والانترنت في توصيل المعرفة للأطفال في مقابل الطرق التقليدية على عينة مقدارها 115 تلميذ وتلميذة، وكان شرط الاشتراك هو القدرة على استخدام الحاسوب والقدرة على تصفح الانترنت وقسمت المجموعة إلى مجموعتان، أما عن الموضوعات التعليمية المستخدمة في هذه الدراسة فكانت التعرف على أخطار الحريق وكيفية مكافحته وقد تم اختيار المحتوى التعليمي، وقد اشارت النتائج إلى:- أن هناك اختلاف كبير بين التعليم بالطرق التقليدية والتعلم من خلال ألعاب الكمبيوتر والانترنت، حيث أنها لاتفيد فقط في التعلم ولكن في استخدام مهارة حل المشكلات وتنمية التفكير العليا وبالتالي زيادة مستوى تحصيلهم الدراسي.

17)دراسة: حلمي خضر(2008) بعنوان: تأثير الاتصال عبر الانترنت في العلاقات الاجتماعية دراسة ميدانية في المجتمع القطري([19]).

هدفت الدراسة إلى معرفة تأثيرات الاتصال عبر الإنترنت في العلاقات الاجتماعية في المجتمع القطري، ومن أجل تحقيق هذا الهدف اختير 471 فرداً من دولة قطر، واستخدام استبانة للتطبيق، وقد توصلت الدراسة إلى:- أن أفراد العينة من كلا الجنسين يستخدمون الإنترنت في حياتهم اليومية بنسب متفاوتة، لكن تأثير الإنترنت في الإناث كان أكثر من تأثيره في الذكور،- وتبين أيضًا أن الاتصال عبر الإنترنت ترك تأثيرًا في اتصال أفراد العينة الشخصي المباشر مع أسرهم بنسبة

44.4%، وتأثيرًا في اتصالهم بأصدقائهم ومعارفهم 43%،- وجود تأثير للإنترنت في نسق التفاعل الاجتماعي بين أفراد العينة وبين أقارب تمثل في تراجع عدد زياراتهم لأقاربهم بنسبة 44.7% وتراجع في نشاطهم الاجتماعية بنسبة 43.9%،- أن قدرة الإنترنت على توسيع شبكة العلاقات الاجتماعية لأفراد العينة بنسبة 64.5% ويشعر استخدامها ما نسبته40.3%، منهم بالاغتراب عن مجتمعه المحلي.

الإطار النظري:

ألعاب الإنترنت: التعريف والنشأة

تعريف ألعاب الإنترنت:

عرفت ألعاب الإنترنت كـ "ألعاب إلكترونية تعتمد في تشغيلها جزئياً أو كلياً على الإنترنت، وتحتاج ألعاب الإنترنت في تشغيلها إلى منصات ألعاب كأجهزة الكمبيوتر والكونسول والهواتف المحمولة"**(20)**.

عرف كاجيتالي (2015) ألعاب الإنترنت كـ "نوع من الألعاب المتاحة للعب عبر شبكة الإنترنت من لعب واحد إلى عدة آلاف من اللاعبين عبر مناطق متفرقة, وتعتمد على التفاعل والتعاون والتنافس بين اللاعبين"([21]).

عرف بارانوسكي, بوداي وطومسون (2015) ألعاب الإنترنت كـ "نوع من الألعاب التي يمكن ممارستها فقط مع أشخاص آخرين عند الاتصال بالإنترنت"([22]).

عرف **ليو وبينج** (2015) ألعاب الإنترنت بأنها "ألعاب إلكترونية موسعة تعتمد على الإنترنت والاستخدام الثري للجرافيكس في ربط اللاعبين ببعضهم البعض من خلال منصات لعب مختلفة"([23]).

وشهدت ألعاب الإنترنت منذ نشأتها التي ارتبطت بظهور الإنترنت وتطوره العديد من التغيرات، بدأت ألعاب الإنترنت في صورة تجريبية مع أوائل عصر الإنترنت من خلال لعبة "الأوديسا" ولعبة "بونج" والتي كانت تحتوي على لونين اثنين فقط, ثم تطورت الآن في أشكالها الرسومية (الجرافيكس) إلى ألعاب معقدة يصعب معها تحديد الفارق بين صورة اللعبة والصورة الحقيقية، أيضاً, في الوقت الذي شهدت فيه ألعاب الإنترنت تلك التغيرات الكبيرة, تغيرت معها طبيعة الأطفال الذين يمارسونها، فبدلاً من الطفل الخجول الذي كان يجلس بمفرده في غرفة هادئة يمارس تلك الألعاب, تطور مفهوم ألعاب الإنترنت إلى الحد الذي يستطيع معه كل طفل ممارسة تلك الألعاب عبر العديد من المنصات.([24])

خصائص ألعاب الإنترنت:

تتسم ألعاب الإنترنت بمجموعة من السمات التي وصفها لينهارت, كان, وميدوج, ماجيل, إثافنز, وفيتاك كما يلي([25]):

1) ألعاب الإنترنت تتسم بالديناميكية.
2) ألعاب الإنترنت موجهة اجتماعياً.
3) ألعاب الإنترنت تعتمد على منصات إلكترونية ويمارسها العديد من اللاعبين في نفس الوقت.

خصائص ألعاب الإنترنت المتعلقة بالعلاقات الاجتماعية الاتصالية للطفل.:

أشار فريتاس (2015) أن ألعاب الإنترنت بفضل أبعادها الاتصالية الاجتماعية يمكن أن تنمي العلاقات الاتصالية للطفل وما يرتبط بها من مهارات جماعية وتنسيقية واتصالية، وأيضاً, يعتمد نجاح الأطفال في عالم ألعاب الإنترنت على التواصل الفعال بين فريق اللاعبين([26]).

وتتسم ألعاب الإنترنت بالخصائص التالية ذات الصلة بالعلاقات الاتصالية الاجتماعية([27]):

- ملائمة الأهداف التي يسعى اللاعبون إلى تحقيقها من خلال ألعاب الإنترنت.
- ملائمة التشغيل لتحقيق الأهداف أثناء ممارسة ألعاب الإنترنت.
- ملائمة التغذية الراجعة للتعبير عن المعلومات حول حالة اتصال اللاعبين أثناء ممارسة ألعاب الإنترنت.
- ملائمة أماكن الاتصال حيث يلتقي اللاعبون لممارسة ألعاب الإنترنت.
- ملائمة أدوات الاتصال للاعبين لمشاركة آرائهم.

تصنيفات ألعاب الإنترنت:

انتشرت ألعاب الإنترنت في السنوات الأخيرة, وسمحت للأطفال من أنحاء متفرقة من العالم باللعب والتواصل فيما بينهم، ألعاب الإنترنت إلى([28]):

1) ألعاب فردية:

عبارة عن ألعاب يلعبها شخص واحد فقط, لكنها في نفس الوقت تسمح لهم بالاتصال بالإنترنت واللعب مع العديد من المنافسين عبر الشبكة.

2) ألعاب الشبكات المحلية والموسعة (LAWN):

هي ألعاب تكتيكية حربية حيث يتصل اللاعبون ببعضهم البعض لإكمال مهام اللعب، ويتضمن هذا النوع من ألعاب الإنترنت بطولات وأطراف لعب عبر الشبكات, حيث يتنافس اللاعبون مع بعضهم البعض.

3) ألعاب لعب الأدوار متعددة اللاعبين عبر الإنترنت (MMORPG):

هذه الألعاب تقدم بيئة لعب ثرية ومعقدة تضم آلاف اللاعبين في المرة الواحدة، وتتضمن غالبية هذه الألعاب سرد تفصيلي وحبكات درامية وسطور قصصية وشخصيات تحاكي الواقع، وعند ممارسة هذه الألعاب عبر الإنترنت, يتقمص اللاعب شخصية أخرى كجزء من ديناميكية لعب الأدوار التي تقوم عليها هذه النوعية من الألعاب.

وبالنسبة لمحتوى ألعاب الإنترنت, صنف ويستوود (2014) هذه الألعاب إلى: ألعاب التصويب (مثل كاونتر سترايك), ألعاب الاستراتيجية (مثل ستاركرافت), ألعاب العالم الإفتراضي (مثل إيفركويست), والعديد من ألعاب متصفح الإنترنت([29]).

أيضاً, هناك من صنف ألعاب الإنترنت حسب أنماط اللعب نفسها إلى([30]):

1) **الألعاب الفردية**: تعد أشهر الأنماط الرئيسية لألعاب الإنترنت, ويتم ممارستها عبر نظام محلي.
2) **ألعاب المتصفح التقليدية**: تسمح هذه الألعاب للأطفال بممارسة ألعاب فردية بسيطة عبر خادم ويب بعيد، وأصبحت هذه الألعاب واسعة الانتشار خاصةً مع ظهور وازدهار شبكات التواصل الاجتماعي.
3) **ألعاب الإنترنت الجماعية**: يمكن للأطفال ممارسة هذه الألعاب مع اللاعبين الآخرين, وتستخدم هذه الألعاب بيئات مؤقتة أو دائمة وتعتمد على قوة العلاقات بين اللاعبين.

مستويات مشاركة الأطفال في ألعاب الإنترنت :

أظهرت أحدث الإحصائيات الصادرة عن مجموعة NDP (2007) أن أكثر من ثلثي الأطفال ما بين 2-17 عام يمارسون ألعاب الإنترنت في الولايات المتحدة، ومن بين هذه النسبة, يقضي حوالي 80% منهم ما بين 6-16 ساعة أسبوعياً في ممارسة ألعاب الإنترنت, في حين يقضي 20% الباقين أقل من 5 ساعات أسبوعياً في ممارسة ألعاب الإنترنت. أيضاً, وأظهرت هذه الإحصائيات أن الأطفال الذكور يقضون 22 ساعة أسبوعياً في ممارسة ألعاب الإنترنت, مقارنةً بعدد 18 ساعة تقضيها الإناث([31]).

وفي إحصائية معهد ستانفورد للدراسات المجتمعية الكمية (2016), ظهر أن 31% من الأطفال الذين يلعبون ألعاب الإنترنت يخسرون حوالي 70 دقيقة من الوقت المفترض للتفاعل ألاتصالي الاجتماعي مع أسرهم, بالإضافة إلى فقدان 25 دقيقة من نومهم بالمقارنة مع الأطفال الذين يمارسون تلك الألعاب بنسبة طفيفة أو لا يمارسونها على الإطلاق([32]).

وتتفق هذه الإحصائية مع ما توصلت إليه غالبية الأدبيات بأن زيادة الوقت الذي يقضيه الأطفال على الإنترنت في ممارسة الألعاب وغيرها من الأنشطة يصاحبه انخفاض الوقت المخصص للاتصال الاجتماعي مع الأسرة أو الأصدقاء, وكذلك تنخفض أنشطتهم الاجتماعية بصفة عامة ([33]).

تعريف العلاقات الاجتماعية الاتصالية وخصائصها.

عرف يوكاوا وإيهوري (2014) العلاقات الاتصالية كـ "علاقات قائمة على التبادل الاجتماعي بين شخصين أو أكثر, حيث يكون هناك رسالة مُرسلة وأخرى مستلمة"([34]).

عرف كيم وكيم (2008) العلاقات الاتصالية داخل الأسرة كـ "كل ما يقال, وكيف يقال, ولماذا يقال, ومتى يقال في إطار التبادلات اليومية داخل الأسرة, ويتضمن كذلك تعبيرات الوجه والإيماءات ونبرات الصوت وغيرها من جوانب الاتصال"([35]).

عرف آريست (2016) العلاقات الاتصالية الاجتماعية للطفل كـ "العلاقات القائمة على مشاركة المعلومات والمشاعر من خلال الرسائل اللفظية وغير اللفظية مع الآخرين"([36]).

عرف ويبل, ويسمات, هابيجر, شتينر, وجرونر (2016) العلاقات الاتصالية الاجتماعية بأنها "تلك العلاقات القائمة على التحويل المتعمد أو غير المتعمد للمعاني, من خلال قيام الشخص بقول أو فعل أحد الأشياء ومن ثم المشاركة في سلوك رمزي" ([37]).

أيضاً, عرف شتينكلر ووليامز (2006) العلاقات الاتصالية الاجتماعية بأنها "عملية مستمرة ودجائمة التغير تحدث في إطار علاقة من التفاعل بين الأشخاص, وتشكيل ثنائيات تتسم بالتواصل والتفاعل الاجتماعي بين الأشخاص خلالها"([38]).

عرف لي وشيم (2015) العلاقات الاتصالية الاجتماعية كـ "سلوك الاتصال بين شخصين أو أكثر, ويؤدي للتاثير في بعضهما البعض"([39]).

خصائص العلاقات الاتصالية الاجتماعية:

تمثل العلاقات الاجتماعية الاتصالية للطفل حجر الأساس في التميز والهوية البشرية وتشكل الأساس للارتباط بالآخرين، ويسهم الاتصال الاجتماعي الفعال في إزدهار الطفل وتحسين جودة العلاقات، وعلى الجانب الآخر, يسبب خلل العلاقات الاتصالية الاجتماعية تدمير لازدهار وعلاقات الطفل**([40])**.

ويصف مارتي وسترومر-جالي (2014) خصائص العلاقات الاتصالية الاجتماعية على النحو التالي([41]):

- العلاقات الاتصالية الاجتماعية عملية ديناميكية مستمرة وفي حالة تدفق مستمرة.
- العلاقات الاتصالية الاجتماعية غير قابلة للتكرار أو الانعكاس, فهي مميزة.
- العلاقات الاتصالية الاجتماعية مكتسبة, نستطيع بمرور الوقت تمييز الأنسب والحفاظ على الوعي بعناصر الاتصال الاجتماعي.
- العلاقات الاتصالية الاجتماعية شاملة, فهي تعمل ككيان شاما أشبه بالوظائف الجماعية.

أيضاً, حدد يانج (2013) سمات العلاقات الاتصالية الإيجابية للأطفال داخل الأسرة على النحو التالي([42]):

- إظهار الاهتمام المتبادل.
- الإنصات المتبادل والاستماع لما يقوله أعضاء الأسرة.
- الحساسية للمشاعر.
- عدم اللجوء إلى التقديرات العشوائية.

<u>أثر ألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للطفل:</u>

تساعد ألعاب الإنترنت الأطفال على التفاعل مع بعضهم البعض, بالإضافة إلى تشجيع التعاون مع الآخرين، والأنشطة الاتصالية الاجتماعية التي تنطوي عليها ألعاب الإنترنت بأن "الأطفال هم من يحددون آلية تعلمهم من الآخرين, ومساعدة الآخرين على التعلم, ومشاركة المعلومات حول الاستراتيجية والتقنيات من خلال التفاعل وملاحظة الآخرين أناء اللعب". أيضاً, أشار جرينبرج (2013)([43]) إلى أن السبب الرئيسي وراء انجذاب الأطفال لألعاب الإنترنت هو الجوانب الاجتماعية الاتصالية التي تتضمنها هذه الألعاب, والتي تشجع على الصداقة والأحداث الاجتماعية والاهتمامات المشتركة التي تتجاوز نطاق اللعب في حد ذاته. وتقدم ألعاب الإنترنت مكان افتراضي يلتقي فيه الأطفال ويتفاعلون مع الأصدقاء, وهي توفر وسيلة تفاعلية للاتصال خاصةً في الألعاب متعددة اللاعبين. وتتضمن أبرز جوانب العلاقات الاتصالية الاجتماعية للطفل التي يمكن تنميتها من خلال ألعاب الإنترنت كل من التعبير, ومهارات التوافق, والمهارات الاتصالية, وتكوين الأصدقاء, وحل المشكلات الاجتماعية, والقدرة على تنظيم السلوكيات الاجتماعية([44]).

العلاقة بين ممارسة الأطفال لألعاب الإنترنت على علاقاتهم الاجتماعية الاتصالية:

هناك القليل من الأدبيات البحثية التي تناولت تأثير ألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية داخل الأسرة، وكان التركيز على ألعاب الإنترنت وتأثيرها على العدوانية وصنع القرار، إن تأثير هذه الألعاب سواء كان إيجابياً أو سلبياً يمتد أكثر من مجرد الطفل نفسه ليشمل أعضاء الأسرة والأصدقاء والتفاعلات المباشرة معهم ([45])، ويمكن أن يؤدي الإكثار من ممارسة الأطفال لألعاب الإنترنت إلى الاعتماد على هذه الألعاب في التواصل الاجتماعي والحرمان من النوم وانخفاض مستوى التواصل المباشر مع الأسرة والأقران.

أصبحت ألعاب الإنترنت واسعة الاستخدام والانتشار بل باتت كذلك أداة اجتماعية للاتصال باستخدام ألعاب الإنترنت, ويمكن أن يلعب الأطفال مع آخرين عبر مسافات كبيرة والتحدث إلى أحدهم الآخر من خلال واجهة صوتية. أيضاً, ويستطيع الأطفال الاشتراك فيما يُعرف باسم "ألعاب المحاكاه الموسعة متعددة اللاعبين عبر الإنترنت" واللعب مع آلاف اللاعبين في نفس الوقت ([46]).

ومع تحول ألعاب الإنترنت إلى وسيلة بديلة للاتصال الاجتماعي أمام الأطفال, ازداد الاهتمام بمدى تأثر التواصل الاجتماعي للأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب داخل الأسرة. ويتضمن الاتصال الاجتماعي للأطفال أثناء ممارسة ألعاب الإنترنت أكثر من مجرد تواصل اجتماعي. ويبين كل من دوركين وباربر (2013)([47]) أن الأطفال الصغار الذين يمارسون ألعاب الإنترنت لديهم مستويات مرتفعة من الترابط الأسري بالمقارنة مع الأطفال الذين لا يمارسون ألعاب الإنترنت على الإطلاق, مما يدل على أن الترابط ألاتصالي الاجتماعي داخل الأسرة يكون أعلى لدى الأطفال الذين يمارسون ألعاب الإنترنت. ويفضل الأطفال ممارسة ألعاب الإنترنت مع أصدقاء أو أفراد, ربما لأن بيئة اللعب تسمح لأعضاء الأسرة بالتفاعل فيما بينهم في صورة تنمي الترابط والعمل الجماعي والتواصل.

وبرهنت الأبحاث التى أجراها كوبي ولارسون (2014)([48]) أن الأطفال الذين يمارسون ألعاب الإنترنت يُظهرون مستويات مرتفعة من الإثارة والحالات الذاتية الإيجابية عند ممارسة هذه الألعاب داخل نطاق الأسرة. وبالتالي, فإن الأطفال الذين يشعرون بالتقارب مع أسرهم يفضلون ممارسة ألعاب الإنترنت معهم بصورة متكررة من أجل مشاركة تلك المشاعر والخبرات ومن ثم بناء روابط أقوى بين الآباء والأبناء.

إيجابيات وسلبيات ألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للطفل:

أولاً: إيجابيات ألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للطفل:

عدد "ياي" (2016)([49]) إيجابيات ممارسة الأطفال لألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية. فألعاب الإنترنت تتطلب مستويات مرتفعة من التواصل والتفاعل الاجتماعي والتعاون. وتعتمد معظم ألعاب الإنترنت على العمل

المشترك بين الأطفال لتحقيق أهداف معينة وأن هذه الأهداف لا تتحقق بدون العمل الجماعي والاتصالي. أيضاً, استطاع "كول وجريفيث" (2015)([50]) تغيير فكرة التأثير السلبي لألعاب الإنترنت على الاتصال الاجتماعي للأطفال, من خلال توضيح أن نسبة (81%) من الأطفال في دراستهم كانوا يفضلون ممارسة ألعاب الإنترنت مع أحد أفراد الأسرة والأصدقاء.

وتمثل ألعاب الإنترنت وسيلة هامة يستطيع من خلالها الأطفال التفاعل والاتصال ببعضهم البعض وتشكيل علاقات قوية مع بعضهم البعض، وتشجع هذه الألعاب الاتصال الاجتماعي الذي يترتب عليه تشكيل الصداقات وتدعيم الشخصية الاجتماعية للأطفال، وإن ألعاب الإنترنت تمنح الأطفال الشعور بالسعادة والمتعة عند اللعب مع الآخرين أكثر من ممارسة الألعاب مع منافس إلكتروني.

من جانب آخر, أشار "أرمسدين وجرينبرج" (2013)([51]) إلى أن ألعاب الإنترنت يمكن أن تمثل وسيلة هامة لبناء هوية الأطفال، وإن العدد غير المحدود من المعلومات وفرص الاتصال الاجتماعي التي تقدمها ألعاب الإنترنت للأطفال توفر لهم سبل عديدة لاستكشاف أنفسهم .

وذكر "لي وواي" (2015)([52]) أن استخدام الأطفال لألعاب الإنترنت يتأثر بالتعلق ألوالدي, وأن الأطفال الذي يشعرون بالعزلة داخل الأسرة يتجهون إلى ممارسة ألعاب الإنترنت بحثاً عن علاقات اتصالية بديلة، ويبرهن ذلك على أن ألعاب الإنترنت تمثل منظومة هامة للنمو ألاتصالي الاجتماعي للأطفال, وتقدم الفرصة لهؤلاء الذين يعانون من قصور في تفاعلاتهم داخل العالم الحقيقي على تشكيل علاقات اجتماعية عبر تلك الألعاب.

ثانياً: سلبيات ألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للطفل:

تمثل العزلة والعدوانية أهم تأثيرات ممارسة ألعاب الإنترنت مع الأطفال، وفي تحليلهم للبحوث حول أثر ألعاب الإنترنت على السلوك العدواني للأطفال, توصل "فيرجسون" (2014)([53]) إلى وجود علاقة قوية بين ممارسة الأطفال لألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والتفكير العدواني وإثارة الأوعية الدموية القلبية وكذلك انخفاض سلوكيات مساعدة الآخرين.

أيضاً, أشار "بارثلو وآندرسون" (2014)([54]) إلى أن الأطفال الذين يكثرون من ممارسة ألعاب الإنترنت يشهدون انخفاض في مستويات التعاطف مع الآخرين والميل للعنف وانخفاض الرضا العام بالعلاقات الاتصالية للطفل داخل الأسرة.

ساند "بيترز وماريسكي" (2015)([55]) فكرة أن الأطفال الذين يستطيعون بناء علاقات اتصالية داخل بيئة ألعاب الإنترنت يمكن أن يواجهون مشكلات في بناء علاقات مشابهة في العالم الواقعي. فالأطفال الذين يمارسون ألعاب الإنترنت بكثرة

يقضون ذلك الوقت في اللعب لتجنب العلاقات الاتصالية المباشرة التي تتطلب مستوى مرتفع من المهارات.

الإجراءات المنهجية

(أ) فروض الدراسة:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائيا بين متوسطات درجات تأثير الألعاب الانترنت وممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي تبعاً لاختلاف النوع (ذكور- إناث).
- توجد فروف ذات دلالة إحصائيا بين متوسطات درجات تأثير الألعاب الانترنت وممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي تبعاً لاختلاف مستوى التعليم (حكومي – خاص- لغات).
- توجد فروق ذات دلالة إحصائيا بين متوسطات درجات تأثير الألعاب الانترنت وممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي تبعاً لاختلاف المستوى الاجتماعي الاقتصادي (منخفض – متوسط- مرتفع).
- توجد علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائياً بين معدل تعرض المبحوثون للألعاب على الانترنت وممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي.

(ب) عينة الدراسة:

قامت الباحثة بتطبيق الدراسة الميدانية على عينة عشوائية من الأطفال، قوامها (300) مفردة وتم تقسيمهم بأسلوب التوزيع المتساوي على المدارس المختلفة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم من (9: 12) سنة وقسمت كالتالي :

- مدرسة مدرن سكول الخاصة، ومدرسة طلائع المستقبل للغات، مدرسة السيدة خديجة حكومية، والتابعين جمعين لإدارة المقطم التعليمية بمحافظة القاهرة.

وتم تطبيق إستمارة الإستبيان على تلاميذ المرحلة الابتدائية فى أربعة مدارس مختلفة بمحافظة القاهرة وهى:

- مدرسة .مدرن سكول الخاصة (كممثل للمدارس الخاصة)
- مدرسة السيدة خديجة (كممثل للمدارس الحكومية).
- مدرسة طلائع المستقبل للغات.

خصائص عينة الدراسة.

جدول رقم (1)

توزيع عينة الدراسة وفقاً للمتغيرات الديموجرافية بالنسبة لعينة الدراسة

المتغيرات	المستويات	التكرار	النسبة المئوية
النوع	ذكور	150	%50
	إناث	150	%50
	المجموع	300	%100
التعليم	حكومي	100	%33.3
	خاص	100	%33.3
	تجريبي	100	%33.3
	المجموع	300	%100
المستوى الاجتماعي الاقتصادي	منخفض	115	%38.3
	متوسط	114	%38.0
	مرتفع	71	%23.7
	المجموع	300	%100

أسباب إختيار عينة الدراسة:

يرجع سبب إختيار الباحثة لعينة من الأطفال إلى صفة موضوع الدراسة، بإعتبارهم أكثر الفئات ممارسة الألعاب الانترنت، بالإضافة إلى أن هذه المرحلة العمرية يتم فيها تكوين الشخصية وتريسخ القيم والتقاليد وبلورة الأفكار.

(ج) أدوات الدراسة:

صحيفة الإستبيان:

وهى إستمارة من إعداد الباحثة، وتم تطبيقها على عينة الدراسة من الأطفال، وذلك للتعرف على دور ألعاب الفيديو فى العلاقات الاتصالية الاجتماعية لديهم، وقامت أيضاً بتصميم استمارة الاستبيان للتحقق من الهدف.

ولقد قامت الباحثة بإعداد إستمارة الإستبيان وفق الخطوات المنهجية التالية:

1. تم تحديد إطار البيانات المطلوبة ونوعها.
2. تم تحديد نوع الإستمارة ونوع الأسئلة المطلوبة.
3. تم إعداد الإستمارة فى صورتها الأولية وتضمنت 20 سؤالاً للإجابة عليها بمعرفة مفردات العينة.

ثم قامت الباحثة بعرض الإستمارة للإختبار والتحكيم، ولقد رأى بعض السادة المحكمين إدخال بعض التعديلات على عدة أسئلة، حيث أنه تم إضافة أجزاء للأسئلة الخاصة بمحور ممارسة الأطفال لألعاب الانترنت، وتم إعادة صياغة

الإستمارة مرة أخرى، وتم عمل التعديلات وأصبحت فى صورتها النهائية قبل التطبيق.

إجراءات الصدق والثبات:

بالنسبة لإستمارة الإستبيان:

قامت الباحثة بإعداد إستمارة الإستبيان وعرضها على مجموعة من الأساتذة فى مجال الإعلام وغيرها من المجالات ذات الصلة وذلك للحكم على صلاحية الإستمارة حتى يتم التطبيق الفعلى لها. ثم تم إجراء التعديلات اللازمة، وتحديد النسبة العامة للإتفاق بينهم والتى تشير إلى مدى توافر الصدق فى الإستمارة.

ثبات المقياس :

طريقة إعادة التطبيق

تم تطبيق المقياس على عينة مكونة من 30 مفردة من الأطفال ثم أعيد تطبيقه مرة أخرى على المجموعة نفسها بعد فاصل زمنى قدره أسبوعين، ثم قامت الباحثة بحساب معامل الثبات بين درجات المبحوثين فى التطبيقين الأول والثانى، وقد أشارت معاملات الارتباط إلي الاتفاق بين الإجابات علي كل بعد من أبعاد المقياس بين التطبيق الأول والثاني بنسبة بلغت 0.985 ويتضح ذلك من الجدول التالي :

جدول رقم (3)

معامل ثبات لمقياس ممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي لمعامل ألفا كرومباخ

م	البعد	عدد العبارات	معامل الثبات
	الدرجة الكلية	25	0.97052

يتضح من الجدول السابق مدى تقارب نسبة الثبات بين عبارات المقياس المختلفة، معاملات ثبات دالة عند مستوى 0.01 ، كما يبين أن معامل ثبات الدرجة الكلية للمقياس قد بلغ 0.97052 وهي نسبة توحي بالثقة في صلاحية المقياس كأداة من أدوات الدراسة.

(د) المعاملات الاحصائية المستخدمة :

لاستخراج نتائج الدراسة قامت الباحثة باستخدام البرنامج الإحصائي (spss) حيث استخدم بعض الأساليب الإحصائية التى تتلاءم وطبيعة البيانات المطلوبة مثل :

1- التكرارات البسيطة والنسب المئوية .
2- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية .
3- اختبار "ت" T.Test للمجموعات المستقلة لدراسة الفروق بين المتوسطين الحسابيين لمجموعتين من المبحوثين علي أحد متغيرات الدراسة .

4- اختبار كا2 لجداول التوافق لدراسة الدلالة الإحصائية للعلاقة بين متغيرين من المستوى الأسمى .
5- معامل التوافق (Contingency Coefficient) الذي يقيس شدة العلاقة بين متغيرين اسميين في جدول أكثر من 2×2 .
6- اختبار "Z .Test " لدراسة معنوية الفرق بين نسبتين مئويتين .
7- معامل ارتباط بيرسون Pearson Correlation لدراسة شدة واتجاه العلاقة الارتباطية بين متغيرين من متغيرات الدراسة .

(ه) نوع ومنهج الدراسة:

تعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية، التي تعتمد على منهج المسح الاعلامى في وصف الظاهرة محل الدراسة وتشخيصها وإلقاء الضوء على مختلف جوانبها وجمع البيانات اللازمة عنها مع فهمها وتحليلها من أجل الوصول إلى المبادئ والقوانين المتصلة بظواهر الحياة والعمليات الاجتماعية الأساسية والتصرفات الإنسانية.

نتائج الدراسة الميدانية

فيمايلي عرض النتائج التى توصلت إليها الدراسة فيما يجيب على التشاؤلات والتحقق من الفروض وتندرج النتائج في النقاط الآتية:

المحور الأول: أنماط تعرض الأطفال لألعاب الانترنت

1) متى بدأ اهتمام الأطفال "عينة الدراسة" بألعاب الانترنت

جدول رقم(4) يوضح ذلك ممارسة الأطفال "عينة الدراسة بألعاب الانترنت

بدأ الاهتمام / المتغيرات الديموجرافية		منذ بضعة شهور		منذ سنة أو سنتين		منذ أكثر من سنتين		الإجمالي		كا2	مدى الدلالة
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%		
النوع	ذكور	33	22.0	41	27.3	76	50.7	150	100	5.362	دالة* عند 0.05
	أناث	18	12.0	48	32.0	84	56.0	150	100		
الاجمالي		51	17.0	89	29.7	160	53.3	300	100		
المدرسة	حكومية	10	10.0	24	24.0	66	66.0	100	100	19.053	دالة** عند0.01
	خاصة	22	22.0	25	25.0	53	53.0	100	100		
	لغات	24	24.0	39	39.0	37	37.0	100	100		
الاجمالي		56	18.7	88	29.3	156	52.0	300	100		
المستوى الاجتماعي الاقتصادي	مرتفع	7	9.9	22	31.0	42	59.2	71	100	10.500	دالة* عند 0.05
	متوسط	18	15.8	32	28.1	64	56.1	114	100		
	منخفض	31	27.0	34	29.6	50	43.5	115	100		
الاجمالي		56	18.7	88	29.3	156	52.0	300	100		

يتضح من هذا الجدول وجود علاقة بين بدأ اهتمام الأطفال بالالعاب الالكترونية على الانترنت وكل من متغيرات : النوع، المدرسة، المستوى الاجتماعي

الاقتصادي (p>0.05)، ففيما يخص النوع يوضح الجدول أن نسبة من بدأو الاهتمام "منذ بضعة شهور" 17.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين 22.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 12.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وبلغت نسبة من بدأو الاهتمام " منذ سنة أو سنتين" 29.7% موزعة بين 27.3% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 32.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث، بينما بلغت نسبة من بدأو الاهتمام " منذ أكثر من سنتين" 53.3% موزعة بين 50.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 56.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث.

وتشير بيانات هذه الجدول ففيما يخص المدرسة يوضح الجدول أن نسبة من بدأو الاهتمام " منذ بضعة شهور" 24.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين 10.0% من إجمالى مفردات عينة التعليم الحكومي فى مقابل 22.0% من إجمالى مفردات عينة التعليم الخاص، في مقابل 24.0% من إجمالي مفردات عينة التعليم اللغات، وبلغت نسبة من بدأو الاهتمام " منذ سنة أو سنتين" 29.3% موزعة بين 24.0% من إجمالى مفردات عينة التعليم الحكومي فى مقابل 25.0% من إجمالى مفردات عينة التعليم الخاص، في مقابل 39.0% من إجمالي عينة التعليم اللغات، بينما بلغت نسبة من بدوأ الاهتمام " منذ أكثر من سنتين"52.0% موزعة بين 66.0% من إجمالى مفردات عينة التعليم الحكومي، فى مقابل 53.0% من إجمالى مفردات عينة التعليم الخاص، في مقابل 37.0% من إجمالي مفردات عينة التعليم اللغات.

وتشير بيانات هذه الجدول ففيما يخص المستوى الاجتماعي الاقتصادي يوضح الجدول أن نسبة من بدأو الاهتمام " منذ بضعة شهور" 18.7% من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين 9.9% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المرتفع، فى مقابل 15.8% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المتوسط، في مقايل 27.0% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المنخفض.

وبلغت نسبة من بدأو الاهتمام " منذ سنة أو سنتين" 29.3% من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين 31.0% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المرتفع، فى مقابل 28.1% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المتوسط، في مقايل 29.6% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المنخفض.

بينما بلغت نسبة من بدأو الاهتمام " منذ أكثر من سنتين " 52.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين 59.2% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المرتفع، فى مقابل 56.1% من إجمالى مفردات

عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المتوسط، في مقابل 43.5% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المنخفض.

2) متوسط المرات التى يمارس فيها الأطفال "عينة الدراسة" ألعاب الانترنت أسبوعيا.

جدول(5) يوضح ذلك متوسط المرات التى يمارس فيها الأطفال ألعاب الانترنت أسبوعيا

متوسط المرات أسبوعيا / المتغيرات الديموجرافية		يومياً		ثلاث مرات فأكثر		مرتان		مرة واحدة		في أيام الأجازة الأسبوعية		الإجمالي		كا2	مدى الدلالة
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%		
النوع	ذكور	35	23.3	39	26.0	51	34.0	12	8.0	13	8.7	150	100	2.671	غير دالة
	أناث	32	21.3	33	22.0	51	34.0	20	13.3	14	9.3	150	100		
الاجمالي		67	22.3	72	24.0	102	34.0	32	10.7	27	9.0	300	100		
المدرسة	حكومية	32	32.0	28	28.0	17	17.0	11	11.0	12	12.0	100	100	35.936	دالة**
	خاصة	20	20.0	27	27.0	30	30.0	13	13.0	10	10.0	100	100		
	لغات	15	15.0	17	17.0	55	55.0	8	8.0	5	5.0	100	100		
الاجمالي		67	22.3	72	24.0	102	34.0	32	10.7	27	9.0	300	100		
المستوى الاجتماعي الاقتصادي	مرتفع	14	19.7	20	28.2	20	28.2	9	12.7	8	11.3	71	100	6.662	غير دالة
	متوسط	25	21.9	21	18.4	45	39.5	14	12.3	9	7.9	114	100		
	منخفض	28	24.3	31	27.0	37	32.2	9	7.8	10	8.7	115	100		
الاجمالي		67	22.3	72	24.0	102	34.0	32	10.7	27	9.0	300	100		

يتضح من هذا الجدول وجود عدم علاقة بين مرات ممارسة الأطفال بالالعاب الالكترونية على الانترنت أسبوعيا وكل من متغيرات : النوع، المستوى الاجتماعي الاقتصادي، ولكنها دالة بين المدرسة (الحكومية- الخاصة- اللغات) عند ($p>0.05$)، ففيما يخص النوع يوضح الجدول أن نسبة من يمارسونها يوميا 22.3% من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين 23.3% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 21.3% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وبلغت نسبة من يمارسونها ثلاث مرات فأكثر 24.0% موزعة بين 26.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 22.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث، بينما بلغت نسبة من يمارسونها مرتان 34.0% موزعة بين 34.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 34.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث.

وجاءت نسبة من يمارسونها مرة واحدة 10.7% موزعة بين 8.0% من إجمالي الذكور، في مقابل 13.3% من إجمالي مفرات عينة الإناث، في حين جاءت نسبة من يمارسونها " في أيام الأجازة الأسبوعية" 9.0% من إجمالي عينة الدراسة، موزعة بين 8.7% من إجمالي عينة الذكور، و9.3% من إجمالي عينة الإناث.

وتشير أيضاً بيانات هذه الجدول ففيما يخص المدرسة يوضح الجدول أن نسبة من يمارسون الألعاب الانترنت الإلكترونية "يومياً" 22.3% من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين 32.0% من إجمالى مفردات عينة التعليم الحكومي فى مقابل 20.0% من إجمالى مفردات عينة التعليم الخاص، في مقابل 15.0% من إجمالي مفردات عينة التعليم اللغات، وبلغت نسبة من يمارسون تلك الألعاب " ثلاث مرات فأكثر" 24.0% موزعة بين 28.0% من إجمالى مفردات عينة التعليم الحكومي فى مقابل 27.0% من إجمالى مفردات عينة مدارس الخاصة، في مقابل 17.0% من إجمالي عينة المدارس اللغات، بينما بلغت نسبة من يلعبونها " مرتان "34.0% موزعة بين 17.0% من إجمالى مفردات عينة التعليم الحكومي، فى مقابل 30.0% من إجمالى مفردات عينة التعليم الخاص، في مقابل 55.0% من إجمالي مفردات عينة مدارس اللغات.

وبلغت أيضاً نسبة من يمارسون تلك الألعاب " مرة واحدة " أسبوعيا10.7% موزعة بين 11.0% من إجمالى مفردات عينة المدارس الحكومي فى مقابل 13.0% من إجمالى مفردات عينة مدارس الخاصة، في مقابل 8.0% من إجمالي عينة المدارس اللغات، بينما بلغت نسبة من يلعبونها " في أيام الأجازة الأسبوعية " 9.0% موزعة بين 12.0% من إجمالى مفردات عينة التعليم الحكومي، فى مقابل 10.0% من إجمالى مفردات عينة التعليم الخاص، في مقابل 5.0% من إجمالي مفردات عينة مدارس اللغات.

وتشير أخيراً بيانات هذه الجدول ففيما يخص المستوى الاجتماعي الاقتصادي يوضح الجدول أن نسبة من يلعبون الألعاب الانترنت " يوميا" 22.3% من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين 19.7% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المرتفع، فى مقابل 21.9% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المتوسط، في مقابل 24.3% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المنخفض.

وبلغت نسبة من يلعبونها " ثلاث مرات فأكثر" 24.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين 28.2% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المرتفع، فى مقابل 18.4% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المتوسط، في مقابل 27.0% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المنخفض.

بينما بلغت نسبة من يلعبونها " مرتان " أسبوعيا 34.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين 28.2% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المرتفع، فى مقابل 39.5% من إجمالى مفردات عينة ذوي

المستوى الاجتماعي الاقتصادي المتوسط، في مقابل 32.2% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المنخفض.

وجاءت أيضاً نسبة من يلعبونها " مرة واحدة " أسبوعيا 10.7% من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين 12.7% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المرتفع، فى مقابل 12.3% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المتوسط، في مقابل 7.8% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المنخفض.

وأخيراً جاءت من يلعبونها " في أيام الأجازة الأسبوعية " 9.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين 11.3% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المرتفع، فى مقابل 7.9% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المتوسط، في مقابل 8.7% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المنخفض.

وترى الباحثة أنه قد يرجع ذلك الى طبيعية شخصية الطفل، بالاضافة الى رد فعله اتجاه هذه الالعاب، محتوى اللعبة وطريقة العرض والاخراج من جهه، وكذلك اهمال الاسره للاطفال من جهه اخرى،

3) معدل الساعات التى يقضيها الأطفال "عينة الدراسة" في ألعاب الانترنت يومياً

جدول(6) يوضح ذلك معدل الساعات التى يقضيها الأطفال "عينة الدراسة" في ألعاب الانترنت يومياً

معدل الساعات / المتغيرات الديموجرافية		أقل من ساعة		من ساعة إلى أقل من ساعتين		من ساعتين إلى أقل من ثلاث ساعات		أكثر من ثلاث ساعات		الإجمالي		كا2	مدى الدلالة
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%		
النوع	ذكور	14	9.3	66	44.0	33	22.0	37	24.7	150	100	18.113	دالة** عند0.01
	أناث	42	28.0	54	36.0	30	20.0	24	16.0	150	100		
الاجمالي		56	18.7	120	40.0	63	21.0	61	20.3	300	100		
المدرسة	حكومية	23	23.0	27	27.0	33	33.0	17	17.0	100	100	19.586	دالة** عند 0.01
	خاصة	15	15.0	46	46.0	17	17.0	22	22.0	100	100		
	لغات	18	18.0	47	47.0	13	13.0	22	22.0	100	100		
الاجمالي		56	18.7	120	40.0	63	21.0	61	20.3	300	100		
المستوى الاجتماعي الاقتصادي	مرتفع	17	23.9	25	35.2	19	26.8	10	14.1	71	100	7.938	غير دالة
	متوسط	15	13.2	49	43.0	25	21.9	25	21.9	114	100		
	منخفض	24	20.9	46	40.0	19	16.5	26	22.6	115	100		
الاجمالي		56	18.7	120	40.0	63	21.0	61	20.3	300	100		

يتضح من هذا الجدول وجود عدم علاقة بين مرات ممارسة الأطفال بالالعاب الالكترونية على الانترنت أسبوعيا وكل من متغيرات : النوع، المستوى الاجتماعي الاقتصادي عند مستوى دلالة 0.01، ولكنها دالة بين المدرسة (الحكومية-

الخاصة- اللغات) عند (p>0.05)، ففيما يخص النوع يوضح الجدول أن نسبة من يمارسون العاب الانترنت بمعدل "أقل من ساعة" من إجمالى مفردات عينة الدراسة بلغت 18.7% ، موزعة بين 9.3% من إجمالى مفردات عينة الذكور، فى مقابل 28.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وبلغت نسبة من يمارسون ألعاب الانترنت بمعدل " من ساعة إلى أقل من ساعتين" من إجمالى مفردات عينة الدراسة 40.0%، موزعة بين 44.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور، فى مقابل 36.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث.

بينما بلغت نسبة من يمارسون ألعاب الانترنت بمعدل من " من ساعتين إلى أقل من ثلاث ساعات " من إجمالى مفردات عينة الدراسة 21.0%، موزعة بين 22.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور، فى مقابل 20.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وبلغت نسبة من يمارسون ألعاب الانترنت بمعدل من "أكثر من ثلاث ساعات" من إجمالى مفردات عينة الدراسة 20.3%، موزعة بين 24.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور، فى مقابل 16.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث.

وتشير أيضاً بيانات هذه الجدول ففيما يخص المدرسة يوضح الجدول أن نسبة من يمارسون الألعاب الانترنت الإلكترونية " أقل من ساعة " 18.7% من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين 23.0% من إجمالى مفردات عينة المدارس الحكومي فى مقابل 15.0% من إجمالى مفردات عينة المدارس الخاص، في مقابل 18.0% من إجمالي مفردات عينة المدارس اللغات، وبلغت نسبة من يمارسون تلك الألعاب " من ساعة إلى أقل من ساعتين" 40.0% موزعة بين 27.0% من إجمالى مفردات عينة المدارس الحكومي فى مقابل 46.0% من إجمالى مفردات عينة مدارس الخاصة، في مقابل 47.0% من إجمالي عينة المدارس اللغات، بينما بلغت نسبة من يلعبونها "أكثر من ثلاث ساعات" 20.3% موزعة بين 17.0% من إجمالى مفردات عينة التعليم الحكومي، فى مقابل 22.0% من إجمالى مفردات عينة التعليم الخاص، في مقابل 22.0% من إجمالي مفردات عينة مدارس اللغات.

وبلغت أيضاً نسبة من يمارسون تلك الألعاب " أكثر من ثلاث ساعات " 20.3% موزعة بين 17.0% من إجمالى مفردات عينة المدارس الحكومي فى مقابل 22.0% من إجمالى مفردات عينة مدارس الخاصة، في مقابل 22.0% من إجمالي عينة المدارس اللغات.

وتشير أخيراً بيانات هذه الجدول ففيما يخص المستوى الاجتماعي الاقتصادي يوضح الجدول أن نسبة من يلعبون الألعاب الانترنت " أقل من ساعة " 18.7% من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين 23.9% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المرتفع، فى مقابل 13.2% من إجمالى

مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المتوسط، في مقابل 20.9% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المنخفض.

وبلغت نسبة من يلعبونها " من ساعة إلى أقل من ساعتين" 40.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين 35.2% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المرتفع، فى مقابل 43.0% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المتوسط، في مقابل 40.0% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المنخفض.

بينما بلغت نسبة من يلعبونها بمعدل" من ساعتين إلى أقل من ثلاث ساعات " 21.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين 26.8% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المرتفع، فى مقابل 21.9% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المتوسط، في مقابل 16.5% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المنخفض.

وجاءت أيضاً نسبة من يلعبونها بمعدل " أكثر من ثلاث ساعات " 20.3% من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين 14.1% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المرتفع، فى مقابل 21.9% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المتوسط، في مقابل 22.6% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المنخفض.

وأخيراً جاءت من يلعبونها " في أيام الأجازة الأسبوعية " 9.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة موزعة بين 11.3% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المرتفع، فى مقابل 7.9% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المتوسط، في مقابل 8.7% من إجمالى مفردات عينة ذوي المستوى الاجتماعي الاقتصادي المنخفض.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **نهاد فتحي سليمان حجازي(2010)** والتى توصلت الدراسة إلى ان تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية بصفة دائمة جاء في المقام الأول بنسبة 70.5% مما يؤكد على أن التعرض للألعاب الإلكترونية أصبح سلوكاً شائعاً بين الأطفال في المجتمع المصري، وأنها تشغل حيزاً كبيراً من وقت ونشاط الأطفال.

وترى الباحثة ان تعرض الاطفال لالعاب الانترنت بهذا المعدل من التعرض يدل على ادمان الاطفال لهذه الالعاب، بالاضافة الى اهمال قد يكون من طرف اولياء الامور ونقص وعيهم باخطار هذه العاب خاصة لهذه الفئة العمرية محل الدراسة.

4) كيفية حصول الاطفال "عينة الدراسة" على ألعاب الانترنت.

جدول(7) يوضح ذلك كيفية حصول الأطفال "عينة الدراسة" على ألعاب الانترنت وفقاً للنوع

النوع / كيفية الحصول على الالعاب	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة z	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
الشراء	106	70.7	95	63.3	201	67.0	0.6350	غير دالة
الاستعارة	132	88.0	121	80.7	253	84.3	0.8147	غير دالة
التحميل من الانترنت	44	29.3	42	28.0	86	28.7	0.1154	غير دالة
الاستنساخ	61	40.7	65	43.3	126	42.0	0.2309	غير دالة
جملة من سئلوا	150		150		300			

تشير بيانات الجدول السابق إلى **كيفية حصول الاطفال "عينة الدراسة" على ألعاب الانترنت تبعاً للنوع**، حيث جاء في الترتيب الأول الاستعارة " بنسبة بلغت 84.3% من إجمالى مفردات، موزعة بين 88.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل80.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث ، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً ، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.8147 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب الثاني " الشراء "، حيث جاءت بنسبة 67.0% من إجمالى مفردات، موزعة بين 70.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 63.3% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.6350 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء " الاستنساخ " فى الترتيب الثالث، حيث جاءت بنسبة 42.0% من إجمالى مفردات، موزعة بين 40.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 43.3% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.2309 وهى أقل من القيمة الجدولية.

أما في الترتيب الرابع فجاء " التحميل من الانترنت" حيث جاءت بنسبة 28.7% من إجمالى مفردات، موزعة بين 29.3% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 28.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.1154 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وقد ترجع الباحثة ذلك الى رخص اسعار هذه العاب وامكانية الحصول عليها بسهولة وبالتالى يصبح امكانيه الشراء او الاستعارة سهلة ومتاحة بين الاطفال، مما

يجعلهم يتمتعون بممارسة هذه الالعاب فى البيت ولمده اطول وبحرية من اللعب فى النوادى او مقاهى الانترنت.

5) أكثر من يفضل الأطفال "عينة الدراسة" ممارسة ألعاب الانترنت معهم

جدول(12) يوضح ذلك

أكثر من يفضل الأطفال "عينة الدراسة" ممارسة ألعاب الانترنت معهم تبعاً للنوع

النوع / من يفضلهم	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة z	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
الأباء	73	48.7	71	47.3	144	48.0	0.1154	غير دالة
الأصدقاء	129	86.0	125	83.3	254	84.7	0.2309	غير دالة
الإخوة	59	39.3	55	36.7	114	38.0	0.2309	غير دالة
منفردا	68	45.3	59	39.3	127	42.3	0.5196	غير دالة
جملة من سئلوا	150		150		300			

تشير بيانات الجدول السابق إلى **أكثر من يفضل الأطفال "عينة الدراسة" ممارسة ألعاب الانترنت معهم تبعاً للنوع**، حيث جاء في الترتيب الأول " الأصدقاء " بنسبة بلغت 84.7% من إجمالى مفردات من يمارسون ألعاب الانترنت على الانترنت، موزعة بين 86.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل83.3% من إجمالى مفردات عينة الإناث ، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً ، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.2309 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب الثاني " الأباء"، حيث جاءت بنسبة 48.0% من إجمالى مفردات من يمارسون ألعاب الانترنت، موزعة بين 48.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 47.3% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً ، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.1154 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب الثالث " منفرداً "، حيث جاءت بنسبة 42.3% من إجمالى مفردات من يمارسون ألعاب الانترنت، موزعة بين 45.3% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 39.3% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً ، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.5196 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وأما في الترتيب الرابع فقد جاءت " الأخوة "، حيث جاءت بنسبة 38.0% من إجمالى مفردات من يمارسون ألعاب الانترنت، موزعة بين 39.3% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 36.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب

النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً ، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.2309 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاءت الاصدقاء من اكثر الفئات التى تفضل الاطفال ممارسة الالعاب معهم وذلك لطبيعية ارتبطهم بالاصدقاء فى هذه المرحلة، وكذلك احساس الطفل بالاستقلالية وممارسة ما يحب من العاب بمفردة مع من يحب دون توجيه من افراد اسرته.

6) معدل المرات التى يمارس فيها الأطفال "عينة الدراسة" ألعاب الانترنت ضمن جماعة أو فريق

جدول(8) يوضح ذلك

معدل المرات التى يمارس فيها الأطفال "عينة الدراسة" ألعاب الانترنت ضمن جماعة أو فريق وفقاً للنوع

النوع / معدل المرات	ذكر		إنثى		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
أبداً	-	-	-	-	-	-
نادرا	-	-	1	0.7	1	0.3
أحياناً	7	4.7	25	16.7	32	10.7
عادة	143	95.3	124	82.7	267	89.0
الإجمالـي	150	100	150	100	300	100

قيمة كا^2= 12.4770 درجة الحرية = 2 معامل التوافق = 0.4624 مستوى دالة= دالة**

بحساب قيمة كا2 من الجدول السابق عند درجة حرية =2، وجد أنها = 12.4770 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة 0.01، وقد بلغت قيمة معامل التوافق 0.1998 تقريباً مما يؤكد على وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع (ذكر-أنثى) ومعدل المرات التى يمارس فيها الأطفال ألعاب الانترنت ضمن جماعة أو فريق من إجمالي عينة الدراسة.

كما تشير النتائج التفصيلية للجدول السابق أن نسبة من لا يمارسون ألعاب الانترنت ضمن جماعة أو فريق من إجمالى مفردات عينة الدراسة بلغت 00.0% ، موزعة بين 00.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور، فى مقابل 00.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وبلغت نسبة من يمارسون ألعاب الانترنت ضمن جماعة أو فريق" نادراً" من إجمالى مفردات عينة الدراسة 00.0%، موزعة بين 0.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور، فى مقابل 0.3% من إجمالى مفردات عينة الإناث.

حيث بلغت نسبة من يمارسون ألعاب الانترنت ضمن جماعة أو فريق " أحيانا " من إجمالى مفردات عينة الدراسة 10.7%، موزعة بين 4.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور، فى مقابل 16.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وبلغت

نسبة من يمارسون ألعاب الانترنت ضمن جماعة أو فريق"عادة" من إجمالى مفردات عينة الدراسة 89.0%، موزعة بين 95.3% من إجمالى مفردات عينة الذكور، فى مقابل 82.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث.

7) مدى انضمام الأطفال "عينة الدراسة" لفريق لممارسة ألعاب الانترنت

جدول(9) يوضح ذلك

مدى انضمام الأطفال "عينة الدراسة" لفريق لممارسة ألعاب الانترنت وفقاً للنوع

النوع / مدى	ذكر		إنثى		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	50	33.3	31	20.7	81	27.0
لا	100	66.7	119	79.3	219	73.0
الإجمالـــي	150	100	150	100	300	100

قيمة كا^2= 6.1051 درجة الحرية = 1 معامل التوافق = 0.1412 مستوى دالة= دالة*

بحساب قيمة كا2 من الجدول السابق عند درجة حرية =1، وجد أنها = 6.1051 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05، وقد بلغت قيمة معامل التوافق 0.1412 تقريباً مما يؤكد على وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع (ذكر-أنثى) وانضمام الأطفال "عينة الدراسة" لفريق لممارسة ألعاب الانترنت من إجمالي عينة الدراسة.

كما تشير النتائج التفصيلية للجدول السابق أن نسبة من يمارسون ألعاب الانترنت ضمن فريق من إجمالى مفردات عينة الدراسة بلغت 27.0% ، موزعة بين 33.3% من إجمالى مفردات عينة الذكور، فى مقابل 20.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، بينما بلغت نسبة من لا يمارسون ألعاب الانترنت ضمن فريق من إجمالى مفردات عينة الدراسة 73.0%، موزعة بين 66.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور، فى مقابل 79.3% من إجمالى مفردات عينة الإناث.

8) كيفية أن يكون الأطفال "عينة الدراسة" قائد في فريق ألعاب الانترنت

جدول(10) يوضح ذلك

كيفية أن يكون الأطفال "عينة الدراسة" قائد في فريق ألعاب الانترنت وفقاً للنوع

النوع / مدى	ذكر		إنثى		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	25	16.7	31	20.7	56	18.7
لا	125	83.3	119	79.3	244	81.3
الإجمالـــي	150	100	150	100	300	100

قيمة كا^2= 0.7903 درجة الحرية = 1 معامل التوافق = 0.0512 مستوى دالة= غير دالة

بحساب قيمة كا2 من الجدول السابق عند درجة حرية =1، وجد أنها = 0.7903 وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند أي مستوى دلالة، وقد بلغت قيمة معامل التوافق 0.0512 تقريباً مما يؤكد على عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع (ذكر- أنثى) وكيفية أن يكون الأطفال قائد في فريق ألعاب الانترنت من إجمالي عينة الدراسة.

كما تشير النتائج التفصيلية للجدول السابق أن نسبة من يكون قائد في فريق ألعاب الانترنت من إجمالى مفردات عينة الدراسة بلغت 18.7% ، موزعة بين 16.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور، فى مقابل 20.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، بينما بلغت نسبة من لا يكون قائد في فريق ألعاب الانترنت من إجمالى مفردات عينة الدراسة 81.3%، موزعة بين 83.3% من إجمالى مفردات عينة الذكور، فى مقابل 79.3% من إجمالى مفردات عينة الإناث.

المحور الثانى: تفضيلات الأطفال لألعاب الانترنت:

9) نوعية العاب الانترنت التى يقضي غالبية الأطفال "عينة الدراسة" الوقت في لعبها

جدول(13) يوضح ذلك

نوعية العاب الانترنت التى يقضي غالبية الأطفال "عينة الدراسة" الوقت في لعبها وفقاً للنوع

النوع / نوعية الألعاب	ذكر		إنثى		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
الألعاب الفردية	5	3.3	7	4.7	12	4.0
ألعاب الشبكات الجماعية	145	96.7	143	95.3	288	96.0
الإجمالـي	150	100	150	100	300	100

قيمة كا²= 0.34722 درجة الحرية = 1 معامل التوافق = 0.0340 مستوى دالة= غير دالة

بحساب قيمة كا2 من الجدول السابق عند درجة حرية =1، وجد أنها =0.34722 وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند أي مستوى دلالة، وقد بلغت قيمة معامل التوافق 0.0340 تقريباً مما يؤكد على عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع (ذكر- أنثى) ونوعية العاب الانترنت التى يقضي غالبية الأطفال الوقت في لعبها من إجمالي عينة الدراسة.

كما تشير النتائج التفصيلية للجدول السابق أن نسبة من يمارسون ألعاب الانترنت "الألعاب الفردية" من إجمالى مفردات عينة الدراسة بلغت 4.0% ، موزعة بين 3.3% من إجمالى مفردات عينة الذكور، فى مقابل 4.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، بينما بلغت نسبة من يمارسون ألعاب الانترنت " ألعاب الشبكات

الجماعية" من إجمالى مفردات عينة الدراسة 96.0%، موزعة بين 96.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور، فى مقابل 95.3% من إجمالى مفردات عينة الإناث.

10)أهم التطبيقات التى يفضلها الأطفال "عينة الدراسة"

جدول(14) يوضح ذلك أهم التطبيقات التى يفضلها الأطفال "عينة الدراسة" تبعا للنوع

النوع / أهم التطبيقات	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة z	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
الرياضية	120	80.0	90	60.0	210	70.0	1.7320	دالة**
الأكشن والمغامرة	61	40.7	26	17.3	87	29.0	2.0207	دالة**
ألعاب الألغاز	44	29.3	63	42.0	107	35.7	1.0969	غيردالة
ألعاب القتال	61	40.7	63	42.0	124	41.3	0.1154	غيردالة
ألعاب التصويب	15	10.0	13	8.7	28	9.3	0.1154	غيردالة
ألعاب الاستراتيجية	81	54.0	66	44.0	147	49.0	0.8660	غيردالة
الألعاب الموسيقية	12	8.0	40	26.7	52	17.3	1.6165	دالة*
ألعاب الواقع الافتراضي	88	58.7	90	60.0	178	59.3	0.1154	غيردالة
الألعاب التعليمية	60	40.0	64	42.7	124	41.3	0.2309	غيردالة
جملة من سئلوا	150		150		300			

تشير بيانات الجدول السابق إلى **أهم التطبيقات التى يفضلها الأطفال "عينة الدراسة تبعاً للنوع**، حيث جاء في الترتيب الأول الألعاب " الرياضية " بنسبة بلغت 70.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 80.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل60.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث، حيث إن الفارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.01، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 1.7320 ** وهى أكبر من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب الثاني " ألعاب الواقع الافتراضي"، حيث جاءت بنسبة 59.3% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 58.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 60.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً ، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.1154 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب الثالث " ألعاب الاستراتيجية"، حيث جاءت بنسبة 49.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 54.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 44.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً ، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.8660 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وأما في الترتيب الرابع فقد جاءت " ألعاب القتال "، حيث جاءت بنسبة 41.3% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 40.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 42.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً ، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.1154 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء في الترتيب الرابع مكرر " الألعاب التعليمية"، حيث جاءت بنسبة 41.3% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 40.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 42.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً ، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.2309 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب الخامس " ألعاب الألغاز "، حيث جاءت بنسبة 35.7% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 29.3% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 42.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً ، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 1.0969 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب السادس " الأكشن والمغامرة "، حيث جاءت بنسبة 29.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 40.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 17.3% من إجمالى مفردات عينة الإناث، حيث إن الفارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.01، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 2.0207** وهى أكبر من القيمة الجدولية.

وأخيراً جاء فى الترتيب السابع " الألعاب الموسيقية "، حيث جاءت بنسبة 17.3% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 8.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 26.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، حيث إن الفارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 1.6165 وهى أكبر من القيمة الجدولية.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **نهاد فتحي سليمان حجازي(2010)** والتى توصلت الى جاءت الألعاب الإلكترونية الرياضية في المرتبة الأولى من حيث الألعاب المفضلة لدى الأطفال ممايوضح أن الأطفال يحبون الألعاب التى تدور حول الرياضيات التى يحبونها في الواقع مثل المصارعة والجرى والملاكمة وكرة القدم، في حين تقاربت النتائج فى "ألعاب الذكاء" مما يدل على حبهم للألعاب التى تثير عقولهم وذكائهم، و "ألعاب المغامرات" مما يدل على الأطفال للإثارة والتشويق التى تسود هذه النوعية من الألعاب، و ألعاب قيادة السيارات والألعاب الإستراتيجية.

11)أكثر ما يعجب الأطفال "عينة الدراسة" في ألعاب الانترنت

جدول(15) يوضح

أكثر ما يعجب الأطفال "عينة الدراسة" في ألعاب الانترنت تبعاً للنوع

النوع / ما يعجبهم	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة z	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
بطل القصة	79	52.7	46	30.7	125	41.7	1.9052	دالة**
متعة الفوز	86	57.3	91	60.7	177	59.0	0.2886	غير دالة
الألوان	53	35.3	49	32.7	102	34.0	0.2309	غير دالة
نوعية الصور	28	18.7	27	18.0	55	18.3	0.0577	غير دالة
الرسوم	98	65.3	96	64.0	194	64.7	0.1154	غير دالة
الموسيقى	21	14.0	24	16.0	45	15.0	0.1732	غير دالة
الأحداث الموجودة في قصة العبة	121	80.7	130	86.7	251	83.7	0.5196	غير دالة
جملة من سئلوا	150		150		300			

تشير بيانات الجدول السابق إلى **أكثر ما يعجب الأطفال "عينة الدراسة" في ألعاب الانترنت تبعاً للنوع**، حيث جاء في الترتيب الأول " الأحداث الموجودة في قصة العبة"، حيث جاءت بنسبة 83.7% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 80.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 86.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.5196 وهى أقل من القيمة الجدولية

وجاء في الترتيب الثاني " الرسوم " بنسبة بلغت 64.7% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 65.3% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل64.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.1154 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب الثالث "متعة الفوز "، حيث جاءت بنسبة 59.0% من إجمالى مفردات من عينة الدراسة، موزعة بين 57.3% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 60.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وهناك فارق بين النسبتان، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.2886 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب الرابع" بطل القصة "، حيث جاءت بنسبة 41.7% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 52.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 30.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، ويوجد فارق بين النسبتين، حيث إن الفارق بين النسبتين دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.01، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة1.9052** وهى أكبر من القيمة الجدولية.

وأما في الترتيب الخامس فقد جاءت " الألوان"، حيث جاءت بنسبة 34.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 35.3% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 32.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وهناك فارق بين النسبتان، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.2309 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب السادس " نوعية الصور"، حيث جاءت بنسبة 18.3% من إجمالى مفردات من عينة الدراسة، موزعة بين 18.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 18.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وهناك فارق بين النسبتان، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.0577 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وأخيراً جاء فى الترتيب السابع " الموسيقى"، حيث جاءت بنسبة 15.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 14.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 16.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.1732 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وترى الباحثة ان هذا يتفق مع طبيعية المرحلة العمرية وخصائصها، فالاطفال يحبون الرسوم ومتعة الفوز والالوان واحداث المثيرة، ويتاثرون بالابطال لأنهم العنصر الذى يصنع الاثارة والمتعه، وهذا ما يجعل الاطفال يقتدون بهؤلاء الاطفال ويجعلونهم نموذج يطمحون الى يكونوا مثلهم.

12)أهم أسباب ممارسة الأطفال "عينة الدراسة" للألعاب الانترنت

جدول(16) يوضح ذاك

أهم أسباب ممارسة الأطفال "عينة الدراسة" للألعاب الانترنت تبعاً للنوع

النوع / الأسباب	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة z	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
حب المغامرة والمتعة	24	16.0	27	18.0	51	17.0	0.1732	غير دالة
شغل أوقات الفراغ	34	22.7	37	24.7	71	23.7	0.1732	غير دالة
حب الخيال والإثارة	7	4.7	13	8.7	20	6.7	0.3464	غير دالة
حب الفضول	22	14.7	23	15.3	45	15.0	0.0577	غير دالة
تنمية الذكاء	20	13.3	26	17.3	46	15.3	0.3464	غير دالة
لأنني أحب المنافسة مع الآخرين	127	84.7	126	84.0	253	84.3	0.05357	غير دالة
أشعر بالذة التفوق عندما أفوز في اللعبة	34	22.7	38	25.3	72	24.0	0.23094	غير دالة
تشعرني بالقوة	41	27.3	32	21.3	73	24.3	0.51961	غير دالة
أحب أبطال الألعاب الانترنت	114	76.5	106	70.7	220	73.6	0.50520	غير دالة
جملة من سئلوا	150		150		300			

تشير بيانات الجدول السابق إلى **أهم أسباب ممارسة الأطفال "عينة الدراسة" للألعاب الانترنت تبعاً للنوع**، حيث جاء في الترتيب الأول " لأنني أحب المنافسة مع الآخرين" بنسبة بلغت 84.3% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 84.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل84.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.05357 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب الثاني " أحب أبطال الألعاب الانترنت "، حيث جاءت بنسبة 73.6% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 76.5% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 70.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.50520 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب الثالث " تشعرني بالقوة "، حيث جاءت بنسبة 24.3% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 27.3% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 21.3% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.51961 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وأما في الترتيب الرابع فجاء " أشعر بالذة التفوق عندما أفوز في اللعبة"، حيث جاءت بنسبة 24.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 22.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 25.3% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.23094 وهى أقل من القيمة الجدولية.

بينما جاء فى الترتيب الخامس " شغل أوقات الفراغ "، حيث جاءت بنسبة 23.7% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 22.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 24.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.1732 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء أيضاً فى الترتيب السادس " حب المغامرة والمتعة "، حيث جاءت بنسبة 17.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 16.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 18.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.1732 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وفي الترتيب السابع جاء " تنمية الذكاء"، حيث جاءت بنسبة 15.3% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 13.3% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 17.3% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.3464 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء في الترتيب الثامن "حب الفضول "، حيث جاءت بنسبة 15.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 14.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 15.3% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.0577 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وأخيرا جاء في الترتيب التاسع والأخير " حب الخيال والإثارة "، حيث جاءت بنسبة 6.7% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 4.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 8.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.3464 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وترى الباحثة ان الاطفال فى هذه المرحلة يميلون كثيرا حب المغامرة والاكتشاف والمتعه، فكما نعلم ان الاطفال يميلون بطبعم الى الالعاب التى تسعى الى تنمية الكاء وتشجع على المنافسة مع الاخرين، وان يشعرو بالذه التفوق والقوة من خلال ممارستهم لالعاب الانترنت.

13)أكثر ما يشعر به الأطفال "عينة الدراسة" أثناء اللعب بألعاب الانترنت

جدول(19) يوضح ذلك

أكثر ما يشعر به الأطفال "عينة الدراسة" أثناء اللعب بألعاب الانترنت وتبعا النوع

النوع / الشعور	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة z	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
الحماس والحيوية	70	46.7	61	40.7	131	43.7	0.51961	غير دالة
القوة والشجاعة	109	72.7	107	71.3	216	72.0	0.11547	غير دالة
القلق والتوتر	63	42.0	55	36.7	118	39.3	0.46188	غير دالة
الفرحة والسرور	74	49.3	79	52.7	153	51.0	0.28867	غير دالة
الراحة والاطمئنان	99	66.0	88	58.7	187	62.3	0.63508	غير دالة
الغضب	72	48.0	67	44.7	139	46.3	0.28867	غير دالة
شعور عادي	65	43.3	66	44.0	131	43.7	0.05773	غير دالة
جملة من سئلوا	150		150		300			

تشير بيانات الجدول السابق إلى **أكثر ما يشعر به الأطفال "عينة الدراسة" أثناء اللعب بألعاب الانترنت تبعاً للنوع**، حيث جاء في الترتيب الأول القوة والشجاعة " بنسبة بلغت 72.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 72.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل71.3% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.11547 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب الثاني " الراحة والاطمئنان "، حيث جاءت بنسبة 62.3% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 66.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 58.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.63508 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب الثالث " الفرحة والسرور"، حيث جاءت بنسبة 51.0% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 49.3% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 52.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.28867 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب الرابع " الغضب "، حيث جاءت بنسبة 46.3% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 48.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 44.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.28867 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب الخامس " الحماس والحيوية "، حيث جاءت بنسبة 43.7% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 46.7% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 40.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.51961 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب الخامس مكرر " شعور عادي "، حيث جاءت بنسبة 43.7% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 43.3% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 44.0% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.05773 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وأما فى الترتيب السادس فجاء " القلق والتوتر "، حيث جاءت بنسبة 39.3% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 42.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 36.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.46188 وهى أقل من القيمة الجدولية.

14)مدى تقليد الأطفال "عينة الدراسة" لأبطال ألعاب الانترنت

جدول(18) يوضح ذلك

مدى تقليد الأطفال "عينة الدراسة" لأبطال ألعاب الانترنت وفقاً للنوع

النوع / مدى التقليد	ذكر		إنثى		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	87	58.0	62	41.3	149	49.7
لا	63	42.0	88	58.7	151	50.3
الإجمالـي	150	100	150	100	300	100

قيمة كا^2= 8.3337 درجة الحرية = 1 معامل التوافق = 0.1644 مستوى دالة= دالة**

بحساب قيمة كا2 من الجدول السابق عند درجة حرية =1، وجد أنها = 8.3337 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة 0.01، وقد بلغت قيمة معامل التوافق 0.1644 تقريباً مما يؤكد على وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع (ذكر- أنثى) وتقليد الأطفال لأبطال ألعاب الانترنت من إجمالي عينة الدراسة.

كما تشير النتائج التفصيلية للجدول السابق أن نسبة من يقلدون أبطال ألعاب الانترنت من إجمالى مفردات عينة الدراسة بلغت 49.7% ، موزعة بين 58.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور، فى مقابل 41.3% من إجمالى مفردات عينة الإناث، بينما بلغت نسبة من لا يقلون أبطال ألعاب الانترنت من إجمالى مفردات عينة الدراسة 50.3%، موزعة بين 42.0% من إجمالى مفردات عينة الذكور، فى مقابل 58.7% من إجمالى مفردات عينة الإناث.

تتفق نتيجة هذه الدراسة مع دراسة **مريد قويدر(2012)** فى ان أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها.

15) أشكال تقليد الأطفال "عينة الدراسة" لأبطال ألعاب الانترنت

جدول(19) يوضح ذلك

أشكال تقليد الأطفال "عينة الدراسة" لأبطال ألعاب الانترنت تبعا للنوع

النوع / الأشكال	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة z	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
اللبس	63	72.4	36	58.1	99	66.4	0.86336	غير دالة
المظهر والشكل	19	21.8	16	25.8	35	23.5	0.23870	غير دالة
الخصال والخلق	15	17.2	16	25.8	31	20.8	0.51533	غير دالة
الحركات والطبائع	72	82.8	46	74.2	118	79.2	0.49303	غير دالة
جملة من سئلوا	87		62		149			

تشير بيانات الجدول السابق إلى **أشكال تقليد الأطفال "عينة الدراسة" لأبطال ألعاب الانترنت تبعاً للنوع**، حيث جاء في الترتيب الأول " الحركات والطبائع " بنسبة بلغت 79.2% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 82.8% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل74.2% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.49303 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب الثاني " اللبس"، حيث جاءت بنسبة 66.4% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 72.4% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 58.1% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وهناك فارق بين النسبتان، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.86336 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وجاء فى الترتيب الثالث " المظهر والشكل "، حيث جاءت بنسبة 32.8% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 21.8% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 25.8% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة0.23870 وهى أقل من القيمة الجدولية.

وأخيراً جاء فى الترتيب الرابع " الخصال والخلق "، حيث جاءت بنسبة 20.8% من إجمالى مفردات عينة الدراسة، موزعة بين 17.2% من إجمالى مفردات عينة الذكور فى مقابل 25.8% من إجمالى مفردات عينة الإناث، وتتقارب النسبتان، حيث إن الفارق بين النسبتين غير دال إحصائياً، فقد بلغت قيمة Z المحسوبة 0.51533 وهى أقل من القيمة الجدولية.

المحور الثالث: تفاعل الأطفال خلال ممارستهم للألعاب الانترنت

16)مدى تواصل الأطفال "عينة الدراسة" مع الأفراد الآخرين أثناء ممارستهم للألعاب الانترنت

جدول رقم (11)

تواصل الأطفال مع الأفراد الآخرين أثناء ممارست العاب الانترنت

ربما أوافق / مدى تواصل الطفل	موافق		محايد		معارض		المتوسط المرجح	الدلالة	الترتيب
	ك	%	ك	%	ك	%			
أشارك في ألعاب الإنترنت مع أناس لا أعرفهم وأتحدث معهم وأتفق	274	91.3	17	5.7	9	3.0	454.46	0.01	موافق
أقوم بمساعدة لاعبين آخرين مبتدئين في ألعاب الإنترنت	91	30.3	180	60.0	29	9.7	66.500	0.01	معارض
أقوم بالاتصال بأشخاص جدد واطلب منهم الانضمام لفريقي في ممارسة ألعاب الإنترنت	189	63.0	87	29.0	24	8.0	38.660	0.01	موافق
أتواصل مع رفاقي في اللعب خارج بيئة اللعب	302	100.7	66	22.0	32	10.7	101.84	0.01	موافق
أتمرن مع رفاقي على ألعاب الإنترنت	184	61.3	159	53.0	57	19.0	9.0600	0.05	محايد
أتواصل مع رفاقي عن طريق الإنترنت	279	93.0	11	3.7	10	3.3	480.62	0.01	موافق
أشارك في فعاليات وتجمعات لممارسة ألعاب الإنترنت	150	50.0	120	40.0	30	10.0	71.660	0.01	موافق
أشارك مع أصدقائي قبل اختيار الشخصية التي أمارس بها ألعاب الإنترنت	252	84.0	107	35.7	41	13.7	25.940	0.01	موافق
أتبع تعليمات رفاقي أثناء ألعاب الإنترنت	221	73.7	50	16.7	29	9.7	221.02	0.01	موافق
أسجل أسمي على منتديات وغرف ألعاب انترنت	166	55.3	75	25.0	59	19.7	66.820	0.01	موافق
أتواصل مع رفاقي في ألعاب الإنترنت لمعرفة	186	62.0	64	21.3	50	16.7	141.12	0.01	موافق

تشير بيانات الجدول السابق إلى **مدى تواصل الأطفال "عينة الدراسة" مع الأفراد الآخرين أثناء ممارستهم للألعاب الانترنت،** حيث جاءت " أشارك في ألعاب الانترنت حتى إذا كان غالبية اللاعبين لم ألعب معهم من قبل" وبحساب قيمة كا2 وجد أنها = 454.46 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.01 وبرأي موافق، وجاءت " أقوم بمساعدة لاعبين آخرين مبتدئين في ألعاب الانترنت" وبحساب قيمة كا2 وجد أنها = 66.500 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة= 0.01 وبرأي محايد، وجاءت " أقوم بالاتصال بلاعبين جدد واطلب منهم الانضمام لفريقي في ممارسة ألعاب الانترنت" وبحساب قيمة كا2 وجد أنها = 38.660 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة دلالة= 0.01 وبرأي موافق، وجاءت " أتواصل مع رفاقي في اللعب خارج بيئة اللعب" بحساب قيمة كا2 وجد أنها = 101.84 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.01 وبرأي موافق، حيث جاءت " أمارس ألعاب الانترنت لقضاء وقت مع رفاقي" وبحساب قيمة كا2 وجد أنها = 9.0600 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.05 وبرأي محايد.

وجاءت "أسجل أسمي على منتديات وغرف ألعاب انترنت" وبحساب قيمة كا2 وجد أنها = 480.62 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.01 وبرأي موافق، وجاءت " أشارك في فعاليات وتجمعات لممارسة ألعاب الانترنت" وبحساب قيمة كا2 وجد أنها = 71.660 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.01 وبرأي موافق، وجاءت " أتشارك مع أصدقائي قبل اختيار الشخصية التى أمارس بها ألعاب الانترنت" وبحساب قيمة كا2 وجد أنها =25.940 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.01 وبإتجاه موافق، وجاءت " أتبع تعليمات رفاقي أثناء ألعاب

الانترنت" وبحساب قيمة كا2 وجد أنها = 221.82 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.01 وبرأي موافق، وجاءت " استمتع باللعب في بصحبة أصدقاء " وبحساب قيمة كا2 وجد أنها = 66.620 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.01 وبرأي موافق، وجاءت " أحب قيادة الفريق في ألعاب الانترنت الجماعية" وبحساب قيمة كا2 وجد أنها =141.12وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.01 وبإتجاه موافق.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة Hughes, C. M. (2015) والتى توصلت الى ظهور تأثير قوي لألعاب الإنترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية للأطفال من خلال ألعاب الإنترنت وظهور العديد من جوانب الاتصال الاجتماعي أثناء ممارسة الأطفال لألعاب الإنترنت.

17) رأي الأطفال "عينة الدراسة" في بعض العبارات

جدول رقم (20)

رأي الأطفال "عينة الدراسة" في بعض العبارات

درجة الموافقة / العبارة	موافق		محايد		معارض		قيمة كا2	الدلالة	الرأي
	ك	%	ك	%	ك	%			
أتمنى أن أكون مثل أبطال الألعاب الانترنت	189	63.0	51	17.0	60	20.0	119.220	دالة**	موافق
أفضل أن يكون البطل في اللعبة رجلاً	212	70.7	22	7.3	66	22.0	51.7400	دالة**	موافق
أشعر وكأنني جزءاً من لعبة الانترنت	102	34.0	22	7.3	176	58.7	197.840	دالة**	معارض
أحب أن تكون مكافأة الفوز باللعب النقود	115	38.3	46	15.3	139	46.3	118.640	دالة**	معارض
العاب الانترنت تعلمني كيف أتصرف في المواقف الجديدة	115	38.3	57	19.0	128	42.7	46.6200	دالة**	معارض
ألعاب الانترنت تجعلني لا أشعر بالوحدة وبالغربة	206	68.7	23	7.7	71	23.7	28.5800	دالة**	موافق
ألعاب الانترنت تفيد في الترفيه والتسلية	244	81.3	31	10.3	25	8.3	180.060	دالة**	موافق
أحرص على لعب ألعاب الانترنت بانتظام	226	75.3	27	9.0	47	15.7	311.220	دالة**	موافق
أشعر بالسعادة عندما أقتل أكبر عدد من الخصوم باللعبة	214	71.3	33	11.0	53	17.7	240.140	دالة**	موافق

تشير بيانات الجدول السابق إلى **رأي الأطفال "عينة الدراسة" في بعض العبارات**، حيث جاءت " أتمنى أن أكون مثل أبطال الألعاب الانترنت" وبحساب قيمة

كا2 وجد أنها = 119.220 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.01 وبرأي موافق، وجاءت " أفضل أن يكون البطل في اللعبة رجلاً " وبحساب قيمة كا2 وجد أنها = 51.7400 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة= 0.01 وبرأي موافق، وجاءت " أشعر وكأنني جزءاً من لعبة الانترنت " وبحساب قيمة كا2 وجد أنها = 197.840 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة دلالة= 0.01 وبرأي معارض، وجاءت " أحب أن تكون مكافأة الفوز باللعب النقود" بحساب قيمة كا2 وجد أنها = 118.640 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.01 وبرأي معارض، حيث جاءت " العاب الانترنت تعلمني كيف أتصرف في المواقف الجديدة" وبحساب قيمة كا2 وجد أنها = 46.6200 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.01 وبرأي معارض.

وجاءت " ألعاب الانترنت تجعلني لا أشعر بالوحدة وبالغربة " وبحساب قيمة كا2 وجد أنها = 28.5800 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.01 وبرأي موافق، وجاءت " ألعاب الانترنت تفيد في الترفيه والتسلية " وبحساب قيمة كا2 وجد أنها = 180.060 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.01 وبرأي موافق، وجاءت " أحرص على لعب ألعاب الانترنت بانتظام " وبحساب قيمة كا2 وجد أنها =311.220 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.01 وبإتجاه موافق، وجاءت "أشعر بالسعادة عندما أقتل أكبر عدد من الخصوم باللعبة " وبحساب قيمة كا2 وجد أنها = 240.140 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.01 وبرأي موافق.

المحور الرابع: تأثير ألعاب الانترنت على مهارات التواصل والعلاقات الاجتماعية

18)مدى تأثير ممارسة ألعاب الانترنت على علاقة الأطفال "عينة الدراسة" بالآخرين

جدول رقم (21)

مدى تأثير ممارسة ألعاب الانترنت على علاقة الأطفال بالآخرين

التأثير / العبارة	قل		لم يتغير		زاد		قيمة كا2	الدلالة	الرأي
	ك	%	ك	%	ك	%			
مدة الوقت التى تقضيه مع أسرتك	98	32.7	67	22.3	135	45.0	23.1800	دالة**	قل
مدة الوقت الذي تقضيه مع أصدقائك	256	85.3	29	9.7	15	5.0	366.020	دالة**	زاد
علاقاتك مع أقربائك	61	20.3	35	11.7	204	68.0	165.620	دالة**	قل

تشير بيانات الجدول السابق إلى **مدى تأثير ممارسة ألعاب الانترنت على علاقة الأطفال "عينة الدراسة" بالآخرين**، حيث جاءت " مدة الوقت التى تقضيه مع أسرتك" وبحساب قيمة

كا2 وجد أنها = 23.1800 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة = 0.01 وبتأثير "قل"، وجاءت " مدة الوقت الذي تقضيه مع أصدقائك " وبحساب قيمة كا2 وجد أنها = 366.020 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة= 0.01 بتأثير "زاد"، وجاءت " علاقاتك مع أقربائك " وبحساب قيمة كا2 وجد أنها = 165.620 وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة دلالة= 0.01 بتأثير " قل".

19)مدى ممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي للأطفال "عينة الدراسة

جدول رقم(22) يوضح

مدى ممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي للأطفال

الاستجابة / العبارة	النوع	أوافق بشدة		أوافق		محايد		لا أوافق		لا أوافق بشدة		المتوسط	الانحراف المعياري	الاتجاه
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%			
اختار الشخصية الأكثر بطولية عند ممارسة ألعاب الانترنت	ذكر	84	56.0	28	18.7	22	14.7	9	6.0	7	4.7	3.8466	1.1287	أوافق بشدة
	أنثى	75	50.0	46	30.7	11	7.3	13	8.7	5	33.3			
	إجمالي	159	53.0	74	24.7	33	11.0	22	7.3	12	4.0			
أتفاعل مع أصحابي عند اختيار شخصية اللعب	ذكر	42	28.0	31	20.7	55	36.7	15	10.0	7	4.7	2.2933	1.1769	محايد
	أنثى	48	32.0	32	21.3	44	29.3	14	9.3	12	8.0			
	إجمالي	90	30.0	63	21.0	99	33.0	29	9.7	19	6.3			
لا أتشاور في اختياراتي مع فريقي في اللعب	ذكر	15	10.0	19	12.7	60	40.0	42	28.0	14	9.3	2.8966	1.0660	محايد
	أنثى	16	10.7	20	13.3	62	41.3	42	28.0	10	6.7			
	إجمالي	31	10.3	39	13.0	122	40.7	84	28.0	24	8.0			
أتعمد أن أجعل اللعبة أكثر صعوبة على أصدقائي	ذكر	42	28.0	66	44.0	25	16.7	13	8.7	4	2.7	3.8133	1.0305	أوافق
	أنثى	36	24.0	68	45.3	29	19.3	9	6.0	8	5.3			
	إجمالي	78	26.0	134	44.7	54	18.0	22	7.3	12	4.0			
استمتع حتى لو على حساب الآخرين في اللعب	ذكر	6	4.0	12	8.0	76	50.7	41	27.3	15	10.0	2.1200	1.1648	محايد
	أنثى	9	6.0	10	6.7	80	53.3	35	23.3	16	10.7			
	إجمالي	15	5.0	22	7.3	156	52.0	76	25.3	31	10.3			
ألعاب الانترنت وسيلة لتقوية علاقاتي بالآخرين	ذكر	10	6.7	111	74.0	10	6.7	9	6.0	10	6.7	3.7166	1.2734	أوافق
	أنثى	14	9.3	99	66.0	13	8.7	19	12.7	5	3.3			
	إجمالي	24	8.0	210	70.0	23	7.7	28	9.3	15	5.0			
أقضي فترات طويلة مع الانترنت مقارنة بفترة جلوسي مع أفراد أسرتي	ذكر	69	46.0	49	32.7	21	14.0	8	5.3	3	2.0	4.0966	1.0185	أوافق بشدة
	أنثى	62	41.3	52	34.7	19	12.7	14	9.3	3	2.0			
	إجمالي	131	43.7	101	33.7	40	13.3	22	7.3	6	2.0			
أتعمد جعل اللعبة صعبة لأصدقائي	ذكر	16	10.7	30	20.0	19	12.7	74	49.3	11	7.3	1.6700	1.1396	لا أوافق
	أنثى	7	4.7	21	23.2	19	12.7	73	48.7	19	12.7			
	إجمالي	23	7.7	62	20.7	38	12.7	147	49.0	30	10.0			

أعتمد بدرجة أكبر على قدراتي كلاعب فردي أكثر من الاتصال مع باقي أفراد الفريق	ذكر	54	36.0	50	33.3	28	18.7	9	6.0	6	6.0			
	أنثى	65	43.3	25	23.3	17	18.0	10	6.7	13	8.7			
	إجمالي	119	39.7	85	28.3	55	18.3	19	6.3	22	7.3	4.0000	1.1738	أوافق بشدة
استخدام الألعاب الانترنت تجعلني لا أشارك أسرتي في أنشطتها المختلفة (مثل مشاهدة التلفاز أو الخروج للتنزه)	ذكر	26	17.3	9	6.9	51	34.0	48	32.0	16	10.7			
	أنثى	39	26.0	9	6.0	51	34.0	35	23.3	16	10.7			
	إجمالي	65	21.7	18	6.0	102	34.0	83	27.7	32	10.7	2.5000	1.2033	محايد
اتاحت لي ألعاب الانترنت الاتصال وإقامة علاقات اجتماعية خارج نطاق الأسرة	ذكر	17	11.3	53	35.3	51	34.0	13	8.7	16	10.7			
	أنثى	15	10.0	50	33.3	62	41.3	17	11.3	6	4.0			
	إجمالي	32	10.7	103	34.3	113	37.3	30	10.0	22	7.3	2.9666	1.7518	محايد
أحاول مساعدة اللاعبين الأضعف مني على تحسين قدراتهم على ممارسة ألعاب الانترنت	ذكر	44	29.3	18	12.0	12	8.0	29	19.3	47	31.3			
	أنثى	56	37.3	16	10.7	26	17.3	10	6.7	42	28.0			
	إجمالي	100	33.3	34	11.3	38	12.7	39	13.0	89	29.7	4.0566	1.6641	أوافق بشدة

تشير بيانات الجدول السابق إلى استجابات الأطفال "عينة الدراسة" لتحديد رأيه نحو كل عبارة توضح مدى ممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي للأطفال، حيث جاءت " اختار الشخصية الأكثر بطولية عند ممارسة ألعاب الانترنت " بمعدل استجابة أوافق بشدة بمتوسط حسابى 3.8466، وانحراف معياري 1.1287، وجاءت " أتفاعل مع أصحابي عند اختيار شخصية اللعب" بمعدل استجابة محايد بمتوسط حسابى 2.2933 وانحراف معياري 1.1769، وجاءت من " لا أتشاور في اختياراتي مع فريقي في اللعب" بمعدل استجابة محايد بمتوسط حسابى 2.8966 وانحراف معياري 1.0660، وجاءت من " أتعمد أن أجعل اللعبة أكثر صعوبة على أصدقائي" بمعدل استجابة أوافق بمتوسط حسابى 3.8133 وانحراف معياري 1.0305، وجاءت " استمتع حتى لو على حساب الآخرين في اللعب " بمعدل استجابة محايد بمتوسط حسابى 2.1200 وانحراف معياري 1.1648، وجاءت " ألعاب الانترنت وسيلة لتقوية علاقاتي بالآخرين" بمعدل استجابة أوافق بمتوسط حسابى 3.7166 وانحراف معياري 1.2734، وجاءت عبارة كل من " اقضي فترات طويلة مع الانترنت مقارنة

بفترة جلوسي مع أفراد أسرتي " بمعدل استجابة أوافق بشدة بمتوسط حسابى 4.0966 وانحراف معياري 1.0185.

وجاءت من " أتعمد جعل اللعبة صعبة لأصدقائي" بمعدل استجابة لا أوافق بمتوسط حسابى 1.6700 وانحراف معياري 1.1396، وجاءت من " أعتمد بدرجة أكبر على قدراتي كلاعب فردي أكثر من الاتصال مع باقي أفراد الفريق" بمعدل استجابة أوافق بشدة بمتوسط حسابى 4.0000 وانحراف معياري 1.1738، وجاءت " استخدام الألعاب الانترنت تجعلني لا أشارك أسرني في أنشطتها المختلفة (مثل مشاهدة التلفاز أو الخروج للتنزه)" بمعدل استجابة محايد بمتوسط حسابى 2.5000 وانحراف معياري 1.2033، وجاءت " اتاحت لي ألعاب الانترنت الاتصال وإقامة علاقات اجتماعية خارج نطاق الأسرة" بمعدل استجابة محايد بمتوسط حسابى 2.9666 وانحراف معياري 1.7518، وجاءت عبارة كل من " أحاول مساعدة اللاعبين الأضعف مني على تحسين قدراتهم على ممارسة ألعاب الانترنت" بمعدل استجابة أوافق بشدة بمتوسط حسابى 4.0566 وانحراف معياري 1.6641.

جدول رقم(22) يوضح

مدى ممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي للأطفال

الاستجابة / العبارة	النوع	أوافق بشدة		أوافق		محايد		لا أوافق		لا أوافق بشدة		المتوسط	الانحراف المعياري	الاتجاه
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%			
إذا كنت أكثر ماهرة أو معرفة من رفاقي في اللعب اتشارك في معارفي معهم	ذكر	66	44.0	18	12.0	13	8.7	15	10.0	38	25.3	4.3700	1.6499	أوافق بشدة
	أنثى	58	38.7	18	12.0	29	19.3	8	5.3	37	24.7			
	إجمالي	124	41.3	36	12.0	42	14.0	23	7.7	75	25.0			
إذا شعرت بالإحباط أثناء ممارسة ألعاب الانترنت مع أحد الرفاق أحرص على التواصل معه عبر صندوق الدردشة	ذكر	48	32.0	5	3.3	19	12.7	17	11.3	61	40.7	4.8066	1.7453	أوافق بشدة
	أنثى	53	35.3	6	4.0	16	10.7	18	12.0	57	38.0			
	إجمالي	101	33.7	11	3.7	35	11.7	35	11.7	118	39.3			
إذا أظهر أحد اللاعبين المنافسين مهارات جيدة أثناء العب أقوم بتهنئتهم على النجاح	ذكر	41	27.3	13	8.7	38	25.3	16	10.7	42	28.0	4.0433	1.5715	أوافق بشدة
	أنثى	50	33.3	9	6.0	39	26.0	13	8.7	39	26.0			
	إجمالي	91	30.3	22	7.3	77	25.7	29	9.7	81	27.0			
ألعاب الانترنت لها دور في تقاربي مع الآخرين	ذكر	36	24.0	25	16.7	37	24.7	22	14.7	30	20.0	4.0334	1.4945	أوافق بشدة
	أنثى	42	28.2	8	5.4	43	28.9	15	10.1	42	28.0			
	إجمالي	78	26.1	33	11.0	80	26.8	37	12.4	72	24.0			

ممارسة ألعاب الانترنت يزيد من التفاعل والإلتقاء بين أفراد لهم نفس الاهتمامات	ذكر	37	24.7	20	13.3	33	22.0	21	14.0	39	26.0	4.1700	1.5238	أوافق بشدة
	أنثى	52	34.7	24	16.0	29	19.3	18	12.0	27	18.0			
	إجمالي	89	29.7	44	14.7	62	20.7	39	13.0	66	22.0			
أحب ألعاب الانترنت الجماعية حتى ألعبها مع أصدقائي	ذكر	63	42.0	26	17.3	12	8.0	20	13.3	29	19.3	4.3766	1.6135	أوافق بشدة
	أنثى	51	34.0	29	19.3	19	12.7	10	6.7	41	27.3			
	إجمالي	114	38.0	55	18.3	31	10.3	30	10.0	70	23.3			
أركز بصورة أكبر على اللعب أكثر من بناء الألفة والاتصال في صندوق الدردشة	ذكر	42	28.0	14	9.3	18	12.0	23	15.3	53	35.3	1.8666	1.6687	لا أوافق بشدة
	أنثى	47	31.3	15	10.0	20	13.3	18	12.0	50	33.3			
	إجمالي	89	29.7	29	9.7	38	12.7	41	13.7	103	34.3			
إذا حاول أحد اللاعبين الآخرين انتهاك قواعد اللعب، أتواصل معهم وأحاول لفت انتباههم لذلك	ذكر	62	41.3	11	7.3	15	10.0	16	10.7	46	30.7	4.2366	1.7332	أوافق بشدة
	أنثى	62	41.3	18	12.0	18	12.0	6	4.0	46	30.7			
	إجمالي	124	41.3	29	9.7	33	11.0	22	7.3	92	30.7			
أحب الألعاب الفردية حتى لايشاركني الآخرين متعة اللعب بها	ذكر	55	36.7	25	16.7	30	20.0	11	7.3	29	19.3	4.4566	1.5041	أوافق بشدة
	أنثى	55	36.7	27	18.0	29	19.3	12	8.0	27	18.0			
	إجمالي	110	36.7	52	17.3	59	19.7	23	7.7	56	18.7			
أحب البطل الذي يساعد الأخرين داخل اللعبة	ذكر	69	46.0	18	12.0	20	13.3	8	5.3	35	23.3	4.3833	1.6810	أوافق بشدة
	أنثى	61	40.7	13	8.7	24	16.0	6	4.0	46	30.7			
	إجمالي	130	43.3	31	10.3	44	14.7	14	4.7	81	27.0			
اعتمد بدرجة أكبر على قدرتي كلاعب أكثر من روح وقوة التعاون	ذكر	64	42.7	30	20.0	40	26.7	4	2.7	12	8.0	4.9200	1.2296	أوافق بشدة
	أنثى	70	46.7	35	23.3	28	18.7	5	3.3	12	8.0			
	إجمالي	134	44.7	65	21.7	68	22.7	9	3.0	24	8.0			
ألعاب الانترنت لها دور في تباعد أفراد الأسرة والاصدقاء وشعوري بالعزة الاجتماعية	ذكر	57	38.0	8	5.3	24	16.0	16	10.7	45	30.0	4.0800	1.7156	أوافق بشدة
	أنثى	55	36.7	12	8.0	21	41.0	10	6.7	52	34.7			
	إجمالي	112	37.3	20	6.7	45	15.0	26	8.7	97	32.3			
ألعاب الانترنت وسيلة تؤثر على التماسك الأسري والاجتماعي للأفراد	ذكر	67	44.7	19	12.7	31	20.7	14	9.3	19	12.7	4.6033	1.4280	أوافق بشدة
	أنثى	57	36.0	27	18.0	36	24.0	11	7.3	22	14.7			
	إجمالي	121	40.3	46	15.3	67	22.3	25	8.3	41	13.7			

وجاءت من " إذا كنت أكثر ماهرة أو معرفة من رفاقي في اللعب اتشارك في معارفي معهم" بمعدل استجابة أوافق بشدة بمتوسط حسابى 4.3700 وانحراف معياري 1.6499، وجاءت من " إذا شعرت بالإحباط أثناء ممارسة ألعاب الانترنت

مع أحد الرفاق أحرض على التواصل معه عبر صندوق الدردشة" بمعدل استجابة أوافق بشدة بمتوسط حسابى 4.8066 وانحراف معياري 1.7453، وجاءت " إذا أظهر أحد اللاعبين المنافسين مهارات جيدة أثناء العب أقوم بتهنئتهم على النجاح " بمعدل استجابة أوافق بشدة بمتوسط حسابى 4.0433 وانحراف معياري 1.5715، وجاءت " ألعاب الانترنت لها دور في تقاربي مع الآخرين" بمعدل استجابة أوافق بمتوسط حسابى 4.0334 وانحراف معياري 1.4945، وجاءت عبارة كل من " ممارسة ألعاب الانترنت يزيد من التفاعل والإلتقاء بين أفراد لهم نفس الاهتمامات " بمعدل استجابة أوافق بشدة بمتوسط حسابى 4.1700 وانحراف معياري 1.5238، وجاءت عبارة كل من " أحب ألعاب الانترنت الجماعية حتى ألعبها مع أصدقائي " بمعدل استجابة أوافق بشدة بمتوسط حسابى 4.3766 وانحراف معياري 1.6135.

وجاءت من " أركز بصورة أكبر على اللعب أكثر من بناء الألفة والاتصال في صندوق الدردشة " بمعدل استجابة لا أوافق بمتوسط حسابى 1.8666 وانحراف معياري 1.6687، وجاءت من " إذا حاول أحد اللاعبين الآخرين انتهاك قواعد اللعب، أتواصل معهم وأحاول لفت انتباههم لذلك" بمعدل استجابة أوافق بشدة بمتوسط حسابى 4.2366 وانحراف معياري 1.7332، وجاءت " أحب الألعاب الفردية حتى لايشاركني الآخرين متعة اللعب بها" بمعدل استجابة أوافق بشدة بمتوسط حسابى 4.4566 وانحراف معياري 1.5041، وجاءت أحب البطل الذي يساعد الأخرين داخل اللعبة " بمعدل استجابة أوافق بشدة بمتوسط حسابى 4.3833 وانحراف معياري 1.6810، وجاءت عبارة كل من " اعتمد بدرجة أكبر على قدرتي كلاعب أكثر من روح وقوة التعاون " بمعدل استجابة أوافق بشدة بمتوسط حسابى 4.9200 وانحراف معياري 1.2296، وجاءت عبارة كل من " ألعاب الانترنت لها دور في تباعد أفراد الأسرة والاصدقاء وشعوري بالعزة الاجتماعية " بمعدل استجابة أوافق بشدة بمتوسط حسابى 4.0800 وانحراف معياري 1.7156، وجاءت عبارة كل من " ألعاب الانترنت وسيلة تؤثر على التماسك الأسري والاجتماعي للأفراد" بمعدل استجابة أوافق بشدة بمتوسط حسابى 4.6033 وانحراف معياري 1.4280.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة .Jagad, L. (2015) والتى توصلت الى ان ممارسة الأطفال لألعاب الإنترنت الجماعية تحسن العلاقات الاتصالية الاجتماعية, حيث مال الأطفال إلى ممارسة ألعاب الإنترنت الجماعية مع الاخرين وافراد الاسرة، وان الأطفال ذوي الشخصية الانبساطية لديهم علاقات اتصالية اجتماعية أكثر إيجابية مع الأقران أثناء ممارسة ألعاب الإنترنت.

التحقق من فروض الدراسة :

وفيما يلي عرض النتائج التى تندرج تحت هذه النقاط :

الفرض الأول: توجد فروق ذات دلالة إحصائيا بين متوسطات درجات تأثير الألعاب الانترنت وممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي تبعاً لاختلاف النوع (ذكور- الإناث).

جدول(23)

نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المبحوثون في تأثير ألعاب الانترنت على ممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي وفقاً للنوع

المجموعات	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	الدلالة
ذكور	150	2.1533	0.4447	3.5129	298	دالة**
إناث	150	1.9800	0.4091			

تشير نتائج اختبار "ت" في الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات درجات الإناث في تأثير ألعاب الانترنت على ممارسة السلوك الاتصال الاجتماعي، حيث بلغت قيمة "ت" 3.5129** وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوي دلالة 0.01، وبالتالي فقد يثبت صحة هذا الفرض. والذى ينص على أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائيا بين متوسطات درجات تأثير الألعاب الانترنت وممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي تبعاً لاختلاف النوع (ذكور- الإناث).لصالح الذكور صاحب المتوسط الأكبر.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة كل من Hughes, C. M. (2015) ودراسة Jagad, L. (2015).،ودراسة Mottram&others(2009) فى ظهور علاقة موجبة ذات دلالة إحصائية بين النوع والعلاقات الاتصالية الاجتماعية نتيجة ممارسة ألعاب الإنترنت, حيث مال الأطفال الذكور إلى تطوير علاقات اتصالية اجتماعية أكثر إيجابية مع الأقران أثناء ممارسة ألعاب الإنترنت.

الفرض الثاني: توجد فروق ذات دلالة إحصائيا بين متوسطات درجات تأثير الألعاب الانترنت وممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي تبعاً لاختلاف مستوى التعليم (حكومي – خاص- لغات).

جدول رقم (24)

تحليل التباين أحادي الاتجاه بين متوسطات درجات المبحوثين على السلوك الاتصالي الاجتماعي وفقاً لاختلاف نوع التعليم

مصدر التباين	مجموعات المربعات	درجة الحرية	متوسط مجموع المربعات	قيمة ف	الدلالة
بين المجموعات	1.726667	2	0.863333	4.667091	دالة*
داخل المجموعات	54.940000	297	0.184983		
المجمـوع	56.666667	299	-		

تشير بيانات الجدول السابق إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائيا بين مجموعات المبحوثون الذين يمثلون التعليم(الحكومي- الخاص- الغات)، وذلك علي ممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي أثناء اللعب بألعاب الانترنت ، حيث بلغت قيمة ف 4.667091**، وهذه القيمة دالة عند مستوى دلالة 0.05، وبالتالي يثبت صحة هذا الفرض والذي ينص على أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائيا بين متوسطات درجات تأثير الألعاب الانترنت وممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي تبعاً لاختلاف مستوى التعليم (حكومي – خاص- لغات).

ولمعرفة مصدر ودلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لمجموعات المبحوثون ، تم استخدام الاختبار البعدي بطريقة أقل فرق معنوي.

جدول (25)

نتائج تحليل L.S.D لمعرفة الفروق بين المجموعات علي

مقياس ممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي

المجموعات	حكومية	خاص	لغات
حكومية	-	*0.1500	**0.1700
خاص	*0.1500	-	0.02000
لغات	**0.1700	0.02000	-

يتبين من الجدول السابق اختلاف المتوسطات الحسابية للمجموعات التي تمثل المبحوثين ذوى المستوى الاجتماعي الاقتصادي المختلفة على مقياس ممارستهم للسلوك الاتصالي الاجتماعي أثناء اللعب بألعاب الانترنت، ولمعرفة مصدر التباين للفروق بين المتوسطات الحسابية لمجموعات المبحوثين أجرى الاختبار البعدي L.S.D بطريقة أقل فرق معنوي.

حيث اتضح أن هناك اختلافًا بين المبحوثين ذوي التعليم الحكومي والمبحوثين ذوي التعليم الخاص بفرق بين المتوسطين الحسابيين بلغت قيمته 0.15000**, وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة= 0.05 لصالح لمبحوثين ذوي التعليم الخاص، كما ظهر أنه هناك اختلافًا بين المبحوثين ذوي التعليم الحكومي والمبحوثين ذوي تعليم الغات بفرق بين المتوسطين الحسابيين بلغت قيمته 0.1700** وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة= 0.01 لصالح المبحوثين ذوي التعليم الغات, بينما ليس هناك اختلافًا بين المبحوثين ذوي التعليم الخاص والمبحوثين ذوي التعليم الغات بفرق بين المتوسطين الحسابيين بلغت قيمته 0.02000 وهي قيمة غير دالة إحصائياً عند جميع مستويات الدلالة.

الفرض الثالث: توجد فروق ذات دلالة إحصائيا بين متوسطات درجات تأثير الألعاب الانترنت وممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي تبعاً لاختلاف المستوى الاجتماعي الاقتصادي (منخفض – متوسط- مرتفع).

جدول رقم (26)

تحليل التباين أحادي الاتجاه بين متوسطات درجات المبحوثين على مقياس السلوك الاتصالي الاجتماعي وفقاً لاختلاف مستوى الاجتماعي الاقتصادي

مصدر التباين	مجموعات المربعات	درجة الحرية	متوسط مجموع المربعات	قيمة ف	الدلالة
بين المجموعات	1.589067	2	0.794533	4.374719	دالة*
داخل المجموعات	53.940933	297	0.181619		
المجمـوع	55.530000	299	-		

تشير بيانات الجدول السابق إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعات المبحوثون الذين يمثلون المستوى الاجتماعي الاقتصادي(منخفض- متوسط- المرتفع)، وذلك علي مقياس ممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي أثناء اللعب على الانترنت، حيث بلغت قيمة ف 4.374719* ، وهذه القيمة دالة عند جميع مستوي دلالة 0.05، وبالتالي يثبت صحة هذا الفرض والذي ينص على أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائيا بين متوسطات درجات تأثير الألعاب الانترنت وممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي تبعاً لاختلاف المستوى الاجتماعي الاقتصادي (منخفض – متوسط- مرتفع)..

ولمعرفة مصدر ودلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لمجموعات المبحوثين ، تم استخدام الاختبار البعدي بطريقة أقل فرق معنوي.

جدول (27)

نتائج تحليل L.S.D لمعرفة الفروق بين المجموعات علي

مقياس ممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي تبعا لاختلاف المستوى الاجتماعي الاقتصادي

المجموعات	منخفض	متوسط	مرتفع
منخفض	-	0.042715	**0.186773
متوسط	0.042715	-	*0.144057
مرتفع	**0.186773	*0.144057	-

يتبين من الجدول السابق اختلاف المتوسطات الحسابية للمجموعات التي تمثل المبحوثين ذوى المستوى الاجتماعي الاقتصادي المختلفة على مقياس ممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي ولمعرفة مصدر التباين للفروق بين المتوسطات

الحسابية لمجموعات المبحوثين أجرى الاختبار البعدي L.S.D بطريقة أقل فرق معنوي.

حيث اتضح أنه ليس هناك اختلافًا بين المبحوثين ذوي المستوى المنخفض والمبحوثين ذوي المستوى المتوسط بفرق بين المتوسطين الحسابيين بلغت قيمته 0.042715، وهي قيمة غير دالة إحصائياً عند أي مستوى دلالة، كما ظهر أنه هناك اختلافًا بين المبحوثين ذوي المستوي المنخفض والمبحوثين ذوي المستوى المرتفع بفرق بين المتوسطين الحسابيين بلغت قيمته 0.186773** وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة= 0.01 لصالح المبحوثين ذوي المستوى المنخفض, بينما هناك اختلافًا بين المبحوثين ذوي المستوي المتوسط والمبحوثين ذوي المستوى المرتفع بفرق بين المتوسطين الحسابيين بلغت قيمته 0.144057* وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة =0.05 المبحوثين ذوي المستوى المتوسط.

الفرض الرابع: توجد علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائياً بين معدل تعرض المبحوثون للألعاب على الانترنت وممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي.

جدول رقم (28)

معامل ارتباط بيرسون بين درجات المبحوثون على معدل

تعرض المبحوثون للألعاب الانترنت ودرجاتهم على مقياس ممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي

المتغير / المتغير	معدل تعرض المبحوثون للألعاب الانترنت		
	العدد	قيمة بيرسون	الدلالة
ممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي	300	0.118202	دالة*

تشير نتائج الجدول السابق أنه باستخدام معامل ارتباط بيرسون اتضح وجود علاقة ارتباطيه موجبة ودالة إحصائياً بين معدل تعرض الأطفال "عينة الدراسة" للألعاب على الانترنت، وممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي، حيث بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون 0.118202* وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة =0.05، وبالتالي فقد تحقق هذا الفرض والذى ينص على أنه توجد توجد علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائياً بين معدل تعرض المبحوثون للألعاب على الانترنت وممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي.

النتائج العامة للداسة:

جاءت أهم التطبيقات التى يفضلها الأطفال، جاء في الترتيب الأول الألعاب الرياضية، وجاء فى الترتيب الثاني ألعاب الواقع الافتراضي، وجاء فى الترتيب الثالث ألعاب الاستراتيجية، وأما في الترتيب الرابع فقد جاءت ألعاب القتال، وجاء في الترتيب الرابع مكرر الألعاب التعليمية، وجاء فى الترتيب الخامس ألعاب الألغاز،

وجاء فى الترتيب السادس الأكشن والمغامرة، وأخيراً جاء فى الترتيب السابع الألعاب الموسيقية.

جاءت أكثر ما يعجب الأطفال في ألعاب الانترنت في الترتيب الأول الأحداث الموجودة في قصة العبة، وجاء في الترتيب الثاني الرسوم، وجاء فى الترتيب الثالث متعة الفوز، وجاء فى الترتيب الرابع بطل القصة، وأما في الترتيب الخامس فقد جاءت الألوان، وجاء فى الترتيب السادس نوعية الصور، وأخيراً جاء فى الترتيب السابع الموسيقى.

جاءت أهم أسباب ممارسة الأطفال للألعاب الانترنت في الترتيب الأول لأنني أحب المنافسة مع الآخرين، وجاء فى الترتيب الثاني أحب أبطال الألعاب الانترنت، وجاء فى الترتيب الثالث تشعرني بالقوة، وأما في الترتيب الرابع فجاء أشعر بالذة التفوق عندما أفوز في اللعبة، بينما جاء فى الترتيب الخامس شغل أوقات الفراغ، وجاء أيضاً فى الترتيب السادس حب المغامرة والمتعة، وفي الترتيب السابع جاء تنمية الذكاء، وجاء في الترتيب الثامن حب الفضول، وأخيرا جاء في الترتيب التاسع والأخير حب الخيال والإثارة.

جاءأكثر ما يشعر به الأطفال أثناء اللعب بألعاب الانترنت في الترتيب الأول القوة والشجاعة، وجاء فى الترتيب الثاني الراحة والاطمئنان، وجاء فى الترتيب الثالث الفرحة والسرور، وجاء فى الترتيب الرابع الغضب، وجاء فى الترتيب الخامس الحماس والحيوية، وجاء فى الترتيب الخامس مكرر شعور عادي، وأما فى الترتيب السادس فجاء القلق والتوتر.

جاء نسبة من يقلدون أبطال ألعاب الانترنت من إجمالى مفردات عينة الدراسة بلغت 49.7% ، بينما بلغت نسبة من لا يقلون أبطال ألعاب الانترنت من إجمالى مفردات عينة الدراسة 50.3%.

جاءت أشكال تقليد الأطفال أبطال ألعاب الانترنت في الترتيب الأول الحركات والطبائع، وجاء فى الترتيب الثاني اللبس، وجاء فى الترتيب الثالث المظهر والشكل، وأخيراً جاء فى الترتيب الرابع الخصال والخلق.

-توجد فروق ذات دلالة إحصائيا بين متوسطات درجات تأثير الألعاب الانترنت وممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي تبعاً لاختلاف النوع (ذكور- الإناث).لصالح الذكور صاحب المتوسط الأكبر.

- توجد فروق ذات دلالة إحصائيا بين متوسطات درجات تأثير الألعاب الانترنت وممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي تبعاً لاختلاف مستوى التعليم (حكومي – خاص- لغات).

- توجد فروق ذات دلالة إحصائيا بين متوسطات درجات تأثير الألعاب الانترنت وممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي تبعاً لاختلاف المستوى الاجتماعي الاقتصادي (منخفض – متوسط- مرتفع).

- توجد توجد علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائياً بين معدل تعرض المبحوثون للألعاب على الانترنت وممارسة السلوك الاتصالي الاجتماعي.

توصيات الدراسة

- عقد برامج تدريبية لطلاب المرحلة الأساسية تهدف إلى توعيتهم بالآثار السلبية للاستخدام المفرط للانترنت ومساعدتهم على زيادة فاعليتهم في الحياة الواقعية.
- التوعية الإعلامية من خلال وسائل الإعلام لأولياء الأمور حول الأثار الناتجة عن ترك أطفالهم فريسة للانترنت.
- توعية الأسر من خلال وسائل الاتصال الحديثة والندوات والمناظرات بالدور الذي يجب ان تقوم به لتحقيق التأثير الإيجابي لاستخدام الانترنت من قبل الأبناء.
- تقنين استخدام الانترنت في الأسرة فيما يتعلق بالمدة الزمنية من جهة والفترة التى يتم استخدام الانترنت من جهة أخرى.
- مناشدة وزارة التربية والتعليم بإدراج مزايا وسلبيات ألعاب الانترنت في المقررات الدراسية.

مراجع الدراسة:

أولاً: المراجع العربية

1. حلمي خضر ساري: تأثير الاتصال عبر الانترنت في العلاقات الاجتماعية دراسة ميدانية في المجتمع القطري، دمشق، مجلة جامعة دمشق، المجلد 24، العدد الأول والثاني، 2008.
2. رولا الحمصي: إدمان الانترنت عند الشباب وعلاقته بمهارات التواصل الاجتماعي دراسة ميدانية على عينة من طلاب جامعة دمشق، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة دمشق، 2009.
3. زينة حسن حسين: أثر الانترنت على العلاقات الأسرية دراسة ميدانية في مدينة أربيل- العراق، رسالة ماجستير، كلية الآداب، جامعة القاهرة، 2015.
4. ليلي نوار إبراهيم محمد: العلاقة بين إدمان ألالعاب على الانترنت والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة قناة السويس، 2011.
5. محمد بدوى أحمد بدوى: ممارسة الالعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدوانى والتواصل الاجتماعى لدى عينة من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الاساسى، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان، 2013.
6. مريم قديدر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، 2012.
7. نجوى إبراهيم أحمد أبو الخير: علاقة ممارسة ألعاب الفيديو والإنترنت ببعض الخصائص المعرفية واللامعرفية لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة، 2011.
8. نهاد فتحي سليمان حجازي: القيم التى تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال "دراسة مسحية"، رسالة ماجستير، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، 2010.
9. هزاع مرشد أحمد: حدود تأثير استخدام تكنولوجيا الاتصال الحديثة على العلاقات الاجتماعية لطلاب الجامعات في اليمن، رسالة ماجستير، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، 2013.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

10. Aarsand, P. (2014). Computer And Internet Games In Family Life: The Digital Divide As A Resource In Intergenerational Interactions. Childhood, 14.
11. Aarseth, E. (2016). Computer Game Studies Year One. International Journal of Computer Game Research, 1(1).
12. Anderson, C. (2004). An Update On The Effects Of Playing Violent Video Games. Journal of Adolescence, 27.
13. Armsden, G., & Greenberg, M. (2013). The inventory of parent and peer attachment: Individual differences and their relationship to psychological well-being in adolescence. Journal of Youth and Adolescence, 16.
14. Baranowski, T., Buday, R., & Thompson, D. (2015). Playing For Real: Video Games And Stories For Health-Related Behavior Change. American Journal of Preventive Medicine, 34(1).

15. Bartholow, B., & Anderson, C. (2014). Effects of violent Internet games on aggressive behavior: potential sex differences. Journal of Experimental Social Psychology, 38.

16. Boot, W., Kramer, A., & Simons, D. (2008). The Effects Of Video Game Playing On Attention, Memory, And Executive Control. Acta Psychologica, 129.

17. Cagiltay, K.(2015). Social Interactions and Games. In: Digital Education Review, 27.

18. Canney, C & Byrne, A. (2013) Practicing Social Skills: How to Teach Your Students Social Interactions. National Center for Technology Innovation and Center for Implementing Technology in Education (CITEd).

19. Chuang, T-Y& Chen, W-f.(2009). Effect of Computer Based Video Games on Children: An Experimental Study, Educational Technology& Society, 12(2).

20. Cole, H., & Griffiths, M., (2015). Social interactions in massively multiplayer online roleplaying games. CyberPsychology and Behavior. 10.

21. Dixon, K. M. (2016). Researchers link use of Internet, social isolation. Retrieved on July 28, 2016, from http://newsservice.stanford.edu/news/february23/internet-022305.html.

22. Ducheneaut, N.; Yee, N.; Nickell, E., & Moore, R. J. (2016). "Alone Together?" Exploring the Dynamics Social Communication Relationships of Children in Family According to Massively Multiplayer Online Games, Game Studies, 3 (2).

23. Durkin, K., & Barber, B. (2013). Not So Doomed: Computer Game Play And Positive Adolescent Development. Applied Developmental Psychology, 23.

24. Ferguson, C., (2014).The good, the bad, and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent Internet games. Psychiatr Q, 78.

25. Freitas, M. (2003). Massively Multiplayer Online Games: The Past, The Present, And The Future. Cyber Psychology & Behavior, 6(1).

26. Greenberg, N. (2013). The Beast At Play: The Neuroethology Of Creativity. In R. L. Clements & L. Fiorentino (Eds.), Children's right to play . Westport,CT: Praeger.

27. Hughes, C. M. (2015). Measuring Effects Of Team-Based, Multiplayer Online Games On Social Communication Relationships: The Social Communication Relationship In Multiplayer Online Games Scale (SMOG), MA Thesis, Virginia Commonwealth University.

28. Jagad, L. (2015). Online Gaming and Children Communicative Social Interactions in USA, MA Thesis, Georgia State University: USA.

29. Jason A.Drummond.(2009). The relation between playing violent single and multiplayer video games and adolescents aggression, Social competence, and academic ad Justment state University in partial Fulfillment of the requirements for the degree of Master of arts.

30. Kim, E. ; Kim, S. (2008). The Relationship Between Online Game Addiction And Aggression, Self-Control, And Narcissistic Personality Traits. European Psychiatry, 23.

31. Kubey, R., & Larson, R. (2014). The Use And Experience Of The New Video Media Among Children And Adolescents. Communication Research, 17.

32. Lee, J., & Shim, M. (2015). family conflict and violent electronic media use in school-aged children. Media Psychology, 7.

33. Lei, L., & Wu, Y. (2015). Adolescents' paternal attachment and internet use. CyberPsychology and Behavior, 10.

34. Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., Macgill, E. R., Evans, C., & Vitak, J. (2015). Teens, video games, and civics. Washington, DC: Pew Internet; American Life Project.

35. Liu, M., & Peng, W. (2015). Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games).Computers and Human Behavior, 25(6), 1306-1311. doi:10.1016/j.chb.2015.06.002.

36. Martey, R., & Stromer-Galley, J. (2014). The digital dollhouse: Context and social norms in the Sims online. Games and Culture, 2.

37. McMillan , S., & Morrison, M. (2016). Coming Of Age With The Internet: A Qualitative Exploration Of How The Internet Has Become An Integral Part Of Young People's Lives. New Media and Society,8.

38. Mottram, A. Dippsych, G& Fleming, M.(2009). Extraversion impulsivity, and online group membership as predictors of problematic internet use, Cyber psychology& behavior, V.12, N.3.

39. Nie, N. H., & Hillygus, D. S. (2002). Where Does Internet Time Come From?: A Reconnaissance. IT & Society, 1(2).

40. Peters, C., & Malesky, A. (2015). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. Cyber Psychology and Behavior, 11.

41. Redmond, D. L. (2016). The effect of Internet games on Children Social Communication Relationships In Family, MA Thesis, Iowa State University: Ames, Iowa.

42. Rouse, R. (2014). Do computer games need to be 3D. ACM SIGGRAPH Computer Graphics 32(2).

43. Steinkuehler, C., & Williams, D. (2006). Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games As "Third Places". Journal of Computer-Mediated Communication, 11.

44. Teng, C. I. (2008). Personality differences between online game players and nonplayers in a student sample. Cyber Psychology & Behavior, 11(2).

45. The NPD Group, Inc. (2007). Amount Of Time Kids Spend Playing Video Games Is On The Rise. Retrieved from http://www.npd.com/press/releases/press_071016a.html.

46. Wang, C. C., & Wang, C. H. (2015). Helping Others in Online Games: Prosocial Behavior in Cyberspace. CyberPsychology & Behavior, 11(3), p.344-346. doi:doi: 10.1089/cpb.2007.0045.

47. Weibel, D., Wissmath, B., Habegger, S., Steiner, Y., & Groner, R. (2016). Playing Online Games Against Computer Vs. Human-Controlled Opponents: Effects On Presence, Flow, And Enjoyment. Computers in Human Behavior, 24.

48. Wen, J.; Kow, Y. M., & Chen, Y. (2016). Online Games and Family Ties: Influences of Online Games on Communicative Social Interactions of Children in Family, International Journal of Human-Computer Studies, 67(2).

49. Westwood, D. (2014). The Role Of Structural Characteristics In Video-Game Play Motivation: A Q-Methodology Study. CyberPsychology, Behavior, and Social Networking.

50. Yang, C. (2013). Sociopsychiatric characteristics of adolescents who use computers to excess. Acta Psyciatrica Scandinavia, 104.

51. Yee, N. (2016).The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. Available at: Http://www.nickyee.com/pubs.

52. Yukawa, S.; Ihori, N. (2014). The Effects Of Prosocial Video Games On Prosocial Behaviors: International, Evidence From Correlational, Longitudinal, And Experimental Studies. Personality and Social Psychology Bulletin.

(1) Teng, C. I. (2008). Personality differences between online game players and nonplayers in a student sample. Cyber Psychology & Behavior, 11(2), p. 232-234.

(2) Boot, W., Kramer, A., & Simons, D. (2008). The Effects Of Video Game Playing On Attention, Memory, And Executive Control. Acta Psychologica, 129, p.387-398.

(3)Ducheneaut, N.; Yee, N.; Nickell, E., & Moore, R. J. (2016). "Alone Together?" Exploring the Dynamics Social Communication Relationships of Children in Family According to Massively Multiplayer Online Games, Game Studies, 3 (2).

(4) Wen, J.; Kow, Y. M., & Chen, Y. (2016). Online Games and Family Ties: Influences of Online Games on Communicative Social Interactions of Children in Family, International Journal of Human-Computer Studies, 67(2).

(5)Redmond, D. L. (2016). The effect of Internet games on Children Social Communication Relationships In Family, MA Thesis, Iowa State University: Ames, Iowa.

(6) زينة حسن حسين: أثر الانترنت على العلاقات الأسرية دراسة ميدانية في مدينة أربيل-العراق، رسالة ماجستير، كلية الآداب، جامعة القاهرة، 2015.

(7)Hughes, C. M. (2015). Measuring Effects Of Team-Based, Multiplayer Online Games On Social Communication Relationships: The Social Communication Relationship In Multiplayer Online Games Scale (SMOG), MA Thesis, Virginia Commonwealth University.

(8) Jagad, L. (2015). Online Gaming and Children Communicative Social Interactions in USA, MA Thesis, Georgia State University: USA.

(9)هزاع مرشد أحمد: حدود تأثير استخدام تكنولوجيا الاتصال الحديثة على العلاقات الاجتماعية لطلاب الجامعات في اليمن، رسالة ماجستير، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، 2013.

(10)محمد [illegible] أحمد [illegible]: ممارسة الأطفال الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني والتواصل الاجتماعي لديهم، دراسة ميدانية من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الاساسي، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان، 2013.

(11) مريم قديدر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، 2012.

(12) نجوى إبراهيم أحمد أبو الخير: علاقة ممارسة ألعاب الفيديو والإنترنت ببعض الخصائص المعرفية واللامعرفية لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة، 2011.

(13) ليلي نوار إبراهيم محمد: العلاقة بين إدمان ألالعاب علي الانترنت والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة قناة السويس، 2011.

(14) نهاد فتحي سليمان حجازي: القيم التى تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال "دراسة مسحية"، رسالة ماجستير، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، 2010.

(15) Jason A.Drummond.(2009). The relation between playing violent single and multiplayer video games and adolescents aggression, Social competence, and academic ad Justment state University in partial Fulfillment of the requirements for the degree of Master of arts.

(16) رولا الحمصي: إدمان الانترنت عند الشباب وعلاقته بمهارات التواصل الاجتماعي دراسة ميدانية على عينة من طلاب جامعة دمشق، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة دمشق، 2009.

([17]) Mottram, A. Dippsych, G& Fleming, M.(2009). Extraversion impulsivity, and online group membership as predictors of problematic internet use, Cyber psychology& behavior, V.12, N.3.

([18]) Chuang, T-Y& Chen, W-f.(2009). Effect of Computer Based Video Games on Children: An Experimental Study, Educational Technology& Society, 12(2). P.1-10.

([19])حلمي خضر ساري: تأثير الاتصال عبر الانترنت في العلاقات الاجتماعية دراسة ميدانية في المجتمع القطري، دمشق، مجلة جامعة دمشق، المجلد 24، العدد الأول والثاني، 2008، ص295.

([20])Redmond, D. L. (2016). The effect of Internet games on Children Social Communication Relationships In Family, MA Thesis, Iowa State University: Ames, Iowa, p.18.

([21]) Cagiltay, K.(2015). Social Interactions and Games. In: Digital Education Review, 27, p.1-12.

([22]) Baranowski, T., Buday, R., & Thompson, D. (2015). Playing For Real: Video

Games And Stories For Health-Related Behavior Change. American Journal of Preventive Medicine, 34(1), p.74-82.

([23]) Liu, M., & Peng, W. (2015). Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games).Computers and Human Behavior, 25(6), 1306-1311. doi:10.1016/j.chb.2015.06.002.

([24]) Anderson, C. (2004). An Update On The Effects Of Playing Violent Video Games. Journal of Adolescence, 27, p.113-122.

([25]) Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., Macgill, E. R., Evans, C., & Vitak, J. (2015). Teens, video games, and civics. Washington, DC: Pew Internet; American Life Project.

([26]) Freitas, M. (2003). Massively Multiplayer Online Games: The Past, The Present, And The Future. Cyber Psychology & Behavior, 6(1), p.81-91.

([27]) Rouse, R. (2014). Do computer games need to be 3D. ACM SIGGRAPH Computer Graphics 32(2), pp. 64–66.

([28])Wen, J.; Kow, Y. M., & Chen, Y. (2016). Online Games and Family Ties: Influences of Online Games on Communicative Social Interactions of Children in Family, International Journal of Human-Computer Studies, 67(2), p.362.

([29]) Westwood, D. (2014). The Role Of Structural Characteristics In Video-Game Play Motivation: A Q-Methodology Study. CyberPsychology, Behavior, and Social Networking, p.133-136.

(30) Wang, C. C., & Wang, C. H. (2015). Helping Others in Online Games: Prosocial Behavior in Cyberspace. CyberPsychology & Behavior, 11(3), p.344-346. doi:doi: 10.1089/cpb.2007.0045.

(31) The NPD Group, Inc. (2007). Amount Of Time Kids Spend Playing Video Games Is On The Rise. Retrieved from http://www.npd.com/press/releases/press_071016a.html.

(32) Dixon, K. M. (2016). Researchers link use of Internet, social isolation. Retrieved on July 28, 2016, from http://newsservice.stanford.edu/news/february23/internet-022305.html.

(33) Nie, N. H., & Hillygus, D. S. (2002). Where Does Internet Time Come From?: A Reconnaissance. IT & Society, 1(2), p.1-20.

(34) Yukawa, S.; Ihori, N. (2014). The Effects Of Prosocial Video Games On Prosocial Behaviors: International, Evidence From Correlational, Longitudinal, And Experimental Studies. Personality and Social Psychology Bulletin, p.1-12.

(35) Kim, E. ; Kim, S. (2008). The Relationship Between Online Game Addiction And Aggression, Self-Control, And Narcissistic Personality Traits. European Psychiatry, 23, p.212-218.

(36) Aarseth, E. (2016). Computer Game Studies Year One. International Journal of Computer Game Research, 1(1): p.1.

(37) Weibel, D., Wissmath, B., Habegger, S., Steiner, Y., & Groner, R. (2016). Playing Online Games Against Computer Vs. Human-Controlled Opponents: Effects On Presence, Flow, And Enjoyment. Computers in Human Behavior, 24, p.2274-2291.

(38) Steinkuehler, C., & Williams, D. (2006). Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games As "Third Places". Journal of Computer-Mediated Communication, 11, p.885-909.

(39) Lee, J., & Shim, M. (2015). family conflict and violent electronic media use in school-aged children. Media Psychology, 7, p.73-86.

(40)Ducheneaut, N.; Yee, N.; Nickell, E., & Moore, R. J. (2016). "Alone Together?" Exploring the Dynamics Social Communication Relationships of Children in Family According to Massively Multiplayer Online Games, Game Studies, 3 (2).

(41) Martey, R., & Stromer-Galley, J. (2014). The digital dollhouse: Context and social norms in the Sims online. Games and Culture, 2, p.314-334.

(42) Yang, C. (2013). Sociopsychiatric characteristics of adolescents who use computers to excess. Acta Psyciatrica Scandinavia, 104, p.217-222.

([43]) Greenberg, N. (2013). The Beast At Play: The Neuroethology Of Creativity. In R. L. Clements & L. Fiorentino (Eds.), Children's right to play (pp. 309-327). Westport,CT: Praeger.

([44]) Canney, C & Byrne, A. (2013) Practicing Social Skills: How to Teach Your Students Social Interactions. National Center for Technology Innovation and Center for Implementing Technology in Education (CITEd)

([45]) McMillan , S., & Morrison, M. (2016). Coming Of Age With The Internet: A Qualitative Exploration Of How The Internet Has Become An Integral Part Of Young People's Lives. New Media and Society, 8, p. 73-95.

([46]) Aarsand, P. (2014). Computer And Internet Games In Family Life: The Digital Divide As A Resource In Intergenerational Interactions. Childhood, 14, p.235-256.

([47]) Durkin, K., & Barber, B. (2013). Not So Doomed: Computer Game Play And Positive Adolescent Development. Applied Developmental Psychology, 23, p. 373-392.

([48]) Kubey, R., & Larson, R. (2014). The Use And Experience Of The New Video Media Among Children And Adolescents. Communication Research, 17, p.107-130.

([49]) Yee, N. (2016).The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. Available at: Http://www.nickyee.com/pubs.

([50]) Cole, H., & Griffiths, M., (2015). Social interactions in massively multiplayer online roleplaying games. CyberPsychology and Behavior. 10, p.575-583.

([51]) Armsden, G., & Greenberg, M. (2013). The inventory of parent and peer attachment: Individual differences and their relationship to psychological well-being in adolescence. Journal of Youth and Adolescence, 16, p.427-454.

([52]) Lei, L., & Wu, Y. (2015). Adolescents' paternal attachment and internet use. CyberPsychology and Behavior, 10, p.633-639.

([53]) Ferguson, C., (2014).The good, the bad, and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent Internet games. Psychiatr Q, 78, p.309-316.

([54]) Bartholow, B., & Anderson, C. (2014). Effects of violent Internet games on aggressive behavior: potential sex differences. Journal of Experimental Social Psychology, 38, p. 283-290.

([55]) Peters, C., & Malesky, A. (2015). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. Cyber Psychology and Behavior, 11, p.481-484.