جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة
كلية العلوم الإنسانية والعلوم الإجتماعية
قسم العلوم الإنسانية
شعبة علوم الاعلام والاتصال

العنـوان:

أثر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوكيات الشباب الجزائري

دراسة مسحية لعينة من الشباب المستخدم بمدينة مليانة

مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر في علوم الإعلام والإتصال

تخصص: إتصال وعلاقات عامة

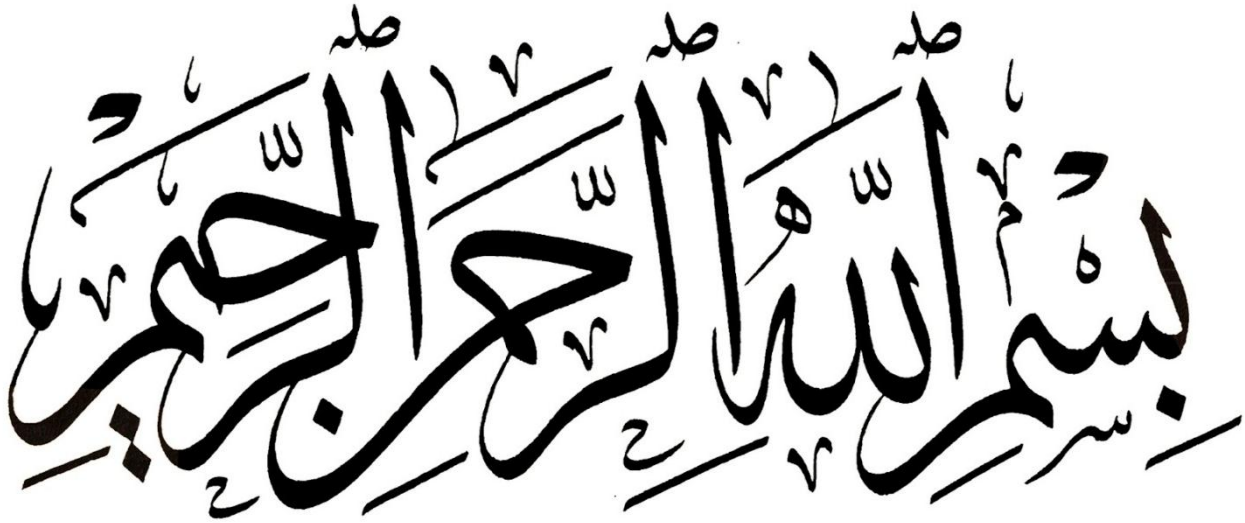
إعدادالطالبتين:

- حسيبة بوشارب.
- فاطمة غول

إشراف الأستاذة:

د. كنزة قوطال

العام الجامعي: 2018 / 2019


بسم الله الرحمن الرحيم

شكر

الحمد لله الذي توضع لعظمته كل شيء

الحمد لله الذي استسلم لقدرته كل شيء

الحمد لله الذي دل كل شيء

الحمد لله الذي خضع لملكه كل شيء

الحمد لله رب العالمين

الحمد لله الذي وفقنا لإتمام هذا العمل وما توفيقنا إلا بالله

نتقدم بالشكر الجزيل للأستاذة المشرفة **كنزة قوطال**لقبولها الإشراف على هذه المذكرة وعلى تواضعها الكبير ورحابة صدرها وإصرارها على التدقيق في كل كبيرة وصغيرة من المذكرة، وعلى النصائح السديدة والمعلومات القيمة التي لم تبخل علينا بها.

كما نتقدم بجزيل الشكر إلى الدكتور **نصر الدين بويحي** الذي لم يبخل علينا، و ساعدنا في انجاز هذا العمل .

كما نتقدم بالشكر إلى كل من سادنا في إنجاز هذا العمل سواء من قريب أو بعيد

إهداء

إلهي يطيب الليل إلا بشكرك ولا يطيب النهار إلا بطاعتك

ولا تطيب اللحظات إلا بذكرك ... ولا تطيب الآخرة إلا بعفوك

.... ولا تطيب الجنة إلا برؤيتك

إلى أعز وأغلى ما أملك في هذا الوجود أمي الغالية فاطمة

و إلى من أحمل إسمك بكل فخر أبي العزيز محمد

إلى أخواتي الغاليات وإلى أخي الغالي

إلى ابن عمي الذي كان سندا و عونا لي " عبد القادر "

إلى صديقاتي حياة، كوثر، سمية وكل من لم تحملهم

مذكرتي وحملتهم ذاكرتي

إلى زميلتي في العمل فاطمة

إلى كل من قدم لي المساعدة من قريب أو من بعيد

حسيبة

إهداء

بسم الله الرحمن الرحيم

إلى عطر الحياة و لون السعادة سبب الوجود إلى من شربت من حنانها حتى الثمالة أنت

"أمي الغالية"

إلى مثال الصبر و الجد إلى الملهم الأدل صاحب العطاء من غير سؤال

"أبي الفاضل"

إلى أوراق أزهار بيتنا و عطر المحبة إخوتي:

مباركة، سهام و عائلتها الصغيرة، عبد القادر، فتح الدين، نور الهدى، مريم، شيماء،

خيرة، هارون، فتح الله، و إلى الشمعة التي تنير منزلنا مدللة البيت ملاك

إليك أنت أستاذتي الكريمة التي لم تبخل عني بأي شيء

" قوطال كنزة "

إلى أصدقـــائي و زملائـــي

حسيبة، فطيمة، وسيلة، فاطمة الزهراء، ام الخير.

فطيمة

ملخص الدراسة

تهدف هذه الدراسة الى معرفة اثر الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوكيات الشباب الجزائري من خلال الكشف عن عادات و انماط استخدامهم للألعاب الالكترونية وكذا الدوافع الاشباعات المتحكمة في نوع هذا الاستخدام محاولين ابراز اثر ذلك عل سلوكياتهم ولتحقيق اهداف الدراسة قمنا بتصميم استمارة بهدف معرفة و جمع مختلف المعلومات الى تؤطر استخدام افراد العينة للألعاب الالكترونية مكونة منة 17 سؤال موزعا عبر محورين و مقياس مقسم على 5 سلوكيات و تم التحقق من صدقها و ثباتها بالطرق الاحصائية التالية .صدق ألمحكمين طريقة التطبيق و اعادة التطبيق ووزعت الاستمارة على 100 شاب مستخدم للألعاب الالكترونية وتم معالجة البيانات بطريقة احصائية عن طريق الحزمة الاحصائية للعلوم الاجتماعية Spss.

الكلمات المفتاحية:

الالعاب الالكترونية، الوسائط الجديدة، السلوك، الشباب

Résumé de l'étude

Le but de cette étude est de découvrir l'impact des jeux électroniques à travers les nouveaux médias sur le comportement des jeunes algériens en révélant leurs habitudes utilisation des jeux électroniques ainsi que les motivations du contrôle de ce type d'utilisation en essayant de mettre en évidence l'impact sur leur comportement et leur réalisation. Et pour cela Nous avons conçu un questionnaire pour identifier et rassembler les différentes informations dans le cadre de l'utilisation de jeux électroniques composé de 17 questions réparties en deux axes qui a été distribué aux jeunes des jeux électroniques des utilisateurs on a fait un traitement des données de manière statistique par l'Ensemble des programmes statistiques pour les sciences sociales Spss.

Les mots celé:

Les jeux électroniques, les nouveaux média, le comportement, les jeunes

خطة الدراسة:

مقدمة الدراسة

الإطار المنهجي للدراسة

أ- مشكلة الدراسة.

ب- فرضيات الدراسة

ت- أهداف الدراسة

ث- أهمية الدراسة

ج- أسباب اختيار الموضوع

ح- منهج الدراسة

خ- مجال الدراسة

د- مجتمع و عينة الدراسة

ذ- أدوات الدراسة

ر-الدراسات السابقة

ز- تحديد مفاهيم الدراسة

الجانب النظري للدراسة

الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية

تمهيد

المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية

المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية

المطلب الثاني: نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

المطلب الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية

المبحث الثاني : أبعاد الألعاب الإلكترونية

المطلب الأول : مجالات الألعاب الإلكترونية

المطلب الثاني: مراحل إنجاز الألعاب الإلكترونية

المطلب الثالث : أثر الألعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع

خلاصة الفصل

الفصل الثاني: الوسائط الجديدة

تمهيد

المبحث الأول: ماهية الوسائط الجديدة

المطلب الأول: تعريف الوسائط الجديدة

المطلب الثاني: نشأة الوسائط الجديدة

المطلب الثالث: مراحل تطور الوسائط الجديدة

المطلب الرابع : خصائص و مميزات الوسائط الجديدة

المبحث الثاني: أبعاد الوسائط الجديدة

المطلب الأول: عناصر الوسائط الجديدة

المطلب الثاني: أدوات الوسائط الجديدة

المطلب الثالث: مجالات استخدامات و تطبيقات الوسائط الجديدة

خلاصة الفصل

الفصل الثالث: السلوك

تمهيد

المبحث الأول : ماهية السلوك

المطلب الأول : تعريف السلوك

المطلب الثاني : أنواع السلوك

المطلب الثالث : خصائص السلوك

المبحث الثاني : أبعاد، مبادئ، عوامل السلوك

المطلب الأول : الأبعاد الرئيسية للسلوك

المطلب الثاني : مبادئ السلوك

المطلب الثالث : عوامل السلوك

خلاصة الفصل

الجانب التطبيقي : عرض و تحليل نتائج الدراسة الميدانية

تمهيد

الفصل الأول : عادات و أنماط استخدام أفراد العينة لألعاب الإلكترونية

المبحث الأول : عادات و أنماط استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير الجنس

المبحث الثاني : عادات و أنماط استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير السن

المبحث الثالث : عادات و أنماط استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية

الفصل الثاني : حاجات و دوافع استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية

المبحث الأول : حاجات و دوافع استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير الجنس

المبحث الثاني : حاجات و دوافع استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير السن

المبحث الثالث : حاجات و دوافع استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير الحالة الإجتماعية

الفصل الثالث : أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الشباب

المبحث الأول : أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الشباب تبعا لمتغير الجنس

المبحث الثاني : أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الشباب تبعا لمتغير السن

المبحث الثالث : أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الشباب تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية

نتائج الدراسة الميدانية و مناقشة فرضيات الدراسة

الخلاصة

قائمة المراجع.

قائمة الجداول.

الملاحق.

قائمة المحتويات.

مقدمة:

برزت في أعقاب ثورة الاتصالات في العالم في الربع الأخير من القرن 20، وبعد انتشار وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيات الرقمية في شتى أرجاء الأرض وظهور القرية العالمية، شكوك ومخاوف كثيرة بين شعوب العالم لاسيما المجتمعات النامية حول تأثير وسائل الإعلام والتكنولوجيات الحديثة المستوردة على ثقافتها الوطنية و تقاليدها و تراثها وعلى تغيير التركيبة الاجتماعية في العالم وقد أثبتت العديد من الدراسات والبحوث الغربية انعدام أي مجتمع يتمتع بالحصانة الكاملة ضد تأثير التكنولوجيات الأمريكية الحديثة، حيث أصبحت هذه الوسائل والتكنولوجيات القوة المؤثرة في النظام الاجتماعي العالمي بسبب انتشارها اللامحدود وتغلغلها في الدول النامية وكذا كونها مصدر للمواد الإعلامية والترفيهية والثقافية.

وفي ظل هذه التغيرات التكنولوجية الحديثة والمعلوماتية وتأثيرها على الفرد والمجتمع وخاصة الشباب إذ يجدون أنفسهم يتعاملون تلقائيا مع هذا الكم الهائل من المعلومات ويديرون مشكلات يومية معقدة ومتنوعة وهذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة وأدوات تفكير غير مسبقة الذكر وحلول إبداعية حديثة ومتطورة كما تزودهم هذه التكنولوجيا و مواكبة التطور وبالأحرى الشباب فهم أكثر الشرائح احتكاكاً مع هذه التطورات والتكنولوجيا.

ولعل أهم إنجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور ما يعرف بالوسائط الحديثة من حواسب وهواتف ذكية ولوحات إلكترونية وانترنيت التي أكدت تشكيل حياة الشباب، فشباب المجتمع الإلكتروني عرضة لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع فلم يعد حقل من حقول هذه التكنولوجيا إلى وأوصلتهم إليها تلك الوسائط الجديدة ومن جهة أخرى نجد أن الشباب أسير لذلك الخيال أو الوهم التكنولوجي حيث أصبح شباب اليوم تابعين للتكنولوجيا و الوسائط الجديدة.

وتنعكس فعالية وسائل تكنولوجيات الحديثة الغربية على الشباب بالدول النامية لاسيما العربية منها وذلك على مدى تأثيرها على العادات والتقاليد والقيم المتوارثة من جيل إلى جيل آخر فالتكنولوجيات الحديثة والرقمية المستوردة تنعكس على الشباب في عملية التنشئة الاجتماعية.

* وبهذا تحاول البلدان المتطورة خلق حاجات ترفيهية يوم بعد يوم وما على البلدان العربية إلا استهلاكها فهم وبشكل خاص يستهدفون فئة من الشباب لكونهم الفئة الأكثر تأثر بالمنتجات الثقافية والفكرية والترفيهية الغربية، ومن بين هذه الوسائط الترفيهية الحديثة التي لقت رواجاً كبيراً في هذه السنوات الأخيرة الألعاب الإلكترونية التي تنتمي إلى ثقافة الوسائط الجديدة المتعددة المسندة إلى تكنولوجيا الحاسوب الرقمي فبعدما

كانت هذه الألعاب بسيطة يدوية أصبحت بعد ذلك ألعاب فيديو مقتصرة على الشباب و الراشدين للحاسوب، لتصبح في وقتنا الحاضر ألعاب إلكترونية تلعب عن طريق الانترنيت والأجهزة الإلكترونية الرقمية المتطورة إضافة إلى أنها أصبحت عبارة عن ألعاب إلكترونية حديثة تشمل جميع المجالات السياسية والثقافية والاقتصادية والتربوية والتعليمية الاجتماعية.

* ولقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية والمحسوبة في جذب الشباب من الناحية الفنية للعبة حيث أصبح اللعب أسهل من السابق فالفرد لا يحتاج إلى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب ، كما أن الوسائط الجديدة من هواتف ذكية و لوحات إلكترونية و حواسب محمولة أسهل استخداماً إلى حد ما مما يساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب، كما أنها نجحت لكونها وسيلة ترفيهية تتيح للسبب لا تجرب أشياء خطيرة دون خطر المسئولية.

وبهذا فقد شهدت هذا النوع من الترفيه انتشارا واسعاً، فقد أصبحت كنتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم، ففي حين ارتبط اللعب بتعالي صيحة الشباب وصحتهم الجماعية في مناطق مختلفة عادة ما يكون مكشوفة كصالة اللعب، جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية إلى اختلاف حياتنا بكل تفاصيلها وبات مألوف مشهد الشباب وهو يجلس على هاتفه أو حاسوبه أو الوسائط الأخرى لا يتفاعلوا ويمارسوا تلك الألعاب التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص الغضب وترميز أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر الحديث حيث انتقل اهتمام الشباب إلى الألعاب الإلكترونية Play والألعاب التي بدأت تجذبهم ذكور وإناث.

ومن خلال هذا الانتشار والرواج الواسع للألعاب الإلكترونية بدأ يثير جدل وبحوث من قبل علماء النفس وعلماء الاجتماع حول أثرها سوء النفسي، الثقافي، الاجتماعي وحتى الديني فيما يخص سلبياتها وإيجابياتها فاللعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة فحسب وإنما هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة بهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمصات مفروضة عليه، والانغماس في واقع معين من حرب فكرية أو عسكرية أو ثقافية أو إيديولوجية كما تمكن في تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة يحاول تطبيق مضامين هذه اللعب في حياته اليومية مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه اللعبة.

* وتأسيسا على ما سبق ونظراً لأهمية انتشار الوسائل التكنولوجية السمعية والبصرية بصفة عامة وانتشار الألعاب الالكترونية بصفة خاصة في أوساط الشباب في جميع بلدان العالم خاصة البلدان العربية و حتى الجزائر، ولما لها من دور فعال في تفعيل سلوك الشباب إذ أنها تقدم الصوت والصورة وتعرض المقاطع التي

قد تحفز على العنف والسلوك العدواني و خاصة لدى مرحلة ما قبل الشباب، وانطلاقا لما يوليه علماء النفس والباحثين في العلوم التربوية في الجزائر من اهتمام بالحالة النفسية لمرحلة الشباب، و نحن كباحثين قد ارتأينا للكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية ومضامينها و مكوناتها على سلوكيات الشباب الجزائري.

ولتحقيق هذه الأهداف قسمنا الدراسة إلى ثلاثة جوانب ابتداءً بالإطار المنهجي الذي تضمن حيثيات المنهجية التي تم إتباعها بدأ بالإشكالية والفرضيات والأهداف وأهمية الدراسة وأسباب اختيار الموضوع ومنهج الدراسة وأدوات جمع البيانات ، مجتمع و عينة الدراسة، كما تم تحديد مصطلحات الدراسة و تقديم نبذة عن بعض الدراسات السابقة.

واحتوى الإطار الثاني على ثلاث فصول نظرية، تطرق الفصل الأول إلى ماهية الألعاب الإلكترونية بحيث عرض كل ما يخص تعريف الألعاب الإلكترونية و نشأة و تاريخ الألعاب الإلكترونية و أنواعها و خصائصها و مجالاتها و ذكر مراحل إنجازها و أثرها على الفرد و المجتمع.

أما في الفصل الثاني الخاص بالوسائط الجديدة فقد تعرض إلى كل من تعريف الوسائط الجديدة و نشأتها و مراحل تطورها و خصائصها، كما عرض أبعاد الوسائط الجديدة و عناصرها و أدواتها و ذكر مجالات استخدامات و تطبيقاتها، و انتقلنا للفصل الثالث للحديث عن مفهوم السلوك، تعريفه و أنواعه و خصائصه و أبعاده و مبادئه و أخيرا عوامله.

أما الإطار التطبيقي للدراسة فقد ضم كل من الاستمارة التي ضمت ثلاث فصول وهي عادات و أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية، ونفس الشيء بالنسبة للفصل الثاني الذي تطرقنا فيه إلى حاجات و دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية، والفصل الثالث الذي تطرقنا فيه إلى أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك، لينتقل بعد ذلك لعرض استنتاجات الجزء الميداني من الدراسة ومناقشة فرضياتها.

تمهيد

يتناول هذا الإطار منهجية الدراسة وإجراءاتها من خلال مناقشة مشكلة الدراسة، أهميتها، أهدافها وأسباب اختيارها، كما تطرقنا إلى منهج الدراسة وتحديد مجتمع الدراسة واختيار العينة كما سنوضح كيفية بناء الاستمارة والإجراءات التي اتخذناها للتأكد من صدقها وثباتها، وسنشرح مختلف أدوات البحث العلمي الأخرى المستخدمة في جمع البيانات اللازمة للدراسات والأساليب المناسبة لتحليلها.

أ.مشكلة الدراسة:

يتسم العصر الذي نعيش فيه بالتطور السريع للعلم والتقنية التكنولوجية، كما يعتبر عصر تنامي الاهتمام بالشباب على نحو لم تعرفه العصور السابقة، وتعتبر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة من المبتكرات الحديثة والتي ارتبطت بظهور الانترنت مما زاد من درجة الاهتمام والتأثير خاصة على السلوك الإنساني، حيث انتشرت هذه الألعاب بشكل كبير بمختلف أشكالها وأنواعها، والتي أصبحت تحتل مكانة واسعة وسط الشباب، فساعد في ازدياد الطلب عليها واستخدامها بشكل قوي وغير محدود بحيث أصبحت هذه الألعاب تلقى رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة خاصة في العالم بصفة عامة وفي الجزائر بصفة خاصة، ويرجع ذلك لكونها تلغي الحدود الجغرافية بين الشباب وتقرب المسافات بينهم، إضافة إلى ما تتصف به من مميزات باعتبارها وسيلة ترفيهية ،حيث أصبحت هذه الأخيرة تحاكي العالم الحقيق في تصورها، بالإضافة إلى ذلك فهي سهلة المنال إذ يمكن أن تمارس هذه الألعاب في المنزل، مع الأصدقاء، أو على انفراد، وحتى في الطريق، وفي أي مكان، وذلك لأنها تتوفر على عدة وسائل وعوامل منها، الهاتف النقال، الحاسب المحمول، وحاسب المكتب، الشبكة العنكبوتية، كما نجدها في القاعات الخاصة بألعاب الفيديو.

فهذه الألعاب تعرض الشباب إلى أخطار جدية، فهذه الأخطار نشأت نتيجة الآثار السوسيونفسية ، وعلى المدى البعيد تتسبب في تدمير النمو النفسي والانفعالي والعقلي للشباب.

ومن جهة أخرى أن الألعاب الالكترونية تؤثر بفعالية ايجابية في التعلم والتعليم، وتزيد في السرعة لمعالجة المعلومات والفعالية في حل المشكلات.

فبداية من 1970 أصبحت الألعاب الالكترونية مصدرا هاما للترفيه من طرف الشباب وفي الوقت الراهن أصبحت هذه الألعاب تمارس تقنيات منخفضة نسبيا نظرا لاستعمال تقنية تحادث الأرصفة

Gaming plat form" كما أنها أصبحت تتضمن في أجهزة متنقلة، [1] هذه التقنية جعلت ألعاب الفيديو سهلة الوصول إلى الناس خاصة الذين لا يملكون تلفاز تفاعلي interattive télévision أو حاسب شخصيpersoonal computer ، فأصبح العديد من الشباب يقضون أوقات هامة في اللعب وذلك في كل حتى أنها إلى 7ما كان أو أكثر.[2]

[1] Kirriemuir j,2002,**the relevance of videogames and gaming consoles to the higher and fnrther education learning experience** april2002 techwatch report tsw 02 010at.

[2] Anderson ca,bushman bj 2001,effects of violent video games on aggressivebehavior ,aggressive cognition,aggressive,effect, physilogical arousal and prosocial behaviour,jmeta-analytic review of the scientific literature psychological science,12(5),p353-359./translated by the researcher.

حيث حصلت تغييرات في العالم جاءت بوافد جديد كبديل هو الأخر عن الوسائل التقليدية للترفيه والترويج شأنها في ذلك شأن الوسائل التي تم استبدالها في الصناعة والفلاحة والنقل...الخ ، وهذا الوافد هو ألعاب الفيديو، حيث جاء في تقرير شركة عنوان"ألعاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين" إن الصناعة الأمريكية تصنع ألعاب الفيديو من أجل الترفيه ،وأصبحت مداخيل هذه الألعاب بالبيليارات فقد وصلت قيمة مبيعات هذه الألعاب إلى 74.1 مليون دولار سنة 1996 لتصل إلى 250 مليون دولارفس سنة 2006 كما يصل عدد المستخدمين في الشركات المختصة في انتاج ألعاب الفيديو في 31 ولاية من أصل 423 موقع إلى 253000 عامل سنة 2006 ،وكما نلاحظ هذه الزيادة المذهلة في المداخيل والمبيعات فهذا راجع إلى الطلب والإقبال المتزايد على هذه الألعاب.[1]

وتأتي دراستنا كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الإلكترونية على فئة الشباب الجزائري"شباب مدينة الجزائر العاصمة نموذجا"ومن أجل ذلك وللوقوف على حقيقة هذا التصور ومنا بطرح مشكلة بحثية مفادها:

ما أثر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوكيات الشباب الجزائري؟

[1] Stephen esiwek,video games in the 21st century,economic con tribution of the use intertainment, usa.us,solft ware industry entertainment soft ware association, 2007, p1 (translated by the researcher).

ب. فرضيات الدراسة:

وتندرج ضمن هذا التساؤل الرئيسي من الفرضيات المتمثلة فيما يلي:

– يخضع لعب الشباب عبر الوسائط لعادات وأنماط معينة.

– يستخدم الشباب جهاز بلاي والاكس بوكس بكثرة اثناء اللعب .

– يكون لعب الشباب عبر الوسائط منبعث من دوافع موجهة لتحقيق اشباعات.

– تؤثر الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة على السلوك لدى الشباب .

ت.أهداف الدراسة:

تسعى الدراسة لتحقيق مجموعة من الأهداف وندرجها كالآتي:

–الكشف عن وجود ألعاب جديدة عبر وسائط جديدة تتخلل محيط الشباب.

–تحديد حجم المخاطر التي يحدثها استخدام الشباب لهذه الألعاب على سلوكه.

–دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوكيات الشباب الجزائري.

–معرفة بعض الجوانب المتعلقة بمستقبل الشباب في الجزائر من خلال استعماله لهذه الوسائط الجديدة كوننا نمر بحقبة تعرف بالعولمة.

–الإطلاع على واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية بين أوساط الشباب الجزائري.

–محاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة خطورتها كخطوة أولى، والبحث عن أهم أسباب تفاقمنا وأثرها السلوك للوصول إلى الحد من تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها.

–معرفة واقع الشباب في مجتمع المعلومات من خلال تعامله مع وسائله اتصالية إلكترونية ألا وهي أجهزة الألعاب الإلكترونية، والألعاب الإلكترونية الشبكية.

–أسباب الميل الكبير لهذه الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى، ومعرفة إذا ما كان يعود ذلك إلى مضامينها، أو إلى تقنياتها أو إلى انخفاض أسعارها وتناقلها.

ث. أهمية الدراسة:

تستمد هذه الدراسة أهميتها من كونها تحمل موضوع الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة والتي يمكن اعتبارها رياضية فكرية ، حركية تساعد على نمو الذكاء، ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجيه الكبير لهذا النوع من النشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على الشباب، وباعتبارها أن معظم هذه الألعاب ليست عربية، فهي تعمل على صرف النظر عن النشاطات الأخرى كالرياضة، والعبادات كالصلاة وقراءة القرآن، كما تعمل هذه الألعاب على تنميط سلوك وتغيير مبادئ تربوية للشباب.

إضافة إلى أن دراسة هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلها أكثر تحكما في ظاهرة انتشار هذه الألعاب مما ساعد في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها، وما لا يمكن تجاهله هو أن هذه الدراسة تكشف خبايا الفكر الغربي وهدفه من توسيع هذه الألعاب ومضمون هذه الألعاب الالكترونية، وبهذا تفادي هذه الألعاب، وتجاهل إغرائها وجاذبيتها والإدمان عليها.

ج.أسباب اختيار الموضوع:

إن اختيارنا لهذا الموضوع لم يكن بمحض الصدفة، وعشوائيا، وإنما تابع من قناعتنا الشخصية بضرورة الخوض فيه نتيجة لعدة أسباب موضوعية برزت هذا الاختيار، وأسباب ذاتية أخرى قامت بتدعيمه ويمكن، حصرها كالتالي:

1/الأسباب الذاتية:

– الرغبة الشديدة في معرفة مدى إقبال الشباب على الألعاب الالكترونية وتأثيرها على السلوكيات لديهم.

– تعكس ميولاتنا الشخصية في إطار مواكبة التطورات الحديثة الحاصلة عبر وسائط جديدة.

– الرغبة في معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في هذه الألعاب الالكترونية والأفكار والتوجهات التي تروجها والمبادئ التي تحاول غرسها في في أوساط الشباب.

–كثرة ظاهرة الإدمان على ممارسة الألعاب الالكترونية.

–معرفة مدى ارتباط هذه الألعاب بسلوك الشباب، واكتسابه سلوكيات جديدة.

–معرفة التأثير القوي لهذه الألعاب على عقول وتفكير الشباب، مما ينعكس هذا على نشئتهم الاجتماعية.

2/الأسباب الموضوعية:

-الإقبال المتزيد والمستمر من طرف الشباب في التعرض لهذه الألعاب الالكترونية على الانترنت والتي انتشرت بشكل كبير وواسع في الآونة الأخيرة.

-معرفة مدى الاهتمام الكبير من طرف الشباب لهذه الألعاب الالكترونية.

-كون الوسائط الجديدة وسائل اتصال حديثة وواسعة الانتشار وسط الشباب وتميزها بميزة الفاعلية.

-الإطلاع على اهتمامات الشباب من خلال دراسة الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة لهذه الشريحة أو لهذه الفئة.

-إبراز مدى التأثيرات التي تتركها الألعاب الالكترونية.

-معرفة أراء الرأي العام حول انتشار الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة.

-تصميم بعض اللعاب الالكترونية يؤدي إلى انحطاط في الأخلاق حيث ينتج عنها مجتمع غير متماسك دينيا.

-قابلية الموضوع للدراسة والبحث منهجيا ومعرفيا.

ح. منهج الدراسة:

المنهج المستخدم في هذه الدراسة هو المنهج المسحي والذي استخدم بفرض توصيف الظاهرة المدروسة من خلال جمع البيانات والمعلومات، ولكن قبل التطرق إلى المنهج المسحي لابد من تعريف المنهج كالتالي:

تعريف المنهج:

عرفه محمد زيان عمر بأنه "التنظيم الصحيح لسلسلة من الأفكار العديدة، إما من أجل الكشف عن حقيقة مجهولة، أو من أجل البرهنة على حقيقة لا يعرفها الآخرون".

عرفه عبد الرحمان بدوي من جهته بأنه"الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة في العلوم، بواسطة طائفة من القواعد العامة تهيمن على العقل وتحديد عملياته حتى يصل إلى نتيجة معلومة.[1]

كما يعتبر المنهج السبيل الصحيح الذي يسلكه الباحث قصد تنظيم أفكاره ومعلوماته حول موضوع الدراسة وذلك من أجل إثبات الحقيقة بالاعتماد على براهين علمية وموضوعية ويختلف منهج البحث باختلاف الموضوع الذي يدرس وكذلك الأهداف التي يسعى من وراءها الباحث.[2]

وقد عرف العالم الفرنسي رنية ديكارت المنهج بأنه "طريقة لإحكام العقل والبحث عن الحقيقة".[3]

وقد اعتمدنا في دراستنا على المنهج المسحي، فالمنهج المسحي هو تجميع منظم للبيانات المتعلقة بالمؤسسات الإدارية أو العلمية أو الثقافية والاجتماعية كالمدارس والمؤسسات التعليمية الأخرى والمكتبات والمؤسسات المعلوماتية الأخرى، وتتعلق بالبيانات المجمعة من هذه المؤسسات بأنشطتها وعملياتها وإجراءاتها، وكذلك موظفوها المختلفون وذلك من خلال فترة زمنية محددة يحددها الباحث عادة.[4]

يعتمد المنهج المسحي على تجميع بيانات عن موقف معين بالاعتماد على عدد من الحالات في وقت معين، وقد يكون مسح جميع السكان أو مسح عينة من للمجتمع مختارة اختيارا دقيقا لتمثل المجتمع تمثيلا تاما، فهو يتناول مشكلة واضحة ومحددة،ذات أهداف ثابتة يساعد على اكتشاف علاقات معينة بين مختلف الظواهر التي لا يستطيع الباحث الوصول إليها بدون مسح.[5]

هو دراسة شاملة مستعرضة ومحاولة منظمة لجمع البيانات وتحليل وتفسير وتقرير الوضع الراهن لموضوع ما في بيئة محددة ووقت معين يهدف إلى الوصول لبيانات يمكن تصنيفها وتفسيرها وتعميمها للاستفادة منها مستقبلا.[6]

---

[1] أحمد بن مرسلي، **مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال**، الطبعة2، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، 2005 م، ص ص، 282.283.

[2] محمد شبلي، **المنهجية في التحليل السياسي**، الجزائر، 2002م، ص82.

[3] أحمد عبد الكريم سلامة، **الأصول المنهجية لإعداد البحوث العلمية**، القاهرة، دار الفكر العربي، 2008، ص34.

[4] عمر قنديلجي وإيمان سماراتي، **البحث العلمي الكمي والنوعي**، بدون طبعة، الأردن، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، 2009 م، ص187.

[5] سمير محمد حسين، **دراسات في مناهج البحث العلمي**، بحوث اعلام، الطبعة الأولى، عالم الكتب، القاهرة ، 1999، ص139.

[6] عبد الرشيد عبد العزيز حافظ، **أساسيات البحث العلمي**، الطبعة الأولى، مطابع جامعة الملك عبد العزيز، جدة، 2012، ص150.

المنهج المسحي هو تلك الدراسة الاستطلاعية التي تقوم بها قصد الكشف عن مشاكل المجتمع.[1]

ويعرف الباحث ذوقان عبيدات المنهج المسحي بأنه المنهج الذي يقوم على جمع المعلومات عن الظاهرة المدروس، قصد التعرف على وضعها الحالي وجوانب قوتها وضعفها.[2]

خ- مجال الدراسة :

1- المجال الجغرافي : تم تطبيق الدراسة بمدينة مليانة، التي تنتمي إلى ولاية عين الدفلى، تأسست خلال العهد الروماني، تقع في أحضان جبال زكار، تبلغ مساحتها 55كلم^2

2- المجال الزمني : استغرقت هذه الدراسة طيلة السنة الجامعية 2018-2019.

3- المجال البشري : استهدفت الدراسة عينة من ممارسي الألعاب الإلكترونية في مدينة مليانة و المتمثلة في 100 شاب مستخدم .

4- المجال الموضوعي : أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الشباب، دراسة مسحية لعينة من شباب مدينة مليانة.

د. مجتمع الدراسة و عينة الدراسة:

نقصد بمجتمع البحث مجموعة من الأشخاص أو المؤسسات أو الأحداث التي نريد أن نصل إلى استنتاج بخصوصها.[3]

كما يعرف في لغة العلوم الإنسانية"مجموعة منتهية أو غير منتهية من العناصر المحددة مسبقا والتي ترتكز عليها الملاحظات .[4]

كما يعرفه الباحثون بأنه مجموعة محددة أو غير محددة من مفردات محددة مسبقا أي مجتمع البحث وهو جمع مفردات الظاهرة التي يدرسها الباحث.[5]

---

[1] مروان عبد المجيد ابراهيم، **أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية**، الطبعة الأولى، مؤسسة الورق، 2000م، ص130.

[2] أحمد بن مرسلي، **مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال**، مرجع سبق ذكره، ص286.

[3] كارل مانهايم، ريتشارد ريتشي، **طرق البحث العلمي في العلوم السياسية**، ترجمة عبد المطلب السيد غانم، وآخرون، مركز البحوث والدراسات، 1996م، ص10.

[4] أحمد بن مورسلي، **مناهج البحث العلمي في علوم الاعلام والاتصال**، مرجع سبق ذكره، ص166.

[5] موريس أنجر، **منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية**، الطبعة الثانية، الجزائر، دار العقبة للنشر والتوزيع، 2006م، ص298.

مجتمع البحث يعني مجموعة من المفردات أو العناصر التي تدخل في دراسة ظاهرة معينة فإذا قلنا أن المجتمع سكان في دولة ما، فنعني به كل الأفراد الأحياء في ساعة معينة من ذكور وإناث .[1]

ومجتمع بحثنا يتمثل في الشباب المستخدم للألعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة.

عينة الدراسة:

إن دقة الباحث في اختيار العينة التي تتصل في مجتمع الدراسة تؤدي إلى نجاح الدراسة بقدر ما تكون العينة ممثلة للمجتمع الأصلي، بقدر ما تكون النتائج صادقة حيث يرى برسلون أن العينة الصغيرة التي تنتقى بعناية يترتب عليها نتائج صادقة تماما مثل تلك التي ترتبت على استخدام عينة كثيرة، بالإضافة إلى ما توفره من جهد ووقت.[2]

وتستخدم العينة عادة في الدراسات للتعرف على الرأي العام، بتقسيم المجتمع إلى أقسام، ثم تجميع المعلومات والبيانات من الحصة المطلوبة من الأشخاص في كل قسم ونختار الوحدات في العينة عشوائيا، اختيار العينات احتمالية أكبر وأفضل من العينات الاحتمالية.[3]

وثم اختيار العينة بطريقة قصدية:

وهي العينة التي تعتمد الباحث فيها أن تتكون من وحدات معينة اعتقادا منه أنها تمثل المجتمع الأصلي خير تمثيل، فالباحث في هذه الحالة قد يختار مناطق محددة تتميز بخصائص ومزايا بإحصائية تمثيلية للمجتمع وهذه تعطي نتائج أقرب ما تكون إلى نتائج التي يمكن أن يصل إليها الباحث يسمح المجتمع كله.[4]

يتم اختيار هذه العينة من الوسط من نوعيات أي أن هناك تحيزا في الاختيار لأنها تمثل المجتمع تمثيلا سليما بناءا على معلومات إحصائية سابقة.[5]

---

[1] عدنان حسين الجادري، يعقوب عبد الله أبحلو، **الأسس المنهجية والاستخدامات الاتصالية في بحوث العلوم التربوية والإنسانية**، الأردن، مكتبة جامعة إثراء للنشر والتوزيع، 2009م ، ص92.

[2] محمد عبد الحميد، **دراسات الجمهور في بحوث الإعلام**، الطبعة ألأولى، عالم الكتب، مصر، 1993، ص23.

[3] أحمد بن مرسلي، **مناهج البحث العلمي**، مرجع سبق ذكره، ص18.

[4] عبد الرحمان بدوي، **مناهج البحث العلمي**، الطبعة الثانية، وكالة المطبوعات الجماعية، الكويت، 1997 ، ص56.

[5] محمد مسلم، **منهجية البحث العلمي**، الطبعة الثانية، دليل الطلاب للعلوم الإنسانية والاجتماعية، دار الغرب للنشر والتوزيع، دون عاصمة وسنة نشر، ص28.

وتتمثل عينة دراستنا هذه في 100 مفردة من ممارسي الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة في مدينة مليانة.

ذ.أدوات الدراسة:

باعتبار أن منهج المسح لا يقتصر على استخدام واحد في عملية البحث وجمع البيانات، وإنما يعتمد في ذلك على مجموعة من الأساليب والأدوات البحثية، كالمقابلة و الاستمارة، والملاحظة و هي مجموعة الأدوات العلمية حيث اعتمدنا في دراستنا على :

الاستمارة:

يعرفها الدكتور محمد عبد الحميد، على أنها :اسلوب لجمع البيانات تستهدف استمارة المبحوثين بطريقة منهجية، ومقننة لتقديم حقائق أو آراء معينة في إطار البيانات المرتبطة بموضوع الدراسة في أهدافها، دون التدخل من الباحث في التقرير الذاتي للمبحوثين في هذه البيانات.[1]

هي مجموعة المؤشرات يمكن عن طريقها اكتشاف أبعاد موضوع الدراسة عن طريق الاستقصاء التجريبي، أي إجراء بحث ميداني على جماعة محددة من الناس،وهي وسيلة الاتصال الرئيسية بين الباحث والمبحوث وتحتوي على مجموعة من الأسئلة تخص القضايا التي نريد معلومات عنها من المبحوث.[2]

هي تلك القائمة من الأسئلة التي يحضرها الباحث بعناية في تعبيرها عن الموضوع المبحوث في إطار الخطة الموضوعة لتقدم إلى المبحوث من أجل الحصول على إجابات تتضمن المعلومات والبيانات المطلوبة لتوضيح الظاهرة المدروسة وتعريفها من جوانبها المختلفة[3] وتعرف أيضا هي عبارة عن مجموعة من الأسئلة المكتوبة التي تعد بقصد الحصول على معلومات أو معلومات أو أراء المبحوثين حول ظاهرة أو موقف معين وتعد الاستمارة من أكثر الأدوات المستخدمة في جميع البيانات التي تتطلب جمع البيانات التي تتطلب الحصول على معلومات أو معتقدات أو تصورات أو آراء الأفراد ومن أهم ما تتميز به هو توفير الكثير من الجهد والوقت على الباحث.[4]

---

[1] محمد عبد الحميد، **دراسات الجمهور في بحوث الإعلام**، الطبعة الأولى، عالم الكتب، مصر، 1993، ص183.

[2] سلاطنية بلقاسم وحسان جيلاني، **أسس البحث العلمي**، مرجع سبق ذكره، ص77.

[3] أحمد بن مرسلي، **مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال**، مرجع سبق ذكره، ص220.

[4] محمد عبيدات وآخرون، **منهجية البحث العلمي، القواعد والمراحل والتطبيقات**، ط2، دار وائل للنشر والتوزيع، الأردن، 1999، ص63.

بالإضافة إلى أنها نموذج يضم مجموعة من الأسئلة التي تدور حول موضوع ما يتم إرساله إلى المبحوثين بطريقة أو بأخرى ليجيبوا على هذه الأسئلة ثم إعادته ثانيا إلى الهيئة المشرفة على البحث ويتم ذلك دون مساعدة الباحث للمبحوثين في فهم الأسئلة أو تدوين الإجابة عليها.[1]

صدق الاستمارة:

مر إعداد الاستمارة بمراحل التالية: إعداد مجموعة من الأسئلة المبدئية و ذلك بعد تقسيم الاستمارة إلى أربعة محاور محور البيانات الشخصية، محور العادات و الأنماط ممارسة الألعاب الالكترونية ، محور حاجات و دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية محور أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الشباب.

تم تقييم الاستمارة من طرف الأستاذة المشرفة **كنزة قوطال** و التي بدورها أعطت ملاحظاتها وتم تصحيح ذلك وفقا لمشورتها، و تمّ عرض الاستمارة على مجموعة من الأساتذة المتخصصين في علوم الإعلام و الاتصال من أجل تحكيمها*،وتم تغيير بعض الأسئلة، وفي ضوء تلك الملاحظات حاولنا بقدر المستطاع الأخذ بجميع الآراء من استبعاد و تعديل أو حذف أو إضافة كما طلب منا، حيث أصبحت الاستمارة تتمتع بدرجة معقولة من الصدق الظاهري و صدق المحتوى وتم صياغتها و تصميمها و إخراجها بصورتها النهائية على النحو التالي :

تم المحافظة على المحاور السابقة الذكر مع إضافة سؤال في محور البيانات الشخصية و تعديل سؤالين في المحور الثاني و سؤال في المحور الثالث، كما قمنا بحذف اسئلة و تعويضها بمقياس و بعد التأكد من صدق أداة الدراسة قمنا بتوزيع الاستمارات على أفراد العينة بمدينة مليانة بعد اختيارهم بطريقة قصديه من مستخدمي الألعاب الإلكترونية في شهر أفريل و دام توزيعها و استرجاعها مدة أسبوعين كما قمنا بشرحها و توضيح ما يصعب على أفراد العينة ثم قمنا بجمعها، تراوح زمن الإجابة عليها مدة 30 دقيقة، ثم قمنا بمراجعتها و تصنيفها و تحليلها.

---

[1] عبد الله محمد عبد الرحمان، محمد علي البدوي، **مناهج وطرق البحث الاجتماعي**، دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية 2002،ص329.

*الدكتورة سعدون نسرين: أستاذة محاضره، علوم الاعلام و والاتصال المدرسة الوطنية العليا للصحافة وعلوم الاعلام.
الدكتور تيطاوني الحاج: أستاذ محاضرا، علوم الاعلام والاتصال بجامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة.
الدكتور كيحول طالب: استاذ محاضر(ا)، علوم الاعلام و والاتصال بجامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة.
الدكتور بويحي نصرالدين: استاذ محاضرة (ا)، علوم الاعلام و الاتصال بجامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة.
استاذ شيباني رابح: استاذ محاضرة (ا)، علوم الاعلام و الاتصال بجامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة.

ر. الدراسات السابقة:

إن أية دراسة لا يمكنها أن تنطلق من فراغ ، إذ لا بد من الاعتماد على الدراسات السابقة ،سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه ،أو محاولة تفنيد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين ،أو الانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة يتم الاهتمام بدراستها من قبل أو الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم إجراءه.

وقد تناولنا موضوع الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة و أثرها على سلوكيات الشباب الجزائري ،وتوجد دراسات تناولت موضوع الألعاب الإلكترونية من حيث الدافعية لممارسته ،أثرها في الرفع من مستوى العدوانية و العنف، بمعنى أن معظم الدراسات تطرقت إلى تأثير الألعاب الإلكترونية على الشباب، و سنعرض بعض هذه الدراسات التي تعرضت لذلك.

1- دراسات عربية:

الدراسة الأولى:

((ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتم درسين))[1]

دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، الجزائر، كمتطلب لنيل درجة الماجستير في معهد التربية البدنية و الرياضية ، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، جامعة الجزائر، من إعداد **نمرود بشير**، هذه الدراسة فيما يلي:**ما مدى تأثير ألعاب الفيديو في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي على المراهقين المتمدرسين ؟ أو كيف نفسر الاهتمام الكبير الذي يبديه المراهقين المتمدرسين اتجاه الألعاب الإلكترونية من جهة، ومتجهة أخرى تراجع هذه الفئة عن ممارسة النشاط البدني الرياضي؟**

حيث تطرقت هذه الدراسة إلى النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي ووقت الفراغ و اللعب و ألعاب الفيديو و المراهقة بمختلف جوانبها،أما في الجانب التطبيقي فقد تطرقت إلى المنهجية المتبعة في هذا البحث و تحليل نتائج الاستبيان و الاستنتاجات المستخلصة من البحث انتهى البحث حول مختلف النتائج وتقديم بعض الاقتراحات و التوصيات فيما يخص مشكلة البحث.

الدراسة الثانية :

((أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت)) 2

رسالة مقدمة إلى كلية الدراسات التربوية العليا،عمان، كمتطلب لنيل درجة الماجستير في جامعة عمان العربية للدراسات ا[1]لعليا، تخصص الإرشاد النفسي التربوي، من إعداد **دلال عبد العزيز الحشحاش،** و تتمثل إشكالية الدراسة فيما يلي:**أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت.**

وسعت للإجابة على الإشكالية التالية :

-هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية و متوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية.

قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات من أبرزها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبناءهم للألعاب الإلكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني و بيان أثرها على سلوك أبنائهم.

الدراسة الثالثة :

((معالجة العنف من خلال التلفزيون و ألعاب الفيديو))[3]

رسالة مقدمة إلى كلية العلوم السياسية و الإعلام، كمتطلب لنيل درجة الماجستير في جامعة الجزائر، قسم علوم الإعلام والاتصال، من إعداد **كهينة علواش** ، و تتمثل إشكالية هذه الدراسة فيما يلي:**مدى تأثير هذه الوسيلتان على الجمهور، و هـ[2]ل ما تقدمه من عنف على نفسيته و سلوكياته ؟**

و من هنا تتدرج بعض التساؤلات و المتمثلة في :

-كيف يتأثر المشاهد بما يشاهده من مادة عنيفة أو ما يعرض عليه في أية وسيلة إعلامية أخرى ؟

-إلى أي درجة تعتبر الوسيلتان التلفزيون و ألعاب الفيديو مسئولتان عن الانحرافات السلوكية التي تشهدها و تعاني منها المجتمعات ؟

---

[1]نمرود بشير، **ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين،** دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، معهد التربية البدنية و الريلضية، قسم منهجية التربية البدنية و الرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، جامعة الجزائر، سنة 2008 .

[2]دلال عبد العزيز الحشحاش، **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت،** كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص الإرشاد النفسي، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، سنة 2008 .

[3]كهينة علواش، **معالجة العنف من خلال التلفزيون و ألعاب الفيديو،** كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام و الإتصال، جامعة الجزائر، سنة 2006-2007.

-هل يمكن تحصين الفرد و المجتمع من هذا العنف خصوصا في هذه الوسائل الأكثر انتشارا؟

حيث تطرقت هذه الدراسة إلى معالجة العنف و العدوان من خلال التلفزيون و أهم البرامج التي تروج للعنف ،إضافة إلى تطرق هذه الدراسة إلى معالجة ظاهرة العنف في ألعاب الفيديو ،ودورها في التنشئة الاجتماعية و قدمت في الجانب التطبيقي تحليل البيانات و عرض النتائج.

2- دراسات أجنبية :

تتمثل في دراسة أجنبية تناولت موضوع ألعاب الفيديو الدافعية لممارستها، أثرها في الرفع من مستوى العدوانية و العنف، و سنعرض هذه الدراسات التي تعرضت لذلك.

1- vidéo Gammes and Adolescents ,intentions to take Risks in trafic kathleen Beullens,M,A,keith Roe ph .D .and Jan

قام بهذه الدراسة كل من : vandenBulck,ph.D.DS

بدراسة عينة من الشباب تتراوح أعمارهم بين (18-29 سنة) فوجد أن هذه الفئة من الناس هم الذين يشكلون النسبة الكبرى من بين المصابين و المتسببين في حوادث المرور، و درسوا علاقة العاب الفيديو بذلك، واستخلصوا بعد الدراسة أن ألعاب الفيديو ذات الطابع ألتسابقي تزيد من الدافعية على المغامرة أثناء السياقة .

2-the effect of internet video game play on clinica and extra pyramidal symptoms in patient with schizophrenia.(Elsevier schizophrenia research ,2008).

قامت هذه الدراسات من قبل مركز البحث بالسكيزوفريني، و ذلك ما إذا كانت ألعاب الفيديو تحسن من بعض الاستجابات لدى المصابين بهذا المرض، و بالفعل كانت هذه الدراسة على حسب الفرضيات التي افترضوها عدلت ممارسة ألعاب الفيديو من بعض السلوكيات لدى المصابين.

3-the impact of Electronic media violence ;scientific theory and Research.

قام بهذه الدراسة كل من : L.Rowelle Huesmann ,Ph.D.Institute for social Research ,the university of Michigan ,Ann Arbor ,2007 Michigan).

تمت هذه الدراسة في معهد البحوث الاجتماعية بجامعة ميشيغان و ذلك بدراسة تأثير الملتيميديا بما في ذلك التلفاز، الكمبيوتر، ألعاب لوحة المفاتيح، ذات الطابع العنيف و مدى تحقق هذه النظريات الموضوعة في أسباب توليد السلوك العنيف لدى المراهق.

4-the effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence (Nicholas L,camagey , cragi A Anderson Brad J, Bushman 2006 USA)

يرى الباحثون أن الدراسات السابقة أن التعرض لألعاب الفيديو يرفع من الأفكار العدوانية، أحاسيس الغضب، الإثارة الفيزيولوجية، السلوك العدواني، و يخفض من السلوك التعاوني، على العكس لا يوجد أي بحث تجريبي درس أثر الألعاب الفيديو ذات الطابع العدواني على فقدان الحساسية الفيزيولوجية، حيث تكون الإثارة الفيزيولوجية قليلة عند التعرض لألعاب الفيديو في العالم الحقيقي، من أجل ذلك قامت الدراسة على المراهقين بعد معرفة كل من الوسائط التي يستعملونها و نوع الألعاب التي يمارسونها، بقيام هذه الفئة بممارسة ألعاب الفيديو عدوانية و غير عدوانية لمدة 20 دقيقة، ثم مشاهدة شريط فيديو لمدة 10 دقائق يحاكي الحياة الحقيقية في الرعب و العنف مع العلم أن في التجربة الأخيرة يزود الجسم بمستقبلات للإثارة الفيزيولوجية على جلد اللاعب، فكانت النتائج أن الذين يمارسون ألعاب الفيديو العنيفة يكونون أقل إثارة فيزيولوجية (في حالة هدوء) في التجربة الثانية، عكس الفئة التي تمارس ألعاب الفيديو غير عنيفة، فكانت الإثارة الفيزيولوجية مرتفعة.

ز. مصطلحات الدراسة:

اشتمل البحث على مجموعة من المصطلحات تكرر استخدمها خلال مراحل البحث المتوالية، وقد رأينا توضيحا من البداية لاجتذاب أي ليس في المعنى أو غموض في الفهم، وهذه المصطلحات هي:

1- الأثر:

التعريف اللغوي:هو إبقاء الأثر في الشيء، يقال: أثرت فيه تأثيران جعلت فيه أثرا وعلامة، فتأثر قبل وانفعل.[1]

التعريف الاصطلاحي:يقصد بالأثر تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور ووسائل الإعلام، وتتميز هذه رسائلها مع خصائص الجمهور الذي نتوجه إليه بهدف استمالتهم لكي يغيروا لمحتوياتها، وليس بالضرورة التأثير عليهم لكي يغيروا شيئا ما على المستوى المعرفي أو الوجداني أو السلوكي، ومن جانب أفراد الجمهور فهم يستعملون وسائل الإعلام ويتعرضون لمحتوياتها لأسباب مختلفة باختلاف سياقتهم

[1]أبو الحسين أحمد بن فارس وتحقيق شهاب الدين أبي عمرو، **معجم مقاييس اللغة**، الطبعة الأولى، دار الفكر، بيروت 2000، ص159.

الاجتماعية والنفسية والاقتصادية والثقافية، وهذا وفقا للقيمة التي تحملها هذه المحتويات وما تمثله بالنسبة إليهم ومدى قدرتها على اشباع حاجاتهم المختلفة.[1]

التعريف الإجرائي:الأثر هو ذلك التغيير يحدث للفرد أثناء ممارسة للألعاب الالكترونية والسلوك الذي يطرأ عليه سواء كان ايجابيا أم سلبيا.

2.الألعاب الالكترونية:

هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الالكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى، كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية كمدخلات، أوامر التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السياق، الفأرة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات، برامج اللعب المخرجات الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الالكترونية، اللاعب قد يكون وحده أو بالمشاركة.[2]

التعريف الإجرائي:هي عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب وألعاب الانترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية [المحمولة].

3.الوسائط الجديدة:

الوسيط:

التعريف اللغوي:الوسيط هو المتوسط بين المتخاصمين وهو المتوسط بين المبايعين أو المتعاملين، وأيضا هو: المعتدل بين شيئين.[3]

---

[1]سعيد بومعيزة، **أثر وسائل الاعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب**، دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2006/2005، ص30.

[2]بشير نمرود، **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور[12-15سنة]**، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، الجزائر، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الارشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008، ص35.

[3]مجمع اللغة العربية، **المعجم الوسيط**، الطبعة الرابعة، مكتبة الشروق الدولية، القاهرة، 2005، ص1031.

التعريف الاصطلاحي: إن الوسيط في لغة الاتصالات هو شيء يسهل نقل الشيء[الكلمات والصور والأصوات]من مصدر واحد [عادة ما يكون المرسل] إلى مصدر آخر [عادة ما يكون المتلقي].[1]

الوسائط الجديدة:

إن الوسائط الجديدة هي مجال يتصل بطريقة استخدام الكمبيوتر في الدمج بين النص والغرافيك، الرسم، الصور الثابتة والمتحركة[الفيديو] والتحريك، والصوت وأي نوع آخر من الأشكال الاتصالية، بما يمكن معه عرض، تخزين، وبث أي نوع من المعلومات رقميا.

التعريف الإجرائي:

هو مصطلح واسع الانتشار في عالم الحاسوب يرمز إلى استعمال عدة أجهزة إعلام مختلفة تحمل المعلومات مثل النص، الصوت الرسومات، الصور المتحركة، الفيديو، وكذا هي تلك الوسائط التي يستعملها الشباب بكثرة لممارسة اللعاب الالكترونية.[2]

4.السلوك:

يمكن أن نعرف السلوك بأنه تفاعل الفرد مع بيئته الاجتماعية في وضعية ما من خلال استجاباته العضوية والحركية والوجدانية والفعلية، والذي يكون دائما بدافع سواء شعر به الفرد أم لم يشعر به، ويمكن ملاحظته بصفة مباشرة أو ملاحظة النتائج التي تترتب عنه.

فالأفراد في حياتهم يكونون مدفوعين بدوافع داخلية نفسية وخارجية بيئية للقيام بسلوكيات محددة قصد تحقيق بعض الأهداف المتنوعة والمتعددة، وهذه الأهداف قد تتحقق وبالتالي يعيشون نوعا من الاستقرار النفسي والتوافق الاجتماعي، وقد لا يتحقق لهم ذلك فيتعرضون إلى ضرب من الصراع النفسي وعدم التوازن والتوافق.[3]

التعريف الإجرائي:هو كل الأفعال والنشاطات التي تصدر عن الفرد سواءا كانت ظاهرة أم غير ظاهرة.

وهو مجموعة من الأفعال والتصرفات و التعبيرات تكون استجابة داخلية لمؤثر خارجي.

---

[1] شبكة النبأ، **مصطلحات الوسائط الإعلامية**، نشر في الأحد 7تموز، 2007-2011، الساعة8:00.

[2]عباس مصطفى صادق، **الاعلام الجديد المفاهيم والوسائل والتطبيقات**، الطبعة الأولى، دار الشروق للنشر والتوزيع، الأردن.

[3]سعيد بومعيزة، مرجع سبق ذكره، ص31.

5.الشباب:

التعريف اللغوي: يعرف الشباب في اللغة على انه الحداثة و الشباب من سن البلوغ الى سن الثلاثين.[1]

التعريف الاصطلاحي: ان الاختلاف في مفهوم الشباب بين البلدان و الذي ينعكس بوضوح في المعاني المختلفة المقدمة عن هذا المصطلح في مجال الدراسات و البحوث الجارية و هو ما جعل الباحثين في مختلف دول العالم شريحة الشباب بفئات عمرية مختلفة .

الاتجاه البيولوجي :

اكد على الحتمية البيولوجية لاعتبارها مرحلة عمرية و طور من اطوار الحياة فيرى ان الشباب يبدآ من 15 الى 25 و منهم من يرى ان هذه الفئة تبدآ من سن 13 الى 30 .

الاتجاه السيكولوجي :

جمع بين النمو البيولوجي و ثقافة المجتمع في تحديد الفئة العمرية حيث حددها في سن البلوغ الى دخول الفرد عالم الراشدين الكبار.

الاتجاه السوسيولوجي (الاجتماعي) :

عرف الشباب انطلاقا من اعتباره حقيقة اجتماعية و ليس ظاهرة بيولوجية فقط و رفض هذا الاتجاه تقديم عمر محدود لمرحلة الشباب لتبدآ الشيخوخة فالفئات العمرية نتاجات اجتماعية تتغير بتطور التاريخ[2].

التعريف الإجرائي: يعرف الشباب في هذه الدراسة على الفئة التي تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة إلى 35 سنه و ذلك لاعتبارها الفئة الاكثر نشاطا في المجتمع والتي بإمكانها ان تخدم هذه الدراسة في كافة جوانبها.

---

[1] علي بن هادية والاخرون، **القاموس الجديد للطلاب معجم عربي مدرسي**، الشركة الوطنية للتوزيع، الجزائر، الطبعة الرابعة، 1983، ص669.

[2] قيدوم فلة، **اثر استخدام الانترنت لدى الشباب الجامعي**، رسالة ماجستير في علوم الاعلام و الاتصال غير منشورة، جامعة الجزائر، الجزائر، 2009، ص 5.

تمهيد:

في بداية الثمانينات ومع التطور التكنولوجي واستخدامات الحاسوب المتعددة، برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الشباب، عرفت هذه الألعاب بالألعاب الإلكترونية، وأصبحت ظاهرة تثير الانتباه وتستحق البحث والدراسة بالشكل المناسب من حيث سماتها ودلالتها وتأثيراتها على السلوك، ولقد أثارت هذه الألعاب ومازالت الاختلافات حول الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها المختلفة على الفرد وعلى اللاعب، حيث يذهب دي بونو* إلى أن عملية اللعب أهم بكثير جدا من المحتوى، فإنه يمتلكنا إحساس بأن ممارسة مهارات اللعبة سوف تنمي مهارات التفكير، إنه لصحيح إلى حد بعيد، بأن مواقف الألعاب توفر فرصة لممارسة مجال من المهارات أوسع بكثير جدا مما توفره الموضوعات ذات المحتوى، وفي اللعبة هناك أمر ما يحدث طيلة الوقت، يوسع تفكيرك أن الأمور مثل الاستراتيجية والتخطيط واتخاذ القرار نجد جزءا متمما لغالبية الألعاب، وبعدها تتعرف على قواعد اللعبة تصبح المعرفة اقل أهمية بكثير جدا من مهارة التفكير، ويتعين على هذه الأمور جميعا أن تجعل من موقف الألعاب موقفا مثاليا لتنمية مهارات التفكير وبهذا أصبحت الألعاب الالكترونية عالما يستهوي ملايين البشر حول العالم، وينفق عليه في العالم مليارات الدولارات، وتعتبر أجهزة الألعاب الالكترونية المنزلية من أكثر أجهزة الترفيه انتشارا في العالم، وعلى الرغم من كل هذا الشيوع والانتشار فلا تزال هناك فئات وقطاعات واسعة من الناس لا تعرف الحد الأدنى من المعلومات عن هذا العالم المثير، خاصة فيما يتعلق بالأجهزة المستخدمة ونظرية عملها ونشأتها وتطورها عبر الزمن، وكمحاولة لتكوين فهم منظم حول عالم الألعاب الالكترونية اخترنا أن نقدم شرحا مبسطا، يوضح جانب من المعلومات المتعلقة بهذه الأجهزة وكيف نشأت وكيف تعمل وماهي أنواعها.

وبهذا سنتطرق في هذا الفصل إلى ماهية الألعاب الالكترونية وذلك من خلال مختلف التعريفات التي استخلصها الباحثون في المجال، كما سنعطي لمحة تاريخية لتاريخ الألعاب الالكترونية وبدايتها الأولى ومراحل تطورها وانتشارها في مختلف بلدان العالم، لتنتقل بعد ذلك لتقديم أنواع الألعاب الالكترونية وكيفية عملها ومجالات اللعب الالكترونية وفي الأخير نوضح تأثير الألعاب الالكترونية على المجتمع بصفة عامة وعلى الفرد بصفة خاصة وكل العوامل الجانبية التي تحدثها هذه الألعاب على الفرد في مجتمعه.

المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية

المطلب الأول :تعريف الألعاب الالكترونية.

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز، العاب الفيديو، أو على شاشة الحاسوب، العاب الحاسوب، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الالكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تجد استخدام اليد مع العين، التآزر البصري الحركي، أو تجد للإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية.

خلال الأربعين سنة الماضية تطورت العاب الحاسوب من العاب على الأشرطة المرنة، إلى القرص المدمج، إلى شبكة الانترنيت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانيات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي، اللاعب ضد الحاسوب أو ضد الأشخاص آخرين موجودين على الانترنيت.[1]

كما أن الألعاب الالكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الانتشار.....، وهي احد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الالكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، إن لم تتفوق عليها فانه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام، وما تهدف إليه هنا هو أن تنظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الالكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك أكثر فائدة.[2]

---

[1] مها حسني الشحروري، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة، مالها وما عليها**، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان – الأردن ، 1428-2008، ص 46.

[2] احمد جبر، **الألعاب الالكترونية**، نظرة أكثر جدية من http://www.swalifner، اطلع عليه يوم 03-07-2010، على الساعة 12:55.

أجهزة الألعاب الالكترونية مصممة بحيث تسمح لأكثر من لاعب بالمشاركة في اللعبة بينما الألعاب الالكترونية على الحاسب الشخصي مصممة لشخص واحد ومن النادر أن تجد لعبة يشترك فيها أكثر من لاعب على نفس الحاسب الشخصي.[1]

فالألعاب الالكترونية أو العاب الحاسوب أو العاب الشبكة هي العاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في أنظمة العاب الفيديو، حيث تعرض في التلفزيون بعد إيصال الجهاز به، فجهاز الإدخال في الألعاب الالكترونية هو عادة عصب التحكم أو الأزرار في أجهزة لوحة المفاتيح أو الفارة أو غير ذلك، فالألعاب الالكترونية أيضا يمكن أن تعمل على أجهزة خاصة تتوصل بالتلفزيون أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال أو الحاسوب المحمول.[2]

مايزال ينظر إلى الألعاب الالكترونية وخاصة التعليمية منها أنها سلبية وناجحة لتحسين نوعية التعليم ورفع مستواه، ولا يعني أنها بديل للمعلم إنما كمصدر إضافي ومهم لخدمة المنهج والتعلم والمتعلم، والحاجة لمثل هذا النوع من الألعاب الالكترونية في سنوات العمر المبكر مهمة للغاية لاعتبارات:[3]

- إنها اخطر مراحل النمو الإنساني والتي تؤثر في باقي مراحل العمر الأخرى.
- إن استخدام الألعاب يساعد في عملية التعلم ونمو القدرات.
- يمكن التعامل بسهولة مع الأجهزة والبرمجيات ويستطيعون متابعة التعليمات المصورة وفهم التوافق وأداء الأنشطة بكل ثقة واستقلالية.
- إن ممارسة تلك الألعاب تساهم في تنمية التعلم الذاتي، والتعليم بالاكتشاف، والمحاولة والخطأ والتعزيز الفوري وغيرها من الأمور يمكن أن تتوافر في تصميم ومحتوى أي لعبة.
- تعطي البرمجية التعليمية صورة دقيقة عن المستوى والقدرات وذلك انه أحسن تصميم لهذا الغرض.

---

[1] **ماذا تعرف عن أجهزة الألعاب الإلكترونية نشأتها و تاريخها**، مجلة لغة العصر، العدد 97، ديسمبر 2008، مصر ص 98.

[2] لعبة الفيديو موسوعة وكيديا الحرة من http:// at.wikipedia-org/wiki اطلع عليها يوم 2010/07/03 على الساعة 11:55.

[3] محمد متولي قنديل، رمضان مسعد بدوي، **الألعاب الالكترونية في الطفولة المبكرة**، الطبعة الأولى، دار الفكر، عمان-الأردن، 2007، ص 215.

المطلب الثاني: نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية.

يرى "**ألات لوديبياردار**"، بان علم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003، فالألعاب الالكترونية وهي المرحلة المتقدمة من العاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب، وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها، وتتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الالكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في السنة التي تلت صدور كتاب "لوديبياردار".

- **المرحلة الأولى:** انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد العاب "يونغ" و "حرب الفضاء" التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة:

- صناعة العاب قوية.
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية منذ سنوات الخمسينات.
- تطور استعمالات الإعلام الآلي حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية.

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقابة الصغيرة المسوقة من مؤسسة "اينتال" عام 1971م، وفي العام الموالي 1972م أسس "دولانبوشنال" أول مؤسسة الألعاب الالكترونية "اتاري" وادخل أول لعبة أقواس الكترونية "بونغ"، وفي أول عام باعت "اتاري"أكثر من 10 ألاف آلة، وفي عام 1976م تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة "وارنر" في ذات العام " اتاري" مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر "لاتاري" إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، أدت غزرة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977م، وسيبقى "بوشنال" و "اتاري" الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الالكترونية.[1]

➢ **المرحلة الثانية:** تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي من "اتاري" والتي تتضمن سلم الألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب، وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان" التي اخترعت في اليابان، تورو ايواتاني، لمؤسسة تامكو، واشترت اتاري أجهزة التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين، أدى إلى تضخم في إنتاج الألعاب ومعظمها وصفها بالرديء.

واظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع عارضات التحكم وكأنه آلات تجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983م، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارنر" نشاط عارضة التحكم " اتاري" لأحد مؤسسي أجهزة الكمبيوتر "كومودور" وفرع الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت "نينتاندو" وهي مؤسسة أنشئت في القرن الثامن عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية والعاب الجيب والصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم، "نيس" ليسجل دخول اليابانيين في عالم العاب الفيديو، وفي ظرف اقل من ثلاثة أشهر أصبحت "نيس" مدللة اليابانيين، ويعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب رئيسية:

1- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.
2- تكنولوجية تسمح لـ "نيتاندو" بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية و أسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات.
3- البطل المميز"لنيس"وهو "ماريو"، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "دونكيكونغ"، ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات اليابانية، "شيجيروميامونو" وجهاز رائد في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

[1] احمد فلاق، **الطفل الجزائري والعاب الفيديو دراسة القيم والمتغيرات**، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2008-2009، ص 113.

➢ **المرحلة الثالثة:** جرت هذه المرحلة أساسا في اورويا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كمودور" و "سينكلير" و "امستراد"، وفي عام 1986م " اتاري اس تي" الذي سجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة العاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية البيانية و الصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر.

فهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل مستوى ويتيح الاصطناع، في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجية والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين اليابانيين المستقبلين والمسوقين اظهروا مهاراتهم من خلال العاب مثل "اميغا" او "اتاري اس تي".

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا لضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات كلها متشابهة، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل "بي سي"او "ابل" وفي سنة 1989م أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت "تينتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.[1]

➢ **المرحلة الرابعة:** تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده "بينتاندو" عبر " سوبرننيس"، وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا" من خلال لعبة "ميغادرايفر"، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي وظهور العاب المغامرة، والألغاز مثل "ميست" أو "سيفن كويست"، وكذا العاب الأدوار مثل " فاينل فانتري"، ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995م، بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو.

➢ **المرحلة الخامسة:** وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط، التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف، معالجة الصور الثلاثية البعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع المعالجات المخصوصة، واستعمال القرص الصوتي المضغوط والألعاب على الشبكات المحلية وعلى الانترنيت.

[1]–احمد فلاق، مرجع سبق ذكره، ص 114.

كما سجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح العاب الفيديو وهو "سوني" بلعبته "بلايتايشن"، واحترم في هذه المرحلة الصراع بين "سوني" و " نينتاندو"، مما ازال "سيغا" التي انسحبت من السوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة العاب الفيديو "لاراكروفت" التي حققت أرقاما قياسية، وظهور أبعاد بعوالم بيانية، "ايفركويست"، و "اولتيما اونلاين"، والعاب " اف بي اس" المتعددة اللاعبين وهي العاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب، ومن أمثلتها "دوم"، ثم "هالفلايف"، وتبقى "نينتادو"، الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل البوكيمونات التي أبدعتها تجسيد العالم طفولي جديد، وتجاوز رقم أعمال العاب الفيديو بذلك كمبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلت عاليا، وفي عام 2001، قام المضاربون الذين اخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنيت وبالانسحاب هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الالكترونية والعاب الفيديو.

- **المرحلة السادسة:** بدأت المرحلة السادسة بدخول "ميكروسوفت" والصراع الشرس بين عارضات التحكم "بي اس 2" و "غايم كوب" و "ايكس بوكس".[1]
- **المرحلة السابعة:** من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "نينتاندو" "بي اس"، كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004، وفي مارس 2005 وصل جهاز "سوني بي اس" إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في مايو 2005 جهاز "بلايستايشن 3"، الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد " اكس بوكس 360/360"

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006، في النقطة التكنولوجية التي أفقرت المطورين إلى التكيف معها، وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن أثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

[1]– احمد فلاق، المرجع السابق، ص 115.

غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي ادخلها مطورو الألعاب الالكترونية، فاللعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة، وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا، فقطاع العاب الفيديو يرفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم.

إن تطور سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم يحدث بفارق 6 إلى 12 شهرا من وضع الآلات في الأسواق، من جهة أخرى فان نمو سوق برامج عارضات التحكم أطول مقارنة بسوق التجهيزات، ويتحمل الناشرون والمطورون طور الآلات، لذا يتوجب عليهم التكيف مع متطلبات سوق يزداد تنافسية على مستوى الإبداع والنشر: نوعية المنتجات وأجال التسليم وتكلفة المنتوج وتفوق الإجازات وتصاعد ميزانيات التسويق....الخ.[1]

إن القفزات التكنولوجية تتطلب من الفاعلين في سلسلة القيمة تكييف أدواتهم في الإنتاج وهيكل التوزيع عندهم، وقد فشل الكثير من الفاعلين في التكيف مما أدى إلى إفلاسهم، أو شرائهم من طرف الناجحين في المجال وكانت سنة 2002 من الأكثر سوء في المجال فقد سجلت 52 حركة، توقف أكثر من نصفها عن النشاط.

غير أن عارضات التحكم تفرض نفسها بشكل متصاعد كأفضل حامل للألعاب في البيت، بما في ذلك عند اللاعبين الذين يملكون أجهزة الكمبيوتر، ومن ثم يمكن توقع ارتفاع مبيعات عارضات التحكم واحتلالها جزء معتبرا من ميزانيات التسلية لدى العائلات في اكبر الأسواق العالمية لألعاب الفيديو، الولايات المتحدة الأمريكية واليابان و أوروبا، على حساب التسليات الأخرى أو الألعاب الالكترونية على أجهزة الكمبيوتر.[2]

ولقد تطورت الألعاب الالكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس أمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم، حيث انه تم إنشاء

[1] احمد فلاق، مرجع سابق، ص 127.

[2] احمد فلاق، مرجع سابق، ص 128.

منتزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول صور مستنسخة من الأبطال، وزيارة المدن التاريخية في سباق العربات أو في معركة تاريخية بالسيوف والخيول.[1]

المطلب الثالث: مجالات اللعب الالكترونية وأنواع الألعاب الالكترونية.

1. مجالات اللعب الالكترونية:

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الالكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فهو نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الالكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن العاب الفيديو في كونها العاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الانترنيت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب، بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الالكترونية في قاعات اللعب العامة، على خلاف العاب الفيديو التي تلعب فقط عارضات التحكم الخاصة بها والتي نعتبر من الحوامل القديمة "كاتاريونيتاندو"، فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الالكترونية إلى ما يلي:

- ✓ **الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة:** يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة يوضح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين، وقد أظهرت دراسة قامت بها "جي– كا" عن وجود تشكيلة واسعة، عدة آلاف من العناوين وهي في تزايد مستمر، كما أن تنوع أصناف الألعاب الالكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر، مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الالكترونية إلى هذا النوع من الحوامل، وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي–اف–كا" بان هناك أنواع معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين.

- **العاب رياضية.**
- **الألعاب الكلاسيكية.**
- **العاب التقمص.**

[1] بشير نمرود، **العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور(12–15 سنة)، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة بئر مراد رايس–الجزائر**، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008 ، ص 84.

- **العاب المجتمع.**

وبالمقارنة مع العاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال العاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل العاب "كازوال" "غايمس" نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة فهي عبارة عن العاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية، وتعد لعبة "تيتريس" النموذج، الرمز والأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد العاب أخرى على غرار العاب "البلياردو"، "سيستري مونسيون" والعاب كسر الحجر مثل: يورك بريكردولوكس، أو العاب البولينغ، "سيدنايت بولينغ" ....الخ، وتعد العاب الأبعاد الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الانترنيت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالانترنيت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال العاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال العاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الانترنيت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وان تزايدت مؤخرات بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا.

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا تتوفر نفس الخصائص التقنية، العرض وأزرار التحكم....الخ، لذلك فان عدة أنواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في التنازل.[1]

- ✓ **الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر:** إن الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر هو عبارة عن برنامج معلوماتي آلي، تم ترتيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن الثنائية، لوحة الكتابة، الفارة، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفارة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل تمكن اللاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصب قيادة المروحية أو الطائرة، ومقود السيارة لألعاب السباق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية اكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.[2]

[1] احمد فلاق، مرجع سابق، ص 129.

[2] بشير النمرود، مرجع سابق، ص 85.

- ✓ **الألعاب الالكترونية على شبكة الإنترنيت** إن محاولات الناشرين لاقتحام الانترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في إن الانترنيت ليست مهمة ولكن لان انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة ثم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من اجل عرض وتسويق مجموع الشكلية.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنيت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.
- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة للاعبين بكثافة أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

- ✓ **الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم:** عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الالكترونية هو جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، فهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة يتكون من معالج مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكن يتم بيع أجهزة الألعاب الالكترونية بتكلفة معقولة، فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق، ولا تلجأ إلى الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجهه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة،وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.[1]
- ✓ **أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية:** هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساس من صندوق لجمع قطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في

[1] احمد فلاق، مرجع سابق، ص 130.

مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس، أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الالكترونية في هذه القاعات.

- **أجهزة أحادية اللعب:** والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة، كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.
- **أجهزة متعددة اللعب:** والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980م، بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوافرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريب نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى الصعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة والربح بسرعة.[1]

2- أنواع الألعاب الالكترونية:

على غرار كل عمليات التصنيف يحمل تصنيف الألعاب الالكترونية نوعا من التناقض، فتعدد الحوامل وتضاعف المنتجات الهجينة التي تتموقع في حدود الأنواع تدفع المنتظرين إلى الزيادة في الأنواع الجزئية المنضوية تحت أنواع أهم، مما يؤدي إلى نوع من الخلط والالتباس ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، من هذه الأنواع هي: العاب الحركة والألعاب الاستراتيجية والعاب المحاكاة.[1]

- ✓ **العاب الحركة:** يتصادف ميلاد العاب الحركة مع ميلاد العاب الأرضيات، أجداد الألعاب الالكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة "يونغ"، التي اخترعت عام 1972م تمثل أولى هذه الألعاب لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا، مثل "اركونويد"، التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية "اتاري"، وجاءت بعدها لعبة "تيتريس" وحديثا سلسلة "باكمان"وسلسلة "ماريو"، وترتكز هذه الألعاب الأربعة على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتوالى إلى المستويات "الجداول"،

[1] بشير نمرود، مرجع سابق، ص 85.

لتصبح أكثر صعوبة، مما يتطلب انتباها وردت فعل سريعة، كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع اكبر عدد ممكن من النقاط، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات، وتستهدف الكثير من العاب الأرضيات جمهورا شابا، فأشكالها طفولية، وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو محلات الرسوم وقد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصنفات الشخصيات وكل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها تعرفها.

أما العاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع باستقرار الأهداف المصوب نحوها، فهي الشاشة، يحتل السلاح المكانة الأولى، لكن في هذه اللعبة اللاعب غير ملزم بالتحرك أو استطلاع عوالم مختلفة فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع مختلف مستويات الصعوبة، فهي تتشابه مع العاب الدقة وهي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية.

✓ **العاب إستراتيجية:** تنقسم العاب الإستراتيجية أو العاب التفكير إلى أربعة أنواع فرعية:[1]

– **العاب المغامرات والتفكير:** فهي من منظور المقترح البسيط تشبه أخواتها العاب المغامرات الحركية، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أولا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طريقة المحقق الخاص، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى، غير انه يركز كله على الواقعية وجمال الرسم، وبهذا تحاول هذه الألعاب بجعل اللاعب يبحر في سيناريوهات لملامح تليق بأفضل الأفلام، حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة، ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة، وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي لا يجب أن تكون سهلة جدا أولا صعبة جدا، ينجح المصممون في تشويق أكثر اللاعبين نفورا من العاب الحركة.

– **العاب الإستراتيجية الاقتصادية:** وهي قريبة من التقمص، طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقاءها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضح تحت تصرف اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع، والهدف هو القيام بأفضل

[1] احمد فلاق، مرجع سابق، ص 107.

تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها، من الصناعات والمالية، وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من اجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية وإقامة توازن بين كل عواملها، وتغطي العاب الإستراتيجية الاقتصادية الفرصة، أيضا لتجريب مخلفات نمو متجاوز للحدود للصناعة أو الاختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين، وإذا كان الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية، فان اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب.

-**العاب الإستراتيجية العسكرية:** هي العاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن اجل النجاح يجب عليه استغلال موارد مقاطعاته وأراضيه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس، لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من اجل حسن التوقع أو الرد على تحركات الجهود، وتتطلب هذه الألعاب على غرار العاب الإستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتحليل والتقييم وسرعة في التفكير ابعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية.

- **الألعاب التقليدية:** والمقصود بها العاب الورق، وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية، فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام "ويندوز"، وهي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

- ✓ **العاب المحاكاة:** تعد العاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها تشبث كبير بالجزئيات، وتستوجب هذه الألعاب أما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، وهي بذلك اقرب إلى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطي للاعب نفسه، ففي العاب المحاكاة الطيران مثل "فلايت سيمولاتور".

من ميكروسوفت، والتي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة والأقدم أيضا، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيران، فهو يجلس افتراضيا مكان قائد الطائرة ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته ولوحات التحكم، ويرى خارج الطائرة مليئا بطائرات الخصم، وعلى غرار الواقع فان أجهزة الضبط والتحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ التعود عليها من خلال عملية تعلم حقيقية، وبدون تركيز وذاكرة وبراعة لا

يمكن للاعب أن يطير لأكثر من بضع دقائق، أو حتى الإقلاع، وتمتلك هذه الألعاب جمهورا وفيا من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات، نفس الكلام يقال عن العاب السيارات المثيرة جدا، إذ يتجاوز الاهتمام بالديكور والمسالك المتعددة، مجرد الجوانب الجمالية، ففي بعض الألعاب يمكن للاعب أن يضبط حجم المرآة العاكسة أو الإطارات أو حتى علبة السرعات، ولأن كل سيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الانسيابي، فإن ذلك يتطلب ضبطا، تقنيا خاصا، وفي بعض الألعاب مثل "فورمولاوان"، من الممكن ضبط مادة العجلات أو ممتص الصدمات، وهذا وفقا للجو الذي يسود في المسلك من مطر أو شمس.[1]

- ✓ **الألعاب الغير المصنفة:** على العموم تدل عبارة لعبة الكترونية على احد الأنواع الثلاثة السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن العاب الحركة أو العاب الإستراتيجية والتفكير أو العاب المحاكاة، وفيما يلي ثلاثة أنواع تسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة عبر عارضات التحكم: في المقام الأول هناك برامج اللعب التربوية التي تأخذ صورة العاب مغامرة حقيقية فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 12 عاما، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

وضمن نوع آخر، من الصعب وضع الأعمال الفنية التفاعلية ضمن احد الأصناف الثلاثة السابقة، فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتراوح مع الأعمال المعروضة سواء في المتاحف أو دور العرض أين نجد الأصوات ومشاهد الفيديو والبناءات الفنية تتكيف مع تحركات أو أصوات المتفرجين، وفي هذه الأقراص تأخذ الفأرة مكان الجسم المشاهد، وهذا يتوافق الرسم والكتابة والتقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة في اكتشاف الثراء الشاعري الموجود في هذا الحامل، بناء هذه الألعاب كلاسيكي، حيث تستعيد قصصا للأطفال وحكايات شعبية أو قصصا أدبية معروفة، وإذا ما كانت هذه الأقراص تقترب من العاب المغامرات، طالما أن الهدف الأساسي هو اكتشاف الأشياء المخيفة في اليوم افتراضي، وتترك حيزا كبيرا للخيال، فهنا تعطي هذه اللعبة الأدوات للطفل الذي يبقى حرا في استعمالها على النحو الذي يرغب فيه ليقوم باختراع قواعد لنفسه، فهذه الألعاب الشاعرية التفاعلية موجودة أيضا للكبار.

[1] احمد فلاق، مرجع سابق، ص 108.

فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، وهنا يلعب اللاعبون ضد جهاز الإعلام الآلي، أو تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض، والعاب التعاون هي امتداد لألعاب منفردة مع إضافة بعض المجهود الجماعي من اجل التغلب على الآلة، أما العاب التنافس فتركز على مبادئ أخرى تقربها من الألعاب المجتمعية، أو الألعاب الرياضية المندرجة ضمن العاب المحاكاة في التصنيف الأول، ويمكن الفارق الأساسي بين الصنفين في معرفة القواعد، فالألعاب التي يواجه فيها الكمبيوتر لا يعرف اللاعب بالتحديد قواعد اللعبة بين اللاعب " اللاعبين" في لعبة التعاون، أو جهاز الكمبيوتر ليست تماثلية أو تناظرية، ففي العاب التنافس يجب أن يكون لكل اللاعبين نفس المستوى المعرفة بالقواعد، حتى وان كانوا يقبلون في بعض الحالات عدم لعب نفس الدور في اللعبة.[1]

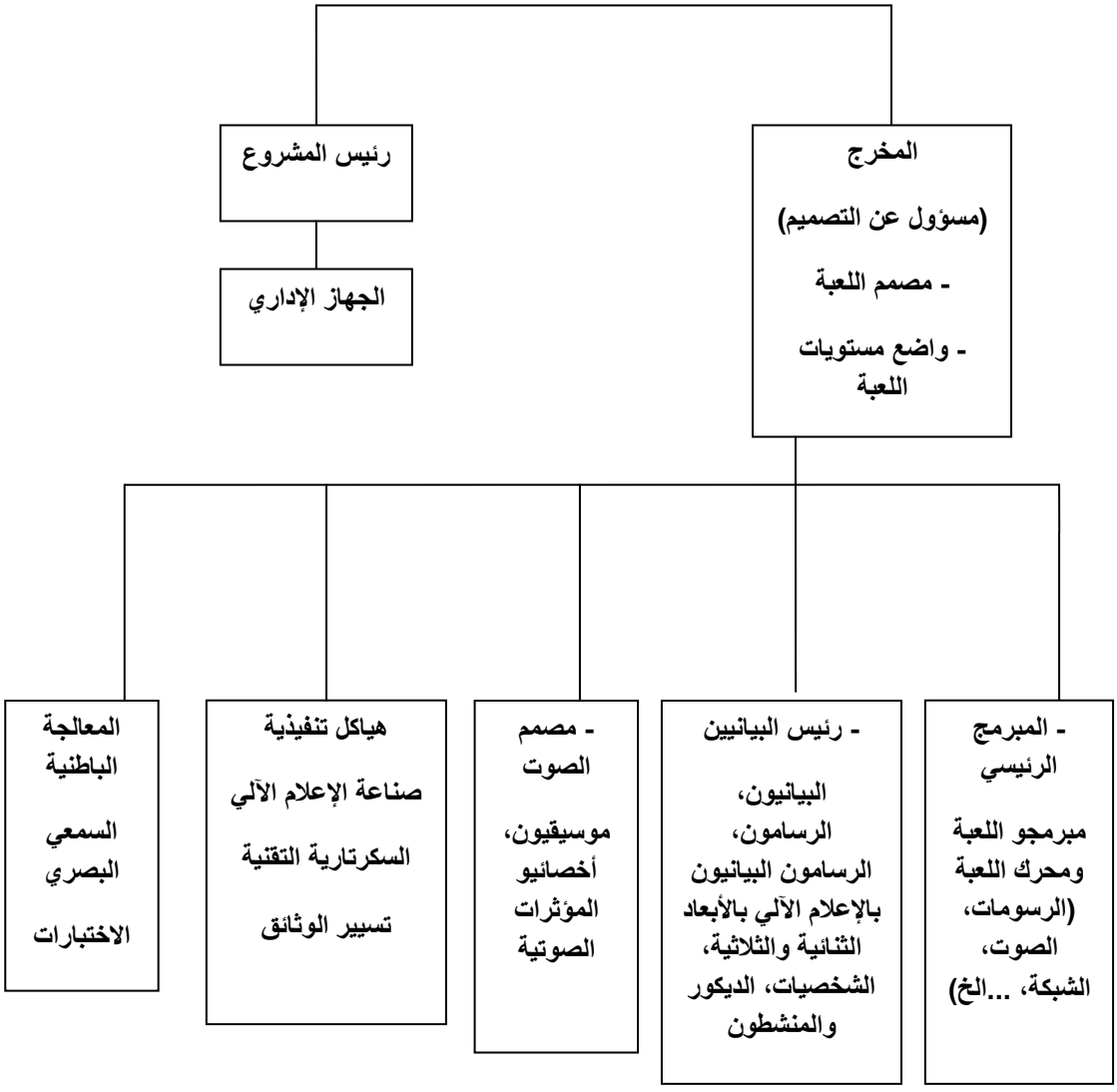
[1] احمد فلاق، مرجع سابق، ص ص 109، 110.

المبحث الثاني : ابعاد الالعاب الالكترونية

المطلب الأول : مراحل انجاز الالعاب الكترونية

إن وضع تصور لعبة الفيديو وتجسيدها عملية مطوّلة ومعقدة، إذ يتطلب الأمر ما بين أربعة وثمانية أشخاص لفترة تتراوح ما بين 06 و 08 أشهر وهذا لإنتاج لعبة بسيطة على هاتف نقال أو لعبة الأطفال غامبوي. أما إنتاج لعبة أكبر على جهاز كومبيوتر أو عارضة تحكم، فإنه يستدعي تفرغ فريق بأكمله يضم ما بين أربعين ومائة عضو على الأكثر لمدة ثلاث سنوات.

ويعطي الشكل التالي فكرة عن تنظيم الفرق، علما أن هذا التنظيم يأخذ العديد من الخصائص الموجودة في الإنتاج السمعي البصري، لكنه يمكن أن يختلف بشكل محسوس ما بين أستوديو وآخر وبحسب أهمية المشاريع أيضا.



الشكل رقم (01): المهام المختلفة في صناعة لعبة الفيديو

وعلى العموم توجد خمسة أنواع كبرى من الوظائف في صناعة لعبة الفيديو : مصممو اللعبة الذين يحددون عوالم اللعبة وقواعدها ومستوياتها ويكتبون الحوارات. مصممو الرسومات (اليبانيون) ومختصون التحريك ومصممو الصوت والموسيقيون والمبرمجون الذين يطورون إما الميكانيزمات القاعدية (محرك اللعبة) أو اللعبة في حد ذاتها وأخيرا مسيرو المشروع.

ويبدأ تصميم اللعبة بكتابة فكرة اللعبة. هذه الفكرة الموجزة تصف نوع اللعبة المنوي إنجازها والزبائن المستهدفون وحوامل اللعبة (عارضات التحكم أو أجهزة الكومبيوتر) والتاريخ المبدئي لتسويق اللعبة.

وتعرض هذه الفكرة على لجنة الإصدار أي الأستوديو، إذا ما كان وراء المشروع أو الناشر في حالة العكس، وإذا ما تم قبول المشروع، تدوم مرحلة التصميم ما بين شهر وثلاثة أشهر وتجمع فريقا صغيرا يتكون من شخصين إلى ثمانية أشخاص. وتسمح هذه الفترة بتحديد كيف ستكون اللعبة، سواء من ناحية الكتابة أو المنظور السمعي بصري. كما تفيد أيضا في إظهار تفردها وفي تقييم الصعوبات التقنية والتخطيط فالإنجاز والتكاليف، وفي الغالب فإن التصميم القابل للعب يتم إنجازه.

مع نهاية هذه المرحلة، يجب على الأستوديو أن يجد تمويلا ماديا للمشروع أو يتخلى عنه. وفي حال إذا ما تم إيجاد التمويل (على الأقل جزئيا)، يتم إنهاء عملية تصميم اللعبة، ويقوم اليبانيون وأخصائيو الصوت المبرمجون بصنع الأدوات (الشخصيات والديكور ... الخ) المكونة لعالم اللعبة. ويمكن لعملية الإنتاج أن تدوم ما بين سنتين وثلاثة. فهي تسمح بصنع مختلف مستويات (واضع المستويات) اللعبة من خلال وضع الأدوات في فضاء اللعبة وبناء الألغاز التي يتوجب على اللاعب حلها وتحديد وبرمجة قدرات الخصوم الذين سيواجههم. وتنتهي المراحل بعملية الاعتماد.

وبخلاف الإعلام الآلي "الكلاسيكي" الذي يتبع مخطط تطوير مرتكز على تحديد برنامج ليصمم ثم يخرج ليجرب في الأخير على مختلف المستويات، يعتمد إنجاز لعبة فيديو على التحسينات المتتالية لنموذج.

ولا يمكن تحديد قيمة أي لعبة وفعالية قواعدها من دون تجريبها، فالتحليل على الورق مهما كانت دقته لا يمكن من اكتشاف النقائص أو الضبط السيئ لمعايير القواعد التي تجعل من اللعبة بسيطة جدا أو صعبة جدا، ولا يمكن تقييم نوعية الصورة أو الصوت إلا بالممارسة، وفي المحصلة يمكن خلال عملية الإنتاج، التخلي عن لعبة إذا ما اعتبر الناشر بأنه ليس لديها الخصائص المطلوبة أو لا تتوافق مع متطلبات السوق.

وتبدأ المرحلة النهائية لعملية اعتماد اللعبة بتقييم خصائصها **(اختبار ألفا – Alpha test)**، وقد تؤدي بدورها إلى التخلي عن المشروع. وفي حال العكس، يجرى على اللعبة اختبار الضبط. ثم يتم بعدها تجريب اللعبة من قبل هواة ألعاب الفيديو من أجل إظهار نقائصها، ليتم هنا تسجيل حركات اللاعبين وسير اللعبة من أجل تصحيح الأخطاء. وتجدر الإشارة بأن الألعاب على عارضات التحكم تتعرض لهذه الاختبارات مرتين :على مستوى الأستوديو وعند الصانع الذي يجب أن يعتمدها قبل إنتاجها. والاختبار بسيط لأن تشكيلة **(Configuration)** عارضة التحكم واحدة بخلاف أجهزة الكومبيوتر التي تتعدد تشكيلاتها، لكن الاختبار الذي يجري لعارضة التحكم يجب أن يكون عالي النوعية، لأنه إلى غاية 2003، كان من المتعذر تعبئة عارضة التحكم بتعديل للعبة عن طريق الإنترنيت، وهو ما يمكن فعله على أجهزة الكومبيوتر، ولهذا السبب فإن الألعاب على عارضات التحكم أفضل نوعية من تلك الألعاب على أجهزة الكومبيوتر.

المطلب الثالث : تأثير الالعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع

إن بيئة الألعاب الالكترونية لا تأثر فقط على من يستخدمها، إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الالكترونية بأشكالها المختلفة "الفيديو، الحاسوب، الانترنيت، الهاتف المحمول..."، باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير، ويركز هذا الاهتمام الكبير في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف، والعزلة الاجتماعية والإدمان ومضيعة الوقت....الخ، ثم ظهر نفر من الباحثين الذين ركزوا جهودهم على الآثار الايجابية لتلك الألعاب على العمليات المعرفية والفكرية، بحيث أن هناك دراسات مهمة تتناول أهمية الألعاب وتأثيرها السلبي والايجابي على السلوك.

وسنتناول فيما يلي تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع والذي يتمثل فيما يلي:

1- التأثير الصحي: كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الالكترونية يستعملون وسائل ترفيهية قليلة كمشاهدة التلفاز وقليلا ما يطالعون الكتب، كما أكدت الدراسات أن إدمان نسب كبير من الناس بمختلف الأعمار على الألعاب عبارة عن مسألة وقت حتى مع الفئة التي كانت تقول أن الوقت المكرس للهو هو عبارة عن تبذير للوقت، وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الالكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية، مثل: تدمع العينين، ضعف البصر الإصابة بانحناء الظهر، تقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع، الدوار إلى ضعيف

التحصيل والنتائج الدراسية، وكذلك العزلة عن الناس وانتشار السمنة بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية وغيرها.[1]

وقد قام عدد من الباحثين بدراسة اثر الألعاب الالكترونية على الدماغ، وقد وجدت بضعف الدراسات بأن العاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير الأدمغة وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، وان هذه الألعاب تنتج أجيالا غبية وتميل إلى ممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة، كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم، وقد تم قياس مستوى النشاط لدى مئات من المراهقين الذين يلعبون لعبة الحاسوب، و قورن بأدمغة الطلبة الآخرين يقومون بأشعة حسابية بسيطة أظهرت النتائج بأن مستوى نشاط الدماغ لدى المراهقين الذين يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون بألعاب الحاسوب.[2]

2- التأثير النفسي والسلوكي: يتأثر الفرد سلبيا بما يشاهده من الألعاب الالكترونية والأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر وقاعات اللعب الالكترونية، فهي تعمل على توليد نزعة الجبن وتقوي إراداتهم على توليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول، وقادتهم إلى اكتساب سلوك وحالات مرضية بنتيجة للالتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطرة، بإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفس هؤلاء، وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتب يسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة، ويبقى الأسلوب الفرد في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه طابع العنف، بحيث أثبتت الأبحاث التي أجريت وجود علاقة بين السلوك العنيف ومشاهد العنف الذي يراها في هذه الألعاب، كما تصنع فردا أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجاته من هذه اللعبة، وكثيرا ما تشير المشكلات بين الأخوة الأشقاء حول من يلعب ؟، على عكس الألعاب الشعبية الجماعية، كما أنها تعلم أمور النصب والاحتيال.[3]

فممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة والعدوانية يمكن أن نقود إلى زيادة في عدوانية الأشخاص الذين يلعبون بها على المدى القريب، كما يمكن أن يكون لها تأثيرات كبيرة على المدى الطويل، جاء هذا في دراسة مثيرة للجدل نشرتها مجلة "بيرسونا ليتي اندسوشيال سابكولوجي" الشخصية والسيكولوجية الاجتماعية الأمريكية، ويشير بعض الخبراء الجدل ويتساءلون أن هناك سبب فعلي أو نتيجة ملموسة في هذه الدراسة

---

[1] بشير نمرود، مرجع سابق، ص 90.

[2] **طفلك والألعاب الالكترونية، مزايا وأخطار**، ركن الطفل، مجلة المتميزة، العدد الثالث والعشرين، ذو القعدة 1425هـ، من http:// www.saaid.net/tarbial/163/htm اطلع عليه يوم 06-03-2017 على الساعة 10:30.

[3] مها حسني الشحروري، مرجع سابق، ص 71.

وقد اختبرت الدراسة 2000 طالب من الكليات بحيث لعبوا لعبة عدوانية أو لعبة تعليمية، وقام الباحث "كريج اندرس" من جامعة "سيسوري" و "كارن دابل" من كلية "لينوير راين" في كارولينا الشمالية بتوجيه الأسئلة إلى المشاركين في كلتا المجموعتين والطلب منهم معاقبة واحد من خصومهم، بانفجار صوتي مدوي ولاحظ الباحثان أن أولئك الذين يلعبون الألعاب العدوانية استخدموا دقات صوتية أطول زمنا، وجاء اهتمام الخبراء بهذا البحث بعد الحادثة الدموية التي وقعت عام 1999م في مدرسة "لتلتون" في "كولورادون"، حيث ذبح 23 طالب وجرح 23 طالبا آخر من طرف قبل طلبين انتحر فيما بعد، وظهر أنهما كانا يمارسان الألعاب الالكترونية العدوانية بشكل متواصل.[1]

كما تبين الدراسات أن الأشخاص الذين تتسم شخصياتهم بالعدوانية يقبلون أكثر من غيرهم على اللعب العنيف، على كل حال فان الدراسات تؤكد أيضا أن الذين يلعبون العاب تتسم بالعنف تتولد لديهم أفكار عدوانية أكثر من غيرهم، كما تبين في سلوكياتهم اقل إقبالا على المساعدة الاجتماعية، كما أكدت عدد من الدراسات أن هناك ارتباطا بين اللعب بألعاب عنيفة وبين السلوك العدواني، ويذكر احد طلاب الدراسات العليا في لبنان والذي ولد في أوائل الثمانينات أي خلال فترة الحرب اللبنانية، بأن أفلام العنف وألعابها لا تؤثر علينا فنحن دائما نقارنها بالواقع الذي علمنا أن العنف يأتي من الأعداء ونحن ننبذه، ولكن هذه الأفلام أو الألعاب الالكترونية لا شك بأنها توحي لنا بأفكار جديدة للعنف أكثر ذكاء وإبداعا.[2]

3- التأثير العلمي والتعليمي: في السنوات الأخيرة شكلت الألعاب الالكترونية بإضافة إلى الحسابات المنزلية والانترنيت بيئة مادية في حياة الفرد، وتسببت في تغيرات رئيسية في طبيعة التعلم، هذه التغيرات خلقت فجوة مابين الطرائق التي تعلم بها الآباء والأجداد، وتلك التي تعاملت بها الأجيال الجديدة مع المعلومات والمعارف، ومع ذلك فان الوسائل التعليمية الجديدة مازالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية، ومع ذلك فان بيئة التعلم الافتراضي فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة، ويقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم والتعليم

[1] نشأت صبوح، وآخرون، **الألعاب الالكترونية والعدوانية**، مجلة الثقافة النفسية، العدد 44، المجلد 11، دار النهضة العربية، بيروت–لبنان، سبتمبر، 2000، ص ص، 16 ،17.

[2] نجلاء نصيرة بشور، **الألعاب الالكترونية، ايجابيات وسلبيات**، المجلة التربوية، العدد 31، تشرين الثاني، الاردن، 2004، ص 51.

والتي من بينها الحاسوب والانترنيت أن تبيان التعلم الافتراضي تقدم الكثير من القواعد منها المرونة والانتشار والتكيفية.[1]

4- التأثير الأخلاقي والتربوي: من بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الالكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب، هذا ليس من صفات المسلم كما قال رسول الله صلى الله عليه وسلم {" **إِنّ المُؤْمِنَ لِيْسِ بَاللِّعَانْ وَ لا الطَّعَانْ وَلا الفَاحِشَ ولا البَذِيءْ"}.**

ومن بين هذه المظاهر الأخلاقية والمسيئة للتربية الإسلامية، كذلك هذه العاب تحمل في مضامينها صور عارضيه وفاضحة وغير أخلاقية، سواء في العاب الكمبيوتر أو في العاب البلايستيشن، وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذب بين ما يتلقاه وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، أو الصور العارية، والألفاظ و الموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، فالذكاء يصور على أنه الخبث والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الفرد وطريقة تفكيره وتجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة به وبمن حوله.

أما قضية الإباحة، قضية الجنس، قضية العري، فهذه طبعا من أسوء ما تنطوي عليه هذه الألعاب، بالإضافة إلى قضية نشر الانحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها، فالشيء المهم الذي لا يمكن تجاهله هو أن هناك إشارات وتنبيهات تتعلق بالشهوات، ممكن تبدأ هذه الإشارات من بين التاسعة عند الأولاد يعني قبل البلوغ، فهذه الألعاب تأتي وتزكي هذه الأشياء، ويسعون لتتبعها وترصدها وبحث عنها والمضي خلفها.[2]

5- التأثير الاجتماعي: إن الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكمبيوتر لا يصنع فردا غير اجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الاجتماعية والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا اختير البث المناسب، أما الذي يصنع فردا غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الفرد

[1] مها حسين الشحروري، مرجع سابق، ص 73.

[2] إسماعيل حسين أبو زعنزنة، **الألعاب الالكترونية، وواقع أطفالنا**، مجلة الشقائق، العدد 61، سبتمبر 2002م، رجب 1423هـ، ص 29.

والنشأة الاجتماعية ولكن إذا جعل هناك مزج بين النشأة الاجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده فهذا هو المطلوب.

يرى الكثير من الباحثين أن الجلوس لمدة طويلة على أجهزة اللعب الالكترونية يجعل الفرد منعزلا اجتماعيا بسبب إدمانه على هذه الألعاب ويسبب طول المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الالكتروني، كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الالكترونية من ضعف التواصل الاجتماعي في الأسرة وفي المجتمع ككل، كما أنهم يجتنبون المناسبات العامة والولائم، الحفلات، والاجتماعات، التي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها، وبهذا فهم لا يستطيعون الخوض أو الدخول فيها مما يدخلهم في إعاقة اجتماعية، كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة، بالإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الاجتماعي هو التفكك الاجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده، أو حتى بين الإخوة والأخوات فيما بينهم.[1]

6- التأثير العقائدي الديني: من المظاهر السيئة لمحطة الألعاب الالكترونية، أن هذه الألعاب تشتمل على فوادح في التوحيد ومصادمات في العقيدة، مثل إظهار قضية الاعتداء على توحيد الربوبية، في قضية إحياء الموتى مثلا والشفاء من المرض وإنزال المطر وإرسال الصواعق وتسيير الرياح، فأبطال اللعبة هم الذين يفعلون ذلك كله، بالإضافة إلى قضية إظهار الصليب والنجمة السداسية، وقضية إظهار السحر والشعوذة، والعديد من الأشياء التي فيها إهانة للقرآن والرموز الإسلامية، بالإضافة إلى مبادئ أكثر انحرافية وتشويهية كتدمير سمة المسلمين الذين يجب قتلهم والقضاء عليهم في بعض هذه الألعاب، فهي تعمل على إثارة الروح العدوانية ضد المسلمين وزرع الهزيمة النفسية فيهم فهذه من أهم السلبيات العقائدية الموجودة في بعض هذه الألعاب.

كما تعمل بعض شركات الإنتاج على استغلال الألعاب الالكترونية في تهديم بعض القيم والمعتقدات، فقد كتبت إحدى الصحف الجزائرية تقريرا عن إحدى اللعب الالكترونية التي أثارت ضجة في الدول العربية والإسلامية، فهي تحتوي على معارك تجري في المدن الشرقية تهدم فيها المساجد ويقتل فيها المصلون من طرف عسكريين، والذين يتم التحكم فيهم من طرف اللاعب الذي يستعمل كل أسلحة فتاكة من اجل ذلك.

[1] فضل سلامة، مرجع سابق، ص 161.

هذا النوع من الألعاب ذات الخلفية الايداغوجية يهدف بالتأكيد إلى تسميم العقول خاصة المسلمين من خلال تجسيد المصلين والمساجد كأهداف ينبغي كشاجها وإزالتها من الوجود على اعتبار أنهم خلقوا إرهابيين، كما أن المضامين التي تحملها بعض الألعاب الالكترونية تزرع في النفوس حب التقليد، وتؤدي بهم في الكثير من الأحيان إلى تقليدها، مما يسبب كوارث حقيقة.[1]

7- التأثير الثقافي: ويتجسد هذا التأثير في تعليم الفرد من خلال هذه الألعاب الالكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور خليعة وعلى حركات ومشاهد وصور غير أخلاقية تتنافس مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، مما يجعل رؤية صور الخليعة والفساد أمر عادي بالنسبة لهذا الشخص، وذلك لأنه اعتاد على مشاهدتها ورؤيتها في الكثير من الألعاب الالكترونية الذي ألف اللعب بها، كما أن معظم هذه الألعاب تعمل على تمرير فكرة أخرى خطيرة وسيئة، يريد مصمم ومنجز اللعبة إيصالها إلى هؤلاء المتمدرسين في هذه الألعاب، وهي أن مصمم هذه الألعاب يدرج الكثير من الألعاب الالكترونية الموسيقى والأغاني الغربية خاصة، ومنها من يدرج فيها الموسيقى العالمية، وذلك لتعويد اللاعبين على اللعب والتسلية بالاستماع للموسيقى والأغاني، مما يجعل الفرد ينشأ على حب الموسيقى والاستماع للاغاني المحرمة، والفيديوهات اللاأخلاقية، وهذا ما ينتج عنه أضرار نفسية كثيرة وخطيرة ويزيد من تنامي روح العزلة، مرض التوحد وبقاءه وحيدا منعزلا عن الأسرة وعن الإخوة، وبهذا كله يصبح الفرد المدمن على الألعاب الالكترونية شخصا ضعيفا شخصيا وثقافيا وفكريا وعلميا.[2]

8- التأثير المادي الاقتصادي: وهذا الأثر يتمثل في إهدار وتبذير الأموال في شراء تلك الأجهزة الالكترونية والرقمية الحديثة الخاصة باللعب التي تعد باهظة الثمن، فيندفعون لشراء آخر صيحات هذه الألعاب الرقمية، والتي تكون في مجملها اعلي بكثير عن الألعاب الالكترونية الخاصة بالطراز القديم، بالإضافة أيضا إلى إهدار الكثير من المال والنقود في شراء البرامج والألعاب الخاصة بها الموجودة في الأقراص المضغوطة،

---

[1] شفيق ليكونعان، **الأثر السوسيو ثقافي للانترنيت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة**، فترة الدراسة 2009، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، 2008-2009، ص 98.

[2] فاطمة المعدول، **شبابنا والحياة الافتراضية، الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة**، مجموعة من الباحثين الجزء الثاني، سلسلة الكتاب العربي، العدد 82، الطبعة الأولى، مطبعة حكومة الكويت، وزارة الإعلام، الكويت، جويلية 2010، ص 13.

ثم إهدار المدخول المادي في صيانة وتصليح هذه الأجهزة لأنها كثيرا ما تتعرض للتلف لما تحتويه من قطع مركبة ودقيقة وحديثة، وصعبة التصليح والصيانة، وبهذا تكون قد أعنا أعداءنا بأموالنا على محاربتنا في عقيدتنا وقيمنا وأخلاقنا وسلوكياتنا.

وقد استشعر المجتمع العربي الخطر من العاب الكمبيوتر وآثارها السلبية فاجتمعت رابطة شركات البرمجيات الرقمية لوضع تصنيف للألعاب والموضوعات التي تتناولها، يتضمن توصية بالعمر المناسب لكل لعبة مقدمة وكذلك شرح محتواها، كما انشأ جهاز التنظيم الذاتي "اسرب" عام 1993م مستويات متدرجة لممارسة هذه الألعاب.[1]

ووضع تصنيف عالمي ليكون مرشدا للأهالي عند شرائها، وكذلك للمدربين والمعلمين وهو كالتالي:[2]

أ/ الطفولة المبكرة وهي تبدأ من الثالثة ويكون الطفل مرافق اكبر سنا وتحتوي هذه الألعاب على مواد بسيطة دون كلمات لتناسب هذه المرحلة.

ب/ الألعاب للسن الأكبر من 06 سنوات، وتحتوي على رسوم متحركة بسيطة، ويستخدم الخيال أو العنف بحرص شديد وبشكل بسيط وتكون الكلمات سهلة وغير موحية أي مباشرة، ويجب مرافقة الطفل في هذه المرحلة السنية.

ت/الألعاب للسن من 10 سنوات فما فوق، ويحتوي على مزيد من الرسوم المتحركة، مع استخدام الخيال ولغة مناسبة وعنف بسيط.

ث/العاب مرحلة المراهقة المبكرة، وتبدأ هذه المرحلة من 13 سنة لأكثر وتستخدم لغة ناضجة وخشنة، مصحوبة بمواقف العنف البسيطة مع مراعاة الحد الأدنى من مشاهد القتل والدماء والعاب القمار والميسر.

ج/ مرحلة المراهقة: الأكبر سنا أي ناضجة وتبدأ من 18 سنة، وفي السن تحتوي الألعاب على لغة فاضحة وعنف وجنس ودماء.

ح/ مرحلة البالغين، وهي 18 عاما فأكثر، وتتضمن مشاهدة طويلة من الجنس والعنف والمناظر الفاضحة.

[1] فاطمة المعدول، مرجع سابق، ص 13.

[2] فاطمة المعدول، مرجع سابق، ص 14.

خلاصة الفصل:

ما يمكن استخلاصه من هذا الفصل هو أن الألعاب الإلكترونية تستحوذ على حياة الشباب بطريقة مذهلة وسريعة، بحيث تجعل الفرد يعيش في الواقع الافتراضي بعيدا عن بيئته الاجتماعية، بحيث يوجد عدة مجالات من خلالها إمكانية اللعب بهذه الألعاب وعبر وسائط جديدة ومتطورة كالهواتف الذكية، واللوحات الإلكترونية، وبلاي والإكس بوكس وغيرها، في حين أن هذه الألعاب لا تأثر على مستخدميها فقط بل تمتد آثارها إلى السياق الاجتماعي من تأثير على الصحة والتأثير النفسي السلوكي وحتى التأثير في المجال الأخلاقي وخاصة الثقافي وتمتد إلى التأثير الاقتصادي والمادي.

تمهيـد

ان التطور الذي حدث ويجري كان يهدف الى أشياء عديدة متمثلة في الحرب التقنية بين الدول والهدف التجاري غير المعلن ومنها الهدف الإنساني الذي يحقق رفاهية الانسان وتقدمه وتحقيق تواصل وتفاعل الانسان مع قطاعات عديدة ، ويمكن القول بان تكنولوجيا الاتصال هي مجموع التقنيات والأدوات والوسائل والنظم المختلفة التي يتم توظيفها لمعالجة المضمون او المحتوي الذي يراد توصيله من خلال عملية الاتصال الجماهيري او الشخصي وغير ذلك من أنواع الاتصال والتي يتم من خلالها جمع المعلومات والبيانات في الوقت المناسب ، وهذه المرحلة الراهنة تتسم بسمة أساسية هي والمزج بين اكثر من تكنولوجيا اتصالية تمثلها اكثر من وسيلة لتحقق الهدف النهائي وهو توصيل الرسالة للجمهور المستهدف ، ومن هنا جاءت تسمية هذه المرحلة بمرحلة تكنولوجيا الاتصال متعدد الوسائط.

المبحث الأول: ماهية الوسائط الجديدة

المطلب الأول: تعريف الوسائط الجديدة

يشير مصطلح الوسائط الجديدة الى مفاهيم وتطبيقات مختلفة عند مجموعة القطاعات التي تتعامل معها مباشرة ويحمل التعبير مفاهيم أخرى مثل : " اليونيمي ""Uni media " او الوسائط الأحادية والوسائط المندمجة او الخليط Mix media والوسائط النهائية [1]

ونستعرض مجموعة من التعريفات التي تأخذ وتعتبر مداخل لفهم الوسائط الجديدة

في اللغة نجد ان كلمة Multi–media تتكون من مقطعين وهما Multi وتعني متعددة و Media وتعني وسائل او وسائط، ومعناها استخدام جملة من وسائل الاتصال مثل الصوت Audio والصورة Visual والحركة، او فيلم فيديو، او برنامج كمبيوتر بصورة مندمجة ومتكاملة لزيادة التفاعلية وتشير كلمة الوسائط الجديدة الى استخدام اكثر من وسيطين من الوسائط سمعية والبصرية معا، قد لا يكون من ضمنها استخدام كمبيوتر او قد لا يكون باستخدامه من خلال عرض ودمج النصوص والرسومات والصوت بروابط وأدوات تسمح للمستخدم الاستقصاء والتفاعل والاتصال ... وغيره [2] .

ويركز مفهوم الوسائط الجديدة على النص مصحوبا بالصوت واللقطات الحية من فيديو وصورة وتأثيرات خاصة مما يزيد من قوة العرض وبخبرة الملتقى باقل تكلفة واقل وقت[3] .

والوسائط الجديدة حسب الترجمة العربية عرفت بانها طائفة من تطبيقات الحاسب الالي يمكنا تخريف المعلومات بأشكال متنوعة تتضمن النصوص والصور والرسوم الساكنة والمتحركة والأصوات، ثم عرضها بطريقة تفاعلية وفقا لمسارات المستخدم، وعلى هذا يتضح ان الوسائط الجديدة هي عبارة عن دمج بين الحاسوب والوسائط التعليمية لإنتاج بيئة تشعبية تفاعلية تحتوي على برمجيات الصوت والصورة والفيديو وترتبط بشكل تشعبي من خلال الرسومات المستخدمة في البرامج [4].

وكانت هناك العديد من المحاولات من قبل الخبراء لتعريف الوسائط الجديدة نستعرض منها:

---

[1] عباس معطفي صادق، **الاعلام الجديد المفاهيم والوسائل والتطبيقات**، رام الله، دار الشروق للنشر والتوزيع، ط1، 2008م، ص128.

[2] خالد محمد فرجون، **الوسائط المتعددة بين التنظير والتعليق**، الكويت، دار الفلاح للنشر والتوزيع، ط1، 2004، ص121.

[3] حسنين شفيق، **الوسائط المتعددة وتطبيقاتها في الاعلام**، القاهرة، رحمه برس للطباعة والنشر، 2006م، ص13.

[4] محمد تيمور، عبد الحسين، محمود علم الدين، **اساسيات تكنولوجيا المعلومات والاتصال والتوثيق الاعلامي**، القاهرة، د ن، 2003م، ص429.

الوسائط الجديدة تعني الكثير من الاشياء من الناحية اللغوية كالتكامل بين وسيلتين او اكثر من وسائل الاتصال والتعلم، وتعني من الناحية الشكلية، استخدام النص المكتوب مع الصوت المسموع مع الصورة الثابتة او المتحركة في توصيل الافكار او في الدعاية التجارية او في التسلية ،وهي في ذلك تتند على مقولة ان اي شيء تستطيع الكلمات ان تؤديه لوحدها يكون اكثر فاعلية اذا ادته الكلمات المصحوبة بالصوت المصحوب والصورة[1].

وتعرف الوسائط الجديدة بانه تزمن وتوافق في استعمال اكثر من وسيط اعلامي الكتروني للحاسوب ، والانواع الاساسية المتاحة في الوسائط الالكترونية هي النص المكتوب والتصوير والرسم والصوت والفيديو ونقل هذه الوسائل على اقراص مدمجة يجعلها وسيلة اعلامية يمكن مشاهديها عل شاشة الحاسوب وبمعنى اخر هو قدرة المستعمل على الخلط او التفاعل مع انواع متعددة كالنص المكتوب والصور والاصوات والرسومات والفيديو في الحاسوب او بعبارة اخرى الوسائط الالكترونية المتعددة تعني الاستعمال المختلط بين اكثر من وسيلة رقمة في تركيبة تفاعلية او مختلطة او مدمجة، وربما يكون الجانب الفريد في الوسائط الإلكترونية هو الاندماج بين أكثر من رسالة فضلا عن قدرة المستعمل في التحكم في تدفق المعلومات وصياغتها، وذلك ما يميز الوسائط الالكترونية الحاسوبية عن التلفزيون ذي الاتجاه الواحد[2] .

ويعرفها "جاكسي" بانها وسائط الاتصال المتفاعلة التي نختلق وتبدع وتخزن تنقل المحتوى بنماطها المختفة من خلال وسائط سمعية او بصرية مثل الاذاعة والتلفزيون او الجميع معا[3].

فالوسائط الجديدة تجمع بين المرئيات والصوتيات في منظومة واحدة تتحق مع اهداف الانتاج والعرض والتقديم وحاجات المتلقين وهي ببساطة تعني تقديم رسائل موحدة الهدف في اشكال مختلفة ولمتلقين مختلفين.[4]

نخرج من كل ما سبق ان الوسائط الجديدة هي مجموعة من الوسائط دمجت معا لإنتاج وسيط متكامل يتميز عن مقارنته بالوسيط المنفرد بزيادة تأثيره الايجابي الذي لا يمكن ان يقدم من خلال وسيط واحد، اذ يعصب عليها ان تخاطب مجموعة من القنوات الحسية بالإمكانيات المعروفة لكل قناة.[5]

---

[1] مراد شلبيه، نهة درويش، **تطبيقات الوسائط المتعددة**، ماهر للنشر والتوزيع والطباعة ، ط1 ،2002م، ص18.

[2] محمد جامع فلحي، **النشر الإلكتروني والطباعة ولحافة الالكترونية والوسائط المتعددة** ، عمان، دار المناهج للنشر والتوزيع، 2006، ص 99.

[3] عباس مصطفى صادق، **الاعلام الجديد**، مرجع سبق ذكره، ص129.

[4] رحيمة الطيب عيساني، **الوسائط التقنية الحديثة واثرها على الاعلام المرئي والمسموع** ، الرياض، د.ن، 2010م، ص 47.

[5] خالد محمد فرجون، مرجع سبق ذكره، ص124.

المطلب الثاني: نشأة الوسائط الجديدة

ظهر مفهوم الوسائط المتعددة متزامنا مع تطور الحاسب الالي، خاصة في اجياله ويعود ذلك الى الستينات من القرن الماضي ولكن مفهوم الوسائط المتعددة اشهر بشكل اوسع وسريع في التسعينات حيث الحاسبات الالية المتطورة والسريعة وذات السعات الضخمة .

حيث لا تعتبر تقارب المعلومات والوسائط الاعلامية بالحدث الذي سيقع في المستقبل القريب فقد وقع بالفعل ، فكمبيوترات اليوم يمكنها تداو الصور والفيديو والصوت كوسائط اعلامية بالسهولة نفسها التي تتداول بها الارقام والحروف ،فهناك قدرات جديدة ضخمة لتداول الوسائط الاعلامية كم تبدو وكان الكمبيوتر قد اوتي موهبة القدرة على الرؤية والخيال والتعبير، وقد حدث هذا التقارب نتيجة للتزاوج بين الكمبيوتر وسائل الاعلام ونتج عنه ما يسمى بالوسائط المتعددة او الوسائل المتعددة [1] .

وتعود جذور تقنية الوسائط المتعددة الى المحاولات المبكرة لدمج الصوت والصورة معا في الافلام السينمائية منذ نحو مائة عام ثم ظهرت تقنية التلفزيون لتضيف المزيد من الحيوية والفورية للمشهد المرئي الذي يضم الحروف المقروءة للأصوات والصور الثابتة والمتحركة يبد ان تقنيات السينما والتلفزيون لم تكن تسمح للملتقى بالمشاركة والتفاعل مع الرسالة المعلوماتية والاعلامية فقد كان البث يتدفق في مسار واحد من المرسل الى المستقبل وجاء اقتراع الحاسوب ليوفر قفزة في تقنية الوسائط المتعددة والتفاعلية وقد اعتمدت التطورات في تقنيات الوسائط المتعددة على صناعة الترفيه والألعاب علما بان تلك التطورات توصف حاليا بالجيل الثالث من أجيال تطورها منذ ظهورها تجاريا عام 1965م[2]

ومن جانب اخرى فان الوسائط المتمددة تعد جزءا ممل يسمى تاريخا باسم الموجة الثالثة او ثورة المعلومات ويعود هذا التاريخ والقصير والمتميز في الوقت ذاته للوسائط المتعددة الى انتشار المواد السمعية والبصرية وخصوص الاقراص المدمجة الصوتية Audio CD التي لاقت رواجا كبيرا ولعل من اسباب رواج الوسائط المتعددة التقاء العديد من التقنيات و الخبرات المختلفة ويمكن تشبيه تقنيات الوسائط المتعددة اليوم بانها نوع من انواع الطوفان او عاصفة من المفاهيم والافكار والتقنيات والمنتجات والخدمات الجديدة.[3]

ففي عام 1978م في معامل الوسائل المتعددة MiT بالولايات المتحدة الامريكية توقع العالم نيكولاس نيجروبتي Neyroponte. والذي اصبح فيما بعد مدير المعهد الوسائط المتعددة بمعهد ماساشوسيتس التكنولوجية ،توقع ان تتقارب تكنلوجيا الاعلام (الصحافة ،اذاعة، تلفزيون) والكمبيوتر ،وقال ان هذا هو

[1] حسنين شفيق، **التصميم الجغرافيكي في الوسائط المتعددة**، القاهرة، دار فكر وفن للطباعة والنشر، 2008م، ص9.

[2] محمد جاسم فلحي، **النشر الالكتروني الطباعة والصحافة الالكترونية والوسائط المتعددة**، عمان، دار المناهج للنشر والتوزيع، 2006، ص98.

[3] محمد جاسم، المرجع السابق، ص99.

ميتقبل تكنولوجيا الاتصال واليوم اصبح هذا الحلم حقيقة ففي جهاز واحد على المكتب او في عزفه المعيشة يمكنك ان تتمثل بالعالم اتصالا باتجاهين تأخذ وتعطي وتستقبل وترسل وكل ذلك بالصوت والصورة والموسيقى والمؤثرات الصوتية ولهذا المفهوم الجديد كان لا بد من وجود تكنولوجيا جديدة جاءت فعلا وهي تكنلوجيا Dvi وهي تمكن الكمبيوتر من التزاوج بين تلك الوسائط جميعا اي تجمع النص والصورة والصوت والرسم و وتخزينهم جميعا في مثدر (وسيلة) رقمية تستطيع ان تشاهد فيها او تستمع الى مقطوعة موسيقية او تزور منطقة جغرافية من العالم [1].

المطلب الثالث : مراحل تطور الوسائط الجديدة

وتمثل تقنيات الوسائط الالكترونية المتعددة ابرز مظاهر الثورة الرقمية حيث اتاحت تقنيات الحاسوب والأنترنت تقديم المواد المقروءة والمسموعة والمرئية في آن واحد على شاشة الحاسوب ،اذ يمكن مثلا قراءة نص روائي والاستماع الى صوت الموسيقى ومشاهدة صورة ثابتة وفيديو تعبر عن الموضوع نفسه فهذه التقنية تخاطب جميع حواس الانسان ومداركة العقلية وقد نضجت تلك التقنيات بشكل متقطع النظير في والسنوات الاخيرة وهي في طريقها وللاندماج في حياتنا اليومية وبالأخص في مجالات الاعلام والتعليم والترفيه والانشطة الاقتصادية والاجتماعية وقد حدد خيرثر كلوب Fritz Machlup في عام 1962 م خمس صناعات رئيسية للمعلومات هي التعليم والبحث والتطوير ووسائل الاتصال وتجهيزات المعلومات وخدماتها واليوم وبعد عقود من السنين فان هذه الصناعات تأخذ في التقارب والاندماج من خلال وسائط المعلومات المتعددة حيث يوفر هذا الدمج للأنماط المختلفة للمعلومات اسكانية هائلة وقد يشار الى منتجات الوسائط الجديدة باسم الوثائق المركبة : كما تعد مصطلحات التصميم Design والتفاعل cinteractiaty من الكلمات المفتاحية عند تناول تطبيقات الوسائط المتعددة ويصبح عرض المعلومات اكثر جاذبية وتفاعلا مع الحواس الانسانية [2]

وستتيح لنا تكنلوجيا لنا تكنلوجيا الكمبيوتر تغيير طبيعة التلفزيون وجميع أجهزة الاتصال الأخرى وجدى بالفعل تطبيقها لكي يصبح التلفزيون تفاعليا و متجاوبا لاحتياجاتنا وتستخدم الكمبيوترات لكي نحول التلفزيون الى أجهزة ذكية وسوف يساعدنا الكمبيوتر على البحث والابحار داخل المستودعات للوسائط الإعلامية والتي تحتوي عل الكثير من البرامج و الأفلام والكتب الالكترونية ودوائر المعارف وسيكون بإمكاننا ان نشاهد ما نريده عندما نرغب في ذلك وفي الوقت الذي نريده وتمكن قوة تكنلوجيا الكمبيوتر في كونها تمكننا من المادة اقتراع الأشياء كما تتيح لنا إمكانية تغيير الطريقة التي تصنع بها الأشياء فالوسائل الاعلام

[1] حسنين شفيق، **التصميم الجغرافيكي في الوسائط المتعددة** ، مرجع سابق، ص10.

[2] محمد جاسم فلحي، **النشر الالكتروني الطباعة والصحافة الالكترونية والوسائط المتعددة** ، مرجع سابق، ص98.

لا تملك ذكاء متأصلا وتطبيق تكنلوجيا الكمبيوتر عليها سيجعلها تعيد التفكير فيها وسيجعلها هي نفسها تحسين من أدائها لتعيش وتستمر [1] .

المطلب الرابع: خصائص ومميزات الوسائط الجديدة

ان تقنية الوسائط الجديدة لا يشترط فيها ان تكون متفاعلة دائما لكي يطلق عليها اسم ملتيميديا، حيث ان المستخدمين يستطيعون ان يجلسوا او يراقبوا الملتميديا كما يفعلون مع التلفزيون او في السنما ولكن عندما يعطي للمستخدمين حرية السيطرة والابحار والتجوال من خلال المحتويات حسب متطلباتهم وارادتهم فان الملتميديا تصبح متفاعلة وان قدرات الوصول الى معلومات الملتميديا سيكون منبثقة من القدرات الشخصية للمستخدم[2].

وهذا ما توفره تقنية الوسائط الجديدة التي تتميز بعدة خصائص وسمات أهمها :

1- التفاعلية : ويشير الى الفعل ورد الفعل بين المستخدم ما يعرض عليها من معلومات ، حيث يتم من خلال برامج الوسائط الجديدة احراز نوع من الاتصال الثنائي والموقف العليمي ، وهي بهذا الشكل أصبحت ضرورية واحدى الخصائص الأساسية لبناء برامج الحاسب في المجالات التعليمية او الإدارية او التجارية[3].

2- التكامل : وهو استخدام اكثر من وسيطين في الاطار الواحد بشكل تفاعلي وليس بشكل مستقل ، وحتى يتحقق التكامل بشكل جيد لا بد من التقيد بعدة أمور منها [4]:

* عدم استخدام الصوت منفردا من دون مصاحبة بعض المواد البصرية .

* عدم التعليق الصوتي على محتوى النص المكتوب واختصار التعليق الصوتي على العناوين والنقاط الرئيسية.

* عدم الجمع بين وسيلتين بصريتين في نفس الوقت .

* عند استخدام المؤثرات الصوتية مع التعليق الصوتي فلا بد من ان تكون هذه المؤثرات خافتة مع وضوح التعليق الصوتي.

* عند ادخال التعليق الصوتي على نقطة بصرية (رسم متحرك او نقطة فيديو او صورة ثابتة) ستحسن دمج الصوت في نفس ملف الفيديو لتلاقي عيوب التزامن بين الصوت والصورة.

---

[1] حسنين شفيق، **التصميم الجغرافيكي في الوسائط المتعددة** ، مرجع سابق، ص10.

[2] مراد شلباية ، نهلة درويش وآخرون، **تطبيقات الوسائط المتعددة** ، مرجع سابق ذكره، ص ص 5،15.

[3] رحيمة الطيب عيساني، **الوسائط التقنية وأثرها على الاعلام المرئي والمسموع**، مرجع سابق ذكره، ص54.

[4] www.uop.edu-JO.com ,P 9-10-11.

3- التنوعية: تعمل الوسائط الجديدة على توفير مجموعة من العناصر التي تساعد على توضيح المعلومات والمعارف ، لذلك فأنها تتفق في تقديم خدمة واحدة من الاخبار والمعلومات والأفكار وهذا هو السبب الأساسي لاستخدام اكثر من وسيلة لتأكيد المعني والدلالة وتلبية حاجات المتلقين في التعرض لاهتماماتهم بخصائص المحتوى، (صوت ،صورة، فيديو) لتدعيم المعنى والعمليات المعرفية ، وذلك من خلال دعم النصوص بالصوت او الصور الفيديوية ، أما في مجال الاعلام فان الاستخدام الحي للوسائل قبل اللقاءات الصوتية أو صور الفيديو في مواقع الاحداث يكون الأساس هو في بناء مفهوم الوسائط الجديدة[1].

4- الالكترونية والرقمنة: تعني الالكترونية اعتماد الوسائط الجديدة في انتاجها وتنفيذها على العديد من الأجهزة الالكترونية وكذلك أنظمة شبكات المعلومات ، يهدف توفير الجهد والوقت والتكلفة واستخدام احدث الأجهزة ،كما تعني الرقمنة إمكانية تحويل العناصر المكونة للوسائط المتعددة الى الشكل الرقمي الذي يمكن تخزينه ومعالجته وتقديمه بالكمبيوتر[2].

5- التزامنية : ومعناها تناسب توقيتات تداخل العناصر المختلفة والموجودة في البرامج زمنيا مع سرعة العرض وقدرات المستخدم، بحيث يحدث توافق بين جميع عناصر الوسائط الجديدة ، كعنصر الصوت مع عنصر النص المكتوب والكلام المنطوق[3].

⇐ نلخص مما سبق الى ان تعدد عناصر الوسائط الجديدة يؤدي الى توضيح الأفكار وبث عنصر التشويق والبعد عن الملل ويعرب المعلومة الى الاذهان ، كما تمكن المستخدم من السير في البرنامج حسب قدراته، وفي الوقت الذي يريده وإمكانية التحرك والتجوال خلال الموضوعات المعروضة، ولعل ابراز مميزات الوسائط الجديدة هي توفير الوقت والجهد واستخدام اكثر من وسيلة داخل البرامج الواحد والميل الى التعلم الذاتي وتثبيت وحفظ المعلومات.

[1] رحيمة الطيب عيساني، مرجع سبق ذكره، ص55.

[2] رحيمة الطيب عيساني، مرجع سبق ذكره ،ص 55.

[3] رحيمة الطيب عيساني، مرجع سبق ذكره، ص55.

المبحث الثاني : أبعاد الوسائط الجديدة

المطلب الاول: عناصر الوسائط الجديدة

لتكوين صورة متكاملة عن العلاقة التفاعلية بين العناصر المختلفة للوسائط الجديدة لا بد من فهم كل عنصر على حدى ، وتتمثل عناصر الوسائط الجديدة في :

1-النصوص :Text:

يعتبر من العناصر الهامة المستخدمة في الوسائط الجديدة فمعظم مشروعات الوسائط تستخدم النص لأنه الطريقة المؤثرة في توصيل الأفكار والمعلومات والذي يمد لمستخدم بالتعليمات ويوجد أربعة أنواع من النصوص وهي :**النص المطبوع ، النص الممسوح ضوئيا، والنص الالكتروني ، والنص الفائق،** لذلك يكون النص بسيطا وقليل الكلمات ويصل للهدف المطلوب مباشرة وان تكون الحروف بحجم مناسب وبشكل مناسب، وتمكن ان يكون النص متحركا كالذي يدخل على الشاشة لكي يجذب انتباه المشاهد، والنص هو احدى السبل الأساسية بناء الوسائط الجديدة، ولكن لا يتم استخدامه من غير العناصر الأخرى المكونة للوسائط المتعددة حيث يجب دمجه مع الرسومات والصوتيات وغيرها[1]

2- الصوت (اللغة المتطوقة):Sound:

يتم اعداد الصوت من خلال تسجيله باستخدام محرر صوت وبواسطة بعض البرمجيات من خلال الحاسوب وهذه البرمجيات تكون مزودة بطرق عديدة لإجراء المؤثرات على الصوت المسجل ، من إضافة صدى او مزج الأصوات الى ان يصل الصوت الى مرحلته الأخيرة ضمن التطبيق.

والصوت عبارة عن تأثيرات صوتية مولده من آلات لذلك يعتبر من أهم عناصر الوسائط المتعددة ، فالصوت والموسيقى يؤثران بشدة في العلمية التفاعلية فهو يشد الانتباه وتسهل الحفظ ويعزز الصورة ، والصوت يمكن ان يكون تماثليا Analog مثل الذي نسمعه من الراديو او شريط الفيديو وهو ناتج عن موجات متصلة او رقميا Digital وهو الذي يستعمل في الوسائط الجديدة ، فهو ينتج عن أخذ عينات من الصوت التماثلي وتسجيلها في جهاز رقمي مثل ذاكرة الهاتف الحاسب ، عن طريق تمرير الموجه التماثلية من خلال شريحه خاصة تسمى Analog to Digital converter .

3-الصورة الثابتة: Image:

ويتم اعداد هذا العنصر بطريقتين:

[1] محمد حسين بصوص وآخرون، **الوسائط المتعددة تصميم وتطبيقات،** عمان، دار اليازوردي العلمية للنشر والتوزيع ، 2004م، ص 18.

الأولى : وهي استخدام برامج رسوم مناسبة وعادة يستخدمها المصممون لاعداد الرسومات التي تتوافق مع حاجاتهم .

الثانية: وهي الصورة التي تضاف من مصادر خارجية مثل الكتب والمجلات والمراجع وغيرها باستخدام الماسح الضوئي في معالجة الصورة ضمن البرامج المتوفرة على الحاسوب او باستخدام بعض الكاميرات ، وعليه فان الاهتمام بالصورة يجب ان يأخذ قدره من مراعاة الدقة والوضوح[1].

4- الرسومات المتحركة:Animation:

وعي عبارة عن رسوم تعرض وراء بعضها بشكل متتابع لتعطي في النهاية إحساس بالحركة على الشاشة، وتعتبر حركة الرسوم عملية وهمية ، فالرسوم المتحركة هي سلسلة صور ثابتة يتم عرضها في تعاقب زمني يؤدي الى وهم الحركة وعموما فان الرسوم المتحركة تضفي على مشروع الوسائط الجديدة حيوية مما يزيد قوة العرض وخبرة الملتقى ، وهذه الرسوم يمكن ان تكون بسيطة مثل تحريك النص في الدخول الى الشاشة والخروج منها ، ويمكن ان تكون معقدة مثل أفلام الكرتون، او اكثر تعقيدا مثل حركة سيارة او صاروخ على الشاشة[2] .

5- لقطات الفيديو الحية :Vidio:

وهذا العنصر يتضمن عدة اشكال من التطبيقات أهمها الصور المتحركة المتزامنة من الصوت والتي تعرض على شكل فيلم[3].

ويتم رقمنة الفيديو وتنقيحه لتحويله الى تتابعات مختلفة وعندما يصبح لتتابعات الفيديو كافة العناوين المطلوبة والانتقالات من مشهد لأخر يجرى ضغط الفيلم اكثر استعداد لعرضه من قرض متراص (CD.ROM) أو يتم تسجيله بشكله الأصلي لنسخه على أنواع من وسائط التخزين[4].

المطلب الثاني :الأدوات الوسائط المتعددة

وهي مجموعة من الأدوات التي تستخدمها الوسائط الجديدة في عملها علما بأن هذه الأدوات تحتاج الى برامج لتشغيلها والتحكم بها ويمكن وصفها في 3 أنواع مختلفة على النحو التالي:

---

[1] حسنين شفيق، **التصميم الجرافيكي في الوسائط المتعددة**، مرجع سبق ذكره، ص83.

[2] مراد شبلباية ، نهلة درويش، مرجع سبق ذكره، ص ص 21،22.

[3] مراد شبلباية ، نهلة درويش، مرجع سبق ذكره، ص 23.

[4] محمد حسين بصوص وآخرون، مرجع سبق ذكره ،ص19.

1- الأدوات المرئية:

مثل الفيديو ، الشاشات ، بطاقات الشاشات ، المساحات الضوئية و الأفلام الضوئية

2- الأدوات السمعية :

مثل كروت الصوت، السماعات ، الميكروفون.

3- أدوات الاتصال :

وهي البريد الالكتروني التلفون وأجهزة الفاكس [1].

المطلب الثالث: مجالات استخدامات وتطبيقات الوسائط الجديدة

أولا: مجالات استخدامات الوسائط الجديدة

لولا الحاسبات لما كانت للوسائط الجديدة ان تقوم قائمتها بالشكل الذي نراه اليوم ولما انشرت هذا الانتشار وخاضت كل الحقول كما هو ظاهر للعيان، فنظرا لقدرة الحاسبات الشخصية بدءا من الحجم الصغير والتكلفة المعقولة والمعالجة القوية وتوافر أسباب وعوامل تكوين بيئة خصبة تنمو فيها حقول البحث والتطوير لصالح مجال الوسائط الجديدة من مكونات مادية وبرمجيات ، لما حدث ما حدث وأصبحت الوسائط الجديدة شريك حقيقي في كل مجال وقاسم مشترك للنجاح فاليوم يمكنك ان تحمل في يديك حاسبا يعرض النص والرسم التوضيحي والصورة ويعرض ويصدر الأصوات ويعرض لقطات الفيديو ناهيك عن القيم بكافة اشكال الاتصالات ومعالجة البيانات فهو قادر على بناء تم تصدير واستيراد مواد الوسائط الجديدة اذا ما توافرت أدوات تحقيق ذلك برمجيا وماديا بما يتناسب مع حاجات كل مستخدم[2].

ويمكن استخدام الوسائط الجديدة في مجالات عملية وعملية كثيرة وهي نفس المجالات التي تتواجد فيها الحاسبات الشخصية ، حيث يمكن القول بان الوسائط المتعددة قد دخلت في جميع مجالات حياتنا اليومية و المختلفة وادى التور السريع في أنظمة وبرامج الوسائط الجديدة الى انتشار استخدامها في العديد من المجالات والقطاعات التي تخدم فيها الوسائط المتعددة كثيرة ومتنوعة نذكر منها :

1- الأعمال التجارية : ان الاعمال التجارية هي المجال الأكثر نجاحا بالنسبة الى الوسائط الجديدة حاليا ، فمع تزايد التنافس اصبح من الضروري تقديم خدمات افضل وتوفير معلومات حديثة للزبائن بشكل متواصل وتقدم الوسائط الجديدة للأعمال التجارية حاليا طرق عديدة وذلك للبقاء في الطليعة في حقل التسويق

[1] محمد حسين بصبوص، ايمن شاكر، رامي مصطفى، نبيل محمود عطية، **الوسائط المتعددة تصميم وتطبيقات**، عمان دار البازوري العلمية، للنشر والتوزيع 2004، ص16.

[2] محمد حسين بصبوص، أيمن شاكر، رامي مصطفى، نبيل محمود عطية، مرجع سبق ذكره، ص20.

والعلاقات العامة والتدريب وعروض البيع فمثلا يمكن ان يتم التسويق بعرض المنتجات على العملاء مواقفهم دون نقل نفسها[1].

ففي العديد من الشركات يتم تمثيل المعلومات للمديرين او المساهمين او الموظفين وهذا يتطلب شكل من الاتصال ويتم هذا من خلال الوسائط الجديدة لعرض البيانات والمعلومات التي تعطي فكرة واضحة عن المعلومات المراد عرضها، كما يمكن استخدامها من خلال الدعاية لمنتج ما فطبيعة العرض هو الذي يشجع المستهلك على اقتناء هذا المنتج ام لا فهو ما يعرف بالدعاية والاعلان[2] .

2- التسلية : ان التسلية ليست بالأمر الخاطئ وخصوصا اذا ما ارتبطت مع التعلم فالتعليم كان الهدف الحقيقي للوسائط المتعددة في جادئ الامر فقد خال نصيبا لم ينله أي قطاع آخر وأصبح اليوم العليم في ضل الوسائط الجديدة دربا من دروب المتعة وأصبحت التسلية هادفة وتحوي بين طياتها معلومات عملية وتاريخية او غير ذلك من المعلومات التي كان من الصعب تلقينها لأعمار الصغيرة فقدمت الوسائط المتعددة ما يمكن ان يطلق عليها للتعليم المسلي او التسلية التعليمية وبات انه ليس هناك فرق بين التعليم والتسلية [3].

وتعتبر العديد من الألعاب المتوفرة الان لأغراض التسلية تعتبر نوع من تطبيقات الوسائط المتعددة والعديد من هذه الألعاب تكون غالبا تعليمية ومسلية ، كما ان عددا منها يكون مفيدا في تكون غالبا تعليمية ومسلية ، كما ان عددا منها يكون مفيدا في تطوير عمليات التفكير والذكاء لدى المستخدمين لها [4].

3- التدريس : حيث يمكن استخدام تطبيقات الوسائط المتعددة في مجالات التدريب لأعمال في الشركات سواء كان التدريب للعاملين الجدد او القدامى وذلك عند إضافة تقنيات جديدة الى مؤسسة فوجود تطبيق وسائط متعددة يشرح كيفية العمل ويوفر للمؤسسة الكثير من الناحية المادية ، او في الوقت لان عملية التدريب تتطلب من العملين التوقف عن العمل لساعات معينة خلال وقت التدريب [5].

---

[1] محمد حسين بصبوص، مرجع سابق ،ص21.

[2] مراد شلباية، نهلة درويش، ماهر جاب، خائل حدب، **تطبيقات الوسائط المتعددة**، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ط1، 2002، ص18.

[3] محمد حسين بصبوص وآخرون، أيمن شاكر، رامي مصطفى، نبيل محمود عطية، **الوسائط المتعددة تصميم وتطبيقات**، مرجع سابق، ص22

[4] مراد شلباية، نهلة درويش، مرجع سابق ذكره، ص22.

[5] مراد شلباية، نهلة درويش، مرجع سابق ذكره، ص22.

4- معالجة البيانات : عند تخزين البيانات في الحاسوب تحتاج الى اجراء معالجة لها والوصول الى قرارات وحتى تكون العملية سريعة نستخدم تطبيقات الوسائط الجديدة لأداء هذه المهمة بشكل اسرع وفاعلية اكبر [1] .

5- التعليم : ان استخدام تطبيقات الوسائط المتعددة في التعليم تجعل من العملية التعليمية عملية ممتعة سواء للمدرس او الدارس حيث تقوم هذه التطبيقات بشرح الدرس للطلاب من خلال عرض الرسومات والصور والصوت ويعرض الدرس على شكل فيلم يجعل الطلاب في حالة اتجاه وتفاعل دون ملل وتكون الفائدة اكبر [2].

6- الإنترانت: ان الوسائط الجديدة في الأنترنت لتضفي على الموضوع حيوية ، اكثر فان احتوى موضوع على وسائط الجديدة بكافة عناصرها الفعلية سنلاحظ السرعة في فهم الموضوع والتفاعل على الكبير معه[3].

تستخدم الوسائط المتعددة في قطاعات ومجالات أخرى مختلفة وكثيرة منها .

- معالجة النصوص
- الجداول الالكترونية
- الاتصال
- التصميم والتصحيح الهندسي
- النشر المكتبي
- فوائد البيانات [4].

ثانيا: تطبيقات الوسائط الجديدة

الوسائط المتعددة كما ذكرها هي عبارة عن مجموعة من الهيئات المختلفة لنقل المعلومات التي تتوافق مع النصوص لشرحها او توضيحها او لتزيد من فهمها ويمكن ان تكون هذه الوسائط مرئية او مثل مقاطع الفيديو او مسموعة مثل مقاطع الصوت كتلاوة القرآن والموسيقى وسماع القصائد ويمكن ان تكون مختلفة تجمع ما بين المرئية او المسموعة فهناك بعض التطبيقات التي تستخدم فيها الوسائط المتعددة وهي :

---

[1] مراد شلبابية ، نهلة درويش، نفس المرجع نفس، ص22.

[2] مراد شلباية ، نهلة درويش، مرجع سابق ذكره، ص23.

[3] محمد حسين بصبوص وآخرون، أيمن شاكر، رامي مصطفى، نبيل محمود عطية، **الوسائط المتعددة تصميم وتطبيقات**، مرجع سابق، ص22.

[4] حسنين شفيق، **التصميم الجرافيكي في الوسائط المتعددة** ، مرجع سابق ذكره، ص ص 158، 160.

1/ مقاطع الفلاش التعليمية : ويتم فيها تحويل الصور الثابتة التي تتضمنها الكتب والوثائق بشيء أنواعها الى صور متحركة وتفاعلية تضفي على الكتب الكثير من الحيوية و التشويق.

2/ المقاطع الصوتية : وهي عبارة عن تحويل النصوص المكتوبة بشيء أنواعها التي نصوص مسموعة يمكن ارفاقها مع النص المكتوب بحيث تسمح للمستخدم إمكانية المطالعة مع سماع النص وهي خدمة مفيدة بالنسبة للنصوص التراث التي تصعب قراءتها دون لاستماع اليها او لمستخدمي المقررات الدراسية من طلاب الصفوف المبكرة.

3/ المجالات الالكترونية : وهي خدمة مناسبة جيد للمؤسسات التي لديها مطبوعات ونشرات دورية ترغب في تحويلها الى صفحات ويب لنشرها على الموقع الخاص بها ومع إمكانية انتاجها على أقراص مدمجة تعتمد على التشغيل التلقائي وهناك العديد من النماذج والاشكال التي تتناسب العميل ويمكن دعمها بالصوت والفيديو وكافة اشكال الملتيميديا .

4/ الفيديو التعليمي : حيث يجري تحويل أفلام ومقاطع الفيديو العادية التي فيديو رقمي بصيغ تسمح بنشره على شبكة الانترنت باستخدام تقنية البث العريض وهذه الخدمة مفيدة بشكل فعال ضمن الشبكة المحلية فهي الخدمة مفيدة بشكل فعال ضمن الشبكة المحلية فهي تبت بطريقة لا تؤثر على أداء الشبكة وتسمح بنشر أفلام كاملة يمكن ان يستفيد منها العاملين وتعد بمثابة أرشيف لأفلام الوثائقية والدروس النموذجية والحفلات....الخ[1]

[1] محمد جاسم فلحي، النشر الالكتروني، **الطباعة والصحافة الالكترونية، والوسائط المتعددة** ، مرجع سابق ذكره، ص100.

خلاصة الفصل

نخلص مما سبق الى تعدد عناصر الوسائط الجديدة يؤدي الى توضيح الافكار و بث عنصر التشويق و البعد عن الملل و يقرب المعلومة الى الأذهان، كما تمكن المستخدم من السير في البرامج حسب قدرته، وفي الوقت الذي يريدوه و امكانية التحرك و التجوال خلال الموضوعات والمعروضة ولعل ابرز مميزات الوسائط الجديدة هي توفير الوقت و الجهد و استخدام اكثر من وسيلة داخل البرنامج الواحد و الميل الى التعلم الذاتي و تثبيت و حفظ المعلومات.

تمهـــيد:

لقد غطى موضوع علم النفس كل مجالات الحياة الإنسانية محاولا تفسير السلوك الإنساني و فهمه، من أجل التحكم فيه و طبعه فيما بعد، و خاصة حين اتبع الطرائق العلمية في دراسة السلوك الإنساني وفي هذا الفصل سنحاول التطرق إلى هذا الموضوع من جوانب مختلفة نذكر منها أهم تعريفات السلوك الإنساني، خصائصه، أنواعه، و الأبعاد الرئيسية لتعديله و صولا إلى خطوات تعديل السلوك الإنساني

المبحث الأول: ماهية السلوك الإنساني

المطلب الأول :تعريف السلوك الإنساني

يعرف السلوك الإنساني بأنه كل الأفعال والنشاطات التي تصدر عن الفرد سواء كانت ظاهرة أم غير ظاهرة، ويعرفه آخرون بأنه نشاط يصدر عن الإنسان سواء كان أفعالا يمكن ملاحظتها وقياسها كالنشاطات الفسيولوجية والحركية، أو نشاطات تتم على نحو غير ملحوظ كالتفكير والتذكر والوسواس وغيرها.[1]

السلوك الإنساني: هو كل ما يصدر من الفرد في فترة زمنية معينة من استجابات مثيرة أو مجموعة من المنبهات في البيئة التي يتواجد فيها، وبعبارة أخرى السلوك هو كل تغير يطرأ على الفرد حتى يستطيع أن يواجه مواقف متعددة باستجابات ناجحة اجتماعيا.[2]

- يقصد بالسلوك الإنساني أيضا انه سلسلة متعاقبة من الأفعال وردود الأفعال التي تصدر عن الإنسان في محاولته المستمرة لتحقيق أهدافه و إشباع رغباته المتطورة والمتغيرة.[3]
- كما يعرف السلوك على انه مجموعة من الخيارات يقوم بها الفرد من بين استجابات ممكنة عند تنقل الفرد من موقف إلى آخر، والسلوك هو كل ما يصدر عن الفرد وهو يتشابه إلى حد كبير مع اتخاذ القرارات.[4]

المطلب الثاني: أنواع السلوك الإنساني

أ- السلوك الإستجابي:

وهو السلوك الذي تتحكم به المثيرات التي تسبقه، فبمجرد حدوث المثير يحدث السلوك، فالحليب في فم الطفل يؤدي إلى إفراز اللعاب، ونزول دموع العين عند تقطيع شرائح البصل وهكذا تسمى المثيرات التي تسبق السلوك بالمثيرات القبلية.

---

[1] ابن منظور، جمال الدين محمد، **لسان العرب**، دار الفكر، بيروت، 1998 م، ص 188.

[2] محمد قاسم القربوني، السلوك التنظيمي، **دراسة السلوك الإنساني الفردي والجماعي في المنظمات الإدارية**، دار الشرق للنشر والتوزيع، الأردن، 2000، ص 124.

[3] عبد الرحمان احمد، **السلوك الإنساني**، دار المعارف للنشر والتوزيع، القاهرة ، 1998م، ص 125.

[4] فاروق فيليه عبد الله، عبد المجيد السيد محمد، **السلوك التنظيمي في إدارة المؤسسات التعليمية**، الطبعة الأولى، دارالمسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان- الأردن، 2005، ص ص، 29، 30

إن السلوك الاستجابي لا يتأثر بالمثيرات التي تتبعه وهو اقرب ما يكون من السلوك اللاإرادي، فإذا وضع الإنسان يده في ماء ساخن فانه يسحبها أوتوماتيكيا، فهذا السلوك ثابت لا يتغير وان الذي يتغير هو المثيرات التي تضبط هذا السلوك.[1]

ب-السلوك الإجرائي:

هو السلوك الذي يتحدد بفعل العوامل البيئية مثل العوامل الاقتصادية والاجتماعية والتربوية والدينية والجغرافية وغيرها، كما أن السلوك الإجرائي محكوم بنتائجه فالمثيرات البعيدة قد لا يكون لها تأثير بذكر.[2]

ونستطيع القول أن السلوك الإجرائي اقرب ما يكون من السلوك الإرادي.

ت- السلوك الحركي:

ويتضمن هذا النوع من السلوك كل ما يقوم به الإنسان من أفعال وحركات وكلام إلى غير ذلك من ألوان السلوك الحركي التي قد تصدر عن الإنسان كسلوك خارجي ظاهري يمكن ملاحظته ومن ثم يمكن تفسيره.[3]

- قد قسم علماء النفس السلوك الإنساني إلى عدة أنواع كما يلي:

أ- السلوك الإدراكي:

لا يعتبر هذا النوع من السلوك بسيطا لكنه أساسي تكاد تلتقي عنده كل أنواع السلوك، فالإدراك وسيلة معرفة وهي بدورها أي المعرفة عنصر السلوك الجوهري، وهي أداة السلوك إلى تعريف الإدراكي ولعل هذا هو السبب الذي دفع العالم النفسي "ميرلويونتي" إلى تعريف السلوك بأنه "صراع وتفسير يقوم به الشخص إزاء العالم"، ويعني الإدراك هنا العملية التي تتم عبر استخدام الحواس، وهنا نود لفت النظر إلى أن المعرفة المقصودة في سياق كلامنا لا يمكن أن تكون دقيقة، كاملة، وموضوعية وإلا ندخل في عالم المثاليات.[4]

---

[1] عبد الرحمان عدس، **علم التربوي**، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان الأردن، 1998م، ص 185.

[2] المرجع نفسه، ص 186.

[3] lewer Richard and hultsch,darid-humane développement,vewyourk:, MC grawhill, 1983, p 27.

[4] Lindal.Dawidoff:introduction to psychologg,Thirdedition ,MCgraw-hill book company U.S.A , 1987, p 129.

ب- السلوك الترابطي:

يأخذ الخيال شكلا واضحا في السلوك الترابطي، كما تأخذ الذاكرة دورها الجديد، والسلوك الترابطي وسيلة لإظهار كل الاحتمالات المتوقعة ولبعث الاستعداد على المواجهة، والاستعداد هنا بيولوجي وذهني، وهو استعداد لمواجهة شتى المواقف وأساس لتحديد الاتجاهات البيئية عند وقوع المؤثر الخارجي.[1]

المطلب الثالث: خصائص السلوك الإنساني

1- القابلية للتنبؤ:

إن السلوك الإنساني ليس ظاهرة عفوية لا يحدث نتيجة للصفة وإنما يخضع لنظام معين، وإذا استطاع العلم تحديد عناصر ومكونات هذا النظام فانه يصبح بالإمكان التنبؤ به، ويعتقد معدلي للسلوك أن البيئة المتمثلة في الظروف المادية والاجتماعية الماضية والحالية للشخص هي التي تقرر سلوكه، ولذلك تستطيع التنبؤ بسلوك الشخص، بناءا على معرفتنا بظروفه البيئية السابقة والحالية، ولكن هذا لا يعني أننا قادرون على التنبؤ بالسلوك بشكل كامل، فنحن لا نستطيع معرفة كل مايحيط بالشخص من ظروف بيئية سواء في الماضي أو الحاضر.

2- القابلية للضبط:

إنالضبط في ميدان تعديل السلوك عادة مايشمل تنظيم أوإعادة تنظيم الأحداث البيئية التي تسبق السلوك أن تحدث بعده كما أنالضبط الذاتي في مجال تعديل السلوك يعني ضبط الشخص لذاته باستخدام المبادئ والقوانين التي تستخدم لضبط الأشخاص الآخرين.

3- القابلية للقياس:

بما أن السلوك الإنساني معقد لان جزء منه ظاهر وقابل للملاحظة والقياس والجزء الأخر غير ظاهر ولا يمكن قياسه بشكل مباشر لذلك فان العلماء لم يتفقوا على نظرية واحدة، لتفسير السلوك الإنساني، وعلى الرغم من ذلك فان العالم لا يكون علميا دون تحليل وقياس الظواهر المراد دراستها، وعليه فقد طور علماء النفس أساليب مباشرة لقياس السلوك كالملاحظة وقوائم التقدير والشطب، وأساليب غير مباشرة كاختبارات الذكاء واختبارات الشخصية، وإذا تعذر قياس السلوك بشكل مباشر من الممكن قياسه بالاستدلال عليه من مظاهره المختلفة.[2]

---

[1] علي السلمي، **تحليل النظم السلوكية**، دار الغريب للطباعة والنشر والتوزيع، دون عاصمة وسنة النشر، ص 87.

[2] محمد محروس الشناوي، **العلمية الإرشادية**، دار غريب للطباعة والنشر، القاهرة، مصر،1994، ص 324.

المبحث الثاني : أبعاد ، مبادئ ، عوامل السوك

المطلب الأول :الأبعاد الرئيسية للسلوك الإنساني

1- البعد البشري:

إن السلوك الإنساني، سلوك بشري صادر عن قوة عاقلة ناشطة وفاعلة في معظم الأحيان وهو صادر عن جهاز عصبي.

2- البعد المكاني:

إن السلوك البشري يحدث في مكان معين، فقد يحدث في غرفة الضيف مثلا.

3- البعدالزماني:

إن السلوك البشري يحدث في وقت طويل أو ثواني معدودة.

4- البعد الأخلاقي:

أن يعتمد المرشد المعلم القيم الأخلاقية في تعديل السلوك ولا يلجأ إلى استخدام العقاب النفسي أو الجسدي أو الجرح أو الإيذاء للطالب الذي يتعامل معه.

5- البعد الاجتماعي:

إن السلوك يتأثر بالقيم الاجتماعية والعادات والتقاليد المعمول بها في المجتمع وهو الذي يحكم على السلوك على انه مناسب أو غير مناسب، شاذ أو غير شاذ، فالسلوكيات قد تكون مقبولة في مجتمع ومرفوضة في مجتمع آخر.[1]

المطلب الثاني : مبادئ السلوك

تتمثل مبادئ السلوك الانساني فيما يلي[2]:

1. مبدأ السببية:

فالسلوك الانساني لا ينشأ من عدم، وإنما ينشأ نتيجة لمؤثرات آتية عضوية أو نفسية- او خارجية نتيجة تغيير ظروف البيئة، فالتغيير يحدث حالة من عدم التوازن الذي يدعوا الفرد إلى اتباع السلوك يعيد له التوازن .

2. مبدأ الدافع:

وهو القوة الأساسية التي تثير الإنسان للتحرك والتصرف وقد يكون سبب الدافع ماديا أو اجتماعيا أو معنويا ... أي أن الدفع حالة داخلية تثير السلوك في ظروف معينة، فالدافع هو القوة المحركة والموجهة للسلوك بالوقت نفسه.

[1] سهام درويش أبو عيطة، **مبادئ الإرشاد النفسي**، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، 1997 ، ص 332.

[2] leavitt, HJ, ManagerialPsycologiy,chicago : the university of chicago press,1988,p109.

3. مبدأ الهدف:

أي السلوك الإنساني طبيعي دائما لتحقيق هدف معين، أي لكل سلوك إنساني هدف يسعى إلى تحقيقه، مثل الاجتهاد لتحقيق النجاح أو الابتعاد عن الخطر لتفادي ضرر ما.

4. مبدأ التنوع:

إن السلوك الإنساني يظهر بصور أشكال متعددة مثل الحركة، أو تغيير تقاطيع الوجه أو الكلام، الصمت، التفكير، التخيل، التصور.

5. مبدأ المرونة السببية:

إن السلوك الإنساني ليس جامدا، وإنما هو قابل للتعديل والتبديل والتطوير تبعا للظروف والمواقف المختلفة، وتختلف درجة المرونة من فرد لآخر طبقا للمقومات الشخصية و الظروف البيئية المحيطة بكل فرد.

المطلب الثالث : عوامل السلوك

إن السلوك الإنساني في أي مجتمع من المجتمعات يتأثر بعاملين هما: العوامل الشخصية والعوامل البيئية.

1. العوامل الشخصية:

هي العوامل التي تتكون منها شخصية الفرد وتؤثر في سلوكه وتنقسم إلى مكونين هما : المكونات الجسمية (الفسيولوجية) والمكونات العقلية والنفسية.[1]

أ. العوامل الجسمية:

هي المكونات الحيوية والأكيدة لسلوك الفرد التي تميزه عن غيره من الكائنات وتمثل هذه المكونات في الشكل العام مثل الطول، القصر، شكل الوجه ولون البشرة، ويرث الفرد هذه المكونات من الوالدين والجدود بنسب متفاوتة تقررها قوانين الوارثة، ولا أحد بنكر أن الهيئة الخارجية للإنسان تؤثر في شخصيته وسلوكه مثل : شكل الوجه أن كان مقبولا أو غير مقبول من قبل الآخرين الجمال – القبح وطوله وقصره ، حيث يبدأ الفرد علاقاته الأولى مع الآخرين من خلال شكله الخارجي قبل أن يتكلم أو يعبر عن مشعره وقد يصدر الأفراد حكما عليه من خلال شكله الخارجي.[2]

كما أن شكل جسم الفرد قد يلعب دورا في اختباره لجمال معين من التعليم أو الرياضة أو حتى المهنة في بعض الأحيان، وقد يحرم الفرد من النجاح في الحياة بسبب شكل جسمه، مثل عدم القدرة على النجاح في مهنة التدريس.

---

[1] ناصر محمد العديلي، **السلوك الإنساني والتنظيمي**، معهد الإدارة العامة، الرياض، السعودية، 1993، ص ص 21،22.

[2] أحمد ماهر، **السلوك التنظيمي (مدخل بناء المهارات)**، مركز التنمية الإدارية، كلية التجارة، جامعة الإسكندرية، مصر، 1995، ص80.

وقد لا يكون لجمال شكل الفرد– مثل : الطول وجمال الوجه وقوة البنية – تأثير على الفرد ذاته ، لأنه قد يقبل نفسه بالشكل الذي هو عليه، غير أن المشكلة تتمثل في مدى تقبل الآخرين له أو عدم تقبلهم، وهذا ينعكس بدوره على مشاعر الفرد تجاه نفسه وسلوكه إزاء الآخرين وتجاه علاقاته معهم ومدى نجاحه في حياته أو عمله الذي يقوم به غير أن الفرد قد يتغلب على بعض الصفات الجسمية غير المرغوبة بصفات أخرى، مثل :حسن الخلق والشفافية والتفاني في العلاقات وخدمة الآخرين، كما يمكن للفرد أن يتميز في بيئته بالقيام بأعمال مسلية أو رياضية تجعل الآخرين يتقبلونه وينسون الجانب الغير جمالي فيه فالقضية هنا تعتمد على نضج الآخرين ورؤيتهم لهذا الفرد وتقبلهم له وتقويمهم للسلوك وليس لمظهر الشخصية.[1]

ب. المكونات العقلية والنفسية:

وهي المكونات أو العمليات النفسية التي يعتمد عليها سلوك الفرد أكثر مما يعتمد على المكونات الجسمية، وذلك لان الإنسان منذ لحظة ولادته يبدأ بمرحلة التقييم والإدراك والدوافع، وتتمثل المكونات والثقة بالنفس وهذه المكونات قد تكون للوراثة، العقلية والنفسية في الذكاء والقدرات العقلية الخاصة جانب كبير في تكوينها وبصفة عامة تشكل المكونات الجسمية والعقلية والنفسية شخصية الفرد، ولذلك تؤدي مجتمعة دورا فعالا في تحديد السلوك الإنساني.[2]

2. العوامل البيئية :

البيئة هي العامل الآخر في السلوك الإنساني وهذا العامل يشمل على مثيرا متعددة، كالضوء و الأصوات والروائح والأشخاص ولا شك في أن جميع هذه المثيرات المواقف لها تأثير كبير سلوك الفرد والعوامل البيئية لا تشمل على هذه المثيرات الموقفية فحسب، بل تحتوي أيضا على عوامل مادية وعوامل اجتماعية حضارية تحيط بالإنسان، وتؤثر في سلوكه منذ ولادته وحتى مماته ويرى احد الباحثين أن "الإنسان تظاهرة بشرية يتفاوت بيئة لأخرى، من حيث عدده وكثافته وسلالته ودرجة تحضره وتوقه العلمي، مما يؤدي إلى تباين البيئات البشرية".

فالبيئة هي التي توحد بين المواقف الكلية سواء الماضية أو الحاضرة ليتم توقع المستقبل على الرغم من أهمية العوامل الشخصية بالبيئة بشقيها المادي والاجتماعي.[3]

---

[1] كامل محمد مغربي، **السلوك التنظيمي (مفاهيم وأسس سلوك الفرد و الجماعة في التنظيم)**، ك3، دار الفكر للنشر، الأردن،2004، ص63.

[2] ناصر محمد العديلي، مرجع سبق ذكره، ص28.

[3] محمد عماد الدين إسماعيل، **المنهج العلمي وتفسير السلوك**، ط4، دار القلم، الكويت، 1989، ص162.

خلاصة الفصل:

مايمكنه استخلاصه من هذا الفصل هو أنه عند التعمق في السلوك الإنساني نجد أنه من ناحية يصدر ردا على منبه خارجي فكل منبه يؤدي إلى استجابة، بمعنى أن السلوك الإنساني يكمن وراءه مجموعة من الحاجات تؤدي إلى سلوك يستهدف ارضاء هذه الحاجات أو الدوافع مما يسهم في خفض التوتر الناشئ عن انبثاق هذه الدوافع و استعادة الإنسان لتوافقه النفسي عامة، فالسلوك يكمن وراءه مجموعة من الدوافع فطرية أم مكتسبة تستثير السلوك في ظروف معينة و تواصله حتى ينتهي إلى غاية معينة في الإشباع و استعادة التوازن.

تمهيد:

لكل مجتمع خصائصه التي تميّزه عن غيره من المجتمعات الأخرى، وكذا الشباب ممارسي الألعاب الإلكترونية بمدينة مليانة لهم مميزاتهم وخصائصهم وسنتعرف عليها من خلال المبحث الأول، بالإضافة إلى أن عادات وأنماط ممارسة الألعاب الالكترونية أهمية كبيرة بالنسبة لهذه الدراسة، إذ يعتبر مدخلا طبيعيا لمعرفة السلوك المكتسب من الألعاب الإلكترونية، فمن خلال معرفة أنماط وعادات الشباب الممارسين للألعاب الإلكترونية يمكن معرفة أهم الألعاب الممارسة وأسباب تفضيلها، وساعات اللّعب وفتراتها، وأكثر الألعاب التي تميل إليها عينة الدراسة، ومن ثم معرفة دوافع ممارسة هذه الألعاب ومدى تأثيرها على سلوكيات أفراد العينة، وسيتم في هذا الفصل معالجة الإشكالية السابقة من خلال أربعة مباحث وهي:

أولا: الخصائص الديمغرافية لعينة الدراسة

ثانيا: عادات وأنماط ممارسة الألعاب الإلكترونية

ثالثا: حاجات ودوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية

رابعا: اثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الشباب.

البيانات الشخصية:

جدول رقم 01: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس.

الجنس	التكرار	النسبة
ذكر	**50**	**%50**
أنثى	**50**	**%50**
المجموع	**100**	**%100**

نلاحظ من بيانات جدول أن نسبة **(50%)** من المبحوثين من جنس ذكور، في حين تم تسجيل **(50%)** بالنسبة للإناث

جدول رقم 02: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير السن.

السن	التكرار	النسبة
18-22سنة	**47**	**%47**
23-27سنة	**31**	**%31**
28-35سنة	**22**	**%22**
المجموع	**100**	**%100**

نلاحظ من بيانات جدول أن نسبة **(47%)** من المبحوثين ينتمون إلى الفئة العمرية التي تتراوح بين 18 سنة إلى 22 سنة، في حين نجد أن نسبة **(31%)** من المبحوثين تتراوح أعمارهم بين 23-27 سنة، أما نسبة **(22%)** هم ينتمون للفئة العمرية التي تتراوح بين 28 سنة إلى 35 سنة.

جدول رقم 03: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الحالة الاجتماعية.

الحالة الاجتماعية	التكرار	النسبة
أعزب (ة)	**78**	**%78**
متزوج (ة)	**22**	**%22**
مطلق (ة)	**00**	**%00**
أرمل (ة)	**00**	**%00**
المجموع	**100**	**%100**

نلاحظ من بيانات جدول أن نسبة **(78%)** من المبحوثين المستخدمين للألعاب الالكترونية من غير المتزوجين في حين نجد نسبة **(22%)** من المبحوثين متزوجين.

ملاحظة: أما فيما يخص بدائل الحالات الاجتماعية (مطلق، أرمل) لم تظهر على أفراد العينة و بالتالي ارتأينا أن نحذف المتغيرين و نستبعدهما من عملية التحليل و ذلك لعدم توفر البيانات فيهما.

الفصل الاول:عادات و انماط استخدام افراد العينة للالعاب الالكترونية.

جدول رقم 04: يمثل جدول الوسيط المفضل لاستخدام الألعاب الالكترونية لدى أفراد العينة تبعا لمتغير الجنس.

عبر اي وسيط تفضل استخدام الالعاب الالكترونية؟	الجنس				P
	ذكور		أنثى		
	ت	%	ت	%	
لوحة الالكترونية	**18**	**%58.1**	**13**	**%41.9**	**0.280**
هواتف ذكية	**17**	**%33.3**	**34**	**%66.7**	**0.01**
كمبيوتر محمول	**10**	**%62.5**	**6**	**%37.5**	**0.275**
اكس بوكس	**13**	**%81.5**	**3**	**%18.8**	**0.006**
بلاي	**11**	**%91.7**	**1**	**%8.3**	**0.002**
بلاي محمول PSP	**3**	**%75**	**1**	**%25**	**0.307**

ملاحظة: سؤال يحتمل أكثر من إجابة

نلاحظ من بيانات جدول رقم (04) أن نسبة **(58.1%)** من الذكور في العينة يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية من خلال جهاز لوحة الكترونية ولدى الإناث يلاحظ أن نسبة **(41.9%)**، كما يستخدم **(33.3%)** من الذكور الهواتف الذكية و تقابلها نسبة **(66.7%)** من الإناث يفضل استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية فلي حين نجد أن نسبة **(62.5%)** من الذكور يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية عبر كمبيوتر محمول أما بالنسبة للإناث نسبة **(37.5%)** و تليها نسبة **(81.3%)** من الذكور و **(18.8%)** من الإناث يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية من خلال جهاز اكس بوكس. نلاحظ أن نسبة **(91.7%)** من الذكور تقابلها نسبة **(8.3%)** من الإناث يفضلون استخدامها عبر جهاز بلاي و في الأخير نجد أن نسبة **(75%)** من الذكور و نسبة **(25%)** من الإناث يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية عبر جهاز بلاي محمول.

و يظهر جدول وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور و الإناث (لصالح الذكور) في امتلاك آلات اللعب التالية و هي الهواتف الذكية، اكس بوكس، بلاي و قد يعود ذلك إلى كون رغبة ممارسة ألعاب الالكترونية أكثر لدى الذكور مقارنة بالإناث، و هو ما يدفعهم إلى البحث عن اقتناء أحدث الآلات من اجل ممارسة ذات نوعية أفضل تتيح خيارات كثيرة.

جدول رقم (05): يمثل أفضل وسيط لاستخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن

عبر اي وسيط تفضل استخدام الالعاب الالكترونية؟	السن						P
	22-18		23ن-27		28-35		
	ت	%	ت	%	ت	%	
لوحة الالكترونية	**16**	**51.6%**	**8**	**%25.8**	**7**	**%22.6**	**0.740**
هواتف ذكية	**26**	**%51**	**18**	**%35.3**	**7**	**%13.7**	**0.122**
كمبيوتر محمول	**06**	**%37.5**	**5**	**%31.3**	**5**	**%31.3**	**0.575**
اكس بوكس	**12**	**%75**	**2**	**%12.5**	**2**	**%12.5**	**0.048**
بلاي	**06**	**%50**	**2**	**%16.7**	**4**	**%33.3**	**0.422**
بلاي محمول PSP	**02**	**%50**	**1**	**%25**	**1**	**%25**	**0.964**

ملاحظة: سؤال يحتمل أكثر من إجابة

نلاحظ من خلال بيانات جدول رقم (05) أن نسبة **(51.6%)** من الفئة التي تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة يفضلونه استخدام الألعاب الالكترونية من خلال جهاز لوحة الالكترونية، في حين نجد نسبة **(25.8%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة و تليها نسبة **(22.6%)** من المبحوثين الذين ينتمون للشريحة العمرية المحصورة ما بين 28 و 35 نسبة يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية عبر لوحة الكترونية، كما نلاحظ أيضا أن نسبة **(51%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية و تقابلها نسبة **(35.3%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة و تليها نسبة **(13.7%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة يفضلون استخدام الهواتف الذكية، في حين نجد أن نسبة **(37.5%)** من الفئة التي تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة، و 28 سنة و 35 سنة يفضلون استخدام الكمبيوتر و نلاحظ أيضا أن نسبة **(75%)** من فئة التي تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة يفضلون استخدام اكس بوكس و تليها نسبة **(12.5%)** في كلتا الأعمار من 23 سنة و 27 سنة و 28 سنة و 35 سنة.

و نلاحظ أيضا أن نسبة **(50%)** من فئة التي تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة يفضلون جهاز بلاي و نسبة **(16.7%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة و تقابلها نسبة **(33.3%)** البالغين من العمر من 28 و 35 سنة يفضلون جهاز بلاي و في الأخير نجد أن نسبة **(50%)** من فئة التي تتراوح أعمارهم بين 18 و 22 سنة يفضلون جهاز بلاي محمول و تليها نسبة **(25%)** من فئة المبحوثين التي تتراوح أعمارهم بين 23 سنة و 35 سنة يفضلون جهاز بلاي محمول لاستخدام الألعاب الالكترونية.

من خلال نتائج جدول نلاحظ أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في وسيط استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن (لصالح الفئة التي تتراوح أعمارهم بين 18 سنة و 22 سنة عبر جهاز البلاي) ذلك لأن قيمة P= 0.048 و هي أقل من مستوى الدلالة المعنوية و يعود ذلك إلى ميل و رغبة في استخدام المبحوثين الألعاب الالكترونية عبر جهاز بلاي لسهولة استخدامها و انخفاض تكلفتها في السنوات الأخيرة.

جدول رقم (06): يمثل أفضل وسيط لاستخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية

عبر اي وسيط تفضل استخدام الالعاب الالكترونية؟	الحالة الاجتماعية								P
	أعزب		متزوج		مطلق		أرمل		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
لوحة الالكترونية	**28**	**%90.3**	**3**	**%9.7**	/	/	/	/	**0.046**
هواتف ذكية	**37**	**%72.5**	**14**	**%27.5**	/	/	/	/	**0.179**
كمبيوتر محمول	**13**	**%81.3**	**3**	**%18.8**	/	/	/	/	**0.732**
اكس بوكس	**15**	**%93.8**	**1**	**%6.3**	/	/	/	/	**0.097**
بلاي	**9**	**%75**	**3**	**%25**	/	/	/	/	**0.789**
بلاي محمول PSP	**3**	**%75**	**1**	**%25**	/	/	/	/	**0.882**

ملاحظة: سؤال يحتمل أكثر من إجابة

من خلال البيانات الإحصائية للجدول رقم (06) نلاحظ أن نسبة **(90.3%)** من الفئة العزباء يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية على جهاز لوحة الالكترونية و نسبة **(9.7%)** من المتزوجين، في حين نجد نسبة **(72.5%)** تفضل الاستخدام عبر هواتف الذكية من العزباء و تليها نسبة المتزوجين **(27.5%)** كما نلاحظ أن نسبة **(81.3%)** من فئة العزباء يفضلون استخدام جهاز كمبيوتر محمول و تقابلها نسبة **(18.8%)** من فئة المتزوجين، في حين نجد أن نسبة **(93.8%)** من المبحوثين الذين ينتمون لفئة العزباء

يفضلون جهاز اكس بوكس و تقابلها نسبة **(6.3%)** من فئة المتزوجين، و تقر نسبة **(75%)** من فئة العزياء يفضلون جهاز بلادي و تليها نسبة **(25%)** من الفئة المتزوجين أيضا يفضلون استخدام جهاز بلاي و في الأخير نجد أن نسبة **(75%)** يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية عبر جهاز بلاي محمول و تقابلها نسبة **(25%)** من المتزوجين الأمر نفسه.

كما يمكن أن نلاحظ من خلال إحصائيات جدول أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في وسيط استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية (لصالح الفئة العزباء) عبر جهاز لوحة الكترونية كما يمكن أن نلاحظ أيضا أن فئة العزياء هي أعلى نسبة في استخدام الألعاب الالكترونية عبر جهاز اكس بوكس و قد يعود ذلك لامتلاك و الرغبة في اللعب عبر اكس بوكس.

جدول رقم (07): يمثل جدول منذ متى نستخدم الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس

منذ متى و انت تستخدم الالعاب الالكتلرونية؟	الجنس				P
	ذكور		أنثى		
	ت	%	ت	%	
أقل من 3 سنوات	**7**	**%28**	**18**	**%72**	**0.018**
من 3 إلى 5 سنوات	**8**	**%44.4**	**10**	**%55.6**	
أكثر من 5 سنوات	**35**	**%61.4**	**22**	**%38.6**	
المجموع	**50**	**%100**	**50**	**%100**	

نلاحظ من بيانات جدول رقم (07) أن نسبة **(28%)** من المبحوثين الذكور يستخدمون الألعاب الالكترونية منذ أقل من 3 سنوات في حين نجد أن نسبة **(72%)** من الإناث يستخدمونها منذ أقل من 3 سنوات أما نسبة (**44.4%**) يستخدمونها من 3 سنوات إلى 5 سنوات تقابلها نسبة **(55.6%)** من الإناث اللواتي يستخدمونها من 3 إلى 5 سنوات و قد أكدت نسبة **(61.4%)** من الذكور أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية أكثر من 5 سنوات في حين نجد أن نسبة **(38.6%)** من الإناث أكدوا أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية أكثر من 5 سنوات.

كما نلاحظ من البيانات الإحصائية للجدول أيضا أن نسبة P= 0.018 و هي أقل من مستوى الدلالة المعنوية 0.05 و هذا دليل على أنه توجد فروق إحصائية بين الذكور و الإناث في مدة استخدام الألعاب الالكترونية.

و منه نستنتج أن نسبة 72% من الإناث مدة استخدامهم للألعاب الالكترونية أقل من 3 سنوات و هي النسبة الأعلى و يمكن إرجاع سبب تأخر في استخدامها كونها كانت باهضة التكلفة في تلك السنوات حيث لم يتحصلوا على المبلغ الكافي لشرائها.

جدول رقم (08): يمثل جدول منذ متى نستخدم الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن

منذ متى و انت تستخدم الالعاب الالكترونية؟	السن						P
	22-18		27 -23		35 -28		
	ت	%	ت	%	ت	%	
أقل من 3 سنوات	**10**	**%40**	**8**	**%32**	**7**	**%28**	**0.897**
من 3 إلى 5 سنواتن	**9**	**%50**	**6**	**%33.3**	**3**	**%16.7**	
أكثر من 5 سنوات	**28**	**%49.1**	**17**	**%29.8**	**12**	**%21.1**	
المجموع	**47**	**%100**	**31**	**%100**	**22**	**%100**	

نلاحظ من خلال البيانات الإحصائية للجدول أن نسبة **(40%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة يستخدمون الألعاب الالكترونية منذ أقل من 3 سنوات في حين نجد نسبة **(32%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة يستخدمون الألعاب الالكترونية منذ أقل من 3 سنوات كما تقر نسبة **(28%)** من المبحوثين الذين ينتمون للشريحة العمرية المحصورة ما بين 28 سنة و 35 سنة، كما نلاحظ أيضا أن نسبة **(50%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 20 نسبة أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية منذ 3 سنوات إلى 5 سنوات و تليها نسبة **(33.3%)** الذين تتراوح أعمارهم بين 23 سنة و 27 سنة و نسبة **(16.7%)** مكن فئة التي تتراوح أعمارهم بين 28 سنة و 35 سنة يستخدمون الألعاب الالكترونية منذ 3 سنوات إلى 5 سنوات، و نلاحظ أيضا أن نسبة **(49.1%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 20 سنة يستخدمون الألعاب الالكترونية منذ أكثر من 5 سنوات فيما بلغت نسبة **(29.8%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة يستخدمون الألعاب الالكترونية منذ أكثر من 5 سنوات و تليها نسبة **(21.1%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 28 سنة و 35 سنة نفس الأمر.

كما نلاحظ من خلال إحصائيات جدول أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مدة استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن ذلك لأن قيمة P= 0.897 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05 فجل المبحوثين أكدوا أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية منذ 3 إلى 5 سنوات و ذلك لمختلف التسهيلات

التي عرفها القطاع التكنولوجية في الجزائر و الذي يسعى إلى تحسين سوف مبيعات الألعاب الالكترونية و بأثمان قليلة يمكن لأي مواطن أن يتحصل عليها.

جدول رقم (09): يمثل جدول منذ متى نستخدم الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية

منذ متى و انت تستخدم الالعاب الالكترونية؟	الحالة الاجتماعية								P
	أعزب		متزوج		مطلق		أرمل		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
أقل من 3 سنوات	**17**	**%68**	**8**	**%32**	/	/	/	/	**0.368**
من 3 إلى 5 سنوات	**15**	**%83.3**	**3**	**%16.7**	/	/	/	/	
أكثر من 5 سنوات	**46**	**%80.7**	**11**	**%19.3**	/	/	/	/	
المجموع	**78**	**%100**	**22**	**%100**	/	/	/	/	

نلاحظ من خلال جدول أعلاه أن نسبة **(68%)** من الفئة العزباء يستخدمون الألعاب الالكترونية أقل من 3 سنوات في حين نجد أن نسبة **(32%)** من المتزوجين يستخدمونها أقل من 3 سنوات، كما نلاحظ أن نسبة **(83.3%)** من الفئة العزباء أنهم يستخدمون هواتفهم الألعاب الالكترونية من 3 سنوات إلى 5 سنوات و تقابلها نسبة **(16.7%)** من المتزوجين الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية من 3 سنوات إلى 5 سنوات كما تقر نسبة **(80.7%)** من الفئة العزباء يستخدمون الألعاب الالكترونية أكثر من 5 سنوات و نسبة **(19.3%)** من المتزوجين الأمر نفسه.

كما نلاحظ من البيانات الإحصائية للجدول أيضا أن نسبة P= 0.368 فهي أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05 و هذا دليل على انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في سنوات استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية فمهما كانت الحالة الاجتماعية التي يعيشها المستخدم يعتبر جزءا من المجتمع الذي يستخدم الألعاب الالكترونية منذ 3 سنوات إلى 5 سنوات و هذا ما يفسر معظم إجابات المبحوثين و مما لا شك أن الفرد يعيش العديد من الاضطرابات النفسية و المواقف الاجتماعية الصادمة التي تجعله يبحث عن قوة يستند عليها ألا و هي الألعاب الالكترونية و بعد ما كانت هذه القوة هي العائلة إذ أصبحت الألعاب الالكترونية البديل و الطمأنينة و الراحة بل ذلك يعتبرها العديد من المستخدمين هي المسؤول الرئيسي على تلبية الحاجات الفيزيولوجية.

جدول رقم (10): يمثل جدول الفترات التي يفضل فيها اللعب تبعا لمتغير الجنس

ما هي الفترات التي تفضل فيها اللعب؟	الجنس				P
	ذكور		أنثى		
	ت	%	ت	%	
الفترة الصباحية	**2**	**% 50**	**2**	**%50**	**0.968**
الفترة الظهيرة	**9**	**%45**	**11**	**%55**	
الفترة المسائية	**14**	**%51.9**	**13**	**%48.1**	
الفترة الليلة	**25**	**%51**	**24**	**%49**	
المجموع	**50**	**%100**	**50**	**%100**	

نلاحظ من بيانات جدول (10) أن نسبة **(50%)** من الذكور و الإناث يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية في الفترة الصباحية في حين نجد نسبة **(45%)** من الذكور يستخدمونها في فترة الظهيرة و تليها نسبة **(55%)** من الإناث يستخدمون الألعاب الالكترونية في فترة الظهيرة و قد أكدت نسبة **(51.9%)** من الذكور أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية في الفترة المسائية و تقابلها نسبة **(48.1%)** من الإناث اللواتي يستخدمونها في الفترة المسائية و قد أكدت نسبة **(51%)** من الذكور أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية في الفترة الليلية في حين نجد أن نسبة **(49%)** من الإناث أكدوا أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية في الفترة الليلية.

كما نلاحظ من البيانات الإحصائية للجدول أيضا أن نسبة P= 0.968 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05 أي لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في فترة استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس نجد المبحوثين أكدوا أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية في الفترة المسائية بدرجة أكبر فبعد أن كان المساء مخصص لقضاء الوقت مع الأسرة و تبادل الزيارات أو مجالسة الأصدقاء أصبحنا نقضيه مع صديق و رفيق و أن لم أقل أب و الأم و الأخت و هي الألعاب الالكترونية الذي اثر بشكل كبير على حياتنا الاجتماعية و النفسية و أصبحت تمنعها من التحدث مع الآخرين في أي أمر حتى و إن كان مهما.

جدول رقم (11): يمثل جدول الفترات التي يفضل فيها اللعب تبعا لمتغير السن

ما هي الفترات التي تفضل فيها اللعب؟	السن						P
	22-18		27-23		35-28		
	ت	%	ت	%	ت	%	
الفترة الصباحية	**3**	**%75**	**1**	**%25**	**00**	**%00**	**0.936**
الفترة الظهيرة	**9**	**%45**	**66**	**%30**	**5**	**%25**	
الفترة المسائية	**13**	**%48.1**	**8**	**%29.6**	**6**	**%22.2**	
الفترة الليلة	**22**	**%44.9**	**16**	**%32.7**	**11**	**%22.4**	
المجموع	**47**	**%100**	**31**	**%100**	**22**	**%100**	

نلاحظ من خلال البيانات الإحصائية للجدول أن نسبة **(75%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية في الفترة الصباحية في حين نجد نسبة **(25%)** من الذين تتراوح أعمارهم بين 23 و 27 سنة أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية في الفترة الصباحية في الفترة الصباحية تقابلها نسبة **(00%)** من الفئة العمرية بين 28 سنة و 35 سنة لا يستخدمون الألعاب الالكترونية صباحا، كما نلاحظ أيضا أن نسبة **(45%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين 18 سنة و 22 سنة أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية فترة الظهيرة في حين نجد نسبة **(30%)** ممن الذين تتراوح أعمارهم بين 23 سنة و 27 سنة أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية فترة الظهيرة و تليها نسبة **(25%)** من الذين تتراوح أعمارهم بين 28 سنة و 35 سنة و نجد أن نسبة **(51.9%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين 18 سنة و 22 سنة يستخدمون الألعاب الالكترونية في الفترة المسائية تليها نسبة **(29.6%)** من فئة التي تتراوح أعمارهم بين 23 سنة و 27 سنة و ننجد أيضا نسبة **(22.2%)** تتراوح أعمارهم بين 28 و 35 سنة يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية في الفترة المسائية و في الأخير نجد أن نسبة **(49.9%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 20 سنة أنهم يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية ليلا و تقر نسبة **(32.7%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة، أنهم يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية في الفترة الليلية، أما نسبة **(22.4%)** البالغين من العمر 28 سنة و 35 سنة فأكدوا الأمر نفسه.

كما نلاحظ من البيانات الإحصائية للجدول أن نسبة P= 0.936 و هي أكب من مستوى الدلالة المعنوية 0.05 أي لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في فترة استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس.

جدول رقم (12): يمثل جدول الفترات التي يفضل فيها اللعب تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية

ما هي الفترات التي تفضل فيها اللعب؟	الحالة الاجتماعية								P
	أعزب		متزوج		مطلق		أرمل		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
الفترة الصباحية	**4**	**%100**	**00**	**%00**	/	/	/	/	**0.131**
الفترة الظهيرة	**17**	**%85**	**3**	**%25**	/	/	/	/	
الفترة المسائية	**17**	**%63**	**10**	**%37**	/	/	/	/	
الفترة الليلة	**40**	**%81.6**	**9**	**%18.4**	/	/	/	/	
المجموع	**78**	**%100**	**22**	**%100**	/	/	/	/	

من خلال البيانات الإحصائية للجدول رقم (12) نلاحظ أن نسبة **(100%)** من الفئة العزباء يستخدمون الألعاب الالكترونية في الفترة الصباحية و نسبة **(00%)** من المتزوجين يستخدمونها في الفترة الصباحية و تقر نسبة **(85%)** من فئة العزباء أنهم يستخدمونها في فترة الظهيرة و تقابلها نسبة **(15%)** من المتزوجين الأمر نفسه، في حين نجد أن نسبة **(63%)** من المبحوثين الذين ينتمون للفئة العزباء يستخدمون الألعاب الالكترونية فلي الفترة المسائية و تقابلها نسبة **(37%)** من فئة المتزوجين أيضا يستخدمونها في الفترة المسائية و في الأخير نجد أن نسبة **(81.6%)** من الفئة العزباء يستخدمون الألعاب الالكترونية في الفترة الليلية و تقابلها نسبة **(18.4%)** من المتزوجين الأمر نفسه.

كما يمكن أن نلاحظ من خلال بيانات جدول أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في فترات استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية لان قيمة P= 0.131 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوية إذ تعد الفترة الصباحية فترة راحة و فراغ يجد فيها المستخدم راحته أثناء استخدامه الألعاب الالكترونية بالنسبة لفئة العزباء و يرجع إعطاء الأولوية في استخدامها في هذه الفترة عكس المتزوج فيعتبرها فترة عمل و مدامة على مختلف الأعمال اليومية لذا لا يجد فيها المستخدم راحته أثناء استخدامها صباحا.

جدول رقم (13): يمثل جدول عدد ساعات التي يقضيها أفراد العينة لاستخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس

حدد المدة التي تقضيها في اللعب؟	الجنس				P
	ذكور		أنثى		
	ت	%	ت	%	
اقل من ساعة	**14**	**%21.1**	**15**	**%78.9**	**0.001**
ساعة واحدة	**12**	**%50**	**12**	**%50**	
من ساعة إلى ساعتين	**14**	**%43.8**	**18**	**%56.3**	
أكثر من ساعتين	**20**	**%80**	**5**	**%20**	
المجموع	**50**	**%100**	**50**	**%100**	

نلاحظ من خلال بيانات جدول رقم13 أن نسبة **(21.1%)** من الذكور يستخدمون الألعاب الالكترونية "اقل من ساعة" في حين نجد نسبة **(78.9%)** من الإناث يستخدمونها أقل من ساعة، في حين نلاحظ أن نسبة **(50%**)من الذكور يستخدمون هذه الألعاب ساعة واحدة و تقابلها نسبة **(50%)** من قرائنهم الإناث اللواتي يستخدمن الألعاب الالكترونية واحدة، اما بالنسبة **(43.8%)** من الذكور فقد أكدت أنهم يستخدمون اما الإناث فهم يستخدمونها بنسبة **(56.3%)** من ساعة الى ساعتين، في حين أفادت نسبة **(80%)** من المبحوثين الذكور أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية أكثر من ساعتين أما نسبة **(20%)** الإناث فهن يستخدمونها أكثر من ساعتين كما نلاحظ من البيانات الإحصائية للجدول أيضا ان نسبة P= 0.001 و هي اقل من مستوى الدلالة المعنوية 0.05 و هذه دليل على انه توجد فروق إحصائية بين الذكور و الإناث في توقيت استخدامهم للألعاب الالكترونية فالتعرف على مدة استخدام الشخص للألعاب الالكترونية، تساعد على معرفة طبيعة الاستخدام و مدى بعده او قربه من حالة الإدمان و هذا ما قمنا به لنتوصل الى نتيجة مفادها ان الذكور يستخدمون الألعاب الالكترونية مدة أكثر من ساعتين بنسبة مقارنة مع الاناث.

و يمكن تفسير هذا الفرق لاستخدام الى عدم توفر الوقت الكامل للنساء فلا يمكن للمرأة التخلي عن مسؤولياتها الأسرية و المنزلية لمدة تفوق أكثر من ساعتين لذا نجد أن نسبة عالية من المبحوثات أكدن أنهن يستخدمن الألعاب الالكترونية أقل من ساعة و هذا يدل على أن الجنس له تأثير في مدة ممارسة الألعاب الالكترونية لدى العينة.

جدول رقم (14): يمثل جدول عدد ساعات التي يقضيها أفراد العينة لاستخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن

حدد المدة التي تقضيها في اللعب؟	السن						P
	22-18		27-23		35-28		
	ت	%	ت	%	ت	%	
اقل من ساعة	**9**	**%47.4**	**8**	**%42.1**	**2**	**%10.5**	**0.148**
ساعة واحدة	**7**	**%29.2**	**7**	**%29.2**	**10**	**%41.7**	
من ساعة إلى ساعتين	**17**	**%53.1**	**10**	**%31.3**	**5**	**%15.6**	
أكثر من ساعتين	**14**	**%56**	**6**	**%24**	**5**	**%20**	
المجموع	**47**	**%100**	**31**	**%100**	**22**	**%100**	

من خلال البيانات الإحصائية للجدول(14) نلاحظ أن نسبة **(47.4%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية أقل من ساعة في حين نجد نسبة **(42.1%)** من الذين تتراوح أعمارهم بين 23 و 27 سنة أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية أقل من ساعة كما تقر نسبة **(10.5%)** من المبحوثين الدين ينتمون للشريحة العمرية المحصورة بين 28 سنة و35 سنة أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية أقل من ساعة، كما نلاحظ أيضا أن نسبة **(29.2%)** من الذين تتراوح أعمارهم بين 18 سنة و 22 سنة و 23 سنة و 27 سنة أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية ساعة واحدة وتقابلها نسبة **(41.7%)** من الذين تتراوح أعمارهم بين 28 سنة و 35 سنة أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية ساعة واحدة، كما نلاحظ أن نسبة **(56%)** من المبحوثين الذين ينتمون للشريحة العمرية المحصورة بين 18 سنة و 22 سنة أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية أكثر من ساعتين في حين نجد نسبة **(24%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين 23 سنة و 27 سنة و تؤكد نسبة **(20%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين 28 و 35 سنة، فقد أكدوا الأمر نفسه كما يتسنى لنا ان نلاحظ من خلال المعطيات الإحصائية الظاهرة في جدول أعلاه انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ساعات استخدام المبحوثين لهواتفهم الذكية تبعا لمتغير السن ذلك لان قيمة P= 0.148 و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05 اذ اثبتت الدراسة ان الفئة التي تستخدم الألعاب الالكترونية مدة أكثر من ساعتين هي الفئة التي يتراح أعمارهم بين 18 سنة و 22 اي أنهم مبالغين و مبهورين باستخدامها و هذا

راجع لإدمان الشباب على هذه الألعاب لساعات و ذلك اعتبارا للوقت الذي يستغرقه و بالأعراض السلبية التي ستنجم عن هذا الاستخدام مثل الاكتئاب العزلة الاجتماعية...الخ.

جدول رقم (15): يمثل جدول عدد ساعات التي يقضيها أفراد العينة لاستخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية

حدد المدة التي تقضيها في اللعب؟	الحالة الاجتماعية								P
	أعزب		متزوج		مطلق		أرمل		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
اقل من ساعة	**17**	**%89.5**	**2**	**%10.5**	/	/	/	/	**0.320**
ساعة واحدة	**16**	**%66.7**	**8**	**%33.3**	/	/	/	/	
من ساعة إلى ساعتين	**26**	**%81.3**	**6**	**%18.8**	/	/	/	/	
أكثر من ساعتين	**19**	**%76**	**6**	**%24**	/	/	/	/	
المجموع	**78**	**%100**	**22**	**%100**	/	/	/	/	

من خلال البيانات الإحصائية للجدول رقم (15) نلاحظ أن نسبة **(89.5%)** من المبحوثين الذين ينتمون لفئة أعزب يستخدمون الألعاب الالكترونية أقل من ساعة في حين نجد أن نسبة **(10.5%)** من المبحوثين المتزوجين يستخدمون أقل من ساعة في حين تقر نسبة **(66.7%)** من الفئة العزباء أنهم يستخدمون ساعة واحدة و تقابلها نسبة **(13.3%)** من فئة المتزوجين، كما نلاحظ أن نسبة **(81.3%)** من الفئة العزباء يستخدمون الألعاب الالكترونية من ساعة الى ساعتين و نسبة **(18.8%)** من المبحوثين المتزوجين يستخدمون الألعاب الالكترونية من ساعة الى ساعتين و تؤكد نسبة **(76%)** من الفئة العزباء يستخدمون الألعاب الالكترونية أكثر من ساعتين و تقر نسبة **(24%)** من المتزوجين أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية أكثر من ساعتين..

كما يتبين لنا من خلال بيانات جدول الإحصائية للجدول أعلاه أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ساعات استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية لان قيمة P= 0.320 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

إذ أثبتت الفترة الدراسة ان المبحوثين الذين ينتمون الى الفئة العزباء يستخدمون الألعاب الالكترونية أكثر من ساعتين بنسبة أعلى من فئة المتزوجين فلا يمكن للمتزوج أن يتخلى عن مسؤولياته اتجاه أسرته أو عمله لمدة تفوق أكثر من ساعتين

جدول رقم (16): يمثل جدول مدى استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس

هل تستخدمها بشكل؟	الجنس				p
	ذكور		أنثى		
	ت	%	ت	%	
يومي	**33**	**%57.9**	**24**	**%42.1**	**0.069**
مرة في الأسبوع	**17**	**%38.5**	**26**	**%50.5**	
المجموع	**50**	**%100**	**50**	**%100**	

تشير أرقام جدول رقم (16) الى أن الذين يمارسون الألعاب الالكترونية بشكل يومي يمثلون نسبة **(57.9%)** عند ذكور العينة و تقابلها فئة الإناث نسبة **(42.1%)** في حين نجد نسبة **(39.5%)** من الذكور يستخدم الألعاب الالكترونية مرة في الأسبوع و تليها نسبة **(50.5%)** من الإناث يستخدمونها مرة في الأسبوع.

كما نلاحظ من البيانات الإحصائية للجدول أيضا ان نسبة P= 0.069 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05 هي عدم وجود فوارق ذات دلالة إحصائية بين ذكور و إناث العينة بخصوص مدى استخدام الألعاب الالكترونية.

و قد يكون مرد ذلك خضوع الجنسين الى الرقابة من الأولياء حول فترات استخدام الألعاب الالكترونية و يمكن الاستنتاج هنا ان لا تأثير لمتغير الجنس في تحديد مدى اللعب لدى أفراد العينة.

جدول رقم (17): يمثل جدول مدى استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن

هل تستخدمها بشكل؟	السن						p
	22-18		27-23		35-28		
	ت	%	ت	%	ت	%	
يومي	**30**	**%52.6**	**13**	**%22.8**	**14**	**%24.6**	**0.125**
مرة في الأسبوع	**17**	**%39.5**	**18**	**%41.9**	**8**	**%18.6**	
المجموع	**17**	**%53.1**	**31**	**%31.3**	**22**	**%100**	

نلاحظ من خلال البيانات الإحصائية للجدول أن نسبة **(52.6%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة يستخدمون الألعاب الالكترونية بشكل يومي في حين نجد نسبة **(22.8%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة و تليها نسبة **(24.6%)** من المبحوثين الذين ينتمون للشريحة العمرية

المحصورة ما بين 28 سنة و 35 يستخدمون الألعاب الالكترونية بشكل يومي، كما نلاحظ أيضا ان نسبة **(39.5%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية مرة في الأسبوع في حين نجد نسبة **(41.9%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة و تليها نسبة **(18.6%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة يستخدمون الألعاب الالكترونية مرة في الأسبوع.

كما يمكن ان نلاحظ من خلال إحصائيات جدول انه لا توجد خروق ذات دلالة إحصائية في مدى استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن ذلك لان قيمة P= 0.125 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05 و هذا ما يلغي وجود تأثير لمتغير السن.

جدول رقم (18): يمثل جدول مدى استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية

هل تستخدمها بشكل؟	الحالة الاجتماعية								p
	أعزب		متزوج		مطلق		أرمل		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
يومي	**44**	%77.2	**13**	%22.8	/	/	/	/	**0.823**
مرة في الأسبوع	**34**	%79.1	**9**	%20.9	/	/	/	/	
المجموع	**78**	%100	**22**	%100	/	/	/	/	

من خلال البيانات الإحصائية للجدول رقم (18) نلاحظ ان نسبة **(77.2%)** من الفئة العزباء يستخدمون الألعاب الالكترونية بشكل يومي في حين نجد نسبة **(22.8%)** من فئة المزوجين في حين نجد ان نسبة **(79.1%)** من المبحوثين الذين ينتمون للفئة العزباء يستخدمون الألعاب الالكترونية مدة في الأسبوع و تقابلها نسبة **(20.9%)** من فئة المتزوجين أيضا يستخدمونها مرة في الأسبوع.

كما يمكن أن نلاحظ من خلال بيانات جدول أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مدى استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية لأن قيمة P= 0.823 و هي أكبر من الدلالة المعنوية نجد المبحوثين أكدوا أنهم يستخدمونها مرة في الأسبوع بدرجة أكبر و نفسر من خلال ذلك انها لا تأثر على أفراد العينة و ليسوا مدمنين في استخدامها، و هذا ما يلغي وجود تأثير لمتغير الحالة الاجتماعية.

جدول رقم (19): يمثل جدول مكان ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس

اين تمارس الالعاب الالكترونية؟	الجنس				p
	ذكور		أنثى		
	ت	%	ت	%	
في البيت	**31**	**%47.7**	**34**	**%52.3**	**0.124**
في مقاهي الإنترنت	**4**	**%100**	**00**	**%00**	
في اي مكان	**15**	**%48.4**	**16**	**%51.6**	
المجموع	**50**	**%100**	**50**	**%100**	

تبين أرقام جدول رقم (19) الذين يمارسون الألعاب الالكترونية في البيت يمثلون نسبة **(47.7%)** عند الذكور العينة و تقابلها فئة الإناث بنسبة **(52.3%)** في حين نجد نسبة **(100%)** من الذكور يمارسون الألعاب الالكترونية في مقاهي الإنترنت "Cyber café" و تليها نسبة **(00%)** من الإناث و في الأخير نجد نسبة **(48.4%)** من الذكور يمارسونها في أي مكان و تقابلها نسبة **(51.6%)** من الفئة الإناث كما نلاحظ من البيانات الإحصائية للجدول أيضا أن نسبة P= 0.125 أي عدم وجود فوارق ذات دلالة إحصائية بين الذكور و الإناث بخصوص مكان ممارسة الألعاب الالكترونية.

أكدت النتائج المكان الأكثر استخداما للألعاب الالكترونية من طرف ذكور هو مقاهي الإنترنت حيث اعتبرها أكثر مكان للراحة و الترفيه و التواصل بين الأصدقاء و تغيير نمط التواصل بين الأصدقاء من اتصال مباشر الى اتصال غير مباشر عبر الألعاب الالكترونية.

جدول رقم (20): يمثل جدول مكان ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن

اين تمارس الالعاب الالكترونية؟	السن						p
	22-18		27-23		35-28		
	ت	%	ت	%	ت	%	
في البيت	**27**	**%41.5**	**24**	**%36.9**	**14**	**%21.5**	**0.033**
في مقاهي الإنترنت	**1**	**%25**	**00**	**%00**	**3**	**%75**	
في اي مكان	**19**	**%61.3**	**7**	**%22.6**	**5**	**%16.1**	
المجموع	**47**	**%100**	**31**	**%100**	**22**	**%100**	

من خلال بيانات جدول رقم (20) نلاحظ أن نسبة **(41.35%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة يمارسون الألعاب الالكترونية في البيت في حين نجد نسبة **(36.9%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة و تليها نسبة **(21.5%)** من المبحوثين الذين ينتمون للشريحة العمرية المحصورة ما بين 28 و 35 سنة يمارسون الألعاب الالكترونية في البيت، كما نلاحظ أيضا ان نسبة **(25%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة أنهم يمارسون الألعاب الالكترونية في مقاهي الإنترنت في حين نجد نسبة **(00%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة و تليها نسبة **(75%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة و تليها نسبة **(75%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما ببن 28 و 35 سنة يمارسون الألعاب الالكترونية في مقاهي الإنترنت و في الأخير تؤكد نسبة **(61.3%)** البالغين من العمر 18 سنة و 22 سنة يمارسون في اي مكان كما يمكن ان نلاحظ من خلال بيانات جدول ان نسبة **(22.6%)** من الفئة العمرية المحصورة ما بين 23 و 27 يمارسون الألعاب الالكترونية في اي مكان و نسبة **(16.1%)** من فئة تتراوح أعمارهم بين 28 و 26 سنة للأمر نفسه.

كما نلاحظ من خلال البيانات الإحصائية للجدول أيضا ان نسبة P= 0.033 أول من مستوى الدلالة المعنوية 0.05 و هذا دليل على أنه توجد فروق إحصائية تبعا لمتغير السن، فالتعرف على مكان ممارسة الألعاب الالكترونية مدى بعده او قربه من الإدمان عليها و هذا ما قمنا به لتتوصل الى نتيجة مفادها أن فئة التي تتراوح أعمارهم بين 28 و 35 سنة هي اعلى نسبة يمارسون الألعاب الالكترونية في مقاهي الإنترنت نستنتج أن الدافع الأساسي لممارستها في مقاهي الإنترنت هو الحاجة الى تغيير المزاج مع الأصدقاء و التخلي عن العزلة و يفضلون استخدامها جماعيا.

جدول رقم (21): يمثل جدول مكان ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية

اين تمارس الالعاب الالكترونية؟	الحالة الاجتماعية								p
	أعزب		متزوج		مطلق		أرمل		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
في البيت	**51**	**%78.5**	**14**	**%21.5**	/	/	/	/	**0.375**
في مقاهي الإنترنت	**2**	**%50**	**2**	**%50**	/	/	/	/	
في اي مكان	**25**	**%80.6**	**6**	**%19.4**	/	/	/	/	
المجموع	**78**	**%100**	**22**	**%100**	/	/	/	/	

من خلال البيانات الإحصائية للجدول رقم (21) نلاحظ أن نسبة **(78.5%)** من الفئة العزباء يمارسون الألعاب الالكترونية في البيت و تليها نسبة **(21.5%)** من المتزوجين، في حين نجد نسبة **(50%)** من فئة العزباء و المتزوجين يمارسون الألعاب الالكترونية في مقاهي الإنترنت و في الأخير نجد أن نسبة **(80%)** من فئة العزباء يمارسون الألعاب الالكترونية في اي مكان و تقابلها نسبة **(19.4%)** من المتزوجين أيضا يمارسون الألعاب الالكترونية في أي مكان.

كما يمكن أن نلاحظ من خلال إحصائيات جدول أن نسبة P= 0.375 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05 أي عدم وجود فوارق ذات دلالة إحصائية معنوية في مكان ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية.

و منه نستنتج أن الألعاب الالكترونية لا تأثر على أفراد العينة و هذا ما يلغي وجود تأثير متغير الحالة الاجتماعية.

الفصل الثاني: حاجات و دوافع استخدام افراد العينة للالعاب الالكترونية.

جدول رقم (22): يمثل جدول أسباب التي تدفع لاستخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس

ما الذي يدفعك لاستخدام الالعاب الالكترونية؟	الجنس				P
	ذكور		أنثى		
	ت	%	ت	%	
الهروب من الواقع	7	%63.6	4	%36.4	0.338
ترفيه	26	%49.1	27	%50.9	0.841
تنمية الذكاء	6	%30	14	%70	0.046
قضاء وقت الفراغ	19	%52.8	17	%47.2	0.677
التقليد	1	%100	00	%00	0.315
الإدمان على اللعب	7	%87.5	1	%12.5	0.027

ملاحظة: سؤال يحتمل أكثر من إجابة

نلاحظ من بيانات جدول (22) أن نسبة **(63.6%)** من الذكور العينة للهروب من الواقع يدفعهم الى استخدام الألعاب الالكترونية و لدى الإناث نلاحظ أن نسبة **(36.4%)**، و تليها نسبة **(49.1%)** من الذكور يستخدمون الألعاب الالكترونية من اجل الترفيه و الإناث نسبة **(50.9%)** في حين نجد نسبة **(30%)** من الذكور يستخدمونها من اجل تنمية و بالنسبة للإناث **(70%)**، كما نلاحظ أن نسبة (70%)، كما نلاحظ أن نسبة **(52.8%)** من الذكور يستخدمونها من اجل قضاء وقت فراغ و نسبة **(47.2%)** من الإناث، كما يستخدم **(100%)** من الأفراد العينة ذكور تقليد و نسبة **(00%)** من إناث و في الأخير نجد أن نسبة **(87.5%)** من الذكور يستخدمونها إدمانا عليها و نسبة **(12.5%)** من الإناث لأمر نفسه. .

يظهر جدول وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور و الإناث (لصالح الذكور) في أسباب استخدام الألعاب الالكترونية و هي الإدمان على اللعب لأن نسبة P= 0.027 و هي أقل من مستوى الدلالة المعنوية 0.05 فالتعرف على أسباب استخدام الشخص الألعاب الالكترونية يساعد على معرفة مدى الإدمان على الألعاب الالكترونية و هذا ما قمنا به لنتوصل إلى نتيجة مفادها إن فئة الذكور يستخدمون الألعاب الالكترونية أكثر من الإناث و يمكن تفسير هذا الخرق إلى استخدام الفارط لها و التأثير القوي على الذكور أكثر من الإناث.

جدول رقم (23): يمثل جدول أسباب التي تدفع لاستخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن

ما الذي يدفعك لاستخدام الالعاب الالكترونية؟	السن						P
	22-18		27-23		35-28		
	ت	%	ت	%	ت	%	
الهروب من الواقع	4	%36.4	3	%27.3	4	%36.4	0.470
ترفيه	27	%50.9	16	%30.2	10	%18.9	0.638
تنمية الذكاء	12	%60	5	%25	3	%15	0.418
قضاء وقت الفراغ	18	%50	13	%36.1	5	%13.9	0.322
التقليد	00	%00	00	%00	1	%100	0.167
الإدمان على اللعب	3	%37.5	2	%25	3	%37.5	0.544

ملاحظة: سؤال يحتمل أكثر من إجابة

نلاحظ من خلال البيانات الإحصائية للجدول رقم (23) أن نسبة **(36.4%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة الهروب من الواقع يدفعهم لاستخدام الألعاب الالكترونية في حين نجد نسبة **(27.3%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة و تليها نسبة **(36.4%)** من المبحوثين الذين ينتمون للشريحة العمرية المحصورة ما بين 28 سنة و 35 سنة الهروب من الواقع يدفعهم لاستخدام الألعاب الالكترونية، كما نلاحظ أيضا ان نسبة **(50.9%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة أن الترفيه يدفعهم لاستخدام الألعاب الالكترونية و تليها نسبة **(30.2%)** من المبحوثين الذين ينتمون للشريحة العمرية المحصورة من بين 23 و 27 سنة، في حين نجد نسبة **(18.9%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة الترفيه يدفعهم إلى استخدام الألعاب الالكترونية و نلاحظ أيضا ان نسبة **(60%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة يستخدمون الألعاب الالكترونية من اجل الذكاء و تليها نسبة **(25%)** من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة و تليها نسبة **(15%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين 28 سنة و 35 سنة، في حين نجد نسبة **(50%)** من فئة التي تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة يستخدمون الألعاب الالكترونية لقضاء وقت فراغ و نسبة **(36.1%)** من مبحوثين تتراوح أعمارهم من بين 23 و 27 سنة و نسبة **(31.9%)** الذين تتراوح أعمارهم بين 28 و 35 سنة يستخدمون الألعاب الالكترونية من اجل قضاء وقت فراغ و تليها نسبة **(100%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة يستخدمون ألعاب الالكترونية تقليدا و بالنسبة للأعمار الأخرى فكانت نسبة **(00%)** و في الأخير نسبة

(37.5%) يستخدمون الألعاب الالكترونية إدمان عليها بالنسبة للفئة التي تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة و تليها نسبة **(25%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة و تليها نسبة **(37.5%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة يستخدمون الألعاب الالكترونية إدمانا عليها.

نلاحظ أيضا من خلال نتائج جدول انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في دوافع استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن ذلك لأن قيمة P= 0.470- 0.637- 0.418- 0.322- 0.167- 0.544 على التوالي و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

و نفسر من خلال ذلك أنها لا تأثر على أفراد العينة و هذا ما يلغي تأثير متغير السن.

جدول رقم (24): يمثل جدول أسباب التي تدفع لاستخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية

ما الذي يدفعك لاستخدام الالعاب الالكترونية؟	الحالة الاجتماعية								P
	أعزب		متزوج		مطلق		أرمل		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
الهروب من الواقع	**9**	**%81.8**	**2**	**%18.2**	/	/	/	/	**0.746**
ترفيه	**41**	**%77.4**	**12**	**%22.6**	/	/	/	/	**0.869**
تنمية الذكاء	**17**	**%85**	**3**	**%15**	/	/	/	/	**0.398**
قضاء وقت الفراغ	**28**	**%77.8**	**8**	**22.2%**	/	/	/	/	**0.968**
التقليد	**00**	**%00**	**1**	**%100**	/	/	/	/	**0.058**
الإدمان على اللعب	**6**	**%75**	**2**	**%25**	/	/	/	/	**0.831**

ملاحظة: سؤال يحتمل أكثر من إجابة

من خلال البيانات الإحصائية للجدول رقم (24) نلاحظ أن نسبة **(81.8%)** من الفئة العزباء يستخدمون الألعاب الالكترونية هروب من الواقع و تقابلها نسبة **(18.2%)** من المتزوجين، في حين نجد نسبة **(77.4%)** من فئة العزباء يستخدمون الألعاب الالكترونية ترفيها و تقابلها نسبة **(22.6%)** من المتزوجين، كما نلاحظ ان نسبة **(85%)** من فئة العزباء يستخدمونها من اجل تنمية الذكاء و تقابلها نسبة **(15%)** من المتزوجين، فلي حين نجد نسبة **(77.8%)** من فئة العزباء يستخدمون الألعاب الالكترونية من اجل قضاء وقت فراغ و تقابلها بنسبة **(22.2%)** من المتزوجين أيضا، و نلاحظ أيضا أن نسبة**(100%)** من

المتزوجين يستخدمونها تقليدا فقط و نسبة **(00%)** من فئة العزباء، و في الأخير نلاحظ أن نسبة **(75%)** من فئة العزباء يستخدمون الألعاب الالكترونية إدمانا عليها و تليها نسبة **(25%)** من فئة المتزوجين صرحوا للأمر نفسه.

كما يمكن أن نلاحظ من خلال إحصائيات جدول انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في دوافع استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية ذلك لان قيمة P= 0.746- 0.869- 0.398- 0.968- 0.058- 0.831 على التوالي و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

و نفسر من خلال ذلك أن الألعاب الالكترونية لا تأثر على أفراد العينة و هذا ما يلغي وجود تأثير متغير الحالة الاجتماعية.

جدول رقم (25): يمثل كيفية استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس

كيف تحب أن تستخدم الألعاب الالكترونية؟	الجنس				P
	ذكور		أنثى		
	ت	%	ت	%	
بمفردك	25	%48.1	%27	%51.9	0.004
مع العائلة	3	%18.8	%13	%81.3	
مع الأصدقاء	22	%68.8	%10	%31.3	
المجموع	50	%100	%50	%100	

نلاحظ من جدول و بياناته الإحصائية أن نسبة **(48.1%)** بالنسبة للذكور الذين يفضلون استخدام الألعاب بمفردهم في حين أن نسبة **(51.9%)** بالنسبة للفئة الإناث اللواتي يستخدمن الألعاب الالكترونية بمفردهن، أما بالنسبة لاستخدام الألعاب مع العائلة من طرف الذكور نسبة **(18.8%)** في حين أكدت نسبة **(81.3%)** من الإناث أنهن يستخدمن الألعاب الالكترونية مع العائلة، أما نسبة **(68.8%)** من المبحوثين الذكور يستخدمون هذه الألعاب مع الأصدقاء، تقابلها نسبة **(31.3%)** من الإناث اللواتي يستخدمن الألعاب الالكترونية مع الأصدقاء.

كما نلاحظ ذلك من بيانات جدول انه توجد فروق ذات دلالة لأن قسمة P= 0.004 و هي اصغر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

و قد يعود ذلك إلى الرغبة في ممارسة الألعاب الالكترونية أكثر لدى الإناث مقارنة بالذكور من اجل تبادل زيارات و المجالسة مع أفراد العائلة بغرض لم الشمل و التمتع في اللعب مع الآخرين، لكون الإناث أكثر

ميلا إلى اللعب مع العائلة و أكثر حرية في القيام بذلك مقارنة بالذكور خصوصا أن الألعاب الالكترونية تشكل النشاط الترفيهي الأول لما تتوافر عليه من خصائص إبهار و جذب جديدة، كما أن الإناث يملن إلى اللعب الجماعي عكس الذكور، فهم أكثر قرب إلى العائلة على عكس الذكور، فهم أكثر قرب إلى العائلة على عكس الذكور فأنهم يفضلون اللعب مع الأصدقاء.

جدول رقم (26): يمثل كيفية استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن

كيف تحب أن تستخدم ن2الألعاب الالكترونية؟	السن						P
	22-18		27-23		35-28		
	ت	%	ت	%	ت	%	
بمفردك	24	46.2%	16	%30.8	12	%23.1	0.941
مع العائلة	9	%56.3	4	%25	3	%18.8	
مع الأصدقاء	14	%43.8	11	34.4%	7	%21.9	
المجموع	47	%100	31	%100	22	100%	

نلاحظ من خلال جدول و بياناته الإحصائية أن نسبة المبحوثين التي تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة يستخدمون الألعاب الالكترونية بمفردهم هي **(46.2%)** أما بالنسبة للفئة العمرية التي تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 فأكدت نسبة **(30.8%)** أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية بصفة فردية، تليها نسبة **(23.1%)** بالنسبة لاستخدام الألعاب بصفة فردية من طرف الشريحة العمرية المحصورة بين 28 سنة و 35 سنة، في حين أكدت نسبة **(56.3%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية مع العائلة، أما نسبة **(25%)** بالنسبة للاستخدام الألعاب الالكترونية من طرف الشريعة العمرية التي تتراوح أعمارهم بين 23 سنة و 27 سنة أما بالنسبة للفئة العمرية التي تتراوح أعمارهم ما بين 28 سنة و 35 سنة، أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية مع العائلة بنسبة **(18.8%)**، و في الأخير نجد نسبة **(43.8%)** بالنسبة للفئة العمرية التي تتراوح أعمارهم بين 18 سنة و 22 سنة أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية مع الأصدقاء، في حين نجد لنسبة **(34.4%)** من الشريحة العمرية التي تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة أنهم يحبون استخدام الألعاب الالكترونية مع الأصدقاء، تليها نسبة **(21.9%)** من الفئة العمرية الذين يحبون استخدام الألعاب الالكترونية مع العائلة المحصورة ما بين 28 و 35 سنة.

كما يتبين لنا أن نلاحظ من خلال المعطيات الإحصائية الظاهرة فلي جدول أعلاه انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في كيفية استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن ذلك لان قيمة P= 0.941 و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية.

فجل أفراد العينة فلي الفئة العمرية يفضلون اللعب مع العائلة و لأنهم يمثلون الإثارة و الحماس و الحيوية و ذلك يؤثر على الطريقة التي يفضلها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية.

جدول رقم (27): يمثل كيفية استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية

كيف تحب أن تستخدم الألعاب الالكترونية؟	الحالة الاجتماعية								P
	أعزب		متزوج		مطلق		أرمل		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
بمفردك	41	%78.8	11	%21.2	/	/	/	/	0.602
مع العائلة	11	%68.8	5	%31.3	/	/	/	/	
مع الأصدقاء	26	%81.3	6	%18.8	/	/	/	/	
المجموع	78	%100	22	%100	/	/	/	/	

نلاحظ من جدول و بياناته الإحصائية أن نسبة **(78.8%)** من المبحوثين الذين يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية بمفردهم من غير المتزوجين أما نسبة **(21.2%)** من المبحوثين المتزوجين، في حين نجد نسبة **(68.8%)** من المبحوثين الذين يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية مع العائلة من غير المتزوجين، أما نسبة **(31.3%)** من المبحوثين المتزوجين، في حين نجد أن نسبة **(81.3%)** من المبحوثين من غير المتزوجين يفضلون استخدام الألعاب مع الأصدقاء، أما بالنسبة للمبحوثين المتزوجين يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية مع العائلة بنسبة **(18.8%)**.

كما يتبين لنا أن نلاحظ من خلال المعطيات الإحصائية الظاهرة في جدول أعلاه انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في كيفية استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية ذلك لأن قيمة P= 0.602 و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05%.

فمهما كانت الحالة الاجتماعية التي يعيشها المستخدم يعتبر جزءا من مجتمع استهلاكي كتلهف نحو كل ما هو جديد و هذا ما يفسر معظم إجابات المبحوثين الذين اتفقوا على استخدام الألعاب الالكترونية مع الأصدقاء فهم يسعون إلى بناء علاقات جديدة و التعرف على أصدقاء جدد و يعود هذا ربما الى غياب

الاتصال في البيئة الداخلية للمبحوثين لذلك يفضلون الاحتكاك بالعالم الخارجي بغرض اللعب و تحميل ألعاب جديدة و اكتشافها.

جدول رقم (28): يمثل مدى متعة ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس

هل تجد متعة في ممارسة الألعاب الالكترونية؟	الجنس				P
	ذكور		أنثى		
	ت	%	ت	%	
نعم	50	%53.8	43	%46.2	0.006
لا	00	%0	7	%100	
المجموع	50	%100	50	%100	

نلاحظ من جدول أن نسبة المبحوثين من الذكور الذين يجدون متعة في ممارسة الألعاب الأكثر الالكترونية هي **(53.8%)**، أما بالنسبة للإناث تتمثل في نسبة **(46.2%)**، في حين أن نسبة **(00%)** بالنسبة لفئة الذكور الذين لا يجدون متعة في ممارسة الألعاب الالكترونية، أما بالنسبة لفئة الإناث الذين لا يجدون متعة في ممارسة الألعاب الالكترونية تتمثل في نسبة **(100%)** كما يتسنى لنا أن نلاحظ من خلال المعطيات الإحصائية الظاهرة في جدول أعلاه انه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مدى مبعة ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس ذلك لأن قيمة P= 0.006 و هي قيمة أصغر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

و قد يعود ذلك إلى المتعة في استخدام الألعاب الالكترونية أكثر لدى الذكور مقارنة بالإناث، حيث أثبتت الدراسات العلمية أن الألعاب الالكترونية ليست ممتعة فحسب، بل أنها تنطوي أيضا على العديد من الفوائد العلمية التي تتنوع ما بين تحقيق الألم إلى زيادة القدرة على التركيز و تنمية المهارات، حيث شهدت السنوات الأخيرة إقبالا ملموس من قبل الشباب الذكور صبغ الروتين اليومي بلمسة ترفيهية الكترونية حيث باتت الألعاب الالكترونية تسيطر على عقولهم و تستحوذ على جزء كبير من أوقاتهم، و أكد حضور الألعاب الالكترونية القوى في حياة البشر وفق مجموعة من احدث الدراسات، أن ذلك يعود بفوائد جمة على البشر عكس ما هو متناول.

جدول رقم (29): يمثل مدى متعة ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن

هل تجد متعة في ممارسة الألعاب الالكترونية؟	السن						P
	22-18		27-23		35-28		
	ت	%	ت	%	ت	%	
نعم	45	48.4%	29	%31.2	19	%20.4	0.359
لا	2	%28.6	2	%28.6	3	%42.9	
المجموع	47	%100	31	%100	22	%100	

نلاحظ من جدول أن نسبة **(48.4%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة يجدون متعة في الألعاب الالكترونية أما بالنسبة للفئة العمرية التي تتراوح أعمارهم ما بين 23سنة و 27 سنة فأكدت نسبة **(31.2%)** أنهم يجدون متعة في استخدام الألعاب الالكترونية، تليها نسبة **(20.4%)** من طرف الشريحة العمرية المحصورة ما بين 28 سنة و 35 سنة، في حين أكدت نسبة **(28.6%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة، أنهم لا يجدون متعة في ممارسة الألعاب الالكترونية أما بالنسبة للمبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23سنة و 27 سنة أنهم، لا يجدون متعة في استخدام الألعاب الالكترونية بنسبة **(28.6%)** أما و أخيرا أكدت نسبة **(42.9%)** من المبحوثين الذين لا يجدون متعة في استخدام الألعاب الالكترونية من الفئة العمرية التي تتراوح ما بين 28 سنة و 35 سنة.

كما يتسنى لنا أن نلاحظ من خلال المعطيات الإحصائية الظاهرة في جدول أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مدى متعة استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لا متغير السن ذلك لأن قيمة P= 0.359 و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

فجل أفراد العينة في الفئة العمرية يجدون متعة في استخدام الألعاب الالكترونية و ذلك لما لها من فوائد صحية، و نشر الموقع الالكتروني "ساينس أليرت" المتخصصين في الأبحاث العلمية و التكنولوجيا أهم الفوائد التي تتمتع بها الألعاب الالكترونية من وواقع سلسلة من الأبحاث التي نشرت في الدوريات العلمية خلال السنوات الأخيرة و تتمثل في "الألعاب الالكترونية المجسمة" تساعد في تحسين الذاكرة حيث اثبت دراسة علمية أجراها باحثون أمريكيون و نشرت في الدورية العلمية "جورنال اوف نيوز سانيس" المتخصصة في أبحاث الجهاز العصبي أن الألعاب الالكترونية تساعد في تحسين الذاكرة، و خلصت الدراسة إلى أن هواة ألعاب الفيديو المجسمة يؤدون فعلا بشكل أفضل في الاختبارات الخاصة بقدرات الذاكرة، و من فوائدها أنها تساعد في تحقيق الشعور بالألم، حيث نشرت الدورية العلمية الأمريكية للطب الوقائي مقالا تناول مجمل

النتائج التي خلصت إليها 195 دراسة طبية مختلفة و جاء فيها أن الألعاب الالكترونية ساعدت في تحسين الصحة العامة بالنسبة ل 195 مريض في مختلف النواحي و خلال مؤتمر لجمعية أبحاث الالم الأمريكية عام 2010، برهنت الدراسات أن ممارسة ألعاب الفيديو و لاسيما الألعاب ثلاثية الأبعاد التي تندرج في إطار الألعاب الواقع الافتراضي تساعد في تحقيق الشعور بالتوتر و الألم الناشئ عن الأمراض المزمنة و الجراحة العلاجية، و أيضا الألعاب الالكترونية تجعل أكثر ذكاء حسب بعض الدراسات العلمية، حيث نشرت الدورية العلمية (plos ONE) دراسة ثبت ان استخدام جهاز ألعاب الالكترونية أكس بوكس أو جهاز بلاي ستيشن ساعد في تنمية القدرات المعرفية لدى اللاعب، و لاسيما الألعاب التي تعتمد على الإثارة و الحركة أو عكسها، تساعد في تحسين الوظائف المعرفية لدى جميع المشاركين حسب اختيارات ذهنية مختلفة بما في ذلك اختبارات لقياس قدرات ذاكرو المدى القصير.

جدول رقم (30): يمثل مدى متعة ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية

هل تجد متعة في ممارسة الألعاب الالكترونية؟	الحالة الاجتماعية								P
	أعزب		متزوج		مطلق		أرمل		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
نعم	72	%77.4	21	%22.6	/	/	/	/	0.609
لا	6	%85.7	1	%44.3	/	/	/	/	
المجموع	78	%100	22	%100	/	/	/	/	

نلاحظ من جدول أن نسبة **(77.4%)** من المبحوثين الذين يجدون متعة في استخدام الألعاب الالكترونية من غير المتزوجين، أما بالنسبة إلى المبحوثين المتزوجين تأكد نسبة **(22.6%)** أنهم يجدون متعة في استخدام الألعاب الالكترونية، في حين تأكد نسبة **(85.7%)** من المبحوثين من غير المتزوجين أنهم لا يجدون متعة في ممارسة الألعاب الالكترونية، في حين نجد أن نسبة **(44.3%)** من المبحوثين المتزوجين أنهم لا يجدون متعة في استخدام الألعاب الالكترونية.

كما تبين لنا أن نلاحظ من خلال المعطيات الإحصائية الظاهرة في جدول انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مدى متعة استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية ذلك لان قيمة P= 0.609 و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعوية 0.05%.

فجل أفراد العينة في الحالة الاجتماعية من متزوجين و من غير المتزوجين يجدون متعة في استخدام الألعاب الالكترونية فهي شعورهم بالمتعة من خلال الفوز و تخطي المرحلة واحدة تلو الأخرى و كذلك بالنسبة

للصور و الرسوم بالموسيقى التي تثير الانتباه سخر المستخدم حتى لا يمل من اللعب و كذلك بالنسبة الى المغامرة و حب الفوز و تحكم في اللعبة، فبمرور الزمن اختلفت و تطورت أشكال الألعاب الالكترونية ليصبح منها ما هو على أجهزة كمبيوتر ثابتة و منها المتحركة و منها ما يكون على الهواتف المحمولة و من السلكي و اللاسلكي، وأصبحت كل لعبة تستهدف شريحة معينة من البشر مما ساعد على انتشار تلك الألعاب.

جدول رقم (31): يمثل كيفية اقتناء الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس

من يساعدك على اقتناء الألعاب الالكترونية	الجنس				P
	ذكور		أنثى		
	ت	%	ت	%	
بمفردك	14	%51.9	13	%48.1	0.090
التحميل المجاني من الانترنت	19	%40.4	28	%59.6	
الأصدقاء	13	%59.1	9	%40.9	
القرصنة	4	%100	00	%00	
المجموع	50	%100	50	%100	

نلاحظ من جدول و بياناته الإحصائية أن نسبة **(51.9%)** بالنسبة للذكور الذين يقتنون الألعاب الالكترونية بمفردهم، أما بالنسبة للإناث اللواتي يتحصلن على الألعاب الالكترونية بمفردهن تتمثل بنسبة **(48.1%)**، في حين أكدت نسبة **(40.4%)** بالنسبة للمبحوثين الذكور الذين يتحصلون على الألعاب الالكترونية من خلال التجميل المجاني من الانترنت، اما بالنسبة للإناث اللواتي يتحصلن على الألعاب الالكترونية من خلال التحميل المجاني من الانترنت بنسبة **(59.6%)**، في حين أكدت نسبة **(59.1%)** من الذكور الذين يتحصلون على الألعاب الالكترونية من طرف الأصدقاء، أما بالنسبة للإناث فأكدت نسبة **(40.9%)** اللواتي يتحصلن على الألعاب الالكترونية من طرف الأصدقاء، و في الأخير أكدت نسبة **(100%)** بالنسبة للذكور الذين يفتنون الألعاب الالكترونية عن طريق القرصنة، أما بنسبة **(00%)** للإناث اللواتي يتحصلن على الألعاب الالكترونية عن طريق القرصنة.

نلاحظ من بيانات جدول أعلاه انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في كيفية اقتناء الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس و ذلك لأن قيمة P= 0.090 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

فجل أفراد العينة يقتنون الألعاب الالكترونية عن طريق التحميل المجاني من الانترنت و ذلك لسهولة طريقة التحميل، و مع التطور التكنولوجي الحاصل فهناك عدة مواقع للتحميل المجاني لألعاب عن طريق النت فهناك موقع Oceon of gamed و يمتاز الموقع بتنظيمه للألعاب، فيمكنك التوجه إلى أحد الأقسام و البحث عن اللعبة التي تريدها أو استخدام مربع البحث مباشرة حتى لا تضيع وقتك، فقط اختر اللعبة و النقر على Downlood، أسفل الصفحة، و انتظر قليلا حتى يبدأ التحميل و من مميزات هذا الموقع انه سهل وبسيط بتصميم جميل، مجاني تماما لا يتطلب تسجيل دخول إلا إذا رغبت بالتعليق على إحدى الألعاب، اغلب الألعاب يوجد شرح كتابي، أما الموقع الثاني هو : SKIROW & RELOADED هو من أكبر مواقع رفع الألعاب المجانية، و المدفوعة مجانا للجميع، كما أن أضخم مكتبة رفع ألعاب متعددة الروابط، كما أن سرعة رفع الألعاب كبيرة، حيث أن رأي لعبة يتم إصدار ما تكون متوفرة في الموقع مجانا بعد ساعات فقط و من مميزات هذا الموقع، انه سهل و بسيط و بتصميم جميل، مجاني تماما، المواقع يضيف ألعاب حديثة جديدة كل يوم، أما الموقع الثالث هو: Blach Box هو موقع من أفضل مواقع لتحميل الألعاب الحديثة و المتنوعة، طريقة التحميل سهلة، كل ما عليك فعله بعد اختيار اللعبة التي تريد: أولا الضغط على كلمة Downlood، ثانيا نختار أحد الروابط في on line لان gf line تعني أن الرابط لا يهمل من مميزات هذا الموقع انه يحتوي على محتوى كبير من الألعاب منظمة في فئات في قسم Archives.

فهذه من أفضل المواقع تحميلا للألعاب المجانية على الانترنت تقوم بطرح أزيد من 10 ألعاب كمبيوتر يوميا.

جدول رقم (32): يمثل كيفية اقتناء الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن

من يساعدك على اقتناء الألعاب الالكترونية	السن						P
	22-18		27-23		35-28		
	ت	%	ت	%	ت	%	
بمفردك	14	%51.9	8	%29.6	5	%18.5	0.534
التحميل المجاني من الانترنت	20	%42.6	18	%38.3	9	%19.1	
الأصدقاء	12	%54.5	4	%18.2	6	%27.3	
القرصنة	1	%25	1	%25	2	%50	
المجموع	47	%100	31	%100	22	%100	

نلاحظ من جدول أعلاه أن نسبة **(51.9%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة انهم يقومون باقتناء الألعاب الالكترونية بمفردهم، اما نسبة **(29.6%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23-27سنة، أما نسبة **(18.5%)** تتمثل في الفئة العمرية للمبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 28 سنة و 35 سنة، فحين أكدت نسبة **(42.6%)** من المبحوثين الذين تنحصر أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة أنهم يقومون باقتناء الألعاب الالكترونية عن طريق التحميل المجاني من الانترنت اما نسبة **(38.3%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة أنهم يقتنون الألعاب الالكترونية عن طريق التحميل المجاني من الانترنت، في حين نجد نسبة (**19.1%)** بالنسبة لاقتناء الألعاب الالكترونية عن طريق الانترنت من طرف الشريحة العمرية المحصورة بين 28 سنة و 35 سنة، في حين أكدت نسبة **(54.5%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة انهم يقتنون الألعاب الالكترونية عن طريق الأصدقاء، أما بالنسبة للشريحة العمرية التي تتراوح أعمارهم ما بين 22 سنة و 27 سنة، أنهم يقتنون الألعاب الالكترونية من طرف الأصدقاء بنسبة **(18.2%)**، اما نسبة **(27.3%)** بالنسبة لاقتناء الألعاب الالكترونية من طرف الأصدقاء من طرف الفئة العمرية ما بين 28 سنة و 35 سنة و في الأخير نجد نسبة **(25%)** من طرف المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة انهم يقتنون الألعاب الالكترونية عن طريق القرصنة، اما نسبة **(25%)** بالنسبة لاقتناء الألعاب الالكترونية عن طريق القرصنة من طرف الفئة العمرية التي تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة، في حين نجد نسبة **(50%)** بالنسبة لاقتناء الألعاب الالكترونية عن طريق القرصنة من طرف الشريحة العمرية التي تتراوح أعمارهم ما بين 28 سنة و 35 سنة.

نلاحظ من خلال المعطيات الإحصائية الظاهرة في جدول أعلاه انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في كيفية اقتناء الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن ذلك لان قيمة P= 0.534 و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

فجل أفراد العينة من الفئة العمرية يفضلون اقتناء الألعاب الالكترونية من طرف الأصدقاء و ذلك لانها طرقة سهلة و لا تكلفهم وقت او جهدا او حتى مالا، فهم يحملونها عن طريق عدة وسائط مثل اللوحة الالكترونية او الهاتف المحمول او عن طريق الكمبيوتر المحمول، فأصبح هناك قاسم مشترك بين الألعاب و التواصل الاجتماعي بين الأصدقاء.

جدول رقم (33): يمثل كيفية اقتناء الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية

من يساعدك على اقتناء الألعاب الالكترونية	الحالة الاجتماعية								P
	أعزب		متزوج		مطلق		أرمل		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
بمفردك	21	%77.8	6	%22.2	/	/	/	/	0.755
التحميل المجاني من الانترنت	36	76.6%	11	%23.4	/	/	/	/	
الأصدقاء	17	77.3%	5	22.7%					
القرصنة	4	%100	00	%00					
المجموع	78	%100	22	100%	/	/	/	/	

نلاحظ من جدول و بياناته الإحصائية ان نسبة **(77.8%)** من المبحوثين الذين يفضلون اقتناء الألعاب الالكترونية بصفة فردية من غير المتزوجين، اما نسبة **(22.2%)** من المبحوثين المتزوجين الذين يفضلون اقتناء الألعاب الالكترونية بصفة فردية، في حين نجد نسبة **(76.6%)** من المبحوثين الذين يفضلون اقتناء الألعاب الالكترونية عن طريق التحميل المجاني الانترنت من غير المتزوجين، اما نسبة **(23.4%)** من المبحوثين الذين يفضلون اقتناء الألعاب الالكترونية عن طريق التحميل المجاني من الانترنت من المتزوجين، و لقد أكدت نسبة **(77.3%)** من المبحوثين الذين يفضلون اقتناء الألعاب من طرف الأصدقاء غير المتزوجين، تليها نسبة **(22.7%)** من المتزوجين الذين يفضلون اقتناء الألعاب من طرف اقتناء الألعاب بنسبة **(100%)** من المبحوثين الذين يفضلون اقتناء الألعاب عن طريق القرصنة من غير المتزوجين، و أخيرا نجد نسبة **(00%)** من المبحوثين الذين يفضلون اقتناء الألعاب الالكترونية عن طريق القرصنة من المتزوجين.

كما يتسنى لنا ان نلاحظ من خلال المعطيات الإحصائية الظاهرة في جدول أعلاه انه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في كيفية اقتناء الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية ذلك لأن قيمة P= 0.755 و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

فجال أفراد العينة من الحالة الاجتماعية من متزوجين و غير متزوجين يفضلون اقتناء الألعاب الالكترونية بصفة فردية و يعود ذلك للرغبة الجامحة لتحميل هذه الألعاب و كذلك تحميل ما يريده الشخص واختيار اللعبة المناسبة له و التي تتلاءم مع حالته اجتماعي دون الاعتماد على أي شخص اخر.

جدول رقم (34): يمثل نوع الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة تبعا لمتغير الجنس

ما هو نوع الألعاب المفضلة لديك؟	الجنس				P
	ذكور		أنثى		
	ت	%	ت	%	
ألعاب قتالية حربية	19	%70.4	8	%29.6	0.013
ألعاب المغامرات	00	%00	1	%100	0.597
ألعاب الألغاز	00	%00	1	%100	0.001
ألعاب رياضية	23	%76.7	7	%23.3	0.000

ملاحظة: السؤال يحتمل أكثر من إجابة

نلاحظ من بيانات جدول أن نسبة **(70.4%)** من الذكور يفضلون ألعاب قتالية حربية، فلي حين نجد نسبة **(29.6%)** من الإناث يفضلن الألعاب القتالية الحربية، اما نسبة **(00%)** من الذكور يفضلون ألعاب المغامرات، في حين نجد نسبة **(100%)** من الإناث يفضلن ألعاب المغامرات، اما نسبة **(00%)** من الذكور يفضلون ألعاب الألغاز، في حين نجد نسبة **(100%)** من الإناث يفضلن الألعاب الألغاز، فلي الأخير تأكد نسبة **(76.7%)** من الذكور يفضلون القرصنة، اما نسبة **(23.3%)** من الإناث يفضلن القرصنة.

كما يمكن ان نلاحظ أيضا من هذه النتائج الإحصائية انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في تفضيل الألعاب القتالية الحربية و ألعاب الألغاز لأن قيمة P= 0.013، P= 0.597 و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05، كما نلاحظ من بيانات جدول أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ألعاب الألغاز و القرصنة لأن قيمة P= 0.001، P= 0.000 و هي اقل من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

و يعود ذلك الى ان أفراد العينة تبعا لمتغير الجنس يفضلون ألعاب الألغاز ربما هي النوعية الأشهر، بحيث خفة هذه الألعاب و عملها على جميع الأجهزة كانت عامل مهم في انتشارها، حيث لا تحتاج إمكانية عالية و لا تحتاج الجلوس اما شاشة كبيرة أيضا، فهذه الألعاب لن تكون سوى متعة بل تتعدى ذلك فهي مساعدة كبيرة لتقوية الذاكرة، و تعزيز النشاط العقلي الذي يؤدي في نهاية المطاف الى تعلم أفضل، فهذه الألعاب تساعد على تنمية الذكاء و التذكير الإبداعي حيث يضطر ان يركز و يعمل تفكيره بأقصى قدر ممكن ليستطيع حلها، ذلك لأن اللغز ما هو الا سؤال غير مألوف يحتاج الى تفكير غير مباشر للإجابة عليه[1]،

[1]Strategy games that are good for you 10 « brain »,www.dw.com,retrieved 27-7-2018 Edited.

بالإضافة الى ذلك بينت الدراسات التي قام بها مكتب الأبحاث البحرية ان الذين يمارسون ألعاب الألغاز يكون أدائهم أعلى بنسبة 20% في القدرة المعرفية، مقارنة مع الأشخاص الذين لا يمارسون هذه الألعاب، و لها يوصى الاتحاد الأمريكي بممارستها، بسبب قدرتها على تحسين القدرات المعرفية و مهارات التفكير[1].

جدول رقم (35): يمثل نوع الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة تبعا لمتغير السن

ما هو نوع الألعاب المفضلة لديك؟	السن						P
	22-18		27-23		35-28		
	ت	%	ت	%	ت	%	
ألعاب قتالية حربية	13	%48.1	10	%37	4	%14.8	0.519
ألعاب المغامرات	00	%00	1	%100	00	%00	0.648
ألعاب الألغاز	00	%00	1	%100	00	%00	0.635
ألعاب رياضية	14	%46.7	5	%16.7	11	36.7%	0.030

ملاحظة: السؤال يحتمل أكثر من إجابة

نلاحظ من جدول نسبة **(48.1%)** من الفئة العمرية التي تتراوح أعمارهم من بين 18 سنة و 22 سنة اهنهم يفضلون ألعاب قتالية حربية، أما نسبة **(37%)** يفضلون ألعاب قتالية حربية تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة، تليها نسبة **(14.8%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 28 سنة و 35 سنة، في حين نجد نسبة **(00%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة يفضلون ألعاب المغامرات، اما نسبة **(100%)** من المبحوثين من الشريحة العمرية التي تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة يفضلون ألعاب المغامرات، اما نسبة **(00%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 28 سنة و 35 سنة يفضلون ألعاب المغامرات في حين أكدت نسبة **(00%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة انهم يفضلون ألعاب الألغاز، اما نسبة **(100%)** بالنسبة للمبحوثين الذين يفضلون ألعاب الألغاز من طرف الشريحة العمرية المحصورة ما بين 23 سنة و 27 سنة، اما نسبة **(00%)** من المبحوثين الذين يفضلون ألعاب الألغاز الذين تتراوح أعمارهم ما بين 28 سنة و 35 سنة، في حين أكدت نسبة **(46.7%)** من المبحوثين من الفئة العمرية ما بين 18 سنة و 22 سنة الذين يفضلون القرصنة، اما نسبة **(16.7%)** من المبحوثين الذين يفضلون القرصنة من الفئة العمرية التي تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة، و أخيرا أكدت نسبة **(36.7%)** من المبحوثين الدين يفضلون القرصنة من طرف الشريحة العمرية المحصورة ما بين28 سنة و 35 سنة.

[1]How To Escercise your Brain « games for Better thinking skills »,www.vkool.com,retrieved 27-07-2018 Edited.

كما يتسنى لنا ان نلاحظ من خلال المعطيات الإحصائية الظاهرة في جدول أعلاه انه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في نوع الألعاب المفضلة تبعا لمتغير السن، ذلك لان قيمة P= 0.519، P= 0.648، P=0.635، P= 0.030 على التوالي، و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

فجل أفراد العينة في الفئة العمرية يفضلون ألعاب قتالية حربية، فلقد اجريت بحوث حديثا، و بينت ان الذين يلعبون الألعاب القتالية لا يتأثرون بها في الاجل الطويل بحسب صحيفة Daily mail البريطانية، و قد قام الباحثون بقياس إشارات المخ لدى 15 من الممارسين لمثل هذه الألعاب، واكتشفوا ان الاستجابات العصبية المرتبطة بالعاصمة لم تتأثر بعد ساعات طويلة من الألعاب القتالية، و للبرهنة على ذلك استخدم الخبراء في كلية "ها توفر الطبية" في المانيا، التصدير بالرنين المغناطيسي الوظيفي (FMRI) عند ممارسي الألعاب القتالية على المدى الطويل، واكتشفوا ان استجاباتهم العصبية لصور استفزازية عاطفيا لا تختلف عن استجابة غير اللاعبين[1]، اما الألعاب الحربية فهي تصنف بوجد عام على انها تاريخية او خيال علمي تعتمد على احداث حقيقية فتستوحي الهاما من اعمال الخيال او تبتكر بيئتها الخيالية الخاصة، فقد تغيرت الألعاب الحربية تغيرا مثيرا على مر السنين، منذ بدايتها في اشكال مصغرة و ألعاب الالواح وصولا لأجهزة الحاسوب المعاصرة، و غيرها من الوسائط الجديدة[2].

جدول رقم (36): يمثل نوع الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية

ما هو نوع الألعاب المفضلة لديك؟	الحالة الاجتماعية								p
	أعزب		متزوج		مطلق		أرمل		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
ألعاب قتالية حربية	23	85.2%	4	14.8%	/	/	/	/	0.291
ألعاب المغامرات	1	%100	00	%00	/	/	/	/	0.866
ألعاب الألغاز	1	%100	00	%00	/	/	/	/	0.866
ألعاب رياضية	21	70%	9	%30	/	/	/	/	0.206

ملاحظة: السؤال يحتمل أكثر من إجابة

نلاحظ من جدول ان نسبة **(85.2%)** من المبحوثين الذين يفضلون ألعاب قتالية حربية من غير المتزوجين، اما نسبة **(18.4%)** من المبحوثين الذين يفضلون ألعاب قتالية حربية من المتزوجين، في حين نجد نسبة **(100%)** من المبحوثين الذين يفضلون ألعاب المغامرات من غير المتزوجين، اما نسبة **(00%)** من المبحوثين الذين يفضلون ألعاب المغامرات من المتزوجين، في حين نجد نسبة **(100%)** من المبحوثين

[1] متاح عبر موقع:
www.arabic.sputniknews.com يوم 2017/03/17 على الساعة 11: 26.

[2] « what is a war game ? »، تمت ارشفته من الاصل في 03 مايو 2016، اطلع عليه بتاريخ 14 ابريل 2008.

الذين يفضلون ألعاب الألغاز من غير المتزوجين، اما نسبة **(00%)** من المبحوثين الذين يفضلون ألعاب الألغاز من المتزوجين، في حين فقد أكدت نسبة **(70%)** من المبحوثين الذين يفضلون القرصنة من غير المتزوجين، اما نسبة **(30%)** من المبحوثين الذين يفضلون القرصنة من المتزوجين.

كما يتسنى لنا ان نلاحظ من خلال المعطيات الإحصائية الظاهرة في جدول انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في نوع الألعاب المفضلة تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية، و ذلك لان قيمة P=0.291، P= 0.866، P= 0.206 على التوالي، و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

فمهما كانت الحالة الاجتماعية التي يعيشها الممارس للألعاب الالكترونية، هذا ما يفسر معظم اجابات المبحوثين الذين اتفقوا على انهم يفضلون ألعاب قتالية حربية، فقد يتصور الكثير من الناس ان الألعاب القتالية الحربية تزيد من النزعة العدوانية لدى اللاعبين و تضعف مشاعر العطف لديهم، باعتبار ان مثل هذه الألعاب تجعل العنف امرا مألوفا و طبيعيا.

فقد صرح عالمان من علماء النفس البريطانيين ان الألعاب الالكترونية القتالية الحربية يمكن ان تسفر لاعن اثر اجتماعي ايجابي و دليلهما علة ذلك، بأن ارتفاع مبيعات الألعاب القتالية تزامن فعلا مه انخفاض معدلات الجريمة العنيفة، و للبرهنة على طرحهما قارن الباحثان بيانات تخص مبيعات الألعاب الالكترونية عبر الدول المختلفة، و قالا في كتاب جديد لهما حول هذا الموضوع "عندما ننظر الى هذه البلدان نجد ان في الوقت الذي كنا نخشى من ان تسبب الألعاب الالكترونية في زيادة خطورة المجتمع، اتضح لنا في الواقع الامر العكس هو الذي حدث"[1] و في المقابل وجهة نظر علم النفس لتؤكد ان، "لهذا النوع من الألعاب خطوره كبيرة لانها تجعل الإنسان يهرب من واقعه ليعيش في عالم اخر بعيدا عن الحقيقة، فبالنسبة للمتزوجين فلقد حصل طلاق و فصل عشائري بسبب هذه الألعاب، فقد دعا الباحثون في الاجتماع الجهات المعنية الى ضرورة ايقاف الألعاب الالكترونية التي تسبب مشاكل إجتماعية و الحفاظ على الأسرة "[2]

---

[1] www.arabic.sputnik nnews.com محدثة يوم 17-03-2017 على الساعة 11:26، موقع متاح عبر تاريخ و ساعة الاطلاع 20- 05-2019، 10:25.

[2] شبكة النبأ المعلوماتية، اطلع عليه يوم بتاريخ 01-10-2018 على الساعة 7:00، مرقع متاح عبر تاريخ و ساعة الاطلاع 28-05-2019، 10:55.

جدول رقم (37): يمثل مدى إعجاب أفراد العينة بالألعاب تبعا لمتغير الجنس

ما الذي يعجبك في الألعاب الالكترنية؟	الجنس				p
	ذكور		أنثى		
	ت	%	ت	%	
بطل القصة	6	%35.3	11	64.7%	0.183
الأحداث الموجودة في قصة اللعبة	23	%56.1	18	%43.9	0.309
الالوان و نوعية الصورة	9	%60	6	%40	0.401
الرسوم	4	%66.7	2	%33.3	0.400
الموسيقى	5	%38.5	8	61.5%	0.372
متعة الفوز	27	49.1	28	50.9	0.841

ملاحظة: السؤال يحتمل أكثر من إجابة

نلاحظ من جدول و بياناته أن نسبة **(35.3%)** من الذكور الذين يعجبهم بطل القصة، اما نسبة **(64.7%)** من الإناث اللواتي يعجبهن بطل القصة في الألعاب الالكترونية، في حين أكدت نسبة **(56.1%)** من الذكور الذين تعجبهم الاحداث الموجودة في قصة اللعبة، اما نسبة **(43.9%)** من فئة الإناث اللواتي يعجبهن الاحداث الموجودة في قصة اللعبة، اما نسبة **(60%)** من الذكور الذين تعجبهم الالوان و نوعية الصورة، تليها نسبة **(40%)** من الإناث اللواتي يعجبهن الالوان و نوعية الصورة، اما نسبة **(66.7%)** من الذكور الذيم يعجبهم الرسوم في الألعاب الالكترونية، تليها نسبة **(33.3%)** من فئة الإناث اللواتي يعجبهم الرسوم في ممارسة الألعاب الالكترونية، أما بالنسبة للذكور الذين تعجبهم الموسيقى في الألعاب الالكترونية فقد تمثلت بنسبة **(38.5%)**، اما نسبة **(61.5%)** بالنسبة لفئة الإناث اللواتي تعجبهن الموسيقى في الألعاب الالكترونية، في حين أكدت نسبة **(49.1%)** من فئة الذكور الذين تعجبهم متعة الفوز بالنسبة للألعاب الالكترونية، و أخيرا تليها نسبة **(50.9%)** من فئة الإناث اللواتي تعجبهن متعة الفوز في الألعاب الالكترونية.

كما نلاحظ من المعطيات الظاهرة في جدول انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بالنسبة لمدى إعجاب أفراد العينة بالألعاب تبعا لمتغير الجنس، وذلك لان قيمة P=0.183، P= 0.309، P= 0.401، P = 0.400، P= 0.372، P = 0.841 على التوالي، فهي قيم أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.005.

فجل أفراد العينة من كلا الجنسين يعجبهم الرسوم في الألعاب الالكترونية، فهذا قد يعود الى نوعية و جودة الرسوم الموجودة في اللعبة، فعادة ما تكون الرسوم عبارة عن شخصيات حقيقية، كأنها مجسدة فعلا على ارض الواقع، بذلك ازداد عدد كبير من الشباب باستخدام الألعاب الالكترونية لهذا الغرض، و بذلك شعر و كأنه يلعب مع تلك الشخصيات الموجودة في اللعبة.

جدول رقم (38): يمثل مدى إعجاب أفراد العينة بالألعاب تبعا لمتغير السن

ما الذي يعجبك في الألعاب الالكترونية؟	السن						p
	22-18		27-23		35-28		
	ت	%	ت	%	ت	%	
بطل القصة	11	%64.7	3	%17.6	3	%17.6	0.257
الأجداث الموجودة في قصة اللعبة	19	%46.3	14	%34.1	8	%19.5	0.809
الالوان و نوعية الصورة	8	%53.3	7	%46.7	00	%00	0.066
الرسوم	1	%16.7	3	%50	2	%33.3	0.306
الموسيقى	4	%30.8	7	%53.8	2	%15.4	0.161
متعة الفوز	24	%43.6	17	%30.9	14	%25.5	0.620

ملاحظة: السؤال يحتمل أكثر من إجابة

نلاحظ من جدول و بياناته الالحصائية ان نسبة **(46.7%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة انهم معجبون ببطل القصة في الألعاب الالكترونية، اما نسبة **(17.6%)** من الفئة العمرية الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة الذين يعجبهم بطل القصة، اما نسبة **(17.6%)** من طرف الشريحة العمرية المحصورة ما بين 28 سنة و 35 يعجبهم بطل القصة في الألعاب الالكترونية، في حين أكدت نسبة **(46.3%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة تعجبهم الاحداث الموجودة في قصة اللعبة، تليها نسبة **(34.1%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة تعجبهم الاحداث الموجودة في قصة اللعبة، اما نسبة **(19.5%)** من طرف الفئة العمرية الذين تتراوح أعمارهم ما بين 28 سنة و 35 سنة، تعجبهم الاحداث الموجودة في قصة اللعبة، في حين نجد نسبة **(53.3%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة تعجبهم الالوان و نوعية الصورة، تليها نسبة **(46.7%)** من طرف الفئة العمرية المحصورة ما بين 23 سنة و 27 سنة، اما نسبة **(00%)** من طرف الشريحة العمرية ما بين 28 سنة و 35 سنة، تعجبهم الالوان و نوعية الصورة في حين أكدت نسبة **(16.7%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مما بين 18 سنة و 22 سنة، تعجبهم الرسوم

في الألعاب الالكترونية تليها نسبة **(50%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة، تعجبهم الرسوم في الألعاب، اما نسبة **(33.3%)** من الفئة العمرية المحصورة ما بين 28 سنة و 35 سنة تعجبهم الرسوم في الألعاب الالكترونية، في حين أكدت نسبة **(30.8%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة تعجبهم الموسيقى في الألعاب الكترونية، تليها نسبة **(53.8%)** من الفئة العمرية التي تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة تعجبهم الموسيقى في الألعاب الالكترونية، اما نسبة **(15.4%)** من الشريحة العمرية المحصورة بين 28 سنة و 35 سنة تعجبهم الموسيقى في الألعاب الالكتروني، و أخيرا فقد أكدت نسبة **(43.5%)** من الفئة العمرية الذين تتراوح أعمارهم ما بين **(43.6%)** من الفئة العمرية الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة تعجبهم متعة الفقوز في الألعاب الالكترونية، اما نسبة **(30.9%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23سنة و 27 سنة تعجبهم متعبة الفوز في الألعاب الالكترونية، تليها نسبة **(25.5%)** من المبحوثين في الفئة العمرية المحصورة ما بين 28 و 35 سنة تعجبهم متعة الفوز في الألعاب الالكترونية.

كما نلاحظ من المعطيات الظاهرة في جدول أعلاه انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مدى إعجاب أفراد العينة بالألعاب تبعا لمتغير السن و ذلك لان قيمة P= 0.257، P= 0.809، P= 0.066، P= 0.306، P= 0.161، P= 0.620 على التوالي، و ذلك لأن جل أفراد العينة من الفئة العمرية يعجبهم بطل القصة في الألعاب الالكترونية و ذلك يعود الى ان الشباب في مثل هذه المرحلة العمرية ينبهرون من بطل اللعبة و ذلك عن طريق تنقلهم من مرحلة الى اخرى و التركيز التام مع اللعبة حتى لا يموت البطل في النهاية و يحققون الفوز.

جدول رقم (39): يمثل مدى إعجاب أفراد العينة بالألعاب تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية

ما الذي يعجبك في الألعاب الالكترنية؟	الحالة الاجتماعية								p
	أعزب		متزوج		مطلق		أرمل		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
بطل القصة	12	%70.6	5	%29.4	/	/	/	/	0.418
الأحداث الموجودة في قصة اللعبة	31	%75.6	10	%24.4	/	/	/	/	0.631
الالوان و نوعية الصورة	13	%86.7	2	13.3%	/	/	/	/	0.379
الرسوم	5	83.3%	1	%16.7	/	/	/	/	0.745
الموسيقى	11	%84.6	2	%15.4	/	/	/	/	0.537
متعة الفوز	44	%80	11	%20	/	/	/	/	0.594

ملاحظة: السؤال يحتمل أكثر من إجابة

نلاحظ من خلال جدول ان نسبة **(70.6%)** من المبحوثين يعجبهم بطل القصة من غير المتزوجين اما نسبة **(29.4%)** من المبحوثين يعجبهم بطل القصة من المتزوجين، و في حين أكدت نسبة **(75.6%)** من المبحوثين الذين يعجبهم الاحداث الموجودة في قصة من غير المتزوجين، انا نسبة **(24.4%)** من المتزوجين تعجبهم الاحداث الموجودة في القصة من المتزوجين، فقد أكدت نسبة **(88.7%)** من المبحوثين الذين تعجبهم الالوان و نوعية الصورة من غاير المتزوجين، تليها نسبة **(13.3%)** من المبحوثين الذين تعجبهم الالوان و نوعية الصورة من المتزوجين، في حين أكدت نسبة **(83.3%)** من المبحوثين الذين تعجبهم الرسوم الموجودة في اللعبة، من غير المتزوجين، اما نسبة **(16.7%)** من المبحوثين الذين تعجبهم الرسوم في الألعاب فقد أكدت نسبة **(84.6%)** من المبحوثين الذين تعجبهم الموسيقى في الألعاب من غير المتزوجين، اما نسبة **(15.4%)** من المبحوثين الذين تعجبهم الموسيقى في الألعاب من المتزوجين، في حين نجد نسبة **(80%)** من المبحوثين الذين تعجبهم متعة الفوز منى غير المتزوجين، تليها نسبة **(20%)** من المبحوثين الذين تعجبهم متعة الفوز من المتزوجين.

كما لا ننسى ان نلاحظ من المعطيات الظاهرة في جدول انه لا توجد فروق ذات دلالة احصائية في مدى إعجاب أفراد العينة بالألعاب، و ذلك لأن قيمة P= 0.418، P= 0.631، P = 0.379، P= 0.745، P= 0.537، P= 0.594 على التوالي، و هي قيم أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

فمهما كانت الحالة الاجتماعية لأفراد العينة فإن الموسيقى هي المحبوبة لديهم في الألعاب الالكترونية، فهي تحتاج الى تركيز شديد ما يجعل الإنسان يستمتع بها اضعافا مضاعفة، فقد اجريت دراسات لتحديد علاقة الإنسان بالمتعة الموسيقية تثبت ان اساليب المتعة الموسيقية هو مراكز المخ، حيث وصلت الدراسات الى عدة ملاحظات منها سلوك المستمع و تفاعله مع اللعبة يحددان مدى تمتعه بالموسيقى، فالإنسان مهيأ لسماع الموسيقى بتأثر بها أكثر من الإنسان المشغول عنها، و تأثير الموسيقى على أجهزة الجسم يعتمد الى حد كبير على طبيعة الموسيقى، فبعض أنواع الموسيقى مثلا يؤثر على الجهاز الدوري (القلب و الأوعية) للإنسان، كما ان بعض الموسيقى تؤثر على الجهاز العصبي، لهذا يختلف الناس فيما بيتهم بتأثرهم و تمتعهم بالموسيقى.

جدول رقم (40): يمثل مدى ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس

لماذا تمارس هذه الألعاب؟	الجنس				p
	ذكور		أنثى		
	ت	%	ت	%	
حب المغامرة	20	52.2	18	47.4	0.680
حب الخيال و الإثارة	15	65.2	8	34.8	0.096
تنمية الذكاء	12	33.3	24	66.7	0.012
الانبهار و الإعجاب بأبطال اللعبة	5	50	5	50	0.603
التباهي و التفاخرأثناء التحكم في اللعبة	9	64.3	5	35.7	0.249

ملاحظة: السؤال يحتمل أكثر من إجابة

نلاحظ من جدول و بياناته أن نسبة **(52.8%)** من الذكور يمارسون الألعاب الالكترونية من أجل المغامرة، اما نسبة **(47.6%)** من الإناث يفضلن استخدام الألعاب الالكترونية من اجل المغامرة، في حين أكدت نسبة **(65.2%)** من الذكور انهم يستخدمون الألعاب الالكترونية من اجل الخيال و الإثارة، اما نسبة **(34.8%)** من فئة الإناث يستخدمن الألعاب الالكترونية من اجل الخيال و الإثارة، في حين أكدت نسبة **(33.3%)** من الذكور يستخدمون الألعاب الالكترونية من اجل تنمية الذكاء، تليها نسبة **(66.7%)** من الإناث يستخدمن الألعاب الالكترونية من اجل تنمية الذكاء، في حين نجد نسبة **(50%)** بالنسبة للذكور الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية من اجل الانبهار و الإعجاب بأبطال اللعبة،، اما نسبة **(50%)** بالنسبة لفئة الإناث اللواتي يستخدمن الألعاب الالكترونية من اجل الانبهار و الإعجاب بأبطال اللعبة، و أخيرا أكدت نسبة **(64.3%)** بالنسبة للذكور الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية بغرض التباهي و التفاخر تليها نسبة **(35.7%)** من الإناث اللواتي يستخدمن الألعاب الالكترونية بغرض التباهي و التفاخر.

كما نلاحظ من المعطيات الظاهرة في جدول أعلاه انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة أفراد العينة الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس، وذلك لان قيمة P=0.680،، P= 0.096، P= 0.012، P= 0.603، P= 0.249 على التوالي، فهي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.005.

فجل أفراد العينة تبعا لمتغير الجنس يمارسون الألعاب الالكترونية بهدف تنمية الذكاء، فلقد أكدت دراسات حديثة ان الألعاب الالكترونية تنمي الذكاء، ذهبت دراسة نشرتها صحيفة "ديلي ميل" البريطانية الى ان

الألعاب الالكترونية، و خاصة ألعاب الحركة تنشط الذكاء البشري، اجرى الدراسة الدكتور "شون غريب" الاستاذ المساعد في جامعة "ويسكونسن ماديسون"، و الدكتور "ارون زايتس" من جامعة كاليفورنيا "ريفرياين"، و خلص المختصان الى ان الألعاب الالكترونية تنمي مهارات الانتباه و عمليات الدماغ و الوظائف المعرفية، بما في ذلك القدرة على الأبصار في مستويات متدنية من الاضاءة، فهذه الألعاب تساعد على التركيز و الدقة في الملاحظة خاصة البصرية، و دقة استخدام الأصابع، و يوسع من الذاكرة البصرية، اضافة الى المتعة و تقليل التوتر.

جدول رقم (41): يمثل مدى ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن

لماذا تمارس هذه الألعاب؟	السن						p
	22-18		27-23		35-28		
	ت	%	ت	%	ت	%	
حب المغامرة	17	44.7	15	%39.5	6	%15.8	0.278
حب الخيال و الإثارة	09	%39.1	7	%30.4	7	%30.4	0.506
تنمية الذكاء	19	%52.8	10	%27.8	7	%19.4	0.686
الانبهاروالإعجاب بأبطال اللعبة	2	%20	4	%40	4	%40	0.323
التباهي والتفاخرأثناء التحكم في اللعبة	7	%50	3	%21.4	4	%28.6	0.660

ملاحظة: السؤال يحتمل أكثر من إجابة

نلاحظ من جدول ان نسبة **(39.1%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة انهم يمارسون الألعاب الالكترونية من اجل حب المغامرة، اما نسبة **(39.5%)** من الفئة العمرية الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة انهم يمارسون الألعاب الالكترونية من اجل حب المغامرة، اما نسبة **(15.8%)** من الفئة العمرية المحصورة ما بين 28 سنة و 35 سنة انهم يمارسون الألعاب الالكترونية من اجل حب المغامرة، في حين نجد نسبة **(39.1%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة انهم يمارسون الألعاب الالكترونية من اجل حب الخيال و الإثارة، اما نسبة **(30.4%)** من المبحوثين في الفئة العمرية التي تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة، الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية حب الخيال و الإثارة، اما نسبة **(30.4%)** من الشريحة العمرية المحصورة ما بين 28 سنة و 35 سنة الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية من اجل حب الإثارة و الخيال، فقد أكدت نسبة **(52.8%)**

من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية بغرض تنمية الذكاء، اما نسبة **(27.8%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة، تليها نسبة **(19.4%)** من طرف الشريحة العمرية ما بين 28 سنة و 35 سنة، الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية بغرض تنمية الذكاء، في حين نجد نسبة **(20%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مما بين 18 سنة و 22 سنة الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية بغرض الانبهار و الإعجاب بأبطال اللعبة، أما نسبة **(40%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة يستخدمون الألعاب الالكترونية من اجل الانبهار و الإعجاب بأبطال اللعبة، تليها نسبة **(40%)** من طرف الشريحة العمرية الذي تتراوح ما بين 28 سنة و 35 سنة الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية من اجل الانبهار و الإعجاب بأبطال اللعبة، و أخيرا تأكد نسبة **(50%)** من المبحوثين الفئة العمرية المحصورة ما بين 18 سنة و 22 سنة يستخدمون الألعاب الكترونية من اجل التباهي و التفاخر، اما نسبة **(21.4%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة الذين يستخدمون الألعاب الكترونية من اجل التباهي و التفاخر، و تأكد نسبة **(28.6%)** من طرف الشريحة العمرية ما بين 28 سنة و 35 سنة يستخدمون الألعاب الكترونية من اجل التباهي و التفاخر.

كما نلاحظ من المعطيات الظاهرة في جدول أعلاه انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مدى ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن و ذلك لان قيمة P= 0.278، P= 0.506، P= 0.686، P= 0.323، P= 0.660 على التوالي، و ههي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

فجل أفراد العينة تبعا لمتغير السن يستخدمون الألعاب الالكترونية بغرض تنمية الذكاء، فقد يعتقد البعض ان الالقبال على ممارسة الألعاب الالكترونية مضر بالصحة، لكن دراسة أمريكية أظهرت نتائج جديدة مختلفة تماما، أكدت على دور الألعاب الالكترونية ثلاثية الأبعاد في تنشيط الذاكرة و تقليل احتمال تلاشي الذكريات الجديدة.

اجرى باحثون دراسة على 69 لاعبا مبتدءا بألعاب الالكترونية، تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة، و ذلك بتخصيص نف ساعة يوميا لمدة عشر ايام لممارسة اما لعبة "الطيور الغاضبة" (انغري بيردز) الثنائية الابعاد، او "سوبر ماريو و ورلد" ثلاثية الابعاد، او عدم لعب شيء على الإطلاق، و كانت تجرى لهم قبل و بعد الفترة اختبارات ذاكرة من خلال اعطائهم سلسلة من الصور لاشياء تحدث يوميا لدراستها من خلال اعطائهم سلسلة من الصور لاشياء تحدث يوميا لدراستها، ثم تعرض عليهم صور لنفس الاشياء جديدة و اخرى لا تختلف الا بشكل طفيف عن الصور الاصلية، و يطلبون منهم تصنيفها و اعتبر ستارك ان ان

الألعاب ثلاثية الابعاد تملك اشياء كثيرة غير متوافرة في ألعاب ثنائية الابعاد مثل المنظور و كم المعلومات المكانية الموجودة فيها، و الجانب "الذاتي" او "الاندماجي" بها بحيث يشعر اللاعب و كأنه موجود هناك، الى جانب مجمل الاشياء التي يمكن ان يتعلمها مصادفة، غير ان الباحثين اقروا بقيود هذه الدراسة، و مننها الحجم الصغير للعينة، و احتمال التفاوت في مدى التعقيد بين اللعبتين.

و من جهة اخرى قال مدير مركز ابحاث وسائل الاعلام و التكنولوجيا و الصحة بجامعة بطرسبرغ، د بريمان بريماك انه قد تفتح الباب امام استكشاف دور لاستخدام ألعاب البعد الثلاثي للمرض المصابين بمشكلات الذاكرة.

جدول رقم (42): يمثل مدى ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية

لماذا تمارس هذه الألعاب؟	الحالة الاجتماعية								p
	أعزب		متزوج		مطلق		أرمل		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
حب المغامرة	31	%81.6	7	%18.4	/	/	/	/	0.499
حب الخيال و الإثارة	17	%73.9	6	%26.1	/	/	/	/	0.590
تنمية الذكاء	30	%83.3	6	%16.7	/	/	/	/	0.334
الانبهار و الإعجاب بأبطال اللعبة	6	%60	4	%40	/	/	/	/	0.311
التباهي و التفاخرأثناء التحكم في اللعبة	10	71.4%	4	28.6%	/	/	/	/	0.522

ملاحظة: السؤال يحتمل أكثر من إجابة

نلاحظ من جدول و بياناته الإحصائية أن نسبة **(81.6%)** من المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية من أجل حب المغامرة من غير المتزوجين، اما نسبة **(18.4%)** من الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية من أجل حب المغامرة من المتزوجين، في حين أكدت نسبة **(73.9%)** من المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية من اجل الخيال و الإثارة من غير، اما نسبة **(26.1%)** يستخدمون الألعاب الالكترونية من اجل الخيال و الإثارة من المتزوجين، في حين نجد نسبة **(83.3%)** من المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية من اجل تنمية الذكاء من غير المتزوجين، أما نسبة **(16.7%)** الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية من اجل تنمية الذكاء من المتزوجين، في حين نجد نسبة **(60%)** من المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية من اجل الانبهار و الإعجاب بأبطال اللعبة من غير

المتزوجين، اما نسبة **(40%)** من المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية من اجل الانبهار و الإعجاب بأبطال اللعبة من فئة المتزوجين، في حين أكدت نسبة **(71.4%)** من المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية بغرض التباهي و التفاخر من غير المتزوجين، و أخيرا نجد نسبة **(28.6%)** من المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية بغرض التباهي و التفاخر من فئة المتزوجين.

كما يتسنى لنا ان نلاحظ من المعطيات الظاهرة في جدول أعلاه انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مدى ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية، وذلك لان قيمة P=0.499، P= 0.590، P= 0.334، P = 0.311، P= 0.522على التوالي، فهي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.005.

فمهما كانت الحالة الاجتماعية لأفراد العينة، فإنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية بهدف تنمية الذكاء، بحيث أكدت باحثة سعودية أن الألعاب الالكترونية تساعد في تدريب الدماغ على الدقة الحركة، و اتخاذ القرار السريع لمتطلبات اللعبة، و ان بعض الألعاب تتطلب نشاطا جسمانيا، و تسهم في تطوير مهارات القراءة و الرياضيات و التدريب على مهارات التحليل الكمي.

الفصل الثالث: اثر الالعاب الالكترونية على سلوك افراد العينة

جدول رقم (43): يمثل شعور أفراد العينة و هم يستخدمون الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس

بماذا تشعر و أنت تلعب الألعاب الالكترونية؟	الجنس				p
	ذكور		أنثى		
	ت	%	ت	%	
الفرحة	8	%61.5	5	%38.5	0.372
الحماس	32	%48.5	34	%51.5	0.673
الراحة و الاطمئنان	96	%64.3	5	%35.7	0.249
القلق و التوتر	2	%25	6	%75	0.140
القوة و الشجاعة	7	%77.8	2	%22.2	0.081
النشاط و الحيوية	13	%59.1	8	%40.9	0.334

ملاحظة: السؤال يحتمل أكثر من إجابة

نلاحظ من جدول و بياناته أن نسبة **(61.5%)** من الذكور يشعرون بالفرحة في استخدامهم الألعاب الالكترونية، اما نسبة **(38.5%)** من الإناث اللواتي يشعرن بالفرحة في استخدامهن الألعاب الالكترونية، في حين نجد نسبة **(48.5%)** من الذكور يشعرون بالحماس في استخدامهم الألعاب الالكترونية، تليها نسبة **(51.5%)** من فئة الإناث اللواتي يشعرن بالحماس في استخدامهن الألعاب الالكترونية، فقد أكدت نسبة **(64.3%)** بالنسبة للذكور في شعورهم بالراحة و الاطمئنان أثناء استخدامهم الألعاب الالكترونية، اما نسبة **(35.7%)** بالنسبة لفئة الإناث اللواتي يشعرن بالراحة و الاطمئنان أثناء استخدامهن الألعاب الالكترونية، في حين أكدت نسبة **(25%)** من للذكور الذين يشعرون بالقلق و التوتر أثناء استخدامهم الألعاب الالكترونية، تليها نسبة **(75%)** من لفئة الإناث اللواتي يشعرون بالقلق و التوتر أثناء استخدامهن الألعاب الالكترونية، اما نسبة **(77.8%)** من فئة للذكور الذين يشعرون بالقوة و الشجاعة في استخدامهم الألعاب الالكترونية، تليها نسبة **(22.2%)** من فئة الإناث اللواتي يشعرون بالقوة و الشجاعة في استخدامهن الألعاب الالكترونية، و أخيرا نجد نسبة **(59.1%)** من الذكور الذين يشعرون بالنشاط و الحيوية أثناء استخدامهم الألعاب الالكترونية، تليها نسبة **(40.9%)** من فئة الإناث اللواتي يشعرن بالنشاط و الحيوية أثناء استخدامهن الألعاب الالكترونية.

كما نلاحظ من المعطبات الظاهرة في جدول أعلاه انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في شعور أفراد العينة و هم يستخدمون الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس، وذلك لان قيمة P=0.372، P= 0.673، P= 0.249، P = 0.140، P= 0.081، P=0.334 على التوالي، فهي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.005.

فجل أفراد العينة تبعا لمتغير الجنس يشعرون بالقوة و الشجاعة في استخدامهم للألعاب الالكترونية، و ذلك يعود الى انهم يفتقدون القوة و الشجاعة في الواقع و يشعرون بها في فضاء الألعاب الالكترونية فقد يوجد في الألعاب الالكترونية خاصية تطوير الشخصية الافتراضية، مثلا بزيادة معدل القوة الجسدية و المهارات لتلك الشخصية

جدول رقم (44): يمثل شعور أفراد العينة و هم يستخدمون الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن

بماذا تشعر و انت تلعب الألعاب الالكترونية؟	السن						p
	22-18		27-23		35-28		
	ت	%	ت	%	ت	%	
الفرحة	5	%38.5	4	%30.8	4	%30.8	0.686
الحماس	31	%47	21	%31.8	14	%21.2	0.953
الراحة و الاطمئنان	7	%50	6	%42.9	1	%7.2	0.301
القلق و التوتر	4	%50	3	%37.5	1	%12.5	0.782
القوة و الشجاعة	2	%2202	3	%33.3	4	%44.4	0.167
النشاط و الحيوية	16	%72.7	3	%13.6	3	%13.6	0.022

ملاحظة: السؤال يحتمل أكثر من إجابة

نلاحظ من جدول ان نسبة **(38.1%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة يشعرون بالفرحة في استخدامهم الألعاب الالكترونية، اما نسبة **(30.8%)** من الفئة العمرية الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة يشعرون بالفرحة في استخدامهم الألعاب الالكترونية، تليها نسبة **(30.8%)** من الفئة العمرية المحصورة ما بين 28 سنة و 35 سنة انهم يشعرون بالفرحة في استخدامهم الألعاب الالكترونية، أما نسبة **(47%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة الذين يشعرون بالحماس في استخدامهم الألعاب الالكترونية، تليها نسبة **(31.8%)** من المبحوثين في الفئة العمرية التي تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة انهم يشعرون بالحماس في استخدامهم الألعاب

الالكترونية، اما نسبة **(21.2%)** من الشريحة العمرية المحصورة ما بين 28 سنة و 35 سنة انهم يشعرون بالحماس في استخدامهم الألعاب الالكترونية، فقد أكدت نسبة **(50%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة انهم يشعرون بالراحة و الاطمئنان أثناء استخدامهم الألعاب الالكترونية، تليها نسبة **(42.9%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة انهم يشعرون بالراحة و الاطمئنان أثناء استخدامهم الألعاب الالكترونية، اما نسبة **(7.1%)** من طرف الشريحة العمرية ما بين 28 سنة و 35 سنة يشعرون بالراحة و الاطمئنان أثناء استخدامهم الألعاب الالكترونية، في حين نجد نسبة **(50%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مما بين 18 سنة و 22 سنة يشعرون بالقلق و التوتر في استخدام للألعاب، أما نسبة **(37.5%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة اكدوا انهم يشعرون بالقلق و التوتر في استخدام للألعاب، تليها نسبة **(12.5%)** من طرف الشريحة العمرية الذي تتراوح ما بين 28 سنة و 35 سنة يشعرون بالقلق و التوتر في استخدام للألعاب الالكترونية، و قد أكدت نسبة **(22.2%)** من المبحوثين الفئة العمرية المحصورة ما بين 18 سنة و 22 سنة انهم يشعرون بالقوة و الشجاعة في استخدامهم للألعاب الالكترونية، اما نسبة **(33.3%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة انهم يشعرون بالقوة و الشجاعة في استخدامهم للألعاب الالكترونية، اما نسبة **(44.4%)** من طرف الشريحة العمرية ما بين 28 سنة و 35 سنة انهم يشعرون بالقوة و الشجاعة في استخدامهم للألعاب الالكترونية، و قد أكدت نسبة **(27.7%)** من المبحوثين الفئة العمرية المحصورة ما بين 18 سنة و 22 سنة انهم يشعرون بالنشاط و الحيوية في استخدامهم للألعاب الالكترونية، تليها نسبة **(13.6%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة انهم يشعرون بالنشاط و الحيوية في استخدامهم للألعاب الالكترونية، و أخيرا تليها نسبة **(13.6%)** من طرف الشريحة العمرية ما بين 28 سنة و 35 سنة انهم يشعرون بالنشاط و الحيوية في استخدامهم للألعاب الالكترونية.

كما نلاحظ من المعطيات الظاهرة في جدول أعلاه انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في شعور أفراد العينة و هم يستخدمون الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن و ذلك لان قيمة P= 0.688، P= 0.953، P= 0.301، P= 0.782، P= 0.167، P=0.022 على التوالي، و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

فجل أفراد العينة من الفئة العمرية يشعرون بالنشاط و الحيوية عند استخدامهم الألعاب الالكترونية و ذلك يعود الى نوع الألعاب التي يستخدمونها و التي يتأثرون بها لدرجة شعورهم بها يبقى نفس الشعور في الواقع الحقيقي.

جدول رقم (45): يمثل شعور أفراد العينة و هم يستخدمون الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية

بماذا تشعر و انت تلعب الألعاب الالكترونية؟	الحالة الاجتماعية								p
	أعزب		متزوج		مطلق		أرمل		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
الفرحة	10	%76.9	3	%23.1	/	/	/	/	0.920
الحماس	52	%78.8	14	%21.2	/	/	/	/	0.791
الراحة و الاطمئنان	13	%92.9	1	7.1%	/	/	/	/	0.148
القلق و التوتر	8	%100	00	%00	/	/	/	/	0.117
القوة و الشجاعة	6	%66.7	3	%33.3	/	/	/	/	0.390
النشاط و الحيوية	18	%81.8	4	%18.2	/	/	/	/	0.624

ملاحظة: السؤال يحتمل أكثر من إجابة

نلاحظ من جدول و بياناته الإحصائية أن نسبة **(766.9%)** من المبحوثين الذين يشعرون بالفرحة في استخدامهم الألعاب الالكترونية من غير المتزوجين، اما نسبة **(23.1%)** من المبحوثين الذين يشعرون بالفرحة في استخدامهم الألعاب الالكترونية من المتزوجين، في حين نجد نسبة **(78.8%)** من المبحوثين الذين يشعرون بالحماس في استخدامهم الألعاب الالكترونية من غير المتزوجين، اما نسبة **(21.2%)** من المبحوثين الذين يشعرون بالحماس في استخدامهم الألعاب الالكترونية من المتزوجين، في حين أكدت نسبة **(92.9%)** من المبحوثين الذين يشعرون بالراحة و الطمأنينة في استخدامهم الألعاب الالكترونية من غير المتزوجين، أما نسبة **(7.1%)** من المبحوثين الذين يشعرون بالراحة و الطمأنينة في استخدامهم الألعاب الالكترونية من المتزوجين، اما نسبة **(100%)** من المبحوثين الذين يشعرون بالقلق و التوتر في استخدامهم الألعاب الالكترونية من غير المتزوجين، اما نسبة **(00%)** من المبحوثين الذين يشعرون بالقلق و التوتر في استخدامهم الألعاب الالكترونية من فئة المتزوجين، في حين نجد نسبة **(66.7%)** من المبحوثين يشعرون بالقوة و الشجاعة من فئة غير المتزوجين، تليها نسبة **(33.3%)** من المبحوثين يشعرون بالقوة و الشجاعة من فئة المتزوجين، اما نسبة **(81.8%)** من المبحوثين يشعرون بالنشاط و الحيوية من فئة غير المتزوجين، و أخيرا تليها نسبة **(18.2%)** من المبحوثين يشعرون بالنشاط و الحيوية من فئة المتزوجين .

كما نلاحظ من المعطبات الظاهرة في جدول أعلاه انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في شعور أفراد العينة و هم يستخدمون الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية، وذلك لان قيمة P=0.920، P= 0.791، P= 0.148،P = 0.117، P= 0.390، P= 0.624على التوالي، فهي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.005.

فمهما كانت الحالة الاجتماعية التي يعيشونها أفراد العينة من متزوجين و غير المتزوجين، فهم يشعرون بالراحة و الطمأنينة في استخدامهم الألعاب الالكترونية، و ذلك يعود على انهم يستخدمون الاللعاب التي لا تحتوي على العنف و القوة، بل يستخدمون الألعاب السهلة و البسيطة التي تبعث فيهم الراحة النفسية و الاطمئنان.

جدول رقم (46): يمثل النشاطات العامة لأفراد العينة تبعا لمتغير الجنس.

رتب حسب أولوية النشاطات العامة؟	الجنس				p
	ذكور		أنثى		
	ت	%	ت	%	
التحدث مع العائلة	7	%63.6	4	36.4%	0.251
مطالعة كتاب او قصة	2	%50	2	%50	
الصلاة و قراءة القرآن	19	%42.2	26	%57.8	
مشاهدة التلفيزيون	3	%42.9	4	%57.1	
ممارسة الرياضة	10	%83.3	2	%16.7	
الدراسة	2	%40	3	%60	
اللعب بالألعاب الالكترونية	7	%43.8	9	%56.3	
المجموع	50	%100	50	%100	

نلاحظ من جدول أن نسبة **(63.66%)** من الذكور الذين يفضلون التحدث مع العائلة، اما نسبة **(36.4%)** من الإناث اللواتي يفضلن التحدث مع العائلة، في حين نجد نسبة **(50%)** من المبحوثين من الذكور الذين يفضلون مطالعة كتاب أو قصة، تليها نسبة **(50%)** من فئة الإناث اللواتي يفضلن مطالعة كتاب أو قصة، في حين تأكد نسبة **(42.2%)** من الذكور الذين يفضلون الصلاة و قراءة القرآن، اما نسبة **(57.8%)** من الإناث اللواتي يفضلن الصلاة و قراءة القرآن، في حين نجد نسبة **(83.3%)** من المبحوثين الذكور الذين يفضلون مشاهدة التلفيزيون، تليها نسبة **(16.7%)** من فئة الإناث اللواتي يفضلن مشاهدة التلفيزيون،أما

بالنسبة للذكور الذين يفضلون الدراسة تتمثل بنسبة **(40%)**، تليها نسبة **(60%)** بالنسبة لفئة الإناث اللواتي يفضلن الدراسة، في حين أكدت نسبة **(43.8%)** من فئة الذكور الذين يفضلون اللعب بالألعاب الالكترونية، و أخيرا تليها نسبة **(56.3%)** من فئة الإناث اللواتي يفضلن اللعب بالألعاب الالكترونية.

كما يتسنى لنا ان نلاحظ من المعطيات الظاهرة في جدول أعلاه انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ترتيب النشاطات العامة لأفراد العينة لمتغير الجنس، وذلك لان قيمة P=0.251 و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.005.

فجل أفراد العينة من كلا الجنسين يفضلون ممارسة الرياضة لما لها من فوائد على صحتهم، فهي تساعد الجسم على التركيز المطلوب لانجاز المهام اليومية، نظرا لان الرياضة تنشط الدورة الدموية، و معالجة اضطرابات النوم، و التخلص من السموم الموجودة في الجسم، على عكس الجلوس في البيت امام الشاشة لساعات طويلة دون فائدة.

جدول رقم (47): يمثل النشاطات العامة لأفراد العينة تبعا لمتغير السن.

رتب حسب اولوية النشاطات العامة؟	السن						p
	22-18		27-23		35-28		
	ت	%	ت	%	ت	%	
التحدث مع العائلة	2	%18.2	04	%36.4	5	%45.5	0.103
مطالعة كتاب او قصة	2	%50	2	%50	00	%00	
الصلاة و قراءة القرآن	25	%55.6	14	%31.1	6	%13.3	
مشاهدة التلفيزيون	3	%42.9	1	%14.3	3	%42.9	
ممارسة الرياضة	3	%25	3	%25	6	%50	
الدراسة	3	%60	2	%40	00	%00	
اللعب بالألعاب الالكترونية	9	%56.3	5	%31.3	2	%12	
المجموع	47	%100	31	%100	22	%100	

نلاحظ من جدول ان نسبة **(18.2%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة يفضلون التحدث مع العائلة، اما نسبة **(36.4%)** من الفئة العمرية الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة يفضلون التحدث مع العائلة، تليها نسبة **(45.5%)** من الفئة العمرية المحصورة ما بين 28 سنة و 35 سنة انهم يفضلون التحدث مع العائلة، أما نسبة **(50%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة الذين يفضلون مطالعة كتاب او قصة، تليها نسبة **(50%)** من المبحوثين في الفئة

العمرية التي تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة انهم يفضلون مطالعة كتاب او قصة، اما نسبة **(00%)** من الشريحة العمرية المحصورة ما بين 28 سنة و 35 سنة انهم يفضلون مطالعة كتاب او قصة، فقد أكدت نسبة **(55.6%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة انهم يفضلون الصلاة و قراءة القرآن، تليها نسبة **(31.1%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة انهم يفضلون الصلاة و قراءة القرآن، اما نسبة **(13.3%)** من طرف الشريحة العمرية ما بين 28 سنة و 35 سنة انهم يفضلون الصلاة و قراءة القرآن، في حين نجد نسبة **(42.9%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مما بين 18 سنة و 22 سنة انهم يفضلون مشاهدة التلفيزيون، أما نسبة **(14.3%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة انهم يفضلون مشاهدة التلفيزيون، تليها نسبة **(42.9%)** من طرف الشريحة العمرية الذي تتراوح ما بين 28 سنة و 35 سنة انهم يفضلون مشاهدة التلفيزيون، و قد أكدت نسبة **(25%)** من المبحوثين الفئة العمرية المحصورة ما بين 18 سنة و 22 سنة انهم يفضلون ممارسة الرياضة، اما نسبة **(25%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة انهم يفضلون ممارسة الرياضة، اما نسبة **(50%)** من طرف الشريحة العمرية ما بين 28 سنة و 35 سنة انهم يفضلون ممارسة الرياضة، و قد أكدت نسبة **(60%)** من المبحوثين الفئة العمرية المحصورة ما بين 18 سنة و 22 سنة انهم يفضلون الدراسة، حيث نجد نسبة **(40%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة انهم يفضلون الدراسة، و تليها نسبة **(00%)** من طرف الشريحة العمرية ما بين 28 سنة و 35 سنة انهم يفضلون الدراسة، اما نسبة **(56.3%)** من المبحوثين الفئة العمرية المحصورة ما بين 18 سنة و 22 سنة انهم يفضلون اللعب بالألعاب الالكترونية، تليها نسبة **(31.3%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة انهم يفضلون اللعب بالألعاب الالكترونية، و أخيرا تليها نسبة **(12.5%)** من طرف الشريحة العمرية ما بين 28 سنة و 35 سنة انهم يفضلون اللعب بالألعاب الالكترونية.

كما نلاحظ من المعطيات الظاهرة في جدول أعلاه انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ترتيب النشاطات العامة لأفراد العينة تبعا لمتغير السن و ذلك لان قيمة P=0.103 و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

فجل أفراد العينة من الفئة العمرية يفضلون اللعب بالألعاب الالكترونية، و ذلك لانهم يواكبون كل ما هو جديد و مع التطورات التكنولوجيا الحاصلة تجعل الشباب يميلون أكثر الى استخدام الألعاب الالكترونية و يتفرغون لها و اصبحوا ينزعجون من النشاطات العامة كالدراسة، وة ممارسة الرياضة و غيرها... فقد

يعتبرونها نشاط ترفيهي و ذلك لتوفير الأجهزة التي يستطيعون من خلالها الوصول الى هذه الألعاب بشكل سهل دون تعب فهم يستخدمونها غالبا للترفيه و قضاء وقت الفراغ و للتسلية و البعض قد يستخدمها من اجل تطوير اللغة و تقوية الذاكرة و التركيز الجيد و تطوير قدراتهم الذهنية و يستعملونها أيضا كوسيلة لتعلم الاشياء الصعبة و المعقدة.

جدول رقم (48): يمثل النشاطات العامة لأفراد العينة تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية.

رتب حسب اولوية النشاطات العامة؟	الحالة الاجتماعية								p
	أعزب		متزوج		مطلق		أرمل		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
التحدث مع العائلة	8	%72.7	3	%27.3	/	/	/	/	0.008
مطالعة كتاب او قصة	4	%100	00	%00	/	/	/	/	
الصلاة و قراءة القرآن	42	%93.3	3	%6.7	/	/	/	/	
مشاهدة التلفيزيون	4	%57.1	3	%42.9	/	/	/	/	
ممارسة الرياضة	8	%66.7	4	%33.3	/	/	/	/	
الدراسة	4	%80	1	%20	/	/	/	/	
اللعب بالألعاب الالكترونية	8	%50	8	%50	/	/	/	/	
المجموع	78	%100	22	%100	/	/	/	/	

نلاحظ من جدول و بياناته الإحصائية أن نسبة **(72.7%)** من المبحوثين الذين يفضلون التحدث مع العائلة من غير المتزوجين، اما نسبة **(27.3%)** من المبحوثين الذين يفضلون التحدث مع العائلة من المتزوجين، في حين نجد نسبة **(100%)** من المبحوثين الذين يفضلون مطالعة كتاب او قصة من غير المتزوجين، اما نسبة **(100%)** من المبحوثين يفضلون مطالعة كتاب او قصة من المتزوجين، في حين أكدت نسبة **(93.3%)** من المبحوثين يفضلون الصلاة و قراءة القرآن من غير المتزوجين، أما نسبة **(6.7%)** من المبحوثين الذين يفضلون الصلاة و قراءة القرآن من المتزوجين، اما نسبة **(57.1%)** من المبحوثين الذين يفضلون مشاهدة التلفيزيون من غير المتزوجين، اما نسبة **(42.9%)** من المبحوثين الذين يفضلون مشاهدة التلفيزيون من فئة المتزوجين، في حين نجد نسبة **(66.7%)** من المبحوثين الذين يفضلون ممارسة الرياضة من فئة غير المتزوجين، تليها نسبة **(33.3%)** من المبحوثين الذين يفضلون ممارسة الرياضة من فئة المتزوجين، اما نسبة **(80%)** من المبحوثين الذين يفضلون الدراسة من فئة غير المتزوجين، و تليها نسبة

(20%) من المبحوثين الذين يفضلون الدراسة من فئة المتزوجين، كما نجد نسبة **(50%)** من المبحوثين الذين يفضلون اللعب بالألعاب الالكترونية من فئة غير المتزوجين، و أخيرا تليها نسبة **(50%)** من المبحوثين الذين يفضلون اللعب بالألعاب الالكترونية من فئة المتزوجين.

كما يتسنى لنا ان نلاحظ من المعطبات الظاهرة في جدول انه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في النشاطات العامة لأفراد العينة تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية، وذلك لان قيمة P=0.008، و هي قيمة أصغر من مستوى الدلالة المعنوية 0.005.

و ذلك يعود الى ان أفراد العينة من غير المتزوجين اختاروا الصلاة و قراءة القرآن على عكس المتزوجين، فقد تعتبر الصلاة عماد الدين و لا يستطيع اي شخص تركها الا عند الحاجة، فهي تنهى عن الفحشاء و المنكر و تربي الإنسان و تبعث في الروح السعادة و الراحة اما قراءة القرآن فهذا يعتبر شفاء للناس جميعا فالإنسان يقوم بهذا النشاط لديه مرتبة عالية عند الله جز و جل، فيمكن الاستغناء عن كل النشاطات و لكن لا يمكن الاستغناء عن الصلاة و قراءة القرآن.

جدول رقم (49): يمثل مؤثر أفراد العينة في استخدامهم للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس

هل ترى ان استخدام الألعاب الالكترونية يؤثر على سلوكك؟	الجنس				p
	ذكور		أنثى		
	ت	%	ت	%	
نعم	16	%50	%16	%50	1.000
لا	34	%50	%34	%50	
المجموع	50	%100	%50	%100	

نلاحظ من خلال جدول و بياناته الإحصائية أن نسبة **(50%)** من المبحوثين من الذكور الذين يرون ان استخدام الألعاب الالكترونية تؤثر على سلوكهم، أما نسبة **(50%)** من الإناث الذين يرون ان استخدام الألعاب الالكترونية تؤثر على سلوكهن، في حين أن نسبة **(50%)** بالنسبة لفئة الذكور الذين يرون ان استخدام الألعاب الالكترونية لا تؤثر على سلوكهم، تليها نسبة **(50%)** لفئة الإناث الذين يرون ان استخدام الألعاب الالكترونية لا تؤثر على سلوكهم.

كما نلاحظ من خلال المعطيات الإحصائية الظاهرة في جدول أعلاه انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك أفراد العينة تبعا لمتغير الجنس ذلك لأن قيمة P= 1.000 و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

نستنتج من جدول ان أفراد العينة من متغير الجنس ان (50%) تؤثر على سلوكهم، أما (50%) لا تؤثر على سلوكهم.

جدول رقم (50): يمثل مؤثر أفراد العينة في استخدامهم للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن

هل ترى ان استخدام الألعاب الالكترونية يؤثر على سلوكك؟	السن						p
	22-18		27-23		35-28		
	ت	%	ت	%	ت	%	
نعم	13	%40.6	7	%21.9	12	%37.5	0.033
لا	34	%50	24	%35.3	10	%14.7	
المجموع	47	%100	31	%100	22	%100	

نلاحظ من جدول أن نسبة **(40.6%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة يرون ان الألعاب الالكترونية تؤثر على سلوكهم، أما نسبة **(21.9%)** للفئة العمرية التي تتراوح أعمارهم ما بين 23سنة و 27 سنة فأكدت أنهم يرون ان الألعاب الالكترونية تؤثر على سلوكهم، تليها نسبة **(37.5%)** من طرف الشريحة العمرية المحصورة ما بين 28 سنة و 35 سنة يرون ان الألعاب الالكترونية تؤثر على سلوكهم، في حين أكدت نسبة **(50%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة يرون ان الألعاب الالكترونية لا تؤثر على سلوكهم، أما النسبة **(35.3%)** للمبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23سنة و 27 سنة يرون ان الألعاب الالكترونية لا تؤثر على سلوكهم، و أخيرا أكدت نسبة **(14.7%)** من المبحوثين من الفئة العمرية التي تتراوح ما بين 28 سنة و 35 سنة يرون ان الألعاب الالكترونية لا تؤثر على سلوكهم.

كما نلاحظ من خلال المعطيات الإحصائية الظاهرة في جدول أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك أفراد العينة تبعا لمتغير السن ذلك لأن قيمة P= 0.033 و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

و نلاحظ انه يوجد تأثير على متغير السن لصالح الفئة التي تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة، و تفسر من خلال ذلك ان الادمان على الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل كبير على السلوك و يعزل المستطخدم على بيئته الاجتماعية، و يؤثر بالسلب في طريقة تعامل مع المحيط، اكساب سلوكات عنيفة، و إلحاق الضرر بالمحيطين حوله، كما ان يمكنه اكتساب سلوكيات ايجابية من خلال التحكم في الامور و حل المشاكل الصعبة و أيضا تكسبه القدرة عل التركيز و تقوية الذاكرة.

جدول رقم (51): يمثل مؤثر أفراد العينة في استخدامهم للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية

هل ترى ان استخدام الألعاب الالكترونية يؤثر على سلوكك؟	الحالة الاجتماعية								P
	أعزب		متزوج		مطلق		أرمل		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
نعم	21	%65.6	11	34.4%	/	/	/	/	0.040
لا	57	%83.8	11	%16.2	/	/	/	/	
المجموع	78	%100	22	%100	/	/	/	/	

نلاحظ من جدول و بياناته الإحصائية أن نسبة **(65.6%)** من المبحوثين الذين يرون ان الألعاب الالكترونية تؤثر على سلوكهم من غير المتزوجين، اما نسبة **(34.4%)** من المبحوثين الذين يرون ان الألعاب الالكترونية تؤثر على سلوكهم من المتزوجين، في حين نجد نسبة **(83.8%)** من المبحوثين الذين يرون ان الألعاب الالكترونية لا تؤثر على سلوكهم من غير المتزوجين، اما نسبة **(16.2%)** من المبحوثين الذين يرون ان الألعاب الالكترونية لا تؤثر على سلوكهم من المتزوجين.

كما يتسنى لنا ان نلاحظ من المعطيات الظاهرة في جدول انه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك أفراد العينة تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية، وذلك لان قيمة P=0.040، و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.005.

فجل أفراد العينة في الحالة الاجتماعية يرون ان الألعاب الالكترونية لا تؤثر على سلوكهم.

جدول رقم (52): يمثل شعور أفراد العينة عندما يتوقفون عن اللعب تبعا لمتغير الجنس

بماذا تشعر عندما تتوقف عن اللعب؟	الجنس				P
	ذكور		أنثى		
	ت	%	ت	%	
التعب الجسمي	8	%66.7	4	%33.3	0.072
ضعف البصر	13	%65	7	%35	
الاضطراب و الانزعاج	6	%66.7	3	33.3%	
شعور عادي	23	%93	36	%61	
المجموع	50	%100	50	%100	

نلاحظ من جدول أن نسبة **(66.7%)** من الذكور الذين يشعرون بالتعب الجسمي عندما يتوقفون عن اللعب، اما نسبة **(33.3%)** من الإناث اللواتي يشعرن بالتعب الجسمي عندما يتوقفن عن اللعب، في حين نجد نسبة **(65%)** من المبحوثين من الذكور الذين يشعرون بضعف البصر عندما يتوقفون عن اللعب، تليها نسبة **(35%)** من فئة الإناث اللواتي الذين يشعرن بضعف البصر عندما يتوقفن عن اللعب، في حين تأكد نسبة **(66.7%)** من الذكور الذين يشعرون بالاضطرابات و الانزعاج عندما يتوقفون عن اللعب، اما نسبة **(33.3%)** من الإناث اللواتي يشعرن بالاضطرابات و الانزعاج عندما يتوقفن عن اللعب، في حين نجد نسبة **(93%)** من المبحوثين الذكور الذين يشعرون بشعور عادي عندما يتوقفون عن اللعب، تليها نسبة **(61%)** من فئة الإناث اللواتي يشعرن بشعور عادي عندما يتوقفن عن اللعب.

كما يتسنى لنا ان نلاحظ من المعطيات الظاهرة في جدول أعلاه انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في شعور أفراد العينة عندما يتوقفون عن اللعب تبعا لمتغير الجنس، وذلك لان قيمة P=0.072 و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.005.

نلاحظ ان أفراد العينة من جنس الذكور يشعرون بشعور عادي عندما يتوقفون عن اللعب و يعود ذلك الى انهم لا يجلسون طويلا امام الألعاب الالكترونية و لا يستخدمونها بشكل مفرط.

جدول رقم (53): يمثل شعور أفراد العينة عندما يتوقفون عن اللعب تبعا لمتغير السن

بماذا تشعر عندما تتوقف عن اللعب؟	السن						p
	22-18		27-23		35-28		
	ت	%	ت	%	ت	%	
التعب الجسمي	3	%25	4	%33.3	5	%41.7	0.122
ضعف البصر	7	%35	6	%30	7	%35	
الاضطراب و الانزعاج	4	%44.4	2	%22.2	3	%33.3	
شعور عادي	33	%55.9	19	%32.2	7	%11.9	
المجموع	47	%100	31	%100	22	%100	

نلاحظ من جدول ان نسبة **(25%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة يشعرون بالتعب الجسمي عندما يتوقفون عن اللعب، اما نسبة **(33.3%)** من الفئة العمرية الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة يشعرون بالتعب الجسمي عندما يتوقفون عن اللعب، تليها نسبة **(41.7%)** من الفئة العمرية المحصورة ما بين 28 سنة و 35 سنة انهم يشعرون بالتعب الجسمي عندما

يتوقفون عن اللعب، أما نسبة **(35%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة الذين يشعرون بضعف البصر عندما يتوقفون عن اللعب، تليها نسبة **(30%)** من المبحوثين في الفئة العمرية التي تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة انهم يشعرون بضعف البصر عندما يتوقفون عن اللعب، اما نسبة **(35%)** من الشريحة العمرية المحصورة ما بين 28 سنة و 35 سنة انهم يشعرون بضعف البصر عندما يتوقفون عن اللعب، فقد أكدت نسبة **(44.4%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة و 22 سنة انهم يشعرون بالاضطرابات و الانزعاج عندما يتوقفون عن اللعب، تليها نسبة **(22.2%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 سنة و 27 سنة انهم يشعرون بالاضطرابات و الانزعاج عندما يتوقفون عن اللعب، اما نسبة **(33.3%)** من طرف الشريحة العمرية ما بين 28 سنة و 35 سنة انهم يشعرون بالاضطرابات و الانزعاج عندما يتوقفون عن اللعب، في حين نجد نسبة **(55.9%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مما بين 18 سنة و 22 سنة انهم يشعرون بشعور عادي عندما يتوقفون عن اللعب، أما نسبة **(32.2%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة انهم يشعرون بشعور عادي عندما يتوقفون عن اللعب، تليها نسبة **(11.9%)** من طرف الشريحة العمرية الذي تتراوح ما بين 28 سنة و 35 سنة انهم يشعرون بشعور عادي عندما يتوقفون عن اللعب.

كما نلاحظ من المعطيات الظاهرة في جدول أعلاه انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في شعور أفراد العينة عندما يتوقفون عن اللعب تبعا لمتغير السن و ذلك لان قيمة P=0.122 و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

فجل أفراد العينة من الفئة العمرية يشعرون بشعور عادي عندما يتوقف عن اللعب.

جدول رقم (54): يمثل شعور أفراد العينة عندما يتوقفون عن اللعب تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية

بماذا تشعر عندما تتوقف عن اللعب؟	الحالة الاجتماعية								p
	أعزب		متزوج		مطلق		أرمل		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
التعب الجسمي	7	%58	5	41.7%	/	/	/	/	0.227
ضعف البصر	17	%85	3	%15	/	/	/	/	
الاضطراب و الانزعاج	6	%66.7	3	%33.3	/	/	/	/	
شعور عادي	48	%81.4	11	%18.6	/	/	/	/	
المجموع	78	%100	22	%100	/	/	/	/	

نلاحظ من جدول و بياناته الإحصائية أن نسبة **(58.3%)** من المبحوثين الذين يشعرون بالتعب الجسمي عندما يتوقفون عن اللعب من غير المتزوجين، اما نسبة **(41.7%)** من المبحوثين الذين يشعرون بالتعب الجسمي عندما يتوقفون عن اللعب من المتزوجين، في حين نجد نسبة **(85%)** من المبحوثين الذين يشعرون بضعف البصر عندما يتوقفون عن اللعب من غير المتزوجين، اما نسبة **(15%)** من المبحوثين يشعرون بضعف البصر عندما يتوقفون عن اللعب من المتزوجين، في حين أكدت نسبة **(66.7%)** من المبحوثين يشعرون بالاضطرابات و الانزعاج عندما يتوقفون عن اللعب من غير المتزوجين، أما نسبة **(33.3%)** من المبحوثين الذين يشعرون بالاضطرابات و الانزعاج عندما يتوقفون عن اللعب من المتزوجين، اما نسبة **(81.4%)** من المبحوثين الذين يشعرون بشعور عادي عندما يتوقفون عن اللعب من غير المتزوجين، اما نسبة **(18.6%)** من المبحوثين الذين يشعرون بشعور عادي عندما يتوقفون عن اللعب من فئة المتزوجين.

كما يتسنى لنا أن نلاحظ من المعطيات الظاهرة في جدول انه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في شعور أفراد العينة عندما يتوقفون عن اللعب تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية، وذلك لان قيمة P=0.227، و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.005.

فمهما كانت الحالة الاجتماعية لأفراد العينة فهم يشعرون بشعور عادي عندما يتوقفون عن اللعب.

جدول رقم (55): يمثل السلوكيات الفردية تبعا لمتغير الجنس

السلوكات الفردية	الجنس														P
	ذكر								أنثى						
	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
تجعلك مدمنا	12	%70.6	21	%51.2	4	%28.6	8	%42.1	5	5	%55.6	20	%48.8	10	%71.4	11	57.9%	4	%44.4	0.194
تشعرك بالحماس	18	56.3%	28	%49.1	3	%37.5	1	%33.3	00	14	%00	29	%50.9	5	%62.5	2	%66.7	00	%00	0.717
تجعلك عدوانيا	5	%71.4	11	%68.8	12	%57.1	13	%41.9	9	2	%36	5	%31.3	9	%42.9	18	%58.1	16	%64	0.151
تشعرك بالقلق و التوتر	6	%66.7	15	%51.7	10	%50	16	%45.7	3	3	%42.9	14	%48.3	10	%50	19	%54.3	4	%57.1	0.838
تعزز ثقتك بنفسك أكثر	15	%62.5	18	%43.9	9	%39.1	8	%88.9	00	9	%00	23	%56.1	14	%60.9	1	%11.1	3	%100	0.020

نلاحظ من بيانات جدول رقم (55): نسبة **(70.6%)** من المبحوثين الذكور و **(29.4%)** من الإناث موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية جعلتهم مدمنين، و ان نسبة **(51.2%)** من المبحوثين الذكور و **(48.8%)** من الإناث صرحوا بموافق على إدمانهم، ثم تليها نسبة **(28.6%)** من المبحوثين الذكور و **(71.4%)** من الإناث صرحوا بمحايد، في حين نجد نسبة **(42.1%)** من المبحوثين الذكور و **(57.9%)** من الإناث يقولون انهم معارضين على ان الألعاب الالكترونية جعلتهم مدمنين، و تليها نسبة **(55.6%)** من المبحوثين الذكور و **(44.4%)** من الإناث أيضا صرحوا بمعارض بشدة على ان الألعاب الالكترونية جعلتهم مدمنين، و نلاحظ نسبة **(56.3%)** من المبحوثين الذكور و **(43.8%)** من الإناث صرحوا بموافق بشدة على ان الألعاب الالكترونية تشعرهم بالحماس، و أن نسبة **(49.1%)** من المبحوثين الذكور و **(50.9%)** من الإناث صرحوا بموافق على أن الألعاب الالكترونية تشعرهم بالحماس، ثم تليها نسبة (37.5%) من المبحوثين الذكور و **(62.5%)** من الإناث صرحوا بمحايد، في حين نجد نسبة **(33.3%)** من المبحوثين الذكور و نسبة **(66.7%)** من الإناث يقولون أنهم معارضين على أن الألعاب الالكترونية تشعرهم بالحماس، و تليها نسبة **(00%)** في كل من الذكور و الإناث معارضين بشدة أن الألعاب الالكترونية تشعرهم بالحماس، كما نلاحظ نسبة **(71.4%)** من المبحوثين الذكور و **(28.6%)** من الإناث موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلهم عدوانيين، و تليها نسبة **(68.8%)** من المبحوثين الذكور و **(31.3%)** من الإناث صرحوا بموافق على أن الألعاب الالكترونية تجعلهم عدوانيين، ثم تليها نسبة **(57.1%)** من المبحوثين الذكور و **(42.9%)** من الإناث صرحوا بمحايد، في حين نجد نسبة **(41.9%)** من المبحوثين الذكور و نسبة **(58.1%)** من الإناث يقولون أنهم معارضين، و تليها نسبة **(36%)** من المبحوثين الذكور و نسبة **(64%)** من الإناث معارضين بشدة أن الألعاب الالكترونية جعلتهم عدوانيين، و نلاحظ أيضا نسبة **(66.7%)** من المبحوثين الذكور و **(33.3%)** من الإناث موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تشعرهم بالقلق و التوتر، و تليها نسبة **(51.7%)** من المبحوثين الذكور و **(48.3%)** من الإناث موافقين، ثم تليها نسبة **(50%)** من المبحوثين الذكور والإناث صرحوا بمحايد، في حين نجد نسبة **(45.7%)** من المبحوثين الذكور و نسبة **(54.3%)** من الإناث معارضين، و تليها نسبة **(42.9%)** من المبحوثين الذكور و نسبة **(57.1%)** من الإناث معارضين بشدة أن الألعاب الالكترونية تشعرهم بالقلق و التوتر، و في الأخير نلاحظ نسبة (62.5%) من المبحوثين الذكور و **(37.5%)** من الإناث موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تعزز ثقتهم بالنفس أكثر، تليها نسبة **(43.9%)** من المبحوثين الذكور و **(56.1%)** من الإناث صرحوا بموافقين، في حين نجد نسبة **(39.1%)** من المبحوثين الذكور و نسبة

(60.9%) من الإناث محايدين، و نسبة **(88.9%)** من الذكور و نسبة **(11.1%)** من الإناث يقولون انهم معارضين على ان الألعاب الالكترونية تعزز ثقتهم بالنفس أكثر، و تليها نسبة **(100%)** من الإناث أيضا صرحوا بمعارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تعزز ثقتهم بالنفس أكثر.

كما يمكن ان نلاحظ من خلال البيانات الإحصائية للجدول انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوكيات الفردية الناتجة في استخدام الألعاب الالكترونية لان قيمة P= 0.194 – 0.717 – 0.151 – 0.838 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوي 0.05، كما نلاحظ انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في سلوكيات الفردية الناتجة لاستخدام الألعاب الالكترونية معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تعزز ثقتهم بالنفس لصالح الإناث لان قيمة P= 0.020 و هي اقل من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.و تتعارض النتيجة المتوصل إليها من إجابات المبحوثين الإناث عن استخدامهم للألعاب الالكترونية لا تعزز ثقتهم بالنفس مع ما قاله الباحث "بودوين" يعتد الرياضي على ممارسة الألعاب الالكترونية لتحسين قدراته المهارية فالأمر هنا مشابه لذلك و يعتمد على الممارسة أيضا من خلال تعود على ممارسة طريقة ايجابية في التفكير يتم التعود عليها من خلال اللعب حتى تصبح تلقائيا في نسق تفكير هذا الشخص الذي يأمل في تعزيز الثقة بالنفس لديه و من خلال التعود وتكرار الألعاب مرات كثيرة يصبح اللاعب قادرا على التفكير أوتوماتيكيا في ردات فعل ايجابية و طرق للتفكير أكثر اشراقا و تقبلا للحياة و للذات[1].

[1] أحمد مكاوي، دراسة الألعاب الالكترونية تهدف الى تعزيز الذات، متاح عبر موقع https://www.ts3a.com/?p=39313 5 ديسمبر 2017، تاريخ و ساعة التصفح: 2019/05/2، 17:55سا.

جدول رقم (56): يمثل السلوكيات الفردية تبعا لمتغير السن

السلوكات الفردية	السن																p
	18- 22						27-23						35 -28				
	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
تجعلك مدمنا	5	29.4%	20	%48.8	6	%42.9	8	%42.1	8	%88.9	5	%29.4	11	%26.8	5	%35.7	9	%47.4	1	%11.1	7	%41.2	10	%24.4	3	%21.4	2	%10.5	00	%00	0.0869
تشعرك بالحماس	16	%50	26	%45.6	3	%37.5	2	%66.7	00	%00	11	%34.4	15	%26.3	4	%50	1	%33.3	00	%00	5	%15.6	16	%28.1	1	%12.5	00	%00	00	%00	0.612
تجعلك عدوانيا	2	%28.6	4	%25	10	%47.6	18	%58.1	13	%52	3	%42.9	7	%43.8	5	%23.8	6	%19.4	10	%40	2	%28.6	5	%31.3	3	%28.6	7	%22.5	2	%8	0.199
تشعرك بالقلق و التوتر	3	%33.3	7	%24.1	15	%75	20	%57.1	2	%28	2	%22.2	11	%37.9	2	%10	11	%31.4	5	%71.4	4	%44.4	11	%37.9	3	%15	4	%11.4	00	%00	0.002
تعزز ثقتك بنفسك أكثر	10	%41.7	24	%58.5	9	%39.1	2	%22.2	2	%28.6	7	%29.2	12	%29.3	10	%43.5	2	%22.2	00	%00	7	%29.2	5	%12.2	4	%17.4	5	%55.6	1	%33.3	0.120

نلاحظ من بيانات جدول أعلاه (56): ان نسبة **(29.4%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلهم مدمنين و نسبة **(48.8%)** موافقين و تليها نسبة **(42.9%)** محايدين و نسبة **(42.1%)** معارضين في حين نجد نسبة **(88.9%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلهم مدمنين، كما نلاحظ ان نسبة **(29.4%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلهم مدمنين، و نسبة **(26.8%)** موافقين و تليها نسبة **(37.5%)** محايدين و نسبة **(47.4%)** معارضين في حين نجد نسبة **(11.1%)** من المبحوثين معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلهم مدمنين، و نلاحظ أيضا نسبة**(41.2%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلهم مدمنين، و نسبة **(24.4%)** موافقين و تليها نسبة **(21.4%)** محايدين و نسبة **(10.5%)** معارضين في حين نجد نسبة **(00%)** من المبحوثين معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلهم مدمنين، كما نلاحظ ان نسبة **(50%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تشعرهم بالحماس، تليها و نسبة **(45.6%)** موافقين و تليها نسبة **(37.5%)** محايدين و نسبة **(66.7%)** معارضين في حين نجد نسبة **(00%)** من المبحوثين معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تشعرهم بالحماس، كما نلاحظ ان نسبة **(34.4%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تشعرهم بالحماس، اما نسبة **(26.3%)** موافقين و تليها نسبة **(50%)** محايدين و نسبة **(33.3%)** معارضين في حين نجد نسبة **(00%)** من المبحوثين معارضين بشدة، وأيضا نسبة**(15.6%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تشعرهم بالحماس، و نسبة **(28.1%)** موافقين و تليها نسبة **(12.5%)** محايدين و نسبة **(00%)** معارضين في حين نجد نسبة **(00%)** من المبحوثين معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تشعرهم بالحماس، كما نلاحظ ان نسبة **(33.3%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تشعرهم بالقلق و التوتر، تليها و نسبة **(24.1%)** موافقين و تليها نسبة **(75%)** محايدين و نسبة **(57.1%)** معارضين في حين نجد نسبة **(28.6%)** من المبحوثين معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تشعرهم القلق و التوتر، كما نلاحظ ان نسبة **(22.2%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تشعرهم بالقلق و التوتر، اما نسبة **(37.9%)** موافقين و تليها نسبة **(10%)** محايدين و

نسبة (**31.4%**) معارضين في حين نجد نسبة (**71.4%**) من المبحوثين معارضين بشدة، أيضا نسبة(**44.4%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تشعرهم القلق و التوتر، و نسبة (**37.9%**) موافقين و تليها نسبة (**15%**) محايدين و نسبة (**11.4%**) معارضين في حين نجد نسبة (**00%**) من المبحوثين معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تشعرهم بالقلق و التوترو في الأخير نلاحظ ان نسبة (**41.7%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية التي تعزز ثقتهم بنفسهم أكثر، تليها و نسبة (**58.5%**) موافقين و تليها نسبة (**39.1%**) محايدين و نسبة (**22.2%**) معارضين في حين نجد نسبة (**66.7%**) من المبحوثين معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تعزز ثقتهم بنفسهم أكثر، كما نلاحظ ان نسبة (**29.2%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية التي تعزز ثقتهم بنفسهم أكثر، اما نسبة (**29.3%**) موافقين و تليها نسبة (**43.5%**) محايدين و نسبة (**22.2%**) معارضين في حين نجد نسبة (**00%**) من المبحوثين معارضين بشدة، أيضا نسبة(**29.2%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية التي تعزز ثقتهم بنفسهم أكثر، و نسبة (**12.2%**) موافقين و تليها نسبة (**17.4%**) محايدين و نسبة (**55.6%**) معارضين في حين نجد نسبة (33.3%) من المبحوثين معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية التي تعزز ثقتهم بنفسهم أكثر.

كما يمكن ان نلاحظ من خلال بيانات جدول انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لأن P= 0.086- 0.612 -0.199- 0.120 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوي 0.05، كما نلاحظ انه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في سلوكيات الفردية الناتجة لاستخدام الألعاب الالكترونية محايدين على ان الألعاب الالكترونية تشعرهم بالقلق و التوتر لصالح الفئة التي تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة لان قيمة P= 0.002 و هي اقل من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

و تتعارض النتيجة المتوصل إليها من إجابات المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة عن استخدام الألعاب الالكترونية تجعلهم يشعرون بالقلق و التوتر مع ما توصل اليه الباحثين ووجدا أثناء إعداد دراستهم التي شملت ثلاثة ألاف طفل بالمرحلة الابتدائية المتوسطة في سنغافورة ان قرابة 9% منهم مدمنون على الألعاب الالكترونية الى جانب نسبة مماثلة بدول الأخرى و وجدت الدراسة بعد عامين أن 84% ممن صنعوا عند بداية الدراسة على انهم مفرطون في اللعب ظلوا مدمنين من دون تغيير. و ظهر أن أعراض

الإدمان تصيب عادة الصبيان و وجدت ان تلك الفئة بدت عليها أعراض القلق و الاكتئاب بمعدلات عالية مقارنة بسواهم ممن لعبوا باعتدال[1].

يوبي اي، ألعاب الفيديو تسبب القلق و الاكتئاب و تتعارض الدراسة أجراها الباحثون بالأكاديمية الصينية للعلوم النفسية CAS الدراسة السابقة ان الألعاب الالكترونية تعمل على رفع معدلات سرعة الانتباه و تزيد من نشاط الوظائف التنفيذية للمخ و تساعد كبار السن على الحركة و التحصيل المعرفي و أجرى لي خوي جي، نائب رئيس الأكاديمية و فريق العمل التابع له اختبارا للمشاركين بالدراسة تضمن من تدريب على استخدام 20 لعبة مختلفة تبين زيادة معدلات التحصيل المعرفي لديهم بشكل ملحوظ بعد ممارسة تلك الألعاب، فضلا عن ارتفاع معدلات الوظائف التنفيذية و الإدراكية، بينما جاء ارتفاع معدلات الذاكرة ضعيف للغاية و شملت الدراسة 84 شخصا يجيد التعامل مع الألعاب الالكترونية من أعمار مختلفة و 82 آخرين لا يجدون عمل ذلك و أوضحت النتائج ان هناك ارتفاع في معدلات التحصيل المعرفي و سرعة الانتباه و القدرات البصرية بشكل كبير لدى أولئك الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية مقارنة بغيرهم، في حين لم يظهر اي تغيير واضح في الذاكرة[2].

[1] Https://www.aljazeera.net-2011-1-17

[2] ياسمين الهاوي، دراسة كيف تؤثر الألعاب الالكترونية على مخك؟ 11 يناير 2018 متاح عبر موقع https///www.elconsolto.com تاريخ و ساعة التصفح 2019/05/20، 18:00.

جدول رقم (57): يمثل جدول السلوكيات الفردية حسب متغيرات الحالة الاجتماعية

السلوكات الفردية	الحالة الاجتماعية																P
	أعزب								متزوج								
	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
تجعلك مدمنا	14	%82.4	32	%78	9	%64.3	15	%78.9	8	%88.9	3	%17.6	9	%22	5	%35.7	4	%21.1	1	%11.1	0.671
تشعرك بالحماس	25	%78.1		%73.7	8	%100	3	%100	00	%00	7	%21.9	15	%26.3	00	%00	00	%00	00	%00	0.293
تجعلك عدوانيا	6	%85.7	12	%75	16	%76.2	24	%77.4	20	%80	1	%14.3	4	%25	5	23.8%	7	%22.6	5	%20	0.980
تشعرك بالقلق و التوتر	8	%88.9	18	%62.1	17	%85	29	82.9%	6	%85.7	1	%11.1	11	%37.9	3	%15	6	%17.1	1	%14.3	0.184
تعزز ثقتك بنفسك أكثر	19	%79.2	34	%82.9	18	%78.3	5	%55.6	2	%66.7	5	%20.8	7	%17.1	5	%21.7	4	%44.4	1	%33.3	0.483

من خلال بيانات جدول رقم (57): نسبة **(82.4%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(17.6%)** من المتزوجين موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية جعلتهم مدمنين، و نسبة **(78%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(22%)** من المتزوجين موافقين تليها نسبة **(64.3%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(35.7%)** من المتزوجين محايدين و نسبة **(78.9%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(21.1%)** من المتزوجين معارضين و نسبة **(88.9%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(11.1%)** من المتزوجين معارضين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلهم مدمنين، كما نلاحظ نسبة **(78.1%)** من المبحوثين فئة العزباء و نسبة **(21.9%)** من المتزوجين موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تشعرهم بالحماس، و نسبة **(73.7%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(26.3%)** من المتزوجين موافقين تليها نسبة **(100%)** من المبحوثين فئة أعزب محايدين و تليها أيضا نسبة **(100%)** من المبحوثين فئة العزباء معارضين وتليها نسبة **(00%)** من المبحوثين فئة العزباء و المتزوجين معارضين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تشعرهم بالحماس و نلاحظ أيضا ان نسبة **(85.7%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(14.3%)** من المتزوجين موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلهم عدوانيين، و نسبة **(75%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(25%)** من المتزوجين موافقين تليها نسبة **(76.2%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(23.8%)** من المتزوجين محايدين و نسبة **(77.4%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(22.6%)** من المتزوجين معارضين، و نسبة **(80%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(20%)** من المتزوجين معارضين بشدة على أن استخدام الألعاب الالكترونية تجعلهم عدوانيين و نلاحظ أيضا ان نسبة **(88.9%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(11.1%)** من المتزوجين موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تشعرهم بالقلق و التوتر، و نسبة **(62.1%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(37.9%)** من المتزوجين موافقين تليها نسبة **(85%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(15%)** من المتزوجين محايدين و نسبة **(82.9%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(17.1%)** من المتزوجين معارضين، و نسبة **(85.7%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(14.3%)** من المتزوجين معارضين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تشعرهم بالقلق و التوتر و أخيرا نسبة **(79.2%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(20.8%)** من المتزوجين موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تعزز ثقتهم بنفسهم أكثر، و نسبة **(82.9%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(17.1%)** من المتزوجين موافقين تليها نسبة **(78.3%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(21.7%)** من المتزوجين محايدين و نسبة **(55.6%)** من المبحوثين فئة

أعزب و نسبة **(44.4%)** من المتزوجين معارضين، و نسبة **(66.7%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(33.3%)** من المتزوجين معارضين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تعزز ثقتهم بنفسهم أكثر.

كما يمكن ان نلاحظ من خلال بيانات جدول انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لأن قيمة P= 0.671 – 0.293 – 0.980 – 0.184 – 0.483 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

نستنتج من خلال ذلك ان الألعاب الالكترونية لا تأثر على سلوك أفراد العينة و هذا ما يلغي وجود تأثير متغير الحالة الاجتماعية.

جدول رقم (58): يمثل السلوكيات الاجتماعية حسب متغير الجنس

السلوكات الاجتماعية	الجنس														P
	ذكر								أنثى						
	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
تجعلك تتعامل بعنف	8	%66.7	12	%63.2	8	%40	13	%52	9	4	%33.3	7	%36.8	12	%60	12	%48	15	%62.5	0.288
تجعلك قليل التواصل مع الغير	10	%50	16	%55.2	10	55.6%	9	%42.9	5	10	%50	13	%44.4	08	%44.4	12	%57.1	7	%58.3	0.862
تدفعك للتمرد على الأخلاق و القوانين في المجتمع	2	%66.7	7	%41.2	12	%46.2	20	%60.6	9	1	%33.3	10	%58.8	14	%53.8	13	%39.4	12	%57.1	0.570
ترتقي بنفسك عن الأخلاق السيئة المذمومة	5	%71.7	16	%50	16	%53.3	4	%23.5	9	2	%28.6	16	%50	14	%46.7	13	%76.5	5	%35.7	0.120
تضخيم المشاكل التي يراها الإنسان العادي طبيعية	6	%46.2	12	%57.1	12	%48	14	%48.3	6	7	%53.8	9	%42.9	13	%52	15	%51.7	6	%50	0.965

نلاحظ من خلال البيانات رقم 58 نسبة (**66.7%**) من المبحوثين الذكور و نسبة 33.3% من الإناث موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية جعلتهم يتعاملون بعنف، و ان نسبة (**63.2%**) من المبحوثين الذكور و (**36.8%**) من الإناث موافقين، ثم تليها نسبة (**40%**) من المبحوثين الذكور و (**60%**) من الإناث صرحوا بمحايد، في حين نجد نسبة (**52%**) من المبحوثين الذكور و (**48%**) من الإناث يقولون انهم معارضين على ان الألعاب الالكترونية جعلتهم يتعاملون بعنف، و تليها نسبة (**37.5%**) من المبحوثين الذكور و (**62.5%**) من الإناث أيضا صرحوا بمعارض بشدة على ان الألعاب الالكترونية جعلتهم يتعاملون بعنف، و نلاحظ نسبة (**50%**) من المبحوثين الذكور و الإناث صرحوا بموافق بشدة على ان الألعاب الالكترونية جعلتهم قيلي التواصل مع الغير، و أن نسبة (**55.2%**) من المبحوثين الذكور و (**44.4%**) من الإناث صرحوا بموافق على أن الألعاب الالكترونية تشعرهم بالحماس، ثم تليها نسبة (**55.6%**) من المبحوثين الذكور و (**44.4%**) من الإناث صرحوا بمحايد، في حين نجد نسبة (**42.9%**) من المبحوثين الذكور و نسبة (**57.1%**) من الإناث يقولون أنهم معارضين، و تليها نسبة (**41.7%**) من الذكور (**58.3%**) من و الإناث معارضين بشدة أن الألعاب الالكترونية جعلتهم قليلي التواصل مع الغير، كما نلاحظ نسبة (**66.7%**) من المبحوثين الذكور و (**33.3%**) من الإناث موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية دفعتهم للتمرد على الأخلاق و القوانين في المجتمع، و تليها نسبة (**41.2%**) من المبحوثين الذكور و (**58.8%**) من الإناث موافقين، ثم تليها نسبة (**46.2%**) من المبحوثين الذكور و (**53.8%**) من الإناث صرحوا بمحايد، في حين نجد نسبة (**60.6%**) من المبحوثين الذكور و نسبة (**39.4%**) من الإناث يقولون أنهم معارضين، و تليها نسبة (**42.9%**) من المبحوثين الذكور و نسبة (**57.1%**) من الإناث معارضين بشدة أن الألعاب الالكترونية تدفعهم للتمرد على الأخلاق و القوانين في المجتمع في حين تجد أيضا نسبة (**71.4%**) من المبحوثين الذكور و (**28.6%**) من الإناث موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية جعلتهم يرتقون بأنفسهم عن الأخلاق السيئة المذمومة، و تليها نسبة (**50%**) من المبحوثين الذكور و الإناث موافقين، ثم تليها نسبة (**53.3%**) من المبحوثين الذكور و(**46.7%**) من مبحوثين الإناث صرحوا بمحايد، في حين نجد نسبة (**23.5%**) من المبحوثين الذكور و نسبة (**76.5%**) من الإناث معارضين، و تليها نسبة (**64.3%**) من المبحوثين الذكور و نسبة (**35.7%**) من الإناث معارضين بشدة أن الألعاب الالكترونية تجعلك ترتقي بنفسك عن الأخلاق السيئة المذمومة، و منه نستنتج ان نسبة (**46.2%**) من المبحوثين الذكور و (**53.8%**) من الإناث موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلك تضخم مشاكل يراها الالنسان العادي طبيعية في حين تليها نسبة (**57.1%**) من المبحوثين الذكور

و **(42.9%)** من الإناث صرحوا بموافقين، في حين نجد نسبة **(48%)** من المبحوثين الذكور و نسبة **(52%)** من الإناث محايدين، و نسبة **(48.3%)** من الذكور و نسبة **(51.7%)** من الإناث معارضين و تليها نسبة (50%) من الذكور و الإناث بمعارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلك تضخم المشاكل التي يراها الإنسان العادي طبيعية.

كما يمكن أن نلاحظ من خلال البيانات الإحصائية للجدول انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوكيات الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الالكترونية لان قيمة P= 0.288 – 0.862 – 0.570 – 0.120− 0.965 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوي 0.05.

و نفسر من خلال ذلك ان الألعاب الالكترونية لا تأثر على السلوكيات الاجتماعية لدى أفراد العينة و هذا ما يلغي وجود تأثير متغير الجنس.

جدول رقم (59): يمثل السلوكيات الاجتماعية حسب متغير السن

السلوكات الاجتماعية				تجعلك تتعامل بعنف	تجعلك قليل التواصل مع الغير	تدفعك للتمرد على الأخلاق و القوانين في المجتمع	ترتقي بنفسك عن الأخلاق السيئة المدمومة	تضخيم المشاكل التي يراها الإنسان العادي طبيعية
السن	22 -18	موافق بشدة	ت	3	9	3	2	8
			%	%25	%45	%100	%28.6	%61.5
		موافق	ت	6	16	7	14	6
			%	%31.6	%55.2	%41.2	%43.8	%28.6
		محايد	ت	12	9	11	16	14
			%	%60	%50	%42.3	%53.3	%56
		معارض	ت	14	8	16	8	16
			%	%56	%38.1	%48.5	%47.1	%55.2
		معارض بشدة	ت	12	5	10	7	3
			%	%50	%41.7	%47.6	%50	%25
	27-23	موافق بشدة	ت	5	6	00	4	3
			%	%41.7	%30	%00	%57.1	%23.1
		موافق	ت	5	5	7	11	6
			%	%26.3	%17.2	%41.2	%34.4	%28.6
		محايد	ت	3	4	7	6	7
			%	%15	%22.2	%26.9	%20	%28
		معارض	ت	7	9	8	3	7
			%	%28	%42.9	%24.2	%17.6	%24.1
		معارض بشدة	ت	11	7	9	7	8
			%	%45.8	%58.3	%42.9	%50	%66.7
	35 -28	موافق بشدة	ت	4	5	00	1	2
			%	%33.3	%25	%00	%10.3	%15.4
		موافق	ت	8	8	3	7	9
			%	%42.1	%27.6	%17.6	%21.9	%42.9
		محايد	ت	5	5	8	8	4
			%	%25	%27.8	%30.8	%26.9	%16
		معارض	ت	4	4	9	6	6
			%	%16	%19	%27.3	%35.3	%20.7
		معارض بشدة	ت	1	00	2	00	1
			%	%4.2	%00	%9.5	%00	%8.3
P				0.049	0.235	0.364	0.189	0.046

نلاحظ من بيانات جدول أعلاه (59): ان نسبة **(25%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلك تتعامل بعنف و نسبة **(31.6%)** موافقين و تليها نسبة **(60%)** محايدين و نسبة **(56%)** معارضين في حين نجد نسبة **(50%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلك تتعامل بعنف، كما نلاحظ ان نسبة **(41.7%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلك تتعامل بعنف، و نسبة **(26.3%)** موافقين و تليها نسبة **(15%)** محايدين و نسبة **(28%)** معارضين في حين نجد نسبة **(45.8%)** من المبحوثين معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلك تتعامل بعنف، و نلاحظ أيضا نسبة(33.3%) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلهم يتعاملون بعنف، و نسبة **(42.1%)** موافقين و تليها نسبة **(25%)** محايدين و نسبة **(10.5%)** معارضين في حين نجد نسبة **(16%)** من المبحوثين معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلهم يتعاملون بعنف، كما نلاحظ ان نسبة **(45%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلهم قليلي التواصل مع الغير، تليها و نسبة **(55.2%)** موافقين و تليها نسبة **(50%)** محايدين و نسبة **(38.1%)** معارضين في حين نجد نسبة **(41.7%)** من المبحوثين معارضين بشدة في حين نجد نسبة **(30%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة موافقين بشدة، اما نسبة **(17.2%)** موافقين و تليها نسبة **(22.2%)** محايدين و نسبة **(42.9%)** معارضين في حين نجد نسبة **(58.3%)** من المبحوثين معارضين بشدة، وأيضا نسبة**(25%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة موافقين بشدة، و نسبة **(27.6%)** موافقين و تليها نسبة **(27.8%)** محايدين و نسبة **(19%)** معارضين في حين نجد نسبة **(00%)** من المبحوثين معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلهم قليلي التواصل مع الغير، كما نلاحظ ان نسبة **(100%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تدفعك للتمرد على الأخلاق و القوانين في المجتمع، تليها و نسبة **(41.2%)** موافقين و تليها نسبة **(42.3%)** محايدين و نسبة **(48.5%)** معارضين في حين نجد نسبة **(47.6%)** من المبحوثين معارضين بشدة نجد نسبة **(00%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تدفعك للتمرد على الأخلاق و القوانين في المجتمع، اما نسبة **(41.2%)** موافقين و تليها نسبة **(26.9%)** محايدين و نسبة **(42.2%)** معارضين في حين نجد نسبة **(42.9%)** من المبحوثين معارضين بشدة، و تليها نسبة**(00%)** من

المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تدفعك للتمرد على الأخلاق و القوانين في المجتمع، وتليها نسبة **(17.6%)** موافقين و تليها نسبة **(30.8%)** محايدين و نسبة **(27.3%)** معارضين في حين نجد نسبة **(9.5%)** من المبحوثين معارضين بشدة، و ان نسبة **(28.6%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلك ترتقي بنفسك عن الأخلاق السيئة المذمومة، تليها و نسبة **(43.8%)** موافقين و تليها نسبة **(53.3%)** محايدين و نسبة **(47.1%)** معارضين في حين نجد نسبة **(50%)** من المبحوثين معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تعزز ثقتهم بنفسهم أكثر، كما نلاحظ ان نسبة **(57.1%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلك ترتقي بنفسك عن الأخلاق السيئة المذمومة، اما نسبة **(34.4%)** موافقين و تليها نسبة **(20%)** محايدين و نسبة **(17.6%)** معارضين في حين نجد نسبة **(50%)** من المبحوثين معارضين بشدة، أيضا نسبة**(14.3%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلك ترتقي بنفسك عن الأخلاق السيئة المذمومة، و نسبة **(21.9%)** موافقين و تليها نسبة **(26.9%)** محايدين و نسبة **(35.3%)** معارضين في حين نجد نسبة **(00%)** من المبحوثين معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلك ترتقي بنفسك عن الأخلاق السيئة المذمومة و في الأخير نلاحظ ان نسبة **(61.5%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلك تضخم المشاكل التي يراها الإنسان العادي طبيعية، تليها و نسبة **(28.6%)** موافقين و تليها نسبة **(56%)** محايدين و نسبة **(55.2%)** معارضين في حين نجد نسبة **(25%)** من المبحوثين معارضين بشدة، كما نلاحظ ان نسبة **(23.1%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة موافقين بشدة، اما نسبة **(28.6%)** موافقين و تليها نسبة **(28%)** محايدين و نسبة **(24.1%)** معارضين في حين نجد نسبة **(66.7%)** من المبحوثين معارضين بشدة، أيضا نسبة**(15.4%)** من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تضخم المشاكل التي يراها الإنسان العادي طبيعية، و نسبة **(42.9%)** موافقين و تليها نسبة **(16%)** محايدين و نسبة **(20.7%)** معارضين في حين نجد نسبة **(8.3%)** من المبحوثين معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلك تضخم المشاكل التي يراها الإنسان العادي طبيعية.

كما يمكن ان نلاحظ من خلال بيانات جدول انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في سلوكيات الاجتماعية الناتجة في استخدام الألعاب الالكترونية لأن قيمة P= 0.235- 0.364 -0.189- 0.120 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوي 0.05، كما نلاحظ انه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في سلوكيات الاجتماعية الناتجة لاستخدام الألعاب الالكترونية معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلهم يضخمون المشاكل التي يراها الإنسان العادي طبيعي لصالح الفئة التي تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة لان قيمة P= 0.046 و هي اقل من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

و نفسر من خلال ذلك ان تضخيم المشاكل التي يراها الإنسان العادي طبيعية ليس سببها الاستخدام الألعاب الالكترونية فأحيانا تكون اضطرابات نفسية او مشاكل أسرية تأثر على الشخص و تجعله غير اقدر على التفكير من اجل الحد من المشاكل التي يواجهها.

جدول رقم (60): يمثل السلوكيات الاجتماعية حسب متغير الحالة الاجتماعية

السلوكات الاجتماعية	الحالة الاجتماعية																P
	أعزب								متزوج								
	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
تجعلك تتعامل بعنف	9	%75	14	73.7%	14	%70	21	%84	20	%83.3	3	%25	5	%26.3	6	%30	4	%16	4	%16.7	0.747
تجعلك قليل التواصل مع الغير	16	%80	22	%75.9	14	%77.8	15	%71.4	11	%91.7	4	%20	7	%24.1	4	%22.2	6	%28.6	1	%8.3	0.743
تدفعك للتمرد على الأخلاق و القوانين في المجتمع	3	%100	14	%82.4	19	%73.1	25	%75.8	17	%81	00	%00	3	%17.6	7	26.9%	8	%24.2	4	%19	0.808
ترتقي بنفسك عن الأخلاق السيئة المدمومة	6	%85.7	24	%75	23	%76.7	12	%70.6	13	%92.9	1	%14.3	8	%25	7	%23.3	5	%29.2	4	%7.1	0.594
تضخيم المشاكل التي يراها الإنسان العادي طبيعية	7	%53.8	16	%76.2	22	%88	23	%79.3	10	%83.3	6	%46.2	5	%23.8	3	%12	6	%20.7	1	%16.7	0.189

من خلال بيانات جدول رقم (60): نسبة (**75%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**25%**) من المتزوجين موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلهم يتعاملون بعنف، و نسبة (**73.7%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**26.3%**) من المتزوجين موافقين تليها نسبة (**70%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**30%**) من المتزوجين محايدين و نسبة (**84%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**16%**) من المتزوجين معارضين و نسبة (**83.3%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**16.7%**) من المتزوجين معارضين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلهم يتعاملون بعنف، كما نلاحظ نسبة (**80%**) من المبحوثين فئة العزباء و نسبة (**20%**) من المتزوجين موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلهم قليلي التواصل مع الغير، و نسبة (**75.9%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**24.1%**) من المتزوجين موافقين تليها نسبة (**77.8%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**22.2%**) متزوج محايدين و تليها أيضا نسبة (**71.4%**) من المبحوثين فئة العزباء و (**28.6%**) متزوجين معارضين وتليها نسبة (**91.7%**) من المبحوثين فئة العزباء نسبة (**8.3%**) و المتزوجين معارضين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلهم قليلي التواصل مع الغير، كما نلاحظ أيضا ان نسبة (**100%**) من المبحوثين فئة العزباء موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعهم للتمرد على الأخلاق و القوانين في المجتمع و تليها نسبة (**82.4%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**17.6%**) من المتزوجين موافقين تليها نسبة (**73.1%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**26.9%**) من المتزوجين محايدين و نسبة (**75.8%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**24.2%**) من المتزوجين معارضين، و نسبة (**81%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**19%**) من المتزوجين معارضين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تدفعهم للتمرد على الأخلاق و القوانين في المجتمع و نلاحظ أيضا ان نسبة (**85.7%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**14.3%**) من المتزوجين موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلك ترتقي بنفسك عن الأخلاق السيئة المذمومة و تليها نسبة (**75%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**25%**) من المتزوجين موافقين تليها نسبة (**76.7%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**23.3%**) من المتزوجين محايدين و نسبة (**70.6%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**29.4%**) من المتزوجين معارضين، و نسبة (**92.9%**) من المبحوثين فئة العزباء و نسبة (**7.1%**) من المتزوجين معارضين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلك ترتقي بنفسك عن الأخلاق السيئة المذمومة و أخيرا نلاحظ أيضا ان نسبة (**53.8%**) من المبحوثين فئة العزباء و نسبة (**46.2%**) من المتزوجين موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تضخم المشاكل التي يراها الإنسان العادي طبيعة في حين نجد نسبة (**76.2%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**23.8%**) من المتزوجين موافقين تليها نسبة

(88%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(12%)** من المتزوجين محايدين و نسبة **(79.3%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(20.7%)** من المتزوجين معارضين، و نسبة **(83.3%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(16.7%)** من المتزوجين معارضين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تضخم المشاكل التي يراها الإنسان العادي طبيعة.

خلال بيانات جدول انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لأن قيمة P= 0.747 – 0.743 – 0.808 – 0.594– 0.189 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

و نفسر من خلال ذلك ان الألعاب الالكترونية لا تأثر على سلوك الاجتماعي لدى أفراد العينة و هذا ما يلغي وجود تأثير متغير الحالة الاجتماعية.

جدول رقم (61): يمثل السلوكيات الأسرية حسب متغير الجنس

السلوكات الأسرية	الجنس												P
	ذكر								أنثى				
	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة	موافق بشدة		موافق	
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
تدفعك الى العزلة عن أفراد أسرتك	13	%65	14	%53.8	7	%38.9	11	%47.8	5	%38.5	7	%35	0.466
تشكو منك أسرتك بسبب الوقت الطويل الذي تقضيه في ممارسة الألعاب الالكترونية	11	%61.1	14	%35	8	%69.5	13	%65	4	%44.4	7	%38.9	0.132
تجعلك قليل التفاعل مع أفراد أسرتك	9	%69.2	23	%53.5	7	%46.7	9	%40.9	2	%28.6	4	%30.8	0.378
الحرمان العاطفي يدفعك لممارسة الألعاب الالكترونية	4	%80	8	%44.4	15	%60	12	%44.4	11	%44	1	%20	0.446
تدفعك الى استعمال العنف مع أفراد أسرتك	1	%25	8	%61.5	9	%42.9	14	%53.8	18	%50	3	%75	0.685

السلوكات الأسرية	الجنس												P
	أنثى								ذكر				
	محايد		معارض		معارض بشدة		موافق بشدة		محايد		معارض		معارض بشدة	
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%
تدفعك الى العزلة عن أفراد أسرتك	11	%61.1	12	%46.2	5	%38.5	7	%35	7	%38.9	11	%46.2	8	%61.5
تشكو منك أسرتك بسبب الوقت الطويل الذي تقضيه في ممارسة الألعاب الالكترونية	5	%38.5	26	%65	4	%44.4	7	%38.9	8	%69.5	13	%65	5	%55.6
تجعلك قليل التفاعل مع أفراد أسرتك	8	%53.3	20	%46.5	2	%28.6	4	%30.8	7	%46.7	9	%40.9	5	%79.4
الحرمان العاطفي يدفعك لممارسة الألعاب الالكترونية	10	%40	10	%55.6	11	%44	1	%20	15	%60	12	%44.4	14	%56
تدفعك الى استعمال العنف مع أفراد أسرتك	12	%57.1	5	%38.5	18	%50	3	%75	9	%42.9	14	%53.8	18	%50

نلاحظ من خلال البيانات رقم 61 نسبة (65%) من المبحوثين الذكور و نسبة (35%) من الإناث موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعك الى العزلة عن أفراد أسرتك، و ان نسبة (53.8%) من المبحوثين الذكور و (46.2%) من الإناث موافقين، ثم تليها نسبة (38.9%) من المبحوثين الذكور و (61.1%) من الإناث صرحوا بمحايد، في حين نجد نسبة (47.8%) من المبحوثين الذكور و (52.2%) من الإناث يقولون انهم معارضين على ان الألعاب الالكترونية تدفعك الى العزلة عن أفراد أسرتك، و تليها نسبة (38.5%) من المبحوثين الذكور و (61.5%) من الإناث أيضا صرحوا بمعارض بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعك الى العزلة عن أفراد أسرتك، و نلاحظ نسبة (61.1%) من المبحوثين الذكور ونسبة (38.9%) الإناث صرحوا بموافق بشدة على ان الألعاب الالكترونية جعلتك تشكو منك أسرتك بسبب الوقت الطويل الذي تقضيه في ممارسة الألعاب الالكترونية، و أن نسبة (35%) من المبحوثين الذكور و (65%) من الإناث موافقين، ثم تليها نسبة (61.5%) من المبحوثين الذكور و (38.5%) من الإناث صرحوا بمحايد، في حين نجد نسبة (65%) من المبحوثين الذكور و نسبة (35%) من الإناث يقولون أنهم معارضين، و تليها نسبة (44.4%) من الذكور (55.6%) من و الإناث معارضين بشدة أن الألعاب الالكترونية جعلتك تشكو منك أسرتك بسبب الوقت الطويل الذي تقضيه في ممارسة الألعاب الالكترونية، كما نلاحظ نسبة (69.2%) من المبحوثين الذكور و (30.8%) من الإناث موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية جعلتك قليل التفاعل مع أفراد الأسرة، و تليها نسبة (53.5%) من المبحوثين الذكور و (46.5%) من الإناث موافقين، ثم تليها نسبة (46.7%) من المبحوثين الذكور و (53.3%) من الإناث صرحوا بمحايد، في حين نجد نسبة (40.9%) من المبحوثين الذكور و نسبة (59.1%) من الإناث يقولون أنهم معارضين، و تليها نسبة (28.6%) من المبحوثين الذكور و نسبة (71.4%) من الإناث معارضين بشدة أن الألعاب الالكترونية جعلتك قليل التفاعل مع أفراد الأسرة في حين تجد أيضا نسبة (80%) من المبحوثين الذكور و (20%) من الإناث موافقين بشدة على الحرمان العاطفي يدفعك لممارسة الألعاب الالكترونية، و تليها نسبة (44.4%) من المبحوثين الذكور و (55.6%) الإناث موافقين، ثم تليها نسبة (60%) من المبحوثين الذكور و(40%) من مبحوثين الإناث صرحوا بمحايد، في حين نجد نسبة (44.4%) من المبحوثين الذكور و نسبة (55.6%) من الإناث معارضين، و تليها نسبة (44%) من المبحوثين الذكور و نسبة (56%) من الإناث معارضين بشدة أن على الحرمان العاطفي يدفعك لممارسة الألعاب الالكترونية، و في الأخير نسبة (25%) من المبحوثين الذكور و (76%) من الإناث موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعهم الى استعمال العنف مع أفراد الأسرة في حين تليها نسبة (61.5%)

من المبحوثين الذكور و **(38.5%)** من الإناث صرحوا بموافقين، في حين نجد نسبة **(42.9%)** من المبحوثين الذكور و نسبة **(57.1%)** من الإناث محايدين، و نسبة **(53.8%)** من الذكور و **(46.2%)** من الإناث معارضين و تليها نسبة **(50%)** من الذكور و الإناث بمعارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعك الى استعمال العنف مع أفراد الأسرة.

كما يمكن ان نلاحظ من خلال البيانات الإحصائية للجدول انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوكيات الأسرية الناتجة عن استخدام الألعاب الالكترونية لان قيمة P= 0.466 – 0.131 – 0.378 – 0.446- 0.685 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوي 0.05.

و نفسر من خلال ذلك ان الألعاب الالكترونية لا تأثر على السلوكيات الأسرية لدى أفراد العينة و هذا ما يلغي وجود تأثير متغير الجنس.

جدول رقم (62): يمثل السلوكيات الأسرية حسب متغير السن

السلوكات الأسرية	السن																P
	22 -18						27-23						35 -28				
	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
تدفعك الى العزلة عن أفراد أسرتك	8	%40	12	%46.2	9	%50	9	%39.1	9	%69.2	7	%35	4	%15.4	7	%38.9	9	%39.1	4	%30.8	5	%25	00	%00	0.150
تشكو منك أسرتك بسبب الوقت الطويل الذي تقضيه في ممارسة الألعاب الالكترونية	12	%66.7	19	%47.5	6	%46.2	7	%35	3	%33.3	5	%27.8	9	%22.5	4	%30.8	7	%35	6	%66.7	1	%5.6	00	%00	0.058
تجعلك قليل التفاعل مع أفراد أسرتك	6	%42.2	20	%46.5	8	%53.3	12	%54.5	1	%14.3	4	%30.8	7	%16.3	6	%40	8	%36.4	6	%85.7	3	%23.1	00	%00	0.006
الحرمان العاطفي يدفعك لممارسة الألعاب الالكترونية	3	%60	11	%61.1	10	%40	10	%37	13	%52	2	%40	3	%16.7	8	%32	9	%33.3	9	%36	00	%00	7	%29.6	0.553
تدفعك الى استعمال العنف مع أفراد أسرتك	3	%75	3	%23.1	10	%47.6	12	%46.2	19	%52.8	1	%25	4	%30.8	6	%28.6	7	%26.9	13	%36.1	00	%00	6	%42.2	0.242
	4	%11.1	5	%23.8	7	%26.9	6	%42.2	7	%36.1	00	%00	5	%23.8	7	%26.9	6	%42.2	5	%23.8	7	%26.9	4	%11.1	

نلاحظ من بيانات جدول أعلاه (62): ان نسبة (**40%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تدفعهم الى العزلة عن أفراد أسرتك و نسبة (**46.2%**) موافقين و تليها نسبة (**50%**) محايدين و نسبة (**39.1%**) معارضين في حين نجد نسبة (**69.2%**) من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعهم الى العزلة عن أفراد أسرتك، كما نلاحظ ان نسبة (**35%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة موافقين بشدة، و نسبة (**15.4%**) موافقين و تليها نسبة (**38.9%**) محايدين و نسبة (**39.1%**) معارضين في حين نجد نسبة (**30.8%**) من المبحوثين معارضين بشدة، و نلاحظ أيضا نسبة(**25%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة موافقين بشدة، و نسبة (**38.5%**) موافقين و تليها نسبة (**11.1%**) محايدين و نسبة (**21.7%**) معارضين في حين نجد نسبة (**00%**) من المبحوثين معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعهم الى العزلة عن أفراد أسرتك، كما نلاحظ ان نسبة (**66.7%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية جعلتك تشكو منك أسرتك بسبب الوقت الطويل الذي تقضيه في ممارستها، تليها و نسبة (**47.5%**) موافقين و تليها نسبة (**46.2%**) محايدين و نسبة (**35%**) معارضين في حين نجد نسبة (**33.3%**) من المبحوثين معارضين بشدة في حين نجد نسبة (**27.8%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة موافقين بشدة، اما نسبة (**22.5%**) موافقين و تليها نسبة (**30.8%**) محايدين و نسبة (**35%**) معارضين في حين نجد نسبة (**66.7%**) من المبحوثين معارضين بشدة، وأيضا نسبة(**5.6%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة موافقين بشدة، و نسبة (**30%**) موافقين و تليها نسبة (**23.1%**) محايدين و نسبة (**30%**) معارضين في حين نجد نسبة (**00%**) من المبحوثين معارضين بشدة، كما نلاحظ ان نسبة (**42.2%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلهم قليل التفاعل مع أفراد أسرتك، تليها و نسبة (**46.5%**) موافقين و تليها نسبة (**53.5%**) محايدين و نسبة (**54.5%**) معارضين في حين نجد نسبة (**14.3%**) من المبحوثين معارضين بشدة نجد نسبة (**30.8%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة موافقين بشدة، اما نسبة (**16.3%**) موافقين و تليها نسبة (**40%**) محايدين و نسبة (**36.4%**) معارضين في حين نجد نسبة (**85.7%**) من المبحوثين معارضين بشدة، و تليها نسبة(**23.1%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة موافقين بشدة، وتليها نسبة (**37.2%**) موافقين و تليها نسبة (**6.7%**) محايدين و نسبة (**9.1%**) معارضين في حين نجد نسبة (**00%**) من المبحوثين معارضين بشدة تجعلهم قليل التفاعل مع أفراد أسرتك، كما ان نسبة (**60%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على ان الحرمان العاطفي يدفعك لممارسة الألعاب الالكترونية، تليها و نسبة (**61.1%**) موافقين و تليها نسبة (**40%**) محايدين و نسبة (**37%**) معارضين في حين نجد نسبة (**52%**) من المبحوثين معارضين بشدة، كما نلاحظ ان نسبة (**40%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 23 و 27

سنة موافقين بشدة، اما نسبة (**16.7%**) موافقين و تليها نسبة (**32%**) محايدين و نسبة (**33.3%**) معارضين في حين نجد نسبة (**36%**) من المبحوثين معارضين بشدة، أيضا نسبة(**00%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة موافقين بشدة، و نسبة (**22.2%**) موافقين و تليها نسبة (**28%**) محايدين و نسبة (**29.6%**) معارضين في حين نجد نسبة (**12%**) من المبحوثين معارضين بشدة على ان على ان الحرمان العاطفي يدفعك لممارسة الألعاب الالكترونية، و في الأخير نلاحظ ان نسبة (**75%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تدفعك الى استعمال العنف مع أفراد أسرتك، تليها و نسبة (**23.1%**) موافقين و تليها نسبة (**47.6%**) محايدين و نسبة (**46.2%**) معارضين في حين نجد نسبة (**52.8%**) من المبحوثين معارضين بشدة، كما نلاحظ ان نسبة (**25%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة موافقين بشدة، اما نسبة (**30.8%**) موافقين و تليها نسبة (**28.6%**) محايدين و نسبة (**26.9%**) معارضين في حين نجد نسبة (**36.1%**) من المبحوثين معارضين بشدة، أيضا نسبة(**00%**) من المبحوثين الذين أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة موافقين بشدة، و نسبة (**42.2%**) موافقين و تليها نسبة (**23.8%**) محايدين و نسبة (**26.9%**) معارضين في حين نجد نسبة (**11.1%**) من المبحوثين معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعك الى استعمال العنف مع أفراد أسرتك.

كما يمكن ان نلاحظ من خلال بيانات جدول انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في سلوكيات الأسرية الناتجة في استخدام الألعاب الالكترونية لأن قيمة P= 0.150- 0.058 -0.553- 0.242 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوي 0.05، كما نلاحظ انه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في سلوكيات الأسرية الناتجة لاستخدام الألعاب الالكترونية تجعلك قليل التفاعل مع أفراد أسرتك لصالح الفئة العمرية التي تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 لان قيمة P= 0.006 و هي اقل من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

و نفسر من خلال ذلك ان قلة التفاعل مع أفراد الأسرة ليس سببها الرئيسي استخدام الألعاب الالكترونية و تتطابق دراستنا مع د. أمل جنيدي أخصائية الطب النفسي ان أول سبب من أسباب العزلة الأسرية ترتبط بالإعاقة العقلة فالأشخاص الذين يعانون من ضعف في التعليم يكون لديهم مشكلة في التفاعل الأسري و هذه النتيجة غير مقصودة تدفع الفرد الى رفض التعامل و التجاوب مع الآخرين بالإضافة الى ان عيش الأفراد بمفردهم يزيد من معدلات العزلة و ينتج عن هذا أيضا اللجوء الى شرب المواد الكحولية و تعاطي المحذرات مما يزيد من حالات الوفيات فقد أثبتت دراسات علمية ان نسبة الوفيات تزداد بين الأشخاص المنعزلين الذين يلجؤون الى المواد الكحولية و يقول د. عبد الحميد رزق أخصائي الطب النفسي: يرى ان العزلة الأسرية تكمن نتيجة شعورهم بالاكتئاب و عدم قدرتهم على التعبير عن الحالة التي يصابون بها[1].

[1] سعاد محفوظ، دراسة العزلة، خطر الاجتماعي يعدد الشباب Https://www.arab48.com 2015/8/1، تاريخ و ساعة التصفح: 2019/05/20، 18:2019

جدول رقم (63): يمثل السلوكيات الأسرية حسب متغير الحالة الاجتماعية

السلوكات الأسرية	الحالة الاجتماعية												P
	أعزب						متزوج						
	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		موافق بشدة		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
تدفعك الى العزلة عن أفراد أسرتك	17	%85	17	%65.4	13	%72.2	18	%78.3	13	%100	3	%15	0.136
تشكو منك أسرتك بسبب الوقت الطويل الذي تقضيه في ممارسة الألعاب الالكترونية	17	%94.4	31	%77.5	9	%69.2	13	%65	8	%88.9	1	%5.6	0.198
تجعلك قليل التفاعل مع أفراد أسرتك	10	%76.9	31	%72.1	13	%86.7	18	%81.8	6	%85.7	3	%23.1	0.7414
الحرمان العاطفي يدفعك لممارسة الألعاب الالكترونية	41	%80	11	%61.1	22	%88	19	%70.4	22	%88	1	%20	0.145
تدفعك الى استعمال العنف مع أفراد أسرتك	3	%75	9	%69.2	15	%71.4	20	%76.9	31	%86.1	1	%25	0.639

السلوكات الأسرية	متزوج										P
	موافق		محايد		معارض		معارض بشدة				
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%			
تدفعك الى العزلة عن أفراد أسرتك	9	%34.6	5	%27.8	5	%21.7	00	%00			0.136
تشكو منك أسرتك بسبب الوقت الطويل الذي تقضيه في ممارسة الألعاب الالكترونية	9	%22.5	4	%3.8	7	%35	1	%11.1			0.198
تجعلك قليل التفاعل مع أفراد أسرتك	12	%27.9	2	%13.3	4	%18.2	1	%14.3			0.7414
الحرمان العاطفي يدفعك لممارسة الألعاب الالكترونية	7	%38.9	3	%12	8	%29.6	3	%12			0.145
تدفعك الى استعمال العنف مع أفراد أسرتك	4	%30.8	6	%28.6	6	%23.1	5	%13.9			0.639

من خلال بيانات جدول رقم (63): نسبة **(85%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(15%)** من المتزوجين موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعك الى العزلة من أفراد أسرتك، و نسبة **(65.4%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(34.6%)** من المتزوجين موافقين تليها نسبة **(72.2%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(27.8%)** من المتزوجين محايدين و نسبة **(78.3%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(21.7%)** من المتزوجين معارضين و نسبة **(100%)** من المبحوثين فئة العزباء معارضين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تدفعك الى العزلة من أفراد أسرتك، كما نلاحظ نسبة **(94.4%)** من المبحوثين فئة العزباء و نسبة **(56%)** من المتزوجين موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية جعلتك تشكو منك أسرتك بسبب الوقت الطويل الذي تقضيه في ممارستها، و نسبة **(77.5%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(22.5%)** من المتزوجين موافقين تليها نسبة **(69.2%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(30.8%)** متزوج محايدين و تليها أيضا نسبة **(65%)** من المبحوثين فئة العزباء و **(35%)** متزوجين معارضين وتليها نسبة **(88.9%)** من المبحوثين فئة العزباء نسبة **(11.1%)** و المتزوجين معارضين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية جعلتك تشكو منك أسرتك بسبب الوقت الطويل الذي تقضيه في ممارستها.

كما نلاحظ أيضا ان نسبة **(76.9%)** من المبحوثين فئة العزباء و نسبة **(23.1%)** من المتزوجين موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلك قليل التفاعل مع أفراد الأسرة و تليها نسبة **(72.1%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(27.9%)** من المتزوجين موافقين تليها نسبة **(86.7%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (13.3%) من المتزوجين محايدين و نسبة **(81.8%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (18.2%) من المتزوجين معارضين، و نسبة **(85.7%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(14.3%)** من المتزوجين معارضين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلك قليل التفاعل مع أفراد الأسرة، و نلاحظ أيضا ان نسبة **(80%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(20%)** من المتزوجين موافقين بشدة على ان الحرمان العاطفي لممارسة الألعاب الالكترونية و تليها يدفعك و تليها نسبة **(61.1%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(38.9%)** من المتزوجين موافقين تليها نسبة **(88%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(12%)** من المتزوجين محايدين و نسبة **(70.4%)** من المبحوثين فئة أعزب و نسبة **(29.6%)** من المتزوجين معارضين، و نسبة **(88%)** من المبحوثين فئة العزباء و نسبة **(12%)** من المتزوجين معارضين بشدة على ان الحرمان العاطفي لممارسة الألعاب الالكترونية، و في الأخير نلاحظ أيضا ان نسبة **(75%)** من المبحوثين فئة العزباء و نسبة **(25%)** من المتزوجين موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعك

الى استعمال العنف مع أفراد الأسرة في حين نجد نسبة (**69.2%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**30.8%**) من المتزوجين موافقين تليها نسبة (**71.4%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**28.6%**) من المتزوجين محايدين و نسبة (**76.9%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**23.1%**) من المتزوجين معارضين، و نسبة (**86.1%**) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (**13.9%**) من المتزوجين معارضين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تدفعك الى استعمال العنف مع أفراد الأسرة.

خلال بيانات جدول انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لأن قيمة P= 0.136 – 0.198 – 0.741 – 0.145– 0.639 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

من خلال ذلك يتبين ان الألعاب الالكترونية لا تأثر على سلوك الأسري لدى أفراد العينة و هذا ما يلغي وجود تأثير متغير الحالة الاجتماعية.

جدول رقم (64): يمثل السلوكيات الأسرية حسب متغير الجنس

السلوكات الدينية	الجنس												P
	ذكر								أنثى				
	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		موافق بشدة		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
تدفعك الى التهاون في أداء فريضة الصلاة	15	%62.5	14	%48.3	9	%81.8	7	%43.8	5	%25	9	%37.5	0.024
تدفعك الى استعمال الفاظ منافية للدين الاسلامي	11	%91.7	14	%56	9	%52.9	10	%38.5	6	%30	1	%8.3	0.010
تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية اكثر من الأمور الدينية	6	%60	15	%62.5	14	%51.9	12	%48	3	%21.4	4	%40	0.162
تدفعك الى تضييع الوقت وقضائه بعيدا عن ذكر الله	11	%64.7	14	%50	12	%63.2	11	%44	2	%18.2	6	%35.3	0.107
تجعلك قليل الاهتمام بقراءة القرآن	15	%71.4	10	%45.5	11	%64.7	12	%52.2	2	%11.8	6	%28.6	0.004

معارض بشدة		معارض		محايد		موافق		موافق بشدة	
ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%
15	%75	9	%56.3	2	%18.2	15	%51.7	9	%37.5
14	%70	16	%61.5	8	%47.1	11	%44	1	%8.3
11	%78.6	13	%52	13	%84.1	9	%37.5	4	%40
9	%81.8	14	%56	7	%36.8	14	%50	6	%35.3
15	%88.2	11	%47.8	6	%35.3	12	%54.5	6	%28.6

نلاحظ من خلال جدول أن نسبة **(62.5%)** من الذكور يوافقون بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفع الى التهاون في أداء فريضة الصلاة ، اما نسبة **(35.5%**) من الإناث اللواتي يوافقون بشدة على ان الألعاب تدفع الى الى التهاون في أداء فريضة الصلاة ، فحين نجد **(48.3%)** من الذكور يوافقون على ان الألعاب تدفع الى التهاون في فريضة الصلاة ، تليها نسبة **51.5%** من الإناث اللواتي يوافقن على ان الألعاب الالكترونية تدفع الى التهاون في أداء فريضة الصلاة ، اما نسبة **84.8%** من الذكور محايدون على ان الألعاب الالكترونية تدفع الى التهاون في أداء فريضة الصلاة تليها نسبة **18.2%** من الإناث يحادون على ان الألعاب الالكترونية تدفع الى التعاون في أداء فريضة الصلاة ، اما نسبة **43.8%** من الذكور الذين يعارضون على ان الألعاب الالكترونية تدفع الى التهاون في أداء فريضة الصلاة تليها نسبة **65.3%** من الإناث اللواتي يعارضن على ان الألعاب الالكترونية تدفع الى التهاون في أداء فريضة الصلاة ، ونجد نسبة **25%** من الذكور الذين يعارضون بشدة ان الألعاب الالكترونية تدفع الى التعاون في أداء فريضة الصلاة اما نسبة **75%** من الإناث اللواتي يعارضن بشدة ان الألعاب الالكترونية تدفع الى التهاون في أداء فريضة الصلاة ، فحين نجد نسبة **91.7%** من الذكور الذين يوافقون بشدة على أن الالعاب الالكترونية تدفع الى استعمال ألفاظ منافية للدين الاسلامي، اما نسبة **8,3%** من الاينات اللواتي يوافقن بشدة على أن الالعاب الالكترونية تدفع الى استعمال ألفاظ منافية للدين الاسلامي، تليها نسبة **56%** من الذكور الذين يوافقون على أن الالعاب الالكترونية تدفع الى استعمال الفاظ منافية للدين الاسلامي، تليها نسبة **44%** من الاينات اللواتي يوافقن على أن الالعاب الالكترونية تدفع الى استعمال الفاظ منافية للدين الاسلامي، اما نسبة **52,9%** من الذكور محايدون على أن الالعاب الالكترونية تدفع الى استعمال الفاظ منافية للدين الاسلامي، تليها نسبة**47,1%** من الاينات اللواتي يحايدن على أن الالعاب الالكترونية تدفع الى استعمال الفاظ منافية للدين الاسلامي، تليها نسبة **38,5%** من الذكور اللذين يعارضون على أن الالعاب الالكترونية تدفع الى استعمال ألفاظ منافية للدين الاسلامي، أما نسبة **61,5%** من الاينات اللواتي يعارضن على أن الالعاب الالكترونية تدفع الى استعمال ألفاظ منافية للدين الاسلامي، أما نسبة **30%** من الذكور اللذين يعارضون بشدة على أن الالعاب الاكترونية تدفع الى استعمال الفاظ منافية للدين الاسلامي، تليها نسبة **70%** من الاينات اللواتي يعارضن بشدة على أن الالعاب الالكترونية تدفع الى استعمال الفاظ منافية للدين الاسلامي، في حين نجد نسبة **60%** من الذكور الذين يوافقون بشدة على أن الالعاب الالكترونية تجعلك مهتما بالامور الدنياوية أكثر من الامور الدينية، أما نسبة **40%** من الاينات اللواتي يوافقن بشدة على ان الالعاب الالكترونية تجعل مستخدميها مهتمون بالامور الدنياوية أكثر من الامور الدينية، أما نسبة **62,5%** من

الذكور الذين يوافقون على أن الالعاب الالكترونية تجعلك مهتما بالامور الدنياوية أكثر من الامور الدينية، أما نسبة **37،5%** من الاينات اللواتي يوافقن على الالعاب الالكترونية تجعلك مهتما بالامور الدنياوية أكثر من الامور الدينية، أما نسبة **51،9%** من الذكور الذين يحايدون على أن الالعاب الالكترونية تجعلك مهتما بالامور الدنياوية أكثر من الامور الدينية، تليها نسبة **48%** من الذكور الذين يعارضون على أن الالعاب الالكترونية تجعلك مهتما بالامور الدنياوية أكثر من الامور الدينية، تليها نسبة **52%** من الاينات اللواتي يعارضن على أن الالعاب الالكترونية تجعلك مهتما بالامور الدنياوية أكثر من الامور الدينية، أما نسبة **21،4%** من الذكور الذين يعارضون بشدة على أن الالعاب الالكترونية تجعلك مهتما بالامور الدنياوية أكثر من الامور الدينية، تليها نسبة **78،6%** من الاينات اللواتي يعارضن بشدة على أن الالعاب الالكترونية تجعلك مهتما بالامور الدنياوية أكثر من الامور الدينية، في حين أكدت نسبة **64،7%** من الذكور الذين يوافقون بشدة على أن الالعاب الالكترونية تدفع الى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، أما نسبة **35,3%** من الاينات اللواتي يوافقن بشدة على أن الالعاب الالكترونية تدفع الى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، تليها نسبة **50%** من الذكور الذين يوافقون على أن الالعاب الالكترونية تدفع الى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، اما نسبة **50%** من الاينات اللواتي يوافقن على أن الالعاب الالكترونية تدفع الى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، تليها نسبة **63،2%** من الذكور الذين يحايدون على أن الالعاب الالكترونية تدفع الى تضييع الوقت وقضاءه بعيدا عن ذكر الله، أما نسبة **36،8%** من الاينات اللواتي يحايدن على أن الالعاب الالكترونية تدفع الى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، و أكدت نسبة **44%** من الذكور الذين يعارضون على أن الالعاب الالكترونية تدفعك الى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، أما نسبة **18،2%** من الذكور الذين يعارضون بشدة على أن الالعاب الالكترونية تدفع الى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، تليها نسبة **81،8%** من الاينات اللواتي يعارضن بشدة على أن الالعاب الالكترونية تدفع الى تضييع الوقت وقضاءه بعيدا عن ذكر الله، في حين أكدت نسبة **71،4%** من الذكور الذين يوافقون بشدة على أن الالعاب الالكترونية تجعلك قليل الاهتمام بقراءة القرآن، تليها نسبة **28،6%** من الاينات اللواتي يوافقن بشدة على أن الالعاب الالكترونية تجعلك قليل الاهتمام بقراءة القرآن، تليها نسبة **45،5%** من الذكور الذين يوافقون على أن الالعاب الالكترونية تجعلك قليل الاهتمام بقراءة القرآن، أما نسبة **54،5%** من الاينات اللواتي يوافقن على أن الالعاب الالكترونية تجعلك قليل الاهتمام بقراءة القرآن، تليها نسبة **64،7%** من الذكور المحايدين على أن الالعاب الالكترونية تجعلك قليل الاهتمام بقراءة القرآن، أما نسبة **3،35%** من الاينات اللواتي يحايدن على أن الالعاب الالكترونية تجعلك قليل

الاهتمام بقراءة القرآن، في حين نجد نسبة **52،2%** من الذكور الذين يعارضون على أن الالعاب الالكترونية تجعلك قليل الاهتمام بقراءة القرآن، تليها نسبة **47،8%** من الاناث اللواتي يعارضن على أن الالعاب الالكترونية تجعلك قليل الاهتمام بقراءة القرآن، فقد أكدت نسبة **11،8%** من الذكور الذين يعارضن بشدة على أن الالعاب الالكترونية تجعلك قليل الاهتمام بقراءة القرآن، و أخيرا نجد نسبة **88،2%** من الاناث اللواتي يعارضن بشدة على أن الالعاب الالكترونية تجعلك قليل الاهتمام بقراءة القرآن.

كما يمكن أن نلاحظ من النتائج الاحصائية أنه لاتوجد فروق ذات دلالة احصائية في العبارات التالية: تدفعك الى التهاون في أداء فريضة الصلاة، تدفعك الى استعمال ألفاظ منافية للدين الاسلامي، تجعلك مهتما بالامور الدنياوية أكثر من الامور الدينية، تدفعك الى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله لأن قيمة p =0،161، p= 0،107، وهي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0،05، كما نلاحظ من بيانات جدول أنه توجد فروق ذات دلالة احصائة في السلوكيات الدينية الناتجة عن استخدام الالعاب الالكترونية معارضين بشدة على أن الالعاب الالكترونية تجعلك قليل الاهتمام بقراءة القرآن لصالح الاناث، لأن قيمة p= 0،004 وهي أقل من مستوى الدلالة المعنوية 0،05.

و نفسر من خلال ذلك أن قلة الاهتمام بقراءة القرآن ليس سببها الرئيسي الالعاب الالكترونية، فهناك عدة أسباب تؤدي الى هجر قراءة القرآن و نستخلص منها:

– ضعف الايمات بالله، فضعف الايمان يؤدي الى فتور صاحبه عن العمل الصالح و عن الطاعات، و التي من ضمنها تلاوة القرآن الكريم.

– اتباع الهوى و استحواذه على معظم اهتمامات الانسان و شغله معظم وقته.

– عدم أخذ القرآن الكريم حيزا مناسبا من الاهتمام في الاسرة، و ذلك باهمال سماعه عبر الفضائيات أو مواقع اليوتيوب.

– تعدد مشاغل الدنيا، وكثرة همومها.

– عدم الوعي بقيمة تلاوة القرآن الكريم و معرفة فضله.[11]

[11] ابراهيم العبيدي، دراسة أسباب هجر القرآن 19 مايو 2016 آخر تحديث 13:30 http ://mawdou3 .com تاريخ و ساعة التصفح 21 ماي 2019، 20:00 .

جدول رقم (65): يمثل السلوكيات الدينية حسب متغير السن

السلوكيات الدينية	السن																				P
	18- 22								23-27								28- 35				
	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة	موافق بشدة		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
تدفعك الى التهاون في أداء فريضة الصلاة	9	%37.5	17	%58.6	7	%63.6	7	%43.8	7	%35	9	%37.5	5	%17.2	2	%18.2	6	%37,5	9	%45	6	%25	7	%24.1	2	%18.2	3	%18.8	4	%20	0.526
تدفعك الى استعمال الفاظ منافية للدين الاسلامي	7	%58.3	9	%36	10	%58.8	11	%42.3	10	%50	1	%8.3	8	%32	3	%17.6	12	%46.2	7	%35	4	%33.3	8	%32	4	%23.5	3	%11.5	3	%15	0.249
تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية اكثر من الأمور الدينية	3	%30	14	%58.3	14	%51.9	12	%48	4	%38.6	5	%50	3	%12.5	9	%33.3	7	%28	7	%50	2	%20	7	%29.2	4	%14.8	6	%24	3	%21.4	0.322
تدفعك الى تضييع الوقت وقضائه بعيدا عن ذكر الله	9	%52.9	16	%57.1	10	%52.6	8	%32	4	%36.4	5	%29,4	6	%21.4	5	%26.3	10	%40	5	%45.5	3	%17.6	6	%21.4	4	%21.1	7	%28	2	%18.2	0.721
تجعلك قليل الاهتمام بقراءة القرآن	9	%42.9	13	%59.1	9	%59.1	8	%34.8	8	%47.1	8	%38.1	4	%18.2	4	%23.5	8	%34.8	7	%41.2	4	%19	5	%22.7	4	%23.5	7	%30.4	2	%11.8	0.673

نلاحظ من بيانات الجدول أعلاه (65): ان نسبة **(37.5%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، أما نسبة **(37،5%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 23و27 سنة يوافقون بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، أما نسبة **(25%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 28و35 سنة أنهم يوافقون بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، فقد أكدت نسبة **(58،6%)** من المبحوثين من الفئة العمرية المحصورة مابين 18و22 سنة يوافقون بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، كما نجد نسبة **(17.2%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة يوافقون على ان الألعاب الالكترونية تدفعك الى التهاون في اداء فريضة الصلاة، كما نلاحظ ان نسبة **(24،1%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، تليها نسبة **(63،6%)** من طرف الفئة العمرية المحصورة مابين 18و22 سنة محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، تليها نسبة **(37،5%)** الذين تتراوح أعمارهم مابين 23و27 سنة محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، أما نسبة **(18،2%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 28و35 سنة محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، في حين نجد نسبة **(43.8%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 18و22 سنة معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، تليها نسبة**(37،5%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، و نسبة **(18،8%)** من المبحوثين من طرف الشريحة العمرية مابين 28و35 سنة معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، تليها نسبة **(37،5%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 18و22سنة معارضين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، و نسبة **(45%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 23و27 سنة معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، و أخيرا نجد نسبة **(20%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 28و35 سنة معارضين على ان الألعاب الالكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، كما نلاحظ ان نسبة **(58،3%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعك إلى استعمال ألفاظ منافية للدين الإسلامي، تليها و نسبة **(8،3%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 23و27 سنة موافقين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تدفك إلى استعمال ألفاظ منافية للدين الإسلامي، و تليها نسبة **(.33%)** من المبحوثين من طرف الشريحة العمرية المحصورة مابين 28و35 سنة موفقين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى إستعمال ألفاظ منافية للدين الإسلامي، في حين نجد نسبة **(36%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم

مابين 18و22سنة يوافقون على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى استعمال ألفاظ منافية للدين الإسلامي، كما نجد نسبة **(32%)** من المبحوثين من طرف الفئة العمرية مابين 23و27 سنة يوافقون على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى استعمال ألفاظ منافية للدين الإسلامي، أما نسبة **(32%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى استعمال ألفاظ منافية للدين الإسلامي، اما نسبة **(58،8%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 18و22سنة محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى إستعمال الفاظ منافية للدين الإسلامي، و تليها نسبة **(17،6%)** من المبحوثين من الفئة العمرية مابين 23و27سنة محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تددفعك إلى إستعمال ألفاظ منافية للدين الإسلامي، أما نسبة **(23،5%)** من طرف المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 28و35 سنة محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى إستعمال ألفاظ منافية للدين الإسلامي، في حين نجد نسبة **(42،3%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 18و22سنة معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلأى إستعمال ألفاظ منافية للدين الإسلامي، وأيضا نسبة**(46،2%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى إستعمال ألفاظ منافية للدين الإسلامي، و نسبة **(11،5%)** من المبحوثين من الفئة العمرية مابين 28و35 سنة معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى إستعمال ألفاظ منافية للدين الإسلامي، في حين أكدت نسبة **(50%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 18و22 سنة معارضين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى إستعمال ألفاظ منافية للدين الإسلامي، و نسبة **(35%)** من المبحوثين من طرف الفئة العمرية مابين 23و27 سنة معارضين بشدة على أن الألعاب الإكترونية تدفعك إلى إستعمال ألفاظ منافية للدين الإسلامي، في حين نجد نسبة **(15%)** من المبحوثين مابين 28و35 سنة معارضين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى إستعمال ألفاظ منافية للدين الإسلامي، كما نجد نسبة **(30%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، تليها نسبة **(12.5%)** من المبحوثين من طرف الفئة العمرية المحصورة مابين 23و27 سنة موافقين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، تليها نسبة **(20%)** من المبحوثين من الشريحة العمرية المحصورة ما بين 28و35 سنة موافقون بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، ونجد نسبة **(58،3%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 18و22 سنة موافقون على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من المور الدينية، في حين نجد نسبة **(12،5%)** من المبحوثين من طرف الفئة العمرية مابين 23و27 سنة موافقون على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، كما نجد نسبة **(29،2%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 28 و 35سنة موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى إستعمال ألفاظ منافية للدين الإسلامي، اما نسبة **(51.9%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 18و22 سنة

محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، و تليها نسبة **(33.3%)** من المبحوثين مابين 23و27 سنة محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، أما نسبة **(14.8%)** من المبحوثين من الفئة العمرية مابين 28و35 سنة محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمورالدنياوية أكثر من الامور الدينية، في حين نجد نسبة **(48%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18و22سنة معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، وتليها نسبة**(28%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 28 و 35 سنة معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، وتليها نسبة **(28.6%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 18و22 167سنة معارضين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، تليها نسبة **(50%)** من طرف الفئة العمرية المحصورة مابين 23و27 سنة معارضين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، أما نسبة **(21.4%)** من طرف الشريحة العمرية مابين 28و35 سنة معارضين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، في حين أكدت نسبة **(52.9%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 18و22 سنة موافقين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، تقابلها نسبة **(29.4%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة موافقين بشدة على الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، تليها نسبة **(17.6%)** من المبحوثين من طرف الشريحة العمرية مابين 28و35 سنة موافقين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، تليها نسبة **(57.1%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 18و22 سنة موافقون على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، أما نسبة **(21.4%)** من طرف الفئة العمرية المحصورة مابين 23و27 سنة موافقون على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت وقضاءه بعيدا عن ذكر الله، في حين نجد نسبة (21.4%) من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 28و35 سنة موافقون على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت وقضاءه بعيدا عن ذكر الله، أما نسبة (52.6%) من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، اما نسبة **(26.3%)** من المبحوثين من طرف الفئة العمرية المحصورة مابين 23و27 سنة محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت وقضاءه بعيدا عن ذكر الله، و تليها نسبة **(21.1%)** من المبحوثين من طرف الشريحة العممرية المحصورة مابين 28و35 سنة محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، في اكدت نسبة **(32%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 18و22 سنة معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، أما نسبة **(40%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين

23و27 سنة معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، نجدأيضا نسبة(**28%**) من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 28 و 35 معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت وقضاءه بعيدا عن ذكر الله، أما نسبة (**42.9%**) من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 18و22 سنة موافقون بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، تليها نسبة (**18.2%**) من طرف الفئة العمرية التي تتراوح مابين 23و27 سنة موافقون بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، كما نجد نسبة (**19%**) من المبحوثين المنحصرة أعمارهم مابين 28و35 سنة موافقون بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، في حين نجد نسبة (**59.1%**) من المبحوثين من طرف الشريحة العمرية مابين 18و22 سنة موافقون على ان على ان الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، كما تأكد نسبة (**18.2%**) من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 23 و 27 سنة موافقين على ان الألعاب الالكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، تليها و نسبة (**22.7%**) من المبحوثين من الشريحة العمرية مابين 28و35 سنة موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، أما نسبة (**59.1%**) من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 18و22 سنة محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، تليها نسبة (**23.5%**) من طرف الفئة العمرية المحصورة مابين 23و27 سنة محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، في حين نجد نسبة (**23.5%**) من المبحوثين من طرف الشريحة العمرية مابين 28و35 سنة محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، كما أكدت نسبة (**34.8%**) من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 و 22 سنة معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، اما نسبة (**34.8%**) من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 23و27 سنة معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، تليها نسبة (**47.1%**) من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 18و22 سنة معارضين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، أما نسبة (**41.2%**) من المبحوثين من طرف الشريحة العمرية المحصورة مابين 23و27 سنة معارضين بشدةعلى أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، وأخيرا نجد نسبة (**11.8%**) من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم مابين 28و35 سنة معارضين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن.

كما نلاحظ من خلال بيانات الجدول انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوكيات الدينية تبعا لمتغير السن و ذلك لأن قيمة P= 0.526، p= 0.249، p= 0.322، p= 0.721، p=0،673 و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوي 0.05 .

ونفسر من خلال ذلك أن الألعاب الإلكترونية لا تأثر على السلوك الديني لدى أفراد العينة وهذا مايلغي وجود تأثير لمتغير السن.

جدول قم (66): يمثل السلوكيات الدينية حسب متغير الحالة الاجتماعية

السلوكات الدينية	الحالة الاجتماعية														P
	أعزب								متزوج						
	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
تدفعك الى التهاون في أداء فريضة الصلاة	18	%75	21	%72.4	11	%100	12	%75	16	%80	6	%25	8	%27.6	00	%00	4	%25	4	%20	0.422
تدفعك الى استعمال الفاظ منافية للدين الاسلامي	9	%75	18	%72	14	%82.4	21	%80.8	16	%80	3	%25	7	%28	3	%17.6	5	%19.2	4	%20	0.919
تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية اكثر من الأمور الدينية	8	%80	20	%83.3	20	%74.1	19	%76	11	%78.6	2	%20	4	%16.7	7	%25.9	6	%24	3	%21.4	0.948
تدفعك الى تضييع الوقت وقضائه بعيدا عن ذكر الله	13	%76.5	21	%75	16	%84.2	19	%76	9	%81.8	4	%23.5	7	%25	3	%15.8	6	%24	2	%18.2	0.945
تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية اكثر من الأمور الدينية	17	%81	15	%68.2	13	%76.5	19	%32.6	14	%82.4	4	%19	7	%31.8	4	%23.5	4	%16.4	3	%17.6	0.766

جدول رقم (66): نلاحظ من الجدول وبياناته الإحصائية أن نسبة (**75%**) من المبحوثين من فئة أعزب موافقون بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تدفع إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، أما نسبة (**25%**) من المتزوجين موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعك الى التهاون في أداء فريضة الصلاة، و نسبة (**72.4%**) من المبحوثين من فئة أعزب موافقون على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، تليها نسبة (**27.6%**) من المتزوجين موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك ألى التهاون في أداء فريضة الصلاة، تليها نسبة (**100%**) من المبحوثين من فئة أعزب محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، أما نسبة (**00%**) من المتزوجين محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، كما نجد نسبة (**75%**) من المبحوثين من فئة أعزب معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، كما أكدت نسبة (**25%**) من المتزوجين معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، أما نسبة (**80%**) من المبحوثين من الفئة العزباء معارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعك الى التهاون في أداء فريضة الصلاة، كما نجد نسبة (**20%**) من المبحوثين المتزوجين معارضين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، في حين أكدت نسبة (**80%**) من المبحوثين من غير المتزوجين موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعك إلى التهاون غي أداء فريضة الصلاة، أما نسبة (**25%**) من المبحوثين المتزوجين موافقين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، و نسبة (**83.8%**) من غير المتزوجين موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، تليها نسبة (**28%**) من المبحوثين المتزوجين موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إل التهاون في أداء فريضة الصلاة، في حين نجد نسبة (**82.4%**) من غير المتزوجين محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، تليها أيضا نسبة (**17.6%**) من المبحوثين المتزوجين محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، أما نسبة (**80.8%**) من غير المتزوجين معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، وتليها نسبة (**19.2%**) من المبحوثين المتزوجين معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، أما نسبة (**80%**) من غير المتزوجين موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعك إلى التهاون في أداء فريضة الصلاة، كما أكدت نسبة (**20%**) من المبحوثين فئة المتزوجين موافقون بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، أما نسبة (**83.3%**) من غير المتزوجين موافقين على ان الألعاب الالكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، تليها نسبة (**16.7%**) من المبحوثين فئة المتزوجين موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، أما نسبة (**74.1%**) من غير المتزوجين محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، تليها نسبة (**25.9%**) من المبحوثين

فئة المتزوجين محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، في حين أكدت نسبة **(76%)** من غير المتزوجين معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، أما نسبة **(24%)** من المبحوثين من فئة المتزوجين معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، كما أكدت نسبة **(78.6%)** من غير المتزوجين معارضين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، تليها نسبة **(21.4%)** من المبحوثين من فئة المتزوجين معارضين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك مهتما بالأمور الدنياوية أكثر من الأمور الدينية، كما نجد نسبة **(76.5%)** من غير المتزوجين موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، أما نسبة **(23.5%)** من المبحوثين من فئة المتزوجين موافقين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت وقضاءه بعيدا عن ذكر الله، أما نسبة **(75%)** من غير المتزوجين موافقين على ان الألعاب الالكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت وقضاءه بعيدا عن ذكر الله، تليها نسبة **(16.7%)** من المبحوثين من فئة المتزوجين موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت وقضاءه بعيدا عن ذكر الله، كما أكدت نسبة **(84.2%)** من غير المتزوجين محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، تليها نسبة **(15.8%)** من المبحوثين من فئة المتزوجين محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، أما نسبة **(76%)** من غير المتزوجين معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت و قضاءه بعيدا عن ذكر الله، أما نسبة **(24%)** من المبحوثين من فئة المتزوجين معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت وقضاءه بععيدا عن ذكر الله، تليها نسبة **(81.8%)** من غير المتزوجين معارضين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت وقضاءه بعيدا عن ذكر الله،، أما نسبة **(18.2%)** من المبحوثين من فئة المتزوجين معارضين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تدفعك إلى تضييع الوقت وقضاءه بعيدا عن ذكر الله، تليها نسبة **(81%)** من غير المتزوجين موافقون بشدة على ان الألعاب الالكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، كما أكدت نسبة **(19%)** من المبحوثين من فئة المتزوجين موافقين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، أما نسبة **(68.2%)** من غير المتزوجين موافقين على ان الألعاب الالكترونية تجعلك قليل الإهتممام بقراءة القرآن، في حين نجد نسبة **(31.8%)** من المبحوثين من فئة المتزوجين موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، كما أكدت نسبة **(76.5%)** من غير المتزوجين محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، تليها نسبة **(23.5%)** من المبحوثين من فئة المتزوجيين محايدين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، أما نسبة **(82.6%)** من غير المتزوجين معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، تليها نسبة **(17.4%)** من المبحوثين من فئة المتزوجين معارضين على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل

الإهتمام بقراءة القرآن، أما نسبة **(82.4%)** من غير المتزوجين معارضين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن، و اخيرا نجد نسبة **(17.6%)** من المبحوثين من فئة المتزوجين معارضين بشدة على أن الألعاب الإلكترونية تجعلك قليل الإهتمام بقراءة القرآن.

كما نلاحظ من المعطيات الظاهرة في الجدول أعلاه انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لأن قيمة P= 0.422 ، p = 0.919 ، p = 0.948 ،p= 0.945، p =0،766. و هي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

من خلال ذلك يتبين ان الألعاب الالكترونية لا تأثر على سلوك الديني لدى أفراد العينة و هذا ما يلغي وجود تأثير متغير الحالة الاجتماعية.

جدول رقم(67): يمثل السلوكيات العدوانية حسب متغير الجنس

السلوكات العدوانية	الجنس														P
	ذكر								أنثى						
	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة	
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%
افضل استخدام العاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الالعاب	18	%88.9	9	%56.3	11	%57.9	13	%41.9	9	1	%11.1	7	%43.8	8	%42.1	18	%58.1	16	%64	0.063
لا اتقبل الهزيمة في الالعاب الالكترونية بسهولة	17	%65.4	18	%47.4	6	%42.9	9	%50	/	9	%34.6	20	%52.6	8	%57.6	8	%57.1	9	%50	0.144
احاول الحاق الضرر بالمحيطين بي بحيث لا يشعر بي احد	4	%100	9	%81.8	13	%61.9	16	%45.7	8	/	/	2	%18.2	8	%38.1	19	%54.3	21	%72.4	0.003
اميل الى تدابير خداع او مكائد للاخرين	6	%85.7	10	%83.3	11	50%	11	%40.7	12	1	%14.3	2	%16.7	11	%50	16	%59.3	20	%62.5	0.019
تدفعك الى المساس بممتلكات الغير	5	%83.3	3	%75	11	%64.7	12	%42.9	19	1	%16.7	1	%25	6	%35.3	16	%57.1	26	%57.8	0.147

نلاحظ من بيانات الجدول رقم (67): نسبة (**88.9 %**) من المبحوثين الذكور و (**11.1%**) من الإناث موافقين بشدة على تفضيل استخدام ألعاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الالعاب، وان نسبة (**56.3%**) من المبحوثين الذكور و (**43.8%**) من الإناث صرحوا بموافق على استخدام العاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الالعاب، ثم تليها نسبة (**57.9%**) من المبحوثين الذكور و (**42.1%**) من الإناث صرحوا بمحايد، في حين نجد نسبة (**41.9%**) من المبحوثين الذكور و (**58.1%**) من الإناث يقولون انهم معارضين على تفضيل استخدام العاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الالعاب، و تليها نسبة (**36%**) من المبحوثين الذكور و (**64%**) من الإناث أيضا صرحوا بمعارض بشدة على تفضيل استخدام العاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الالعاب، و نلاحظ نسبة (**65.4%**) من المبحوثين الذكور و(**34.6%**) من الإناث صرحوا بموافق بشدة على عدم تقبل الهزيمة في الالعاب الالكترونية بسهولة، و أن نسبة (**47.1%**) من المبحوثين الذكور و (**52.6%**) من الإناث صرحوا بموافق على عدم تقبل الهزيمة في الألعاب الالكترونية بسهولة، ثم تليها نسبة (**42.9%**) من المبحوثين الذكور و (**57.6 %**) من الإناث صرحوا بمحايد، في حين نجد نسبة (**50%**) من المبحوثين الذكور و نسبة (**57.1%**) من الإناث يقولون أنهم معارضين على عدم تقبل الهزيمة في الألعاب الالكترونية بسهولة، و تليها نسبة (**00%**) من الذكور ونسبة 50% من الإناث معارضين بشدة على عدم تقبل الهزيمة في الألعاب الالكترونية بسهولة، كما نلاحظ نسبة (**100%**) من المبحوثين الذكور و (**00%**) من الإناث موافقين بشدة على محاولة الحاق الضرر بالمحيطين بي بحيث لا يشعر بي احد، و تليها نسبة (**81.8%**) من المبحوثين الذكور و (**18.2%**) من الإناث صرحوا بموافق، ثم تليها نسبة (**61.9%**) من المبحوثين الذكور و(**38.1%**) من الإناث صرحوا بمحايد، في حين نجد نسبة (**45.7%**) من المبحوثين الذكور و نسبة (**54.3%**) من الإناث يقولون أنهم معارضين، و تليها نسبة (**27،6%**) من المبحوثين الذكور و نسبة (**72،4%**) من الإناث معارضين بشدة على محاولة الحاق الضرر بالمحيطين بي بحيث لا يشعر بي احد، و نلاحظ أيضا نسبة (**85.7%**) من المبحوثين الذكور و (**14.3%**) من الإناث موافقين بشدة على الميول الى تدابير الخداع او المكائد للاخرين، و تليها نسبة (**83.3%**) من المبحوثين الذكور و (**16.7%**) من الإناث موافقين، ثم تليها نسبة (**50%**) من المبحوثين الذكور والإناث صرحوا بمحايد، في حين نجد نسبة (**40.7%**) من المبحوثين الذكور و نسبة (**59.3%**) من الإناث معارضين، و تليها نسبة (**37.5%**) من المبحوثين الذكور و نسبة (**62.5%**) من الإناث معارضين بشدة على الميول الى تدبير الخداع او المكائد للاخرين، و في الأخير نلاحظ نسبة (**83.3%**) من المبحوثين الذكور و (**16.7%**) من الإناث موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعك الى المساس بممتلكات الغير، تليها نسبة (**75%**) من المبحوثين الذكور و (**25%**) من الإناث صرحوا بموافقين، في حين نجد نسبة (**64.7%**) من المبحوثين الذكور و نسبة (**35.3%**) من الإناث محايدين، و نسبة (**42.9%**) من الذكور و نسبة (**57.1%**) من الإناث يقولون انهم معارضين على ان الألعاب الالكترونية تدفعك الى المساس بممتلكات الغير، و تليها نسبة (**42،2%**) من الذكور و نسبة

(57.8%) من الاناث أيضا صرحوا بمعارضين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعك الى المساس بممتلكات الغير.

كما يمكن ان نلاحظ من خلال البيانات الإحصائية للجدول انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوكيات العدوانية – الناتجة– في استخدام الألعاب الالكترونية لان قيمة P= 0.063– 0.144– 0.147 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوي 0.05، كما نلاحظ انه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في سلوكيات العدوانية الناتجة لاستخدام الألعاب الالكترونية موافقين بشدة على ان استخدام الألعاب الالكترونية تجعلك تحاول الحاق الضرر بالمحيطين بي بحيث لا يشعر بي احد لصالح الذكور لان قيمة P= 0.003 و هي اقل من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.و تتفق هذه النتيجة المتوصل إليها من إجابات المبحوثين مع الدراسة nicholas l، comagey، cargi.aanderson brod 2006 فقد يرى الباحثون في هذه الدراسة ان التعرض للالعاب الالكترونية يرفع من الافكار العدوانية، احاسيس الغضب، الاثارة الفيزيولوجية، السلوك العدواني، و يخفض من السلوك التعاوني، على العكس لا يوجد أي بحث تجريبي درس اثر الالعاب الالكترونية ذات الطابع العدواني على فقدان الحساسية الفيزيولوجية حيث تكون الاثارة الفيزيولوجية قليلة عند التعرض للالعاب الالكتلرونية في العالم الحقيقي، من اجل ذلك قامت الدراسة على المراهقين بعد معرفة كل من الوسائط التي يستعملونها و نوع الالعاب التي يمارسونها، بقيام هذه الفئة بممارسة العاب الفيديو العدوانية، و غير العدوانية لمدة 20 دقيقة، ثم مشاهدة شريط فيديو لمدة 10 دقائق يحاكي الحياة الحقيقية في الرعب و العنف مع العلم ان في التجربة الاخيرة يقود الجسم بمستقبلات للاثارة الفيزيولوجية على جلد الاعب، فكانت النتائج ان الذين يمارسون العاب الفيديو العنيفة يكونون اقل اثارة فيزيولوجية (في حالة هدوء)، في التجربة الثانية، عكس الفئة التي تمارس العاب الفيديو غير عنيفة، فكانت الاثارة الفيزيولوجية مرتفعة.[12]

[12] Nichollas l ، camagey ، cragi،aanderson bradj.the effect of video gama violence on physiological des ensitization to real –life violence. Bushman 2006 usa.

جدول رقم (68): يمثل السلوكيات العدوانية حسب متغير السن

السلوكات العدوانية	السن																P
	18- 22								27-23								28- 35								
	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة	
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
افضل استخدام العاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الالعاب	2	%22.2	6	%37.5	12	%63.2	15	%48.4	12	%48	1	%11.1	5	%31.3	7	%36.8	8	%25.8	10	%40	6	%66.7	5	%31.3	/	/	8	%25.8	3	%12	0.014
لا اتقبل الهزيمة في الالعاب الالكترونية بسهولة	17	%65.4	17	%44.7	8	%57.1	4	%22.2	1	%25	4	%15.4	11	%28.9	4	%28.6	10	%55.6	2	%50	5	%19.2	10	%26.3	2	%14.3	4	%22.2	1	%25	0.157
احاول الحاق الضرر بالمحيطين بي بحيث لا يشعر بي احد	2	%50	5	%45.5	12	%57.1	11	%31.4	17	%58.6	1	%25	2	%18.2	6	%28.6	15	%42.6	7	%24.14	1	%25	4	%36.4	3	%14.3	9	%25.7	5	%17.2	0.439
اميل الى تدابير خداع او مكائد للاخرين	4	%57.1	4	%33.3	11	%50	10	%40.7	17	%53.1	/	/	4	%33.3	8	%36.4	10	%37	9	%28.1	3	%42.9	4	%33.3	3	%13.6	6	%22.2	6	%18.8	0.549
تدفعك الى المساس بممتلكات الغير	1	%16.7	2	%50	9	%52.9	14	%50	21	%46.7	1	%16.7	1	%25	5	%29.4	8	%28.6	16	%35.6	4	%66.7	1	%25	3	%17.6	6	%21.4	8	%17.8	0.419

نلاحظ من بيانات الجدول أعلاه (68): ان نسبة **(2،22%)** من المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 و22 سنة موافقين بشدة على تفضيل استخدام العاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الالعاب، اما نسبة **(11،1%)** من المبحوثين من الفئة العمرية ما بين 23 و 27 سنة يوافقون بشدة على تفضيل استخدام العاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الالعاب، تليها نسبة **(66،7%)** من المبحوثين من طرف الشريحة العمرية المحصورة ما بين 28 و 35 سنة يوافقون بشدة على تفضيل استخدام العاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الالعاب، في حين نجد نسبة **(37،5%)** من الفئة التي تتراوح ما بين 18 22 سنة يوافقون على تفضيل استخدام العاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الالعاب، تليها نسبة **31،3%** من المبحوثين الذين تتراوح اعمارهم ما بين 23 و 27 سنة يوافقون على تفضيل استخدام العاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الالعاب، اما نسبة **31،3%** من الفئة العمرية ما بين 28 و 35 سنة يوافقون على تفضيل استخدام العاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الالعاب، كما نجد نسبة **63،2%** من المبحوثين الذين تتراوح اعمارهم ما بين 18 و 22 سنة محايدين على تفضيل استخدام العاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الالعاب، و تليها نسبة **36،8%** من المبحوثين من طرف الفئة العمرية ما بين 23 و 27 سنة محايدين، اما نسبة **00%** من الفئة التي تتراوح ما بين 28 و 25 سنة محايدين، و تليها نسبة **48،4%** من المبحوثين الذين تتراوح اعمارهم ما بين 18 و 22 سنة معارضين، اما نسبة **25،8%** من الفئة التي تتراوح ما بين 23 و 27 سنة معارضين، و نسبة **25،8%** من المبحوثين الذين تتراوح اعمارهم ما بين 28 و 35 سنة معارضين، اما نسبة **48%** من المبحوثين الذين تتراوح اعمارهم ما بين 18 و 22 سنة يعارضون بشدة على تفضيل استخدام العاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الالعاب، و نسبة **12%** من طرف الشريحة العمرية المحصورة ما بين 28 و 35 سنة يعارضون بشدة، في حين اكدت نسبة **65،4%** من المبحوثين الذين تتراوح اعمارهم ما بين 18 و 22 سنة يوافقون بشدة على عدم تقبل الهزيمة في الالعاب الالكترونية بسهولة، اما نسبة **15،4%** من الفئة التي تتراوح ما بين 23 و 27 سنة يوافقون بشدة، و تليها نسبة **19،2%** من الشريحة العمرية المحصورة ما بين 28 و 35 سنة يوافقون بشدة، و نسبة **44،7%** من المبحوثين الذين تتراوح اعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين، اما نسبة **26،3%** من طرف الفئة العمرية المحصورة ما بين 28 و 35 سنة موافقيين، كما نجد نسبة **57،1%** من المبجوثين الذين تتراوح اعمارهم ما بين 18 و 22 سنة محايدين، تليها نسبة **28،6%** من المبحوثين من الفئة العمرية التي تتراوح اعمارهم ما بين 23 و 27 سنة محايدين، اما نسبة **14،3%** من الشريحة العمرية المحصورة ما بين 28 و 35 سنة محايدين، اما نسبة **22،2%** من المبحوثين ما بين 18 و 22 سنة معارضين، و نسبة **55،6%** من المبحوثين من الفئة العمرية التي تتراوح ما بين 23 و 27 سنة معارضين، و اكدت نسبة **25%** من الفئة العمرية التي تتراوح ما بين 18 و 22 سنة معارضين بشدة، و تليها نسبة **50%** من المبحوثين الذين تتراوح اعمارهم بين 23 و 27 سنة معارضون بشدة، و تليها نسبة **25%** من الشريحة العمرية المحصورة بين 28 و 35 سنة معارضين بشدة على عدم تقبل الهزيمة في الالعاب الالكترونية بسهولة، في حين اكدت نسبة **50%** من المبحوثين ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على محاولة الحاق

الضرر بالمحيطين بي بحيث لا يشعر بي احد، اما نسبة **25%** من الفئة ما بين 23 و 27 سنة يوافقون بشدة، و تليها نسبة **45،5%** من المبحوثين الذين تتراوح اعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين، اما نسبة **18،2%** من طرف الفئة العمرية ما بين 23 و 27 سنة موافقين، و تليها نسبة **36،4%** من المبحوثين ما بين 28 و 35 سنة موافقين، اما نسبة **31،4%** من المبحوثين الذين تتراوح اعمارهم ما بين 18 و 22 سنة معارضين، اما نسبة **42،9%** من المبحوثين ما بين 23 و 27 سنة معارضين، تليها نسبة **25،7%** من المبحوثين من طرف الشريحة العمرية المحصورة ما بين 28 و 35 سنة معارضين، كما نجد نسبة **58،6%** من الفئة المجصورة ما بين 18 و 22 سنة معارضين بشدة، اما نسبة **24،1%** من طرف الفئة التي تتراوح ما بين 23 و 27 سنة معرضين بشدة، و تليها نسبة **17،2%**من المبحوثين الذين تتراوح اعمارهم ما بين 28 و 35 سنة معارضين بشدة على محاولة الحاق الضرر بالمحيطين بي بحيث لا يشعر بي احد، في حين نجد نسبة **57،1%** من المبحوثين الذين تتراوح اعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على الميول الى تدابير الخداع او المكائد للاخرين، اما نسبة **00%** من طرف الفئة العمرية التي تتراوح ما بين 23 و 27 سنة موافقين بشدة، تليها نسبة **42،9%** من الشريحة العمرية المحصورة ما بين 28 و 35 سنة موافقين بشدة، اما نسبة **3،33%** من المبحوثين الفئة النى تتراوح ما بين 18 و 22 سنة موافقون، تليها نسبة **33،3%** من المبحوثين ما بين 23 و 27 سنة موافقين، اما نسبة **33،3%** من طرف الفئة المحصورة ما بين 28 و 35 سنة موافقون، كما اكدت نسبة **40،7%** من المبحوثين الذين تتراوح اعمارهم ما بين 18 و 22 سنة معارضين، اما نسبة **37%** من المبحوثين الذين تتراوح اعمارهم ما بين 23 و 27 سنة معارضين، تليها نسبة **22،2%** من الفئة المحصورة ما بين 28 و 35 سنة معارضين، اما نسبة **53،1%** من المبحوثين الذين تتراوح اعمارهم ما بين 18 و 22 سنة معارضين بشدة، و تليها نسبة **28،1%** من الفئة العمرية التي تتراوح ما بين 23 و 27 سنة معلرضين بشدة، اما نسبة **18،8%** من فئة العمرية المحصورة ما بين 28 و 35 سنة معارضين بشدة على الميول الى تدبيرخداع او مكائد للاخرين، كما اكدت نسبة **16،7%** من المبحوثين الذين تتراوح اعمارهم ما بين 18 و 22 سنة موافقين بشدة على ان الالعاب الالكترونية تدفعك الى المساس بممتلكات الغير، اما نسبة **16،7%** من الفئة المحصورة ما بين 23 و 27 سنة موافقين بشدة، تليها نسبة **66،7%** من الشريحة العمرية ما بين 28 و 35 سنة موافقين بشدة، في حين نجد نسبة **50%** من الفئة العمرية ما بين 18 و 22 سنة موافقين، اما نسبة **25%** من المبحوثين الذين تتراوح اعمارهم ما بين 23 و 27 سنة موافقين، تليها نسبة 25% من الفئة المحصورة ما بين 28 و 35 سنة موافقين، اما نسبة **52،9%** من الفئة المجصورة ما بين 18 و 22 سنة محايدين، تليها نسبة **29،4%** من الفئة التي تتراوح ما بين 23 و 27 سنة محايدين، كما نجد نسبة **17،6%** من المبحوثين ما بين 28 و 35 سنة محايدين، كما اكدت نسبة **50%** من المبحوثين الذين تتراوح اعمارهم ما بين 18 و 22 سنة معارضين، اما نسبة **28،6%** من المبحوثين من طلرف الشريحة العمرية ما بين 23 و 27 سنة معارضين، تليها نسبة **21،4%** من المبحوثين المحصورة اعمارهم ما بين 28 و 35 سنة معارضين بشدة، كما اكدت نسبة **46،7%** من المبحوثين ما بين 18 و 22 سنة معارضين بشدة، اما نسبة

35،6% من الفئة المجصورة ما بين 23 و 27 سنة معارضين بشدة، و اخيرا نجد نسبة **17،8%** من المبحوثين من طرف الفئة المحصورة ما بين 28 و 35 سنة معارضين بشدة على ان الالعاب الالكترونية تدفعك الى المساس بممتلكات الغير.

كما نلاحظ من من المعطيات انه توجد فروق ذات دلالة احصائية في السلوكيات العدوانية تبعا لمتغير السن لان قيمة 0،419 0،549 0،157 0،439 =p ذلك لان قيمة اكبر من مسوى الدلالة المعنوية 0،05.

و نلاحظ ايضا انه توجد فروق ذات دلالة احصائية حسب الفئة التي تتراوح اعمارهم ما بين 28 و 35 سنة موافقين بشدة على تفضيل استخدام العاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الالعاب لان 0،014 =p ذلك لان القيمة اصغر من المستوى الدلالة المعنوية 0،05.

و نفسر من خلال ذلك ان جل افراد العينة موافقين بشدة، مما يكتسب المستخدم سلوك عدواني، فقد اجريت دراسات حديثة في مجال التحليل النفسي التي اضهرت ان العدوانية ناتجة عن دوافع داخلية لا شعورية، كما اظهرت الدراسات التي اجراها **باندورا** 1973 **bandora** و **باترسون** واخرون 1975 ان العدوانية تعتبر سلوكا متعلما فالافراد يتعلمون الكثير من السلوكيات العدوانية عن طريق الملاحظة اثناء اللعب فهم يقلدون الذين يسلكون سلوك عدواني، و هذا السلوك يظهرهم بمظهر الابطال.[13]

[13] فاضل عبد الزهرة مزعل، **السلوك العدوان لدى الشباب و دورالاسلوب النفس التربوي في علاجه**، استاذ بجامعة البصرة، كلية التربية، قسم الارشاد التربوي.

جدول رقم (69) : يمثل السلوكيات العدوانية تبعا لمتغير الحالة الإجتماعية .

السلوكات العدوانية	الحالة الاجتماعية														P
	أعزب								متزوج						
	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة		
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	
افضل استخدام العاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الالعاب	15	%55.6	10	%62.5	17	%89.5	24	%77.4	22	%88	4	%44	6	%37.5	2	%10.5	7	%22.6	3	%12	0.099
لا اتقبل الهزيمة في الالعاب الالكترونية بسهولة	21	%80.8	27	%71.1	13	%92.9	13	%72.2	4	%100	5	%19.2	11	%28.9	1	%7.1	5	%27.8	/	/	0.347
احاول الحاق الضرر بالمحيطين بي بحيث لا يشعر بي احد	4	%100	7	%63.6	17	%81	27	%77.1	23	%79.3	/	/	4	%36.4	4	%19	8	%22.9	6	%20.7	0.627
اميل الى تدابير خداع او مكائد للاخرين	6	%85.7	8	%66.7	17	%77.3	21	%77.8	26	%81.3	1	%14.3	4	%33.3	5	%22,7	6	%22.2	6	%18.8	0.854
تدفعك الى المساس بممتلكات الغير	4	%66.7	3	%75	13	%76.5	20	%71.4	38	%84.4	2	%33.3	1	%25	4	%23.5	8	%28.6	7	%15.6	0.683

من خلال بيانات الجدول رقم (69): نسبة (55،6%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (44%) من المتزوجين موافقين بشدة على تفضيل استخدام العاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الألعاب، و نسبة (62،5%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (37،5%) من المتزوجين موافقين تليها نسبة (89.7%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (10.5%) من المتزوجين محايدين، و نسبة (77.4%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (22.6%) من المتزوجين معارضين، و نسبة (88%) من المبحوثين فئة العزباء و نسبة (12%) من فئة المتزوجين معارضين بشدة على تفضيل استخدام العاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الالعاب، كما نلاحظ نسبة (80.8%) من المبحوثين فئة العزباء و نسبة (19،2%) من المتزوجين موافقين بشدة على عدم تقبل الهزيمة في الالعاب الالكترونية بسهولة، و نسبة (71.1%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (28.9%) من المتزوجين موافقين، تليها نسبة (92.9%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (7.1%) متزوج محايدين و تليها أيضا نسبة (72،2%) من المبحوثين فئة العزباء و (27،8%) متزوجين معارضين وتليها نسبة (100%) من المبحوثين فئة العزباء نسبة (00%) و المتزوجين معارضين بشدة على عدم تقبل الهزيمة في الالعاب الالكترونية بسهولة، كما نلاحظ أيضا ان نسبة (100%) من المبحوثين فئة العزباء و نسبة (00%) من المتزوجين موافقين بشدة على محاولة الحاق الضرر بالمحيطن بي، و تليها نسبة (63.6%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (36.4%) من المتزوجين موافقين، تليها نسبة (81%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (19%) من المتزوجين محايدين، و نسبة (77.1%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (22.9%) من المتزوجين معارضين، و نسبة (79.3%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (20.7%) من المتزوجين معارضين بشدة على محاولة الحاق الضرر بالمحيطين بي بحيث لا يشعر بي احد.

و نلاحظ أيضا ان نسبة (85،7%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (14،3%) من المتزوجين موافقين بشدة على الميول الى تدبير خداع او مكائد للاخرين، و تليها يدفعك و تليها نسبة (66.7%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (33.3%) من المتزوجين موافقين، تليها نسبة (77،3%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (22،7%) من المتزوجين محايدين، و نسبة (77.8%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (22.2%) من المتزوجين معارضين، و نسبة (81،3%) من المبحوثين فئة العزباء و نسبة (18،8%) من المتزوجين معارضين بشدة، على الميول الى تدبير الخداع او مكائد للاخرين، و في الأخير نلاحظ أيضا ان نسبة (66،7%) من المبحوثين فئة العزباء و نسبة (33،3%) من المتزوجين موافقين بشدة على ان الألعاب الالكترونية تدفعك الى المساس بممتلكات الغير، حين نجد نسبة (75%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (25%) من المتزوجين موافقين، تليها نسبة (76.5%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (23.5%) من المتزوجين محايدين، و نسبة (71.4%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (28.6%) من المتزوجين معارضين، و نسبة (84.4%) من المبحوثين فئة أعزب و نسبة (15.6%) من المتزوجين معارضين بشدة، على ان الألعاب الالكترونية تدفعك الى المساس بممتلكات الغير.

كما نلاحظ من خلال بيانات الجدول انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لأن قيمة P= 0.099– 0.0347– 0.627– 0.854– 0.683 و هي أكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.05.

نفسر ذلك ان الالعاب الالكترونية لا تاثر على افراد العينة و هذا ما يلغي وجود تاثير متغير الحالة الاجتماعية.

نتائج الدراسة و مناقشة فرضياتها

بعدما قمنا بمختلف الخطوات المنهجية و الإحصائية لتحليل إجابات المبحوثين المعطيات العامة للدراسة التي تدور على أثر الألعاب الالكترونية عبد الوسائط الجديدة على سلوكيات الشباب الجزائري توصلنا إلى نتائج مفادها كالتالي:

نتائج المحور الأول المتعلقة بعادات و أنماط استخدام أفراد العينة للألعاب الالكترونية:

1: أثبتت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الوسيط المفضل لاستخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس (بلاي، اكس بوكس) لصالح الذكور أما بالنسبة لمتغير الحالة الاجتماعية (لوحة الكترونية) لصالح فئة أ عند ب مستوى الدلالة 0.05، في حيث أثبتت الدراسة عدم فعالية متغير السن.

2: توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير (أقل من 3 سنوات) لصالح الإناث عند مستوى الدلالة 0.05 في حين أ تبتت الدراسة عدم فعالية متغير السن و الحالة الاجتماعية.

3: استنتجنا من خلال الدراسة إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس و السن و الحالة الاجتماعية عند مستوى الدلالة 0.05.

4: توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس (أكثر من ساعتين) لصالح الذكور عند مستوى الدلالة 0.05، في حين أثبتت الدراسة عدم فعالية متغير السن و الحالة الاجتماعية.

5: كما استطعنا التأكيد من عدم وجود ففروق ذات دلالة إحصائية في مدى استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس و السن و الحالة الاجتماعية عند مستوى الدلالة 0.05.

6: استنتجنا من خلال الدراسة إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مكان استخدام الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس و الحالة الاجتماعية في حين أثبتت العكس بالنسبة لمتغير السن عند مستوى الدلالة 0.05

مناقشة الفرضيات المتعلقة بعادات و انماط استخدام افراد العينة للألعاب الالكترونية

نلاحظ من خلال النتائج السابقة ان الفرضية الاولى تحققت حيث تم الوصول الى ان افراد العينة تستخدم الالعاب الالكترونية تبعا لعادات و انماط ومعينة كما يمكن التأكيد ان الفرضية الثانية ايضا تحققت لأنه تم الوصول الى فروق في عادات و انماط استخدام افراد العينة للألعاب الالكترونية تبعا لمتغيرات الدراسة وهذا يعني ان الفرضية تحققت جزئيا.

نتائج المحور الثاني المتعلقة بحاجات و دوافع استخدام الألعاب الالكترونية

7: توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام المبحوثين للألعاب تبعا لمتغير الجنس (الإدمان على اللعب) لصالح الذكور عند مستوى الدلالة 0.05، في حين أثبتت الدراسة عدم فعالية متغير السن و الحالة الاجتماعية.

8: استنتجنا من خلال الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس (مع العائلة) لصالح الإناث عند مستوى الدلالة 0.05، فلي حين أثبتت الدراسة عدم فعالية السن و الحالة الاجتماعية.

9: أثبتت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متعة استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس (لا يجدون متعة) لصالح الإناث عند مستوى الدلالة 0.05، في حين أثبتت الدراسة عدم فعالية متغير السن و الحالة الاجتماعية.

10: استطعنا التأكد من عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في كيفية اقتناء الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس و السن و الحالة الاجتماعية عند مستوى الدلالة 0.05.

11: استنتجا من خلال الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام المبحوثين للأنواع المفضلة للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير لجنس (ألعاب ألغاز) لصالح الإناث عند مستوى الدلالة 0.05، في حين أثبتت الدراسة عدم فعالية متغير السن و الحالة الاجتماعية.

12: كما استطعنا التأكد من عدم وجود فرونق ذات دلالة إحصائية في مدى إعجاب المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس و السن و الحالة الاجتماعية عند مستوى الدلالة 0.05.

13: أثبتت الدراسة وجود الفروق ذات دلالة إحصائية في مدى استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس (تنمية الذكاء) لصالح الإناث عند مستوى الدلالة 0.05، في حين أثبتت الدراسة عدم فعالية متغير السن و الحالة الاجتماعية.

مناقشة الفرضيات المتعلقة بحاجات و دوافع استخدام افراد العينة للألعاب الالكترونية

يمكن التأكيد ان الفرضية الثالثة تحققت لان الدراسة الميدانية سجلت دوافع وأسباب تجعل من المستخدم يستعمل الالعاب الإلكترونية لأنه تم الوصول الى فروق في حاجات و اشباعات استخدام افراد العينة للألعاب الالكترونية تبعا لمتغيرات الدراسة و هذا يعني ان الفرضية تحققت جزئية.

نتائج المحور الثالث المتعلقة بأثر الألعاب الالكترونية على سلوك الشباب

14: توصلت الدراسة إلى وجدود فروق ذات دلالة إحصائية في شعور المبحوثين المستخدمين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن (النشط والحيوية) بالنسبة للشريحة العمرية التي تتراوح ما بين 18—22 سنة عند مستوى الحالة 0.05، في حين أثبتت الدراسة عدم فعالية متغير الجنس و الحالة الاجتماعية.

15: استنتجنا من خلال الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في أولوية استخدام النشاطات تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية (الصلاة و قراءة القرآن) لصالح فئة اعزي عند مستوى الدلالة 0.05 في حين أثبتت الدراسة عدم فعالية متغير الجنس و السن.

16: أثبتت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تأثير استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن بالنسبة للشريحة العمرية التي تتراوح ما بين 18 و 22 سنة و الحالة الاجتماعية لصالح عدم فعالية متغير الجنس.

17: كما استطعنا التأكد من عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في شعور استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس و السن و الحالة الاجتماعية عند مستوى الدلالة 0.05.

18: أثبتت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تأثير استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس (تعزز الثقة بالنفس أكثر) لصالح الإناث و بالنسبة لمتغير السن بالنسبة للفئة العمرية المحصورة ما بين 18 و 22 سنة (محايدين على أن الألعاب الالكترونية تشعرهم بالقلق و التوتر) عند مستوى الدلالة 0.05، في حين أثبتت الدراسة عدم فعالية متغير الحالة الاجتماعية.

19: توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تأثير استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير اللسن بالنسبة للفئة العمرية المحصورة ما بين 23- 27 سنة (معارضين بشدة على استخدام الألعاب الالكترونية تجعل تضخم المشاكل التي يراها الإنسان العادي طبيعية) عند مستوى الدلالة 0.05، في حين أثبتت الدراسة عدم فعالية متغير الجنس و الحالة الاجتماعية أثبتت الدراسة عدم فعالية متغير الجنس و الحالة الاجتماعية.

20: استنتجنا من خلال الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تأثير استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السن بالنسبة لفئة التي تتراوح أعمارها ما بين 23 – 27 سنة (معارضين بشدة على أن الألعاب الالكترونية تجعلك قليل التفاعل مع أفراد الأسرة) عند مستوى الدلالة 0.05، في حين أثبتت الدراسة عدم فعالية متغير الجنس و الحالة الاجتماعية.

21: أثبتت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تأثير استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس (تجعلك قليل الاهتمام بقراءة القرآن) لصالح الإناث عند مستوى الدلالة 0.05، في حين أثبتت الدراسة عدم فعالية متغير السن و الحالة الاجتماعية.

22: توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تأثير استخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس(حأول إلحاق الضرر بالمحيطين بي بحيث لا يشعر بي أحد) لصالح الذكور و بالنسبة لمتغير السن الفئة العمرية المحصورة ما بين 28- 35 سنة موافقين بشدة (أفضل استخدام الألعاب المصارعة و الملاكمة على غيرها من الألعاب) عند مستوى الدلالة 0.05، في حين أثبتت الدراسة عدم فعالية متغير الحالة الاجتماعية.

مناقشة الفرضيات المتعلقة بمدى اثر الالعاب الالكترونية على سلوكيات افراد العينة

يعني ان الفرضية الرابعة تحققت لأنه تم تسجيل اثار على سلوكيات افراد العينة لأنه تم الوصول الى فروق تبعا لمتغيرات الدراسة على مدى الاثر الذي تحدثه الالعاب الالكترونية على سلوكياتهم.

خاتمة:

تعتبر الألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الشباب وسلوكياتهم، فقد فرضت نفسها على الشباب بفعل تقنيتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو البدنية، وهذا لا يقتصر على سن الشباب بل تعدى إلى الأطفال والمراهقين، وبهذا فقد هدفت هذه الدراسة إلى تقصي ومعرفة أثر الألعاب المنتشرة والمتاحة في الجزائر على سلوك الشباب الجزائري وبالأخص شباب مدينة مليانة، بحكم أن هذه الألعاب الإلكترونية في منتوجات غربية عن المجتمع الجزائري وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر يختلف كثيرا عن المجتمع الجزائري.

أبرزت الدراسة بذلك أن الألعاب الإلكترونية ليست تسلية وحسب وهي محكومة بالمنظومة القيمة لمنتجيها والتي ليست ذاتها لدى المجتمع الجزائري، وتؤدي بحسب مفهوم "روبير ميرتون" وظائف ظاهرة وأخرى مستترة.

الظاهرة هي التسلية والمستترة منها ما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجيها والترويج للعنف وفساد الأخلاق.

ومع أن هذه الدراسة قدمت في نهايتها عدة إجابات على أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكية الشباب مدينة مليانة خاصة والجزائر عامة. إلا أنها لا يمكن تدعي إحاطتها بجميع جوانب الموضوع ووصف ما توصلت إليه.

بالإجابات الشافية ولا شاملة في حقيقة الأمر، فهي بمثابة فاتحة لدراسات جديدة يتم فيها تناول الظاهرة بمقاربات متعددة. غير أن هذه الأعمال يجب أن تتجه حسب رأي الباحث إلى دراسات تفصيلية للألعاب بعينها وبشكل منفصل بما يحول دون حدوث تعميم قد يكون خطأ.

قائمة المراجع باللغة العربية

الكتب :

1- احمد بن مرسلي، مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام و الاتصال، الطبعة 2، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، 2005 م.

2- محمد شبلي، المنهجية في التحليل السياسي، الجزائر،2002 م.

3- احمد عبد الكريم سلامة، الأصول المنهجية لإعداد البحوث العلمية، القاهرة، دار الفكر العربي، 2008 م.

4- احمد ماهر، السلوك التنظيمي، مدخل بناء المهارات، مركز التنمية الإدارية، كلية التجارة، جامعة الإسكندرية، مصر، 1995.

5- حسين شفيق، الوسائط المتعددة و تطبيقاتها في الإعلام، القاهرة، رحمة برس للطباعة و النشر، 2006.

6- حسين شفيق، التصميم الجغرافيكي في الوسائط المتعددة، القاهرة، دار فكر و فن للطباعة و النشر 2008.

7- خالد محمد فرجون، الوسائط المتعددة بين التنظير و التعليق، الكويت، دار الفلاح للنشر و التوزيع، ط1، 2004 .

8- رحيمة الطيب عيساني، الوسائط التقنية الحديثة و اثرها على الإعلام المرئي و المسموع، الرياض، د.ن، 2008 .

9- سلاطنية بلقاسم و حسان جيلاني، أسس البحث العلمي، ديوان المطبوعات الجامعية، الساحة المركزية، بن عكنون، 2007 م .

10- سمير محمد حسين، دراسات في مناهج البحث العلمي، بحوث في الإعلام، الطبعة الأولى، عالم الكتب، القاهرة، 2009 م.

11- سهام درويش أبو عيطة، مبادئ الإرشاد النفسي، دار الفكر للطباعة و النشر، عمان، الأردن، 1997.

12- عباس مصطفى صادق، الإعلام الجديد المفاهيم و الوسائل و التطبيقات، رام الله، دار الشروق للنشر و التوزيع، ط1، 2008 .

13- عبد الرحمان احمد، السلوك الإنساني، دار المعارف للنشر و التوزيع، القاهرة، 1998.

14- عبد الرحمان بدوي، مناهج البحث العلمي، الطبعة الثانية، وكالة المطبوعات الجامعية، الكويت، 1997 م .

15- عبد الرحمان عدس، علم التربوي، دار الفكر للطباعة و النشر، عمان، الأردن،1998

16- **عبد الرشيد عبد العزيز حافظ،** أساسيات البحث العلمي، الطبعة الأولى، مطابع الجامعة مالك عبد العزيز، جدة، 2012 م .

17- **عبد الله محمد عبد الرحمان،** محمد علي البدوي، مناهج و طرق البحث الاجتماعي، دار المعرفة الجامعية الإسكندرية، 2002 م .

18- **عدنان حسين الجادري، يعقوب عبد الله ابحلو،** الأسس المنهجية و الاستخدامات الاتصالية في بحوث العلوم التربوية و الإنسانية ، الأردن، مكتبة جامعة إثراء للنشر و التوزيع، 2006 م .

19- **علي السلمي،** تحليل النظم السلوكية، دار الغريب للطباعة و النشر و التوزيع، دون عاصمة و سنة النشر.

20- **عمر قند يلجي و ايمان سماراتي،** البحث العلمي الكمي و النوعي، بدون طبعة، الأردن، دار اليازودي العلمية للنشر و التوزيع، 2009 م.

21- **فاروق فيليه عبد الله، عبد المجيد السيد محمد،** السلوك التنظيمي في إدارة المؤسسات التعليمية، ط1، دار المسيرة للنشر و التوزيع و الطباعة، عمان، الأردن، 2005.

22- **فاطمة المعدول،** شبابنا و الحياة الافتراضية، الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة، مجموعة من الباحثين، الجزء الثاني، سلسلة الكتاب العربي، العدد 82، الطبعة الأولى، مطبعة حكومة الكويت، وزارة الإعلام، الكويت، جويلية 2010

23- **كامل محمد مغربي،** السلوك التنظيمي، مفاهيم و أسس سلوك الفرد و إلى جماعة في التنظيم، ك3، دار الفكر للنشر، الأردن، 2004.

24- **محمد تيمور، عبد الحسين، محمود علم الدين،** أساسيات تكنولوجيا المعلومات و الاتصال و التوثيق الإعلامي، القاهرة، 2003..

25- **محمد جاسم فلحي،** النشر الالكتروني و الطباعة و الصحافة الالكترونية و الوسائط المتعددة، عمان، دار المناهج للنشر و التوزيع، 2006

26- **محمد حسين بصوص وآخرون،** الوسائط المتعددة تصميم و تطبيقات، عمان، دار اليازوردي العلمية للنشر و التوزيع، 2004.

27- **محمد عبد الحميد،** دراسات في بحوث الإعلام، الطبعة الأولى، عالم الكتب مصر، 1993 م .

28- **محمد عبيدات و آخرون،** منهجية البحث العلمي، القواعد و المراحل و التطبيقات، ط2 ، دار وائل للنشر و التوزيع، الأردن، 1999 م .

29- **محمد عماد الدين إسماعيل،** المنهج العلمي و تفسير السلوك، ط4، دار العلم الكويت، 1989

30- **محمد قاسم القربوني،** السلوك التنظيمي، دراسة السلوك الإنساني الفردي و الجماعي في المنظمات الإدارية، دار الشروق للنشر و التوزيع، الأردن، 2000.

31- محمد متولي قنديل، رمضان مسعد بدوي، الألعاب الالكترونية في الطفولة المبكرة، الطبعة الأولى، دار الفكر، عمان، الأردن، 2007.

32- محمد محروس الشقاوي، العلمية الإرشادية، دار غريب للطباعة و النشر، القاهرة، مصر، 1994.

33- محمد مسلم، منهجية البحث العلمي، الطبعة الثانية، دليل الطلاب للعلوم الإنسانية و الاجتماعية، دار الغرب للنشر و التوزيع، دون عاصمة و سنة النشر .

34- مراد شلبابة و آخرون، تطبيقات المتعددة، عمان، دار المسيرة للنشر و التوزيع و الطباعة، ط1، 2002 .

35- مروان عبد المجيد إبراهيم، أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية، الطابعة الأولى، مؤسسة الورق، 2000م

36- كارل مانهايم، ريتشارد ريتشي، طرق البحث العلمي في العلوم السياسية، ترجمة عبد المطلب السيد غانم، و آخرون، مركز البحوث و الدراسات، 1996م .

37- موريس انجز، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، الطبعة الثانية، الجزائر، دار العقبة للنشر و التوزيع، 2006م.

38- ناصر محمد العديلي، السلوك الإنساني و التنظيمي، معهد الإدارة العامة، الرياض، السعودية، 1993

المقالات و المجالات :

39- اسماعيل حسين بوزعنرتة، الألعاب الالكترونية وواقع أطفالنا، مجلة الشقائق، العدد61، سبتمبر2002م، رجب 1423هـ.

40- شكبة النبأ، مصطلحات الوسائط الإعلامية، نشر في الأحد 7 تموز، 10 2007 _2011، 12 الساعة 8:00

41- ماذا تعرف عن أجهزة الألعاب الالكترونية نشأتها و تاريخها، مجلة لغة العصر، العدد 97، ديسمبر 2008، مصر.

42- نجلاء نصيرة بشور، الألعاب الالكترونية، ايجابيات وسلبيات، المجلة التربوية العدد 31، تشرين الثاني، الأردن، 2004 .

43- نشات صبوح، و آخرون، الألعاب الالكترونية و العدوانية، مجلة الثقافة النفسية، العدد 44 المجلد 11، دار النهضة العربية، بيروت_لبنان، سبتمبر 2000 .

المذكرات :

44- احمد فلاق، الطفل الجزائري و العاب الفيديو دراسة القيم و المتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال، الجزائر، 2008 -2009 م.

45- بشير نمرود، العاب الفيديو و اثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور 12_15 سنة، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، الجزائر، مذكرة ماجيستر، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية و الرياضية، قسم نظرية و منهجية التربية البدنية و الرياضة، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008 م .

46- دلال عبد العزيز الحشحاش، اثر ممارسة الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص الإرشاد النفسي، جامعة عمان العربية للدراسات العليا.

47- شفيق ليكونغان، الأثر السوسيوثقافي للانترنت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، فترة الدراسة 2009، رسالة ماجستير جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم العلوم الإعلام و الاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، 2008 _2009.

48- قيدوم فلة، اثر استخدام الانترنت لدى الشباب الجامعي، رسالة ماجستر في علوم الإعلام و الاتصال غير منشورة، جامعة الجزائر، 2009.

49- مها حسنى ألشحرورة، أثرالألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية و الذكاء الانفعالي لدى الأطفال، مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي، عمان، 2007م.

50- سعيد بو معيزة، اثر وسائل الإعلام على القيم و السلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة بليدة، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم علوم الإعلام م.2006_ 2005 الجزائر،

المعاجم و القواميس :

51- ابن منظور، جمال الدين محمد، لسان العرب، دار الفكر، بيروت، 1998.

52- ابو الحسين احمد بن فارس و تحقبق شهاب الدين ابي عمرو، معجم مقاييس اللغة، الطبعة الاولى، دار الفكر، بيروت، 2002 م .

53- عباس مصطفى صادق، الإعلام الجديد للطلاب معجم عربي مدرسي، الشركة الوطنية للتوزيع، الجزائر، الطبعة الأولى، دار الشروق للنشر و التوزيع، الأردن .

54- علي بن هادية و الآخرون، القاموس الجديد للطلاب معجم عربي مدرسي، الشركة الوطنية للتوزيع، الجزائر، الطبعة الرابعة، 1983 .

55- مجمع اللغة العربية، المعجم الوسيط، الطبعة الرابعة، مكتبة الشروق الدولية، القاهرة، 2005 م .

المقالات الإلكترونية:

56- احمد جبر، الألعاب الالكترونية، نظرة أكثر جدية من WWW.SWALIFNER،http:// ، اطلع عليه يوم 3_7_2010، على الساعة 12:55

57- لعبة الفيديو موسوعة وكيبيديا الحرة http ;//AT_WIKIPEADIA_ORG/WIKI ، اطلع عليها يوم 3_7_2010 على الساعة 11:55 .

58- طفلك و الألعاب الالكترونية، مزايا و أخطار، ركن الطفل، المجلة المتميزة، العدد الثالث و العشرين، ذو القعدة 1425 هـ من HTTPWWW.SAAID.NET/TARBIAL/163/HTM:// ، اطلع يوم 6_3_2007 على الساعة 10:00 .

59- متاح عبر موقع:www.arabic.sputnik news.com يوم 2017/03/17 على الساعة 11: 26.

60- متاح عبر موقع « what is a war game ، تمت ارشفته من الاصل في 03 مايو 2016، اطلع عليه بتاريخ 14 ابريل 2008

61- موقع متاح عبر www.arabic.sputnik، محدثة يوم 17-03-2017 على الساعة 11:26، تاريخ و ساعة الاطلاع 20- 05-2019، 10:25.

62- شبكة النبأ المعلوماتية، اطلع عليه يوم بتاريخ 01-10-2018 على الساعة 7:00، مرقع متاح عبر تاريخ و ساعة الاطلاع 28-05-2019، 10:55

63- أحمد مكاوي، دراسة الألعاب الالكترونية تهدف الى تعزيز الذات، متاح عبر موقع https://www.ts3a.com/?p39313 5 ديسمبر 2017، تاريخ و ساعة التصفح: 2019/05/2، 17:55سا.

64- موقع متاح عبر Https://www.aljazeera.net 2011/01/17.

65- ياسمين الهاوي، دراسة كيف تؤثر الألعاب الالكترونية على مخك؟ 11 يناير 2018 متاح عبر موقع https///www.elconsolto.com تاريخ و ساعة التصفح 2019/05/20، 18:00

66- سعاد محفوظ، دراسة العزلة، خطر الاجتماعي يعدد الشباب Https://www.arab48.com 2015/8/1، تاريخ و ساعة التصفح: 2019/05/20، 18:2019

67- ابراهيم العبيدي، دراسة أسباب هجر القرآن 19 مايو 2016 آخر تحديث 13:30 http ://mawdou3 .com تاريخ و ساعة التصفح 21 ماي 2019، 20:00 .

68- فاضل عبد الزهرة مزعل، السلوك العدوان لدى الشباب و دورالاسلوب النفس التربوي في علاجه، استاذ بجامعة البصرة، كلية التربية، قسم الارشاد التربوي.

مراجع باللغة الأجنبية :

69-Andersson ca, bushman bj 2001, effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive, effect, physiological arousal and prosocial behavior, jmeta-analytic review of the scientific literature psychological science,(5), p 353-359/ translated by the researcher.

70-How To Escercise your Brain « games for Better thinking skills », www .vkool .com ,retrieved 27-07-2018 Edited.

71- kirriemuir , 2002, the relevance of video games and gaming consoles to the higher and further education learning experience april 2002 tech watch report tsw 02_01at .

72- lever Richard and hultsch, dared humane developpement , vewyorok; Mc grow hill, 1983.

73- Lindal –Dawidoff ; introduction to psychology, thirdedition, Mc graw-hilbook company U.S.A, 1987.

74- Nichollas l ، camagey ، cragi،aanderson bradj.the effect of video gama violence on physiological des ensitization to real –life violence. Bushman 2006 usa.

75- Stephen esievek, video games in the 21 st, economic contriloution of the use entertainment, use, us, soft ware industry entertainment soft ware association, 2007,p1, (translated buy the researcher).

76- Strategy games that are good for you 10 « brain »,www.dw.com,retrieved 27-7-2018 Edited.

قائمة الجداول:

ا- الجداول التي تمثل الخصائص الديمغرافية لأفراد العينة

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
1	نوع جنس أفراد العينة	73
2	سن أفراد العينة	73
3	الحالة الاجتماعية لأفراد العينة	73

II- الجداول الخاصة بعادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية:

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
4	الوسائط المستعملة لاستخدام الألعاب الإلكترونية	74
5	مدة استخدام الألعاب الإلكترونية	77
6	الفترات المفضلة لاستخدام الألعاب الإلكترونية	80
7	ساعات استخدام الألعاب الإلكترونية	83
8	كيفية استخدام الألعاب الإلكترونية	86
9	مكان استخدام الألعاب الإلكترونية	88

III- الجداول الخاصة بحاجات ودوافع استخدام الألعاب الإلكترونية:

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
10	دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية	91
11	طريقة استخدام الألعاب الإلكترونية	94
12	متعة استخدام الألعاب الإلكترونية	97
13	كيفية اقتناء الألعاب الإلكترونية	100
14	نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى المستخدم	104
15	إعجاب المستخدم للألعاب الإلكترونية	108
16	سبب استخدام الألعاب الإلكترونية	112

IV- الجداول الخاصة بأثر الألعاب الإلكترونية على سلوك أفراد العينة:

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
17	شعور المستخدم أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية	117
18	النشاطات العامة للمستخدم	121
19	أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك المستخدم	125
20	شعور المستخدم عند التوقف عن اللعب	127

V- جداول الخاصة بعبارات المقياس:

1-السلوكيات الفردية

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
21	السلوكيات الفردية تبعا لمتغير الجنس	131
22	السلوكيات الفردية تبعا لمتغير السن	134
23	السلوكيات الفردية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية	138

2- السلوكيات الاجتماعية:

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
24	السلوكيات الاجتماعية تبعا لمتغير الجنس	141
25	السلوكيات الاجتماعية تبعا لمتغير السن	144
26	السلوكيات الاجتماعية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية	148

3- السلوكيات الأسرية:

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
27	السلوكيات الأسرية تبعا لمتغير الجنس	151
28	السلوكيات الأسرية تبعا لمتغير السن	154
29	السلوكيات الأسرية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية	157

4-السلوكيات الدينية:

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
30	السلوكيات الدينية تبعا لمتغير الجنس	160
31	السلوكيات الدينية تبعا لمتغير السن	164
32	السلوكيات الدينية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية	169

5-السلوكيات العدوانية:

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
33	السلوكيات العدوانية تبعا لمتغير الجنس	173
34	السلوكيات العدوانية تبعا لمتغير السن	176
35	السلوكيات العدوانية تبعا لمتغير الحالة الاجتماعية	180

قائمة المحتويات

المحتوى	الصفحة
شكر	
إهداء	
خطة الدراسة	
ملخص الدراسة	
مقدمة الدراسة	أ
الجانب المنهجي للدراسة	
تمهيد	02
أ.مشكلة الدراسة	03
ب.فرضيات الدراسة	05
ت.أهداف الدراسة	05
ث.أهمية الدراسة	06
ج.أسباب اختيار الموضوع	07
ح.منهج الدراسة	07
خ.مجال الدراسة	09
د.مجتمع و عينة الدراسة	09
ذ.أدوات الدراسة	11
ر.الدراسات السابقة	13
ز.تحديد مفاهيم الدراسة	16
الجانب النظري للدراسة	
الفصل الأول : الألعاب الإلكترونية	
تمهيد	21
المبحث الأول : ماهية الألعاب الإلكترونية	22
المطلب الأول : تعريف الألعاب الإلكترونية	22
المطلب الثاني : نشأة و تاريخ الألعاب الإلكترونية	24
المطلب الثالث : أنواع الألعاب الإلكترونية	29

المبحث الثاني : أبعاد الألعاب الإلكترونية	37
المطلب الأول : مجالات الألعاب الإلكترونية	29
المطلب الثاني : مراحل إنجاز الألعاب الإلكترونية	37
المطلب الثالث : أثر الألعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع	39
خلاصة الفصل	46
الفصل الثاني : الوسائط الجديدة	
تمهيد	48
المبحث الأول : ماهية الوسائط الجديدة	49
المطلب الأول : تعريف الوسائط الجديدة	49
المطلب الثاني : نشأة الوسائط الجديدة	51
المطلب الثالث : مراحل تطور الوسائط الجديدة	52
المطلب الرابع : خصائص و مميزات الوسائط الجديدة	53
المبحث الثاني : أبعاد الوسائط الجديدة	55
المطلب الأول : عناصر الوسائط الجديدة	55
المطلب الثاني : أدوات الوسائط الجديدة	56
المطلب الثالث : مجالات استخدامات و تطبيقات الوسائط الجديدة	57
خلاصة الفصل	61
الفصل الثالث : السلوك	
تمهيد	63
المبحث الأول : ماهية السلوك	64
المطلب الأول : تعريف السلوك	64
المطلب الثاني : أنواع السلوك	64
المطلب الثالث : خصائص السلوك	66
المبحث الثاني : أبعاد، مبادئ، عوامل السلوك	67
المطلب الأول: الأبعاد الرئيسية للسلوك	67
المطلب الثاني : مبادئ السلوك	67
المطلب الثالث : عوامل السلوك	68
خلاصة الفصل	70
الجانب التطبيقي : عرض و تحليل نتائج الدراسة الميدانية	

تمهيد	72
البيانات الشخصية	73
توزيع افراد العينة حسب متغير الجنس	73
توزيع افراد العينة حسب متغير السن	73
توزيع افراد العينة حسب متغير الحالة الاجتماعية	73
الفصل الأول : عادات و أنماط استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية	74
الفصل الثاني : حاجات و دوافع استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية	91
الفصل الثالث : أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الشباب	117
نتائج الدراسة الميدانية و مناقشة فرضيات الدراسة	184
خاتمة	189
قائمة المراجع	192
قائمة المحتويات	199
الملاحق	

ملحق رقم 01

جـامعـــة الجيـــلالي بونعامـــة خميـــس مليانـــــة

كليـــة العلـــوم الاجتماعيـــة و الإنسانيـــة

قســـــم العلـــــوم الإنســـــانيـــة

شعبـة علوم الإعلام و الاتصال

تخصص اتصال وعلاقات عامة

استمارة حول موضوع

أثر الألعـــاب الإلكترونيـــــة عبـــر الوســـائط الجديـــــدة
علـــى سلوكيـــــات الشبـــــاب الجزائـــــري
دراسة مسحية على عينة من الشباب بمدينة مليانة

أخي، أختي

نضع بين أيديكم هذه الاستمارة التي تهدف إلى دراسة أثر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديـــدة على سلوكيات الشباب الجزائري التي تندرج ضمن متطلبات الحصول على شهـــــادة ماستـــر في علوم الإعلام و الاتصال تخصص: اتصال و علاقات عامة.

لذا نرجو منكم الإجابة بدقة و موضوعيـــة، كما نحيطكـــــم علما أن المعلومات التي ستدلون بها لن تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي.

- **ملاحظة:**الإجابة تكون بوضع علامة (x) في الخانة التي تناسبكم.

إعداد الطالبتين: **إشراف الأستاذة :**

- حسيبة بوشارب - **د . كنزة قوطال**
- فطيمة غول

العام الجامعي : 2018-2019

I - البيانات الشخصية:

1-**الجنس:**

ذكر ☐ أنثى ☐

2- السن :

18 سنة- 22 سنة ☐

23 سنة- 27 سنة ☐

28 سنة- 35 سنة ☐

3-الحالة الإجتماعية:

أعزب (ة) ☐ متزوج (ة) ☐ مطلق(ة) ☐ أرمل (ة) ☐

II - البيانات المتعلقة بالدراسة:

المحور الأول: عادات و أنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية.

1- عبر أي وسيط تفضل إستخدام الألعاب الإلكترونية؟

لوحة إلكترونية ☐ هواتف ذكية ☐ كمبيوتر محمول ☐

أكس بوكسxbox ☐ بلاي ☐ بلاي محمول psp ☐

2- منذ متى و أنت تستخدم الألعاب الإلكترونية ؟

أقل من 3 سنوات ☐ من 3 إلى 5 سنوات ☐ أكثر من 5 سنوات ☐

3- ما هي الفترات التي تفضل فيها اللعب ؟

الفترة الصباحية ☐ فترة الظهيرة ☐ الفترة المسائية ☐ الفترة الليلية ☐

4- حدد المدة التي تقضيها في اللعب ؟

اقل من ساعة ☐ ساعة واحـ ☐ من ساعة إلى سا ☐ أكثر من سا ☐

5- هل تستخدمها بشكل ؟

يومي ☐ مرة في الأسبوع ☐

أخرى.....

6- أين تمارس الألعاب الإلكترونية ؟

في البيت ☐ في مقاهي الأنترنت cyber cafe ☐ في أي مكان ☐

المحور الثاني :حاجات و دوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية.

7- ما الذي يدفعك لإستخدام الألعاب الإلكترونية ؟

الهروب من الواقع ☐ ترفيه ☐ تنمية الذكاء ☐ قضاء وقت الفراغ ☐

التقليد ☐ الإدمان على اللعب ☐

8- كيف تحب أن تستخدم الألعاب الإلكترونية ؟

بمفردك ☐ مع العائلة ☐ مع الأصدقاء ☐

أخرى.....

9- هل تجد متعة في ممارسة الألعاب الإلكترونية ؟

نعم ☐ لا ☐

10- من يساعدك على إقتناء الألعاب الإلكترونية ؟

بمفردك ☐ التحميل المجاني من الانترنت ☐ الأصدقاء ☐ القرصنة ☐

11- ما هو نوع الألعاب المفضلة لديك ؟

ألعاب قتالية حربية ☐ ألعاب المغامرات ☐ ألعاب الألغاز ☐ ألعاب رياضية ☐

12- ما الذي يعجبك في الألعاب الإلكترونية ؟

بطل القصة ☐ الأحداث الموجودة في قصة اللعبة ☐ الألوان و نوعية الصورة ☐

الرسوم ☐ الموسيقى ☐ متعة الفوز ☐

13 - لماذا تمارس هذه الألعاب ؟

حب المغامرة ☐ حب ا لخيال و الإثارة ☐ تنمية الذكاء ☐

الإنبهار و الإعجاب بأبطال اللعبة ☐ التباهي و التفاخر أثناء التحكم في اللعبة ☐

المحور الثالث :أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الشباب .

14- بماذا تشعر و أنت تلعب الألعاب الإلكترونية ؟

الفرحة ☐ الحماس ☐ الراحة و الاطمئنان ☐ القلق و التوتر ☐

القوة و الشجاعة ☐ النشاط و الحيوية ☐

15 – رتب حسب أولوية النشاطات العامة ؟

التحدث مع العائلة ☐

مطالعة كتاب أو قصة ☐

الصلاة و قراءة القرآن ☐

مشاهدة التلفزيون ☐

ممارسة الرياضة ☐

الدراسة ☐

اللعب بالألعاب الإلكترو ☐

16- هل ترى أن استخدام الألعاب الإلكترونية يؤثر على سلوكك ؟

نعم ☐ لا ☐

17- بماذا تشعر عندما تتوقف عن اللعب ؟

التعب الجسمي ☐ ضعف البصر ☐ الإضطراب و الإنزعاج ☐ شعور عادي ☐

ملحق رقم 02

قائمة بأسماء محكمي أداة الدراسة (الاستمارة)

الرقم:	اسم ولقب المحكم	التخصص	الرتبة العلمية	مؤسسة الارتباط	الإمضاء
1	د/ بوصل طالب	علوم الاعلام والاتصال	أستاذ محاضر - أ -	جامعة البويرة معهد علوم وتقنيات الأنشطة البدنية والرياضية	
2	د/ بوحجي نصر الدين	"	"	"	
3	شيباني رابح	"	"	"	
4					
5					

قائمة بأسماء محكمي أداة الدراسة (الاستمارة)

الرقم:	اسم ولقب المحكم	التخصص	الرتبة العلمية	مؤسسة الارتباط	الإمضاء
1	لشرشي السعدون	علوم الاعلام و الاتصال	أستاذ محاضرة	المدرسة الوطنية العليا للصحافة وعلوم الاعلام	
2	د/ شطاوي الحاج	علوم الاعلام والاتصال	استاذ محاضر أ	جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة	
3					
4					
5					

مقدمة

الجانب المنهجي للدراسة

الجانب النظري للدراسة

الفصل الاول:
الالعاب الالكترونية

الفصل الثاني:
الوسائط الجديدة

الفصل الثالث:
السلوك

الجانب التطبيقي للدراسة

قائمة المراجع

قائمة المحتويات

الملاحق

خاتمة الدراسة

نتائج الدراسة ومناقشة فرضياتها

قائمة الفهارس

قائمة الجداول