الآثار النفسية والاجتماعية للألعاب الالكترونية على الشباب السعودي

دراسة ميدانية

د. نهى السيد أحمد ناصر

أستاذ مساعد بشعبة الصحافة والاعلام قسم العلاقات العامة والاعلان بجامعة الأزهر

مستخلص الدراسة

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة الأثار النفسية والاجتماعية المترتبة علي ممارسة الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية من خلال دراسة عينة عشوائية بلغ قوامها 600 مفردة ، وتعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية وتعتمد الدراسة على منهج المسح بالعينة ، وتم جمع بيانات الدراسة عن خلال استمارة استبيان متضمنة جميع الفئات التي اشتملت عليها تساؤلات الدراسة وعرضها على مجموعة من المحكمين، وقد توصلت الدراسة الي وجود فروق في كثافة استخدام الشباب السعودي للألعاب الالكترونية والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن هذا الاستخدام ، كما أثبتت الدراسة وجود فروق بين الخصائص الديموجرافية للشباب السعودي والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الالكترونية ، كما أشارت الدراسة إلي ارتفاع كثافة ممارسة الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية ، وجاءت التسلية والترفية في مقدمة الأسباب التي يمارس من أجلها عينة الدراسة الألعاب الالكترونية . جاءت الألعاب القتالية والمتمثلة في لعبة بابجي في مقدمة الألعاب المفضلة لدي الشباب السعودي ، كما جاء اتجاه الشباب السعودي محايدا نحو ممارسة الألعاب الالكترونية

مقدمة:

مع التطور التقني الهائل الذي تشهده البشرية في العصر الراهن تطور كل شيء في الحياة ومن المجالات التي نالها هذه التطور بشكل كبير هو مجال اللعب والترفيه الذي تغير بفضل التطور التقني ، حيث كان اللعب والترفيه في الماضي يعتمد على الجهد البدني والحركة وممارسة الرياضة ، أما في الوقت الراهن أصبح اللعب من خلال أزرار الكمبيوتر أو أدوات الجوال دون بذل أي مجهود يذكر، فظهرت الألعاب الالكترونية التي تعتمد علي الصورة والألوان والحركة والصراع والحبكة وغيرها من العناصر الأخري التي تجذب الكبار أكثر من الصغار وخاصة الشباب الذي يري فيها ترفيها يلائم عصريته ويواكب تطوره ، وأصبحت الألعاب الالكترونية ظاهرة تستحق البحث والدراسة وخاصة فيما يتعلق بتأثيراتها النفسية والاجتماعية علي اللاعبين من الشباب.

حيث ركزت بعض الدراسات علي الأسباب الكامنة وراء استخدام هذه الألعاب والتعرف علي الملامح الديموجرافية للاعبين وتركز هذه الدراسات علي التأثيرات الناتجة عن الاستخدام مثل ادمان الألعاب ، السلوك العنيف لدى المراهقين نتيجة لقضاء وقت طويل مع هذه الألعاب ويشير اتجاه أخر في الأبحاث الخاصة بالألعاب على النقيض من هذا التوجه إلى إكتشاف التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية مثل إمكانية إستخدام الكمبيوتر والإنترنت كأدوات تعلم ذات قيمة بالإضافة إلى زيادة العلاقات الإجتماعية الموجودة بالفعل لدى اللاعبين ورأس المال الإجتماعي وتجربة أشكال جديدة من العلاقات الإجتماعية بدون أي حضور إجتماعي حقيقي[1]، فهل غيرت التكنولوجيا مفهوم اللعب والترفيه ، وهل غيرت الفئات المستهدفة من اللعب وما الأثار النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام الشباب السعودي للألعاب الالكترونية وهو ما ستحاول أن تجيب عنه هذه الدراسة.

تعريف الألعاب الالكترونية:

هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكم بقواعد معينة بشكل يؤدي الي نتائج قابلة للقياس الكمي ، ويطلق علي لعبة ما بأنها الكترونية في حال توافرها علي هيئة رقمية ويتم تشغيلها علي منصة الأجهزة الالكترونية الرقمية[2].

عناصر اللعبة الالكترونية:

عنصر اللعبة	الوصف
التكيف	حيث يتغير مستوى صعوبة اللعبة بتغير مستوى المهارة عند اللاعب
التغذية الراجعة	تقدم اللعبة تغذية راجعة للاعب على أفعاله ،وتمكنه من تحقيق الانجاز داخل اللعبة مثل زيادة النقاط أو الأهداف
التحدى أو الصعوبة	التحدى ومستوى صعوبة اللعبة هو مقدار الجهد والمهارة المطلوبة من اللاعب حتى يتمكن من تحقيق الهدف المطلوب
الصراع	يواجه اللاعب أثناء ممارسة اللعبة مشكلات قابلة للحل ويتم الصراع من قبل اللعبة ذاتها مثل الألغاز أو من قبل اللاعبين الأخرين
– التحكم	توجد خيارات فى اللعبة تمكن اللاعب من القيام بمعالجة نشطة ومباشرة لبعض جوانب اللعبة من أجل تحقيق السيطرة عليها وفى سبيل ذلك يقوم أيضاً اللاعب بإتخاذ مجموعة من القرارات
– استخلاص المعلومات	تتضمن اللعبة جلسات تقيمية بعد اللعبة للإستفادة من فرص التعلم
– الخيال	إن جوانب اللعبة المختلفة مثل عالم اللعبة ، بيئتها، سيناريو الأحداث ، دور اللاعب كل ذلك يضع اللاعب فى مواقف وهمية خيالية
– الأهداف	ان أهداف اللعبة هى التى تحدد شروط الفوز وقد تكون هذه الأهداف مطلقة لا تتغير أو قد تتغير وفقاً لنوع كل لعبة(٣)

أنواع الألعاب الالكترونية:

يصنف بعض الباحثين الألعاب الإلكترونية إلي:

1- ألعاب الحركة action games : وهي الألعاب التي تعتمد علي التأزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها علي محتوي اللعبة مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي .

2- ألعاب استراتيجية strategic games: وهي الألعاب التي تؤكد علي أهمية التفكير المنطقي والتخطيط مثل ألعاب الألغاز والشطرنج .

3- ألعاب المغامرة adventure games: وهي التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات .

4- ألعاب لعب الدور role play game: تشبه ألعاب المغامرة ولكن لابد من أن تركز علي حل المعضلات كما تعتمد علي التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.

5- ألعاب الرياضة sport games: تشبه الالعاب الاستراتيجية سواء التي تعتمد علي فرد واحد أو فريق رياضي .

6- ألعاب المحاكاة simulations games: تخلق موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها .

7- الألعاب القديمة classic games: معظم هذه الألعاب حولت إلي ألعاب محوسبة وهي ألعاب تعليمية[4] .

مميزات الألعاب الالكترونية:

تمثل الألعاب الالكترونية وسيلة واسعة الابتكار للترفيه والتنمية الاجتماعية حيث يتم استخدامها فى العلاج النفسى [5].

– من مزايا الألعاب الالكترونية الرقمية أنها تعزز المشاركة النشطة، توفر قدراً كبير من المتعة أثناء اللعب بالإضافة الى تميزها بخصائص التفاعل [6].

– تعد الألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين فبالرغم مما لها من سلبيات إلا أنها لا تخلو من الإيجابيات فالألعاب الإلكترونية التربوية هي التي تشجع علي نمو المنطق واكتساب المهارات والمعرفة بطريقة ممتعة فضلا عن أنها تشكل مصدرا يدفع المتعلمين إلي محاولة تطوير معلوماتهم ومعارفهم[7].

– كما تمتاز الألعاب الالكترونية بقدرتها علي تنمية الذاكرة وسرعة التفكير كما تطور حسن المبادرة والتخطيط والمنطق ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التألف مع التقنيات الجديدة ، كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في أن واحد ، وتحفز هذه الألعاب التركيز والانتباه وتنشط الذكاء لأنها تقوم علي ابتكار عوالم من صنع الخيال[8]، فهي أداة استكشاف العوالم الجديدة ، كيفية وضع الاستراتيجيات وبناء العلاقات الاجتماعية ، ويذهب بعض الباحثين إلي أن الألعاب الالكترونية هي أهم وسيلة في القرن الحادي والعشرين مثلما كانت الراوية في القرن التاسع عشر والسينما والتلفزيون في القرن العشرين ، فالألعاب الالكترونية النتاج الطبيعي للزواج بين التكنولوجيا الجديدة والغريزة البشرية العالمية للعب[9].

– كما يمكن استخدام الألعاب الالكترونية أيضا في العملية التعليمية وهي عبارة عن ألعاب مصممة بشكل خاص لاستخدامها في التعرف علي مواضيع معينة ، توسيع المفاهيم ، تعزيز جوانب شخصية التلميذ ، فهم حدث أو ثقافة تاريخية فضلا عن تعلم العديد من المهارات أثناء اللعب[10].

– فالألعاب الالكترونية بشكل عام تسهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية للاعبين مثل مهارة البحث عن المعلومات ، مهارة الطباعة ، مهارة الكتابة ، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية ، مهارات التفكير الناقد ومهارات حل المشكلات[11].

سلبيات الألعاب الالكترونية:

مر ما يقرب من نصف قرن منذ ان تم انتاج أول لعبة الكترونية تجارية ناجحة فى السبعينات ، وأصبحت الألعاب الالكترونية فى الوقت الحاضر شائعة الاستخدام بين الشباب حيث يتم من خلالها التفاعل مع العوالم الافتراضية والذى يترتب عليه العديد من الأثار النفسية والاجتماعية [12].

– أوضحت العديد من الدراسات ترتب بعض الأثار النفسية السلبية نتيجة الممارسة ومن بين هذه الأثار النفسية اكتساب الممارسين لها ثقافات مغايرة للمجتمع نظرا لما تتضمنه هذه الألعاب من الكفر بالله والاساءة الي الدين الاسلامي ، فضلا عن نشرها للأفكار الشريرة مثل القتل والسرقة والاغتصاب والعدوانية[13].

كما تسبب بعض هذه الالعاب الإدمان وقد تصل بمستخدميها إلي اكتساب بعض العادات السلبية مثل المقامرة ، الأمر الذي جعل كثير من المهتمين بهذا الشأن يطالبون بوضع قيود علي مثل هذه الألعاب كالسن ، وضع ملصقات علي الألعاب توضح أنها تحتوي علي بعض الممارسات التي تسبب الادمان[14]، كما أن الادمان علي اللعب بألعاب الفيديو يدفع الطلاب للتغيب عن الدراسة والخلط بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي [15].

الإطار النظري للدراسة:

– استهدفت هذه الدراسة فى تفسيرها للأثار النفسية والاجتماعية للألعاب الالكترونية على الشباب السعودي على عدد من النظريات أهمها:

1– النظرية البنائية الوظيفية:

– من أهم النظريات التى تفسر علاقة الألعاب الالكترونية بانتشار بعض الأمراض الاجتماعية والنفسية للشباب ، وذلك من خلال اسهمات رويتر ميرتون والتى تمثلت فى المعوقات الوظيفية (الاختلال الوظيفى) للظاهرة الإجتماعية ،حيث قد تكون للظاهرة الإجتماعية انعكاسات سلبية فليس من الضرورى أن تكون إيجابية دائماً ،لذلك فلابد من البحث عن التوازن القائم بين الوظائف الايجابية والمعوقات الوظيفية قبل القول بأن ظاهرة ما وظيفية أو أكثر وظيفية ، فالوظائف الايجابية تعمل من أجل التكيف مع نسق معين والاختلالات الوظيفية هى الناتج التى تقلل من التكيف أو التوافق فى هذا النسق.

– ووفقاً لهذا التحليل ، فالألعاب الالكترونية تؤدى وظائف اجتماعية هامة وواضحة

وذلك من خلال الترويح عن النفس وتوسيع المدارك وتنمية المهارات الإبداعية المختلفة والتى تختلف بحسب الألعاب التى يمارسها الاشخاص شريطة أن يكون التعامل بصورة متزنة وواعية وإلا واجهنا الأثار السلبية المتمثله فى الأخطار النفسية الاجتماعية[16].

2- نظرية الاستخدامات والاشباعات:

- تعتمد هذه النظرية بشكل عام علي أن الأفراد يستخدمون وسائل الاعلام لاشباع رغباتهم ، ويرتبط بالاستخدام معدل التعرض للوسيلة ، كما أن نظرية الاستخدامات والاشباعات تركز علي المستوي الفردي في المجتمع وتؤكد علي مفهوم الجمهور القوي [17] واستفادت منها الباحثة في صياغتها لتساؤلات الدراسة وخاصة فيما يتعلق بالدوافع الكامنة وارء ممارسة الشباب السعودي لهذه الألعاب والاشباعات المتحققة لديهم.

الدراسات السابقة

- قامت الباحثة بالاطلاع علي الدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة وتم رصدها وفقا للمحاور التالية:

المحور الأول – الدراسات التي تناولت الألعاب الالكترونية

- استهدفت دراسة " **Rachel .M. and Others'(2019**)[18] التعرف علي ما هية الألعاب الالكترونية الرقمية وتحليل تأثيراتها علي الأطفال خاصة في مرحلة ما قبل المدرسة فيما يتعلق بالتعليم والصحة الاجتماعية وذلك من خلال دراسة القيمة الترفيهية لهذه الألعاب وطبيعة التفاعل المتضمن فيها ، وهل تساهم هذه الألعاب في جعل الأطفال أكثر ذكاءا كمناهج شارع سمسم ، وتوصلت الدراسة إلي أن الواقع الافتراضي وألعاب الواقع المعزز تؤثر بشكل كبير علي نمو الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة وخاصة فيما يتعلق بالتأثيرات الثقافية والاجتماعية.

- بينماهدفت دراسة **علي فرح سمارة (2017**)[19] إلى تقصي أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية علي الاستيعاب القرائي لطلبة الصف السابع بمدارس وكالة الغوث الدولية بالأردن وذلك من خلال تصميم مجموعة من الألعاب التعليمية الالكترونية ودليلا تعليميا لها بالإضافة لتصميم اختبار استيعاب قرائي يقيس مستويات الاستيعاب الحرفي ، الاستنتاجي ، النقدي والتذوقي وذلك علي عينة قوامها 118 طالبا وطالبة من خلال المنهج التجريبي ، وتوصلت الدراسة الي وجود فروق ذات

دلالة إحصائية في الاستيعاب القرائي تعزي لمتغير الجنس ولصالح الإناث في المستوي الحرفي والنقدي ،كما أوضحت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الدرجة الكلية للاستيعاب القرائي تعزي للتفاعل بين متغير المجموعة والجنس.

– وفي سياق متصل هدفت دراسة **أماني حسن (2017)**[20] **إلى** معرفة أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والإجتماعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، وتكونت عينة الدراسة من (233) تلميذًا وتلميذة من تلاميذ المرحلة الابتدائية بست مدارس بمحافظات (الرياض، المدينة المنورة، الخرج)، وتم تطبيق أدوات الدراسة التي تمثلت في استبانة ممارسة الألعاب الالكترونية، ومقياس الذكاء اللغوي ومقياس الذكاء الاجتماعي على أفراد العينة، وقد توصلت الدراسة إلي وجود فروق دالة احصائياً بين افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء الاجتماعي لصالح الذين يمارسون، كما أوضحت النتائج عدم وجود فروق دالة احصائياً تعزي لمتغير الجنس بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي، بينما وجدت فروق دالة احصائيًا تعزي لمتغير الجنس بين متوسطات درجات افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي.

– بينما هدفت دراسة **سارة محمود الموسوي (2016)**[21] إلى التحقق من فعالية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الذاكرة العاملة لدى المتفوقين عقليًا، شملت عينة الدراسة (27) طالبة من المرحلة المتوسطة، مقسمين لمجموعتين (13) طالبة مجموعة تجريبية و (14) طالبة مجموعة ضابطة. وقد تم استخدام المنهج شبه التجريبي. تكونت أدوات الدراسة من اختبار مصفوفات رافن للكشف عن الفائقين، واختباري الأرقام والاشكال الهندسية للذاكرة العاملة كتطبيق قبلي وبعدي، وتوصلت الدراسة إلي وجود فروق دالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية فيما يتعلق بتأثير استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية الذاكرة العاملة لدى المتفوقات عقلياً في الصف السابع بدولة الكويت. كانت الفروق واضحة في اختبار سعة الذاكرة العاملة (الاشكال الهندسية) بينما لم يكن هناك فروق في نتائج اختبار سرعة الذاكرة العاملة (حفظ الأرقام).

– وفي سياق متصل استهدف دراسة **محمد فوزي والي (2016)**[22] معرفة أثر استخدام برامج الألعاب التعليمية الالكترونية (غير المباشرة) و(المباشرة) في تنمية مهارات التعلم الذاتي والتحصيل في العلوم لدى طلاب الصف الإعدادي واستخدم البحث الحالي المنهج شبه تجريبي وتكونت عينة البحث من (١٢٥) طالب وطالبة

من مدرسة وجيه اباظة الإعدادية بدمنهور تم تقسيمهم بشكل عشوائي، واشارت النتائج إلى فعالية برامج الألعاب التعليمية الالكترونية غير المباشرة في تنمية مهارات التعلم الذاتي ، كما أوضحت فعالية برامج الألعاب التعليمية الالكترونية المباشرة في تنمية التحصيل المعرفي في مادة العلوم.

– وسعت دراسة **مريم التركستاني (2015)** [23] إلى التعرف على أثر الألعاب الالكترونية على مهارات حل المشكلات لدى عينة من الأطفال ضعاف السمع، شملت عينة الدراسة (١٦) طفل ضعيف السمع من الأطفال الملتحقين بالروضة في مدينة الرياض واعتمدت الدراسة على المنهج التجريبي ، وأسفرت الدراسة عن تحسن المجموعة التجريبية في جميع أبعاد المقياس الأربعة البناء النمطي ، تشابه الصور وتحسنت في تركيب المكعبات ، النسخ بالإضافة للدرجة الكلية ،تفوقت المجموعة التجريبية في القياس البعدي مما يعني أن الألعاب الالكترونية لها تأثير فعال في تنمية مهارات حل المشكلات.

– وهدفت دراسة **فتحية بلمهدي وملكية بكير (2014)**[24] إلى التعرف على العلاقة بين التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الإلكترونية، كما هدفت إلى التعرف على الاختلاف في استخدام الألعاب الالكترونية بين الذكور والإناث، وتكونت عينة الدراسة من (196) تلميذًا وتلميذة من ابتدائية حفصة أم المؤمنين من» بلدية بوزريعة» الجزائر ومدرسة الطالب محمد خنقاني من «بلدية ورقلة» الجزائر يتراوح سنهم بين (8-13) عامًا.

–وتوصلت نتائج هذا البحث الى عدم وجود علاقة بين التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الالكترونية وهو عكس ما افترضته الدراسة وتمت محاولة تفسير هذه النتيجة ببعض النظريات.

المحور الثاني – الدراسات التي تناولت التأثيرات النفسية والاجتماعية

–استهدفت **دراسة وسام عجيل (2020)** [25] التعرف عل أسباب تدني مستويات النجاح للتلاميذ الذكور في مدينة الكوت ، وهل الألعاب الالكترونية هي أحد أسباب هذا التدني وذلك من خلال دراسة عينة عشوائية من الذكور في المرحلة الابتدائية قوامها 380 مفردة ، وتعد هذه الدراسة احد الدراسات الوصفية وتوصلت الدراسة إلي أن الألعاب الالكترونية هي أحد أسباب تدني مستوي النجاح للتلاميذ ، كما تبين أيضا وجود بعض الأثار الصحية والنفسية السلبية لهذه الألعاب علي الأطفال تمثلت في الاضرار بالجهاز العصبي نتيجة للتركيز العالي والتعرض للأشعة

فضلا عن تعرضهم لثقافات مغايرة للثقافات العربية وتأثرهم بها .

-وفي سياق متصل استهدفت **دراسة Vand .J. enta& Tech .L ., (2019)**[26] التعرف علي أسباب اقبال الأطفال بشكل متزايد علي ألعاب الفيديو وخاصة تلك التي تتضمن حاوية رقمية قابلة للشراء داخل اللعبة (صندوق المسروقات) وما إذا كانت هذه الصناديق تعد شكلا من أشكال القمار الغير منظم الذي يستهدف الأطفال ، وذلك من خلال تعريف المقامرة ، أوجه التشابه بين صناديق المسروقات والمقامرة وتوصلت الدراسة إلي أنه يجب سن قواعد جديدة إلزامية تتطلب الافصاح عن محتوي هذه الألعاب ووضع العلامات الخاصة بألعاب الفيديو التي تحتوي علي صناديق نهب .

-بينما استهدفت دراسة **هدي عبد العال (2019)**[27] التعرف على مدى إرتباط الألعاب الإلكترونية ببعض الأمراض الاجتماعية والنفسية للمراهقين وأجريت الدراسة على عينة عمدية بلغ حجمها 47 طالب وطالبة بالمرحلتين الاعدادية والثانوية من خلال الإستبيان بالمقابلة وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية سالبة بين متغير المساندة الإجتماعية من قبل الأسرة وكل من درجة إدمان الألعاب الإلكترونية والعزلة الإجتماعية والعنف لدى المراهقين كما أثبتت أيضا الدراسة وجود علاقة ارتباطية موجبة بين درجة إدمان الألعاب الإلكترونية وبعض الأمراض الإجتماعية للمراهقين المتمثلة في الاكتئاب النفسي والعزلة والعنف .

- وفي سياق التعرف علي إرتباط الألعاب الالكترونية بوجود ظاهرة العنف استهدفت **دراسة يوسف حسن عزام محمد أمين (2019)**[28] التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية التقنية على العدوان من جهة،وسلوك المساعدة من جهة أخرى ، واستخدم الباحث المنهج التجريبى على عينة من طلاب إحدى الجامعات فى فرنسا عددهم 62 نصفهم من الإناث وتراوحت أعمارهم بين 18،26 عام ، وأظهرت النتائج أن لاعبى الألعاب الالكترونية غير العنيفة لجأو إلى العدوان بشكل أقل من لاعبى الألعاب العنيفة ،كما أظهرت النتائج أن أفراد العينة الذين لعبوا الألعاب العنيفة أظهروا اهتماماً أقل بمن يحتاجون المساعدة،كما أظهرت الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالةإحصائية بين الذكور والإناث فى العدوان أوسلوك المساعدة.

- بينما استهدفت دراسة **نورهان صقر (2019)**[29] معرفة العلاقة بين أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية (الجيد – السيىء) والسمات الشخصية لهم بمحاوره (المسؤولية الاجتماعية – الاتزان الانفعالي – القلق والتوتر – الثقة بالنفس – التفكير العلمي – الاحساس بالانجاز – السمات الشخصية للمراهقين) وذلك

علي عينة عشوائية مكونة من 290 تلميذ من المدارس الاعدادية الحكومية واللغات من خلال الاستبيان.

-وتوصلت الدراسة الي وجود ارتباط دال احصائيا بين استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية والسمات الشخصية لهم.

-وفي سياق متصل استهدفت **دراسة على سليمان الصوالحة وأخرون (2016)**[30] إلي الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدي أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور من خلال استبانة مكونة من محورين السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي ووزعت على عينة مسحية مكونة من (١٠٠) ولي أمرمن أولياء أمور أطفال الروضة في عمان وتوصلت الدراسة إلي وجود فروق دالة إحصائية لعلاقة الألعاب الالكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.

-كما توصلت إلي عدم وجود فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب الالكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.

وفي سياق متصل استهدفت دراسة **مريم قويدر (2015)** [31] معرفة تأثير الألعاب الالكترونية عي سلوكيات الأطفال ، وأجريت الدراسة علي عينة من الأطفال أعمار (7-12) من خلال بطاقات الملاحظة والمقابلة

-وتوصلت الدراسة إلي تأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأطفال حيث تعمل علي زرع السوك العدواني لدي الطفل ، كما أثبتت خطورة هذه الألعاب علي السلوك والقيم والتقاليد والدين وأنها أحد عوامل تكوين أجيال تتميز بالعنف والعدوانية.

التعقيب على الدراسات السابقة:

1. تنوعت النظريات والنماذج التي استخدمتها هذه الدراسات ، حيث اعتمد بعضها علي نظرية الاستخدامات والاشباعات ونظرية الاندماج ، في حين استخدم البعض الأخر نظرية تأثير الشخص الثالث ، ونظرية المبتكرات ونموذج قبول التكنولوجيا.
2. تنوعت المناهج والأساليب التي استخدمتها هذه الدراسات ، حيث اعتمد الكثير منها علي منهج المسح بالعينة ، في حين استخدم البعض الأخر المنهج التجريبي.
3. تم تطبيق أداة الاستبيان في معظم هذه الدراسات ، وتم اجراء الاستبيان عبر الانترنت أو من خلال البريد الالكتروني بما يتيح سرعة الوصول إلي الجمهور المستهدف .
4. اتجهت معظم الدراسات السابقة إلى معرفة علاقة الألعاب الالكترونية بالتحصيل

الدراسي ، استخدام الألعاب الالكترونية في العملية التعليمية وتناول القليل منها الاثار النفسية والاجتماعية لاستخدام الألعاب الالكترونية.

5. اتجهت معظم الدراسات السابقة إلي اختيار عينة الدراسة من خلال العينة العشوائية لضمان تمثيل جميع أفراد مجتمع الدراسة ، واتجه القليل منها لاختيار العينة العمدية لعدم توفر بعض المعلومات أو لاختيار فئات بعينها يتوافر فيها مواصفات محددة ، واتجهت غالبية الدراسات السابقة لاختيار الأطفال أو المراهقين كمجتمع للبحث والدراسة.

6. توصلت غالبية الدراسات السابقة إلي وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية وكل من التحصيل الدراسي ، الذكاء اللغوي ، حل المشكلات ، والتأثيرات النفسية.

7. استفادت الباحثة من الدراسات السابقة في وضع الإطار النظري للدراسة من حيث النظريات المستخدمة ، كما أفادت منها أيضا في وضع الاطار المنهجي من حيث صياغة المشكلة ووضع تساؤلات الدراسة وفروضها.

مشكلة الدراسة:

لاحظت الباحثة أن فئة الشباب علي اختلاف أعمارها وسنواتها الدراسية تقضي معظم أوقات فراغها في ممارسة الألعاب الالكترونية ، كما لاحظت أيضا أنها تحرص علي وجود طقوس معينة أثناء اللعب مثل اختيار مكان هاديء ، مظلم وعدم الحرص علي انتقاء أعضاء الفريق بل اللعب مع المتاح منهم في الوقت الراهن لدرجة أثارت تساؤل الباحثة ما الذي تحويه هذه الألعاب وما الذي تتميز به ليصبح اللعب الافتراضي أفضل لديهم من اللعب الحقيقي، وما الأسباب الكامنة وراء هذه الممارسة ، وما الأثار النفسية والاجتماعية المترتبة علي ممارسة الشباب الجامعي للألعاب الالكترونية.

أهداف الدراسة:

1- التعرف على أهم الألعاب الإلكترونية التي يقبل علىها الشباب الجامعي.

2- التعرف على معدل تعرض الشباب الجامعي لهذه الألعاب.

3- تحديد عناصر الجذب التي اعتمدت عليها هذه الألعاب في جذب فئات الشباب لها.

4- التعرف على أسباب اقبال الشباب الجامعي على هذه الألعاب.

5- التعرف على الأثار النفسية المترتبة على استخدام الشباب الجامعي لهذه الألعاب.

6- التعرف على الأثار الإجتماعية المترتبة على استخدام الشباب الجامعي لهذه الألعاب.

أهمية الدراسة:

1-تعد هذه الدراسة من الدراسات الرائدة في هذا المجال ، حيث أن معظم الدراسات التي تناولت الأثار النفسية والإجتماعية للألعاب الالكترونية ركزت على الأطفال والمراهقين في المرحلة المتوسطة والثانوية.

2-تستمد هذه الدراسة أهميتها من أهمية الموضوع الذي تتناوله وهو أحد الألعاب الإلكترونية والمتمثلة في الألعاب الإلكترونية التي تستغرق وقتا طويلا من أوقات الشباب.

3-أهمية الشباب خاصة داخل المجتمع السعودي الذي يستحوذ على النصيب الأكبر من سكان هذا المجتمع ، ويعول عليه تحقيق التنمية في ظل التغيرات التي تشهدها المملكة في الوقت الراهن.

4- أهمية البناء النفسي والاجتماعي للشباب وتأثير الألعاب الالكرونية علي تكوينهما .

تساؤلات الدراسة:

تنطلق هذه الدراسة من تساؤل رئيس هو: ما الأثار النفسية والإجتماعية المترتبة على ممارسة الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية، ويتفرع من هذا التساؤل الرئيس عدة تساؤلات فرعية أهمها:

1- ما أهم الألعاب الإلكترونية التي يقبل علها الشباب الجامعي ؟

2- ما معدل تعرض الشباب الجامعي لهذه الألعاب ؟

3- ما عناصر الجذب التي اعتمدت علها هذه الالعاب في جذب فئات الشباب لها ؟

4- ما أسباب اقبال الشباب الجامعي على هذه الألعاب ؟

5- ما الأثار النفسية المترتبة على استخدام الشباب الجامعي لهذه الألعاب ؟

6- ما الأثار الإجتماعية المترتبة على استخدام الشباب الجامعي لهذه الألعاب ؟

فروض الدراسة:

1- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الخصائص الديموجرافية للشباب السعودي والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

2- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الخصائص الديموجرافية للشباب السعودي والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية.

3- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين كثافة استخدام الشباب السعودي لالألعاب الإلكترونية ودوافع هذا الاستخدام.

4- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين كثافة استخدام الشباب السعودي لالألعاب الإلكترونية والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن هذا الاستخدام

-5 توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين دوافع استخدام الشباب السعودي لالألعاب الإلكترونية والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن هذا الاستخدام.

6- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين اتجاهات الشباب السعودي نحو الألعاب الإلكترونية والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام هذه التطبيقات .

نوع الدراسة والمنهج المستخدم:

تعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية وتعتمد الدراسة على منهج المسح بالعينة وهو ما يعرف بالجهد العلمي المنظم للحصول على معلومات أو أوصاف عن الظاهرة محل الدراسة[32] وهو المنهج الرئيسي لدراسة الجمهور ووسائل الإعلام في إطارها الوصفي أو التحليلي[33] كما يقدم البحث المسحي وصفا كميا او رقميا للإتجاهات او الأراء لمجتمع ما من خلال دراسة عينة من ذلك المجتمع وبتحليل نتائج عينة الدراسة يمكن للباحث أن يعمم النتائج على مجتمع الدراسة[34].

عينة الدراسة الميدانية:

تم سحب عينة عمدية تكونت من (600) مفردة من الشباب السعودي في مختلف أنحاء المملكة من الذكور والاناث الذي تتراوح أعمارهم بين (18- 35) عاما ومن مستويات اجتماعية واقتصادية مختلفة،وقداستندت الباحثة في اختيار العينة إلي التقسيم الإداري الخاص بالمملكة المبني علي نظام المناطق الصادر بالأمر الملكي الكريم رقم (أ / 92) بتاريخ 27 /8 / 1412 هـ كأساس للتوزيع الجغرافي وبناءا عليه تم تقسيم المملكة إلي خمسة مناطق رئيسية وهي المنطقة الشمالية وتمثلها مدينة سكاكا ، المنطقة الجنوبية وتمثلها مدينة ابها ، المنطقة الغربية وتمثلها مدينة جدة ، المنطقة الشرقية

وتمثلها مدينة الدمام و المنطقة الوسطي وتمثلها مدينة الرياض بواقع 120 مفردة لكل منطقة.

أدوات جمع البيانات:

-تم تصميم استمارة استبيان متضمنة جميع الفئات التي تشتمل علها تساؤلات الدراسة وعرضها على مجموعة من المحكمين[36] في مجالات علم النفس، الاجتماع، الاعلام والاحصاء للتأكد من صلاحيتها لجمع بيانات الدراسة.

المعالجة الإحصائية للبيانات:

-بعد الانتهاء من جمع بيانات الدراسة الميدانية، تم ترميز البيانات وإدخالها إلي الحاسب الآلي، ثم معالجتها وتحليلها واستخراج النتائج الإحصائية وذلك باستخدام برنامج «الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية «SPSS»(Statistical Package for Social Science). وقد تنوعت المتغيرات الإحصائية بين متغيرات اسمية Nominal، ومتغيرات ترتيبية Ordinal، ومتغيرات وزنية Scale، وعلى هذا فقد قام الباحث بتطبيق المعاملات الإحصائية التي تلائم كل متغير من هذه المتغيرات وذلك من خلال استخدام الاختبارات والمعالجات الإحصائية التالية:

- التكرارات البسيطة Frequency. والنسب المئوية Percent.
- المتوسط الحسابي Mean. والانحراف المعياري Std. Deviation.
- الوزن المرجح: ويستخدم لقياس وزن المتغيرات الترتيبية على وجه التحديد، وذلك للتعرف على القيمة الترتيبية لكل متغير، عبر حساب متوسط القيم الترتيبية.
- اختبار (Independent Samples T Test) لمقارنة متوسط عينتين مستقلتين والمعروف اختصارا باختبار «ت» أو(T- Test).
- اختبار تحليل التباين في اتجاه واحد (One Way ANOVA) والمعروف اختصارا ANOVA، وذلك لقياس الفروق بين المتوسطات بين أكثر من مجموعتين.
- معامل ارتباط بيرسون (Pearson Correlation) لدراسة شدة واتجاه العلاقة الارتباطية بين متغيرين من مستوي المسافة أو النسبة. وقد اعتبرت العلاقة ضعيفة إذا كانت قيمة المعامل أقل من 0.300، ومتوسطة إذا كانت ما بين 0.300 : 0.600، وقوية إذا كانت أكثر من 0.600.

مستوى الدلالة المعتمد في هذه الدراسة:

-اعتمد الباحث على مستوى دلالة يبلغ 0.05، لاعتبار الفروق ذات دلالة إحصائية من عدمه. وقد تم قبول نتائج الاختبارات الإحصائية عند درجة ثقة 95% فأكثر، أي عند مستوى معنوية 0.05 فأقل.

1. مقياس المستوي الاقتصادي الاجتماعي:

تم بناء هذا المقياس من سؤال الدخل الذي يتكون من 1: 3 درجات، وسؤال المستوي التعليمي الذي يتكون من 1: 3 درجات، وسؤال المنطقة السكنية الذي يتكون من 1: 3 درجات،وبالتالي فإن محصلة هذا المقياس تتكون من 7 درجات (3 :9) تم تقسيمهم إلي ثلاثة مستويات علي النحوي التالي:

المستوي المنخفض من 3: 5 درجات.

المستوي المتوسط من 6: 7 درجات.

المستوي المرتفع من 8: 9 درجات.

2. مقياس كثافة التعرض للألعاب الإلكترونية:

تم بناء هذا المقياس من ستة أسئلة، أربعة أسئلة منهم ثلاث درجات،وسؤال من أربع درجات، وسؤال من درجتين،وبالتالي فإن محصلة هذا المقياس تتكون من 13 درجة (6 :18) تم تقسيمهم إلي ثلاثة مستويات علي النحوي التالي:

المستوي المنخفض من 6: 10 درجات.

المستوي المتوسط من 11: 14 درجة.

المستوي المرتفع من 15: 18 درجة.

3. مقياس دوافع ممارسةالألعاب الإلكترونية:

تم بناء هذا المقياس من سؤال يتكون من 5 عبارات،حيث قدرت الإجابة علي كل عبارة علي النحو التالي موافق= 1، محايد = صفر، معارض= -1،وبالتالي فإن محصلة هذا المقياس تتكون من 11 درجة (-5 :5) تم تقسيمهم إلي ثلاثة مستويات علي النحوي التالي:

المستوي المنخفض من -5: -2 درجة.

المستوي المتوسط من -1: 1 درجة.

المستوي المرتفع من 2: 5 درجات.

4. مقياس الآثار النفسية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية:

تم بناء هذا المقياس من سؤال يتكون من 10 عبارات،حيث قدرت الإجابة علي كل عبارة علي النحو التالي موافق= 1، محايد = صفر، معارض= -1،وبالتالي فإن محصلة هذا المقياس تتكون من 21 درجة (-10 :10) تم تقسيمهم إلي ثلاثة مستويات علي النحوي التالي:

المستوي المنخفض من -10: -4 درجات.

المستوي المتوسط من -3: 3 درجات.

المستوي المرتفع من 4: 10 درجات.

5. مقياس الآثار الاجتماعية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية:

تم بناء هذا المقياس من سؤال يتكون من 10 عبارات،حيث قدرت الإجابة علي كل عبارة علي النحو التالي موافق= 1، محايد = صفر، معارض= -1،وبالتالي فإن محصلة هذا المقياس تتكون من 21 درجة (-10 : 10) تم تقسيمهم إلي ثلاثة مستويات علي النحوي التالي:

المستوي المنخفض من -10: -4 درجات.

المستوي المتوسط من -3: 3 درجات.

المستوي المرتفع من 4: 10 درجات.

6. مقياس الاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية:

تم بناء هذا المقياس من سؤال يتكون من 12 عبارة، حيث قدرت الإجابة علي كل عبارة علي النحو التالي موافق= 1، محايد = صفر، معارض= -1، وبالتالي فإن محصلة هذا المقياس تتكون من 25 درجة (-12 :12) تم تقسيمهم إلي ثلاثة مستويات علي النحوي التالي:

الاتجاه السلبي من -12: -4 درجات.

الاتجاه المحايد من -3: 3 درجات.

الاتجاه الإيجابي4: 12 درجة.

مصطلحات الدراسة:

1. الأثار النفسية والاجتماعية:

اصطلاحا :-هو شعور الفرد بمشاعر حادة تؤثر علي علاقاته الاجتماعية وتوافقه

النفسي والشخصي والاجتماعي وتعوق اشباع حاجاته وتصيبه بسوء التكيف مع الأخرين وتحول بينه وبين الحياة السعيدة المشبعة فتجعله ينعزل عن الاخرين ويشعر بالانطواء[35]

اجرائيا :– يقصد بها في هذه الدراسةمجموعةالأحاسيس التي يشعر بها الفرد نتيجة ممارسة هذه الألعاب سواء سلبية مثل الخوف، القلق، التوتر، العزلة والانطواء أو ايجابية مثل الاطمئنان ، الراحة ، السعادة ، المشاركة وحب الأخرين وغيرها من الأثار التي تضمنتها الدراسة .

2. الشباب السعودي:

اصطلاحا:–هم تلك الفئة من المجتمع الذين تتراوح أعمارهم بين (18- 35) عاما[36].

اجرائيا:– يقصد به في إطار الدارسة الحالية الذكور والاناث من الجنسية السعودية في المرحلة العمرية (18-35) عاما.

3. الألعاب الالكترونية:

اصطلاحا:–هي جميع انواع الألعاب المتوفرة علي هيئات الكترونية ، وتشمل ألعاب الحاسب ، ألعاب الانترنت، ألعاب الفديو ، ألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الذكية[37].

اجرائيا:– يقصد بها في هذه الدراسة الألعاب التي تدخل تكنولوجيا الانترنت في صناعتها .

نتائج الدراسة:

جدول رقم (1) يوضح خصائص عينة الدراسة

المتغير		العدد	٪	المجموع	٪
النوع	ذكر	150	25.0	600	٪100
	أنثي	450	75.0		
العمر	من ١٨ إلى ٢٣ عاما	512	85.3	600	٪100
	من ٢٤ إلى ٢٩ عاما	72	12.0		
	من ٣٠ إلى ٣٥ عاما	16	2.7		

المستوى التعليمي	ثانوي	201	33.5	600	٪100
	مؤهل جامعي	373	62.2		
	مؤهل فوق جامعي	26	4.3		
العمل	طالب	485	80.8	600	٪100
	حكومي	10	1.7		
	خاص	36	6.0		
	أعمال حرة	18	3.0		
	لا يعمل	51	8.5		
الدخل	من ١٠٠٠ إلى أقل من ٣٠٠٠ريال	483	80.5	600	%100
	من ٣٠٠٠إلى أقل من ٦٠٠٠ريال	56	9.3		
	٦٠٠٠ريال فأكثر	61	10.2		
الحالة الاجتماعية	أعزب	580	96.7	600	%100
	متزوج	20	3.3		
المنطقة السكنية	شعبية	44	7.3	600	%100
	متوسطة	440	73.3		
	راقية	116	19.3		
المستوى الاقتصادي الاجتماعي	منخفض	158	26.3	600	%100
	متوسط	384	64.0		
	مرتفع	58	9.7		

يوضح الجدول السابق ما يلي:

– جاءت عينة الدراسة ممثلة للذكور والإناث من الشباب السعودي حيث بلغت نسبة الذكور 75 % ، بينما بلغت نسبة الإناث 25.0% .

– جاءت عينة الدراسة ممثلة لكافة الفئات العمرية كالتالي: فالفئة العمرية (من 18 إلى 23 عاما) جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 85.3% ، تلاها في المرتبة الثانية فئة (من 24 إلى 29 عاما) بنسبة مئوية بلغت 12.0% ، في حين جاء في المرتبة الثالثة الفئة العمرية (من 30 إلى 35 عاما) بنسبة مئوية بلغت 2.7%.

– جاءت عينة الدراسة ممثلة لكافة فئات المجتمع حسب متغير العمل للمبحوثين: فقد جاءت فئة (طالب) في المرتبة الأولى بنسبة بلغت 80.8% من اجمالي عينة الدراسة ، تلاها في المرتبة الثانية فئة (لا يعمل) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت 8.5% ، في حين بلغت فئة (خاص) 6.0% في المرتبة الثالثة، بينما جاء في المرتبة الرابعة

فئة (أعمال حرة) بنسبة بلغت 3.0%، يليه في المرتبة الأخيرة فئة (حكومي) بنسبة بلغت 1.7%.

– عكست عينة الدراسة مختلف المستويات التعليمية كالتالي : ففئة المؤهل الجامعي جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 62.2% ، تلاها فئة المؤهل الثانوي في المرتبة الثانية بنسبة 33.5% ، ثم فئة المؤهل فوق الجامعي في المرتبة الثالثة بنسبة 4.3% .

– تضمنت العينة مختلف مستويات الدخل : فقد جاءت فئة الدخل (من 1000 إلى أقل من 3000ريال) جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 80.5% ، تلاها فئة الدخل (6000ريال فأكثر) في المرتبة الثانية بنسبة 10.2% ، ثم فئة الدخل (من 3000إلى أقل من 6000ريال) في المرتبة الثالثة بنسبة 9.3% .

– عكست عينة الدراسة مختلف الحالات الاجتماعية كالتالي : ففئة أعزب جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 96.7% ، تلاها فئة متزوج في المرتبة الثانية بنسبة 3.3% .

– تضمنت عينة الدراسة مختلف المناطق السكنية كالتالي : ففئة المنطقة المتوسطة جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 73.3% ، تلاها فئة المنطقة الراقية في المرتبة الثانية بنسبة 19.3% ، ثم فئة المنطقة الشعبية في المرتبة الثالثة بنسبة 7.3% .

– عكست عينة الدراسة مختلف المستويات الاقتصادية الاجتماعية كالتالي : ففئة المستوى متوسط جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 64.0% ، تلاها فئة المستوى منخفض في المرتبة الثانية بنسبة 26.3% ، ثم فئة المستوى مرتفع في المرتبة الثالثة بنسبة 9.7% .

جدول رقم (2) معدل الحرص على لعب الألعاب الإلكترونية

لعب الألعاب الإلكترونية	ك	النسبة المئوية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
نادرا	142	23.7	2.1183	.76068
أحيانا	245	40.8		
دائما	213	35.5		
الاجمالي	600	100.0		

يتضح من الجدول السابق:

- أن غالبية عينة الدراسة من الشباب السعودي يمارسون الألعاب الإلكترونية بصفة غير منتظمة (أحياناً) حيث بلغت نسبتهم 40.8% ، بينما كانت نسبة 35.5% من عينة الدراسة يمارسون الألعاب الإلكترونية دائماً ، وأن نسبة 23.7% يمارسون الألعاب الإلكترونية نادراً .

- تشير نتائج الجدول السابق إلى ارتفاع معدل الحرص على ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل عينة الدراسة من الشباب السعودي وذلك بمتوسط حسابي بلغ 2.1183، وانحراف معياري بلغ 0.76068 .

جدول رقم (3) عدد أيام ممارسة الألعاب الإلكترونية

س٢	ك	النسبة المئوية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
يوم واحد في الاسبوع	202	33.7	1.9400	.78151
من ٢ الى ٣ ايام في الأسبوع	232	38.7		
يوميا	166	27.7		
الاجمالي	600	100.0		

يتضح من الجدول السابق:

– أنه فيما يتعلق بعدد الأيام التي يمارس فيها الشباب السعودي عينة الدراسة الألعاب الإلكترونية نجد أنه جاء في المرتبة الأولى (من 2 الى 3 ايام في الأسبوع) بنسبة بلغت 38.7% ، بينما جاء في المرتبة الثانية (يوم واحد في الاسبوع) بنسبة بلغت 33.7% ، بينما جاء في المرتبة الثالثة (يومياً) بنسبة بلغت 27.7% .

– تشير نتائج الجدول السابق إلى تراجع عدد الأيام التي يحرص فيها طلاب جامعة الملك عبد العزيز عينة الدراسة على ممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك بمتوسط حسابي بلغ 1.9400 ، وانحراف معياري بلغ 0.78151 .

جدول رقم (4) عدد الجلسات في اليوم المخصصة لممارسة الألعاب الإلكترونية

عدد الجلسات في اليوم	ك	النسبة المئوية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
جلسة واحدة	291	48.5	1.9083	1.07169
جلستان	156	26.0		
ثلاث جلسات	70	11.7		
أكثر من ثلاث جلسات	83	13.8		
الاجمالي	600	100.0		

يتضح من الجدول السابق:

– أنه فيما يتعلق بعدد الجلسات في اليوم التي يمارس فيها الشباب السعودي عينة الدراسة الألعاب الإلكترونية نجد أنه جاء في المرتبة الأولى (جلسة واحدة) بنسبة بلغت 48.5% ، بينما جاء في المرتبة الثانية (جلستان) بنسبة بلغت 26.0% ،

بينما جاء في المرتبة الثالثة (أكثر من ثلاث جلسات) بنسبة بلغت 13.8% ، بينا جاء في المرتبة الرابعة والأخيرة (ثلاث جلسات) بنسبة بلغت 11.7% .

– تشير نتائج الجدول السابق إلى تراجع عدد الجلسات في اليوم التي يحرص فيها طلاب جامعة الملك عبد العزيز عينة الدراسة على ممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك بمتوسط حسابي بلغ 1.9083، وانحراف معياري بلغ 1.07169.

جدول رقم (5) عدد الساعات في الجلسة المخصصة لممارسة الألعاب الإلكترونية

عدد الساعات في الجلسة	ك	النسبة المئوية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
أقل من ساعة	175	29.2	1.9533	.73170
من ساعة إلى٣ ساعات	278	46.3		
أكثر من ٣ ساعات	147	24.5		
الاجمالي	600	100.0		

يتضح من الجدول السابق:

– أنه فيما يتعلق بعدد الساعات في الجلسة الواحدة التي يمارس فيها عينة الدراسة الألعاب الإلكترونية نجد أنه جاء في المرتبة الأولى (من ساعة إلى 3 ساعات) بنسبة بلغت 46.3% ، بينما جاء في المرتبة الثانية (أقل من ساعة) بنسبة بلغت 29.2% ، بينما جاء في المرتبة الثالثة (أكثر من 3 ساعات) بنسبة بلغت 24.5% .

– تشير نتائج الجدول السابق إلى ارتفاع عدد الساعات في الجلسة الواحدة التي يحرص فيها عينة الدراسة على ممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك بمتوسط حسابي بلغ 1.9533، وانحراف معياري بلغ 0.07169.

ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء ما تتميز به هذه الألعاب من عوامل جذب واثارة متمثلة في تقمص الشخصية ، الألوان ، تسارع الأحداث والرغبة في الفوز مما يجعل اللاعب يمضي وقتا طويلا ويندمج في أحداثها الي حد أنه لا يشعر بمضي الوقت .

جدول رقم (6) طريقة اللعب عند ممارسة الألعاب الإلكترونية

طريقة اللعب عند ممارسة الألعاب الإلكترونية	ك	٪
العب بشكل متواصل حتى انتهى من اللعب	288	48.0
العب بشكل متقطع وأخذ قسطاً من الراحة بين كل جولة	312	52.0
الإجمالي	600	100.0

يتضح من الجدول السابق:

– أنه فيما يتعلق بطريقة اللعب عند ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل الشباب السعودي عينة الدراسة نجد أنه جاء في المرتبة الأولى(العب بشكل متقطع وأخذ قسطاً من الراحة بين كل جولة) بنسبة بلغت 52.0% ، بينما جاء في المرتبة الثانية (العب بشكل متواصل حتى انتهى من اللعب) بنسبة بلغت 48.0%

ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء أن الجلسة الواحدة تأخذ وقتا كبيرا قد يصل إلي ساعة من اللاعب وهو ما يعرف (بإنهاء الجيم) مما يجعله يأخذ قسطا من الراحة قبل الدخول في جلسة أخر .

جدول رقم (7) فترة بداية ممارسة الألعاب الإلكترونية

فترة بداية ممارسة الألعاب الإلكترونية	ك	%
من سن الطفولة اقل من 8 سنوات	261	43.5
منذ سن المراهقة 11-17	253	42.2
منذ سن الشباب 18 وما فوق	86	14.3
الإجمالي	600	100.0

يتضح من الجدول السابق:

– أنه فيما يتعلق بفترة بداية ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل الشباب السعودي عينة الدراسة نجد أنه جاء في المرتبة الأولى(من سن الطفولة اقل من 8 سنوات) بنسبة بلغت 43.5% ، بينما جاء في المرتبة الثانية (منذ سن المراهقة 11-17) بنسبة بلغت 42.2%، بينما جاء في المرتبة الثالثة (منذ سن الشباب 18 وما فوق) بنسبة بلغت 14.3%وتشير هذه النتيجة إلي ارتباط الممارسن للألعاب الالكترونية بها فغالبية عينة الدراسة يلعبون هذه الألعاب منذ الطفولة ولازالوا يمارسونها وهو مايشير الي قدرة هذه الألعاب علي جذب الراهقين والشباب علي اختلاف مراحلهم العمرية لما تتميز به من عناصر جذب .

جدول رقم (8) قياس كثافة التعرض لممارسة الألعاب الإلكترونية

مقياس كثافة التعرض	ك	النسبة المئوية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
منخفض	211	35.2	1.8067	.68805
متوسط	294	49.0		
مرتفع	95	15.8		
الاجمالي	600	100.0		

يتضح من الجدول السابق :

– أنه فيما يتعلق بقياس كثافة التعرض لممارسة الألعاب الإلكترونية ، نجد أنه جاء المستوى « متوسط» في المرتبة الأولى بنسبة بلغت 49.0% ، يليه في المرتبة الثانية المستوى « منخفض» بنسبة بلغت 35.5% ، بينما جاء في المرتبة الثالثة والأخيرة المستوى « مرتفع» بنسبة بلغت 15.8% .

– يتبين من نتائج الجدول السابق ارتفاع كثافة التعرض لممارسة الألعاب الإلكترونية ، وذلك بمتوسط حسابي بلغ 1.8067، وانحراف معياري بلغ 0.68805 .

جدول رقم (9) أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية

أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية	درجة الموافقة						الاجمالي		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
	موافق		محايد		معارض					
	ك	٪	ك	٪	ك	٪	ك	٪		
التسلية والترفيه	591	98.5	9	1.5	0	0	600	100.0	.9850	.12165
حب الخيال والاثارة	434	72.3	130	21.7	36	6.0	600	100.0	.6633	.58643
حب الاستطلاع	374	62.3	175	29.2	51	8.5	600	100.0	.5383	.64748
تنمية الذكاء	305	50.8	206	34.3	89	14.8	600	100.0	.3600	.72660
تطوير الموهبة	279	46.5	227	37.8	94	15.7	600	100.0	.3083	.72628

يتضح من الجدول السابق :

- أنه فيما يتعلق بأسباب ممارسة الألعاب الالكترونية من قبل الشباب السعودي عينة الدراسة نجد أنه جاء في مقدمة تلك الأسباب «التسلية والترفية» حيث جاء في المقدمة وذلك بمتوسط حسابي بلغ 0.9850، حيث بلغت نسبة «موافق» 95.5% ، ونسبة «محايد» 1.5% ، بينما بلغت نسبة «معارض» 0.0% بدون نسبة .

- يليه في المرتبة الثانية سبب «حب الخيال والاثارة» وذلك بمتوسط حسابي بلغ 0.6633، حيث بلغت نسبة «موافق» 72.3% ، ونسبة «محايد» 21.7% ، بينما بلغت نسبة «معارض» 6.0% .

- يليه في المرتبة الثالثة سبب «حب الاستطلاع» وذلك بمتوسط حسابي بلغ 0.5383، حيث بلغت نسبة «موافق» 62.3% ، ونسبة «محايد» 29.2% ، بينما بلغت نسبة « معارض» 8.5% .

- يليه في المرتبة الرابعة سبب «تنمية الذكاء» وذلك بمتوسط حسابي بلغ 0.3600، حيث بلغت نسبة «موافق» 50.8% ، ونسبة «محايد» 34.3% ، بينما بلغت نسبة «معارض» 14.8% .

- بينما جاء في المرتبة الخامسة سبب « تطوير الموهبة» وذلك بمتوسط حسابي بلغ 0.3083، حيث بلغت نسبة «موافق» 46.5% ، ونسبة «محايد « 37.8% ، بينما بلغت نسبة « معارض» 15.7% .

- ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء أن الألعاب الالكترونية هي وسيل للتسلية والترفيه في المقام الاول وبالتالي كان هذا السبب في مقدمة اسباب ممارسة الشباب السعودي لهذه الالعاب ، بينما نجدحب الخيال والاثارة يحتل المرتبة الثانية باعتباره أهم عناصر الجذب التي تعتمد عليها الالعاب الالكترونية .

جدول رقم (10) قياس أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية

قياس أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية	ك	النسبة المئوية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
منخفض	21	3.5	2.7433	.51110
متوسط	112	18.7		
مرتفع	467	77.8		
الاجمالي	600	100.0		

يتضح من الجدول السابق :

– أنه فيما يتعلق بقياس أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل الشباب السعودي عينة الدراسة ، نجد أنه جاء المستوى «مرتفع» في المرتبة الأولى بنسبة بلغت 77.8% ، يليه في المرتبة الثانية المستوى «متوسط» بنسبة بلغت 18.7% ، بينما جاء في المرتبة الثالثة والأخيرة المستوى «منخفض» بنسبة بلغت 3.5% .

– يتبين من نتائج الجدول السابق ارتفاع أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل الشباب السعودي عينة الدراسة ، وذلك بمتوسط حسابي بلغ 2.7433 ، وانحراف معياري بلغ 0.51110.

جدول رقم (11) مصدر الإعجاب في الألعاب الإلكترونية

مصدر الإعجاب في الألعاب الإلكترونية	ك	٪
الأحداث الموجودة في قصة اللعب	484	80.7
متعة الفوز	447	74.5
الصور والالوان	374	62.3
الجرافيك	354	59.0
الموسيقى	306	51.0
بطل القصة	201	33.5
فيدوهات شرح اللعبة	55	9.2
أخري	19	3.2
الإجمالي	600	

يوضح الجدول السابق ما يلي:

– أنه فيما يتعلق بمصدر الإعجاب في الألعاب الإلكترونية من قبل الشباب السعودي عينة الدراسة نجد أنه جاء في المرتبة الأولى «الأحداث الموجودة في قصة اللعب» بنسبة بلغت 80.7% ، بينما جاء في المرتبة الثانية «متعة الفوز» بنسبة بلغت 74.5% ، ثم جاء في المرتبة الثالثة « الصور والألوان» بنسبة بلغت 62.3% ، ثم جاء في المرتبة الرابعة «الجرافيك» بنسبة بلغت 59.0% ، يليه في المرتبة الخامسة « الموسيقى» بنسبة بلغت 51.0% ، يليه في المرتبة السادسة «بطل القصة» بنسبة بلغت 33.5% ، يليه في المرتبة السابعة « فيديوهات شرح اللعبة» بنسبة بلغت 9.2% ، بينا جاءت «أخرى» في المرتبة الأخيرة بنسبة بلغت 3.2% حيث تمثليء

معظم الالعاب الالكترونية بأحداث وصراعات ينتظر اللاعب أن تنتهي نتيجتها دائما بالمتعة والفوز اللذان احتلا المرتبة الثانية يليها الصور والالوان والجرافيك في المراتب التالية .

جدول رقم (12) نوعية الألعاب المفضلة لدي عينة الدراسة

نوعية الألعاب المفضلة	ك	٪
ألعاب قتالية وحربية	481	80.2
ألعاب الخيال	388	64.7
ألعاب الألغاز	302	50.3
الألعاب التعليمية	74	12.3
أخري	11	1.8
الإجمالي	600	

يوضح الجدول السابق ما يلي:

– أنه فيما يتعلق بنوعية الألعاب المفضلة لدى عينة الدراسة نجد أنه جاء في المرتبة الأولى « ألعاب قتالية وحربية» بنسبة بلغت 80.2% ، بينما جاء في المرتبة الثانية « ألعاب الخيال» بنسبة بلغت 64.7% ، ثم جاء في المرتبة الثالثة « ألعاب الألغاز» بنسبة بلغت 50.3% ، بينما جاء في المرتبة الرابعة « الألعاب التعليمية» بنسبة بلغت 12.3% ، ثم جاء في المرتبة الخامسة « أخرى» بنسبة بلغت 1.8% ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء النتيجة السابقة حيث ان الألعاب القتالية والحربية هي اكثر الأنواع المليئة بالأحداث والرغبة في الفوز من خلال الحبكة التي تتضمنها اللعبة وشعور اللاعب انه في معركة حقيقية ولا مجال لقبول الخسارة ، بينما توفر ألعاب الخيال جوا من الابحار في عوالم خفية تكشفها اللعبة من خلال أحداثها مما جعلها تحتل المرتبة الثانية.

جدول رقم (13) أسماء الألعاب المفضلة لدي عينة الدراسة

الألعاب	ك	٪
ببجي	193	32.2
Call of duty	106	17.7
أخري	39	6.5
Over watch	29	4.8
كراش	27	4.5
اوفرواتش	26	4.3
كود	22	3.7
The last of us	21	3.5
فورت نايت	19	3.2
انشارتد	19	3.2
فيفا	17	2.8
Fifa	15	2.5
league of legends	11	1.8
فورتنايت	11	1.8
ماريو	10	1.7
Persona	7	1.2
ريد ديد	7	1.2
Detroit	6	1.0
Rainbow six siege	6	1.0
Uncharted	6	1.0
دارك سولز	6	1.0
رزدنت ايفل	6	1.0
اوفر واتش	6	1.0
ارك سرفيفل	5	0.8
Blood borne	5	0.8
ليق اوف ليجيند	5	0.8
Grand	5	0.8

Zelda	5	0.8
تومب رايدر	5	0.8
Cyber hunter	3	0.5
داركنيس	3	0.5
Borderlands	2	0.3
بلاتو	2	0.3
Among us	2	0.3
الاجمالي	600	

يوضح الجدول السابق ما يلي:

- أنه فيما يتعلق بأسماء الألعاب المفضلة لدى عينة الدراسة الشباب السعودي نجد أنه جاء في المرتبة الأولى «ببجي» بنسبة بلغت 32.3 % ، بينما جاء في المرتبة الثانية «Call of duty» بنسبة بلغت 17.7 % ، ثم جاء في المرتبة الثالثة «أخري» بنسبة بلغت 6.5 % ، بينما جاء في المرتبة الرابعة « Over watch» بنسبة بلغت 4.8 % ، ثم جاء في المرتبة الخامسة « كراش» بنسبة بلغت 4.5 % ، ثم جاء في المرتبة السادسة « اوفرواتش» بنسبة بلغت 4.3 %، ثم جاء في المرتبة السابعة « كود» بنسبة بلغت 3.7 %، ثم جاء في المرتبة الثامنة «The last of us» بنسبة بلغت 3.5 %، ثم جاء في المرتبة التاسعة «فورت نايت» و « انشارتد» بنسبة بلغت 3.2 %، ثم جاء في المرتبة العاشرة « فيفا» بنسبة بلغت 2.8 %، ثم جاء في المرتبة الحادية عشر «Fifa» بنسبة بلغت 2.5 %، ثم جاء في المرتبة الثانية عشر «league of legends» و«فورتنايت» بنسبة بلغت 1.8 %، ثم جاء في المرتبة الثالثة عشر «ماريو» بنسبة بلغت 1.7 %، ثم جاء في المرتبة الرابعة عشر «Persona» و «ريد ديد» بنسبة 1.2 % ، ثم جاء في المرتبة الخامسة عشر «Detroit و Rainbow six siege وUncharted ودارك سولز ورزدنت ايفل واوفر واتش»بنسبة 1.0 % ، ثم جاء في المرتبة السادسة عشر (ارك سرفيفل و blood borne وليق اوف ليجيند و grand وZelda وتومب رايدر) بنسبة 0.8 % ثم جاء في المرتبة السابعة عشر(Cyber hunter وداركنيس) بنسبة 0.5 % ، ثم جاء في المرتبة الثامنة عشر والأخيرة (Borderlands وبلاتو و Among us) بنسبة 0.3 %.

جدول رقم (14) عدد الأجهزة الالكترونية التى تملكها عينة الدراسة

عدد الأجهزة الالكترونية التى تملكها عينة الدراسة	ك	٪
بلاى ستيشن	442	73.7
لابتوب	412	68.7
أيباد	264	44.0
ايبود	26	4.3
أخري	24	4.0
الاجمالي	600	

يوضح الجدول السابق ما يلي:

- أنه فيما يتعلق بعدد الأجهزة الالكترونية التى تملكها عينة الدراسة من طلاب جامعة الملك عبدالعزيز نجد أنه جاء في المرتبة الأولى «بلاى ستيشن» بنسبة بلغت 73.7% ، بينما جاء في المرتبة الثانية «لابتوب» بنسبة بلغت 68.7% ، ثم جاء في المرتبة الثالثة «أيباد» بنسبة بلغت 44.0% وهو جهاز حاسوب لوحي محمول من شركة أبل Apple حجمه أصغر من الحاسوب المحمول وأكبر من الهاتف الذكي يعتمد علي شاشة تعمل باللمس ويمكن وصله بلوحة مفاتيح خارجية [38] ، بينما جاء في المرتبة الرابعة «ايبود» بنسبة بلغت 4.3% ، ثم جاء في المرتبة الخامسة « أخرى» بنسبة بلغت 4.0%.

جدول رقم (15) اللغة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية

اللغة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية	ك	٪
الانجليزية	394	65.7
العربية	206	34.3
الاجمالي	600	100.0

يوضح الجدول السابق ما يلي:

- أنه فيما يتعلق باللغة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل عينة الدراسة نجد أنه جاء في المرتبة الأولى «اللغة الانجليزية» بنسبة بلغت 65.7% ، بينما جاء في المرتبة الثانية « اللغة العربية» بنسبة بلغت 34.3% .

جدول رقم (16) مصدر المعرفة بهذه الألعاب

مصدر المعرفة بهذه الألعاب	ك	٪
أصدقاء	511	85.2
محركات بحث	364	60.7
إعلان	254	42.3
عائلة	218	36.3
مدونات	67	11.2
أخري	13	2.2
الاجمالي	600	

يوضح الجدول السابق ما يلي:

- أنه فيما يتعلق بمصدر المعرفة بهذه الألعاب من قبل عينة الدراسة نجد أنه جاء في المرتبة الأولى «الأصدقاء» بنسبة بلغت 82.2% ، بينما جاء في المرتبة الثانية «محركات بحث» بنسبة بلغت 60.7% ، ثم جاء في المرتبة الثالثة « إعلان» بنسبة بلغت 42.3% ، بينما جاء في المرتبة الرابعة «عائلة» بنسبة بلغت 36.3% ، ثم جاء في المرتبة الخامسة «مدونات» بنسبة بلغت 11.2%، بينما جاء في المرتبة السادسة والأخيرة «اخرى» بنسبة بلغت 2.2% .

جدول رقم (17) كيفية الحصول على هذه الألعاب

كيفية الحصول على هذه الألعاب	ك	٪
التحميل من الانترنت	519	86.5
الشراء	452	75.3
الاستعارة	98	16.3
الاستنساخ	56	9.3
أخري	5	0.8
الاجمالي	600	

يوضح الجدول السابق ما يلي:

- أنه فيما يتعلق بكيفية الحصول على هذه الألعاب من قبل عينة الدراسة نجد أنه جاء في المرتبة الأولى « التحميل من الانترنت» بنسبة بلغت 86.5% ، بينما جاء في المرتبة الثانية « الشراء» بنسبة بلغت 75.3% ، ثم جاء في المرتبة الثالثة « الاستعارة»

بنسبة بلغت 16.3% ، بينما جاء في المرتبة الرابعة « الاستنساخ» بنسبة بلغت 9.3% ، ثم جاء في المرتبة الخامسة « أخرى» بنسبة بلغت 0.8% .

جدول رقم (18) الطريقة المفضلة لممارسة الألعاب

طريقة ممارسة الألعاب	ك	٪
مع الاصدقاء	325	54.17
منفرداً	214	35.67
مع العائلة	61	10.17
الاجمالي	600	100.0

يوضح الجدول السابق ما يلي:

- أنه فيما يتعلق بالطريقة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل عينة الدراسة نجد أنه جاء في المرتبة الأولى «مع الأصدقاء» بنسبة بلغت 54.17% ، بينما جاء في المرتبة الثانية «منفرداً» بنسبة بلغت 35.67% ، ثم جاء في المرتبة الثالثة « مع العائلة» بنسبة بلغت 10.17% .

جدول رقم (19) القدرات التى تسمح للاعب بالفوز في الالعاب الالكترونية

القدرات التى تسمح للاعب بالفوز في الالعاب الالكترونية	الترتيب الأول	الترتيب الثاني	الترتيب الثالث	الترتيب الرابع	الترتيب الخامس	الترتيب السادس	الترتيب السابع	الوزن المرجح	الرتبة
المهارة	175	177	75	49	38	44	42	5.1700	1
الذكاء	180	77	93	82	62	46	60	4.7550	2
السرعة	38	112	189	100	82	48	31	4.4267	3
الانتباه	34	76	119	218	83	49	21	4.2150	4
فهم التعليمات	95	66	34	55	85	187	78	3.5967	5
عدم التردد	18	33	51	65	187	112	134	2.9300	6
الصبر	60	59	39	31	63	114	234	2.9067	7

يوضح الجدول السابق ما يلي:

– أنه فيما يتعلق بالقدرات التى تسمح للاعب بالفوز في الألعاب الالكترونية من وجهة نظر عينة الدراسة نجد أنه جاء في المرتبة الأولى «المهارة» بوزن مرجح بلغ 5.1700 ، بينما جاء في المرتبة الثانية « الذكاء « بوزن مرجح بلغ 4.7550

، ثم جاء في المرتبة الثالثة « السرعة» بوزن مرجح بلغ 4.4267،ثم جاء في المرتبة الرابعة «الانتباه» بوزن مرجح بلغ 4.2150، يليه في المرتبة الخامسة «فهم التعليمات»بوزن مرجح بلغ 3.5967 ، ثم جاء « عدم التردد» في المرتبة السادسة بوزن مرجح بلغ 2.9300 ، بينما جاء في المرتبة السابعة والاخيرة «الصبر» بوزن مرجح بلغ 2.9067 .

جدول رقم (20) الشعور أثناء ممارسة هذه الألعاب

الشعور أثناء ممارسة هذه الألعاب	ك	٪
الحماس والحيوية	561	93.5
الفرحة والسرور	395	65.8
الغضب والنرفزة	233	38.8
القوة والشجاعة	169	28.2
القلق والتوتر	166	27.7
الراحة والاطمئنان	104	17.3
لا أشعر بشئ	65	10.8
الاجمالي	600	

يوضح الجدول السابق ما يلي:

- أنه فيما يتعلق بالشعور أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل عينة الدراسة نجد أنه جاء في المرتبة الأولى « الحماس والحيوية» بنسبة بلغت 93.5% ، بينما جاء في المرتبة الثانية « الفرحة والسرور» بنسبة بلغت 65.8% ، ثم جاء في المرتبة الثالثة «الغضب والنرفزة» بنسبة بلغت 38.8% ، بينما جاء في المرتبة الرابعة « القوة والشجاعة» بنسبة بلغت 28.2% ، ثم جاء في المرتبة الخامسة « القلق والتوتر» بنسبة بلغت 27.7% ، يليه في المرتبة السادسة « الراحة والاطمئنان» بنسبة بلغت 17.3% ، ثم جاء في المرتبة السابعة والاخيرة «لا أشعر بشئ» بنسبة بلغت 10.8% .

جدول رقم (21) موقف عينة الدراسة عند الخسارة في الألعاب

موقف عينة الدراسة عند الخسارة في الألعاب	ك	٪
تكرر اللعب لبعض الوقت	399	66.5
تكرر اللعب دون توقف حتى الفوز	135	22.5
تتوقف عن اللعب	47	7.8
تلعب ألعاب أخرى مماثلة	19	3.2
الاجمالي	600	100.0

يوضح الجدول السابق ما يلي:

– أنه فيما يتعلق بموقف عينة الدراسة عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية نجد أنه جاء في المرتبة الأولى «تكرر اللعب لبعض الوقت» بنسبة بلغت 66.5% ، بينما جاء في المرتبة الثانية « تكرر اللعب دون توقف حتى الفوز» بنسبة بلغت 22.5% ، ثم جاء في المرتبة الثالثة « تتوقف عن اللعب» بنسبة بلغت 7.8% ، بينما جاء في المرتبة الرابعة « تلعب ألعاب أخرى مماثلة» بنسبة بلغت 3.2% .

جدول رقم (22) الشعور الناتج عند التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية

التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية	ك	٪
شعور عادى	557	92.8
راحة نفسية	75	12.5
اضطراب وانزعاج	73	12.2
القلق والتوتر	33	5.5
خوف شديد	6	1.0
الاجمالي	600	

يوضح الجدول السابق ما يلي:

- أنه فيما يتعلق بشعور عينة الدراسة عند التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية نجد أنه جاء في المرتبة الأولى «شعور عادى» بنسبة بلغت 92.8% ، بينما جاء في المرتبة الثانية «راحة نفسية» بنسبة بلغت 12.5% ، ثم جاء في المرتبة الثالثة « اضطراب وانزعاج» بنسبة بلغت 12.2% ، بينما جاء في المرتبة الرابعة « القلق والتوتر» بنسبة بلغت 5.5% ، بينما جاء في المرتبة الرابعة « خوف شديد « بنسبة بلغت 1.0% .

جدول رقم (23) تقليد بطل اللعبة

تقليد بطل اللعبة	ك	٪
نعم	116	19.3
لا	484	80.7
الاجمالي	600	100.0

يوضح الجدول السابق ما يلي:

- أنه فيما يتعلق بمدى تقليد عينة الدراسة البطل في الألعاب الإلكترونية نجد أنه جاء في المرتبة الأولى «لا» بنسبة بلغت 80.7% ، بينما جاء في المرتبة الثانية «نعم» بنسبة بلغت 19.3%.

جدول رقم (24) نوع تقليد بطل اللعبة

نوع تقليد بطل اللعبة	ك	٪
الحركات والطبائع	111	95.7
اللباس	78	67.2
المظهر والشكل	57	49.1
الخصال والخلق	43	37.1
الاجمالي	116	

يوضح الجدول السابق ما يلي:

- أنه فيما يتعلق بنوع التقليد الذي يقوم به عينة الدراسة نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية نجد أنه جاء في المرتبة الأولى « الحركات والطبائع» بنسبة بلغت 95.7% ، بينما جاء في المرتبة الثانية « اللباس» بنسبة بلغت 67.2% ، ثم جاء في المرتبة الثالثة « المظهر والشكل» بنسبة بلغت 49.1% ، بينما جاء في المرتبة الرابعة « الخصال والخلق» بنسبة بلغت 37.1% .

جدول رقم (25) قياس الأثار النفسية الناتجة عن الألعاب الالكترونية

قياس الأثار النفسية الناتجة عن الألعاب الالكترونية	ك	النسبة المئوية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
منخفض	184	30.7	1.8517	.66614
متوسط	321	53.5		
مرتفع	95	15.8		
الاجمالي	600	100.0		

يوضح الجدول السابق ما يلي:

- أنه فيما يتعلق بقياس الأثار النفسية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر عينة الدراسة ، نجد أنه جاء في المرتبة الأولى المستوى « متوسط» بنسبة بلغت 53.5% ، بينما جاء في المرتبة الثانية « منخفض» بنسبة بلغت 30.7% ، ثم جاء في المرتبة الثالثة « مرتفع» بنسبة بلغت 15.8%.

- يتبين من نتائج الجدول السابق إلى تراجع الأثار النفسية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر عينة الدراسة ، وذلك بمتوسط حسابي بلغ 1.8517، وانحراف معياري بلغ 0.66614.

- ويمكن بيان تلك النتائج من خلال الجدول التالي الذي يوضح الآثار النفسية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر عينة الدراسة .

جدول رقم (26) الأثار النفسية الناتجة عن الألعاب الالكترونية

العبارة	درجة الموافقة						الاجمالي		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
	موافق		محايد		معارض					
	ك	٪	ك	٪	ك	٪	ك	٪		
أفضل اللعب بهذه الألعاب أثناء فترات الراحة بين المحاضرات عن الجلوس مع زملائي	467	77.8	108	18.0	25	4.2	600	100.0	.7367	.52705
أمارس هذه الألعاب في جميع أوقات اليوم	294	49.0	159	26.5	147	24.5	600	100.0	.2450	.82225

أشعر بالندم حين أجلس لفترات طويلة في اليوم لممارسة هذه الألعاب	211	35.2	216	36.0	173	28.8	600	100.0	.0633	.79815
أفضل الألعاب ذات اللاعب الواحد عن الألعاب متعددة اللاعبين	205	34.2	216	36.0	179	29.8	600	100.0	.0433	.79949
ممارسة الألعاب الالكترونية جزء من نشاطي اليومي	164	27.3	173	28.8	263	43.8	600	100.0	-.1650	.82800
أفضل اللعب بهذه الألعاب في غرفة مغلقة للتركيز	129	21.5	224	37.3	247	41.2	600	100.0	-.1967	.76744
أشعر أن علاقاتي مع أصحابي ومعارفي أصبحت ضعيفة	155	25.8	146	24.3	299	49.8	600	100.0	-.2400	.83680
أمارس هذه الألعاب مع أشخاص لا أعرفهم	107	17.8	158	26.3	335	55.8	600	100.0	-.3800	.77023
انقطعت عن ممارسة رياضة بدنية بسبب هذه الألعاب	107	17.8	101	16.8	392	65.3	600	100.0	-.4750	.77914
أشعر أثناء ممارستي للألعاب الالكترونية أني أفرغ طاقات مشحونة بداخلي	81	13.5	118	19.7	401	66.8	600	100.0	-.5333	.72094

- يوضح الجدول السابق الآثار النفسية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية من

وجهة نظر عينة الدراسة من خلال مجموعة من العبارات نجد أنه جاء في المرتبة الأولى « أفضل اللعب بهذه الألعاب أثناء فترات الراحة بين المحاضرات عن الجلوس مع زملائي» حيث بلغت نسبة موافق 77.8% ، ومحايد 18.0% ، ومعارض 4.2% .

- يليها في المرتبة الثانية « أمارس هذه الألعاب في جميع أوقات اليوم» حيث بلغت نسبة موافق 49.0% ، ومحايد 26.5% ، ومعارض 24.5% .

- يليها في المرتبة الثالثة « أشعر بالندم حين أجلس لفترات طويلة في اليوم لممارسة هذه الألعاب» حيث بلغت نسبة موافق 35.2% ، ومحايد 36.0% ، ومعارض 28.8% .

- يليها في المرتبة الرابعة « أفضل الألعاب ذات اللاعب الواحد عن الألعاب متعددة اللاعبين» حيث بلغت نسبة موافق 34.2% ، ومحايد 36.0% ، ومعارض 29.8% .

- يليها في المرتبة الخامسة « ممارسة الألعاب الالكترونية جزء من نشاطي اليومي» حيث بلغت نسبة موافق 27.3% ، ومحايد 28.8% ، ومعارض 43.8% .

- بينما جاء في المرتبة قبل الأخيرة « انقطعت عن ممارسة رياضة بدنية بسبب هذه الألعاب» حيث بلغت نسبة موافق 17.8% ، ومحايد 16.8% ، ومعارض 65.3% .

- يليه في المرتبة الأخيرة « أشعر أثناء ممارستي للألعاب الالكترونية أني أفرغ طاقات مشحونة بداخلي» حيث بلغت نسبة موافق 13.5% ، ومحايد 19.7% ، ومعارض 66.8% .

جدول رقم (27) قياس الأثار الاجتماعية الناتجة عن الألعاب الالكترونية

قياس الأثار الاجتماعية الناتجة عن الألعاب الالكترونية	ك	النسبة المئوية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
منخفض	116	19.3	1.9600	.58791
متوسط	392	65.3		
مرتفع	92	15.3		
الاجمالي	600	100.0		

يوضح الجدول السابق ما يلي:

- أنه فيما يتعلق بقياس الأثار الاجتماعية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية من

وجهة نظر الشباب السعودي عينة الدراسة ، نجد أنه جاء في المرتبة الأولى المستوى « متوسط» بنسبة بلغت 65.3% ، بينما جاء في المرتبة الثانية «منخفض» بنسبة بلغت 19.3% ، ثم جاء في المرتبة الثالثة «مرتفع» بنسبة بلغت 15.3%.

- يتبين من نتائج الجدول السابق إلى تراجع الأثار الاجتماعية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب جامعة الملك عبدالعزيز عينة الدراسة ، وذلك بمتوسط حسابي بلغ 1.9600، وانحراف معياري بلغ 0.58791.

- ويمكن بيان تلك النتائج من خلال الجدول التالي الذي يوضح الآثار الاجتماعية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر عينة الدراسة .

جدول رقم (28) الأثار الاجتماعية الناتجة عن الألعاب الالكترونية

العبارة	درجة الموافقة						الاجمالي		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
	موافق		محايد		معارض					
	ك	٪	ك	٪	ك	٪	ك	٪		
أفضل اللعب بهذه الألعاب في غرفة مغلقة للتركيز	345	57.5	180	30.0	75	12.5	600	100.0	.4500	.70593
أشعر أثناء ممارستي للألعاب الالكترونية أني أفرغ طاقات مشحونة بداخلي	341	56.8	166	27.7	93	15.5	600	100.0	.4133	.74392
أمارس هذه الألعاب مع أشخاص لا أعرفهم	285	47.5	180	30.0	135	22.5	600	100.0	.2500	.79910
أفضل اللعب بهذه الألعاب أثناء فترات الراحة بين المحاضرات عن الجلوس مع زملائي	233	38.8	217	36.2	150	25.0	600	100.0	.1383	.78755

أفضل الألعاب ذات اللاعب الواحد عن الألعاب متعددة اللاعبين	186	31.0	231	38.5	183	30.5	600	100.0	.0050	.78486
ممارسة الألعاب الالكترونية جزء من نشاطي اليومي	207	34.5	166	27.7	227	37.8	600	100.0	-.0333	.85055
أشعر بالندم حين أجلس لفترات طويلة في اليوم لممارسة هذه الألعاب	193	32.2	174	29.0	233	38.8	600	100.0	-.0667	.84067
أمارس هذه الألعاب في جميع أوقات اليوم	136	22.7	158	26.3	306	51.0	600	100.0	-.2833	.81085
انقطعت عن ممارسة رياضة بدنية بسبب هذه الألعاب	90	15.0	122	20.3	388	64.7	600	100.0	-.4967	.74223
أشعر أن علاقاتي مع أصحابي ومعارفي أصبحت ضعيفة	84	14.0	109	18.2	407	67.8	600	100.0	-.5383	.72761

- يوضح الجدول السابق الآثار الاجتماعية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر عينة الدراسة من خلال مجموعة من العبارات نجد أنه جاء في المرتبة الأولى « أفضل اللعب بهذه الألعاب في غرفة مغلقة للتركيز» حيث بلغت نسبة موافق 57.5% ، ومحايد 30.0% ، ومعارض 12.5% .

- يليها في المرتبة الثانية « أشعر أثناءممارستي للألعاب الالكترونية أني أفرغ طاقات مشحونة بداخلي» حيث بلغت نسبة موافق 56.8% ، ومحايد 27.7% ،

ومعارض 15.5% .

- يليها في المرتبة الثالثة « أمارس هذه الألعاب مع أشخاص لا أعرفهم» حيث بلغت نسبة موافق 47.5% ، ومحايد 30.0% ، ومعارض 29.5% .

- يليها في المرتبة الرابعة «أفضل اللعب بهذه الألعاب أثناء فترات الراحة بين المحاضرات عن الجلوس مع زملائي» حيث بلغت نسبة موافق 38.8% ، ومحايد 36.2% ، ومعارض 25.0%.

- يليها في المرتبة الخامسة «أفضل الألعاب ذات اللاعب الواحد عن الألعاب متعددة اللاعبين» حيث بلغت نسبة موافق 31.0% ، ومحايد 38.5% ، ومعارض 30.5% .

- بينما جاء في المرتبة قبل الأخيرة « انقطعت عن ممارسة رياضة بدنية بسبب هذه الألعاب» حيث بلغت نسبة موافق 15.0% ، ومحايد 20.3% ، ومعارض 64.7% .

- يليه في المرتبة الأخيرة « أشعر أن علاقاتي مع أصحابي ومعارفي أصبحت ضعيفة» حيث بلغت نسبة موافق 14.0% ، ومحايد 18.2% ، ومعارض 67.8% .

جدول رقم (29) قياس الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الالكترونية

قياس الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الالكترونية	ك	النسبة المئوية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
سلبي	38	6.3	.3917	.60460
محايد	289	48.2		
إيجابي	273	45.5		
الاجمالي	600	100.0		

يوضح الجدول السابق ما يلي:

- أنه فيما يتعلق بقياس الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر عينة الدراسة، نجد أنه جاء في المرتبة الأولى الاتجاه «محايد» بنسبة بلغت 48.2%، بينما جاء في المرتبة الثانية « إيجابي» بنسبة بلغت 45.5%، ثم جاء في المرتبة الثالثة «سلبي» بنسبة بلغت 6.3%.

- يتبين من نتائج الجدول السابق إلى أن الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر عينة الدراسة جاء اتجاهاً إيجابياً، وذلك بمتوسط حسابي بلغ 0.3917، وانحراف معياري بلغ 0.60460.

- ويمكن بيان تلك النتائج من خلال الجدول التالي الذي يوضح الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر عينة الدراسة .

جدول رقم (30) الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الالكترونية

العبارة	درجة الموافقة						الاجمالي		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
	موافق		محايد		معارض					
	ك	٪	ك	٪	ك	٪	ك	٪		
لا أشعر بمضي الوقت وأنا ألعب	413	68.8	123	20.5	64	10.7	600	100.0	.5817	.67633
ليس كل ما هو جديد مثل الالعاب الالكترونية مفيد	318	53.0	196	32.7	86	14.3	600	100.0	.3867	.72436
الألعاب الالكترونية أفضل الوسائل الترفيهية	301	50.2	207	34.5	92	15.3	600	100.0	.3483	.73113
الألعاب الالكترونية أحد الوسائل التحفيزية لتحقيق الأهداف من خلال الاصرار على الفوز	300	50.0	201	33.5	99	16.5	600	100.0	.3350	.74411

الألعاب الالكترونية وسيلة هامة لتنمية مهاراتي الفكرية	274	45.7	230	38.3	96	16.0	600	100.0	.2967	.72769
تمنحني الألعاب الالكترونية فرصة السيطرة على الأحداث التي لا أقتنع بها في الحقيقة	293	48.8	158	26.3	149	24.8	600	100.0	.2400	.82474
الألعاب الالكترونية أحد ضرورات الحياة العصرية ولايمكن الاستغناء عنها	222	37.0	192	32.0	186	31.0	600	100.0	.0600	.82312
معظم هذه الألعاب لا يتناسب مع طبيعتنا العربية والاسلامية	211	35.2	199	33.2	190	31.7	600	100.0	.0350	.81745
تنقلني الألعاب الالكترونية الى واقع خيالي اتمنى أن يكون الواقع الحقيقي الذي أعيش فيه	217	36.2	172	28.7	211	35.2	600	100.0	.0100	.84524

تعتمد الألعاب الالكترونية على الاثارة بلا هدف واضح	130	21.7	234	39.0	236	39.3	600	100.0	-.1767	.76142
الألعاب الالكترونية مملة	59	9.8	162	27.0	379	63.2	600	100.0	-.5333	.66806
أصبحت عنيفا مع من حولي بعد ممارستي لهذه الالعاب	41	6.8	65	10.8	494	82.3	600	100.0	-.7550	.56761

- يوضح الجدول السابق الاتجاه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر عينة الدراسة من خلال مجموعة من العبارات نجد أنه جاء في المرتبة الأولى « لا أشعر بمضي الوقت وأنا ألعب» حيث بلغت نسبة موافق 68.8%، ومحايد 20.5% ، ومعارض 10.7% .

- يليها في المرتبة الثانية « ليس كل ما هو جديد مثل الالعاب الالكترونية مفيد» حيث بلغت نسبة موافق 53.0% ، ومحايد 32.7% ، ومعارض 14.3% .

- يليها في المرتبة الثالثة «الألعاب الالكترونية أفضل الوسائل الترفيهية» حيث بلغت نسبة موافق 20.2% ، ومحايد 34.5% ، ومعارض 15.3% .

- يليها في المرتبة الرابعة « الألعاب الالكترونية أحد الوسائل التحفيزية لتحقيق الأهداف من خلال الاصرار على الفوز» حيث بلغت نسبة موافق 50.0% ، ومحايد 33.5% ، ومعارض 16.5% .

- يليها في المرتبة الخامسة « الألعاب الالكترونية وسيلة هامة لتنمية مهاراتي الفكرية» حيث بلغت نسبة موافق 45.7% ، ومحايد 38.3% ، ومعارض 16.0% .

- يليها في المرتبة السادسة « تمنحني الألعاب الالكترونية فرصة السيطرة على الأحداث التي لا أتمتع بها في الحقيقة» حيث بلغت نسبة موافق 48.8% ، ومحايد 26.3% ، ومعارض 24.8% .

- بينما جاء في المرتبة قبل الأخيرة « الألعاب الالكترونية مملة» حيث بلغت نسبة

موافق 9.8% ، ومحايد 27.0% ، ومعارض 63.2% .

- يليه في المرتبة الأخيرة « أصبحت عنيفا مع من حولي بعد ممارستي لهذه الالعاب» حيث بلغت نسبة موافق 6.8% ، ومحايد 10.8% ، ومعارض 82.3% .

نتائج اختبارات الفروض:

الفرض الأول: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الخصائص الديموجرافية للشباب السعودي والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (31) يوضح دلالة الفروق بين متغير النوع والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية

التأثيرات الناتجة	النوع	العدد N	المتوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري	قيمةT	درجات الحرية df	مستوى المعنوية Sig
الآثار النفسية	ذكر	150	1.9200	.62948	1.452	598	.147
	أنثي	450	1.8289	.67706			
الآثار الاجتماعية	ذكر	150	2.0200	.58470	1.445	598	.149
	أنثي	450	1.9400	.58827			

تشير بيانات الجدول السابق إلي ما يلي:

– عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير النوع (ذكر، أنثي) والآثار النفسية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة ت= 1.452، عند مستوي معنوية= 0.147، وهي غير دالة، أي أنه لم تكن هناك اختلافات واضحة بين الذكور والإناث فيما يتعلق بالآثار النفسية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

– عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير النوع (ذكر، أنثي) والآثار الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة ت= 1.445، عند مستوي معنوية= 0.149، وهي غير دالة، أي أنه لم تكن هناك اختلافات واضحة بين الذكور والإناث فيما يتعلق بالآثار الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

وبذلك يثبت عدم صحة الفرض الفرعي القائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير النوع والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (32) يوضح دلالة الفروق بين متغير الحالة الاجتماعية للمبحوث والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية

التأثيرات الناتجة	الحالة الاجتماعية	العدد N	المتوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري	قيمةT	درجات الحرية Df	مستوى المعنوية Sig
الآثار النفسية	أعزب	580	1.8569	.66380	1.036	598	.301
	متزوج	20	1.7000	.73270			
الآثار الاجتماعية	أعزب	580	1.9638	.58513	.851	598	.395
	متزوج	20	1.8500	.67082			

تشير بيانات الجدول السابق إلي ما يلي:

– عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير الحالة الاجتماعية للمبحوث (أعزب، متزوج) والآثار النفسية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة ت= 1.036، عند مستوي معنوية= 0.301، وهي غير دالة، أي أنه لم تكن هناك اختلافات واضحة بين الأعزب والمتزوج فيما يتعلق بالآثار النفسية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

– عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير الحالة الاجتماعية للمبحوث (أعزب، متزوج) والآثار الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة ت= 0.851، عند مستوي معنوية= 0.395، وهي غير دالة، أي أنه لم تكن هناك اختلافات واضحة بين الأعزب والمتزوج فيما يتعلق بالآثار الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية

وبذلك يثبت عدم صحة الفرض الفرعي القائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير الحالة الاجتماعية للمبحوث والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (33) يوضح دلالة الفروق بين متغير العمر والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية

التأثيرات الناتجة	العمر	العدد N	المتوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري	درجات الحرية Df	قيمة F	مستوى المعنوية Sig
الآثار النفسية	من ١٨ إلي ٢٣ عاما	512	1.8574	.66884	2	.131	.878
	من ٢٤ إلي ٢٩ عاما	72	1.8194	.67816			
	من ٣٠ إلي ٣٥ عاما	16	1.8125	.54391	597		
	المجموع	600	1.8517	.66614			
الآثار الاجتماعية	من ١٨ إلي ٢٣ عاما	512	1.9629	.57729	2	1.897	.151
	من ٢٤ إلي ٢٩ عاما	72	2.0000	.65003			
	من ٣٠ إلي ٣٥ عاما	16	1.6875	.60208	597		
	المجموع	600	1.9600	.58791			

تشير بيانات الجدول السابق إلي ما يلي:

– عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير العمر والآثار النفسية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة ف= 0.131، عند مستوي معنوية= 0.878، وهي غير دالة، أي أنه لم تكن هناك اختلافات واضحة بين الفئات العمر المختلفة فيما يتعلق بالآثار النفسية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

– عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير العمر والآثار الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة ف= 1.897، عند مستوي معنوية= 0.151، وهي غير دالة، أي أنه لم تكن هناك اختلافات واضحة بين الفئات العمر المختلفة فيما يتعلق بالآثار الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

وبذلك يثبت عدم صحة الفرض الفرعي القائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير العمر والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (34) يوضح دلالة الفروق بين متغير المستوي التعليمي والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية

التأثيرات الناتجة	المستوي التعليمي	العدد N	المتوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري	درجات الحرية Df	قيمة F	مستوى المعنوية Sig
الآثار النفسية	ثانوي	201	1.8557	.68123	2 597	.044	.957
	مؤهل جامعي	373	1.8472	.66456			
	مؤهل فوق جامعي	26	1.8846	.58835			
	المجموع	600	1.8517	.66614			
الآثار الاجتماعية	ثانوي	201	2.0199	.59127	2 597	1.655	.192
	مؤهل جامعي	373	1.9330	.58504			
	مؤهل فوق جامعي	26	1.8846	.58835			
	المجموع	600	1.9600	.58791			

تشير بيانات الجدول السابق إلي ما يلي:

– عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير التعليم والآثار النفسية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة ف= 0.044، عند مستوي معنوية= 0.957، وهي غير دالة، أي أنه لم تكن هناك اختلافات واضحة بين المستويات التعليمية المختلفة فيما يتعلق بالآثار النفسية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

– عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير التعليم والآثار الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة ف= 1.655، عند مستوي معنوية= 0.192، وهي غير دالة، أي أنه لم تكن هناك اختلافات واضحة بين المستويات التعليمية المختلفة فيما يتعلق بالآثار الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

وبذلك يثبت عدم صحة الفرض الفرعي القائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير التعليم والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (35) يوضح دلالة الفروق بين متغير العمل والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية

التأثيرات الناتجة	العمل	العدد N	المتوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري	درجات الحرية Df	قيمة F	مستوى المعنوية Sig
الآثار النفسية	طالب	485	1.8907	.67299	4 595	5.230	.000
	حكومي	10	1.1000	.31623			
	خاص	36	1.5833	.55420			
	أعمال حرة	18	1.8333	.51450			
	لا يعمل	51	1.8235	.65440			
	المجموع	600	1.8517	.66614			
الآثار الاجتماعية	طالب	485	1.9711	.58138	4 595	3.376	.010
	حكومي	10	1.3000	.48305			
	خاص	36	1.9167	.60356			
	أعمال حرة	18	2.0000	.59409			
	لا يعمل	51	2.0000	.60000			
	المجموع	600	1.9600	.58791			

تشير بيانات الجدول السابق إلي ما يلي:

– وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير العمل والآثار النفسية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة ف= 5.23، وهي دالة عند مستوي معنوية= 0.000، وقد جاءت الفروق لصالح الطلاب، أي أن الطلاب كانت التأثيرات النفسية لديهم أكثر من غيرهم.

– وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير العمل والآثار الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة ف= 3.376، وهي دالة عند مستوي معنوية= 0.010، وقد جاءت الفروق لصالح الأعمال الحرة والذين لا يعملون، أي أن هؤلاء كانت التأثيرات الاجتماعية لديهم أكثر من غيرهم.

وبذلك يثبت صحة الفرض الفرعي القائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير العمل والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (36) يوضح دلالة الفروق بين متغير المستوي الاقتصادي الاجتماعي والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية

التأثيرات الناتجة	المستوي الاقتصادي الاجتماعي	العدد N	المتوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري	درجات الحرية Df	قيمة F	مستوى المعنوية Sig
الآثار النفسية	منخفض	158	1.9051	.68457	2	1.101	.333
	متوسط	384	1.8438	.65958			
	مرتفع	58	1.7586	.65722	597		
	المجموع	600	1.8517	.66614			
الآثار الاجتماعية	منخفض	158	2.0380	.60661	2	2.961	.050
	متوسط	384	1.9479	.57575			
	مرتفع	58	1.8276	.59642	597		
	المجموع	600	1.9600	.58791			

تشير بيانات الجدول السابق إلي ما يلي:

– عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير المستوي الاقتصادي الاجتماعي والآثار النفسية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة ف= 1.101، عند مستوي معنوية= 0.333، وهي غير دالة، أي أنه لم تكن هناك اختلافات واضحة بين المستويات المختلفة فيما يتعلق بالآثار النفسية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

– وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير المستوي الاقتصادي الاجتماعي والآثار الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة ف= 2.961، وهي دالة عند مستوي معنوية= 0.050، وقد جاءت الفروق لصالح الأعمال المستوي المنخفض، أي أن هؤلاء كانت التأثيرات الاجتماعية لديهم أكثر من غيرهم.

وبذلك يثبت جزئيا صحة الفرض الفرعي القائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير المستوي الاقتصادي الاجتماعي والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

بناء علي ما سبق يثبت جزئيا صحة الفرض الرئيس القائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الخصائص الديموجرافية للشباب السعودي والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

الفرض الثاني: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الخصائص الديموجرافية للشباب السعودي والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (37)

يوضح دلالة الفروق بين متغير النوع والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية

	النوع	العدد N	المتوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري	قيمةT	درجات الحرية df	مستوى المعنوية Sig
الاتجاهات	ذكر	150	.4933	.61028	2.387	598	.017
	أنثي	450	.3578	.59955			

تشير بيانات الجدول السابق إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير النوع (ذكر، أنثي) والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة ت= 2.387، وهي دالة عند مستوي معنوية= 0.017، وقد جاءت الفروق لصالح الذكور، أي أن اتجاهاتهم كانت أكثر إيجابية من الإناث.

وبذلك يثبت صحة الفرض الفرعي القائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير النوع والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (38)

يوضح دلالة الفروق بين متغير الحالة الاجتماعية والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية

	الحالة الاجتماعية	العدد N	المتوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري	قيمةT	درجات الحرية Df	مستوى المعنوية Sig
الاتجاهات	أعزب	580	.4034	.59589	2.583	598	.010
	متزوج	20	.0500	.75915			

تشير بيانات الجدول السابق إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير الحالة الاجتماعية للمبحوث والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة ت= 2.583، وهي دالة عند مستوي معنوية= 0.010، وقد جاءت الفروق لصالح الأعزب، أي أن اتجاهاتهم كانت أكثر إيجابية من المتزوجين.

وبذلك يثبت صحة الفرض الفرعي القائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير الحالة الاجتماعية والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (39)

يوضح دلالة الفروق بين متغير العمر والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية

	العمر	العدد N	المتوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري	درجات الحرية Df	قيمة F	مستوى المعنوية Sig
الاتجاهات	من 18 إلي 23 عاما	512	.3984	.59469	2	.412	.662
	من 24 إلي 29 عاما	72	.3333	.65003			
	من 30 إلي 35 عاما	16	.4375	.72744	597		
	المجموع	600	.3917	.60460			

تشير بيانات الجدول السابق إلي عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير العمر والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة ف= 0.412، عند مستوي معنوية= 0.662، وهي غير دالة، أي أنه لم تكن هناك اختلافات واضحة بين الفئات العمرية المختلفة فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية.

وبذلك يثبت عدم صحة الفرض الفرعي القائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير العمر والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (40)

يوضح دلالة الفروق بين متغير التعليم والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية

	المستوي التعليمي	العدد N	المتوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري	درجات الحرية Df	قيمة F	مستوى المعنوية Sig
الاتجاهات	ثانوي	201	.3483	.64661	2	.952	.387
	مؤهل جامعي	373	.4182	.58373			
	مؤهل فوق جامعي	26	.3462	.56159	597		
	المجموع	600	.3917	.60460			

تشير بيانات الجدول السابق إلي عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير التعليم والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة ف= 0.952، عند مستوي معنوية= 0.387، وهي غير دالة، أي أنه لم تكن هناك اختلافات واضحة بين المستويات التعليمية المختلفة فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية.

وبذلك يثبت عدم صحة الفرض الفرعي القائل بوجود فروق ذات دلالة

إحصائية بين متغير التعليم والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (41)
يوضح دلالة الفروق بين متغير العمل والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية

	العمل	العدد N	المتوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري	درجات الحرية Df	قيمة F	مستوى المعنوية Sig
الاتجاهات	طالب	485	.3979	.58599	4 595	.866	.484
	حكومي	10	.1000	.73786			
	خاص	36	.3056	.78629			
	أعمال حرة	18	.4444	.61570			
	لا يعمل	51	.4314	.60844			
	المجموع	600	.3917	.60460			

تشير بيانات الجدول السابق إلي عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير العمل والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة ف= 0.866، عند مستوي معنوية= 0.484، وهي غير دالة، أي أنه لم تكن هناك اختلافات واضحة بين أصحاب المهن المختلفة فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية.

وبذلك يثبت عدم صحة الفرض الفرعي القائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير العمل والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (42) يوضح دلالة الفروق بين متغير المستوي الاقتصادي الاجتماعي والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية

	المستوي الاقتصادي الاجتماعي	العدد N	المتوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري	درجات الحرية Df	قيمة F	مستوى المعنوية Sig
الاتجاهات	منخفض	158	.3354	.65434	2 597	1.577	.207
	متوسط	384	.4245	.57314			
	مرتفع	58	.3276	.65929			
	المجموع	600	.3917	.60460			

تشير بيانات الجدول السابق إلي عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير المستوي الاقتصادي الاجتماعي والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة

ف= 1.577، عند مستوي معنوية= 0.207، وهي غير دالة، أي أنه لم تكن هناك اختلافات واضحة بين المستويات المختلفة فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية.

وبذلك يثبت عدم صحة الفرض الفرعي القائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير المستوي الاقتصادي الاجتماعي والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية.

بناء علي ما سبق يثبت جزئيا صحة الفرض الرئيس القائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الخصائص الديموجرافية للشباب السعودي والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية.

الفرض الثالث: توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين كثافة استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية ودوافع هذا الاستخدام.

جدول رقم (43) يوضح العلاقة بين كثافة استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية ودوافع هذا الاستخدام

		كثافة الاستخدام
دوافع الاستخدام	معامل الارتباط	.139
	مستوي الدلالة	.001
	العدد	600

تشير بيانات الجدول السابق إلي وجود علاقة ارتباطية طردية ذات دلالة إحصائية بين كثافة استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية ودوافع هذا الاستخدام، حيث بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون=0.139، وهي دالة عند مستوي معنوية=0.001، أي أنه كلما زادت الدوافع لدي الشباب السعودي زادت كثافة الاستخدام والعكس صحيح.

وبذلك يثبت صحة الفرض الرئيس القائل بوجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين كثافة استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية ودوافع هذا الاستخدام.

الفرض الرابع: توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين كثافة استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن هذا الاستخدام.

جدول رقم (44) يوضح العلاقة بين كثافة استخدام الشباب السعودي الألعاب الإلكترونية والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن هذا الاستخدام

التأثيرات الناتجة		كثافة الاستخدام
آثار نفسية	معامل الارتباط	.298
	مستوي الدلالة	.000
	العدد	600
آثار اجتماعية	معامل الارتباط	.233
	مستوي الدلالة	.000
	العدد	600

تشير بيانات الجدول السابق إلي ما يلي:

– وجود علاقة ارتباطية طردية ذات دلالة إحصائية بين كثافة استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية والآثار النفسية الناتجة عن هذا الاستخدام، حيث بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون=0.298، وهي دالة عند مستوي معنوية=0.000، أي أنه كلما زادت كثافة الاستخدام زادت الآثار النفسية الناتجة والعكس صحيح.

– وجود علاقة ارتباطية طردية ذات دلالة إحصائية بين كثافة استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية والآثار الاجتماعية الناتجة عن هذا الاستخدام، حيث بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون=0.233، وهي دالة عند مستوي معنوية=0.000، أي أنه كلما زادت كثافة الاستخدام زادت الآثار الاجتماعية الناتجة والعكس صحيح.

وبذلك يثبت صحة الفرض الرئيس القائل بوجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين كثافة استخدام الشباب السعودي لالألعاب الإلكترونية والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن هذا الاستخدام.

الفرض الخامس: توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين كثافة استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية والاتجاه نحو هذه التطبيقات.

جدول رقم (45) يوضح العلاقة بين كثافة استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية والاتجاه نحو هذه الألعاب

		كثافة الاستخدام
الاتجاه	معامل الارتباط	.291
	مستوي الدلالة	.000
	العدد	600

تشير بيانات الجدول السابق إلي وجود علاقة ارتباطية طردية ذات دلالة إحصائية بين كثافة استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية والاتجاه نحو هذه التطبيقات، حيث بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون=0.291، وهي دالة عند مستوي معنوية=0.000، أي أنه كلما زادت الاتجاهات الإيجابية زادت كثافة الاستخدام والعكس صحيح.

وبذلك يثبت صحة الفرض الرئيس القائل بوجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين كثافة استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية والاتجاه نحو هذه التطبيقات.

الفرض السادس: توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين دوافع استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن هذا الاستخدام.

جدول رقم (46) يوضح العلاقة بين دوافع استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن هذا الاستخدام

التأثيرات الناتجة		دوافع الاستخدام
آثار نفسية	معامل الارتباط	.104
	مستوي الدلالة	.011
	العدد	600
آثار اجتماعية	معامل الارتباط	.127
	مستوي الدلالة	.002
	العدد	600

تشير بيانات الجدول السابق إلي ما يلي:

– وجود علاقة ارتباطية طردية ذات دلالة إحصائية بين دوافع استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية والآثار النفسية الناتجة عن هذا الاستخدام، حيث بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون=0.104، وهي دالة عند مستوي معنوية=0.011، أي أنه كلما زادت دوافع الاستخدام زادت الآثار النفسية الناتجة والعكس صحيح.

– وجود علاقة ارتباطية طردية ذات دلالة إحصائية بين دوافع استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية والآثار الاجتماعية الناتجة عن هذا الاستخدام، حيث بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون=0.127، وهي دالة عند مستوي معنوية=0.002، أي أنه كلما زادت دوافع الاستخدام زادت الآثار الاجتماعية الناتجة والعكس صحيح.

وبذلك يثبت صحة الفرض الرئيس القائل بوجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين دوافع استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن هذا الاستخدام.

الفرض السابع: توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين دوافع استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية والاتجاه نحو هذه الألعاب.

جدول رقم (47) يوضح العلاقة بين دوافع استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية والاتجاه نحو هذه الألعاب

		دوافع الاستخدام
الاتجاه	معامل الارتباط	.256
	مستوي الدلالة	.000
	العدد	600

تشير بيانات الجدول السابق إلي وجود علاقة ارتباطية طردية ذات دلالة إحصائية بين دوافع استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية والاتجاه نحو هذه الألعاب، حيث بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون=0.256، وهي دالة عند مستوي معنوية=0.000، أي أنه كلما زادت الاتجاهات الإيجابية زادت دوافع الاستخدام والعكس صحيح.

وبذلك يثبت صحة الفرض الرئيس القائل بوجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين دوافع استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية والاتجاه نحو هذه الألعاب.

الفرض الثامن: توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين اتجاهات الشباب السعودي نحو الألعاب الإلكترونية والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام هذه الألعاب.

جدول رقم (48) يوضح العلاقة بين اتجاهات الشباب السعودي نحو الألعاب الإلكترونية والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام هذه الألعاب

التأثيرات الناتجة		**الاتجاهات**
آثار نفسية	معامل الارتباط	.273
	مستوي الدلالة	.000
	العدد	600

آثار اجتماعية	معامل الارتباط	.171
	مستوي الدلالة	.000
	العدد	600

تشير بيانات الجدول السابق إلي ما يلي:

– وجود علاقة ارتباطية طردية ذات دلالة إحصائية بين اتجاهات الشباب السعودي نحو الألعاب الإلكترونية والآثار النفسية الناتجة عن استخدام هذه الألعاب، حيث بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون=0.273، وهي دالة عند مستوي معنوية=0.000، أي أنه كلما زادت الاتجاهات الإيجابية زادت الآثار النفسية الناتجة والعكس صحيح.

– ية الناتجة عن استخدام هذه التطبيقات، حيث بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون=0.171، وهي دالة عند مستوي معنوية=0.000، أي أنه كلما زادت الاتجاهات الإيجابية زادت الآثار الاجتماعية الناتجة والعكس صحيح.

وبذلك يثبت صحة الفرض الرئيس القائل بوجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين اتجاهات الشباب السعودي نحو الألعاب الإلكترونية والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام هذه الألعاب.

مناقشة نتائج الدراسة

استهدفت هذه الدراسة معرفة الأثار النفسية والاجتماعية للألعاب الالكترونية على الشباب الجامعي من خلال دراسة علي عينة عشوائية بلغ قوامها 600 ، وتحددت مشكلة الدراسة في معرفة الاثار النفسية والاجتماعية للألعاب الالكترونية،علي الشباب السعودي ، وتعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية واعتمدت الدراسة على منهج المسح بالعينة ، وتم جمع بيانات الدراسة من خلال استمارة استبيان متضمنة جميع الفئات التي تشتمل علىها تساؤلات الدراسة ، وأظهرت نتائج الدراسة ما يلي

1– أثبتت الدراسة وجود علاقة بين الخصائص الديموجرافية للشباب السعودي والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية حيث كانت فئة الطلاب أكثر عرضة لهذه الأثار أكثر من غيرها وتتفق هذه النتيجة مع دراسة نورهان صقر (2019)[39]والتي توصلت إلي وجود علاقة بين استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية وبعض الأثار النفسية المترتبة علي هذه الممارسة متمثلة في القلق والتوتر ، وعدم الاتزان الانفعالي

2– أثبتت الدراسة وجود علاقة بين الخصائص الديموجرافية للشباب السعودي والاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية.

3- توصلت الدراسة إلي وجود علاقة بين كثافة استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية ودوافع هذا الاستخدام وهو أيضا ما يتفق مع المدخل النظري لهذه الدراسة والمتمثل في نظرية الاستخدامات والإشباعات والتي تربط بين استخدام الفرد للوسيلة والدوافع الخاصة بهذا الاستخدام التي قد يكون منها ماهو ايجابي والأخر سلبي .

4- توصلت الدراسة إلي وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين كثافة استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن هذا الاستخدام وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت اليه كل من دراسة هدي عبد العال (2019)[40] والتي توصلت الي وجود علاقة ارتباطية موجبة بين درجة ادمان الألعاب الالكترونية وبعض الأمراض النفسية والاجتماعية والمتمثلة في الاكتئاب النفسي والعزلة والعنف ، ودراسة عزام محمد أمين (2019)[41]والتي أكدت وجود علاقة بين كثافة ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني وهو مايتفق مع المدخل النظري لهذه الدراسة أيضا والمتمثل في نظرية البنائية الوظيفيةهالتي تنص علي المعوقات الوظيفية (الاختلال الوظيفى) للظاهرة الإجتماعية ،حيث قد تكون للظاهرة الإجتماعية انعكاسات سلبية فليس من الضرورى أن تكون إيجابية دائماً ،لذلك فلابد من البحث عن التوازن القائم بين الوظائف الايجابية والمعوقات الوظيفية قبل القول بأن ظاهرة ما وظيفية أو أكثر وظيفية .

5 – توصلت الدراسة الي وجود علاقة بين دوافع استخدام الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن هذا الاستخدام.

6- أثبتت الدراسة وجود علاقة بين اتجاهات الشباب السعودي نحو الألعاب الإلكترونية والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن استخدام هذه التطبيقات .

توصيات الدراسة :

1- اجراء مزيد من الدراسات حول الأثار المترتبةعلي ممارسة الألعاب الالكترونية علي الفئات المختلفة داخل المجتمع.

2- سن العديد من القوانين والتشريعات التي من شأنها تنظيم نوعية هذه الالعاب ومحتواها حتي تكون ملائما لكل فئة تستخدمها

3- اجراء مزيد من الدراسات حول توظيف الألعاب الالكترونية في العملية التعليمية وغيرها من مجالات الحياة التي من شأنها أن تعود علي الممارسين لها بأثار ايجابية وليست سلبية

4-عمل ندوات تثقفية للشباب من شأنها ذيادة الوعي بسلبيات وايجابيات هذه الألعاب

5- لابد ان تحتوي كل لعبة علي معلومات الخاصة بالاستخدام من حيث المحتوي ، الفئة العمرية، المدة الملائمة للاستخدام حتي يكون للمارس مطلق الحرية في الممارسة من عدمها

بعد معرفة هذه البيانات

6- ايجاد بدائل ترفيهية تجذب الشباب وتنال اعجابهم خاصة في المدارس والجامعات وغيرها من المؤسسات التعليمية واتربوية

قائمة المراجع :

1- حنان محمد اسماعيل : « **العوامل المؤثرة علي استخدام الجمهور لألعاب الانترنت في اطار نظرية الاندماج**» ، المجلة المصرية لبحوث الرأي العام ، كلية الاعلام ، جامعة القاهرة ،مركز بحوث الرأي العام ، مجلد 12 ، العدد1 ، 2013 ، ص205-206

2- نورهان صقر : « **أسلوب استخدام المراهقين في المرحلة الاعدادية للألعاب الالكترونية وعلاقتها بسماتهم الشخصية**» ، مجلة التربية النوعية والتكنولوجيا ، جامعة كفر الشيخ ، كلية التربية النوعية ، العدد5 ، 2019 ، ص 400

3- محمد فوزى رياض والى: « **استخدام برامج ومواقع الألعاب التعليمية الالكترونية لتنمية مهارات التعلم الذاتى والتحصيل فى مادة العلوم لدى طلاب المرحلة الإعدادية**»،جامعة بنها ،كلية التربية، ،ص8-9
available at ;//www.almanhal.com.13\7\2019.

4- مريم قويدر : « **أثر الألعاب الالكترونية علي السلوكيات لدي الأطفال – دراسة وصفية تحليلية علي عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة**» ، مرجع سابق ، ص 119- 120

5 - George Giovanna opuls and others, "Accessible electronic games for blind children and young people", **British Journal of Educational technology** , .vol,469,no4,2018,609

6- Rachel M.and others, "play in a digital world. How interactive digital games shape the lives of children's" ,**American journal of play** ,vol12,no1,2019.pp63.

7- رفيدة الأنصاري : « **الألعاب الالكترونية ومدي تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل**» ، مجلة مركز بابل للدراسات الانسانية ، المجلد 10 ، العدد1 ، 2020 ، ص308

8- نيان نامق صابر : « **انعكاسات استخدام الألعاب الالكترونية علي النمو في مرحلة الطفولة المبكرة**» ، مجلة جامعة تكريت للعلوم الانسانية ، كلية التربية

للعلوم الانسانية ، المجلد 26، العدد11، 2019 ، ص548
9- Jon poulc. dyson : " collecting, preserving, interpreting the history of electronic games " **American journal of play**, 2017,pp14
10- نادية بوشلاق : « **التعلم القائم علي الألعاب التربوية**» ، مجلة اتحاد الجامعات ، العدد 39 ، المجلد 1 ، ص282 ، 2014 .
11- سارة الموسوي- هدي الهندال – عماد الزغول : «**أثر برنامج تدريبي لتنمية الذاكرة العاملة باستخدام الألعاب الالكترونية لدى المتفوقات عقليًا**»، مجلة الطفولة العربية ، العدد71 ، 2016.، ص60.
12- Yueheng Wang and others m "can affective computing better the mental status of the electronic games players perspective " ,**global conference on life sciences and technologies** ,2020.
13- وسام عبد الحسن عجيل : « **التحليل الجغرافي لأثر الألعاب الالكترونية علي تدني مستوي التعليم الابتدائي للذكور في مدينة الكوت – دراسة في جغرافية السكان**» ، مجلة لارك للفلسفة واللسانيات والعلوم الاجتماعية ، العدد 37 ، 2020، ص388.
14- Van .J. Ent & Tech.L ' video games in twenty first century : parallels' between loot boxes and gambling certain urgent , need for regulatory action",2019
,2019,pp248
15- محمودي رقية : « **هل تغذي العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن بالألعاب الالكتلرونية العنيفة ؟ – قراءة تحليلية**» ، جامعة يحي فارس ، المدية ، ص5
available at https: ;//www.almanhal.com.
16- هدى عبد العال:»**أثر ادمان الالعاب الالكترونية على بعض الأمراض النفسية والاجتماعية للمراهقين – دراسة ميدانية على طلاب بعض مدارس إحدى قرى محافظة دمياط** «، مجلة الزقازيق للبحوث الزراعية ، ،المجلد 46،العدد2 ، 2019
17- أنمار مطاوع : « **مفهوم ووعي الشباب السعودي برؤية المملكة العربية**

السعودية 2030 – دراسة ميدانية علي طلاب جامعة الملك عبدالعزيز» مجلة جامعة الملك عبد العزيز ، كلية الأداب والعلوم الانسانية ، مجلد 26 ، العدد3.

18- Rachel M and others ," play in digital world , how interaction digital games shape the lives of children " , American journal of play , vol12,no1,2019

19- علي فرح سمارة سمارة – محمد أحمد الصالح صوالحة: «**أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في الاستيعاب القرائي لدى طلبة الصف السابع في مدارس وكالة الغوث الدولية في الأردن**»، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، المجلد الثامن ، العدد 23، 2017.

20- أماني عبد التواب صالح حسن: «**تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال – دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية**»، مجلة العلوم التعليمية والفسيولوجية، الجامعة الإسلامية بغزة، المجلد 2، العدد3، 2017.

21- سارة الموسوي- هدي الهندال – عماد الزغول: «**أثر برنامج تدريبي لتنمية الذاكرة العاملة باستخدام الألعاب الالكترونية لدى المتفوقات عقليًا**»، مجلة الطفولة العربية ، العدد71 ، 2016.

22- محمد فوزي رياض : «**استخدام برامج ومواقع الألعاب التعليمية الالكترونية لتنمية مهارات التعلم الذاتي والتحصيل في مادة العلوم لدى طلاب المرحلة الإعدادية**»، جامعة دمنهور، مصر، 2015.

23- مريم بنت حافظ تركستاني : «**أثر الألعاب الإلكترونية على مهارات حل المشكلات لدى عينة من الأطفال ضعاف السمع في مرحلة ما قبل المدرسة**» ، جامعة الملك سعود، المملكة العربية السعودية, 2015.
available at: www. Almanhal.com

24- فتحية بلمهيدي بكير : «**علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الالكترونية لدى عينة الأطفال**»، الجزائر, 2014.
available at: www. Almanhal.com

25- وسام عبد الحسن عجيل : « **التحليل الجغرافي لأثر الألعاب الالكترونية علي تدني مستوي التعليم الابتدائي للذكور في مدينة الكوت – دراسة في جغرافية السكان**» ، مجلة لارك للفلسفة واللسانيات والعلوم الاجتماعية ، العدد 37 ، 2020.

26- Van .J. Ent & Tech.L ' video games in twenty first century : parallels' between loot boxes and gambling certain urgent , need for regulatory action'', op, cit, pp 246

27- هدي مصطفي عبد العال : « **أثر ادمان الألعاب الالكترونية علي بعض الأمراض النفسية والاجتماعية للمراهقين – دراسة ميدانية علي طلاب بعض مدارس احدي قري محافظة دمياط**» ، مجلة الزقازيق للبحوث الريفية ،المجلد 36 ، العدد 2 ، 2019

28- يوسف حسن-عزام محمد أمين: «**علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعات**» ،المجلة الاردنية للعلوم الاجتماعية ،المجلد 12،العدد،2019 .

29- نورهان صقر : « **أسلوب استخدام المراهقين في المرحلة الاعدادية للألعاب الالكترونية وعلاقتها بسماتهم الشخصية**» ، مرجع سابق

30- علي الصوالحة – يسري العويمر – علي العليمات «**علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة**»، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، المجلد الرابع، العدد16، 2016.

31- مريم قويدر : « **أثر الألعاب الالكترونية علي السلوكيات لدي الأطفال – دراسة وصفية تحليلية علي عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر**» ، رسالة ماجستير ، جامعة الجزائر ، كلية العلوم السياسية والاعلام ، 2015 .

32- عاطف عدلي العبد: «**المنهج العلمي في البحوث الإعلامية**»، القاهرة، دار الهانئ للطباعة والنشر، 2002، ص 11.

33- حمد عبد الحميد: «**البحث العلمي في الدراسات الإعلامية**»، ط1، عالم الكتب، 2000، ص 158.

34- عبد المحسن عايض القحطاني : «**تصميم البحوث الكمية – النوعية _ المزجية** «ط1 دار المسيلة للنشر والتوزيع ، 2018 ، ص 273.

35- أسماء بنت فراح بن خليوي : « **الاضرابات النفسية المرتبطة باستخدام مواقع التواصل الاجتماعي لدي طلبة الجامعة**» ، مجلة العلوم النفسية والاجتماعية ، الجامعة الاسلامية بغزة ، المجلد 25 ، العدد 4 ، 2017، ص66

36- أحمد علي كنعان : «**الشباب الجامعي والهوية الثقافية في ظل العولمة الجديدة – دراسة ميدانية علي طلبة جامعة دمشق**» ، جامعة دمشق ،كلية التربية

، 2008.
37- فتحية بلمهدي ، مرجع سابق ، ص3
38- رهام مشهور : « أثر التدريس باستخدام الأيباد في التحصيل الدراسي لمادة العلوم لدي طلبة الصف السادس الأساسي» ، المجلة التربوية الدولية المتخصصة ، دار السمات للدراسات والأبحاث ، مج6 ، ع11 ،2017 ، ص45 .
39- نورهان صقر : « **أسلوب استخدام المراهقين في المرحلة الاعدادية للألعاب الالكترونية وعلاقتها بسماتهم الشخصية**» ، مرجع سابق، ص 35 .
40- هدي مصطفي عبد العال : « **أثر ادمان الألعاب الالكترونية علي بعض الأمراض النفسية والاجتماعية للمراهقين – دراسة ميدانية علي طلاب بعض مدارس احدي قري محافظة دمياط» ، مرجع سابق ، ص 70** .
41– يوسف حسن–عزام محمد أمين: «**علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعات**» ،مرجع سابق،ص80.