# كلية الإعلام
# المجلة العربية لبحوث الإعلام والاتصال

# مستوى وعى الشباب بمخاطر الألعاب الإلكترونية على الهوية العربية فى ظل ترويجها لمجتمع الميم

د. آية طـــارق عبـــد الهـــادى سيد

مُدرس بقسم الإعلام المسموع و المرئي
المعهد الكندى العالى لتكنولوجيا الإعلام الحديث

مُقَدِّمَةً:

تعيش المجتمعات العربية فى عصرٍ يتسم بتطور التكنولوجيا وانتشار وسائل الاتصال والترفيه الرقمية؛ فقد باتت الألعاب الإلكترونية تحتل مكانة بارزة فى حياة الشباب العربي، حيث أصبحت واحدة من أهم وسائل الترفيه والتواصل الاجتماعي؛ وتتنوع هذه الألعاب بين الألعاب التنافسية عبر الإنترنت، والألعاب الاجتماعية التى تتيح التفاعل مع الآخرين، والألعاب القصصية التى تأخذ اللاعبين فى رحلات مثيرة.

ومع انتشار هذه الألعاب، ينبغى أن ننظر بعناية إلى تأثيرها على الهوية العربية والقيم الاجتماعية التى تحملها؛ فهناك بعض الألعاب الإلكترونية التى باتت تروج لمجتمع الميم بشكل صريح أو ضمني؛ ويُقصد بمجتمع الميم هو المجتمع الذى يُشجع فيه على الحرية الجنسية ويضم أعضاءً من المثليين والشواذ جنسيًا؛ ويعتمد هذا المجتمع على التعبير المبتكر والساخر، ويستخدم الصور والفيديوهات والنكت على الإنترنت لنشر رسائله وتعبيراته.

وتعتبر الألعاب الإلكترونية التى تروج لمجتمع الميم من بين الألعاب الأكثر شعبية وانتشاراً فى الوقت الحالي؛ ومع زيادة تواجدها وتأثيرها، يثار التساؤل حول مدى وعى الشباب العربى بالمخاطر التى تنطوى عليها هذه الألعاب على الهوية العربية والقيم الاجتماعية التقليدية.

وتتضمن مخاطر الألعاب الإلكترونية على الهوية العربية عدة جوانب؛ فعلى سبيل المثال، قد يتعرض الشباب العربى لتأثيرات سلبية على القيم والمعتقدات الاجتماعية والثقافية التى تميز المجتمعات العربية التقليدية؛ وقد ينجذب الشباب إلى مجتمع الميم الذى يروج للحرية الجنسية ويقدم تصويرًا مختلفًا للعلاقات الاجتماعية والجنسية، وهو ما يتعارض فى بعض الأحيان مع التقاليد والقيم العربية.

وبالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تؤدى الألعاب الإلكترونية التى تروج لمجتمع الميم إلى تغيير فى سلوكيات الشباب وآرائهم؛ فقد يتأثر الشباب بالمفاهيم والقيم التى تنتشر فى هذا المجتمع، مما يؤدى إلى تحول فى تصوراتهم للعلاقات الاجتماعية والجنسية، وقد يؤثر ذلك على تفاعلهم مع المجتمعات التقليدية وقدرتهم على التكيف مع القيم العربية.

ومن الجوانب الأخرى، تنطوى الألعاب الإلكترونية على مخاطر تقنية قد تؤثر على الهوية العربية؛ فعلى سبيل المثال، قد يواجه الشباب التحديات المتعلقة بالخصوصية والأمان عندما يشاركون معلومات شخصية عبر الألعاب على الإنترنت؛ فقد تستغل بعض الألعاب الإلكترونية هذه المعلومات بطرق غير مشروعة وتعرض اللاعبين للخطر.

ولذلك من المهم أن ننظر أيضًا إلى تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة العقلية والاجتماعية للشباب العربي؛ فقد ينجذب الشباب إلى العالم الافتراضى للألعاب بشكل مفرط، مما يؤثر على وقتهم وتركيزهم فى الحياة الحقيقية، وقد يؤدى هذا إلى انعزال اجتماعى وضعف العلاقات الاجتماعية.

ولذلك هذه الدراسة تحاول فهم مستوى وعى الشباب العربى بمخاطر الألعاب الإلكترونية على الهوية العربية لتقدم تحليلًا شاملاً للعوامل الاجتماعية والثقافية والتكنولوجية المتداخلة؛ وآليات مُواجهة لهذه المخاطر.

## مُشْكِلَةُ الدِرَاسَةِ:

تشهد الألعاب الإلكترونية انتشارًا واسعًا فى المجتمع العربي، فتشير الإحصائيات إلى أن عدد لاعبى الألعاب الإلكترونية فى الوطن العربى قد وصل إلى 100 مليون لاعب فى عام 2022 ، مع توقع نمو هذا الرقم ليصل إلى 150 مليون لاعب بحلول عام 2025 (NEWZOO, 2022)؛ فتعتبر ظاهرة الألعاب الإلكترونية ظاهر متنامية تَطرح تحديات جديدة تتعلق بالهوية العربية، خاصة فى ظل ترويجها لمجتمع الميم؛ فيعزز تزايد استخدام الألعاب الإلكترونية بين الشباب الاهتمام بدراسة مستوى وعيهم بالمخاطر التى تنطوى عليها هذه الألعاب على هويتهم العربية؛ ويهدف هذا البحث إلى فهم الأثر الاجتماعى والثقافى للاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية بين الشباب وتأثيرها على هويتهم العربية خاصَة فى ظل ترويجها لمُجتمع الميم.

ولذلك تبلورت مُشكلة هذه الدراسة فى «تحليل تأثير الألعاب الإلكترونية على الهوية العربية ومخاطر ترويجها لمجتمع الميم؛ ويتم تحقيق هذا الهدف من خلال تحديد أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية والدوافع المرتبطة بها لدى الشباب، وتحليل المخاطر التى تنطوى عليها تلك الألعاب من وجهة نظر الشباب، وتقييم مستوى وعيهم بالمحتوى مُجتمع الميم الذى يروّج له تلك الألعاب؛ بالإضافة إلى ذلك، يهدف البحث إلى تحديد درجة وعى الشباب بآليات مواجهة تلك المخاطر».

### أَهْدَافُ الدِرَاسَةِ:

تسعى الدِرَاسَةِ إلى تحقيق هدف رئيس وهو **«الكشف عن درجة وعى الشباب بالمخاطر التىْ تُشكلها الألعاب الإلكترونية على الهوية العربية خاصَة فى ظل ترويجها لمجتمع الميم»**، وينبثق من هذا الهدف عدداً مِن الأهداف الفرعية يُمكن إجمالها على النَّحو التَّالي:

- التعرف على مُعدلات استخدام الألعاب الإلكترونية وكيفية الاستخدام ودوافعه هذا الاستخدام.
- تحديد مخاطر الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة).
- قياس مستوى وعى الشباب (عينة الدراسة) بأن الألعاب الإلكترونية تروج لمجتمع الميم.
- رصد آليات مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية فى ظل ترويجها لمجتمع الميم من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة).

### أهميَّة الدِرَاسَةِ:

وتنبع أهميَّة الدِرَاسَةِ فى مجموعة من النقاط؛ وسنعرضها فيما يلي:

- إلقاء الضوء على تأثير الألعاب الإلكترونية على هوية الشباب العربية؛ ويُساهم فهم هذا التأثير فى تحديد المدى الذى يمكن أن تؤثر به الألعاب الإلكترونية على قيم وتصورات الشباب العربى لنفسهم ولمجتمعهم.
- تعزز الدراسة الفهم العميق للمخاطر التى يمكن أن تحملها الألعاب الإلكترونية عند ترويجها لمجتمع الميم؛ حيث يمكن أن تشمل هذه المخاطر تأثيرات على القيم والثقافة العربية التقليدية وتشويه التصورات النمطية للشباب العربي؛ فمن خلال تحليل هذه المخاطر، يمكن توجيه جهود التوعية والتدخل للحد من التأثيرات السلبية وتعزيز الاستخدام الصحى للألعاب الإلكترونية.
- يساهم البحث فى تقييم مدى وعى الشباب العربى بالمحتوى الميمى المستخدم فى الألعاب الإلكترونية مما يتيح ذلك فهم مدى تأثير هذا المحتوى على تصورات الشباب للهوية العربية وقدرتهم على التعرف على الرسائل التى يتم ترويجها من خلال الألعاب الإلكترونية؛ ويمكن استخدام هذه المعرفة لتعزيز الوعى بين الشباب وتعزيز قدرتهم على التفاعل بشكل أكثر وعيًا واستدراكًا.
- فمن خلال نتائج هذه الدراسة يمكن أن توجه جهود التوعية والتدخل للتعامل مع تأثير الألعاب الإلكترونية على الهوية العربية؛ حيث يمكن توجيه الجهود نحو تطوير برامج تثقيفية وتوعوية تستهدف الشباب وأولياء الأمور والمجتمع لنشر الوعى بالمخاطر وتعزيز استخدام صحى للألعاب الإلكترونية؛ ويمكن أيضًا توجيه الجهود نحو تطوير سياسات وإرشادات للصناعة والمنظمات ذات الصلة للحد من المخاطر وتعزيز الممارسات الأخلاقية والمسؤولة فى تصميم وتسويق الألعاب الإلكترونية.

### الدِّرَاسَاتُ السَّابقةُ:

بالنظر إلى لمراجعة الدراسات السابقة من أهمية كبيرة فى مجال البحث العلمي، فقد قامت الباحثة باستكشاف المنشور فى الموضوع من دراسات بعد تحديد الكلمات المفتاحية للبحث؛ حيث جرى البحث بكلمات التالية (الألعاب الإلكترونية، المخاطر التى تسببها الألعاب الإلكترونية) وما يرادفهما من كلمات، «وعليه تمت هذه المراجعة وأسفر استعراض الدراسات السابقة عن وجود عدد من الدراسات التى عالجت هذا الموضوع، وما يرتبط بهما من متغيرات؛ وفيما يلى عرضًا موضوعيًا لهذه الدراسات:

فيما يتعلق **بالمخاطر التعليمية الألعاب الإلكترونية** فقد أفادت **دراسة (صفوان مهيوب غالب عامر، 2023)** بأن مستوى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسى لدى الطلبة كان متوسطا، كما وجدت فروق ذات دلالة إحصائية فى آثار ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي؛ وأن هناك آثار سلبية ناتجة من إدمان الألعاب الإلكترونية تؤثر فى التحصيل الدراسى عند طلاب المرحلة الثانوية تمثلت بنسب متفاوتة فى أخذ كل أوقات الطالب المدمن، مما يؤدى إلى الضيق فى المدرسة وعدم فهم شرح المدرسين، وعدم فهم المسائل العلمية بشكل طبيعي، وقد يؤدى إلى عدم الرغبة فى الذهاب إلى المدرسة.

أما عن **المخاطر النفسية للإلعاب الإلكترونية** فقد أشارت **دراسة (صفوان مهيوب غالب عامر، 2023)** إلى أن الألعاب الإلكترونية تجعل الطالب المدمن يسهر أكثر بالليل؛ وتؤثر كذلك فى صحة الطالب النفسية فتحدث عنده الضيق والاكتئاب والقلق؛ كما أوضحت **دراسة (حليمة جمعة محمد النقبي، محمد نور الدين سيد عبد المجيد، 2023)** أن جهل الأطفال وقلة معرفتهم عند استخدام الألعاب الإلكترونية؛ قد تؤدى إلى انحراف غرائز الطفل الجنسية من خلال هذه الألعاب الإلكترونية؛ وكذلك أفادت **دراسة (جهاد إبراهيم أحمد إبراهيم إسماعيل، 2021)** بأن من الأثار السلبية المترتبة عن ممارسة الألعاب فهى عديده من حيث دورها فى حوادث العنف المدرسى بأنواعه؛ وكذلك توصلت **دراسة (ELSAYED, 2021)** إلى أن مستوى التأثير عالٍ بشكل عام لجائحة كوفيد-19 على زيادة جميع أنواع مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية؛ حيث جاءت المخاطر النفسية فى المرتبة الثالثة بنسبة (80.91%).

وعن **المخاطر القانونية والأمنية للإلعاب الإلكترونية** فقد بينت **دراسة (حليمة جمعة محمد النقبي، محمد نور الدين سيد عبد المجيد، 2023)** أن الألعاب الإلكترونية تمثل خطرا يهدد مجتمعاتنا العربية؛ وقد يعد السبب الأكبر فى انتشار هذا الخطر هو قلة الوعى والرقابة على الأطفال من قبل الوالدين وانحراف سلوكياتهم وراء هذه الألعاب، كما يقع على عاتق الدولة من حيث عدم كفاية نصوص تجريم هذه الألعاب التى تعد مصدرا خطرا على الأطفال، كما خلصت **دراسة (ماجد عواد العنزي، 2021)** إلى أن بعض الألعاب الإلكترونية تساعد فى تعليم السرقة والطعن والتفحيط بالسيارات.

وبالنسبة **لمُعدلات استخدام وممارسة الألعاب الإلكترونية** فقد توصلت **دراسة (مصطفى عطية رحمة الله فضل الله، السر بابكر عبد الله الحسن، 2023)** إلى أن درجة ممارسة أكثر الألعاب الإلكترونية التى تستهوى الطلاب تحققت بوسط حسابى عام بلغ (2.15) وانحراف معيارى (1.08131)، وبدرجة تقديرية عالية، كما أشارت **دراسة (عتبة صالح فالح المواجدة، 2023)** إلى أن استخدام المبحوثين للإلعاب الإلكترونية جاء مُرتفعًا، وقد أظهرت **دراسة (IBRAHIM, ET.AL, 2020)** أن الوقت الذى يقضيه الطلاب فى اللعب يوميًا أو بشكل متقطع أقل من ساعتين بنسبة (45.7%)، فقد بينت **دراسة (JASSIM, ET.AL, 2023)** أن الأطفال يلعبون الألعاب الإلكترونية بشكل مستمر وكل يوم، وكان معظمهم بنسبة (47%) بدأوا فى لعب هذه الألعاب فى سنة ما بين (9 - 11) سنة؛ كما أفادت **دراسة (MUSTAFA, MUSTAFA, 2022)** بأن المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بقدر لا يتجاوز ساعتين فى اليوم الواحد للعب يوميًا، كما خلصت **دراسة (EL TARABISHI, GALAL, 2021)** إلى أن (34.6%) مع عينة الدراسة أطفالهم تستخدم ألعاب العنف وألعاب الفيديو لمدة ساعتين يوميًا.

وفيما يختص **بالمخاطر الصحية للإلعاب الإلكترونية** فقد أوضحت **دراسة (ماجد عواد العنزي، 2021)** وجود علاقة إيجابية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وشرب الدخان والمخدرات؛ وكذلك أفادت **دراسة (جهاد إبراهيم أحمد إبراهيم إسماعيل، 2021)** بأن من الأثار السلبية المترتبة عن ممارسة الألعاب فهى إدمان الأطفال على هذه الألعاب مما قد يترتب عليه مشكلات البصر والسمع؛ وكذلك توصلت **دراسة (ELSAYED, 2021)** إلى أن مستوى التأثير عالٍ بشكل عام لجائحة كوفيد-19 على زيادة جميع أنواع مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية؛ حيث جاءت جاءت المخاطر الصحية فى المرتبة الرابعة بنسبة (64.28%).

أما عن **المخاطر الأخلاقية للإلعاب الإلكترونية** فقد بينت **دراسة (ماجد عواد العنزي، 2021)** أن بعض الألعاب الإلكترونية تساعد على إثارة الغرائز الجنسية ونشر الصور والمقاطع المخلة، والمضاربات الشخصية والمطاردات مع الشرطة.

وعن **المخاطر الاجتماعية للإلعاب الإلكترونية** فقد أظهرت **دراسة (عتبة صالح فالح المواجدة، 2023)** أن مستوى كل من التشويهات المعرفية والعزلة الاجتماعية جاءت مُتوسطة لدى المبحوثين، كما وجدت علاقة ارتباطية مُوجبة دالة إحصائيًا بين مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية والتشوهات المعرفية والعزلة الاجتماعية؛ كما توصلت **دراسة (ELSAYED, 2021)** إلى أن مستوى التأثير عالٍ بشكل عام لجائحة كوفيد-19 على زيادة جميع أنواع مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية؛ حيث جاءت المخاطر الاجتماعية فى المرتبة الثانية بنسبة (85.5%).

وبالنسبة **لأنواع الألعاب الإلكترونية المُفضلة لدى مُستخدمى الألعاب** فقد بينت **دراسة (JASSIM, ET.AL, 2023)** أن (47.5%) من المبحوثين كانوا يلعبون ألعاب قتالية.

## التَّعْلِيقُ عَلَى الدِّرَاسَاتُ السَّابقةُ:

تمحورت الدراسات السابقة حول الألعاب الإلكترونية بالفعل ومخاطرها على مُستخدميها؛ ولكن الجدير بالذكر أن كلًا من هذه الدراسات قاموا بدراسة جانب واحد أو اثنين من المخاطر والتركيز عليها؛ فى حين أن الدراسة الحالية تقوم بدراسة جميع أنواع المخاطر التى من الممكن أن تحدث لمُستخدمى الألعاب الإلكترونية؛ بالإضافة إلى ذلك فإنها تستكشف مستوى وعيهم بهذه المخاطرح وخصوصًا فى ظل قيام هذه الألعاب بالترويج لمجتمع الميم وثقافتهم والتى تعتبر مخالفة للهوية العربية والعادات والتقاليد فى المجتمعات العربية؛ كما أن هذه الدراسة لا تكتفى بهذا وحسب بتقوم بمعرفة آليات مواجهة مخاطر هذه الألعاب الذى يقوم بها مُستخدمى الألعاب ويقترحون لتطبيقها وتعميمها على المجتمع.

## الإطار النظرى للدِرَاسَةِ (نموذج أولسون):

يُعد نموذج أولسون من النماذج الرائدة فى مجال دراسات الإعلام، حيث يقدم إطارًا نظريًا لفهم كيفية تأثير وسائل الإعلام على الجمهور؛ ويفترض النموذج أن الجمهور ليس سلبيًا، بل هو نشط وله دور فى عملية تفسير الرسائل الإعلامية (BARAN, DAVIS, 2023).

وقد ظهر نموذج أولسون لأول مرة فى عام 1964 على يد عالم النفس الاجتماعى كارل أولسون فى كتابه «**تأثير وسائل الإعلام على الرأى العام**» (OLSON, 1964)؛ وقد مر نموذج أولسون

بمراحل متعددة من التطور على مر السنين، حيث تم توسيعه وتعديله من قبل علماء آخرين مثل☹ إليزابيث نويل نيومان، وجوزيف ناي) (BARAN, DAVIS, 2023)؛ ويقوم هذا النموذج على مجموعة من الافتراضات الأساسية؛ وهى كالتَّالي:

- **الانتباه الانتقائي**: يُركز النموذج على الانتباه الانتقائى للجمهور، حيث أن الأفراد يُنتبهون فقط للرسائل الإعلامية التى تتوافق مع اهتماماتهم ومعتقداتهم (BARAN, DAVIS, 2023, P. 123).
- **التفسير الانتقائي**: يُشير النموذج إلى أن الأفراد يفسرون الرسائل الإعلامية بشكل انتقائي.
- **التذكر الانتقائي**: يُؤكد النموذج على أن الأفراد يتذكرون فقط الرسائل الإعلامية التى تتوافق مع اهتماماتهم ومعتقداتهم (BOYD, 2023, P. 234).

وهناك العديد من نقاط الضعف والقوة فى نموذج أولسون؛ سنعرضها فيما يلي:

**1) أولًا: نقاط القوة:** والتى تتمثل فى الآتي:

**يُعد نموذج أولسون نموذجًا بسيطًا وسهل الفهم**: يتميز نموذج أولسون ببساطته وسهولة فهمه، مما يجعله سهل الاستخدام من قبل الباحثين والطلاب على حدٍ سواء (BARAN, DAVIS, 2023, P. 225).

**يُقدم النموذج إطارًا نظريًا مفيدًا لفهم كيفية تأثير وسائل الإعلام على الجمهور**: يُقدم نموذج أولسون إطارًا نظريًا مفيدًا لفهم كيفية تأثير وسائل الإعلام على الجمهور، بما فى ذلك كيفية انتباههم للرسائل الإعلامية، وتفسيرها، وتذكرها (MCQUAIL, 2021, P. 200).

**2) ثانيًا: نقاط الضعف:** والتى تتضمن ما يلي:

- **يُنتقد النموذج لتبسيطه لعملية تفسير الرسائل الإعلامية**: يُنتقد نموذج أولسون لتبسيطه لعملية تفسير الرسائل الإعلامية، حيث لا يأخذ فى الاعتبار العوامل الاجتماعية والثقافية التى تؤثر على كيفية تفسير الأفراد للرسائل الإعلامية (DEUZE, 2020, P. 120) (COULDRY, 2022, P. 150).
- **لا يأخذ النموذج فى الاعتبار التأثيرات الاجتماعية والثقافية على تفسير الرسائل الإعلامية**: لا يأخذ نموذج أولسون فى الاعتبار التأثيرات الاجتماعية والثقافية على تفسير الرسائل الإعلامية، مما قد يحد من قدرته على تفسير كيفية تأثير وسائل الإعلام على الجمهور بشكل كامل (BOYD, 2023, P. 180).

وقد تم الاستناد إلى هذا نموذج أولسون فى الدراسة لمعرفة مدى انتباه الشباب لمحتوى مجتمع الميم الذى يروج له من خلال الألعاب الإلكترونية بأشكال مُختلفة، وتفسيرهم لهذا المُحتوى وتذكرهم له؛ وبناء على ذلك سيتحدد مستوى الوعى لديهم بالمخاطر التى تُحدثها الألعاب الإلكترونية؛ ومن ثم أخيرًا استكشاف آليات التصدى لهذه المخاطر من وجهة نظر الشباب؛ والتى ستُقدم كمقترحات يجب تطبيقها للحد من هذه المخاطر.

**تَسَاؤُلَاتُ الدِرَاسَةِ:**

1) ماهى معدلات استخدام الشباب (عينة الدراسة) للألعاب الإلكترونية؟

2) كيف يقوم الشباب (عينة الدراسة) باستخدام للألعاب الإلكترونية؟

3) ما دوافع استخدام الشباب (عينة الدراسة) للألعاب الإلكترونية من حيث (الدوافع الطقوسية، الدوافع النفعية)؟

4) ما مخاطر الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة) من حيث (المخاطر الدينية، المخاطر الأخلاقية، المخاطر النفسية، المخاطر الاجتماعية، المخاطر التعليمية، المخاطر الصحية، المخاصر الصحية، المخاطر الأمنية)؟

5) ما مستوى وعى الشباب (عينة الدراسة) بترويج الألعاب الإلكترونية لمجتمع الميم؟

6) ما آليات مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية فى ظل ترويجها لمجتمع الميم من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)؟

7) ما هى العوامل الديموغرافية لمُستخدمى لشباب مُستخدمى الألعاب الإلكترونية مُدركين لتدعيهم للمثلية الجنسية، وترويجها لمجتمع الميم؟

**فروض الدِرَاسَةِ:**

- **الفرض الأول:** توجد علاقه ذات دلالة احصائية بين معدلات كثافة استخدام الشباب (عينة الدراسة) للألعاب الإلكترونية ومخاطر الألعاب الإلكترونية من وجهة نظرهم من حيث (المخاطر الدينية، المخاطر الأخلاقية، المخاطر النفسية، المخاطر الاجتماعية، المخاطر التعليمية، المخاطر الصحية، المخاطر الأمنية).
- **الفرض الثانى:** توجد علاقة بين معدلات كثافة استخدام الشباب (عينة الدراسة) للألعاب الإلكترونية ومستوى وعيهم بترويج الألعاب الإلكترونية لمجتمع الميم.
- **الفرض الثالث:** توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين العوامل الديموغرافية للشباب مُستخدمى الألعاب الإلكترونية (النوع، السن، المؤهل التعليمي، المستوى الاقتصادى والاجتماعي) ومخاطر الألعاب الإلكترونية من وجهة نظرهم من حيث (المخاطر الدينية، المخاطر الأخلاقية، المخاطر النفسية، المخاطر الاجتماعية، المخاطر التعليمية، المخاطر الصحية، المخاصر الصحية، المخاطر الأمنية).
- **الفرض الرابع:** توجد توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين العوامل الديموغرافية للشباب مُستخدمى الألعاب الإلكترونية (نوع، السن، المؤهل التعليمي، المستوى الاقتصادى والاجتماعي) وعيهم بترويج الألعاب الإلكترونية لمجتمع الميم.

**الإطار المعرفى الدِرَاسَةِ (الألعاب الألكترونية):**

**الألعاب الإلكترونية** هى الألعاب المبرمجة بواسطة الحاسوب، وتتوافر بهيئة الكترونية، وتعرض من خلال أنظمة (الفيديو)، وتشمل ألعاب الحاسب وألعاب الإنترنت وألعاب الفيديو (PLAYSTATION) وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية (عبد الله عوض العجمي، 2017، ص160).

ويمكن تعريفها أيضا على إنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية وتشمل ألعاب الحاسب والإنترنت وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة والعاب الأجهزة الكفية المحمولة (ثابت، 2023، ص30)؛ وتصنف الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف إلى ما يلي:

- **ألعاب المتعة والإثارة**: تبدأ بالتفاعل مع اللعبة بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وتتميز بأنّها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه وتستخدم الصور والأصوات القريبة من الواقع، وتندرج تحتها طيف واسع من ألعاب سباق الدراجات والسيارات وألعاب القتال ومحاكاة المعارك والحروب وغزو الفضاء.
- **ألعاب الذكاء**: تعتمد على المحاكات المنطقية فى اتخاذ القرار وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها ومن أشهرها ألعاب الشطرنج.
- **الألعاب التربوية والتعليمية**: تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة وتنقل المعلومة بطريقة مسلية وهى نطاق عريض يغطى كافة المراحل الدراسية بما فيها الجامعات (مصطفى عطية رحمة الله فضل الله، السر بابكر عبد الله الحسن، 2023، ص296).

ومنذ الانطلاقة الأولى لها فى خمسينيات القرن الماضي، كان يطلق على هذا النوع من الألعاب مسمى «ألعاب الفيديو» ثم مع التطور الرقمى باتت تعرف بـ «الألعاب الإلكترونية»، ومما ساهم فى انتشارها الطفرة التى شهدتها الهواتف المحمولة المتاحة فى أيدى الملايين حول العالم؛ ووفقًا للتقارير وصل سوق الألعاب الإلكترونية ففى عام 2020 بلغ عددهم (2.7 مليار لاعب) على مستوى العالم؛ وفى عام 2021 بلغ عدد اللاعبين قرابة (2.8 مليار لاعب) فى العالم، ليرتفع بشكل لافت فى 2022 إلى نحو (3 مليار لاعب) على مستوى العام؛ أما عن المستوى المحلى فقد سجلت مصر المرتبة الأولى بنسبة (58.7%) من إجمالى عدد لاعبى الثلاث دول فى عام 2021 وهذه الدول هى (السعودية والإمارات ومصر) (لؤى علي، 2023).

وللاستخدام الألعاب الإلكترونية العديد من الفوائد، وقد تمثلت **مميزات استخدام الألعاب الإلكترونية** فى الأتي:

- الابتعاد عن الملل.
- تنمية التفكير.
- رفع سرعة رد الفعل.
- تعيين الهدف.
- تشجيع عنصر الانتباه.
- التآزر البصرى الحركي.
- تحسين التخطيط.
- التفكير المنطقي.
- التعلم على أجهزة التكنولوجيا الحديثة (ميعاد عبد الله مبارك العوبثاني، 2022، ص80).

وكما وجدت مميزات لاستخدام الألعاب الإلكترونية وجدت أيضًا سلبيات الألعاب الإلكترونية؛ وقبل التطرق لهذه السلبيات يجب أن تُعرف **مخاطر الألعاب الإلكترونية** والتى تعنى الأضرار النفسية، والجسمية، والعقلية، والاجتماعية، والصحية، والأسرية، والاقتصادية التى تلحق بالأفراد

وتدمر كيانهم، لعدم وعيهم بتلك المخاطر وانغماسهم فيها بصورة خطيرة ومدمرة تلحق بهم الانهيار والانحراف والخروج عن القيم والعادات والتقاليد الدينية والمجتمعية، وتؤدى إلى علتهم اجتماعيًا (عصام عبد الرازق فتح الباب، 2007 ، ص1810) كما أن هناك من يُعرف هذه **المخاطر** على أنها الآثار السلبية التى تؤثر فى الجانب الديني، والأخلاقي، والنفسي، والاجتماعي، والأكاديمي، والصحي، والأمنى لدى اللاعب أو المُستخدم فتلحق الضرر به وبأسرته ومجتمعه (خالد بن إبراهيم بن صالح الدغيم، هناء بنت عبد العزيز بن محمد الخويلدي، 2021 ، ص80)؛ وتكمن هذه السلبيات فى إضاعة الأوقات بما لا يُجدى ولا يُفيد وفى التأثير على قدرة المُستخدم على الانتباه والتركيز والفهم؛ وتذكر (مريم قويدر، 2018 ، ص18) بأن الألعاب الإلكترونية تؤثر فى تكرار الضغط النفسى على المُستخدم وإجهاد البصر والعزلة الاجتماعية والإصابة بالسمنة وعلى المدى البعيد تتسبب فى تدمير النمو النفسى والانفعالى والاجتماعى والعقلى لدى الطفل وتذكر (أمانى خميس محمد عثمان، 2018 ، ص136 – 137) بأن التأثيرات السلبية تكاد تكون أكثر وأقوى تأثيراً على حياة الطفل النفسية والجسمية والاجتماعية والدراسية؛ وتتمثل هذه الآثار السلبية فيما يلي:

- أمراض نفسية كاضطراب النوم والقلق والتوتر والاكتئاب والعزلة الاجتماعية والانطواء وانعزال الطفل عن الأسرة والحياة الاجتماعية.
- أمراض العيون وضعف البصر والرؤية الضبابية وألم العينين.
- ضعف التحصيل العلمى والرسوب والفشل فى الدراسة والعلامات المنخفضة.
- ظهور السلوكيات العدوانية وعدم سماع الارشادات والتوجيهات والتمرد إضافة إلى الخمول والكسل وبث روح التنافس والعدوان حتى بين الأخوة (رفيدة بنت عدنان حامد الأنصاري، 2022 ، ص89).

يوجد العديد من القواعد التى يجب إتباعها عند استخدام الألعاب الإلكترونية؛ ومنها ما يلي:

- مراقبة الألعاب التى تتسم بالعنف وتتعارض مع أخلاق وقيم المجتمع.
- يفضل تحديد سن الشخص المسموح له بممارسة هذه الألعاب الإلكترونية.
- يجب سن قوانين وتعليمات تمنع دخول الأطفال دون سن معين من الدخول إلى مراكز وصالات الألعاب الإلكترونية.
- ألا نقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن 80 سم.
- ينصح خبراء الصحة بأن لا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يومياً شريطة أن تؤخذ فترات راحة كل نصف ساعة.
- ينبغى الابتعاد عن العاب الكمبيوتر الاهتزازية لتجنب الإصابة المبكرة بأمراض عضلية (فاطمة سامى ناجى عبد العزيز، 2011 ، ص606).

## الخطوات المنهجية للدراسة:

- **نَوْعُ الدِرَاسَةِ وَمَنْهَجُهَا**: تُعد هذه الدِرَاسَةِ من الدِّرَاسَاتُ الوصفية التى تسعى إلى تقديم جهد منظم به اجتهاد على منظم يرمى إلى صياغة مجموعة من التنبؤات المشروطة والتى تشمل المعالم الرئيسية وتعتمد على المنهج المسحى SURVEY الكمي، فالمسح ينصب على دِرَاسَةِ أشياء موجودة

بالفعل وقت إجراء الدِرَاسَةِ، فى مكان معين وزمان معين، بما يساعد على فهمها أو إصدار الأحكام بشأنها، وقد تم اعتماد المسح الوصفى التفسيري.

- **أَدَوَاتُ الدِرَاسَةِ**: استخدمت الباحثة استمارة الاستبيان عبر الإنترنت (الاستبيان الإلكتروني) كأداة لجمع البيانات، باعتبار أن الاستبيان أحد الأساليب التى تستخدم فى جمع بيانات مباشرة من العينة المُختارة، وذلك عن طريق توجيه مجموعة من الأسئلة المُحددة، وذلك بهدف التعرف على حقائق مُعينة أو وجهات نظر المبحوثين واتجاهاتهم أو الدوافع والمؤثرات التى تدفعهم إلى تصرفات سلوكية مُعينة.

ولتأكد من مدى صلاحية هذه الأداة فى جمع بيانات الدِرَاسَةِ قامت الباحثة **باختبار صدق مقاييس الدِرَاسَةِ**، حيث اعتمدت الباحثة على الصدق الظاهرى لقياس مدى صدق أداة جمع البيانات (الاستبيان الإلكتروني) لمعرفة ما إذا كانت الأداة تقيس ما ينبغى أن تقيسه وذلك من خلال الفحص المدقق لكل بند/ سؤال والتأكد من أن البنود سليمة من حيث المحتوى والصياغة، بحيث تقيس الجوانب المطلوب قياسه فى إطار الموضوع الأساسي.

كما قامت الباحثة بعرض الاستمارة على عدد من المُحكمين والمُتخصصين فى مجال الإعلام، للتحقق من صدق الأداة ومدى صلاحيتها لتحقيق أهداف الدِرَاسَةِ الميدانية واختبار فروضها، وقد قام السادة المحكمون بتعديل الاستمارة وصياغة الأسئلة وترتيبها وتنظيمها، وتم تعديل الاستمارة وفقًا لهذه التعديلات والمُقترحات التى اتفق عليها معظم الأساتذة المحكمين، وتم صياغة الاستمارة فى صورتها النهائية.

وقد تم إجراء **اختبار الثبات** أيضًا من خلال السيطرة على العوامل التى تؤدى لظهوره فى كل مرحلة من مراحل البحث، وهو ما تم على النحو التالى: فقد قام الباحثتين بتطبيق اختبار الثبات على (عينة الدراسة) بعد تحكيم صحيفة الاستبيان؛ والذى وصل إلى (97.1%)؛ مما يؤكد ثبات الاستمارة وصلاحياتها للتطبيق وتعميم النتائج.

- **مُجْتَمِعَ الدِرَاسَةِ**: يتمثل مجتمع الدِرَاسَةِ فى الجمهور المصرى الذين يستخدمون تطبيقات التقسيط الإلكترونى فى عمليات الشراء الخاصة بهم من مختلف المُستويات الاقتصادية والاجتماعية والتعليمية.
- **عَيِّنَةُ الدِرَاسَةِ**: تمثلت عينة الدراسة الميدانية فى الشباب مُستخدمى الألعاب الإلكترونية من مختلف الأعمار والمُستويات (التعليمية، الاقتصادية، الاجتماعية) من سن (18 عامًا إلى 45 عامًا)، وقد تم اختيار هذه العينة بشكل عمدي، فهى عينة عمدية أى إن العينة قد تم اختيارها بناء على مواصفات مُعينة حددتها الدراسة (شيماء ذو الفقار زغيب، 2015، ص243)، وهناك مجموعة من المُبررات التى تم على أساسها اختيار عينة الدراسة الميدانية، هى كالتَّالي:
- **أولًا**: أنهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية.
- **ثانيًا**: أنهم من مختلف المُستويات الاقتصادية والاجتماعية والتعليمية، وبالتالى ستتعرف الباحثتين إذا كان اخلال العوامل الديموغرافية له تأثير أم لا.

وقد وزعت عينة الدِرَاسَةِ من حيث الخصائص الديموغرافية للمبحوثين على النحو المُبيَّن بالجدول التَّالي:

جدول رقم (1) يوضح خصائص عينة الدِرَاسَةِ (ن=400)

| البيانات الأساسية | | ك | % |
|---|---|---|---|
| النوع | ذكر | 232 | 58 |
| | انثي | 168 | 42 |
| | **الإجمالي** | **400** | **100** |
| السن | من 18 إلى 25 عامًا | 242 | 60.5 |
| | من 26 إلى 35 عامًا | 111 | 27.8 |
| | من 36 إلى 45 عامًا | 47 | 11.8 |
| | **الإجمالي** | **400** | **100** |
| المؤهل التعليمي | مؤهل متوسط | 31 | 7.8 |
| | مؤهل جامعي | 244 | 61 |
| | دراسات عليا | 125 | 31.3 |
| | **الإجمالي** | **400** | **100** |
| الحالة الاجتماعية | أعزب | 291 | 72.8 |
| | متزوج/ متزوجة | 92 | 23 |
| | مطلق/ مطلقة | 17 | 4.3 |
| | **الإجمالي** | **400** | **100** |
| محل الميلاد | ريف | 73 | 18.3 |
| | حضر | 327 | 81.8 |
| | **الإجمالي** | **400** | **100** |
| المستوى الاقتصادى الاجتماعي | منخفض | 16 | 4 |
| | متوسط | 182 | 45.5 |
| | مرتفع | 202 | 50.5 |
| | **الإجمالي** | **400** | **100** |

تُوضح بيانات هذا الجدول الخصائص الديموغرافية للمبحوثين (عينة الدِّرَاسَةِ)، حيث جاءت على النحو التَّالي:

- **من حيث النوع:** بلغت نسبة الذكور ضمن عينة الدِّرَاسَةِ (58%)، بينما بلغت نسبة الإناث (42%).
- **من حيث السن:** كانت غالبية الشباب المصرى (عينة الدراسة) تتراوح أعمارهم ما بين (من 18 إلى 25 عامًا) حيث كانت نسبتهم (60.5%)؛ بينما بلغت نسبة المبحوثين الذين تراوحت أعمارهم ما بين (من 26 إلى 35 عامًا) (27.8%)؛ فى حين كانت نسبة المبحوثين الذين تتروح أعمارهم ما بين (من 36 إلى 45 عامًا) (11.8%) من إجمالى عينة الدِّرَاسَةِ.
- **من حيث المؤهل التعليمي:** كانت غالبية المبحوثين بنسبة (61%) من الحاصلين على مؤهل جامعي؛ أما عن نسبة المبحوثين الحاصلين على الدراسات العليا فقد كانت (31.3%)؛ فى حين بلغت نسبة المبحوثين الحاصلين على مؤهل المُتوسط (7.8%) من إجمالى عينة الدِّرَاسَةِ.

- **مـن حيـث الحالـة الاجتماعيـة:** كانـت غالبيـة المبحوثـين بنسـبة (72.8%) مـن الذيـن لـم يتزوجـوا بـع (أعـزب)، بينمـا كانـت نسـبة المبحوثـين المتزوجـين (زوج/ أو زوجـه) (23%)؛ فـى حـين بلغـت نسـبة المبحوثـين المنفصلـين (مطلـق/ أو مطلقـة) (4.3%) مـن إجمالـى عينـة الدِّرَاسَـةِ.
- **مـن حيـث محـل الميـلاد**: كانـت غالبيـة المبحوثـين بنسـبة (81.8%) مـن مواليـد المـدن (الحضـر)، بينمـا بلغـت نسـبة المبحوثـين مواليـد الريـف (18.3%).
- **مـن حيـث المسـتوى الاقتصـادى الاجتماعـي**: بلغـت نسـبة المبحوثـين ذوى المُسـتوى الاقتصـادى الاجتمـاعى المُرتفـع ضمـن عينـة الدِّرَاسَـةِ (50.5%)، بينمـا بلغـت نسـبة المبحوثـين ذوى المُسـتوى الاقتصـادى الاجتمـاعى المُتوسـط (45.5%)، فـى حـين احتلـت المرتبـة الأخيـرة نسـبة (4%) للمبحوثـين ذوى المُسـتوى الاقتصـادى الاجتمـاعى المنخفـض.

**المُعالجة الإحصائية للبيانات:**

أ) **المقاييس الوصفية**: وقد اشتملت على ما يلي:

- التكرارات البسيطة والنسب المئوية.
- المتوسط الحسابي.
- الانحراف المعياري, وهو الذى يحدد مدى تباعد أو تقارب القراءات عن وسطها الحسابي.
- الـوزن النسـبى الـذى يحسـب مـن المعادلـة: (المتوسـط الحسـابى 100 X) ÷ الدرجـة العظـمى للعبـارة.

ب) **الاختبارات الإحصائية**: وقد تضمنت هذه الاختبارت ما يلي:

- اختبار (ت) للمجموعات المستقلة (INDEPENDENT-SAMPLES T-TEST).
- كا$^2$ (CHI SQUARE) اختبـار اسـتقلالية العبـارة ويسـتخدم لدراسـة معنويـة الفـروق بـين مجموعـات المتغيـرات الاسـمية.
- تحليـل التبايـن ذو البعـد الواحـد (ONEWAY ANALYSIS OF VARIANCE) المعـروف اختصـاراً باسـم ANOVA.

ج) **معاملات الارتباط CORRELATION**: وقد اشتملت على ما يلي:

- معامل ارتباط بيرسون (PEARSON CORRELATION COEFFICIENT).

وقـد قامـت الباحثـة بالاسـتعانة ببرنامـج التحليـل الإحصائـى (SPSS)، وذلـك لتحليـل بيانـات الدراسـة الميدانيـة، ويتمثـل مسـتوى الدلالـة المعتمـدة فـى الدراسـة الحاليـة فـى كافـة اختبـارات الفـروض والعلاقـات الارتباطيـة ومعامـل الانحـدار فـى قبـول نتائـج الاختبـارات الإحصائيـة عنـد درجـة ثقـة (95%) فأكثـر، أى عنـد مسـتوى معنويـة 0.05 فأقـل.

جدول رقم (2) يوضح قيم معاملات ثبات «ألفا» لمحاور صحيفة الاستبيان والدرجة الكلية لها

| المحور | عدد العبارات | معامل ألفا (معامل الثبات) | معامل الصدق الذاتي |
|---|---|---|---|
| الأسباب التى قد تدفع عينة الدراسة إلى استخدام الألعاب الإلكترونية | 21 | 0.900 | 94.8% |
| مخاطر الألعاب الإلكترونية على مُستخدميها | 37 | 0.980 | 98.9% |
| مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية فى ظل ترويجها لمجتمع الميم | 11 | 0.949 | 97.4% |
| **صحيفة الاستبيان كاملة** | **69** | **0.943** | **97.1%** |

## نَتَائِجُ الدِرَاسَةِ:

أولًا: النتائج التفصيلية للدِرَاسَةِ الميدانية:

جدول رقم (3) يوضح مُعدلات استخدام الشباب (عينة الدراسة) للإلعاب الإلكترونية

| مُعدلات الاستخدام | ك | % |
|---|---|---|
| دائمًا | 200 | 50 |
| أحيانًا | 128 | 32 |
| نادرًا | 72 | 18 |
| **الإجمالي** | **400** | **100** |

تفيد بيانات هذا الجدول بأن أغلبية المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية ما بين (دائمًا، وأحيانًا) بنسبة (82%)؛ وهذه نسبة تدل على ارتفاع مُعدلات استخدام الشباب للألعاب اللإلكترونية؛ ويُعزى هذا الانتشار إلى التطور التكنولوجى السريع للألعاب الألكترونية، والتفاعلية، والمشاركة الاجتماعية التى توفرها، والترفيه والاسترخاء الذى توفره فى عالم مليء بالضغوطات، بالإضافة إلى توفرها الواسع وسهولة الوصول إليها عبر مختلف الأجهزة.

وقد اتفقت نتائج هذا الجدول مع نتائج **دراسة (عتبة صالح فالح المواجدة، 2023)** والتى أشارت نتائجها إلى أن استخدام المبحوثين للإلعاب الإلكترونية جاء مُرتفعًا.

وكذلك اتفقت نتائج هذا الجدول مع نتائج **دراسة (مصطفى عطية رحمة الله فضل الله، السر بابكر عبد الله الحسن، 2023)** والتى توصلت نتائجها إلى أن درجة ممارسة أكثر الألعاب الإلكترونية التى تستهوى الطلاب تحققت بوسط حسابى عام بلغ (2.15) وانحراف معيارى (1.08131)، وبدرجة تقديرية عالية.

جدول رقم (4) يوضح مدة استخدام الشباب (عينة الدراسة) للإلعاب الإلكترونية

| مدة الاستخدام | ك | % |
|---|---|---|
| أكثر من أربعة سنوات | 299 | 74.8 |
| من ثلاث سنوات إلى أربعة سنوات | 16 | 4 |
| من سنة إلى سنتين | 34 | 8.5 |
| أقل من سنة | 51 | 12.8 |
| **الإجمالي** | **400** | **100** |

يتضح لنا من نتائج هذا الجدول أن أغلبية الشباب (عينة الدراسة) أفادوا بأن مدة استخدامهم للإلعاب الإلكترونية تتجاوز الأربع سنوات؛ وهذا ما أفاد به أغلبية المبحوثين والتى تمثلت نسبتهم فى (74.8%)؛ يُمكن تفسير هذه النتيجة بتأثير الجوانب المتعددة للألعاب الإلكترونية على الشباب، بما فى ذلك الجوانب (الترفيهية، التفاعلية، التحديات الذهنية، والتواصل الاجتماعي) الذى توفره؛ علاوة على ذلك، يمكن أن تكون السهولة فى الوصول إلى الألعاب الإلكترونية وتوافرها عبر مختلف الأجهزة والمنصات، والتطور التكنولوجى المستمر للألعاب، هى عوامل مساهمة فى استمرارية استخدام الشباب للألعاب الإلكترونية لفترات طويلة تتجاوز الأربع سنوات؛ أما عن من أفادوا بأن مدة استخدامهم كانت أقل من سنة فقد كانت نسبتهم (12.8%)؛ فى حين بلغت نسبة من استخدموها من سنة إلى سنتين (8.5%)؛ وأخيرًا نجد المبحوثين الذين أوضحوا أن مدة استخدامهم لهذه الألعاب كانت من ثلاث سنوات إلى أربعة سنوات حيث كانت نسبتهم (4%) من إجمالى عينة الدراسة.

وكذلك اتفقت نتائج هذا الجدول مع نتائج **دراسة (IBRAHIM, ET.AL, 2020)** والتى أظهرت نتائجها أن معظم المبحوثين بنسبة (47%) بدأوا فى لعب هذه الألعاب فى سنة ما بين (9 - 11) سنة.

جدول رقم (5) يوضح مُعدلات استخدام الشباب (عينة الدراسة) للإلعاب الإلكترونية فى الاسبوع

| مُعدلات الاستخدام فى الاسبوع | ك | % |
|---|---|---|
| يوميًا | 129 | 32.3 |
| من أربعة إلى ستة مرات فى الأسبوع | 98 | 24.5 |
| من مرتين إلى ثلاث مرات فى الأسبوع | 68 | 17 |
| مرة واحدة فى الأسبوع | 105 | 26.3 |
| **الإجمالي** | **400** | **100** |

تُشير بيانات هذا الجدول إلى ارتفاع مُعدلات استخدام الشباب (عينة الدراسة) للإلعاب الإلكترونية فى الاسبوع؛ فنجد أن المبحوثين الذين قد أفادوا بأنهم يستخدمونها يوميًا بلغت نسبتهم (32.3%)؛ ويُمكن إرجاع ذلك إلى أنه بسبب التفاعل القوى الذى يقوم به الشباب مع الألعاب والاعتماد عليها كوسيلة للترفيه والتسلية اليومية؛ فى حين كانت نسبة المبحوثين الذين أفادوا بأنهم يستخدمون هذه الألعاب مرة واحدة فى الأسبوع (26.3%)؛ قد يكونون بسبب أنهم ينظرون إلى الألعاب الألكترونية كهواية تقوم بها فى أوقات فراغهم أو كوسيلة للاسترخاء فى نهاية الأسبوع؛ يليه المبحوثين الذين

أوضحوا أنهم يستخدمون هذه الألعاب من أربعة إلى ستة مرات فى الأسبوع حيث كانت نسبتهم (24.5%)؛ ويُمكن إرجاع ذلك إلى أنهم يجدون فى الألعاب الإلكترونية فرصة للتحدى وتنمية المهارات أو يستخدمونها كوسيلة للتواصل الاجتماعى مع أصدقائهم؛ فنجد فى المرتبة الأخيرة نسبة (17%) للمبحوثين الذين بينوا أنهم يستخدمون هذه الألعاب من مرتين إلى ثلاث مرات فى الأسبوع.

وقد اتفقت نتائج هذا الجدول إلى حد كبير مع نتائج جدول رقم (3) الذى يتناول مُعدلات استخدام الشباب (عينة الدراسة) للإلعاب الإلكترونية؛ والذى خلصت نتائجه إلى أن أغلبية المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية ما بين (دائمًا، وأحيانًا) بنسبة (82%).

كما اتفقت نتائج هذا الجدول مع نتائج **دراسة (JASSIM, ET.AL, 2023)** والتى بينت نتائجها أن الأطفال يلعبون الألعاب الإلكترونية بشكل مستمر وكل يوم.

وكذلك اتفقت نتائج هذا الجدول مع نتائج **دراسة (IBRAHIM, ET.AL, 2020)** والتى أظهرت نتائجها أن الوقت الذى يقضيه الطلاب فى اللعب يوميًا.

**جدول رقم (6) يوضح مُعدلات استخدام الشباب (عينة الدراسة) للإلعاب الإلكترونية فى اليوم الواحد**

| مُعدلات الاستخدام فى اليوم الواحد | ك | % |
|---|---|---|
| ثلاث ساعات فأكثر | 131 | 32.8 |
| من ساعة إلى ثلاث ساعات فى اليوم الواحد | 142 | 35.5 |
| أقل من ساعة فى اليوم الواحد | 127 | 31.8 |
| **الإجمالي** | **400** | **100** |

توضح نتائج هذا الجدول أن معدلات استخدام الشباب للألعاب الإلكترونية فى اليوم الواحد تتفاوت بين فئات مختلفة؛ فتعكس هذه النتائج تفاوت استخدام الشباب (عينة الدراسة) للألعاب الإلكترونية وتركيبة أوقاتهم الفراغية؛ فيُمكن تفسير استخدام (32.8%) منهم لهذه الألعاب لمدة لثلاث ساعات أو أكثر فى اليوم أنهم يستمتعون بتجربة اللعب المكثفة والاستمتاع بالتحديات والاسترخاء الذى توفره هذه الألعاب؛ أما عن النسبة البالغة (35.5%) والذين يستخدم هذه الألعاب لمدة ساعة إلى ثلاث ساعات فى اليوم، فإن هذه النتيجة تعكس استخدامهم لهذه الألعاب كوسيلة للترفيه وقضاء الوقت الممتع؛ وبالنسبة للنسبة البالغة (31.8%) والتى تستخدم الألعاب لأقل من ساعة فى اليوم، فهذا يعكس استخدامهم المحدود لهذه للألعاب أو أن توجههم أكثر توازنًا فى توزيع الأوقات بين أنشطة متنوعة؛ ومن النتائج السابق عرضها يتضح لنا أن الألعاب الإلكترونية تلعب دورًا متنوعًا فى حياتهم، سواء كان ذلك للتسلية والاسترخاء، أو لتنمية المهارات والتحديات، أو لتوازن الأنشطة اليومية.

وقد اتفقت نتائج هذا الجدول إلى حد كبير مع نتائج جدول رقم (3) الذى يتناول مُعدلات استخدام الشباب (عينة الدراسة) للإلعاب الإلكترونية؛ والذى خلصت نتائجه إلى أن أغلبية المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية ما بين (دائمًا، وأحيانًا) بنسبة (82%).

وقد اتفقت نتائج هذا الجدول مع نتائج **دراسة (IBRAHIM, ET.AL, 2020)** والتى أظهرت نتائجها أن الوقت الذى يقضيه الطلاب فى اللعب يكون بشكل متقطع أقل من ساعتين بنسبة (45.7%).

وكذلك اتفقت نتائج هذا الجدول مع نتائج **دراسة (MUSTAFA, MUSTAFA, 2022)** والتى أفادت نتائجها بأن المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بقدر لا يتجاوز ساعتين فى اليوم الواحد للعب يوميًا.

كما اتفقت نتائج هذا الجدول مع نتائج **دراسة (EL TARABISHI, GALAL, 2021)** والتى خلصت نتائجها إلى أن (34.6%) مع عينة الدراسة أطفالهم تستخدم ألعاب العنف وألعاب الفيديو لمدة ساعتين يوميًا.

**جدول رقم (7) يوضح مجمل كثافة مُعدلات استخدام الشباب (عينة الدراسة) للإلعاب الإلكترونية**

| كثافة الاستخدام | ك | % |
|---|---|---|
| منخفض | 76 | 19 |
| متوسط | 111 | 27.8 |
| مرتفع | 213 | 53.2 |
| **الإجمالي** | **400** | **100** |

تُبين لنا بيانات هذا الجدول مجمل كثافة مُعدلات استخدام الشباب (عينة الدراسة) للإلعاب الإلكترونية؛ فنجد أن (53.2%) من الشباب (عينة الدراسة) يقومون باستخدام الألعاب الإلكترونية بدرجة مرتفعة، وهذا يعكس الاعتماد القوى على الألعاب كوسيلة للترفيه والتسلية، وقد يكون مرتبطًا بالتحديات والتفاعلات الاجتماعية التى توفرها الألعاب المتعددة اللاعبين؛ بينما أفادت نسبة (27.8%) من المبحوثين أن مُعدلات استخدامهم لهذه الألعاب مُتوسطة، وهذه النتيجة تعكس التوازن الذى يقومون بيه بين الاهتمامات المختلفة والقدرة على توزيع الوقت بين الأنشطة المختلفة بشكل متوازن؛ فى حين يستخدم (19%) فقط من إجمالى عينة الدراسة هذه الألعاب بمعدل منخفض؛ وهذا يُشير إلى أن لديهم اهتمامات أخرى فقد يميل إليها الشباب أو يفضلون التواصل الاجتماعى الحقيقى على الألعاب الإلكترونية؛ وتعكس هذه النتائج تباينًا فى كثافة استخدام الشباب للألعاب الإلكترونية وتوضح مدى اختلاف الاهتمامات والأولويات الشخصية.

**جدول رقم (8) يوضح طبيعة الألعاب الإلكترونية التى يستخدمها الشباب (عينة الدراسة)**

| طبيعة الألعاب الإلكترونية | ك | % |
|---|---|---|
| الألعاب الأونلاين | 119 | 29.8 |
| الألعاب الأوفلاين | 61 | 15.3 |
| النوعين معًا | 220 | 55 |
| **الإجمالي** | **400** | **100** |

تُفيد بيانات هذا الجدول بأن أغلبية الشباب (عينة الدراسة) يستخدمون الألعاب الأونلاين والأوف لاين معًا حيث بلغت نسبه من أوضحوا ذلك (55%)؛ مما يعكس تنوع اهتماماتهم وتفضيلاتهم؛ فيمكن لهؤلاء الشباب الاستمتاع بمزايا كل نوع من الألعاب الإلكترونية، سواء كان ذلك التفاعل الاجتماعى والتنافس فى الألعاب الأونلاين، أو الاستمتاع بتجربة اللعب الفردية والاسترخاء فى الألعاب

الأوفلاين؛ فى حين كانت نسبة من أفادوا بأنهم يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية الأونلاين فقط (29.8%)؛ ويُمكن إرجاع ذلك إلى أن هذا النوع من الألعاب يوفر تجربة تفاعلية واجتماعية ممتعة للشباب، حيث يمكنهم التنافس والتفاعل مع أصدقائهم أو لاعبين جدد من جميع أنحاء العالم؛ بينما كانت نسبة الشباب (عينة الدراسة) الذين أوضحوا أنهم يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية الأفلاين فقط (15.3%)؛ ويُمكن إرجاع ذلك إلى أنهم يفضلون الاستمتاع بتجربة اللعب الفردية أو الاسترخاء دون الحاجة إلى التفاعل مع لاعبين آخرين.

**جدول رقم (9) يوضح الاجهزة الذى يُفضل الشباب (عينة الدراسة) استخدامها لاستخدام الألعاب الإلكترونية (ن = 400)**

| الأجهزة | ك | % |
|---|---|---|
| اللاب توب Laptob- الحاسوب Computer | 189 | 47.3 |
| التابلت Tablet | 98 | 24.5 |
| تليفون الاندرويدAndroid Phone | 234 | 58.5 |

يتضح لنا من بيانات هذا الجدول الاجهزة الذى يُفضل الشباب (عينة الدراسة) استخدامها لاستخدام الألعاب الإلكترونية؛ فنجد أن تليفون الاندرويد PHONE ANDROID قد احتل الصدارة حيث بلغت نسبته (58.5%)؛ ويُمكن إرجاع ذلك شعبية تلك الأجهزة بين الشباب؛ فيُفضل الشباب استخدام الهواتف الذكية بنظام ANDROID لاستمتاعهم بتجربة الألعاب على النقال بسهولة وراحة؛ يليه اللاب توب LAPTOB-الحاسوب COMPUTER بنسبة (47.3%)؛ ويُمكن تفسير ذلك فى ضوء أن هذه الأجهزة توفر للشباب قوة الأداء وتوافر خيارات تخصيص أكبر أثناء اللعب؛ وأخيرًا نجد التابلت TABLET بنسبة (24.5%)؛ وتُشير هذه النتيجة إلى أن بعض الشباب يفضلون تجربة الألعاب الإلكترونية على شاشة أكبر وواجهة لمس مريحة كالتى توفرها الأجهزة اللوحية مثل التابلت.

**جدول رقم (10) يوضح أنواع الألعاب الإلكترونية الأكثر تفضيلًا لدى الشباب (عينة الدراسة) (ن = 400)**

| أنواع الألعاب الإلكترونية | ك | % |
|---|---|---|
| ألعاب المغامرة | 217 | 54.3 |
| ألعاب القتال والحرب | 213 | 53.3 |
| ألعاب المحاكاة الرياضية | 141 | 35.3 |
| ألعاب الرعب | 80 | 20 |
| ألعاب الألغاز | 167 | 41.8 |
| الألعاب التعليمية | 107 | 26.8 |
| ألعاب الجنون | 25 | 6.3 |
| ألعاب سباقات | 143 | 35.8 |
| ألعاب ذات طابع استراتيجي | 53 | 13.3 |

تُشير بيانات هذا الجدول إلى أن ألعاب المغامرة وألعاب القتال والحرب هى الأكثر تفضيلاً بين الشباب (عينة الدراسة) حيث بلغت بنسبة تفضيلهم لهذه الأنواع (54.3%، 53.3%) على التوالي؛ ويُشير ذلك إلى اهتمام الشباب بالألعاب الإلكترونية التى توفر تجارب مثيرة وملحمية مثل الاستكشاف والتحدى والمعارك؛ فى حين بلغت نسبة تفضيلهم للألعاب الألغاز (41.8%)؛ يُشير ذلك إلى حب الشباب بالاستمتاع بالتحدى العقلى والاستراتيجي؛ بالنسبة للألعاب السباقات وألعاب المحاكاة الرياضية، يُفضِلها حوالى (35.8%، 35.3%) من الشباب (عينة الدراسة) على التوالي؛ وتعكس هذه النتيجة اهتمام الشباب بالتنافس والسرعة والأدرينالين المرتبط بالرياضات وسباقات السيارات؛ أما عن نسبة تفضيلهم للألعاب التعليمية فقد كانت (26.8%)؛ وتشير هذه النتائج إلى رغبة الشباب فى توسيع المعرفة وتنمية المهارات العقلية لديهم من خلال الألعاب؛ يليها ألعاب الرعب بنسبة (20%)؛ وقد يرجع ذلك إلى أن هذه النوعية من الألعاب تتطلب تحملاً نفسيًا وقدرة على التعامل مع الرعب والجوانب المظلمة والمثيرة؛ ومن ثم ظهر تفضيلهم للألعاب ذات طابع استراتيجى بنسبة (13.3%)؛ واحتلت نسبة (6.3%) المرتبة الأخيرة لتفضيلهم للألعاب الجنون؛ ويُمكن إرجاع ذلك لما تتضمن هذه الألعاب من تحديات ومخاطر قد تؤدى إلى قيامهم بأيذاء أنفسهم ومن حولهم.

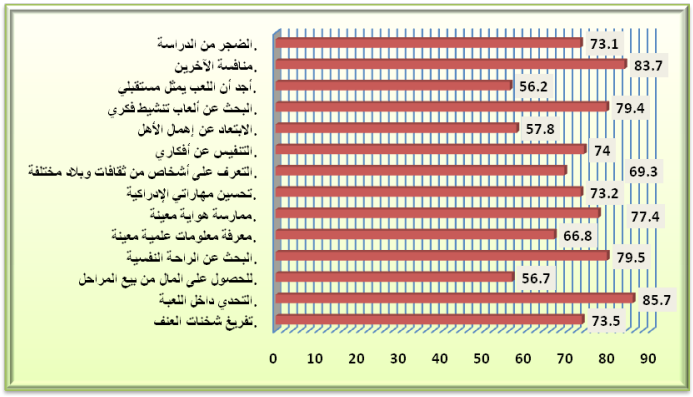
وقد اتفقت نتائج هذا الجدول مع نتائج **دراسة (JASSIM, ET.AL, 2023)** والتى بينت نتائجها أن (47.5%) من المبحوثين كانوا يلعبون ألعاب قتالية.

جدول رقم (11) يوضح الأسباب أو الدوافع التى قد تدفع الشباب (عينة الدراسة) إلى استخدام الألعاب الإلكترونية

| العبارة | موافق بشدة | | موافق | | محايد | | معارض | | معارض بشدة | | المتوسط | الانحراف المعياري | الوزن النسبي |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | ك | % | ك | % | ك | % | ك | % | ك | % | | | |
| **الدوافع والأسباب النفعية** | | | | | | | | | | | | | |
| التحدى داخل اللعبة. | 202 | 50.5 | 138 | 34.5 | 40 | 10.0 | 11 | 2.8 | 9 | 2.3 | 4.283 | 0.9164 | **85.7** |
| منافسة الآخرين. | 200 | 50.0 | 108 | 27.0 | 67 | 16.8 | 16 | 4.0 | 9 | 2.3 | 4.185 | 0.9991 | **83.7** |
| البحث عن الراحة النفسية. | 176 | 44.0 | 108 | 27.0 | 67 | 16.8 | 28 | 7.0 | 21 | 5.3 | 3.975 | 1.1674 | **79.5** |
| البحث عن ألعاب تنشيط فكري. | 161 | 40.3 | 106 | 26.5 | 102 | 25.5 | 22 | 5.5 | 9 | 2.3 | 3.97 | 1.0401 | **79.4** |
| ممارسة هواية معينة. | 148 | 37.0 | 125 | 31.3 | 77 | 19.3 | 26 | 6.5 | 24 | 6.0 | 3.868 | 1.1612 | **77.4** |
| التنفيس عن أفكاري. | 145 | 36.3 | 93 | 23.3 | 91 | 22.8 | 38 | 9.5 | 33 | 8.3 | 3.698 | 1.2748 | **74** |
| تفريغ شحنات العنف. | 143 | 35.8 | 80 | 20.0 | 102 | 25.5 | 55 | 13.8 | 20 | 5.0 | 3.677 | 1.2297 | **73.5** |
| تحسين مهاراتى الإدراكية. | 104 | 26.0 | 115 | 28.8 | 131 | 32.8 | 41 | 10.3 | 9 | 2.3 | 3.66 | 1.0426 | **73.2** |
| الضجر من الدراسة. | 127 | 31.8 | 114 | 28.5 | 95 | 23.8 | 21 | 5.3 | 43 | 10.8 | 3.653 | 1.2711 | **73.1** |
| التعرف على أشخاص من ثقافات وبلاد مختلفة. | 94 | 23.5 | 113 | 28.3 | 114 | 28.5 | 44 | 11.0 | 35 | 8.8 | 3.467 | 1.2115 | **69.3** |
| معرفة معلومات علمية معينة. | 75 | 18.8 | 108 | 27.0 | 134 | 33.5 | 44 | 11.0 | 39 | 9.8 | 3.34 | 1.1866 | **66.8** |
| الابتعاد عن إهمال الأهل. | 103 | 25.8 | 15 | 3.8 | 112 | 28.0 | 75 | 18.8 | 95 | 23.8 | 2.89 | 1.4827 | **57.8** |
| للحصول على المال من بيع المراحل. | 88 | 22.0 | 37 | 9.3 | 83 | 20.8 | 105 | 26.3 | 87 | 21.8 | 2.835 | 1.4433 | **56.7** |
| أجد أن اللعب يمثل مستقبلي. | 67 | 16.8 | 36 | 9.0 | 125 | 31.3 | 99 | 24.8 | 73 | 18.3 | 2.812 | 1.3064 | **56.2** |
| **الدوافع والأسباب الطقوسية** | | | | | | | | | | | | | |
| التسلية والمرح. | 259 | 64.8 | 102 | 25.5 | 39 | 9.8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4.55 | 0.666 | **91** |
| يستهوينى جمال اللعبة. | 207 | 51.8 | 118 | 29.5 | 55 | 13.8 | 11 | 2.8 | 9 | 2.3 | 4.258 | 0.9505 | **85.2** |
| تبديد أوقات الفراغ. | 189 | 47.3 | 136 | 34.0 | 56 | 14.0 | 16 | 4.0 | 3 | 0.8 | 4.23 | 0.8883 | **84.6** |
| تصميم ألعاب إلكترونية شبيه ومتطورة. | 142 | 35.5 | 83 | 20.8 | 90 | 22.5 | 43 | 10.8 | 42 | 10.5 | 3.6 | 1.3415 | **72** |
| عدم وجود نشاطات أخرى. | 107 | 26.8 | 100 | 25.0 | 122 | 30.5 | 49 | 12.3 | 22 | 5.5 | 3.552 | 1.1665 | **71** |
| الضغوط المنزلية. | 96 | 24.0 | 76 | 19.0 | 101 | 25.3 | 67 | 16.8 | 60 | 15.0 | 3.203 | 1.3716 | **64.1** |
| الابتعاد عن المشاكل الأسرية. | 86 | 21.5 | 97 | 24.3 | 68 | 17.0 | 85 | 21.3 | 64 | 16.0 | 3.14 | 1.3929 | **62.8** |

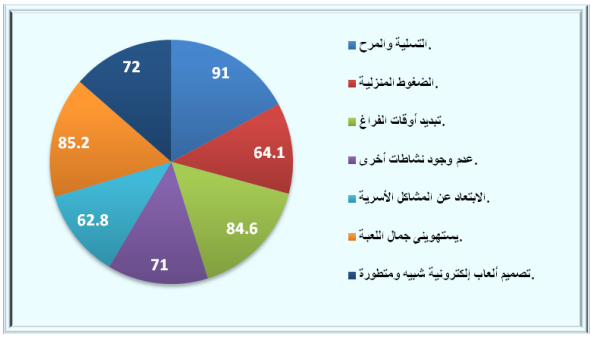
يوضح لنا هذا الجدول الأسباب أو الدوافع التى قد تدفع الشباب (عينة الدراسة) إلى استخدام الألعاب الإلكترونية؛ وقد انتقسمت الأسباب أو الدوافع إلى نوعين وسيتم عرض نتائج كل نوع فيما يلي:

- **أولًا: الدوافع النفعية**: تُفيد بيانات هذا الجدول بالدوافع أو الأسباب النفعية التى تدفع الشباب (عينة الدراسة) إلى استخدام الألعاب الإلكترونية؛ وقد أفادت نتائج هذه الجدول من خلال استجابة المبحوثين للعبارات أن لديهم درجة دوافع نفعية مُرتفعة إلى حد ما، حيث أن الأوزان النسبية لهذه العبارات قد تراوحت بين (85.7%، 56.2%)؛ وإن دل ذلك فيدل على ارتفاع درجة الدوافع والأسباب النفعية التى تدفع المبحوثين لاستخدام هذه الألعاب إلى حد ما؛ ويُمكننا تفسير ذلك فى ضوء أن الألعاب الإلكترونية تحتوى تأثيرات إيجابية مهمة تجذب الشباب وتحفزهم على الاستمتاع بتلك الألعاب؛ ويُعد الشكل التَّالى ما هو إلا توضيحًا للأوزان النسبية لاستجابة الشباب على الدوافع أو الأسباب النفعية التى تدفعهم لاستخدام الألعاب الإلكترونية:




**شكل رقم (1) يوضح الأسباب أو الدوافع التفعية التى تدفع الشباب (عينة الدراسة) لاستخدام الألعاب الإلكترونية**

- **ثانيًا: الدوافع الطقوسية**: يتضح لنا من بيانات هذا الجدول الدوافع أو الأسباب الطقوسية التى تدفع الشباب (عينة الدراسة) إلى استخدام الألعاب الإلكترونية؛ وقد أوضحت نتائج هذه الجدول من خلال استجابة المبحوثين للعبارات أن لديهم درجة دوافع طقوسية مُرتفعة إلى حد ما، حيث أن الأوزان النسبية لهذه العبارات قد تراوحت بين (91%، 62.8%)؛ وإن دل ذلك فيدل على ارتفاع درجة الدوافع والأسباب الطقوسية التى تدفع المبحوثين لاستخدام هذه الألعاب إلى حد ما؛ ويُمكننا تفسير ذلك فى ضوء أن رغبة الشباب فى الاستمتاع بالتجربة الشيقة والممتعة التى توفرها الألعاب الإلكترونية، والتى يمكن أن تؤدى إلى تكوين عادات وروتينات متعلقة باللعب والتفاعل مع هذه الألعاب فى حياتهم اليومية؛ ويُعد الشكل التَّالى ما هو إلا توضيحًا للأوزان النسبية لاستجابة الشباب على الدوافع أو الأسباب النفعية التى تدفعهم لاستخدام الألعاب الإلكترونية:




**شكل رقم (2) يوضح الأسباب أو الدوافع الطقوسية التى تدفع الشباب (عينة الدراسة) لاستخدام الألعاب الإلكترونية**

| مجمل الدوافع | ك | % |
|---|---|---|
| منخفض | 11 | 2.8 |
| متوسط | 192 | 48 |
| مرتفع | 197 | 49.3 |
| **الإجمالي** | **400** | **100** |

**جدول رقم (12) يوضح مجمل الأسباب أو الدوافع التى قد تدفع الشباب (عينة الدراسة) إلى استخدام الألعاب الإلكترونية**

تُبين بيانات هذا الجدول بأن أغلبية الشباب (عينة الداسة) لديهم دوافع أو أسباب مُرتفعة لاستخدام الألعاب الإلكترونية حيث بلغت نسبتهم (49.3%)؛ بينما كانت نسبة المبحوثين الذين لديهم أسباب أو دوافع مُتوسطة (48%)؛ فى حين بلغت نسبة المبحوثين الذين لديهم دوافع وأسباب منخفضة (2.8%)؛ ويُمكن تفسير هذه النتائج فى ضوء الاهتمام المتزايد بالألعاب الإلكترونية نتيجة للتقدم التكنولوجى وتوافر أجهزة الكمبيوتر والهواتف الذكية، مما جعل الألعاب الإلكترونية أكثر وصولًا وسهولة فى الحصول عليها؛ كما أن الألعاب الإلكترونية أيضًا تُعد وسيلة للترفيه والتسلية التى توفر تجربة تفاعلية ومثيرة للشباب، مما يجذبهم إلى استخدامها بشكل مكثف؛ وتوفر هذه الألعاب أيضًا فرصًا للتواصل الاجتماعى والتفاعل مع الأصدقاء عبر الإنترنت، مما يزيد من جاذبيتها بين الشباب؛ وكذلك يجد بعض الشباب فى هذه الألعاب الإلكترونية وسيلة للتحدى وتنمية المهارات العقلية والاجتماعية، مما يعزز رغبتهم فى استخدامها بشكل متكرر.

وتتفق بيانات هذا الجدول مع بيانات الجدول رقم (11) والذى يتمحور حول الأسباب أو الدوافع التى قد تدفع الشباب (عينة الدراسة) إلى استخدام الألعاب الإلكترونية؛ والذى قد توصلت نتائجه إلى أن الأوزان النسبية للدوافع أو الأسباب النفعية لدى الشباب (عينة الدراسة) قد تراوحت بين (85.7%، 56.2%)؛ وإن دل ذلك فيدل على ارتفاع درجة الدوافع والأسباب النفعية التى تدفع المبحوثين لاستخدام هذه الألعاب إلى حد ما؛ ويُمكننا تفسير ذلك فى ضوء أن الألعاب الإلكترونية تحتوى تأثيرات إيجابية مهمة تجذب الشباب وتحفزهم على الاستمتاع بتلك الألعاب؛ كذلك أوضحت نتائجة أن الأوزان النسبية للدوافع أو الأسباب الطقوسية قد تراوحت بين (91%، 62.8%)؛ وإن دل ذلك فيدل على ارتفاع درجة

الدوافع والأسباب الطقوسية التى تدفع المبحوثين لاستخدام هذه الألعاب إلى حد ما؛ ويُمكننا تفسير ذلك فى ضوء أن رغبة الشباب فى الاستمتاع بالتجربة الشيقة والممتعة التى توفرها الألعاب الإلكترونية، والتى يمكن أن تؤدى إلى تكوين عادات وروتينات متعلقة باللعب والتفاعل مع هذه الألعاب فى حياتهم اليومية.

**جدول رقم (13) يوضح مخاطر الألعاب الإلكترونية على مُستخدميها من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)**

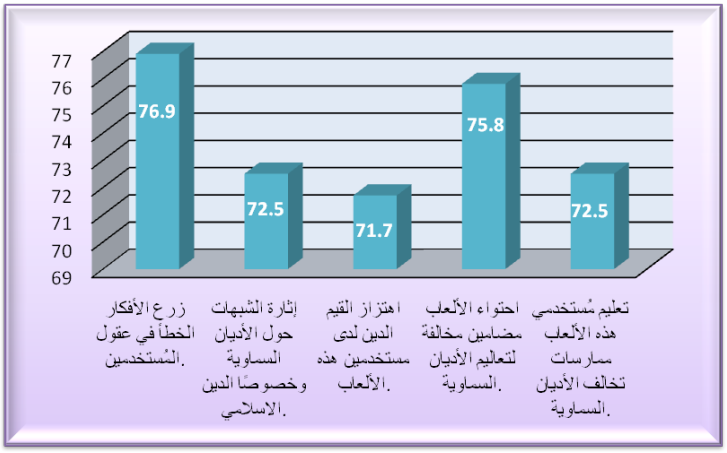
| العبارة | موافق بشدة | | موافق | | محايد | | معارض | | معارض بشدة | | المتوسط | الانحراف المعياري | الوزن النسبي |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | ك | % | ك | % | ك | % | ك | % | ك | % | | | |
| **المخاطر الدينية** | | | | | | | | | | | | | |
| زرع الأفكار الخطأ فى عقول المُستخدمين. | 115 | 28.8 | 159 | 39.8 | 90 | 22.5 | 21 | 5.3 | 15 | 3.8 | 3.845 | 1.0191 | **76.9** |
| احتواء الألعاب مضامين مخالفة لتعاليم الأديان السماوية. | 106 | 26.5 | 166 | 41.5 | 90 | 22.5 | 15 | 3.8 | 23 | 5.8 | 3.792 | 1.057 | **75.8** |
| إثارة الشبهات حول الأديان السماوية وخصوصًا الدين الاسلامي. | 114 | 28.5 | 114 | 28.5 | 108 | 27 | 35 | 8.8 | 29 | 7.3 | 3.623 | 1.191 | **72.5** |
| تعليم مُستخدمى هذه الألعاب ممارسات تخالف الأديان السماوية. | 100 | 25.0 | 131 | 32.8 | 106 | 26.5 | 44 | 11 | 19 | 4.8 | 3.623 | 1.1149 | **72.5** |
| اهتزاز القيم الدين لدى مستخدمين هذه الألعاب. | 99 | 24.8 | 123 | 30.8 | 111 | 27.8 | 47 | 11.8 | 20 | 5.0 | 3.585 | 1.1296 | **71.7** |
| **المخاطر الأخلاقية** | | | | | | | | | | | | | |
| التنمر الإلكتروني. | 161 | 40.3 | 124 | 31.0 | 60 | 15.0 | 45 | 11.3 | 10 | 2.5 | 3.953 | 1.1083 | **79.1** |
| ظهور الأخلاق السيئة مع أفراد المجتمع المختلفة. | 141 | 35.3 | 119 | 29.8 | 74 | 18.5 | 48 | 12.0 | 18 | 4.5 | 3.793 | 1.176 | **75.9** |
| عرض مشاهدة وأفكار إباحية أثناء اللعب. | 112 | 28.0 | 143 | 35.8 | 81 | 20.3 | 30 | 7.5 | 34 | 8.5 | 3.673 | 1.2016 | **73.5** |
| انتشار الاستغلال الجنسى فب بيئة اللعب. | 115 | 28.8 | 117 | 29.3 | 88 | 22.0 | 41 | 10.3 | 39 | 9.8 | 3.57 | 1.2705 | **71.4** |
| الدعوة للإنحلال والتخلى عن العادات والتقاليد. | 98 | 24.5 | 114 | 28.5 | 105 | 26.3 | 43 | 10.8 | 40 | 10 | 3.467 | 1.2481 | **69.3** |
| **المخاطر النفسية** | | | | | | | | | | | | | |
| الإدمان الإلكترونى (الاستخدام المفرط) | 188 | 47.0 | 110 | 27.5 | 57 | 14.3 | 33 | 8.3 | 12 | 3 | 4.073 | 1.1001 | **81.5** |
| انتشار العصبية والانفعالات المرضية. | 148 | 37.0 | 139 | 34.8 | 62 | 15.5 | 33 | 8.3 | 18 | 4.5 | 3.915 | 1.1207 | **78.3** |
| ظهور التوتر والقلق النفسي. | 148 | 37.0 | 121 | 30.3 | 60 | 15.0 | 45 | 11.3 | 26 | 6.5 | 3.8 | 1.2324 | **76** |
| ظهور سلوك العدوانى وإيذاء الآخرين. | 106 | 26.5 | 149 | 37.3 | 65 | 16.3 | 39 | 9.8 | 41 | 10.3 | 3.6 | 1.2586 | **72** |
| انتشار العنف بين مُستخدمى هذه الألعاب | 102 | 25.5 | 141 | 35.3 | 71 | 17.8 | 59 | 14.8 | 27 | 6.8 | 3.58 | 1.2072 | **71.6** |
| **المخاطر الاجتماعية** | | | | | | | | | | | | | |
| الانفصال عن الواقع الحقيقى (التعلق بالعالم الافتراضي) | 141 | 35.3 | 145 | 36.3 | 62 | 15.5 | 40 | 10.0 | 12 | 3 | 3.907 | 1.0825 | **78.1** |
| العزلة أو الانسحاب الاجتماعي. | 138 | 34.5 | 139 | 34.8 | 74 | 18.5 | 37 | 9.3 | 12 | 3 | 3.885 | 1.0769 | **77.7** |
| إهمال الصداقات الواقعية والفشل فى استمرارها. | 136 | 34.0 | 107 | 26.8 | 103 | 25.8 | 36 | 9.0 | 18 | 4.5 | 3.768 | 1.1453 | **75.4** |

| العبارة | موافق بشدة | | موافق | | محايد | | معارض | | معارض بشدة | | المتوسط | الانحراف المعياري | الوزن النسبي |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | ك | % | ك | % | ك | % | ك | % | ك | % | | | |
| عدم الاستمتاع باللعب التقليدي. | 126 | 31.5 | 133 | 33.3 | 76 | 19.0 | 41 | 10.3 | 24 | 6 | 3.74 | 1.1794 | 74.8 |
| التفكك الأسري. | 84 | 21.0 | 93 | 23.3 | 105 | 26.3 | 73 | 18.3 | 45 | 11.3 | 3.245 | 1.2842 | 64.9 |
| **المخاطر التعليمية** | | | | | | | | | | | | | |
| عدم الرغبة فى الإنخراط فى الأنشطة المدرسية. | 127 | 31.8 | 134 | 33.5 | 77 | 19.3 | 44 | 11.0 | 18 | 4.5 | 3.77 | 1.1425 | 75.4 |
| ضعف التركيز أثناء شرح الدروس. | 124 | 31.0 | 124 | 31 | 67 | 16.8 | 55 | 13.8 | 18 | 4.5 | 3.733 | 1.1681 | 74.7 |
| إهمال الأنشطة التعليمية بمراحل المختلفة. | 96 | 24.0 | 157 | 39.3 | 83 | 20.8 | 52 | 13 | 12 | 3 | 3.683 | 1.0675 | 73.7 |
| انخفاض مستوى التحصيل الدراسي. | 82 | 20.5 | 157 | 39.3 | 94 | 23.5 | 49 | 12.3 | 18 | 4.5 | 3.59 | 1.0816 | 71.8 |
| انخفاض القدرة اللفظية لدى مُستخدى هذه الألعاب. | 113 | 28.3 | 132 | 33.0 | 63 | 15.8 | 61 | 15.3 | 31 | 7.8 | 3.587 | 1.2575 | 71.7 |
| **المخاطر الصحية** | | | | | | | | | | | | | |
| أضرار العمود الفقرى والرقبة. | 168 | 42.0 | 154 | 38.5 | 47 | 11.8 | 19 | 4.8 | 12 | 3 | 4.118 | 0.9931 | 82.4 |
| الآلم العينين وإجهادها. | 170 | 42.5 | 153 | 38.3 | 39 | 9.8 | 26 | 6.5 | 12 | 3 | 4.108 | 1.0215 | 82.2 |
| أضرار فى الجهاز العصبي. | 164 | 41.0 | 132 | 33 | 55 | 13.8 | 34 | 8.5 | 15 | 3.8 | 3.99 | 1.1081 | 79.8 |
| الإرهاق والاجهاد البدني. | 138 | 34.5 | 157 | 39.3 | 56 | 14 | 37 | 9.3 | 12 | 3 | 3.93 | 1.0597 | 78.6 |
| زيادة الوزن والسمنة. | 123 | 30.8 | 125 | 31.3 | 97 | 24.3 | 33 | 8.3 | 22 | 5.5 | 3.735 | 1.1437 | 74.7 |
| **المخاطر الأمنية** | | | | | | | | | | | | | |
| الاحتيال عبر كروت الشراء من المتاجر الإلكترونية. | 142 | 35.5 | 137 | 34.3 | 68 | 17 | 35 | 8.8 | 18 | 4.5 | 3.875 | 1.1259 | 77.5 |
| انتحال الشخصيات فى العالم الافتراضي. | 121 | 30.3 | 139 | 34.8 | 64 | 16 | 52 | 13 | 24 | 6.0 | 3.702 | 1.199 | 74 |
| الاحتيالات فى الحقوق التشريعية للملكية الرقمية. | 118 | 29.5 | 103 | 25.8 | 108 | 27 | 39 | 9.8 | 32 | 8.0 | 3.59 | 1.2291 | 71.8 |
| بث التطرف بجميع أشكاله فكريًا وسلوكيًا. | 95 | 23.8 | 143 | 35.8 | 91 | 22.8 | 45 | 11.3 | 26 | 6.5 | 3.59 | 1.1555 | 71.8 |
| تقديم صورة إيجابية لترويج المخدرات والإباحية الجنسية. | 87 | 21.8 | 133 | 33.3 | 103 | 25.8 | 48 | 12.0 | 29 | 7.3 | 3.503 | 1.1676 | 70.1 |
| العدوان على الممتلكات العامة. | 73 | 18.3 | 144 | 36.0 | 102 | 25.5 | 55 | 13.8 | 26 | 6.5 | 3.458 | 1.132 | 69.2 |
| شيوع الجريمة بين أفراد المجتمعات العربية. | 71 | 17.8 | 126 | 31.5 | 109 | 27.3 | 59 | 14.8 | 35 | 8.8 | 3.347 | 1.1854 | 66.9 |

تُفيد بيانات هذا الجدول بالمخاطر الألعاب الإلكترونية على مُستخدميها من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)؛ وقد انتقسمت المخاطر إلى سبع أنواع وسيتم عرض نتائج كل نوع فيما يلي:

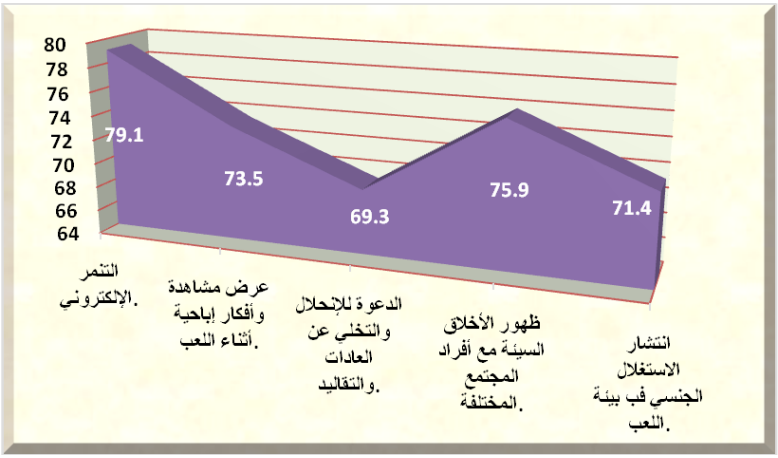
- **أولًا: المخاطر الدينية**: يوضح لنا هذا الجدول المخاطر الدينية للألعاب الإلكترونية على مُستخدميها من وجهة نظر الشباب؛ وقد أوضحت نتائج هذه الجدول من خلال استجابة المبحوثين للعبارات ارتفاع المخاطر الدينية التى يُمكن أن تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية إلى حد ما من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)، حيث أن الأوزان النسبية لهذه العبارات قد تراوحت بين (76.9%، 71.7%)؛ ويُمكن تفسير ذلك فى ضوء أن هناك بعض الألعاب الإلكترونية قد تحتوى على محتوى يتعارض مع قيم ومعتقداتهم الدينية، ويشمل ذلك تصورات العنف أو العناصر الجنسية أو الترويج

للسحر والشعوذة وغيرها من العناصر التى يعتبرونها غير مقبولة أو مخالفة لقيمهم الدينية؛ كما أن هذه النتيجة على وجود وعى كافى لدى المبحوثين بالمخاطر الدينية التى قد تسببها هذه الألعاب ويتخذون إجراءات ملائمة للحد من تأثيرها السلبى على قيمهم الدينية، مثل اختيار الألعاب التى تتوافق مع مبادئهم الدينية أو تحديد الوقت المخصص للعب والاهتمام بالممارسات الدينية الأخرى؛ ويُعد الشكل التَّالى ما هو إلا توضيحًا للأوزان النسبية لاستجابة الشباب (عينة الدراسة) على المخاطر الدينية التى تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية:




**شكل رقم (3) يوضح المخاطر الدينية الألعاب الإلكترونية على مُستخدميها من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)**

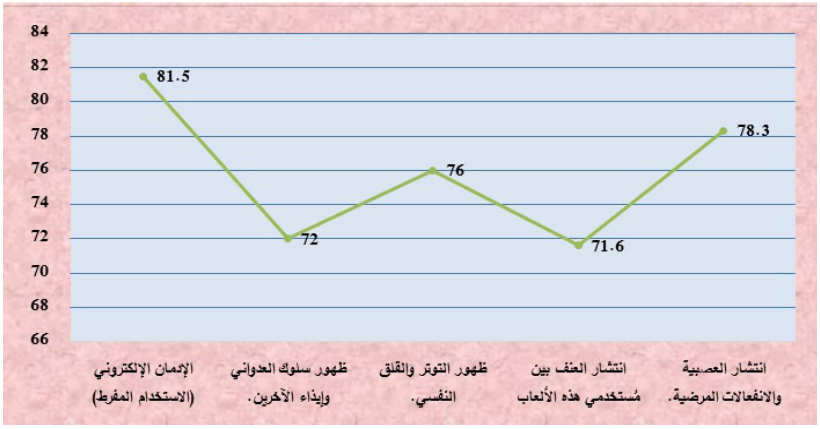
- **ثانيًا: المخاطر الأخلاقية**: يوضح لنا هذا الجدول المخاطر الأخلاقية للألعاب الإلكترونية على مُستخدميها من وجهة نظر الشباب؛ وقد أوضحت نتائج هذه الجدول من خلال استجابة المبحوثين للعبارات ارتفاع المخاطر الأخلاقية التى يُمكن أن تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية إلى حد ما من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)، حيث أن الأوزان النسبية لهذه العبارات قد تراوحت بين (79.1%، 69.3%)؛ ويُمكن تفسير ذلك فى ضوء أن هناك بعض الألعاب الإلكترونية تتضمن (الاستغلال الجنسي، والدعوة للإنحلال، والأفكار الإباحية، والتنمر الإلكتروني)، والتأثير السلبى على السلوك والقيم الأخلاقية؛ قد يشعرون بالقلق تجاه تأثير الألعاب الإلكترونية على الأخلاق والسلوك الشخصى والاجتماعي؛ كما يدل ذلك على وجود درجة وعى مُرتفعة لدى الشباب (عينة الدراسة) بالمخاطر الأخلاقية التى تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية ويتخذون إجراءات للحد من تأثيرها الأخلاقي، مثل اختيار الألعاب التى تحترم القواعد والقيم الأخلاقية، وتنمية الوعى الأخلاقى والتفاعل الاجتماعى الإيجابى أثناء استخدامهم للألعاب؛ ويُعد الشكل التَّالى ما هو إلا توضيحًا للأوزان النسبية لاستجابة الشباب (عينة الدراسة) على المخاطر الأخلاقية التى تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية:




شكل رقم (4) يوضح المخاطر الأخلاقية الألعاب الإلكترونية على مُستخدميها من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)

وقد اتفقت هذه النتائج مع نتائج **دراسة (ماجد عواد العنزي، 2021)** والتى بينت نتائجها أن بعض الألعاب الإلكترونية تساعد على إثارة الغرائز الجنسية ونشر الصور والمقاطع المخلة، والمضاربات الشخصية والمطاردات مع الشرطة.

- **ثالثًا: المخاطر النفسية**: يوضح لنا هذا الجدول المخاطر النفسية للألعاب الإلكترونية على مُستخدميها من وجهة نظر الشباب؛ وقد أوضحت نتائج هذه الجدول من خلال استجابة المبحوثين للعبارات ارتفاع المخاطر النفسية التى يُمكن أن تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية إلى حد كبير من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)، حيث أن الأوزان النسبية لهذه العبارات قد تراوحت بين (81.5%، 71.6%)؛ ويُمكن تفسير ذلك فى ضوء أن استخدام الألعاب الإلكترونية قد يؤدى إلى حدوث تأثيرات سلبية على الصحة العقلية والعواطف، مثل:(الإدمان على الألعاب، والانعزال الاجتماعي، والتوتر النفسي، وانخفاض التركيز والانتباه، وتقليل النشاط البدني، وتأثير سلبى على النوم والتغذية السليمة)؛ كما أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية قد يؤدى إلى تحديات نفسية تؤثر على الصحة العقلية والعافية النفسية للشباب؛ كما يدل ذلك على وجود درجة وعى مُرتفعة لدى الشباب (عينة الدراسة) بالمخاطر النفسية التى تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية؛ كما أن هذه النتيجة تدل على قلق الشباب بشأن المخاطر النفسية المحتملة للاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، ويحثون على ضرورة التوازن والتحكم فى استخدامهم للألعاب الإلكترونية للحفاظ على صحتهم العقلية والنفسية؛ ويُعد الشكل التَّالى ما هو إلا توضيحًا للأوزان النسبية لاستجابة الشباب (عينة الدراسة) على المخاطر النفسية التى تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية:




**شكل رقم (5) يوضح المخاطر النفسية الألعاب الإلكترونية على مُستخدميها من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)**

وقد اتفقت هذه النتائج مع نتائج **دراسة (صفوان مهيوب غالب عامر، 2023)** والتى أشارت نتائجها إلى أن الألعاب الإلكترونية تجعل الطالب المدمن يسهر أكثر الليل؛ وتؤثر كذلك فى صحة الطالب النفسية فتحدث عنده الضيق والاكتئاب والقلق.

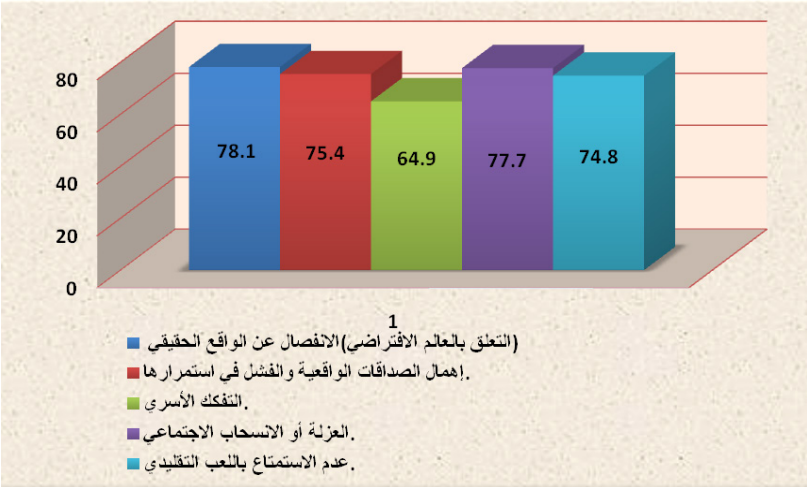
كما اتفقت هذه النتائج مع نتائج **دراسة (حليمة جمعة محمد النقبي، محمد نور الدين سيد عبد المجيد، 2023)** والتى أوضحت نتائجها أن وجهل الأطفال وقلة معرفتهم عند استخدام الألعاب الإلكترونية؛ قد تؤدى إلى انحراف غرائز الطفل الجنسية من خلال هذه الألعاب الإلكترونية.

وكذلك اتفقت هذه النتائج مع نتائج **دراسة (جهاد إبراهيم أحمد إبراهيم إسماعيل، 2021)** والتى أفادت نتائجها بأن من الأثار السلبية المترتبة عن ممارسة الألعاب فهى عديده من حيث دورها فى حوادث العنف المدرسى بأنواعه.

وأخيرًا اتفقت هذه النتائج مع نتائج **دراسة (ELSAYED, 2021)** والتى توصلت نتائجها إلى أن مستوى التأثير عالٍ بشكل عام لجائحة كوفيد-19 على زيادة جميع أنواع مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية؛ حيث جاءت المخاطر النفسية فى المرتبة الثالثة بنسبة (80.91%).

- **رابعًا: المخاطر الاجتماعية**: يوضح لنا هذا الجدول المخاطر الاجتماعية للألعاب الإلكترونية على مُستخدميها من وجهة نظر الشباب؛ وقد أوضحت نتائج هذه الجدول من خلال استجابة المبحوثين للعبارات ارتفاع المخاطر الاجتماعية التى يُمكن أن تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية إلى حد ما من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)، حيث أن الأوزان النسبية لهذه العبارات قد تراوحت بين (78.1%، 64.9%)؛ ويُمكن تفسير ذلك فى ضوء أنهم يدركون أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية قد يؤدى إلى انعزال اجتماعى وتقليل التفاعل الاجتماعى والتواصل الواقعى مع الآخرين، وتأثير سلبى على العلاقات الاجتماعية والحياة الاجتماعية بشكل عام؛ كما يدل ذلك على وجود درجة وعى مُرتفعة لدى الشباب (عينة الدراسة) بالمخاطر الاجتماعية التى تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية ويتخذون إجراءات للحفاظ على التوازن بين

الألعاب الإلكترونية والحياة الاجتماعية، مثل تحديد وقت محدد للعب الألعاب والمشاركة فى الأنشطة الاجتماعية الأخرى؛ ويُعد الشكل التَّالى ما هو إلا توضيحًا للأوزان النسبية لاستجابة الشباب (عينة الدراسة) على المخاطر الاجتماعية التى تحدث لمُستخدمى الألعاب الإلكترونية:



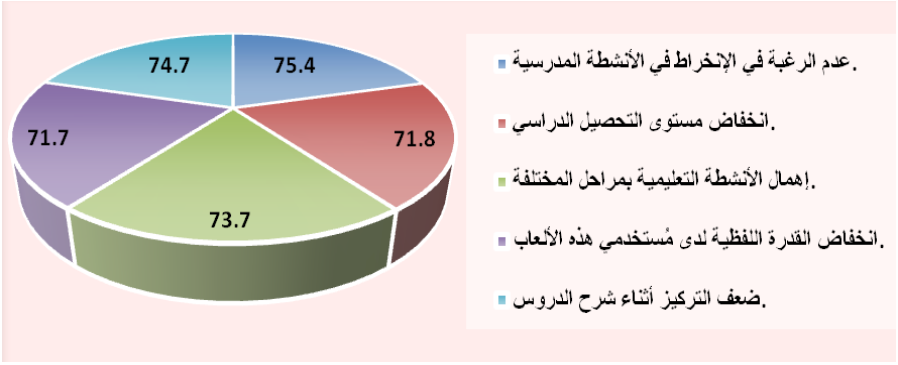

شكل رقم (6) يوضح المخاطر الاجتماعية الألعاب الإلكترونية على مُستخدميها من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)

وقد اتفقت هذه النتائج مع نتائج **دراسة (عتبة صالح فالح المواجدة، 2023)** والتى قد أظهرت نتائجها أن مستوى كل من التشويهات المعرفية والعزلة الاجتماعية جاءت مُتوسطة لدى المبحوثين، كما وجدت علاقة ارتباطية مُوجبة دالة إحصائيًا بين مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية والتشوهات المعرفية والعزلة الاجتماعية.

كما اتفقت هذه النتائج مع نتائج **دراسة (ELSAYED, 2021)** والتى توصلت نتائجها إلى أن مستوى التأثير عالٍ بشكل عام لجائحة كوفيد-19 على زيادة جميع أنواع مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية؛ حيث جاءت المخاطر الاجتماعية فى المرتبة الثانية بنسبة (85.5%).

- **خامسًا: المخاطر التعليمية**: يوضح لنا هذا الجدول المخاطر التعليمية للألعاب الإلكترونية على مُستخدميها من وجهة نظر الشباب؛ وقد أوضحت نتائج هذه الجدول من خلال استجابة المبحوثين للعبارات ارتفاع المخاطر التعليمية التى يُمكن أن تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية إلى حد ما من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)، حيث أن الأوزان النسبية لهذه العبارات قد تراوحت بين (75.4%، 71.7%)؛ ويُمكن تفسير ذلك فى ضوء أنهم يدركون أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية قد يؤثر على الأداء الأكاديمى والتركيز فى الدراسة؛ فاستخدام الألعاب الإلكترونية قد يسبب تشتت الانتباه وتأخر فى إنجاز المهام الدراسية، وبالتالى قد يؤثر على تحصيلهم الدراسي؛ كما يدل ذلك على وجود درجة وعى مُرتفعة لدى الشباب

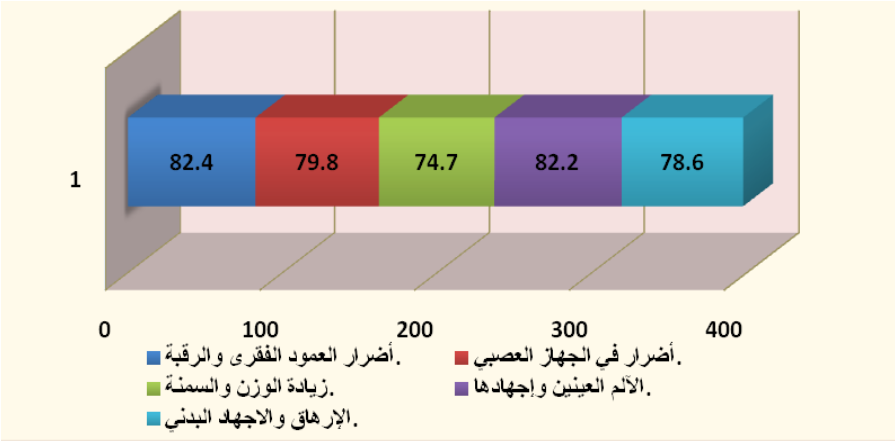
(عينة الدراسة) بالمخاطر التعليمية التى تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية ويتخذون إجراءات للحفاظ على وقت وجهود كافية للتركيز على الدراسة وتحقيق التحصيل الأكاديمى المطلوب؛ ويُعد الشكل التَّالى ما هو إلا توضيحًا للأوزان النسبية لاستجابة الشباب (عينة الدراسة) على المخاطر التعليمية التى تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية:




شكل رقم (7) يوضح المخاطر التعليمية الألعاب الإلكترونية على مُستخدميها من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)

وقد اتفقت هذه النتائج مع نتائج **دراسة (صفوان مهيوب غالب عامر، 2023)** والتى أفادت نتائجها بأن مستوى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسى لدى الطلبة كان متوسطا، كما وجدت فروق ذات دلالة إحصائية فى آثار ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي؛ وأن هناك آثار سلبية ناتجة من إدمان الألعاب الإلكترونية تؤثر فى التحصيل الدراسى عند طلاب المرحلة الثانوية تمثلت بنسب متفاوتة فى أخذ كل أوقات الطالب المدمن، مما يؤدى إلى الضيق فى المدرسة وعدم فهم شرح المدرسين، وعدم فهم المسائل العلمية بشكل طبيعي، وقد يؤدى إلى عدم الرغبة فى الذهاب إلى المدرسة.

- **سادسًا: المخاطر الصحية**: يوضح لنا هذا الجدول المخاطر الصحية للألعاب الإلكترونية على مُستخدميها من وجهة نظر الشباب؛ وقد أوضحت نتائج هذه الجدول من خلال استجابة المبحوثين للعبارات ارتفاع المخاطر الصحية التى يُمكن أن تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية إلى حد ما من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)، حيث أن الأوزان النسبية لهذه العبارات قد تراوحت بين (82.4%، 74.7%)؛ وإن دل ذلك فيدل على شعور المبحوثين بقلق بشأن الآثار الصحية السلبية التى قد تنجم عن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية؛ حيث أن استخدام هذه الألعاب يؤدى إلى الجلوس المطول والنشاط البدنى المحدود أثناء اللعب الإلكتروني؛ كما أن استخدام هذه الألعاب يؤدى إلى قلة الحركة وزيادة الوزن ومشاكل صحية أخرى مرتبطة بالنمط الحياتى السلبي؛ كما يدل ذلك على وجود درجة وعى مُرتفعة لدى الشباب (عينة الدراسة) بالمخاطر الصحية التى تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية ويتخذون إجراءات للحد من الجلوس المطول وممارسة النشاط البدنى المنتظم والتغذية السليمة للحفاظ على صحتهم العامة؛ ويُعد الشكل التَّالى ما هو إلا توضيحًا للأوزان النسبية لاستجابة الشباب (عينة الدراسة) على المخاطر الصحية التى تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية:



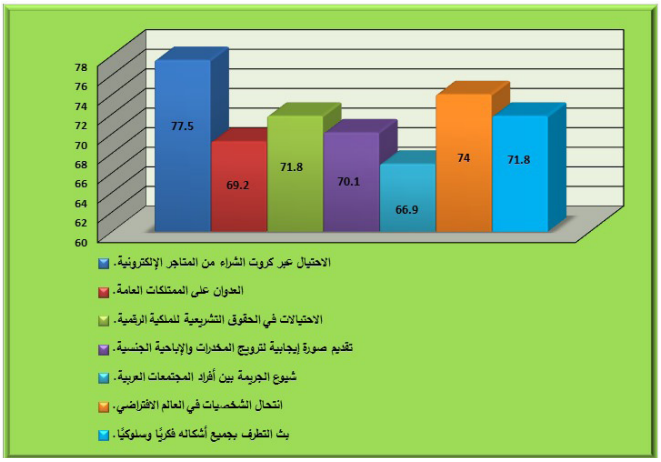

شكل رقم (8) يوضح المخاطر الصحية الألعاب الإلكترونية على مُستخدميها من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)

وقد اتفقت هذه النتائج مع نتائج **دراسة (ماجد عواد العنزي، 2021)** والتى أوضحت نتائجها وجود علاقة إيجابية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وشرب الدخان والمخدرات.

كما اتفقت هذه النتائج مع نتائج **دراسة (جهاد إبراهيم أحمد إبراهيم إسماعيل، 2021)** والتى أفادت نتائجها بأن من الأثار السلبية المترتبة عن ممارسة الألعاب فهى إدمان الأطفال على هذه الألعاب مما قد يترتب عليه مشكلات البصر والسمع.

وكذلك اتفقت هذه النتائج مع نتائج **دراسة (ELSAYED, 2021)** والتى توصلت نتائجها إلى أن مستوى التأثير عالٍ بشكل عام لجائحة كوفيد-19 على زيادة جميع أنواع مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية؛ حيث جاءت جاءت المخاطر الصحية فى المرتبة الرابعة بنسبة (64. 28%).

- **سابعًا: المخاطر الأمنية**: يوضح لنا هذا الجدول المخاطر الأمنية للألعاب الإلكترونية على مُستخدميها من وجهة نظر الشباب؛ وقد أوضحت نتائج هذه الجدول من خلال استجابة المبحوثين للعبارات توسط المخاطر الأمنية التى يُمكن أن تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية إلى حد الارتفاع من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)، حيث أن الأوزان النسبية لهذه العبارات قد تراوحت بين (77. 5%، 66. 9%)؛ وإن دل ذلك فيدل على شعور المبحوثين يشعرون بقلق بشأن التهديدات الأمنية المحتملة التى قد تواجههم أثناء اللعب الإلكتروني، مثل:(الاحتيال وسرقة المعلومات الشخصية والتعرض للتنمر أو العنف الإلكتروني)؛ كما يدل ذلك على وجود درجة وعى مُرتفعة لدى الشباب (عينة الدراسة) بالمخاطر الأمنية التى تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية ويتخذون إجراءات لحماية أنفسهم، مثل تطبيق إجراءات أمان قوية وعدم الكشف عن معلومات شخصية حساسة؛ ولعب الألعاب الإلكترونية مع أصدقائهم المعروفين والموثوق بهم لتقليل المخاطر الأمنية؛ ويُعد الشكل التَّالى ما هو إلا توضيحًا للأوزان النسبية لاستجابة الشباب (عينة الدراسة) على المخاطر الأمنية التى تحدث لمُستخدى الألعاب الإلكترونية:




شكل رقم (9) يوضح المخاطر الأمنية الألعاب الإلكترونية على مُستخدميها من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)

وقد اتفقت هذه النتائج مع نتائج **دراسة (حليمة جمعة محمد النقبي، محمد نور الدين سيد عبد المجيد، 2023)** والتى بينت نتائجها أن الألعاب الإلكترونية تمثل خطرا يهدد مجتمعاتنا العربية؛ وقد يعد السبب الأكبر فى انتشار هذا الخطر هو قلة الوعى والرقابة على الأطفال من قبل الوالدين وانحراف سلوكياتهم وراء هذه الألعاب، كما يقع على عاتق الدولة من حيث عدم كفاية نصوص تجريم هذه الألعاب التى تعد مصدرا خطرا على الأطفال.

كما اتفقت هذه النتائج مع نتائج **دراسة (ماجد عواد العنزي، 2021)** والتى خلصت نتائجها إلى أن بعض الألعاب الإلكترونية فى تساعد تعليم السرقة والطعن والتفحيط بالسيارات.

جدول رقم (14) يوضح مجمل مخاطر الألعاب الإلكترونية على مُستخدميها من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة) وفقًا للمستوى التعليمي

| مقياس المخاطر | المستوى التعليمي | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | متوسط | | جامعي | | دراسات عليا | | الإجمالى والنسبة المئوية | |
| | ك | % | ك | % | ك | % | ك | % |
| منخفض | - | - | 28 | 11.5 | 3 | 2.4 | 31 | 7.8 |
| متوسط | 6 | 19.4 | 85 | 34.8 | 32 | 25.6 | 123 | 30.8 |
| مُرتفع | 25 | 80.6 | 131 | 53.7 | 90 | 72 | 246 | 61.5 |
| **الإجمالي** | **31** | **100** | **244** | **100** | **125** | **100** | **400** | **100** |
| كا$^2$: 21.610 درجة الحرية : 4 مستوى المعنوية : 0.000 دال معامل التوافق : 0.226 | | | | | | | | |

يوضح لنا هذا الجدول إلى أن غالبية الشباب (عينة الدراسة) بنسبة (61.5%) كانوا لديهم درجة وعى مُرتفعة بمخاطر الألعاب الإلكترونية بواقع (80.6%) للمبحوثين الحاصلين على مؤهل مُتوسط، و(72%)

للمبحوثين الحاصلين على دراسات عليا، و(53.7%) للمبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي، يليهم فى الترتيب الشباب (عينة الدراسة) الذين لديهم درجة وعى مُتوسطة إذ بلغت نسبتهم (30.8%) من إجمالى عينة الدراسة بنحو (34.8%) للمبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي، و(25.6%) للمبحوثين الحاصلين على دراسات عليا، و(19.4%) للمبحوثين الحاصلين على مؤهل مُتوسط، على حين بلغت نسبة الشباب (عينة الدراسة) الذين لديهم درجة وعى مُنخفضة (7.8%) من إجمالى عينة الدراسة البالغ عددهم 400 مبحوثا بواقع (11.5%) للمبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي، و(2.4%) للمبحوثين الحاصلين على دراسات عليا، وهذا النتيجة عكس تفهم الشباب الشامل لتأثيرات الألعاب على صحتهم الجسدية والعقلية والاجتماعية؛ ويمكن إرجاع زيادة الوعى بمخاطر الألعاب الإلكترونية المتواجد لديهم إلى التوعية والمعلومات المتاحة، والحملات التثقيفية والأبحاث السابقة، وتجارب شخصية، والتقدم التكنولوجيا المتسارع.

كما أوضحت بيانات هذا الجدول وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الشباب (عينة الدراسة) وفقًا للمستوى التعليمى فى وعيهم بمجمل مخاطر الألعاب الإلكترونية على مُستخدميها؛ حيث بلغت كا$^2$ (21.610) عند درجة حرية (4) بمستوى معنوية (0.000) وهى قيمة دالة عند مستوى معنوية (0.05)؛ ومعامل توافقها (0.226).

**جدول رقم (15) يوضح مدى ظهور ألوان قوس قزح أثناء استخدام الشباب (عينة الدراسة) للألعاب الألكترونية فى خلفياتها وفقًا لتجارب ووفقًا للمُستوى التعليمي**

| مدى الظهور | المستوى التعليمي | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | متوسط | | جامعي | | دراسات عليا | | الإجمالى والنسبة المئوية | |
| | ك | % | ك | % | ك | % | ك | % |
| نعم | 28 | 90.3 | 153 | 62.7 | 57 | 45.6 | **238** | **59.5** |
| لا | 3 | 9.7 | 91 | 37.3 | 68 | 54.4 | **162** | **40.5** |
| **الإجمالي** | **31** | **100** | **244** | **100** | **125** | **100** | **400** | **100** |
| كا$^2$ :23.284 درجة الحرية : 2 مستوى المعنوية : 0.000 دال معامل التوافق :0.235 | | | | | | | | |

تُشير بيانات هذا الجدول إلى أن أغلبية الشباب (عينة الدراسة) لديها وعى بدرجة كبير بترويج الألعاب الإلكترونية لمجتمع الميم حيث أنهم لاحظوا ظهور ألوان قوس قزح فى هذه الألعاب؛ حيث أفاد نسبة (59.5%) بملاحظتهم بالفعل له أثناء قيامهم باللعب؛ بواقع (90.3%) للمبحوثين الحاصلين على مؤهل متوسط، و(62.7%) للمبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي، و(45.6%) للمبحوثين الحاصلين على دراسات عليا؛ بينما كانت نسبة المبحوثين الذين لم يُلاحظوا هذه الألوان مما يدل على عدم وعيهم بترويج الألعاب الإلكترونية لمجتمع الميم (40.5%)؛ بنحو (9.7%) للمبحوثين الحاصلين على مؤهل متوسط، ، و(37.3%) للمبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي، و(45.6%) للمبحوثين الحاصلين على دراسات عليا.

كما أفادت بيانات هذه بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الشباب (عينة الدراسة) وفقًا للمستوى التعليمى فى وعيهم بظهور ألوان قوس قزح أثناء استخدام الشباب (عينة الدراسة) للألعاب الألكترونية فى خلفياتها وفقًا لتجارب؛ حيث بلغت كا$^2$ (23.284) عند درجة حرية (2) بمستوى معنوية (0.000) وهى قيمة دالة عند مستوى معنوية (0.05)؛ ومعامل توافقها (0.235).

جدول رقم (16) يوضح مدى ظهور إعلانات أثناء استخدام الشباب (عينة الدراسة) الألعاب الإلكترونية الأونلاين تدعم مجتمع الميم (المثليين) ووفقًا للمُستوى التعليمي

| مدى ظهور الإعلانات | المستوى التعليمي | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | متوسط | | جامعي | | دراسات عليا | | الإجمالى والنسبة المئوية | |
| | ك | % | ك | % | ك | % | ك | % |
| نعم | 12 | 38.7 | 122 | 50 | 62 | 49.6 | **196** | **49** |
| لا | 19 | 61.3 | 122 | 50 | 63 | 50.4 | **204** | **51** |
| **الإجمالي** | **31** | **100** | **244** | **100** | **125** | **100** | **400** | **100** |
| كا$^2$ :1.429 درجة الحرية : 2 مستوى المعنوية : 0.489 غير دال | | | | | | | | |

يوضح لنا هذا الجدول إلى أن أغلبية الشباب (عينة الدراسة) لم يُلاحظوا ظهور إعلانات تدعم مجتمع الميم (المثليين) فى هذه الألعاب؛ حيث أفاد نسبة (51%) بعدم ملاحظتهم؛ بواقع (61.3%) للمبحوثين الحاصلين على مؤهل متوسط، و(50%) للمبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي، و(50.4%) للمبحوثين الحاصلين على دراسات عليا؛ ويُمكن تفسير هذه النتيجة فى ضوء أن هذه النوعية من الإعلانات تستهدف جمهور مُحدد فى الأغلب يكونون المراهقين والأطفال وتظهر لهم فقط فهى إعلانات تعتمد على التوجيه لفئة عمرية مُحددة؛ بينما كانت نسبة المبحوثين الذين لاحظوا بالفعل ظهور إعلانات تدعم مجتمع الميم (المثليين) فى هذه الألعاب (49%) من إجمالى عينة الدراسة؛ بنحو (38.7%) للمبحوثين الحاصلين على مؤهل متوسط، ، و(50%) للمبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي، و(49.6%) للمبحوثين الحاصلين على دراسات عليا.

كما أشارت بيانات هذه الجدول إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الشباب (عينة الدراسة) وفقًا للمستوى التعليمى فى ملاحظتهم لظهور إعلانات أثناء استخدام الشباب (عينة الدراسة) الألعاب الإلكترونية الأونلاين تدعم مجتمع الميم (المثليين)؛ حيث بلغت كا$^2$ (1.429) عند درجة حرية (2) بمستوى معنوية (0.489) وهى قيمة دالة عند مستوى معنوية (0.05).

جدول رقم (17) يوضح الألعاب الكترونية تُدعم المثلية الجنسية قد تعرض لها أو استخدامها الشباب (عينة الدراسة) (ن = 400)

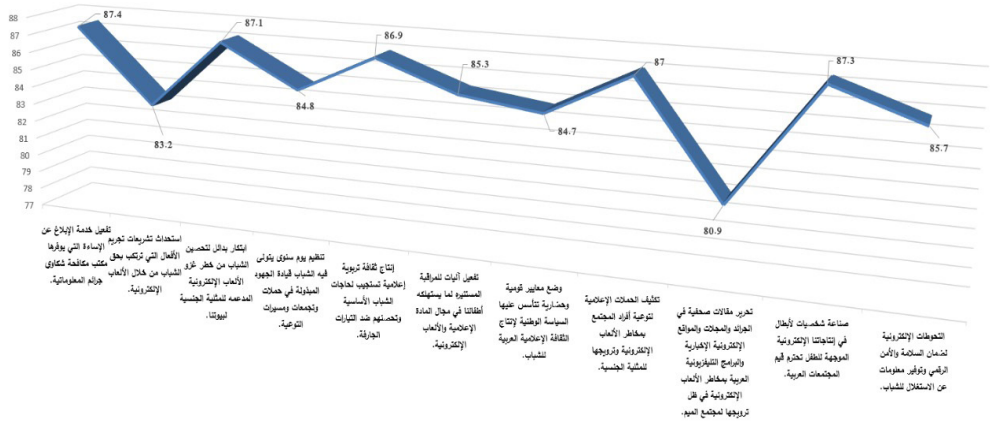
| أسماء الألعاب الإلكترونية | ك | ٪ |
|---|---|---|
| سابواى Subway | 87 | 21.8% |
| Fortnite And Overwatch And Fifa | 60 | 15% |
| Call Of Dutey | 50 | 12.5% |
| Gta5 | 45 | 11.3% |
| Fifa | 37 | 9.3% |
| The Last Of Us Tiles Hop | 32 | 8% |
| Doomsday: Last Survivors | 22 | 5.5% |
| Gtav Fifa Black Ops | 21 | 5.3% |
| Rainbow Six Siege Mobile | 20 | 5% |
| PUBG New State | 18 | 4.5% |
| Gata Pes | 13 | 3.3% |

تُبين بيانات هذا الجدول الألعاب إلكترونية تُدعم المثلية الجنسية قد تعرض لها أو استخدامها الشباب (عينة الدراسة)؛ فنجد أن لعبة سابواى SUBWAY احتلت الصدارة حيث بلغت نسبتها (21.8%)؛ ويُمكن إرجاع ذلك إلى أنها أكثر الألعاب استخدامًا وانتشار بين المراهقين والشباب ومُستخدى الألعاب الإلكترونية عامًا، ومن ثم يليها لعبة FORTNITE AND OVERWATCH AND FIFA بنسبة (15%)؛ بينما بلغت نسبة لعبة CALL OF DUTEY (12.5%)؛ فى حين كانت نسبة لعبة GTA5 (11.3%)؛ أما عن نسبة (9.3%) فقد كانت للعبة FIFA ؛ فى المرتبة التالية ظهرت لعبة THE LAST OF US TILES HOP بنسبة (8%)؛ يليها لعبة DOOMSDAY: LAST SURVIVORS بنسبة (5.5%)؛ ومن ثم ظهرت لعبة GTAV FIFA BLACK OPS بنسبة (5.3%)؛ بينما بلغت نسبة لعبة RAINBOW SIX SIEGE MOBILE (5%)؛ فى حين كانت نسبة لعبة PUBG NEW STATE (4.5%)؛ وفى المرتبة الأخيرة ظهرت لعبة GATA PES بنسبة (3.3%).

جدول رقم (18) يوضح آليات مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية في ظل ترويجها لمجتمع الميم من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)

| العبارة | موافق بشدة | | موافق | | محايد | | معارض | | معارض بشدة | | المتوسط | الانحراف المعياري | الوزن النسبي |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | ك | % | ك | % | ك | % | ك | % | ك | % | | | |
| تفعيل خدمة الإبلاغ عن الإساءة التى يوفرها مكتب مكافحة شكاوى جرائم المعلوماتية. | 224 | 56 | 114 | 28.5 | 54 | 13.5 | 3 | 0.8 | 5 | 1.3 | 4.372 | 0.837 | 87.4 |
| صناعة شخصيات لأبطال فى إنتاجاتنا الإلكترونية الموجهة للطفل تحترم قيم المجتمعات العربية. | 224 | 56 | 114 | 28.5 | 50 | 12.5 | 8 | 2 | 4 | 1.0 | 4.365 | 0.8506 | 87.3 |
| ابتكار بدائل لتحصين الشباب من خطر غزو الألعاب الإلكترونية المدعمه للمثلية الجنسية لبيوتنا. | 221 | 55.3 | 109 | 27.3 | 62 | 15.5 | 6 | 1.5 | 2 | 0.5 | 4.353 | 0.8306 | 87.1 |
| تكثيف الحملات الإعلامية لتوعية أفراد المجتمع بمخاطر الألعاب الإلكترونية وترويجها للمثلية الجنسية. | 218 | 54.5 | 127 | 31.8 | 42 | 10.5 | 3 | 0.8 | 10 | 2.5 | 4.35 | 0.8857 | 87 |
| إنتاج ثقافة تربوية إعلامية تستجيب لحاجات الشباب الأساسية وتحصنهم ضد التيارات الجارفة. | 204 | 51.0 | 135 | 33.8 | 55 | 13.8 | 6 | 1.5 | - | - | 4.343 | 0.7692 | 86.9 |
| التحوطات الإلكترونية لضمان السلامة والأمن الرقمى وتوفير معلومات عن الاستغلال للشباب. | 189 | 47.3 | 143 | 35.8 | 63 | 15.8 | 3 | 0.8 | 2 | 0.5 | 4.285 | 0.7908 | 85.7 |
| تفعيل آليات للمراقبة المستنيره لما يستهلكه أطفالنا فى مجال المادة الإعلامية والألعاب الإلكترونية. | 212 | 53.0 | 109 | 27.3 | 62 | 15.5 | 8 | 2.0 | 9 | 2.3 | 4.267 | 0.9477 | 85.3 |
| تنظيم يوم سنوى يتولى فيه الشباب قيادة الجهود المبذولة فى حملات وتجمعات ومسيرات التوعية. | 200 | 50.0 | 119 | 29.8 | 62 | 15.5 | 16 | 4.0 | 3 | 0.8 | 4.242 | 0.9087 | 84.8 |
| وضع معايير قومية وحضارية تتأسس عليها السياسة الوطنية لإنتاج الثقافة الإعلامية العربية للشباب. | 192 | 48.0 | 121 | 30.3 | 78 | 19.5 | 6 | 1.5 | 3 | 0.8 | 4.233 | 0.8662 | 84.7 |
| استحداث تشريعات تجريم الأفعال التى ترتكب بحق الشباب من خلال الألعاب الإلكترونية. | 189 | 47.3 | 114 | 28.5 | 74 | 18.5 | 18 | 4.5 | 5 | 1.3 | 4.16 | 0.9627 | 83.2 |
| تحرير مقالات صحفية فى الجرائد والمجلات والمواقع الإلكترونية الإخبارية والبرامج التليفزيونية العربية بمخاطر الألعاب الإلكترونية فى ظل ترويجها لمجتمع الميم. | 175 | 43.8 | 105 | 26.3 | 90 | 22.5 | 22 | 5.5 | 8 | 2.0 | 4.043 | 1.0312 | 80.9 |

تُبين بيانات هذا الجدول يوضح آليات مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية فى ظل ترويجها لمجتمع الميم من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)؛ وقد بينت نتائج هذه الجدول من خلال استجابة المبحوثين للعبارات أنهم على درجة وعى كبيرة جدًا بالفعل بآليات التى يجب اتباعها لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية حيث أن الأوزان النسبية لهذه العبارات قد تراوحت بين (87.4%، 80.9%)؛ ويمكن تفسير ذلك فى ضوء وجود عوامل محتملة متعددة؛ وتمثلت فى أنه قد يكون الشباب على دراية بمشاكل ومخاطر محتملة تنشأ نتيجة لتوجيهات غير لائقة أو مضللة فى الألعاب التى تستهدف الترويج لمجتمع الميم؛ أو أنهم قد يكونوا قد تعرضوا لتجارب سابقة أو قصص من حولهم تحذرهم من هذه المخاطر؛ بالإضافة إلى ذلك، قد يكون هناك جهود توعية مستمرة من قبل الجهات المعنية، مثل العائلة والمدرسة ووسائل الإعلام، لتوفير التوجيه والمعرفة حول كيفية التعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية؛ وإن دلت هذه النتائج فإنها تدل على أن الشباب (عينة الدراسة) لديهم وعى متقدم وقدرة على تحليل وتقييم المحتوى الذى يتعاملون معه، ويستطيعون اتخاذ خطوات للحماية الشخصية والتفاعل الصحيح مع الألعاب الإلكترونية؛ كما يعكس هذا الوعى الثقافى والرقى العقلى للشباب، ويشير إلى أن الجيل الجديد قادر على التفكير النقدى واتخاذ القرارات المسؤولة فيما يتعلق بالاستخدام الآمن والمسؤول للألعاب الإلكترونية؛ ويُعد الشكل التَّالى ما هو إلا توضيحًا للأوزان النسبية لاستجابة الشباب (عينة الدراسة) على آليات مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية فى ظل ترويجها لمجتمع الميم:




**شكل رقم (10) يوضح آليات مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية فى ظل ترويجها لمجتمع الميم من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)**

جدول رقم (19) يوضح مجمل آليات مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية فى ظل ترويجها لمجتمع الميم من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة) وفقًا للمستوى التعليمي

| مجمل آليات مواجهة المخاطر | المستوى التعليمي | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | متوسط | | جامعي | | دراسات عليا | | الإجمالى والنسبة المئوية | |
| | ك | % | ك | % | ك | % | ك | % |
| منخفض | - | - | 3 | 1.2 | - | - | **3** | **0.8** |
| متوسط | 8 | 25.8 | 55 | 22.5 | 12 | 9.6 | **75** | **18.8** |
| مُرتفع | 23 | 74.2 | 186 | 76.2 | 113 | 90.4 | **322** | **80.5** |
| **الإجمالي** | **31** | **100** | **244** | **100** | **125** | **100** | **400** | **100** |
| كا$^2$: 12.421 درجة الحرية : 4 مستوى المعنوية : 0.014 دال معامل التوافق :0.174 | | | | | | | | |

تفيد بيانات هذا الجدول بأن غالبية الشباب (عينة الدراسة) بنسبة (80.5%) كانوا لديهم درجة وعى مُرتفعة بآليات مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية فى ظل ترويجها لمجتمع الميم بواقع (90.4%) للمبحوثين الحاصلين على دراسات عليا، و(76.2%) للمبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي، و(74.2%) للمبحوثين الحاصلين على مؤهل متوسط، يليهم فى الترتيب الشباب (عينة الدراسة) الذين لديهم درجة وعى مُتوسطة إذ بلغت نسبتهم (18.8%) من إجمالى عينة الدراسة بنحو (25.8%) للمبحوثين الحاصلين على مؤهل مُتوسط، و(22.5%) للمبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي، و(9.6%) للمبحوثين الحاصلين على دراسات عليا، على حين بلغت نسبة الشباب (عينة الدراسة) الذين لديهم درجة وعى مُنخفضة (0.8%) من إجمالى عينة الدراسة البالغ عددهم 400 مبحوثا بواقع (1.2%) للمبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي، وإن دل ذلك فيدل على مدى وعى الشباب بمخاطر الألعاب الإلكترونية وآليات مواجتها التى يجب اتباعها للحد من هذه المخاطر.

كما أوضحت بيانات هذا الجدول وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الشباب (عينة الدراسة) وفقًا للمستوى التعليمى فى وعيهم بمجمل آليات مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية فى ظل ترويجها لمجتمع الميم؛ حيث بلغت كا$^2$ (12.421) عند درجة حرية (4) بمستوى معنوية (0.014) وهى قيمة دالة عند مستوى معنوية (0.05)؛ ومعامل توافقها (0.174).

وقد اتفقت بيانات هذا الجدول مع نتائج الجدول رقم (18) الذى يتمحور حول آليات مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية فى ظل ترويجها لمجتمع الميم من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة)؛ والذى قد خلصت نتائجه إلى أن الأوزان النسبية لهذه العبارات قد تراوحت بين (87.4%، 80.9%)؛ ويمكن تفسير ذلك فى ضوء وجود عوامل محتملة متعددة؛ وتمثلت فى أنه قد يكون الشباب على دراية بمشاكل ومخاطر محتملة تنشأ نتيجة لتوجيهات غير لائقة أو مضللة فى الألعاب التى تستهدف الترويج لمجتمع الميم؛ أو أنهم قد يكونوا قد تعرضوا لتجارب سابقة أو قصص من حولهم تحذرهم من هذه المخاطر؛ بالإضافة إلى ذلك، قد يكون هناك جهود توعية مستمرة من قبل الجهات المعنية، مثل العائلة والمدرسة ووسائل الإعلام، لتوفير التوجيه والمعرفة حول كيفية التعامل مع مخاطر الألعاب الإلكترونية؛ وإن دلت هذه النتائج فإنها تدل على أن الشباب (عينة الدراسة) لديهم وعى متقدم وقدرة على تحليل وتقييم المحتوى الذى يتعاملون معه، ويستطيعون اتخاذ خطوات للحماية الشخصية والتفاعل الصحيح مع الألعاب الإلكترونية؛ كما يعكس

هذا الوعى الثقافى والرقى العقلى للشباب، ويشير إلى أن الجيل الجديد قادر على التفكير النقدى واتخاذ القرارات المسؤولة فيما يتعلق بالاستخدام الآمن والمسؤول للألعاب الإلكترونية.

## ثانيًا: نتائج اختبار صحة فروض الدِرَاسَةِ الميدانية

- **الفرض الأول:** توجد علاقه ذات دلالة احصائية بين معدلات كثافة استخدام الشباب (عينة الدراسة) للألعاب الإلكترونية ومخاطر الألعاب الإلكترونية من وجهة نظرهم من حيث (المخاطر الدينية، المخاطر الأخلاقية، المخاطر النفسية، المخاطر الاجتماعية، المخاطر التعليمية، المخاطر الصحية، المخاطر الأمنية).

**جدول رقم (20) معنوية بيرسون للارتباط بين معدلات كثافة استخدام الشباب (عينة الدراسة) للألعاب الإلكترونية ومخاطر الألعاب الإلكترونية من وجهة نظرهم من حيث (المخاطر الدينية، المخاطر الأخلاقية، المخاطر النفسية، المخاطر الاجتماعية، المخاطر التعليمية، المخاطر الصحية، المخاطر الأمنية)**

| معدلات كثافة الاستخدام<br>كلا من: | معامل ارتباط بيرسون | مستوى المعنوية | الدلالة |
|---|---|---|---|
| المخاطر الدينية | 0.081 | 0.105 | غير دال |
| المخاطر الأخلاقية | 0.056 | 0.263 | غير دال |
| المخاطر النفسية | *0.113 | 0.024 | دال |
| المخاطر الاجتماعية | 0.056 | 0.263 | غير دال |
| المخاطر التعليمية | *0.128 | 0.010 | دال |
| المخاطر الصحية | *0.121 | 0.015 | دال |
| المخاطر الأمنية | 0.081 | 0.108 | غير دال |
| مجمل المخاطر | *0.115 | 0.022 | دال |
| **إجمالى العينة (ن)** | **400** | | |

يتضح من بيانات هذا الجدول عدم وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين معدلات كثافة استخدام الشباب (عينة الدراسة) للألعاب الإلكترونية ومخاطر الألعاب الإلكترونية من وجهة نظرهم من حيث (المخاطر الدينية، المخاطر الأخلاقية، المخاطر الاجتماعية، المخاطر الأمنية)؛ بينما وجدت علاقة طردية ولكن ضعيفة من حيث شدتها بين معدلات كثافة استخدام الشباب (عينة الدراسة) للألعاب الإلكترونية ومخاطر الألعاب الإلكترونية من وجهة نظرهم من حيث (المخاطر النفسية، المخاطر التعليمية، المخاطر الصحية)؛ مما يعنى أنه كلما زاد استخدام المبحوثين للألعاب الإلكترونية زادت المخاطر النفسية والتعليمية والصحية التى يُمكن أن تحدثها لمُستخدميها؛ فى حين أن نتائج هذا الجدول أيضًا قد بينت أن هناك علاقة طردية ولكن ضعيفة من حيث شدتها بين معدلات كثافة استخدام الشباب (عينة الدراسة) للألعاب الإلكترونية ومجمل المخاطر التى يُمكن أن تحدثها الألعاب الإلكترونية لمُستخدميها؛ ومما يعنى أنه كلما زاد استخدام المبحوثين للألعاب الإلكترونية زادت مجمل المخاطر التى يُمكن أن تحدثها الألعاب الإلكترونية لمُستخدميها؛ **مما يوضح صحة الفرض الأول بشكل جزئي.**

- **الفـرض الثانـي:** توجـد علاقـة بـين معـدلات كثافـة اسـتخدام الشـباب (عينـة الدراسـة) للألعـاب الإلكترونيـة ومسـتوى وعيهـم بترويـج الألعـاب الإلكترونيـة لمجتمـع الميـم.

**جدول رقم (21) معنوية بيرسون للارتباط بين معدلات كثافة استخدام الشباب (عينة الدراسة) للألعاب الإلكترونية ومستوى وعيهم بترويج الألعاب الإلكترونية لمجتمع الميم**

| معدلات كثافة الاستخدام | معامل ارتباط بيرسون | مستوى المعنوية | الدلالة |
|---|---|---|---|
| مستوى الوعي | **0.154** | **0.002** | **دال** |
| **إجمالى العينة (ن)** | **400** | | |

تُشـير بيانـات هـذا الجـدول وجـود علاقـة ارتباطيـة طرديـة ضعيفـة مـن حيـث الشـدة بـين معـدلات كثافـة اسـتخدام الشـباب (عينـة الدراسـة) للألعـاب الإلكترونيـة ومسـتوى وعيهـم بترويـج الألعـاب الإلكترونيـة لمجتمـع الميـم؛ ممـا يعـنى أنـه كلمـا زاد اسـتخدام المبحوثين للألعـاب الإلكترونيـة زادت درجـة وعيهـم بترويـج هـذه الألعـاب لمجتمـع الميـم؛ **ممـا يوضـح صحـة الفـرض الثانـى بشـكل كلـي.**

- **الفـرض الثالـث**: توجـد فـروق ذات دلالـة إحصائيـة بـين العوامـل الديموغرافيـة للشـباب مُسـتخدمى الألعـاب الإلكترونيـة (النـوع، السـن، المؤهـل التعليمـي، المسـتوى الاقتصـادى والاجتماعي) ومخاطـر الألعـاب الإلكترونيـة مـن وجهـة نظرهـم مـن حيـث (المخاطـر الدينيـة، المخاطـر الأخلاقيـة، المخاطـر النفسـية، المخاطـر الاجتماعيـة، المخاطـر التعليميـة، المخاطـر الصحيـة، المخاصـر الصحيـة، المخاطـر الأمنيـة).

**جدول رقم (22) معنوية الفروق بين المخاطر الدينية من وجهة نظر الشباب مُستخدمى الألعاب الإلكترونية بهم بحسب الخصائص الديموغرافية لهم (النوع، المؤهل التعليمي، المستوى الاقتصادى الاجتماعي)**

| المتغيرات الديموغرافية | المخاطر الدينية | العدد | المتوسط | الانحراف المعياري الاختبار | مؤشرات إحصائية | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | درجة الحرية | مستوى المعنوية | |
| **النوع** | ذكر | 232 | 2.3276 | 0.68725 | ت=47.201 | 398 | 0.000 دال |
| | انثي | 168 | 2.75 | 0.47387 | | | |
| **السن** | من 18 إلى 25 عامًا | 242 | 2.3926 | 0.6929 | ف= 11.221 | 2<br>397 | 0.000 دال |
| | من 26 إلى 35 عامًا | 111 | 2.7297 | 0.44611 | | | |
| | من 36 إلى 45 عامًا | 47 | 2.5532 | 0.61885 | | | |
| **المؤهل التعليمي** | مؤهل متوسط | 31 | 2.0323 | 0.40693 | ف= 13.680 | 2<br>397 | 0.000 دال |
| | مؤهل جامعي | 244 | 2.4795 | 0.68763 | | | |
| | دراسات عليا | 125 | 2.672 | 0.52017 | | | |
| **المستوى الاقتصادى الاجتماعي** | منخفض | 16 | 2.3125 | 0.47871 | ف= 0.755 | 2<br>397 | 0.470 غير دال |
| | متوسط | 182 | 2.5165 | 0.61944 | | | |
| | مرتفع | 202 | 2.5099 | 0.67093 | | | |

يوضح لنا من هذا الجدول وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المخاطر الدينية التى تُحدثها الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة) بحسب الخصائص الديموغرافية لهم بحسب (النوع، السن، المؤهل التعليمي)؛ وقد كانت الفروق لصالح المبحوثين الإناث مُقارنة بالمبحوثين الحاصلين على الذكور؛ مما يعنى أن المبحوثين الإناث أفادوا بأن المخاطر الدينية التى تحدث نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية أكثر من الذكور؛ وكذلك كانت الفروق لصالح المبحوثين الذين يتراوح أعمارهن بين (من 26 إلى 35 عامًا) مُقارنة بالمبحوثين الذين يتراوح أعمارهم بين (من 18 إلى 25 عامًا)؛ مما يعنى أن المبحوثين الذين يتراوح أعمارهن بين (من 26 إلى 35 عامًا) أفادوا بأن المخاطر الدينية التى تحدث نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية أكثر من المبحوثين الذين يتراوح أعمارهم بين (من 18 إلى 25 عامًا)؛ وأيضًا كانت الفروق لصالح المبحوثين الحاصلين على دراسات عليا مُقارنة بالمبحوثين الحاصلين على مؤهل مُتوسط؛ مما يعنى أن المبحوثين الحاصلين على دراسات عليا أفادوا بأن المخاطر الدينية التى تحدث نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية أكثر من المبحوثين الحاصلين على مؤهل مُتوسط؛ فى حين اتضح من بيانات هذا الجدول عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المخاطر الدينية التى تُحدثها الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة) بحسب الخصائص الديموغرافية لهم بحسب المستوى الاقتصادى والاجتماعي.

**جدول رقم (23) معنوية الفروق بين المخاطر الأخلاقية من وجهة نظر الشباب مُستخدمى الألعاب الإلكترونية بهم بحسب الخصائص الديموغرافية لهم (النوع، المؤهل التعليمي، المستوى الاقتصادى الاجتماعي)**

| المخاطر الاخلاقية / المتغيرات الديموغرافية | | العدد | المتوسط | الانحراف المعياري | مؤشرات إحصائية | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | الاختبار | درجة الحرية | مستوى المعنوية | |
| النوع | ذكر | 232 | 2.3664 | 0.72631 | ت= 8.814 | 398 | 0.003 دال |
| | انثي | 168 | 2.5714 | 0.6149 | | | |
| السن | من 18 إلى 25 عامًا | 242 | 2.4876 | 0.71284 | ف= 0.847 | 2 397 | 0.430 غير دال |
| | من 26 إلى 35 عامًا | 111 | 2.3874 | 0.62043 | | | |
| | من 36 إلى 45 عامًا | 47 | 2.4255 | 0.71459 | | | |
| المؤهل التعليمي | مؤهل متوسط | 31 | 2.7419 | 0.57548 | ف= 5.780 | 2 397 | 0.003 دال |
| | مؤهل جامعي | 244 | 2.3689 | 0.73368 | | | |
| | دراسات عليا | 125 | 2.544 | 0.58893 | | | |
| المستوى الاقتصادى الاجتماعي | منخفض | 16 | 2.625 | 0.5 | ف= 2.691 | 2 397 | 0.069 غير دال |
| | متوسط | 182 | 2.522 | 0.5632 | | | |
| | مرتفع | 202 | 2.3762 | 0.78988 | | | |

تُبين بيانات هذا الجدول وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المخاطر الأخلاقية التى تُحدثها الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة) بحسب الخصائص الديموغرافية لهم بحسب (النوع، المؤهل التعليمي)؛ وقد كانت الفروق لصالح المبحوثين الإناث مُقارنة بالمبحوثين الحاصلين على

الذكور؛ مما يعنى أن المبحوثين الإناث أفادوا بأن المخاطر الأخلاقية التى تحدث نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية أكثر من الذكور؛ وأيضًا كانت الفروق لصالح المبحوثين الحاصلين على مؤهل مُتوسط مُقارنة بالمبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي؛ مما يعنى أن المبحوثين الحاصلين على مؤهل مُتوسط أفادوا بأن المخاطر الأخلاقية التى تحدث نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية أكثر من المبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي؛ فى حين اتضح من بيانات هذا الجدول عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المخاطر الأخلاقية التى تُحدثها الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة) بحسب الخصائص الديموغرافية لهم بحسب (السن، المستوى الاقتصادى والاجتماعي).

**جدول رقم (24) معنوية الفروق بين المخاطر النفسية من وجهة نظر الشباب مُستخدمى الألعاب الإلكترونية بهم بحسب الخصائص الديموغرافية لهم (النوع، المؤهل التعليمي، المستوى الاقتصادى الاجتماعي)**

| المتغيرات الديموغرافية | المخاطر النفسية | العدد | المتوسط | الانحراف المعياري الاختبار | مؤشرات إحصائية | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | درجة الحرية | مستوى المعنوية | |
| النوع | ذكر | 232 | 2.3621 | 0.7255 | ت= 37.790 | 398 | 0.000 لاد |
| | انثي | 168 | 2.7619 | 0.50433 | | | |
| السن | من 18 إلى 25 عامًا | 242 | 2.4835 | 0.73001 | ف= 2.421 | 2 397 | 0.090 غير دال |
| | من 26 إلى 35 عامًا | 111 | 2.6486 | 0.47956 | | | |
| | من 36 إلى 45 عامًا | 47 | 2.4894 | 0.71846 | | | |
| المؤهل التعليمي | مؤهل متوسط | 31 | 2.9355 | 0.24973 | ف= 15.630 | 2 397 | 0.000 دال |
| | مؤهل جامعي | 244 | 2.3934 | 0.73767 | | | |
| | دراسات عليا | 125 | 2.696 | 0.51154 | | | |
| المستوى الاقتصادى الاجتماعي | منخفض | 16 | 2.4375 | 0.81394 | ف= 1.791 | 2 397 | 0.168 غير دال |
| | متوسط | 182 | 2.5989 | 0.60257 | | | |
| | مرتفع | 202 | 2.4752 | 0.71368 | | | |

تُفيد بيانات هذا الجدول بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المخاطر النفسية التى تُحدثها الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة) بحسب الخصائص الديموغرافية لهم بحسب (النوع، المؤهل التعليمي)؛ وقد كانت الفروق لصالح المبحوثين الإناث مُقارنة بالمبحوثين الحاصلين على الذكور؛ مما يعنى أن المبحوثين الإناث أفادوا بأن المخاطر النفسية التى تحدث نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية أكثر من الذكور؛ وأيضًا كانت الفروق لصالح المبحوثين الحاصلين على مؤهل مُتوسط مُقارنة بالمبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي؛ مما يعنى أن المبحوثين الحاصلين على مؤهل مُتوسط أفادوا بأن المخاطر النفسية التى تحدث نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية أكثر من المبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي؛ فى حين اتضح من بيانات هذا الجدول عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المخاطر النفسية التى تُحدثها الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة) بحسب الخصائص الديموغرافية لهم بحسب (السن، المستوى الاقتصادى والاجتماعي).

جدول رقم (25) معنوية الفروق بين المخاطر الاجتماعية من وجهة نظر الشباب مُستخدمى الألعاب الإلكترونية بهم بحسب الخصائص الديموغرافية لهم (النوع، المؤهل التعليمي، المستوى الاقتصادى الاجتماعي)

| المخاطر الاجتماعية / المتغيرات الديموغرافية | | العدد | المتوسط | الانحراف المعياري الاختبار | مؤشرات إحصائية: درجة الحرية | مستوى المعنوية | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| النوع | ذكر | 232 | 2.306 | 0.74808 | ت= 35.666 | 398 | 0.000 دال |
| | انثي | 168 | 2.7083 | 0.52886 | | | |
| السن | من 18 إلى 25 عامًا | 242 | 2.4215 | 0.72595 | ف= 5.903 | 2 397 | 0.003 دال |
| | من 26 إلى 35 عامًا | 111 | 2.6577 | 0.5799 | | | |
| | من 36 إلى 45 عامًا | 47 | 2.3191 | 0.6949 | | | |
| المؤهل التعليمي | مؤهل متوسط | 31 | 2.9355 | 0.24973 | ف= 10.525 | 2 397 | 0.000 دال |
| | مؤهل جامعي | 244 | 2.377 | 0.75171 | | | |
| | دراسات عليا | 125 | 2.552 | 0.58827 | | | |
| المستوى الاقتصادى الاجتماعي | منخفض | 16 | 2.3125 | 0.7932 | ف= 3.769 | 2 397 | 0.024 دال |
| | متوسط | 182 | 2.5769 | 0.60579 | | | |
| | مرتفع | 202 | 2.396 | 0.74752 | | | |

يتضح لنا من بيانات هذا الجدول وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المخاطر الاجتماعية التى تُحدثها الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة) بحسب الخصائص الديموغرافية لهم بحسب (النوع، السن، المؤهل التعليمي، المُستوى الاقتصادى الاجتماعي)؛ وقد كانت الفروق لصالح كلًا من المبحوثين (الإناث، والذين تتراوح أعمارهم من 26 إلى 35 عامًا، والحاصلين على مؤهل مُتوسط، ذوى المُستوى الاقتصادى والاجتماعى المُتوسط) مُقارنة بكلًا من المبحوثين (الذكور، والذين تتراوح أعمارهم من 36 إلى 45 عامًا، والحاصلين على مؤهل جامعي، ذوى المُستوى الاقتصادى والاجتماعى منخفض)؛ مما يعنى أن المبحوثين (الإناث، والذين تتراوح أعمارهم من 26 إلى 35 عامًا، والحاصلين على مؤهل مُتوسط، ذوى المُستوى الاقتصادى والاجتماعى المُتوسط) أفادوا بأن المخاطر الاجتماعية التى تحدث نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية أكثر من كلًا من المبحوثين (الذكور، والذين تتراوح أعمارهم من 36 إلى 45 عامًا، والحاصلين على مؤهل جامعي، ذوى المُستوى الاقتصادى والاجتماعى منخفض).

جدول رقم (26) معنوية الفروق بين المخاطر التعليمية من وجهة نظر الشباب مُستخدمى الألعاب الإلكترونية بهم بحسب الخصائص الديموغرافية لهم (النوع، المؤهل التعليمي، المستوى الاقتصادى الاجتماعي)

| المتغيرات الديموغرافية | المحاضر التعليمية | العدد | المتوسط | الانحراف المعياري الاختبار | مؤشرات إحصائية | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | درجة الحرية | مستوى المعنوية | |
| النوع | ذكر | 232 | 2.2845 | 0.83023 | ت= 34.847 | 398 | 0.000 دال |
| | انثي | 168 | 2.7083 | 0.49372 | | | |
| السن | من 18 إلى 25 عامًا | 242 | 2.376 | 0.82185 | ف= 9.238 | 2 397 | 0.000 دال |
| | من 26 إلى 35 عامًا | 111 | 2.7117 | 0.45502 | | | |
| | من 36 إلى 45 عامًا | 47 | 2.3191 | 0.6949 | | | |
| المؤهل التعليمي | مؤهل متوسط | 31 | 2.9355 | 0.24973 | ف= 11.090 | 2 397 | 0.000 دال |
| | مؤهل جامعي | 244 | 2.3484 | 0.81496 | | | |
| | دراسات عليا | 125 | 2.568 | 0.58663 | | | |
| المستوى الاقتصادى الاجتماعي | منخفض | 16 | 2.625 | 0.5 | ف= 2.313 | 2 397 | 0.100 غير دال |
| | متوسط | 182 | 2.533 | 0.70241 | | | |
| | مرتفع | 202 | 2.3861 | 0.7787 | | | |

تُشير بيانات هذا الجدول إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المخاطر التعليمية التى تُحدثها الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة) بحسب الخصائص الديموغرافية لهم بحسب (النوع، السن، المؤهل التعليمي)؛ وقد كانت الفروق لصالح المبحوثين الإناث مُقارنة بالمبحوثين الحاصلين على الذكور؛ مما يعنى أن المبحوثين الإناث أفادوا بأن المخاطر التعليمية التى تحدث نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية أكثر من الذكور؛ وكذلك كانت الفروق لصالح المبحوثين الذين يتراوح أعمارهن بين (من 26 إلى 35 عامًا) مُقارنة بالمبحوثين الذين يتراوح أعمارهم بين (من 36 إلى 45 عامًا)؛ مما يعنى أن المبحوثين الذين يتراوح أعمارهن بين (من 26 إلى 35 عامًا) أفادوا بأن المخاطر التعليمية التى تحدث نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية أكثر من المبحوثين الذين يتراوح أعمارهم بين (من 36 إلى 45 عامًا)؛ وأيضًا كانت الفروق لصالح المبحوثين الحاصلين على مؤهل مُتوسط مُقارنة بالمبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي؛ مما يعنى أن المبحوثين الحاصلين على مؤهل مُتوسط أفادوا بأن المخاطر التعليمية التى تحدث نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية أكثر من المبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي؛ فى حين اتضح من بيانات هذا الجدول عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المخاطر التعليمية التى تُحدثها الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة) بحسب الخصائص الديموغرافية لهم بحسب المستوى الاقتصادى والاجتماعي.

جدول رقم (27) معنوية الفروق بين المخاطر الصحية من وجهة نظر الشباب مُستخدمى الألعاب الإلكترونية بهم بحسب الخصائص الديموغرافية لهم (النوع، المؤهل التعليمي، المستوى الاقتصادى الاجتماعي)

| المتغيرات الديموغرافية | المخاطر الصحية | العدد | المتوسط | الانحراف المعياري الاختبار | مؤشرات إحصائية | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | درجة الحرية | مستوى المعنوية | |
| النوع | ذكر | 232 | 2.4698 | 0.70185 | ت= 49.371 | 398 | 000.0 دال |
| | انثي | 168 | 2.8869 | 0.36991 | | | |
| السن | من 18 إلى 25 عامًا | 242 | 2.5537 | 0.69318 | ف= 14.022 | 2 397 | 000.0 دال |
| | من 26 إلى 35 عامًا | 111 | 2.9009 | 0.30015 | | | |
| | من 36 إلى 45 عامًا | 47 | 2.5106 | 0.62109 | | | |
| المؤهل التعليمي | مؤهل متوسط | 31 | 3 | 0 | ف= 8.971 | 3 397 | 000.0 دال |
| | مؤهل جامعي | 244 | 2.5574 | 0.6915 | | | |
| | دراسات عليا | 125 | 2.728 | 0.498 | | | |
| المستوى الاقتصادى الاجتماعي | منخفض | 16 | 2.6875 | 0.47871 | ف= 10.343 | 2 397 | 000.0 دال |
| | متوسط | 182 | 2.7912 | 0.47049 | | | |
| | مرتفع | 202 | 2.5099 | 0.71404 | | | |

يوضح لنا هذا الجدول وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المخاطر الصحية التى تُحدثها الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة) بحسب الخصائص الديموغرافية لهم بحسب (النوع، السن، المؤهل التعليمي، المُستوى الاقتصادى الاجتماعي)؛ وقد كانت الفروق لصالح كلًا من المبحوثين (الإناث، والذين تتراوح أعمارهم من 26 إلى 35 عامًا، والحاصلين على مؤهل مُتوسط، ذوى المُستوى الاقتصادى والاجتماعى المُتوسط) مُقارنة بكلًا من المبحوثين (الذكور، والذين تتراوح أعمارهم من 36 إلى 45 عامًا، والحاصلين على مؤهل جامعي، ذوى المُستوى الاقتصادى والاجتماعى مُرتفع)؛ مما يعنى أن المبحوثين (الإناث، والذين تتراوح أعمارهم من 26 إلى 35 عامًا، والحاصلين على مؤهل مُتوسط، ذوى المُستوى الاقتصادى والاجتماعى المُتوسط) أفادوا بأن المخاطر الصحية التى تحدث نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية أكثر من كلًا من المبحوثين (الذكور، والذين تتراوح أعمارهم من 36 إلى 45 عامًا، والحاصلين على مؤهل جامعي، ذوى المُستوى الاقتصادى والاجتماعى مُرتفع).

جدول رقم (28) معنوية الفروق بين المخاطر الأمنية من وجهة نظر الشباب مُستخدمى الألعاب الإلكترونية بهم بحسب الخصائص الديموغرافية لهم (النوع، المؤهل التعليمي، المستوى الاقتصادى الاجتماعي)

| المتغيرات الديموغرافية | المخاطر الامنية | العدد | المتوسط | الانحراف المعياري الاختبار | مؤشرات إحصائية | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | درجة الحرية | مستوى المعنوية | |
| النوع | ذكر | 232 | 2.2802 | 0.81858 | ت= 27.939 | 398 | 0.000 دال |
| | انثي | 168 | 2.6726 | 0.59435 | | | |
| السن | من 18 إلى 25 عامًا | 242 | 2.405 | 0.80019 | ف= 1.751 | 2 397 | 0.175 غير دال |
| | من 26 إلى 35 عامًا | 111 | 2.5586 | 0.66993 | | | |
| | من 36 إلى 45 عامًا | 47 | 2.383 | 0.70874 | | | |
| المؤهل التعليمي | مؤهل متوسط | 31 | 2.8065 | 0.40161 | ف= 9.393 | 2 397 | 0.000 دال |
| | مؤهل جامعي | 244 | 2.3238 | 0.82508 | | | |
| | دراسات عليا | 125 | 2.592 | 0.62341 | | | |
| المستوى الاقتصادى الاجتماعي | منخفض | 16 | 2.8125 | 0.40311 | ف= 4.943 | 2 397 | 0.008 دال |
| | متوسط | 182 | 2.5275 | 0.70265 | | | |
| | مرتفع | 202 | 2.3416 | 0.80863 | | | |

تُشير بيانات هذا الجدول إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المخاطر الأمنية التى تُحدثها الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة) بحسب الخصائص الديموغرافية لهم بحسب (النوع، المؤهل التعليمي، المستوى الاقتصادى الاجتماعي)؛ وقد كانت الفروق لصالح المبحوثين الإناث مُقارنة بالمبحوثين الحاصلين على الذكور؛ مما يعنى أن المبحوثين الإناث أفادوا بأن المخاطر الأمنية التى تحدث نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية أكثر من الذكور؛ وأيضًا كانت الفروق لصالح المبحوثين الحاصلين على مؤهل مُتوسط مُقارنة بالمبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي؛ مما يعنى أن المبحوثين الحاصلين على مؤهل مُتوسط أفادوا بأن المخاطر الأمنية التى تحدث نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية أكثر من المبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي؛ كما كانت الفروق لصالح المبحوثين ذوى المُستوى الاقتصادى الاجتماعى المنخفض مُقارنة بالمبحوثين ذوى المُستوى الاقتصادى الاجتماعى المُرتفع؛ مما يعنى أن المبحوثين ذوى المُستوى الاقتصادى الاجتماعى المنخفض أفادوا بأن المخاطر الأمنية التى تحدث نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية أكثر من المبحوثين ذوى المُستوى الاقتصادى الاجتماعى المُرتفع؛ فى حين اتضح من بيانات هذا الجدول عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المخاطر الأمنية التى تُحدثها الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الشباب (عينة الدراسة) بحسب الخصائص الديموغرافية لهم بحسب السن.

ومن نتائج السابق عرضها على الجداول السَّابقة من جدول رقم (22) إلى جدول رقم (27) يتضح لنا **صحة الفرض الثالث جزئيًا القائل** «بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين العوامل الديموغرافية للشباب مُستخدمى الألعاب الإلكترونية (النوع، السن، المؤهل التعليمي، المستوى الاقتصادى والاجتماعي) ومخاطر الألعاب الإلكترونية من وجهة نظرهم من حيث (المخاطر الدينية، المخاطر الأخلاقية، المخاطر النفسية، المخاطر الاجتماعية، المخاطر التعليمية، المخاطر الصحية، المخاصر الصحية، المخاطر الأمنية)».

- **الفرض الرابع**: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين العوامل الديموغرافية للشباب مُستخدمى الألعاب الإلكترونية (نوع، السن، المؤهل التعليمي، المستوى الاقتصادى والاجتماعي) وعيهم بترويج الألعاب الإلكترونية لمجتمع الميم.

**جدول رقم (29) معنوية الفروق بين وعى الشباب (عينة الدراسة) مُستخدمى الألعاب الإلكترونية بترويجها لمجتمع الميم بهم بحسب الخصائص الديموغرافية لهم (النوع، المؤهل التعليمي، المستوى الاقتصادى الاجتماعي)**

| المتغيرات الديموغرافية | مُستوى الوعيئء | العدد | المتوسط | الانحراف المعياري الاختبار | مؤشرات احصائية | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | درجة الحرية | مستوى المعنوية | |
| النوع | ذكر | 232 | 1.599 | 0.4911 | ت= 18.278 | 398 | 0.000 دال |
| | انثي | 168 | 1.387 | 0.4885 | | | |
| السن | من 18 إلى 25 عامًا | 242 | 1.496 | 0.501 | ف= 3.231 | 2 397 | 0.041 دال |
| | من 26 إلى 35 عامًا | 111 | 1.595 | 0.4932 | | | |
| | من 36 إلى 45 عامًا | 47 | 1.383 | 0.4914 | | | |
| المؤهل التعليمي | مؤهل متوسط | 31 | 1.613 | 0.4951 | ف= 0.712 | 2 397 | 0.491 غير دال |
| | مؤهل جامعي | 244 | 1.5 | 0.501 | | | |
| | دراسات عليا | 125 | 1.504 | 0.502 | | | |
| المستوى الاقتصادى الاجتماعي | منخفض | 16 | 1.188 | 0.4031 | ف= 8.965 | 2 397 | 0.000 دال |
| | متوسط | 182 | 1.61 | 0.4891 | | | |
| | مرتفع | 202 | 1.446 | 0.4983 | | | |

يوضح لنا هذا الجدول وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجة وعى الشباب (عينة الدراسة) مُستخدمى الألعاب الإلكترونية بترويجها لمجتمع الميم بحسب الخصائص الديموغرافية لهم بحسب (النوع، المؤهل التعليمي، المستوى الاقتصادى الاجتماعي)؛ وقد كانت الفروق لصالح المبحوثين الذكور مُقارنة بالمبحوثين الحاصلين على الإناث؛ مما يعنى أن المبحوثين الذكور كان لديهم درجة وعى أكبر بترويج الألعاب الإلكترونية لمجتمع الميم مُقارنة بالأناث؛ وأيضًا كانت الفروق لصالح المبحوثين الحاصلين على مؤهل مُتوسط مُقارنة بالمبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي؛ مما يعنى أن المبحوثين الحاصلين على مؤهل مُتوسط كان لديهم درجة وعى أكبر بترويج الألعاب الإلكترونية لمجتمع الميم مُقارنة بالمبحوثين الحاصلين على مؤهل جامعي؛ كما كانت الفروق لصالح المبحوثين ذوى المُستوى الاقتصادى الاجتماعى المُتوسط مُقارنة بالمبحوثين ذوى المُستوى الاقتصادى الاجتماعى المنخفض؛ مما يعنى أن المبحوثين ذوى المُستوى الاقتصادى الاجتماعى المُتوسط كان لديهم درجة وعى أكبر بترويج الألعاب الإلكترونية لمجتمع الميم مُقارنة بالمبحوثين ذوى المُستوى الاقتصادى الاجتماعى المنخفض؛ فى حين اتضح من بيانات هذا الجدول عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجة وعى الشباب (عينة الدراسة) مُستخدمى الألعاب الإلكترونية بترويجها لمجتمع الميم بحسب الخصائص الديموغرافية لهم بحسب الخصائص الديموغرافية لهم بحسب السن.

ومما سبق يتضح لنا **صحة الفرض الرابع جزئيًا القائل** «بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين العوامل الديموغرافية للشباب مُستخدمى الألعاب الإلكترونية (نوع، السن، المؤهل التعليمي، المستوى الاقتصادى والاجتماعي) وعيهم بترويج الألعاب الإلكترونية لمجتمع الميم»؛ حيث وجدت الفروق بالفعل من حيث (نوع، السن، المستوى الاقتصادى والاجتماعي)؛ ولكن لم نجد هذه الفروق بين الشباب (عينة الدراسة) من حيث المؤهل التعليمي.

- ينبغى تعزيز الاهتمام بتطوير ألعاب إلكترونية تعزز التعلم والإبداع والتفاعل الاجتماعى الإيجابي؛ فيمكن تشجيع المطورين على إنتاج ألعاب ترفيهية تحقق مزيجًا متوازنًا بين التسلية والتحفيز العقلى والاجتماعي.

## خاتمة الدِرَاسَةِ:

هدفت الدراسة إلى فهم استخدام الشباب للألعاب الإلكترونية وعوامل الجذب والوعى بالمخاطر المرتبطة بها، وتأثيرها على ترويج مجتمع الميم (المثلية الجنسية).

وأظهرت الدراسة أن الشباب يشاركون بشكل واسع فى استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث يفضل العديد منهم الألعاب التى تتطلب الاتصال بالإنترنت. ألعاب المغامرة والقتال والحرب كانت الأكثر تفضيلاً بين الشباب، وتبين أن لديهم دوافع قوية للاستمرار فى استخدام الألعاب الإلكترونية؛ كما وجدت الدراسة أن الشباب لديهم وعى عالى بالمخاطر المرتبطة بالألعاب الإلكترونية، وأنهم يدركون وجود آليات مواجهة هذه المخاطر؛ ومع ذلك، لم يكن لدى الغالبية وعى بوجود إعلانات تروج لمجتمع الميم فى الألعاب الإلكترونية؛ وكذلك أثبتت الدراسة أيضًا وجود علاقة ضعيفة بين استخدام الشباب للألعاب الإلكترونية والمخاطر المرتبطة بها، ولكنها لم تكن ذات دلالة إحصائية قوية. يشير هذا إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية بحد ذاته لا يعنى بالضرورة تعرض الشباب للمخاطر المرتبطة بها.

وبشكل عام؛ تسلط الدراسة الضوء على أهمية فهم استخدام الألعاب الإلكترونية بين الشباب والتأثيرات المحتملة على ترويج مجتمع الميم؛ ويمكن لهذه النتائج أن تساعد فى توجيه جهود التثقيف وإعداد سياسات تنظيمية للحد من المخاطر المحتملة ودعم الشباب فى استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل صحى وآمن.

## توصيات الدراسة:

- يجب تعزيز التعاون والشراكة بين الحكومة والمؤسسات التعليمية والمجتمع المدنى والشركات المنتجة للألعاب الإلكترونية؛ ويمكن تحقيق ذلك من خلال إنشاء منصات للحوار والتعاون المستدام لوضع سياسات وبرامج فعالة تستهدف الشباب وتساهم فى تعزيز استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل صحى وآمن.
- ينبغى توجيه المزيد من الدعم للأبحاث والدراسات المتعلقة بتأثيرات استخدام الألعاب الإلكترونية على الشباب والمجتمع؛ فيمكن أن تساهم هذه الأبحاث فى توفير أدلة قوية وأكثر تفصيلاً حول العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والمخاطر المرتبطة بها، وتوجيه جهود التثقيف والتدخل اللاحقة.

- ينبغى تعزيز القدرات والمهارات الرقمية لدى الشباب وأولياء الأمور والمربين والمعلمين؛ ويمكن تنفيذ ذلك من خلال توفير البرامج التدريبية وورش العمل والموارد التعليمية التى تساعد على فهم وتطبيق مفهوم الاستخدام الآمن للألعاب الإلكترونية وتعزيز الوعى بالمخاطر والتحديات المحتملة.
- ينبغى تشجيع الشباب على الحفاظ على توازن صحى بين استخدام الألعاب الإلكترونية والأنشطة الأخرى، مثل النشاطات الرياضية والترفيه الخارجى والتفاعل الاجتماعي؛ فيجب أن يتم تعزيز التنوع فى الأنشطة الترفيهية التى يشارك فيها الشباب، وذلك من خلال توفير الفرص والموارد لاكتشاف اهتمامات مختلفة مثل الفنون والثقافة والعلوم.
- ينبغى تشجيع الحوار العائلى بشأن استخدام الألعاب الإلكترونية ومخاطرها المحتملة؛ فيمكن لأولياء الأمور أن يكونوا نموذجًا إيجابيًا ومعلوماتيًا للشباب، وأن يشاركوا فى أنشطة اللعب والاستكشاف الإلكترونى معهم؛ ويجب أن يتم تشجيع النقاش المفتوح والمستمر حول القيم والسلوكيات الصحية عند استخدام الألعاب الإلكترونية.
- يجب تطوير وتحسين الأدوات والتقنيات التكنولوجية التى تساعد الشباب على ضبط ومراقبة استخدامهم للألعاب الإلكترونية؛ فيمكن أن تشمل هذه الأدوات تطبيقات الضبط الزمنى وإعدادات التحكم الأبوى وتنبيهات التنظيم الزمنى التى تساعد على تحقيق التوازن الصحي.

## هوامش الدِرَاسَةِ:

### أولًا: العربية


ثابت، آلاء شكرى محمد عزي. (2023). تأثير الألعاب الألكترونية على الأطفال فى دول العالم الاسلاي: التحديات والحلول، **المجلة الأفروأسيوية للبحث العلمي**، **1**(1)، ص29 – 37.

عثمان، أمانى خميس محمد. (2018). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا، **المجلة العلمية لكلية التربية بجامعة أسيوط**، 34(1)، ص127 – 160.

إسماعيل، جهاد إبراهيم أحمد إبراهيم. (2021). الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال فى مرحلة رياض الأطفال، **المجلة العربية للتربية النوعية**، (18)، ص147 – 165.

النقبي، حليمة جمعة محمد؛ عبد المجيد، محمد نور الدين سيد. (2023). مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وموقف القانون الجنائي: دراسة تحليلية مقارنة بين القانونين الإماراتى والعراقي، **مجلة جامعة الشارقة للعلوم القانونية**، **20**(1)، ص521 – 552.

الدغيم، خالد بن إبراهيم بن صالح؛ الخويلدي، هناء بنت عبد العزيز بن محمد. (2021). مدى تضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية فى كتب الحاسب وتقنية المعلومات فى المرحلة المتوسطة، **مجلة الجامعة الاسلامية للعلوم التربوية والاجتماعية**، (8)، ص66 – 100.

الأنصاري، رفيدة بنت عدنان حامد. (2022). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية كما يراها أولياء الأمور من منسوبى جامعة طيبة: دراسة ميدانية بمطقة المدينة المنورة، **مجلة العلوم التربوية والنفسية**، **6**(12)، ص85 – 102.

زغيب، شيماء ذو الفقار. (2015). **مناهج البحث والاستخدامات الإحصائية فى الدِّرَاسَاتُ الإعلامية**، **ط2**، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة.

عامر، صفوان مهيوب غالب. (2023). أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسى عند طلاب المرحلة الثانوية بمجمع دار الخير التنموى بمدينة كسلا لعام 2022م، **مجلة القلزم للدراسات التربوية والنفسية واللغوية**، (17)، ص7 – 24.

العجمي، عبد الله عوض. (2017). تأثير الألعاب الإلكترونية فى التكوين العقدى لدى الناشئة، **مجلة الشريعة والدراسات الإسلامية**، 32(108)، ص158 – 193.

المواجدة، عتبة صالح فالح. (2023). مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالتشوهات المعرفية والعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية ضعاف التحصيل فى المدارس الخاصة، **رسالة دكتوراه غير منشورة**، كلية الدراسات العليا، جامعة مؤتة، الأردن.

فتح الباب، عصام عبد الرازق. (2007). تصور مقترح من منظور طريقة العمل مع الجماعات للحد من مخاطر إدمان المراهقين للإنترنت: دراسة ميدانية، **المؤتمر العلمى الدولى العشرون للخدمة الاجتماعية**، (3)، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان، حلوان، ص1800 – 1879.

عبد العزيز، فاطمة سامى ناجي. (2011). المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية التى يُمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها، **مجلة كلية التربية**، (43)، ص601 – 656.

علي، لؤى. (2023). تقرير صادم لمرصد الأزهر يؤكد إدمان ملايين الأطفال والشباب لـ«الألعاب الإلكترونية».. ويكشف: سوق الألعاب فى مصر خلال عام 2021 بلغ (9,8%) من إجمالى إيراداتها المقدرة بـ 1,76 مليار دولار.. وثقافة العنف أخطر أمراضها، موقع اليوم السابع، مُتاح على:

HTTPS: //WWW.YOUM7.COM/STORY/2023/1/11/, ACCESSED ON 29/3/2024.

العنزي، ماجد عواد. (2021). دور ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية فى ارتكاب الجرائم لدى عينة من نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية، **المجلة الدولية للبحوث فى العلوم التربوية**، **4**(2)، ص289 – 322.

قويدر، مريم. (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، **رسالة مُقدمة لنيل درجة الماجستير**، قسم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، الجزائر.

فضل الله، مصطفى عطية رحمة الله؛ الحسن، السر بابكر عبد الله. (2023). مسؤولية الإدارة المدرسية نحو الحد من ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية: دراسة ميدانية من وجهة نظر طلاب المرحلة الثانوية بولاية الجزيرة – السودان، **المجلة العربية للتربية النوعية**، (25)، ص289 – 311.

العوبثاني، ميعاد عبد الله مبارك. (2022). تأثير التكنولوجيا على ثقافة الأطفال، **مجلة العلوم التربوية والنفسية**، **6**(5)، ص71 – 89.

## ثانيًا: الأجنبية

BOYD, DANAHER M. (2023). **IT'S COMPLICATED: THE SOCIAL LIVES OF NETWORKED TEENS, 2ND EDITION**, YALE UNIVERSITY PRESS, NEW HAVEN.

MCQUAIL, DENIS. (2021). **MCQUAIL'S MASS COMMUNICATION THEORY, 8TH EDITION**, SAGE, LONDON.

JASSIM, HUSSEIN ALAA; ET.AL. (2023). IMPACT OF ELECTRONIC GAMES ON ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN'S BEHAVIORS AT SCHOOLS OF AL- HILLA CITY, **PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS FOR THE BACHELOR DEGREE IN NURSING SCIENCE**, COLLEGE OF NURSING, UNIVERSITY OF BABYLON, IRAQ.

MUSTAFA, LUQMAN SAEED; MUSTAFA, NADHEER SAEED. (2022). A MODEL FOR FIELD EDUCATIONAL RESEARCH: THE EFFECT OF ELECTRONIC GAMES ON STUDENTS AT THE COLLEGE OF BASIC EDUCATION AND THE TECHNICAL INSTITUTE OF AKRE JOURNAL FOR EDUCATORS, **TEACHERS AND TRAINERS**, **13**(5), PP. 505 – 513.

EL TARABISHI, MAHA; GALAL, SAMAR. (2021). THE IMPACT OF THE EXCESSIVE USE OF VIOLENT VIDEO GAMES ON CHILDREN'S BEHAVIOR, **THE 26TH INTERNATIONAL SCIENTIFIC CONFERENCE TITLED DIGITAL MEDIA AND TRADITIONAL MEDIA: PATHS OF INTEGRATION AND COMPETITION**, MASS COMMUNICATION FACULTY, CAIRO UNIVERSITY, CAIRO.

OLSON, MANCUR. (1964). **THE IMPACT OF MASS MEDIA ON PUBLIC OPINION**, PRINCETON UNIVERSITY PRESS, NEW YORK.

DEUZE, MARK. (2020). **MEDIA, CULTURE, AND SOCIETY**, 4TH EDITION, SAGE, LONDON.

NEWZOO. (2022). GLOBAL GAMES MARKET REPORT, AVAILABLE AT:

HTTPS://NEWZOO.COM/RESOURCES/TREND-REPORTS/NEWZOO-GLOBAL-GAMES-MARKET-REPORT-2022-FREE-VERSION, ACCESSED ON 5/4/2024.

COULDRY, NICK. (2022). **MEDIA, SOCIETY, WORLD: SOCIAL THEORY AND THE GLOBAL INFORMATION ENVIRONMENT, 3RD EDITION**, POLITY, CAMBRIDGE.

IBRAHIM, RADHWAN H., ET.AL. (2020). IMPACT OF ELECTRONIC GAMES ON THE BEHAVIOR OF CHILDREN AND THEIR ACADEMIC ACHIEVEMENT UPON SCHOOLS IN MOSUL CITY, **INDIAN JOURNAL OF FORENSIC MEDICINE AND TOXICOLOGY**, **14**(1), P. 536.

BARAN, STANLEY J.; DAVIS, DONALD K. (2023). **MASS COMMUNICATION THEORY: FOUNDATIONS, FERMENT, AND FUTURE, 9TH EDITION**, WADSWORTH, BOSTON.

ELSAYED, WALAA. (2021). COVID-19 PANDEMIC AND ITS IMPACT ON INCREASING THE RISKS OF CHILDREN'S ADDICTION TO ELECTRONIC GAMES FROM A SOCIAL WORK PERSPECTIVE, **HELIYON**, (7), PP. 1 – 16.

## ثالثًا: محكمين استمارة الاستبيان:

أسماء الأساتذة المُحكمين طبقًا للترتيب الأبجدى والمنصب الجامعي:

- أ.د/ أبو بكر حبيب - أستاذ الصحافة وتكنولوجيا الاتصال - ووكيل شؤون الطلاب - كلية الإعلام – جامعة النهضة.
- أ.د/ أمانى ألبرت - الاستاذ بقسم العلاقات العامة والإعلان - ووكيل كلية الإعلام- جامعة بنى سويف.
- أ.د/ على عجوة - أستاذ بقسم العلاقات العامة كلية الإعلام جامعة القاهرة.
- د/ رجاء الغمراوي - الأستاذ المُساعد بقسم الإذاعة والتليفزيون - كلية الإعلام - الأكاديمية العربية للعلوم والتكنولوجيا والنقل البحري.
- د/ مروة شميس الأستاذ المُساعد بقسم العلاقات العامة والإعلان - المعهد الكندي العالى لتكنولوجيا الإعلام الحديث CIC