جامعة محمد خيضر بسكرة
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم العلوم الإنسانية

مذكرة ماستر

الشعبة: علوم الإعلام والاتصال
التخصص: إتصال وعلاقات عامة

إعداد الطالبتان:
حملاوي رانيا
حفري إنجي

نُوقشت وأُجيزت يوم: 2023/06/19

الألعاب الإلكترونية عبر الفضاء الرقمي التواصلي وعلاقتها بصناعة العنف لدى الشباب الجزائري

"دراسة مسحية لعينة من شباب مستخدمي لعبة PUBG بولاية بسكرة"

لجنة المناقشة

د.عبادة هشام	أستاذ محاضر – أ-	جامعة محمد خيضر بسكرة	رئيسا
د.عياد محمود	أستاذ محاضر – أ-	جامعة محمد خيضر بسكرة	ممتحنا
د. لحمر نبيل	أستاذ محاضر – أ-	جامعة محمد خيضر بسكرة	مشرفا ومقررا

السنة الجامعية: 2022/ 2023

بسم الله الرحمن الرحيم

الشكر و العرفان

قال رسول الله صلى الله عليه وسلم

"من لم يشكر الناس لم يشكر الله "

إلهي لا يطيب الليل إلا بشكرك، ولا يطيب النهار إلا بطاعتك ،

ولا تطيب اللحظات ، إلا بذكرك ، ولا تطيب الآخرة إلا بعفوك ،

ولا تطيب الجنة إلا لرؤيتك الله جل جلاله.

قبل أن نمضي يسرنا كثيرا أن نتوجه بعظيم الشكر وخالص

الإمتنان لأستاذنا الفاضل "نبيل لحمر" على هذه الأطروحة .

كما أوجه الشكر والتقدير والإحترام لكل من يحملون شعلة العلم ويحرصون

على تنوير العقول ، الشكر الجزيل لكل الأساتذة

من المرحلة الإبتدائية إلى يومنا هذا .

الإهداء

(و آخر دعواهم أن الحمدلله رب العالمين)

الحمدلله الذي ماتم جهد و لا ختم سعيت إليه إلابفضله وماتخطيت

من عقبات وصعوبات إلا بتوفيقه ولطالما كان حلمو انتظرته

اليوم وبكل فخر تم تخرجي ونيل شهادة الماستر فالحمدلله على البدء

وعند الختام

أهدي ثمرة جهدي إلى من نزل فيهما قرآنا يتلى

﴿ وقَضَىٰ رَّبكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَ بِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا إِمَّا يَبْلُغَنَّ عِندَكَ الْكِبَرَ

أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُل لَّهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُل لَّهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ﴾

[سورة الإسراء /22-23]

إلى من وضع المولى – سبحانه وتعالى- الجنة تحت قدميها ، ووقرها

في كتابه العزيز ... أمي

إلى الإنسان الذي إذا طلبت منه نجمة فيعود حاملا السماء ...

أبي قدوتي

إلى الكواكب المشرقة والنجوم المتألقة إخوتي:

زهرة ، وليد ، منار ، نزار

إلى من عشت معهم اجمل سنوات حياتي رفيقات دربي

إنجي ،سكينة ،أسماء ، إيناس

رانيا

الإهداء

الحمدلله الذي أعانني في مشواري الدراسي ووفقني لإتمام هذا العمل سأكتفي بأن أهدي ثمرة جهدي إلى ضياء قلبي وسر أخلاقي إلى من كانت سندا وعونا،إلى من تحت قدميها المراد والمبتغى إليك يا أمي .

إلى من تمنى لي أكثر ما تمنى لنفسه ، إلى من علمنا الصبر والمثابرة إليك يا أبي .

إلى الشموع التي تضيء حياتي، إلى من منحوني الحب والثقة والقوة، إلى من بوجودهم تكتمل سعادتي إليكم يا إخوتي : سفيان ، لمياء ، هاجر ، صونيا .

إلى روح أخي الطاهرة نصر الدين، إلى من كان سندي في الحياة أرجو الله أن يرحمه ويجعله من أهل الجنة .

إلى كل أحفاد العائلة .

ثم إلى صديقاتي : رانيا ، أسماء ، سكينة

وإلى كل الأشخاص الذين أحمل لهم المحبة والتقدير

إنجي

العنوان

	الصفحة
الشكر و العرفان .	/
الإهداء .	/
فهرس المحتويات .	/
فهرس الجداول .	/
فهرس الرسومات والأشكال التوضيحية .	/
ملخص الدراسة .	/
مقدمة .	أ – ب
المقاربة المنهجية للدراسة	
1. إشكالية الدراسة .	21
2. تساؤلات الدراسة .	22
3. أسباب إختيار الموضوع .	23– 22
4. أهداف الدراسة .	23
5. أهمية الدراسة .	23
6. الدراسات السابقة .	27–24
7. نوع الدراسة .	28
8. منهج الدراسة .	29
9. أدوات جمع البيانات .	33–30
10. مجتمع الدراسة .	33
11. عينة الدراسة وطريقة إختيارها .	37–34
12. مجالات الدراسة .	38
13. إجراءات الدراسة وأساليب التحليل الإحصائي المستخدمة .	38
14. تحديد مفاهيم الدراسة .	43–39
الإطار النظري للدراسة	
الفصل الأول : الألعاب الإلكترونية – المفاهيم والأشكال –	

المبحث الأول : مدخل مفاهيمي للعب	
المطلب الأول : تعريف اللعب	**46-45**
المطلب الثاني : أهمية اللعب	**47**
المطلب الثالث : أهداف اللعب	**48**
المطلب الرابع : خصائص اللعب	**51-49**
المطلب الخامس : أنواع اللعب وأشكاله	**53-52**
المطلب السادس : وظائف اللعب	**55-54**
المبحث الثاني : ماهية الألعاب الإلكترونية	
المطلب الأول : مفهوم الألعاب الإلكترونية	**55**
المطلب الثاني : نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية	**57-56**
المطلب الثالث : خصائص الألعاب الإلكترونية	**59-58**
المطلب الرابع : أنواع وأشكال الألعاب الإلكترونية	**62-59**
المطلب الخامس : لعبة PUBG	**64-63**
المبحث الثالث : آليات الألعاب الإلكترونية	
المطلب الأول : أسباب إنتشار الألعاب الإلكترونية	**65**
المطلب الثاني : مجالات الألعاب الإلكترونية	**68-66**
المطلب الثالث : مكونات الألعاب الإلكترونية	**70-69**
المطلب الرابع : أنماط الألعاب الإلكترونية	**70**
المطلب الخامس : تأثيرات الألعاب الإلكترونية على اللاعبين	**74-71**
الفصل الثاني : الفضاء الرقمي التواصلي والعنف	
المبحث الأول: ماهية الفضاء الرقمي الإفتراضي	
المطلب الأول : مفهوم الفضاء الرقمي	**75**
المطلب الثاني : نشأة الفضاء الرقمي	**76**
المطلب الثالث : خصائص ومميزات الفضاء الرقمي	**77**
المطلب الرابع : أنواع الفضاء الرقمي	**78**
المطلب الخامس : مكونات الفضاء الرقمي	**79**
المطلب السادس : محتويات الفضاء الرقمي	**80**

المبحث الثاني : ماهية العنف	
المطلب الأول : مفهوم العنف	**82-81**
المطلب الثاني: مصطلحات ذات الصلة بالعنف	**84-82**
المطلب الثالث : أسباب العنف	**87-84**
المطلب الرابع : مظاهر العنف	**87**
المطلب الخامس : أنواع العنف	**90-88**
المطلب السادس : أشكال العنف	**91**
المطلب السابع : العنف الإفتراضي في اللعبة الإلكترونية	**92**
الإطار التطبيقي للدراسة	
عرض الجدول وتحليل البيانات .	**238-94**
عرض النتائج ومناقشتها .	**242-239**
الخاتمة .	**244**
التوصيات والإقتراحات	**246**
قائمة المصادر والمراجع .	**260-247**
الملاحق .	**270-262**

الرقم	العنوان	الصفحة
01	يمثل نتيجة معامل ألفا كرونباخ	32
02	توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس	35
03	توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي	36
04	توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي	37
05	توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية	96
06	توزيع أفراد العينة حسب المدة التي يقضيها في إستخدام الألعاب الإلكترونية.	98
07	توزيع العينة حسب الوسيلة المفضلة في إستخدام الألعاب الإلكترونية : الكمبيوتر.	101
08	توزيع العينة حسب الوسيلة المفضلة في إستخدام الألعاب الإلكترونية: البلايستيشن	103
09	توزيع العينة حسب الوسيلة المفضلة في إستخدام الألعاب الإلكترونية: الأكس بوكس	105
10	توزيع العينة حسب الوسيلة المفضلة في إستخدام الألعاب الإلكترونية : نينتندو	107
11	توزيع العينة حسب الوسيلة المفضلة في إستخدام الألعاب الإلكترونية: اللوحة الإلكترونية	108
12	توزيع العينة حسب الوسيلة المفضلة في إستخدام الألعاب الإلكترونية: الهاتف الذكي	110
13	توزيع أفراد العينة حسب نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة: الألعاب القتالية الحربية	112
14	توزيع أفراد العينة حسب نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة: الألعاب الإلكترونية الرياضية	114
15	توزيع أفراد العينة حسب نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة: الألعاب الإلكترونية الإستراتيجية	116
16	توزيع أفراد العينة حسب نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة: الألعاب الإلكترونية التعليمية	118
17	توزيع العينة حسب نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة: العاب ألغاز	120
18	توزيع أفراد العينة حسب موع الألعاب الإلكترونية المفضلة: ألعاب المحاكاة	122
19	توزيع أفراد العينة حسب الألعاب الإلكترونية المفضلة: ألعاب المغامرات	124
20	توزيع أفراد العينة حسب المكان الذي يستخدمون فيه الألعاب الإلكترونية	126

21	توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية: مع الأصدقاء	129
22	توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية: مع الإخوة	131
23	توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية: مع الأقارب	133
24	توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية: مع الغرباء	135
25	توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية للمغامرة والمتعة	137
26	توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية للفضول	139
27	توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية للحاجة إلى شغل أوقات الفراغ	141
28	توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية ذكاء	143
29	توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية لتطوير الموهبة	145
30	توزيع أفراد العينة حسب الشعور بالراحة عند إستخدام الألعاب الإلكترونية	147
31	توزيع أفراد العينة حسب الشعور بالحماس عند إستخدام الألعاب الإلكترونية	149
32	توزيع أفراد العينة حسب الشعور بالقوة والشجاعة عند إستخدام الألعاب الإلكترونية	151
33	توزيع أفراد العينة حسب الشعور بالقلق والتوتر عند إستخدام الألعاب الإلكترونية	153
34	توزيع أفراد العينة حسب شعور عادي عند إستخدام الألعاب الإلكترونية	155
35	توزيع أفراد العينة حسب الخيال والإبداع سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية.	157
36	توزيع أفراد العينة حسب سهولة الإستخدام سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية.	159
37	توزيع أفراد العينة حسب اللعب بصفة تفاعلية سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية	161
38	توزيع أفراد العينة حسب عرض المهارة في اللعب سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية	163
39	توزيع أفراد العينة حسب تحقيق الأرباح المالية سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية	165
40	توزيع أفراد العينة حسب الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس الشهرة .	167
41	توزيع أفراد العينة حسب تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس التجريب .	169

42	توزيع أفراد العينة حسب تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس تتبع محتويات صناع المحتوى في مجال الألعاب الإلكترونية	171
43	توزيع أفراد العينة حسب تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس الأصدقاء .	173
44	توزيع أفراد العينة حسب تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس التصنيف السنوي للألعاب.	175
45	توزيع أفراد العينة حسب إستخدام لعبة PUBG	177
46	توزيع أفراد العينة حسب المدة الذي يقضيها في إستخدام لعبة PUBG	179
47	توزيع أفراد العينة حسب يجذبك للعبة PUBG: متعة الفوز	181
48	توزيع أفراد العينة حسب يجذبك في لعبة PUBG: عنصر التنافس	183
49	توزيع أفراد العينة حسب يجذبك في لعبة PUBG : بطل اللعبة	185
50	توزيع افراد العينة حسب يجذبك في لعبة PUBG: الموسيقى	187
51	توزيع أفراد العينة حسب يجذبك في لعبة PUBG: جودة الصورة	189
52	توزيع أفراد العينة حسب يجذبك في لعبة PUBG : إختيار الأسلحة	191
53	توزيع أفراد العينة حسب يجذبك في لعبة PUBG: إختيار المشاركين	193
54	توزيع أفراد العينة حسب يجذبك في لعبة PUBG: اللعب الجماعي وتعزيز روح الفريق	195
55	توزيع أفراد العينة حسب تختار المشاركين في لعبة PUBG: على أساس أن يكون من نفس الجنس	197
56	توزيع أفراد العينة حسب تختار المشاركين في لعبة PUBG: على أساس أن يكون من نفس البلد	199
57	توزيع أفراد العينة حسب تختار المشاركين في لعبة PUBG: على أساس أن يكون لاعب محترف	201
58	توزيع أفراد العينة حسب تختار المشاركين في لعبة PUBG: على أساس أن يتكلم نفس اللغة	203
59	توزيع افراد العينة حسب تختار المشاركين في لعبة PUBG: على أساس أن يكون معارف من الواقع	205
60	توزيع افراد العينة حسب تلجأ للعبة PUBG عندما تكون تكون غاضب أو تواجه مشكلة .	207

61	توزيع افراد العينة حسب الشعور بالوحدة والعزلة حين عدم إستخدام لعبة PUBG	209
62	توزيع افراد العينة حسب الشعور أن المشاهد القتالية أصبحت عادية بالنسبة إليك.	211
63	توزيع افراد العينة حسب تقوم بالشتم والصراخ في حال مقاطعتك أثناء اللعب	213
64	توزيع افراد العينة حسب تفكر في بعض الأحيان بكسر الأشياء في حال هزيمتك من طرف أحد اللاعبين	215
65	توزيع افراد العينة حسب تردد الألفاظ البذيئة أثناء إستخدام لعبة PUBG	217
66	توزيع افراد العينة حسب تفكر في الهجوم على الشخص إذ قام بإبتزازك	219
67	توزيع افراد العينة حسب تقليد حركات القتال مع أحد أصدقائك	221
68	توزيع افراد العينة حسب الشعور بالقوة والشجاعة عند إستخدام لعبة PUBG	223
69	توزيع افراد العينة حسب الشعور بالوحدة والعزلة حين عدم إستخدام لعبة PUBG	225
70	توزيع افراد العينة حسب الشعور بالنشوة والفرح عند قتل أكبر عدد من اللاعبين في لعبة PUBG	227
71	توزيع افراد العينة حسب تقلد أبطال لعبة PUBG من حيث الحركات والتصرفات	229
72	توزيع افراد العينة حسب تقلد أبطال لعبة PUBG من حيث المظهر والشكل	231
73	توزيع افراد العينة حسب أصبحت أكثر عدوانية بعد إستخدام للعبة PUBG	233
74	توزيع افراد العينة حسب سببت لك لعبة PUBG أضرار صحية	235
75	توزيع افراد العينة حسب تفكر برسم صورة بطلك في اللعبة أو الرمز الخاص به على جسدك	237

الرقم	العنوان	الصفحة
01	شكل يبين توزيع أفراد العينة حسب الجنس	35
02	شكل يبين توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي	36
03	شكل يبين توزيع أفراد العينة حسب المستوى المعيشي	37

ملخص الدراسة :

تعرضنا في بحثنا هذا إلى موضوع الألعاب الإلكترونية والتي يمكن إعتبارها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء، ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة هذا التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية، ومدى تأثيرها الكبير على الشباب في جميع البلدان العربية وخاصة الجزائر.

ومن أجل ذلك وللوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح إشكالية مفادها : ما علاقة استخدام لعبة PUBG عبر الفضاء الرقمي التواصلي بصناعة العنف لدى شباب ولاية بسكرة ؟ وللإجابة الكاملة على إشكالية الدراسة ، تم إتباع أهم الإجراءات المنهجية ، حيث تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الإجتماعية ،وإعتمدنا على أدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الملاحظة والإستبيان الإلكتروني ، حيث قمنا بتقسيم الإستمارة إلى 6 محاور تتمثل في: أولا البيانات الشخصية والمحور الأول خاص بعادات و أنماط إستخدام الشباب للألعاب الإلكترونية عبر الفضاء الرقمي التواصلي والمحور الثاني خاص بدوافع إقبال الشباب على إستخدام الألعاب الإلكترونية والمحور الثالث خاص بمدى إرتباط المبحوثين المستخدمين بلعبة PUBG و المحور الرابع خاص بطبيعة العنف المتواجد في لعبة PUBG عبر الفضاء الرقمي التواصلي والمحور الخامس خاص بالعنف المترتب على الشباب المستخدم للعبة PUBG بولاية بسكرة ، وتم توزيعها على عينة قصدية قدرت ب 105 مبحوث من مستخدمي لعبة PUBG مقسمة على على مجموع الذكور يساوي 57 مبحوث ، ومجموع الإناث يساوي 48.

وتوصل الباحث في نهاية الدراسة إلى جملة من الإستنتاجات أجاب بها عن التساؤلات التي تم طرحها في بداية الدراسة تتمثل في :

– يفضل شباب ولاية بسكرة الألعاب الإلكترونية ذات طابع العنف والقتال (لعبة PUBG على وجه الخصوص)

– يمارس هذه اللعبة عبر وسائط إلكترونية متعددة ومن أبرزها الهاتف الذكي .

– يهتم كل من فئة الذكور و الإناث بلعب لعبة PUBG بحيث لا تقتصر هذه اللعبة على فئة الذكور فقط .

– يستخدم أغلب المبحوثين الألعاب الإلكترونية للمغامرة والمتعة حيث عند ممارستهم لهذه اللعبة يشعرون بالحماس، كذلك يعود سبب إختيارهم لهذا النوع من الألعاب مقارنة بالألعاب التقليدية هو سهولة الإستخدام وكذلك يتم إختيارها على أساس التجريب .

– يفضل الشباب المبحوثين ممارسة لعبة PUBG في المنزل عبر وسائط إتصالية مع أصدقاهم ومعارفهم وهذا ما يعكس العزلة التي تؤدي إليها هذه اللعبة .

– يلجأ أغلب المبحوثين لإستخدام لعبة PUBG عند الغضب أو مواجهة مشكلة وهذا ما يدل على هروبهم من الواقع وعدم تحمل مسؤولية تصرفاتهم ، كما أن عدم إستخدام هذه اللعبة لفترة طويلة يشعر المبحوث بالوحدة والعزلة .

– يشعر أغلب المبحوثين ان المشاهد القتالية داخل اللعبة أصبحت عادية وأن قتل أكبر عدد من اللاعبين يعد إنتصار يشعر فيه المبحوث بالفرح عن أدائه .

– يقلد أغلب المبحوثين مستخدمي لعبة PUBG أبطال هذه اللعبة من حيث المظهر والحركات .

– أقر أغلب المبحوثين بأن لعبة PUBG سببت لهم أضرار صحية وهذا ما يدل على الجانب السلبي لهذه اللعبة.

مقدمة

مقدمة

يشهد العالم في عصرنا الحالي تقدما علميا وتقنيا هائلا أدى إلى تحقيق تطور كبير في مجال تكنولوجيا الإتصال والمعلومات وثقافة الأنترنت حيث حولت هذه الثورة عالم اليوم إلى غرفة إلكترونية ، تتلاشى فيها الحواجز الزمنية والمكانية ، حيث تعتبر من أهم سمات العولمة لإسهامها في إحداث إنقلابات راديكالية وذلك بدخولها مضامير الثقافة والتعليم والتواصل الحضاري والإنساني وشملت حتى التسلية والترفيه ... أو بالأحرى أصبحت مؤهلة لتتداخل مع نواحي الحياة كافة ، ولعل هذا الجانب من سماتها الذي يتسم بإنزياح جيل الشباب بعيدا عن الحيز الواقعي إلى الحيز الإفتراضي بفعل جاذبيته وقدرته على إتاحة نطاق أوسع من الحرية والإختيار في عالم متغير أصبح يعرف بعالم الوسائط المتعددة ، عالم يشكل من الإتصال والتواصل عبر الأنترنت ما يسمى بالفضاء الإفتراضي .

هذا الأخير نتج عنه ما يمكن إعتباره شكلا رقميا للحواس الإنسانية تجعل التواصل في الفضاء الإفتراضي ممكنا لدرجة أنه يمكن أن يحل محل الحيز الواقعي .

وتعد الألعاب الإلكترونية شكلا من أشكال العوالم الإتصالية الإفتراضية حيث أصبحت تحتل المرتبة العالمية الرابعة بعد كل من الأفلام والأغاني والرياضة في قائمة أكثر الوسائل شعبية وممارسة بعض الهوايات الخاصة لدى فئة الشباب لما تتوفر عليه من مميزات تقنية وفنية تبدأ من فكرة اللعبة إلى تصميم السياق العام لها وتجسيد الأحداث والوقائع التي لم يعايشها الفرد في الواقع ليعايشها أو يجاريها في بيئة إفتراضية حيث يشعر فيها الفرد اللاعب أنه جزء مهم ينتمي إلى أفراد الجماعة الإفتراضية .

وقد أدى الإنتشار الواسع لهذه الألعاب الإلكترونية ووجودها في كل مكان إلى أنها أصبحت لا يمكن الإستغناء عنها أو تجاهلها ، وهذا ماجعلها موضع جدل فيما يخص سلبياتها وإيجابياتها ، ولا سيما في ميدان صقل شخصية الشاب وقولبت ثقافته وإقناعه بإنتهاج قيم وإتجاهات معينة ، كما أن الإفراط في إستخدام هذه الألعاب مثل الألعاب العنيفة يؤدي إلى زيادة مستويات العنف لديهم بحيث أنها قد تؤثر على تحكم الشاب بنفسه في العنف الموجود في اللعبة ، وكلما زاد العنف في اللعبة زادت مكافأة اللاعب .

وتأسيسا على ما سبق ونظرا لاهمية وإنتشار وسائل التكنولوجية السمعية والبصرية بصفة عامة وإنتشار الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة في جميع بلدان العالم سواء العربية أو الغربية وكذا في الجزائر ، ولما لها دور فعال إذ أنها تقدم الصوت والصورة وتعرض المقاطع التي قد تحفز العنف والسلوك العدواني على فئة الشباب بصفة خاصة، فقد أرتأينا الكشف عن العلاقة بين الألعاب الإلكترونية ومساهمتها في صناعة العنف لدى الشباب وبالأخص لعبة PUBG ، ولتحقيق هذه الأهداف قسمنا الدراسة إلى ثلاث جوانب إبتداء بالإطار المنهجي الذي تضمن الحيثيات المنهجية التي تم إتباعها ، بدءا بالإشكالية والتساؤلات وأهداف الدراسة وأهميتها ، بالإضافة إلى أسباب

إختيار الموضوع ، وكذلك تقديم نبذة عن الدراسات المشابهة التي أجريت حول هذه الدراسة ، أيضا تطرقنا إلى نوع الدراسة والمنهج المتبع وأدوات جمع البيانات حيث إعتمدنا على الملاحظة والإستبيان الإلكتروني كأدوات لجمع المعلومات حول الموضوع ، وكذلك مجتمع وعينة الدراسة ،إلى جانب إلى إجراءات الدراسة وأساليب التحليل الإحصائي المستخدم ، وأخيرا تحديد مفاهيم المتعلقة بالدراسة .

وإحتوى الإطار الثاني المعنون ب (**الإطار النظري للدراسة**) على فصلين نظريين ، حيث تم التطرق في الفصل الأول تحت عنوان الألعاب الإلكترونية – المفاهيم والأشكال – الذي إندرج على 3مباحث ، المبحث الأول المعنون بمدخل مفاهيمي للعب فقد تضمن 6 مطالب تتمثل في : تعريف اللعب ، أهميته ، أهداف اللعب ، خصائص اللعب ، انواع اللعب وأشكاله وأخير وظائف اللعب ، أما المبحث الثاني تحت عنوان ماهية الألعاب الإلكترونية فقد إحتوى على 5 مطالب تتمثل في : مفهوم الألعاب الإلكترونية ، نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية، خصائص الألعاب الإلكترونية ، أنواع وأشكال الألعاب الإلكترونية وأخيرا لعبة PUBG، أما المبحث الثالث تحت عنوان آليات الألعاب الإلكترونية فقد تضمن هو الآخر 5 مطالب تتمثل في : أسباب إنتشار الألعاب الإلكترونية ، مجالات الألعاب الإلكترونية ، مكونات الألعاب الإلكترونية ، أنماط الألعاب الإلكترونية ، وأخيرا تأثيرات الألعاب الإلكترونية على اللاعبين .

أما الفصل الثاني تحت عنوان الفضاء الرقمي التواصلي والعنف الذي إندرج تحته مبحثين ، المبحث الأول المعنون بماهية الفضاء الرقمي التواصلي فقد تضمن 6 مطالب تتمثل في : مفهوم الفضاء الرقمي التواصلي ، نشأة الفضاء الرقمي التواصلي ، خصائص مميزات الفضاء الرقمي التواصلي ، أنواع الفضاء الرقمي التواصلي ، مكوناتالفضاءالرقمي ، محتوياتالفضاءالرقمي ، أما المبحث الثاني فقد تم تخصيصه للعنف فقد إحتوى هو الآخر 6 مطالب تتمثل في : مفهوم العنف ، مصطلحات ذات الصة بالعنف ، أسباب العنف ، مظاهر العنف ، أنواع العنف ، أشكال العنف .

أما الإطار الثالث والأخير المعنون ب (الإطار التطبيقي للدراسة) إحتوى على ما يلي : عرض الجداول وتحليل البيانات ، ثم عرض نتائج الدراسة الميدانية .

المقاربة المنهجية للدراسة

1. إشكالية الدراسة :

إستطاعت شبكة الأنترنت أن تدخل في كافة جوانب الحياة وقد حققت قفزات نوعية كبيرة لتواكب الطلبات المتزايدة على استخدامها التي شهدتها في السنوات الأخيرة ،ويمكنا لقول بأن معظمها يصب في مصلحة الفرد المستخدم إذ لم يعد بمقدورنا الإستغناء عنها خاصة مع ظهور التكنولوجيات الحديثة والتي أصبحت تشمل كل المجالات سواءكانت إجتماعية ،سياسية ،فكرية ،ثقافية ومست حتى المجال الترفيهي وهذا دليل على فتح آفاق ومتطلبات مستقبلية جديدة مما ساهم في إلغاء الحواجز الزمنية والجغرافية ونتج عن هذا التطور التكنولوجي إختراع وسائل تكنولوجية جديدة كالأجهزة الذكية المحمولة بنوعيها ،هواتف كانت أو ألواح ،والحواسيب ولاقت هذه الوسائل رواجا نظرا لميزاتها وخصائصها التي سهلت عملية التواصل.

كما أن لهذه الوسائل العديد من الإستخدامات فمثلا الهواتف الذكية لا تقتصر على إجراء المكالمات و استقبالها فقط بل أصبحت تقدم خصائص مذهلة كالتصوير العالي الدقة، تخزين المعلومات، الدردشة، الإبحار في الشبكة العنكبوتية ومكالمات الفيديو...، كما لعبت التكنولوجيا الحديثة دورا مهما في تطوير وسائل الترفيه من خلال الإبداع في تحسينها و إختراع ألعاب الفيديو و الألعاب الإلكترونية التي إقترن ظهورها بالتطورات التي عرفتها صناعة الحواسيب فهي من أحدث الألعاب في العالم عرفت إنتشارا واسعا في الآونة الأخيرة ،حيث تعتمد على الإمكانات البرمجية المتوفرة في محاكات الواقع الحقيقي و الإفتراضي، مما فتح مجالات تفاعلية واسعة أمام إنسان هذا العصر للترفيه و التسلية و التعلم باعتبار أن الألعاب الإلكترونية نشاط فكري وحركي يمارس عبر فضاء رقمي تواصلي ووسيلة يفجر من خلالها الفرد طاقته فهي قادرة على فهمه و تلبية رغباته حيث تجعله يشعر بالسعادة بعيدا عن باقي أفراد أسرته و مجتمعه لما تقدمه من تحدي و إثارة حيث يصبح شغفه للعبة يجعله يندمج في العالم الافتراضي ويركز على المهام التي يفرضها هذا التحدي لتحقيق هدفه والشعور بالرضا عن نفسه.

هذا الأخير أدى إلى نشأة عالم جديد يعتمد على الخيال و يقوم على العنف و العدوانية وتغيير في السلوك ، ونجد الألعاب الإلكترونية العنيفة من بين الألعاب التي لاقت إنتشارا واسعا في الجزائر خاصة بين فئات و أوساط الشباب ،ومن بين الألعاب الأكثر إستخداما لعبة PUBG والتي تعني ساحة معركة القتال بحيث نتج عن هذا النوع من الألعاب آثار سلبية

وتأتي هذها لدراسة كمحاولة منا لمعرفة العلاقة التي تربط الألعاب الإلكترونية بظاهرة العنف ومعرفة واقعها وأسباب إنتشارها بهذا الشكل ومن أجل الوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح مشكلة بحثية مفادها:

ما علاقة استخدام لعبة PUBG عبرالفضاء الرقمي التواصلي بصناعة العنف لدى الشباب ولاية بسكرة ؟

2. تساؤلات الدراسة :

وللإجابة على التساؤل الرئيسي نطرح مجموعة من التساؤلات الفرعية :

– ماهي عادات وأنماط استخدام الشباب للألعاب الإلكترونية عبر الفضاء الرقمي التواصلي؟

– ماهي دوافع إقبال الشباب على إستخدام الألعاب الإلكترونية عبر الفضاء الرقمي التواصلي؟

– ماطبيعة العنف الناتج من إستخدام لعبة PUBG عبر الفضاء الرقمي التواصلي ؟

– ما أثر العنف عبر إستخدام لعبة PUBG على الشباب ولاية بسكرة؟

3. أسباب إختيار الموضوع :

إن القيام بأي دراسة علمية منهجية في مجال العلوم الانسانية لابد على الباحث أن يختار موضوع بحثه من خلال رجوعه إلى عدة عوامل ذاتية كانت أو موضوعية:

➢ أسباب ذاتية :

– رغبتنا الشخصية لدراسة موضوع الألعاب الإلكترونية عبر الفضاء الرقمي التواصلي وما تنتجه من أثار عنف لدى فئة الشباب على خلاف الفئات الأخرى في المجتمع نظرا لمعايشتنا الظاهرة في المجتمع .

– وكذا معرفة الأشياء الجذابة في هذه الألعاب الالكترونية والأفكار التي تروجها والمبادئ التي تحاول غرسها، لذلك إرتأينا دراسة هذه الظاهرة للكشف عن آفاقها وتسليط الضوء على العنف المترتب عنها لدى فئة الشباب.

➢ **أسباب موضوعية :**

– أهمية الموضوع البالغة كونها ظاهرة إنتشرت في الآونة الأخيرة بشكل رهيب .

– إستفحال هذه الظاهرة في المجتمع الجزائري .

– التجديد الذي شهدته الألعاب الإلكترونية .

–تنامي ظاهرة العنف عبر هذه الألعاب .

4.أهداف الدراسة :

إن لكل دراسة هدف أو غرض يجعلها ذات قيمة علمية ، والهدف من الدراسة يفهم عادة على أنه السبب الذي من أجله قام الباحث بإعداد هذه الدراسة والبحث العلمي هو الذي يسعى إلى تحقيق أهداف عامة ذات قيمة علمية وتهدف هذه الدراسة الراهنة للتعرف على إحدى الظواهر الإجتماعية التي يعاني منها المجتمع الجزائري ، وتتمحور حول الأهداف التالية:

– معرفة أنماط وعادات إستخدام الشباب للألعاب الإلكترونية عبر الفضاء الرقمي التواصلي.

– التعرف على دوافع إستخدام الشباب للألعاب الإلكترونية عبر الفضاء الرقمي التواصلي.

– التعرف على طبيعة العنف الناتج من إستخدام لعبة PUBG عبر الفضاء الرقمي التواصلي.

–معرفة تأثيرات إستخدام لعبة PUBG على شباب ولاية بسكرة .

5.أهمية الدراسة :

تتوقف أهمية أي بحث على أهمية الظاهرة المدروسة وعلى قيمتها العلمية والعملية ومدى إسهامها في إثراء المعرفة النظرية من جهة والميدانية من جهة أخرى ، ولكي يتحقق الهدف الأساسي لأي دراسة علمية لابد أن يقاس على أهميتها العلمية والعملية والمعرفية سواء بالنسبة للباحث أو للمجتمع وخاصة إذا مست هذه الظاهرة على المجتمع ككل ، ومنه فإن أهمية هذه الدراسة تكمن في :

تطرقنا في هذه الدراسة إلى موضوع الألعاب الإلكترونية كون أنها في المجال و الذي أصبح الشاب يجد فيه المتعة، ولكن نحن في طرحنا هذا سنتطرق لخطورة هذه الألعاب وخاصةً لعبة بوبجي ومدى تأثيرها على سلوكات الشباب، وأيضا يقدم هذا الموضوع إضافة للبحث العلمي من خلال تحليل وتفكيك هذه الظاهرة ومعرفة أسباب إنتشارها و تفاقمها و الظروف المحيطة بها و محاولة التخفيف من حدتها، وتعتبر كذلك إضافة للجامعات الجزائرية كونها من المواضيع الحديثة التي تناولت الألعاب الإلكترونية عبر الفضاء الرقمي التواصلي وما أحدثته التكنولوجيا من تغيير وتأثيراتها على المجتمع الجزائري كونها ظاهرة موجودة في الواقع .

6. الدراسات السابقة :

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ، إذ لا بد من الإعتماد على الدراسات السابقة سواء بالإنطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه، أو محاولة تفنيد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين، أو الإنطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم الإهتمام بدراستها من قبل، أو الإعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم إجراءه.

الدراسة الأولى :

دراسة ماجستير حول أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة من إعداد الطالبة مريم قويدر، كلية العلوم السياسية و الإعلام قسم علوم الإعلام و الإتصال، جامعة الجزائر 3 سنة 2011-2012.

إنطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال واقعها و أسباب إنتشارها بهذا الشكل المذهل، لذا جاءت هذه الدراسة لمعالجة أثر هذه الألعاب على سلوكيات الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الإبتدائية في الجزائر العاصمة والذي يتراوح أعمارهم ما بين 7 الى 12 سنة و للوقوف على هذا الأمر قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي: ماهو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الإبتدائية في الجزائر العاصمة ؟

كما إستخدمت الباحثة المنهج الوصفي لكشف ووصف العلاقة التي تربط الطفل المتمدرس بالألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها عليه وإعتمدت الباحثة على أسلوب العينة القصدية العمدية المكونة من 200 مفردة من ممارسي الألعاب الإلكترونية، واعتمدت كذلك على أدوات جمع البيانات المتمثلة في الإستبيان ، الملاحظة ، أداة المقابلة، ومن النتائج المتوصل إليها :

– قد إحتلت الألعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون لشرائها و إقتنائها .

– يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل و المناسبات وهذا يعود إلى الرقابة و التوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال، مما يقلل أضرارها على التحصيل الدراسي لهم.

– هناك فروق بين ذكور و إناث العينة بخصوص الوسائل المفضلة في اللعب.

– تشير المعطيات إلى وجود فروق بين المفردات العمرية الثلاث في مدى تمتعهم بالحرية داخل البيت وذلك لصالح الفئة العمرية الممتدة من 11-12 سنة.

– للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل ولصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك، القيم و التقاليد و الدين.

الدراسة الثانية :

الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من أطفال إبتدائيات مدينة باتنة لِفاطمة همال، أطروحة ماجستير، تخصص الإعلام و تكنولوجيا الإتصال الحديثة، قسم العلوم الإنسانية ، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2012/2011.

تناولت هذه الدراسة موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة على الطفل الجزائري باعتبار الأطفال من أهم الشرائح المجتمعية و المؤسسة لمتقبل المجتمع، حيث هدفت الدراسة إلى البحث في أسس ونتائج العلاقة الوطيدة التي تكونت بين الطفل الجزائري و الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة باعتبارها مجتمعا متكاملا يصنع حياتنا اليومية وذلك من خلال دراسة بيئة هذه الألعاب من ناحية الشكل و المضمون، السلب و الإيجاب، ضمن نطاق خصوصية البيئة الإجتماعية للمجتمع الجزائري ، بحيث تمحورت إشكالية هذه الدراسة حول : ماهو تأثير الألعاب الإلكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة؟

وتندرج تحتها التساؤلات التالية :

– هل أثرت هذه الألعاب بشكل إيجابي أم سلبي على الطفل الجزائري؟

– هل كان هذا التأثير في الجانب النفسي أم العقلي أم كليهما؟

– هل كانت مضامين هذه الألعاب هي سبب هذا التأثير؟ أم أن الإنبهار بتقنيات التصميم كان له دوره الفعال؟

– إلى أي مدى ساهمت الوسائط الإعلامية الجديدة في تحقيق هذا التأثير؟

واعتمدت الباحثة على منهج الوصفي لوصف الظاهرة واستخدمت العينة العنقودية وتم إختيار وحدات العينة من المجتمع الكلي ل 3 إبتدائيات بباتنة و اعتمدت على أداة المقابلة ، وتوصلت إلى النتائج التالية :

– أصبحت الوسائط الإعلامية من ضروريات في أي أسرة ، و من المكونات الأساسية لبيئة التنشئة الإجتماعية للطفل الجزائري.

– تشكل الوسائط الإعلامية الجديدة البيئة الأساسية لزيادة تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية من خلال تعلقه بهذه الوسائط و تبنيه لاستخدامها للعب هذه الالعاب ،أكثر الألعاب تفضيلا ألعاب القتال الحروب و المغامرات.

الدراسة الثالثة :

أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في سلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، من إعداد الطالبة دلال عبد العزيز الحشاش، رسائل ماجستير في التربية تخصص"الإرشاد النفسي و التربوي" كلية الدراسات التربوية العليا، جامعة عمان العربية للدراسات العليا ،2008.

وتتمحور حول إشكالية هذه الدراسة حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، وسعت للإجابة على الإشكالية التالية: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزي لأثر ممارسة بعض الالعاب الإلكترونية؟

واعتمدت هذه الدراسة على اختيار فرضياتها الرئيسية الأتية:

لا توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى (0.05)بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزي لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية، واستخدمت الباحثة في هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي ويتم فيه إستخدام مجموعتين ضابطة تجريبية و إختيارين قبلي و بعدي، وتم إختيار عينة الدراسة بأسلوب المراحل المتعددة إذ تم إختيار مدرسة عبد الله العتيبي الثانوية للبنين قصديا من مدارس منطقة العاصمة التعليمية وتكونت العينة من 24 طالبا ،12 طالب من المجموعة الضابطة و 12 طالب من المجموعة التجريبية، و توصلت الدراسة إلى وجود فروق فردية ذات دلالة إحصائية عند مستوى بين متوسط درجات طلبة المرحلة الثانوية في المداس الحكومية بدولة الكويت تعزي لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ولصالح طلبة المجموعة التجريبية.

التعقيب على الدراسات السابقة ومناقشتها :

للدراسات السابقة دور كبير في إثراء البحث العلمي من خلال الإسهامات العلمية والنتائج المهمة التي تقدمها، ومن خلال إستعراض الدراسات السابقة تم تسجيل الملاحظات الاتية :

نقاط التشابه مع الدراسات السابقة :

تتداخل هذه الدراسات مع الدراسة الحالية في الإجراءات المنهجية ، حيث أن الدراسة الأولى المعنونة ب(أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة)، والدراسة الثانية (الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من أطفال إبتدائيات مدينة باتنة) تصنف ضمن البحوث الوصفية ، إضافة تداخلها مع الأدوات المستعملة في جمع البيانات المتمثلة في الملاحظة وأداة الإستبيان ، وكذلك تتداخل الدراسة الحالية مع الدراسة السابقة الأولى في نوع العينة المتمثلة في العينة القصدية ، بالإضافة إلى تداخلها مع الدراسة الحالية في كونها تبحث في متغير الألعاب الإلكترونية وتسعى لمعرفة ما تخلفه هذه الألعاب من تأثيرات سواء إيجابية أو سلبية .

نقاط التقاطع مع الدراسات السابقة :

تختلف هذه الدراسات عن الدراسة الحالية في الزمان والمكان الذي انجزت فيه الدراسة ، كذلك مجتمع البحث في الدراسات السابقة يختلف عن مجتمع بحث دراستنا الذي يتمحور حول الشباب المستخدمين للعبة PUBG بولاية بسكرة ، عكس الدراسات السابقة الذي يتمثل المجتمع البحث في الدراسة الأولى الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ، و الدراسة الثانية يتمثل في أطفال إبتدائيات مدينة باتنة ، والدراسة الثالثة تتمثل في طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت ، وتختلف أيضا دراستنا مع الدراسة الثانية في نوع العينة المتمثلة في العينة العنقودية وكذلك اداة المقابلة ، أما بالنسبة للدراسة الثالثة فتختلف مع الدراسة الحالية من حيث المنهج المتمثل في المنهج الشبه تجريبي و العينة بأسلوب المراحل المتعددة .

حدود الإستفادة من الدراسات السابقة :

إن جل هذه الدراسات تعطي أهمية لدراسة موضوعنا المتمثل في الألعاب الإلكترونية عبر الفضاء الرقمي التواصلي وعلاقتها بصناعة العنف لدى الشباب الجزائري (دراسة مسحية لعينة من مستخدمي لعبة PUBG بولاية – بسكرة–)، كونها ساعدتنا في وضع المشكلة الخاصة بدراستنا وإرشادنا لأهم المراجع لإثراء الجانب النظري ، كما كان لها دور مساعد في إختيارنا منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات المناسب وتوظيفها في الدراسة الحالية ، بالإضافة إلى أنها ساعدتنا في صياغة أسئلة الإستبيان في الجانب التطبيقي والجانب النظري أيضا.

7. نوع الدراسة

تقع هذه الدراسة المعنونة بالألعاب الإلكترونية عبر الفضاء الرقمي التواصلي وعلاقتها بصناعة العنف لدى الشباب الجزائري ضمن مجال الدراسات الوصفية في حقل الإعلام والإتصال والتي بدورها تكشف الوقائع ووصف الظواهر وصفا دقيقا ، حيث جاءت هذه الدراسة لتوضيح خصائص ظاهرة الألعاب الإلكترونية كما تهتم أيضا بوصف علاقتها بظاهرة العنف ،حيث تعرف هذه الأخيرة على أنها: "الدراسات التي تقوم بتوضيح واقع الحوادث والأشياء عادة ، و لايتوقف توضيح أو وصف الواقع على تقرير حقائقها لظاهرة كما هي ،بل يتناولها بالتحليل و التفسير لغرض إجترار الإستنتاجات المفيدة لتصحيح هذا الواقع أو تحديثه اوإستكماله أو إستحداث معرفة جديدة به"(**حمدان، 1989، صفحة 66**) ومن ثم تحليل النتائج المتحصل عليها .

8. منهج الدراسة :

قبل التطرق إلى المنهج المستخدم لابد من الإشارة إلى أن لكل منهج شروط ومتطلبات في البحث والتقصي تفرض على الباحث إستخدامها ، وأن هذه العملية لا تتم بطريقة عشوائية بل يجب أن تكون مناسبة مع طبيعة الموضوع المعالج وبهذه الطريقة يمكن إختيار منهج على آخر .

ويعرف المنهج: بأنه الأسلوب الذي يستخدمه الباحث في دراسة ظاهرة معينة و الذي من خلاله يتم تنظيم الأفكار المتنوعة بطريقة تمكنه من علاج مشكلة البحث.(**المحمودي، 2019، صفحة 35**)

ويعرفه آخر بقوله : هو الطريق الذي يختاره الباحث في تجميع معلوماته وبياناته العلمية في دراسة الموضوع ، والذي يسلكه في التحليل والتفسير وتبيان الحقائق .(**عقيل، 2011، صفحة 58**)

كما يعرفه أخر بأنه عبارة عن منهج وصفي, يعتمد عليه الباحثون في الحصول على بيانات ومعلومات وافية ودقيقة ، تصور الواقع الإجتماعي و الحياتي ، و تساهم مثل تلك البيانات و المعلومات في تحليل الظواهر.(**قنديلجي، 2020، صفحة 85**)

ويعرف أيضا بأنه طريقة لوصف الظاهرة المدروسة و تصويرها كميا عن طريق جمع معلومات مقننة عن المشكلة و تصنيفها و تحليلها و إخضاعها للدراسة الدقيقة .(**بوحوش و الذنيبات، 2007، صفحة 139**)

وكما تطرقنا سابقا أن هذه الدراسة تندرج ضمن إطار البحوث الوصفية التي تستهدف تصوير وتحليل وتقويم خصائص مجموعة معينة ، ودراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بظاهرة ما ، وجمع البيانات اللازمة عنها وفهمها وتحليلها من أجل الوصول إلى القوانين التي تحكمها ، فالمنهج الوصفي مرتبط منذ نشأته بدراسة المشكلات المتعلقة بالمجالات الإنسانية ومازال هذا هو الأكثر إستخداما نظرا لصعوبة إستخدام الأسلوب التجريبي .

ويرى آخرون أن المنهج الوصفي يعتبر طريقة لوصف الظاهرة المدروسة وتصويرها كميا عن طريق جمع معلومات مقننة عن المشكلة وتصنيفها وتحليلها وإخضاعها للدراسة الدقيقة .

➢ مبررات إستخدام المنهج الوصفي :

بما أننا نهدف إلى دراسة العلاقة القائمة بين الألعاب الإلكترونية وبصفة خاصة لعبة PUBG عبر الفضاء الرقمي التواصلي وظاهرة العنف لدى الشباب ، فإن هذه الظاهرة تتطلب المنهج الوصفي من أجل وصف الظاهرة وتفسيرها كما وكيفا إذ أن التعبير الكيفي يصف ظاهرة توجه الشباب إلى الألعاب الإلكترونية عبر الفضاء الرقمي ويوضح خصائصها ، أما التعبير الكمي فهو يقودنا إلى وصف رقمي يوضح مقدار هذه الظاهرة وحجمها ودرجة إرتباطها مع ظاهرة أخرى ألا وهي صناعة العنف لدى الشباب .

9.أدوات جمع البيانات :

إن تحديد مشكلة الدراسة ونوعيتها وتحديد مفاهيمها في تراثها العلمي والمعرفي ، وتحديد مجتمع البحث في جانبه الميداني وتحديد خصائصه بحاجة إلى أدوات منهجية للحصول على بيانات موضوع الدراسة والتعرف على الحقائق المرتبطة بموضوع البحث ، ثم معالجة هذه الحقائق والمعلومات بأسلوب علمي للخروج بنتائج منطقية يسعى الباحث لدراستها ،إذ "تعرف أدوات جمع البيانات الوسائل التي يستخدمها الباحث ليجمع بها أو عن طريقها البيانات التي يحتاجها في دراسته ، كما يلجأ الباحث لأداة أو أكثر منه وذلك تبعا لطبيعة البحث نفسه والمنهج المستخدم وفرضيات أو أسئلة الدراسة والمجتمع وأيها أكثر مناسبة" . (**النهاري و العوادي ، 2002، صفحة 155**)، لذا إعتمدنا منها على : الملاحظة وإستمارة الإستبيان الإلكتروني كأدوات لجمع المعلومات .

أ– الملاحظة:

تعتبر الملاحظة من الأدوات المهمة في عمليات دراسة حالات المبحوثين ، عندما تكون قابلة للتحقق منها ، وتوضح الملاحظة مدى سعة تفكير الباحث ، وإدراكه ووعيه لما يحدث معه ومن حوله ، بما يمكنه من فهم سلوك الفرد أو الجماعة وظروفهم المحيطة مع إستقراء ما يحدث من ردود أفعال ، وذلك من خلال الربط بين المشاهد والمسموع والمحسوس والمدرك .(**عقيل، 2011، صفحة 224**)

كما تعد الملاحظة إحدى وسائ لجمع المعلومات المتعلقة بسلوكيات الفرد الفعلية ومواقفه وإتجاهاته ومشاعره لذلك تعرفع لى أنها: عملية مراقبة أو مشاهدة سلوك الظواهر والمشكلات والأحداث ومكوناتها المادية والبيئية ،ومتابعة سيرها وإتجاهاتها وعلاقاتها بأسلوب علمي منظم ومخطط وهادف بقصد تفسير و تحديد العلاقة بين المتغيرات والتنبؤ بسلوك الظاهرة وتوجيهها إلى خدمةالإنسان وتلبية إحتياجاته (**ربحي و عثمان ، 2000، صفحة 112**)

ويتمثل نوع الملاحظة التي تم التركيز عليها في دراستنا هذه : بالملاحظة البسيطة بغير المشاركة، وهي الملاحظة التي يكتفي فيها الباحث بملاحظة المجتمع دون مشاركة أعضائه حياتهم الخاصة، أي إجراء الملاحظة من الخارج بصورة مستقلة ومنفصلة عن المجال المدروس مثل الجلوس عن قرب في المجتمع المبحوث لمراقبة الجوانب المبحوثة لدى المبحوثين .(**مرسلي، 2010، صفحة 205**)

وقد إعتمدنا على هذا النوع من الملاحظة لكونها أداة تساعدنا في الوصول على المعلومات بطريقة أسرع وتمكننا بدورها من ملاحظة الظاهرة المدروسة كما هي في الواقع وعلى طبيعتها دون تصنع ، لاسيما فيما يتعلق بالألعاب الإلكترونية وبصفة خاصة لعبة PUBG التي يستخدمها الشباب وملاحظة سلوكياتهم ورصد مختلف ردود أفعالهم ، وهو الأمر الذي ساعدنا في صياغة أسئلة الإستمارة .

ب– إستمارة الإستبيان:

يعتبر الإستبيان من أدوات البحث الأساسية شائعة الإستعمال في العلوم الإنسانية، خاصة في مجال علوم الإعلام والإتصال ، حيث يستخدم في الحصول على معلومات دقيقة لا يستطيع الباحث ملاحظتها بنفسه في المجال المبحوث ، لكونها معلومات لا يملكها إلا صاحبها المؤهل قبل غيره على البوح بها ."والإستبيان في

تصميمه يهدف إلى الدليل المرشد المتضمن لسلسة أسئلة ، التي تقدم إلى المبحوث وفق تصور معين ومحدد الموضوعات ، قصد الحصول على معلومات خاصة بالبحث ، في شكل بيانات كمية تفيد الباحث في الحصول على ماهو بصدد البحث عنه".(**مرسلي، 2010، صفحة 220**)

يعتبر الإستبيان أداة يستخدمها الباحث لتجميع البيانات من الآخرين ويسمى الإستبيان "إستفتاء " أو "إستخبار " أو "استقصاء" ومهما كان المسمى مختلفا يظل الهدف واحدا وهو تجميع البيانات عن الظاهرة موضوع البحث ولإثبات أو نفي فرضية البحث ، او الإجابة على تساؤلات الدراسة.(**النهاري و العوادي ، 2002، صفحة 159**)

هو إحدى الوسائل لجمع المعلومات عن مشكلة البحث و يكون الإستبيان على شكل أسئلة مختارة لتجيب عليها العينات المختارة.

وهو إحدى الوسائل للحصول على المعلومات عن طريق مجموعة الأسئلة مثبتة باستمارة تسمى هذه الإستمارة إستبيان.(**محجوب، 2005، صفحة 515**)

و يعرفه آخر بأنه: عبارة عن صحيفة أو كشف يتضمن عددا من الأسئلة تتصل باستطلاع الرأي أو بخصائص أية ظاهرة متعلقة بنشاط إقتصادي أو إجتماعي أو فني أو ثقافي ، ومن مجموع الإجابات عن الأسئلة نحصل على المعطيات الإحصائية التي نحن بصدد جمعها.(البلداوي، 2007، صفحة 22)

أ – وصف الإستبيان :

إعتمدنا في دراستنا المعنونة بالألعاب الإلكترونية وعلاقتها بصناعة العنف لدى الشباب الجزائري على إستمارة إستبيان لأنها تعتبر الأداة المناسبة لموضوع الدراسة والمتعلقة بالقسم الميداني للبحث .

إذ تم تصميم إستمارة إستبيان إلكترونية توزع عبر منصة إلكترونية تخص مجموعة من الشباب مستخدمين للعبة PUBG بولاية بسكرة .

تتمثل محاور الإستمارة التي اعتمدناها في دراستنا كأداة بحثية كالآتي :

البيانات الشخصية ويحتوي هذا المحور على المتغيرات : الجنس – المستوى التعليمي – المستوى المعيشي.

المحور الأول :عادات وأنماط إستخدام الشباب للألعاب الإلكترونية عبر الفضاء الرقمي التواصلي.

المحور الثاني : دوافع إقبال الشباب على إستخدام الألعاب الإلكترونية

المحور الثالث : مدى إرتباط المبحوثين المستخدمين لعبة PUBG

المحور الربع :طبيعة العنف المتولد من إستخدام في لعبة PUBG

المحور الخامس : العنف المترتب على الشباب المستخدم للعبة PUBG بولاية بسكرة .

وقد تم الإعتماد على الإستمارة الإلكترونية أو بما يعرف بالإستبيان الإلكتروني ويقصد به تلك القائمة التي تحتوي على مجموعة من الأسئلة والتي تكتب وتوزع على المبحوثين بطريقة إلكترونية ، وغالبا ما تقدم في أحد شكلين : إما يعد الإستبيان حاسوبيا ثم يرسل إلى المبحوثين الإفتراضيين بالبريد الإلكتروني ليملأ من قبلهم ويعاد إلى الباحث ، أو يكون الإستبيان موجودا على الخط ضمن مهام صفحة ويب معينة ، أي الإستبيان الرقمي المباشر على الويب ، ويتصف الإستبيان بهذه الطريقة بكونه يعد بطريقة سهلة الفهم والتأويل . ويجاب عن أسئلته بشكل قصير مباشرة ، ومكثف .(**رحومة، 2008، صفحة 165**)

الجدول رقم (01) : يمثل نتيجة معامل الفا كرونباخ

عدد البنود	قيمة ألفا كرونباخ
74	0.84

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه نتيجة هذا الإختبار لمعامل ألفا كرونباخ أن قيمة معامل الثبات 0.84% وهو معامل مرتفع يدل على عدم وجود إختلاف كبير في إجابات المبحوثين كما يدل على صلاحية الإستبانة للتطبيق.

ب–التحكيم والإختبار القبلي للإستمارة :

بعد صياغة الإستمارة قام الباحث بتوزيعها على مجموعة من الأساتذة والدكاترة المحكمين ، والمتخصصين في علوم الإعلام والإتصال لإختبار صدق المحتوى وهم : **حفيظي نهلة ، عياد محمود ، مزغيش عقبة**

حيث بفضل الأساتذة المحكمين الذين قدموا ملاحظات حول مدى مطابقة أسئلة الإستمارة لأهداف الدراسة ومجتمع البحث ، وبناء على تلك الملاحظات والإقتراحات والتوجيهات تم تعديل الإستمارة وإعادة صياغتها بشكل شبه نهائي ، ثم وزعت الإستمارة على جزء من العينة الإختبارية قدرت ب25 مستخدم للعبة PUBG بين إناث وذكور من شباب ولاية بسكرة .

10.مجتمع الدراسة :

تتطلب دراسة ظاهرة أو مشكلة ما توفر بيانات ومعلومات ضرورية عنها لتساعد الباحث في إتخاذ قرار أو حكم مناسب حيالها لذا من الضروري تحديد مجتمع للدراسة للوصول إلى نتائج سليمة ، وعليه فإن مجتمع البحث يعرف على أنه : "كل العناصر المراد دراستها". (**الضامن، 2007، صفحة 160**)

ويعرفه آخر: بأنه المجتمع الإحصائي الذي تجرى عليه الدراسة و يشمل كل أنواع المفردات مثل السيارات، الأشخاص،الشوارع...إلخ .(**المحمودي، 2019، صفحة 126**)

و أيضا يعرف بأنه: جميع المفردات أو الأشياء التي نريد معرفة حقائق عليها ،كما يعرف أيضا: بأنه كل العناصر التي تستهدفها الدراسة ، سواء كانت هذه العناصر أفراد ،أو أحداث أو مشاهد موضوع الدراسة أو البحث. (**عبيدات ، أبو نصار، و مبيضين، 1999، صفحة 84**)

وعليه فإن مجتمع الدراسة في هذا الموضوع يتمثل في مجموعة الشباب المستخدمين للعبة PUBG بولاية بسكرة.

11. عينة الدراسة وطريقة إختيارها :

يعتبر إختيار العينة من أهم خطوات البحث العلمي ، فهي توجه الباحث في حصول على المعلومات الميدانية اللازمة لبحثه ، كما أنها " تمثل جزء من عناصر مجتمع الدراسة تحدد عناصره وفق أسس علمية ومنطقية لتكون عناصر العينة ممثلة تمثيلا واقعيا لجميع عناصر المجتمع المدروس ". (**دشلي، 2016، صفحة 130**)

كما تعرف العينة بأنها فئة تمثل مجتمع البحث أو جمهور البحث ،أي جميع مفردات الظاهرة التي يدرسها الباحث ، أو جميع الأفراد أو الأشخاص أو الأشياء الذين يكونون موضوع مشكلة البحث. (**دويدري، 2000، صفحة 305**)

تعرف أيضا بأنها : عبارة عن مجموعة جزئية من مجتمع الدراسة يتم إختيارها بطريقة معينة وإجراء الدراسة عليها ومن ثم إستخدام تلك النتائج وتعميمها على كامل مجتمع الدراسة الأصلي . (**عبيدات ، أبو نصار، و مبيضين، 1999، صفحة 84**)

وتعرف كذلك بأنها:جزء من المجتمع الذي تجرى عليه الدراسة ، يختارها الباحث لإجراء دراسته عليه على وفق قواعد خاصة لكي تمثل المجتمع تمثيلا صحيحا . (**العزاوي، 2007، صفحة 161**)

*وعليه فإن عينة الدراسة هي الجزء الذي يمثل المجتمع،لأن الباحث لا يستطيع أن يأخذ كل الأفراد لدراسته إذ يتطلب جهدا كبيرا ، و لهذا يختار الباحث عينة لدراسته ، ولهذا إرتأينا إختيار العينة القصدية (العمدية) التي يقوم الباحث من خلالها باختيار مفردات بحثه بطريقة تحكمية لا مجال فيها للصدفة ،بحيث يقوم هو شخصيا بإقتناء مفردات العينة الممثلة أكثر من غيرها ، لما يبحث عنه من معلومات وبيانات وهذا لإدراكه المسبق ومعرفته الجيدة لمجتمع البحث وخصائصه ، وطبيعة بحثنا فرض علينا اللجوء إلى هذا النوع من العينات والتي تتمثل في شباب ولاية بسكرة المستخدم للعبة الإلكترونية (لعبة PUBG) .

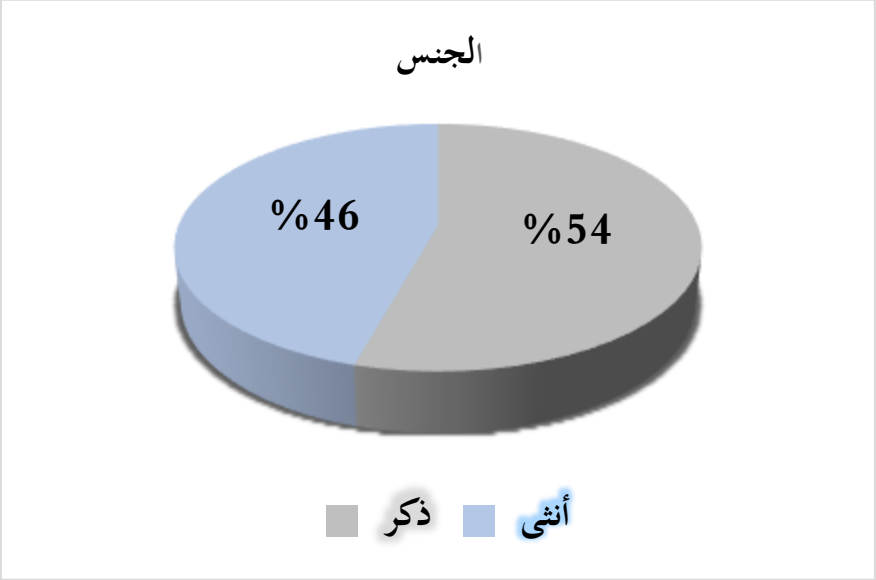
*تعرف العينة القصدية بأنها نوع من العينات الغير عشوائية التي يكون الإختيار فيها على أساس حر من قبل الباحث وحسب طبيعة بحثه ،بحيث يحقق هذا الإختيار هدف الدراسة أو أهداف الدراسة المطلوبة.

*أيضا تعتبر العينات المقصودة هي نوع من العينات التي يتقصد الباحث إختبار عينته بحيث يتحقق في كل منهم شروط معينة ويعتقد الباحث عند اختياره هذه العينة أنها تمثل المجتمع أفضل تمثيل ، أي يختار الوحدة أو الوحدات التي تكون مقاييسها مماثلة أو مشابهة لمقياس المجتمع الأصلي. (**العزاوي، 2007، صفحة 173**).

وقد استخدمت في هذه الدراسة أسلوب العينة الغير عشوائية ، بحيث تم إختيار مجتمع الدراسة بشكل قصدي غرضي ، وتم تحديد عدد وحجم العينة قدرت ب105 مفردة .

الجدول رقم (02) : توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس

الجنس	التكرار	النسبة المئوية %
ذكر	57	%54.3
أنثى	48	%45.7
المجموع	105	%100

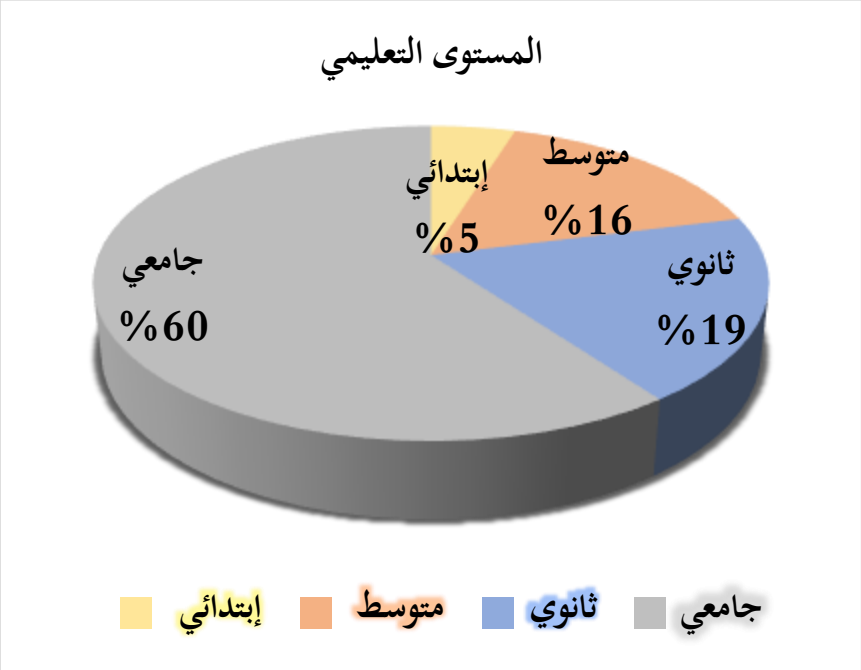


الشكل رقم (1) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب الجنس

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن نسبة الذكور تفوق نسبة الإناث ، حيث تقدر نسبة الذكور ب 54.3% في حين نسبة الإناث تمثلت ب45.7% وهذا التفاوت بين النسب وهذا يعود إلى تفضيل وميل الذكور إلى هذا النوع من الألعاب ذات الطابع الحربي ، ولكن يمكن القول بأن الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت لا تقتصر على جنس أو نوع معين بل مفتوحة للجنسين ولكن وفقا لشروط وإمكانيات اللاعبين المادية (الإشتراك في اللعبة) والمعنوية (القدرات العقلية والمعرفية مثل التحليل الإستراتيجي).

الجدول رقم (03) : توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة المئوية %
إبتدائي	5	%4.8
متوسط	17	%16.2
ثانوي	20	%19
جامعي	63	%60
المجموع	105	%100

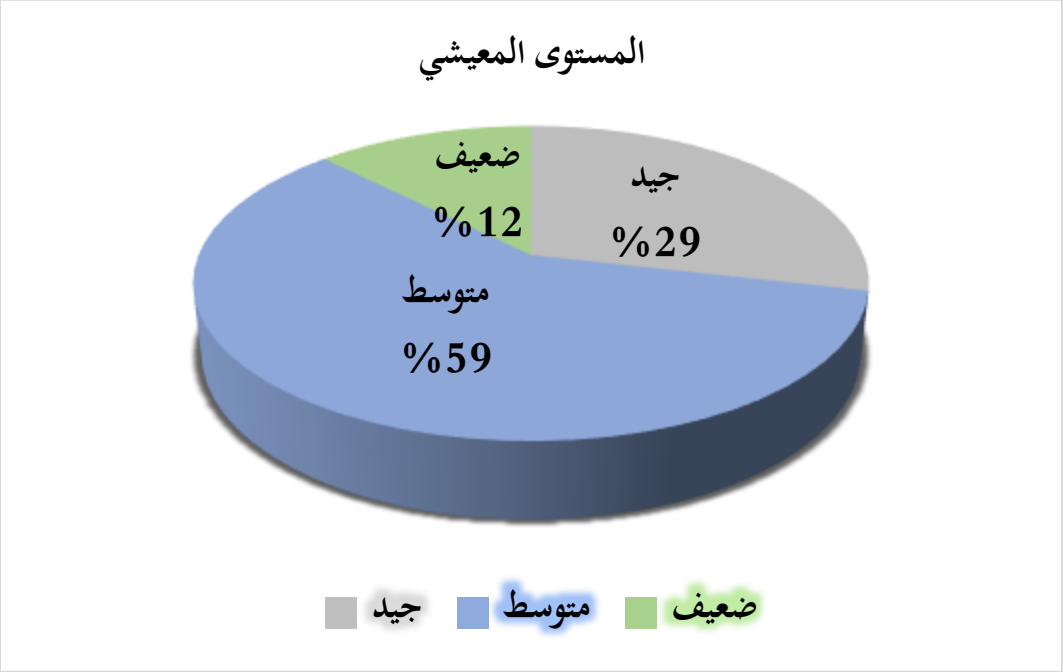


الشكل رقم (2) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن المستوى الجامعي يمثل نسبة 60% وهذا ما يفسر أن لعبة PUBG ليست لعبة عادية متاحة للجميع ، بقدر ماهي بيئة تواصلية إلكترونية يشترط فيها عدة شروط من بينها المعرفة والتعلم لكي يتمكن اللاعب من التواصل مع غيره من اللاعبين ، تليها في المرتبة الثانية المستوى الثانوي بنسبة 19% ، وفي المرتبة الثالثة التعليمي متوسط ، وهذا ما يفسر أن لعبة PUBG تحتاج إلى قدرة معرفية فيما يتعلق بالتعامل التكنولوجي مع اللعبة في حد ذاتها ، أما بالنسبة للمرتبة الرابعة والأخيرة نجد المستوى الإبتدائي بنسبة 4.8% وهذا ما يؤكد أن طبيعة اللعبة تحتاج إلى مستوى تعليمي لا بأس به لكي يتمكن الفرد من الإندماج في هذه البيئة الإلكترونية والتواصل مع غيره من اللاعبين .

الجدول رقم (04) : توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة المئوية %
جيد	30	%28.6
متوسط	62	%59
ضعيف	13	%12.4
المجموع	105	%100



الشكل رقم (3) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب المستوى المعيشي

يتبين من خلال نتائج الجدول أعلاه أن المستوى المعيشي متوسط يمثل أعلى نسبة مقارنة بباقي المستويات المعيشية حيث قدرت ب 59%، تليها المستوى المعيشي جيد بنسبة 28.6% ، أما بالنسبة لذوي المستوى المعيشي ضعيف فنجدهم بنسبة قليلة ممثلة ب: 12.4% ربما يعود هذا إلى طبيعة العينة المختارة والتي تتمثل في شباب ولاية بسكرة .

12.مجالات الدراسة :

تحتل مجالات الدراسة مكانة هامة ضمن خطوات البحث العلمي وتعد ركيزة أساسية لأي دراسة مهما كانت طبيعتها ، حيث تمكن الباحث من معرفة الوجهة والمكان المخصص لإجراء دراسته ، والمدة التي يستغرقها لإنجازها كما يحدد مفردات العينة التي ستجرى عليها الدراسة ، لذلك تنقسم مجالات الدراسة في هذه المذكرة إلى ثلاث مجالات المتمثلة في :

– **المجال المكاني** : أجريت هذه الدراسة في ولاية بسكرة .

– **المجال البشري** : تتمثل في الشباب مستخدمي لعبة PUBG بولاية بسكرة .

– **المجال الزمني** : يرتبط المجال الزمني بالمدة المستغرقة لإنجاز الدراسة بدأ بالجانب المنهجي وصولا إلى الجانب التطبيقي (الميداني) ، وعليه يمكن تحديد الفترة الزمنية من بداية قبول موضوع الدراسة إلى غاية آخر محطة متمثلة في موعد تسليم المذكرة خلال السنة الجامعية 2023/2022.

13 . إجراءات الدراسة وأساليب التحليل الإحصائي المستخدمة

إعتمدنا في المعالجة الإحصائية لبيانات الدراسة على برنامج الحزمة الإحصاية للعبوم الإجتماعية spss الذي يستخدم في مجالات عديدة نظرا لأهمية التطبيقية في إستخلاص النتائج ،ومن الأساليب الإحصائية المستخدمة كالتالي :

– **التكرار والنسب المئوية** : تتعلق بجميع بيانات الدراسة .

– **إختبار معامل "ألفا كورنباخ"** لقياس ثبات الإستمارة

14. تحديد مفاهيم الدراسة

إن تحديد وضبط المفاهيم التي يعتمدها الباحث كمتغيرات أساسية في دراسته تساعده على تحديد ما يريد التعمق فيه من مفاهيم تشكل ظواهر أو ممارسة يستطيع من خلالها الباحث الضبط الجيد لزاوية معالجة وتناول الظاهرة المدروسة ، وتختلف في تعريفها من باحث إلى آخر وفق ما يتوصل إليه ، ومن بين مفاهيم هذه الدراسة هي :

1) اللعب

أ) لغة :

ورد في قاموس المحيط بأنه مصدر للفعل لعب ومعناه ضد الجد ، وهذا يعني إنتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب ، وكما ذكر في قاموس المنجد ،المزاح ، وفعل فعلا بقصد اللذة أو التنزه. (**العناني، 2014، صفحة 15**).

ويقال لكل من عمل عملا لا جدي عليه نفعا، إنما أَنت لاعب، ويقال رجل فيه لعبة اي كثير اللعب، و الشطرنج لعبة و النرد لعبة و كل ملعوب به فهو لعبة لانه اسم .(**نورة، 2020، صفحة 277**).

ب) اصطلاحا:

اللعب هو وسيلة لاستعادة نشاط الجسم وحيويته بعد ساعات العمل المجهدة.

ويعرفه أيضا: على أنه النشوة وحرية التعبير عن الذات.(**سنوسي و بن عكي ، 2019، صفحة 25**)

يعرف كذلك بأنه: نشاط تلقائي يمارسه الفرد لكي يبعث في نفسه البهجة ، ويهدف للهو وإستهلاك الطاقة والجهد بدون أن تكون هناك قوى أو دوافع خارجية تحركه وتوجهه.(**العناني، 2014، صفحة 16**)

ج) التعريف الإجرائي للعب :

اللعب هو نشاط يقوم به الفرد في سبيل تحقيق التسلية و المتعة.

2) اللعبة :

أ) لغة :

"هي إسم يدل على نوع اللعب وشكله ومضمونه وأجزائه". (**نورة، 2020، صفحة 15**)

ب– اصطلاحا :

تعرف بأنها نشاط أو مجموعة من ألوان النشاط المنظم التي يمارسها الفرد منفردا أو مع جماعة أو مجموعة من الأفراد لتحقيق غاية معينة. (**صوالحة، 2004، صفحة 16**)

ج) التعريف الإجرائي للعبة :

هي عبارة عن نشاط يتم تطويره بواسطة فرد أو أكثر هدفه المباشر هو التسلية .

3) الألعاب الإلكترونية :

أ) إصطلاحا :

عرفت بأنها الالعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية وهي نشاط ينخرط فيه الأفراد في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة وتشمل ألعاب الحاسب ألعاب الانترنت و الهواتف النقالة و الأجهزة الكيفية.(**أحمد، 2020، صفحة 899**)

عرفت أيضا بأنها :وهي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز(ألعاب الفديو) او على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري /الحركي) أو تحد للإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية .(**زروال و اعراب ، 2022، صفحة 58**)

ب) التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية :

الألعاب الإلكترونية هي ألعاب حديثة توجد في الحواسيب و الأجهزة الذكية تعتمد على عدة مهارات منها العقلية و البصرية و الصوتية وغيرها حيث تتميز بالتفاعلية و اللآنية.

4) الفضاء الرقمي :

أ) لغة :

كلمة الفضاء تحمل معاني عديدة ومرادفات كثيرة تعطيها وظيفة وإستعمالا حسب السياق، فقد نستعمل كلمة فضاء بالنسبة للحديث عن الفضاء الخارجي مثل الفضاء خارج الكرة الأرضية ، كما يقصد بالكلمة تحديدا للمكان فيحدد أنه لممارسة نشاط ما ، أما بالفرنسية فيقصد بكلمةL'espace المكان أو Endroit ou Place كما يقصد به البعد La distance .(**بوفلاقة، صفحة 9**)

ب) إصطلاحا:

هو فضاء يتم إنشاءه داخل البيئات الحاسوبية وشبكات المعلومات بتوظيف البرمجيات التطبيقية، فهو فضاء شبكاتي لا علاقة له بالحدود الجغرافية او السياسية المألوفة.(**طاشور، 2015، صفحة 77**)

عرف أيضا الفضاء الرقمي أو العالم الإفتراضي السيبراني أو العالم الإلكتروني كلها مصطلحات نستخدمها بمعنى واحد وهو الإتصال المستمر بين سكان الارض على مستوى شبكة الانترنت مما يقتضي التزامنية..(**طوالبية، 2019، صفحة 49**)

ج) التعريف الإجرائي للفضاء الرقمي :

الفضاء الرقمي هو ذلك المجال الإفتراضي الموازي للمجال العام الذي يحتوي على نماذج إتصالية جديدة في سياق إفتراضي ذو طبيعة إعلامية إتصالية إذ تمارس فيه كل النقاشات والحوارات وتتم فيه جميع التفاعلات عبر مجموعات إفتراضية.

5) العنف :

أ) لغة:

جاء في لسان العرب لابن منظور: العُنْفُ:الخُرْقُ بالأَمْرِ وقِلَّةُ الرِّفْق ِبِهِ فهو ضِدُّ الرِّفْقِ، عَنُفَ بِهِ وعَلَيْه ِيَعْنُفُ عُنْفاً وعَنَافَة ُوأَعْنَفَهُ وعَنَّفَهُ تَعْنِيْفًا ، وهو عنيف إذا لم يكن رفيقا في أمره ، واعتنف الأمر أخذه بعنف. (**منظور، 1405، صفحة 257**)

أما في اللغة الفرنسية : فإن كلمة عنف (violence) تعود إتيمولوجيا إلى الكلمة اللاتينية (violentia) والتي تشير إلى طابع عضوي ، شرس، جموح، وصعب الترويض.

وكلمة عنف "violence" تعني إذن يحمل القوة وتعني في أول معانيها إستعمال القوة ضد الآخرين.(**بوطرة، 2016-2017، صفحة 20**)

جاء في معجم أكسفورد الإنجليزي أن العنف أسلوب عدائي يهدف إلى إلحاق ضرر بشخص ما أو قتله كالجرائم والأعمال والممارسات والتهديدات العنيفة مث العنف المنزلي الذي يكون بين أفراد العائلة(**سنوسي ج.، 2021، صفحة 17**)

ب) إصطلاحا:

العنف هو إستجابة سلوكية بصيغة إنفعالية شديدة قد تنطوي على إنخفاض في مستوى البصيرة و التفكير كما يحدث العنف كرد فعل أو إستجابة لعنف قائم وهو العنف المضاد. (**كمال، 2016-2017، صفحة 88**)

والعنف سلوك إجتماعي وهو إنحراف عن القواعد التي تحددها الأعراف في المجتمع.(**رمضان، 2016، صفحة 107**)

ج) التعريف الإجرائي للعنف :

العنف هو سلوك مؤذي له آثار سلبية سيئة على الفرد و المجتمع يتخذ عدة أشكال قد يكون جسدي أو نفسي أو لفظي.

6) الشباب :

أ) لغة:

معنى الشباب في معجم الوسيط هو من أدرك سن البلوغ إلى سن الرجولة، و الشَّبَابُ (ج) شُبَانٌ وهي شَابَةٌ (ج) شوابٌّ (الشبابُ) : الفتاء و الحداثة، وشباب الشيئ (**معجم الوسيط، 2014، صفحة 488**)

ب) إصطلاحا:

إن لفظ الشباب تستعمل أحيانا كمرادفة للمراهقة وقد يطلقها البعض عل الفترة المتأخرة من المراهقة، كما يرى البعض أن الشباب هو الجانب الإجتماعي للمراهقة فالشباب يشكل فئة إجتماعية تتميز على الجيل الذي وصل فعلا إلى النضج الحقيقي.(**بواب و حنك، 2021، صفحة 185**)

ج) التعريف الإجرائي للشباب :

مصطلح يطلق على مرحلة عمرية معينة تتميز هذه المرحلة بالقوى و الحيوية والنشاط و النضج.

7) لعبة PUBG :

أ) إصطلاحا:

لعبة PUBG هي لعبة جماعية تسمى بلعبة ساحات معارك اللاعبين المجهولين يحاول فيها اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية وذلك من خلال إتباع إستراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة لمواجهة اللاعبين.(**خضر، 2020، صفحة 293**)

ب) التعريف الإجرائي للعبة PUBG:

لعبة PUBG هي إحدى الألعاب الألكترونية المتطورة ثلاثية الأبعاد ، والتي تقوم على مبدأ الغزو والتنافس والقتل من أجل البقاء على قيد الحياة بإستخدام الأسلحة بمختلف أنواعها في جزيرة وهمية ضمن العالم الإفتراضي ويمارسها الأفراد خلال أجهزة الحاسوب وأجهزة الألعاب الخاصة والهواتف الذكية وتقوم هذه اللعبة على مبدأ التآزر البصري والسمعي والحركي .

الإطار النظري للدراسة

الفصل الأول : الألعاب الإلكترونية – المفاهيم والأشكال –

المبحث الأول : مدخل مفاهيمي للعب

المطلب الأول : تعريف اللعب

يمكن تعريفه على أنه :"نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أو كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة والتي يمكن ان يحققها من خلال اللعب كالتعليم، تفريغ الطاقة الزائدة...إلى غير ذلك من الحاجات ويكون اللعب إما فرديا أو جماعيا، منظما أو تلقائيا كما يكون كذلك موجها أو ذاتيا".. (**خليفي و مزيان، 2018، صفحة 20**)

ويعرف بأنه: "أسمى تعبير عن النمو الإنساني في الطفولة. وهو التعبير الحر الوحيد عما يدور داخل الطفل الصغير، وهو أساس النمو الكلي المتكامل للطفل". (**جلاب و بعايري، 2021، صفحة 49**)

كما يعرف بأنه :"وهوذلك النشاط الذي يقوم به الإنسان ليروح عن نفسه ويحصل عن طريقه الإحساس بالمتعة". (**العطار، 2019، صفحة 98**)

ويعرف كذلك على أنه : "البيئة الطبيعية لنمو وتطور مختلف المهارات لتعلم التفاعل مع الآخرين".(**السيد، 2003، صفحة 23**)

كما يعرف على أنه"اللعب عملية تمثيل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد، فاللعب والتقليد والمحاكاة تعد جزءا لا يتجزأ من عملية النمو المعرفي".(**الهادي، 2004، صفحة 26**)

من خلال التعريفات السابقة يمكن إستخلاص تعريف شامل للعب هو أن اللعب نشاط حر موجه أو غير موجه ويكون على شكل حركة ، يمارسه الفرد جماعة أو فرادى ويستغل طاقة الجسم الذهنية والحركية ويتصف بالسرعة والخفة لإرتباطه بالدوافع الداخلية الذاتية .

– تعريف اللعبة :

مجموعة فرعية من اللعب واللهو وهي نشاط أو عمل إرادي يؤدى في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد وقوانين مقبولة ومتفق عليها ومفهومة من قبل من يمارسها للوصول الى غايته وتكون ملزمة ونهائية في حد ذاتها تتضمن تعاونا أو تنافسا مع الذات أو الآخرين ويرافق الممارسة شيء من الترقب والتوتر والبهجة والمتعة واليقين، كما انها تختلف عن واقع الحياة الحقيقية فهي عالم من الخيال وقد يمارسها لاعب واحد أو أكثر وهي هادفة لها نواتج إما الربح أو الخسارة". (**الشحروري، 2008، صفحة 46**).

تعرف أيضا :"بأنها نشاط أو مجموعة من ألوان النشاط المنظم التي يمارسها الفرد متفردا أو مع جماعة أو مجموعة لتحقيق غاية معينة" .(**العناني، 2014، صفحة 18**)

وتعرف بأنها: "نشاط أو عمل إرادي يؤدى في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد مقبولة وموافق عليها بحرية من قبل من يمارسها، بحيث تكون ملزمة ونهائية بحد ذاتها، كما أن اللعبة تفضي إلى البهجة والسرور، وتعتبر اللعبة الوجه التطبيقي للعب بصفته التنفيذية وهذا يكون وفقا لمجموعة من إجراءات منظمة ومتسلسلة".(**الهادي، 2004، صفحة 27**)

تعرف أيضا"بأنها فعل حر منظم حول البحث عن الجهد المرغوب ، ويضع في الإعتبار أن نجاح اللعبة يرتكز عل محتواها الثقافي الذي يقولبها" .

وايضا يمكن تعريفها"بأنها نظام يمكن للاعبين من الإنخراط في سياقه ليدخلوا في تنافس وصراع آلي "اصطناعي" وهذا النظام محدد بقواعد تؤدي إلى نتائج كمية" .(**سلطاني، 2011-2012، صفحة 17**)

"وللتميز بين اللعب واللعبة يمكن القول أن اللعبة تتميز بمجموعة من السمات هي :(**صوالحة، 2004، صفحة 16**)

-نشاط منظم .

-تسير وفق مجموعة من القواعد والقوانين والأنظمة اللازمة للاعبين ومتفق عليها من قبلهم.

-تشتمل على مستوى من التعاون بين اللاعبين .

-يتوجب أن تكون هناك حالة من المنافسة بين اللاعبين .

-يشعر من يمارس اللعبة بالمتعة والتسلية .

-يتوجب أن تتم تأديتها في زمان ومكان معينين "

من خلال التعاريف السابقة تبين الدراسة أن اللعبة وسيلة إتصال ترفيهي ثقافي بين اللاعب وبين مضمونها أو بين اللاعبين وبين مضمونها تمارس في فضاء مكان وفضاء زمان محددين وفق قواعد مسبقة واللعبة مظهر ثقافي إجتماعي يتصل من خلاله الممارس أو الممارسون في علاقات تفاعلية .

المطلب الثاني : أهمية اللعب

اللعب أهم وسيلة تربوية ينبغي إعتمادها في تشكيل جوانب شخصية الفرد لكونها وسيلة ناجعة تساعد الطفل على اكتشاف المحيط واكتساب الخبرات وهي سند تربوي مثالي للتعامل مع الغير ، كما أنها تساعد على :

–"تدريب الحواس وتنمية الملاحظة واكتساب الخبرات.

– تمكين الفرد من اكتشاف المحيط.

– تنمية معظم إمكانيات الطفل الجسمية والعقلية.

– تلبية حاجيات الطفل وميوله إلى اللعب والحركة.

– مساعدته على التكيف الإجتماعي.

– تسهيل اكتساب المعارف عن طريق الممارسة "..(**بشير، 2013، صفحة 141**)

كما أن للعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الفرد ، فتشعره بالسعادة والفرح وكذلك عامل مؤثر للغاية نمو الطفل ونضوجه وكذلك في تكامله الجسمي والعضلي أو التنفيس عن الطاقة الفائضة في جسمه مما يزيح عنه الحوافز المكبوتة ، الإضطراب ، سوء الخلق، الإنفعال والمشاغبة ، والملاحظة الهامة الجديرة بالذكر أنه يلجأ علماء النفس إلى اللعب كأسلوب لمعالجة بعض الحالات لدى الأطفال ، وقد غدا العلاج باللعب في عصرنا الحالي منهجا من أهم مناهج معالجة الإضطرابات النفسية والإختلافات السلوكية لدى الأطفال وأكثرها فاعلية على هذا الصعيد .(**قويدر م.، 2011–2012، صفحة 46**)

المطلب الثالث : أهداف اللعب

من بين الأهداف التي يحققها اللعب ما يلي :

الأهداف النفسية الحركية : لكي تكون طريقة اللعب فعالة يجب أن تهدف إلى تنمية وتحسين الحركات البنائية الأساسية مثل الحركات الإنتقالية والمتمثلة في القدرة على التحرك من وضع الثبات إلى مكان آخر كالوثب والجري إضافة إلى الحركات الغير إنتقالية كتحريك الرأس والجذع وكذلك الحركات اليدوية كالضرب باليد والقدم . وكذلك تنمية القدرات الإدراكية والتي تساعد المتعلم على تفسير المثير حتى يتمكن من التكيف مع البيئة . وتتضمن أساسا التميز الحركي والبصري والسمعي ، كما تساهم هذه الطريقة في تنمية القدرات البدنية حيث تعمل على تحسين أداء المهارات المتعددة والبسيطة منها والمعقدة ، بالإضافة إلى تنمية المهارات الحركية.

الأهداف المعرفية : ينبغي أت تهدف برامج اللعب إلى إعداد الفرد في المجال المعرفي بأقسامه المتعددة والتي تشمل المعرفة مثل القدرة على تذكر المهارات السابقة وتعلمها إضافة إلى الفهم بحيث يكون المتعلم قادرا على الفهم الحركي أو المهارة التي يتعلمها وكذا تطابقها وتحليل تلك الحركات وتركيبها ، وصولا إلى تقويمها ومعرفة مدى تحقيق الهدف الذي وضع لها.

الأهداف العاطفية : ويقصد به أن لكل هدف معرفي جانب عاطفي وتلازمها أمر طبيعي ، وعلى المعلم أن يجذب اهتمامات المتعلمين لتعلم الألعاب حتى يتولد لديهم الرغبة في تعلمها ومن بين الأهداف العاطفية للألعاب : غرس قيم مرغوب فيها كالروح الرياضية مثل التفاهم والإحساس بمشاعر الآخرين ، احترام الحكام والإداريين ، تقبل المسؤولية عن السلوك الشخصي ، اكتساب قيم جمالية وفنية من خلال التربية الحركية التي تعمل على تحقيق الرضى الجمالي والفني.(**سنوسي و بن عكي ، 2019، صفحة 26**)

المطلب الرابع : خصائص اللعب

يتسم اللعب بجملة من الخصائص تتمثل في :

اللعب انعكاس للواقع : تكمن الخاصية الأساسية للعب أن الفرد يعكسون من خلاله الحياة المحيطة بهم أي الأنشطة التي يقوم بها الناس والعلاقات المتبادلة فيما بينهم في موقف يصطنعه العقل ويشكله في خياله ، إن هذه الخاصية للعب تميز الفرد عن سائر النشاطات الأخرى حيث أنه فن تمثل الواقع علما.

اللعب ذو طابع ذاتي وغاية في ذاته : إن الفرد هم صانعو اللعب ومبدعوه لأنهم يعكسون فيه ومن خلاله معارفهم عن الظواهر والأحداث الحياتية ويعبرون عن إتجاهاتهم نحوها ، وأن اللعبة ذات المضمون الواحد يؤديها الفرد بطرائق مختلفة تبعا لتنوع انتماءاتهم الإجتماعية والإقتصادية وتعبا لمستويات ذكائهم والجنس الذي ينتمون إليه. وهنالك فرق بين اللعب والعمل : فالعمل يشمل الهدف في ذاته وأما العمل فهو يختص بتحقيق هدف

خارجا عن العمل نفسه ، فالعمل وسيلة لتحقيق هذه خارجي وأما اللعب فهدفه داخلي ضمن اللعب نفسه ، فالفرد حينما يلعب يشعر باللذة في إستخدام قواه وإستعداداته وتعتبر هذه اللذة بمثابة علة النشاط الذي يقوم به.

التوحيد بين الصورة والفعل والكلمة : إن دمج هذه العناصر الثلاثة في نمط سلوكي موحد يمثل جوهر اللعب الحقيقي ، فالفرد في اللعب الدوري مثلا يعيش أفعال الشخصية التي يؤديها بمشاعرها واحاسيسها ، والفرد لا يلعب وهو صامت بل يتكلم أثناء لعبه حتى ولو كان وحيدا وهذه إن دل على الشيء فإنه يدل على اللعب يلعب دورا كبيرا في التواصل بين الأفراد وتساعد على نمو التفاهم والتعاون.

يتبع اللعب نمطا من التطور يمكن التنبؤ به : منذ الطفولة الباكرة وحتى سنوات الرشد تكون بعض أنواع اللعب أكثر شيوعا في بعض الأعمار دون الأعمار الأخرى بغض النظر عن البيئة التي يعيش فيها الطفل وجنسيته ومستواه الإقتصادي والإجتماعي ، أي أن اللعب يتطور مع عمر الفرد كلما ازداد عمره يتناقص اللعب الجماعي لينغمس المراهق في أحلام اليقظة.

التدرج من التلقائية إلى النظام : تعد التلقائية والعفوية من الخصائص المميزة لنشاط اللعب عند الأطفال وخصوصا في المراحل المبكرة من الطفولة ، فالطفل يلعب في كل مكان وزمان وقت غير محدد إلا أن هذا النشاط التلقائي يتحول تدريجيا ليأخذ شكل نشاط منظم تحكمه القواعد والظوابط المحددة فيصبح يمارس اللعب في أماكن وأزمنة معينة.

غاية اللعب تحقيق اللذة : وهذه الخاصية تميز اللعب أيضا عن العمل ، لان اللعب نشاط يهدف إلى تحقيق اللذة في حين أن العمل الجدي موجه نحو تحقيق غاية مفيدة بصرف النظر عن كونها مرتبطة باللذة أو بعيدة عنها ، والسبب في ذلك أن اللعب يتخذ هدفه من الذات في حين أن العمل لا يقوم من الناحية الذاتية أو وراء تحقيق لذة فردية مثل اللعب.(**حنا، 1999، الصفحات 20-25**)

"كما ذكر باحثون آخرون مجموعة من السمات والخصائص العامة التي يتصف بها اللعب ، وكانت على النحو التالي كما يوضحها **الشكل رقم (1)** :

-أن اللعب نشاط حر ، يعني أن اللعب نشاط يمارس في من قبل الأطفال بدوافع ذاتية وتلقائية حرة .

-ينطوي اللعب على المتعة والتسلية ، أي أنه يمارس لغاية المتعة والتسلية لغاية أخرى .

-إن اللعب نشاط فردي أو جماعي ، يمارس في الصيغة الذاتية أو في إطار الفريق أو الجماعة .

-إن الدافع الأول للعب هو الإستمتاع : أي ليس له دوافع أخرى غير المتعة .

-يتم في اللعب إستغلال للطاقة الحركية والطاقة الذهنية ، أي أن اللاعب يستثمر الطاقة الحركية والذهنية في ممارسته لنشاط اللعب .

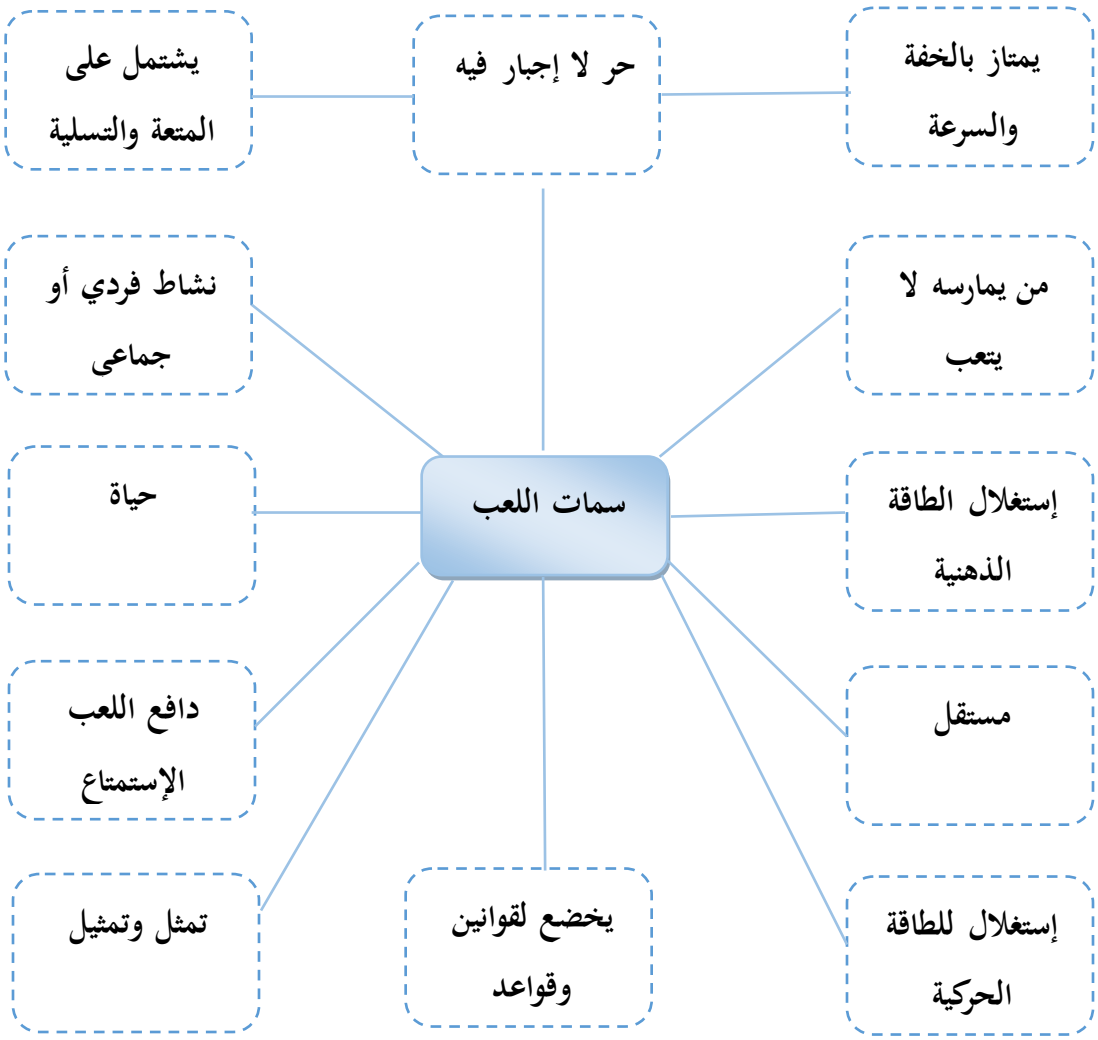
-يتميز اللعب بالخفة والرشاقة ، أي يتم نشاط اللعب بحركة رشيقة .

-إن اللعب نشاط لا يؤدي إلى التعب ، أي أن اللاعب لا يحس بالتعب كما يتعب العامل.

-يمارس اللعب في ضوء قواعد وأنظمة وقوانين خاصة به ، أي أن اللعب نشاط لا يستند إلى العشوائية في مجمله .

-إنه نشاط يحقق الحياة ، أي الشعور بالحياة كما أنه له دلالة على إنماء الشخصية لدى الفرد وتطويرها ".(**صوالحة، 2004، صفحة 19**)

يوضح **الشكل رقم (1) سمات اللعب** ، حيث نلاحظ أن للعب 11 سمة جاءت كلها مترابطة مع بعضها البعض .



شكل رقم (1) سمات اللعب

المطلب الخامس : أنواع اللعب وأشكاله

1. أنواع اللعب :

يتعدد اللعب على عدة أوجه لكل منها أهداف وميكانيزمات محددة بدقة وهي كالآتي :

اللعب العفوي : "وهو عبارة عن الوسيلة الأولى للتعبير عن طريق إشارات لحركات تظهر مجانية وبعد ذلك يتوجه اللعب نحو التعلم للحياة الإجتماعية ، ويصور ما يصوره الكبار.

اللعب التربوي : تم اعتبار بأنه يمكن أن يقوم اللعب بدور تربوي وذلك خاصة عندما يكون الطفل صغير بحيث يثير إنتباهه ، وينمي روح الملاحظة والتعاون ، ويمكن للعب التربوي أن ينظم سلوكات الطفل ويهيئه للحياة الإجتماعية.

اللعب العلاجي : يستعمل اللعب في العلاج النفسي عند الأطفال الذين هم تحت التشخيص حيث أنه لا يمكن تحديد المشاكل التي يتخبط فيها الطفل ، ولايمكن في بعض الأوقات والظروف معرفة ما يختلج بصدره إلا عن طريق اللعب ، والذي يكمن في نشاطات الطفل (الرسم ، الدمى الخشبية ، اللعب ...الخ"(**بشير، 2013، صفحة 141**)

2. أشكال اللعب :

تتنوع وتتعدد الألعاب لدى الأطفال ، وكل منها تعمل على تحقيق الكثير من الأهداف ، ويمكن تصنيفها إلى ما يلي :

الألعاب التمثيلية :" تنطوي الألعاب التمثيلية على الكثير من الخيال ، وهذا النوع من اللعب يطلق عليه اسم " الألعاب الإبداعية " ، أي أنه يمكن تنمية الإبداع من خلال الأدوار التي يتقمصونها في اللعب ، والتي تعتمد على الخيال والتساؤل والإستفسار ، والتي تساعد بدورها في اثراء معلوماتهم وفهمهم للعالم الخارجي.

الألعاب البنائية (التركيبية): يساهم هذا النوع من الألعاب إلى تنمية المهارات الحركية من خلال إستنباط أشكال جديدة من اللعب ، ويتصف هذا النوع من اللعب بخاصية مميزة وهي أن عالم الظواهر المحيطة بما يعكسه الطفل في نواتج مادية مثل عما مبنى أو حديقة.

الألعاب النفسية : تنمي الألعاب النفسية عند الطفل النواحي السيكولوجية الممثلة في الإدارك والوجدان والنزوع ،والتي تقسم إلى الأشكال التالية :

الألعاب الإدراكية : وهي الألعاب التي تعتمد على عمليات الإدراك مثل : الإدراك الحسي، التمثيل الإبداعي ، التذكر ، الإستدلال ، والألعاب التي تنمي الجانب الإدراكي عند الطفل كلعبة الورق ، الشطرنج

الألعاب الوجدانية : وهي من ألعاب التي تثير لدى الطفل مظهرا من مظاهر وجدانية مثل الألعاب التي تثير إنفعال الخوف مثل لعبة (الوحش الأسود).

الألعاب الأكاديمية : ويكون هدا النوع عبارة عن نماذج من عن الواقع ، حيث يمر بمواقف تشبه مواقف الحياة اليومية ، ويمارس فيها أدوار وكأنه موقف واجهه ، حيث تدور فكرتها الأساسية حول جعل المتعلم مشاركا وإيجابيا في المواقف التعليمية.

الألعاب الشعبية : يمكن وصف اللعب الشعبي بأنه اللعب الذي يتم بصورة عفوية ، وتلقائية من قبل الأطفال داخل إطار بيئتهم الخاصة و العامة ، ويشكل أحد أهم عناصر التراث الشعبي ويعتمد على القوة البنيوية للجسم **(الختاتنة، 2014، الصفحات 72-75-76)**

وفي الأخير يمكن القول بأن هناك أنواعا عديدة ومتنوعة للعب وأن إستخدام اللعب قد يكون غير موجه عندما يهيئ للطفل الجو الملائم الذي يستطيع أن يعبر به عن مشكلاته ، وقد يكون موجها عند تخطيط بيئته للعب حيث يربط بين أنواع اللعب وأدواته المختلفة .

المطلب السادس : وظائف اللعب

تتعددت وظائف اللعب حسب كل باحث البعض منها يتشابه أو يتكرر أ والبعض الآخر يعبر عنه بوجهة نظر مختلفة ومن بين هذه الوظائف نجد :

– يساهم مفهوم اللعب في إكساب الأطفال المعاني والمفاهيم وذلك من خلال اللعب بالأشياء والأدوات ، ومن وجهة النظر المعرفية يساعد على الإنتقال من اللعب بالأشياء (اللعب الحاسي الحركي) إلى التفكير بالأشياء (اللعب الرمزي) ، فالطفل أثناء اللعب يقوم بتكرار الأفعال وإستدعاء صور ذهنية ويتصور ويتذكر ويفكر فضلا عن قيامه بالمهارات اللغوية والحركية والإجتماعية أثناء اللعب.

– يساهم اللعب في نمو وتطور العلاقات الإجتماعية كوظيفة أساسية ، حيث أن الإستمتاع باللعب يجعل الطفل يميل إلى خلق إتصال بينه وبين الآخرين لإمداده بالمثيرات الجسمية والإنفعالية ، بل إن ما يحدث من تحسن وتطور السلوك الإجتماعي للأطفال يكون نتيجة اللعب ، حيث أنها تتحول إلى أنشطة تتطلب تدريبا على ضبط الذات وهناك ما يؤكد على أن إعداد الأطفال ليكونوا قادرين على اللعب في حد ذاته يتضمن نمو العلاقات الإجتماعية لذى الطفل.

– إن في جميع أنشطة اللعب نجد أنها تتضمن للمهارات الحركية ، فتعامل الطفل مع المحيط الخارجي يتميز بأنه يتحرك ويحس وينطق وكذلك يطلع ويستكشف هذا العالم بكل حاسة من حواسه ، كذلك يعتبر اللعب القاسم المشترك في كل الأنشطة التي يحتاجها الطفل وهو بيئة ثابتة ومستقرة ومتسقة ومساندة تتيح فرصا لإثراء عالمه.

– إن اللعب يساعد الأطفال على الشعور بالسيطرة ومن هنا فإن الأطفال يبدؤن في فهم حدود قدراتهم للسيطرة على البيئة ، حيث يكون الأطفال في حاجة للشعور بالقدرة على التأثير في عالمهم.

– إن اللعب يزيل حاجز التوتر والقلق لدى الطفل حيث من خلاله يتمكن التعبير عن صراعه الإنفعالي وعواطفه بلغته الطبيعية ويكون من خلال تكراره للعب قادرا على التحمل للمواقف والقدرة على السيطرة عليها.

– إن اللعب خطوة نحو الإعلاء ، حيث أن التفريغ المباشر للدوافع الجنسية والعدوانية ليست لعبا وإنما محتويات جنسية وعدوانية تظهر في أنشطة اللعب ، حيث يكون اللعب في هذه الحالة وسيلة لخدمة الأنا.

– إن اللعب في حد ذاته وسيلة علاجية ، فسواء كان اللعب بالعرائس أو لعبا تمثيليا بالكلام أو بالإيماءات أو حتى بالصمت فإنه في حد ذاته يتعبر وسيلة علاجية لها قيمتها ، فاللعب الحر بدون أي توجيه أو تفسير يعالج كثيرا من الإضطرابات الإنفعالية. (**السيد، 2003، الصفحات 24–25–26–27**)

مما سبق نستنتج أن للعب وظائف متعددة كمساهمته في إكساب الطفل المعاني والمفاهيم ، ونمو العلاقات الإجتماعية ،مساعدته أيضا في تفريغ طاقاته ودوافعه الجنسية والعدوانية ، كما يعتبر أيضا وسيلة علاجية أي انه له دور بارز في حياة الفرد ونمو شخصيته .

المبحث الثاني : ماهية الألعاب الإلكترونية

المطلب الأول : مفهوم الألعاب الإلكترونية

تعرف بأنها:" نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما الكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ،يتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب ، والإنترنت ، والتلفاز ، والفيديو ، والأجهزة الكفية المحمولة".(**قادم و طالة ، 2022، صفحة 311**)

تم تعريفها بأنها "عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية". (**عثمان، 2018، صفحة 132**)

تعرف كذلك بأنها "نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: ألعاب الفيديو الخاصة، وألعاب الكومبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية". (**خليدة، 2020، صفحة 177**)

تعرف بأنها "ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عبر وسائط إلكترونية وتلعب عبر وسائط إلكترونية مختلفة كالتلفاز أو الحاسوب أو الهاتف النقال وغيرها ويتم تحميلها من الانترنت وذلك قصد الترفيه عن النفس وقضاء وقت الفراغ." (**مراح و قديري ، 2022، صفحة 221**)

هي" لعبة حاسوبية أو إلكترونية تلعب بواسطة التلاعب بالصور على شاشة العرض".

كما تعرف في المفهوم المعلوماتي : "على أنها برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو إفتراضيا بالإعتماد على إمكانية الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة ، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت".(**الأزهر و ذيب، 2019، صفحة 27**)

تعرف أيضا بأنهاهي "استخدام للتقنية والرسوم المتحركة –من قبل شركات متخصصة – في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر – موجود فعليا أو عبر النت – يتم فيها إشباع حاجات اللاعبين إلى الفوز والشعور بنشوة الإنتصار وتسود روح التحدي والمغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة" .(**رحالي و بلعباس، 2019، صفحة 192**)

تعرف أيضا"بأنها نوع من الألعاب التي يتم تقديمها على شاشة التلفزيون (ألعاب الفيديو) التي توفر للفرد التمتع من خلال إستخدام اليد مع تحدي العين ، أو تحدي الإمكانات العقلية من خلال تطوير الألعاب إعتمادا على أجهزة الكمبيوتر المحمولة والهواتف وألعاب الفيديو المتحركة ويمكن ممارسة هذه الألعاب بشكل جماعي أو فردي من خلال شبكة الإنترنت ".(**ختاش و رحالي ، 2021، صفحة 54**)

تعرف كذلك" بأنها نوع من الألعاب تظهر على شاشة الفيديو أو الحاسوب أو التلفاز ، يتمتع بلعبها الفرد ويرافقها حالة من التوتر والإضطراب والترقب والمتعة التي يعيش معها الفرد ، ويمارس هذه اللعبة فرد واحد أو أكثر ولها هدف معين وتنتهي بالفوز أو الخسارة ".(**بوهلالة و بزايد، 2022، صفحة 148**)

تعرف أيضا"بأنها الألعاب التي يتم لعبها بإستخدام الإلكترونيات المختلفة لتكوين ألعاب تفاعلية سواء كانت هذه الألعاب يتم لعبها بإستخدام أجهزة خاصة لها أو بإستخدام الحواسيب أو الأجهزة المختلفة الأخرى ".(**غربي و حم عيد، 2019، صفحة** 23)

من خلال التعريفات يتضح لنا أن الألعاب الإلكترونية هي عبارة عن ألعاب تحاكي العالم الإفتراضي وتعرض على مختلف الأجهزة الإلكترونية كالهاتف الذكي ، الحواسيب ، الكومبيوتر المحمول أو الثابت ، ألعاب الفيديو .....

المطلب الثاني : نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية

يعود تاريخ بداية الألكترونية إلى عام 1943إذ اخترع البرفيسور الأمريكي توماس جولد سميث لعبة اطلق عليها اسم " أداة أنبوب الأشعة المهبطية المسلية "(Cathode ray tube amusemen device)(**حسن، 2013، صفحة 4**)، وفي عام 1951ظهر جهاز نيمرود NIMROD وهي لعبة إلكترونية من تطوير بريطاني تتكون اللعبة من لاعبين، وهي لعبة إستراتيجية مقتبسة من لعبة تاريخية صينية وتتكون من لاعبين فقط (**الباسط، 2015، صفحة 744**)، ثم شهد عام 1953حيث تمكن بعض المختصين من إظهار "قملة "على شاشة كبيرة من المصابيح وتحريكها بإستخدام حاسوب ضخم بملايين الدولارات .(**حسن، 2013، صفحة 5**)

وفي عام 1958تمكن الباحث الأمريكي "ويليام هيجينبوتام" « W.Hijinputham » ومساعدوه من مختبر "بروكنهاثن" الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية من تطوير لعبة كمبيوترية تفاعلية وكان إسمها "لعبة التنس للاعبين " Tennis For Two وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المخبر، ولم يكن "هيجينبوتام" يتوقع أن تصل آفاق هذه التقنية الى أبعد من حدود الترفيه

والتسلية ، حتى أنه لم يسجل هذه اللعبة التي اخترعها في براءة الإختراع، إذ أنه لم يعلم أن الالعاب الإلكترونية ستصبح يوما سوقا رائجا ومتطورا حجمه 30مليار دولار سنويا في مختلف أنحاء العالم .(**بشير، 2013، صفحة 91**)

وفي مطلع الستينيات، استطاع الإنسان البشري اقتحام عصر جديد حيث تم اختراع لعبة "حرب الفضاء " « Space War » والتي صممها ثلاثة طلاب من معهد مساشوستس التقني "MIT"(**همال، 2011-2012، صفحة 39**)وذلك حينما جلس الأمريكي ستيفن راسيل في القاعة المعتمة للسينما يشاهد أسماء المشاركين في إنتاج فيلم هوليوود الذي حقق ضجة كبيرة ، الذي يعتمد على الرسوم المتحركة المصممة بواسطة الكومبيوتر ، في ذلك الوقت تذكر راسيل تصميم مشاهد خيالية بإستخدام كومبيوتر متطور(**الباسط، 2015، صفحة 744**)حيث كانت اللعبة تقوم على سفينتين فضائيتين صغيرتين تدخلان معركة قوية أثناء دورانهما حول شمس وهمية، فكانت تعتبر أول لعبة فيديو في العالم (**الباسط، 2015، صفحة 745**)، كما لاقت نجاحا حيث جعلت الشركات المنتجة تقدمها هدية قيمة مع الحاسوب، وفي هذه الأثناء صمم "رالف باير " Ralf « Beer« أول جهاز بيتي للألعاب الفيديو تم تسميته "ماينفوكس أوديسي " « Magnavox Odyssey » وكان يحوي ثلاثة عشر لعبة محملة على ستة أشرطة(**همال، 2011-2012، صفحة 47**)والذي أخترع نفس السنة جهاز VCS 2600 للأتاري ويعتبر أول نجاح في أجهزة ألعاب الفيديو الذي ألقى شعبية كبيرة من طرف العديد من الأفراد والأطفال .(**قويدر، 2011-2012، صفحة 62**)

أما في عام 1972قام "تولان بوشنال" « Nohen Bushnell » بتأسيس مؤسسة الألعاب الإلكترونية "أتاري" « Atari » وأدخل فيها لعبة "بونغ" « Pong » ،ثم تم اختراع لعبة "دونكاي كونغ" « Donkey Kong » سنة 1981، ولعبة "باك مان" « Pac Man » سنة 1982، حيث أكدت على أهمية التصميم الشكلي الصوري وكذا الشخصية المركزية في اللعبة ، وفي عام 1998 ومع تزامن بداية الوسائط التفاعلية المتعددة وألعاب الشبكات، تميزت هذه المرحلة بإستعمال أمثل للشكل الصوري للصوت الأكثر واقعية لتطوير سيناريوهات المعقدة .(**سلطاني، 2011-2012، صفحة 69**)

وفي أوائل القرن الواحد والعشرين أصبحت صناعة ألعاب الفيديو صناعة مزدهرة وتمكنت من صناعة الترفيه الذي ولد المزيد من الأرباح أكثر من السينما بحد ذاتها، فأصبح للعالم الفيديو نجوم خاصة به مثل : "لاراكروفت" « Lara Croft » ، "ماريو"« Mario » ، كما صاحبت أجهزة التحكم وأجهزة

الألعاب الفيديو أكثر تنافسا من أي وقت مضى بين شركات الولايات المتحدة الأمريكية (مايكروسوفت Microsoft، اكس بوكس Xbox)والشركات اليا (سوني Sony، وبلايستايشن Play Station ، نينتندو Nintendo، جيم كيوب Game Cube). (**قويدر، 2011-2012، صفحة 63**)

أما في نهاية 2005 فقد تطورت أجهزة التحكم والألعاب الإلكترونية وذلك بدخول شبكة الأنترنت، وأصبحت الألعاب الالكترونية ذات إمتيازات جديدة من بينها أن الفرد يختار الأشخاص التي يريد اللعب معها وكذلك اختيار الابطال وتغيير اللباس والأدوات المستخدمة والمكان ...الخ

المطلب الثالث : خصائص الألعاب الإلكترونية

تتميز الألعاب الإلكترونية بجملة من الخصائص نوجزها فيما يلي :

الخصائص التقنية : (ذيب و بن عمار ، 2022، صفحة 283)

– توفر الألعاب الإلكترونية عالما وهميا بعيدا عن العالم اليومي الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعا ماديا وأحداثا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما ،وذلك من خلال إندماجه ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الإفتراضي.

– تعتمد الألعاب الإلكترونية على عوامل الجذب من خلال تجسيد حقيقي للمعارك والقتال.

– الإعتماد على الصورة المجسمة سواءا كانت حقيقة شخصية أو طبيعية أو إصطناعية.

– توظيف مختلف التأثيرات الصوتية المساعدة في اللعبة مثل الأصوات البشرية الطبيعية الحقيقية للاعبين ، أو الأصوات المبرمجة مثل أصوات الأسلحة ، الحيوانات ... الخ

– المرونة وسهولة الإستخدام في التعامل التكنولوجي مع مختلف الأجهزة التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية.

الخصائص الفنية : (عائشة بلهيش العمري ، 2015)

– "من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعي, نظراً لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارًا جديدة في اللعب

لتحقيق الهدف، وهذا ما تؤكده الأبحاث من أن الخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تكون له قيمه عظيمة في القدرة على الإبداع.

– تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً.

– الخيال الواسع من الأشياء الأساسية في عالم صناعة الألعاب ، فالألعاب الشهيرة حتى وإن كانت بسيطة معظمها مبني على فكرة رائعة تثير خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم الذاتي .

– إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين.

– تقوم الألعاب الإلكترونية بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب إستجابة وتعطي تغذية راجعة دورية ، مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم المواصلة للعب .

– القدرة على تشكيل ثقافة رقمية ترتبط بنمو المعرفة حول التعامل مع تكنولوجيات الإتصال الحديثة من خلال التفاعل بين اللاعبين وتبادل المعارف والخبرات في هذا المجال ."

وأيضا من بين خصائص الألعاب الإلكترونية أنها توفر المتعة والترفيه والتسلية الإجتماعية وتشجع العمل الجماعي والتعاون والإتحاد العام بالإضافة إلى أنها تستعمل التكنولوجيات الحديثة ، فهي منتوجات رقمية إلكترونية متطورة تتطور مع التطور الرقمي والتكنولوجي الصناعي .

المطلب الرابع : أنواع وأشكال الألعاب الإلكترونية

"يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها ، وفقا لسالين وزيمرمان salen&Zimmerman إلى الأصناف الآتية :

1.الصنف الأول الغازي(المحارب ، المقاتل) Conqueror:

وهدف هذا الصنف التنافس والإنتصار مهما كانت الخسائر، ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا ، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة ، أو السيطرة على الأحداث الإجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

2.الصنف الثاني المدير Manager :

ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان، كما يتم تطوير أساليب العمليات processes لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من إستخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.

3.الصنف الثالث المستغرب (المتعجب) Wonderer:

في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين . واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والإسترخاء .

4.الصنف الرابع المشارك Participant:

في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الإجتماعية أو المشاركة في العوالم الإفتراضية (برامج تمثل بيانات تحليلية ثلاثية الأبعاد)"(**غربي و حم عيد، 2019، صفحة 24**)

وهناك تصنيفات أخرى يمكن أن تنضوي تحتها الألعاب الإلكترونية :

1.من حيث وظيفة الدعامات :

"هناك ألعاب إلكترونية تشتغل عن طريق الكونسولات الخاصة كألعاب الفيديو التي تنتجها شركة مايكروسوفت X-box وأيضا التي تنتجها شركة سوني Ps2 و Psx ، أو التي تنتجها شركة نانتندو GameCube وGameboy avance ، ومنها من يعتمد استخدام التلفاز أو شاشة فيديو ، ومنها من يشتغل على جهاز الحاسوب ، ومنها ما يباع على شكل أقراص CDأوDVD ، وهناك لاعبون يحبذون استخدام الأنترنت كليا .

2.من حيث وظيفة التموضع :

إن ألعاب الأركيد مثلا تتطلب قاعات متخصصة وأيضا تجهيزات كبيرة ، وأيضا الشخصية منها أو المنزلية التي يمكن أن نلعبها سواء في العمل أو المنزل لها تجهيزات الخاصة .

3.من حيث وظيفة المحتوى :

ألعاب المغامرات ، ألعاب الأدوار ، محاكاة المعارك الجوية ، محاكاة المعارك الفضائية ، محاكاة المعارك البحرية ، ألعاب القيادة (قيادة السيارات ، الطائرات والمركبات) ، ألعاب إجتماعية (ألعاب الورق) ...الخ

4.من حيث وظيفة العمر :

إن ألعاب الأطفال تعرف على أنها تلك الألعاب التربوية الساعية إلى الإكتشاف والتعلم والتعبير وتنقسم إلى قسمين :يتمثل الأول في الألعاب التي تعني بالفترة العمرية لما قبل المراهقة و لما بعد المراهقة ، وتصنف تحت ألعاب الفيديو التي تشغل على كونسولات متخصصة كذلك التي تستخدمها نانتندو ومايكروسوفت وسوني ، هناك ألعاب كثيرة ومتعددة طورتها بعض الشركات المستقلة ، ولكن تحت ترخيص صانعي الأجهزة وهناك ألعاب للبالغين تشتغل على الحاسب أو على الأنترنت .

5.من حيث درجة الإنغلاق :

اقترح أحد الباحثين تصنيفا مغايرا مقسما هذه الألعاب إلى ألعاب منتهية (مغلقة) وألعاب غير منتهية (مفتوحة) ، الألعاب المنتهية هي تلك الألعاب التي تسعى إلى تحقيق هدف معين حسب قواعد مضبوطة ومحددة" .(**سلطاني، 2011-2012، صفحة 72**)

والألعاب المفتوحة هي التي تقترح الدخول في اللعبة دون أن تضع لها نهاية ، ولا تخضع لقواعد صارمة ودقيقة فالهدف ليس الربح لأن اللاعب يستطيع مواصلة اللعب دون انقطاع .

وبهذا الشكل تعتبر الألعاب الإلكترونية بيئات مختلفة ولكل لعبة بيئتها الخاصة بها والتي تعطي للعالمية درجة معينة من النسبية ،فالإبداعية تنتشر بقوة في قطاع الألعاب ولكن البصمة والتأثيرات ، تعتبر من النشاطات الشائعة للمبدعين في هذا المجال .

وهناك من يصنف الألعاب الإلكترونية حسب الأشكال الآتية :

1.ألعاب المتعة والإثارة :

"وتهدف هذه الألعاب إلى شغل أوقات الفراغ والتسلية ، وتعتمد بشكل مباشر على تفاعل بين الفرد مع اللعبة في أوضاع وحالات معينة، تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح فيما بعد معقدة وسريعة وتمتاز هكذا ألعاب بأنها مثيرة وتجذب الإنتباه، ويتم إستخدام الصور والأصوات القريبة من الواقع ومن أمثلتها ألعاب السيارات.(**أحمد أ.، 2022، صفحة 11**)

2.ألعاب الذكاء :

تعتمد على المحاكاة المنطقية في إتخاذ القرار وتتطلب التفكير في التعامل معها وتكمن إمكانيتها في إمكانية معالجة كم هائل من الإحتمالات وإختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير معينة وذلك في وقت قصير ومن أمثلتها الشطرنج . (**جناد، 2021، صفحة 10**)

3.الألعاب التربوية والتعليمية :

الألعاب التربوية والتعليمية تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنقل المعلومة للمستثمر بطريقة مسلية، وطيف هذه الألعاب عريض جدا يغطي جل المراحل الدراسية حتى الجامعات، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها، والألعاب الأكثر تعقيدا التي تعلمه تركيب الكلمات والجمل وتشكيلها والتعامل مع المسائل العلمية و الحسابية، وهناك الألعاب والبرامج التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافيا وتعليم اللغات وتعليم مبادئ الحاسوب وغيرها من العلوم .(**همال، 2011-2012، صفحة 42**)

4.ألعاب الحركة :

تتميز هذه الألعاب بأنها بحاجة إلى مهارة حركية من قبل اللاعب ، وعادة ما تزيد سرعة حركتها في المستويات المتقدمة من اللعبة لتصبح أكثر صعوبة في إدارة أحداثها مما يتطلب إنتباها و ردود أفعال سريعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وجمع أكبر عدد من النقاط ويتطلب هذا الصنف ألعاب أخرىتتميز بأهداف خاصة تتعلق بالمغامرات والقتال والقنص ، وبعضها يحتوي على كل عناصر الأفلام أو روايات مغامرة .(**الله، 2020، الصفحات 217-218**)

5.الألعاب الرياضية :

وتشمل التي تحتوي على أي نوع من الأنشطة الرياضية وألعاب البطولة مثل سباق السيارات أو سباق الدراجات وألعاب الكرة والصيد ، ويمكن أن تكون فردية يلعبها متسابق واحد ويمكن أن تكون جماعية يلعبها لاعبان أو أكثر .هذا النوع من الألعاب نجده بكثرة عند المبحوثين الذي يفضلون ألعاب كرة القدم بإعتبارهم مهوسيين بهذه الرياضة ".(**شهرزاد، 2022، صفحة 761**)

المطلب الخامس : لعبة PUBG

1.تعريف لعبة PUBG :

"بلاير أونز غراوندز المعروفة بإسم بوبجي (Pubg) هي لعبة إلكترونية كثيفة اللاعبين أو ساحات معارك اللاعبين المجهولين من أنماط ألعاب البقاء على الانترنت، يمكن اللعب فيها في خرائط مختلفة مع إمكانية اللعب منفردا أو ضمن لاعبين متعددين ، وتعتمد اللعبة كليا على مدى نجاح اللاعب في التنفيذ الإستراتيجي واللعب وفقا لخطة النجاة في المعركة."

تعد أيضا لعبة بوبجي (PUBG) من الألعاب الإلكترونية العنيفة التي ظهرت وانتشرت بشكل متسارع ، حيث لاقت رواجا كبيرا وأصبحت هذه اللعبة من أكثر الألعاب ممارسة من قبل الأفراد ، نظرا لطبيعة هذه اللعبة حيث تمتاز بالتصميم العصري والدقة اللامتناهية ، إضافة إلى تواصل اللاعبين خلال ممارستها يكون تواصلا سمعيا وبصريا في آن واحد مما جعلها الأقرب إلى الواقع وبعيدة عن العالم الإفتراضي.(**الجبور ، الكريميين، و المجالي، 2020، صفحة 870**)

2.نشأة لعبة PUBG :

"صدرت لعبة PUBG المعروفة أيضا بلعبة ساحات معارك اللاعبين المجهولين بتاريخ 23 مارس 2017 من طرف المطور Brendan Greene حيث أتيحت على أجهزة الويندوز ، وإكس بوكس ون وبلاي ستيشن 4 وصدرت نسختان في أوائل سنة 2018 لمنصتي آي أو إس تحت عنوان Player Unknown's Bahegraunds Mobile ، وأندرويد من تطوير شركة تينسنت ، والتي قامت بالتعاون مع شركة "بلوهول" لإصدار اللعبة على الهواتف المحمولة .(**شايب ، إبريعم ، و عاشور، 2020، صفحة 208**)

تجاوزت لعبة PUBG مائة مليون تحميل خلال أربعة أشهر من طرحها على الأنترنت وأصبحت بذلك أكثر رواجا وإنتشارا لإمتيازها بالتصميم العصري والدقة اللامتناهية ، إضافة إلى تواصل اللاعبين سمعيا وبصريا في آن واحد خلال اللعب وجعلها الأقرب إلى الواقع" . (**الجبور ، الكريميين، و المجالي، 2020، صفحة 870**)

3.خصائص لعبة PUBG :

من المؤكد أن إنجذاب الشباب والمراهقين للعبة PUBG بشكل خاص لا يأتي من العدم ، حيث هناك عدة أسباب وميزات جعلت لعبة بوبجي تحتل صدارة الألعاب الإلكترونية في الآونة الأخيرة ومن بين ابرز هذه الخصائص : (مجد دريباتي ، 2019)

– التحكم السهل والمريح بالإضافة للروسومات الواضحة عالية الدقة.

– الواقعية في اللعبة.

– وجود عدة أنماط متاحة للاعب ما بين الفردية أو الجماعية ، حيث يمكن اللعب بشكل فردي ضد 99 لاعب آخر أو الإنضمام مع لاعبين آخرين لتشكيل فريق من أربعة أشخاص على الأكثر .

– جميع اللاعبون فيها حقيقيون وليس إفتراضيون ، وهذا ما يشكل جاذبية كبيرة للتحدي والمنافسة.

– تتيح للاعب إمكانية التواصل مع أصدقائه في الفريق عبر الميكروفون وسماعة الرأس ، حيث يمكنهم التكلم صوتيا ضمن المعركة.

– تشكل اللعبة فرصة كبيرة للشخص في إبراز كفاءاته وإظهار مهاراته عبر مراحلها المختلفة

– طراز الأسلحة المستخدمة في اللعبة موجودة فعليا على ارض الواقع.

– المواجهة الحتمية والندية ، حيث تحتوي اللعبة على منطقة تسمى بلاي زون (Play zone) تتقلص بشكل مستمر ومن يبقى خارجها يتناقص دمه ويموت، هذا ما يدفع اللاعبين إلى التحرك بشكل دائم ومواجهة المنافسين.

4.أسلوب لعب لعبة PUBG :

"يتم اللعب بأسلوب التصويب من منظور الشخص الأول أو الثالث ، ويصل عدد اللاعبين إلى 100لاعب كلا منهم يهدف لأن يكون الناجي الأخير .يمكن للاعبين الإختيار بين الخوادم التي يكون فيها اللاعب وحده وليس ضمن فريق معين ، أو الخوادم التي تسمح للمشاركة بشخصين في الفريق أو أربعة في كل الحالات ،آخر شخص أو فريق باق على قيد الحياة يفوز باللعبة.

في بداية كل مباراة يقفز اللاعبون من طائرة بالمظلات على جزيرة دون أن يكون بحبتهم أية عنصر ،بمجرد هبوطهم يمكن للاعبين البحث في المباني وغيرها من المواقع للعثور على الأسلحة ، المركبات ، الذخائر ، الدروع وعلب الإسعاف وحقن الأدرينالين وغيرها من المعدات والتي يتم توزيعها عشوائيا في جميع أنحاء الخريطة في بداية اللعبة ، وتبدأ المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعا ويبقى حيا حتى النهاية"

5.مخاطر لعبة PUBG :

يمكن أن نلخص خطورة لعبة PUBG في النقاط الآتية :

–"تنمية العنف عند اللاعبين بشكل كبير من خلال تعاطيهم مع مختلف أنواع الأسلحة النارية والبيضاء

–خطورة الإدمان على لعبة PUBG ، فعادة ما تخلق مثل هذه الألعاب هوسا عند اللاعب تجعله يقضي ساعات طويلة خلف شاشات الكومبيوتر أو الهاتف المحمول .

–التذمر الزائد .

–التخلي التام أو الشبه تام عن المسؤوليات، حيث يتخلى مدمن الألعاب الإلكترونية ومنها لعبة PUBG عن مسؤولياته تجاه عائلته .

–خمول العقل : إن إدمان الفرد على لعبة PUBG يجرده من الذكاء وروح الإبداع ، فتجد تفكيره وذكاءه محدود في مجال ضيق لأن عقله مليء بأحداث اللعبة حيث يرى كل شيء يحيط به مثل ما يوجد في اللعبة.

–العزلة وقلة التواصل : تؤدي لعبة PUBG بالفرد إلى العزلو والإبتعاد عن جو العائلي كما يفقد مهارات التواصل مع الآخرين بسبب إنغماسه لوقت طويل في اللعبة ". (**رمضان ن.، 2019، صفحة 456**)

المبحث الثاني : آليات الألعاب الإلكترونية

المطلب الأول : أسباب إنتشار الألعاب الإلكترونية

لقت الألعاب الإلكترونية اليوم رواجا هائلا وازدهارا في الوسط الإجتماعي وذلك من خلال أنها أصبحت عبارة عن ثقافة إتصالية تكنولوجية حديثة من منطلق التفاعلية العالية التي تتميز بها العوالم الإفتراضية للألعاب الإلكترونية ومن بين هذه الأسباب:

– "نجاح الألعاب الإلكترونية في قتل حالة الفراغ المادي والشخصي الذي قد يعاني منه الفرد.

– التجديد والتحفيز الدائم الذي تتقنه شركات إنتاج الألعاب الإلكترونية ، إضافة إلى حالة الإحساس بروح الفريق والتواصل الذي ينتاب الشخص عند ممارسة هذه الألعاب.

– توفر للفرد عوالم وهمية إفتراضية بعيدة عن عالمه الواقعي الحقيقي.

– إحتواءها على أساليب تجذب الفرد لممارستها والإندماج معها كتوظيف الرسوم والألوان والخيال والمغامرات.

– تعتبر الألعاب الإلكترونية محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين ، كما أنها قد تزود اللاعبين بأفكار جديدة ومعلومات حديثة.

– قدرتها على تحقيق أهداف متصلة بإكتساب الحقائق والمفاهيم والمبادئ.

– عدم الرضا عن الحياة الشخصية التي يعيشها الفرد ..والتي تؤدي به إلى اللجوء إلى الألعاب الإلكترونية هروبا من الظروف التي يعيشها .

– سهولة الإستخدام الأمر الذي يساعد بدوره على زيادة نسبة التفاعل بين مستخدميها ، وملء وقت الفراغ ، والتسلية والترفيه ، وكذلك من أجل الإتصال والتواصل مع الآخرين من حولهم ".(**العكيدي، 2022، صفحة 90**)

وبناء على ما سبق نستنتج أن أسباب إنتشار الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها يعود جزء منها إلى اسباب متعلقة بشخصية الفرد ، وجزء آخر متعلق بالمؤثرات الخارجية سواء من اللعبة نفسها أو من المحيط الخارجي .

المطلب الثاني : مجالات الألعاب الإلكترونية

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من الألعاب الإلكترونية التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى :

1.الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة :

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الإستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قام بها " جي . أف.كا " G.F.M عن وجود تشكيلة واسعة (عدة آلاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر، كما أم تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل. وتظهر التحليلات التي قامت بها " جي .أف.كا" بأن هنالك أنواعا معينة الأكثر إنتشارا مقارنة ببقية العناوين: ألعاب الرياضة ، الألعاب الكلاسيكية، ألعاب التقمص ، ألعاب المجتمع ،وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة ، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكومبيوتر، كما تمثل ألعاب "كازوال غايمس "Casual" Games نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة ،فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة في مختلف الوضعيات اليومية، وتعد لعبة "تيترس " Tetris النموذج الرمز والأكثر انتشارا في أوروبا مثلا ، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو " ميستري مونسيون "Mystery Mansion، و "بينبول "Pinball ، و"جي .تي.إي. بينبول، " GTI Pinball و"3دي بول 3 " D poolو ألعاب كسر الأحجار مثل : " بورك بريكر دولوكس "Bloc Breaker Deluxe أو ألعاب البولينغ " ميدنايت بولينغ " Midnight Bowling وتعد ألعاب الأبعاد الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الإنترنيت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالإنترنيت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعب فيها ، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الإنترنيت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا. (**قويدر، 2011-2012، صفحة 132**)

2.الألعاب الإلكترونية على جهاز الكومبيوتر :

إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكومبيرتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي (Logical) تم تركيبه على جهاز الكومبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب ، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة ، الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر ، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة

إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة ، وراحة افضل يمكن للاعب أن يصل بجهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق ، الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو إقناع الأبعاد الثلاثة (3D)، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت. (**بشير، 2013، صفحة 91**)

3.الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنت :

إن محاولات الناشرين لإقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الأنترنيت ليست مهمة ولكن لأن إنفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث. فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين ، لكن في السنتين الأخيرتين عام الإهتمام بهذه التقنية ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال :

– تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية من أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنيت.

– تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.

– توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.

– تسيير بوابة الألعاب على الخط بإقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط...

– تطوير ونشر و توزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.(**فلاق، 2008–2009، الصفحات 131–130**)

3.الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم :

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج Processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفه معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر

شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعب، توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد Xbox وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Sony مثل بلاي ستايشن 1 و2 و3 وجهاز أسPS22- ،وأجهزة شركة نيتاندو Nintendo التي تعرف باسمCube Game. (**قويدر، 2011-2012، صفحة 134**)

5.أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية :

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع القطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

5-1: أجهزة أحادية اللعب: والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

5-2: أجهزة متعددة اللعب: والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام Jamma الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.(**شينار و بولحبال ، 2022، صفحة 356**)

المطلب الثالث : المكونات الأساسية للألعاب الإلكترونية

تتكون الألعاب الإلكترونية من عناصر رئيسية تتمثل في :

1.اللعبة Game تبعا للعالم المشهور في دراسة ألعاب الفيديو إريك زايمرمان EricZimmerman فإنه يعرف اللعب ضمن ألعاب الفيديو على أنه نشاط تفاعلي إيرادي أين يتبع ويحترم فيه اللاعب أو أكثر مجموعة من القواعد التي تضبط وتقيد تصرفاتهم وسلوكياتهم ، ممثلين في ذلك صراعا إصطناعيا أو دورا آخر ينتهي بنتيجة كمية أو حاصل عددي معين

2.اللعب Play يتمثل في مجموعة من وظائف اللعب وطرق الإستمتاع بهذا النشاط ضمن ألعاب الفيديو بالنقاط التي حددها العالم السميولوجي دافيد ميريس في : المنافسة ، التشييد، البناء، التحدي، نظام التعلم، الدلائل والتعليم والبراعة ، الإتقان ، الإخضاع ، الغلبة ، التدارس ، الإستمتاع السردي أو اللهو والترفيه ، القصصي ، إكتساب مهارات وتحقيق كفاءات و تجارب سمعية بصرية تفاعلية ، الإنغماس في بيئات تدريبية و تعليمية و تثقيفية، وإستكشاف معاني و رسائل خفية ودلائل متسترة وراء مدونات والشفرات التي وضعها منتج ألعاب الفيديو وإيديولوجياته والأبعاد السوسيوثقافية. (**زروقي، 2012-2013، الصفحات 119-120-121**).

3.المعدات والأنساق السمعية البصرية لألعاب الفيديو Audiovisu apparatus هي أنظمة إلكترونية وأساليب رقمية متعددة الوسائط مع قدرات آلية وميكانيزمات محوسبة وإمكانيات معلوماتية تفاعلية وكفاءات تكنولوجية ذكائية وإصطناعية ، وأجهزة الإدخال Iputs devices وكل متطلبات برمجيات ومعدات وتقنيات خلق العوالم الإفتراضية لألعاب الفيديو وطرق وأدوات التحكم و مدخلاتها (كالفأرة ، لوحة المفاتيح ، الأزرار ...)، ومخرجاتها Ouputsأو أجهزة المخرجات (الإيرادات ، النتاج والحاصل المستجاب في شاشة الحاسوب أو التلفاز أو مكبر الصوت الخ)، ويمكن أن يكون النسق السمعي البصري التفاعلي فس أي جهاز أو حامل ، إذ تستطيع أن تكون ألعاب الأركاد أو صالات ألعاب الفيديو ، ألعاب موصلة بالتلفاز و مدعمة بنظام اللعبة ، أجهزة محمولة أو منقولة وغيرها ، ويقصد في إطار هذا المعنى كل أشكال تفاعل إنسان – كومبيوتر .

4.القصة Story تستطيع ألعاب الفيديو أن ترتكز على قصة ما في معظم الأحيان ولكن ليس في كل الحالات، وعلى أي حال تكون هذه السيرورة السردية أو الأنساق الروائية متضمنة في شكل حكائي قصصي معين ، وفي بعض الأحيان نجد ألعاب لاتحمل في أنساقها ومضامينها أي قصة لأنها عبارة عن تحدي تجريدي لا يحتاج إلى قصة ما أو شكل سردي معين.

5.الموروث التاريخي لألعاب الفيديو: عند النظر إلى ماضي ألعاب الفيديو و تاريخها ، يمكننا أن نلاحظ كيف أن ميراث ألعاب الفيديو يمكنه أن يساعدنا في معرفة ماهيتها وحقيقتها وتقديم تعريف لها ، بحيث عدد الباحث كريس كراوفورد Chris Crawford قائمة الألعاب الإلكترونية التي تستكشف مفاهيم صورية وتصميمية مهمة متصلة بها وهي مثيرة الجدل لأنها كانت مفاهيم جديدة لألعاب الفيديو وتعرف أشكال حديثة ومتجددة لأصنافها المختلفة و صعوبة ضبط ووصف المتصورات النظرية المقترنة أساسا بالخاصية العلائقية أو التعاضدية لجوهر سيرورة ألعاب الفيديو عن طريق التقدم والإسقاط والمماثلة أو المشابهة أو المطابقة للعلامات النوعية والشكلية والتقنية لها. (**زروقي، 2012-2013، الصفحات 121-122-124**)

ويمكن أن تتجسد الألعاب الإلكترونية من خلال ثلاث مستويات رئيسية وهي :

- **المستوى الأول** : الأرضية الرقمية Platform
- **المستوى الثاني** : الطراز أو الصيغة The Mode
- **المستوى الثالث** : السياق The Cpntext

المطلب الرابع : أنماط الألعاب الإلكترونية

1.نمط ألعاب تقمص الأدوار الإلكترونية :

"وتعد ألعاب تقمص الأدوار من أكثر الألعاب إنتشارا في السنوات العشر الأخيرة حيث يتوافر منها نسخ للهاتف الجوال والحواسيب اللوحية والهواتف الذكية يعتمد هذا النمط من اللعب أخذ اللاعب إلى عالم من الخيال يكون هو جزء منه حيث يتقمص اللاعب أحد الشخصيات الخيالية يتفاعل من خلالها مع بيئة اللعب ، والبدء في حل المشكلات المتاحة داخل اللعبة .

2.نمط الألعاب الإلكترونية الإستكشافية:

حيث تهدف الألعاب الإستكشافية إلى إستكشاف بيئة اللعب ، كما تتيح للاعب الإبحار بالخيال للوصول للحل داخل اللعبة .

3.نمط الألعاب الإلكترونية التنافسية :

وتهدف إلى توفير بيئة للتنافس بين اللاعبين، وتتيح إستخدام إستراتيجيات محددة للوصول للحل وتقديم حلول مبتكرة" . (**معجوز، 2022، صفحة 99**)

المطلب الخامس : تأثيرات الألعاب الإلكترونية على اللاعبين

إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها ، إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الإجتماعي، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع ، ولهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة " الفيديو، حاسوب ، أنترنيت ، الهاتف المحمول ، باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها ، ومنه يمكن أن نستخلص منها ما يلي :

- **الآثار الإيجابية** :

–"تطوير مهارات الذكاء وسرعة التفكير بما تحتويه هذه الألعاب من ألغاز تحتاج لمهارات عقلية لحلها(**العكيدي، 2022، صفحة 91**)

–تساهم الألعاب الإلكترونية في تقديم فسحة من التسلية والترفيه مما يساهم في الإبتعاد عن الضغط والمشاكل التي تعترض الفرد .

–تعمل أجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة على تنشيط الجسم والسير السليم لصحة الكثير من اللاعبين ، وذلك بفعل أن هذه الألعاب تلعب عن طريق حركات إفتراضية تفاعلية يقوم بها اللاعب عن بعد،

وتتجسد هذه الحركات في اللعبة وعلى الشاشة العارضة التحكم وكأنها حقيقية دون اللجوء إلى أداة التحكم للجهاز .(**سعيد و شرارة ، صفحة 220**)

–تساهم في رفع مستويات الإدراك وحدة الإنتباه ودقته ، وسرعة البديهة ، وإدارة لموارد، والتحليل ، والقدرة على التخطيط.

–تنمية القدرات العقلية والذهنية ، والحركية كتقوية الذاكرة والتحكم بالأعين مع اليدين ، والقيام بمهام متعددة في وقت واحد.

–إكتساب طرق جديدة على حل المشاكل ، وإتخاذ القرارات من خلال الإعتماد على الذات(**قويدر م.، 2020، صفحة 43**)

–تساعد الألعاب الإلكترونية على تعلم كيفية الإستجابة للتحديات والمثابرة وكذا كيفية إستكشاف الأهداف وإعادة التفكير فيها " .

ومنه يمكن القول بأن الألعاب الإلكترونية تؤثر بالإيجاب من خلال أنها تخلق روح المنافسة ، حيث يصبح الفرد يعتبر الفوز رمز للشجاعة والقوة والتفوق والتحدي ، وهذا ما يزيدهم شجاعة ويخلق لديهم رغبة في تحقيق أهدافهم في الحياة .

➢ **الآثار السلبية :**

على الرغم من الفوائد قد تتضمنها الألعاب الإلكترونية الا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة تتضمن مضامين سلبية ومن بين أهم التأثيرات السلبية ما يلي :

التأثيرات الصحية :

يمكن أن يؤدي قضاء الكثير من الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدلا من الإنغماس في الأنشطة البدنية إلى أضرار صحية بحيث يمكن الجلوس المستمر في مكان واحد ولعب ألعاب الفيديو بشكل مطول أن يزيد من فرص السمنة وإضعاف العضلات والمفاصل وجعل اليدين والأصابع مخذرة بسبب الجهد الزائد وتشير العديد من الدراسات إلى أن الالعاب الإلكترونية يمكن أن تضعف البصر .

تشير دراسة أجريت عام 2017في جامعة مونتريال إلى أن إستخدام ألعاب الفيديو مثل Call of Duty قد يضر بالفعل بالدماغ.و أن معظم المشاركين في الدراسة تستخدم أساسا منطقة من الدماغ تسمى النواة المذنبة Caudate يحتاج هؤلاء اللاعبين التنقل من خلال تضاريس اللعبة بإستخدام أدوات الملاحة في النظام أو على الشاشة لتحديد المواقع ، والإعتماد على الملاحة " العادة" بدلا من التعلم النشط ، أن هذا يسبب زيادة في كمية المادة الرمادية في النواة المذنبة لديهم، في حين يقلل في قرن آمون. وفي هذا تشويه للدماغ وبالتالي ارتفاع مخاطر أمراض الدماغ ، بما في ذلك الإكتئاب ، إنفصام الشخصية ، إضطراب ما بعد الصدمة ، ومرض الزهايمر (سمية محمد الصالح برهومي ، 2020،ص 80-81-83)، كما أكد خبراء الصحة أن عين الفرد تتأثر بالسلب أثناء ممارسة اللعب بصورة مستمرة حيث أن حركة العين تكون سريعة مما يؤدي إلى إجهادها وحدوث الإحمرار والجفاف والزغللة بها ، ومن ثم يبدأ الشخص الشعور بالصداع .(**تهامي و جعفورة، 2019، صفحة 93**)

التأثيرات الدينية :

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب ، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الإنتماء للوطن ، كما تساهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة، إضافة إلى بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد العقول (قدة ، كحيط، و قدة ، 2019، صفحة 40)، حيث توجد بعض الألعاب التي وصلت حدا من الإنحراف يصل إلى المساس بالمقدسات بل و التطاول على الذاتي الآلهية بطريقة لا يمكن وصفها أو التعبير عنها حيث أن القدرة اللامتناهية حسب هذه الألعاب تكون في يد الأقوى حيث يموت كل شخص ضعيف ويتربع الظالم على عرش الحياة والديمومة لذلك تنتزع الثقة بالله وقدرته على الخق ومثال ذلك لعبة Spore نموذج عن هذه الألعاب ففي لعبة المحاكاة هذه يخلق اللاعب أجيالا

متعددة من المخلوقات الغريبة فيربيها لتصل إلى نسبة ذكاء خارقة ، وبعدها يؤسس مجتمعا عبر دمج اللاعبين الآخرين ويكون هذا المجتمع في سبيل السيطرة على الكواكب عن طريق الحرب ، وبهذا يكون اللاعب خالق المخلوقات التي تسيطر على الكون ليكون بأمره.(**مريم قويدر ،2022، ص 1198**)

التأثيرات الإجتماعية:

تعتبر المهارات الإجتماعية لها دور هام في نجاح الفرد في إقامة تفاعل إجتماعي كفء مع الآخرين ومدى قدرته على مواصلة هذا التفاعل ، كما أن القصور في هذه المهارات يفسر الإخفاق الذي يعانيه بعض الأفراد في مواقف الحياة العملية على الرغم من إرتفاع ما لديهم من قدرات عقلية ، وبالتالي تؤدي الألعاب الإلكترونية آثار سلبية إجتماعية من بينها تجعل الفرد غير إجتماعي بسبب عدم تواصله مع الآخرين وذلك لأن لقضاءه ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتجعل منه شخصا إنطوائي كما إسرافه في اللعب بهذه الألعاب تفقده المهارة الإجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح خجولا ا يجيد التعبير عن نفسه ، أيضا قد تؤدي غلى الإنفصال الأسري والارتباط بالقيم والأخلاقيات الغريبة المنافية لمجتمعه ، فهي تصنع فردا أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجياته.(**معجوز، 2022، صفحة 13**)

التأثيرات السلوكية :

يشير الباحث شاكر عبد الحميد في كتابه الموسوم " عصر الصورة السلبيات والإيجابيات " حيث قارن بعض الباحثين بين ألعاب الفيديو والمخدرات معتبرين هذه الألعاب المخدر الأقوى بعد مخذر الكراك الذي تفوق تأثيراته الأفيون أضعافا كثيرة ، لأنها تشجع الصغار والكبار على الإنسحاب من الواقع والعيش في عوالم خيالية منعزلة عن عالم الواقع ، رغم أنها موجودة داخل الواقع . فالمضامين العنيفة التي تحتوي عليها الألعاب الإلكترونية تشجع على القتل وترويج لثقافة الجريمة والدم والجنسية المخلة بالآداب ، والمشجعة على انتشار الفاحشة و الرذائل والمشجعة على تعاطي المخدرات والكحوليات بين الممارسين ، لتنعكس هذه الرسائل السلبية المتمثلة بعد إستدماج الممارسين لمضامينها المتعرضين لتأثيراتها وتلقيهم لهذه الثقافة أو تلك أثناء الإنخراط في عوالمها الإفتراضية، ليحاكوا المستدمج المتمثل منها في الواقع الحقيقي ، ليخربوا نسيج مجتمعاتهم بممارسة الفاحشة والجريمة والمخدرات ، وغيرها من الرذائل لتتحول من براءة الترفيه إلى أسلحة تدميرية فتاكة تقوض أمن مجتمعاتنا، لتعزز هذه الوسائط ثقافة الانطواء والانسحاب والانعزالية، إضافة إلى تجاهل الآباء لتنعكس سلبياتها الهدامة على الفرد والمجتمع.(**سلطاني، 2011-2012، صفحة 92**)

ومما يبدو واضحا أن هذه الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية تتجسد في إنطباع مشاهد العنف – المصورة إلكترونيا- لتلك الألعاب الهمجية على سطح العقل الباطن أو تقبع في صخب تلك المنطقة الواقعة بين الشعور

واللاشعور تمكن وتكون البذرة لما هو آت ، ويحدث هذا أكثر في حالات الأطفال المهيئين أكثر لإستقبال تلك الإندفاعات من بيئتهم المحيطة .

الفصل الثاني : الفضاء الرقمي التواصلي والعنف

المبحث الأول: ماهية الفضاء الرقمي التواصلي

المطلب الأول : مفهوم الفضاء الرقمي

يعرف بأنه الفضاء الإلكتروني "الذي يتميز بإستخدام الإلكترونيات والطيف الكهرومغناطيسي لتخزين وتعديل وتبادل المعلومات عبر الشبكات ونظم المعلومات والبنى التحتية المادية" "(**عوفي، 2022، صفحة 105**)

يعرفه أحد الباحثين "بأنه بيئة إنسانية وتكنولوجية جديدة للتعبير والمعلومات والتبادل ، ويتكون أساسا من الأشخاص الذين ينتمون لكل الأقطار والثقافات واللغات والأعمار والمن المرتبطة ببعضها بعضا عن طريق البنية التحتية الإتصالية ، التي تسمح بتبادل المعلومات، ونقلها بطريقة رقمية ، وعليه تستخدم كلمة Cyber مقترنة بكلمة Space لتشير إلى أشهر تعبير في عصر المعلومات ، وأصبح هذا المفهوم أشمل وأوسع من الإنترنيت ليضم كل الإتصالات والشبكات وقواعد البيانات ويشير كذلك إلى مجموعة المعلومات المتوفرة إلكترونيا ويتم تبادلها وتشكيلها في مجموعات بناء على إستخدامها ، ويعمل الفضاء الإلكتروني تحت ظروف مادية غير تقليدية حيث يكون وسيطا عبر العمل من خلال أجهزة الكومبيوتر وشبكات الإتصال ".(**محمد، 2022، صفحة 454**)

يعرف أيضا بأنه :" مجال عالمي داخل بيئة المعلومات ، يتكون من شبكة مترابطة من البنى التحتية لتكنولوجيا المعلومات ، بما في ذلك الأنترنت وشبكات الإتصالات وأنظمة الكمبيوتر والمعالجات ووحدات التحكم المدمجة".(**بوطلاعة و بوكورو، 2022، صفحة 813**)

يعرف أيضا بأنه :" عبارة عن شبكة إلكترونية لمجموعة من الخوادم الإلكترونية حيث تتفاعل هذه الشبكات التي تتوفر فيها قاعدة بيانات ، فيما بينها بإستخدام وسيلة تواصل إفتراضية متجاوزة كل الحواجز الجغرافية والسياسية، سعيا وراء تحسين قدرة الإتصال والتعامل الإلكتروني كما أنها محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة بيئة إفتراضية لمستخدمي العالم الإفتراضي".(**كلاع، 2022، صفحة 294**)

ويعرف كذلك بأنه: "يمثل مجموع شبكات الحاسوب في العالم ، وكل ما ترتبط به وتتحكم فيه هذه الشبكات ، ولا يقتصر على شبكة الإنترنت فقط وإنما يشمل العديد من شبكات الحاسوب الأخرى ".(**الواحد، 2021، صفحة 7**)

ومن خلال التعريفات السابقة يمكن تعريف الفضاء الرقمي بأنه مجموعة من الشبكات الإلكترونية والتي يتم من خلالها التواصل وتبادل المعلومات بطريقة رقمية إلكترونية .

المطلب الثاني : نشأة الفضاء الرقمي

إن أول من إستخدم كلمة تستخدم cyber مقترنة بكلمة كلمةspac هو مؤلف الخيال العلمي الكندي "وليام جيبسونWilliam Gibson"في روايته الخياليةNeuromancerعام 1984وضعها حين بحث عن اسم ما لوصف رؤيته عن شبكة حاسوب خيالية كونية تربط الناس والآلات ومصادر المعلومات ، ويمكن للمرء أن يتحرك فيها كأنه يبحر في فضاء إفتراضي ، ويمكن من خلالها تحقيق الثروة والسلطة.ليكن بذلك مصطلحا جديدا للمجتمع العلمي العالمي هو Cyberspace كعالم مواز للفضاء المادي، عالم خيالي إفتراضي يتحدث عن عدد من الشركات تتنافس مع الحكومات وتحل محلها في مجال ليس له وجود مادي ،أطلق عليه جيبسون مصطلح (الفضاء الإلكتروني)وقد شبهه جيبسون بالفضاء المادي، ولكنه خيالي حيث أن الفضاء المادي ليس بالضرورة أن يكون فارغا، فالفضاء به كواكب ومدارات ونظم تعمل ، والفضاء الإلكتروني هكذا يحتوي على أنظمة وحواسيب وروابط إتصال.

ثم اتبعه في ذلك وأكمل خطواته في البحث عن المفهوم كاتب الخيال العلمي – أيضا- نيل استيفسون "Ncal Stephensonعام 1989 ليضعا صورة تكاد تكون شاملة عن ماهية المصطلح ومفهومه بشكل أوضح، ويصلا إلى أن الفضاء الإلكتروني هو : ذلك الفضاء أو المحتوى والبديل الكوني ، الذي يتشارك الناس من خلاله ، أو أنه نوع من الربط بين الواقع والواقع البديل ،والذي يكون بين أيدي الناس الذي يمكنهم من المشاركة مما عمل على تكسير الحواجز والمسافات.(**غنيم، 2019، الصفحات 258-259**)

ثم يستخدم المصطلح Cyberspace عام 1991ليعبر عن أشهر تعبير في عصر المعلومات وهو الإنترنت ، ثم سرعان ما أصبح المفهوم أشمل وأوسع من الانترنت ، ليضم كل الإتصالات والشبكات وقواعد البيانات ومصادر المعلومات ، وأصبحت بنية النظام الإلكتروني تعني المكان الذي أصبح جزءا منه العالم المادي ، او الطبيعي ،والآخر ذو طبيعة إفتراضية رقمية الكترونية تتحرك في بيئة رقمية الكترونية حيوية تعمل عبر خطوط الهاتف ، وكابلات الإتصالات ، والألياف البصرية والألياف الكهرومغناطيسية . (**عبد الحميد و عاطف، 2015، الصفحات 8-9**)

المطلب الثالث : خصائص ومميزات الفضاءالرقمي

"نذكر منها :(**طاشور، 2015، صفحة 79**)

–يتم إنشاؤه داخل البيئات الحاسوبية ، وشبكات المعلومات بتوظيف البرمجيات التطبيقية .

–فضاء شبكاتي لا صلة له بالحدود الجغرافية أو السياسية المألوفة .

–تسوده الحركة الدائمة في أي وقت ويتعمق وجوده من خلال الفيض المعلوماتي الدائم .

–لا يرتبط مباشرة مع الواقع بل يتواجد بالتوازي معه

– لا يتميز بوجود مادي ملموس .

–جوهره إفتراضي غير مرئي .

–التفاعل الإجتماعي عبر الشبكة " .

يتمتّع أيضا الفضاء السيبراني بالعديد من الخصائص والمميزات التي تُحسّن من عملية التواصل بين المشاركين، وفيما يلي ذكر لهذه الخصائص: (**رزان أبو خلف ، 2022**)

– **المرونة أثناء التعريف عن الهوية**: "حيث يؤدي الافتقار إلى التفاعل الجسدي إلى التأثير على كيفية تقديم الأشخاص لهويتهم؛ لذلك فإنّ الفضاء السيبراني يتيح إمكانية إخفاء الهوية بشكل كامل، أو التعريف بهوية وهمية، أو التعريف بأجزاء محددة من الهوية الحقيقية.

– **التواصل مُتاح للجميع**: يُوفّر الفضاء السيبراني فرصة التواصل لجميع المستخدمين بدون أي تمييز.

– **التواصل مُتاح في جميع الأوقات والأمكنة**: يتيح الفضاء السيبراني فُرصة التواصل في أي وقتٍ كان بين جميع المستخدمين، وحتى مع المسافات البعيدة فإنّه يُوفّر فرصة التواصل بين المشتركين في البلدان المختلفة.

– **إضفاء خاصية اللامركزية**: حيث يُمكن للمؤسسات العامة والخاصة وكذلك العسكرية التواصل مع جميع الأطراف على الرغم من المسافات الجغرافية؛ وذلك بهدف الوصول إلى المعلومات المناسبة والضرورية لاتخاذ القرارات، مما يُوفّر الوقت والجهد في الوصول إلى المعلومة.

– **سهولة التفاعل**: حيث أنّ الفضاء السيبراني يُوفّر فرصة التواصل طوال الوقت من دون أي انقطاع"

ومنه يتضح لنا أن الفضاء الرقمي غير مسار التفاعل والتواصل الإجتماعي من المجال العام الى المجال الافتراضي حيث من خلال مميزاته ساهم في تغيرات على مستوى العلاقات بصفة خاصة ، من خلال خلق تواصل إفتراضي

أو تفاعل إفتراضي في ضوء المجتمعات الرقمية مرنة واسعة الانفتاح لها اهتمامات مشتركة تتفاعل حول المحتوى الإتصالي مع إمكانية الحصول على التغذية الرجعية .

المطلب الرابع : أنواع الفضاء الرقمي

تتمثل أنواع الفضاءات الافتراضية المنتجة في هذا السياق لألعاب الفيديو:

"عبر الفضاء الإفتراضي v.space –trans أو ما وراء الفضاء: (زروقي، 2012–2013، صفحة 85)

هذا النموذج من الفضاء الإفتراضي متعلق بمعظم الممارسات التي ينتجها اللاعب أثناء اللعب ، واستخدمه هنري ليفبفر Henri lefebvre في كتابه "إنتاج الفضاء the production of space "في شكل نموذج ثلاثي متكون :

– **الفضاء المتصور** (**conceived space** الفضاء الذي يصممه منتج اللعبة في صورة ما ، وبالشكل الذي تصوره وخطط له في بيئة فضائية وبيئة منسقة)

– **الفضاء المدرك** **perceived space** الفضاء الذي يراه اللاعب ، ويترجمه أثناء اللعب ، ويدركه بكل وعي ، ويقوم بتأويله) ويوصف أحيانا بالفضاء السيكولوجي ، أو الفضاء الذهني.

– **الفضاء المعاش** **lived space** (الفضاء الذي يكونه اللاعب ، ويستكشفه من خلال بيئة اللعبة الإفتراضية" .

المطلب الخامس : مكونات الفضاء الرقمي

"يحتوي الفضاء الرقمي على 3 طبقات أساسية ،هذه الطبقات التي قام خبراء الحاسوب والبرمجة بتعريفها كالتالي :

1.الطبقة المادية :

تحتوي هذه الطبقة على كل المعدات والأجهزة الملموسة ، مثل أجهزة الحاسب الآلي والكابلات التي تربط بينها ، بالإضافة إلى الأسلاك التي تساهم في عمليات الإتصال الإلكتروني بين أجهزة الحاسوب ، بالإضافة إلى كافة البرمجيات التي يتم الإعتماد عليها في عالم الحاسوب.(**غنيم، 2019، صفحة 262**)

2.الطبقة المنطقية :

تلك الطبقة تعتمد على لغات البرمجة الخوارزمية ، فالإنسان لا يمكنه أن يتعامل مع الحاسوب باللغة البشرية ، بينما يقوم بالتعامل معها من خلال لغات البرمجة المختلفة ، تلك اللغات التي تمتلك مجموعة من الأكواد المتعددة ، التي تتألف من أرقام ورموز تمد الحاسوب بالأمر ، وما يقوم به الحاسوب هو تنفيذ الأمر الذي تم إدخاله إليه.

3.الطبقة الإعلامية :

تمثل الطبقة الخارجية الثالثة للفضاء الإلكتروني ، في هذه الطبقة يظهر وجود المستخدم مثل البريد الإلكتروني ، أرقام الهاتف ".

المطلب السادس : محتويات الفضاء الرقمي

مما سبق يتضح لنا بأن الفضاء الإفتراضي " السيبراني" يتكون من العناصر التالية :

1.معطيات الظاهرة الإجتماعية :

في الإنترنت والاتصال والتفاعل البشري بمختلف أشكاله الطبيعية ، في النظم والمؤسسات التقليدية والحديثة " التجارة ، القانون،الإدارة ، الإجتماع ..."

2.المجتمع الجديد المرقمن :

" مجتمع الانترنت والفضاء السيبري بكل انفتاحه اللامتناهي ، وخصائصه اللامحدودة ، الكيفيات والإتجاهات ، وطبيعته الإفتراضية .

3.الفرد الأنترنيتي :

وخصائصه الجماعية الإفتراضية وأشكال تمظهره ككائن حواري بالدرجة الأولى ، وظهور نوع جديد من الشخصية الإنسانية الإلكترونية .

4.العقل الجمعي الإلكتروني:

كمجموع لتفاعل العقول الفردية الإفتراضية ونظام بيئي إفتراضي، ذي توجه شمولي للحركة المعلوماتية في مجتمع الانترنت بما يخدم التجسيد المتكامل للقرية الإلكترونية ".(**قادم و طالة ، 2022، صفحة 71**)

المبحث الثاني : ماهية العنف

المطلب الأول : مفهوم العنف

من الناحية القانونية : "يعرف بأنه الإ ستعمال غير القانوني لوسائل الإكراه المادية من أجل تحقيق أغراض شخصية أو إجتماعية. (**خليفة، 2018، صفحة 93**)

من الناحية السلوكية :"يقصد به كل أشكال السلوك أو التهديد التي ترمي إلى تحطيم أو تدمير الممتلكات أو إلحاق الأذى الذي قد يصل إلى حد الموت بشخص ما ".

من الناحية النفسية :"يعرف بأنه سلوك غريزي مصحوب بالكراهية وحب التدمير هدفه تصريف الطاقة العدائية المكبوتة تجاه الآخرين ، كذلك قد يكون العنف نتيجة للإحباط الشديد ولعدم قدرة الشخص على التسامي أو لإعلاء أو ضبط النفس" .(**ممدوح، 2019، الصفحات 22-23**)

تعرفه منظمة الصحة العالمية :" بأنه الإستعمال المتعمد للقوة الفيزيائية (المادية) أو القدرة سواء بالتهديد أو الإستعمال المادي الحقيقي ضد الذات أو ضد شخص آخر أو ضد مجموعة أو مجتمع بحيث يؤدي إلى حدوث (أو إحتمال حدوث) إصابة أو موت أو ضرر نفسي أو سوء النمو أو الحرمان"(**الشمري، 2012، صفحة 226**)

ومن التعريفات الفردية للعنف نورد منها ما يلي :

يعرف على أنه : "هو شكل من أشكال التأزم والعدوانية في العلاقة بين فردين أو أكثر ينطوي على سلوكات وممارسات تستهدف إلحاق الضرر والألم بالآخرين للتعبير إما للرفض الظلم والقهر والإهانة والإحتقار ، أو الرغبة لفرض القوة والرهبة والتسلط على من يرغب الإستبداد بهم ، وفرض منطق الرضوخ والإستسلام له ".(**بن تروش و شرفة ، 2018، صفحة 81**)

يعرف العنف أيضا "بأنه كل إستخدام غير شرعي للقوة والتهديد بإستخدامها بهدف إلحاق الضرر بالغير ، ويقترن العنف بالإكراه والتكليف والتقييد، وهو نقيض الرفق لأنه صورة من صور القوة المبذولة على نحو غير قانوني بهدف إخضاع طرف لإرادة طرف آخر". (**مقدم، 2012، صفحة 377**)

عرف أيضا بأنه: "السلوك الذي يتضمن إستخدام القوة في الإعتداء على شخص آخر دون إرادته ، أو الإتيان أو الإمتناع عن فعل أو قول من شأنه أن يسيء إلى ذلك الشخص ويسبب له ضررا جسمانيا أو نفسيا أو إجتماعيا"..(**عليان، 2014، صفحة 31**)

عرف أيضا"العنف بأنه إستخدام الوسائل التي تستهدف الإضرار بسلامة الآخرين الجسدية أو النفسية أو الأخلاقية واعتبر العنف النفسي والأخلاقي نوعا أعمق من العنف الجسدي ، وأكثر إستحقاقا للإدانة والرفض لأنه أكثر مهارة من العنف الجسدي وأكثر منه خطرا ".

ويعرف أيضا بأن "العنف هو تعبير صارم عن القوة التي تمارس لإجبار فرد أو جماعة على القيام بعمل او أعمال محددة يريدها فرد أو جماعة أخرى ، ويعبر العنف عن القوة الظاهرة حين تتخذ أسلوبا فيزيقيا (الضرب ، الحبس ، القتل) أو بأخذ صورة من الضغط الإجتماعي وتعتمد مشروعيته على إعتراف المجتمع به" .(**شحاته، 2012، صفحة 22**)

من خلال هذه التعريفات يمكن القول بأن العنف سلوك يؤدي إلى إيذاء للأخرين وقد يكون الإيذاء جسديا كالضرب والإهانة والتنكيل ، وقد يكون على المستوى المعنوي والنفسي ، وقد يكون كليهما ، مما ينتج عنه آلاما جسدية ونفسية للشخص المتضرر . كما يتسم بمجموعة من الخصائص منها أن العنف سلوك إندفاعي ، وأنه محرم شرعا وقانونا وإجتماعيا أيضا، وأنه قد يحث في بيئة مزدحمة يفقد فيها الفرد إنسانيته عندما يقرر القيام بالسلوك العنيف ، كما يتسم العنف بإلحاق الأذى والضرر بالممتلكات ، أو الذات ، أو الآخر ، وأنه يتضمن الإيذاء البدني أو الهجوم اللفظي أو الخروج عن المعايير الإجتماعية ، ويرتبط بعدم قدرة الفرد على التحكم في أعصابه .

المطلب الثاني: مصطلحات ذات الصلة بالعنف

إن مفهوم العنف تتداخل معه بعض المصطلحات أو المفاهيم الأخرى المشابهة في المعنى إذ لايمكن تفسير العنف والوقوف على أسبابه وأبعاده وعوامله وسبل مواجهته دون التعرض لهذه المفاهيم والتحدث عنها ، كما لا يمكن دراسة ظاهرة العنف بمفردها ، دون الإشارة إلى المتغيرات التي تتداخل معها مثل العدوان ، التطرف ، التعصب ، الغضب ، الإرهاب ...الخ من المفاهيم التي سيتناول الباحث كل منها على حدا .

1.العدوان:

هو سلوك موجه ضد الاخرين يكون القصد منه إيذاء الذات أو الآخرين يأخذ صورا عديدة مثل التنافس في العمل وفي التجارة وفي التحصيل الدراسي بل وفي اللعب أيضا ويكون العدوان بالتعبير اللفظي أو العدوان البدني ، والعنف صورة من صور العدوان بين أفراد ينتمون إلى جماعات مختلفة ويحكم هذا العدوان أشكال التنافس والصراع بين هذه الجماعات ، وبالتالي فإن العدوان يعد أكثر عمومية من العنف قد يكون إيجابيا أو سلبيا.(**الطنبور، 2016، الصفحات 116-118-121**)

2. التطرف:

هو التعصب لرأي والإيمان الراسخ به يكون بالعنف في التعامل والخشونة ، ويعد تعبيرا عن رفض القيم والمعايير السائدة في المجتمع بهدف تحقيق تغيير في المجتمع ،فالتطرف يهدف إلى تحقيق دوافع سياسية ودينية لذلك فهو إتجاه ضد الأشخاص والجماعات يوجهه موقف مسبق ، وهذا الموقف قد يكون إنتمائي وقد يكون غير واع.

3 .التعصب:

يعرف بالتشدد وأخذ الأمر بشدة وعنف وعدم قبول المخالف ورفضه والأنفة من أن يتبع غيره ولو كان على صواب ، وكذلك التعصب هو نصرة قومه أو جماعته أو من يؤمن بمبادئه سواء أكانو محقين أم مبطلين ، وسواءا أكانو ظالمين أو مظلومين ، فالتعصب ضد التسامح ، والإنغلاق ضد الإنفتاح .

4.الغضب:

يعتبر الغضب والعدوان والعدائية والعنف مصطلحات مترابطة والغضب أكثر الحالات تصلبا وعنادا فهو يعني حالة انفعالية سيئة يصاحبه رغبة في الاعتداء والايذاء وإنزال الضر بالآخرين ، أي أن العنف يعد مظهرا من مظاهر التعبير عن الغضب فإذا اعتبرنا الغضب يمثل مشكلة بين طرفين يقع عند أحدهما القمع لمشاعر الغضب ويقع العنف عند الطرف الآخر حيث يتم التعبير عن مشاعر الغضب في صورة عنف وتدمير وعدوان في حين يتوسط الطرفين الضبط المعتدل لمشاعر الغضب.(**مقلاتي، 2016-2017، صفحة 106**)

5.السلطة:

يدخل مفهوم السلطة مع العديد من المفاهيم الأخرى كالقوة، والتسلط، والهيمنة...أن الفرد الذي يمارس العنف هو من يتمتع بالقوة والتسلط إتجاه الضحية، كما أنه لا يمكن الكلام عن السلطة دون قوة وعنف.

6.الإرهاب :

هو الإستخدام أو التهديد بإستخدام عنف غير عادي أو مألوف لتحقيق غايات سياسية ، وأفعال الإرهاب عادة ما تكون رمزية لتحقيق تأثير نفسي أكثر منه تأثير مادي ، فالإرهاب ومصطلح العنف كلاهما صورة من صور الآخر ، فالعنف وسيلة لتحقيق أهداف معينة أما الإرهاب فهو صورة مبالغ فيها وقد يكون الإرهاب فكريا تدعمه قوة مادية للسيطرة على الموقف وبإختصار فإن الإرهاب صورة خاصة لا يمكن فهمه إلا من خلال فهم العنف بصفة عامة ولكن لا يجب أن نخلط بينهما .

7.الإساءة:

هي صورة متنوعة من الإيذاء البدني أو الجنسي أو اللفظي أو النفسي التي يمارسها طرف لإجبار طرف آخر على الإتيان أو الإمتناع عن أفعال معينة . (**الخولى، 2006، الصفحات 121-122**)

8.القوة:

هي القدرة على السيطرة والتأثير على الغير أي القدرة على حمل الآخرين على التصرف بالطريقة التي تضاف لمصالح صاحب القوة (**العقيبي، 2018، صفحة 24**)

فقد إرتبط مفهوم العنف بالعديد من المفاهيم كالإيذاء والإعتداء والإنحراف وغيرها إلا أن المصطلح الشائع هو العنف والذي يضم جانب من هذه المفاهيم في شكل من أشكاله بهدف فرض القوة والسيطرة والتحكم.

المطلب الثالث : أسباب العنف

تتعدد أسباب العنف وأشكاله وصوره وتتنوع مصادره ومثيراته وتتفاوت الآثار الناجمة عنه لذلك تتداخل في هذه الظاهرة مجموعة من العوامل الفاعلة والتي تفرز هذه الأخيرة كالتالي :

1.العوامل السيكولوجية :

"العدوانية والسلوك العدواني من بين الصفات المختلفة والمتعددة التي يتميز بها العنصر البشري وهي عامل أساسي في تشكيل العنف ، والتي بدورها أثارت إهتمام الباحثين في خاصة في مجال التحليل النفسي ، فرويد في كتابه "ما وراء مبدأ اللذة " مترددا بخصوص طبيعة وأصل الحركات العنيفة البدائية التي صادفها ، فالعدوانية أشمل من مفهوم العنف والعنف جزء من العدوانية ، وللعدوانية صور من السلوك تضمن عرضا عدائيا ، ومن نماذج ذلك العدوان أنه يكون في صورة تنافسية بسيطة تلقائية ، حيث كل سلوك عنيف يتبعه سلوكا عدوانيا .

2.العوامل الإجتماعية :

يعود العنف الى الخبرات السلبية الداعمة للسلوك المعادي اجتماعيا التي اكتسبها الفرد من بداية حياته الى دخوله الى المدرسة ، فالرعاية الأبويه والإساءة في التعامل ، والتربية القاسية والنظام الأسري المتناقض ، كلها اشارات تساهم في صياغة السلوك السلبي لدى الفرد وتولد لديه التوتر والقلق والصدمة النفسية ، هذه الخبرات السلبية تنعكس على سلوكه وتكون من الأسباب الكامنة للعنف .

3.العوامل الإقتصادية :

التنمية الإقتصادية والإجتماعية الغير متوازنة واخفاقات في تقوية النسيج الاجتماعي وتماسكه مما يجعل المجتمع الواحد مجتمعين والإقتصاد الواحد إقتصادين ، وتنامي ظاهرة الطبقية طبقة تعيش ثراء فاحش وأخرى تعيش تحت خط الفقر وهو ما يعبد الطريق إلى الثورة وممارسة العنف ، والإنحراف ... ، ان المعاناة الحقيقية وعدم الاندماج الاجتماعي ووحشية البؤس والشقاء الذي لا يعود الى الندرة بقدر ما يعود الى العوامل الاجتماعية لإنتاج والتوزيع". (**سهام، 2017، الصفحات 250-251-256**)

" تقسم أسباب العنف الى مجموعات تتمثل فيما يلي:(بنار، 2011، الصفحات 107-108)

- أسباب العنف التي ترجع إلى شخصية الفرد:

– الشعور المتزايد بالإحباط الذي يدفع الفرد لمهاجمة الشخص الذي يتعرض طريقه

– الإعتزاز بالشخصية على حساب الغير واستعراض التفوق

– عدم القدرة على مواجهة المشكلة بصراحة فيلجأ لإظهار غضبه عن طريق العنف

- أسباب العنف التي ترجع إلى الأسرة:

– التفكك الاسري

– لتدليل أو القسوة الزائدة من الوالدين

– تقليد الوالدين

- أسباب العنف التي ترجع إلى الرفاق:

– رفاق السوء

– النزعة الى السيطرة على الغير

– الشعور بالفشل في مسايرة الرفاق

- أسباب العنف التي ترجع إلى طبيعة المجتمع:

– وجود وقت فراغ كبير وعدم استثماره إيجابيا

–إنتشار أفلام وألعاب العنف وغيرها من مظاهر العنف

–إنتشار سلوكيات اللامبالاة ."

"وهناك تصنيف آخر لأسباب العنف يتمثل فيمايلي:(الخولى، 2006، صفحة 96)

- أسباب إجتماعية:

– غياب معايير عامة للسلوك في مجالات الحياة المختلفة

– إنخفاض قيمة الإحترام للآخر

- أسباب سياسية :

– عدم تداول السلطة

– تجاهل الصالح العام

- أسباب إقتصادية :

– إنتشار البطالة خاصة بين الشباب

– إنخفاض مستوى المعيشة

- أسباب إعلامية :

– مشاهدة العنف قد تنشط الأفكار المرتبطة به

– تقليد ما تعرضه وسائل الإعلام المختلفة من سلوك العنف

- أسباب نفسية :

– العنف هو الوسيلة لإثبات الرجولة لدى الشباب

– الضغوط النفسية الناتجة عن المشكلات الأسرية" .

"أرجع مجموعة من الباحثين أسباب العنف إلى: (القرالة، 2015، صفحة 43)

– سوء المعاملة بين افراد الأسرة.

– السمات الاقتصادية والاجتماعية.

– العشوائية بالمنزل.

– تعاطي الكحوليات والمخدرات".

ومنه يمكن إرجاع أسباب العنف إلى شخصية الفرد حيث يتكون في نفس الإنسان نتيجة حالة الإحباط النفسي والإهمال، ضعف الثقة بالنفس، الفشل أو سوء معاملة الأسرة والوسط البيئي، وقد يظهر العنف نتيجة عوامل إقتصادية وثقافية إلا أن العامل الإجتماعي هو الأهم والمتمثلة في التربية والتي تلعب دور مهم في الحد أو إنتشار العنف

المطلب الرابع : مظاهر العنف

"يظهر العنف لدى الشباب في خمسة مظاهر وهي: (**تهاني و عزة، 2007، الصفحات 27-28**)

1. **العنف البسيط**: يتمثل في حركات التمرد الطلابي.

2. **العنف المحوسب**: يتمثل في تحول حركات التمرد الطلابية إلى أعمال الشغب والسطو والتخريب لخضوعها لقيادات تستغل هذه الحركات لمصالحها الشخصية.

3. **العنف التحريضي**: وهو من قبل التحريض على عمليات العنف التي يقوم بها اليمين أو اليسار المتطرف في بعض المجتمعات مستغلين مشاعر الإحباط والعجز في هذه المجتمعات

4. **العنف الغائب أو الآداتي**: وهو العنف الذي يشترك فيه أفراد المجتمع دون علمهم وذلك ما حدث من قبيل اشتراك جميع أفراد الشعب الأمريكي في حرب فيتنام بحكم ما يدفعونه من ضرائب تذهب للإنفاق في الحرب وليس بحكم اشتراكهم الفعلي في الحرب

5. **العنف الدفاعي أو الوقائي**: وهو العنف الذي تقوم به بعض مؤسسات المجتمع (كالشرطة) لمنع وقوع العنف أو التهديد بالعنف مثال إجهاض بعض أعمال الشغب قبل أن تبدأ..."

يمكننا القول بأن العنف يأخذ عدة مظاهر ينطبع بها السلوك الشبابي العنيف فيظهر بأساليب مباشرة أو غير مباشرة سواء بإلحاق الضرر المادي أو المعنوي اللفظي الذي يعتبر ممهدا للعنف الجسدي في كثير من الأحيان.

المطلب الخامس : أنواع العنف

لا يمكن حصر أنواع العنف نظرا لتعددها وإختلافها من تخصص لآخر ويمكن عرض أنواع العنف على النحو التالي :

"يقسم العنف إلى ثلاثة أنماط : (**سهام، 2017، صفحة 250**)

1 العنف الموجه للذات: ويقسم هذا النمط الى :

– **سلوك إنتحاري** : يتضمن الأفكار الإنتحارية ومحاولات الإنتحار والذي يدعى في بعض الدول أيضا "الإنتحار التظاهري أو الإصابة الذاتية المدروسة " والإنتحار التام .

– **إنتهاك الذات** : ويشمل أعمال كالتشويه الذاتي .

2. العنف بين الأشخاص : يقسم إلى :

– **العنف العائلي وبين القرناء وثيقي الصلة** : يقع هذا النوع من العنف عادة في المنزل ولكن ليس بشكل مطلق مثل إنتهاك الأطفال وعنف القرناء وثيقي الصلة وإنتهاك المسنين

– **العنف المجتمعي** : وهو العنف الذي يقع بين أفراد لا قرابة بينهم ، وقد يعرفون بعضهم أو لا يعرفون ، ويقع بشكل عام خارج المنزل ، مثل عنف العصابات والأعمال العشوائية ..الخ

3. العنف الجماعي :وفيه يفترض وجود دافع محتمل للعنف ترتكبه الزمر الأكبر من الأفراد أو الدول ويقسم إلى ثلاثة أقسام هي :

– **عنف إجتماعي** : فقد يراد من وراء ذلك التعجيل ببرنامج خاص مثل جرائم الكراهية المرتكبة من قبل المجموعات منظمة والأعمال الإرهابية وعنف العصابات الإجرامية .

– **عنف سياسي** : ويشمل المعارك الحربية والعنف المرتبط بها وعنف الدول والأعمال المشابهة التي تنفذ بوساطة مجموعات أكبر .

– **عنف إقتصادي** : وتشمل الهجمات المجموعات الأكبر بدوافع مكاسب إقتصادية كالهجمات التي تنفذ بهدف تعطيل الفعاليات الإقتصادية وتعطيل تحقيق الخدمات الأساسية ،أو إنشاء تقسيمات أو تجزئة إقتصادية ".

"وقسمت الباحثة العنف نحو أربعة أنماط تتمثل فيما يلي: (الخولى، 2006، صفحة 53)

1. **العنف اللاعقلاني غير مسؤول:** ويتميز هذا النمط لافتقاده لآية أهداف موضوعية يور ضدها وحتى بافتقاده لدوره في تصريف بعض التوترات المخزنة

2. **العنف المتمدي:** يفتقد أيضا امتلاكه لآية أهداف موضوعية فهو نوع من تجسيد الفراغ أو الوهم أو على الأقل تجسيد واقعي لتوترات معنوية

3. **العنف الإنفعالي أو العاطفي:** وهو عادة ما تكون أسبابه الموقفية أكثر إثارة في ظروف معينة من أسبابه الموضوعية

4. **العنف العقلاني أو الرشيد:** وهو أكثر أنماط العنف نضجا حيث يحتوي بداخله على الأهداف المحددة تحديدا موضوعيا

كما أنه لا يمكن حصر كل أنواع وأشكال العنف نظرا لتعددها وإختلافها من تخصص لآخر فمنها العنف اللفظي (المتمثل في الشتيمة والتوبيخ...)، وهناك العنف الجسدي (كالضرب والمشاجرة..) "

"وسنحاول عرض بعض أنواع العنف المعروفة :(ممدوح، 2019، صفحة 32)

1. **العنف المباشر:** وهو العنف الموجه نحو الموضوع الأصلي المثير للإستجابة العدوانية مثال أي شخص يكون مصدرا أصليا يثير إستجابة عدوانية وهذا الشخص يوجه عدوانه مباشرة للموضوع الأصلي المثير للإستجابة العدوانية.

2. **عنف غير مباشر:** وهو الموجه الى أحد رموز الموضوع الأصلي المثير للإستجابة العدوانية مثال عندما يثير المدرس طالبا يتسم بالعنف ولا يستطيع الطالب توجيه عنفه للمدرس ذاته فعندئذ قد يوجه عنفه إلى شيء خاص بهذا المدرس أو حتى ممتلكات المدرسة.

وهناك تصنيف أخر لأنواع العنف يتمثل فيما يلي (سميحة، 2016-2017، الصفحات 97-98)

1. **العنف الفردي:** هو الذي يقوم به فرد أو مجموعة من الأفراد لا ينتمون إلى منظمة معينة

2. **العنف الجماعي:** هو عنف تقوم به جماعة معينة ضد جماعات أخرى

3. **العنف المادي:** وهو إلحاق الضرر من الناحية المادية كالجسد والممتلكات (كالضرب، الحرق(..

4. **العنف المعنوي:** وهو إلحاق الضرر من الناحية النفسية وإخضاع الضحية لشتى أنواع الضغوط (كالإهانة، التحقير)

5. **العنف الفكري**: يتمثل في نشر الأفكار المتطرفة ويستهدف خاصة الأطفال والشباب

6. **العنف الخطابي**: يتم عن طريق الخطابات والعتابات التحريضية

7.**العنف الإلكتروني**: نجده على شبكة الأنترنت مواقع عديدة تنشر العنف وتؤصل له وتحاول تجنيد فئات واسعة من الشباب "

"وهناك من يصنفها حسب : (عايد و بوزيان ، 2016، صفحة 133)

1.**الطبيعة إلى** : عنف مباشر أو غير مباشر .

2.**المشروعية إلى** : عنف مشروع وعنف غير مشروع .

3.**الوسيلة إلى** : عنف بدني ، لفظي ، رمزي .

4.**المرتكب إلى** : عنف فردي ، عنف جماعي .

5.**الهدف إلى** : عنف سياسي ، إقتصادي (الممتلكات)، إجتماعي .

6.**المكان** : عنف أسري ، عنف عمل"

"ويرى علماء الإعلام أن للعنف ثلاث أنواع هي :

1.**العنف المنظم** :

وهو العنف الذي يلجأ إليه الجماعات المتصارعة والمختلفة في الأهداف والمصالح كوسيلة لتحقيق هذه الأهداف وتلك المصالح .

2.**العنف التلقائي** :

وهو العنف الذي يمارسه الأفراد الذين يشعرون بعقدة النقص وذلك كوسيلة يلجئون إليها للتعويض عن هذا النقص الذي يشعرون به ، فهو وسيلة تعويضية أو وسيلة لتفريغ العدوان وإزاحته إلى مجال آخر عندما يكون الهدف الحقيقي لا يمكن مهاجمته .

3.**العنف المرضي**:

مرتكبو هذا النوع من العنف هم أشخاص يشكون في الغالب من مرض جسدي أو عقلي ، لذلك فإن المريض الذي يرتكب هذا النمط من العنف عادة ما يرى منظرا أو يسمع صوتا ما قبل أن يرتكب سلوكه العنيف" **(ممدوح، 2019، صفحة 33)**

المطلب السادس : أشكال العنف

"يوجد 4 أشكال للعنف ندرجها فيما يلي: (**مخلوف، 2014-2015، صفحة 152**)

1. **العنف الشفوي**: يتم بالتهديد، الشتيمة، التوبيخ واستخدام القوة دون استخدام العنف فعليا (بدنيا)

2. **العنف البدني**: هو الذي يتم بالسلوك البدني الضار كالضرب، القتل، الإيذاء والتسلط على الآخرين لإحداث نتائج اقتصادية ونفسية وعقلية واجتماعية ويشترط لتوافر هذا العنف وجود النية لإحداث الضرر.

3. **العنف النفسي (المعنوي)**: الذي قد يتم من خلال عمل أو الإمتناع عن القيام بعمل وفق مقاييس مجتمعية ومعرفة علمية بالضرر النفسي ، وقد تكون تلك الأفعال على يد فرد أو مجموعة يملكون القوة والسيطرة مما يؤثر على وظائفه السلوكية ، الوجدانية ، الذهنية ، والجسدية .

4. **العنف المشروع**: هو نوع من أنواع استخدام القوة لتنازع الحقوق إذ يضمن هذا الأسلوب تحصيل الحقوق بشكل كبير سلمي مثال رفع الظلم، طرد الاحتلال أو إستعادة الأرض، الدفاع المشروع عن النفس...

5. **العنف غير المشروع**: هو العنف الذي يخالف المعايير الاجتماعية والقانونية على اختلاف أساليبها (كالإحتفاظ بحق غير مشروع) "

ومنه فإن أنواع العنف لا تقتصر إلا على العنف الجسدي أو اللفظي فقط بل يتخذ العنف عدة أشكال التي يصعب حصرها نظرا لاختلاف تصنيفه من تخصص لآخر فهناك العنف النفسي، الاقتصادي، الجنسي، عنف سيكولوجي، العنف الروحي وغيرها من الأنواع.

المطلب السابع : العنف الإفتراضي في اللعبة الإلكترونية

يفضل الشباب الألعاب الإلكترونية ذات طابع العنف والمغامرة والتحدي عند ممارسة ألعابه وهذا ما يبين قدرة هذه الألعاب على الجذب ودفع ممارسيها للتعلق بها من خلال ما توفره لهم من إغراءات الخوض في عوالم خيالية غير متناهية تعقل القوة والعنف وتمجد البطولات الزائفة وتتيح للاعبين إمكانيات التماثل والتشابه مع أبطال وهمية

إن شخصية البطل الإفتراضي القوي المنتصر يتحول من خلال اللعبة الإلكترونية إلى وجهة مغرية للتقمص والتوحد لدى نسبة كبيرة من المستخدمين وهذه الألعاب تقدم نماذج جديدة للجسد المثالي والسلوك المنشود الذي يتسابق الجميع للإقتداء به وتقليده .

إن اللعبة الإلكترونية ليست كيانا جامدا ثابتا في دنيا متحررة من قيود الزمان والمكان إنما هي عملية ديناميكية وممارسة يجري إستخدامها لنقل معان وقيم إجتماعية .

إن إنتشار هذا النوع من الألعاب الإلكترونية قد إرتبط بمضامين جديدة للثورة والإنتصار واللذة العنيفة المنسجمة مع الشخصية التسويقية والإستهلاكية لإنسان اليوم التي بدأت في تغيير الحساسية إتجاه العنف التي نجحت في تحويله وإعتباره باعث للتسلية وهذه دلالة إلى تحول العنف في مظاهره وأشكاله إلى عنصر إستقطاب الشباب وهكذا تسهم اللعبة الإلكترونية في تشكيل وعي ثقافي جديد في إطار تحرير تواكبه المنافسة التجارية والأسواق الحرة لمنتوجات الإبداع الثقافي وما تعرفه من تسابق في نشر العنف وغيرها من المظاهر عبر مختلف الوسائط الإتصالية ،إنها منافسة اصطحبت معها مواد ترفيهية تخاطب في طياتها وباطنها أهواء ورغبات الشباب بالدرجة الأولى وتتجاوز هذا من خلال العنف المترتب عنها . (غربي و حم عيد، 2019، صفحة 30)

الإطار التطبيقي للدراسة

➢ **عرض الجداول وتحليل البيانات**

الجدول رقم (05) : توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية

البند / المتغيرات		إستخدام الألعاب الإلكترونية							
		أقل من سنة		من سنة إلى سنتين		من سنتين فما أكثر		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	9	15.8	13	22.8	35	61.4	57	100.0
	أنثى	17	35.4	13	27.1	18	37.5	48	100.0
الإجمالي		**26**	**24.8**	**26**	**24.8**	**53**	**50.5**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	1	20.0	0	0.0	4	80.0	5	100.0
	متوسط	1	5.9	10	58.8	6	35.3	17	100.0
	ثانوي	2	10.0	5	25.0	13	65.0	20	100.0
	جامعي	22	34.9	11	17.5	30	47.6	63	100.0
الإجمالي		**26**	**24.8**	**26**	**24.8**	**53**	**50.0**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	10	33.3	7	23.3	13	43.3	30	100.0
	متوسط	14	22.6	14	22.6	34	54.8	62	100.0
	ضعيف	2	15.4	5	38.5	6	46.2	13	100.0
الإجمالي		**26**	**24.8**	**26**	**24.8**	**53**	**50.5**	**105**	**100.0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية من **سنتين فأكثر** كانت أكبر بحيث قدرت ب **50,5%**، تليها نسبة **24,8%** لكل من المبحوثين الذين أجابو **بأقل من سنة، ومن سنة إلى سنتين.**

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بسؤال إستخدام الألعاب الإلكترونية أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا ب من سنتين فما أكثر وقدرت ب **61,4%** تليها نسبة **22,8%**ممن أجابوا من سنة إلى سنتين من نفس الفئة والنسبة القليلة كانت لمن يستخدمون الألعاب الإلكترونية أقل من سنة قدرت بنسبة **15,8%**من **الذكور**. وفيما يخص **فئة الإناث** فإن أكبر نسبة قدرت ب **37,5%**ممن أجبن ب من سنتين

فأكثر، تليها نسبة **35,4%**ممن أجبن بأقل من سنة، وأقل نسبة لمن أجبن من سنة إلى سنتين قدرت بنسبة **27,1%**، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن **نسبة الذكور** كانت أكثر من **الإناث** بالنسبة لمن أجابوا ل من سنتين فأكثر، **ونسبة الإناث** أكثر من **الذكور** ممن أجابوا ب من سنة إلى سنتين، أما بالنسبة لمن أجابوا ب أقل من سنة **فنسبة الإناث** أكثر من **الذكور**.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين **في متغير المستوى التعليمي** كانت **للمستوى الإبتدائي** قدرت ب**80%**ممن أجابوا من سنتين فما أكثر، تليها نسبة **20%** ممن أجابوا أقل من سنة ، وأقل نسبة تقدر ب **0%** بحيث لم يجيبوا من سنة إلى سنتين، ثم يأتي **مستوى ثانوي** في المرتبة الثانية وأكبر نسبة فيه قدرت ب **65%**ممن أجابوا من سنتين فأكثر، تليها نسبة **25%** ممن أجابوا من سنة إلى سنتين، وأقل نسبة قدرت ب**10%**ممن أجابوا بأقل من سنة، ثم **مستوى متوسط** في المرتبة الثالثة قدرت أعلى نسبة فيه **58,8%**ممن أجابوا من سنة إلى سنتين، تليها نسبة **35,3%**ممن أجابوا من سنتين فأكثر، وأقل نسبة فيه **5,9%**لمن أجابوا أقل من سنة، وأقل نسبة في متغير المستوى التعليمي كانت **للمستوى الجامعي** قدرت أعلى نسبة فيه **47,6%** ممن أجابوا من سنتين فما أكثر، تليها نسبة**34,9%**لمن أجابوا أقل من سنة، وأقل نسبة فيه لمن أجابوا من سنة إلى سنتين قدرت ب**17,5%**.ويتبين من خلال هذه النتائج أن نسبة **مستوى الإبتدائي** الأكبر يليها **المستوى الثانوي** ثم **المستوى المتوسط** ثم **المستوى الجامعي** بالنسبة لمن أجابوا من سنتين فما أكثر، أما من أجابوا من سنة إلى سنتين فإن النسبة الأكبر **للمستوى المتوسط** يليها **المستوى الثانوي** ثم **الجامعي** ثم **الإبتدائي**، وفيما يخص من أجابوا بأقل من سنة فإن النسبة الأكبر **للمستوى الجامعي** يليه **المستوى الإبتدائي** ثم المستوى **الثانوي** ثم **المتوسط**.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى **للمستوى المتوسط** قدرت ب**54,8%**ممن أجابوا من سنتين فما أكثر, تليها نسبة متساوية ممن أجابوا من سنة إلى سنتين ومن أجابوا أقل من سنة قدرت ب**22,6%**، يليها **المستوى الضعيف** بنسبة **46,2%** ممن أجابوا من سنتين فما أكثر، ونسبة **38,5%**ممن أجابوا من سنة إلى سنتين، وأقل نسبة

قدرت ب**15,4%**ممن أجابوا أقل من سنة، أما النسبة الأقل في متغير المستوى المعيشي كانت ل**لمستوى الجيد** قدرت **ب43,3%**ممن أجابوا من سنتين فما أكثر تليها نسبة **33,3%**ممن أجابوا بأقل من سنة ونسبة **23,3%**ممن أجابوا من سنة إلى سنتين. ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة الأكبر **للمستوى المتوسط** ثم **المستوى الضعيف** ثم **المستوى الجيد** بالنسبة لمن أجابوا من سنتين فما أكثر، يليها **المستوى**

الضعيف ثم **المستوى الجيد** ثم **المستوى المتوسط** بالنسبة لمن أجابوا من سنة إلى سنتين، أما من أجابوا أقل من سنة فإن النسبة **الأكبر للمستوى الجيد** ثم **المستوى المتوسط** ثم **المستوى الضعيف**.

الجدول رقم (06) توزيع أفراد العينة حسب المدة التي يقضيها في إستخدام الألعاب الإلكترونية

البند / المتغيرات		المدة التي تقضيها في إستخدام الألعاب الإلكترونية							
		أقل من ساعة		من ساعتين إلى 3 ساعات		من 3 ساعات فأكثر		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	13	22,8	23	40,4	21	36,8	57	100
	أنثى	17	35,4	15	31,3	16	33,3	48	100
الإجمالي		**30**	**28,6**	**38**	**36,2**	**37**	**35,2**	**105**	**100**
المستوى التعليمي	إبتدائي	0	0,0	3	60,0	2	40,0	5	100
	متوسط	3	17,6	7	41,2	7	41,2	17	100
	ثانوي	5	25,0	6	30,0	9	45,0	20	100
	جامعي	22	34,9	22	34,9	19	30,2	63	100
الإجمالي		**30**	**28,6**	**38**	**36,2**	**37**	**35,2**	**105**	**100**
المستوى المعيشي	جيد	7	23,3	11	36,7	12	40,0	30	100
	متوسط	18	29,0	24	38,7	20	32,3	62	100
	ضعيف	5	38,5	3	23,1	5	38,5	13	100
الإجمالي		**30**	**28,6**	**38**	**36,2**	**37**	**35,2**	**105**	**100**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية من ساعتين إلى 3 ساعات أكبر بحيث قدرت ب**36,2%**، تليها نسبة **35,2%** ممن أجابوا من 3ساعات فأكثر، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية أقل ساعة والتي قدرت نسبتها ب **28,6%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بسؤال المدة التي يقضيها المبحوث في إستخدام الألعاب الإلكترونية أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا من ساعتين إلى 3ساعات بنسبة **40,4%**، تليها نسبة **36,8%** ممن أجابوا من 3ساعات فأكثر، والنسبة القليلة كانت لمن يستخدمون الألعاب الإلكترونية أقل من ساعة والتي قدرت ب **22,8%**، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكثر نسبة أجبن أقل من ساعة بنسبة **35,4%**، تليها نسبة **33,3%** ممن أجبن من 3ساعات فأكثر، نسبة **31,3%** ممن أجبن من ساعتين إلى 3ساعات.ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الذكور أكثر من نسبة الإناث ممن أجابوا من

ساعتين إلى 3ساعات، ونسبة الذكور أيضا أكثر من نسبة الإناث ممن أجابوا من 3 ساعات فأكثر، أما الذين أجابوا بأقل من ساعة فإن نسبة الإناث أكثر من نسبة الذكور.

كما تشير النتائج النسبية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت **لمستوىالإبتدائي** قدرت ب **60%** من أجابوا من ساعتين إلى 3ساعات ثم **40%**لمن أجابوا من 3 ساعات فأكثر في حين **0%** لم يجيبوا على أقل من ساعة، ثم يأتي **المستوى الثانوي** في المرتبة الثانية وأعلى نسبة فيه قدرة ب**45%** ممن أجابوا من 3ساعات فأكثر ثم نسبة**30%** ممن أجابوا من ساعتين إلى3ساعات ،وأقل نسبة من نفس المستوى قدرت ب**25%** ممن أجابوا أقل من ساعة، وفي المرتبة الثالثة **مستوى المتوسط** تعادلت النسبة فيه بين المبحوثين الذين أجيبوا من 3ساعات فأكثر والمبحوثين الذين أجيبوا من ساعتين إلى 3ساعات وقدرت النسبة ب**41,2%**، ثم نسبة **17,6%** ممن أجابوا أقل من ساعة، وأقل نسبة لمتغير المستوى التعليمي كانت **للمستوى الجامعي** بحيث تعادلت النسبة فيه بين المبحوثين الذين أجيبوا أقل من ساعة ومن ساعتين إلى 3ساعات بحيث قدرت النسبة ب**34,9%**، ونسبة **30,2%**ممن أجيبوا من 3ساعات فأكثر، يتبين من خلال هذه النتائج أن نسبة مستوى الإبتدائي أكبر ثم يليها مستوى متوسط ثم جامعي ثم ثانوي بالنسبة لمن أجابوا من ساعتين إلى 3ساعات، أما من أجابوا من 3ساعات فأكثر فإن أكثر نسبة للمستوى الثانوي ثم المستوى المتوسط ثم المستوى الإبتدائي ثم الجامعي، وفيما يخص من أجابوا بأقل م ساعة فإن أكثر نسبة كانت للمستوى الجامعي ثم المستوى الثانوي ثم المستوى المتوسط ثم الإبتدائي.

ويتضح أيضا علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال، فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الجيد** بنسبة **40%** ممن أجابوا من 3ساعات فأكثر على عبارة(المدة التي يقضيها المبحوثين في إستخدام الألعاب الإلكترونية)ثم نسبة **36,7%** ممن أجابوا من ساعتين إلى3 ساعات من ذات المستوى ثم نسبة 23,3**%** ممن أجابوا بأقل من ساعة، يليها المستوى المتوسط بنسبة **36,7%** ممن أجابوا من ساعتين إلى 3ساعات ثم نسبة **32,3%** ممن أجابوا من 3ساعات فأكثر ثن نسبة**29%** ممن أجابوا أقل من ساعة من نفس المستوى، أما النسبة الأقل في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى الضعيف** وقدرت أعلى نسبة ب**38,5** لكل من أجابوا من 3 ساعات فأكثر و أقل من ساعة ثم نسبة **23,1%** لمن أجابوا من ساعتين إلى 3ساعات، ويتجلى من خلال نتائج الجدول أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الجيد أكثر نسبة ثم المستوى المعيشي الضعيف ثم المتوسط ممن أجابوا من 3ساعات فأكثر، وفيما يخص من أجابوا من ساعتين إلى 3ساعات فأكثر نسبة كانت للمستوى المعيشي المتوسط ثم الجيد ثم الضعيف، أما من أجابوا بأقل من ساعة فإن النسبة الأكبر كانت للمستوى المعيشي الضعيف ثم المتوسط ثم الجيد.

الجدول رقم (07) : توزيع العينة حسب الوسيلة المفضلة في إستخدام الألعاب الإلكترونية : الكمبيوتر

البند / المتغيرات		تفضل إستخدام الألعاب الإلكترونية على وسيلة: الكمبيوتر					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	18	31,6	39	68,4	57	100,0
	أنثى	19	39,6	29	60,4	48	100.0
الإجمالي		**37**	**35,2**	**68**	**64,8**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	4	80,0	1	20,0	5	100,0
	متوسط	8	47,1	9	52,9	17	100,0
	ثانوي	5	25,0	15	75.0	20	100,0
	جامعي	20	31,7	43	68,3	63	100,0
الإجمالي		**37**	**35,2**	**68**	**64,8**	**105**	**100,0**
المستوى المعيشي	جيد	13	43,3	17	56,7	30	100,0
	متوسط	20	32,3	42	67,7	62	100,0
	ضعيف	4	30,8	9	69,2	13	100,0
الإجمالي		**37**	**35,2**	**68**	**64,8**	**105**	**100,0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا يفضلون **وسيلة الكمبيوتر** في إستخدام الألعاب الإلكترونية أكبر حيث قدرت ب **64,8%** ممن أجابوا ب لا، في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بنعم **35,2%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بخيار الوسيلة المفضلة لإستخدام الألعاب الإلكترونية : الكمبيوتر أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا ب لا وقدرت ب **68,4%** ثم تأتي بعدها نسبة **31,6%** ممن يفضلون إستخدام الكمبيوتر في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة لمن أجابوا ب لا حيث قدرت ب **60,4%** تليها نسبة **39,6%** ممن أجابوا بنعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الذكور كانت أكثر من نسبة الإناث وذلك بالنسبة لمن أجابوا ب لا، وكانت نسبة الإناث أكثر من نسبة الذكور بالنسبة لمن أجابوا ب نعم.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت **لمستوى الإبتدائي** حيث أكثر نسبة فيه تقدر ب **80%** لمن أجابوا ب نعم تليها نسبة **20%**ممن أجابوا ب لا من نفس الفئة ، ثم يأتي **المستوى الثانوي** في المرتبة الثانية فكانت أكبر نسبة فيه تقدر ب**75%** لمن أجابوا ب لا وأقل نسبة فيه تقدر ل **25%** لمن أجابوا بنعم، وفي المرتبة الثالثة **المستوىالجامعي** فكانت أكبر نسبة فيه تقدر ب **68,3%** ممن أجابوا ب لا وأقل نسبة فيه تقدر ب **31,7%**ممن أجابوا بنعم، وأقل نسبة في المستوى التعليمي تعود **لمستوى المتوسط** وأكثر نسبة فيه قدرت ب **52,9%** ممن أجابوا ب لا وأقل نسبة فيه تقدر ب **47,1%** ممن أجابوا ب نعم، يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر للإبتدائي ثم المتوسط ثم الجامعي ثم الثانوي بالنسبة لمن أجابوا بنعم ، أما من أجابوا ب لا فإن النسبة الأكبر كانب لمستوى الثانوي ثم الجامعي ثم المتوسط ثم الإبتدائي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الضعيف** وقدرت أكثر نسبة ب **69,2%** ممن أجابو لا عن عبارة (تفضل إستخدام الألعاب الإلكترونية على وسيلة الكمبيوتر) وأقل نسبة تقدر ب **30,8%**ممن أجابوا ب نعم في نفس المستوى ، يليها **المستوى المتوسط** وكانت أكثر نسبة فيه تقدر ب**67,7%**ممن أجابوا ب لا ولأقل نسبة **32,3%**ممن أجابوا ب نعم، أما النسبة الأقل في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى الجيد** وقدرت أعلى نسبة فيه ب **56,7%**ممن أجابوا ب لا ونسبة **43,3%** ممن أجابوا بنعم عن العبارة السابقة.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الضعيف كانت أكبر ثم يليها المستوى المتوسط ثم المستوى الجيد بالنسبة لمن أجابوا ب لا، أما من أجابوا بنعم فإن النسبة الأكبر كانت للمستوى المعيشي الجيد ثم المستوى المتوسط ثم المستوى الضعيف.

الجدول رقم (8) : توزيع العينة حسب الوسيلة المفضلة في إستخدام الألعاب الإلكترونية: البلايستيشن

البند / المتغيرات		تفضل إستخدام الألعاب الإلكترونية على وسيلة: البلايستيشن					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	14	24,6	43	75,4	57	100.0
	أنثى	4	8,3	44	91,7	48	100,0
الإجمالي		**18**	**17,1**	**87**	**82,9**	**105**	**100,0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	3	60,0	2	40,0	5	100,0
	متوسط	2	11,8	15	88,2	17	100,0
	ثانوي	2	10,0	18	90,0	20	100,0
	جامعي	11	17,5	52	82,5	63	100,0
الإجمالي		**18**	**17,1**	**87**	**82,9**	**105**	**100,0**
المستوى المعيشي	جيد	8	26,7	22	73,3	30	100,0
	متوسط	10	16,1	52	83,9	62	100,0
	ضعيف	0	0,0	13	100	13	100,0
الإجمالي		**18**	**17,1**	**87**	**82,9**	**105**	**100,0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا يفضلون **البلايستيشن** في استخدام الألعاب الإلكترونية أكبر حيث قدرت ب **82,9%** ممن أجابوا ب لا، في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا ب نعم **17,1%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بخيار الوسيلة المفضلة في استخدام الألعاب الإلكترونية : **البلايستيشن** أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا ب لا وقدرت ب**75,4%** ثم تأتي نسبة **24,6%** ممن أجابوا ب نعم، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة لمن أجبن بلا وقدرت ب **91,7%** ونسبة **8,3%** لمن أجبن بنعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث كانت أكبر من الذكور ممن أجابوا ب لا، وكانت نسبة الذكور أكثر من الإناث ممن أجابوا بنعم.

كما تشير النتائج الجزئية أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت **لمستوى الثانوي** فكانت أكبر نسبة فيه **90%** ممن أجابوا ب لا تليها نسبة **10%** ممن أجابوا بنعم، وفي المرتبة الثانية **مستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه ب**88,2%** ممن أجابوا ب لا ونسبة **11,8%** ممن أجابوا بنعم، وفي المرتبة

الثالثة **المستوى الجامعي** وقدرت أعلى نسبة فيه ب **82,5%** ممن أجابوا ب لا ونسبة **17,5%**ممن أجابوا بنعم، وأقل نسبة في المستوى التعليمي كانت **للمستوى الإبتدائي** فقدرت أعلى نسبة فيه ب**60%**ممن أجابوا ب نعم وأقل نسبة فيه **40%** ممن أجابوا ب لا، يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر كانت للمستوى الثانوي ثم المتوسط ثم الجامعي ثم الإبتدائي بالنسبة لمن أجابوا ب لا، أما من أجابوا بنعم فكانت النسبة الأكبر للمستوى الإبتدائي ثم الجامعي ثم المتوسط ثم الثانوي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأكبر من نصيب **المستوى الضعيف** بنسبة **100%** ممن أجابوا ب لا بحيث لم يجيبوا عن عبارة (تفضل إستخدام الألعاب الإلكترونية بواسطة **وسيلة البلايستيشن**)، يليها **المستوى المتوسط** وكانت أعلى نسبة فيه تقدر ب**83,9%**ممن أجابوا ب لا ونسبة **16,1%** ممن أجابوا بنعم، أما النسبة الأقل في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى الجيد** فقدرت أعلى نسبة فيه ب**73,3%**ممن أجابوا ب لا ونسبة **26,7%** ممن أجابوا بنعم عن العبارة السابقة.

ويتجلى من خلال نتائج الجدول أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الضعيف كانت أكبر ثم يليها المتوسط ثم المستوى الجيد بالنسبة لمن أجابوا ب لا، أما من أجابوا بنعم فإن النسبة الأكبر كانت للمستوى الجيد ثم المستوى المتوسط ثم الضعيف.

الجدول رقم (09): توزيع العينة حسب الوسيلة المفضلة في إستخدام الألعاب الإلكترونية: الأكس بوكس

البند / المتغيرات		تفضل إستخدام الألعاب الإلكترونية على وسيلة: الأكس بوكس					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	6	10,5	51	98,5	57	100,0
	أنثى	3	6,3	45	93,8	48	100,0
الإجمالي		**9**	**8,6**	**96**	**91,4**	**105**	**100,0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	0	0,0	5	100,0	5	100,0
	متوسط	1	5,9	16	94,1	17	100,0
	ثانوي	1	5,0	19	95,0	20	100,0
	جامعي	7	11,1	56	88,9	63	100,0
الإجمالي		**9**	**8,6**	**96**	**91,4**	**105**	**100,0**
المستوى المعيشي	جيد	4	13,3	26	86,7	30	100,0
	متوسط	2	3,2	60	96,8	62	100,0
	ضعيف	3	23,1	10	76,9	13	100,0
الإجمالي		**9**	**8,6**	**96**	**91,4**	**105**	**100,0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا يفضلون **وسيلة الأكس بوكس** في إستخدام الألعاب الإلكترونية أكبر حيث قدرت ب**91,4%**ممن أجابوا ب لا في حين كانت نسبة **8,6%**من المبحوثين الذين أجابوا بنعم.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بخيار الوسيلة المفضلة في إستخدام الألعاب الإلكترونية: **وسيلة الأكس بوكس** أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا ب لا وقدرت ب **98,5%** ونسبة **10.5%**ممن أجابوا ب نعم، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة لمن أجبن ب لا حيث قدرت ب**93,8%**تليها نسبة **6,3%**ممن أجبن بنعم ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الذكور كانت أكثر من نسبة الإناث وذلك بالنسبة لمن أجابوا ب لا وكانت نسبة الذكور أيضا أكثر من الإناث ممن أجابوا بنعم.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في متغير **المستوى التعليمي** كانت **لمستوى الإبتدائي** بنسبة **100%** ممن أجابوا بـ لا في حين لم يجيبوا بنعم من نفس الفئة، ثم يأتي **المستوى الثانوي** في المرتبة الثانية وقدرت أعلى نسبة فيه **95%** ممن أجابوا بـ لا تليها نسبة **5%** ممن أجابوا بنعم، وفي المرتبة الثالثة **المستوى المتوسط** فقدرت أعلى نسبة فيه **94,1%**ممن أجابوا ب لا ونسبة **5,9%** ممن أجابوا ب نعم، وأقل نسبة في المستوى التعليمي تعود **للمستوى الجامعي** فقدرت أعلى نسبة فيه بـ **88,9%** ممن أجابوا ب لا ونسبة **11,1%** ممن أجابوا بنعم، ويتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر لمستوى الإبتدائي ثم المستوى الثانوي ثم المتوسط ثم الجامعي بالنسبة لمن أجابوا ب لا، أما لمن أجابوا ب نعم فكانت النسبة الأكبر للمستوى الجامعي ثم المتوسط ثم الثانوي ثم الإبتدائي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى المتوسط** فقدرت أعلى نسبة فيه ب **96,8%** ممن أجابوا ب لا عن عبارة (تفضل إستخدام الألعاب الإلكترونية بواسطة **وسيلة الأكس بوكس**) وأقل نسبة فيه قدرت ب **3,2%** ممن أجابوا بنعم من نفس المستوى، يليها **المستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه ب **86,7%** ممن أجابوا بـ لا وأقل نسبة فيه **13,3%** ممن أجابوا بنعم، أما المستوى المعيشي الأقل كان **للمستوى الضعيف** قدرت أعلى نسبة فيه **76,9%** ممن أجابوا ب لا، ونسبة **23,1%** ممن أجابوا بنعم عن العبارة السابقة.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي المتوسط كانت أكبر ثم يليها المستوى الجيد ثم المستوى الضعيف بالنسبة لمن أجابوا بلا، أما من أجابوا ب نعم فكانت النسبة الأكبر للمستوى الضعيف ثم المستوى الجيد ثم المستوى المتوسط.

الجدول رقم (10): توزيع العينة حسب الوسيلة المفضلة في إستخدام الألعاب الإلكترونية : نينتندو

البند / المتغيرات		تفضل إستخدام الألعاب الإلكترونية على وسيلة: نينتندو			
		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	57	100,0	57	100,0
	أنثى	48	100,0	48	100,0
الإجمالي		**105**	**100,0**	**105**	**100,0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	5	100,0	5	100,0
	متوسط	17	100,0	17	100,0
	ثانوي	20	100	20	100,0
	جامعي	63	100,0	63	100,0
الإجمالي		**105**	**100,0**	**105**	**100,0**
المستوى المعيشي	جيد	30	100,0	30	100,0
	متوسط	62	100,0	62	100,0
	ضعيف	13	100,0	13	100,0
الإجمالي		**57**	**100,0**	**57**	**100,0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن كل المبحوثين لا يفضلون **وسيلة نينتندو** في استخدام الألعاب الإلكترونية بحيث كل المبحوثين أجابوا ب لا بنسبة **100%**، ومنه فيتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بخيار الوسيلة المفضلة لاستخدام الألعاب الإلكترونية: **نينتندو** أن نسبة **فئة الذكور** أجابوا ب لا بنسبة **100%** وفيما يخص **فئة الإناث** فهن أيضا أجبن ب لا بنسبة **100%**.

كما تشير النتائج الجزئية إلى ان كل المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** أجابوا ب لا بنسبة **100%**، وتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **متغير المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت كل المستويات متساوية حيث قدرت بنسبة **100%** ممن أجابوا بلا عن نفس العبارة.

الجدول رقم (11): توزيع العينة حسب الوسيلة المفضلة في إستخدام الألعاب الإلكترونية: اللوحة الإلكترونية

البند / المتغيرات		تفضل إستخدام الألعاب الإلكترونية على وسيلة: اللوحة الإلكترونية					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	6	10,5	51	98,5	57	100,0
	أنثى	8	16,7	40	83,3	48	100,0
الإجمالي		**14**	**13,3**	**91**	**86,7**	**105**	**100,0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	2	40,0	3	60,0	5	100,0
	متوسط	2	11,8	15	88,2	17	100,0
	ثانوي	2	10,0	18	90,0	20	100,0
	جامعي	8	12,7	55	87,3	63	100,0
الإجمالي		**14**	**13,3**	**91**	**86,7**	**105**	**100,0**
المستوى المعيشي	جيد	4	13,3	26	86,7	30	100,0
	متوسط	8	12,9	54	87,1	62	100,0
	ضعيف	2	15,4	11	84,6	13	100,0
الإجمالي		**14**	**13,3**	**91**	**86,7**	**105**	**100,0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا يفضلون **وسيلة اللوحة الإلكترونية** في استخدام الألعاب الإلكترونية أكبر حيث قدرت ب **86,7%** ممن أجابوا ب لا، في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا ب نعم **13,3%**.

ويتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بخيار الوسيلة المفضلة في استخدام الألعاب الإلكترونية: **اللوحة الإلكترونية** أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا ب لا بحيث قدرت ب **98,5%**، ثم تأتي بعدها نسبة **10,5%** ممن يفضلون استخدام اللوحة الإلكترونية في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة لمن أجبن ب لا قدرت ب **83,3%**، تليها نسبة **16,7%** ممن أجبن بنعم، يظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الذكور كانت أكبر من الإناث ممن أجابوا ب لا أما من أجابوا بنعم فكانت نسبة الإناث أكبر من نسبة الذكور.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين من **متغير المستوى التعليمي** كانت للمستوى **الثانوي** حيث قدرت اعلى نسبة فيه ب **90%** ممن أجابوا ب لا ثم تليها نسبة **10%** ممن أجابوا بنعم، وفي المرتبة الثانية مستوى **المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه ب **88,2%** ممن اجابوا ب لا ونسبة **11,8%**ممن أجابوا بنعم من نفس المستوى ، وفي المرتبة الثالثة المستوى **الجامعي** قدرت أعلى نسبة فيه ب **87,3%**ممن أجابوا ب لا ونسبة **12,7%**ممن أجابوا بنعم و أقل نسبة في المستوى التعليمي تعود لمستوى **الإبتدائي** فقدرت اعلى نسبة فيه ب **60%** ممن أجابوا ب لا و**40%**من أجابوا بنعم ، ويتبين من خلال النتائج أن النسبة الأكبر من المستوى لتعليمي كانت للمستوى الثانوي ثم المتوسط ثم الجامعي ثم الابتدائي ممن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكانت أعلى نسبة لمستوى الإبتدائي ثم الجامعي ثم المتوسط ثم الثانوي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى **للمستوى المتوسط** قدرت ب **87,1%**ممن أجابوا بـ لا تليها نسبة **12,9%**ممن أجابوا بنعم، يليها **المستوى الجيد** تقدر أعلى نسبة فيه بـ **86,7%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **13,3%** ممن أجابوا بـ نعم أما النسبة الأقل في متغير المستوى المعيشي فكانت **للمستوى الضعيف 84,6%** ممن أجابوا بنعم ونسبة **15,4%**ممن أجابوا بـ بنعم. ويتجلى من خلال نتائج الجدول الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي المتوسط كانت أكبر ثم يليها المستوى الجيد ثم المستوى الضعيف بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بنعم فكان المستوى المعيشي الضعيف هو الأكبر ثم المستوى الجيد ثم المستوى المتوسط.

الجدول رقم(12) : توزيع العينة حسب الوسيلة المفضلة في إستخدام الألعاب الإلكترونية: الهاتف الذكي

البند / المتغيرات		تفضل إستخدام الألعاب الإلكترونية على وسيلة: الهاتف الذكي					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	49	86,0	8	14,0	57	100,0
	أنثى	54	93,8	3	6,3	48	100,0
الإجمالي		**94**	**89,5**	**11**	**10,5**	**105**	**100,0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	5	100,0	0	0,0	5	100,0
	متوسط	17	100,0	0	0,0	17	100,0
	ثانوي	18	90,0	2	10,0	20	100,0
	جامعي	54	85,7	9	14,3	63	100,0
الإجمالي		**94**	**89,5**	**11**	**10,5**	**105**	**100,0**
المستوى المعيشي	جيد	27	90,0	3	10,0	30	100,0
	متوسط	57	91,9	5	8,1	62	100,0
	ضعيف	10	76,9	3	23,1	13	100,0
الإجمالي		**94**	**89,5**	**11**	**10,5**	**105**	**100,0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين يفضلون **وسيلة الهاتف الذكي** في إستخدام الألعاب الإلكترونية أكبر حيث قدرت بـ**89,5%**ممن أجابوا بنعم في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ لا **10,5%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار الوسيلة المفضلة في استخدام الألعاب الإلكترونية: **الهاتف الذكي** أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابو بـ نعم حيث قدرت بـ **86%** تليها نسبة **14%** ممن أجابوا بـ لا، وفيما يخص **فئة الإناث** فكانت النسبة الأعلى لمن أجبن بـ نعم حيث قدرت بـ**93,8 %**تليها نسبة **6,3%**ممن أجبن بـ لا، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكبر من نسبة الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فكانت مسبة الذكور أكبر من الإناث.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الإبتدائي والمستوى المتوسط** قدرت بنسبة **100%** حيث أجاب كل المبحوثين بنعم، وفي المرتبة الثانية **المستوى الثانوي** بنسبة **90%** ممن أجابوا بـ نعم ونسبة **10%**ممن أجابوا بـ لا وأقل مستوى تعليمي كان **للمستوى الجامعي** فقدرت أعلى نسبة فيه بـ **85,7%**ممن أجابوا بـ نعم ونسبة **14,3%** ممن أجابوا بـ لا.

يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر كانت للمستوى الإبتدائي والمتوسط ثم الثانوي ثم الجامعي بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فإن المستوى الجامعي هو الأكبر ثم الثانوي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب المستوى المتوسط فقدرت أكثر نسبة فيه ب **91,9%**ممن أجابوا بـ نعم عن عبارة (الوسيلة المفضلة في إستخدام الألعاب الإلكترونية: **الهاتف الذكي**) وأقل نسبة فيه **8,1%** ممن أجابوا بـ لا، يليها **المستوى الجيد** قدرت أعلى نسبة فيه **90%** ممن أجابوا بـ بنعم ونسبة **10%** ممن أجابوا بـ لا، أما أقل نسبة في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى الضعيف** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **76,9%** ممن اجابوا بـ نعم ونسبة **23,1%** ممن اجابوا بـ لا عن نفس العبارة السابقة.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي المتوسط كانت أكبر ثم يليها المستوى الجيد ثم المستوى الضعيف بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فكان المستوى الضعيف هو الأكبر ثم المستوى الجيد ثم المستوى المتوسط.

الجدول رقم (13) : توزيع أفراد العينة حسب نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة: الألعاب القتالية الحربية

البند / المتغيرات		تفضل نوع الألعاب الإلكترونية القتالية الحربية					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	47	82,5	10	17,5	57	100,0
	أنثى	31	64,6	17	35,4	48	100,0
الإجمالي		**78**	**74,3**	**27**	**25,7**	**105**	**100,0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	5	100,0	0	0,0	5	100,0
	متوسط	15	88,2	2	11,8	17	100,0
	ثانوي	18	90,0	2	10,0	20	100,0
	جامعي	40	63,5	23	36,5	63	100,0
الإجمالي		**78**	**74,3**	**27**	**25,7**	**105**	**100,0**
المستوى المعيشي	جيد	25	83,3	5	16,7	30	100,0
	متوسط	44	71,0	18	29,0	62	100,0
	ضعيف	9	69,2	4	30,8	13	100,0
الإجمالي		**78**	**74,3**	**27**	**25,7**	**105**	**100,0**

نستنتج من خلال بيانات أن نسبة المبحوثين الذين يفضلون **الألعاب القتالية الحربية** أكبر حيث قدرت بـ **74,3%** ممن أجابوا بـ نعم، في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ لا **25,7%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بخيار نوع الألعاب الإلكترونية تفضيلا: **الألعابالقتالية الحربية** أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ نعم وقدرت بـ**82,5%**ثم تأتي بعدها نسبة**17,5%** ممن لا يفضلون الألعاب القتالية الحربية، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة لمن أجابوا بـ نعم وقدرت بـ**64,6%**ونسبة **35,4 %**ممن أجابوا بـ لا، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الذكور أكبر من الإناث بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، ونسبة الإناث أكبر من الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ لا.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين **في متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **إبتدائي** بنسبة **100%** بحيث كل المبحوثين أجابوا بـ نعم ثم يأتي **المستوى الثانوي** في المرتبة الثانية أعلى نسبة فيه قدرت بـ **90%**ممن أجابوا بـ نعم ونسبة **10%**ممن أجابوا بـ لا وفي المرتبة الثالثة **مستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة

فيه بـ **88,2%**ممن أجابوا بـ نعم ونسبة **11,8%** ممن أجابوا بـ لا، وأقل نسبة في المستوى التعليمي تعود **للمستوى الجامعي** وأكثر نسبة فيه قدرت بـ **63,5%** ممن أجابوا بـ نعم ونسبة **36,5%**لمن أجابوا بـ لا، يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر تعود لمستوى الإبتدائي ثم المستوى الثانوي ثم المتوسط ثم الجامعي بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم ، أما لمن أجابوا بـ لا فالمستوى الجامعي هو الأكبر ثم المتوسط ثم الثانوي ثم الإبتدائي.

وتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الجيد** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ **83,3%** ممن أجابوا بـ نعم عن عبارة (نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة: **الألعاب القتالية الحربية**) وتليها نسبة **16,7%** ممن أجابوا بـ لا في نفس المستوى، يليها **المستوى المتوسط** وكانت أكبر نسبة فيه لمن أجابوا بـ نعم وقدرت بـ**71%** ونسبة **29%** ممن أجيبوا بـ لا، أما المستوى الأقل في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى الضعيف** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ **69,2%**ممن أجابوا بـ نعم ونسبة **30,8%** ممن أجابوا بـ لا.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الجيد كانت أكبر ثم يليها المستوى المتوسط ثم المستوى الضعيف بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فكانت النسبة الأكبر للمستوى الضعيف ثم المستوى المتوسط ثم المستوى الجيد.

الجدول رقم (14): توزيع أفراد العينة حسب نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة: الألعاب الإلكترونية الرياضية

البند / المتغيرات		تفضل نوع الألعاب الإلكترونية الرياضية					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	27	47,4	30	52,6	57	100,0
	أنثى	4	8,3	44	91,7	48	100,0
الإجمالي		**31**	**29,5**	**74**	**70,5**	**105**	**100,0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	3	60,0	2	40,0	5	100,0
	متوسط	2	11,8	15	88,2	17	100,0
	ثانوي	6	30,0	14	70,0	20	100,0
	جامعي	20	31,7	43	68,3	63	100,0
الإجمالي		**31**	**29,5**	**74**	**70,5**	**105**	**100,0**
المستوى المعيشي	جيد	9	30,0	21	70,0	30	100,0
	متوسط	17	27,4	45	72,6	62	100,0
	ضعيف	5	38,5	8	61,5	13	100,0
الإجمالي		**31**	**29,5**	**74**	**70,5**	**105**	**100,0**

نستنتج من خلال بيانات أن نسبة المبحوثين الذين لا يفضلون **الألعاب الرياضية** أكبر حيث قدرت بـ **70,5%** ممن أجابوا بـ لا، في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ نعم **29,5 %**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بخيار نوع الألعاب الإلكترونية تفضيلا: الألعاب الإلكترونية **الرياضية** أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ لا وقدرت بـ**52,6%** ثم تأتي بعدها **نسبة47,4%** ممن يفضلون الألعاب الرياضية، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة لمن أجابوا بـ لا وقدرت بـ**91,7%** ونسبة **8,3 %**ممن أجابوا بـ نعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الذكور أكبر من الإناث بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، ونسبة الإناث أكبر من الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ لا.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **المتوسط** بنسبة **88,2%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **11,8%** لمن أجابوا بـ نعم ثم يأتي المستوى **الثانوي** في المرتبة الثانية أعلى نسبة فيه قدرت بـ **70%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **30%**ممن أجابوا بـ نعم وفي المرتبة الثالثة مستوى

الجامعي قدرت أعلى نسبة فيه بـ **68,3%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **31,7%** ممن أجابوا بـ نعم، وأقل نسبة في المستوى التعليمي تعود لمستوى **الإبتدائي** وأكثر نسبة فيه قدرت بـ **60%** ممن أجابوا بـ نعم ونسبة **40%**لمن أجابوا بـ لا، يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر تعود لمستوى المتوسط ثم المستوى الثانوي ثم الجامعي ثم الإبتدائي بالنسبة لمن أجابوا بـ لا ، أما لمن أجابوا بـ نعم فالمستوى الإبتدائي هو الأكبر ثم الجامعي ثم الثانوي ثم المتوسط.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى المتوسط** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ **72,6%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة: **الألعاب الرياضية**) وتليها نسبة **27,4%**ممن أجابوا بـ نعم من نفس المستوى، يليها **المستوى الجيد** وكانت أكبر نسبة فيه لمن أجابوا بـ لا وقدرت بـ**70%**ونسبة **30%** ممن أجيبوا بـ نعم، أما المستوى الأقل في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى الضعيف** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ **61,5%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **38,5%** ممن أجابوا بـ نعم.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي المتوسط كانت أكبر ثم يليها المستوى الضعيف ثم المستوى الجيد بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكانت النسبة الأكبر للمستوى الضعيف ثم المستوى الجيد ثم المستوى المتوسط.

الجدول رقم (15): توزيع أفراد العينة حسب نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة: الألعاب الإلكترونية الإستراتيجية

البند / المتغيرات		تفضل نوع الألعاب الإلكترونية الإستراتيجية					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	18	31,6	39	68,4	57	100,0
	أنثى	6	12,5	42	87,5	48	100,0
الإجمالي		**24**	**22,9**	**81**	**77,1**	**105**	**100,0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	1	20,0	4	80,0	5	100,0
	متوسط	2	11,8	15	88,2	17	100,0
	ثانوي	7	35,0	13	65,0	20	100,0
	جامعي	14	22,2	49	77,8	63	100,0
الإجمالي		**24**	**22,9**	**81**	**77,1**	**105**	**100,0**
المستوى المعيشي	جيد	7	23,3	23	76,7	30	100,0
	متوسط	13	21,0	49	79,0	62	100,0
	ضعيف	4	30,8	9	69,2	13	100,0
الإجمالي		**24**	**22,9**	**81**	**77,1**	**105**	**100,0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا يفضلون **الألعاب الإلكترونية الإستراتيجية** أكبر حيث قدرت بـ **71,1%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **22,9%**ممن أجابوا بنعم

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بخيار نوع الألعاب الإلكترونية الإستراتيجية أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بلا حيث قدرت بـ**68,4%**تليها نسبة **31,6%** ممن أجابوا بـ نعم، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة لمن أجابوا بـ لا حيث قدرت بـ**87,5%**ونسبة **12,5%**ممن أجابوا بـ نعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكثر من نسبة الذكور وذلك بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فإن نسبة الذكور أكثر من الإناث.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **المتوسط** وأكبر نسبة فيه قدرت بـ **88,2%** ممن أجابوا بـ لا، ونسبة **11,8%** ممن أجابوا بـ نعم ثم يأتي مستوى **الإبتدائي** في المرتبة الثانية فقدرت أعلى نسبة فيه بـ **80%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **20%**ممن اجابوا بـ

نعم، وفي المرتبة الثالثة المستوى **الجامعي** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ **77,8%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **22,2%** ممن أجابوا بـ نعم، وأقل نسبة في المستوى التعليمي تعود للمستوى **الثانوي** وتقدر أعلى نسبة فيه بـ**65%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **35%** ممن أجابوا بـ نعم، يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر تعود للمستوى المتوسط ثم الإبتدائي ثم الجامعي ثم الثانوي بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فإن المستوى التعليمي الأكبر يعود للمستوى الثانوي ثم الجامعي ثم الإبتدائي ثم المتوسط.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **79%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (نوع الألعاب الإلكترونية تفضيلا: **الألعاب الألكترونية الإستراتيجية**) ونسبة **21%** ممن أجابوا بـ نعم، يليها **المستوىالجيد** أعلى نسبة فيه قدرت بـ**76,7%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **23,3%** ممن اجابوا بـ نعم، أما النسبة الأقل في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى الضعيف** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ**69,2%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **30,8%** ممن أجابوا بـ نعم.

ويتجل من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن المستوى المعيشي المتوسط كانت أكبر ثم يليها المستوى الجيد ثم المستوى الضعيف بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم فالنسبة الأكبر للمستوى المعيشي الضعيف ثم الجيد ثم المتوسط.

الجدول رقم (16): توزيع أفراد العينة حسب نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة: الألعاب الإلكترونية التعليمية

البند / المتغيرات		تفضل نوع الألعاب الإلكترونية التعليمية					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	5	8,8	52	91,2	57	100,0
	أنثى	7	14,6	41	85,4	48	100,0
الإجمالي		**12**	**11,4**	**93**	**88,6**	**105**	**100,0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	0	0,0	5	100,0	5	100,0
	متوسط	1	5,9	16	94,1	17	100,0
	ثانوي	1	5,0	19	95,0	20	100,0
	جامعي	10	15,9	53	84,1	63	100,0
الإجمالي		**12**	**11,4**	**93**	**88,6**	**105**	**100,0**
المستوى المعيشي	جيد	2	6,7	28	93,3	30	100,0
	متوسط	8	12,9	54	87,1	62	100,0
	ضعيف	2	15,4	11	84,6	13	100,0
الإجمالي		**12**	**11,4**	**93**	**88,6**	**105**	**100,0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا يفضلون **الألعاب الإلكترونية التعليمية** أكبر حيث قدرت بـ **88,6%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **11,4%**ممن أجابوا بنعم

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بخيار نوع **الألعاب الإلكترونية التعليمية** أن أعلى نسبة **من فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ لا حيث قدرت بـ**91,2%**تليها نسبة **8,8%** ممن أجابوا بـ نعم، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة لمن أجابوا بـ لا حيث قدرت بـ**85,4%**ونسبة **14,6%**ممن أجابوا بـ نعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الذكور أكثر من نسبة الإناث وذلك بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فإن نسبة الإناث أكثر من الذكور.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الإبتدائي** وأكبر نسبة فيه قدرت بـ **100%** بحيث أجابوا كل المبحوثين بـ لا، ثم يأتي مستوى **الثانوي** في المرتبة الثانية فقدرت أعلى نسبة فيه بـ **95%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **5%ممن** اجابوا بـ نعم، وفي المرتبة الثالثة المستوى

المتوسط وقدرت أعلى نسبة فيه بـ **94,1%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **5,9%**ممن أجابوا بـ نعم، وأقل نسبة في المستوى التعليمي تعود **للمستوى الجامعي** وتقدر أعلى نسبة فيه بـ**84,1%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **15,9%** ممن أجابوا بـ نعم، يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر تعود للمستوى الإبتدائي ثم االثانوي ثم المتوسط ثم الجامعي بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فإن المستوى التعليمي الأكبر يعود للمستوى الجامعي ثم المتوسط ثم الثانوي ثم الإبتدائي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الجيد** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **93,3%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (نوع الألعاب الإلكترونية تفضيلا: **الألعاب الألكترونية التعليمية**) ونسبة **6,7%** ممن أجابوا بـ نعم، يليها المستوى **المتوسط** أعلى نسبة فيه قدرت بـ**87,1%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **12,9%**ممن اجابوا بـ نعم، أما النسبة الأقل في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى الضعيف** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ**84,6%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **15,4%** ممن أجابوا بـ نعم.

ويتجل من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن المستوى المعيشي الجيد كانت أكبر ثم يليها المستوى المتوسط ثم المستوى الضعيف بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم فالنسبة الأكبر للمستوى المعيشي الضعيف ثم المتوسط ثم الجيد.

الجدول رقم (17) : توزيع العينة حسب نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة: العاب ألغاز

البند / المتغيرات		تفضل نوع الألعاب الإلكترونية ألعاب ألغاز					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	6	10.5	51	89,5	57	100,0
	أنثى	25	52,1	23	47,9	48	100,0
الإجمالي		**31**	**29,5**	**74**	**70,5**	**105**	**100,0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	1	20,0	4	80	5	100,0
	متوسط	6	35,3	11	64,7	17	100,0
	ثانوي	3	15,0	17	85	20	100,0
	جامعي	21	33,3	42	66,7	63	100,0
الإجمالي		**31**	**29,5**	**74**	**70,5**	**105**	**100,0**
المستوى المعيشي	جيد	8	26,7	22	73,3	30	100,0
	متوسط	18	29,0	44	71	62	100,0
	ضعيف	5	38,5	8	61,5	13	100,0
الإجمالي		**31**	**29,5**	**74**	**70,5**	**105**	**100,0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا يفضلون **الألعاب الإلكترونية ألعاب ألغاز** أكبر حيث قدرت بـ **70,5%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **29,5%**ممن أجابوا بنعم

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بخيار نوع **الألعاب الإلكترونية ألعاب ألغاز** أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بلا حيث قدرت بـ**89,5%**تليها نسبة **10,5%** ممن أجابوا بـ نعم، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة لمن أجابوا بـ نعم حيث قدرت بـ**52,1%** ونسبة **47,9%** ممن أجابوا بـ لا، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكثر من نسبة الذكور وذلك بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فإن نسبة الذكور أكثر من الإناث.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الثانوي** وأكبر نسبة فيه قدرت بـ **85%** ممن أجابوا بـ لا، ونسبة **15%** ممن أجابوا بـ نعم ثم يأتي مستوى **الإبتدائي** في المرتبة الثانية فقدرت أعلى نسبة فيه بـ **80%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **20%**ممن اجابوا بـ نعم، وفي المرتبة الثالثة المستوى **الجامعي** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ **66,7%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **33,3%** ممن أجابوا بـ نعم، وأقل

نسبة في المستوى التعليمي تعود للمستوى **المتوسط** وتقدر أعلى نسبة فيه بـ**64,7%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **35,3%** ممن أجابوا بـ نعم، يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر تعود للمستوى الثانوي ثم الإبتدائي ثم الجامعي ثم المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فإن المستوى التعليمي الأكبر يعود للمستوى المتوسط ثم الجامعي ثم الإبتدائي ثم الثانوي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الجيد** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **73,3%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (نوع الألعاب الإلكترونية تفضيلا: **الألعاب الألكترونية ألعاب ألغاز**) ونسبة **26,7%** ممن أجابوا بـ نعم، يليها **المستوىالمتوسط** أعلى نسبة فيه قدرت بـ**71%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **29%** ممن اجابوا بـ نعم، أما النسبة الأقل في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى الضعيف** وقدرت أعلى نسبة فيه **بـ61,5%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **38,5%** ممن أجابوا بـ نعم.

ويتجل من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن المستوى المعيشي الجيد كانت أكبر ثم يليها المستوى المتوسط ثم المستوى الضعيف بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم فالنسبة الأكبر للمستوى المعيشي الضعيف ثم المتوسط ثم الجيد.

الجدول رقم (18): توزيع أفراد العينة حسب موع الألعاب الإلكترونية المفضلة: ألعاب المحاكاة

البند / المتغيرات		تفضل نوع الألعاب الإلكترونية ألعاب المحاكاة					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	8	14,0	49	86,0	57	100,0
	أنثى	6	12,5	42	87,5	48	100,0
الإجمالي		**14**	**13,3**	**91**	**86,7**	**105**	**100,0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	0	0,0	5	100,0	5	100,0
	متوسط	3	17,6	14	82,4	17	100,0
	ثانوي	4	20,0	16	80,0	20	100,0
	جامعي	7	11,1	56	88,9	63	100,0
الإجمالي		**14**	**13,3**	**91**	**86,7**	**105**	**100,0**
المستوى المعيشي	جيد	3	10,0	27	90,0	30	100,0
	متوسط	7	11,3	55	88,7	62	100,0
	ضعيف	4	30,8	9	69,2	13	100,0
الإجمالي		**14**	**13,3**	**91**	**86,7**	**105**	**100,0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا يفضلون الألعاب الإلكترونية **ألعاب المحاكاة** أكبر حيث قدرت بـ **86,7%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **13,3%**ممن أجابوا بنعم

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بخيار نوع الألعاب الإلكترونية **ألعاب محاكاة** أن أعلى نسبة من فئة الذكور كانت لمن أجابوا بـلا حيث قدرت بـ**86%** تليها نسبة **14%** ممن أجابوا بـ نعم، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة لمن أجابوا بـ لا حيث قدرت بـ**87,5%**ونسبة **12,5%** ممن أجابوا بـ نعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكثر من نسبة الذكور وذلك بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فإن نسبة الذكور أكثر من الإناث.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الإبتدائي** وأكبر نسبة فيه قدرت بـ **100%** حيث أن كل المبحوثين أجابوا بـ لا، ثم يأتي المستوى **الجامعي** في المرتبة الثانية فقدرت أعلى نسبة فيه بـ **88,9%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **11,1%**ممن اجابوا بـ نعم، وفي المرتبة الثالثة المستوى **المتوسط** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ **82,4%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **17,6%** ممن أجابوا بـ

نعم، وأقل نسبة في المستوى التعليمي تعود للمستوى **الثانوي** وتقدر أعلى نسبة فيه بـ**80%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **20%** ممن أجابوا بـ نعم، يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر تعود للمستوى الإبتدائي ثم الجامعي ثم المتوسط ثم الثانوي بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فإن المستوى التعليمي الأكبر يعود للمستوى الثانوي ثم المتوسط ثم الجامعي ثم الإبتدائي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الجيد** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **90%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (نوع الألعاب الإلكترونية تفضيلا: الألعاب الألكترونية **ألعاب محاكاة**) ونسبة **10%** ممن أجابوا بـ نعم، يليها **المستوى المتوسط** أعلى نسبة فيه قدرت بـ**88,7%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **11,3%** ممن اجابوا بـ نعم، أما النسبة الأقل في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى الضعيف** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ**69,2%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **30,8%** ممن أجابوا بـ نعم.

ويتجل من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن المستوى المعيشي الجيد كانت أكبر ثم يليها المستوى المتوسط ثم المستوى الضعيف بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم فالنسبة الأكبر للمستوى المعيشي الضعيف ثم المتوسط ثم الجيد.

الجدول رقم (19) : توزيع أفراد العينة حسب الألعاب الإلكترونية المفضلة: ألعاب المغامرات

البند / المتغيرات		تفضل نوع الألعاب الإلكترونية ألعاب المغامرات					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	21	36,8	36	63,2	57	100,0
	أنثى	22	45,8	26	54,2	48	100,0
الإجمالي		**43**	**41,0**	**62**	**59,0**	**105**	**100,0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	2	40,0	3	60,0	5	100,0
	متوسط	8	47,1	9	52,9	17	100,0
	ثانوي	7	35,0	13	65,0	20	100,0
	جامعي	26	41,3	37	58,7	63	100,0
الإجمالي		**43**	**41,0**	**62**	**59,0**	**105**	**100,0**
المستوى المعيشي	جيد	13	43,3	17	56,7	30	100,0
	متوسط	26	41,9	36	58,1	62	100,0
	ضعيف	4	30,8	9	69,2	13	100,0
الإجمالي		**43**	**41,0**	**62**	**59,0**	**105**	**100,0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا يفضلون الألعاب الإلكترونية **ألعاب المغامرات** أكبر حيث قدرت بـ **59%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **41%**ممن أجابوا بنعم.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بخيار نوع الألعاب الإلكترونية **ألعاب مغامرات** أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بلا حيث قدرت بـ**63,2%**تليها نسبة **36,8%** ممن أجابوا بـ نعم، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة لمن أجابوا بـ لا حيث قدرت بـ**54,2%**ونسبة **45,8%**ممن أجابوا بـ نعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الذكور أكثر من نسبة الإناث وذلك بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فإن نسبة الإناث أكثر من الذكور.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الثانوي** وأكبر نسبة فيه قدرت بـ **65%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **35%**ممن أجابوا بـ نعم، ثم يأتي المستوى **الإبتدائي** في المرتبة الثانية فقدرت أعلى نسبة فيه بـ **60%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **40%**ممن اجابوا بـ نعم، وفي المرتبة الثالثة المستوى **الجامعي** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ **58,7%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **41,3%** ممن أجابوا بـ نعم، وأقل

نسبة في المستوى التعليمي تعود للمستوى **المتوسط** وتقدر أعلى نسبة فيه بـ**52,9%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **47,1%** ممن أجابوا بـ نعم، يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر تعود للمستوى الثانوي ثم الإبتدائي ثم الجامعي ثم المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فإن المستوى التعليمي الأكبر يعود للمستوى المتوسط ثم الجامعي ثم الإبتدائي ثم الثانوي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الضعيف** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **69,2%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (نوع الألعاب الإلكترونية تفضيلا: **الألعاب الألكترونية ألعاب المغامرات**) ونسبة **30,8%**ممن أجابوا بـ نعم، يليها **المستوى المتوسط** أعلى نسبة فيه قدرت بـ**58,1%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **41,9%** ممن اجابوا بـ نعم، أما النسبة الأقل في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى الجيد** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ**56,7%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **43,2%** ممن أجابوا بـ نعم.

ويتجل من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن المستوى المعيشي الضعيف كان أكبر ثم يليه المستوى المتوسط ثم المستوى الجيد بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم فالنسبة الأكبر للمستوى المعيشي الجيد ثم المتوسط ثم الضعيف.

الجدول رقم (20): توزيع أفراد العينة حسب المكان الذي يستخدمون فيه الألعاب الإلكترونية

البند / المتغيرات		أين تستخدم الألعاب الإلكترونية											
		في المنزل		في الأماكن العامة		في مكان العمل		في مكان الدراسة		في قاعات الألعاب الإلكترونية		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	36	63,2	5	8,8	5	8,8	6	10,5	5	8,8	57	100
	أنثى	41	85,4	0	0,0	1	2,1	5	10,4	1	2,1	48	100
الإجمالي		**77**	**73.3**	**5**	**4.5**	**6**	**5,7**	**11**	**10,5**	**6**	**5,7**	**105**	**100**
المستوى التعليمي	إبتدائي	3	60	0	0,0	0	0,0	1	20,0	1	20,0	5	100
	متوسط	12	70,6	0	0,0	3	17,6	1	5,9	1	5,9	17	100
	ثانوي	11	55,0	1	5,0	3	15,0	3	15,0	2	10,0	20	100
	جامعي	51	81,0	4	6,3	0	0,0	6	9,5	2	3,2	63	100
الإجمالي		**77**	**73,3**	**5**	**4,8**	**6**	**5,7**	**11**	**10,5**	**6**	**5,7**	**105**	**100**
المستوى المعيشي	جيد	20	66,7	2	6,7	3	10,0	3	10,0	2	6,7	30	100
	متوسط	48	77,4	3	4,8	1	1,6	7	11,3	3	4,8	62	100
	ضعيف	9	69,2	0	0,0	2	15,4	1	7,7	1	7,7	13	100
الإجمالي		**77**	**73.3**	**5**	**4.8**	**6**	**5.7**	**11**	**10.5**	**6**	**5.7**	**105**	**100**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية في المنزل أكبر بحيث قدرت بـ **73,3%** تليها نسبة **10,5%** من المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية **في مكان الدراسة** ثم نسبة **5,7%** لكل من المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية **في مكان العمل وفي قاعات الألعاب الإلكترونية**، وأقل نسبة قدرت بـ**4,8%** للمبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية **في الأماكن العامة**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بسؤال المكان الذي تستخدم فيه الألعاب الإلكترونية أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا **في المنزل** حيث قدرت **بـ63,2%** تليها نسبة **10,5%** لمن أجابوا **في مكان الدراسة** ثم نسبة **8,8%**لكل من أجابوا **في الأماكن العامة وفي مكان العمل وفي قاعات الألعاب الإلكترونية**، وفيما يخص **فئة الإناث** فإن أعلى نسبة لكل من أجبن **في المنزل** قدرت بنسبة **85,4%**تليها نسبة **10,4%** ممن أجبن **في مكان الدراسة** ثم نسبة **2,1%** لكل من المبحوثين اللاتي أجبن **في مكان العمل وفي قاعات الألعاب الإلكترونية**، بينما لم يجبن المبحوثات عن خيار **في الأماكن العامة** ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكبر من نسبة الذكور بالنسبة لمن أجابوا في المنزل، ونسبة الذكور أكبر من الإناث بالنسبة لمن أجابوا في الأماكن العامة، وكذلك نسبة الذكور أكبر من الإناث بالنسبة لمن أجابوا في مكان العمل وفي مكان الدراسة وفي قاعات الألعاب الإلكترونية.

كما تشير النتائج الجزئية الى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت للمستوى **الجامعي** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **81%** ممن أجابوا **في المنزل** تليها نسبة **9,5%**لمن أجابوا بـ **في مكان الدراسة** ثم نسبة **6,3%** لمن أجابوا **في الأماكن العامة** ونسبة **3,2%** لمن أجابوا **في قاعات الألعاب الإلكترونية** ولم يجيب أي مبحوث منهم عن خيار **في مكان العمل**، يليه المستوى **المتوسط** في المرتبة الثانية قدرت أعلى نسبة فيه **70,6%** ممن أجابوا **في المنزل** تليها نسبة **17,6%** لمن أجابوا في **مكان العمل** ثم نسبة **5,9%**لكل من أجابوا **في مكان الدراسة وفي قاعات الألعاب الإلكترونية** بينما لم يجيب أي من المبحوثين عن خيار **في الأماكن العامة**، وفي المرتبة الثالثة مستوى **الإبتدائي** أعلى نسبة فيه قدرت بـ **60%** ممن أجابوا **في المنزل** ونسبة **20%** لكل من أجابوا **في مكان الدراسة و في قاعات الألعاب الإلكترونية**، بينما لم يجيبوا على خيار **في الأماكن العامة وفي مكان العمل**، وأقل نسبة في متغير المستوى التعليمي كانت للمستوى **الثانوي** فقدرت أعلى نسبة فيه بـ **55%** ممن أجابوا **في المنزل** تليها نسبة **15%** ممن أجابوا **في مكان العملوفي مكان الدراسة** ثم نسبة **10%** لمن أجابوا في **قاعات الألعاب الإلكترونية** وأقل نسبة فيه قدرت بـ **5%** لمن أجابوا **في الأماكن العامة**. ويتبين ن خلال هذه النتائج أن نسبة المستوى الجامعي أكبر يليها مستوى المتوسط ثم الإبتدائي ثم الثانوي بالنسبة لمن أجابوا في المنزل، أما من أجابوا في الأماكن العامة فالمستوى الجامعي

أيضا أكبر يليه المستوى الثانوي بينما إنعدمت النسبة لكل من المستوى المتوسط والإبتدائي، وأما من أجابوا في مكان العمل فالمستوى المتوسط هو الأكبر ثم الثانوي بينما أنعدمت النسبة لكل من المستوى الجامعي والإبتدائي، أما من إختاروا في مكان الدراسة فمستوى الإبتدائي هو الأكبر ثم الثانوي ثم الجامعي ثم المتوسط، وفيما يخص من إختاروا في قاعات الألعاب الإلكترونية فمستوى الإبتدائي هو الأكبر ثم الثانوي ثم المتوسط ثم الجامعي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى **للمستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه **77,4%** لمن أجابوا **في المنزل** ونسبة **11,3%**لمن أجابوا **في مكان الدراسة** ونسبة **4,8**% لكل من اختاروا **في الأماكن العامة وفي قاعات الألعاب الإلكترونية** وأقل نسبة فيه لمن إختاروا **في مكان العمل** قدرت بـ **1,6%**، يليه **المستوى الضعيف** قدرت أعلى نسبة فيه ب**69,2%**لمن أجابوا **في المنزل** ونسبة**15,4%**لمن أجابوا **في مكان العمل** ونسبة **7,7%** لكل من أجابوا **في مكان الدراسة وفي قاعات الألعاب الإلكترونية** بينما **0%** لخيار **في الأماكنالعامة**، أما النسبة الأقل في المستوى المعيشي كانت **للمستوى الجيد** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **66,7%** لمن أجابوا **في المنزل** ونسبة **10%** لكل من أجابوا **في مكان العمل وفي مكان الدراسة** وأقل نسبة فيه قدرت ب **6,7%** لكل من اجابوا **في الأماكن العامة وفي قاعات الألعاب الإلكترونية**، ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن النسبة الأكبر للمستوى المعيشي المتوسط ثم الضعيف ثم الجيد بالنسبة لمن أجابوا في المنزل، وبالنسبة لمن أجابوا في الأماكن العامة فالمستوى الجيد هو الأكبر ثم المستوى المتوسط ثم الضعيف، أما من أجابوا في مكان العمل فالمستوى الضعيف هو الأكبر ثم الجيد ثم المتوسط، ومن أجابوا في مكان الدراسة فالمستوى المتوسط هو الأكبر ثم الجيد ثم الضعيف، وفيما يخص من أجابوا في قاعات الألعاب الإلكترونية فالمستوى الضعيف هو الأكبر ثم الجيد ثم المتوسط.

جدول رقم (21) : توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية: مع الأصدقاء

البند / المتغيرات		تستخدم الألعاب مع الأصدقاء					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	50	87,7	7	12,3	57	100,0
	أنثى	32	66,7	16	33,3	48	100,0
الإجمالي		**82**	**78,1**	**23**	**21,9**	**105**	**100,0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	2	40,0	3	60,0	5	100,0
	متوسط	13	76,5	4	23,5	17	100,0
	ثانوي	17	85,0	3	15,0	20	100,0
	جامعي	50	79,4	13	20,6	63	100,0
الإجمالي		**83**	**78,1**	**23**	**21,9**	**105**	**100,0**
المستوى المعيشي	جيد	23	76,7	7	23,3	30	100,0
	متوسط	47	75,8	15	24,2	62	100,0
	ضعيف	12	92,3	1	7,7	13	100,0
الإجمالي		**82**	**78,1**	**23**	**21,9**	**105**	**100,0**

نستنتج من خلال بيانات أن نسبة المبحوثين الذين يفضلون **إستخدام الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء** أكبر حيث قدرت بـ **78,1%** ممن أجابوا بـ نعم، في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ لا **21,8%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بخيار إستخدام الألعاب الإلكترونية **معالأصدقاء** أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ نعم وقدرت بـ**87,7%**ثم تأتي بعدها نسبة**12,3%** ممن لا يفضلون إستخدام الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة لمن أجابوا بـ نعم وقدرت بـ**66,7%**ونسبة **33,3 %**ممن أجابوا بـ لا، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الذكور أكبر من الإناث بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، ونسبة الإناث أكبر من الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ لا.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين **في متغير المستوى التعليمي** كانت للمستوى **الثانوي** بنسبة **85%** لمن أجابوا بـ نعم ونسبة 15% لمن أجابوا بـ لا، ثم يأتي **المستوى الجامعي** في المرتبة الثانية أعلى نسبة فيه قدرت بـ **79,4%**ممن أجابوا بـ نعم ونسبة **20,6%**ممن أجابوا بـ لا وفي المرتبة الثالثة

مستوى المتوسط قدرت أعلى نسبة فيه بـ **76,5%**ممن أجابوا بـ نعم ونسبة **23,5%** ممن أجابوا بـ لا، وأقل نسبة في المستوى التعليمي تعود **لمستوى الإبتدائي** وأكثر نسبة فيه قدرت بـ **60%** ممن أجابوا بـ نعم ونسبة **40%**لمن أجابوا بـ لا، يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر تعود لمستوى الثانوي ثم المستوى الجامعي ثم المتوسط ثم الابتدائي بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم ، أما لمن أجابوا بـ لا فالمستوى الابتدائي هو الأكبر ثم المتوسط ثم الجامعي ثم الثانوي.

وتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الضعيف** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ **92,3%** ممن أجابوا بـ نعم عن عبارة (إستخدام الألعاب الإلكترونية: **مع الأصدقاء**) وتليها نسبة **7,7%** ممن أجابوا بـ لا في نفس المستوى، يليها **المستوى الجيد** وكانت أكبر نسبة فيه لمن أجابوا بـ نعم وقدرت بـ**76,7%** ونسبة **23,3%** ممن أجيبوا بـ لا، أما المستوى الأقل في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى المتوسط** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ **75,8%**ممن أجابوا بـ نعم ونسبة **24,2%** ممن أجابوا بـ لا.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الضعيف كانت أكبر ثم يليها المستوى الجيد ثم المستوى المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فكانت النسبة الأكبر للمستوى المتوسط ثم المستوى الجيد ثم المستوى الضعيف.

الجدول رقم (22) :توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية: مع الإخوة

البند / المتغيرات		تستخدم الألعاب مع الأخوة					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	13	22,8	44	77,2	57	100,0
	أنثى	15	31,3	33	68,8	48	100,0
الإجمالي		**28**	**26,7**	**77**	**73,3**	**105**	**100,0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	1	20,0	4	80,0	5	100,0
	متوسط	3	17,6	14	82,4	17	100,0
	ثانوي	5	25,0	15	75,0	20	100,0
	جامعي	19	30,2	44	69,8	63	100,0
الإجمالي		**28**	**26,7**	**77**	**73,3**	**105**	**100,0**
المستوى المعيشي	جيد	8	26,7	22	73,3	30	100,0
	متوسط	19	30,6	43	69,4	62	100,0
	ضعيف	1	7,7	12	92,3	13	100,0
الإجمالي		**28**	**26,7**	**77**	**73,3**	**105**	**100,0**

نستنتج من خلال بيانات أن نسبة المبحوثين الذين لا يفضلون **إستخدام الألعاب الإلكترونية مع الإخوة** أكبر حيث قدرت بـ **73,3%** ممن أجابوا بـ لا، في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ نعم **26,7%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بخيار إستخدام الألعاب الإلكترونية **معالإخوة** أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ لا وقدرت بـ**77,2%**ثم تأتي بعدها نسبة**22,8%** ممن يفضلون إستخدام الألعاب الإلكترونية مع الإخوة، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة لمن أجابوا بـ لا وقدرت بـ**68,8%**ونسبة **31,3 %**ممن أجابوا بـ نعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الذكور أكبر من الإناث بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، ونسبة الإناث أكبر من الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين **في متغير المستوى التعليمي** كانت للمستوى **المتوسط** بنسبة **82,4%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **17,6**% لمن أجابوا بـ نعم، ثم يأتي **مستوى الإبتدائي** في المرتبة الثانية أعلى نسبة فيه قدرت بـ **80%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **20%**ممن أجابوا بـ نعم وفي المرتبة الثالثة **مستوى الثانوي** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **75%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **25%** ممن أجابوا بـ نعم، وأقل نسبة في

المستوى التعليمي تعود **للمستوى الجامعي** وأكثر نسبة فيه قدرت بـ **69,8%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **30,2%**لمن أجابوا بـ نعم، يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر تعود لمستوى المتوسط ثم الابتدائي ثم الثانوي ثم الجامعي بالنسبة لمن أجابوا بـ لا ، أما لمن أجابوا بـ نعم فالمستوى الجامعي هو الأكبر ثم الثانوي ثم الابتدائي ثم المتوسط.

وتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الضعيف** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ **92,3%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (إستخدام الألعاب الإلكترونية: **مع الإخوة**) وتليها نسبة **7,7%** ممن أجابوا بـ نعم في نفس المستوى، يليها **المستوى الجيد** وكانت أكبر نسبة فيه لمن أجابوا بـ لا وقدرت بـ**73,3%** ونسبة **26,7%** ممن أجيبوا بـ نعم، أما المستوى الأقل في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى المتوسط** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ **69,4%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **30,6%** ممن أجابوا بـ نعم.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الضعيف كانت أكبر ثم يليها المستوى الجيد ثم المستوى المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكانت النسبة الأكبر للمستوى المتوسط ثم المستوى الجيد ثم المستوى الضعيف.

الجدول رقم (23): توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية: مع الأقارب

البند / المتغيرات		تستخدم الألعاب مع الأقارب					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	6	10,5	51	89,5	57	100,0
	أنثى	10	20,8	38	79,2	48	100,0
الإجمالي		**16**	**15,2**	**89**	**84,8**	**105**	**100,0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	1	20,0	4	80,0	5	100,0
	متوسط	3	17,6	14	82,4	17	100,0
	ثانوي	1	5,0	19	95,0	20	100,0
	جامعي	11	17,5	52	82,5	63	100,0
الإجمالي		**16**	**15,2**	**89**	**84,8**	**105**	**100,0**
المستوى المعيشي	جيد	3	10,0	27	90,0	30	100,0
	متوسط	11	17,7	51	82,3	62	100,0
	ضعيف	2	15,4	11	84,6	13	100,0
الإجمالي		**16**	**15,2**	**89**	**84,8**	**105**	**100,0**

نستنتج من خلال بيانات أن نسبة المبحوثين الذين لا يفضلون **إستخدام الألعاب الإلكترونية مع الأقارب** أكبر حيث قدرت بـ **84,8%** ممن أجابوا بـ لا، في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ نعم **15,2%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بخيار إستخدام الألعاب الإلكترونية **معالأقارب** أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ لا وقدرت بـ**89,5%**ثم تأتي بعدها نسبة**10,5%** ممن يفضلون إستخدام الألعاب الإلكترونية مع الأقارب، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة لمن أجابوا بـ لا وقدرت بـ**79,2%**ونسبة **20,8%**ممن أجابوا بـ نعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الذكور أكبر من الإناث بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، ونسبة الإناث أكبر من الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين **في متغير المستوى التعليمي** كانت للمستوى **الثانوي** بنسبة **95%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **5%** لمن أجابوا بـ نعم، ثم يأتي **مستوى الجامعي** في المرتبة الثانية أعلى نسبة فيه قدرت بـ **82,5%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **17,5%**ممن أجابوا بـ نعم وفي المرتبة الثالثة **مستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **82,4%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **17,6%** ممن أجابوا بـ نعم، وأقل نسبة في

المستوى التعليمي تعود **لمستوى الابتدائي** وأكثر نسبة فيه قدرت بـ **80%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **20%**لمن أجابوا بـ نعم، يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر تعود لمستوى الثانوي ثم الجامعي ثم المتوسط ثم الابتدائي بالنسبة لمن أجابوا بـ لا ، أما لمن أجابوا بـ نعم فمستوى الابتدائي هو الأكبر ثم المتوسط ثم الجامعي ثم الثانوي.

وتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الجيد** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ **90%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (إستخدام الألعاب الإلكترونية: **مع الأقارب**) وتليها نسبة **10%** ممن أجابوا بـ نعم في نفس المستوى، يليها **المستوى الضعيف** وكانت أكبر نسبة فيه لمن أجابوا بـ لا وقدرت بـ**84,6%** ونسبة **15,4%** ممن أجيبوا بـ نعم، أما المستوى الأقل في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى المتوسط** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ **82,3%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **17,7%** ممن أجابوا بـ نعم.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الجيد كانت أكبر ثم يليها المستوى الضعيف ثم المستوى المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكانت النسبة الأكبر للمستوى المتوسط ثم المستوى الضعيف ثم المستوى الجيد.

الجدول رقم (24): توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية: مع الغرباء

البند / المتغيرات		تستخدم الألعاب مع الغرباء					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	24	42,1	33	57,9	57	100,0
	أنثى	17	35,4	31	64,6	48	100,0
الإجمالي		**41**	**39,0**	**64**	**61,0**	**105**	**100,0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	4	80,0	1	20,0	5	100,0
	متوسط	9	52,9	8	47,1	17	100,0
	ثانوي	7	35,0	13	65,0	20	100,0
	جامعي	21	33,3	42	66,7	63	100,0
الإجمالي		**41**	**39,0**	**64**	**61,0**	**105**	**100,0**
المستوى المعيشي	جيد	13	43,3	17	56,7	30	100,0
	متوسط	23	37,1	39	62,9	62	100,0
	ضعيف	5	38,5	8	61,5	13	100,0
الإجمالي		**41**	**39,0**	**64**	**61,0**	**105**	**100,0**

نستنتج من خلال بيانات أن نسبة المبحوثين الذين لا يفضلون **إستخدام الألعاب الإلكترونية مع الغرباء** أكبر حيث قدرت بـ **61%** ممن أجابوا بـ لا، في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ نعم **39%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بخيار إستخدام الألعاب الإلكترونية **معالغرباء** أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ لا وقدرت بـ**57,9%**ثم تأتي بعدها نسبة**42,1%** ممن يفضلون إستخدام الألعاب الإلكترونية مع الغرباء، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة لمن أجابوا بـ لا وقدرت بـ**64,6%**ونسبة **35,4 %**ممن أجابوا بـ نعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكبر من الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، ونسبة الذكور أكبر من الإناث بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين **في متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الابتدائي** بنسبة **80%** لمن أجابوا بـ نعم ونسبة **20**% لمن أجابوا بـ لا، ثم يأتي **المستوى الجامعي** في المرتبة الثانية أعلى نسبة فيه قدرت بـ **66,7%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **33,3%**ممن أجابوا بـ نعم وفي المرتبة الثالثة **مستوى الثانوي** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **65%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **35%** ممن أجابوا بـ نعم، وأقل نسبة في

المستوى التعليمي تعود **للمستوى المتوسط** وأكثر نسبة فيه قدرت بـ **52,9%** ممن أجابوا بـ نعم ونسبة **47,1%**لمن أجابوا بـ لا، يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر تعود لمستوى الابتدائي ثم المتوسط ثم الثانوي ثم الجامعي بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم ، أما لمن أجابوا بـ لا فالمستوى الجامعي هو الأكبر ثم الثانوي ثم المتوسط ثم الابتدائي.

وتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى المتوسط** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ **62,9%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (إستخدام الألعاب الإلكترونية: **مع الغرباء**) وتليها نسبة **37,1%** ممن أجابوا بـ نعم في نفس المستوى، يليها **المستوى الضعيف** وكانت أكبر نسبة فيه لمن أجابوا بـ لا وقدرت بـ**61,5%** ونسبة **38,5%** ممن أجيبوا بـ نعم، أما المستوى الأقل في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى الجيد** وقدرت أعلى نسبة فيه بـ **56,7%**ممن أجابوا بـ لا ونسبة **43,3%** ممن أجابوا بـ نعم.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي المتوسط كانت أكبر ثم يليها المستوى الضعيف ثم المستوى الجيد بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكانت النسبة الأكبر للمستوى الجيد ثم المستوى الضعيف ثم المستوى المتوسط.

الجدول (25): توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية للمغامرة والمتعة

البند / المتغيرات		إستخدام الألعاب الإلكترونية للمغامرة والمتعة					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	41	71,9	16	28,1	57	100.0
	أنثى	33	68,8	15	31,3	48	100.0
الإجمالي		**74**	**70,5**	**31**	**29,5**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	5	100.0	0	0.0	5	100.0
	متوسط	10	58.8	7	41.2	17	100.0
	ثانوي	13	65.0	7	35.0	20	100.0
	جامعي	46	73.0	17	27.0	63	100.0
الإجمالي		**74**	**70.5**	**31**	**29.5**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	25	83.3	5	16.7	30	100.0
	متوسط	42	67.7	20	32.3	62	100.0
	ضعيف	7	53.8	6	46.2	13	100.0
الإجمالي		**74**	**70.5**	**31**	**29.5**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية للمغامرة والمتعة كانت أعلى نسبة قدرت **70.5%** ممن أجابوا (**نعم**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**لا**) قدرت **29.5%**.

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار إستخدام الألعاب الإلكترونية للمغامرة والمتعة في محور (إستخدام الألعاب الإلكترونية للمغامرة والمتعة) أن أعلى نسبة من فئة الذكور كانت لمن أجابوا (**نعم**) وقدرت **71.9%**، ثم تأتي بعدها نسبة **28.1%** ممن (**لا يستخدمون الألعاب الإلكترونية للمغامرة والمتعة**) ، وفيما يخص فئة الإناث كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**نعم**) حيث قدرت **68.8%** ، تليها نسبة **31.3%** ممن أجبن (**لا**) من نفس الفئة .

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي كانت المستوى الإبتدائي بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **100%** أي كل المبحوثين في المستوى الإبتدائي أجابوا (**نعم**)، ثم يأتي الطور الجامعي في المرتبة الثانية فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **73%** تعود لمن أجابو(**نعم**) و أقل نسبة تقدر **27%**

لمن أجابوا (**لا**) ، ثم تأتي في المرتبة الثالثة الطور الثانوي فكانت أكبر نسبةفيه تقدر **65%** تعود لمن أجابو (**نعم**) وأقل نسبة تقدر**35%**لمن أجابوا (**لا**) ، كما أقل نسبة في متغير المستوى التعليمي تعود لطور المتوسط وأكثر نسبة فيه قدرت **58.8%** لمن أجابوا (**نعم**) ، أقل نسبة تقدر **41.2%**ممن اختاروا الإجابة(**لا**) .

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، فكانت الأعلى نسبة من نصيب المستوى المعيشي جيد وقدرت أكبر نسبة **83.3%**ممن أجابوا (**نعم**) مع عبارة (إستخدام الألعاب الإلكترونية للمغامرة والمتعة) وأقل نسبة تقدر **16.7%**لمن أجابو (**لا**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي متوسط وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **67.7%**ممن أجابوا (**نعم**) وأقل نسبة **32.3%**ممن أجابوا ب (**لا**) ، أما النسبة الأقل في متغير المستوى المعيشي كانت لمستوى ضعيف وقدرت أكبر نسبة فيه **53.8%**ممن أجابوا (**نعم**) وأقل نسبة**46.2%**بمن أجابوا ب (**لا**)

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي جيد أكبر نسبة تليها متوسط ثم تليها ضعيف بالنسبة لمن اجابوا بنعم ، أما من أجابوا ب لا فإن النسبة الأكبر كانت للمستوى المعيشي ضعيف تليها متوسط تليها جيد .

الجدول (26) :توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية للفضول

البند / المتغيرات		إستخدام الألعاب الإلكترونية للفضول					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	15	26,3	42	73,7	57	100.0
	أنثى	13	27.1	35	72,9	48	100.0
الإجمالي		**28**	**26,7**	**77**	**73,3**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	3	60.0	2	40.0	5	100.0
	متوسط	8	47.1	9	52.9	17	100.0
	ثانوي	6	30.0	14	70.0	20	100.0
	جامعي	11	17.5	52	82.5	63	100.0
الإجمالي		**28**	**26.7**	**77**	**73.3**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	6	20.0	24	80.0	30	100.0
	متوسط	16	25.8	46	74.2	62	100.0
	ضعيف	6	46.2	7	53.8	13	100.0
الإجمالي		**28**	**26.7**	**77**	**73.3**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية للفضول كانت أعلى نسبة قدرت **73.7%** ممن أجابوا (**لا**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**نعم**) قدرت **26.7%**

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار إستخدام الألعاب الإلكترونية للفضول في محور (إستخدام الألعاب الإلكترونية للفضول) أن أعلى نسبة من فئة الذكور كانت لمن أجابوا (**لا**) وقدرت **73.7%**، ثم تأتي بعدها نسبة **26.3%** ممن (**يستخدمون الألعاب الإلكترونية للفضول**) ، وفيما يخص فئة الإناث كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**لا**) حيث قدرت **72.9%** ، تليها نسبة **27.1%** ممن أجبن (**نعم**) من نفس الفئة.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **60%** تعود لمن أجابوا (**نعم**) وأقل نسبة تقدر **40%** أجابوا (**لا**)، ثم تأتي الفئة الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **52.9%** تعود لمن أجابو(**لا**) و أقل نسبة تقدر **47.1%** لمن أجابوا (**نعم**) ، تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت أكبر نسبة فيه

تقدر **70%** تعود لمن أجابو (**لا**) وأقل نسبة تقدر **30%** لمن أجابوا (**نعم**) ، أما في الفئة الرابعة (**جامعي**) أكثر نسبة فيه قدرت **82.5%** لمن أجابوا (**لا**) ، أقل نسبة تقدر **17.5%** ممن اختاروا الإجابة (**نعم**).

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **80%** ممن أجابوا (**لا**) مع عبارة (إستخدام الألعاب الإلكترونية للفضول) وأقل نسبة تقدر **20%** لمن أجابو (**نعم**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي (**متوسط**) وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **74.2%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **25.8%** ممن أجابوا ب (**نعم**) ، يليها المستوى المعيشي (**ضعيف**) وقدرت أكبر نسبة فيه **53.8%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **46.2%** بمن أجابوا ب (**نعم**)

الجدول (27) :توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية للحاجة إلى شغل أوقات الفراغ

البند / المتغيرات		إستخدام الألعاب الإلكترونية للحاجة إلى شغل أوقات الفراغ					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	36	63,2	21	36,8	57	100,0
	أنثى	31	64,6	17	35,4	48	100,0
الإجمالي		**67**	**63,8**	**38**	**36,2**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	4	80.0	1	20.0	5	100.0
	متوسط	16	94.1	1	5.9	17	100.0
	ثانوي	12	60.0	8	40.0	20	100.0
	جامعي	35	55.6	28	44.4	63	100.0
الإجمالي		**67**	**63.8**	**38**	**36.2**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	18	60.0	12	40.0	30	100.0
	متوسط	41	66.1	21	33.9	62	100.0
	ضعيف	8	61.5	5	38.5	13	100.0
الإجمالي		**67**	**63.8**	**38**	**36.2**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية للحاجة إلى شغل أوقات الفراغ كانت أعلى نسبة قدرت **63.8%** ممن أجابوا (**نعم**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**لا**) قدرت **36.2%** .

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار إستخدام الألعاب الإلكترونية للحاجة إلى شغل أوقات الفراغ بحيث أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا (**نعم**) وقدرت **63.2%**، ثم تأتي بعدها نسبة **36.8%** ممن (**لايستخدمون الألعاب الإلكترونية للحاجة إلى شغل أوقات الفراغ**) ، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**نعم**) حيث قدرت **64.6%** ، تليها نسبة **34.5%** ممن أجبن (**لا**) من نفس الفئة.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **80%** تعود لمن أجابوا (**نعم**) وأقل نسبة تقدر **20%** أجابوا (**لا**)، ثم تأتي الفئة الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **94.1%** تعود لمن أجابو(**نعم**) و أقل نسبة

تقدر **5.9%** لمن أجابوا (**لا**) ، تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **60%** تعود لمن أجابو (**نعم**) وأقل نسبة تقدر **40%** لمن أجابوا (**لا**) ، أما في الفئة الرابعة (**جامعي**) أكثر نسبة فيه قدرت **55.6%** لمن أجابوا (**نعم**) ، أقل نسبة تقدر **44.4%** ممن اختاروا الإجابة (**لا**).

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **60%** ممن أجابوا (**نعم**) مع عبارة (إستخدام الألعاب الإلكترونية للحاجة إلى شغل أوقات الفراغ) وأقل نسبة تقدر **40%** لمن أجابو (**لا**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي (**متوسط**) وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **66.1%** ممن أجابوا (**نعم**) وأقل نسبة **33.9%** ممن أجابوا ب (**لا**) ، يليها المستوى المعيشي (**ضعيف**) وقدرت أكبر نسبة فيه **61.5%** ممن أجابوا (**نعم**) وأقل نسبة **38.5%** بمن أجابوا ب (**لا**).

الجدول (28) :توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية ذكاء

البند / المتغيرات		إستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية الذكاء					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	8	14,0	49	80,0	57	100,0
	أنثى	10	20.8	38	79.2	48	100.0
الإجمالي		18	17.1	87	82.9	105	100.0
المستوى التعليمي	إبتدائي	0	0.0	5	100.0	5	100.0
	متوسط	1	5.9	16	94.1	17	100.0
	ثانوي	3	15.0	17	85.0	20	100.0
	جامعي	14	22.2	49	77.8	63	100.0
الإجمالي		**18**	**17.1**	**87**	**82.9**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	4	13.3	26	86.7	30	100.0
	متوسط	11	17.7	51	82.3	62	100.0
	ضعيف	3	23.1	10	76.9	13	100.0
الإجمالي		**18**	**17.1**	**87**	**82.9**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين لا يستخدمون الألعاب الإلكترونية لتنمية الذكاء كانت أعلى نسبة قدرت **82.9%** ممن أجابوا (**لا**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**نعم**) **قدرت 17.1%** .

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار إستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية الذكاء بحيث أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا (**لا**) وقدرت **80%**، ثم تأتي بعدها نسبة **14%** ممن (**يستخدمون الألعاب الإلكترونية لتنمية الذكاء**) ، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**لا**) حيث قدرت **79.2%** ، تليها نسبة **20.8%** ممن أجبن (**نعم**) من نفس الفئة.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **100%** أي كل الأفراد إختارو(**نعم**) ، ثم تأتي الفئة الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **94.1%** تعود لمن أجابو(**لا**) و أقل نسبة تقدر **5.9%** لمن أجابوا (**نعم**) ، تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **85%** تعود لمن أجابو

(**لا**) وأقل نسبة تقدر **15%** لمن أجابوا (**نعم**) ، أما في الفئة الرابعة (**جامعي**) أكثر نسبة فيه قدرت **77.8%** لمن أجابوا (**لا**) ، أقل نسبة تقدر **22.2%** ممن اختاروا الإجابة (**نعم**).

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **86.7%** ممن أجابوا (**لا**) مع عبارة (إستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية الذكاء) وأقل نسبة تقدر **13.3%** لمن أجابو (**نعم**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي (**متوسط**) وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **82.3%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **17.7%** ممن أجابوا ب (**نعم**) ، يليها المستوى المعيشي (**ضعيف**) وقدرت أكبر نسبة فيه **76.9%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **23.1%** بمن أجابوا ب (**نعم**).

الجدول (29) : توزيع أفراد العينة حسب إستخدام الألعاب الإلكترونية لتطوير الموهبة

البند / المتغيرات		إستخدام الألعاب الإلكترونية لتطوير الموهبة					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	8	14.0	49	86.0	57	100.0
	أنثى	9	18.8	39	81.3	48	100.0
الإجمالي		**17**	**16.2**	**88**	**83.8**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	1	20.0	4	80.0	5	100.0
	متوسط	0	0.0	17	100.0	17	100.0
	ثانوي	4	20.0	16	80.0	20	100.0
	جامعي	12	19.0	51	81.0	63	100.0
الإجمالي		**17**	**16.2**	**88**	**83.8**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	7	23.3	23	76.7	30	100.0
	متوسط	9	14.5	53	85.5	62	100.0
	ضعيف	1	7.7	12	92.3	13	100.0
الإجمالي		**17**	**16.2**	**88**	**83.8**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين لايستخدمون الألعاب الإلكترونية لتطوير الموهبة كانت أعلى نسبة قدرت **83.8%** ممن أجابوا (**لا**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**نعم**) قدرت **16.2%** .

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار إستخدام الألعاب الإلكترونية لتطوير الموهبة بحيث أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا (**لا**) وقدرت **86%**، ثم تأتي بعدها نسبة **14%** ممن (**يستخدمون الألعاب الإلكترونية لتنمية الذكاء**) ، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**لا**) حيث قدرت **81.3%** ، تليها نسبة **18.8%** ممن أجبن (**نعم**) من نفس الفئة.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **80%** لمن أجابوا (**لا**)، تليها نسبة **20%** ممن أجبن (**نعم**) ، ثم تأتي الفئة الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **100%** تعود لمن أجابو(**لا**) ، تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **80%** تعود لمن أجابو (**لا**) وأقل نسبة تقدر

20% لمن أجابوا (**نعم**) ، أما في الفئة الرابعة (**جامعي**) أكثر نسبة فيه قدرت **81%** لمن أجابوا (**لا**) ، أقل نسبة تقدر **19%** ممن اختاروا الإجابة (**نعم**) .

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **76.7%** ممن أجابوا (**لا**) مع عبارة (إستخدام الألعاب الإلكترونية لتطوير موهبة) وأقل نسبة تقدر **23.3%** لمن أجابو (**نعم**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي (**متوسط**) وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **85.5%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **14.5%** ممن أجابوا ب (**نعم**) ، يليها المستوى المعيشي (**ضعيف**) وقدرت أكبر نسبة فيه **92.3%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **7.7%** بمن أجابوا ب (**نعم**).

الجدول (30) :توزيع أفراد العينة حسب الشعور بالراحة عند إستخدام الألعاب الإلكترونية

البند / المتغيرات		الشعور بالراحة عند إستخدام الألعاب الإلكترونية					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	22	38.6	35	61.4	57	100.0
	أنثى	13	27.1	35	72.9	48	100.0
الإجمالي		**35**	**33.3**	**70**	**66.7**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	3	60.0	2	40.0	5	100.0
	متوسط	9	52.9	8	47.1	17	100.0
	ثانوي	6	30.0	14	70.0	20	100.0
	جامعي	17	27.0	46	73.0	63	100.0
الإجمالي		**35**	**33.3**	**70**	**66.7**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	11	36.7	19	63.3	30	100.0
	متوسط	17	27.4	45	72.6	62	100.0
	ضعيف	7	53.8	6	46.2	13	100.0
الإجمالي		**35**	**33.3**	**70**	**66.7**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين لا يشعرون بالراحة عند إستخدام الألعاب الإلكترونية كانت أعلى نسبة قدرت **66.7%** ممن أجابوا (**لا**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**نعم**) قدرت **33.3%** .

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار الشعور بالراحة عند إستخدام الألعاب الإلكترونية بحيث أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا (**لا**) وقدرت **61.4%**، ثم تأتي بعدها نسبة **38.6%** ممن (**يشعرون بالراحة عند إستخدام الألعاب الإلكترونية**) ، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**لا**) حيث قدرت **72.9%** ، تليها نسبة **27.1%** ممن أجبن (**نعم**) من نفس الفئة.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **60%** لمن أجابوا (**نعم**)، تليها نسبة **40%** ممن أجبن (**لا**) ، ثم تأتي الفئة الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **52.9** تعود لمن أجابوا(**نعم**) تليها نسبة **47.1%** لمن أجابوا (**لا**) ، تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **70%** تعود لمن أجابو (**لا**) وأقل نسبة تقدر **30%** لمن أجابوا (**نعم**) ، أما في الفئة الرابعة (**جامعي**) أكثر نسبة فيه قدرت **73%** لمن أجابوا (**لا**) ، أقل نسبة تقدر **27%** ممن اختاروا الإجابة (**نعم**)

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **63.3%** ممن أجابوا (**لا**) مع عبارة (الشعور بالراحة عند إستخدام الألعاب الإلكترونية) وأقل نسبة تقدر **36.7%** لمن أجابو (**نعم**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي (**متوسط**) وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **72.6%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **27.4%** ممن أجابوا ب (**نعم**) ، يليها المستوى المعيشي (**ضعيف**) وقدرت أكبر نسبة فيه **53.8%** ممن أجابوا (**نعم**) ،وأقل نسبة **46.2%** بمن أجابوا ب (**لا**).

الجدول (31) : توزيع أفراد العينة حسب الشعور بالحماس عند إستخدام الألعاب الإلكترونية

البند / المتغيرات		الشعور بالحماس عند إستخدام الألعاب الإلكترونية					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	33	57.9	24	42.1	57	100.0
	أنثى	30	62.5	18	37.5	48	100.0
الإجمالي		**63**	**60.0**	**42**	**40.0**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	4	80.0	1	20.0	5	100.0
	متوسط	10	58.8	7	41.2	17	100.0
	ثانوي	12	60.0	8	40.0	20	100.0
	جامعي	37	58.7	26	41.3	63	100.0
الإجمالي		**63**	**60.0**	**42**	**40.0**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	17	56.7	13	43.3	30	100.0
	متوسط	40	64.5	22	35.5	62	100.0
	ضعيف	6	46.2	7	53.8	13	100.0
الإجمالي		**63**	**60.0**	**42**	**40.0**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين يشعرون بالحماس عند إستخدام الألعاب الإلكترونية كانت أعلى نسبة قدرت **60%** ممن أجابوا (**نعم**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**لا**) قدرت **40%**.

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار الشعور بالحماس عند إستخدام الألعاب الإلكترونية بحيث أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا (**نعم**) وقدرت **57.9%**، ثم تأتي بعدها نسبة **42.1%** ممن (**لا يشعرون بالحماس عند إستخدام الألعاب الإلكترونية**) ، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**نعم**) حيث قدرت **62.5%** ، تليها نسبة **37.5%** ممن أجبن (**لا**) من نفس الفئة.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **80%** لمن أجابوا (**نعم**)، تليها نسبة **20%** ممن أجبن (**لا**) ، ثم تأتي الفئة الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **58.8 %**تعود لمن أجابو(**نعم**) تليها نسبة **41.2%** ممن أجابوا (**لا**)، تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **60%** تعود لمن أجابو (**نعم**) وأقل نسبة تقدر **40%** لمن أجابوا (**لا**) ، أما في الفئة الرابعة (**جامعي**) أكثر نسبة فيه قدرت **58.7%** لمن أجابوا (**نعم**) ، أقل نسبة تقدر **41.3%** ممن اختاروا الإجابة (**لا**) .

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **56.7%** ممن أجابوا (**نعم**) مع عبارة (الشعور بالحماس عند إستخدام الألعاب الإلكترونية) وأقل نسبة تقدر **43.3%** لمن أجابو (**لا**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي (**متوسط**) وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **64.5%** ممن أجابوا (**نعم**) وأقل نسبة **35.5%** ممن أجابوا ب (**لا**) ، يليها المستوى المعيشي (**ضعيف**) وقدرت أكبر نسبة فيه **53.8%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **46.2%** بمن أجابوا ب (**نعم**).

الجدول (32) :توزيع أفراد العينة حسب الشعور بالقوة والشجاعة عند إستخدام الألعاب الإلكترونية

البند / المتغيرات		الشعور بالقوة والشجاعة عند إستخدام الألعاب الإلكترونية					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	13	22.9	44	77.2	57	100.0
	أنثى	17	35.4	31	64.6	48	100.0
الإجمالي		**30**	**28.6**	**75**	**71.4**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	0	0.0	5	100.0	5	100.0
	متوسط	6	35.3	11	64.7	20	100.0
	ثانوي	5	25.0	15	75.0	20	100.0
	جامعي	19	30.2	44	69.8	63	100.0
الإجمالي		**30**	**28.6**	**75**	**71.4**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	8	26.6	22	73.3	30	100.0
	متوسط	20	32.3	42	67.7	62	100.0
	ضعيف	2	15.4	11	84.6	13	100.0
الإجمالي		**30**	**28.6**	**75**	**71.4**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين لا يشعرون بالقوة والشجاعة عند إستخدام الألعاب الإلكترونية كانت أعلى نسبة قدرت **71.4%** ممن أجابوا (**لا**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**نعم**) قدرت **28.6%**.

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار الشعور بالقوة والشجاعة عند إستخدام الألعاب الإلكترونية بحيث أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا (**لا**) وقدرت **77.2%**، ثم تأتي بعدها نسبة **22.9%** ممن (**يشعرون بالقوة والشجاعة عند إستخدام الألعاب الإلكترونية**) ، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**لا**) حيث قدرت **64.6%** ، تليها نسبة **35.4%** ممن أجبن (**نعم**) من نفس الفئة.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **100%** أي كل الافراد أجابوا ب(**نعم**)، ثم تأتي الفئة الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **64.7%** تعود لمن أجابو(**لا**) تليها نسبة **35.3%** ممن أجابوا (**نعم**)،

تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **75%** تعود لمن أجابو (**لا**) وأقل نسبة تقدر **25%** لمن أجابوا (**نعم**) ، أما في الفئة الرابعة (**جامعي**) أكثر نسبة فيه قدرت **69.8%** لمن أجابوا (**لا**) ، أقل نسبة تقدر **30.2%** ممن اختاروا الإجابة (**نعم**)

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **73.3%** ممن أجابوا (**لا**) مع عبارة (الشعور بالقوة والشجاعة عند إستخدام الألعاب الإلكترونية) وأقل نسبة تقدر **26.6%** لمن أجابو (**نعم**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي (**متوسط**) وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **67.7%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **32.3%** ممن أجابوا ب (**نعم**) ، يليها المستوى المعيشي (**ضعيف**) وقدرت أكبر نسبة فيه **84.6%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **15.4%** بمن أجابوا ب (نعم).

الجدول (33) :توزيع أفراد العينة حسب الشعور بالقلق والتوتر عند إستخدام الألعاب الإلكترونية

البند / المتغيرات		الشعور بالقلق والتوتر عند إستخدام الألعاب الإلكترونية					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	17	29.8	40	70.2	57	100.0
	أنثى	13	27.1	35	72.9	48	100.0
الإجمالي		30	28.6	75	71.4	105	100.0
المستوى التعليمي	إبتدائي	2	40.0	3	60.0	5	100.0
	متوسط	6	35.3	11	64.7	17	100.0
	ثانوي	7	35.0	13	65.0	20	100.0
	جامعي	15	23.8	48	76.2	63	100.0
الإجمالي		**30**	**28.6**	**75**	**71.4**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	5	16.7	25	83.3	30	100.0
	متوسط	21	33.9	41	66.1	62	100.0
	ضعيف	4	30.8	9	69.2	13	100.0
الإجمالي		**30**	**28.6**	**75**	**71.4**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين لايشعرون بالقلق والتوتر عند إستخدام الألعاب الإلكترونية كانت أعلى نسبة قدرت **71.4%** ممن أجابوا (**لا**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**نعم**) قدرت **28.6%**

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار الشعور بالقلق والتوتر عند إستخدام الألعاب الإلكترونية بحيث أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا (**لا**) وقدرت **70.2%**، ثم تأتي بعدها نسبة **29.8%** ممن (**يشعرون بالقلق والتوتر عند إستخدام الألعاب الإلكترونية**) ، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**لا**) حيث قدرت **72.9%** ، تليها نسبة **27.1%** ممن أجبن (نعم) من نفس الفئة.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **60%** لمن أجابوا ب(**نعم**)، تليها نسبة **40%** ممن أجابوا ب (**لا**) ، ثم تأتي الفئة الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **64.7**% تعود لمن أجابو(**لا**) تليها نسبة **35.3%** ممن أجابوا (**نعم**)، تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **65%** تعود لمن أجابو (**لا**) وأقل نسبة تقدر **35%** لمن أجابوا (**نعم**) ، أما في الفئة الرابعة (جامعي) أكثر نسبة فيه قدرت 76.2% لمن أجابوا (لا) ، أقل نسبة تقدر **23.8%** ممن اختاروا الإجابة (**نعم**) .

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **83.3%** ممن أجابوا (**لا**) مع عبارة (الشعور بالقلق والتوتر عند إستخدام الألعاب الإلكترونية) وأقل نسبة تقدر **16.7%** لمن أجابو (**نعم**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي (**متوسط**) وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **66.1%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **33.9%** ممن أجابوا ب (**نعم**) ، يليها المستوى المعيشي (**ضعيف**) وقدرت أكبر نسبة فيه **69.2%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **30.8%** بمن أجابوا ب (**نعم**).

الجدول (34) : توزيع أفراد العينة حسب شعور عادي عند إستخدام الألعاب الإلكترونية

البند / المتغيرات		شعور عادي عند إستخدام الألعاب الإلكترونية					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	11	19.3	46	80.7	57	100.0
	أنثى	7	14.6	41	85.7	48	100.0
الإجمالي		**18**	**17.1**	**87**	**82.9**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	0	0.0	5	100.0	5	100.0
	متوسط	1	5.9	16	94.1	17	100.0
	ثانوي	3	15.0	17	85.0	20	100.0
	جامعي	14	22.2	49	77.8	63	100.0
الإجمالي		**18**	**17.1**	**87**	**82.9**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	5	16.7	25	83.3	30	100.0
	متوسط	10	16.1	52	83.9	62	100.0
	ضعيف	3	23.1	10	76.9	13	100.0
الإجمالي		**18**	**17.1**	**87**	**82.9**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين يشعرون بشعور عادي عند إستخدام الألعاب الإلكترونية كانت أعلى نسبة قدرت **82.9%** ممن أجابوا (**لا**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**نعم**) قدرت **17.1%**

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار الإحساس بشعور عادي عند إستخدام الألعاب الإلكترونية بحيث أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا (**لا**) وقدرت **80.7%**، ثم تأتي بعدها نسبة **19.3%** ممن (**يشعرون بشعور عادي عند إستخدام الألعاب الإلكترونية**) ، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**لا**) حيث قدرت **85.7%** ، تليها نسبة **14.6%** ممن أجبن (**نعم**) من نفس الفئة.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **100%** لمن أجابوا ب(**نعم**)، ثم تأتي الفئة الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **94.1%** تعود لمن أجابو(**لا**) تليها نسبة **5.9%** ممن أجابوا (**نعم**)،

تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **85%** تعود لمن أجابو (**لا**) وأقل نسبة تقدر **15%** لمن أجابوا (**نعم**) ، أما في الفئة الرابعة (**جامعي**) أكثر نسبة فيه قدرت **77.8%** لمن أجابوا (**لا**) ، أقل نسبة تقدر **22.2%** ممن اختاروا الإجابة (**نعم**) .

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **83.3%** ممن أجابوا (**لا**) مع عبارة (شعور عادي عند إستخدام الألعاب الإلكترونية) وأقل نسبة تقدر **16.7%** لمن أجابو (**نعم**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي (**متوسط**) وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **83.9%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **16.1%** ممن أجابوا ب (**نعم**) ، يليها المستوى المعيشي ضعيف وقدرت أكبر نسبة فيه **76.9%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **23.1%** بمن أجابوا ب (**نعم**)

الجدول (35) :توزيع أفراد العينة حسب الخيال والإبداع سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية.

البند / المتغيرات		الخيال والإبداع سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	25	43.9	32	56.1	57	100.0
	أنثى	17	35.4	31	64.6	48	100.0
الإجمالي		**42**	**40.0**	**63**	**60.0**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	1	20.0	4	80.0	5	100.0
	متوسط	7	41.2	10	58.8	17	100.0
	ثانوي	10	50.0	10	50.0	20	100.0
	جامعي	24	38.1	39	61.9	63	100.0
الإجمالي		**42**	**40.0**	**63**	**60.0**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	11	36.7	19	63.3	30	100.0
	متوسط	27	43.5	35	56.5	62	100.0
	ضعيف	4	30.8	9	69.2	13	100.0
الإجمالي		**42**	**40.0**	**63**	**60.0**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن أغلب المبحوثين لا يرون أن الخيال والإبداع سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية حيث كانت أعلى نسبة قدرت **60%** ممن أجابوا (**لا**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**نعم**) قدرت **40%** .

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار الخيال والإبداع سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية بحيث أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا (**لا**) وقدرت **56.1%**، ثم تأتي بعدها نسبة **43.9%** ممن (**يرون أن الخيال والإبداع سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية**) ، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**لا**) حيث قدرت **64.6%** ، تليها نسبة **35.4%** ممن أجبن (**نعم**) من نفس الفئة.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **80%** لمن أجابوا ب(**نعم**)، تليها نسبة **20%** ممن أجابوا ب (**لا**) ثم تأتي الفئة

الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **58.8%** تعود لمن أجابوا (**لا**) تليها نسبة **41.2%** ممن أجابوا (**نعم**)، تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت النسبة متساوية بين من أجابوا ب(**نعم**) وبين من أجابو ب(**لا**)حيث قدرت ب **50%**، أما في الفئة الرابعة (**جامعي**) أكثر نسبة فيه قدرت **61.9%** لمن أجابوا (**لا**) ، أقل نسبة تقدر **38.1%** ممن اختاروا الإجابة (**نعم**).

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **63.3%** ممن أجابوا (**لا**) مع عبارة (الخيال والإبداع سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية) وأقل نسبة تقدر **36.7%** لمن أجابو (**نعم**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي (**متوسط**)وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **56.5%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **43.5%** ممن أجابوا **ب** (**نعم**) ، يليها المستوى المعيشي (**ضعيف**) وقدرت أكبر نسبة فيه **69.2%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **30.8%** بمن أجابوا ب (**نعم**).

الجدول (36) : توزيع أفراد العينة حسب سهولة الإستخدام سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية.

البند / المتغيرات		سهولة الإستخدام سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	36	63.2	21	36.8	57	100.0
	أنثى	31	64.6	17	35.4	48	100.0
الإجمالي		**67**	**63.8**	**38**	**36.2**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	4	80.0	1	20.0	5	100.0
	متوسط	12	70.6	5	29.4	17	100.0
	ثانوي	12	60.0	8	40.0	20	100.0
	جامعي	39	61.9	24	38.1	63	100.0
الإجمالي		**67**	**63.8**	**38**	**36.2**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	17	56.7	13	43.3	30	100.0
	متوسط	45	72.6	17	27.4	62	100.0
	ضعيف	5	38.5	8	61.5	13	100.0
الإجمالي		**67**	**63.8**	**38**	**36.2**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن أغلب المبحوثين يرون أن سهولة الإستخدام سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية حيث كانت أعلى نسبة قدرت **63.8%** ممن أجابوا (**نعم**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**لا**) قدرت **36.2%**

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار سهولة الإستخدام سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية بحيث أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا (**نعم**) وقدرت **63.2%**، ثم تأتي بعدها نسبة **36.8%** ممن (**لايرون أن سهولة الإستخدام سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية**) ،

وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**نعم**) حيث قدرت **64.6%** ، تليها نسبة **35.4%** ممن أجبن (**لا**) من نفس الفئة.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **80%** لمن أجابوا ب(**نعم**)، تليها نسبة **20%** ممن أجابوا ب (**لا**) ثم تأتي الفئة الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **70.6%** تعود لمن أجابو(**نعم**) تليها نسبة **29.4%** ممن أجابوا (**لا**)، تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **60%** تعود لمن أجابوا (**نعم**)، تليها نسبة **40%** ممن أجابوا (**لا**)، أما في الفئة الرابعة (**جامعي**) أكثر نسبة فيه قدرت **61.9%** لمن أجابوا (**نعم**) ، أقل نسبة تقدر **38.1%** ممن اختاروا الإجابة (**لا**)

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **56.7%** ممن أجابوا (**نعم**) مع عبارة (سهولة الإستخدام سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية) وأقل نسبة تقدر **43.3%** لمن أجابو (**لا**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي (**متوسط**) وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **72.6%** ممن أجابوا (**نعم**) وأقل نسبة **27.4%** ممن أجابوا ب (**لا**) ، يليها المستوى المعيشي (**ضعيف**) وقدرت أكبر نسبة فيه **61.5%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **38.5%** بمن أجابوا ب (**نعم**).

الجدول (37) :توزيع أفراد العينة حسب اللعب بصفة تفاعلية سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية

البند / المتغيرات		اللعب بصفة تفاعلية سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	22	38.6	35	61.4	57	100.0
	أنثى	22	45.8	26	54.2	48	100.0
الإجمالي		**44**	**41.9**	**61**	**58.1**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	2	40.0	3	60.0	5	100.0
	متوسط	11	64.7	6	35.3	17	100.0
	ثانوي	5	25.0	15	75.0	20	100.0
	جامعي	26	41.3	37	58.7	63	100.0
الإجمالي		**44**	**41.9**	**61**	**58.1**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	12	40.0	18	60.0	30	100.0
	متوسط	26	41.9	36	58.1	62	100.0
	ضعيف	6	46.2	7	53.8	13	100.0
الإجمالي		**44**	**41.9**	**61**	**58.1**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن أغلب المبحوثين لا يرون بأن اللعب بصفة تفاعلية سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية حيث كانت أعلى نسبة قدرت **58.1%** ممن أجابوا (**لا**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**لا**) قدرت **41.9%**

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار اللعب بصفة تفاعلية سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية بحيث أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا (**لا**) وقدرت **61.4%**، ثم تأتي بعدها نسبة**38.6 %** ممن (**يرون أن اللعب بصفة تفاعلية سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية**) ، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**لا**) حيث قدرت **54.2%** ، تليها نسبة **45.8%** ممن أجبن (**نعم**) من نفس الفئة.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **60%** لمن أجابوا ب(**لا**)، تليها نسبة **40%** ممن أجابوا ب (**نعم**) ثم تأتي الفئة الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **64.7%** تعود لمن أجابو(**نعم**) تليها نسبة **35.3%** ممن أجابوا (**لا**)، تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **75%** تعود لمن أجابوا (**لا**)، تليها نسبة **25%** ممن أجابوا (**نعم**)، أما في الفئة الرابعة (**جامعي**) أكثر نسبة فيه قدرت **58.7%** لمن أجابوا (**لا**) ، أقل نسبة تقدر **41.3%** ممن اختاروا الإجابة (**نعم**).

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **60%** ممن أجابوا (**لا**) مع عبارة (اللعب بصفة تفاعلية سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية) وأقل نسبة تقدر **40%** لمن أجابو (**نعم**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي (**متوسط**) وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **58.1%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **41.9%** ممن أجابوا ب (**نعم**) ، يليها المستوى المعيشي (**ضعيف**) وقدرت أكبر نسبة فيه **53.8%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **46.2%** بمن أجابوا ب (**نعم**).

الجدول (38) :توزيع أفراد العينة حسب عرض المهارة في اللعب سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية

البند / المتغيرات		عرض المهارة في اللعب سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	24	41.1	33	57.9	57	100.0
	أنثى	16	33.3	32	66.7	48	100.0
الإجمالي		**40**	**38.1**	**65**	**61.9**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	1	20.0	4	80.0	5	100.0
	متوسط	9	52.9	8	47.1	17	100.0
	ثانوي	7	35.0	13	65.0	20	100.0
	جامعي	23	36.5	40	63.5	63	100.0
الإجمالي		**40**	**38.1**	**65**	**61.9**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	11	36.7	19	63.3	30	100.0
	متوسط	22	35.5	40	64.5	62	100.0
	ضعيف	7	53.8	6	46.2	13	100.0
الإجمالي		**40**	**38.1**	**65**	**61.9**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن أغلب المبحوثين لا يرون أن عرض المهارة في اللعب سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية حيث كانت أعلى نسبة قدرت **61.9%** ممن أجابوا (**لا**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**نعم**) قدرت **38.1%**

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار عرض المهارة في اللعب سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية بحيث أن أعلى نسبة من فئة الذكور كانت لمن أجابوا (**لا**) وقدرت **57.9%**، ثم تأتي بعدها نسبة**41.1%** ممن (**يرون أن اللعب بصفة تفاعلية سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية**) ، وفيما يخص فئة الإناث كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**لا**) حيث قدرت **66.7%** ، تليها نسبة **33.3%** ممن أجبن (**نعم**) من نفس الفئة.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **80%** لمن أجابوا ب(**لا**)، تليها نسبة **20%** ممن أجابوا ب (**نعم**) ثم تأتي الفئة الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **52.9%** تعود لمن أجابو(نعم) تليها نسبة **47.1%** ممن أجابوا (**لا**)، تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **65%** تعود لمن أجابوا (**لا**)، تليها نسبة **35%** ممن أجابوا (**نعم**)، أما في الفئة الرابعة (**جامعي**) أكثر نسبة فيه قدرت **63.5%** لمن أجابوا (**لا**) ، أقل نسبة تقدر **36.5%** ممن اختاروا الإجابة (**نعم**)

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **63.3%** ممن أجابوا (**لا**) مع عبارة (عرض المهارة في اللعب سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية) وأقل نسبة تقدر **36.7%** لمن أجابو (**نعم**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي (**متوسط**) وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **64.5%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة**35.5%** ممن أجابوا ب (**نعم**) ، يليها المستوى المعيشي (**ضعيف**) وقدرت أكبر نسبة فيه **53.8%** ممن أجابوا (**نعم**) وأقل نسبة **46.2%** بمن أجابوا ب (**لا**).

الجدول (39) :توزيع أفراد العينة حسب تحقيق الأرباح المالية سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية

البند / المتغيرات		تحقيق الأرباح المالية سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	5	8.8	52	91.2	57	100.0
	أنثى	6	12.5	42	87.5	48	100.0
الإجمالي		**11**	**10.5**	**94**	**89.5**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	3	60.0	2	40.0	5	100.0
	متوسط	2	11.8	15	88.2	17	100.0
	ثانوي	1	5.0	19	95.0	20	100.0
	جامعي	5	7.9	58	92.1	63	100.0
الإجمالي		**11**	**10.5**	**94**	**89.5**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	3	10.0	27	90.0	30	100.0
	متوسط	7	11.3	55	88.7	62	100.0
	ضعيف	1	7.7	12	92.3	13	100.0
الإجمالي		**11**	**10.5**	**94**	**89.5**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن أغلب المبحوثين لا يرون بأن تحقيق الأرباح المالية سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية حيث كانت أعلى نسبة قدرت **89.5%** ممن أجابوا (**لا**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**نعم**) قدرت **10.5%**

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار تحقيق الأرباح المالية سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية بحيث أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا (**لا**) وقدرت **91.2%**، ثم تأتي بعدها نسبة**8.8%** ممن (**يرون أن تحقيق الأرباح المالية سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية**) ، وفيما يخص فئة **الإناث** كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**لا**) حيث قدرت **87.5%** ، تليها نسبة **12.5%** ممن أجبن (**نعم**) من نفس الفئة.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **60%** لمن أجابوا ب(**نعم**)، تليها نسبة **40%** ممن أجابوا ب (**لا**) ثم تأتي الفئة

الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **88.2%** تعود لمن أجابو(**لا**) تليها نسبة **11.8%** ممن أجابوا (**نعم**)، تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **95%** تعود لمن أجابوا (**لا**)، تليها نسبة 5% ممن أجابوا (**نعم**)، أما في الفئة الرابعة (جامعي) أكثر نسبة فيه قدرت 92.1% لمن أجابوا (**لا**) ، أقل نسبة تقدر **7.9%** ممن اختاروا الإجابة (**نعم**)

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **90%** ممن أجابوا (**لا**) مع عبارة (تحقيق الأرباح المالية سبب في إختيار الألعاب الإلكترونية) وأقل نسبة تقدر **10%** لمن أجابو (**نعم**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي(**متوسط**) وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **88.7%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة**11.3%** ممن أجابوا ب (**نعم**) ، يليها المستوى المعيشي (**ضعيف**) وقدرت أكبر نسبة فيه **92.3%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **7.7%** بمن أجابوا ب (**نعم**).

الجدول (40) : توزيع أفراد العينة حسب تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس الشهرة

البند / المتغيرات		تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس الشهرة					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	17	29.8	40	70.2	57	100.0
	أنثى	23	47.9	25	52.1	48	100.0
الإجمالي		**40**	**38.1**	**65**	**61.9**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	4	80.0	1	20.0	5	100.0
	متوسط	5	29.4	12	70.6	17	100.0
	ثانوي	8	40.0	12	60.0	20	100.0
	جامعي	23	36.5	40	63.5	63	100.0
الإجمالي		**40**	**38.1**	**65**	**61.9**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	14	46.7	16	53.3	30	100.0
	متوسط	24	38.7	38	61.3	62	100.0
	ضعيف	2	15.4	11	84.6	13	100.0
الإجمالي		**40**	**38.1**	**65**	**61.9**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن أغلب المبحوثين يختارون الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم على أساس الشهرة حيث كانت أعلى نسبة قدرت **61.9%** ممن أجابوا (**لا**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**نعم**) قدرت **38.1%**

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس الشهرة بحيث أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا (**لا**) وقدرت **70.2%**، ثم تأتي بعدها نسبة**29.8%** ممن (**يختارون الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم على أساس الشهرة**) ، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**لا**) حيث قدرت **52.1%** ، تليها نسبة **47.9%** ممن أجبن (**نعم**) من نفس الفئة.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **80%** لمن أجابوا ب(**نعم**)، تليها نسبة **20%** ممن أجابوا ب (**لا**) ثم تأتي الفئة الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **70.6%** تعود لمن أجابو(**لا**) تليها نسبة **29.4%** ممن أجابوا (**نعم**)، تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **60%** تعود لمن أجابوا (**لا**)، تليها نسبة **40%** ممن أجابوا (**نعم**)، أما في الفئة الرابعة (**جامعي**) أكثر نسبة فيه قدرت **63.5%** لمن أجابوا (**لا**) ، أقل نسبة تقدر **36.5%** ممن اختاروا الإجابة (**نعم**)

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **53.5%** ممن أجابوا (**لا**) مع عبارة (تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس الشهرة) وأقل نسبة تقدر **46.7%** لمن أجابو (**نعم**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي (**متوسط**) وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **61.3%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة**38.7%** ممن أجابوا ب (**نعم**) ، يليها المستوى المعيشي (**ضعيف**) وقدرت أكبر نسبة فيه **84.6%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **15.4%** بمن أجابوا ب (**نعم**).

الجدول (41) :توزيع أفراد العينة حسب تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس التجريب

البند / المتغيرات		تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس التجريب					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	35	61.4	22	38.6	57	100.0
	أنثى	28	58.3	20	41.7	48	100.0
الإجمالي		**63**	**60.0**	**42**	**40.0**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	4	80.0	1	20.0	5	100.0
	متوسط	15	88.2	2	11.8	17	100.0
	ثانوي	9	45.0	11	55.0	20	100.0
	جامعي	35	55.6	28	44.4	63	100.0
الإجمالي		**63**	**60.0**	**42**	**40.0**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	20	66.7	10	33.3	30	100.0
	متوسط	38	61.3	24	38.7	62	100.0
	ضعيف	5	38.5	8	61.5	13	100.0
الإجمالي		**63**	**60.0**	**42**	**40.0**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن أغلب المبحوثين يختارون الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم على أساس التجريب حيث كانت أعلى نسبة قدرت **60%** ممن أجابوا (**نعم**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**لا**) قدرت **40%**

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس التجريب بحيث أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا (**نعم**) وقدرت **61.4%**، ثم تأتي بعدها نسبة **38.6%** ممن (**لا يختارون الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم على أساس التجريب**) ، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**نعم**) حيث قدرت **58.3%** ، تليها نسبة **41.7%** ممن أجبن (**لا**) من نفس الفئة.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **80%** لمن أجابوا ب(**نعم**)، تليها نسبة **20%** ممن أجابوا ب (**لا**) ثم تأتي الفئة الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **88.2%** تعود لمن أجابو(**نعم**) تليها نسبة **11.8%** ممن أجابوا (**لا**)، تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **55%** تعود لمن أجابوا (**لا**)، تليها نسبة **45%** ممن أجابوا (**نعم**)، أما في الفئة الرابعة (**جامعي**) أكثر نسبة فيه قدرت **55.6%** لمن أجابوا (**نعم**) ، أقل نسبة تقدر **44.4%** ممن اختاروا الإجابة (**لا**) .

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **66.7%** ممن أجابوا (**نعم**) مع عبارة (تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس التجريب) وأقل نسبة تقدر **33.3%** لمن أجابو (**لا**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي (**متوسط**) وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **61.3%** ممن أجابوا (**نعم**) وأقل نسبة**61.3%** ممن أجابوا ب (**لا**) ، يليها المستوى المعيشي (**ضعيف**) وقدرت أكبر نسبة فيه **61.5%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة **38.5%** بمن أجابوا ب (**نعم**).

الجدول (42): توزيع أفراد العينة حسب تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس تتبع محتويات صناع المحتوى في مجال الألعاب الإلكترونية .

البند / المتغيرات		تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس تتبع محتويات صناع المحتوى في مجال الألعاب الإلكترونية					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	7	12.3	50	87.7	57	100.0
	أنثى	4	8.3	44	91.7	48	100.0
الإجمالي		**11**	**10.5**	**94**	**89.5**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	1	20.0	4	80.0	5	100.0
	متوسط	4	23.5	13	76.5	17	100.0
	ثانوي	1	5.0	19	95.0	20	100.0
	جامعي	5	7.9	58	92.1	63	100.0
الإجمالي		**11**	**10.5**	**94**	**89.5**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	1	3.3	29	96.7	30	100.0
	متوسط	10	16.1	52	83.9	62	100.0
	ضعيف	0	0.0	13	100.0	13	100.0
الإجمالي		**11**	**10.5**	**94**	**89.5**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن أغلب المبحوثين يختارون الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم على أساس تتبع محتويات صناع المحتوى في مجال الألعاب الإلكترونية حيث كانت أعلى نسبة قدرت **89.5%** ممن أجابوا (**لا**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**نعم**) قدرت **10.5%**

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس تتبع محتويات صناع المحتوى في مجال الألعاب الإلكترونية بحيث أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا (**لا**) وقدرت **87.7%**، ثم تأتي بعدها نسبة **12.3%** ممن (**يختارون الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم على أساس التجريب**) ، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**لا**) حيث قدرت **91.7%** ، تليها نسبة **8.3%** ممن أجبن (**نعم**) من نفس الفئة

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **80%** لمن أجابوا ب(**لا**)، تليها نسبة **20%** ممن أجابوا ب (**نعم**) ، ثم تأتي الفئة الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **76.5%** تعود لمن أجابو(**لا**) تليها نسبة **23.5%** ممن أجابوا (**نعم**)، تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **95%** تعود لمن أجابوا (**لا**)، تليها نسبة **5%** ممن أجابوا (**نعم**)، أما في الفئة الرابعة (**جامعي**) أكثر نسبة فيه قدرت **92.1%** لمن أجابوا (**لا**) ، أقل نسبة تقدر **7.9%** ممن اختاروا الإجابة (**نعم**) .

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **96.7%** ممن أجابوا (**لا**) مع عبارة (تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس التجريب) وأقل نسبة تقدر **3.3%** لمن أجابو (**نعم**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي (**متوسط**) وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **83.9%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة**16.1%** ممن أجابوا ب (**نعم**) ، يليها المستوى المعيشي (**ضعيف**) وقدرت أكبر نسبة فيه **100%** أي كل الأفراد العينة أجابوا ب(**لا**)

الجدول (43) :توزيع أفراد العينة حسب تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس الأصدقاء

البند / المتغيرات		تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس الأصدقاء					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	35	61.4	22	38.6	57	100.0
	أنثى	21	43.8	27	56.3	48	100.0
الإجمالي		**56**	**53.3**	**49**	**46.7**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	2	40.0	3	60.0	5	100.0
	متوسط	12	70.6	5	29.4	17	100.0
	ثانوي	12	60.0	8	40.0	20	100.0
	جامعي	30	47.6	33	52.4	63	100.0
الإجمالي		**56**	**53.3**	**49**	**46.7**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	10	33.3	20	66.7	30	100.0
	متوسط	36	58.1	26	41.9	62	100.0
	ضعيف	10	76.9	3	23.1	13	100.0
الإجمالي		**56**	**53.3**	**49**	**46.7**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن أغلب المبحوثين يختارون الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم على أساس الأصدقاء حيث كانت أعلى نسبة قدرت **53.3%** ممن أجابوا (**نعم**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**لا**) قدرت **46.7%** .

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس الأصدقاء بحيث أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا (**نعم**) وقدرت **61.4%**، ثم تأتي بعدها نسبة **38.6%** ممن (**لا يختارون الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم على أساس الأصدقاء**) ، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**لا**) حيث قدرت **56.3%** ، تليها نسبة **43.8%** ممن أجبن (**نعم**) من نفس الفئة.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **60%** لمن أجابوا ب(**لا**)، تليها نسبة **40%** ممن أجابوا ب (**نعم**) ،ثم تأتي الفئة الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **70.6%** تعود لمن أجابو(**نعم**) تليها نسبة **29.4%** ممن أجابوا (**لا**)، تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **60%** تعود لمن أجابوا (**نعم**)، تليها نسبة **40%** ممن أجابوا (**لا**)، أما في الفئة الرابعة (**جامعي**) أكثر نسبة فيه قدرت **52.4%** لمن أجابوا (**لا**) ، أقل نسبة تقدر **47.6%** ممن اختاروا الإجابة (**نعم**) .

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **66.7%** ممن أجابوا (**لا**) مع عبارة (تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس الأصدقاء) وأقل نسبة تقدر **33.3%** لمن أجابو (**نعم**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي (**متوسط**) وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **58.1%** ممن أجابوا (**نعم**) وأقل نسبة**41.9%** ممن أجابوا ب (**لا**) ، يليها المستوى المعيشي (**ضعيف**) وقدرت أكبر نسبة فيه **76.9%** ممن أجابوا (**نعم**) وأقل نسبة **23.1%** بمن أجابوا ب (**لا**).

الجدول (44) : توزيع أفراد العينة حسب تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس التصنيف السنوي للألعاب.

البند / المتغيرات		تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس التصنيف السنوي للألعاب					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	4	7.0	53	93.0	57	100.0
	أنثى	4	8.3	44	91.7	48	100.0
الإجمالي		**8**	**7.6**	**97**	**92.4**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	1	20.0	4	80.0	5	100.0
	متوسط	1	5.9	16	94.1	17	100.0
	ثانوي	1	5.0	19	95.0	20	100.0
	جامعي	5	7.9	58	92.1	63	100.0
الإجمالي		**8**	**7.6**	**97**	**92.4**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	3	10.0	27	90.0	30	100.0
	متوسط	5	8.1	57	91.9	62	100.0
	ضعيف	0	0.0	13	100.0	13	100.0
الإجمالي		**8**	**7.6**	**97**	**92.4**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن أغلب المبحوثين لا يختارون الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم على أساس التصنيف السنوي للألعاب حيث كانت أعلى نسبة قدرت **92.4%** ممن أجابوا (**لا**) ، في حين كانت أقل نسبة للمبحوثين الذين أجابو (**نعم**) قدرت **7.6%**

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس بخيار تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس التصنيف السنوي للألعاب بحيث أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا (**لا**) وقدرت **93%**، ثم تأتي بعدها نسبة **7%** ممن (**يختارون الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم على أساس التصنيف السنوي للألعاب**) ، وفيما يخص **فئة الإناث** كانت أكبر نسبة أيضا بمن أجبن (**لا**) حيث قدرت **91.7%** ، تليها نسبة **3.8%** ممن أجبن (**نعم**) من نفس الفئة.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى للمبحوثين في متغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى (**إبتدائي**) بحيث أن أكثر نسبة فيه تقدر **80%** لمن أجابوا ب(**لا**)، تليها نسبة **20%** ممن أجابوا ب (**نعم**) ،ثم تأتي الفئة الثانية من المستوى التعليمي (**متوسط**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **94.1%** تعود لمن أجابوا (**لا**) تليها نسبة **5.9%** ممن أجابوا (**نعم**)، تليها الفئة الثالثة من المستوى التعليمي (**ثانوي**) فكانت أكبر نسبة فيه تقدر **95%** تعود لمن أجابوا (**لا**)، تليها نسبة **5%** ممن أجابوا (**نعم**)، أما في الفئة الرابعة (**جامعي**) أكثر نسبة فيه قدرت **92.1%** لمن أجابوا (**لا**) ، أقل نسبة تقدر **7.9%** ممن اختاروا الإجابة (**نعم**) .

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) وقدرت أكبر نسبة **90%** ممن أجابوا (**لا**) مع عبارة (تختار الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك على أساس التصنيف السنوي للألعاب) وأقل نسبة تقدر **10%** لمن أجابو (**نعم**) في نفس المستوى ، يليها المستوى المعيشي (**متوسط**) وكانت أكبر نسبة فيه تقدر **91.9%** ممن أجابوا (**لا**) وأقل نسبة**8.1%** ممن أجابوا ب (**نعم**) ، يليها المستوى المعيشي (**ضعيف**) وقدرت أكبر نسبة فيه **100%** أي كل أفراد العينة أجابوا (**لا**) .

الجدول (45) :توزيع أفراد العينة حسب إستخدام لعبة PUBG

البند / المتغيرات		منذ متى تستخدم لعبة PUBG							
		أقل من سنة		من سنة إلى سنتين		من سنتين فما أكثر		الإجمالي	
		ك	%	ك	%		ك	ك	%
الجنس	ذكر	15	26,3	11	19,3	54,4	31	57	100.0
	أنثى	21	43,8	12	25,0	31,3	15	48	100.0
الإجمالي		**36**	**34,3**	**23**	**21,9**	**43,8**	**46**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	1	20,0	0	0,0	80,0	4	5	100.0
	متوسط	2	11,8	8	47,1	41,2	7	17	100.0
	ثانوي	4	20,0	4	20,0	60,0	12	20	100.0
	جامعي	29	46,0	11	17,5	36,5	23	63	100.0
الإجمالي		**36**	**34,3**	**23**	**21,9**	**43,8**	**46**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	12	40,0	7	23,3	36,7	11	30	100.0
	متوسط	21	33,9	13	21,0	45,2	28	62	100.0
	ضعيف	3	23,1	3	23,1	53,8	7	13	100.0
الإجمالي		**36**	**34,3**	**23**	**21,9**	**43,8**	**46**	**105**	**100.0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين يستخدمون لعبة pubg من **سنتين فأكثر** كانت أكبر بحيث قدرت ب **43.8%**، تليها نسبة **34,3%** لكل من المبحوثين الذين أجابو **بأقل من سنة**، و نسبة **21,9%** لمن أجابوا **من سنة إلى سنتين**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بسؤال إستخدام لعبة pubg أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا ب من سنتين فما أكثر وقدرت ب **54,4%** تليها نسبة **26,3%** ممن أجابوا من أقل من سنة من نفس الفئة والنسبة القليلة كانت لمن يستخدمون لعبة pubg من سنة إلى سنتين قدرت بنسبة **19,3%**. وفيما يخص **فئة الإناث** فإن أكبر نسبة قدرت ب **43,8%**ممن أجبن أقل من سنة، تليها نسبة **31,3%** ممن أجبن من سنتين فما أكثر، وأقل نسبة لمن أجبن من سنة إلى سنتين قدرت بنسبة **25%**، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن **نسبة الذكور** كانت أكثر من **الإناث** بالنسبة لمن أجابوا ل من سنتين

فأكثر، **ونسبة الإناث** أكثر من **الذكور** ممن أجابوا ب من سنة إلى سنتين، أما بالنسبة لمن أجابوا ب أقل من سنة **فنسبة الإناث** أكثر من **الذكور**.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين **في متغير المستوى التعليمي** كانت **للمستوى الإبتدائي** قدرت ب**80%** ممن أجابوا من سنتين فما أكثر، تليها نسبة **20%** ممن أجابوا أقل من سنة ، وأقل نسبة تقدر ب **0%** بحيث لم يجيبوا من سنة إلى سنتين، ثم يأتي **مستوى ثانوي** في المرتبة الثانية وأكبر نسبة فيه قدرت ب **60%**ممن أجابوا من سنتين فأكثر، تليها نسبة **20%** ممن أجابوا من سنة إلى سنتين، و نسبة **20% أيضا** لمن أجابوا بأقل من سنة، ثم **مستوى متوسط** في المرتبة الثالثة قدرت أعلى نسبة فيه **47,1%** ممن أجابوا من سنة إلى سنتين، تليها نسبة **41,2%**ممن أجابوا من سنتين فأكثر، وأقل نسبة فيه **11,8%**لمن أجابوا أقل من سنة، وأقل نسبة في متغير المستوى التعليمي كانت **للمستوى الجامعي** قدرت أعلى نسبة فيه **46%** ممن أجابوا أقل من سنة، تليها نسبة**36,5%** لمن أجابوا من سنتين فما أكثر، وأقل نسبة فيه لمن أجابوا من سنة إلى سنتين قدرت ب**17,5%**.ويتبين من خلال هذه النتائج أن نسبة **مستوى الإبتدائي** الأكبر يليها **المستوى الثانوي** ثم **المستوى المتوسط** ثم **المستوى الجامعي** بالنسبة لمن أجابوا من سنتين فما أكثر، أما من أجابوا من سنة إلى سنتين فإن النسبة الأكبر **للمستوى المتوسط** يليها **المستوى الثانوي** ثم **الجامعي** ثم **الإبتدائي**، وفيما يخص من أجابوا بأقل من سنة فإن النسبة الأكبر **للمستوى الجامعي** يليه **المستوى الإبتدائي** و **الثانوي** ثم **المتوسط**.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى **للمستوى الضعيف** قدرت ب**53,8%** ممن أجابوا من سنتين فما أكثر, تليها نسبة متساوية ممن أجابوا من سنة إلى سنتين ومن أجابوا أقل من سنة قدرت ب**23,1%**، يليها **المستوى المتوسط** بنسبة **45,2%** ممن أجابوا من سنتين فما أكثر، ونسبة **33,9%**ممن أجابوا أقل من سنة، وأقل نسبة قدرت ب**21%**ممن أجابوا من سنة إلى سنتين، أما النسبة الأقل في متغير المستوى المعيشي كانت ل**لمستوى الجيد** قدرت **ب40%**ممن أجابوا أقل من سنة تليها نسبة **36,7%**ممن أجابوا من سنتين فما أكثر ونسبة **23,3%** ممن أجابوا من سنة إلى سنتين. ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة الأكبر **للمستوى الضعيف** ثم **المستوى المتوسط** ثم **المستوى الجيد** بالنسبة لمن أجابوا من سنتين فما أكثر، يليها **المستوى الجيد** ثم **المستوى الضعيف** ثم **المستوى المتوسط** بالنسبة لمن أجابوا من سنة إلى سنتين، أما من أجابوا أقل من سنة فإن النسبة **الأكبر للمستوى الجيد** ثم **المستوى المتوسط** ثم **المستوى الضعيف**.

الجدول (46) : توزيع أفراد العينة حسب المدة الذي يقضيها في إستخدام لعبة PUBG

البند / المتغيرات		المدة التي تقضيها في إستخدام لعبة PUBG							
		أقل من ساعة		من ساعتين إلى 3ساعات		من 3ساعات فأكثر		الإجمالي	
		ك	%	ك	%		ك	ك	%
الجنس	ذكر	17	29,8	25	43,9	15	26,3	57	100.0
	أنثى	16	33,3	16	33,3	16	33,3	48	100.0
الإجمالي		**33**	**31,1**	**41**	**39,0**	**31**	**29,5**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	0	0,0	3	60,0	2	40,0	5	100.0
	متوسط	3	17,6	7	41,2	7	41,2	17	100.0
	ثانوي	7	35,0	6	30,0	7	35,0	20	100.0
	جامعي	23	36,5	25	39,7	15	23,8	63	100.0
الإجمالي		**33**	**31,4**	**41**	**39,0**	**31**	**29,5**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	8	26,7	11	36,7	11	36,7	30	100.0
	متوسط	22	35,5	24	38,7	16	25,8	62	100.0
	ضعيف	3	23,1	6	46,2	4	30,8	13	100.0
الإجمالي		**33**	**31,4**	**41**	**39,0**	**31**	**29,5**	**105**	**100.0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين يستخدمون لعبة pubg من **ساعتين إلى 3ساعات** كانت أكبر بحيث قدرت ب **39%**، تليها نسبة **31,1%** لكل من المبحوثين الذين أجابو **بأقل من ساعة**، و نسبة **29,5%** لمن أجابوا **من 3ساعات فأكثر**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** بسؤال مدة إستخدام لعبة pubg أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا ساعتين إلى 3ساعات وقدرت ب **43,9%** تليها نسبة **29,8%** ممن أجابوا من أقل من ساعة من نفس الفئة والنسبة القليلة كانت لمن يستخدمون لعبة pubg من 3ساعات فأكثر قدرت بنسبة **26,3%**. وفيما يخص **فئة الإناث** فتساوت النسب بين من إخترن أقل من ساعة ومن ساعتين إلى 3ساعات ومن 3ساعات فأكثر حيث قدرت بـ **33,3%**، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن **نسبة الذكور** كانت أكثر من **الإناث** بالنسبة لمن أجابوا ل من ساعتين إلى 3ساعات، **ونسبة الإناث** أكثر من **الذكور** لمن أجابوا أقل من ساعة ومن 3ساعات فأكثر.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين **في متغير المستوى التعليمي** كانت **للمستوى الإبتدائي** قدرت ب**60%** ممن أجابوا من ساعتين إلى 3ساعات، تليها نسبة **40%** ممن أجابوا من 3ساعات فأكثر، وأقل نسبة تقدر ب **0%** بحيث لم يجيبوا أقل من ساعة، ثم يأتي **مستوى المتوسط** في المرتبة الثانية وأكبر نسبة فيه قدرت ب **41,2%**لكل من أجابوا من ساعتين إلى 3ساعات ومن 3 ساعات فأكثر، تليها نسبة **17,6%** ممن أجابوا أقل من ساعة، ، ثم **المستوى الجامعي** في المرتبة الثالثة قدرت أعلى نسبة فيه **39,7%** ممن أجابوا من ساعتين إلى 3ساعات، تليها نسبة **36.5%**ممن أجابوا أقل من ساعة، وأقل نسبة فيه **23,8%**لمن أجابوا من 3ساعات فأكثر، وأقل نسبة في متغير المستوى التعليمي كانت **للمستوى الثانوي** قدرت أعلى نسبة فيه **35% لكل** من أجابوا أقل من ساعة ومن 3ساعات فاكثر، وأقل نسبة فيه لمن أجابوا من ساعتين إلى 3ساعات قدرت ب**30%**.ويتبين من خلال هذه النتائج أن نسبة **مستوى الإبتدائي** الأكبر يليها **المستوى المتوسط** ثم **المستوى الجامعي** ثم **المستوى الثانوي** بالنسبة لمن أجابوا من ساعتين إلى 3ساعات، أما من أجابوا من 3ساعات فأكثر فإن النسبة الأكبر **للمستوى المتوسط** يليها **المستوى الابتدائي**ثم الثانوي ثم **الثانوي ثم الجامعي**، وفيما يخص من أجابوا بأقل من ساعة فإن النسبة الأكبر **للمستوى الجامعي** يليه **المستوى الثانوي** ثم **المتوسط ثم الابتدائي**.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى **للمستوى الضعيف** قدرت ب**46,2%** ممن أجابوا من ساعتين إلى 3ساعات, تليها نسبة 30,8% لمن أجابوا من 3ساعات فاكثر أما من أجابوا أقل من ساعة فقدرت النسبة بـ 23,1%، يليها **المستوى المتوسط** بنسبة **38,7%** ممن أجابوا من ساعتين إلى 3ساعات، ونسبة **35,5%**ممن أجابوا أقل من ساعة، وأقل نسبة قدرت ب**25,8%**ممن أجابوا من 3ساعات فأكثر، أما النسبة الأقل في متغير المستوى المعيشي كانت ل**لمستوى الجيد** قدرت **ب36,7%**لكل من أجابوا من ساعتين إلى 3ساعات ومن 3ساعات فأكثر، تليها نسبة **26,7%**ممن أجابوا أقل من ساعة. ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة الأكبر **للمستوى الضعيف** ثم **المستوى المتوسط** ثم **المستوى الجيد** بالنسبة لمن أجابوا من ساعتين إلى 3ساعات، يليها **المستوى الجيد** ثم **المستوى الضعيف** ثم **المستوى المتوسط** بالنسبة لمن أجابوا من 3ساعات فأكثر، أما من أجابوا أقل من ساعة فإن النسبة **الأكبر للمستوى المتوسط** ثم **المستوى الجيد** ثم **المستوى الضعيف**.

الجدول (47) :توزيع أفراد العينة حسب يجذبك للعبة PUBG: متعة الفوز

البند / المتغيرات		يجذبك متعة الفوز في لعبة PUBG					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	32	56,1	25	43,9	57	100.0
	أنثى	32	66,7	16	33,3	48	100.0
الإجمالي		**64**	**61,0**	**41**	**39,0**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	4	80,0	1	20,0	5	100.0
	متوسط	10	58,8	7	41,2	17	100.0
	ثانوي	11	55,0	9	45,0	20	100.0
	جامعي	39	61,9	24	38,1	63	100.0
الإجمالي		**64**	**61,0**	**41**	**39,0%**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	18	60,0	12	40,0	30	100.0
	متوسط	38	61,3	24	38,7	62	100.0
	ضعيف	8	61,5	5	38,5	13	100.0
الإجمالي		**64**	**61,0**	**41**	**39,0**	**105**	**100.0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين يجذبهم متعة الفوز في لعبة pubg أكبر حيث قدرت 61% ممن أجابوا بنعم في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ لا **39%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** باختيار **متعة الفوز** في لعبة pubg أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ نعم حيث قدرت بـ **56,1%** تليها نسبة **43,9%** ممن أجابوا بـ لا، وفيما يخص **فئة الإناث** فكانت النسبة الأعلى لمن أجبن بـ نعم حيث قدرت بـ **66,7 %** تليها

نسبة **33,3%**ممن أجبن بـ لا، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكبر من نسبة الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فكانت نسبة الذكور أكبر من الإناث.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الإبتدائي** قدرت بنسبة **80%** لمن أجابوا بنعم ونسبة **20%** لمن أجابوا بـ لا، وفي المرتبة الثانية **المستوى الجامعي** بنسبة **61,9%** ممن أجابوا بـ نعم ونسبة **38,1%**ممن أجابوا بـ لا، يليها **المستوى المتوسط** في

المرتبة الثالثة قدرت أعلى نسبة فيه بـ **58,7%** لمن أجابوا بـ نعم ونسبة **41,2%** لمن أجابوا بـ لا وأقل مستوى تعليمي كان **للمستوى الثانوي** فقدرت أعلى نسبة فيه بـ **55%** ممن أجابوا بـ نعم ونسبة **45%** ممن أجابوا بـ لا.

يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر كانت للمستوى الإبتدائي ثم الجامعي ثم المتوسط ثم الثانوي بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فإن المستوى الثانوي هو الأكبر ثم المتوسط ثم الجامعي ثم الإبتدائي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب المستوى الضعيف فقدرت أكثر نسبة فيه ب **61,5%** ممن أجابوا بـ نعم عن إختيار (متعة الفوز في لعبة pubg) وأقل نسبة فيه **38,5%** ممن أجابوا بـ لا، يليها **المستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه **61,3%** ممن أجابوا بـ بنعم ونسبة **38,7%** ممن أجابوا بـ لا، أما أقل نسبة في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى الجيد** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **60%** ممن اجابوا بـ نعم ونسبة **40%** ممن اجابوا بـ لا عن نفس العبارة السابقة.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الضعيف كانت أكبر ثم يليها المستوى المتوسط ثم المستوى الجيد بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فكان المستوى الجيد هو الأكبر ثم المتوسط ثم الضعيف.

الجدول رقم (48) : توزيع أفراد العينة حسب يجذبك في لعبة PUBG: عنصر التنافس

البند / المتغيرات		يجذبك عنصر التنافس في لعبة PUBG					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	27	47,4	30	52,6	57	100.0
	أنثى	29	60,4	19	39,	48	100.0
الإجمالي		**56**	**53,3**	**49**	**46,7**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	2	40,0	3	60,0	5	100.0
	متوسط	10	58,8	7	41,2	17	100.0
	ثانوي	10	50,0	10	50,0	20	100.0
	جامعي	34	54,0	29	46,0	63	100.0
الإجمالي		**56**	**53,3**	**49**	**46,7**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	16	53,3	14	46,7	30	100.0
	متوسط	36	58,1	26	41,9	62	100.0
	ضعيف	4	30,8	9	69,2	13	100.0
الإجمالي		**56**	**53,3**	**49**	**46,7**	**105**	**100.0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين يجذبهم عنصر التنافس في لعبة pubg أكبر حيث قدرت 53,3% ممن أجابوا بنعم في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ لا **46,7%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** باختيار **عنصر التنافس** في لعبة pubg أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ لا حيث قدرت بـ **52,6%** تليها نسبة **47,4%** ممن أجابوا بـ نعم، وفيما يخص **فئة الإناث** فكانت النسبة الأعلى لمن أجبن بـ نعم حيث قدرت بـ **60,4%** تليها نسبة **39,6%**ممن أجبن بـ لا، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكبر من نسبة الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فكانت نسبة الذكور أكبر من الإناث.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الإبتدائي** قدرت بنسبة **60%** لمن أجابوا لا ونسبة **40%** لمن أجابوا بـ نعم، وفي المرتبة الثانية **مستوى المتوسط** بنسبة **58,8%** ممن أجابوا بـ نعم ونسبة **41,2%**ممن أجابوا بـ لا، يليها **المستوى الجامعي** في المرتبة الثالثة قدرت أعلى نسبة فيه بـ **54%** لمن أجابوا بـ نعم ونسبة **46%** لمن أجابوا بـ لا وأقل مستوى تعليمي كان **للمستوى الثانوي** فقدرت أعلى نسبة فيه بـ **50%** ممن أجابوا بـ نعم ونسبة **50%** ممن أجابوا بـ لا.

يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر كانت للمستوى الإبتدائي ثم الثانوي ثم الجامعي ثم المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فإن مستوى المتوسط هو الأكبر ثم الجامعي ثم الثانوي ثم الإبتدائي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب المستوى الضعيف فقدرت أكثر نسبة فيه ب **69,2%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (عنصر التنافس في لعبة pubg) وأقل نسبة فيه **30,8%** ممن أجابوا بـ نعم، يليها **المستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه **58,1%** ممن أجابوا بـ بنعم ونسبة **41,9%** ممن أجابوا بـ لا، أما أقل نسبة في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى الجيد** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **53,3%** ممن اجابوا بـ نعم ونسبة **46,7%** ممن اجابوا بـ لا عن نفس العبارة السابقة.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الضعيف كانت أكبر ثم يليها المستوى الجيد ثم المستوى المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكان المستوى المتوسط هو الأكبر ثم الجيد ثم الضعيف.

الجدول رقم (49) : توزيع أفراد العينة حسب يجذبك في لعبة PUBG : بطل اللعبة

البند / المتغيرات		يجذبك بطل اللعبة في لعبة PUBG					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	20	35.1	37	64,9	57	100.0
	أنثى	10	20,8	38	79,2	48	100.0
الإجمالي		**30**	**28,6**	**75**	**71,4**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	3	60,0	2	40,0	5	100.0
	متوسط	6	35,3	11	64,7	17	100.0
	ثانوي	7	35,0	13	65,0	20	100.0
	جامعي	14	22,2	49	77,8	63	100.0
الإجمالي		**30**	**28,6**	**75**	**71,4**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	9	30,0	21	70,0	30	100.0
	متوسط	19	30,6	43	69,4	62	100.0
	ضعيف	2	15,4	11	84,6	13	100.0
الإجمالي		**30**	**28,6**	**75**	**71,4**	**105**	**100.0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا يجذبهم بطل اللعبة في لعبة pubg أكبر حيث قدرت 71,4% ممن أجابوا لا في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ نعم **28,6%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** باختيار **بطل اللعبة** في لعبة pubg أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ لا حيث قدرت بـ **64,9%** تليها نسبة **35,1%** ممن أجابوا بـ نعم، وفيما يخص **فئة الإناث** فكانت النسبة الأعلى لمن أجبن بـ لا حيث قدرت **بـ 79,2%** تليها نسبة **20,8%**ممن أجبن بـ نعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكبر من نسبة الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكانت نسبة الذكور أكبر من الإناث.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الجامعي** قدرت بنسبة **77,8%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **22,2%** لمن أجابوا بـ نعم، وفي المرتبة الثانية **المستوى الثانوي** بنسبة **65%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **35%**ممن أجابوا بـ نعم، يليها **المستوى المتوسط** في المرتبة الثالثة

قدرت أعلى نسبة فيه بـ **64,7%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **35,3%** لمن أجابوا بـ نعم وأقل مستوى تعليمي كان **لمستوى الابتدائي** فقدرت أعلى نسبة فيه بـ **60%** ممن أجابوا بـ نعم ونسبة **40%** ممن أجابوا بـ لا.

يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر كانت للمستوى الإبتدائي ثم المتوسط ثم الثانوي ثم الجامعي بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فإن المستوى الجامعي هو الأكبر ثم الثانوي ثم المتوسط ثم الإبتدائي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الضعيف** فقدرت أكثر نسبة فيه ب **84,6%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (بطل اللعبة في لعبة pubg) وأقل نسبة فيه **15,4%** ممن أجابوا بـ نعم، يليها **المستوى الجيد** قدرت أعلى نسبة فيه **70%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **30%** ممن أجابوا بـ نعم، أما أقل نسبة في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **69,4%** ممن اجابوا بـ لا ونسبة **30,6%** ممن اجابوا بـ نعم عن نفس العبارة السابقة.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الضعيف كانت أكبر ثم يليها المستوى الجيد ثم المستوى المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكان المستوى المتوسط هو الأكبر ثم الجيد ثم الضعيف.

الجدول رقم (50) :توزيع افراد العينة حسب تجذبك في لعبة PUBG: الموسيقى

البند / المتغيرات		تجذبك الموسيقى في لعبة PUBG					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	10	17,5	47	82,5	57	100.0
	أنثى	6	12,5	42	87,5	48	100.0
الإجمالي		**16**	**15,2**	**89**	**84,8**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	1	20,0	4	80,0	5	100.0
	متوسط	4	23,5	13	76,5	17	100.0
	ثانوي	4	20,0	16	80,0	20	100.0
	جامعي	7	11,1	56	88,9	63	100.0
الإجمالي		**16**	**15,2**	**89**	**84,8**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	4	13,3	26	86,7	30	100.0
	متوسط	11	17,7	51	82,3	62	100.0
	ضعيف	1	7,7	12	92,3	13	100.0
الإجمالي		**16**	**15,2**	**89**	**84,8**	**105**	**100.0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا تجذبهم الموسيقى في لعبة pubg أكبر حيث قدرت 84,8% ممن أجابوا لا في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ نعم **15,2%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** باختيار **الموسيقى** في لعبة pubg أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ لا حيث قدرت بـ **82,5%** تليها نسبة **17,5%** ممن أجابوا بـ نعم، وفيما يخص **فئة الإناث** فكانت النسبة الأعلى لمن أجبن بـ لا حيث قدرت **بـ 87,5%** تليها نسبة **12,5%**ممن أجبن بـ نعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكبر من نسبة الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكانت نسبة الذكور أكبر من الإناث.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الجامعي** قدرت بنسبة **88,9%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **11,1%** لمن أجابوا بـ نعم، وفي المرتبة الثانية **المستوى الثانوي ومستوى الابتدائي** بنسبة **80%** لكل من أجابوا بـ لا ونسبة **20% لكل** من أجابوا بـ نعم وأقل

مستوى تعليمي كان **للمستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **76,5%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **23,5%** لمن أجابوا بـ نعم.

يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر كانت للمستوى الجامعي ثم الثانوي والابتدائي ثم المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فإن المستوى المتوسط هو الأكبر ثم الابتدائي والثانوي ثم الجامعي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الضعيف** فقدرت أكثر نسبة فيه ب **92,3%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (الموسيقى في لعبة pubg) وأقل نسبة فيه **7,7%** ممن أجابوا بـ نعم، يليها **المستوى الجيد** قدرت أعلى نسبة فيه **86,7%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **13,3%** ممن أجابوا بـ نعم، أما أقل نسبة في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **82,3%** ممن اجابوا بـ لا ونسبة **17,7%** ممن اجابوا بـ نعم عن نفس العبارة السابقة.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الضعيف كانت أكبر ثم يليها المستوى الجيد ثم المستوى المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكان المستوى المتوسط هو الأكبر ثم الجيد ثم الضعيف.

الجدول (51) :توزيع أفراد العينة حسب تجذبك في لعبة PUBG: جودة الصورة

البند / المتغيرات		تجذبك جودة الصورة في لعبة PUBG					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	17	29,9	40	70,2	57	100.0
	أنثى	11	22,9	37	77,1	48	100.0
الإجمالي		**28**	**26,7**	**77**	**73,3**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	2	40,0	3	60,0	5	100.0
	متوسط	8	47,1	9	52,9	17	100.0
	ثانوي	5	25,0	15	75,0	20	100.0
	جامعي	13	20,6	50	79,4	63	100.0
الإجمالي		**28**	**26,7**	**77**	**73,3**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	8	26,7	22	73,3	30	100.0
	متوسط	19	30,6	43	69,4	62	100.0
	ضعيف	1	7,7	12	92,3	13	100.0
الإجمالي		**28**	**26,7**	**77**	**73,3**	**105**	**100.0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا تجذبهم جودة الصورة في لعبة pubg أكبر حيث قدرت 73,3% ممن أجابوا لا في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ نعم **26,7%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** باختيار **جودة الصورة** في لعبة pubg أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ لا حيث قدرت بـ **70,2%** تليها نسبة **29,9%** ممن أجابوا بـ نعم، وفيما يخص **فئة الإناث** فكانت النسبة الأعلى لمن أجبن بـ لا حيث قدرت **بـ 77,1%** تليها نسبة **22,9%**ممن أجبن بـ نعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكبر من نسبة الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكانت نسبة الذكور أكبر من الإناث.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الجامعي** قدرت بنسبة **79,4%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **20,6 %** لمن أجابوا بـ نعم، وفي المرتبة الثانية **المستوى الثانوي** بنسبة **75%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **25%** لمن أجابوا بـ نعم **ومستوى الابتدائي** في المرتبة

الثالثة قدرت أعلى نسبة فيه بـ **60%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **40%** لمن أجابوا بـ نعم وأقل مستوى تعليمي كان **للمستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **52,9%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **47,1%** لمن أجابوا بـ نعم.

يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر كانت للمستوى الجامعي ثم الثانوي ثم الابتدائي ثم المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فإن المستوى المتوسط هو الأكبر ثم الابتدائي والثانوي ثم الجامعي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب المستوى الضعيف فقدرت أكثر نسبة فيه ب **92,3%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (جودة الصورة في لعبة pubg) وأقل نسبة فيه **7,7%** ممن أجابوا بـ نعم، يليها **المستوى الجيد** قدرت أعلى نسبة فيه **73,3%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **26,7%** ممن أجابوا بـ نعم، أما أقل نسبة في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **69,4%** ممن اجابوا بـ لا ونسبة **30,6%** ممن اجابوا بـ نعم عن نفس العبارة السابقة.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الضعيف كانت أكبر ثم يليها المستوى الجيد ثم المستوى المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكان المستوى المتوسط هو الأكبر ثم الجيد ثم الضعيف.

الجدول رقم (52) : توزيع أفراد العينة حسب تجذبك في لعبة PUBG : إختيار الأسلحة

البند / المتغيرات		تجذبك إختيار الأسلحة في لعبة PUBG					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	23	40,4	34	59,6	57	100.0
	أنثى	19	39,6	29	60,4	48	100.0
الإجمالي		**42**	**40,0**	**63**	**60,0**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	2	40,0	3	60,0	5	100.0
	متوسط	10	58,8	7	41,2	17	100.0
	ثانوي	7	35,0	13	65,0	20	100.0
	جامعي	23	36,5	40	63,5	63	100.0
الإجمالي		**42**	**40,0**	**63**	**60,0**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	11	36,7	19	63,3	30	100.0
	متوسط	26	41,9	36	58,1	62	100.0
	ضعيف	5	38,5	8	61,5	13	100.0
الإجمالي		**42**	**40,0**	**63**	**60,0**	**105**	**100.0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا تجذبهم إختيار الأسلحة في لعبة pubg أكبر حيث قدرت 60% ممن أجابوا لا في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ نعم **40%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** باختيار **إختيار الأسلحة** في لعبة pubg أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ لا حيث قدرت بـ **59,6%** تليها نسبة **40,4%** ممن أجابوا بـ نعم، وفيما يخص **فئة الإناث** فكانت النسبة الأعلى لمن أجبن بـ لا حيث قدرت بـ **60,4%** تليها نسبة **39,6%**ممن أجبن بـ نعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكبر من نسبة الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكانت نسبة الذكور أكبر من الإناث.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الثانوي** قدرت بنسبة **65%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **35%** لمن أجابوا بـ نعم، وفي المرتبة الثانية **المستوى الجامعي** بنسبة **63,5%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **36,5%** لمن أجابوا بـ نعم وفي المرتبة الثالثة **مستوى الابتدائي** قدرت أعلى

نسبة فيه بـ **60%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **40%** لمن أجابوا بـ نعم وأقل مستوى تعليمي كان **للمستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **58,8%** لمن أجابوا بـ نعم ونسبة **41,2%** لمن أجابوا بـ لا.

يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر كانت للمستوى الثانوي ثم الجامعي ثم الابتدائي ثم المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فإن المستوى المتوسط هو الأكبر ثم الابتدائي ثم الجامعي ثم الثانوي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الجيد** فقدرت أكثر نسبة فيه ب **63,3%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (إختيار الأسلحة في لعبة pubg) وأقل نسبة فيه **36,7%** ممن أجابوا بـ نعم، يليها **المستوى الضعيف** قدرت أعلى نسبة فيه **61,5%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **38,5%** ممن أجابوا بـ نعم، أما أقل نسبة في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **58,1%** ممن اجابوا بـ لا ونسبة **41,9%** ممن اجابوا بـ نعم عن نفس العبارة السابقة.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الجيد كانت أكبر ثم يليها المستوى الضعيف ثم المستوى المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكان المستوى المتوسط هو الأكبر ثم الضعيف ثم الجيد.

الجدول رقم (53) : توزيع أفراد العينة حسب تجذبك في لعبة PUBG: إختيار المشاركين

البند / المتغيرات		تجذبك إختيار المشاركين في لعبة PUBG					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	18	31,6	39	68,4	57	100.0
	أنثى	10	20,8	38	79,2	48	100.0
الإجمالي		**28**	**26,7**	**77**	**73,3**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	2	40,0	3	60,0	5	100.0
	متوسط	9	52,9	8	47,1	17	100.0
	ثانوي	6	30,0	14	70,0	20	100.0
	جامعي	11	17,5	52	82,5	63	100.0
الإجمالي		**28**	**26,7**	**77**	**73,3**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	7	23,3	23	76,7	30	100.0
	متوسط	18	29,0	44	71,0	62	100.0
	ضعيف	3	23,1	10	76,9	13	100.0
الإجمالي		**28**	**26,7**	**77**	**73,3**	**105**	**100.0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا تجذبهم إختيار المشاركين في لعبة pubg أكبر حيث قدرت 73,3% ممن أجابوا لا في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ نعم **26,7%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** باختيار **إختيار المشاركين** في لعبة pubg أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ لا حيث قدرت بـ **68,4%** تليها نسبة **31,6%** ممن أجابوا بـ نعم، وفيما يخص **فئة الإناث** فكانت النسبة الأعلى لمن أجبن بـ لا حيث قدرت بـ **79,2%** تليها نسبة **20,8%**ممن أجبن بـ نعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكبر من نسبة الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكانت نسبة الذكور أكبر من الإناث.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الجامعي** قدرت بنسبة **82,5%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **17,5%** لمن أجابوا بـ نعم، وفي المرتبة الثانية **المستوى الثانوي** بنسبة **70%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **30%** لكل من أجابوا بـ نعم وفي المرتبة الثالثة **مستوى الابتدائي**

قدرت أعلى نسبة فيه بـ **60%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **40%** لمن أجابوا بـ نعم وأقل مستوى تعليمي كان **للمستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **52,9%** لمن أجابوا بـ نعم ونسبة **47,1%** لمن أجابوا بـ لا.

يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر كانت للمستوى الجامعي ثم الثانوي ثن الابتدائي ثم المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فإن المستوى المتوسط هو الأكبر ثم الابتدائي والثانوي ثم الجامعي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الضعيف** فقدرت أكثر نسبة فيه ب **76,9%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (إختيار المشاركين في لعبة pubg) وأقل نسبة فيه **23,1%** ممن أجابوا بـ نعم، يليها **المستوى الجيد** قدرت أعلى نسبة فيه **76,7%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **23,3%** ممن أجابوا بـ نعم، أما أقل نسبة في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **71%** ممن اجابوا بـ لا ونسبة **29%** ممن اجابوا بـ نعم عن نفس العبارة السابقة.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الضعيف كانت أكبر ثم يليها المستوى الجيد ثم المستوى المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكان المستوى المتوسط هو الأكبر ثم الجيد ثم الضعيف.

الجدول رقم (54) : توزيع أفراد العينة حسب يجذبك في لعبة PUBG: اللعب الجماعي وتعزيز روح الفريق

البند / المتغيرات		يجذبك اللعب الجماعي وتعزيز روح الفريق في لعبة PUBG					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	20	35,1	37	64,9	57	100.0
	أنثى	17	35,4	31	64,6	48	100.0
الإجمالي		**37**	**35,2**	**68**	**64,8**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	3	60,0	2	40,0	5	100.0
	متوسط	6	35,3	11	64,7	17	100.0
	ثانوي	9	45,0	11	55,0	20	100.0
	جامعي	19	30,2	44	69,8	63	100.0
الإجمالي		**37**	**35,2**	**68**	**64,8**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	11	36,7	19	63,3	30	100.0
	متوسط	25	40,3	37	59,7	62	100.0
	ضعيف	1	7,7	12	92,3	13	100.0
الإجمالي		**37**	**35,2**	**68**	**64,8**	**105**	**100.0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا يجذبهم **اللعب الجماعي وتعزيز روح الفريق** في لعبة pubg أكبر حيث قدرت **64,8%** ممن أجابوا لا في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ نعم **35,2%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** باختيار **اللعب الجماعي وتعزيز روح الفريق** في لعبة pubg أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ لا حيث قدرت بـ **64,9%** تليها نسبة **35,1%** ممن أجابوا بـ نعم، وفيما يخص **فئة الإناث** فكانت النسبة الأعلى لمن أجبن بـ لا حيث قدرت بـ **64,6%** تليها نسبة **35,4%** ممن أجبن بـ نعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكبر من نسبة الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فكانت نسبة الذكور أكبر من الإناث.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الجامعي** قدرت بنسبة **69,8%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **30,2%** لمن أجابوا بـ نعم، وفي المرتبة الثانية **مستوى المتوسط** بنسبة **64,7%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **35,3%** لمن أجابوا بـ نعم وفي المرتبة الثالثة **مستوى الابتدائي** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **60%** لمن أجابوا بـ نعم ونسبة **40%** لمن أجابوا بـ لا وأقل مستوى تعليمي كان **للمستوى الثانوي** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **55%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **45%** لمن أجابوا بـ نعم.

يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر كانت للمستوى الجامعي ثم المتوسط ثم الابتدائي ثم الثانوي بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فإن المستوى الإبتدائي هو الأكبر ثم الثانوي ثم المتوسط ثم الجامعي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الضعيف** فقدرت أكثر نسبة فيه ب **92,3%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (اللعب الجماعي وتعزيز روح الفريق في لعبة pubg) وأقل نسبة فيه **7,7%** ممن أجابوا بـ نعم، يليها **المستوى الجيد** قدرت أعلى نسبة فيه **63,3%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **36,7%** ممن أجابوا بـ نعم، أما أقل نسبة في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **59,7%** ممن اجابوا بـ لا ونسبة **40,3%** ممن اجابوا بـ نعم عن نفس العبارة السابقة.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الضعيف كانت أكبر ثم يليها المستوى الجيد ثم المستوى المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكان المستوى المتوسط هو الأكبر ثم الجيد ثم الضعيف.

الجدول رقم (55) : توزيع أفراد العينة حسب تختار المشاركين في لعبة PUBG: على أساس أن يكون من نفس الجنس

البند / المتغيرات		تختار المشاركين في لعبة PUBG على أساس أن يكون من نفس الجنس					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	14	24,6	43	75,4	57	100.0
	أنثى	13	27,1	35	72,9	48	100.0
الإجمالي		**27**	**25,7**	**78**	**74,3**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	0	0,0	5	100	5	100.0
	متوسط	4	23,5	13	76,5	17	100.0
	ثانوي	3	15,0	17	85,0	20	100.0
	جامعي	20	31,7	43	68,3	63	100.0
الإجمالي		**27**	**25,7**	**78**	**74,3**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	5	16,7	25	83,3	30	100.0
	متوسط	20	32,3	42	67,7	62	100.0
	ضعيف	2	15,4	11	84,6	13	100.0
الإجمالي		**27**	**25,7**	**78**	**74,3**	**105**	**100.0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا يختارون المشاركين على أساس أن يكونوا من نفس الجنس في لعبة pubg أكبر حيث قدرت **74,3%** ممن أجابوا لا في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ نعم **25,7%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** باختيار **أن يكون من نفس الجنس** في لعبة pubg أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ لا حيث قدرت بـ **75,4%** تليها نسبة **24,6%** ممن أجابوا بـ نعم، وفيما يخص **فئة الإناث** فكانت النسبة الأعلى لمن أجبن بـ لا حيث قدرت **بـ 72,9%** تليها نسبة **27,1%**ممن أجبن بـ نعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكبر من نسبة الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فكانت نسبة الذكور أكبر من الإناث.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الابتدائي** قدرت بنسبة **100%** بحيث كل المبحوثين أجابوا بـ لا، وفي المرتبة الثانية **المستوى الثانوي** بنسبة

85% لمن أجابوا بـ لا ونسبة **15%** لمن أجابوا بـ نعم وفي المرتبة الثالثة **مستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **76,5%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **23,5%** لمن أجابوا بـ نعم وأقل مستوى تعليمي كان **للمستوى الجامعي** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **68,3%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **31,7%** لمن أجابوا بـ نعم.

يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر كانت للمستوى الابتدائي ثم الثانوي ثم المتوسط ثم الجامعي بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فإن المستوى الجامعي هو الأكبر ثم المتوسط ثم الثانوي ثم الابتدائي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الضعيف** فقدرت أكثر نسبة فيه ب **84,6%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (على أساس أن يكون المشاركين من نفس الجنس في لعبة pubg) وأقل نسبة فيه **15,4%** ممن أجابوا بـ نعم، يليها **المستوى الجيد** قدرت أعلى نسبة فيه **83,3%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **16,7%** ممن أجابوا بـ نعم، أما أقل نسبة في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **67,7%** ممن اجابوا بـ لا ونسبة **32,3%** ممن اجابوا بـ نعم عن نفس العبارة السابقة.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الضعيف كانت أكبر ثم يليها المستوى الجيد ثم المستوى المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكان المستوى المتوسط هو الأكبر ثم الجيد ثم الضعيف.

الجدول رقم (56) :توزيع أفراد العينة حسب تختار المشاركين في لعبة PUBG: على أساس أن يكون من نفس البلد

البند / المتغيرات		تختار المشاركين في لعبة PUBG على أساس أن يكون من نفس البلد					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	12	21,1	45	78,9	57	100.0
	أنثى	11	22,9	37	77,1	48	100.0
الإجمالي		**23**	**21,9**	**82**	**78,1**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	2	40,0	3	60,0	5	100.0
	متوسط	4	23,5	13	76,5	17	100.0
	ثانوي	4	20,0	16	80,0	20	100.0
	جامعي	13	20,6	50	79,4	63	100.0
الإجمالي		**23**	**21,9**	**82**	**78,1**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	6	20,0	24	80,0	30	100.0
	متوسط	15	24,2	47	75,8	62	100.0
	ضعيف	2	15,4	11	84,6	13	100.0
الإجمالي		**23**	**21,9**	**82**	**78,1**	**105**	**100.0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا يختارون المشاركين على أساس أن يكونوا من نفس البلد في لعبة pubg أكبر حيث قدرت 78,1% ممن أجابوا لا في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ نعم **21,9%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** باختيار **أن يكون من نفس البلد** في لعبة pubg أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ لا حيث قدرت بـ **78,9%** تليها نسبة **21,1%** ممن أجابوا بـ نعم، وفيما يخص **فئة الإناث** فكانت النسبة الأعلى لمن أجبن بـ لا حيث قدرت بـ **77,1%** تليها نسبة **22,9%**ممن أجبن بـ نعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكبر من نسبة الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فكانت نسبة الذكور أكبر من الإناث.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الثانوي** قدرت بنسبة **80%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **20%** لمن أجابوا بـ نعم، وفي المرتبة الثانية **المستوى الجامعي** بنسبة

79,4% لمن أجابوا بـ لا ونسبة **20,6%** لمن أجابوا بـ نعم وفي المرتبة الثالثة **مستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **76,5%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **23,5%** لمن أجابوا بـ نعم وأقل مستوى تعليمي كان **للمستوى الابتدائي** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **60%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **40%** لمن أجابوا بـ نعم.

يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر كانت للمستوى الثانوي ثم الجامعي ثم المتوسط ثم الابتدائي بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فإن المستوى الابتدائي هو الأكبر ثم المتوسط ثم الجامعي ثم الثانوي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الضعيف** فقدرت أكثر نسبة فيه ب **84,6%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (على أساس أن يكون المشاركين من نفس البلد في لعبة pubg) وأقل نسبة فيه **15,4%** ممن أجابوا بـ نعم، يليها **المستوى الجيد** قدرت أعلى نسبة فيه **80%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **20%** ممن أجابوا بـ نعم، أما أقل نسبة في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **75%** ممن اجابوا بـ لا ونسبة **24,2%** ممن اجابوا بـ نعم عن نفس العبارة السابقة.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الضعيف كانت أكبر ثم يليها المستوى الجيد ثم المستوى المتوسط بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكان المستوى المتوسط هو الأكبر ثم الجيد ثم الضعيف

الجدول رقم (57) : توزيع أفراد العينة تختار المشاركين في لعبة PUBG: على أساس أن يكون لاعب محترف

البند / المتغيرات		تختار المشاركين في لعبة PUBG على أساس أن يكون لاعب محترف					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	31	54.4	26	45,6	57	100.0
	أنثى	25	52,1	23	47,9	48	100.0
الإجمالي		**56**	**53,3**	**49**	**46,7**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	5	100,0	0	0,0	5	100.0
	متوسط	12	70,6	5	29,4	17	100.0
	ثانوي	10	50,0	10	50,0	20	100.0
	جامعي	29	46,0	34	54,0	63	100.0
الإجمالي		**56**	**53,3**	**49**	**46,7**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	24	80,0	6	20,0	30	100.0
	متوسط	28	45,2	34	54,8	62	100.0
	ضعيف	4	30,8	9	69,2	13	100.0
الإجمالي		**56**	**53,3**	**49**	**46,7**	**105**	**100.0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين يختارون المشاركين **على أساس أن يكون لاعب محترف** في لعبة pubg أكبر حيث قدرت **53,3%** ممن أجابوا نعم في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ لا **46,7%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** باختيار **أن يكون لاعب محترف** في لعبة pubg أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ نعم حيث قدرت بـ **54,4%** تليها نسبة **45,6%** ممن أجابوا بـ لا، وفيما يخص **فئة الإناث** فكانت النسبة الأعلى لمن أجبن بـ نعم حيث قدرت بـ **52,1%** تليها نسبة **47,9%** ممن أجبن بـ لا، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكبر من نسبة الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكانت نسبة الذكور أكبر من الإناث.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الابتدائي** قدرت بنسبة **100%** بحيث كل المبحوثين أجابوا بـ نعم، وفي المرتبة الثانية **المستوى المتوسط** بنسبة

70,6% لمن أجابوا بـ نعم ونسبة **29,4%** لمن أجابوا بـ لا وفي المرتبة الثالثة **المستوى الجامعي** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **54%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **46%** لمن أجابوا بـ نعم وأقل مستوى تعليمي كان **للمستوى الثانوي** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **50%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **50%** لمن أجابوا بـ نعم.

يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر كانت للمستوى الابتدائي ثم المتوسط ثم الجامعي ثم الثانوي بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فإن المستوى الجامعي هو الأكبر ثم الثانوي ثم المتوسط ثم الابتدائي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الجيد** فقدرت أكثر نسبة فيه ب **80%** ممن أجابوا بـ نعم عن عبارة (على أساس أن يكون لاعب محترف في لعبة pubg) وأقل نسبة فيه **20%** ممن أجابوا بـ لا، يليها **المستوى الضعيف** قدرت أعلى نسبة فيه **69,2%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **30,8%** ممن أجابوا بـ نعم، أما أقل نسبة في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **54,8%** ممن اجابوا بـ لا ونسبة **45,2%** ممن اجابوا بـ نعم عن نفس العبارة السابقة.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الجيد كانت أكبر ثم يليها المستوى المتوسط ثم المستوى الضعيف بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فكان المستوى الضعيف هو الأكبر ثم المتوسط ثم الجيد

الجدول رقم (58) : توزيع أفراد العينة تختار المشاركين في لعبة PUBG: على أساس أن يتكلم نفس اللغة

البند / المتغيرات		تختار المشاركين في لعبة PUBG على أساس يتكلم نفس اللغة					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	23	40,4	34	59,6	57	100.0
	أنثى	18	37,5	30	62,5	48	100.0
الإجمالي		**41**	**39,0**	**64**	**61,0**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	4	80,0	1	20,0	5	100.0
	متوسط	10	58,8	7	41,2	17	100.0
	ثانوي	9	45,0	11	55,0	20	100.0
	جامعي	18	28,6	45	71,4	63	100.0
الإجمالي		**41**	**39,0**	**64**	**61,0**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	11	36,7	19	63,3	30	100.0
	متوسط	24	38,7	38	61,3	62	100.0
	ضعيف	6	46,2	7	53,8	13	100.0
الإجمالي		**41**	**39,0**	**64**	**61,0**	**105**	**100.0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا يختارون المشاركين على أساس أن يتكلم نفس اللغة في لعبة pubg أكبر حيث قدرت **61%** ممن أجابوا لا في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ نعم **39%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** باختيار **أن يتكلم نفس اللغة** في لعبة pubg أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ لا حيث قدرت بـ **59,6%** تليها نسبة **40,4%** ممن أجابوا بـ نعم، وفيما يخص **فئة الإناث** فكانت النسبة الأعلى لمن أجبن بـ لا حيث قدرت بـ **62,5%** تليها نسبة **37,5%**ممن أجبن بـ نعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكبر من نسبة الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكانت نسبة الذكور أكبر من الإناث.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الابتدائي** قدرت بنسبة **80%** لمن أجابوا بـ نعم ونسبة **20%** لمن أجابوا بـ لا، وفي المرتبة الثانية **المستوى**

الجامعي بنسبة **71,4%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **28,6%** لمن أجابوا بـ نعم وفي المرتبة الثالثة **مستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **58,8%** لمن أجابوا بـ نعم ونسبة **41,2%** لمن أجابوا بـ لا وأقل مستوى تعليمي كان **للمستوى االثانوي** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **55%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **45%** لمن أجابوا بـ نعم.

يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر كانت للمستوى الابتدائي ثم متوسط ثم ثانوي ثم جامعي بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فإن المستوى الجامعي هو الأكبر ثم الثانوي ثم المتوسط ثم الابتدائي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الجيد** فقدرت أكثر نسبة فيه ب **63,3%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (على أساس أن يتكلم نفس اللغة في لعبة pubg) وأقل نسبة فيه **36,7%** ممن أجابوا بـ نعم، يليها **المستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه **61,3%** ممن أجابوا بـ لا ونسبة **38,7%** ممن أجابوا بـ نعم، أما أقل نسبة في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى الضعيف** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **53,8%** ممن اجابوا بـ لا ونسبة **46,2%** ممن اجابوا بـ نعم عن نفس العبارة السابقة.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الضعيف كانت أكبر ثم يليها المستوى المتوسط ثم المستوى الجيد بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكان المستوى الجيد هو الأكبر ثم المتوسط ثم الضعيف.

الجدول رقم (59) : توزيع افراد العينة حسب تختار المشاركين في لعبة PUBG: على أساس أن يكون معارف من الواقع

البند / المتغيرات		تختار المشاركين في لعبة PUBG على أساس أن يكون معارف من الواقع					
		نعم		لا		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	30	52,6	27	47,4	57	100.0
	أنثى	20	41,4	28	58,3	48	100.0
الإجمالي		**50**	**47,6**	**55**	**52,4**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	4	80,0	1	20,0	5	100.0
	متوسط	10	58,8	7	41,2	17	100.0
	ثانوي	11	55,0	9	45,0	20	100.0
	جامعي	25	39,7	38	60,3	63	100.0
الإجمالي		**50**	**47,6**	**55**	**52,4**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	13	43,3	17	56,7	30	100.0
	متوسط	30	48,4	32	51,6	62	100.0
	ضعيف	7	53,8	6	46,2	13	100.0
الإجمالي		**50**	**47,6**	**55**	**52,4**	**105**	**100.0**

نستنتج من خلال بيانات الجدول أن نسبة المبحوثين الذين لا يختارون المشاركين على أساس أن يكونوا معارف من الواقع في لعبة pubg أكبر حيث قدرت **52,4%** ممن أجابوا لا في حين كانت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بـ نعم **47,6%**.

يتبين من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة **متغير الجنس** باختيار **أن يكون معارف من الواقع** في لعبة pubg أن أعلى نسبة من **فئة الذكور** كانت لمن أجابوا بـ نعم حيث قدرت بـ **52,6%** تليها نسبة **47,4%** ممن أجابوا بـ لا، وفيما يخص **فئة الإناث** فكانت النسبة الأعلى لمن أجبن بـ لا حيث قدرت بـ **58,3%** تليها نسبة **41,4%**ممن أجبن بـ نعم، ويظهر لنا من خلال الجدول في هذا المتغير أن نسبة الإناث أكبر من نسبة الذكور بالنسبة لمن أجابوا بـ لا، أما من أجابوا بـ نعم فكانت نسبة الذكور أكبر من الإناث.

كما تشير النتائج الجزئية إلى أن النسبة الأعلى من المبحوثين في **متغير المستوى التعليمي** كانت لمستوى **الابتدائي** قدرت بنسبة **80%** لمن أجابوا بـ نعم ونسبة **20%** لمن اجابوا بـ لا، وفي المرتبة الثانية **المستوى**

الجامعي بنسبة **60,3%** لمن أجابوا بـ لا ونسبة **39,7%** لمن أجابوا بـ نعم وفي المرتبة الثالثة **مستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **58,8%** لمن أجابوا بـ نعم ونسبة **41,2%** لمن أجابوا بـ لا وأقل مستوى تعليمي كان **للمستوى الثانوي** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **55%** لمن أجابوا بـ نعم ونسبة **45%** لمن أجابوا بـ لا.

يتبين من خلال النتائج أن نسبة المستوى التعليمي الأكبر كانت للمستوى الابتدائي ثم المتوسط ثم الثانوي ثم الجامعي بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فإن المستوى الجامعي هو الأكبر ثم الثانوي ثم المتوسط ثم الابتدائي.

ويتضح أيضا من خلال نفس الجدول علاقة **المستوى المعيشي** بنفس السؤال فكانت النسبة الأعلى من نصيب **المستوى الجيد** فقدرت أكثر نسبة فيه ب **56,7%** ممن أجابوا بـ لا عن عبارة (على أساس أن يكون المشاركين معارف من الواقع في لعبة pubg) وأقل نسبة فيه **43,3%** ممن أجابوا بـ نعم، يليها **المستوى الضعيف** قدرت أعلى نسبة فيه **53,8%** ممن أجابوا بـ نعم ونسبة **46,2%** ممن أجابوا بـ لا، أما أقل نسبة في متغير المستوى المعيشي كانت **للمستوى المتوسط** قدرت أعلى نسبة فيه بـ **51,6%** ممن اجابوا بـ لا ونسبة **48,4%** ممن اجابوا بـ نعم عن نفس العبارة السابقة.

ويتجلى من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن نسبة المستوى المعيشي الضعيف كانت أكبر ثم يليها المستوى المتوسط ثم المستوى الجيد بالنسبة لمن أجابوا بـ نعم، أما من أجابوا بـ لا فكان المستوى الجيد هو الأكبر ثم المتوسط ثم الضعيف.

الجدول رقم (60) : توزيع افراد العينة حسب تلجأ للعبة PUBG عندما تكون تكون غاضب أو تواجه مشكلة .

البند / المتغيرات		تلجأ للعبة PUBG عندما تكون تكون غاضب أو تواجه مشكلة							
		موافق		محايد		غير موافق		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	20	35.1	16	28.1	21	36.8	57	100.0
	أنثى	30	62.5	11	22.9	7	14.6	48	100.0
الإجمالي		**50**	**47.6**	**27**	**25.7**	**28**	**26.7**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	3	60.0	2	40.0	0	0.0	5	100.0
	متوسط	11	64.7	4	23.5	2	11.8	17	100.0
	ثانوي	8	40.0	4	20.0	8	40.0	20	100.0
	جامعي	28	44.4	17	27.0	18	28.6	63	100.0
الإجمالي		**50**	**47.6**	**27**	**25.7**	**28**	**26.7**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	20	66.7	5	16.7	5	16.7	30	100.0
	متوسط	25	40.3	17	27.4	20	32.3	62	100.0
	ضعيف	5	38.5	5	38.5	3	23.1	13	100.0
الإجمالي		**50**	**47.6**	**27**	**25.7**	**28**	**26.7**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال بيانات الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين أجابو على (تلجأ للعبة PUBG عندما تكون غاضب أو تواجه مشكلة)ب **موافق** كانت أعلى نسبة قدرت ب **47.6%** ، ثم تليها نسبة الذين أجابوا **غير موافق** قدرت ب **26.7%** ، وأقل نسبة قدرت ب **25.7%** لمن أجابوا ب **محايد** .

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس في محور (تلجأ للعبة PUBG عندما تكون غاضب أو تواجه مشكلة) أن أعلى نسبة كانت **لفئة الذكور** لمن أجابوا ب **غير موافق** قدرت ب **36.8%** في حين أقل نسبة كانت لمن إجابتهم ب **28.1%**، أما في **فئة الإناث** جاءت أعلى نسبة قدرت ب **62.5%** لمن أجابوا ب **أوافق** في حين كانت أقل نسبة لمن أجابوا **غير موافق** قدرت ب **14.6%** من نفس الفئة .

كما جاءت النتائج الجزئية لمتغير المستوى المعيشي من الفئة الأولى(**إبتدائي**)أن أعلى نسبة قدرت ب**60%** من المبحوثين الذين أجابوا ب **أوافق** مع عبارة (تلجأ للعبة PUBG عندما تكون غاضب أو تواجه مشكلة) ، في حين كانت أقل نسبة لمن أجابو **بمحايد** وقدرت ب**40%** من نفس الفئة .

وفي الفئة الثانية (**متوسط**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **أوافق** قدرت ب**64.7%** وأقل نسبة قدرت ب**11.8%** لمن أجابوا ب **لا أوافق** على نفس العبارة .

وفي الفئة الثالثة (**ثانوي**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت متساوية مع من أجابوا ب **أوافق** و ب **غير موافق** قدرت ب **40%** وأقل نسبة قدرت ب **20%** لمن أجابوا ب **محايد** على نفس العبارة .

وفي الفئة الرابعة (**جامعي**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **موافق 44.4%** وأقل نسبة قدرت ب**27%** لمن أجابوا ب **محايد** على نفس العبارة .

وتشير أيضا النتائج من خلال نفس الجدول لمتغير المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) كانت إجابة المبحوثين على عبارة (تلجأ للعبة PUBG عندما تكون غاضب أو تواجه مشكلة)ب **أوافق** كأعلى نسبة قدرت ب **66.7%** في حين أقل نسبة كانت متساوية مع من أجابوا ب **لا أوافق** وب **محايد** قدرت ب **16.7%** في نفس المستوى ، وفي المستوى (**متوسط**) كانت إجابات المبحوثين ب **أوافق** كأعلى نسبة قدرت ب **40.3%** وأقل نسبة لمن كانت إجاباتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **27.4%** على العبارة السابقة ، أما في المستوى المعيشي (**ضعيف**) كانت إجابات المبحوثين أعلى نسبة متساوية مع من أجابوا ب **أوافق ومحايد 38.5%** وأقل نسبة قدرت ب **23.1%** لمن أجابوا ب **غير موافق** على نفس العبارة .

الجدول رقم (61) :توزيع افراد العينة حسب تشعر بالوحدة والعزلة حين عدم إستخدام لعبة PUBG

البند / المتغيرات		تشعر بالوحدة والعزلة حين عدم إستخدام لعبة PUBG							
		موافق		محايد		غير موافق		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	26	45.6	15	26.3	16	28.1	57	100.0
	أنثى	27	56.3	9	18.8	12	25.0	48	100.0
الإجمالي		**53**	**50.5**	**24**	**22.9**	**28**	**26.7**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	2	40.0	2	40.0	1	20.0	5	100.0
	متوسط	13	76.5	2	11.8	2	11.8	17	100.0
	ثانوي	12	60.0	5	25.0	3	15.0	20	100.0
	جامعي	26	14.3	15	23.8	22	34.9	63	100.0
الإجمالي		**53**	**50.5**	**24**	**22.9**	**28**	**26.7**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	16	53.3	11	36.7	3	10.0	30	100.0
	متوسط	30	48.4	11	17.7	21	33.9	62	100.0
	ضعيف	7	53.8	2	15.4	4	30.8	13	100.0
الإجمالي		**53**	**50.5**	**24**	**22.9**	**28**	**26.7**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال بيانات الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين أجابو على(تشعر بالوحدة والعزلة حين عدم إستخدام لعبة PUBG) ب **موافق** كانت أعلى نسبة قدرت ب **50.5%** ، ثم تليها نسبة الذين أجابوا **غير موافق** قدرت ب **26.7%** ، وأقل نسبة قدرت ب **22.9%** لمن أجابوا ب **محايد**.

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس في محور (تشعر بالوحدة والعزلة حين عدم إستخدام لعبةPUBG) أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا ب **موافق** قدرت ب **45.6%** في حين أقل نسبة كانت لمن إجابتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **26.3%** بالنسبة **لفئة الذكور** ، أما في **فئة الإناث** جاءت أعلى نسبة قدرت ب **56.3%** لمن أجابوا ب **أوافق** في حين كانت أقل نسبة لمن أجابوا ب **محايد** قدرت ب **18.8%** من نفس الفئة.

كما جاءت النتائج الجزئية لمتغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى(**إبتدائي**)أن أعلى نسبة كانت متساوية لمن أجابوا ب **موافق** و **بمحايد** حيث قدرت ب**40%** ، أما أقل نسبة كانت لمن أجابوا ب **غير موافق** قدرت ب **20%** لنفس العبارة .

وفي الفئة الثانية (**متوسط**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **موافق** قدرت ب**76.5%** في حين أقل نسبة كانت متساوية مع من أجابوا ب **محايد** و ب **غير موافق** قدرت ب**11.8%** .

وفي الفئة الثالثة (**ثانوي**) أعلى نسبة من المبحوثين أجابوا ب **موافق** قدرت ب **60%** وأقل نسبة قدرت ب **15%** لمن أجابوا ب **غير موافق** على نفس العبارة.

وفي الفئة الرابعة (**جامعي**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **غير موافق** قدرت ب **34.9%** وأقل نسبة قدرت ب**14.3%** لمن أجابوا ب **موافق** على نفس العبارة.

وتشير أيضا النتائج من خلال نفس الجدول لمتغير المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) كانت إجابة المبحوثين على عبارة (تشعر بالوحدة والعزلة حين عدم إستخدام لعبةPUBG) ب **أوافق** كأعلى نسبة قدرت ب **53.3%** في حين أقل نسبة لمن أجابوا ب **غير موافق** قدرت ب **10%** في نفس المستوى ، وفي المستوى (**متوسط**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **48.4%** وأقل نسبة لمن كانت إجاباتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **17.7%** على العبارة السابقة ، أما في المستوى المعيشي (**ضعيف**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **53.8%**وأقل نسبة قدرت ب **15.4%** لمن أجابوا ب **محايد** على نفس العبارة .

الجدول رقم (62) : توزيع افراد العينة حسب تشعر أن المشاهد القتالية أصبحت عادية بالنسبة إليك.

البند / المتغيرات		تشعر أن المشاهد القتالية أصبحت عادية بالنسبة إليك							
		موافق		محايد		غير موافق		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	37	64.9	12	21.1	8	14.0	57	100.0
	أنثى	31	64.6	10	20.8	7	14.6	48	100.0
الإجمالي		**68**	**64.8**	**22**	**21.0**	**15**	**14.3**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	3	60.0	1	20.0	1	20.0	5	100.0
	متوسط	15	88.2	1	5.9	1	5.9	17	100.0
	ثانوي	14	70.0	2	10.0	4	20.0	20	100.0
	جامعي	36	57.1	18	28.6	9	14.3	63	100.0
الإجمالي		**68**	**64.8**	**22**	**21.0**	**15**	**14.3**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	19	63.3	7	23.3	4	13.3	30	100.0
	متوسط	38	61.3	14	22.6	10	16.1	62	100.0
	ضعيف	11	84.6	1	7.7	1	7.7	13	100.0
الإجمالي		**68**	**64.8**	**22**	**21.0**	**15**	**14.3**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال بيانات الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين أجابوا على (تشعر أن المشاهد القتالية أصبحت عادية بالنسبة إليك) ب **موافق** كانت أعلى نسبة قدرت ب **64.8%** ، ثم تليها نسبة الذين أجابوا **محايد** قدرت ب **21%** ، وأقل نسبة قدرت ب **14.3%** لمن أجابوا **بغير موافق** .

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس في محور (تشعر أن المشاهد القتالية أصبحت عادية بالنسبة إليك) أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا ب **موافق** قدرت ب **64.9%** في حين أقل نسبة كانت لمن إجابتهم ب **غير موافق** بنسبة قدرت ب **14%** بالنسبة **لفئة الذكور** ، أما في **فئة الإناث** جاءت أعلى نسبة قدرت ب **64.6%** لمن أجابوا ب **موافق** في حين كانت أقل نسبة لمن أجابوا ب **غير موافق** قدرت ب **14.6%** من نفس الفئة.

كما جاءت النتائج الجزئية لمتغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى(**إبتدائي**)أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا على **موافق** قدرت ب **60%**، أما أقل نسبة كانت متساوية لمن أجابوا ب **بمحايد وغير موافق** حيث قدرت ب**20%** لنفس العبارة.

وفي الفئة الثانية (**متوسط**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم **ب موافق** قدرت ب **88.2%** في حين أقل نسبة كانت متساوية مع من أجابوا ب **محايد** و ب **غير موافق** قدرت ب**5.9 %** .

وفي الفئة الثالثة (**ثانوي**) أعلى نسبة من المبحوثين أجابوا ب **موافق** قدرت ب **70%** وأقل نسبة قدرت ب **10%** لمن أجابوا ب **محايد** على نفس العبارة.

وفي الفئة الرابعة (**جامعي**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **موافق** قدرت ب **57.1%** وأقل نسبة قدرت ب**14.3%** لمن أجابوا ب **غير موافق** على نفس العبارة.

وتشير أيضا النتائج من خلال نفس الجدول لمتغير المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) كانت إجابة المبحوثين على عبارة (تشعر أن المشاهد القتالية أصبحت عادية بالنسبة إليك) ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **63.3%** في حين أقل نسبة لمن أجابوا ب **غير موافق** قدرت ب **13.3%** في نفس المستوى ، وفي المستوى (**متوسط**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **61.3%** وأقل نسبة لمن كانت إجاباتهم ب **غير موافق** بنسبة قدرت ب **16.1%** على العبارة السابقة، أما في المستوى المعيشي (**ضعيف**)كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **84.6%** وأقل نسبة كانت متساوية لمن أجابوا ب **محايد** وب **غير موافق** حيث قدرت ب **7.7%** على نفس العبارة .

الجدول رقم (63) :توزيع افراد العينة حسب تقوم بالشتم والصراخ في حال مقاطعتك أثناء اللعب

البند / المتغيرات		تقوم بالشتم والصراخ في حال مقاطعتك أثناء اللعب							
		موافق		محايد		غير موافق		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	34	59.6	8	14.0	15	26.3	57	100.0
	أنثى	28	58.3	10	20.8	10	20.8	48	100.0
الإجمالي		**62**	**59.0**	**18**	**17.1**	**25**	**23.8**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	4	80.0	1	20.0	0	0.0	5	100.0
	متوسط	13	76.5	3	17.6	1	5.9	17	100.0
	ثانوي	13	65.0	2	10.0	5	25.0	20	100.0
	جامعي	32	50.8	12	19.0	19	30.2	63	100.0
الإجمالي		**62**	**59.0**	**18**	**17.1**	**25**	**23.8**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	16	53.3	7	23.3	7	23.3	30	100.0
	متوسط	37	59.7	9	14.5	16	25.8	62	100.0
	ضعيف	9	69.2	2	15.4	2	15.4	13	100.0
الإجمالي		**62**	**59.0**	**18**	**17.1**	**25**	**23.8**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال بيانات الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين أجابوا على (تقوم بالشتم والصراخ في حال مقاطعتك أثناء اللعب) ب **موافق** كانت أعلى نسبة قدرت ب **59%** ، ثم تليها نسبة الذين أجابوا **غير موافق** قدرت ب **23.8%** ، وأقل نسبة قدرت ب **17.1%** لمن أجابوا **محايد** .

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس في محور (تقوم بالشتم والصراخ في حال مقاطعتك أثناء اللعب) أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا ب **موافق** قدرت ب **59.6%** في حين أقل نسبة كانت لمن إجابتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **14%** بالنسبة **لفئة الذكور** ، أما في **فئة الإناث** جاءت أعلى نسبة قدرت ب **58.3%** لمن أجابوا ب **موافق** في حين كانت أقل نسبة لمن أجابوا ب **محايد** و ب **غير موافق** متساوية قدرت ب **20.8%** من نفس الفئة.

كما جاءت النتائج الجزئية لمتغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى(**إبتدائي**)أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا على **موافق** قدرت ب **80%**، أمل أقل نسبة كانت لمن أجابوا ب **بمحايد** حيث قدرت ب**20%** لنفس العبارة.

وفي الفئة الثانية (**متوسط**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **موافق** قدرت ب 76.5% في حين أقل نسبة مع من أجابوا ب **غير موافق** قدرت **5.9%** .

وفي الفئة الثالثة (**ثانوي**) أعلى نسبة من المبحوثين أجابوا ب **موافق** قدرت ب **65%** وأقل نسبة قدرت ب **10%** لمن أجابوا ب **محايد** على نفس العبارة.

وفي الفئة الرابعة (**جامعي**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **موافق** قدرت ب **50.8%** وأقل نسبة قدرت ب**19%** لمن أجابوا ب **محايد** على نفس العبارة.

وتشير أيضا النتائج من خلال نفس الجدول لمتغير المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) كانت إجابة المبحوثين على عبارة (تقوم بالشتم والصراخ في حال مقاطعتك أثناء اللعب) ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **53.3%** في حين أقل نسبة كانت متساوية لمن أجابوا ب **محايد** و **بغير موافق** قدرت ب **23.3%** في نفس المستوى ، وفي المستوى (**متوسط**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **59.7%** وأقل نسبة لمن كانت إجاباتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **14.5%** على العبارة السابقة ، أما في المستوى المعيشي (**ضعيف**)كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **69.2%**وأقل نسبة كانت متساوية لمن أجابوا ب **محايد** وب **غير موافق** حيث قدرت ب **15.4%** على نفس العبارة .

الجدول رقم (64) : توزيع افراد العينة حسب تفكر في بعض الأحيان بكسر الأشياء في حال هزيمتك من طرف أحد اللاعبين.

البند / المتغيرات		تفكر في بعض الأحيان بكسر الأشياء في حال هزيمتك من طرف أحد اللاعبين							
		موافق		محايد		غير موافق		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	28	49.1	13	22.8	16	28.1	57	100.0
	أنثى	22	45.8	11	22.9	15	31.3	48	100.0
الإجمالي		**50**	**47.6**	**24**	**22.9**	**31**	**29.5**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	4	80.0	1	20.0	0	0.0	5	100.0
	متوسط	12	70.6	3	17.6	2	11.8	17	100.0
	ثانوي	10	50.0	6	30.0	4	20.0	20	100.0
	جامعي	24	38.1	14	22.2	25	39.7	63	100.0
الإجمالي		**50**	**47.6**	**24**	**22.9**	**31**	**29.5**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	13	43.3	7	23.3	10	33.3	30	100.0
	متوسط	31	50.0	12	19.4	19	30.6	62	100.0
	ضعيف	6	46.2	5	38.5	2	15.4	13	100.0
الإجمالي		**50**	**47.6**	**24**	**22.9**	**31**	**29.5**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال بيانات الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين أجابوا على (تفكر في بعض الأحيان بكسر الأشياء في حال هزيمتك من طرف أحد اللاعبين) ب **موافق** كانت أعلى نسبة قدرت ب **47.6%** ، ثم تليها نسبة الذين أجابوا **غير موافق** قدرت ب **29.5%**، وأقل نسبة قدرت ب **22.9%** لمن أجابوا **محايد**.

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس في محور (تفكر في بعض الأحيان بكسر الأشياء في حال هزيمتك من طرف أحد اللاعبين) أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا ب **موافق** قدرت ب **49.1%** في حين أقل نسبة كانت لمن إجابتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **22.8%** بالنسة **لفئة الذكور** ، أما في **فئة الإناث** جاءت أعلى نسبة قدرت ب **45.8%** لمن أجابوا ب **موافق** في حين كانت أقل نسبة لمن أجابوا ب **محايد** قدرت ب **22.9%** من نفس الفئة.

كما جاءت النتائج الجزئية لمتغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى(**إبتدائي**)أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا على **موافق** قدرت ب **80%**، أمل أقل نسبة كانت لمن أجابوا ب **بمحايد** حيث قدرت ب**20%** لنفس العبارة.

وفي الفئة الثانية (**متوسط**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **موافق** قدرت ب **70.6%** في حين أقل نسبة مع من أجابوا ب **غير موافق** قدرت **11.8%** .

وفي الفئة الثالثة (**ثانوي**) أعلى نسبة من المبحوثين أجابوا ب **موافق** قدرت ب **50%** وأقل نسبة قدرت ب **20%** لمن أجابوا ب **غير موافق** على نفس العبارة.

وفي الفئة الرابعة (**جامعي**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **غير موافق** قدرت ب **39.7%** وأقل نسبة قدرت **ب22.2 %** لمن أجابوا ب **محايد** على نفس العبارة.

وتشير أيضا النتائج من خلال نفس الجدول لمتغير المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) كانت إجابة المبحوثين على عبارة (تفكر في بعض الأحيان بكسر الأشياء في حال هزيمتك من طرف أحد اللاعبين) ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **43.3%** في حين أقل نسبة كانت لمن أجابوا ب **محايد** قدرت ب **23.3%** في نفس المستوى ، وفي المستوى (**متوسط**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **50%** وأقل نسبة لمن كانت إجاباتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **19.4%** على العبارة السابقة ، أما في المستوى المعيشي (**ضعيف**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **46.2%**وأقل نسبة كانت لمن أجابوا ب **غير موافق** حيث قدرت ب **15.4%** على نفس العبارة .

الجدول رقم (65) :توزيع افراد العينة تردد بالألفاظ البذيئة أثناء إستخدام لعبة PUBG

البند / المتغيرات		تردد الألفاظ البذيئة أثناء إستخدام لعبة PUBG							
		موافق		محايد		غير موافق		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	34	59.6	8	14.0	15	26.3	57	100.0
	أنثى	20	41.7	10	20.8	18	37.5	48	100.0
الإجمالي		**54**	**51.4**	**18**	**17.1**	**33**	**31.4**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	4	80.0	1	20.0	0	0.0	5	100.0
	متوسط	13	76.5	1	5.9	3	17.6	17	100.0
	ثانوي	14	70.0	1	5.0	5	25.0	20	100.0
	جامعي	23	36.5	15	23.8	25	39.7	63	100.0
الإجمالي		**54**	**51.4**	**18**	**17.1**	**33**	**31.4**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	18	60.0	4	13.3	8	26.7	30	100.0
	متوسط	29	46.8	11	17.7	22	35.5	62	100.0
	ضعيف	7	53.8	3	23.1	3	23.1	13	100.0
الإجمالي		**54**	**51.4**	**18**	**17.1**	**33**	**31.4**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال بيانات الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين أجابوا على (تردد الألفاظ البذيئة أثناء إستخدام لعبة PUBG) ب **موافق** كانت أعلى نسبة قدرت ب **51.4%** ، ثم تليها نسبة الذين أجابوا **غير موافق** قدرت ب **31.4%** ، وأقل نسبة قدرت ب **17.1%** لمن أجابوا **محايد**.

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس في محور (تردد الألفاظ البذيئة أثناء إستخدام لعبة PUBG) أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا ب **موافق** قدرت ب **59.6%** في حين أقل نسبة كانت لمن إجابتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **14%** بالنسبة **لفئة الذكور** ، أما في **فئة الإناث** جاءت أعلى نسبة قدرت ب **41.7%** لمن أجابوا ب **موافق** في حين كانت أقل نسبة لمن أجابوا ب **محايد** قدرت ب **20.8%** من نفس الفئة.

كما جاءت النتائج الجزئية لمتغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى(**إبتدائي**)أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا على **موافق** قدرت ب **80%**، أمل أقل نسبة كانت لمن أجابوا ب **بمحايد** حيث قدرت ب**20%** لنفس العبارة.

وفي الفئة الثانية (**متوسط**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم **ب موافق** قدرت ب **76.5%** في حين أقل نسبة مع من أجابوا **محايد** قدرت **5.9 %**

وفي الفئة الثالثة (**ثانوي**) أعلى نسبة من المبحوثين أجابوا ب **موافق** قدرت ب **70%** وأقل نسبة قدرت ب **5%** لمن أجابوا ب **غير موافق** على نفس العبارة.

وفي الفئة الرابعة (**جامعي**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **غير موافق** قدرت ب **39.7%** وأقل نسبة قدرت ب**23.8 %** لمن أجابوا ب **محايد** على نفس العبارة.

وتشير أيضا النتائج من خلال نفس الجدول لمتغير المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) كانت إجابة المبحوثين على عبارة (تردد الألفاظ البذيئة أثناء إستخدام لعبة PUBG) ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **60%** في حين أقل نسبة كانت لمن أجابوا ب **محايد** قدرت ب **13.3%** في نفس المستوى ، وفي المستوى (**متوسط**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **46.8%** وأقل نسبة لمن كانت إجاباتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **17.7%** على العبارة السابقة ، أما في المستوى المعيشي (**ضعيف**)كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **53.8%**وأقل نسبة كانت متساوية لمن أجابوا ب **محايد وبغير موافق** حيث قدرت ب **23.1%** على نفس العبارة .

الجدول رقم (66) : توزيع افراد العينة تفكر في الهجوم على الشخص إذ قام بإبتزازك.

البند / المتغيرات		تفكر في الهجوم على الشخص إذ قام بإبتزازك							
		موافق		محايد		غير موافق		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	33	57.9	11	19.3	13	22.8	57	100.0
	أنثى	24	50.0	8	16.7	16	33.3	48	100.0
الإجمالي		**57**	**54.3**	**19**	**18.1**	**29**	**27.6**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	4	80.0	1	20.0	0	0.0	5	100.0
	متوسط	13	76.5	2	11.8	2	11.8	17	100.0
	ثانوي	14	70.0	1	5.0	5	25.0	20	100.0
	جامعي	26	41.3	15	23.8	22	34.9	63	100.0
الإجمالي		**57**	**54.3**	**19**	**18.1**	**29**	**27.6**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	15	50.0	7	23.3	8	26.7	30	100.0
	متوسط	36	58.1	7	11.3	19	30.6	62	100.0
	ضعيف	6	46.2	5	38.5	2	15.4	13	100.0
الإجمالي		**57**	**54.3**	**19**	**18.1**	**29**	**27.6**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال بيانات الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين أجابوا على (تفكر في الهجوم على الشخص إذ قام بإبتزازك) ب **موافق** كانت أعلى نسبة قدرت ب **54.3%** ، ثم تليها نسبة الذين أجابوا **غير موافق** قدرت ب **27.6%** ، وأقل نسبة قدرت ب **18.1%** لمن أجابوا **محايد**.

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس في محور (تفكر في الهجوم على الشخص إذ قام بإبتزازك) أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا ب **موافق** قدرت ب **57.9%** في حين أقل نسبة كانت لمن إجابتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **19.3%** بالنسبة **لفئة الذكور** ، أما في **فئة الإناث** جاءت أعلى نسبة قدرت ب **50%** لمن أجابوا ب **موافق** في حين كانت أقل نسبة لمن أجابوا ب **محايد** قدرت ب **16.7%** من نفس الفئة.

كما جاءت النتائج الجزئية لمتغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى(**إبتدائي**)أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا على **موافق** قدرت ب **80%**، أمل أقل نسبة كانت لمن أجابوا ب ب **محايد** حيث قدرت ب**20%** لنفس العبارة

وفي الفئة الثانية (**متوسط**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **موافق** قدرت ب **76.5%** في حين أقل نسبة كانت متساوية مع من أجابوا **محايد** و **غير موافق** قدرت **11.8 %**.

وفي الفئة الثالثة (**ثانوي**) أعلى نسبة من المبحوثين أجابوا ب **موافق** قدرت ب **70%** وأقل نسبة قدرت ب **5%** لمن أجابوا ب **محايد** على نفس العبارة.

وفي الفئة الرابعة (**جامعي**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **غير موافق** قدرت ب **41.3 %** وأقل نسبة قدرت ب**23.8 %** لمن أجابوا ب **محايد** على نفس العبارة.

وتشير أيضا النتائج من خلال نفس الجدول لمتغير المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) كانت إجابة المبحوثين على عبارة (تفكر في الهجوم على الشخص إذ قام بإبتزازك) ب أوافق كأعلى نسبة قدرت ب **50%** في حين أقل نسبة كانت لمن أجابوا ب **محايد** مقدرت ب **23.3%** في نفس المستوى ، وفي المستوى (**متوسط**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **58.1%** وأقل نسبة لمن كانت إجاباتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **11.3%** على العبارة السابقة ، أما في المستوى المعيشي (**ضعيف**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **46.2%**وأقل نسبة كانت لمن أجابوا **بغير موافق** حيث قدرت ب **15.4%** على نفس العبارة .

الجدول رقم (67) : توزيع افراد العينة حسب تقوم بتقليد حركات القتال مع أحد أصدقائك.

البند / المتغيرات		تقوم بتقليد حركات القتال مع أحد أصدقائك							
		موافق		محايد		غير موافق		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	19	33.3	18	31.6	20	35.1	57	100.0
	أنثى	22	45.8	11	22.9	15	31.3	48	100.0
الإجمالي		**41**	**39.0**	**29**	**27.6**	**35**	**33.3**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	2	40.0	3	60.0	0	0.0	5	100.0
	متوسط	13	76.5	1	5.9	3	17.6	17	100.0
	ثانوي	10	50.0	5	25.0	5	25.0	20	100.0
	جامعي	16	25.4	20	31.7	27	42.9	63	100.0
الإجمالي		**41**	**39.0**	**29**	**27.6**	**35**	**33.3**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	12	40.0	8	26.7	10	33.3	30	100.0
	متوسط	23	37.1	17	27.4	22	35.5	62	100.0
	ضعيف	6	46.2	4	30.8	3	23.1	13	100.0
الإجمالي		**41**	**39.0**	**29**	**27.6**	**35**	**33.3**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال بيانات الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين أجابوا على (تقوم بتقليد حركات القتال مع أحد أصدقائك) ب **موافق** كانت أعلى نسبة قدرت ب **39%** ، ثم تليها نسبة الذين أجابوا **غير موافق** قدرت ب **33.3%** ، وأقل نسبة قدرت ب **27.6%** لمن أجابوا **محايد**.

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس في محور (تقوم بتقليد حركات القتال مع أحد أصدقائك) أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا **ب غير موافق** قدرت ب **35.1%** في حين أقل نسبة كانت لمن إجابتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **31.6%** بالنسبة **لفئة الذكور** ، أما **في فئة الإناث** جاءت أعلى نسبة قدرت ب **45.8%** لمن أجابوا **ب موافق** في حين كانت أقل نسبة لمن أجابوا ب **محايد** قدرت ب **22.9%** من نفس الفئة.

كما جاءت النتائج الجزئية لمتغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى(**إبتدائي**)أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا على **محايد** قدرت ب **60%**، أما أقل نسبة كانت لمن أجابوا ب **بموافق** حيث قدرت **ب40%** لنفس العبارة.

وفي الفئة الثانية (**متوسط**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **موافق** قدرت ب **76.5%** في حين أقل نسبة كانت مع من أجابوا **محايد** قدرت **5.9 %**

وفي الفئة الثالثة (**ثانوي**) أعلى نسبة من المبحوثين أجابوا ب **أوافق** قدرت ب **50%** وأقل نسبة كانت متساوية مع من أجابوا ب**محايد وغير موافق** قدرت ب **25%** على نفس العبارة.

وفي الفئة الرابعة (**جامعي**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **غير موافق** قدرت ب **42.9 %** وأقل نسبة قدرت **ب25.4 %** لمن أجابوا ب **موافق** على نفس العبارة.

وتشير أيضا النتائج من خلال نفس الجدول لمتغير المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) كانت إجابة المبحوثين على عبارة (تقوم بتقليد حركات القتال مع أحد أصدقائك) ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **40%** في حين أقل نسبة كانت لمن أجابوا ب **محايد** قدرت ب **26.7%** في نفس المستوى ، وفي المستوى (**متوسط**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **37.1%** وأقل نسبة لمن كانت إجاباتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **27.4%** على العبارة السابقة ، أما في المستوى المعيشي (**ضعيف**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **46.2%**وأقل نسبة كانت لمن أجابوا **بغير موافق** حيث قدرت ب **23.1%** على نفس العبارة .

الجدول رقم (68) : توزيع افراد العينة حسب تشعر بالقوة والشجاعة عند إستخدام لعبة PUBG

البند / المتغيرات		تشعر بالقوة والشجاعة عند إستخدام لعبة PUBG							
		موافق		محايد		غير موافق		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	32	56.1	13	22.8	12	21.1	57	100.0
	أنثى	32	66.7	9	18.8	7	14.6	48	100.0
الإجمالي		**64**	**61.0**	**22**	**21.0**	**19**	**18.1**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	3	60.0	1	20.0	1	20.0	5	100.0
	متوسط	13	76.5	4	23.5	0	0.0	17	100.0
	ثانوي	12	60.0	4	20.0	4	20.0	20	100.0
	جامعي	36	57.1	13	20.6	14	22.2	63	100.0
الإجمالي		**64**	**61.0**	**22**	**21.0**	**19**	**18.1**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	21	70.0	7	23.3	2	6.7	30	100.0
	متوسط	37	59.7	11	17.7	14	22.6	62	100.0
	ضعيف	6	46.2	4	30.8	3	23.1	13	100.0
الإجمالي		**64**	**61.0**	**22**	**21.0**	**19**	**18.1**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال بيانات الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين أجابوا على (تشعر بالقوة والشجاعة عند إستخدام لعبة PUBG) ب **موافق** كانت أعلى نسبة قدرت ب **61%** ، ثم تليها نسبة الذين أجابوا **محايد** قدرت ب **21%** ، وأقل نسبة قدرت ب **18.1%** لمن أجابوا **غير موافق** .

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس في محور (تشعر بالقوة والشجاعة عند إستخدام لعبة PUBG) أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا ب **غير موافق** قدرت ب **56.1%** في حين أقل نسبة كانت لمن إجابتهم ب **غير موافق** بنسبة قدرت ب **21.1%** بالنسبة **لفئة الذكور** ، أما في **فئة الإناث** جاءت أعلى نسبة قدرت ب **66.7%** لمن أجابوا **ب موافق** في حين كانت أقل نسبة لمن أجابوا ب **غير موافق** قدرت ب **14.6%** من نفس الفئة.

كما جاءت النتائج الجزئية لمتغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى(**إبتدائي**)أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا على **موافق** قدرت ب **60%**، أما أقل نسبة كانت متساوية لمن أجابوا ب **محايد** و**غير موافق** حيث قدرت ب**20%** لنفس العبارة.

وفي الفئة الثانية (**متوسط**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **موافق** قدرت ب **76.5%** في حين أقل نسبة كانت مع من أجابوا م**حايد** قدرت **23.5 %**

وفي الفئة الثالثة (**ثانوي**) أعلى نسبة من المبحوثين أجابوا ب **موافق** قدرت ب **60%** وأقل نسبة كانت متساوية مع من أجابوا **بمحايد وغير موافق** قدرت ب **20%** على نفس العبارة.

وفي الفئة الرابعة (**جامعي**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **موافق** قدرت ب **57.1 %** وأقل نسبة قدرت **ب20.6 %** لمن أجابوا ب **محايد** على نفس العبارة.

وتشير أيضا النتائج من خلال نفس الجدول لمتغير المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) كانت إجابة المبحوثين على عبارة (تشعر بالقوة والشجاعة عند إستخدام لعبة PUBG) ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **70%** في حين أقل نسبة كانت لمن أجابوا ب **غير موافق** قدرت ب **6.7%** في نفس المستوى ، وفي المستوى (**متوسط**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **59.7%** وأقل نسبة لمن كانت إجاباتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **17.7%** على العبارة السابقة ، أما في المستوى المعيشي (**ضعيف**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **46.2%**وأقل نسبة كانت لمن أجابوا بغير موافق حيث قدرت ب **23.1%** على نفس العبارة .

الجدول رقم (69) :توزيع افراد العينة حسب تشعر بالوحدة والعزلة حين عدم إستخدام لعبة PUBG

البند / المتغيرات		تشعر بالوحدة والعزلة حين عدم إستخدام لعبة PUBG							
		موافق		محايد		غير موافق		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	24	42.1	12	21.1	21	36.8	57	100.0
	أنثى	21	43.8	13	27.1	14	29.2	48	100.0
الإجمالي		**45**	**42.9**	**25**	**23.8**	**35**	**33.3**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	3	60.0	1	20.0	1	20.0	5	100.0
	متوسط	13	76.5	2	11.8	2	11.8	17	100.0
	ثانوي	10	50.0	4	20.0	6	30.0	20	100.0
	جامعي	19	30.2	18	28.6	26	41.3	63	100.0
الإجمالي		**45**	**42.9**	**25**	**23.8**	**35**	**33.3**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	17	56.7	7	23.3	6	20.0	30	100.0
	متوسط	22	35.5	14	22.6	26	41.9	62	100.0
	ضعيف	6	46.2	4	30.8	3	23.1	13	100.0
الإجمالي		**45**	**42.9**	**25**	**23.8**	**35**	**33.3**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال بيانات الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين أجابوا على (تشعر بالوحدة والعزلة حين عدم إستخدام لعبة PUBG)ب **موافق** كانت أعلى نسبة قدرت ب **42.9%** ، ثم تليها نسبة الذين أجابوا **غير موافق** قدرت ب **33.3%** ، وأقل نسبة قدرت ب **23.8%** لمن أجابوا **محايد** .

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس في محور (تشعر بالوحدة والعزلة حين عدم إستخدام لعبة PUBG) أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا ب **موافق** قدرت ب **42.1%** في حين أقل نسبة كانت لمن إجابتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **21.1%** بالنسبة **لفئة الذكور** ، أما في **فئة الإناث** جاءت أعلى نسبة قدرت ب **43.8%** لمن أجابوا ب **موافق** في حين كانت أقل نسبة لمن أجابوا ب **محايد** قدرت ب **27.1%** من نفس الفئة.

كما جاءت النتائج الجزئية لمتغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى(**إبتدائي**)أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا على **موافق** قدرت ب **60%**، أما أقل نسبة كانت متساوية لمن أجابوا ب **محايد وغير موافق** حيث قدرت ب**20%** لنفس العبارة.

وفي الفئة الثانية (**متوسط**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **موافق** قدرت ب **76.5%** في حين أقل نسبة كانت متساوية مع من أجابوا **محايد وغير موافق** قدرت ب **11.8 %**.

وفي الفئة الثالثة (**ثانوي**) أعلى نسبة من المبحوثين أجابوا ب **موافق** قدرت ب **50%** وأقل نسبة كانت مع من أجابوا **بمحايد** قدرت ب **20%** على نفس العبارة.

وفي الفئة الرابعة (**جامعي**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **موافق** قدرت ب **30.2 %** وأقل نسبة قدرت ب**28.6 %** لمن أجابوا ب **محايد** على نفس العبارة.

وتشير أيضا النتائج من خلال نفس الجدول لمتغير المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) كانت إجابة المبحوثين على عبارة (تشعر بالوحدة والعزلة حين عدم إستخدام لعبة PUBG) ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **56.7%** في حين أقل نسبة كانت لمن أجابوا ب **غير موافق** قدرت ب **20%** في نفس المستوى ، وفي المستوى (**متوسط**) كانت إجابات المبحوثين ب **غير موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **41.9%** وأقل نسبة لمن كانت إجاباتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **22.6%** على العبارة السابقة ، أما في المستوى المعيشي (**ضعيف**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **46.2%** وأقل نسبة كانت لمن أجابوا **بغير موافق** حيث قدرت ب **23.1%** على نفس العبارة .

الجدول رقم (70) : توزيع افراد العينة حسب تشعر بالنشوة والفرح عند قتل أكبر عدد من اللاعبين في لعبة PUBG

البند / المتغيرات		تشعر بالنشوة والفرح عند قتل أكبر عدد من اللاعبين في لعبة PUBG							
		موافق		محايد		غير موافق		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	47	82.5	5	8.8	5	8.8	57	100.0
	أنثى	35	72.9	5	10.4	8	16.7	48	100.0
الإجمالي		**82**	**78.1**	**10**	**9.5**	**13**	**12.4**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	5	100.0	0	0.0	0	0.0	5	100.0
	متوسط	17	100.0	0	0.0	0	0.0	17	100.0
	ثانوي	15	75.0	2	10.0	3	15.0	20	100.0
	جامعي	45	71.4	8	12.7	10	15.9	63	100.0
الإجمالي		**82**	**78.1**	**10**	**9.5**	**13**	**12.4**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	24	80.0	6	20.0	0	0.0	30	100.0
	متوسط	47	75.8	3	4.8	12	19.4	62	100.0
	ضعيف	11	84.6	1	7.7	1	7.7	13	100.0
الإجمالي		82	78.1	10	9.5	13	12.4	105	100.0

يتبين من خلال بيانات الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين أجابوا على (تشعر بالنشوة والفرح عند قتل أكبر عدد من اللاعبين في لعبة PUBG) ب **موافق** كانت أعلى نسبة قدرت ب **78.1%** ، ثم تليها نسبة الذين أجابوا **غير موافق** قدرت ب **12.4%** ، وأقل نسبة قدرت ب **9.5%** لمن أجابوا **محايد**.

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس في محور (ت تشعر بالنشوة والفرح عند قتل أكبر عدد من اللاعبين في لعبة PUBG) أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا ب **موافق** قدرت ب **82.5%** في حين أقل نسبة كانت متساوية لمن إجابتهم ب **محايد وغير موافق** بنسبة قدرت ب **8.8%** بالنسة **لفئة الذكور** ، أما في **فئة الإناث** جاءت أعلى نسبة قدرت ب **72.9%** لمن أجابوا ب **موافق** في حين كانت أقل نسبة لمن أجابوا ب م**حايد** قدرت ب **10.4%** من نفس الفئة.

كما جاءت النتائج الجزئية لمتغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى(**إبتدائي**)أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا على **موافق** قدرت ب **100%**.

وفي الفئة الثانية (**متوسط**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب موافق قدرت ب **100%** .

وفي الفئة الثالثة (**ثانوي**) أعلى نسبة من المبحوثين أجابوا ب موافق قدرت ب **75%** وأقل نسبة كانت مع من أجابوا بمحايد قدرت ب **10%** على نفس العبارة.

وفي الفئة الرابعة (**جامعي**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **موافق** قدرت ب **71.4 %** وأقل نسبة قدرت ب**12.7 %** لمن أجابوا ب **محايد** على نفس العبارة.

وتشير أيضا النتائج من خلال نفس الجدول لمتغير المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) كانت إجابة المبحوثين على عبارة (تشعر بالنشوة والفرح عند قتل أكبر عدد من اللاعبين في لعبة PUBG) ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **80%** في حين أقل نسبة كانت لمن أجابوا ب **محايد** قدرت ب **20%** في نفس المستوى ، وفي المستوى (**متوسط**) كانت إجابات المبحوثين ب موافق كأعلى نسبة قدرت ب **75.8%** وأقل نسبة لمن كانت إجاباتهم **ب محايد** بنسبة قدرت ب **4.8%** على العبارة السابقة ، أما في المستوى المعيشي (**ضعيف**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **84.6%**وأقل نسبة كانت متساوية لمن أجابوا **بمحايد** و **بغير موافق** حيث قدرت ب **7.7%** على نفس العبارة .

الجدول رقم (71) :توزيع افراد العينة حسب تقليد أبطال لعبة PUBG من حيث الحركات والتصرفات .

البند / المتغيرات		أصبحت تقلد أبطال لعبة PUBG من حيث الحركات والتصرفات							
		موافق		محايد		غير موافق		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	21	36.8	18	31.6	18	31.6	57	100.0
	أنثى	26	54.2	7	14.6	15	31.3	48	100.0
الإجمالي		**47**	**44.8**	**25**	**23.8**	**33**	**31.4**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	2	40.0	3	60.0	0	0.0	5	100.0
	متوسط	13	76.5	2	11.8	2	11.8	17	100.0
	ثانوي	11	55.0	3	15.0	6	30.0	20	100.0
	جامعي	21	33.3	17	27.0	25	39.7	63	100.0
الإجمالي		**47**	**44.8**	**25**	**23.8**	**33**	**31.4**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	15	50.0	8	26.7	7	23.3	30	100.0
	متوسط	25	40.3	15	24.2	22	35.5	62	100.0
	ضعيف	7	53.8	2	15.4	4	30.8	13	100.0
الإجمالي		**47**	**44.8**	**25**	**23.8**	**33**	**31.4**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال بيانات الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين أجابوا على (أصبحت تقلد أبطال لعبة PUBG من حيث الحركات والتصرفات)ب **موافق** كانت أعلى نسبة قدرت ب **44.8%** ، ثم تليها نسبة الذين أجابوا **غير موافق** قدرت ب **31.4%** ، وأقل نسبة قدرت ب **23.8%** لمن أجابوا **محايد**

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس في محور (أصبحت تقلد أبطال لعبة PUBG من حيث الحركات والتصرفات)أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا ب **موافق** قدرت ب **36.8%** في حين أقل نسبة كانت متساوية لمن إجابتهم ب **محايد** و**غير موافق** بنسبة قدرت ب **31.6%** بالنسبة **لفئة الذكور** ، أما في **فئة الإناث** جاءت أعلى نسبة قدرت ب **54.2%** لمن أجابوا ب **موافق** في حين كانت أقل نسبة لمن أجابوا ب **محايد** قدرت ب **14.6%** من نفس الفئة.

كما جاءت النتائج الجزئية لمتغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى(**إبتدائي**)أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا على **محايد** قدرت ب **60%** ، حين أقل نسبة لمن أجابوا على **موافق** قدرت ب **40%**

وفي الفئة الثانية (**متوسط**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **موافق** قدرت **ب76.5 %** ، في حين أقل نسبة كانت متساوية مع من أجابوا ب**محايد وغير موافق** وقدرت ب**11.8%**

وفي الفئة الثالثة (**ثانوي**) أعلى نسبة من المبحوثين أجابوا ب **موافق** قدرت ب **55%** وأقل نسبة كانت مع من أجابوا **بمحايد** قدرت ب **15%** على نفس العبارة.

وفي الفئة الرابعة (**جامعي**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **غير موافق** قدرت ب **39.7%** وأقل نسبة قدرت ب**27%** لمن أجابوا ب **محايد** على نفس العبارة.

وتشير أيضا النتائج من خلال نفس الجدول لمتغير المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) كانت إجابة المبحوثين على عبارة (أصبحت تقلد أبطال لعبة PUBG من حيث الحركات والتصرفات) ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت **ب 50%** في حين أقل نسبة كانت لمن أجابوا ب **غير موافق** قدرت ب **23.3%** في نفس المستوى ، وفي المستوى (**متوسط**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **40.3%** وأقل نسبة لمن كانت إجاباتهم ب م**حايد** بنسبة قدرت ب **24.2%** على العبارة السابقة ، أما في المستوى المعيشي (**ضعيف**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **53.8%**وأقل نسبة كانت لمن أجابوا على **محايد** حيث قدرت ب **15.4%** على نفس العبارة.

الجدول رقم (72) :توزيع افراد العينة حسب تقليد أبطال لعبة PUBG من حيث المظهر والشكل.

البند / المتغيرات		أصبحت تقلد أبطال لعبة PUBG من حيث المظهر والشكل							
		موافق		محايد		غير موافق		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	19	33.3	17	29.8	21	36.8	57	100.0
	أنثى	22	45.8	11	22.9	15	31.3	48	100.0
الإجمالي		**41**	**39.0**	**28**	**26.7**	**36**	**34.3**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	2	40.0	3	60.0	0	0.0	5	100.0
	متوسط	13	76.5	2	11.8	2	11.8	17	100.0
	ثانوي	9	45.0	4	20.0	7	35.0	20	100.0
	جامعي	17	27.0	19	30.2	27	42.9	63	100.0
الإجمالي		**41**	**39.0**	**28**	**26.7**	**36**	**34.3**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	9	30.0	11	36.7	10	33.3	30	100.0
	متوسط	25	40.3	14	22.6	23	37.1	62	100.0
	ضعيف	7	53.8	3	23.1	3	23.1	13	100.0
الإجمالي		**41**	**39.0**	**28**	**26.7**	**36**	**34.3**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال بيانات الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين أجابوا على (أصبحت تقلد أبطال لعبة PUBG من حيث المظهر والشكل)ب **موافق** كانت أعلى نسبة قدرت **ب 39%** ، ثم تليها نسبة الذين أجابوا **غير موافق** قدرت ب **34.3%** ، وأقل نسبة قدرت ب **26.7%** لمن أجابوا **محايد**.

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس في محور (أصبحت تقلد أبطال لعبة PUBG من حيث المظهر والشكل)أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا **بغير موافق** قدرت ب **36.8%** في حين أقل نسبة لمن إجابتهم ب **محايد** قدرت ب **29.8%** بالنسبة **لفئة الذكور** ، أما في **فئة الإناث** جاءت أعلى نسبة قدرت ب **45.8%** لمن أجابوا ب **موافق** في حين كانت أقل نسبة لمن أجابوا ب **محايد** قدرت ب **22.9%** من نفس الفئة.

كما جاءت النتائج الجزئية لمتغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى(**إبتدائي**)أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا على **موافق** قدرت ب **60%** ، حين أقل نسبة لمن أجابوا على **محايد** قدرت ب **40%** وفي الفئة الثانية (**متوسط**)

أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **موافق** قدرت ب**76.5%** ، في حين أقل نسبة كانت متساوية مع من أجابوا ب**محايد وغير موافق** وقدرت ب**11.8%** .

وفي الفئة الثالثة (**ثانوي**) أعلى نسبة من المبحوثين أجابوا ب **موافق** قدرت ب **45%** وأقل نسبة كانت مع من أجابوا **بمحايد** قدرت ب **20%** على نفس العبارة.

وفي الفئة الرابعة (**جامعي**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **غير موافق** قدرت ب **42.9%** وأقل نسبة قدرت ب**27%** لمن أجابوا ب **موافق** على نفس العبارة.

وتشير أيضا النتائج من خلال نفس الجدول لمتغير المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) كانت إجابة المبحوثين على عبارة (أصبحت تقلد أبطال لعبة PUBG من حيث المظهر والشكل) ب **محايد** كأعلى نسبة قدرت ب **36.7%** في حين أقل نسبة كانت لمن أجابوا ب **موافق** قدرت ب **30%** في نفس المستوى ، وفي المستوى (**متوسط**)كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب 40.3% وأقل نسبة لمن كانت إجاباتهم ب محايد بنسبة قدرت ب **22.6%** على العبارة السابقة ، أما في المستوى المعيشي (**ضعيف**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **53.8%**وأقل نسبة كانت متساوية لمن أجابوا على **محايد وغير موافق** حيث قدرت ب **23.1%** على نفس العبارة.

الجدول رقم (73) : توزيع افراد العينة حسب أصبحت أكثر عدوانية بعد إستخدامك للعبة PUBG

البند / المتغيرات		أصبحت أكثر عدوانية بعد إستخدامك للعبة PUBG							
		موافق		محايد		غير موافق		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	23	40.4	16	28.1	18	31.6	57	100.0
	أنثى	24	50.0	11	22.9	13	27.1	48	100.0
الإجمالي		**47**	**44.8**	**27**	**25.7**	**31**	**29.5**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	3	60.0	2	40.0	0	0.0	5	100.0
	متوسط	13	76.5	3	17.6	1	5.9	17	100.0
	ثانوي	9	45.0	4	20.0	7	35.0	20	100.0
	جامعي	22	34.9	18	28.6	23	36.5	63	100.0
الإجمالي		**47**	**44.8**	**27**	**25.7**	**31**	**29.5**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	15	50.0	7	23.3	8	26.7	30	100.0
	متوسط	26	41.9	15	24.2	21	33.9	62	100.0
	ضعيف	6	46.2	5	38.5	2	15.4	13	100.0
الإجمالي		**47**	**44.8**	**27**	**25.7**	**31**	**29.5**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال بيانات الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين أجابوا على (أصبحت أكثر عدوانية بعد إستخدامك للعبة PUBG)ب **موافق** كانت أعلى نسبة قدرت ب **44.8%** ، ثم تليها نسبة الذين أجابوا **غير موافق** قدرت ب **29.5%** ، وأقل نسبة قدرت ب **25.7%** لمن أجابوا **محايد**.

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس في محور (أصبحت أكثر عدوانية بعد إستخدامك للعبة PUBG)أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا ب**موافق** قدرت ب **40.4%** في حين أقل نسبة لمن إجابتهم ب **محايد** قدرت ب **28.1%** بالنسبة **لفئة الذكور** ، أما في **فئة الإناث** جاءت أعلى نسبة قدرت ب **50%** لمن أجابوا ب **موافق** في حين كانت أقل نسبة لمن أجابوا ب **محايد** قدرت ب **22.9%** من نفس الفئة.

كما جاءت النتائج الجزئية لمتغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى(**إبتدائي**)أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا على **موافق** قدرت ب **60%** ، حين أقل نسبة لمن أجابوا على **محايد** قدرت ب **40%** .

وفي الفئة الثانية (**متوسط**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **موافق** قدرت ب**76.5 %**، في حين أقل نسبة مع من أجابوا **بغير موافق** وقدرت **ب5.9%**

وفي الفئة الثالثة (**ثانوي**) أعلى نسبة من المبحوثين أجابوا ب **موافق** قدرت ب **45%** وأقل نسبة كانت مع من أجابوا **بمحايد** قدرت ب **20%** على نفس العبارة.

وفي الفئة الرابعة (**جامعي**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **غير موافق** قدرت ب **36.5%** وأقل نسبة قدرت ب**28.6%** لمن أجابوا **بمحايد** على نفس العبارة.

وتشير أيضا النتائج من خلال نفس الجدول لمتغير المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) كانت إجابة المبحوثين على عبارة (أصبحت أكثر عدوانية بعد إستخدامك للعبة PUBG) ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **50%** في حين أقل نسبة كانت لمن أجابوا ب **محايد** قدرت ب **23.3%** في نفس المستوى ، وفي المستوى (**متوسط**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **41.9%** وأقل نسبة لمن كانت إجاباتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **24.2%** على العبارة السابقة ، أما في المستوى المعيشي (**ضعيف**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **46.2%** وأقل نسبة كانت لمن أجابوا على **غير موافق** حيث قدرت ب **15.4%** على نفس العبارة.

الجدول رقم (74) : توزيع افراد العينة حسب سببت لك لعبة PUBG أضرار صحية

البند / المتغيرات		سببت لك لعبة PUBG أضرار صحية							
		موافق		محايد		غير موافق		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	30	52.6	8	14.0	19	33.3	57	100.0
	أنثى	29	60.4	7	14.6	12	25.0	48	100.0
الإجمالي		**59**	**56.2**	**15**	**14.3**	**31**	**29.5**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	4	80.0	1	20.0	0	0.0	5	100.0
	متوسط	13	76.5	0	0.0	4	23.5	17	100.0
	ثانوي	9	45.0	2	10.0	9	45.0	20	100.0
	جامعي	33	52.4	12	19.0	18	28.6	63	100.0
الإجمالي		**59**	**56.2**	**15**	**14.3**	**31**	**29.5**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	18	60.0	5	16.7	7	23.3	30	100.0
	متوسط	35	56.5	7	11.3	20	32.3	62	100.0
	ضعيف	6	46.2	3	23.1	4	30.8	13	100.0
الإجمالي		**59**	**56.2**	**15**	**14.3**	**31**	**29.5**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال بيانات الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين أجابوا على (سببت لك لعبة PUBG أضرار صحية) ب **موافق** كانت أعلى نسبة قدرت ب **56.2%** ، ثم تليها نسبة الذين أجابوا **غير موافق** قدرت ب **29.5%** ، وأقل نسبة قدرت ب **14.3%** لمن أجابوا **محايد**.

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس في محور (سببت لك لعبة PUBG أضرار صحية) أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا **بموافق** قدرت ب **52.6%** في حين أقل نسبة لمن إجابتهم ب **محايد** قدرت ب **14% بالنسبة لفئة الذكور** ، أما في **فئة الإناث** جاءت أعلى نسبة قدرت ب **60.4%** لمن أجابوا ب **موافق** في حين كانت أقل نسبة لمن أجابوا ب **محايد** قدرت ب **14.6%** من نفس الفئة.

كما جاءت النتائج الجزئية لمتغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى(**إبتدائي**)أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا على **موافق** قدرت ب **80%** ، حين أقل نسبة لمن أجابوا على **محايد** قدرت ب **20%** .

وفي الفئة الثانية (**متوسط**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب **موافق** قدرت **ب76.5 %**، في حين أقل نسبة مع من أجابوا **بغير موافق** وقدرت ب**23.5%** .

وفي الفئة الثالثة (**ثانوي**) أعلى نسبة من المبحوثين أجابوا ب **موافق** قدرت ب **45%** وأقل نسبة كانت مع من أجابوا **بمحايد** قدرت ب **10%** على نفس العبارة.

وفي الفئة الرابعة (**جامعي**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب**موافق** قدرت ب **52.4%** وأقل نسبة قدرت ب**19%** لمن أجابوا ب**محايد** على نفس العبارة.

وتشير أيضا النتائج من خلال نفس الجدول لمتغير المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) كانت إجابة المبحوثين على عبارة (سببت لك لعبة PUBG أضرار صحية) ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **60%** في حين أقل نسبة كانت لمن أجابوا ب **محايد** قدرت ب **16.7%** في نفس المستوى ، وفي المستوى (**متوسط**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **56.5%** وأقل نسبة لمن كانت إجاباتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **11.3%** على العبارة السابقة ، أما في المستوى المعيشي (**ضعيف**) كانت إجابات المبحوثين ب **موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **46.2%**وأقل نسبة كانت لمن أجابوا على **محايد** حيث قدرت ب **23.1%** على نفس العبارة.

الجدول رقم (75) :توزيع افراد العينة حسب تفكيرك برسم صورة بطلك في اللعبة أو الرمز الخاص به على جسدك.

البند / المتغيرات		فكرت يوما برسم صورة بطلك في اللعبة أو الرمز الخاص به على جسدك							
		موافق		محايد		غير موافق		الإجمالي	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	17	29.8	18	31.6	22	38.6	57	100.0
	أنثى	19	39.6	12	25.0	17	35.4	48	100.0
الإجمالي		**36**	**34.3**	**30**	**28.6**	**39**	**37.1**	**105**	**100.0**
المستوى التعليمي	إبتدائي	2	40.0	3	60.0	0	0.0	5	100.0
	متوسط	13	76.5	2	11.8	2	11.8	17	100.0
	ثانوي	4	20.0	8	40.0	8	40.0	20	100.0
	جامعي	17	27.0	17	27.0	29	46.0	63	100.0
الإجمالي		**36**	**34.3**	**30**	**28.6**	**39**	**37.1**	**105**	**100.0**
المستوى المعيشي	جيد	10	33.3	9	30.0	11	36.7	30	100.0
	متوسط	23	37.1	14	22.6	25	40.3	62	100.0
	ضعيف	3	23.1	7	53.8	3	23.1	13	100.0
الإجمالي		**36**	**34.3**	**30**	**28.6**	**39**	**37.1**	**105**	**100.0**

يتبين من خلال بيانات الجدول أعلاه أن المبحوثين الذين أجابوا على (فكرت يوما برسم صورة بطلك في اللعبة أو الرمز الخاص به على جسدك) ب **غير موافق** كانت أعلى نسبة قدرت ب **37.1%** ، ثم تليها نسبة الذين أجابوا **موافق** قدرت ب **34.3%** ، وأقل نسبة قدرت ب **28.6%** لمن أجابوا **محايد**.

من خلال الإحصاءات الكمية لعلاقة متغير الجنس في محور (فكرت يوما برسم صورة بطلك في اللعبة أو الرمز الخاص به على جسدك) أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا **غير موافق** قدرت ب **38.6%** في حين أقل نسبة لمن إجابتهم **ب موافق** قدرت ب **29.8%** بالنسة **لفئة الذكور** ، أما في **فئة الإناث** جاءت أعلى نسبة قدرت ب **39.6%** لمن أجابوا ب **موافق** في حين كانت أقل نسبة لمن أجابوا ب **محايد** قدرت ب **25%** من نفس الفئة

كما جاءت النتائج الجزئية لمتغير المستوى التعليمي من الفئة الأولى(**إبتدائي**)أن أعلى نسبة كانت لمن أجابوا على **محايد** قدرت ب **60%** ، حين أقل نسبة لمن أجابوا على **موافق** قدرت ب **40%** .

وفي الفئة الثانية (**متوسط**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم ب موافق قدرت ب**76.5 %**، في حين أقل نسبة كانت متساوية مع من أجابوا **بمحايد** و **بغير موافق** وقدرت ب**11.8%**

وفي الفئة الثالثة (**ثانوي**) أعلى نسبة كانت متساوية مع المبحوثين الذين أجابوا بمحايد وغير موافق قدرت ب 40% وأقل نسبة كانت مع من أجابوا بموافق قدرت ب **20%** على نفس العبارة.

وفي الفئة الرابعة (**جامعي**) أعلى نسبة من المبحوثين كانت إجاباتهم **بغير موافق** قدرت ب **46%** وأقل نسبة كانت متساوية مع الذين أجابوا **بموافق** و **محايد** و قدرت ب**27%** على نفس العبارة.

وتشير أيضا النتائج من خلال نفس الجدول لمتغير المستوى المعيشي بنفس السؤال ، في المستوى (**جيد**) كانت إجابة المبحوثين على عبارة (فكرت يوما برسم صورة بطلك في اللعبة أو الرمز الخاص به على جسدك) **بغير موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **36.7%** في حين أقل نسبة كانت لمن أجابوا ب **محايد** قدرت ب **30%** في نفس المستوى ، وفي المستوى (**متوسط**)كانت إجابات المبحوثين **بغير موافق** كأعلى نسبة قدرت ب **40.3%** وأقل نسبة لمن كانت إجاباتهم ب **محايد** بنسبة قدرت ب **22.6%** على العبارة السابقة ، أما في المستوى المعيشي (**ضعيف**) كانت إجابات المبحوثين ب محايد كأعلى نسبة قدرت ب **53.8%**وأقل نسبة كانت متساوية لمن أجابوا على **محايد وغير موافق** حيث قدرت ب **23.1%** على نفس العبارة.

عرض نتائج الدراسة

عرض نتائج الدراسة ومناقشتها :

نتائج البيانات الشخصية

– بينت نتائج الدراسة أن 54.20% من المبحوثين كانوا من فئة الذكور .

– أظهرت نتائج الدراسة أن 63%من المبحوثين أغلبهم من المستوى الجامعي وهذا ما يدل على أن الجامعيين مهتمين بالألعاب الإلكترونية .

–كشفت نتائج الدراسة أن 62% من المبحوثين ذات مستوى معيشي متوسط .

نتائج المحور الأول : عادات وأنماط إستخدام الشباب للألعاب الإلكترونية عبر الفضاء الرقمي التواصلي

– أوضحت نتائج الدراسة أن 50.5% من المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية من سنتين فما أكثر .

– بينت نتائج الدراسة أن 36.2% من المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية من ساعتين إلى 3 ساعات .

– توصلت نتائج الدراسة أن 89.5% من المبحوثين يفضلون إستخدام الألعاب الإلكترونية على وسيلة الهاتف الذكي .

–كما توصلت نتائج الدراسة إلى أن 74.3% من المبحوثين يفضلون الألعاب الإلكترونية القتالية .

– بينت نتائج الدراسة أن نسبة 73.3% من المبحوثين يفضلون إستخدام الألعاب الإلكترونية في المنزل .

–كشفت نتائج الدراسة أن نسبة 78.1%من المبحوثين يفضلون أيضا إستخدام الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء.

نتائج المحور الثاني : دوافع إقبال الشباب على إستخدام الألعاب الإلكترونية

–بينت نتائج الدراسة أن أغلب المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية للمغامرة والمتعة حيث قدرت إجابات المبحوثين الذي أجابو بنعم على هذا الخيار 70.5% .

–أظهرت نتائج الدراسة أن أغلب المبحوثين يشعرون بالحماس عند إستخدام الألعاب الإلكترونية حيث قدرت نسبة إجابات المبحوثين الذي أجابوا على هذ الخيار 60%

-أظهرت نتائج الدراسة أن نسبة 63.8%من المبحوثين الذين أجابوا عن سبب إختيارهم للألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية هو سهولة الإستخدام .

-كشفت نتائج الدراسة أن 60%من المبحوثين يختارون الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم على أساس التجريب

نتائج المحور الثالث : مدى إرتباط المبحوثين المستخدمين للعبة PUBG

-أظهرت نتائج الدراسة أن 43.8% من المبحوثين يستخدمون لعبة PUBG من سنتين فما أكثر .

-أوضحت نتائج الدراسة أن 39% من المبحوثين يستخدمون لعبة PUBG من ساعتين إلى 3 ساعات .

-بينت نتائج الدراسة أن 61% من المبحوثين يجذبهم متعة الفوز في لعبة PUBG .

-كما كشفت نتائج الدراسة أن 53.3%من المبحوثين يختارون المشاركين في لعبة PUBG على أساس أن يكون لاعب محترف .

نتائج المحور الرابع : طبيعة العنف المتواجد في لعبة PUBG عبر الفضاء الرقمي التواصلي

-توصلت نتائج الدراسة 47.6% من المبحوثين أجابوا بموافق على عبارة تلجأ للعبة PUBGعندما تكون تكون غاضب أوتواجه مشكلة.

-بينت نتائج الدراسة أن 50.5% من المبحوثين أجابوا بموافق أي يشعرون بالوحدة والعزلة حين عدم إستخدام لعبة PUBG

-كشفت نتائج الدراسة أن 64.8% من المبحوثين أجابوا بموافق أي يشعرون أن المشاهد القتالية أصبحت عادية بالنسبة إليهم .

-أوضحت نتائج الدراسة أن 59% من المبحوثين أجابوا بموافق على عبارة تقوم بالشتم والصراخ في حال مقاطعتك أثناء اللعب.

-كشفت نتائج الدراسة أن 47.6% من المبحوثين أجابوا بموافق على عبارة تفكر في بعض الأحيان بكسر الأشياء في حال هزيمتك من طرف أحد اللاعبين.

-بينت نتائج الدراسة أن 51.4% من المبحوثين أجابوا بموافق على عبارة تردد الألفاظ البذيئة أثناء إستخدام لعبة PUBG.

-أوضحت نتائج الدراسة أن 54.3% من المبحوثين أجابوا بموافق أي يفكرون في الهجوم على الشخص إذ قام بإبتزازهم .

-توصلت نتائج الدراسة أن 39% من المبحوثين أجابوا بموافق على عبارة تقوم بتقليد حركات القتال مع أحد أصدقائك.

نتائج المحور الخامس : العنف المترتب على الشباب المستخدم للعبة PUBG بولاية بسكرة

- توصلت نتائج الدراسة أن 61% من المبحوثين أجابوا بموافق لعبارة الشعور بالقوة والشجاعة عند إستخدام لعبة PUBG.

- أوضحت نتائج الدراسة أن 42.9% من المبحوثين الذين يتفقون مع عبارة تشعر بالوحدة والعزلة حين عدم إستخدام لعبة PUBG.

- بينت نتائج الدراسة أن 78.1% من المبحوثين أجابوا بموافق على عبارة تشعر بالنشوة والفرح عند قتل أكبر عدد من اللاعبين في لعبة PUBG.

-كشفت نتائج الدراسة أن نسبة 44.8% من المبحوثين أجابوا بموافق على عبارة تقلد أبطال لعبةPUBG من حيث الحركات والتصرفات .

-توصلت نتائج الدراسة أن نسبة 39% من المبحوثين أصبحوا يقلدون أبطال لعبة PUBG من حيث المظهر والشكل .

- بينت نتائج الدراسة أن نسبة 44.8% من المبحوثين الذين أجابوا بموافق على عبارة (أصبحت أكثر عدوانية بعد إستخدامك للعبة PUBG)

- توصلت نتائج الدراسة أن 56.2% من المبحوثين الذين يتفقون مع عبارة (سببت لك لعبة PUBG أضرار صحية)

- توصلت نتائج الدراسة أن 37.1% من المبحوثين الذين لا يتفقون مع عبارة (فكرت يوما برسم بطلك في اللعبة أو الرمو الخاص به على جسدك).

نتائج العامة للدراسة : تتمحور النتائج العامة التي توصلت إليها دراستنا في :

– يفضل شباب ولاية بسكرة الألعاب الإلكترونية ذات طابع العنف والقتال (لعبة PUBG على وجه الخصوص)

– يمارس هذه اللعبة عبر وسائط إلكترونية متعددة ومن أبرزها الهاتف الذكي .

– يهتم كل من فئة الذكور و الإناث بلعب لعبة PUBG بحيث لا تقتصر هذه اللعبة على فئة الذكور فقط .

– يمارس اغلب المبحوثين الشباب لعبة PUBG من ساعتين فأكثر وهذا ما يدل على درجة إدمانهم لهذه اللعبة ولذلك لما تحتويه من عناصر الجذب كالموسيقى ، جودة الصورة ، حرية إختيار الأسلحة والمشاركين .

– يستخدم أغلب المبحوثين الألعاب الإلكترونية للمغامرة والمتعة حيث عند ممارستهم لهذه اللعبة يشعرون بالحماس، كذلك يعود سبب إختيارهم لهذا النوع من الألعاب مقارنة بالألعاب التقليدية هو سهولة الإستخدام وكذلك يتم إختيارها على أساس التجريب .

– يفضل الشباب المبحوثين ممارسة لعبة PUBG في المنزل عبر وسائط إتصالية مع أصدقاهم ومعارفهم وهذا ما يعكس العزلة التي تؤدي إليها هذه اللعبة .

– يلجأ أغلب المبحوثين لإستخدام لعبة PUBG عند الغضب أو مواجهة مشكلة وهذا ما يدل على هروبهم من الواقع وعدم تحمل مسؤولية تصرفاتهم ، كما أن عدم إستخدام هذه اللعبة لفترة طويلة يشعر المبحوث بالوحدة والعزلة .

– يشعر أغلب المبحوثين ان المشاهد القتالية داخل اللعبة أصبحت عادية وأن قتل أكبر عدد من اللاعبين يعد إنتصار يشعر فيه المبحوث بالفرح عن أدائه .

– يقلد أغلب المبحوثين مستخدمي لعبة PUBG أبطال هذه اللعبة من حيث المظهر والحركات .

– أقر أغلب المبحوثين بأن لعبة PUBG سببت لهم أضرار صحية وهذا ما يدل على الجانب السلبي لهذه اللعبة.

خاتمة

خاتمة

يهدف البحث العلمي في الظواهر الإعلامية الإتصالية إلى الوصول لنتائج تفسر علاقة وسائل الإعلام والإتصال بالأفراد خاصة وأن هذه الوسائل في تطور ينعكس هذا في جملة من التأثيرات الناتجة عن إستخدام التكنولوجيات الحديثة التي تتبع إحتياجات الفرد ورغباته خاصة في مجال الترفيه واللعب والتسلية . تناولت دراستنا موضوع علاقة الألعاب الإلكترونية (لعبة PUBG) عبر الفضاء الرقمي التواصلي بصناعة العنف لدى شباب ولاية بسكرة والتي إلتمسنا من خلالها أسباب إتجاه الشباب نحو هذه النوع من الألعاب الإلكترونية الذي يصنف ضمن ألعاب القتالية الحربية والصراع من أجل البقاء، حيث تمكنت لعبة PUBG من السيطرة على عقول الشباب وجذبهم لإستخدامها والإدمان عليها من خلال تصميمها وتقنياتها عالية الجودة وكذا سهولة إستخدامها ، بحيث إعتبرها معظم أفراد العينة وسيلة للتسلية والترفيه لملأ أوقات فراغهم فهي لعبة بطبيعتها تثير فيهم متعة الفوز والإستمتاع ،وهي في الحقيقة تقوم هذه الوسائط التفاعلية بتشويه أخلاق المتعاطين وتجعل شخصياتهم عنيفة تحاكي ما يشكلونه خلال اللعب ، فالحرية من خلال هذه الوسائط تتيح للممارسين القدر الكافي في التحكم في الأحداث وصنعها ، ليذهبوا في اللعب إلى أبعد قصد فشخصية اللاعبين سواء كانت عنيفة أو دموية أو جنسية أو مدمنة ، فإنها لا محالة تنتقل للممارسين عن طريق المحاكاة والتقليد من خلال الواقع الإفتراضي ، ورجوعها أيضا من خلال الممارسين إلى الواقع اليومي في المجتمعات الإسلامية بوجه خاص ، وتوصلت هذه الدراسة إلى علاقة مفادها أن لعبة PUBG تساهم بشكل كبير في صناعة العنف لدى الشباب وذلك من خلال ما توصلت إليه النتائج من إجابات المبحوثين عن أثر هذه اللعبة على الشباب وما تحدثه من سلوكيات إجتماعية ونفسية وصحية .

التوصيات والإقتراحات

التوصيات والإقتراحات :

ومع أن هذه الدراسة قدمت في نهايتها عدة إجابات حول علاقة الألعاب الإلكترونية بصناعة العنف لدى الشباب ، إلا أنها لا يمكن أن نقول انه تم إحاطتها بكل جوانب الموضوع ، فهي بمثابة فاتحة لدراسات جديدة يتم تناول الظاهرة بمقاربات متعددة ، غير أن هذه الأعمال يجب أن تتجه حسب رأي الباحث إلى دراسات تفصيلية لألعاب بعينها وبشكل منفصل بما يحول دون حدوث تعميم قد يكون خاطئا .وفي الأخير يمكن الخروج بجملة من التوصيات التي يمكن أن تكون منبرا لإنطلاقة أبحاث ودراسات علمية أخرى في المستقبل في حقل الألعاب الإلكترونية من منظور علوم الإعلام والإتصال والتي ندرجها كالآتي :

– القيام بدراسات حول علاقة الشباب بالوسائل الإعلامية بشكل عام من مختلف النواحي ، وعلاقة بالألعاب الإلكترونية بشكل خاص .

– العمل المشترك بين مختلف الوزارات المعنية لتقنين ومراقبة ما يتم تداوله من هذه الألعاب عبر الأقراص والوسائط الإعلامية ومواقع الأنترنت .

– تقنين الوقت المخصص للعب هذه الألعاب .

– محاولة تطبيق المنهج التجريبي على عينات من اللاعبين للوصول إلى نتائج دقيقة حول الروابط والدوافع الإتصالية التي تجعل من الشباب بصفة خاصة يتوجهون إلى الألعاب الإلكترونية .

– القيام بحملات توعية حول خطورة الإدمان على الألعاب الألكترونية وإنتشار ظاهرة العنف .

– إنتاج ألعاب إلكترونية تتوافق مع متطلبات العالم العربي الإسلامي وتتماشى مع العادات والتقاليد .

– إنشاء مراكز خاصة لمعالجة مدمني الألعاب الإلكترونية .

قائمة المصادر والمراجع

القواميس والمعاجم :

1. إبن منظور. (1405). لسان العرب (المجلد ج 9). إيران.

https://www.noor-book.com/

2. معجم الوسيط (ط 3) . (2014). مجمع اللغة العربية .

https://ebook.univeyes.com/10447

الكتب :

1. أحمد بن مرسلي. (2010). مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والإتصال (4). الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية. https://www.edu-dz.com/

2. حنان عبد الحميد العناني. (2014). اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية (المجلد 9). عمان: دار الفكر. https://maktbah.net/

3. خالد عبد الرزاق السيد. (2003). سيكولوجية اللعب لدى الأطفال العاديين والمعاقين. عمان: دار الفكر.

https://ketabpedia.com/

4. ربحي مصطفى عليان. (2014). العنف الجامعي "وجهات نظر". عمان: دار اليازوري العلمية .

5. ربيحة بنار. (2011). أثر الرسوم المتحركة على ظهور العنف لدى الأطفال (دراسة ميدانية ببلدية بسكرة). بسكرة : دار ابن بطوطة للنشر والتوزيع .

6. رجاء وحيد دويدري. (2000). البحث العلمي – أساسياته النظرية وممارسته العملية . دمشق : دار الفكر .

https://www.noor-book.com/

7. رحيم يونس كرو العزاوي. (2007). مقدمة في منهج البحث العلمي . عمان : دار دجلة .

https://www.noor-book.com/

8. سامي محسن الختاتنة. (2014). سيكولوجية اللعب . دار الحامد .

https://cospo.uosamarra.edu.iq/

9. صلاح عبد الحميد، و يمنى عاطف. (2015). الإعلام والفضاء الإلكتروني. الجيزة: أطلس للنشر والإنتاج الإعلامي متاح على الرابط : https://www.noor-book.com/ .

10. عامر إبراهيم قنديلجي. (2020). منهجية البحث العلمي . عمان : دار اليازوري .

متاح على الرابط : https://www.socioclub.net/

11. عبد الحميد عبد المجيد البلداوي. (2007). أساليب البحث العلمي والتحليل الإحصائي –التخطيط للبحث وجمع وتحليل البيانات يدويا وبإستخدام برنامج SPSS–. عمان: دار الشروق.

متاح على الرابط : https://books4arab.me/

12. عبد العزيز محمد النهاري ، و حسن عواد العوادي . (2002). مقدمة في مناهج البحث العلمي . جدة : دار خلود. https://www.noor-book.com/ .

13. عقيل حسين عقيل. (2011). فلسفة مناهج البحث العلمي. جامعة الفاتح.

متاح على الرابط : https://www.noor-book.com/

14. علي عبد القادر القرالة. (2015). مواجهة ظاهرة العنف في المدارس والجامعات . عمان: دار عالم الثقافة للنشر و التوزيع .

15. علي محمد رحومة. (2008). علم الإجتماع الآلي (مقاربة في علم الإجتماع العربي والإتصال عبر الحاسوب). الكويت : المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب.

متاح على الرابط : https://www.ebooksar.com/

16. عمار بوحوش، و محمد محمود الذنيبات. (2007). مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث (المجلد 4). بن عكنون: ديوان المطبوعات الجامعية

متاح على الرابط : https://www.socioclub.net/

17. غادة حامد شحاته. (2012). ثقافة العنف بالمناطق العشوائية . القاهرة : دار الفكر العربي .

18. غادة ممدوح. (2019). العنف الإعلامي سيكولوجية العدوان نفسيا وإجتماعيا . القاهرة : العربي للنشر والتوزيع

19. فاضل حنا. (1999). اللعب عند الأطفال . دمشق : دار مشرق

متاح على الرابط : https://ketabpedia.com/ .

20. كمال دشلي. (2016). منهجية البحث العلمي . جامعة حماة : مديرية الكتب والمطبوعات الجامعية .

متاح على الرابط : https://portal.arid.my/

21. محمد عبيدات ، محمد أبو نصار، و عقلة مبيضين. (1999). منهجية البحث العلمي – القواعد والمراحل والتطبيقات – (المجلد 2). عمان: دار وائل.

متاح على الرابط : https://ketabpedia.com/

22. محمد أحمد صوالحة. (2004). علم النفس اللعب. عمان: دار المسيرة.

متاح على الرابط : https://ktabpdf.com/

23. محمد زياد حمدان. (1989). البحث العلمي كنظام. عمان: دار التربية الحديثة.

متاح على الرابط : https://www.noor-book.com/

24. محمد سرحان علي المحمودي. (2019). مناهج البحث العلمي (المجلد 3). صنعاء: دار الكتب .

متاح على الرابط https://www.noor-book.com/

25. محمد عثمان منيب تهاني، و محمد سليمان عزة. (2007). العنف لدى الشباب الجامعي . الرياض : جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية . (ورقي)

26. محمد فخري الطنبور. (2016). العنف الجامعي . دار المجد للنشر والتوزيع .

27. محمود سعيد الخولى. (2006). العنف في مواقف الحياة اليومية نطاقات وتفاعلات . دار ومكتبة الإسراء .

28. مصطفى عليان ربحي ، و محمد غنيم عثمان . (2000). مناهج وأساليب البحث العلمي النظرية والتطبيق عمان: دار صفاء . متاح على الرابط https://ketabpedia.com/

29. منذر عبد الحميد الضامن. (2007). أساسيات البحث العلمي . عمان: دار المسيرة .

متاح على الرابط : https://www.noor-book.com/

30. مها حسني الشحروري. (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة (مالها وما عليها) . عمان: دار المسيرة .

31. نبيل عبد الهادي. (2004). سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال. عمان: دار وائل.

متاح على الرابط : https://ketabpedia.com/

32. وجيه محجوب. (2005). أصول البحث العلمي ومناهجه (المجلد 2). عمان: المناهج.

متاح على الرابط : https://www.noor-book.com/

الرسائل الجامعية :

1. أحمد فلاق. (2008-2009). الطفل الجزائري وألعاب الفيديو -دراسة في القيم والتاثيرات – (أطروحة دكتوراه). كلية العلوم السياسية والإعلام ، الجزائر : جامعة بن يوسف بن خدة .

متاح على الرابط https://ia801002.us.archive.org/

2. أغيلاس زروقي. (2012-2013). العالم الإفتراضي ضمن ألعاب الفيديو الإلكترونية : دلالات تفاعل إنسان – آلة ،دراسة تحليلية سيميولوجية لبنية الفضاءات الإفتراضية التي تخلقها ألعاب الكومبيوتر التعليمية (شهادة الماجستير). كلية العلوم السياسية والإعلام ، الجزائر : جامعة الجزائر -3-.

متاح على الرابط http://biblio.univ-alger.dz/

3. برتيمة سميحة. (2016-2017). الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي -دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بلدية المزارة ولاية الوادي -(أطروحة ماجستير). كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية ، بسكرة : جامعة محمد خيضر

متاح على الرابط : http://thesis.univ-biskra.dz/

4. بوعلاق كمال. (2016-2017). العنف الأسري وأثره على الأسرة والمجتمع في الجزائر -دراسة ميدانية على مستوى مصلحة الطب الشرعي بمستشفى مسلم الطيب بمعسكر (أطروحة دكتوراه). كلية العلوم الإجتماعية، وهران: جامعة وهران 2- محمد بن أحمد. متاح على الرابط : https://www.univ-oran2.dz/

5. سامي مقلاتي. (2016-2017). تفسير ظاهرة العنف في الجامعات الجزائرية من طرف هيئة التدريس – دراسة ميدانية بجامعة جامعة العربي بن مهيدي– (أطروحة دكتوراه) . كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية ، أم البواقي . متاح على الرابط : http://bib.univ-oeb.dz:8080 /

6. صلاح حيدر عبد الواحد. (2021). حروب الفضاء الإلكتروني ، دراسة في مفهومها وخصائصها وسبل مواجهتها (شهادة ماجستير). كلية الآداب والعلوم : جامعة الشرق الأوسط .

متاح على الرابط : https://meu.edu.jo/

7. عادل سلطاني. (2011-2012). الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة –دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة تبسة –(شهادة ماجستير). كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية بسكرة: جامعة محمد خيضر.

متاح على الرابط : http://thesis.univ-biskra.dz /

8. عادل علي سليمان موسى العقيبي. (2018). مفهوم القوة في العلاقات الدولية 1991-2017المنظور الأمريكي (اطروحة ماجستير) . كلية الآداب والعلوم : جامعة الشرق الأوسط.

متاح على الرابط : https://meu.edu.jo/

9. فاطمة همال. (2011-2012). الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري –دراسة ميدانية على عينة من أطفال إبتدائيات مدينة باتنة–(أطروحة ماجستير). كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية والعلوم الإسلامية ، باتنة : جامعة الحاج لخضر

متاح على الرابط :https://scholar.alaqsa.edu.ps /

11. كمال بوطرة. (2016-2017). مظاهر العنف المدرسي وتداعياته في المدارس الثانوية الجزائرية –دراسة ميدنية بثانويات مدينة الشريعة تبسة– (أطروحة دكتوراه). كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية ، بسكرة : جامعة محمد خيضر .متاح على الرابط : https://core.ac.uk /

12. مريم قويدر. (2011-2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال –دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة –(أطروحة الماجستير). كلية العلوم السياسية والإعلام الجزائر : جامعة الجزائر –3– . متاح على الرابط : https://www.academia.edu/

13. ناجح مخلوف. (2014-2015). الإعلام المحلي المسموع ودوره في مواجهة العنف الاسري في الوسط الحضري -اذاعة المسيلة نموذجا -(أطروحة دكتوراه). كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية ، سطيف: جامعة محمد لمين دباغين سطيف -2- متاح على الرابط : http://dspace.univ-setif2.dz/

14. نمرود بشير. (2013). ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة الرياضة في الأوساط الإجتماعية الجزائرية -دراسة حالة لعينة من ثانوية ولاية : عنابة -عين الدفلى -الجزائر -وهران-تمنراست-(أطروحة دكتوراه). معهد التربية البدنية والرياضية ، الجزائر: جامعة الجزائر -03- متاح على الرابط : http://biblio.univ-alger.dz/

المجلات والمقالات :

1. إبتسام سالم خليفة. (نوفمبر, 2018). مظاهر العنف الأسري ضد الأطفال وأثره على المجتمع وإستراتيجيات الحد من هذه الظاهرة. *مجلة كليات التربية*(12).

متاح على الرابط : https://dspace.zu.edu.ly/

2. إبراهيم جناد. (2021). ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال. مجلة الحوار الثقافي، 10(01)، متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/.

3. أحمد بوهلالة ، و نجاة بزايد. (2022). تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والجسدية للطفل من وجهة نظر الأولياء. مجلة أبعاد، 09(01).

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

4. أحمد عطاالله عبد الباسط. (2015). الألعاب الإلكترونية بين الترويج والإدمان "دراسة فقهية مقارنة". المجلة العلمية(34)، الصفحات 715-830. متاح على الرابط :https://www.asjp.cerist.dz/

5. أزهار هادي فاضل العكيدي. (2022). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بإنتشار العنف لدى الأطفال. مجلة الأكاديمية الدولية للعلوم النفسية والتربوية والأرطفونيا، 02(01)، الصفحات 87-94.
https://www.asjp.cerist.dz/

6. أسماء مصطفى عبد الرزاق أحمد. (أفريل, 2022). الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال في ظل انتشار جائحة كوفيد -19. مجلة دراسات في الخدمة الإجتماعية، 58 .

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

7. الرحماني سنوسي ، و آكلي بن عكي . (ديسمبر , 2019). دور اللعب والألعاب الرياضية في تكوين شخصية الطفل. مجلة مجتمع تربية عمل، 4(2) .

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

8. العايب نورة. (2020). اللعب التربوي عند طفل التحضيري بين التسلية والأهمية التربوية. مجلة العلوم القانونية والإجتماعية، 5 (2) .

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

9. أماني خميس محمد عثمان. (يناير, 2018). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الإبتدائية العليا. المجلة العلمية لكلية التربية، 34(1)، الصفحات 127-160.

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

10. أميرة شايب ، سامية إبريعم ، و منيرة عاشور. (ديسمبر, 2020). أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق -لعبة pubg أنموذجا-. مجلة سوسيولوجيا، 04 (02)

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

11. جمال سنوسي. (2021). مصطلح العنف بين الثبات وتعدد الدلالة. مجلة أمارات في اللغة والأدب والنقد، 05(02).

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

12. جميلة قادم، و لامية طالة . (أفريل, 2022). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بإنتشار ظاهرة الإنتحار لدى الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري – لعبة تحدي الحوت الأزرق نموذجا- المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات، 05(02) .

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

13. حبيب عوفي. (جوان, 2022). الفضاء الرقمي تحدي أمني جديد وإستراتيجيات الدول في تحقيق الأمن السيبراني العالمي. المجلة الجزائرية للعلوم الإنسانية والإجتماعية، 06(01)

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

14.حمزة قدة ، إيمان كحيط، و حنان قدة . (سبتمبر, 2019). الصحافة المكتوبة ودورها في التوعية بجرائم الألعاب الإلكترونية. مجلة الدراسات والبحوث الإجتماعية، 07(03) .

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

15. رامي عبد الحميد الجبور ، أيمن أحمد الكريميين، و ماجدة عبد العزيز المحالي. (2020). العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من جهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني –دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال. *مجلة دراسات : العلوم الإنسانية والإجتماعية*، 47(1) .

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

16. رضا خضر. (يوليو 2020). تأثير الألعاب القتالية الإلكترونية على الأطفال في ظل جائحة كورونا "لعبة فري فاير ولعبة ببجي". مجلة المؤتمرات العلمية الدولية، 01(01) .

متاح على الرابط https://www.asjp.cerist.dz/ :

17. رمضان بواب، و فتيحة حنك. (مارس 2021). إشكالية العنف لدى الشباب الجزائري : الأسباب المؤدية للعنف الشبابي في المجتمع الجزائري. مجلة دراسات في علوم الإنسان والمجتمع، 04(01) .

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/.

18. رندا محمد سيد أحمد. (يوليو, 2020). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات : دراسة تنبؤية. مجلة دراسات في الخدمة الإجتماعية والعلوم الإنسانية، 3(51) .

متاح على الرابط . https://www.asjp.cerist.dz/

19. سامية شينار ، و آية بولحبال . (2022). الآثار الصحية والنفسية والإجتماعية للألعاب الإلكترونية على الطفل. مجلة افاق للعلوم، 07(03)

متاح على الرابط : . https://www.asjp.cerist.dz/

20. سهيل مقدم. (جوان, 2012). من أجل إستراتيجية فعالة في مواجهة العنف الإجتماعي. مجلة العلوم الإنسانية والإجتماعية (8) .

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

21. شريفة كلاع. (2022). الأمن السيبراني وتحديات الجوسسة والإختراقات الإلكترونية للدول عبر الفضاء السيبراني. مجلة الحقوق والعلوم الإنسانية، 15(01).

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

22. صاحب أسعد ويس الشمري. (أفريل, 2012). أسباب العنف لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات. مجلة دراسات تربوية(12) .

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

23. صفاء عبد الحميد معجوز. (2022). التأثير الإيجابي والسلبي للألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع. مجلة الإسكندرية للتبادل العلمي، *43*، الصفحات 96-112.

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

24. صيف الأزهر ، و محمد ذيب. (ديسمبر, 2019). الألعاب الإلكترونية وتشكل السلوك العدواني العنيف لدى الطفل داخل المدرسة. مجلة المجتمع والرياضة، 02(02)

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

25. عبد الرزاق سعيد، و حياة شرارة . (بلا تاريخ). الألعاب الإلكترونية والأطفال "قراءة في الإيجابيات والسلبيات". الصفحات 212-227 .

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

26. عبد اللطيف غربي، و حسين حم عيد. (جوان, 2019). الألعاب الإلكترونية ...الأضرار والمنافع. مجلة المجتمع و الرياضة، 2 (1) .

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz

27. عماد بن تروش ، و لياس شرفة . (ديسمبر, 2018). العنف في المدرسة الجزائرية: عوامله وسبل الوقاية منه. مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع (8) .

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

28. فيروز زروال، و حكيم اعراب . (2022). الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانحراف سلوك الحدث المراهق (عينة لتلاميذ متوسطة ببلدية عين التوتة). مجلة دراسات في سيكولوجية الإنحراف، 07(02).
متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

29. كربوش رمضان. (سبتمبر, 2016). العنف في المجتمع الجزائري :أرقام ومعطيات ، الأسباب الثقافية والإجتماعية ولاية عنابة أنموذجا. مجلة دراسات وأبحاث، 24
متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

30. كريمة بوفلاقة. تمثلات الأنا الجزائري في الفضاء الإفتراضي دراسة تحليلية لعينة من "منتديات الجلفة" خلال الفترة من ماي إلى نوفمبر 2015.
متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

31. محمد تهامي، و مصعب جعفورة. (مارس, 2019). الأثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال. مجلة التمكين الإجتماعي(01) .
متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

32. محمد ختاش ، و رحيمة رحالي . (2021). إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية والنفسية –دراسة ميدانية لدى عينة من المراهقين المتمدرسين – مجلة التربية والصحة النفسية، 07(02)
متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

33. محمد خليفي، و محمد مزيان. (نوفمبر, 2018). الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية –دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق روزنفايغ– مجلة التنمية البشرية(11)
متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

34. محمد ذيب، و أشواق بن عمار . (أفريل, 2022). الجوانب التقنية للألعاب الألكترونية (رؤية في المفهوم والنظريات) رؤية سوسيو تحليلية . المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات، 05(02)
متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

35. محمد سالم غنيم. (جانفي, 2019). نحو نموذج متكامل لدراسة الوجود في الفضاء الإلكتروني الهجرسي نموذجا. المجلة العلمية للمكتبات ،والوثائق والمعلومات، 01(01) .

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

36. محمد طاشور. (ديسمبر, 2015). الفضاءات الرقمية دعامة القراءة في ظل التكنولوجيات الحديثة. مجلة علوم المعلومات ،علم الأرشيف وعلم المكتبات، 4 .

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

37. محمد طوالبية. (جانفي, 2019). أيديولوجية الفضاء الرقمي دراسة في الخلفيات المرجعية. مجلة الأكاديمية للدراسات الإجتماعية والإنسانية، 21 .

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

38. محمد عايد ، و خير الدين بوزيان . (سبتمبر, 2016). العنف لدى الشباب في الوسط الحضري –عوامله والنظريات المفسرة لديه – مجلة الجامع في الدراسات النفسية والعلوم التربوية (2)

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

39. محمد لمين فتح الله. (جويلية, 2020). أثر الألعاب الإلكترونية على الطفل. مجلة المؤتمرات العلمية الدولية، 1(1) متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

40. محمد محمود العطار. (2019). الطفل واللعب...رؤية نفسية تربوية. مجلة الطفولة العربية، 81.

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

41. مرح مؤيد حسن. (أفريل, 2013). ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد. مجلة إضاءات موصلية(75) متاح على الرابط : https://uomosul.edu.iq/

42. مسيكة محمد. (ديسمبر, 2022). الفضاء السيبراني وتحديات الأمن القومي للدول. مجلة العلوم القانونية والإجتماعية، 07(04) متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

43. مصباح جلاب ، و حسان بعايري. (جانفي, 2021). أهمية اللعب في حياة الطفل ووظائفه ونظرياته وأدواره التربوية الإجتماعية (مقاربة نظرية). مجلة الراصد لدراسات العلوم الإجتماعية، 01(01).

متاح على الرابط https://www.asjp.cerist.dz/

44. مصطفى حاج قويدر. (جويلية, 2020). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر الإلكتروني لدى الأطفال. مجلة المؤتمرات العلمية الدولية، 01(01). متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

45. مهرية خليدة. (يوليو, 2020). تأثيرات الألعاب الإلكترونية بإستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست. المجلة العربية للتربية النوعية، 04(12) . متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

46. ميلود رحالي ، و عبد الحميد بلعباس. (جوان, 2019). الألعاب الإلكترونية وعزوف التلاميذ عن الدراسة (دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ مدينة المسيلة). مجلة التمكين الإجتماعي، 01(02)

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

47. ميلود مراح، و مصطفى قديري . (2022). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوكات الإنحرافية لدى المراهقين في الوسط المدرسي –لعبة فري فاير أنموذجا–. مجلة دراسات في سيكولوجية الإنحراف، 07 (03) .

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

48. ميموني شهرزاد. (أفريل, 2022). تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الثقافية للطفل (دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ في مدينة معسكر). مجلة الرسالة للدراسات والبحوث الإنسانية، 07 (02)

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

49. نور طلعت إسماعيل رمضان. (2 ديسمبر, 2019). العلاقات الإجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت "لعبة PUBG (ببجي) نموذجا ". المجلة العربية للنشر العلمي (14)

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

50. وداد بوطلاعة ، و منال بوكورو. (ديسمبر, 2022). صراع الفضاء السبراني وتأثيره على السلم والأمن الدوليين– التحديات والتهديدات الجديدة وسبل المواجهة – مجلة العلوم القانونية والإجتماعية ، 07(04).

متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

51. وناسي سهام. (سبتمبر, 2017). العنف الأشكال والعوامل والنظريات المفسرة له. مجلة آفاق العلوم (09). متاح على الرابط : https://www.asjp.cerist.dz/

المواقع الإلكترونية :

1. عائشة بلهيش العمري ، الألعاب الإلكترونية (مميزاتها ، أنماطها ، مراحل تصميمها)، مقال إلكتروني نشر بتاريخ 2015/10/03م ، على الموقع الإلكتروني :

http://el-gradu.blogspot.com/2016/02/blog-post_15.html الإطلاع بتاريخ : 2023/03/14 .

2. رزان أبو خلف ، خصائص الفضاء السيبراني ، مقال إلكتروني نشر بتاريخ 19 يناير 2022 ، على الموقع الإلكتروني : https://tech.mawdoo3.com/ الإطلاع بتاريخ : 2023/02/05

الملاحق

جامعة محمد خيضر -بسكرة -

كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية

قسم العلوم الإنسانية

فرع علوم الإعلام والإتصال

تخصص إتصال وعلاقات عامة

إستمارة بحث حول

الألعاب الإلكترونية عبر الفضاء الرقمي التواصلي وعلاقتها بصناعة العنف لدى الشباب الجزائري

دراسة مسحية لعينة من مستخدمي لعبة PUBG بولاية بسكرة

في إطار إنجاز مذكرة التخرج لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال ، تخصص إتصال وعلاقات عامة ، يسرنا أن نتقدم لكم بهذه الإستمارة ، ونرجو أن تجيبوا عن هذه الأسئلة الموجودة فيها بكل صدق و موضوعية علما أن الإجابات التي ستدلون بها تبقى سرية ولا تستخدم إلا لأغراض علمية بحتة ، ولكم منا فائق الإحترام والتقدير.

إعداد الطالبتين :

- حملاوي رانيا

- حفري إنجي

إشراف الأستاذ :

(د) لحمر نبيل

السنة الجامعية : 2023/2022

البيانات الشخصية

1. الجنس :

ذكر ☐ أنثى ☐

2. المستوى التعليمي :

إبتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

3. المستوى المعيشي :

جيد ☐ متوسط ☐ ضعيف ☐

المحور الأول : عادات و أنماط إستخدام الشباب للألعاب الإلكترونية عبر الفضاء الرقمي التواصلي

4. منذ متى وأنت تستخدم الألعاب الإلكترونية :

أقل من سنة ☐ من سنة إلى سنتين ☐ من سنتين فما أكثر ☐

5.ماهي المدة التي تقضيها في إستخدام الألعاب الإلكترونية يوميا :

أقل من ساعة ☐ من ساعتين إلى 3 ساعات ☐ 3 ساعات فأكثر ☐

6.على أي وسيلة تفضل إستخدام الألعاب الإلكترونية : (يمكن إختيار أكثر من إجابة)

الكومبيوتر ☐ البلايستايشن (PlayStation) ☐ الأكس بوكس (Xbox) ☐

نينتندو (Nintendo) ☐ اللوحة الإلكترونية ☐ الهاتف الذكي ☐

أخرى .....

7.ما نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك : (يمكن إختيار أكثر من إجابة)

ألعاب قتالية حربية ☐ ألعاب رياضية ☐ ألعاب إستراتيجية ☐

ألعاب تعليمية ☐ ألعاب ألغاز ☐ ألعاب المحاكاة ☐

ألعاب المغامرات ☐

أخرى .....

8.أين تستخدم هذه الألعاب :

في المنزل ☐ في الأماكن العامة ☐ في مكان العمل ☐

في مكان الدراسة ☐ في قاعات الألعاب الإلكترونية ☐

9. مع من تستخدم هذه الألعاب : (يمكن إختيار أكثر من إجابة)

مع الأصدقاء ☐ مع الإخوة ☐ مع الأقارب ☐ مع الغرباء ☐

المحور الثاني : دوافع إقبال الشباب على إستخدام الألعاب الإلكترونية

10. لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية : (يمكن إختيار أكثر من إجابة)

المغامرة والمتعة ☐ الفضول ☐ الحاجة إلى أوقات الفراغ ☐

تنمية ذكاء ☐ تطوير موهبة ☐

أخرى .....

11. بماذا تشعر عند إستخدام الألعاب الإلكترونية : (يمكن إختيار أكثر من إجابة)

الراحة ☐ الحماس ☐ القوة والشجاعة ☐ القلق والتوتر ☐

شعور عادي ☐

أخرى .....

12.ما سبب إختيارك للألعاب الإلكترونية الإفتراضية مقارنة بالألعاب التقليدية : (يمكن إختيار أكثر من إجابة)

الخيال والإبداع ☐ سهولة الإستخدام ☐ اللعب بصفة تفاعلية ☐

عرض المهارة في اللعب ☐ تحقيق الأرباح المالية ☐

أخرى ....

13. على أي أساس تختار ألعابك الإلكترونية المفضلة : (يمكن إختيار أكثر من إجابة)

على أساس الشهرة ☐ على أساس التجريب ☐ على أساس الأصدقاء ☐

على أساس تتبع محتويات صناع المحتوى في مجال الألعاب الإلكترونية ☐

على أساس التصنيف السنوي للألعاب ☐

أخرى ....

المحور الثالث : مدى إرتباط المبحوثين المستخدمين بلعبة PUBG

14. منذ متى وأنت تستخدم لعبة PUBG :

أقل من سنة ☐ من سنة إلى سنتين ☐ من سنتين فما أكثر ☐

15.ماهي المدة التي تقضيها في إستخدام لعبة PUBG يوميا :

أقل من ساعة ☐ من ساعتين إلى 3 ساعات ☐ من 3 ساعات فأكثر ☐

16. ما الذي يجذبك في لعبة PUBG : (يمكن إختيار أكثر من إجابة)

متعة الفوز ☐ عنصر التنافس ☐ بطل اللعبة ☐ الموسيقى ☐

جودة الصورة ☐ إختيار الأسلحة ☐ إختيار المشاركين ☐

اللعب الجماعي وتعزيز روح الفريق ☐

أخرى ....

17. على أي أساس تختار من يشاركونك في لعب لعبة PUBG : (يمكن إختيار أكثر من إجابة)

من نفس الجنس ☐ من نفس البلد ☐ أن يكون لاعب محترف ☐

أن يتكلم نفس اللغة ☐ أن يكون معارف من الواقع ☐

أخرى ....

المحور الرابع : طبيعة العنف المتواجد في لعبة PUBG عبر الفضاء الرقمي التواصلي

18. هل تلجأ إلى إستخدام لعبة PUBGعندما تكون غاضب أو عندما تواجه مشكلة :

أوافق ☐ محايد ☐ لا أوافق ☐

19.هل تشعر بالوحدة والعزلة حين عدم إستخدام لعبة PUBG :

أوافق ☐ محايد ☐ لا أوافق ☐

20.هل تشعر أن المشاهد القتالية أصبحت عادية بالنسبة إليك :

أوافق ☐ محايد ☐ لا أوافق ☐

21.هل تقوم بالشتم والصراخ في حال مقاطعتك أثناء اللعب :

أوافق ☐ محايد ☐ لا أوافق ☐

22.هل تفكر في بعض الأحيان بكسر الأشياء في حال هزيمتك من طرف أحد اللاعبين :

أوافق ☐ محايد ☐ لا أوافق ☐

23.هل تردد الألفاظ البذيئة أثناء إستخدام لعبة PUBG :

أوافق ☐ محايد ☐ لا أوافق ☐

24.هل تفكر في الهجوم على الشخص إذ قام بإبتزازك :

أوافق ☐ محايد ☐ لا أوافق ☐

25.هل تقوم بتقليد حركات القتال مع أحد أصدقاءك :

أوافق ☐ محايد ☐ لا أوافق ☐

المحور الخامس : العنف المترتب على الشباب المستخدم للعبة PUBG بولاية بسكرة

26.هل تشعر بالقوة والشجاعة عند إستخدام لعبة PUBG:

أوافق ☐ محايد ☐ لا أوافق ☐

27.هل تشعر بالوحدة والعزلة حين عدم إستخدام لعبة PUBG :

أوافق ☐ محايد ☐ لا أوافق ☐

28.هل تشعر بالنشوة والفرح عند قتل أكبر عدد من اللاعبين في لعبة PUBG :

أوافق ☐ محايد ☐ لا أوافق ☐

29.هل أصبحت تقلد أبطال لعبة PUBG من حيث الحركات والتصرفات :

أوافق ☐ محايد ☐ لا أوافق ☐

30.هل أصبحت تقلد أبطالك المفضلين في لعبة PUBG من حيث المظهر والشكل :

أوافق ☐ محايد ☐ لا أوافق ☐

31.هل أصبحت أكثر عدوانية بعد إستخدامك للعبة PUBG:

أوافق ☐ محايد ☐ لا أوافق ☐

32.هل سببت لك لعبة PUBG أضرار صحية :

أوافق ☐ محايد ☐ لا أوافق ☐

33.هل فكرت يوما برسم صورة بطلك في اللعبة أو الرمز الخاص به على جسدك :

أوافق ☐ محايد ☐ لا أوافق ☐

بعض صور للعبة PUBG:

TUNCAY
Atabeneja

9
الهدف: 40
1
PrinceHI
لقد قتلت PrinceHI عن طريق AKM.

27
الهدف: 40
05:30
6
تلقائي
40/105
5/105
Recorded by Mobizen

NE 60 75 E 105
Team
01:44
Auto
40/750
40/50

10,800
貓眼 - VSS