



جامعة محمد خيضر بسكرة
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية-شتمة-
قسم الإعلام والاتصال وعلم المكتبات

مذكرة ماستر
الشعبة: علوم الإعلام والاتصال
التخصص: اتصال وعلاقات عامة

إعداد الطالب:

زاوي هيثم

زعبوب عبد القادر

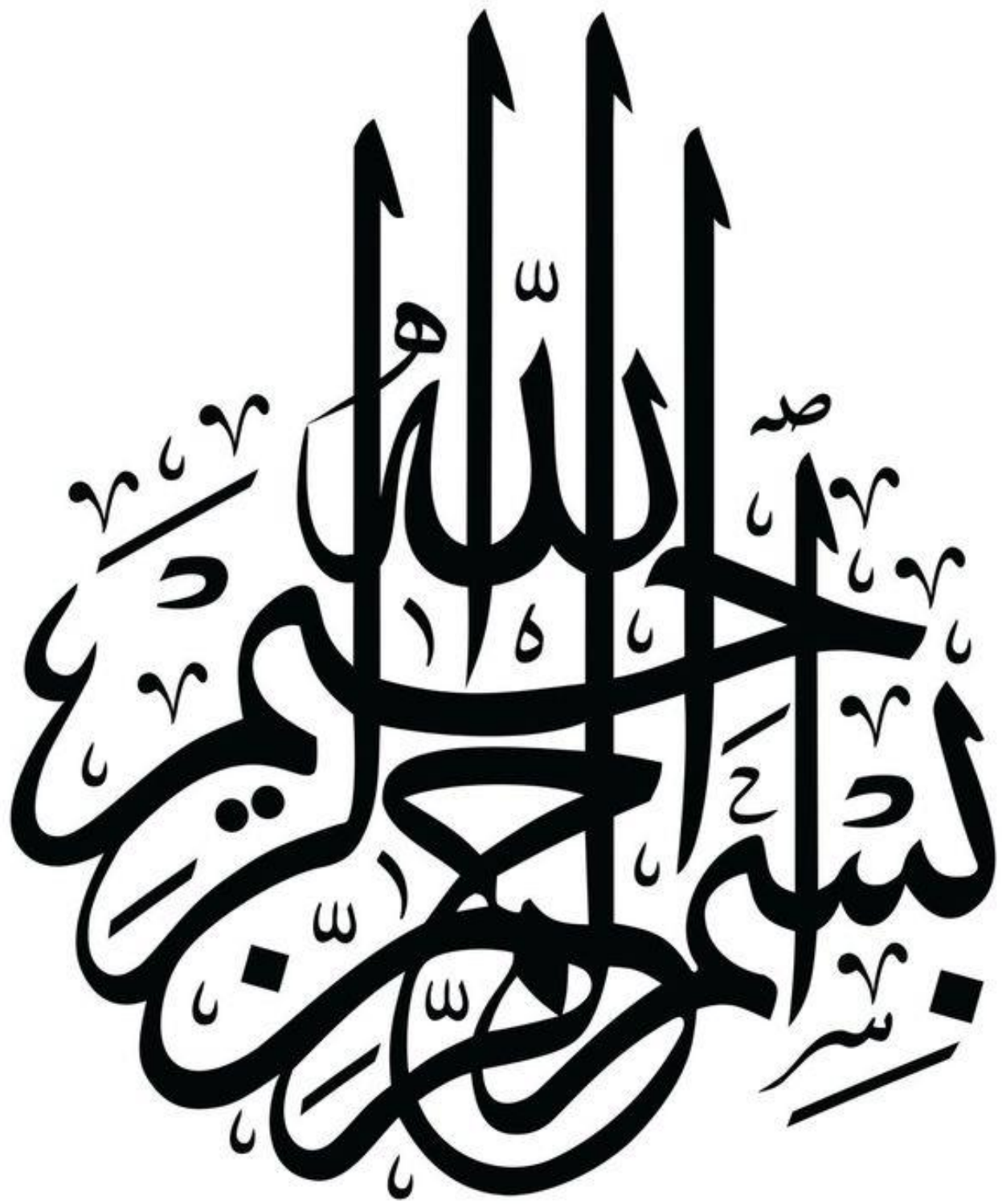
يوم://:

أثر استخدام الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على الشباب
-دراسة ميدانية على عينة من اللاعبين (GAMERS)-

لجنة المناقشة

العضو 1	الرتبة	الجامعة	الصفة
العضو 2	الرتبة	الجامعة	الصفة
د. علمي نجاة	الرتبة	الجامعة	مشرفا ومقررا

السنة الجامعية: 2024-2025



شكر وتقدير

الحمد لله الذي علم بالقلم علم الإنسان ما لم يعلم الحمد لله المنان, الملك القدوس السلام
مدبر الليالي والأيام, مصرف الشهور والأعوام قدر الأمور فأجراها على أحسن نظام. ما شاء
الله كان وما لم يشأ لم يكن الحمد لله على ما أنعم به علي من فضله الخير الكثير والعلم
الوفير وأعانني على إنجاز هذا العمل الذي احتسبه عبادة من العبادات جعلها الله خالصة
لوجهه الكريم.

وبعد الحمد لله تعالى وشكره على إنهائي لهذه المذكرة أتقدم بخالص الشكر وعظيم الامتنان
لأستاذة الفاضلة الدكتور **علمي نجاة** على ماقدمته لنا من علم نافع وعطاء متميز وإرشاد
مستمر وعلى ما بذلته من جهد متواصل ونصح وتوجيه من بداية مرحلة البحث حتى إتمام
هذه المذكرة ومهما كتبت من العبارات فإن كلمات الشكر تظل عاجزة عن إيفاء حقها, فجزاها
الله عنا خير الجزاء وجعل ذلك في موازين حسناتها.

اهداء

كما أتقدم بأسمى عبارات الشكر والتقدير إلى والدي العزيزين اللذين غرسا في حب العلم من الصغر، وقدما لي كل غالي ونفيس، وكان لهما الفضل بعد الله فيما وصلت إليه الآن فلا أملك إلا الدعاء لهما بطول العمر وحسن العمل وبلوغ الجنان

فهرس المحتويات:

الموضوع	
فهرس المحتويات	
قائمة الجداول	
ملخص باللغة العربية	
ملخص باللغة الانجليزية	
مقدمة	
الجانب المنهجي للدراسة	
رقم الصفحة	أولا موضوع الدراسة
11-5	الدراسات السابقة
13-12	اشكالية الدراسة
13	تساؤلات الدراسة
15-13	مفاهيم الدراسة
16	أسباب اختيار موضوع الدراسة
16	أهمية الدراسة
16	أهداف الدراسة
17	صعوبات الدراسة
ثانيا منهجية الدراسة	
18	نوع الدراسة
19-18	منهج الدراسة
20-19	عينة الدراسة
21-20	أدوات جمع البيانات
21	مجال الدراسة
الاطار النظري للدراسة	

رقم الصفحة	أولا ماهية اللعب والالعاب الالكترونية
30-25	1- اللعب مفهومه وسماته وأهميته وأهدافه.
35-30	2- أنواع اللعب ووظائفه وآثاره الإيجابية والسلبية
37-36	3- مفهوم الالعاب الالكترونية
38-37	4- أنواع الالعاب الالكترونية
40-38	5- نشأة الالعاب الالكترونية
رقم الصفحة	ثانيا ماهية الالعاب الالكترونية الجماعية التفاعلية
42-41	1- مفهوم الالعاب الالكترونية الجماعية
44-42	2- التفاعلية كخاصية في الالعاب الالكترونية الجماعية
44	3- آليات واشكال التواصل بين اللاعبين في الالعاب الالكترونية الجماعية
46-45	4- ايجابيات الالعاب الالكترونية الجماعية التفاعلية
47-46	5- سلبيات الالعاب الالكترونية الجماعية التفاعلية
الإطار التطبيقي للدراسة	
51	عرض وتحليل نتائج الدراسة
55-51	عرض وتحليل البيانات الشخصية
69-55	عرض وتحليل دوافع استخدام الالعاب الالكترونية الجماعية التفاعلية
81-70	عرض وتحليل الآثار الاجتماعية للالعاب الالكترونية الجماعية التفاعلية
92-81	عرض وتحليل الآثار النفسية والسلوكية للالعاب الالكترونية الجماعية التفاعلية
99-92	عرض وتحليل الايجابيات والسلبيات العامة للالعاب الالكترونية الجماعية التفاعلية
103-99	النتائج العامة للدراسة
104-103	توصيات الدراسة
107	خاتمة
112-109	قائمة المصادر والمراجع
120-113	الملاحق

-قائمة الجداول:

الصفحة	عنوان الجدول	
51	جدول (1): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة حسب متغير الجنس.	1
52	جدول (2): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة حسب متغير العمر.	2
54	جدول (3): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي.	3
55	جدول (4): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأوقات تفضيل لعب الألعاب الإلكترونية التفاعلية	4
56	جدول (5): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأسباب تفضيل أوقات معينة للعب الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية	5
58	جدول (6): التوزيع التكراري والنسب المئوية لتفضيلات اللعب لدى أفراد عينة الدراسة	6
59	جدول (7): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأسباب تفضيلات اللعب لدى أفراد عينة الدراسة	7
61	جدول (8): التوزيع التكراري والنسب المئوية للأجهزة المستخدمة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	8
62	جدول (9): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأنواع الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية المفضلة لدى أفراد عينة الدراسة	9
64	جدول (10): التوزيع التكراري والنسب المئوية للعوامل المؤثرة في تفضيل نوع معين من الألعاب الإلكترونية.	10
66	جدول (11): التوزيع التكراري والنسب المئوية لمتوسط عدد الساعات اليومية التي يقضيها أفراد عينة الدراسة في لعب الألعاب الإلكترونية التفاعلية	11
68	جدول (12): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأماكن ممارسة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد عينة الدراسة.	12
70	الجدول (13): التوزيع التكراري والنسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على العلاقة الأسرية	13
71	الجدول (14): التوزيع التكراري والنسب المئوية للمشكلات الأسرية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية	14
72	جدول (15): ترتيب أسباب المشكلات الأسرية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية حسب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري	15
73	الجدول (16): التوزيع التكراري والنسب المئوية لدور الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية في كسب صداقات جديدة عبر الإنترنت	16
74	الجدول (17): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأثر الصداقات الجديدة عبر الألعاب على وتيرة اللعب	17
75	الجدول (18): التوزيع التكراري والنسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على العلاقات الاجتماعية الواقعية	18

19	الجدول (19): التوزيع التكراري والنسب المئوية لتفضيل الألعاب الإلكترونية على الأنشطة الاجتماعية الأخرى لدى الشباب	77
20	الجدول (20): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأسباب تفضيل الألعاب الإلكترونية على الأنشطة الاجتماعية لدى الشباب	78
21	الجدول (21): التوزيع التكراري والنسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على تنمية مهارات التواصل.	79
22	جدول (22): التوزيع التكراري والنسب المئوية للمهارات المكتسبة من التفاعل في الألعاب الإلكترونية الجماعية:	80
23	الجدول (23): التوزيع التكراري والنسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على المزاج اليومي	81
24	الجدول (24): التوزيع التكراري والنسب المئوية للشعور بعد الانتهاء من ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية	83
25	الجدول (25): التوزيع التكراري والنسب المئوية للانفعالات المرتبطة بالفوز في الألعاب الإلكترونية الجماعية	84
26	الجدول (26): التوزيع التكراري والنسب المئوية للانفعالات المرتبطة بالخسارة في الألعاب الإلكترونية الجماعية	86
27	الجدول (27): التوزيع التكراري والنسب المئوية لاستراتيجيات التخفيف من السلوكيات السلبية الناتجة عن اللعب	87
28	الجدول (28): التوزيع التكراري والنسب المئوية للتغيرات السلوكية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية	89
29	الجدول (29): التوزيع التكراري والنسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على انتظام النوم	91
30	الجدول (30): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأبرز الفوائد المكتسبة من ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية	92
31	الجدول (31): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأبرز السلبيات الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية	94

الصفحة	عنوان الشكل	
52	شكل (1): توزيع النسب المئوية لأفراد عينة الدراسة حسب متغير الجنس.	1
53	شكل (2): توزيع النسب المئوية لأفراد عينة الدراسة حسب متغير العمر.	2
54	شكل (3): توزيع النسب المئوية لأفراد عينة الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي.	3
56	شكل(4): توزيع النسب المئوية لأوقات تفضيل لعب الألعاب الإلكترونية التفاعلية	4
58	شكل(5): توزيع النسب المئوية لأسباب تفضيل أوقات معينة للعب الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية	5
59	شكل(6): التكراري النسب المئوية لتفضيلات اللعب لدى افراد عينة الدراسة	6
60	شكل (7): توزيع النسب المئوية لأسباب تفضيلات اللعب لدى افراد عينة الدراسة	7
61	شكل (8): توزيع النسب المئوية للأجهزة المستخدمة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	8
67	شكل (9): توزيع النسب المئوية لمتوسط عدد الساعات اليومية التي يقضيها أفراد عينة الدراسة في لعب الألعاب الإلكترونية التفاعلية	9
69	شكل (10): توزيع النسب المئوية لأماكن ممارسة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد عينة الدراسة.	10
71	الشكل (11): توزيع النسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على العلاقة الأسرية	11
72	الشكل (12): توزيع النسب المئوية للمشكلات الأسرية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية	12
74	الشكل (13): توزيع النسب المئوية لدور الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية في كسب صداقات جديدة عبر الإنترنت	13
76	الشكل (14): توزيع النسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على العلاقات الاجتماعية الواقعية	14
77	الشكل (15): توزيع النسب المئوية لتفضيل الألعاب الإلكترونية على الأنشطة الاجتماعية الأخرى لدى الشباب	15
80	شكل (16): توزيع النسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على تنمية مهارات التواصل.	16
82	الشكل (17): توزيع النسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على المزاج اليومي	17
83	الشكل (18): توزيع النسب المئوية للشعور بعد الانتهاء من ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية	18
85	الشكل (19): توزيع النسب المئوية للانفعالات المرتبطة بالفوز في الألعاب الإلكترونية الجماعية	19

86	الشكل (20): توزيع النسب المئوية للانفعالات المرتبطة بالخسارة في الألعاب الإلكترونية الجماعية	20
88	الشكل (21): توزيع النسب المئوية لاستراتيجيات التخفيف من السلوكيات السلبية الناتجة عن اللعب	21
90	الشكل (22): توزيع النسب المئوية للتغيرات السلوكية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية	22
91	الشكل (23): توزيع النسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على انتظام النوم	23
93	الشكل (24): توزيع النسب المئوية لأبرز الفوائد المكتسبة من ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية	24
95	الشكل (25): توزيع النسب المئوية لأبرز السلبيات الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية	25

الملخص بالعربية:

تناولت هذه الدراسة موضوع "أثر استخدام الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على الشباب"، وهي ظاهرة باتت واسعة الانتشار على مستوى العالم، حيث شهدت في السنوات الأخيرة إقبالا متزايدا، خاصة من فئة الشباب، واتسعت قاعدتها معجبيها لتشكل جزءا أساسيا من الحياة اليومية لدى العديد منهم. ولم تعد هذه الألعاب تقتصر على كونها وسيلة للترفيه والتسلية فحسب، بل تحولت إلى وسائل للتواصل والتفاعل الاجتماعي بين اللاعبين.

وقد هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على الآثار الاجتماعية والنفسية والسلوكية للألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على الشباب، بالإضافة إلى التعرف على دوافع استخدامها، وذلك من خلال دراسة ميدانية أجريت على عينة من اللاعبين، أو كما يُعرفون بـ (GAMERS) وانطلقت الدراسة من التساؤل الرئيس التالي: ما أثر استخدام الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على الشباب؟

واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة قصدية بلغ عدد أفرادها 15 مفردة. وقد تم الاعتماد على أداة استمارة المقابلة في جمع البيانات من المبحوثين.

و توصلت الدراسة الى مجموعة من النتائج أهمها:

- لا يرى أغلب المبحوثين تأثيرا سلبيا مباشرا للألعاب على علاقاتهم الأسرية، رغم اعتراف بعضهم بوجود مشكلات أسرية ناتجة عنها.

-غالبية المبحوثين يرون أن الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية تساهم في تكوين صداقات جديدة عبر الانترنت، ما يؤدي لدى البعض إلى زيادة وتيرة اللعب

- ترى الغالبية من المبحوثين أن الألعاب لا تؤثر على العلاقات الاجتماعية الواقعية، مع تسجيل تأثير سلبي محدود لدى البعض.

- يفضل العديد من المبحوثين الألعاب الإلكترونية على الأنشطة الاجتماعية الواقعية بسبب سهولة التفاعل وبيئة اللعب المريحة.

- تؤثر الألعاب الجماعية التفاعلية بشكل إيجابي على المزاج اليومي لأغلب المبحوثين، وتمنحهم شعورا بالراحة النفسية.

- يشعر اللاعبون بالفرح والانتصار عند الفوز، لكن بعضهم قد يعاني من التوتر أو الغضب حتى في حالة الفوز.

- الخسارة تؤدي غالبا إلى الملل أو الإحباط أو الغضب، وقد يعبر البعض عن مشاعر لوم للذات أو للزملاء.

- غالبية المبحوثين يلجأون إلى التوقف المؤقت عن اللعب أو ممارسة الرياضة كإستراتيجية للتعامل مع التأثيرات النفسية السلبية.

- غالبية المبحوثين يرون أن الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية تؤثر على انتظام النوم لديهم.

SUMMARY:

This study addressed the topic of "**The Impact of Using Interactive Multiplayer Electronic Games on Youth**," a phenomenon that has become increasingly widespread around the world. In recent years, these games have seen a significant rise in popularity, especially among young people, and their user base has expanded to become an essential part of daily life for many. These games are no longer limited to entertainment and leisure purposes; they have evolved into tools for communication and social interaction among players.

The aim of this study was to identify the social, psychological, and behavioral effects of interactive multiplayer electronic games on youth, in addition to understanding the motivations behind their use. This was done through a field study conducted on a sample of players, commonly known as "gamers". The study was guided by the main research question: **What is the impact of using interactive multiplayer electronic games on youth?**

The study adopted the descriptive method by conducting a field study on a purposive sample of 15 participants. The interview form was used as the main tool for collecting data from the respondents.

The study reached a number of key findings, the most important of which are:

- Most respondents do not perceive a direct negative impact of gaming on their family relationships, although some acknowledged the presence of family issues caused by gaming.
- The majority believe that interactive multiplayer electronic games help in forming new friendships online, which in some cases leads to increased gaming activity.
- Most respondents believe that these games do not affect their real-life social relationships, although a few reported a limited negative impact.
- Many respondents prefer electronic games over real-life social activities due to the ease of interaction and the comfortable gaming environment.
- Interactive multiplayer games have a positive effect on the daily mood of most respondents and provide them with a sense of psychological comfort.
- Players feel joy and a sense of achievement upon winning, but some may also experience tension or anger, even in victory.
- Losing often leads to feelings of boredom, frustration, or anger, and some express self-blame or blame toward teammates.

- Most respondents resort to taking breaks from gaming or engaging in physical activity as strategies to cope with the negative psychological effects.
- A majority of respondents believe that interactive multiplayer electronic games affect the regularity of their sleep.

المقدمة

مقدمة:

في العصر الذي تتطور فيه التكنولوجيا بسرعة كبيرة، ومع احتدام المنافسة بين الشركات التقنية لتطوير أجهزة إلكترونية أكثر تطوراً وكفاءة، شهد مفهوم اللعب تحولاً جذرياً من شكله التقليدي البسيط إلى شكل رقمي معقد. وقد أدى هذا التحول إلى انتشار واسع للألعاب الإلكترونية، التي باتت تعد اليوم من أسرع الأنشطة الترفيهية نمواً في العالم.

فقد بلغ عدد اللاعبين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في عام 2024 حوالي 3.32 مليار لاعب حول العالم، ما يعكس اتساع قاعدة مستخدمي هذه الألعاب وتنامي تأثيرها. كما أصبحت صناعة ألعاب الفيديو من أكثر الصناعات ربحاً في قطاع الترفيه، متجاوزة بذلك كلا من صناعة السينما والموسيقى، الأمر الذي يعكس التحول في أنماط الاستهلاك الثقافي والترفيهي لدى الأفراد، ولا سيما فئة الشباب.

ومع الانتشار الواسع لاستخدام شبكة الإنترنت، شهدت صناعة ألعاب الفيديو نقلة نوعية تمثلت في ظهور الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية، التي تعتمد بشكل أساسي على الاتصال بالإنترنت، وتمارس في بيئة افتراضية تجمع عدداً كبيراً من اللاعبين الحقيقيين من مختلف أنحاء العالم.

يتيح هذا النمط من الألعاب للاعبين التفاعل فيما بينهم إما في إطار تعاوني كفريق أو في إطار تنافسي كمُنافسين، ما أضفى بعداً اجتماعياً وتفاعلياً على تجربة اللعب، وجعل من الألعاب بيئة ديناميكية تتجاوز حدود التسلية، لتصبح وسيلة للتواصل والتفاعل الاجتماعي وتشكيل العلاقات، وتطوير واكتساب المهارات.

ورغم أن الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية تعد تجربة ترفيهية مشوقة وممتعة لعدد كبير من اللاعبين، إلا أنها لا تخلو من تحديات وآثار متعددة، لا سيما على الصعيدين الاجتماعي والنفسي، وحتى السلوكي كذلك، حيث تحمل في طياتها مجموعة من الإيجابيات والسلبيات.

من هذا المنطلق جاءت هذه الدراسة لتقوم بتسليط الضوء والبحث في أثر الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على الشباب. وقد تم تقسيم هذه الدراسة على أساس الخطة التالية:

الفصل الأول خصص للإطار المنهجي حيث تطرقنا فيه إلى موضوع الدراسة ومنهجيتها، استعرضنا خلالها الخطوات والإجراءات المنهجية والتي بدورها قسمناها إلى قسمين: أولها موضوع الدراسة ويندرج

تحتة الدراسات السابقة وإشكالية الدراسة والتساؤل الرئيس والتساؤلات الفرعية، بالإضافة إلى أهم المفاهيم التي تخص الدراسة، ثم أسباب اختيار الموضوع وأهمية الدراسة، أهدافها وصعوباتها. والقسم الثاني جاء لشرح المنهجية المتبعة في الدراسة من خلال تحديد نوعها ومنهجها والأدوات المستخدمة في جمع البيانات والتي تمثلت في استمارة المقابلة، وأخيرا مجال الدراسة الميدانية البشري والمكاني والزمني.

أما الفصل الثاني فخصص للإطار النظري للدراسة وتم تقسيمه هو الآخر إلى قسمين. في القسم الأول تطرقنا إلى ماهية اللعب والألعاب الإلكترونية وفيه تناولنا تعريف اللعب وسماته وأهميته وأهدافه بالإضافة إلى تبيان مفهوم الألعاب الإلكترونية ونشأتها وأنواعها وفي القسم الثاني تطرقنا إلى ماهية الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية، تناولنا فيه مفهوم الألعاب الإلكترونية الجماعية، ثم بينا التفاعلية كخاصية في الألعاب الإلكترونية الجماعية، وآليات وأشكال التواصل بين اللاعبين في الألعاب الإلكترونية الجماعية وأخيرا أوضحنا إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية.

وفي الفصل الثالث والأخير خصصناه للإطار التطبيقي من خلال عرض وتحليل نتائج الدراسة الميدانية التي قمنا بها ثم عرض النتائج العامة ، ثم توصيات الدراسة والخاتمة، قائمة المصادر والمراجع و الملاحق في النهاية.

الإطار المنهجي

الفصل الاول:موضوع الدراسة ومنهجيتها

أولا :موضوع الدراسة

- 1 - الدراسات السابقة
- 2 - إشكالية الدراسة وتساؤلاتها
- 3 - مفاهيم ومصطلحات الدراسة
- 4 - أسباب اختيار الموضوع
- 5 - أهمية الدراسة
- 6 - أهداف الدراسة
- 7 - صعوبات الدراسة

ثانيا :منهجية الدراسة

- 1 - نوع الدراسة
- 2 - منهج الدراسة
- 3 - أدوات جمع البيانات
- 4 - عينة الدراسة
- 5 - مجالات الدراسة

أولاً: موضوع الدراسة

1 - الدراسات السابقة:

تعد الدراسات السابقة مصدراً أساسياً ومهما يدعم الباحث من خلال الاستفادة من خبرات الباحثين السابقين ونتائجهم العلمية. فهي تتيح للباحث توظيف وتوجيه جهوده بشكل صحيح، مما يساعده على تجنب الأخطاء وتجاوز الصعوبات المحتملة أثناء بحثه. إضافة إلى ذلك، تسهم الدراسات السابقة في تعزيز فهم الباحث للمتغيرات بشكل أعمق، مع التركيز على عنصرين مهمين جداً وهما الجودة والابتكار. وتساعد هذه الدراسات أيضاً في تحديد الفجوات البحثية التي يمكن للباحث معالجتها، مما يساهم في تقديم إضافات علمية حقيقية. ومن خلالها، يتمكن الباحث من التعرف على الأساليب والمنهجيات المختلفة التي تم استخدامها في الدراسات السابقة، مما يثري بحثه ويعزز مصداقيته. لذلك، حرصنا على عرض بعض الدراسات التي تشكل إضافة نوعية وقيمة في هذا المجال. وعليه رصدنا مجموعة من هذه الدراسات تم عرضها وفقاً للمحاور التالية:

المحور الأول: دراسات تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على الجوانب النفسية

المحور الثاني: دراسات تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك

المحور الأول: دراسات تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على الجوانب النفسية

الدراسة الأولى: ممدوح حسن حسان نصيرات، مذكرة ماجستير، (فلسطين) 2022¹

إشكالية الدراسة: ماهي دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وآثارها النفسية والاجتماعية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)

تساؤلات الدراسة

1- ماهي أنماط (عادات) استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث) ؟

2 - ماهي الآثار النفسية والاجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث) ؟

¹-ممدوح حسن حسان نصيرات، دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والاجتماعية على طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)، مذكرة ماجستير، جامعة النجاح الوطنية، 2022،

منهج الدراسة: اعتمد الباحث على المنهج الوصفي التحليلي السببي واستخدم الاستمارة كأداة لجمع البيانات.

نتائج الدراسة:

- الحاجة الانفعالية التي تقف وراء استخدام الألعاب الإلكترونية هي الحاجة للتسلية والترفيه يليها الحاجة لملء وقت الفراغ، يليها حب المغامرة والتحدي ثم أخيرا الهروب من الواقع، ويرجع ذلك إلى أن المراهقين بشكل طبيعي يحبون التسلية والترفيه والترويح عن النفس، حيث يبحثون دائما عن أشياء لإشباع حاجاتهم ورغباتهم النفسية والاجتماعية.

- الحاجة المعرفية التي تقف وراء ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الحاجة لتنمية الذكاء، ثم يليها الحاجة للتعليم وتطوير الموهبة

- أظهرت النتائج أيضا أن المراهقين يفضلون اللعب الجماعي مع الأصدقاء وذلك يعود إلى شعورهم بالسعادة والمتعة عند مشاركتهم اللعب

- أظهرت النتائج إلى أن مستوى الآثار النفسية والاجتماعية السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية جاء منخفضا، وهذه النتيجة تتوافق مع تنامي الانتقاد للنظرة السلبية تجاه الألعاب الإلكترونية وهناك بحوث علمية معتبرة تؤكد الميزات الإيجابية الكبيرة للألعاب الإلكترونية.

الدراسة الثانية: محمد ختاش و حليلة رحال، دراسة في مجلة، (الجزائر) -2021

إشكالية الدراسة: ماهية استخدام الألعاب الإلكترونية وهل المراهقون فعلا في خطر دائرة الإدمان وإلى حد قد يؤثر هذا الاستخدام المفرط في سلوك المراهقين ومعاشرهم التربوي والنفسي

التساؤلات الفرعية:

- 1- ما هي دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين؟
- 2- ما هي الانعكاسات النفسية للألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين؟
- 3- ما هي الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين؟

¹- محمد ختاش، حليلة رحال، إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية والنفسية-دراسة ميدانية لدى عينة من المراهقين المتمدرسين، مجلة التربية والصحة النفسية، المجلد السابع، العدد الثاني، 2021

منهج الدراسة وأدواتها: اعتمد الباحث على المنهج الوصفي واستخدم أداة الاستبيان لجمع المعلومات

نتائج الدراسة:

- أظهرت نتائج الدراسة أن أفراد العينة كان دافعها لممارسة الألعاب الإلكترونية هو هزيمة الآخرين، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التركيز في ألعاب السيارات، تقمص شخصية اللاعبين، الهروب من الواقع، الترفيه وذهب البعض إلى أن ممارسة الألعاب ساعدتهم على كيفية التحكم بالتكنولوجيا وساعدتهم في تعلم اللغات.
- أظهرت نتائج الدراسة أن الألعاب الإلكترونية ساهمت في بناء علاقات اجتماعية قوية والتواصل مع الأصدقاء، كما تشعر الألعاب المراهق بالمتعة، كما تنمي الألعاب قدرات المراهقين على العنف والعدوان
- أظهرت نتائج الدراسة أن أبرز التأثيرات النفسية التي عانى منها المراهقون هي التأثير السلبي على الصحة مثل (العينين والظهر وزيادة الوزن، تأثر العمود الفقري من الجلوس السيئ) وعدم الحصول على القدر الكافي من النوم، والعدوانية الانعزالية و عدم القدرة على بناء علاقات اجتماعية مع الآخرين وعزلة اجتماعية، التعود على العنف

الدراسة الثالثة: فاطمة همال-رسالة ماجستير-(الجزائر)2011¹

إشكالية الدراسة: ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديث؟

تساؤلات الدراسة:

- 1-هل أثرت هذه الألعاب بشكل إيجابي أم سلبي على الطفل الجزائري؟
- 2-هل كان هذا التأثير في الجانب النفسي أم العقلي أم كليهما؟
- 3-هل كانت مضامين هذه الألعاب هي سبب هذا التأثير؟ أم أن الانبهار بتقنيات التصميم كان له دور فعال ؟
- 4-إلى أي مدى ساهمت الوسائط الإعلامية الجديدة في تحقيق هذا التأثير؟

¹-فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية على الوسائط الإعلامية الجديدة -دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائية مدينة باتنة-، مذكرة ماجستير، 2012

منهج الدراسة وأدواتها: اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي في دراستها واستخدمت أداة المقابلة لجمع المعلومات من العينة المتمثلة في الأطفال فالأداة الأنسب لهم هي المقابلة.

نتائج الدراسة:

- تشكل الوسائط الإعلامية الجديدة البيئة الأساسية لزيادة تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية
- رغم تعدد استخدامات كل وسيط إعلامي جديد، إلا أن في مقدمة استخدامات الطفل لها لعب الألعاب الإلكترونية، وإهمال الجوانب العقلية التعليمية، والتركيز على التسلية والمتعة فقط.
- يلعب الطفل الجزائري الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة دون استثناء
- تفضل العينة اللعب من خلال الهاتف الخليوي، الإنترنت، التلفزيون، الحاسوب، وهي بالترتيب
- أكثر أنواع الألعاب تفضيلاً هي ألعاب القتال والحروب والمغامرات
- ازدادت ظاهرة العنف لدى الأطفال، وفق أنواع الألعاب المفضلة
- تؤثر الألعاب على التكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل، بحيث تؤثر في أخلاقه وثقافته، من خلال مضامين العنف والقتال.

المحور الثاني دراسات تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك

الدراسة الأولى: من إعداد مريم قويدر - رسالة ماجستير - (الجزائر) 2012¹

إشكالية الدراسة: ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتدربين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

تساؤلات الدراسة:

- 1- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟
- 2- ما هي أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية استقطاباً لاهتمام الأطفال؟
- 3- هل تغرس الألعاب الإلكترونية السلوك العدواني في شخصية الطفل الجزائري؟

¹- مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل - دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتدربين بالجزائر العاصمة، مذكرة ماجستير في علوم الإعلام والاتصال، 2012

منهج الدراسة وأدواتها: اعتمد الباحث على المنهج الوصفي واستخدم أداة الاستبيان والمقابلة في جمعه للبيانات عن الظاهرة المدروسة.

نتائج الدراسة:

- أظهرت نتائج الدراسة أن جهاز الكمبيوتر في مقدمة الأجهزة التي يفضلها مفردات العينة تليها أجهزة اللعب الإلكترونية.

- يفضل أغلبية أفراد العينة ممارسة الألعاب في أيام العطل والمناسبات، يليهم من يمارسونها يوميا، يليهم من يمارسونها مرتين في الأسبوع ثم بعدهم من يمارسونها مرة واحدة في الأسبوع.

- يميل أغلب أفراد العينة إلى ممارسة الألعاب في البيت.

- الألعاب الإلكترونية أثرت على سلوك أفراد العينة.

الدراسة الثانية: برتيمه سميحة، مذكرة ماجستير، (الجزائر) 2016¹

إشكالية الدراسة: هل هنالك علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي؟

تساؤلات الدراسة:

1- هل هنالك علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المادي؟

2- هل هنالك علاقة بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير مادي؟

فرضيات الدراسة:

الفرضية الرئيسية:

1- هنالك علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي

الفرضيات الفرعية:

2- هنالك علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المادي

3- هنالك علاقة بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير مادي

¹- برتيمه سميحة، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي-دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بلدية المرارة ولاية الوادي، مذكرة ماجستير في علم الاجتماع، 2016

منهج الدراسة وأدواتها: اعتمد الباحثة على المنهج الوصفي التحليلي لأنه الأنسب للدراسة و استخدمت في أدوات جمع المعلومات الملاحظة والاستمارة والمقابلة.

نتائج الدراسة:

-هنالك علاقة إيجابية بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية وممارسته للعنف المادي داخل الوسط المدرسي والذي هو كذلك استخدام القوة الجسدية بشكل متعد اتجاه الآخرين من اجل إلحاق الضرر بهم

-هنالك علاقة إيجابية بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية وممارسته للعنف غير المادي داخل الوسط المدرسي من خلال عمل أو امتناع عن القيام بعمل.

التعليق على الدراسات السابقة:

أظهرت المراجعة العلمية للدراسات السابقة عددا من النتائج ذات العلاقة بموضوع الدراسة من أهمها:
على مستوى الموضوع:

أظهرت المراجعة العلمية للدراسات السابقة التي اطلعنا عليها حول متغير الألعاب الإلكترونية أنها تتشابه إلى حد كبير مع دراستنا، حيث تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين، مع التركيز بشكل أكبر على الجوانب السلبية مقارنة بالإيجابية. كما تبين أن معظم هذه الدراسات تسعى إلى دراسة نفس المتغير، وهو الألعاب الإلكترونية، بهدف التعرف على تداعياتها المختلفة، سواء كانت سلوكية أو نفسية.

-اتفقت الدراسات على أن الدوافع الأساسية لاستخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين هي التسلية وملء وقت الفراغ، وحب التحدي والمغامرة والمنافسة
-معظم الدراسات التي تناولت التأثيرات السلوكية ركزت على العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف، حيث أكدت عن وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على عنف والسلوك العدواني لدى الأطفال.

على المستوى المنهجي:

أظهرت المراجعة العلمية للدراسات السابقة وجود تداخل واضح مع دراستنا في الجوانب المنهجية، حيث إن معظم هذه الدراسات تنتمي إلى البحوث الوصفية التي تهدف إلى تشخيص الظاهرة ووصفها كما هي في الواقع. كما لوحظ تشابه في الأدوات المستخدمة لجمع البيانات والمعلومات، إذ اعتمدت الدراسات السابقة على الملاحظة والاستبيان والمقابلة، في حين أن دراستنا ستعتمد على أداة استمارة المقابلة مع المبحوثين.

- يختلف مجتمع البحث في الدراسات السابقة عن مجتمع دراستنا، حيث ركزت أغلب الدراسات السابقة بشكل أساسي على الأطفال والمراهقين، نظرا لحساسية هذه الفئات العمرية وتأثيرها الكبير بما يجري حولها. في المقابل، ستركز دراستنا على فئة الشباب الذين تتراوح أعمارهم من 18 سنة إلى 30 سنة، بهدف فهم تأثير الألعاب الإلكترونية على هاته الفئة العمرية بشكل أكثر دقة خصوصا وان حاجات ودوافع الشباب تختلف عن حاجات ودوافع الأطفال والمراهقين وبالتالي النتائج سيكون هنالك اختلاف في نتائج الدراسة المتوصل إليها.

حدود الاستفادة من الدراسات السابقة:

- تمت الاستفادة من الدراسات السابقة على المستوى النظري والإجرائي في :
- في فهم متغير الألعاب الإلكترونية بشكل أفضل.
- في التعرف على المصادر والمراجع التي من شأنها أن تساعدنا في الجانب النظري.
- ساعدتنا في صياغة الإشكالية بشكل واضح ودقيق.
- ساعدتنا الدراسات السابقة في اختيار المنهج المناسب لدراستنا وهو المنهج الوصفي.
- كما تم الاستفادة منها في اختيار الأداة المناسبة لجمع المعلومات والتي تمثلت في استمارة المقابلة .
- ومن خلال مراجعتنا للدراسات السابقة قمنا بتحديد الزاوية الجديدة للدراسة التي لم يتم التطرق لها من قبل في حدود اطلاعنا وهي الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية.

2 - إشكالية الدراسة وتساؤلاتها:

شهد العالم خلال العقود الأخيرة تطوراً تكنولوجياً متسارعاً أحدث تحولات جوهرية في مختلف المجالات، وكان لصناعة الترفيه نصيب بارز من هذا التطور، حيث انتقلت من مجرد وسيلة تقليدية للترفيه إلى صناعة متكاملة ذات تأثير واسع النطاق. وقد ساهمت التطورات التقنية في تعزيز مكانة الألعاب الإلكترونية، مما جعلها واحدة من أكثر الصناعات نمواً وربحية على مستوى العالم، حيث انتقلت من كونها نشاطاً محدود الانتشار إلى ظاهرة عالمية تستقطب مختلف الفئات العمرية، مع تركيز خاص على فئة الشباب، الذين باتوا يشكلون النسبة الأكبر من مستخدمي هذه الألعاب.

ومع التطور المستمر في الأجهزة والبرمجيات، أصبحت الألعاب الإلكترونية أكثر تطوراً من حيث الرسومات (كرافيكس)، وآليات اللعب، والتفاعل بين اللاعبين. فلم تعد الألعاب تقتصر على أجهزة الحاسوب التقليدية، بل امتدت إلى منصات متعددة تشمل أجهزة اللعب المنزلية والهواتف الذكية، مما سهل الوصول إليها وجعلها جزءاً لا يتجزأ من الحياة اليومية للكثيرين. كما أدى انتشار الإنترنت إلى ظهور ما يسمى بالألعاب الجماعية التفاعلية، التي تتيح للاعبين من مختلف أنحاء العالم التفاعل مع بعضهم البعض في بيئات افتراضية مشتركة، مما أسهم في زيادة شعبيتها وتعزيز اندماج المستخدمين فيها.

لقد تجاوزت صناعة الألعاب الإلكترونية كونها وسيلة ترفيهية بحتة، حيث أصبحت مجالاً يجمع بين الترفيه، والاقتصاد، والثقافة، والتكنولوجيا. وقد دخلت شركات عالمية كبرى هذا القطاع بقوة، مستثمرة في تطوير ألعاب ذات جودة عالية، ما أدى إلى توسيع قاعدة اللاعبين وزيادة تأثير هذه الألعاب في المجتمع. ومع هذا التوسع، برزت تساؤلات عديدة حول التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على الأفراد، خاصة فئة الشباب الذين يقضون أوقاتاً طويلة في ممارستها.

وفي هذا السياق، ومع تزايد الإقبال الكبير على الألعاب الإلكترونية بدأ الباحثون والمهتمون في مجالات مثل علم النفس والاجتماع في دراسة تأثير هذه الظاهرة على الأفراد والشباب، وتشير بعض هذه الدراسات إلى أن للألعاب الإلكترونية لها فوائد عديدة مثل تنمية المهارات الإدراكية، وتعزيز التفكير الاستراتيجي، وتحسين سرعة الاستجابة، بالإضافة إلى توفير بيئات تفاعلية تعزز التعاون والعمل الجماعي في الألعاب الخدمائية (الأونلاين) ومن ناحية أخرى حذرت العديد من الدراسات من المخاطر المحتملة لممارسة ألعاب الفيديو لفترات طويلة مثل الإدمان، والعزلة الاجتماعية وضعف

التحصيل الدراسي وحتى تأثيراتها على الصحة العقلية مثل الاكتئاب والقلق النفسي وتأثيراتها على الصحة البدنية نتيجة الجلوس المطول أمام الشاشات مما يؤدي إلى آلام مستمرة في الظهر.

وانطلاقاً من هذه الإشكالية، وفي ظل هذا الجدل القائم بخصوص الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية، تبرز الحاجة إلى إجراء دراسة معمقة لفهم طبيعة التأثير الفعلي لهذه الألعاب على الشباب، ومدى انعكاسها على نفسية وسلوك الشباب، بالإضافة إلى ما تخلفه من آثار اجتماعية.

التساؤل الرئيس:

ما أثر استخدام الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على الشباب؟

تساؤلات الدراسة:

- 1- ما هي دوافع استخدام الشباب للألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية؟
- 2- ما الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على الشباب؟
- 3- ما التأثيرات السلوكية والنفسية للألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على الشباب؟
- 4- ما أبرز إيجابيات وسلبيات استخدام الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على الشباب؟

3 - مفاهيم الدراسة:

1-تعريف الأثر:

-لغة: الأثر : بَقِيَّةُ الشَّيْءِ، وَالْجَمْعُ أَثَارٌ وَأَثَرٌ . وَخَرَجْتُ فِي إِثْرِهِ وَلِيَ أَثَرُهُ أَي بَعْدَهُ. وانتثرته وتأثرته : تَتَبَعْتُ أَثَرَهُ (عَنِ الْفَارِسِيِّ) . وَيُقَالُ : أَثَرَ كَذَا وَكَذَا بِكَذَا وَكَذَا أَي اتَّبَعَهُ إِثَّاهُ.¹

-اصطلاحاً:

العملية التي تسعى إلى إحداث تغير في سلوك الناس عن طريق دفعهم لتبني أفكار وآراء وسلوكيات معينة أو التخلي عن بعض الأفكار واكتساب مهارات أو أفكار جديدة من شأنها أن تخدم الهدف الذي يسعى إليه مصدر التأثير²

¹-ابن منظور،معجم لسان العرب-ج4-،دار الحوزة،قم-ايران ص05

²-مي عبدالله،المعاجم الحديثة للاعلام والاتصال،ط1 ،دار النهضة للنشر،بيروت،2014،ص81

-إجرائيا: هو كل ماتخلفه الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية من آثار سواء على الجوانب الاجتماعية أو النفسية أو السلوكية لدى اللاعبين الشباب الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية بشكل مستمر .

2-الألعاب الإلكترونية الجماعية:

-اصطلاحا:

هي الألعاب التي تتطلب اتصالاً أساسياً ومستمرًا بشبكة الإنترنت أثناء اللعب، عبر أي جهاز قابل للاتصال بالشبكة؛ مثل أجهزة الكمبيوتر، والهواتف والأجهزة اللوحية الذكية، وأجهزة الترفيه المنزلية، وأجهزة الكونسول؛ مشغلات ألعاب الفيديو، وتشمل عددًا من الأنواع؛ وفقا لعدد المشاركين فيها أثناء التنافس الواحد ؛ فمنها ألعاب يمكن لعبها من خلال لاعب واحد مقابل البيئة؛ أو ألعاب جماعية متعددة اللاعبين، التي تعتبر عالما هائلا، يضم مئات، وربما الآلاف من اللاعبين الذين يتنافسون في عوالم افتراضية عبر الإنترنت¹

هي مجموعة من الألعاب التي يقوم المراهقون بممارستها عبر الأجهزة الإلكترونية، وتلعب بشكل جماعي من خلال الأجهزة الإلكترونية مثل الحاسوب أو الأجهزة المنزلية أو الهاتف الذكي أو حتى أجهزة التلفاز وتتطلب اتصالات بالإنترنت، ويتفاعل من خلالها اللاعبون مع بعضهم البعض وتعتمد هذه الألعاب في الغالب على استراتيجيات وخطوات منظمة لتحقيق الأهداف ويتم ممارستها لساعات طويلة خلال اليوم ولفترات زمنية طويلة.²

- إجرائيا:نقصد بالألعاب الإلكترونية الجماعية في دراستنا هذه ،بأنها تلك الألعاب التي تتطلب اتصال دائم بالإنترنت،ويشارك فيها عدة لاعبين في الوقت نفسه،ويتفاعلون معا سواء كانوا كمنافسين أو كفرق.

3-التفاعلية:

-إجرائيا:هي القدرة على التبادل المعلومات بين اللاعبين في العالم الافتراضي.أو هي مجموعة من الأنشطة الاتصالية التي تسمح للاعبين بالتأثير في مجريات اللعب، والتجاوب مع الأحداث، والتفاعل مع باقي المشاركين سواء من خلال المحادثة(صوتية)،الدرشة (نصية)، التعاون، المنافسة.

¹-وسام محمد أحمد حسن،الألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الانترنت وعلاقتها بالتنمر الالكتروني،المجلة المصرية

لبحوث الرأي العام،المجلد 22،العدد 04 الجزء الثاني،ديسمبر 2023،ص262

²-أمل جابر عوض سيد،تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية،مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية-جامعة الفيوم،العدد 31،ص268-269

4- الشباب:

- لغة:

الفتوة والفتاء بمعنى الحيوية والقوى الدينامية، وكلمة شب هي من شبيب وأن الشباب هو الفتاء والحداثة، وشباب الشيء أوله، وتجمع على شباب وشبان وشواب.¹

كما ورد عن الشباب في قاموس محيط المحيط للمعلم بطرس البستاني وهو القاموس الذي استند في تأليفه إلى قاموس لسان العرب ما يلي: "شب النار، أوقدها، وشب الشيء ارتفع ونما، وشب الغلام يشب شاباً صار فتياً"²

والمرادف لها باللغة الإنجليزية (youth) أي بمعنى "الفترة من الحياة التي يكون فيها الإنسان حدثاً، أو الفترة ما بين الطفولة والرشد، أوبين المراهقة والنضج. وأن تكون حدثاً هو أن تكون غير ناضج"³

- اصطلاحاً:

لا يوجد مفهوم واحد متفق عليه من قبل الباحثين والعلماء وذلك نظراً لأن المعنى يتغير من سياق إلى سياق.

يعرفه عبد العزيز أنه "الأفراد الذين تتراوح أعمارهم بين الثامنة عشرة والرابعة والعشرين، أي الذين أتموا عادة الدراسة العامة وتتميز هذه المرحلة بأنها مرحلة انتقالية إلى الرجولة أو الأمومة. ويتخطى الأفراد فيها مرحلة التوجيه والرعاية ويكونون أكثر تحراً ولهذا تحتاج هذه المرحلة إلى عناية خاصة".⁴

كما عرفه محمد سيد فهمي على أنه "فترة العمر التي تقع بين الخامسة عشر وسن الثلاثين، حيث أن هذه الفترة تتسم بكثير من الخصائص كالعابلية للنمو والتعليم والقدرة على الإنتاج والابتكار والرغبة في إحداث التغيير والتطوير في المجتمع"⁵

¹- ابن منظور، لسان العرب، دار صادر بيروت، بيروت، ص 480

²- حجازي مصطفى، الشباب الخليجي والمستقبل، دراسة تحليلية نفسية اجتماعية، ط 1، المركز الثقافي

العربي، المغرب، 2008، ص 16

³- نفس المرجع، ص 17

⁴- عبد العزيز عبدالله الدخيل، معجم مصطلحات الخدمة الاجتماعية، انجليزي-عربي، ط 2، دار المناهج للنشر

والتوزيع، عمان-الأردن، 2005، ص 202

⁵- سيد فهمي (محمد) و محمد سلامة، إدارة الأزمة مع الشباب، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، 2012، ص 130

-إجرائيا:

الشباب في دراستنا هذه هم اللاعبون الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل مستمر ومنتظم و تتراوح أعمارهم ما بين 15 سنة إلى 30.

4 - أسباب اختيار الموضوع:

- بعد اطلاعنا على مختلف الدراسات السابقة انحصرت أسباب اختيار الموضوع في النقاط التالية:
- الانتشار الواسع والإقبال المتزايد على الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية بين الشباب خاصة بعد أن أصبحت تتوفر على الأجهزة الذكية مثل الهواتف.
- بما أن الألعاب الإلكترونية الجماعية تحديدا أصبحت جزء لا يتجزأ من حياة الكثيرين وتمارس بشكل يومي كان لا بد من إجراء دراسة حولها لفهم أثر هذه الظاهرة على الشباب.
- ما يميز الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية هي أنها مجانية كليا وهذا ما يسهل الوصول إليها ولعبها عكس الألعاب الإلكترونية الفردية وهذا أحد الأسباب الذي يدفعنا لإجراء الدراسة.
- الرغبة الشخصية في دراسة هذه الظاهرة ومحاولة فهم تأثيراتها على الشباب بشكل أعمق.
- جدة وحدثة الموضوع وحتى قلة الدراسات في مجتمعنا المحلي.
- محاولة معرفة الأسباب المؤدية إلى انتشار الألعاب الإلكترونية.

5 - أهمية الدراسة:

تكتسي الدراسة أهميتها من:

- تكمّن أهمية الدراسة في الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية بين أوساط الشباب في المجتمع الجزائري وخصوصا الألعاب الإلكترونية الجماعية التي تمارس عبر الإنترنت وبشكل شبه يومي.
- كما تكمّن أهمية الدراسة في محاولة فهم أعمق للآثار التي تخلفها الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على الشباب سواء كانت إيجابية أو سلبية.
- تسليط الضوء على مدى خطورة الألعاب الإلكترونية الجماعية في حال لم تمارس بشكل واع.
- مساعدة وتوجيه الشباب نحو الاستخدام السليم للألعاب الإلكترونية.
- محاولة تقديم حلول فعالة لمواجهة التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية.

6 - أهداف الدراسة:

- التعرف على دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية لدى الشباب.
- التعرف على الآثار الاجتماعية المترتبة على استخدام الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية.
- تحديد العوامل المؤثرة في توجه الشباب نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية.
- التعرف على أبرز الإيجابيات والسلبيات المترتبة على استخدام الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية.

7 - صعوبات الدراسة:

من الطبيعي أن يواجه أي باحث أثناء إعداد دراسته بعض العراقيل والتحديات وخاصة إذا كانت الدراسة تمس فئة اجتماعية ما. وفي هذا الإطار واجهت دراستنا هذه مجموعة من الصعوبات التي يمكن أن نلخصها في:

- صعوبات تتمثل في صعوبة الوصول إلى العينة وحتى وإن توفرت فقد يرفضون إجراء المقابلة لأسباب شخصية.

- أيضاً قد تكون إجابات العينة لا تعكس الحقيقة وذلك راجع إلى الخجل أو رفضهم الاعتراف بوجود تأثيرات للألعاب الإلكترونية.

- واجهتنا صعوبات كبيرة فيما يتعلق بالإناث، سواء من ناحية الوصول إليهن أو حتى إجراء مقابلات، حيث كان الأغلبية منهن يرفضن إجراء المقابلة لأسباب شخصية.

ثانياً: منهجية الدراسة وأدواتها

1 - نوع الدراسة:

تنتمي دراستنا هذه ضمن مجال الدراسات الوصفية التي تهدف إلى اكتشاف الوقائع ووصف الظواهر وصفاً دقيقاً، وتحديد خصائصها تحديداً كيفياً وكمياً، كما تقوم بالكشف عن الحالة السابقة للظواهر وكيف وصلت إلى صورتها الحالية وتحاول التنبؤ بما ستكون عليه في المستقبل، بشكل عام فإن الدراسة الوصفية تهتم بماضي الظواهر وحاضرها ومستقبلها.¹

2 - منهج الدراسة:

يعد اختيار المنهج أحد أهم الخطوات الأساسية التي يقوم بها الباحث في دراسته واختياره للمنهج يكون حسب طبيعة الدراسة التي هو مقبل عليها.

ويعرف موريس أنجرس المنهج بأنه مجموعة من الإجراءات والخطوات الدقيقة من أجل الوصول إلى نتيجة، في حين عرف الباحث محمد زيان المنهج على أنه فن التنظيم الصحيح لسلسلة من الأفكار العديدة، إما من أجل الكشف عن حقيقة مجهولة، أو للبرهنة على حقيقة لا يعرفها الآخرون.² وهناك من يعرفه بأنه الأسلوب أو الطريقة التي يستخدمها الباحث في دراسة ظاهرة معينة والذي من خلاله يتم تنظيم الأفكار المتنوعة بطريقة تمكنه من علاج المشكلة البحثية التي تواجهه.³

كما عرفه محمد البدوي بأنه "مجموعة القواعد التي يستعملها الباحث لتفسير ظاهرة معينة بهدف الوصول إلى الحقيقة العلمية، أو أنه الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة في العلوم بواسطة طائفة من القواعد التي تهيم على سير العقل وتحدد عملياته حتى يصل إلى نتيجة معلومة"⁴

وارتأينا أن المنهج المناسب لدراستنا هذه هو المنهج الوصفي من حيث وصف الظاهرة وتشخيصها على أرض الواقع وتسليط الضوء على مختلف مرتكزات هذه الظاهرة وجمع البيانات عن الظاهرة المدروسة مع التحليل للوصول إلى الأهداف المرجوة.

¹- مروان عبد المجيد إبراهيم، أسس البحث العلمي لأعداد الرسائل الجامعية، مؤسسة الوراق، الأردن، 2001، ص 126

²- أحمد بن مرسل، مناهج البحث العلمي في علوم الاعلام والاتصال، ط 4، ديوان المطبوعات الجامعية، 2010، ص 282-

283

³- محمد سرحان علي العامودي، مناهج البحث العلمي، ط 3، دار الكتب، صنعاء، 2019، ص 35

⁴- بوحوش عمار، منهجية البحث العلمي وتقنياته في العلوم الاجتماعية، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، برلين- ألمانيا، 2019، ص 14

3- عينة الدراسة:

-مجتمع البحث:

ويعرف مجتمع البحث على أنه المجتمع الأكبر أو مجموع المفردات التي يستهدف الباحث دراستها لتحقيق نتائج الدراسة، ويمثل هذا المجتمع الكل الذي يهدف الباحث إلى دراسته ومن ثم يتم تعميم نتائج الدراسة على كل مفرداته.¹

ويتمثل مجتمع البحث في هذه الدراسة في الشباب الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية بصفة منتظمة ومستمرة على مختلف الأجهزة.

-العينة:

العينة هي جزء من المجتمع الذي تجرى عليه الدراسة يختارها الباحث لإجراء دراسته عليه وفق قواعد خاصة لكي تمثل المجتمع تمثيلاً صحيحاً²، فالعينة تحتوي على بعض العناصر التي يتم دراستها بهدف تقرير معالم المجتمع المدروس ، أو اختيار فروض بحثية تعمم نتائجها على المجتمع المسحوبة منه³.

وقد اعتمدنا في دراستنا هذه على العينة القصدية بما أنها العينة الأنسب لدراستنا هذه ، وهي تلك العينة التي يختار الباحث مفرداتها بطريقة عمدية طبقاً لما يراه من خصائص تتوفر في المفردات بما يخدم أهداف الدراسة.⁴

فقد قمنا شخصياً باختيار المفردات المناسبة وهذا نظراً لإدراكنا التام لمجتمع البحث. ولتوسيع نطاق العينة والوصول إلى عدد كافٍ من المشاركين، تم الاستعانة كذلك بتقنية كرة الثلج، حيث طلبنا من الأفراد الذين أجرينا معهم المقابلات في البداية، والذين كنا نعرف مسبقاً توفرهم على التمثيل الفعلي للعينة، أن يرشحوا لنا مشاركين آخرين تتوفر فيهم نفس الشروط.

¹-محمد عبد الحميد، البحث العلمي في الدراسات الاعلامية ،عالم الكتاب،القاهرة،2004،ص130

² -رحيم يونس العزاوي،مقدمة في منهج البحث العلمي،ط1،دار دجلة،الاردن،2008،ص161

³-ماهر ابو المعاطي علي،الاتجاهات الحديثة في البحوث الكمية والكيفية ودراسات الخدمة الاجتماعية، المكتب

الجامعي الحديث،مصر،2014،ص213

⁴-محمد عبد الحميد،مرجع سابق،ص141

قمنا باختيار 18 مفردة بشكل مقصود، من بينهم 9 ذكور و6 إناث. معتمدين في ذلك على معرفتنا السابقة بهم أو ترشيحهم من قبل مشاركين آخرين أجرينا معهم مقابلة عبر تقنية كرة الثلج، حيث طلبنا منهم ترشيح أشخاص آخرين يعرفونهم ممن تتوفر فيهم نفس الشروط.

خلال عملية تصفية البيانات، قمنا باستبعاد 3 مفردات من الإناث وذلك نظرا لعدم جديتهم في الإجابة على الأسئلة وبذلك استقر الحجم النهائي للعينة على 15 مبحوث.

أما بخصوص كيفية إجراء المقابلات. فقد تم إنجاز المقابلة إلكترونيا مع المفردات غير الممكن الوصول إليها، أما مع المفردات القريبة فقد تم إجراء المقابلة معهم ميدانيا حيث تم التنقل إلى مكان سكنهم.

4 - أدوات وطرق جمع وتحليل البيانات:

تعد أدوات البحث العلمي الوسائل التي يعتمد عليها الباحث في جمع المعلومات والبيانات والمعطيات المتعلقة بالموضوع الذي يقوم بدراسته، بما يتماشى مع المنهج الذي يتبعه.

وتعد أدوات البحث العلمي عنصرا أساسيا في جمع المعلومات والبيانات المستهدفة، حيث تقاس القيمة العلمية لأي دراسة بالنتائج المحققة وفقا لخطوات المنهج العلمي الذي تم اتباعه، بالإضافة إلى فعالية الأدوات والوسائل المستخدمة في عملية جمع البيانات. وقد اعتمدنا في دراستنا هذه على أداة المقابلة التي تعد أداة موثوقة ومفيدة للحصول على المعلومات والحقائق بشكل مباشر من المبحوث.

وتعرف المقابلة بأنها عملية تتم بين الباحث وشخص آخر أو مجموعة من الأشخاص، تطرح خلالها أسئلة ويتم تسجيل إجاباتهم على تلك الأسئلة المطروحة¹.

ويعرفها محمد عبد الحميد بأنها تفاعل لفظي منظم بين الباحث والمبحوث أو المبحوثين لتحقيق هدف معين².

ومرت استمارة المقابلة بعدة مراحل هي:

المحور الأول: البيانات الشخصية: وهذا المحور يتعلق بالأسئلة التي تستهدف التعرف على الجنس، والسن، والمستوى التعليمي لدى العينة.

¹-منذر عبد الحميد الضامن، أساسيات البحث العلمي، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2006، ص96

²-محمد عبد الحميد، مرجع سابق، ص392

المحور الثاني: دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية: وفيه أسئلة تتعلق بدوافع استخدام الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية لدى الشباب. وقد تضمن مجموعة من الأسئلة عن الأجهزة التي تستخدمها العينة في اللعب والأوقات المفضلة للعب وعدد الساعات اليومية التي يقضونها في اللعب....

المحور الثالث: الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية: ويحتوي على مجموعة من الأسئلة تتعلق بالآثار الاجتماعية لهذه الألعاب على العلاقات الأسرية، وكسب صداقات جديدة...

المحور الرابع: الآثار النفسية والسلوكية للألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية: ويحتوي هذا المحور على مجموعة من الأسئلة المتعلقة بتأثير هذه الألعاب على المزاج اليومي للاعبين، وشعورهم سواء بعد الفوز أو الخسارة، وتأثيرها على نظام نومهم.

المحور الخامس: التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية: يحتوي هذا المحور على مجموعة من الأسئلة تركز بشكل خاص على فوائد وسلبات الألعاب الجماعية. وقد خضعت استمارة المقابلة إلى التحكيم من قبل ثلاثة من الأساتذة المحكمين لتحديد مدى ملاءمتها لأهداف دراستنا ومدى صلاحيتها.

5 - مجالات الدراسة:

إن من أبرز المراحل التي تلي تحديد مشكلة الدراسة وموضوعها هي تحديد مجالات الدراسة. إذ يتعين على الباحث تحديد المجال البشري، والمكاني، والزمني والموضوعي لدرسته بدقة ووضوح.

– **المجال البشري:** يتمثل في مجتمع البحث التي ستجري عليهم الدراسة وهم الشباب الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بصفة منتظمة سواء على أجهزة الحاسوب أو أجهزة اللعب المنزلي أو حتى الهواتف الذكية، وقمنا بإختيار 15 مفردة من بينهم 9 ذكور و 6 إناث.

– **المجال المكاني:** وهو المكان الذي تم فيه إجراء الدراسة، فقد تم إنجاز المقابلة إلكترونياً مع المفردات غير الممكن الوصول إليها، أما مع المفردات القريبة فقد تم إجراء المقابلة معهم ميدانياً حيث تم التنقل إلى مكان سكنهم.

¹ – الأساتذة المحكمون: د. محمد طه فريجة. أستاذ محاضر قسم أ. علوم الاعلام والاتصال. جامعة محمد خيضر بسكرة

د. ايمان نوي. أستاذ محاضر قسم أ. علم الاجتماع والاتصال. جامعة محمد خيضر بسكرة

د. سهام قنيقي. أستاذ محاضر أ. اتصال وعلاقات عامة. جامعة زيان عاشور الجلفة

- **المجال الزمني:** هي الفترة التي تمت فيها الدراسة 2024 - 2025، أما المقابلة فمن شهر فيفري إلى بداية ماي من نفس السنة.

ملخص الإطار المنهجي:

تطرقنا في هذا الفصل إلى الإجراءات المنهجية انطلاقاً من الدراسات السابقة، حيث قمنا باستعراضها ثم التعليق عليها من ناحية الموضوع ومن ناحية المنهجية، ثم قمنا بتحديد حدود الاستفادة منها. بعد ذلك تم تحديد إشكالية الدراسة، ثم طرح التساؤل الرئيسي الذي تمثل في: ما أثر استخدام الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على الشباب؟ ويندرج تحت هذا التساؤل مجموعة من التساؤلات الفرعية، وتم اعتماد المنهج الوصفي في هذه الدراسة، كما استخدمنا أداة استمارة المقابلة من أجل جمع المعلومات والبيانات من المبحوثين.

الإطار النظري

الفصل الثاني: الإطار النظري للدراسة، من اللعب التقليدي إلى الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية – المفاهيم، الأنواع، والأبعاد.

أولاً: ماهية اللعب والألعاب الإلكترونية

-تمهيد

1- اللعب: مفهومه وسماته وأهميته وأهدافه

2- أنواع اللعب ووظائفه وآثاره الإيجابية والسلبية

3 - مفهوم الألعاب الإلكترونية

4 -نشأة الألعاب الإلكترونية

5 -أنواع الألعاب الإلكترونية

ثانياً: ماهية الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية

-تمهيد

1- مفهوم الألعاب الإلكترونية الجماعية

2- التفاعلية في الألعاب الإلكترونية الجماعية

3-آليات وأشكال التواصل بين اللاعبين في الألعاب الإلكترونية الجماعية

4-إيجابيات الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية

5-سلبيات الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية

أولا ماهية اللعب والالعاب الالكترونية

تمهيد:

يعد اللعب أحد الظواهر الإنسانية الأساسية التي ترافق الإنسان منذ نعومة أظافره وتمتد إلى مختلف المراحل العمرية في حياته لما له من أهمية ودور كبير في النمو الجسدي والعقلي والاجتماعي وقد اهتم العلماء بدراسة اللعب منذ القدم وخصوصا الدراسات التربوية والنفسية منها، باعتباره وسيلة تربوية في المقام الأول وتعليمية وحتى علاجية.

وفي ظل التطورات التقنية والتكنولوجية السريعة التي لا زال العالم يمر بها، تطور اللعب من شكله التقليدي إلى شكل إلكتروني رقمي أكثر تعقيدا وتفاعلا وأبرز أحد هذه الأشكال هي الألعاب الفيديو أو كما يطلق عليها الألعاب الإلكترونية التي أضحت اليوم أكثر الوسائل الترفيهية انتشارا بين مختلف الفئات العمرية وخاصة الشباب.

سنتناول مفهوم اللعب وسماته، ونبرز أهميته وأهدافه التربوية والتعليمية والاجتماعية، كما سنعرض أنواعه المختلفة ووظائفه في حياة الفرد. ثم ننتقل للحديث عن فوائد اللعب وسلبياته، مستعرضين أبرز النظريات الحديثة التي فسرت هذه الظاهرة. بعدها سنتناول مفهوم الألعاب الإلكترونية، مفهومها ونشأتها وتطورها، وأنواعها المختلفة.

1- مفهوم اللعب وسماته وأهميته وأهدافه:

أ- مفهوم اللعب:

لغة: يعرف اللعب لغوياً، بأنه مصدر الفعل لعب ومعناه ضد جد، وهذا يعني انتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل. كما يتضمن مفهوم اللعب، المزاح، وفعل فعل بقصد اللذة أو الترفيه، فعل فعل لا يجدي عليه نفعاً.

كما عرفت "فيولا الببلاوي" اللعب بأنه نشاط تلقائي يمارسه الشخص لكي يبعث في داخله شعور البهجة ويهدف للهو واللعب واستهلاك الطاقة والجهد بدون أن تكون هنالك قوى أو دوافع خارجية تحركه، وهو بذلك يختلف عن العمل الحقيقي الذي هو نشاط في الغالب موجه نحو غاية محددة يقوم بها الفرد.¹

كما يعرف اللعب بأنه عبارة عن نشاط حر موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكياتهم وشخصياتهم، بأبعادها المعرفية والجسمية والعاطفية. ويُعرّف اللعب على أنه مجموعة من الحركات أو سلسلة من الأفعال التي تهدف إلى التسلية، كما يمكن اعتباره تعبيراً عن السرعة والخفة في التعامل مع الأشياء أو استخدامها أو التصرف بها. اللعب يشمل جميع الأنشطة التي يمارسها الطفل بهدف إشباع احتياجاته النفسية وتفرغ طاقاته، مما يمنحه الشعور بالمتعة والتسلية. وخلال اللعب، يكون الطفل مدفوعاً بعدة دوافع، مثل حب الاستطلاع، والاستكشاف، والرغبة في التجربة والمعالجة.²

أما "كرافت آن"، فتري أن اللعب هو النشاط الذي يمارسه الأطفال بهدف الاستطلاع والاستكشاف، حيث يتعرفون من خلاله على الأصوات، والألوان، والأشكال، والأحجام، وكل ما يحيط بهم في العالم.³ وتري "كاثرين تايلور" أن اللعب يشكل شريان الحياة للأطفال، فهو ليس مجرد وسيلة لتمضية الوقت أو تسلية الذات، بل يعد عنصراً أساسياً في التربية، والاستكشاف، والتعبير عن الذات.⁴

ب - سمات اللعب:

تري حنان عبد الحميد العناني أن سمات اللعب تتمثل في⁵:

- فاعلية ممتعة يؤديها الفرد لذاتها بإخلاص وانهماك.
- يتميز بالحرية، حيث لا يخضع للإجبار أو القسر.
- متنوع ومرن، إذ يمكن أن يكون موجّهاً أو غير موجه، إيهامياً أو واقعياً.
- يتضمن نشاطات متنوعة جسمية وعقلية وانفعالية ولغوية واجتماعية، لذلك فهو يساهم في نمو الفرد من

¹-حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الاطفال"الاسس النظرية والتطبيقية"، ط9، دار الفكر، عمان، 2014، ص15-16

²-رافدة الحريري، الألعاب التربوية وانعكاساتها التربوية على الاطفال، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان الادرن، ص11

³-ايمان عباس الخفاف، اللعب، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان، 2015، ص26

⁴-نبيل عبد الهادي، سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الاطفال، ط1، دار وائل للنشر، عمان، 2004، ص26

⁵-حنان عبد الحميد العناني، مرجع سابق، ص16

جميع النواحي.

- يعصب التنبؤ بنتائجه.

- ينبع من دوافع ورغبات داخلية، لذلك لا يشعر الفرد بالإرهاق عند ممارسته

- يمتاز بالسرعة والخفة.

- لا يسبب صراعاً نفسياً أو اضطراباً، لأن الفرد يملك السيطرة الكاملة على الموقف، وحتى إذا ظهر أي توتر أو صراع نفسي، فإنه سرعان ما يتجاوزه من خلال التعبير الحر، والتعويض، والتطهير الانفعالي.

أما الكاتب الفرنسي "كيلوز" فقد سبق له وأن أشار في كتابه الخاص عن سمات اللعب حيث يرى أنها تتمثل في¹:

أ- مستقل (Separate) ويجري في حدود زمان ومكان محددين ومتفق عليهما.

ب- غير أكيد (Uncertain) أي لا يمكن التنبؤ بخط سيره وتقدمه أو نتائجه وتترك حرية ومدى ممارسة الحيلة والدهاء فيه لمهارة اللاعبين وخبراتهم.

ج- يخضع لقواعد أو قوانين معينة أو إلى اتفاقات أو أعراف تتخطى القواعد المتبعة وتحل محلها بصورة مؤقتة.

د - إيهامي (Fictional) أو خيالي أي أن اللاعب يدرك تماماً أن الأمر لا يعدو كونه بديلاً للواقع ومختلفاً عن الحياة اليومية الحقيقية.

ج - أهمية اللعب:

يُعدّ اللعب حاجة أساسية للطفل وأحد الجوانب المهمة في سلوكه، فهو استعداد فطري وضرورة حيوية في حياته. ومن خلاله، يكتشف الطفل البيئة المحيطة به ويتفاعل معها، مما يعزز نموه الجسدي، والعقلي، واللغوي، والانفعالي، والاجتماعي، كما يكتسب مهارات ومعارف تساعد في التكيف النفسي والاجتماعي.

¹-إيمان عباس الخفاف، مرجع سابق، ص26،

ولا يقتصر اللعب على كونه وسيلة لتمضية الوقت، بل هو أداة تربوية تسهم في تنمية الشخصية وتعزيز الصحة النفسية للأطفال، فضلاً عن كونه وسيلة فعالة لاكتساب العديد من المفاهيم العلمية، والرياضية، واللغوية، والدينية، والاجتماعية. ولا يعني ذلك أن اللعب مقتصر على الأطفال فقط، بل هو حاجة ضرورية لكل إنسان في مختلف مراحل الحياة، إذ يمثل مصدراً للبهجة، والإبداع، والانطلاق في عالم مليء بالجمال والمتعة¹.

وللعب أهمية كبيرة في جوانب كثير من أهمها:

*أهمية اللعب للنمو الجسمي والحركي والحسي:

- تقوية الجسم وتمارين العضلات الكبيرة والصغيرة كما في العاب الحركة والمجهود الجسمي.
- تعليم الطفل العديد من المهارات الحركية مثل الركض والقفز والتسلق.
- تنسيق الحركات وتنظيمها وزيادة القدرة على حفظ التوازن.
- تدريب الحواس واغناء القدرة على استخدامها

*أهمية اللعب للنمو العقلي:

- تنمية الإدراك الحسي.
- تنمية القدرة على التذكر والربط والتبصر والاستبصار وتقوية الملاحظة.
- زيادة معلومات الطفل عن الناس والأشياء
- تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي لدى الطفل.
- التدريب على التركيز والانتباه.
- تنمية القدرة على التفكير المستقل وعلى حل المشكلات وذلك عن طريق حل الأحجيات والألغاز.

*أهمية اللعب للنمو الاجتماعي:

- معرفة عادات وقوانين المجتمع.
- تعليم القيم الاجتماعية كالتعاون والحب والعطاء والانتماء.

¹-حنان عبد الحميد العناني، مرجع سابق، ص15

- فهم الذات وتقبلها وتنميتها ومعرفة الآخرين وتقبلهم.
- تعلم الدور الخاص بالجنس وتعلم الدور عموماً وأدوار الآخرين في الحياة.
- التدريب على الانتقال من التمرکز حول الذات إلى الاهتمام بالآخرين والشعور بهم وفهم وجهة نظرهم.

- تحقيق المكانة الاجتماعية وممارسة مواقف الحياة المختلفة.
- تعلم مهارات التواصل الاجتماعي وتقبل الخسارة بروح رياضية.

*الأهمية اللغوية والتعبيرية للعب¹:

- تنمية قدرة الطفل على التعبير عن أفكاره ومشاعره.
- تمكين الآخرين من فهم ميول وحاجات الطفل والعمل على تلبيتها.
- تمكين الآخرين من معرفة مشاكل الطفل والعمل على حلها.
- تجويد اللغة وتنمية القدرة على تكوين الجمل المفيدة، مما يساهم في زيادة التفاعل مع الآخرين.
- إثراء القدرة على الحوار والمناقشة الديمقراطية.

هـ - أهداف اللعب:

حدد "إيزاكس" الأهداف الأساسية للعب وهي كالتالي²:

- اللعب يقود الى التفكير والاستكشاف
- اللعب هو ذلك الجسر الذي يوصل الأفراد إلى إقامة علاقات إجتماعية مع الآخرين.
- اللعب يؤدي بالأفراد إلى التوازن العاطفي.

أما عن الأهداف العامة للعب فتتمثل في³:

- منح الطفل الشعور بالمتعة والفرح.
- تقوية الجسم وتنمية العضلات.

¹-حنان عبد الحميد العناني،مرجع سابق،ص23-26

²-رافدة الحريري،مرجع سابق،ص16-17

³-حنان عبد الحميد العناني،مرجع سابق،ص22-23

- تحفيز الطفل وتشجيعه على التعلم.
- تنمية شخصية الطفل في مختلف الجوانب.
- مساعدته على فهم ذاته، والتفاعل مع الآخرين، والتعرف على البيئة المحيطة.
- تهيئته للحياة المستقبلية.
- تعزيز مهاراته الاجتماعية.
- تسهيل تعلم المواد الدراسية.
- تفريغ التوتر والانفعالات السلبية والتخلص من الطاقة الزائدة.
- إشباع احتياجاته بطرق مقبولة اجتماعيًا.

2 - أنواع اللعب ووظائفه وآثاره الإيجابية والسلبية:

أ - أنواع اللعب:

1 - الألعاب التلقائية: تمثل الأشكال الأولية للعب، وفيه تغيب القواعد والمبادئ المنظمة للعب، وهو في معظمه انفرادياً ولا يتم ضمن مجموعات، ويلعب الطفل فيه كلما أراد ذلك، ويتوقف عنه حينما لا يهتم به، ومعظم ألعاب هذا النوع هي استقصائية واستكشافية أعد صياغة مع الحفاظ على المعنى¹

2 - ألعاب الدراما الاجتماعية (تمثيل الأدوار): اللعب الدرامي يسمح للأطفال للمشاركة بشكل كبير في النشاطات المتعلقة بالحياة العائلية والاجتماعية فالدراما الاجتماعية تساعد الأطفال على ممارسة الأحداث اليومية التي تحدث في المجتمع أو داخل نطاق الأسرة، ويتمكن الطفل من خلال ممارسة هذا النوع للعب في التعبير عما يدور في ذهنه ، وفي التعبير عن حاجاته ومشكلاته كما أن الدراما الاجتماعية تمكن الأطفال من تبادل أدوار مختلفة فيما بينهم².

3 - الألعاب الترويحية و الرياضية : يشمل هذا النوع من الألعاب جميع الأنشطة التي يقوم بها الأطفال والتي يتم تناقلها من جيل إلى جيل آخر ومنها الألعاب الشعبية.

¹-محمد محمود الحيلة، الألعاب من أجل التفكير والتعلم، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع و الطباعة، عمان، 2004، ص20

²-رافدة الحريري، مرجع سابق، ص69

- 4 - الألعاب الإيهامية : من أكثر الألعاب شيوعاً في عالم الطفولة المبكرة، وهي من الألعاب الشعبية فيها يتعامل الطفل مع المواد أو المواقف كما لو أنها تحمل خصائص أكثر مما تتصف به في الواقع.
- 5 - الألعاب الفنية: الألعاب الفنية هي نشاطات يقوم بها الأطفال للتعبير من خلالها عن مشاعرهم وأحاسيسهم الفنية وتذوقهم الفني والجمالي،
- 6 - الألعاب الاستطلاعية الاستكشافية : يشمل هذا النوع من الألعاب كل عملية يقوم بها الطفل لمعرفة المكونات التركيبية لشيء ما وكيف يعمل ذلك الشيء¹.
- 7- الألعاب اللغوية : تمثل الألعاب اللغوية نشاطاً مميزاً للأطفال يحكمه قواعد موضوعية وله بداية محددة وكذلك نهاية محددة من خلالها يمكن تنمية كفاءة الاتصال اللغوي بين الأطفال وتدريبهم على الاستخدام الصحيح لكثير من أدوات اللغة حروفاً أو أسماء أو أفعالاً، كما أنها تمنح الأطفال فرص الإبداع اللغوي عن طريق التدريبات الشفوية الحرة.
- 8 - الألعاب الثقافية : من خلال هذه الألعاب يكتسب الطفل مجموعة من المعلومات والمعارف والخبرات ال متنوعة، وتشمل هذه الألعاب مختلف الأنشطة القصصية مثل المطالعة والكتابة².
- 9 - الألعاب البنائية (التركيبية) : تساهم الألعاب البنائية (التركيبية) بشكل كبير في تنمية المهارات الحركية والعقلية للأطفال، حيث تشجعهم على ابتكار أشكال جديدة من اللعب. تعتبر الألعاب البنائية إحدى مؤشرات الإبداع لدى الأطفال، إذ يتعلم الطفل في عامه السادس هذه الألعاب، حيث ينتقل تدريجياً من اللعب الإيهامي إلى البنائي. في البداية، يستخدم الطفل الأشياء دون فهم معانيها، ثم يبدأ في إعطائها الأسماء، وهي ما يُعرف بتسمية المفاهيم. من أمثلة الألعاب التركيبية: جمع الأشياء، حفظ أسمائها، وتنظيمها في أماكن آمنة لحمايتها من الضياع أو التلف³.
- 10 - ألعاب الحاسب الآلي: ظهرت ألعاب الحاسب الآلي والإنترنت في السنوات الأخيرة، وأصبحت ظاهرة لافتة للنظر، حيث يمكن للأطفال الصغار وحتى الكبار الحصول على أقراص تحتوي على ألعاب متنوعة تتناسب مع اهتماماتهم. ما على الشخص سوى اختيار اللعبة التي تتناسب مع ذوقه والتمتع بها عبر الحاسب الآلي، الذي أصبح أداة فعالة لتحسين العملية التعليمية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن الحصول على بعض الألعاب من خلال استخدام شبكة الإنترنت، عبر البحث في العديد من المواقع المتاحة⁴.

¹-محمد محمود الحيلة، مرجع سابق، ص 20

²-نفس المرجع، ص 20-21

³-رافدة الحريري، مرجع سابق، ص 81

⁴-نفس المرجع، ص 88-89

ب - وظائف اللعب:

الوظيفة التربوية

من الجانب التربوي، يتيح اللعب للطفل فرصة لاكتساب معارف متعددة عبر أدوات اللعب المختلفة، حيث يتعرف على الأشكال والألوان والأحجام والملابس وغيرها. كما يسهم اللعب في غرس العديد من قواعد السلوك والنظام والانضباط لدى الطفل، مما يساعد على تكوين شخصيته وتطويعها. ومن خلال اللعب، خاصة اللعب التمثيلي، يتعرف الطفل على أنماط متنوعة من القواعد والمعايير والأحكام السائدة في مجتمعه، إذ تشكل جماعة اللعب نموذجاً مصغراً للمجتمع الكبير الذي يعيش فيه. لذلك، يُعد اللعب وسيلة تربوية منظمة تسهم بفعالية في تنمية الملاحظة والذاكرة والتفكير والخيال الخلاق وقوة الإرادة لدى الأطفال. وبهذا يصبح اللعب أداة مهمة لفهم الواقع وتحقيق نمو أفضل للشخصية¹.

الوظيفة البيولوجية:

الوظيفة البيولوجية للعب تتمثل في كونه نشاطاً حركياً ضرورياً في حياة الطفل، حيث يسهم في تنمية العضلات وتقوية الجسم وتفرغ الطاقة الزائدة. يرى بعض المختصين أن انخفاض مستوى اللياقة البدنية وضعف الجسم وتشوهات هي نتائج لتقليص الحركة عند الأطفال، خصوصاً في البيوت الحديثة متعددة الطوابق التي تحد من نشاط الطفل وحركته. إذ يحتاج الطفل إلى الركض والقفز والتسلق، وهي أنشطة غير متوفرة في المساحات الضيقة في البيوت الحديثة. من خلال اللعب، يحقق الطفل التكامل بين وظائف الجسم المختلفة المتمثلة في الحركية والانفعالية والعقلية، التي تشمل التفكير، والمحاكاة، وتذوق الأشياء، والتعرف على ألوانها وأحجامها وطرق استخدامها. تلعب هذه الأنشطة دوراً مهماً في تفرغ الطاقة البيولوجية الزائدة عند الأطفال، وبالتالي استعادة التوازن البيولوجي للطفل. لذا، لا يقتصر اللعب على المتعة فحسب، بل يمثل وسيلة أساسية لنموه الجسمي والحسي الحركي. ويمكن تلخيص وظائف اللعبة كالتالي²:

- يقوي الجسم والعضلات، ويساعد مختلف أجهزة الجسم الداخلية على القيام بعملها

- يساعد على اغناء وتدريب الحواس

¹-مهدي سامية، أهمية اللعب في حياة الطفل (رؤية سيكولوجية)، مجلة العلوم القانونية والاجتماعية جامعة زيان

عاشور، بالجلفة، العدد 06، ص 81

²-ايمان عباس الخفاف، مرجع سابق، ص 35-36،

- يساعد على إتقان الحركات وتعلم المهارات

أ - **الوظيفة الاجتماعية:** يساهم اللعب في تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا، لأنه من خلال اللعب مع الآخرين، يكتسب الإثارة والأخذ والعطاء واحترام حقوق الآخرين، بالإضافة إلى أن اللعب يؤدي دورا هاما في تكوين النظام الأخلاقي، والجانب الاجتماعي للألعاب هو الأكثر إفادة للطفل إذ لا يمكنه اللعب منفردا، لهذا يكون الطفل مدعوا للاندماج في مجموعة الأطفال. ويمكن تلخيص فوائد اللعبة الاجتماعية في¹:

- معرفة عادات وقوانين المجتمع الذي يعيش فيه

- تعلم القيم الاجتماعية مثل التعاون والحب والعطاء والانتماء

- فهم الذات وتقبلها وتنميتها و معرفة الآخرين وتقبلهم أيضا

- تعلم مهارات التواصل الاجتماعي

الوظيفة النفسية:

الوظيفة النفسية للعب تتمثل في كونه وسيلة للتعبير عن نفس الطفل وكشف مكنوناته العميقة. من خلال تعاطي الطفل مع لعبه سواء بمفرده أو مع أقرانه، يمكن استدلال ما يعاينيه من مشاعر وأحاسيس مختلفة. يُعد اللعب وسيلة للتعبير عن هذه المشاعر والضغوط النفسية، خصوصا عندما يكون الطفل غير قادر على التعبير الشفهي عن رغباته أو ما يشغله. يمكن تلخيص هذه الوظيفة النفسية للعب في النقاط التالية:

- تأكيد الذات حيث يعبر الطفل عن رغبته في تجاوز المرحلة التي يمر بها، من خلال ممارسة ألعاب معينة أو تقليد أنشطة الكبار وأدوارهم.

- التسلية والترويح عن النفس يتيح اللعب للطفل راحة وسعادة.

- اكتساب المعارف والخبرات من خلال اللعب التي من شأنها ان تنمي قدراته العقلية مثل التفكير والتخيل.

¹-مريم قويدر، مرجع سابق، ص49

- تقريب الطفل من العالم الخارجي من حوله ويجعله يشارك في الواقع الاجتماعي مما يشجعه على الاستقلال والاهتمام والتوافق.

- يعد اللعب وسيلة للتخلص من المخاوف وتنمية القدرة على حل المشكلات

الوظيفة العلاجية:

الوظيفة العلاجية للعب تعتبر من الجوانب المهمة في حياة الطفل، حيث يرى بعض علماء النفس أن اللعب يلعب دورًا علاجيًا هامًا. فالطفل في حياته اليومية يحتاج إلى تخفيف القلق الناتج عن القيود التي تفرضها البيئة من حوله. يساعده اللعب في التعبير عن انفعالاته والتخلص من الطاقة المكبوتة بطريقة مقبولة اجتماعيًا. ويتحقق ذلك من خلال الألعاب البدنية أو بطرق غير مباشرة مثل تقليد شخصية ما في رواية أو فلم فعندما يقرأ الطفل قصة أو يشاهد مسرحية فإنه يستطيع أن يجد منفذًا لتسرب مخاوفه الذي قد يؤثر على صحته النفسية¹.

ج - فوائد اللعب:

للعب فوائد كثيرة للأطفال والكبار على حد سواء، وتتمثل هذه الفوائد بالآتي²:

- يساعد في تفريغ شحنات التوتر الجسدي والانفعالي عند اللاعب.
- يساعد في تنمية عضلات الطفل.
- يساعد في تنمية مهارات الاكتشاف وتجميع الأشياء وفكها وتركيبها.
- يفسح المجال للطفل لكي يتعلم الكثير، فهو يتعرف على الأشكال والألوان والأحجام، وأنواع الملابس ومهارات التصنيف، ويحصل على خبرات كثيرة لا يتمكن من الحصول عليها من مصادر أخرى.
- يمكن الطفل من معرفة أشياء جديدة عن نفسه وعن العالم المحيط به.
- اللعب الجماعي يساعد في تقويم أخلاق الطفل، إذ يخضع فيه إلى عوامل مهمة كالمشاركة الوجدانية والتضامن مع الزملاء.
- يمنح الفرصة للطفل لاستخدام حواسه وعقله، وزيادة قدرته على الفهم.
- يتعلم الطفل من خلال اللعب إقامة علاقات اجتماعية جيدة مع الآخرين، كما يتعلم كيفية التعامل معهم بنجاح،

¹-إيمان عباس الخفاف، مرجع سابق، ص38

²-رافدة الحريري، مرجع سابق، ص17-18

- يتعلم الطفل من خلال اللعب بعض القيم ومفاهيم الصواب والخطأ، ويتعلم بعض المعايير الخلقية، كالعدل والصدق والأمانة وضبط النفس وتحمل الهزيمة وتقبلها.
- يكتشف الطفل عن طريق اللعب معارف عن نفسه، ويكتشف الحدود المختلفة لقدراته مقارنة بزملائه، ويعرف أيضاً مشكلاته وطرق حلها.
- يُعدّ اللعب وسيلة فعالة لتفريغ التوتر الناتج عن القيود المفروضة على الطفل؛ لذا نلاحظ أن الأطفال الذين يعيشون في بيئات تكثر فيها الأوامر والنواهي يميلون إلى اللعب خارج المنزل أكثر من غيرهم.
- فاللعب لا يساهم فقط في تصريف الكبت، بل يُعدّ أيضاً من أفضل الوسائل لمعالجة الاضطرابات النفسية الناجمة عن كبت الطفل ومنعه من اللعب.¹
- هـ - **سلبيات اللعب:**

على الرغم من الفوائد العديدة التي يقدمها اللعب، إلا أن له بعض السلبيات التي يمكن تلخيصها في النقاط التالية²:

- العصبية والخوف من الهزيمة أثناء اللعب قد يزيان من درجة التوتر لدى الطفل.
- خسارة الفرد في اللعبة قد تجعله يشعر بالفشل، والقلق، والدونية.
- قد يتسبب تصديق الأطفال لما يرونه في عالم اللعب دون التمييز بين الحقيقة والوهم في التأثير على فهمهم الواقعي. كما أن الإفراط في اللعب قد يضعف قدرتهم على التعلم الذاتي.
- يمكن أن تنشأ مشاعر الغيرة والحسد والحقد والانتقام بين اللاعبين، خاصة في حالات الخسارة.
- غياب التوازن بين ألعاب الأطفال الصغار وألعاب الكبار قد يؤدي إلى صعوبة التكيف الاجتماعي.
- قضاء وقت طويل في اللعب قد يؤدي إلى إغفال الجوانب الفكرية والعلمية التي تحتاج إلى الاهتمام.

3- مفهوم الألعاب الالكترونية:

¹- محمد محمود العطار، **الطفل واللعب**، مجلة الطفولة العربية، العدد 81، ص 99

²- ممدوح حسن النصيرات، مرجع سابق، ص 10

هي نوع من الألعاب التي يتم عرضها إما على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب" أو على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو"، وتوفّر للفرد متعة من خلال التحديات التي تتطلب التنسيق بين حركة اليد والبصر "التآزر البصري الحركي"، أو من خلال تحفيز القدرات العقلية، وذلك بفضل تطوّر البرامج الإلكترونية¹.

عرفتها "مريم قويدر" بأنها ألعاب حديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تلعب وتعرض إما على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو شاشة الكمبيوتر "ألعاب الكمبيوتر"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في مقاهي الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث أن هذه الألعاب عند لعبها تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" أو تحدي الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية².

ويرى "بشير نمرود" أن الألعاب الإلكترونية "تعد من أكثر الأنشطة الترفيهية استخدامًا في مجال الألعاب المختلفة، حيث يتمثل عنصرها الأساسي في الإحساس بالصورة التي تنتجها وتعرضها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي التي يستخدمها الفرد، والذي يُطلق عليه "اللاعب"³.

في حين "عرفها مؤيد حسن" بـ "تُعرف أيضًا باسم ألعاب الفيديو (Video Games)"، ويُقصد باللعبة نشاط تفاعلي حركي غير جدي يهدف إلى التسلية والاستمتاع. أما مصطلح "فيديو" فيشير إلى أن هذا النشاط يتم عبر وسيلة إلكترونية، سواء كانت مباشرة مثل الجهاز نفسه، أو غير مباشرة كأن يلعب شخص آخر على الجهاز، أو من خلال الشبكة. يتم برمجة وتطوير هذه الألعاب باستخدام الحاسوب، وتُمارس عبر أجهزة خاصة موصولة بالتلفاز، أو من خلال أجهزة محمولة، أو على الحاسوب، أو الهاتف المحمول. ومن بين الأمثلة على هذه الأجهزة: XBOX، PlayStation⁴.

وبناء على التعريفات السابقة يمكننا القول بأن الألعاب الإلكترونية هي عبارة عن مجموعة من الأنشطة الإلكترونية التي يتم ممارستها عبر أجهزة إلكترونية مخصصة لذلك مثل أجهزة اللعب المنزلي

¹ -مهما حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ط1، دار المسيرة، عمان -الأردن، 2008، ص31

² -مريم قويدر، مرجع سابق، ص119

³ -بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي المراهقين

المتدربين ذكور، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، 2008، ص83

⁴ -مرح مؤيد حسن، ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيرها على الفرد، مجلة اضاءات موصلية، العدد

75، ايلول 2013، ص03

اكس بوكس، بلاي ستيشن، أو جهاز الحاسوب ، أو الأجهزة المحمولة مثل نيتنيدو سوتيش و سيتم ديك،أو حتى الهواتف الذكية. وتهدف بشكل أساسي إلى التسلية والترفيه والمتعة.

4 - أنواع الألعاب الالكترونية:

إن أنواع الألعاب الالكترونية كثيرة ومتعددة وتتنوع حسب طبيعة اللعبة وطريقة اللعبة والأهداف المرجوة منها وأشهر أنواع الألعاب الالكترونية هي¹:

العاب الاكشن: تركز ألعاب الأكشن بشكل أساسي على التحديات الجسدية التي تتطلب تنسيقًا عاليًا بين حركة اليد والبصر، بالإضافة إلى سرعة رد الفعل. ويشمل هذا النوع ألعاب التصويب وإطلاق النار، ألعاب القتال، ألعاب البقاء، وألعاب الإيقاع. وتُعد لعبة فورتنيت (Fortnite) مثالاً شهيرًا على هذا النوع، خاصةً من خلال نمط "القتال الملكي". (Battle Royale)

العاب المغامرات: تمتاز ألعاب المغامرات بتركيزها على السرد القصصي وحل الألغاز كوسيلة للتقدم في اللعبة، مع اعتماد محدود على القتال أو التحديات الجسدية. وتشمل هذا النوع الألعاب النصّية والروايات التفاعلية، حيث يلعب التفاعل مع الشخصيات والبيئة دورًا محوريًا في سير الأحداث.

العاب الاكشن والمغامرات: تجمع ألعاب مغامرات الأكشن بين القوة البدنية التي تميز ألعاب الحركة، وبين عناصر السرد وحل الألغاز التي تشتهر بها ألعاب المغامرة. وتعتمد هذه الألعاب على دمج مهارات القتال مع مهارة حل الألغاز لتجاوز التحديات والعقبات طويلة المدى. كما يندرج ضمن هذا النوع عدد من الفروع الفرعية، مثل ألعاب رعب البقاء على قيد الحياة.

العاب تقمص الأدوار: تُعتبر ألعاب لعب الأدوار نوعًا خاصًا من ألعاب المغامرات، حيث يستخدم هذا النوع من الألعاب عالم شامل وضخم وتقاليده وقوانين، مما يتيح للاعب التحكم في شخصية البطل داخل هذا العالم. يركز هذا النوع على استكشاف البيئات وتطوير الشخصيات من خلال اتخاذ قرارات تؤثر في سير القصة.

¹ -حسن ممدوح النصيرات، مرجع سابق، ص27-28

العاب الإستراتيجية: تركز اللاعب الاستراتيجي بشكل أساسي على استخدام التفكير الاستراتيجي والتخطيط بعيد المدى لتحقيق النجاح، بدلاً من الاعتماد على القوة الغاشمة. يتطلب هذا النوع من الألعاب اتخاذ قرارات تكون مدروسة وتنظيم الأمثل للموارد لتحقيق الأهداف المحددة.

العاب المحاكاة: تركز ألعاب المحاكاة على محاكاة الأنشطة الواقعية مثل إدارة الأعمال التجارية، بناء المدن، أو تصميم شخصيات افتراضية لهم حياتهم الخاصة. كما تشمل هذه الفئة أيضًا ألعاب محاكاة الطيران والسيارات، التي تمكن اللاعبين من تجربة بيئات واقعية أو مواقف معينة في سياق افتراضي.

العاب الألغاز: قد تتضمن ألعاب الألغاز التلاعب بالألفاظ أو الأشكال، أو قد تعتمد على المنطق، حيث يتعين على اللاعب استخدام التفكير الاستنتاجي أو مهارات المطابقة السريعة لحل التحديات. يتطلب هذا النوع من الألعاب تركيزًا عاليًا ودقة في اتخاذ القرارات.

العاب الرياضة: تُحاكي ألعاب الرياضة الأنشطة الرياضية الواقعية، حيث يمكن للاعبين المشاركة في مجموعة واسعة من الرياضات مثل كرة القدم، كرة السلة، وغيرها. تهدف هذه الألعاب إلى محاكاة التنافس الرياضي في بيئة افتراضية، مما يسمح للاعبين بتجربة شعور اللعب والمنافسة في الرياضات المفضلة لديهم. ومن أشهر هذه الألعاب هي لعبة FIFA و NBA 2K.

العاب السباق: تُعتبر ألعاب السباقات أحيانًا جزءًا من النوع الفرعي للألعاب الرياضية أو المحاكاة، ولكنها أيضًا تُعتبر نوعًا خاصًا من الألعاب الإلكترونية القائمة بذاتها.

5-نشأة وتطور الألعاب الالكترونية:

يرتبط تاريخ الألعاب الإلكترونية بتطور الحواسيب، ففي خمسينيات القرن الماضي، كانت تستخدم الحواسيب الضخمة، التي تملأ غرفًا كاملة، لأغراض حسابية محدودة. في تلك الفترة، بدأت تظهر ألعاب بدائية في مختبرات الجامعات والمراكز الصناعية، ليس بغرض الترفيه، بل لعرض قدرات التكنولوجيا الجديدة وكيفية عملها. لم يكن المبرمجون الأوائل يتصورون الإمكانيات الترفيهية للألعاب بسبب تعقيد الأجهزة. وفي عام 1958، ظهرت لعبة "تنس لشخصين (Tennis for Two)"، والتي تعد أول لعبة صممت بهدف الترفيه البحت¹.

¹ -ممدوح حسن نصيرات، مرجع سابق، ص20

شهد عام 1972 تأسيس شركة "أتاري"، التي أصبحت لاحقاً رائدة ومهيمنة في صناعة ألعاب الفيديو، وابتكرت لعبة "بونج (Pong)" التي حققت نجاحاً عالمياً رغم بساطتها. كانت مشابهة للعبة "تنس" لشخصين"، لكنها تميزت بكونها أول لعبة يتم تسويقها تجارياً من خلال جهاز يحتوي شاشة وفتحة لعملة نقدية، مما جعل الألعاب متاحة للجمهور مقابل مبلغ رمزي. في عام 1978، ظهرت لعبة "غزاة الفضاء" (Space Invaders)، التي كانت بداية العصر الذهبي لألعاب الأركيد، وأصبحت صالات الألعاب وجهة يومية للمراهقين في الثمانينات¹.

وشهدت فترة الثمانينات انطلاقة حقيقية لصناعة الألعاب الإلكترونية، مع انتشار الحواسيب الشخصية منخفضة التكلفة التي دعمت الرسوميات والصوت والذاكرة. ودخلت شركة "أتاري" هذا المجال مستفيدة من التطورات التقنية الحاصلة، وساهمت وسائط التخزين مثل الأقراص المرنة في إمكانية حفظ تقدم اللاعب، مما جعل الألعاب أطول وأكثر تعقيداً عكس ما كان سائد في السابق حيث كان اللاعب يعيد من الصفر في كل مرة. في نفس الوقت، كانت ألعاب الأركيد ظاهرة اجتماعية تمارس في صالات مظلمة مملوءة بالدخان، لكنها مع نهاية الثمانينات بدأت تفقد شعبيتها تدريجياً مع انتقال الألعاب إلى البيوت، مما غير من طبيعة التفاعل الاجتماعي المرتبط بها².

في التسعينات، تطورت الألعاب من حيث الرسوميات لتصبح ثلاثية الأبعاد، ما أتاح بيئات لعب أكثر واقعية وتفاعلية. اشتد التنافس بين شركات الألعاب، وكان من أبرز إنجازات العقد إطلاق جهاز "بلايستيشن" من شركة سوني عام 1994، الذي مثّل طفرة في عالم الألعاب. في الوقت ذاته ظهرت ألعاب جديدة بمحتوى ثري استوحى أفكارها من التاريخ والخيال، مثل Tomb Raider و Age of Empires، وأصبحت مغامرات الألعاب أكثر عمقاً. في المقابل، ظهرت أيضاً ألعاب عنيفة مثل Wolfenstein 3D، مما فتح نقاشاً واسعاً حول تأثير العنف في الألعاب على سلوك اللاعبين، وهو نقاش لا يزال قائماً حتى اليوم.

مع بداية الألفية، لم يكن الإنترنت قوياً بما يكفي للعب الجماعي، لذا انتشرت ظاهرة "حفلات الشبكة المحلية (LAN Parties)" حيث يجتمع اللاعبون بأجهزتهم للعب سوياً. ومن أكثر الألعاب شهرة آنذاك

¹ -Alexander Rechsteiner, 'The history of video games', sit <https://blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/>

² - ممدوح حسن نصيرات، مرجع سابق، ص 20، 21.

كانت Counter-Strike ومع تحسن الإنترنت، بدأت الألعاب الجماعية عبر الشبكة بالازدهار، مثل World of Warcraft، التي غيرت مفهوم التفاعل الجماعي في الألعاب. تطورت الرسوميات والذكاء الاصطناعي بشكل كبير، وظهرت أنواع جديدة مثل "العالم المفتوح" و"الصندوق الرملي"، التي منحت اللاعبين حرية كاملة في الاستكشاف والبناء واتخاذ القرارات داخل اللعبة.

في العقد التالي، تحولت الألعاب الإلكترونية إلى صناعة عالمية تفوق أرباحها أرباح السينما والموسيقى. أصبحت متاحة عبر مختلف الأجهزة كالحواسيب، وأجهزة اللعب المنزلي، والهواتف المحمولة، ما أدى إلى تزايد اعداد اللاعبين بشكل ملحوظ ولم تعد حكرًا على الأطفال أو المراهقين فقط، بل جذبت فئات عمرية متنوعة، بما فيهم كبار السن. ظهرت ألعاب خفيفة وأخرى عميقة ومعقدة، مثل Red Dead Redemption 2 التي صدرت في عام 2018 والتي قدمت قصة غنية وخيارات مؤثرة تسمح بتعدد نهايات اللعب. كما انتشرت ظاهرة "لنلعب (Let's Play)" على يوتيوب، حيث يسجل اللاعبون تجاربهم في اللعب ويشاركونها مع جمهور واسع.

في السنوات الأخيرة، وبفضل التطور التكنولوجي، أصبحت الألعاب تقدم تجارب بصرية مذهلة وعوالم افتراضية غنية. تقنيات الواقع الافتراضي منحت اللاعبين إمكانية الانغماس الكامل في اللعبة، رغم أن هذه التكنولوجيا لا تزال في بداياتها. المستقبل يشير إلى مزيد من التحسينات في الرسوميات، ووحدات التحكم اللمسية، والأجهزة الخفيفة، ما سيجعل تجربة اللعب أكثر تفاعلية وواقعية من أي وقت مضى¹.

ثانيا: الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية:

تمهيد:

شهدت الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية انتشارا واسعا في السنوات الأخيرة و خصوصا مع اتساع استخدام شبكة الإنترنت، مما جعلها تشكل جزءا أساسيا من ثقافة الترفيه لدى الشباب. ولم تعد هذه الألعاب مجرد وسيلة للترفيه أو قضاء أوقات الفراغ، بل تحولت إلى فضاءات تفاعلية افتراضية تسمح بالتواصل الاجتماعي، والتعاون الجماعي، والمنافسة بين اللاعبين في بيئات افتراضية. وفي ظل هذا الانتشار، أصبح من الضروري دراسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية، ومحاولة

¹ -Alexander Rechsteiner, 'The history of video games', sit <https://blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/>

التعرف على آثارها المختلفة على الأفراد، سواء من حيث الإيجابيات التي قد تسهم في تنمية القدرات العقلية والاجتماعية، أو من حيث السلبيات التي قد تترك آثارا سلبية على الصحة النفسية والجسدية، وعلى التحصيل الدراسي والعلاقات الاجتماعية.

وعليه، سنتناول مفهوم الألعاب الالكترونية الجماعية ثم نتطرق إلى التفاعلية كخاصية مميزة من خصائص الألعاب الالكترونية الجماعية ثم نبين أشكال وآليات التواصل بين اللاعبين في الألعاب الجماعية ثم أخيرا نتحدث عن ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية الجماعية التفاعلية.

1 - مفهوم الألعاب الالكترونية الجماعية:

هي مجموعة من الألعاب التي يقوم المراهقون بممارستها عبر الجاهزة الالكترونية، وتلعب بشكل جماعي من خلال الأجهزة الالكترونية مثل الحاسوب أو الأجهزة المنزلية أو الهاتف الذكي أو حتى أجهزة التلفاز وتتطلب اتصالات بالانترنت، ويتفاعل من خلالها اللاعبون مع بعضهم البعض وتعتمد هذه الألعاب في الغالب على استراتيجيات وخطوات منظمة لتحقيق الأهداف ويتم ممارستها لساعات طويلة خلال اليوم ولفترات زمنية طويلة.¹

وهناك تعريف آخر "هي مجموعة الألعاب التي يمارسها الأفراد عبر الإنترنت من خلال هواتفهم المحمولة بين عدة أشخاص ويشترط فيها مشاركة المجموعة في ممارسة اللعبة والتفاعل بينهم".²

وعرفت الباحثة وسام محمد الألعاب الإلكترونية الجماعية بأنها "هي الألعاب التي تتطلب اتصالاً أساسياً ومستمرًا بشبكة الإنترنت أثناء اللعب، عبر أي جهاز قابل للاتصال بالشبكة؛ مثل أجهزة الكمبيوتر، والهواتف والأجهزة اللوحية الذكية، وأجهزة الترفيه المنزلية، وأجهزة الكونسول؛ مشغلات ألعاب الفيديو) ... إلخ، وتشمل عددًا من الأنواع؛ وفقا لعدد المشاركين فيها أثناء التنافس الواحد ؛ فمنها ألعاب يمكن لعبها من خلال لاعب واحد مقابل البيئة؛ أو ألعاب جماعية متعددة اللاعبين، التي تعتبر عالما هائلا، يضم مئات، وربما الآلاف من اللاعبين الذين يتنافسون في عوالم افتراضية عبر الإنترنت، وفيها يختار اللاعبون شخصيات افتراضية يتحكمون بها، لتأدية مهام اللعبة، ويميل المشاركون إلى التنظيم في

¹-أمل جابر عوض سيد، تأثير الألعاب الالكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة

الثانوية، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية-جامعة الفيوم، العدد 31، ص268-269

²-عبد الوهاب منصور، دور الألعاب الالكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب، المجلة العربية

لبحوث الاتصال والاعلام الرقمي، العدد 01، يناير، 2022، ص109

مجموعات، أو يمكن اعتبارها تحالفات، تتنافس مع بعضها البعض، في سياق عوالم اللعبة ذات المطالب والتحديات، وعادة ما يبقى اللاعبون على اتصال دائم مع بعضهم البعض، عبر شخصيات لعبتهم الافتراضية من خلال وسائل اتصال أخرى؛ مثل الدردشة الصوتية، أو المكتوبة، أو التعبيرات الرمزية¹ يعرف كل من "HO" و "WU" الألعاب الإلكترونية الجماعية على أنها عوالم افتراضية تتم عبر الإنترنت وتضم عدة مستخدمين، حيث تُستخدم الاتصالات الشبكية لمعالجة التفاعلات بين اللاعبين². تُعرّف الألعاب الجماعية بأنها ألعاب حديثة تُمارس عبر الإنترنت، ويشارك فيها عدد كبير من المستخدمين، حيث تتميز بوجود قواعد وأهداف تنافسية، ويمكن تشغيلها عبر الحواسيب وأجهزة اللعب المنزلي³.

كما تُعرّف الألعاب الإلكترونية الجماعية بأنها نوع من التي تُمارس عبر الإنترنت على أجهزة محمولة وتسمح باتصال مئات أو آلاف اللاعبين في الوقت نفسه ضمن عالم افتراضي مشترك، حيث يتفاعل اللاعبون من خلال شخصيات افتراضية، مما يضيف طابعًا تواصلًا وتنافسيًا على اللعبة⁴.

2-التفاعلية في الألعاب الإلكترونية الجماعية:

منذ نشأتها، عرفت الألعاب الإلكترونية بخصائصها الاجتماعية الفريدة التي تميزها عن باقي الوسائط الترفيهية. وتعد التفاعلية إحدى الخصائص الجوهرية التي تميز الألعاب الإلكترونية الجماعية عن نظيرتها الفردية، حيث تعرف بأنها القدرة على التبادل والفوري للمعلومات سواء بين اللاعبين الحقيقيين مع بعضهم البعض، أو بين النظام الرقمي للعبة واللاعبين. وتتمثل التفاعلية في مجموعة من الأنشطة الاتصالية التي تسمح للاعبين بالتأثير في مجريات اللعب، والتجاوب مع الأحداث، والتفاعل مع باقي

¹-وسام محمد أحمد حسن، الألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت وعلاقتها بالتنمر الإلكتروني، المجلة المصرية

لبحوث الرأي العام، المجلد 22، العدد 04 الجزء الثاني، ديسمبر 2023، ص262

²-Ho, C.-H., & Wu, T.-Y. (2012). *Factors affecting intent to purchase virtual goods in online games*. International Journal of Electronic Business Management, 10(3), 204–212.

³-Saluky, S. (2022). *The effect of online games on learning motivation and learning achievement*. Information Technology Engineering Journals, 7(1), 23

⁴-Fikri, N. (2023). *The Effects of Playing Online Games on Students' Achievements in English Lesson (Undergraduate thesis)*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.p08

المشاركين سواء من خلال المحادثة (صوتية)، الدردشة (نصية)، التعاون، المنافسة، أو تبادل الموارد داخل بيئات اللعب.

تعزز هذه التفاعلية من الإحساس بالاندماج والانتماء إلى المجتمع الافتراضي (مجتمع اللعبة)، مما يضيف على التجربة طابعا اجتماعيا ونفسيا مميزا. وبذلك، تصبح الألعاب الإلكترونية بيئة تفاعلية تتسم بالاتصال المتبادل بين اللاعبين، مما يعزز التفاعل الاجتماعي بينهم ويجعل هذه الألعاب أكثر من مجرد وسيلة للترفيه.

تظهر الخصائص الاجتماعية التفاعلية للألعاب الإلكترونية بشكل رئيسي في الجوانب التالية:

أولاً: يوفر نظام الدردشة المدمج في اللعبة، ونظام الأصدقاء، ونظام النقابات (أو الفرق)، وما إلى ذلك، للاعبين العديد من القنوات الاجتماعية، مما يسهل على اللاعبين بناء العلاقات الاجتماعية والحفاظ عليها.

ثانياً: أصبح العمل الجماعي والمنافسة التنافسية جزءاً أساسياً من أسلوب اللعب في العديد من الألعاب الإلكترونية، ويحتاج اللاعبون إلى التعاون مع بعضهم البعض والعمل معاً بشكل استراتيجي، مما يعزز التفاعل الاجتماعي في اللعبة ويجعل التواصل والتفاعل مع اللاعبين الآخرين أكثر متعة. وبرزت هذه الألعاب هي ألعاب التصويب التنافسية حيث يحتاج هذا النوع من الألعاب إلى التواصل بشكل أساسي بين اللاعبين والعمل معاً من أجل الفوز وبدون أحدهما سيخسر الفريق حتماً.

تسهم هذه التفاعلات الاجتماعية القريبة في تعزيز متعة اللعبة وتحديدها، كما تعزز التبادل العاطفي والثقة بين اللاعبين.

ثالثاً: يحفز النظام الاقتصادي الافتراضي ونظام الإنجازات في الألعاب الإلكترونية رغبة اللاعبين الاجتماعية بشكل أكبر، حيث يعمقون علاقاتهم الاجتماعية في عالم اللعبة من خلال التجارة، والتبادل، والمشاركة، وغيرها من السلوكيات¹.

¹-Wang, X. (2024). *Research on online games and social interaction*. *International Journal of Education and Humanities*, 16(3), 37–41.

ResearchGate.P38https://www.researchgate.net/publication/385203713_Research_on_Online_Games_and_Social_Interaction

تتكون هذه الخصائص الاجتماعية معا من سحر الألعاب الإلكترونية الجماعية الفريد، مما يجعلها واحدة من المنصات الاجتماعية الضرورية في المجتمع الحديث.

4-آليات وأشكال التواصل بين اللاعبين في الألعاب الإلكترونية الجماعية:

تشكل التفاعلات بين اللاعبين في الألعاب الإلكترونية الجماعية جوهر الحياة الاجتماعية الافتراضية، حيث تتعدد أنماط التواصل والتفاعل التي تثري تجربة اللعب. يعد الاتصال المباشر بين اللاعبين أبرز وسائل التفاعل، ويتم عبر أنظمة الدردشة النصية المدمجة، أو المحادثات الصوتية، أو باستخدام تطبيقات التواصل الخارجية مثل ديسكورد. ومن خلال هذه القنوات، يتبادل اللاعبون الخطط التكتيكية، يشاركون النصائح والاستراتيجيات، وقد تتطور علاقاتهم إلى صداقات قوية تتجاوز حدود اللعبة. مع العلم انه وفي وقتنا الحالي أصبحت كل الألعاب توفر التعاون هو شكل آخر مهم من أشكال التفاعل، حيث يتطلب من اللاعبين تشكيل فرق لخوض التحديات الجماعية، إتمام المهام الصعبة، أو التنافس ضمن البطولات، مما يعزز التفاهم الضمني بينهم وينمي روح الفريق والعمل الجماعي.

كما تشكل المنافسة جزءا محوريا من التفاعل؛ إذ تثير روح التحدي سواء على المستوى الفردي أو الجماعي، وتحفز اللاعبين على إبراز أفضل ما لديهم من قدرات، مما يضيف مزيدا من الإثارة والتفاعل على بيئة اللعب.

إلى جانب ذلك، يظهر الدعم المتبادل كأحد أشكال التفاعل، حيث يقدم اللاعبون المساعدة لبعضهم البعض، سواء عبر تقديم النصائح، أو عبر المساندة أثناء المعارك والتحديات. كما يعد تبادل الموارد (مثل الأدوات، الأسلحة، العملات الافتراضية) شكلا آخر للتفاعل، مما يعزز ثقافة التعاون والمساعدة المتبادلة بين اللاعبين.

ولا يمكن إغفال المشاركة في الفعاليات والأنشطة الجماعية التي تنظمها الألعاب الإلكترونية، والتي توفر بيئة غنية للتواصل، الترفيه، وبناء الشبكات الاجتماعية داخل مجتمع اللعبة¹.

¹-Wang, X, 'Previously cited reference', P38.39

https://www.researchgate.net/publication/385203713_Research_on_Online_Games_and_Social_Interaction

3- ايجابيات الألعاب الالكترونية الجماعية التفاعلية:

وتتمثل هذه الايجابيات في:

- تساعد في تنمية وتطوير القدرات العقلية للأفراد
- تساعد في إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز
- تساعد في تطوير حس المبادرة والتخطيط والمنطق لدى الأفراد¹
- تساعد على تحسين القدرات التحليلية، وتنمية مهارات الملاحظة الدقيقة وتطوير مهارات حل المشكلات والمرونة والخيال.
- الألعاب الالكترونية نشاط ترفيهي وممتع يلبي الاحتياجات العاطفية والروحية لدى الأفراد بطرق لا تستطيع الوسائل التقليدية الأخرى فعلها².
- تنمية المهارات الاجتماعية وذلك من خلال تشجيع اللاعبين على التعاون والإيثار الذي سينعكس بشكل ايجابي على سلوك الأفراد في الحياة الواقعية
- التواصل والتفاعل الاجتماعي جزء أساسي من العديد من الألعاب، مما يوفر بيئة آمنة للأفراد الخجولين والمعزولين للتفاعل مع أقرانهم.
- بحث من جامعة أكسفورد أظهر أن للألعاب الإلكترونية تأثيرا إيجابيا على الصحة النفسية والرفاهية، حيث أن الوقت الفعلي الذي يقضيه اللاعب والتجارب الشخصية أثناء اللعب لهما تأثير أكبر على رفاهية الشخص، كما أن اللاعبين الذين يستمتعون بالألعاب يتمتعون برفاهية أكثر إيجابية.

- الألعاب الإلكترونية تعمل على تطوير المهارات المعرفية كأن تساهم في تحسين وظائف الدماغ مثل المعالجة البصرية وتصفية المعلومات، كما تساهم بعض الألعاب في زيادة القدرة على الانتباه والتركيز.

¹ -فتحي بخاري-شعوة علي، ماهية الألعاب الالكترونية ودواعي التعلق بها، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 02، العدد 02، ديسمبر 2019، ص60

² -تواتي نادية-زيتوني عائشة بيه، التأثيرات الايجابية والسلبية للالعاب الالكترونية على تلاميذ العليم المتوسط، مجلة دراسات في سيكولوجية الانحراف، المجلد 08، العدد 01، 2023، ص98

- تساهم الألعاب الالكترونية في تعزيز مهارات التفكير الناقد لدى اللاعبين.

- أثبتت العديد من الدراسات الجانبية أن الألعاب الالكترونية تحسن القدرة على اتخاذ القرار سواء كان ذلك على المدى القريب اهو البعيد لدى الأفراد¹.

4-سلبيات الألعاب الالكترونية الجماعية التفاعلية :

وتتمثل مخاطر الألعاب الالكترونية الجماعية في:

التنمر الالكتروني والتحرش الجنسي: توفر العديد من الألعاب الجماعية عبر الانترنت للاعبين من التفاعل مع الآخرين سواء كان ذلك عبر الدردشة النصية او الصوتية، وقد يتعرض اللاعب الى لغة مسيئة أو تنمر أو أي محتوى غير مقبول.

النوم: في 90% من الابحاث التي أجريت في جميع أنحاء العالم، وجدت ان هنالك ارتباط مباشر بين زيادة وقت الشاشة وتأخر بدء النوم وانخفاض الكمية الجمالية من النوم اللازم.

مشاكل بالذاكرة و الانتباه ومهارات التعلم: يمكن ان تؤدي الممارسة المفرطة للألعاب الالكترونية إلى أضرار بالذاكرة، و مهارات القراءة الأساسية،مهارات التعبير الكتابي،الذاكرة الواقعية ، سرعة معالجة المعلومات ، وحل المشكلات الجديدة.

الشعور بالوحدة:قد يؤدي استبدال التفاعل الواقعي بالتفاعل داخل الألعاب الإلكترونية إلى تدهور العلاقات الاجتماعية الحالية، مما يعزز الإحساس بالوحدة. وقد أظهرت دراسة أجريت في مدينة الرياض أن العزلة الاجتماعية لدى الأطفال تزداد بزيادة عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية.²

المخاطر الاجتماعية ترتبط تأثيرات الاستخدام المفرط للألعاب بانخفاض التفاعل الاجتماعي العائلة والأصدقاء ، وانخفاض المشاركة في الحياة الاجتماعية ، ونقص مهارات التواصل الإيجابي مع الذات والآخرين. بالإضافة إلى ذلك ، تحتوي بعض هذه الألعاب على أفكار وأدوات لا تتوافق مع القيم والمعتقدات الدينية والاجتماعية

¹-ممدوح حسن النصيرات،مرجع سابق،ص32

²-نفس المرجع،ص29-30

ضعف التحصيل الدراسي: تؤدي هذه الألعاب إلى ضعف الأداء الأكاديمي فالتلاميذ الذين يلعبون الألعاب الالكترونية يظلون مستيقظين طوال الليل مما يؤدي إلى ذهابهم متأخرين إلى المدرسة ، و متعبين لا يستطيعون الاستماع إلى المعلم جيداً ، مما يؤدي بهم إلى اضطرابات في الفهم والأداء الأكاديمي الجيد بسبب إدمانهم على ممارسة هذه الألعاب، وكذلك إهمال واجباتهم المدرسية¹

الأنانية: قد تصنع الألعاب الإلكترونية مراهقاً أنانياً لا يفكر إلا بإشباع حاجاته، لا يلبي متطلبات أسرته ومسؤولياته الاجتماعية.

عواقب طبية جسدية: إن الجلوس لساعات طويلة أمام شاشات الهاتف الذكي أو اللوحات الرقمية من أجل استخدام الألعاب الالكترونية يؤدي إلى أضرار صحية كثيرة وخطيرة أهمها الآلام أسفل الظهر ، تصلب في الرقبة، صداع، تشنجات و صرع نتيجة التعرض إلى الموجات الكهرومغناطيسية المنبعثة من هذه الأجهزة الالكترونية مما يؤثر على الدماغ بشكل كبير. بالإضافة إلى التأثير على القدرة البصرية ، والتسبب في السمنة و قلة الفيتامينات وهشاشة العظام وغيرها .²

¹-تواتي نادية،مرجع سابق،ص99

²-ممدوح حسن النصيرات،مرجع سبق ،ص31

ملخص الاطار النظري:

في هذا الفصل بدأنا من مفهوم اللعب، مظهرين طبيعته كظاهرة إنسانية أساسية، ثم قمنا باستعراض سماته وأهميته وأهدافه سواء في النمو الجسدي والعقلي والاجتماعي وحتى النفسي، كما قمنا بتوضيح أنواعه ووظائفه المهمة وآثاره الإيجابية والسلبية. ثم بعد ذلك انتقلنا مباشرة إلى الألعاب الإلكترونية، موضحين مفهومها ونشأتها وأنواع الألعاب الإلكترونية، مركزين على التحول الكبير الذي عرفه اللعب في ظل التطورات التكنولوجية المتسارعة، ثم بعد ذلك تطرقنا إلى الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية، حيث قمنا بتعريفها وتبيان التفاعلية كخاصية تميز الألعاب الإلكترونية الجماعية، إضافة إلى آليات التواصل التي تتيحها هذه الألعاب بين اللاعبين، واختتمنا هذا الفصل بعرض لأبرز الفوائد والمخاطر التي يمكن أن تتجم عن ممارسة مثل هذا النوع من الألعاب.

الدراسة الميدانية

الفصل الثالث: عرض وتحليل نتائج الدراسة التطبيقية

تمهيد

- أولاً: عرض وتحليل نتائج الدراسة.
- عرض وتحليل محور البيانات الشخصية.
- عرض وتحليل محور دوافع استخدام الألعاب الالكترونية الجماعية التفاعلية.
- عرض وتحليل محور الاثار الاجتماعية للالعاب الالكترونية الجماعية التفاعلية.
- عرض وتحليل محور الاثار النفسية والسلوكية للالعاب الالكترونية الجماعية التفاعلية.
- عرض وتحليل محور الايجابيات و السلبيات العامة للالعاب الالكترونية الجماعية التفاعلية.
- ثانياً: النتائج العامة للدراسة.
- ثالثاً: توصيات الدراسة.
- رابعاً: خاتمة.
- خامساً: قائمة المصادر والمراجع.
- سادساً: الملاحق.

-أولاً: عرض وتحليل نتائج الدراسة:

تمهيد:

يعرض هذا الفصل نتائج الدراسة الميدانية المرتبطة بمحاور المقابلة، وذلك من خلال التحليل الكمي والكيفي للبيانات التي جُمعت باستخدام استمارة المقابلة، والتي تم إعدادها استناداً إلى تساؤلات الدراسة وأهدافها.

-أولاً: عرض وتحليل نتائج المحور البيانات الشخصية:

1- عرض نتائج المحور الأول: البيانات الشخصية

1. الجنس:

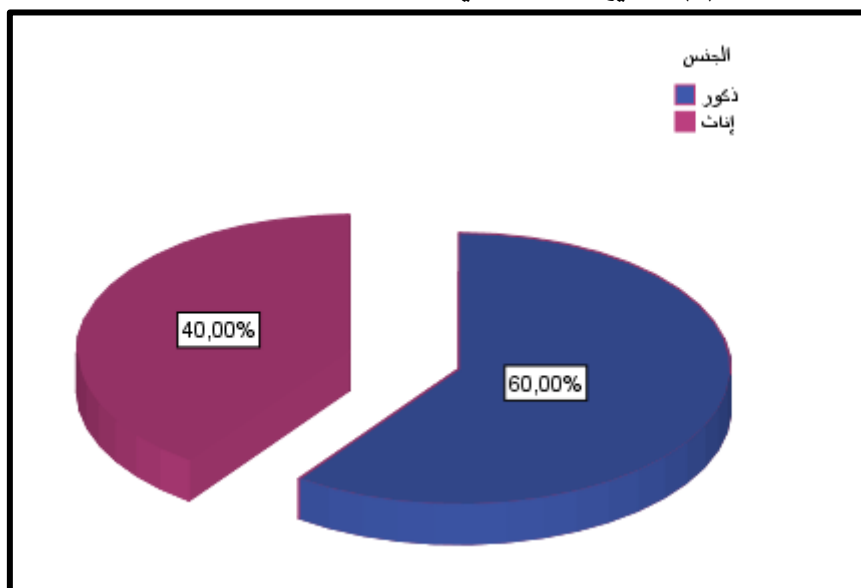
يعرض الجدول التالي التوزيع التكراري والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة بحسب متغير الجنس، وذلك بهدف التعرف على خصائص العينة من حيث التوزيع النوعي (ذكور / إناث).

جدول (1): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة حسب متغير الجنس.

الجنس	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
ذكور	09	60%
إناث	06	40%
المجموع	15	100%

يعرض الجدول أعلاه التوزيع التكراري والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة حسب متغير الجنس. وتُشير النتائج إلى أنّ الذكور يشكّلون النسبة الأكبر من العينة، حيث بلغت نسبتهم 60% (09 أفراد)، في حين تمثل الإناث نسبة 40% من العينة (06 أفراد). يُظهر هذا التوزيع ميلاً طفيفاً نحو تمثيل الذكور بشكل أكبر ضمن العينة. والشكل الموالي يظهر هذا التوزيع.

شكل (1): توزيع النسب المئوية لأفراد عينة الدراسة حسب متغير الجنس.



يمكن تفسير هذا التفاوت النسبي (أي أنّ الذكور يمثلون الأغلبية بنسبة 60%، مقابل 40% للإناث) في ضوء طبيعة الموضوع المدروس، حيث تُظهر العديد من الدراسات السابقة من بينها دراسة أمل جابر عوض أنّ الذكور أكثر ميولاً للمشاركة في الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية مقارنة بالإناث، سواء من حيث الاهتمام أو الوقت المخصص لها. وبالتالي، فإنّ ارتفاع نسبة الذكور في العينة قد يُعبر عن واقع سلوكي حقيقي في المجتمع، وليس مجرد انحياز في اختيار العينة.

2. العمر:

يُظهر الجدول الموالي التوزيع التكراري والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة حسب الفئات العمرية، وذلك بهدف تحديد الخصائص الديموغرافية المتعلقة بعمر المشاركين، ومعرفة الفئة العمرية الأكثر تمثيلاً ضمن العينة المدروسة.

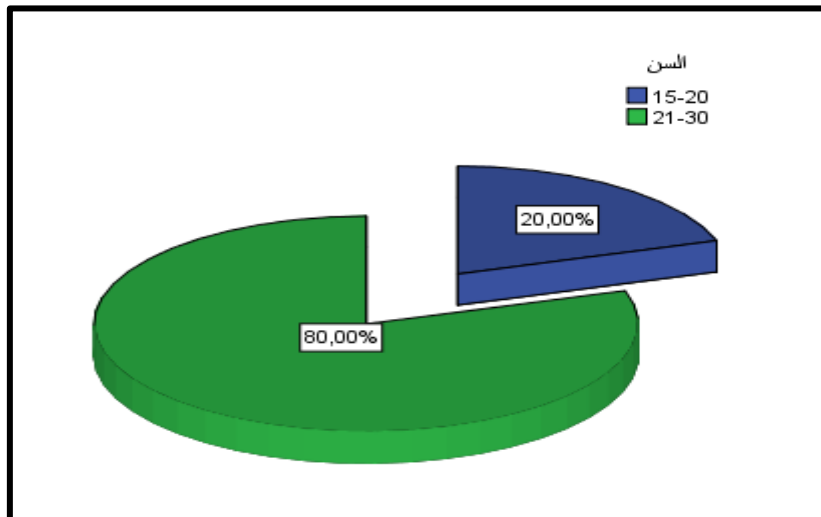
جدول (2): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة حسب متغير العمر.

العمر	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
أقل من 15 سنة	00	00%
من 15 إلى 20	03	20%
من 21 إلى 30	12	80%
أكثر من 30 سنة	00	00%
المجموع	15	100%

¹ - أمل جابر عوض سيد، مرجع سابق، ص 277

يُظهر الجدول أعلاه أنَّ الفئة العمرية الأكثر تمثيلاً ضمن عينة الدراسة هي فئة من 21 إلى 30 سنة، حيث شكّلت نسبة 80% من مجموع الأفراد (12 فرداً من أصل 15). بينما جاءت فئة من 15 إلى 20 سنة في المرتبة الثانية بنسبة 20% (03 أفراد). أما الفئتان الأخريان، أقل من 15 سنة وأكثر من 30 سنة، فلم تسجل أي تمثيل داخل العينة (0%). والشكل الموالي يبين ذلك:

شكل (2): توزيع النسب المئوية لأفراد عينة الدراسة حسب متغير العمر.



يمكن تفسير هيمنة الفئة العمرية من 21 إلى 30 سنة، والتي مثلت 80% من إجمالي المشاركين (12 فرداً من أصل 15) بـ:

- أنَّ هذه الفئة نشأت في بيئة رقمية تفاعلية، ما يجعلها أكثر إلماماً وارتباطاً بالتكنولوجيا مقارنةً بالفئات الأكبر سناً التي قد تواجه فجوة رقمية أو تحديات مرتبطة بالوقت والالتزامات.
- قد نفسر غياب الفئة العمرية أكثر من 30 سنة غالباً ما ترتبط هذه الفئة العمرية بمسؤوليات مهنية وعائلية أكبر، ما يقلل من الوقت المتاح لممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية. أو بسبب اختلاف تفضيلاتهم الترفيهية التي تميل إلى أنشطة تقليدية أكثر. أيضاً يمكن تفسيرها بالرجوع إلى العامل الثقافي لكون أن أغلبية الأفراد ضمن هذه الفئة تنظر إلى الألعاب الإلكترونية على أنها نشاط يخص الشباب أو المراهقين فقط.
- أما فيما يخص غياب الفئة العمرية الأقل من 15 سنة يمكن تفسيرها بوجود قيود أسرية مفروضة عليهم، أو حتى أنَّ هذه الفئة قد لا تمتلك الوعي الكافي لفهم طبيعة الاستبيانات أو أدوات الدراسة.

3. المستوى التعليمي:

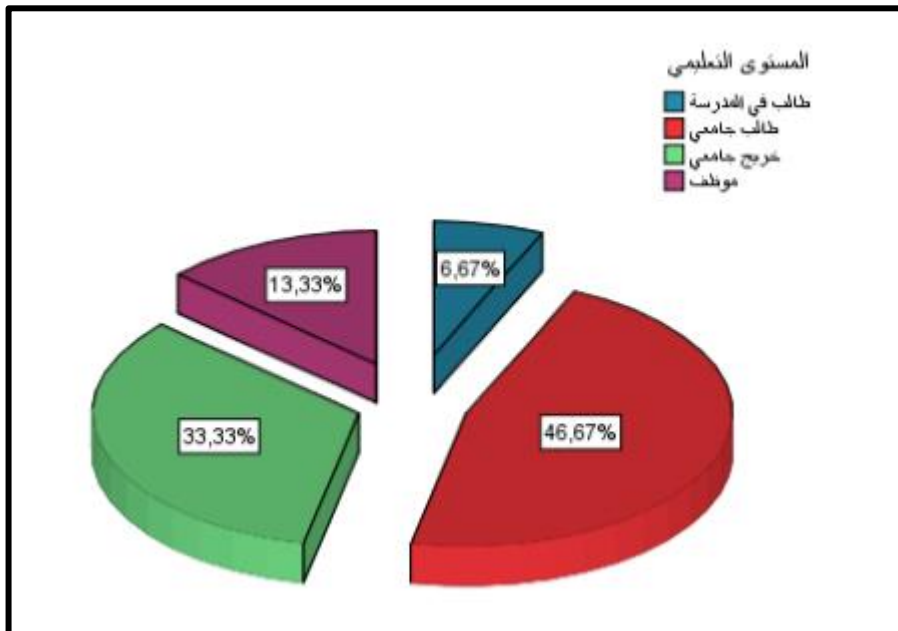
يهدف الجدول التالي إلى عرض التوزيع التكراري والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي، وذلك من أجل التعرف على الخلفية التعليمية للمشاركين، لما لها من أهمية في فهم مدى تأثير التحصيل العلمي على استخدام الألعاب الإلكترونية التفاعلية الجماعية وتفضيلها.

جدول (3): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي.

المستوى التعليمي	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
طالب في المدرسة	01	6.7%
طالب جامعي	07	46.7%
خريج جامعي	05	33.3%
موظف	02	13.3%
المجموع	15	100%

يُظهر الجدول أعلاه أنّ غالبية أفراد العينة ينتمون إلى فئة الطلبة الجامعيين بنسبة 46.7% (7 أفراد)، تليها فئة الخريجين الجامعيين بنسبة 33.3% (5 أفراد)، ثمّ فئة الموظفين بنسبة 13.3% (فردين)، بينما مثلت فئة الطلبة في المدرسة النسبة الأقل بـ 6.7% (فرد واحد فقط). تعكس هذه النتائج أنّ الفئة الجامعية، سواء كانوا طلاباً أو خريجين، تشكل الشريحة الأكثر انخراطاً في الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية ضمن العينة. والشكل الموالي يوضح ذلك.

شكل (3): توزيع النسب المئوية لأفراد عينة الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي.



- يمكن تفسير النتيجة التي تنص على أنّ غالبية أفراد العينة ينتمون إلى فئة الطلبة الجامعيين بنسبة 46.7% (7 أفراد) بارتفاع مستوى التفاعل مع التكنولوجيا في الأوساط الجامعية، حيث تُعدّ هذه الفئة الأكثر اندماجاً في الفضاء الرقمي.

- تليها فئة الخريجين الجامعيين بنسبة 33.3% (5 أفراد): يمكن تفسيرها بإمكانية احتفاظ الخريجين الجامعيين غالبًا بسلوكيات رقمية مكتسبة خلال فترة الدراسة. بمعنى أنه وخلال سنوات الجامعة، يعتاد الطلبة على استخدام الحواسيب، الإنترنت، ومنصات التواصل، بل وأحيانًا الألعاب الرقمية كوسيلة للترفيه أو حتى للتفاعل الاجتماعي. هذه العادات الرقمية تتجذر مع مرور الوقت، وتتحول إلى جزء من روتينهم اليومي.
- أما انخفاض تمثيل الموظفين فقد يُعزى إلى انشغالهم بالمهام اليومية والالتزامات المهنية، ما يقلل من فرصهم في ممارسة الألعاب التفاعلية.
- وبالنسبة الطلاب في المدرسة، فقد يكون تمثيلهم الضعيف راجعًا إلى صغر السن، أو القيود الأسرية المفروضة عليهم.

2- عرض وتحليل نتائج المحور الثاني دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية

1. تحديد الفترات الزمنية المفضلة للعب الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية لدى أفراد عينة الدراسة:

يعرض الجدول التالي التوزيع التكراري والنسب المئوية لاختيارات أفراد عينة الدراسة بخصوص الفترات الزمنية التي يفضلون فيها لعب الألعاب الإلكترونية التفاعلية الجماعية.

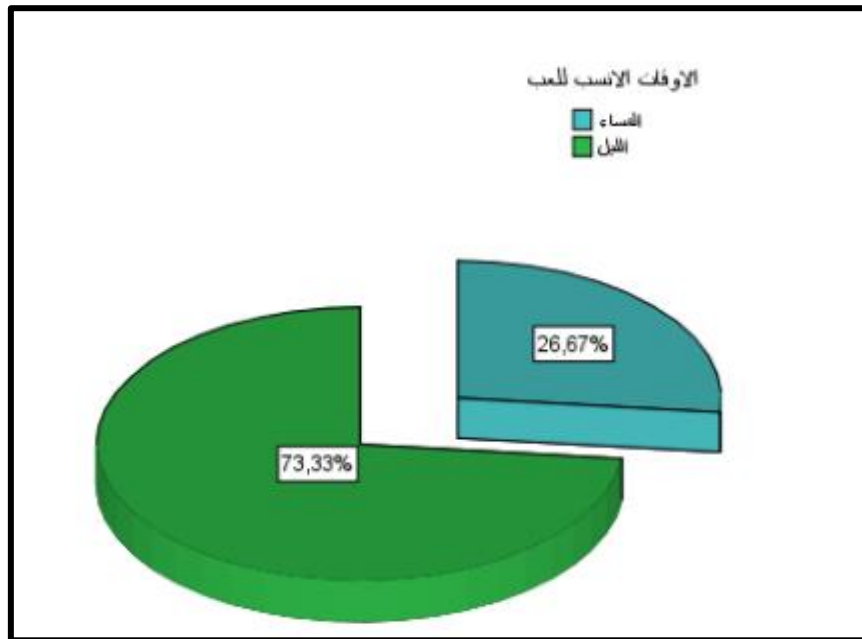
جدول(4): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأوقات تفضيل لعب الألعاب الإلكترونية التفاعلية

الأوقات الأنسب للعب	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
الصباح	00	00%
المساء	04	26.7%
الليل	11	73.3%
المجموع	15	100%

يعرض الجدول أعلاه توزيع تفضيلات أفراد عينة الدراسة حول الأوقات الأنسب للعب الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية. من خلال البيانات الموجودة، يمكن ملاحظة أنّ الغالبية العظمى من الأفراد يفضلون لعب الألعاب في فترة الليل، حيث بلغت نسبة من اختاروا هذه الفترة 73.3% (11 فردا). بينما أظهر 26.7% من الأفراد تفضيلهم للعب في المساء حيث بلغ عددهم 4 أفراد، أما فترة الصباح فلم يتم اختيارها من قبل أي من أفراد العينة.

هذا التوزيع يشير إلى أنَّ الأوقات المسائية والليلية هي الأكثر ملائمة بالنسبة للمشاركين في الدراسة، مما قد يعكس انشغالهم خلال النهار بالأنشطة الأخرى مثل الدراسة أو العمل وهذا ما اتفقت معه دراسة عبد الوهاب منصور¹. وسيتم فيما يلي التعمق في استعراض الأسباب التي أدت إلى تفضيل هذه الأوقات للعب حسب أفراد عينة الدراسة. لكن قبل ذلك نرفق شكل بياني يعكس ذلك كما يلي:

جدول(4): توزيع النسب المئوية لأوقات تفضيل لعب الألعاب الإلكترونية التفاعلية



وبناءً على إجابات المشاركين المفتوحة، تمّ تصنيف الأسباب المتقاربة ضمن فئات رئيسية تعكس العوامل المشتركة التي تؤثر في اختيار توقيت اللعب. ويعرض الجدول التالي هذه الفئات مرفقة بالتكرارات والنسب المئوية لكل سبب، مما يوضح الدوافع الأساسية وراء تفضيل الأوقات المسائية والليلية.

جدول (5): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأسباب تفضيل أوقات معينة للعب الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية

أسباب اختيار هذه الأوقات	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
توفر الوقت / انتهاء الالتزامات	10	66.7%
الهدوء والخصوصية	03	20%
إتمام الواجبات / المهام	01	6.7%
جودة الإنترنت	01	6.7%
المجموع	15	100%

¹ - عبد الوهاب منصور، مرجع سابق، ص126

يُبين الجدول أعلاه التوزيع التكراري والنسب المئوية لأسباب تفضيل أوقات معينة للعب الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية أنّ السبب الأكثر شيوعاً لدى أفراد العينة هو "توفّر الوقت / انتهاء الالتزامات"، حيث عبّر 10 مشاركين (66.7%) عن أنّ فترات اللعب المفضلة لديهم مرتبطة بتفرغهم من الالتزامات اليومية، سواء الدراسية أو المهنية. وقد تمّ التعبير عن ذلك بعبارات مختلفة تعكس هذا المعنى، نذكر منها:

- لديّ الكثير من وقت الفراغ في الليل.
- لأنه الأنسب لوقت الفراغ الخاص بي.
- هذا هو وقت الفراغ الخاص بي.
- بعد انتهاء الدوام
- لأنني ببساطة أنهى جميع أعمالي في فترة المساء فأصبح متفرغاً بعدها.

هذه العبارات تدلّ بوضوح على أنّ الوقت المتاح بعد إتمام الالتزامات يشكّل عاملاً حاسماً في تحديد وقت اللعب، خاصة في الفترات المسائية أو الليلية.

أما السبب الثاني، الذي ورد في إجابات 3 مشاركين (20%)، فهو "الهدوء والخصوصية". وقد وصف المشاركون هذه الفترات بأنّها توفر لهم بيئة مناسبة للتركيز والاستمتاع باللعبة بعيداً عن الضوضاء أو الانشغالات العائلية، كما جاء في بعض العبارات:

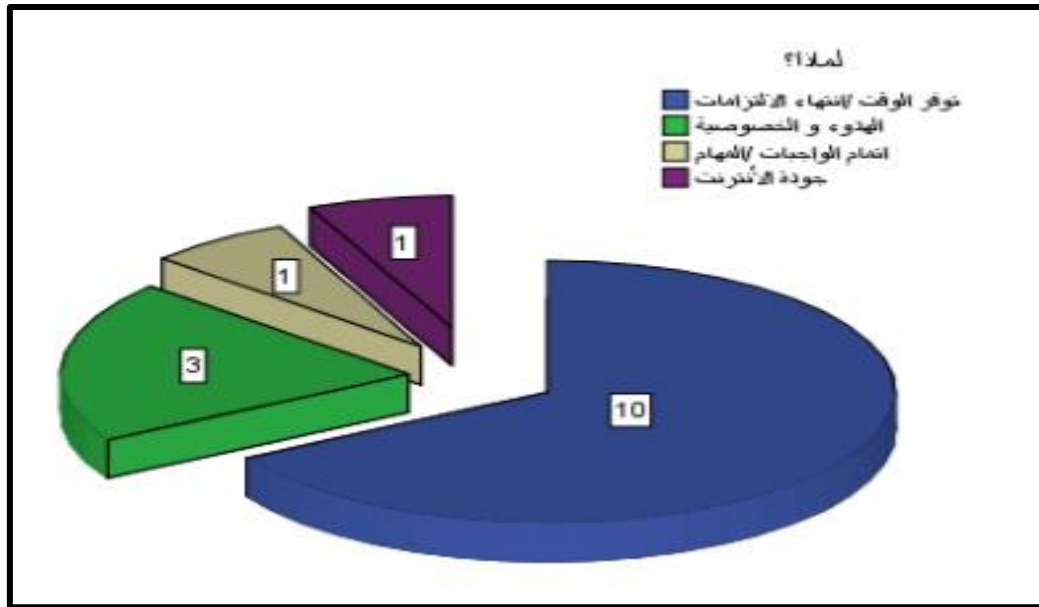
- المنزل يكون هادئاً، ولا أحد يطلب مني شيئاً.
- الجو يكون ساكناً، لا توجد ضغوطات، مما يسمح لي بالاستمتاع.
- لا أحد يزعجني في هذا الوقت، لذلك أستمتع باللعب.

فيما أشار مشارك وحيد (6.7%) إلى أنّ "إتمام الواجبات أو المهام" هو السبب الذي يجعله يفضل اللعب في تلك الأوقات، حيث قال: "لأنني أكملت واجباتي ودروسي، وهذا هو الوقت الذي أكون فيه مرتاحاً ومتفرغاً".

أما السبب الأخير، وهو "جودة الإنترنت"، فقد ورد كذلك عند مشارك واحد (6.7%)، حيث أشار إلى أنّ "الإنترنت تكون قوية في هذا الوقت، وهو وقت فراغي كذلك".

مما سبق يتضح أنّ تفضيل اللعب في أوقات معينة لدى المشاركين يرتبط أساسًا بعوامل تنظيم الوقت والبيئة المحيطة، وهو ما يعكس أنّ سلوك اللعب ليس عشوائيًا، بل مرتبط بسياق حياتي يومي يتقاطع فيه العمل، الدراسة، والراحة. والشكل الموالي يبين هذا التوزيع:

جدول(5): توزيع النسب المئوية لأسباب تفضيل أوقات معينة للعب الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية



2. تفضيلات اللعب الفردي مقابل اللعب الجماعي التفاعلي لدى أفراد عينة الدراسة:

يعرض الجدول أدناه التوزيع التكراري والنسب المئوية لاختيارات أفراد عينة الدراسة بخصوص الطريقة التي يفضلون بها لعب الألعاب الإلكترونية التفاعلية الجماعية، سواء بشكل فردي أو ضمن فريق كما يلي:

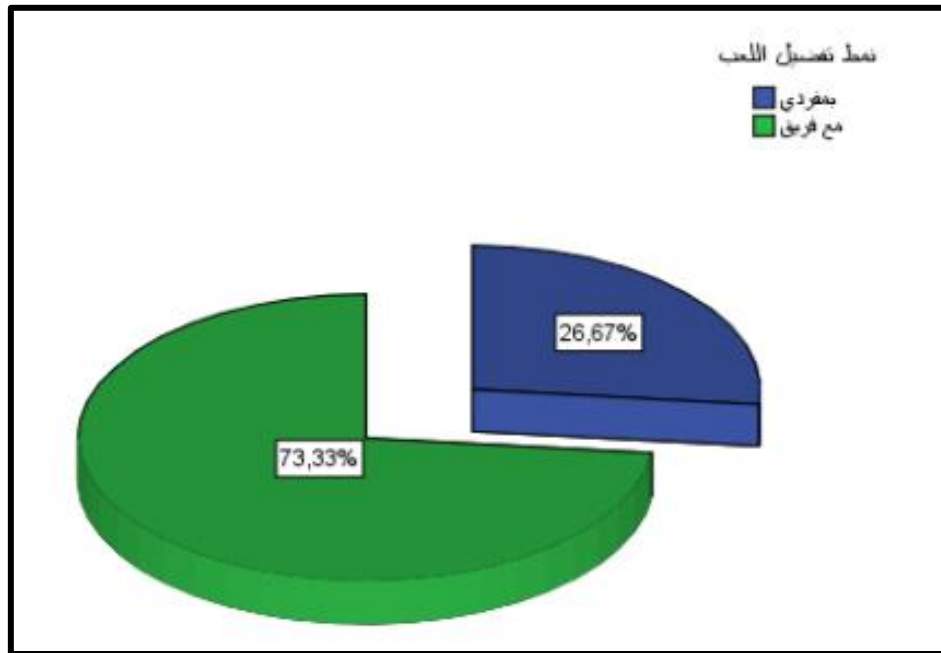
جدول (6): التوزيع التكراري والنسب المئوية لتفضيلات اللعب لدى افراد عينة الدراسة

تفضيلات اللعبة	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
بمفردي	04	26.7 %
مع فريق	11	73.3%
المجموع	15	100%

يعرض الجدول أعلاه توزيع تفضيلات أفراد عينة الدراسة بخصوص الطريقة المفضلة لديهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية. وتشير البيانات إلى أنّ الغالبية العظمى من المبحوثين يفضلون اللعب ضمن فريق، حيث بلغت نسبتهم 73.3% (11 فردًا)، مما يدل على ميل واضح نحو التفاعل والتعاون أثناء اللعب. في المقابل، بلغت نسبة من يفضلون اللعب بمفردهم 26.7%، أي ما يعادل 4

أفراد فقط من مجموع العينة، مما يعكس وجود فئة أقل تفضل الاستقلالية والانفراد في تجربة اللعب. والشكل الموالي يوضح هذا التوزيع:

جدول (6): التكراري النسب المئوية لتفضيلات اللعب لدى أفراد عينة الدراسة



استنادًا إلى الإجابات المفتوحة للمشاركين، تمّ تجميع الأسباب المتقاربة ضمن محاور رئيسية تعبّر عن العوامل المشتركة التي توجه تفضيلاتهم في طريقة اللعب، سواء كانت فردية أو جماعية. ويُبرز الجدول الآتي هذه المحاور، مرفقة بالتكرارات والنسب المئوية، مما يساعد على توضيح أبرز الدوافع التي تقف وراء اختيار نمط اللعب المفضل لدى أفراد عينة الدراسة.

جدول (7): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأسباب تفضيلات اللعب لدى أفراد عينة الدراسة

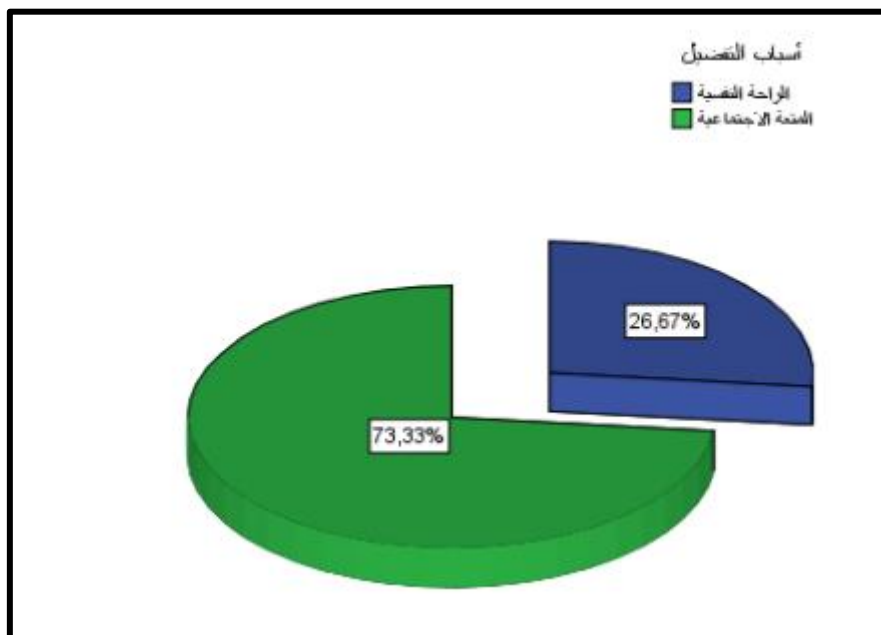
أسباب تفضيلات نمط اللعب	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
الراحة النفسية/ الاستقلالية	04	26.7 %
المتعة الاجتماعية	11	73.3%
المجموع	15	100%

يتّضح من خلال نتائج الجدول أعلاه أنّ الغالبية العظمى من أفراد العينة (73.3%)، أي 11 فردًا) يفضلون اللعب الجماعي، مدفوعين برغبتهم في المتعة الجماعية التي يوفرها هذا النمط من اللعب. وتظهر إجاباتهم المفتوحة أنّ هذا التفضيل مرتبط بعدة عوامل، من أبرزها: التسلية، الضحك، التحفيز من

قبل الآخرين، وأجواء المرح الجماعي. فقد عبّر العديد من المشاركين عن شعورهم بالملل عند اللعب بمفردهم، مؤكدين أنّ اللعب مع الأصدقاء يجعل التجربة أكثر تفاعلية وممتعة، كما ورد في تصريحاتهم مثل:

- اللعب وحدك يكون ممل عكس اللعب مع أصدقائك فيه متعة وضحك وقصرة.
 - مع الأصدقاء تكون أفضل (لونيونص، ضحك، تمسخير).
 - كي نلعب وحدي نمل بسرعة Mais كي نلعب مع جماعة يحفزوني باش نزيد نلعب.
- وتتفق نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة ممدوح حسن نصيرات الذي اكد أن 68% من المبحوثين يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية جماعيا مع الاصدقاء¹ في المقابل، أفاد 26.7% من المبحوثين (4 أفراد) بتفضيلهم اللعب الفردي، مدفوعين بدوافع ترتبط بالراحة النفسية والاستقلالية. وقد أرجعوا ذلك إلى حاجتهم للهدوء، أو رغبتهم في تجنبّ الفوضى والتفاعل مع الآخرين، أو لأنّ أوقات فراغهم لا تتزامن مع أوقات فراغ الآخرين. من بين تصريحاتهم نقراً:
- لأنني لا أفضل اللعب مع أناس عشوائيين لا أعرفهم.
 - لأنّ أوقات الفراغ الخاصة بي لا تتزامن مع أوقات فراغ الآخرين.
 - ما يعيوليش راسي وزيد نحط نسمع الغناء وحدي.
- والشكل الموالي يوضح هذا التوزيع:

شكل (7): توزيع النسب المئوية لأسباب تفضيلات اللعب لدى أفراد عينة الدراسة



¹ - ممدوح حسن نصيرات، مرجع سابق، ص70

3. الأجهزة المستخدمة في ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل أفراد عينة الدراسة:

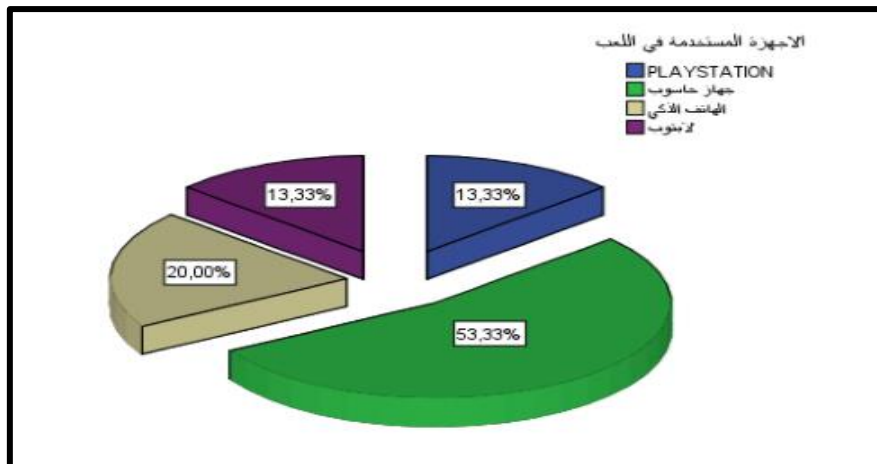
يعرض الجدول التالي التوزيع التكراري والنسب المئوية لأنواع الأجهزة المستخدمة من قبل أفراد عينة الدراسة لممارسة الألعاب الإلكترونية. يهدف هذا التصنيف إلى التعرف على المنصات التقنية الأكثر شيوعاً بين المشاركين، ومدى تفضيلهم لأجهزة معينة أثناء خوض تجارب اللعب التفاعلي.

جدول (8): التوزيع التكراري والنسب المئوية للأجهزة المستخدمة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الأجهزة المستخدمة في ممارسة الألعاب الإلكترونية	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
جهاز XBOX	00	00 %
جهاز PLAYSTATION	02	13.3%
جهاز حاسوب	08	53.3%
الهاتف الذكي	03	20.0%
لابتوب	02	13.3%
المجموع	15	100%

يعرض الجدول أعلاه توزيع الأجهزة المستخدمة في ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل أفراد عينة الدراسة. وفقاً للبيانات، يتضح أنّ جهاز الحاسوب هو الأكثر استخداماً، حيث استخدمه 53.3% من المبحوثين (8 أفراد). أما الهاتف الذكي فقد حصل على 20% من الاختيارات (3 أفراد). في المقابل، تساوى كل من جهاز PLAYSTATION واللابتوب في نسبة الاستخدام التي بلغت 13.3% (فردين لكل منهما)، ما يعكس أنّ هذه الأجهزة لا تحظى بنفس الشعبية مقارنةً بالحاسوب أو الهواتف الذكية بين أفراد العينة. ومن الجدير بالذكر أنّ جهاز XBOX لم يتم اختياره من قبل أي من المشاركين في العينة، مما يشير إلى قلة استخدامه في سياق الألعاب الإلكترونية بين هذه المجموعة. والشكل الموالي يوضح هذا التوزيع:

شكل (8): توزيع النسب المئوية للأجهزة المستخدمة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.



- تفسير سبب أن جهاز الحاسوب هو الأكثر استخداما لدى أفراد عينة الدراسة يمكن ارجاعه لما يوفره من قدرة عالية في تشغيل الألعاب وتفاصيل مرئية متقدمة.
- المرتبة الثانية كانت من نصيب الهاتف الذكي ربما بسبب سهولة الوصول إليها وتوافر العديد من الألعاب عليها.
- تساوى كل من جهاز PLAYSTATION واللابتوب في نسبة الاستخدام التي بلغت 13.3%: يمكن تفسيرها بالرجوع الى ارتفاع تكاليف جهاز PLAYSTATION فليس الكل قادر على اقتناؤه، نفس الامر بالنسبة لجهاز اللابتوب الذي يحتاج استثمارا ماديا معينا على عكس جهاز الحاسوب الذي يتوفر في قاعات الانترنت للاستخدام العام.
- أما انعدام استخدام جهاز XBOX لدى افراد عينة الدراسة يمكن تفسيره بأن هذا الجهاز غير شائع أو محدود الشهرة في مجتمعاتنا، وأيضا بسبب ارتفاع تكاليفه.

4. أنواع الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية المفضلة لدى أفراد عينة الدراسة:

يعرض الجدول التالي المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأنواع الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية المفضلة لدى أفراد عينة الدراسة، وذلك وفقاً لترتيبهم لها من حيث الأهمية (من 1 إلى 7). ويهدف هذا التصنيف إلى تحديد أكثر أنواع الألعاب تفضيلاً بين المشاركين، وفهم ميولهم نحو أنماط اللعب المختلفة التي تتنوع بين القتالية، والأكشن، والمغامرة، والسباق، والرياضة، والمحاكاة، والاستراتيجية.

جدول (9): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأنواع الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية المفضلة لدى أفراد عينة الدراسة

الترتيب	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	أنواع الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية
1	1,125	6,47	ألعاب التصويب
2	1,404	5,40	ألعاب الأكشن
3	2,007	4,20	ألعاب المغامرة
5	1,265	3,20	ألعاب السباق
4	1,589	3,33	الألعاب الرياضية
7	1,291	2,33	ألعاب المحاكاة
6	1,813	3,00	الألعاب الاستراتيجية

يعرض الجدول أعلاه التوزيع التكراري لأنواع الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية المفضلة لدى أفراد عينة الدراسة، وذلك من خلال المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لترتيب الألعاب حسب الأفضلية (من 1 إلى 7).

وفقاً للنتائج، جاءت الألعاب التصويب في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي قدره (6.47) وانحراف معياري منخفض نسبياً (1.125)، مما يدل على إجماع واضح بين الباحثين حول تفضيل هذا النوع من الألعاب. تلتها ألعاب الأكشن بمتوسط (5.40)، وهو ما يعكس كذلك اهتماماً كبيراً بهذه الفئة، وإن بدرجة أقل من القتالية، مع تباين أكبر نسبياً بين آراء المشاركين (1.404).

في المرتبة الثالثة جاءت ألعاب المغامرة بمتوسط (4.20) وانحراف معياري مرتفع (2.007)، مما يشير إلى تباين واضح في تفضيل هذا النوع بين أفراد العينة. أما ألعاب السباق والألعاب الرياضية فقد حصلت على متوسطات متقاربة (3.20 و 3.33 على التوالي)، مما يعكس اهتماماً متوسطاً من قبل المشاركين، مع بعض التفاوت في درجة التفضيل.

في المقابل، احتلت ألعاب المحاكاة والألعاب الاستراتيجية المراتب الأخيرة، بمتوسطات حسابية قدرها (2.33) و (3.00) على التوالي، ما يشير إلى ضعف الإقبال على هذه الأنواع ضمن العينة المدروسة، رغم أنّ الانحراف المعياري المرتفع في الألعاب الاستراتيجية (1.813) يوحي بوجود اختلاف ملحوظ في آراء المشاركين حولها.

• **ألعاب التصويب في المرتبة الأولى:** تتميز ألعاب التصويب بدرجة عالية من الإثارة، والسرعة، والتحدي، مما يجذب اللاعبين الذين يبحثون عن تجارب تفاعلية محفزة تمنحهم شعوراً بالإنجاز والسيطرة، (هنا يجب الإشارة إلى فكرة أن أغلبية أفراد عينة الدراسة ذكور (9 ذكور) وهذا أمر منطقي أن يهتموا بهكذا نوع من الألعاب.

وفي هذا السياق، يمكن الربط مع نتائج السؤال الثاني في هذا المحور، حيث تبين أن الغالبية العظمى من الباحثين يفضلون اللعب ضمن فريق، وهو ما ينسجم مع متطلبات الألعاب الجماعية التي تعتمد أساساً على التعاون والتنسيق بين اللاعبين. وهذا ما اتفقت معه العديد من الدراسات من بينها دراسة ممدوح حسن التي توصلت إلى أن الألعاب الأكثر تفضيلاً هي ألعاب القتال والمنافسة (التصويب)¹ بالإضافة إلى دراسة عبد الوهاب منصور التي توصلت إلى أن أكثر نوع ممارسة من قبل الشباب هي ألعاب التصويب ثم ألعاب الأكشن والمغامرات، ثم تلتها الألعاب الرياضية.²

• **ألعاب الأكشن في المرتبة الثانية:** نفس تحليل الألعاب القتالية لأن ألعاب الأكشن غالباً ما تكون مليئة بالمغامرات الحماسية والمعارك والتحديات وبالتالي يفضلها الذكور وأيضاً تمارس بشكل جماعي غالباً.

¹ - ممدوح حسن نصيرات، مرجع سابق، ص72

² - عبد الوهاب منصور، مرجع سابق، ص133

- في المرتبة الثالثة جاءت ألعاب المغامرة: يمكن تفسيرها بالرجوع الى فكرة أن هذا النوع من الألعاب يحفز خيال اللاعبين ويجعلهم يعيشون تجارب غير تقليدية. كما أنها تحتاج إلى قدر معين من التحليل والتفكير النقدي الذي يعزز تجربة اللاعب ويشعره بالإنجاز عندما يتمكن من حل مشكلة معقدة أو اكتشاف عنصر مهم في اللعبة. وتُعدّ هذه الخصائص جذابة بشكل خاص لفئة الطلبة الجامعيين، الذين يتمتعون غالبًا بمستوى معرفي يسمح لهم بالانخراط في هذا النمط من التحديات العقلية والتجارب التفاعلية الهادفة (هذه النتيجة حصلنا عليها سابقا في المحور الأول أي ان اغلبية افراد عينة الدراسة من طلبة وخريجي الجامعة).
- ألعاب السباق والألعاب الرياضية في المرتبتين الرابعة والخامسة على التوالي: يمكن تفسيرها بفكرة أنّ هذه الأنواع من الألعاب تقدم تجربة ممتعة وسريعة الإيقاع، لكنها غالبًا ما تقتصر إلى العمق القصصي أو التحدي المعرفي الموجود في ألعاب القتال أو المغامرة، وهو ما قد يفسّر عدم اهتمام أفراد عينة الدراسة بها خاصة وان اغليبتهم من طلبة وخريجي الجامعة على أساس أنها لا تتضمن محتوى ذهني وتحليلي جذاب لهم.
- احتلال ألعاب المحاكاة والألعاب الاستراتيجية المراتب الأخيرة: يمكن تفسير ذلك بأن هذه الألعاب تتطلب درجة عالية من الصبر، التخطيط المسبق، والالتزام الطويل، وهي خصائص قد لا تتناسب مع النمط الحياتي للطلبة الجامعيين الذين يشكلون غالبية أفراد العينة، والذين غالبًا ما يفضلون الألعاب ذات الوتيرة الأسرع، والنتائج الفورية، والجانب الترفيهي المباشر.

5. العوامل المؤثرة في تفضيل نوع معين من الألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة الدراسة:

يعرض الجدول التالي التوزيع التكراري والنسب المئوية للعوامل المؤثرة في تفضيل نوع معين من الألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة الدراسة. يهدف هذا التصنيف إلى تسليط الضوء على الجوانب التي تلعب دورًا محوريًا في اتخاذ قرار اختيار اللعبة، مثل عناصر الإثارة، الراحة النفسية، جودة التصميم، وسيناريو اللعبة، مما يساعد على فهم الدوافع النفسية والسلوكية الكامنة وراء تفضيلات اللاعبين.

جدول (10): التوزيع التكراري والنسب المئوية للعوامل المؤثرة في تفضيل نوع معين من الألعاب الإلكترونية.

الترتيب	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	العوامل المؤثرة في تفضيل نوع معين من الألعاب الإلكترونية
1	1,163	4,73	الشعور بالإثارة والتحدي
2	1,397	3,67	الاسترخاء والتسلية
6	1,506	2,47	تنمية مهارة التخطيط
3	2,098	3,60	حب المنافسة والتفوق على الآخرين
5	1,710	3,07	جودة الرسومات
4	1,685	3,47	قصة اللعبة

تشير نتائج الجدول (10) إلى أنَّ "الشعور بالإثارة والتحدى" كان العامل الأهم في تفضيل نوع معين من الألعاب الإلكترونية، حيث حصل على أعلى متوسط حسابي بلغ 4.73، وانحراف معياري قدره 1.163. في المرتبة الثانية، جاء "الاسترخاء والتسلية" بمتوسط 3.67، وانحراف معياري 1.397. أما "حب المنافسة والتفوق على الآخرين" فقد حلَّ في المرتبة الثالثة بمتوسط 3.60، وهو ما يعكس أهمية البعد التنافسي لدى اللاعبين، وجاءت "قصة اللعبة" في المرتبة الرابعة بمتوسط حسابي 3.47، وانحراف معياري 1.685 مما يعكس اهتمامًا نسبيًا بالجانب السرد في الألعاب. في حين احتلت "جودة الرسومات" المرتبة الخامسة بمتوسط 3.07، وانحراف معياري قيمته 1.710. أما العامل الأقل تأثيرًا فكان "تنمية مهارة التخطيط"، بمتوسط 2.47 وانحراف 1.506.

- **الشعور بالإثارة والتحدى في المرتبة الأولى:** قد يدل على أنَّ غالبية أفراد العينة ينجذبون نحو الألعاب التي تحفّز لديهم مشاعر التشويق وتمنحهم جرعات من الأدرينالين، وهي سمة شائعة بين الشباب الباحثين عن المتعة والمنافسة. كذلك، بما أنَّ أغلبية أفراد العينة من الذكور يعتبر الشعور بالتحدى والاثارة من الحاجات النفسية الأساسية لديهم.
- **الاسترخاء والتسلية في المرتبة الثانية:** يمكن تفسيرها بكون العديد من الأفراد يلجؤون إلى هذا النوع من الألعاب كوسيلة للهروب من ضغوط الحياة اليومية، سواء الدراسية أو المهنية. فاللعب في هذه الحالة يُعد نشاطاً ترفيهياً يساعد على تصفية الذهن، تقليل التوتر، وتحقيق قدر من الراحة النفسية.
- **حب المنافسة والتفوق على الآخرين في المرتبة الثالثة:** فكرة حب المنافسة والتفوق على الآخرين تدعم الفكرة الأولى التي تتعلق بـ الشعور بالإثارة والتحدى. كلا العاملين يعكسان رغبة اللاعبين في مواجهة تحديات جديدة ورفع مستوى الإثارة من خلال التفاعل مع اللاعبين الآخرين. الألعاب التي تجمع بين التحدى والمنافسة تُعد بيئة مثالية لتحقيق هذه الأهداف، حيث يسعى اللاعبون لتجاوز الصعوبات والتفوق على منافسيهم، مما يعزز لديهم شعوراً بالإنجاز والإثارة (خاصة بالنسبة للشباب الجامعي)
- **قصة اللعبة في المرتبة الرابعة:** بما أنَّ عينة الدراسة تضم إنثاءً، يمكن تفسير تفضيل "قصة اللعبة" في المرتبة الرابعة بأنها تعكس رغبة العديد من اللاعبات في الألعاب التي تحتوي على قصة شيقة وشخصيات مثيرة. الألعاب التي تقدم قصة جيدة توفر تجربة أكثر تشويقاً وارتباطاً عاطفياً، حيث يمكن للاعبات التفاعل مع الأحداث والشخصيات بشكل أعمق. وبالتالي، يكون هذا العنصر مهماً في اختيار اللعبة.

- **جودة الرسومات في المرتبة الخامسة:** قد تعكس هذه النتيجة فكرة أنّ الرسومات ليست العنصر الأساسي الذي يحدد تفضيل الألعاب لدى أفراد عينة الدراسة. رغم أن الرسومات الجيدة تضيف تجربة بصرية ممتعة وتجعل اللعبة أكثر جذبًا، إلا أنّ العديد من اللاعبين قد يفضلون عناصر أخرى مثل الإثارة والتحدي أو المنافسة على الحساب البصري.
- **تنمية مهارة التخطيط في المرتبة السادسة:** تدل هذه النتيجة على أنّ أفراد العينة يفضلون الألعاب السريعة والمسلية على تلك التي تتطلب تركيزًا وجهًا ذهنيًا طويلًا. وتتطابق هذه النتيجة مع نتيجة السؤال السابق التي توصلت إلى أنّ الألعاب القتالية وألعاب الأكشن احتلت المراتب الأولى في التفضيل، وهي بطبيعتها ألعاب تعتمد على السرعة والإثارة أكثر من التخطيط العميق أو التفكير الاستراتيجي.

6. متوسط عدد الساعات اليومية التي يقضيها أفراد عينة الدراسة في لعب الألعاب الإلكترونية التفاعلية:

يعرض الجدول التالي التوزيع التكراري والنسب المئوية المتعلقة بمتوسط عدد الساعات اليومية التي يقضيها أفراد عينة الدراسة في لعب الألعاب الإلكترونية التفاعلية. ويهدف هذا التصنيف إلى التعرف على مدى انخراط المشاركين في اللعب من حيث الزمن، مما يساعد على فهم مستوى التفاعل اليومي مع هذا النوع من الألعاب، وما إذا كانت تمثل جزءًا أساسيًا من روتينهم اليومي.

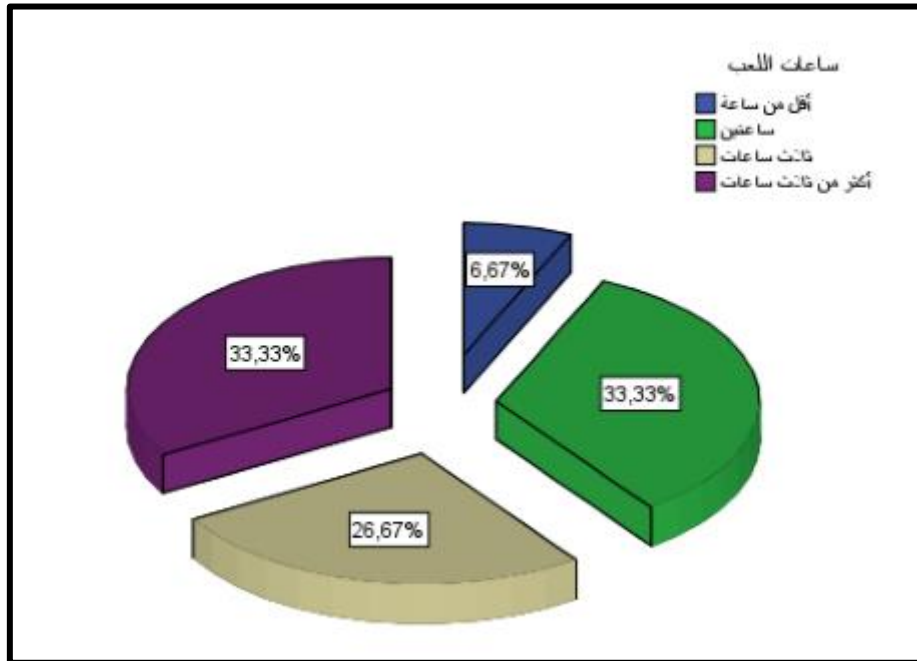
جدول (11): التوزيع التكراري والنسب المئوية لمتوسط عدد الساعات اليومية التي يقضيها أفراد عينة الدراسة في لعب الألعاب

الإلكترونية التفاعلية

متوسط عدد الساعات اليومية المقضية في اللعب	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
أقل من ساعة	01	6.7 %
ساعة واحدة	00	00%
ساعتين	05	33.3%
ثلاث ساعات	04	26.7%
أكثر من ثلاث ساعات	05	33.3%
المجموع	15	100%

تشير نتائج الجدول (11) إلى أن أغلب أفراد عينة الدراسة يقضون وقتاً معتبراً في ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية. حيث أظهرت النتائج أن "ساعتين يومياً" و"أكثر من ثلاث ساعات" كانتا أكثر الفئات تمثيلاً، بنسبة 33.3% لكل منهما (5 أفراد لكل فئة)، ما يدل على مستوى عالٍ من التفاعل والانخراط اليومي في هذه الألعاب. في المرتبة الثالثة، جاءت فئة "ثلاث ساعات يومياً" بنسبة 26.7% (4 أفراد)، وهو ما يعكس أيضاً اهتماماً ملحوظاً بالألعاب الإلكترونية ضمن الروتين اليومي للمشاركين. في المقابل، سجلت فئة "أقل من ساعة" نسبة ضئيلة بلغت 6.7% فقط، في حين لم يُصرَّح أي من أفراد العينة أنه يقضي "ساعة واحدة يومياً" في اللعب. تعكس هذه النتائج ميل المشاركين إلى قضاء وقت طويل نسبياً في اللعب. والشكل الموالي يوضح هذا التوزيع:

شكل (9): توزيع النسب المئوية لمتوسط عدد الساعات اليومية التي يقضيها أفراد عينة الدراسة في لعب الألعاب الإلكترونية التفاعلية



- الألعاب الإلكترونية لم تعد وسيلة ترفيه فقط، بل أصبحت أيضاً أداة للهروب من الضغوط النفسية والاجتماعية، خاصة في أوساط الشباب، حيث توفر بيئة افتراضية غامرة تلبي حاجات مثل التحدي، التسلية، والانتماء. ومنه أصبحت تشغل وقت كثير.
- توفر الأجهزة المستخدمة في اللعب وسهولة الوصول إليها (الهاتف الذكي) مما ساهم في جعل الألعاب الإلكترونية جزءاً من الروتين اليومي، نظراً لسهولة الوصول إليها في أي وقت ومن أي مكان.

- كما تجدر الإشارة إلى أنّ هذه النتيجة داعمة لما أظهرته نتائج سابقة بخصوص تفضيل ألعاب التصويب والأكشن التي تتطلب تكرارًا واستمرارية في اللعب، ما يعني أنّ التفاعل العالي معها يتطلب وقتًا أطول يوميًا.
- وهذا ما قد أشارت إليه العديد من الدراسات السابقة من بينها دراسة أمل جبار عوض، التي أوضحت أن أفراد العينة يقضون عدد ساعات كبير في اللعب.¹

7. أماكن ممارسة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد عينة الدراسة.

يعرض الجدول أدناه التوزيع التكراري والنسب المئوية لأماكن ممارسة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد عينة الدراسة. يهدف هذا التصنيف إلى تحديد البيئة المكانية التي يشعر فيها المشاركون بالراحة والانخراط الأكبر أثناء ممارسة الألعاب، مما يساعد في فهم السياقات الاجتماعية والمكانية المصاحبة لسلوك اللعب الإلكتروني.

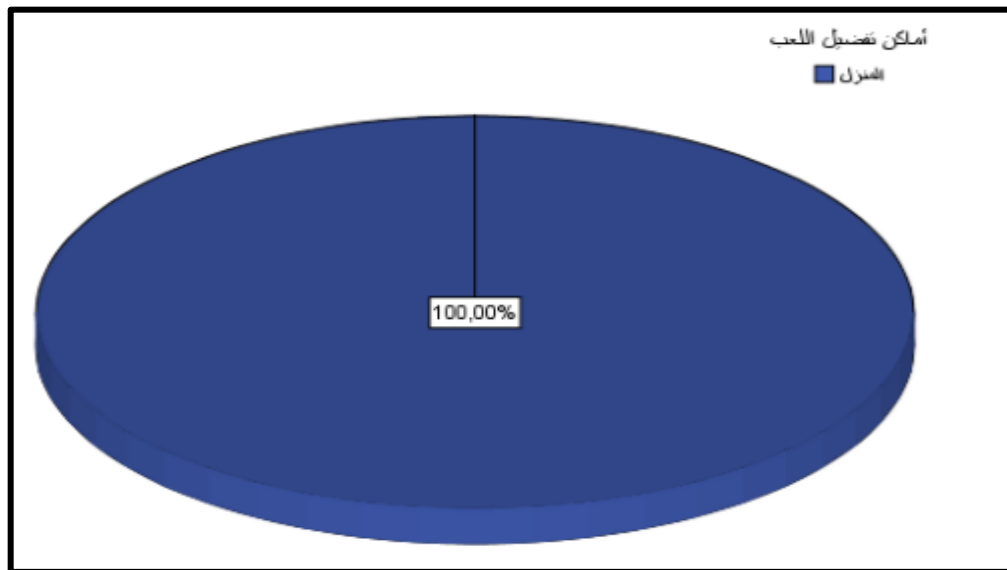
جدول (12): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأماكن ممارسة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد عينة الدراسة.

أماكن ممارسة الألعاب الإلكترونية المفضلة	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
في المنزل	15	100%
في مقاهي الإنترنت	00	00%
في تجمعات الأصدقاء	00	00%
الغرف الافتراضية	00	00%
المجموع	15	100%

تشير نتائج الجدول إلى أنّ جميع أفراد عينة الدراسة (100%) يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية في المنزل، بينما لم يتم تسجيل أي تفضيل لمقاهي الإنترنت، أو تجمعات الأصدقاء، أو حتى الغرف الافتراضية. والشكل الموالي يكشف ذلك:

¹ - أمل جابر عوض، مرجع سابق، ص 279

شكل (10): توزيع النسب المئوية لأماكن ممارسة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد عينة الدراسة.



- يُعد المنزل أكثر الأماكن راحة وخصوصية، كما أنّ توفر الأجهزة والاتصال الجيد بالإنترنت في البيوت يجعل ممارسة الألعاب أكثر سهولة وانسيابية. فبالنسبة للطلبة الجامعيين، قد يشكل المنزل بيئة مناسبة وآمنة بعيداً عن المشتتات أو القيود الاجتماعية التي قد ترافق اللعب في الأماكن العامة. وهذا ما اتفقت معه العديد من الدراسات من بينها دراسة عبد الوهاب منصور التي وجدت أن معظم أفراد العينة يفضلون اللعب في المنزل.¹
- تراجع شعبية مقاهي الإنترنت. وذلك بسبب تحسن سرعات الإنترنت في المنازل، وانخفاض تكلفتها، مما ساهم في تمكين الأفراد من اللعب، وممارسة أنشطتهم الترفيهية بكل راحة دون الحاجة للخروج من المنزل عكس ما كان سائداً سابقاً.

¹ - عبد الوهاب منصور، مرجع سابق، ص 128

3- عرض وتحليل نتائج المحور الثالث الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية:

1. تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على العلاقة الأسرية:

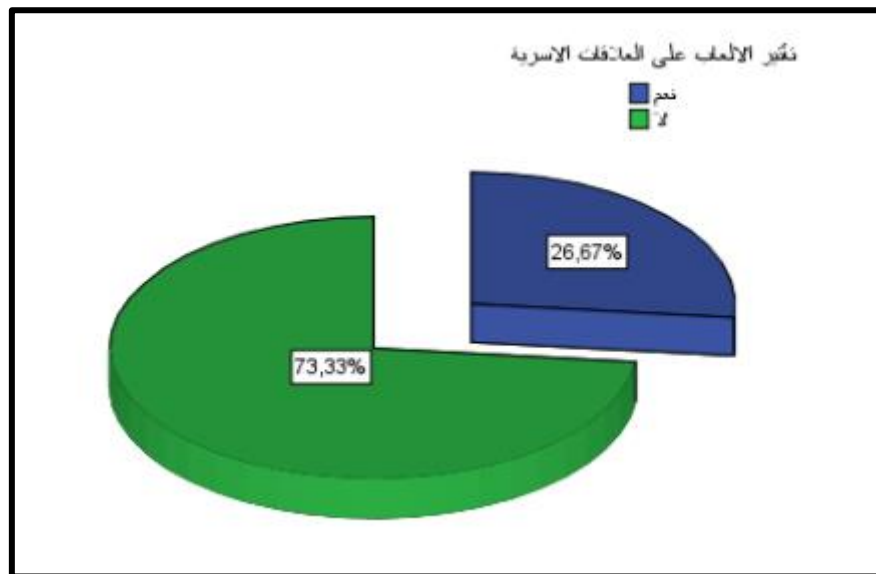
يعرض الجدول التالي التوزيع التكراري والنسب المئوية لاختيارات أفراد عينة الدراسة بخصوص تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على العلاقة الأسرية كما يلي:

الجدول (13): التوزيع التكراري والنسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على العلاقة الأسرية

تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على العلاقة الأسرية	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
نعم	04	26.7%
لا	11	73.3%
المجموع	15	100%

يعرض الجدول أعلاه توزيع استجابات أفراد عينة الدراسة حول تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على العلاقة الأسرية. من خلال البيانات، يتضح أنّ غالبية الأفراد لا يرون أنّ لهذه الألعاب تأثيراً سلبياً مباشراً على علاقتهم الأسرية، حيث بلغت نسبة من أجابوا بـ "لا" حوالي 73.3% (11 فرد). في المقابل، عبّر 26.7% من المبحوثين (4 أفراد) عن وجود تأثير لتلك الألعاب على علاقتهم داخل الأسرة، ما قد يشير إلى تفاوت في تأثير هذه الألعاب حسب السياقات الأسرية المختلفة ومستوى الانخراط في اللعب. والشكل التالي يوضح ذلك:

الشكل (11): توزيع النسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على العلاقة الأسرية



2. المشكلات الأسرية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية:

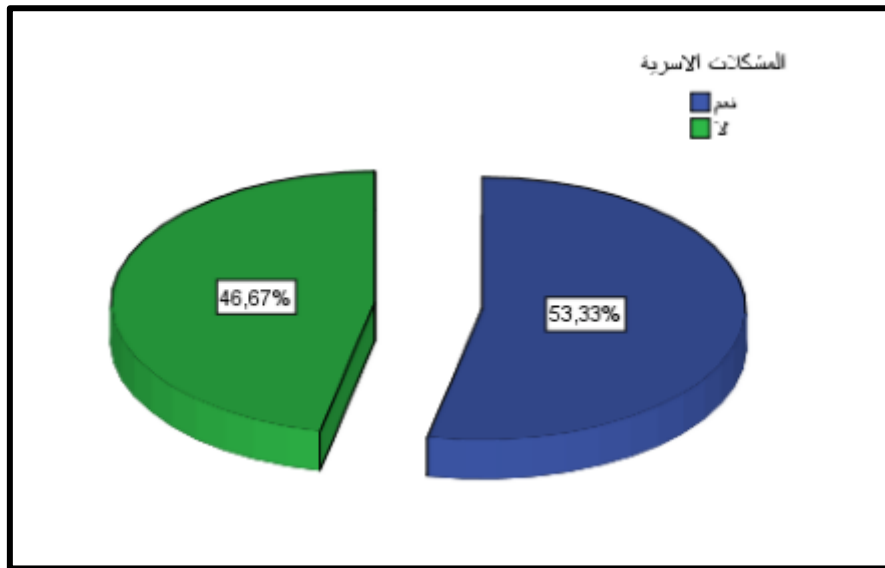
يعرض الجدول التالي التوزيع التكراري والنسب المئوية لاختيارات أفراد عينة الدراسة بخصوص المشكلات الأسرية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية كما يلي:

الجدول (14): التوزيع التكراري والنسب المئوية للمشكلات الأسرية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية

المشكلات الأسرية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
نعم	08	53.3%
لا	07	46.7%
المجموع	15	100%

يتضح من البيانات أن 53.3% من أفراد عينة الدراسة (8 أفراد من أصل 15) أقرّوا بوجود مشكلات أسرية ناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، وهو ما يمثل أكثر من نصف العينة. في المقابل، يرى 46.7% من المشاركين (7 أفراد) أنه لا توجد مشكلات أسرية ناتجة عن استخدام هذه الألعاب. وتعكس هذه النتائج وجود انقسام نسبي في آراء أفراد العينة، مع ميل طفيف نحو الاعتراف بتأثير سلبي للألعاب الإلكترونية على العلاقات الأسرية. والشكل الموالي يبرز ذلك:

الشكل (12): توزيع النسب المئوية للمشكلات الأسرية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية



وبناءً على إجابات الأفراد الذين أفادوا بوجود مشكلات أسرية ناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، طُلب منهم ترتيب الأسباب المحتملة لهذه المشكلات حسب درجة أهميتها. يعرض الجدول التالي نتائج هذا الترتيب كما عبّر عنها أفراد العينة، وذلك بالاعتماد على المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل سبب:

جدول (15): ترتيب أسباب المشكلات الأسرية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية حسب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري

الترتيب	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	ترتيب أسباب المشكلات الأسرية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية
6	0,000	1,00	التأثير على الاداء الأكاديمي
2	0,535	5,00	قضاء أغلب الوقت في اللعب بعيداً عن العائلة
3	0,354	4,13	اللعب لساعات متأخرة من الليل
1	0,354	5,88	الصراخ والانفعال الزائد أثناء اللعب
5	0,354	2,13	خلافات تتعلق بالإنفاق على الألعاب
4	0,354	2,88	انعدام الحوار الاسري

يتضح من الجدول أعلاه أنّ السبب الأكثر أهمية للمشكلات النفسية من وجهة نظر أفراد العينة هو "الصراخ والانفعال الزائد أثناء اللعب"، حيث حصل على أعلى متوسط حسابي بلغ 5.88، ما يشير إلى أنه يُعد العامل الأكثر تأثيراً في حدوث مشكلات أسرية مرتبطة باستخدام الألعاب الإلكترونية.

يليه في المرتبة الثانية "قضاء أغلب الوقت في اللعب بعيداً عن العائلة" بمتوسط حسابي قدره 5.00 وانحراف معياري قدره 0,535 ما يعكس أثر الانعزال الاجتماعي داخل الأسرة نتيجة الانغماس في اللعب.

في المرتبة الثالثة، جاء سبب "اللعب لساعات متأخرة من الليل" بمتوسط حسابي قدره 4.13، وهو ما قد يؤثر على التوازن الزمني للأسرة ويزيد من التوتر بين الأفراد.

أما "انعدام الحوار الأسري" فحلّ في المرتبة الرابعة بمتوسط 2.88، يليه "خلافات تتعلق بالإنفاق على الألعاب" في المرتبة الخامسة بمتوسط 2.13، ما يشير إلى أنّ الجوانب المالية لا تحتل نفس مستوى الأهمية لدى أفراد العينة، مقارنة بالجوانب السلوكية والانفعالية.

وأخيراً، جاء "التأثير على الأداء الأكاديمي" في المرتبة السادسة والأخيرة بمتوسط حسابي بلغ 1.00 وانحراف معياري 0.000، مما يدل على إجماع المشاركين على ضعف أهمية هذا العامل مقارنة بالعوامل الأخرى في التسبب بالمشكلات الأسرية.

3. دور الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية في كسب صداقات جديدة عبر الإنترنت:

سعيًا للتعرف على الأبعاد الاجتماعية لاستخدام الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية، تم توجيه سؤال لأفراد عينة الدراسة حول ما إذا كانت هذه الألعاب تُساهم في كسب صداقات جديدة عبر الإنترنت. ويعرض الجدول التالي التوزيع التكراري والنسب المئوية لإجابات المشاركين:

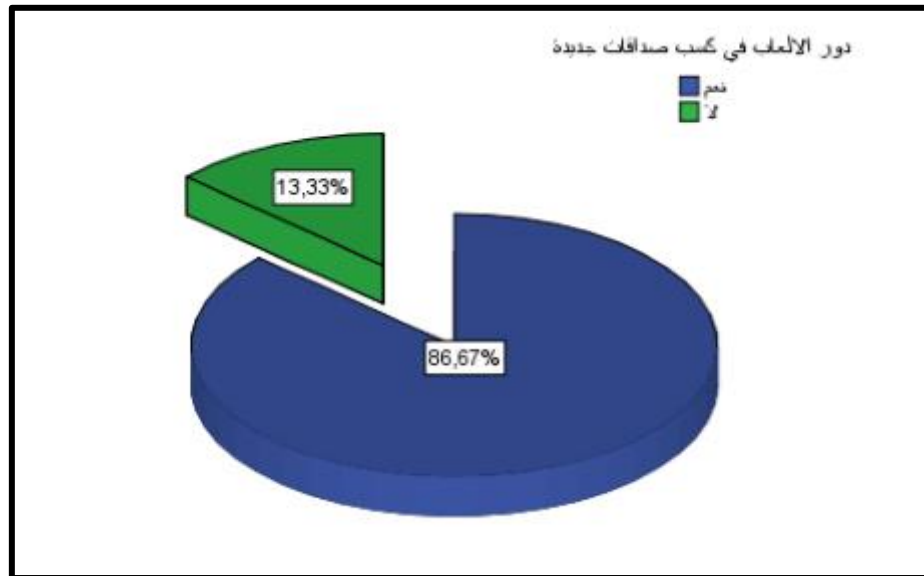
الجدول (16): التوزيع التكراري والنسب المئوية لدور الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية في كسب صداقات جديدة عبر الإنترنت

النسبة المئوية Pourcentage	التكرارات Fréquences	دور الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية في كسب صداقات جديدة عبر الإنترنت
86.7%	13	نعم
13.3%	02	لا
100%	15	المجموع

يتبين من نتائج الجدول أعلاه أنّ الغالبية العظمى من أفراد عينة الدراسة، بنسبة 86.7% (13 فردًا من أصل 15)، يرون أنّ الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية تُساهم في كسب صداقات جديدة عبر الإنترنت. في المقابل، صرّح ما نسبته 13.3% (أي فردين فقط) بعدم موافقتهم على ذلك.

وتشير هذه النتائج إلى أنّ البعد الاجتماعي للألعاب الإلكترونية بات واضحاً، إذ توفر هذه الألعاب بيئة تفاعلية تُسهّل التواصل وبناء علاقات افتراضية بين المستخدمين، وهو ما يُعزز من وظائفها الاجتماعية إلى جانب كونها وسيلة للترفيه وهذا ما أكدته دراسة عبد الوهاب منصور¹. وفيما يلي توضيح بياني لهذا التوزيع:

الشكل (13): توزيع النسب المئوية لدور الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية في كسب صداقات جديدة عبر الإنترنت



انطلاقاً من النسبة المرتفعة للمشاركين الذين أكدوا أنّ الألعاب الإلكترونية الجماعية ساعدتهم في كسب صداقات جديدة عبر الإنترنت، تمّ التعمق أكثر في تأثير هذه الصداقات على وتيرة اللعب. ويعرض الجدول التالي التوزيع التكراري والنسب المئوية لإجابات المشاركين الذين أجابوا بـ"نعم" في السؤال السابق، كما يلي:

الجدول (17): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأثر الصداقات الجديدة عبر الألعاب على وتيرة اللعب

أثر الصداقات الجديدة عبر الألعاب على وتيرة اللعب	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
إجابات تُشير إلى أن وتيرة اللعب زادت	08	61.54%
إجابات تُشير إلى أن الوتيرة بقيت كما هي	05	38.46%
المجموع	13	100%

¹ - عبد الوهاب منصور، مرجع سابق، ص 139

يتضح من الجدول أعلاه أنّ 61.54% من المشاركين (8 أفراد من أصل 13) أفادوا بأنّ وتيرة اللعب قد زادت بعد كسب صداقات جديدة عبر الألعاب الإلكترونية. في المقابل، أشار 38.46% (5 أفراد) إلى أنّ وتيرة اللعب بقيت كما هي ولم تتأثر.

تشير هذه النتائج إلى أنّ الألعاب الإلكترونية الجماعية لا تقتصر على الترفيه فقط، بل تساهم أيضًا في زيادة التفاعل الاجتماعي بين اللاعبين، مما قد يؤدي إلى تزايد الاهتمام باللعب ورفع وتيرته نتيجة للتواصل المستمر مع الأصدقاء الجدد. وهذا ما توصلت إليه دراسة محمد عبد الوهاب "ان الألعاب الالكترونية متعددة اللاعبين تزيد من احساس الفرد بالالتزام بممارسة اللعبة بشكل مستمر خاصة عندما يشارك احدهم في ممارسة أنشطة اللعبة مما يزيد من رغبة الفرد في الاستمرار في ممارسة اللعبة"¹

4. تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على العلاقات الاجتماعية الواقعية:

في إطار دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على العلاقات الاجتماعية الواقعية، تمّ سؤال أفراد العينة حول مدى تأثير هذه الألعاب على تفاعلاتهم الاجتماعية في الحياة اليومية. ويعرض الجدول التالي التوزيع التكراري والنسب المئوية لآراء المشاركين حول هذا التأثير:

الجدول (18): التوزيع التكراري والنسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على العلاقات الاجتماعية الواقعية

تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على العلاقات الاجتماعية الواقعية	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
نعم، أثرت إيجابياً	00	00%
نعم، أثرت سلباً	01	6.7%
لا يوجد تأثير حقيقي	13	86.7%
الى حد ما	01	6.7%
المجموع	15	100%

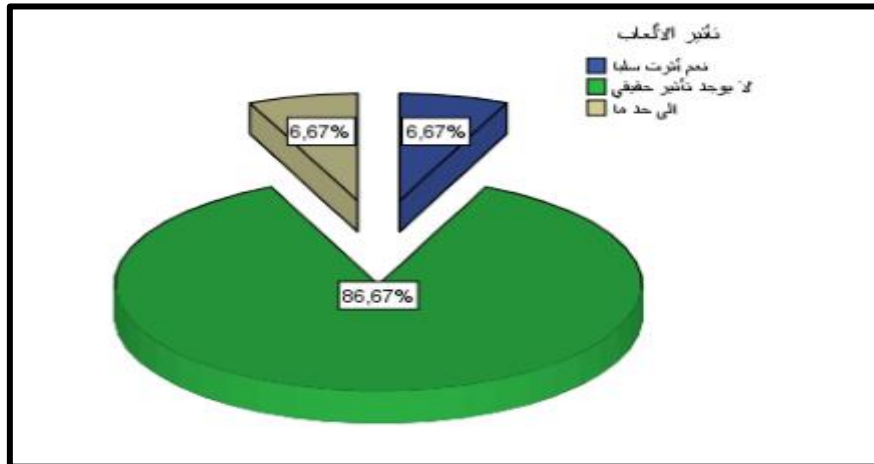
وفقاً للبيانات الواردة في الجدول، يتضح أنّ الغالبية العظمى من المشاركين (86.7%) يرون أنّ الألعاب الإلكترونية الجماعية لا تؤثر بشكل حقيقي على علاقاتهم الاجتماعية الواقعية. هذا يشير إلى أنّ معظم الأفراد يعتبرون أنّ تفاعلهم الاجتماعي في الحياة اليومية لم يتأثر بشكل كبير بسبب ممارسة هذه الألعاب. وهذا ما يتوافق مع ما توصلت إليه دراسة عبد الرحيم التي بينت ان معظم المبحوثين لا يرون أنّ الألعاب الإلكترونية الجماعية تؤثر على علاقاتهم الواقعية²

¹ - عبد الوهاب منصور، مرجع سابق، ص143

² - نفس المرجع، ص131

في المقابل، أفاد عدد محدود من المشاركين (بنسبة 6.7%) بأن الألعاب أثّرت سلبًا على علاقاتهم الاجتماعية، في حين عبّر نفس النسبة (6.7%) عن أنّ هذا التأثير كان محدودًا وإلى حدٍّ ما. أما بالنسبة لأولئك الذين اعتبروا أنّ للألعاب تأثيرًا إيجابيًا على علاقاتهم الاجتماعية، فإنّ النسبة كانت 0%. كما يتبيّن في الشكل أدناه:

الشكل (14): توزيع النسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على العلاقات الاجتماعية الواقعية



وبهدف تعميق فهمنا لطبيعة تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على العلاقات الاجتماعية الواقعية، تمّ توجيه سؤال فرعي للمشاركين الذين أجابوا بـ "نعم" حول وجود تأثير، سواء إيجابيًا أو سلبيًا. وقد طُلب منهم تحديد نوع التأثير الذي لمسوه بشكل مباشر من خلال تجربتهم. حيث شملت التأثيرات الإيجابية مجالات مثل: تعزيز التواصل، واكتشاف اهتمامات مشتركة، وتقوية الروابط الاجتماعية عبر اللعب المشترك. إلّا أنّه من خلال إجابات العينة، لم يُسجل أيّ مشارك تأثيرًا إيجابيًا فعليًا يمكن تصنيفه ضمن هذه الفئات. في المقابل، أشار المشارك الوحيد الذي أفاد بوجود تأثير سلبي إلى أنّ هذا التأثير تمثّل تحديدًا في وقوع خلافات مع الأصدقاء بسبب التنافس أثناء اللعب، وهو ما يعكس بعدًا سلبيًا محتملًا للعلاقات الواقعية المرتبطة بممارسات اللعب الجماعي عبر الإنترنت.

5. تفضيل الألعاب الإلكترونية على الأنشطة الاجتماعية الأخرى لدى الشباب:

يهدف الجدول الموالي إلى بيان مدى تفضيل الشباب للألعاب الإلكترونية على حساب الأنشطة الاجتماعية الأخرى، من خلال توضيح عدد ونسب المشاركين الذين عبّروا عن ذلك.

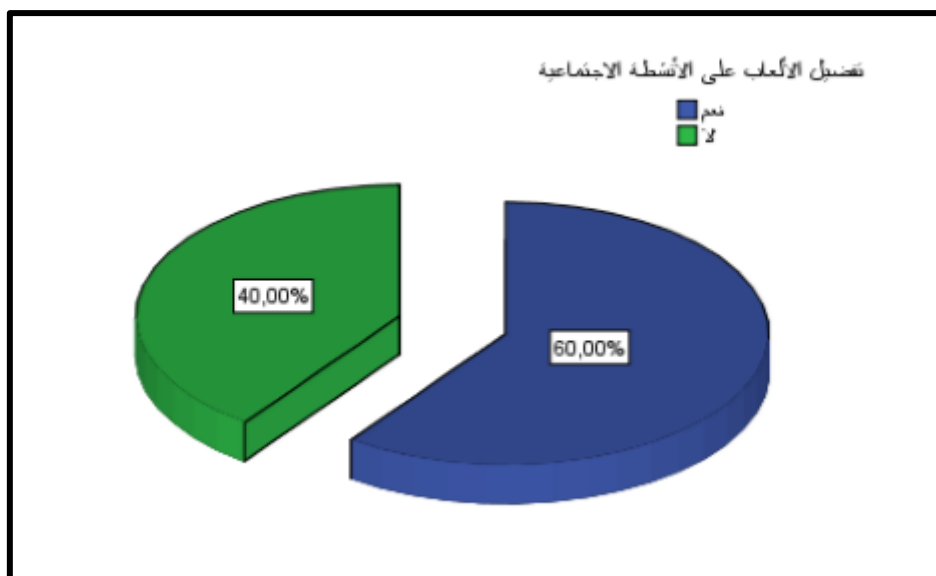
الجدول (19): التوزيع التكراري والنسب المئوية لتفضيل الألعاب الإلكترونية على الأنشطة الاجتماعية الأخرى لدى الشباب

النسبة المئوية Pourcentage	التكرارات Fréquences	تفضيل الألعاب الإلكترونية على الأنشطة الاجتماعية الأخرى لدى الشباب
60%	09	نعم
40%	06	لا
100%	15	المجموع

تشير بيانات الجدول إلى أنّ غالبية المشاركين (60%) يفضلون الألعاب الإلكترونية على الأنشطة الاجتماعية الأخرى، في حين عبّر 40% فقط عن عدم تفضيلهم لها.

تعكس هذه النتائج انجذاب عدد معتبر من الشباب إلى العالم الرقمي على حساب التفاعل الاجتماعي الواقعي، ما قد يدل على تحوّل في أولويات قضاء الوقت والترفيه لديهم، خاصة في ظل ما توفره الألعاب من تفاعل، تحدّي، وشعور بالانتماء لمجتمع افتراضي وهذا ما أوضحتها العديد من الدراسات من بينها دراسة أمل جابر عوض التي وجدت ان افراد العينة يقصرون في حضور المناسبات الاجتماعية العامة والزيارات¹. ويجسّد ذلك الشكل المرفق:

الشكل (15): توزيع النسب المئوية لتفضيل الألعاب الإلكترونية على الأنشطة الاجتماعية الأخرى لدى الشباب



¹ - أمل جابر عوض، مرجع سابق، ص 282

وبناءً على بيانات المشاركين الذين عبروا عن تفضيلهم للألعاب. يعرض الجدول الموالي التوزيع التكراري والنسب المئوية لأسباب التي قدمها الشباب، مثل الشعور بالراحة أثناء اللعب أو سهولة التفاعل داخل الألعاب مقارنة بالحياة الواقعية. هذه البيانات تساهم في فهم أعمق لاهتمامات الشباب وتوضح كيف أن الألعاب الإلكترونية أصبحت خياراً مفضلاً لديهم، مما يعكس تحولاً في أولوياتهم الاجتماعية والترفيهية.

الجدول (20): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأسباب تفضيل الألعاب الإلكترونية على الأنشطة الاجتماعية لدى الشباب

أسباب تفضيل الألعاب الإلكترونية على الأنشطة الاجتماعية لدى الشباب	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
أشعر بالراحة أكثر عند اللعب	05	55.56%
أجد التواصل والتفاعل داخل الألعاب أسهل من الواقع	02	22.22%
أجد صعوبة في التعامل مع الآخرين في الأنشطة الاجتماعية	02	22.22%
المجموع	09	100%

وفقاً للبيانات الواردة في الجدول، يتضح أن النسبة الكبرى من المشاركين (55.56%) تفضل الألعاب الإلكترونية لأنها تجعلهم يشعرون بالراحة أكثر أثناء اللعب. هذا يشير إلى أن الألعاب توفر بيئة مريحة ومناسبة لشعور الشباب بالاسترخاء.

في المقابل، أفاد 22.22% من المشاركين أنهم يجدون التفاعل داخل الألعاب أسهل من التفاعل الاجتماعي في الواقع، مما يعكس تفضيلهم للبيئة الافتراضية التي قد تكون أقل تحدياً اجتماعياً مقارنة بالواقع.

وبنفس النسبة السالفة، 22.22% من المشاركين أشاروا إلى أنهم يواجهون صعوبة في التعامل مع الآخرين في الأنشطة الاجتماعية، فهذا يعكس أن بعض الشباب قد يفضلون العزلة أو التفاعل في بيئة غير مباشرة كالألعاب الإلكترونية، بسبب تحديات اجتماعية قد يواجهونها في الحياة الواقعية. إجمالاً، تشير البيانات إلى أن غالبية المشاركين يفضلون الألعاب الإلكترونية بسبب الراحة النفسية والتفاعل الأسهل مقارنة بالصعوبات الاجتماعية في الحياة الواقعية.

6. تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على تنمية مهارات التواصل:

الجدول التالي يوضح توزيع آراء المشاركين حول تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على تنمية مهارات التواصل، من خلال تحديد التكرارات والنسب المئوية للتأثيرات المختلفة كما يلي:

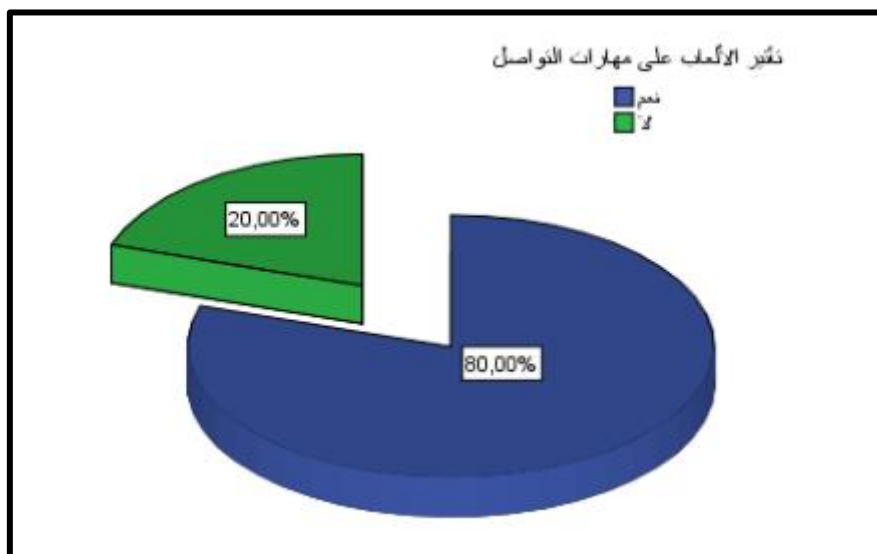
الجدول (21): التوزيع التكراري والنسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على تنمية مهارات التواصل.

تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على تنمية مهارات التواصل	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
نعم	12	80%
لا	03	20%
غير متأكد	00	00%
المجموع	15	100%

الجدول أعلاه يوضح تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على تنمية مهارات التواصل لدى الشباب. ووفقاً للبيانات، أظهرت غالبية المشاركين (80%) أنّ الألعاب الإلكترونية الجماعية تسهم في تحسين مهارات التواصل لديهم، مما يعكس دور هذه الألعاب في تعزيز التفاعل الاجتماعي بين اللاعبين. في المقابل، أفاد 20% فقط من المشاركين بعدم تأثير الألعاب الجماعية على مهارات التواصل. كما لم يُظهر أي من المشاركين حالة عدم التأكد بشأن تأثير الألعاب في هذا السياق. هذه النتائج تشير إلى أنّ الألعاب الإلكترونية الجماعية قد تكون أداة فعالة لتنمية مهارات التواصل الاجتماعي بين الشباب وهو ما يتوافق مع نتائج دراسة هدى، التي سبق وأن أشارت إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تسهم في تعزيز مهارات التواصل الاجتماعي لدى المبحوثين¹. والشكل أدناه يوضح ذلك:

¹ - هدى حسن أحمد عبد المالك، ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين، مجلة كلية التربية في العلوم النفسية، المجلد 47، العدد 2، ص 262

شكل (16): توزيع النسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على تنمية مهارات التواصل.



بعد تحليل الشق الأول من السؤال، تبين أنّ 80% من المشاركين يرون أنّ الألعاب الإلكترونية الجماعية قد حسنت من مهارات التواصل لديهم. أما في الشق الثاني، حيث تمّ استعراض المهارات المكتسبة من التفاعل في هذه الألعاب تحصلنا على النتائج الموضحة في الجدول الموالي:

جدول (22): التوزيع التكراري والنسب المئوية للمهارات المكتسبة من التفاعل في الألعاب الإلكترونية الجماعية:

المهارات المكتسبة من التفاعل في الألعاب الإلكترونية الجماعية	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
القدرة على التواصل مع الآخرين بسهولة	03	25%
القدرة على التعبير عن الأفكار بشكل أوضح	04	33.33%
تحسين مهارة الاستماع	01	8.33%
تحسين مهارة الاقناع	00	00%
تحسين مهارة الحوار	03	25%
زيادة سرعة رد الفعل اثناء التواصل المباشر	01	8.33%
المجموع	12	100%

تظهر نتائج الجدول أنّ القدرة على التعبير عن الأفكار بشكل أوضح كانت أكثر المهارات تحسناً بعد التفاعل في الألعاب الإلكترونية الجماعية، حيث حصلت على نسبة 33.33%. تلتها القدرة على

التواصل مع الآخرين بسهولة وتحسين مهارة الحوار بنسبة 25% لكل منهما. أما فيما يتعلق ببقية المهارات، فقد تحسن تحسين مهارة الاستماع وزيادة سرعة رد الفعل أثناء التواصل المباشر بنسبة 8.33% لكل منهما، بينما لم يلاحظ أي تحسن في مهارة الإقناع.

4- عرض وتحليل نتائج المحور الرابع: الآثار النفسية والسلوكية للألعاب الجماعية التفاعلية.

1. تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على المزاج اليومي:

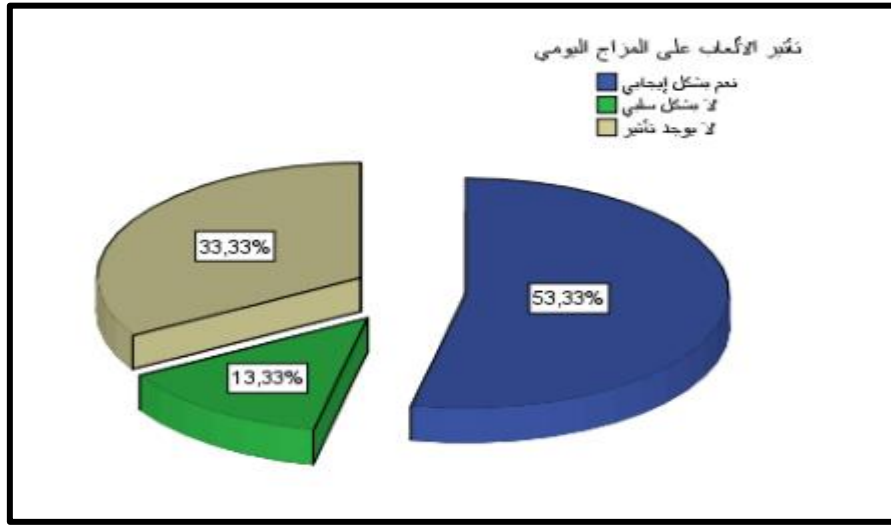
يعرض الجدول التالي التوزيع التكراري والنسب المئوية لاختيارات أفراد عينة الدراسة بخصوص تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على المزاج اليومي، كما يلي:

الجدول (23): التوزيع التكراري والنسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على المزاج اليومي

النسبة المئوية Pourcentage	التكرارات Fréquences	تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على المزاج اليومي
53.3%	08	نعم، بشكل إيجابي
13.3%	02	نعم، بشكل سلبي
33.3%	05	لا يوجد تأثير
100%	15	المجموع

يعرض الجدول أعلاه توزيع استجابات أفراد عينة الدراسة حول تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على المزاج اليومي. من خلال البيانات، يتضح أنّ أغلبية المشاركين يرون أنّ لهذه الألعاب تأثيراً إيجابياً على مزاجهم، حيث بلغت نسبة من أجابوا بـ "نعم، بشكل إيجابي" حوالي 53.3% (8 أفراد). في المقابل، أفاد 13.3% من العينة (2 فرد) بأنّ تأثير الألعاب على مزاجهم سلبي، بينما صرّح 33.3% (5 أفراد) بعدم وجود أي تأثير لها على مزاجهم اليومي. تشير هذه النتائج إلى أنّ تأثير الألعاب الجماعية التفاعلية على المزاج قد يكون مرتبطاً بعوامل فردية مثل طبيعة التفاعل داخل اللعبة، ومدة استخدامها، ومدى اندماج الشخص فيها. والشكل الموالي يوضح هذا التوزيع:

الشكل (17): توزيع النسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على المزاج اليومي



- **التأثير الإيجابي على المزاج (53.3%):** تبرز هذه النتيجة أنّ غالبية المشاركين يشعرون بأنّ الألعاب الإلكترونية الجماعية لها تأثير إيجابي على مزاجهم. قد يكون ذلك ناتجاً عن الطبيعة التفاعلية لهذه الألعاب التي توفر للمشاركين بيئة من التسلية والمشاركة الاجتماعية، مما يعزز مشاعر الفرح والتحفيز والتواصل. وهذه النتيجة تتماشى مع حقيقة أن الألعاب الجماعية غالباً ما تمنح اللاعبين فرصة للاندماج في عالم افتراضي ينطوي على تحديات وتجارب اجتماعية محفّزة.
- **التأثير السلبي على المزاج (13.3%):** قد يفسّر البعض من الأفراد الذين شعروا بتأثير سلبي للألعاب على مزاجهم بوجود صعوبة في التفاعل مع الآخرين داخل اللعبة أو بسبب الضغط الناتج عن التحديات المستمرة. هذه المشاعر السلبية قد تتفاقم نتيجة للمنافسة الشديدة أو للضغط النفسي التي يشعر بها البعض أثناء اللعب. قد تكون الألعاب التي تتطلب مستويات عالية من التركيز أو السرعة عاملاً في زيادة التوتر لدى بعض المشاركين.
- **عدم التأثير على المزاج (33.3%):** تشير هذه النتيجة إلى أنّ العديد من المشاركين لم يشعروا بأي تأثير ملحوظ للألعاب على مزاجهم اليومي. قد يكون ذلك بسبب عدم اندماجهم بشكل كافٍ في الألعاب أو لأنهم يمارسونها كوسيلة للتسلية دون أن تؤثر بشكل جوهري على حالتهم النفسية أو العاطفية.

وهو ما يتفق مع نتائج دراسة ممدوح الذي وجد ان نسبة الذين لديهم مشاعر ايجابية جراء لعب الالعاب الالكترونية اكثر من الذين لديهم مشاعر سلبية ¹.

¹ - ممدوح حسن نصيرات، مرجع سابق، ص75

2. الشعور بعد الانتهاء من ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية:

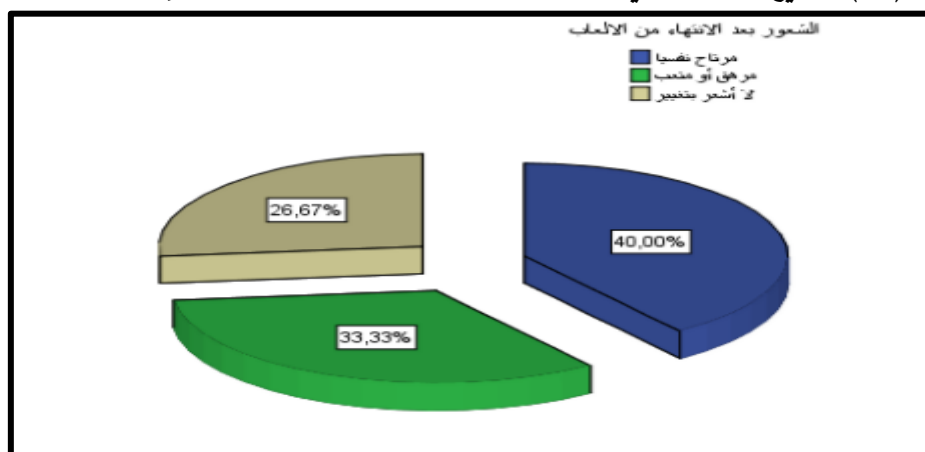
يوضح الجدول أدناه توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة حول المشاعر التي تتنبأهم بعد الانتهاء من ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية، وذلك من خلال رصد التكرارات والنسب المئوية لكل فئة من فئات الشعور كما يلي:

الجدول (24): التوزيع التكراري والنسب المئوية للشعور بعد الانتهاء من ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية

النسبة المئوية Pourcentage	التكرارات Fréquences	الشعور بعد الانتهاء من ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية
00%	00	نشط ومتحفز
40%	06	مرتاح نفسيا
00%	00	متوتر أو غاضب
33.3%	05	مرهق أو متعب
26.7%	04	لا أشعر بتغيير
100%	15	المجموع

يعكس الجدول أعلاه استجابات أفراد العينة حول الشعور الذي يرافقهم بعد الانتهاء من ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية. تُظهر النتائج أن النسبة الأكبر من المبحوثين (40%، أي 6 أفراد) أفادوا بشعورهم بالراحة النفسية بعد اللعب، وهو ما قد يشير إلى وظيفة ترفيهية أو تفريغ نفسي تؤديه هذه الألعاب. بينما عبّر 33.3% من المشاركين (5 أفراد) عن شعورهم بالإرهاق أو التعب، مما قد يدل على مجهود ذهني أو بدني مصاحب للتجربة. في المقابل، لم يُسجل أي شعور بالنشاط والتحفيز أو بالتوتر والغضب، في حين صرّح 26.7% (4 أفراد) بعدم ملاحظة أي تغيير في حالتهم الشعورية بعد اللعب، وهو ما يعكس تبايناً في الأثر النفسي لهذه الأنشطة التفاعلية من شخص لآخر. والشكل الموالي يبرز ذلك:

الشكل (18): توزيع النسب المئوية للشعور بعد الانتهاء من ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية



- **الراحة النفسية (40%)**: هذا يشير إلى أنّ الألعاب قد توفر وسيلة لتفريغ التوتر والضغط النفسي، مما يعزز الحالة المزاجية للمشاركين ويمنحهم شعورًا بالاسترخاء.
- **الإرهاق أو التعب (33.3%)**: هذا قد يشير إلى أنّ الألعاب تستدعي مجهودًا ذهنيًا أو بدنيًا، سواء بسبب التركيز العالي أو التحديات المستمرة. ربما تساهم الألعاب ذات الطبيعة التنافسية أو التي تتطلب تفكيرًا مكثفًا في زيادة الشعور بالتعب، مما يعكس تأثيرات نفسية أو جسدية سلبية على بعض الأفراد.
- **عدم ملاحظة أي تأثير (26.7%)**: هذا يشير إلى تباين في كيفية تأثير الألعاب على الأفراد. قد يعود هذا إلى اختلافات في مدى التفاعل مع اللعبة أو نوع اللعبة التي تم ممارستها. البعض قد لا يندمج بشكل كافٍ في اللعبة أو يعتبرها وسيلة تسلية مؤقتة، وبالتالي لا تؤثر على مزاجهم أو شعورهم.
- **غياب الشعور بالنشاط والتحفيز أو بالتوتر والغضب 0%**: قد يعود إلى أنّ الألعاب التي يمارسها المشاركون لا تستدعي استجابات انفعالية قوية، حيث يفضل البعض التفاعل مع الألعاب لأغراض التسلية والاسترخاء دون الانغماس في منافسات شديدة أو تحديات محفزة.

3. الانفعالات المرتبطة بالفوز في الألعاب الإلكترونية الجماعية:

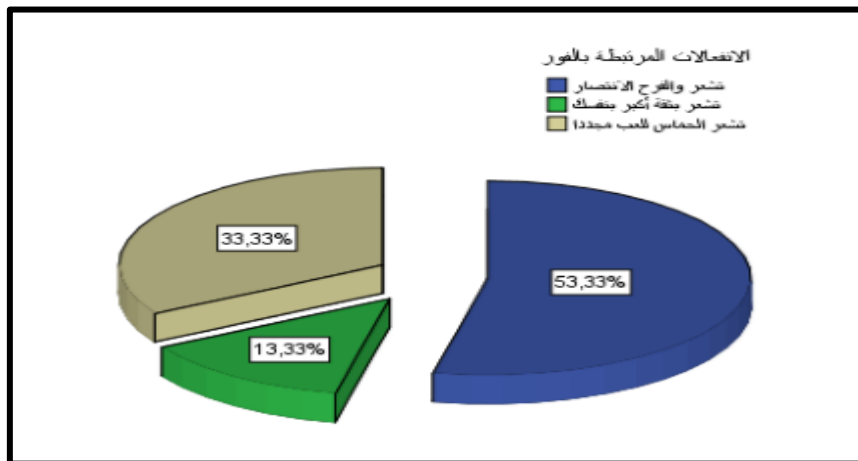
يعرض الجدول أدناه بيانات استجابات أفراد عينة الدراسة بخصوص الانفعالات التي يشعرون بها عند تحقيق الفوز في الألعاب الإلكترونية الجماعية، حيث تم حصر التكرارات والنسب المئوية لكل فئة انفعالية لمعرفة الأثر الشعوري المرافق للحظات الفوز.

الجدول (25): التوزيع التكراري والنسب المئوية للانفعالات المرتبطة بالفوز في الألعاب الإلكترونية الجماعية

الانفعالات المرتبطة بالفوز في الألعاب الإلكترونية الجماعية	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
تشعر بالفرح والانتصار	08	53.3%
مرتاح نفسيًا	02	13.3%
متوتر أو غاضب	05	33.3%
مرهق أو متعب	00	00%
لا أشعر بتغيير	00	00%
المجموع	15	100%

تشير نتائج الجدول إلى أن أغلبية أفراد العينة (53.3%، أي 8 أفراد) أفادوا بأنهم يشعرون بالفرح والانتصار عند الفوز في الألعاب الإلكترونية الجماعية، مما يجعل هذا الشعور في المرتبة الأولى بين الانفعالات المرتبطة بالفوز. يلي ذلك شعور "التوتر أو الغضب" بنسبة 33.3% (5 أفراد)، وهو ما يبرز وجود تجارب انفعالية سلبية لدى بعض المشاركين حتى في حالة الفوز. أما الشعور بـ"الراحة النفسية" فقد جاء في المرتبة الثالثة بنسبة 13.3% (2 فرد). في المقابل، لم تُسجل أي استجابات ضمن فئتي "مرهق" أو "متعب" و"لا أشعر بتغيير"، بنسبة 0%. وهذا ما يُظهره الشكل الموالي:

الشكل (19): توزيع النسب المئوية للانفعالات المرتبطة بالفوز في الألعاب الإلكترونية الجماعية



- **الفرح والانتصار (53.3%):** هذا الشعور يعكس الإشباع النفسي الناتج عن تحقيق الهدف والتفوق، كما يُعبّر عن الوظيفة التحفيزية والاجتماعية التي تؤديها هذه الألعاب.
 - **التوتر أو الغضب (33.3%):** تشير هذه النتيجة إلى أن بعض المشاركين قد يختبرون انفعالات سلبية حتى في حالة الفوز، ربما بسبب الضغوط النفسية أثناء اللعب، أو عدم الرضا الكامل عن الأداء، أو بسبب التنافس الحاد الذي يطغى على أجواء اللعب.
 - **الراحة النفسية (13.3%):** يُفهم من هذه النسبة أن بعض اللاعبين ينظرون إلى الفوز كمصدر للهدوء النفسي، حيث يمنحهم شعوراً بالاطمئنان والرضا، ويُساعد على تحقيق توازن داخلي بعد مجهود ذهني أو انفعالي.
 - **المرهق أو المتعب (0%) ولا أشعر بأي تغيير (0%):** غياب الاستجابات في هاتين الفئتين يدل على أن الفوز في حد ذاته يحدث أثراً انفعالياً ملموساً لدى جميع المشاركين، سواء كان هذا الأثر إيجابياً أو سلبياً، ما يعكس شدة التفاعل مع تجربة اللعب الجماعي.
4. الانفعالات المرتبطة بالخسارة في الألعاب الإلكترونية الجماعية:

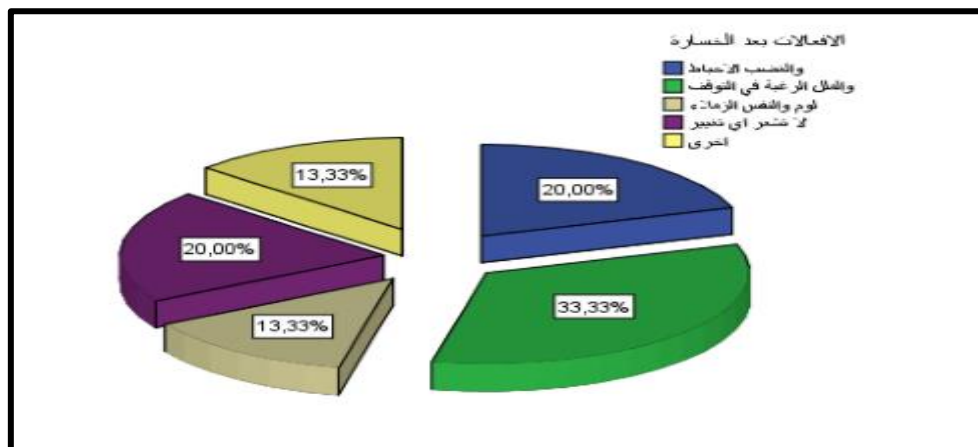
يوضح الجدول أدناه توزيع استجابات أفراد عينة الدراسة بخصوص الانفعالات التي يشعرون بها عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية الجماعية، حيث تمّ تحديد التكرارات والنسب المئوية لكل انفعال لتسليط الضوء على التأثيرات النفسية التي يواجهها اللاعبون في لحظات الخسارة.

الجدول (26): التوزيع التكراري والنسب المئوية للانفعالات المرتبطة بالخسارة في الألعاب الإلكترونية الجماعية

الانفعالات المرتبطة بالخسارة في الألعاب الإلكترونية الجماعية	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
تشعر بالإحباط والغضب	03	20%
تشعر بالملل والرغبة في التوقف عن اللعب	05	33.3%
تلوم نفسك أو زملائك في الفريق	02	13.3%
لا تشعر بأي تغيير	03	20%
أخرى	02	13.3%
المجموع	15	100%

تشير نتائج الجدول إلى أنّ أغلب المشاركين (33.3%، أي 5 أفراد) يشعرون بالملل والرغبة في التوقف عن اللعب عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية الجماعية. فيما عبّر 20% من المشاركين (3 أفراد) عن شعورهم بالإحباط والغضب بسبب الخسارة. كما أظهرت النتيجة أنّ 20% (3 أفراد) لا يشعرون بأي تغيير بعد الخسارة، ما يشير إلى أنّ بعض اللاعبين قد يتعاملون مع الخسارة بشكل أكثر توازناً. أما نسبة 13.3% (2 فرد) من العينة، فقد أشاروا إلى أنّهم يلومون أنفسهم أو زملائهم في الفريق، بينما كانت النسبة نفسها (13.3%) للأشخاص الذين اختاروا فئة "أخرى"، مما يوضح وجود تنوع في ردود الفعل تجاه الخسارة. وفيما يلي شكل يوضح ذلك:

الشكل (20): توزيع النسب المئوية للانفعالات المرتبطة بالخسارة في الألعاب الإلكترونية الجماعية



- الملل والرغبة في التوقف (33.3%): يُشير إلى أنّ الخسارة قد تضعف دافعية الاستمرار في اللعب، وتعكس شعورًا بالإحباط أو فقدان المتعة.
- الإحباط والغضب (20%): يدلّ على أنّ الخسارة تُثير انفعالات سلبية قوية لدى بعض المشاركين، مما قد يؤثر على حالتهم النفسية مؤقتًا.
- عدم الشعور بأيّ تغيير (20%): يعكس نوعًا من التوازن الانفعالي أو تقبّل الخسارة لدى فئة من المشاركين، مما قد يدلّ على نضج في التعامل مع التجربة.
- لوم النفس أو الآخرين (13.3%): يُبرز وجود توجه نحو تحميل المسؤولية الشخصية أو الجماعية عن الخسارة، ما قد يرتبط بسمات مثل الكمالية أو ضعف العمل الجماعي.
- اختيارات "أخرى" (13.3%): يُظهر وجود ردود فعل فردية متنوعة لا تندرج ضمن التصنيفات الرئيسية، مما يعكس التباين الشخصي في التعامل مع الفشل داخل سياق اللعب. من بين هذه الردود، نجد من لا يتأثر بالخسارة على المستوى العاطفي، بل يركّز على تحسين مستواه وتطوير استراتيجيته في اللعب. ويظهر هذا في قول المستجيب "أشعر برغبة في تطوير أسلوب لعبي أكثر ولكن لا يؤثر ذلك على مشاعري". في المقابل، قد يُحمّل بعض اللاعبين زملاءهم مسؤولية الخسارة، ما يُعبر عن توتر في العلاقات التعاونية داخل الفريق أو شعور بعدم التوازن في الأداء الجماعي.

5. استراتيجيات التخفيف من السلوكيات السلبية الناتجة عن اللعب:

يعرض الجدول التالي توزيع استجابات أفراد عينة الدراسة بخصوص استراتيجياتهم المستخدمة للتخفيف من السلوكيات السلبية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية، حيث تمّ تحديد التكرارات والنسب المئوية لكل استراتيجية لمعرفة كيفية تعامل المشاركين مع التأثيرات النفسية أو السلوكية التي قد تنتج عن اللعب.

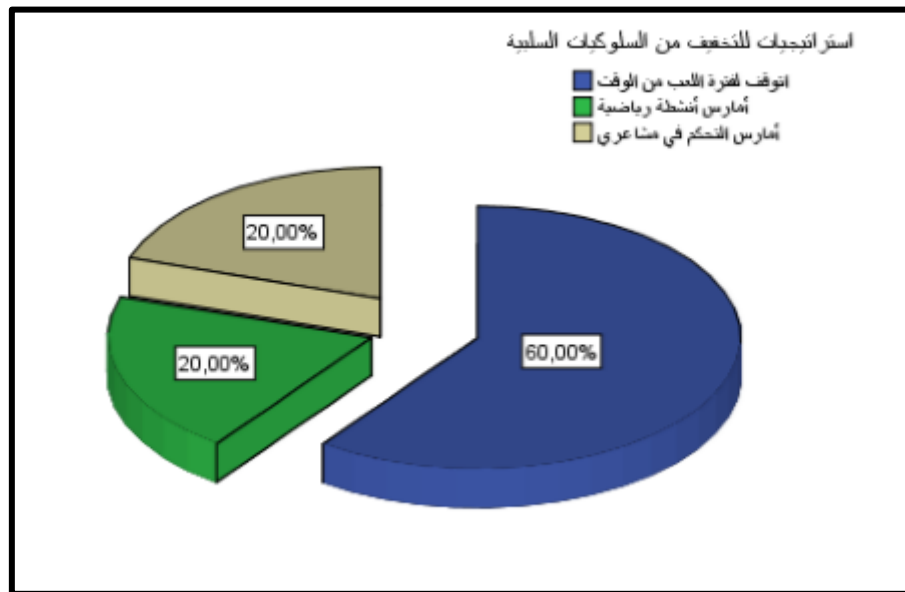
الجدول (27): التوزيع التكراري والنسب المئوية لاستراتيجيات التخفيف من السلوكيات السلبية الناتجة عن اللعب

النسبة المئوية Pourcentage	التكرارات Fréquences	استراتيجيات التخفيف من السلوكيات السلبية الناتجة عن اللعب
60%	09	أتوقف عن اللعب لفترة من الوقت
20%	03	أمارس أنشطة رياضية
20%	03	أحاول التحكم في مشاعري
100%	15	المجموع

تشير نتائج الجدول إلى أنّ غالبية المشاركين (60%)، أي 9 أفراد) يعتمدون على التوقف عن اللعب لفترة من الوقت كاستراتيجية رئيسية للتخفيف من السلوكيات السلبية الناتجة عن اللعب. كما أنّ 20% من

المشاركين (3 أفراد) يختارون ممارسة الأنشطة الرياضية كوسيلة للتخفيف، وهو ما يعكس أهمية النشاط البدني في تحسين الحالة النفسية والتخفيف من تأثيرات اللعب. بالإضافة إلى ذلك، أفاد 20% آخرون (3 أفراد) بأنهم يحاولون التحكم في مشاعرهم كاستراتيجية للتعامل مع السلوكيات السلبية. كما يظهر في الشكل المرفق:

الشكل (21): توزيع النسب المئوية لاستراتيجيات التخفيف من السلوكيات السلبية الناتجة عن اللعب



- **التوقف عن اللعب (60%):** يشير إلى أنّ غالبية المشاركين يعتمدون على أخذ فترات راحة من اللعب كاستراتيجية للتخفيف من التأثيرات السلبية، مما يعكس رغبتهم في تقليل التأثيرات النفسية أو البدنية المرتبطة باللعب المستمر.
- **ممارسة الأنشطة الرياضية (20%):** يعكس ذلك أهمية النشاط البدني في مساعدة المشاركين على تحسين حالتهم النفسية والبدنية بعد ممارسة الألعاب، حيث يمكن أن يساهم النشاط البدني في تخفيف التوتر وتحسين المزاج.
- **محاولة التحكم في المشاعر (20%):** يدل ذلك على وعي بعض المشاركين بضرورة التحكم في مشاعرهم والتعامل معها بشكل واعٍ، مما يساعدهم على الحد من التأثيرات السلبية للألعاب على حالتهم النفسية.

تختلف نتائج دراستنا الحالية عن نتائج دراسة ممدوح حسن، التي أشارت إلى أن خيار الاستمرار في اللعب كان الأعلى بين أفراد العينة بنسبة 76.2%، مقارنة بـ 11.5% اختاروا التوقف عن اللعب،

و12.3% فضلوا تغيير اللعبة. وقد يكون سبب هذا التباين هو الفئة العمرية للعينة، حيث يُحتمل أن يكون لدى الشباب وعي أكبر مقارنة بالمراهقين، ما يؤثر على سلوكهم تجاه الألعاب الإلكترونية.¹

6. التغيرات السلوكية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية:

الجدول التالي يعرض توزيع استجابات أفراد عينة الدراسة فيما يتعلق بالتغيرات السلوكية التي قد تطرأ عليهم نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية. يهدف هذا الجدول إلى استكشاف مدى تأثير هذه الألعاب على السلوكيات اليومية للأفراد، سواء من حيث تحسين بعض المهارات مثل الصبر والتعاون، أو من حيث ظهور سلوكيات سلبية مثل العصبية والانفعال.

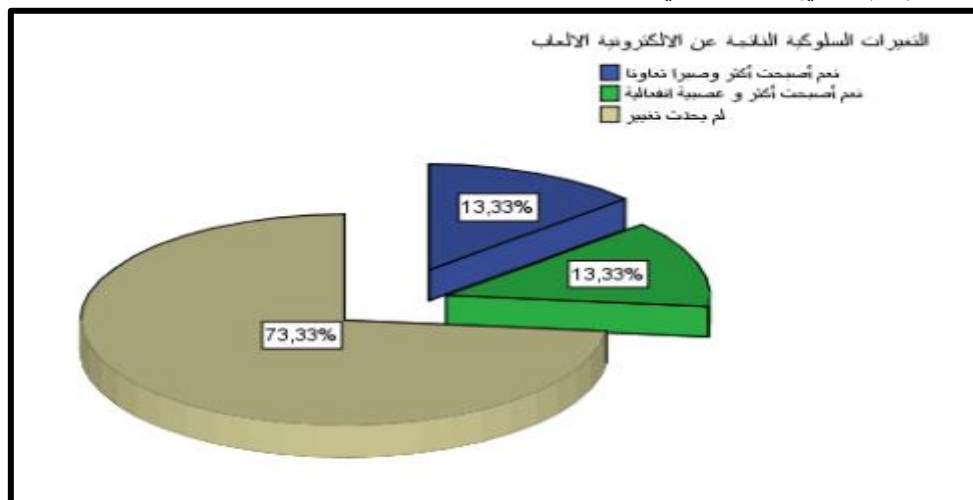
الجدول (28): التوزيع التكراري والنسب المئوية للتغيرات السلوكية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية

التغيرات السلوكية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
نعم، أصبحت أكثر صبرا وتعاوناً	02	13.3%
نعم، أصبحت أكثر عصبية وانفعالية	02	13.3%
لا يوجد تغيير	11	73.3%
المجموع	15	100%

استعرضت نتائج الجدول المتعلقة بالتغيرات السلوكية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية وجود تباين كبير في استجابات أفراد العينة. حيث أشار 13.3% من المبحوثين (أي 2 أفراد) إلى أنهم أصبحوا أكثر صبراً وتعاوناً نتيجة لهذه الألعاب، في حين أشار نفس النسبة (13.3%) إلى أنهم أصبحوا أكثر عصبية وانفعالية بعد ممارسة الألعاب. من ناحية أخرى، لم يلاحظ 73.3% من المبحوثين أي تغيير في سلوكهم، مما يشير إلى أنّ غالبية الأفراد لم يروا تأثيراً ملحوظاً للألعاب على سلوكهم اليومي. هذا التوزيع يعكس تأثيراً متبايناً على الأفراد، حيث يبدو أن بعض الأشخاص قد تأثروا سلوكياً بطريقة إيجابية أو سلبية، بينما لم يظهر على الآخرين أي أثر يذكر. ويتضح ذلك في الشكل المرفق:

¹ - ممدوح حسن نصيرات، مرجع سابق، ص76

الشكل (22): توزيع النسب المئوية للتغيرات السلوكية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية



- نعم، أصبحت أكثر صبرا وتعاونا (13.3%): تشير هذه النتيجة إلى أن بعض المشاركين استطاعوا توظيف تجربة الألعاب الإلكترونية لتعزيز مهارات مثل الصبر والتعاون، ربما نتيجة لطبيعة الألعاب التفاعلية التي تتطلب تنسيقاً جماعياً وانتظار الأدوار، مما يسهم في تنمية هذه الجوانب السلوكية.
- نعم، أصبحت أكثر عصبية وانفعالية (13.3%): تعكس هذه النتيجة وجود أثر انفعالي غير مرغوب فيه لدى فئة أخرى، حيث زادت لديهم العصبية والانفعال، وقد يكون ذلك مرتبطاً بالضغط النفسي داخل اللعبة أو الخسارة المتكررة، خاصة في الأجواء التنافسية.
- لا يوجد تغيير (73.3%): تدل هذه النتيجة على أن الأغلبية العظمى لا يشعرون بتأثير سلوكي واضح، مما قد يُفسّر إما بقلّة الاندماج في الألعاب، أو بقدرتهم على الفصل بين عالم اللعب والحياة الواقعية، ما يعكس نوعاً من التوازن الشخصي أو تحكماً جيداً في السلوك.

7. تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على انتظام النوم:

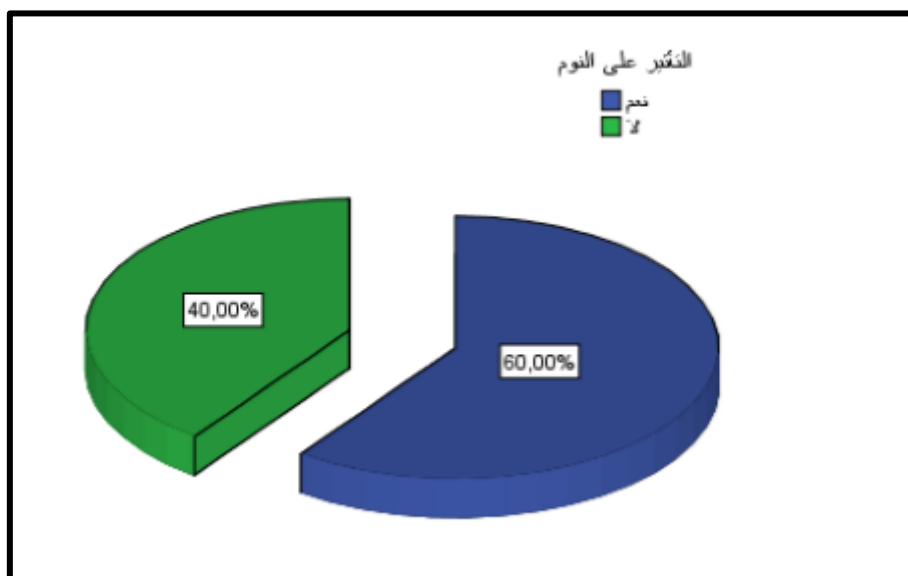
يعرض الجدول التالي التوزيع التكراري والنسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على انتظام النوم، حيث تمّ تقسيم العينة إلى فئتين: من يتأثرون بتلك الألعاب ومن لا يتأثرون. وتوضح البيانات مدى تأثير هذه الألعاب على أنماط النوم لدى المشاركين في الدراسة كما يلي.

الجدول (29): التوزيع التكراري والنسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على انتظام النوم

النسبة المئوية Pourcentage	التكرارات Fréquences	تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على انتظام النوم
60%	09	نعم
40%	06	لا
100%	15	المجموع

من خلال تحليل البيانات الواردة في الجدول، نجد أنّ 9 أفراد من المشاركين في الدراسة أفادوا بتأثرهم بتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على انتظام النوم، حيث يمثل هذا نسبة 60%. في المقابل، أفاد 6 أفراد من المشاركين بعدم تأثرهم بتلك الألعاب على أنماط نومهم، بما يمثل نسبة 40%. تشير هذه النتائج إلى أنّ غالبية المشاركين قد لاحظوا تأثيراً سلبياً للألعاب الإلكترونية الجماعية على انتظام نومهم، مما قد يعكس تأثير هذه الألعاب في تغيير الأنماط الطبيعية للنوم لدى الأفراد وهو ما يظهر بوضوح في الشكل المرفق:

الشكل (23): توزيع النسب المئوية لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على انتظام النوم



• تأثير الألعاب الإلكترونية على انتظام النوم (60%): يمكن تفسير هذه النتيجة بأن الإفراط في اللعب خلال فترات الليل، أو الانشغال الذهني والانفعالي بعد اللعب، قد يُصعّب عليهم الاستغراق في النوم بشكل طبيعي.

• **عدم التأثير (40%):** تُظهر هذه النتيجة أنّ جزءًا مهمًا من المشاركين لم يلاحظوا أي اضطراب في نومهم، وهو ما قد يدل على قدرة هؤلاء الأفراد على ضبط وقت اللعب، أو تعاملهم المعتدل مع الألعاب دون أن تؤثر على روتينهم اليومي، خصوصًا النوم.

وهو ما يتوافق مع ما توصلت إليه دراسة سراج عمر و شيماء عبد الرزاق هوساوي (2024)، التي أشارت إلى أن إدمان ألعاب الفيديو يؤثر سلبًا على جودة النوم لدى الطلاب، مما يعكس تأثيرًا سلبيًا للألعاب الإلكترونية الجماعية على انتظام النوم..¹

5- عرض وتحليل نتائج المحور الخامس: التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية

1. أبرز الفوائد المكتسبة من ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية:

يعرض الجدول التالي التوزيع التكراري والنسب المئوية لاختيارات أفراد عينة الدراسة بخصوص أبرز الفوائد المكتسبة من ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية، كما يلي:

الجدول (30): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأبرز الفوائد المكتسبة من ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية

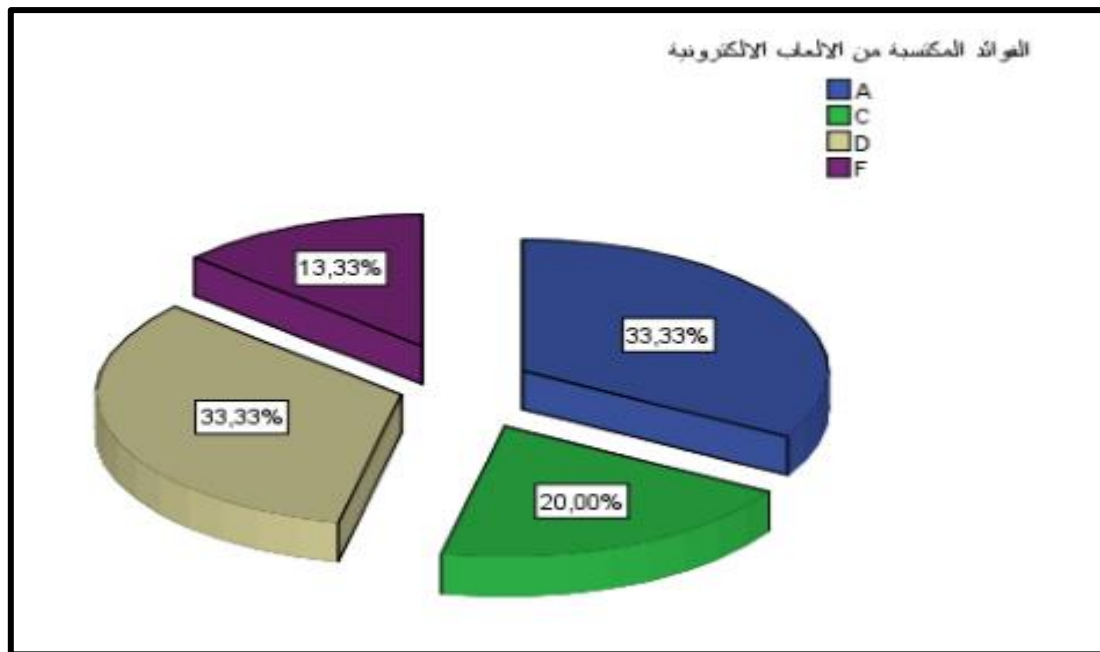
الشعور بعد الانتهاء من ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية	التكرارات Fréquences	النسبة المئوية Pourcentage
تحسين مهارات التفكير الاستراتيجي واتخاذ القرار	05	33.3%
تنمية مهارات التعاون والعمل الجماعي في الواقع	00	00%
تحسين مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي	03	20%
الترفيه وتقليل التوتر والضغط النفسية	05	33.3%
تحسين القدرة على التركيز وسرعة رد الفعل	00	00%
تعلم لغات جديدة	02	13.3%
المجموع	15	100%

يعرض الجدول أعلاه التوزيع التكراري والنسب المئوية لأبرز الفوائد المكتسبة من ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية وفقًا لآراء أفراد عينة الدراسة. تشير النتائج إلى أنّ 33.3% من المشاركين

¹ - سراج عمر ولي وشيماء عبدالرزاق هوساوي، تأثير إدمان ألعاب الفيديو على جودة النوم لدى طلاب الطب بجامعة الملك عبدالعزيز بجدة، المدينة، [الرابط](#)

(5 أفراد) يرون أنّ الألعاب الإلكترونية تساهم في تحسين مهارات التفكير الاستراتيجي واتخاذ القرار، وهي واحدة من الفوائد الرئيسية التي تم الإشارة إليها. كما أظهرت النتائج أنّ 20% من المشاركين (3 أفراد) يعتبرون أنّ الألعاب تساهم في تحسين مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي. بالإضافة إلى ذلك، أشار 33.3% من المشاركين (5 أفراد) إلى أنّ الترفيه وتقليل التوتر والضغط النفسية من أبرز الفوائد المكتسبة. أما فيما يتعلق بتعلم لغات جديدة، فقد أشار 13.3% من المبحوثين (فردين) إلى أنّهم استفادوا من هذه الألعاب في تعلم لغات جديدة. كما تجدر الإشارة إلى أنّه لم يتم الإبلاغ عن أي فائدة تتعلق بتممية مهارات التعاون والعمل الجماعي في الواقع أو تحسين القدرة على التركيز وسرعة رد الفعل من قبل أي من المشاركين في العينة كما يوضح الشكل المرفق:

الشكل (24): توزيع النسب المئوية لأبرز الفوائد المكتسبة من ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية



- تحسين مهارات التفكير الاستراتيجي واتخاذ القرار (33.3%): الألعاب الإلكترونية الجماعية تتيح للاعبين الفرصة للتفكير بشكل استراتيجي واتخاذ قرارات سريعة ضمن سياقات تتطلب التفاعل المستمر مع متغيرات اللعبة. هذا النوع من الألعاب يتطلب التحليل السريع للمواقف والتخطيط للمستقبل، وهو ما يعزز مهارات التفكير النقدي واتخاذ القرارات في حياة اللاعبين اليومية.
- الترفيه وتقليل التوتر والضغط النفسية (33.3%): الألعاب الإلكترونية توفر بيئة ترفيهية تتيح للمشاركين الهروب من ضغوط الحياة اليومية، مما يساعدهم على الاسترخاء والتسلية. النشاط

الترفيهي يُعد وسيلة فعالة لتخفيف التوتر النفسي، وهو ما يعكس دور هذه الألعاب في تحسين الحالة النفسية للأفراد الذين يلجؤون إليها كوسيلة للترفيه.

- **تحسين مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي (20%):** الألعاب الإلكترونية الجماعية، خاصة التي تعتمد على التفاعل مع اللاعبين الآخرين عبر الإنترنت، تساهم في تطوير مهارات التواصل الاجتماعي. التفاعل مع الآخرين في بيئة افتراضية قد يطور من قدرة الأفراد على التعبير عن أفكارهم، التعاون، وتبادل المعلومات مع الآخرين، مما يُحسن تفاعلهم الاجتماعي بشكل عام.

- **تعلم لغات جديدة (13.3%):** تشير هذه النتيجة إلى أنّ الألعاب الإلكترونية يمكن أن توفر فرصًا لتعلم لغات جديدة، على الرغم من أنها فائدة أقل أهمية لدى بعض المشاركين.
- **عدم وجود فوائد في تحسين مهارات التعاون في الواقع أو القدرة على التركيز وسرعة رد الفعل (0%):** توضح هذه النتيجة أنّ بعض الفوائد المرتبطة بالألعاب تظل محصورة في إطار اللعبة نفسها ولا تمتد إلى الحياة اليومية، مثل تطوير التعاون في الحياة الواقعية أو تحسين القدرة على التركيز الفعلي.

2. أبرز السلبيات الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية:

يعرض الجدول التالي التوزيع التكراري والنسب المئوية لأبرز السلبيات الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية، وفقًا لاستجابات أفراد عينة الدراسة. حيث تم تقييم مجموعة من التأثيرات السلبية المحتملة لهذه الألعاب على الجوانب الاجتماعية والصحية، سواء النفسية أو الجسدية.

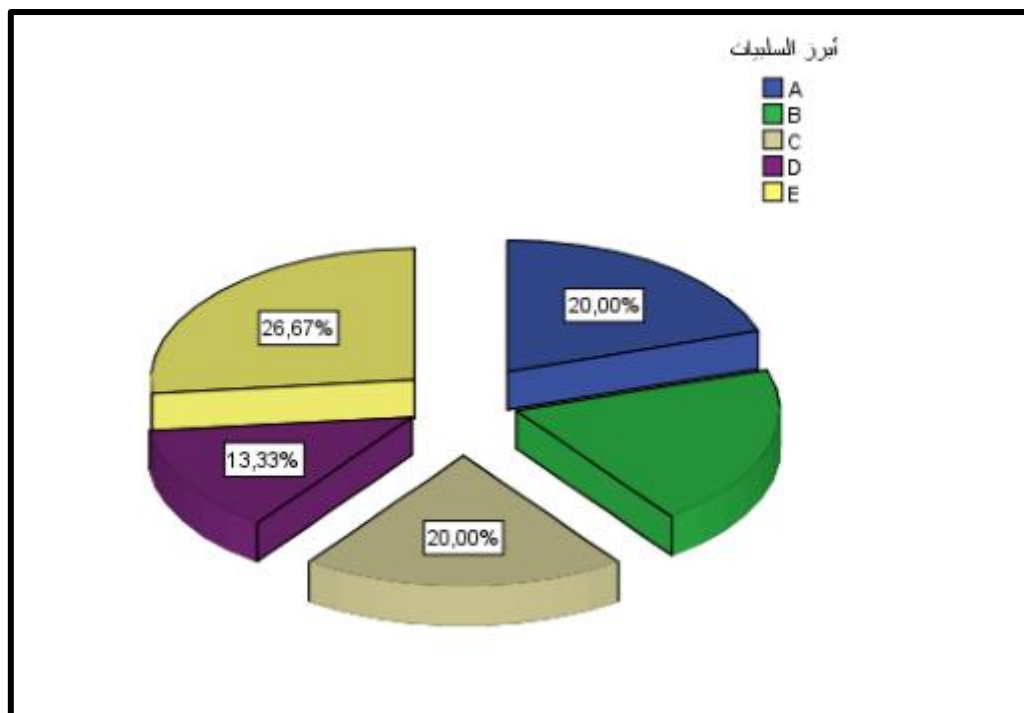
الجدول (31): التوزيع التكراري والنسب المئوية لأبرز السلبيات الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية

النسبة المئوية Pourcentage	التكرارات Fréquences	أبرز السلبيات الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية
20%	03	العزلة الاجتماعية والبعد عن العائلة والأصدقاء
20%	03	التأثير السلبي على الاداء الدراسي او العمل
20%	03	التأثير على الصحة الجسدية (مثل الام الظهر وضعف النظر او اجهاد العين
13.3%	02	التأثير على الصحة النفسية (مثل القلق والتوتر والغضب)
26.7%	04	التأثير على ساعات النوم
100%	15	المجموع

يعرض الجدول أعلاه التوزيع التكراري والنسب المئوية لأبرز السلبيات الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية وفقاً لآراء أفراد عينة الدراسة. تشير النتائج إلى أنّ 26.7% من المشاركين (4 أفراد) يرون أن التأثير على ساعات النوم هو أبرز سلبيات الألعاب الإلكترونية، مما يوضح تأثير نمط النوم بسبب هذه الألعاب. كما أظهرت النتائج أن 20% من المشاركين (3 أفراد) يعتقدون أن الألعاب تساهم في العزلة الاجتماعية والابتعاد عن العائلة والأصدقاء. بالإضافة إلى ذلك، أشار 20% من المشاركين (3 أفراد) إلى أن الألعاب تؤثر سلباً على الأداء الدراسي أو العمل. أما بالنسبة للتأثير على الصحة الجسدية مثل آلام الظهر وضعف النظر، فقد أشار 20% (3 أفراد) إلى تأثير الألعاب على صحتهم الجسدية. في النهاية، أفاد 13.3% من المشاركين (فردين) بتأثير الألعاب على صحتهم النفسية، مثل القلق والتوتر والغضب.

تعكس نتائج الجدول أنّ هناك تنوعاً في الآثار السلبية التي يعاني منها المشاركون، حيث تختلف التأثيرات من ناحية النوم إلى الصحة الجسدية والنفسية، وهو ما يبرز الحاجة إلى الانتباه لمثل هذه التأثيرات السلبية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية. والشكل الموالي يوضح هذا التوزيع:

الشكل (25): توزيع النسب المئوية لأبرز السلبيات الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية



- تأثير الألعاب الإلكترونية على ساعات النوم (26.7%): تشير إلى أن الألعاب تؤثر على نمط النوم لدى اللاعبين. هذا يعكس أن الانغماس في الألعاب لفترات طويلة يمكن أن يؤدي إلى قلة النوم أو عدم انتظامه، وهو ما يمكن أن يؤثر سلبًا على الصحة العامة والتركيز في الأنشطة اليومية الأخرى.
- العزلة الاجتماعية (20%): يشير هذا إلى أن بعض المشاركين أصبحوا يميلون إلى الانعزال عن عائلاتهم وأصدقائهم بسبب قضاء وقت طويل في الألعاب. هذه العزلة قد تكون ناتجة عن الانغماس في الألعاب بشكل يجعل التواصل الاجتماعي مع الآخرين أقل أهمية بالنسبة للبعض.
- التأثير على الأداء الدراسي أو العمل (20%): يظهر أن البعض قد يعانون من تراجع في أدائهم الدراسية أو المهنية بسبب الوقت المخصص للألعاب.
- التأثير على الصحة الجسدية (20%): يعكس هذا التأثير الجسدي المترتب على اللعب لفترات طويلة مثل آلام الظهر وضعف النظر. وهو يشير إلى أهمية الاعتناء بالصحة الجسدية أثناء ممارسة الألعاب، خاصة من حيث الجلوس لفترات طويلة أو النظر المستمر إلى الشاشة.
- التأثير على الصحة النفسية (13.3%): يعكس القلق والتوتر والغضب الناتج عن بعض الألعاب أو الهزائم المتكررة. وهذا يؤكد على ضرورة مراقبة التأثير النفسي للألعاب والتأكد من أن الألعاب لا تتسبب في زيادة مستويات التوتر والقلق.

3. مدى تفوق الفوائد على الأضرار في ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية:

بناءً على تحليل إجابات المشاركين حول مسألة تفوق فوائد الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على أضرارها، تم تصنيف الردود إلى ثلاث فئات رئيسية، وفقاً للمواقف المعبر عنها، حيث تبين ما يلي:

الفئة الأولى: تمثل غالبية المشاركين الذين يرون أن الأضرار تفوق الفوائد، وقد استندوا في مواقفهم إلى جوانب صحية ونفسية وسلوكية سلبية، إلى جانب تأثيرها على الوقت والعلاقات الاجتماعية والإنجازات الواقعية.

وبالرجوع إلى إجابات المشاركين، يمكن الاستشهاد ببعض الأقوال التي تدعم هذا التوجه الراض لفوائد الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية، حيث عبّر العديد منهم عن اعتقادهم بأن أضرار هذه الألعاب تفوق فوائدها، ومن أبرز ما ورد:

- الأضرار أكثر، لأنها قادرة تجيبك المرض كيما ضعف البصر، مشاكل الظهر، الإرهاق مع السهر.

- لا، الأضرار أكثر بسكو الألعاب تدي الوقت من حياتك وما تخليش تحقق حوايج (إنجازات) وتهلك على واقعك.
- بصراحة، الضرر ناعها يفوق الفائدة... لو نستغلو الوقت في أهداف واضحة أفضل.
- من وجهة نظري سلبياتها أكثر من إيجابياتها، لأنها تؤثر على الوقت، الصحة الجسدية والعقلية، وحتى الجانب المالي (تطلب الدفع).
- تفوق أضرارها على أفراد المجتمع، تسببت في العديد من السلوكات السلبية على الأطفال والشباب، وأدت إلى تدمير الأسر من الداخل.

أما الفئة الثانية: تضم مشاركين تبّنوا موقفًا متوازنًا، حيث اعتبروا أنّ تأثير الألعاب يعتمد بالدرجة الأولى على طريقة الاستخدام ووعي الفرد، وليس على اللعبة في حد ذاتها. ويتجلى هذا الموقف في أقوال عدد من المشاركين:

- فوائد الألعاب الجماعية تفوق الأضرار على شرط أن يكون اللاعب شخص واعٍ ويستطيع التحكم في نفسه وسلوكياته ووقته.
- ألعاب الفيديو ليست هي الضرر، وإنما قدرتك العقلية وتحكمك أنت، إذا لم تتحكم في وقتك وردات فعلك، فالأضرار تأتي من نفسك.
- تفوق أضرارها إذا الإنسان عرف يتحكم في نفسه ويكون هو المتحكم في اللعبة مشي العكس، أما إذا خلا الإدمان يحكمه هنا تولي الأضرار أكثر.

وتعكس هذه الأقوال قناعة بأنّ الاستخدام الواعي والمعتدل للألعاب يمكن أن يقلّص من سلبياتها ويبرز فوائدها، مما يجعل هذه الفئة تتبنى موقفًا وسطًا لا ينكر التأثيرات السلبية ولكن يرى إمكانية تجاوزها بالتنظيم والانضباط.

في حين نجد أنّ الفئة الثالثة: ضمت أقلية من المشاركين الذين يرون أنّ الفوائد تفوق الأضرار، خاصة عند ممارسة الألعاب بشكل معتدل، لما لها من دور في تنمية مهارات التخطيط والتواصل وتقليل التعرض للآفات الاجتماعية ومن بين ما ورد في إجاباتهم:

- نعم، فوائدها تفوق أضرارها لأنها تبعدك عن الآفات الاجتماعية.
- أعتقد أن فوائد الألعاب الجماعية تفوق أضرارها، كشخص يمارس الألعاب بشكل معتدل دون إدمان... تطور سرعة الفعل، مهارات التخطيط، والتواصل الاجتماعي.

تعكس هذه الأقوال قناعة أصحابها بأنّ الاستخدام الواعي والمنضبط للألعاب الإلكترونية يمكن أن يسهم في تنمية مهارات الفرد، وتقوية تواصله مع الآخرين، بل وحتى تجنبه بعض الانحرافات الاجتماعية.

4. مدى قدرة الفرد على التحكم في وقت اللعب وتنظيم التوازن بينه وبين الأنشطة اليومية الأخرى: تم تصنيف إجابات المشاركين بناءً على مدى قدرتهم على التحكم في وقت اللعب وتنظيم التوازن بينه وبين الأنشطة اليومية الأخرى، وذلك من خلال تحليل مضمون إجاباتهم والتعبيرات المستخدمة فيها. وقد أظهرت الإجابات تبايناً واضحاً بين ثلاث فئات رئيسية:

فئة أولى عبّرت عن تحكم واضح وجيد في الوقت، حيث أشار أصحابها إلى قدرتهم على الفصل بين وقت اللعب والمهام اليومية، وحرصهم على الالتزام بأوقات محددة أو أولوية المهام الأخرى على اللعب ويتضح هذا من خلال قوله:

- لا أجد أي صعوبة في القدرة على التحكم في تنظيم وقت اللعب.
- نعم نقدر نحبس اللعب كي تعود عندي شغل أو دراسة. منلقاش صعوبة.
- نقدر نتحكم في وقت اللعب ووقت مانبغي نحبس نحبس، لا أجد صعوبة في تنظيم الوقت بين اللعب.
- نعم أستطيع التحكم في وقت اللعب؛ لا أجد صعوبة في تنظيم وقتي لأنها مرتبطة بالأولويات (دراسة؛ عمل؛ زيارة مريض).
- أستطيع التحكم في وقت اللعب (وقت اللعب ثابت ساعتين). لا أجد أي صعوبة في تنظيم الوقت والتوفيق بين اللعب والأنشطة الأخرى.
- لا، لدي وقت مخصص للعب بعد الانتهاء من كل شيء.

تُبرز هذه الأقوال مدى الوعي الذاتي والانضباط لدى أصحابها، حيث عبّروا بوضوح عن قدرتهم على وضع حدود زمنية للعب، وتقديم الأولويات الحياتية على الترفيه، مما يعكس نمط استخدام متوازن ومنضبط للألعاب الإلكترونية.

أما الفئة الثانية أظهرت تحكماً جزئياً أو متذبذباً، حيث ذكر المشاركون أنهم ينجحون أحياناً في تنظيم وقتهم، لكنهم يواجهون صعوبات في أوقات أخرى بسبب الانشغال باللعب. ويمكن الاستشهاد ببعض أقوالهم التي تجسّد هذا الوضع:

- أحياناً أستطيع التحكم فيه وأحياناً لا حيث أنسى نفسي. نعم، في بعض الأحيان أجد صعوبة كبيرة في التوفيق بين الأنشطة (الاستمرار في اللعب).

بينما الفئة الثالثة، فقد عبّرت عن صعوبة واضحة في التحكم في الوقت، حيث أكد المشاركون على تأثير اللعب السلبي على تسيير الوقت، وتسببهم في إهمال مسؤولياتهم اليومية نتيجة انشغالهم الطويل بالألعاب. ومن بين الأقوال المؤيدة لهذا الرأي نجد:

- أجد صعوبة في التحكم في وقت لعبي ولا أستطيع الاكتفاء بعدد ساعات ثابت. نعم، لأنني أميل إلى تخصيص وقت أطول للعب (توجد نفضل للعب).
- اللعب عادة يأخذ مني وقتاً طويلاً، لذلك عندما ألعب أجد صعوبة في تنظيم وقتي، وعادة أهمل بعض الأعمال والواجبات والمسؤوليات الضرورية التي كان يجب أن أفعلها بسبب اللعب.
- نعم، بسبب أنني أعمل من المنزل. الإلهاء يكون أقوى.

ثانياً: النتائج العامة للدراسة:

سعت هذه الدراسة الى الكشف عن دوافع استخدام الالعاب الالكترونية الجماعية التفاعلية وكذا التعرف على آثارها الاجتماعية والنفسية والسلوكية على الشباب وفيما يلي عرض للنتائج التي توصلت اليها الدراسة:

- أظهرت نتائج الدراسة أن فئة الذكور كانت الأكثر تمثيلاً ضمن عينة الدراسة مقارنة بالإناث.
- أظهرت نتائج الدراسة أن الفئة العمرية من 21 إلى 30 سنة كانت الأكثر تمثيلاً ضمن عينة الدراسة، تليها فئة من 15 إلى 20 سنة. في المقابل، لم تسجل أي مشاركة من الفئتين أقل من 15 سنة وأكثر من 30 سنة.
- أظهرت نتائج الدراسة أن فئة الطلبة الجامعيين كانت الأكثر تمثيلاً ضمن عينة الدراسة، تليها فئة الخريجين الجامعيين، ثم فئة الموظفين، في حين سجلت فئة الطلبة في المدرسة النسبة الأقل من حيث التمثيل.

1- النتائج المتعلقة بالسؤال الاول : ماهي دوافع استخدام الشباب للالعاب الالكترونية الجماعية التفاعلية؟

- غالبية أفراد العينة يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية خلال فترة الليل، تليها فترة المساء. في المقابل، لم تسجل أي تفضيلات لفترة الصباح ضمن إجابات المشاركين.
- غالبية أفراد العينة يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية مع فريق، في حين فضل عدد أقل من الافراد اللعب بشكل فردي.

- يعتبر جهاز الحاسوب هو الجهاز الأكثر استخداما بين أفراد العينة، يليه الهاتف الذكي، في حين كانت نسب استخدام جهاز PLAYSTATION واللابتوب متساوية وأقل شيوعا. ولم يتم تسجيل استخدام لجهاز XBOX ضمن العينة.

- كشفت نتائج الدراسة أن ألعاب التصويب تحظى بأعلى نسبة تفضيل بين أفراد العينة، تليها ألعاب الأكشن والمغامرة. في المقابل، كانت ألعاب المحاكاة والألعاب الاستراتيجية الأقل تفضيلا ضمن العينة.

- أظهرت النتائج أن العامل الأكثر تأثيرا في تفضيل نوع معين من الألعاب هو الشعور بالإثارة والتحدي، يليه الاسترخاء والتسلية، ثم حب المنافسة والتفوق على الآخرين. في المقابل، جاء تنمية مهارة التخطيط كالعامل الأقل تأثيرا في اختيار نوع اللعبة.

- أغلب أفراد العينة يقضون وقتا لا بأس به في ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية يوميا حيث أظهرت النتائج أن "ساعتين يوميا" و"أكثر من ثلاث ساعات" كانتا أكثر الفئات تمثيلا، بينما كانت نسبة الأفراد الذين يلعبون أقل من ساعة يوميا قليلة.

- أشارت النتائج أن جميع أفراد العينة يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية في المنزل،

2-النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني: ما الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على الشباب؟

- أغلب أفراد العينة لا يرون تأثير سلبي مباشر للألعاب الإلكترونية الجماعية على علاقاتهم الأسرية، بينما أشار قسم أقل منهم إلى وجود تأثير ما على تلك العلاقات.

- أظهرت نتائج الدراسة انقسام آراء الباحثين بشأن وجود مشكلات أسرية ناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث أقر أكثر من نصف العينة بوجود هذه المشكلات، في حين رأى باقي الأفراد عدم وجود مشكلات ناتجة عن استخدام الألعاب.

- غالبية الباحثين يرون أن الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية تساهم في تكوين صداقات جديدة عبر الإنترنت، في حين أن نسبة قليلة منهم لم توافق على هذا الرأي. كما أظهرت النتائج أن أكثر من نصف الباحثين أفادوا بزيادة وتيرة اللعب بعد تكوين صداقات جديدة عبر الألعاب الإلكترونية، في حين أشار باقي المشاركين إلى أن وتيرة اللعب لم تتغير.

- كشفت الدراسة أن الغالبية العظمى من المبحوثين يرون أن الألعاب الإلكترونية الجماعية لا تؤثر بشكل حقيقي على علاقاتهم الاجتماعية الواقعية. في المقابل، أفاد عدد قليل منهم بوجود تأثير سلبي محدود، بينما لم يسجل أي تأثير إيجابي على العلاقات الاجتماعية.
- غالبية المبحوثين يفضلون الألعاب الإلكترونية على الأنشطة الاجتماعية، معبرين عن هذا التفضيل بناءً على أسباب تتعلق بالشعور بالراحة وسهولة التفاعل داخل بيئة الألعاب مقارنة بالحياة الواقعية.
- أظهرت الدراسة الميدانية أن الألعاب الإلكترونية الجماعية تسهم في تنمية مهارات التواصل لدى الشباب، مما يعكس دورها في تعزيز التفاعل الاجتماعي بينهم. في المقابل، أشار بعض المشاركين إلى عدم وجود تأثير واضح للألعاب على مهارات التواصل لديهم. و أظهرت النتائج أن المهارات التي تحسنت بشكل واضح بعد التفاعل في الألعاب الإلكترونية الجماعية كانت التعبير عن الأفكار، يليها سهولة التواصل وتحسين مهارات الحوار. كما شهدت مهارات الاستماع وسرعة رد الفعل تحسناً بسيطاً.

3-النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث: ما التأثيرات السلوكية والنفسية للألعاب الالكترونية الجماعية التفاعلية على الشباب؟

- أظهرت نتائج الدراسة أن الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية تؤثر بشكل إيجابي على المزاج اليومي لدى غالبية المشاركين، بينما أشار بعضهم إلى تأثير سلبي أو عدم وجود تأثير ملموس.
- معظم المبحوثين يشعرون بالراحة النفسية بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية، مما يعكس دورها الترفيهي. في حين عبّر البعض عن شعور بالإرهاق، بينما لم يلاحظ تغير في الحالة الشعورية عند آخرين، مما يدل على تنوع التأثير النفسي لهذه الألعاب بين الأفراد.
- أغلب أفراد العينة يشعرون بالفرح والانتصار عند الفوز في الألعاب الإلكترونية الجماعية، كما أن بعضهم يعبر عن مشاعر توتر أو غضب حتى في حالة الفوز. أما الشعور بالراحة النفسية فقد كان أقل تكراراً.

- كشفت النتائج أن أغلب المبحوثين يشعرون بالملل والرغبة في التوقف عن اللعب عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية الجماعية، بينما يعبر آخرون عن الإحباط والغضب. بعضهم لا يلاحظ أي تغير في مشاعرهم بعد الخسارة، في حين يلوم البعض أنفسهم أو زملاءهم.

- غالبية المبحوثين يلجأون إلى التوقف عن اللعب لفترة كطريقة أساسية للتخفيف من السلوكيات السلبية المرتبطة باللعب. كما يختار البعض ممارسة الأنشطة الرياضية كوسيلة لتحسين حالتهم النفسية، بينما يحاول آخرون التحكم في مشاعرهم للتعامل مع التأثيرات السلبية.

- تشير النتائج إلى وجود تباين واضح في التأثيرات السلوكية للألعاب الإلكترونية التفاعلية على أفراد العينة. فقد أبلغ بعض المشاركين عن تحسن في الصبر والتعاون، بينما عبر آخرون عن زيادة في العصبية والانفعال بعد اللعب. في المقابل، لم يلاحظ الغالبية أي تغيير ملحوظ في سلوكهم، مما يشير إلى أن تأثير هذه الألعاب على السلوك يختلف من شخص لآخر بين إيجابي وسلبي أو غير ملحوظ.

- تشير النتائج إلى أن غالبية المبحوثين لاحظوا تأثيراً للألعاب الإلكترونية الجماعية على انتظام نومهم،

4-النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع: ما أبرز ايجابيات وسلبيات استخدام الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على الشباب؟

- أظهرت النتائج أن أبرز الفوائد المكتسبة من قبل الشباب من ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية تتمثل في تعزيز تحسين مهارات التفكير الاستراتيجي واتخاذ القرار وتخفيف الضغوط النفسية، -كشفت الدراسة أن أبرز السلبيات الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية تمثلت في التأثير على ساعات النوم ، يليها العزلة الاجتماعية، وتراجع الأداء الدراسي أو المهني، والتأثير على الصحة الجسدية.

- أظهرت آراء المبحوثين تبايناً في المواقف حول مسألة تفوق فوائد الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على أضرارها؛ حيث رأت الغالبية أن الأضرار تفوق الفوائد بسبب تأثيراتها الصحية والنفسية والاجتماعية، في حين تبنت فئة أخرى موقفاً متوازناً يرجع التأثير إلى وعي الفرد وطريقة استخدامه، بينما اعتبرت أقلية أن الفوائد تفوق الأضرار عند الاستخدام المعتدل الواعي.

- أظهرت إجابات الأفراد تفاوتاً واضحاً في القدرة على التحكم في وقت اللعب، حيث عبّرت الفئة الأولى عن قدرة عالية على تنظيم الوقت وتحديد أولوياتهم اليومية، في حين أظهرت الفئة الثانية تحكماً جزئياً ومتذبذباً، بينما كشفت الفئة الثالثة عن صعوبة واضحة في تنظيم الوقت بسبب الانشغال الزائد بالألعاب وإهمال المهام والمسؤوليات الأخرى.

ثالثاً: توصيات الدراسة:

-توعية الشباب بطبيعة المحتوى الذي يتعرضون له في الألعاب الإلكترونية، مع التركيز على التمييز بين الترفيه الإيجابي الذي يكون بوعي والاستخدام المفرط أو المؤذي نفسياً وسلوكياً.

-تشجيع الشباب على تنظيم أوقاتهم وحثهم على ضرورة التحكم في وقت اللعب وتقليل عدد ساعات اللعب الطويلة، بما يضمن التوازن بين العالم الافتراضي ومتطلبات الحياة الواقعية (الدراسة، العلاقات الاجتماعية، الأنشطة الرياضية...).

-توجيه الشباب نحو اختيار ألعاب من شأنها أن تعزز من مهاراتهم مثل التعاون، التفكير الاستراتيجي، القيادة، والعمل الجماعي، والابتعاد عن الألعاب التي تروج للآفات الاجتماعية أو السلوكيات السلبية.

-الاستفادة من الخاصية التفاعلية التي تتميز بها الألعاب الإلكترونية الجماعية لتعزيز مهارات التواصل، وتكوين صداقات جديدة، وبناء دائرة تفاعلية صحية من الأصدقاء، بدل الانعزال أو الانخراط في مجموعات غير آمنة.

-ضرورة توعية الشباب إلى الانتباه لتأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على مزاجهم، نومهم، وانفعالاتهم.

-تشجيع الشباب على الانخراط أكثر في أنشطة رياضية، ثقافية، أو حتى تطوعية وذلك للتقليل من الاعتماد الكلي على الألعاب الإلكترونية كمصدر وحيدة للمتعة والتسلية والترفيه.

-تشجيع الشباب على توجيه شغفهم بالألعاب الإلكترونية الجماعية نحو مجال الرياضة الإلكترونية، الذي أصبح اليوم يعد مجالاً مهنياً هاماً ومصدر دخل مربحاً في كثير من دول العالم. وتوصي هذه الدراسة بضرورة دعم الهيئات الشبابية والرياضية، سواء الرسمية أو غير الرسمية، من خلال الاعتراف بهذه الرياضة أولاً كما فعلت جل الدول العربية التي انشأت اتحادات رسمية لهذه الرياضة باستثناء الجزائر، ثم

العمل على تنظيم بطولات رسمية وتأطير لهذه المواهب الشابة، بما يضمن الارتقاء بممارسة الألعاب من مستوى التسلية الفردية إلى إطار تنافسي احترافي ورسمي.

-لابد وأن تتغير الصورة النمطية لدى المجتمع الجزائري بشكل عام و بشكل خاص لدى الآباء الذين يرون أن الألعاب الإلكترونية على أنها كلها سلبيات، ولكن الحقيقة غير ذلك وبناء على العديد من الدراسات أن هذه الألعاب تحمل في طياتها إيجابيات عديدة خصوصا إذا ما مورست بشكل واعي.

ملخص الدراسة التطبيقية:

في هذا الفصل، تم تفرغ المعلومات المتحصل عليها من استمارة المقابلة في جداول إحصائية، مع التعليق عليها وتحليلها. وقد تناول التحليل مجموعة المحاور الخمسة التي تم تحديدها مسبقاً في أداة الدراسة، وهي: البيانات الشخصية للمبحوثين، دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية، الآثار الاجتماعية، الآثار النفسية والسلوكية، بالإضافة إلى الإيجابيات والسلبيات المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية. وقد توصلنا الى مجموعة من النتائج الهامة التي ساهمت في الإجابة عن تساؤلات هذه الدراسة.

الخاتمة

خاتمة:

وفي الختام، سعت هذه الدراسة الموسومة بـ "أثر استخدام الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على الشباب" تسليط الضوء على هذه الظاهرة التي أصبحت منتشرة بشكل كبير بين شباب اليوم. وما يمكن قوله في هذا السياق هو أن الألعاب الإلكترونية الجماعية قد أصبحت تحتل مكانة خاصة ومؤثرة في حياة الشباب، لا يمكن إنكارها، حيث لم تعد تقتصر على كونها وسيلة للترفيه فقط، بل تطورت لتصبح وسيلة تواصل وتفاعل اجتماعي بين الأفراد من مختلف أنحاء العالم.

ومن خلال ما توصلنا إليه من نتائج يمكن القول أن الألعاب ساهمت في إعادة تشكيل العلاقات الاجتماعية لدى الكثير من الشباب، وذلك من خلال تكوين صداقات جديدة وتوسيع دائرة المعارف لديهم، بل وحتى خلق شعور بالانتماء إلى مجتمعات رقمية تتشارك نفس الاهتمامات والهوايات. كما ساعدت على تنمية مهارات التواصل مثل التواصل مع الآخرين بسهولة والقدرة على التعبير عن الأفكار بشكل أوضح وذلك من خلال التفاعل المستمر مع اللاعبين الآخرين في بيئات تفاعلية تتطلب التنسيق والتخطيط وتبادل المعلومات فيما بينهم.

ومن جهة أخرى، برزت بعض التحديات الاجتماعية المرتبطة بالاستخدام المفرط والغير واعي لهذه الألعاب، مثل العزلة الاجتماعية عن المحيط الأسري أو الواقعي، وبروز خلافات أسرية، وضعف التواصل المباشر، والتأثير على جودة النوم. ورغم ذلك، فإن الفرص التي تتيحها هذه الألعاب، خاصة من خلال مجال الرياضة الإلكترونية، لا يمكن تجاهلها، حيث أصبحت تشكل مصدر دخل وفرصة مهنية للبعض، ومجالاً للإبداع لدى الكثير من الشباب.

قائمة المراجع

قائمة المصادر والمراجع:

* قائمة المعاجم اللغوية:

- 1- ابن منظور، معجم لسان العرب - ج4 -، دار الحوزة، قم - إيران
- 2- ابن منظور، لسان العرب، دراسات العربي، بيروت،
- 3- عبد العزيز عبدالله الدخيل، معجم مصطلحات الخدمة الاجتماعية، انجليزي - عربي، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان - الأردن، 2010
- 4- مي عبدالله، المعاجم الحديثة للاعلام والاتصال، ط1، دار النهضة للنشر، بيروت، 2014

* قائمة المراجع:

- 1- أحمد بن مرسل، مناهج البحث العلمي في علوم الاعلام والاتصال، ط4، ديوان المطبوعات الجامعية، 2010،
- 2- ايمان عباس الخفاف، اللعب، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان، 2015،
- 3- بوحوش عمار، منهجية البحث العلمي وتقنياته في العلوم الاجتماعية، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، برلين - ألمانيا، 2019،
- 4- حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الاطفال "الاسس النظرية والتطبيقية"، ط9، دار الفكر، عمان، 2014،
- 5- حجازي مصطفى، الشباب الخليجي والمستقبل، دراسة تحليلية نفسية اجتماعية، ط1، المركز الثقافي العربي، المغرب، 2008
- 6- رافدة الحريري، الالعب التربوية وانعكاساتها التربوية على الاطفال، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان الاردن،
- 7- رحيم يونس العزاوي، مقدمة في منهج البحث العلمي، ط1، دار دجلة، الاردن، 2008، ص161

- 8- سيد فهمي (محمد) و محمد سلامة، إدارة الأزمة مع الشباب، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، 2012،
- 9- نبيل عبد الهادي، سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الاطفال، ط1، دار وائل للنشر، عمان، 2004،
- 10- محمد سرحان علي العامودي، مناهج البحث العلمي، ط3، دار الكتب، صنعاء، 2019،
- 11- محمد عبد الحميد، البحث العلمي في الدراسات الاعلامية، عالم الكتاب، القاهرة، 2004،
- 12- ماهر ابو المعاطي علي، الاتجاهات الحديثة في البحوث الكمية والكيفية ودراسات الخدمة الاجتماعية، المكتب الجامعي الحديث، مصر، 2014،
- 13- منذر عبد الحميد الضامن، أساسيات البحث العلمي، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الاردن، 2006،
- 14- محمد محمود الحيلة، الألعاب من اجل التفكير والتعلم، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع و الطباعة، عمان، 2004،
- 15- مها حسني الشحروري، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة، ط1، دار المسيرة، عمان - الاردن، 2008،

*** قائمة المذكرات والرسائل والاطروحات:**

- 1- بشير نمرو، العاب الفيديو واثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي المراهقين المتمدرسين نكور، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، 2008،
- 2- برتيمه سميحة، الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي-دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بلدية المرارة ولاية الوادي، مذكرة ماجستير في علم الاجتماع، 2016،
- 3- فاطمة همال، الألعاب الالكترونية على الوسائط الإعلامية الجديدة -دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائية مدينة باتنة-، مذكرة ماجستير، 2012،

4-ممدوح حسن حسان نصيرات،دوافع استخدام الالعاب الالكترونية وتأثيراتها النفسية والاجتماعية على طلبة المرحلتين الاعدادية والثانوية في مدينة الطيبة(المثلث)،مذكرة ماجستير،جامعة النجاح الوطنية،2022

5-مريم قويدر،أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل"دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة،مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال،

*قائمة المجالات:

1-أمل جابر عوض سيد،تأثير الالعاب الالكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية،مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية-جامعة الفيوم،العدد 31

2-تواتي نادية-زيتوني عائشة بيه،التأثيرات الايجابية والسلبية للالعاب الالكترونية على تلاميذ العليم المتوسط،مجلة دراسات في سيكولوجية الانحراف،المجلد 08،العدد 01، 2023

3-عبد الوهاب منصور،دور الألعاب الالكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب،المجلة العربية لبحوث الاتصال والاعلام الرقمي،العدد 01، يناير،2022،

4-فتحي بخاري-شعوة علي،ماهية الالعاب الالكترونية ودواعي التعلق بها،مجلة المجتمع والرياضة،المجلد 02، العدد 02،ديسمبر 2019

5-مهراوي سامية،أهمية اللعب في حياة الطفل(رؤية سيكولوجية)،مجلة العلوم القانونية والاجتماعية جامعة زيان عاشور،بالجلفة،العدد 06،

6-محمد محمود العطار،الطفل واللعب،مجلة الطفولة العربية،العدد 81

7-مرح مؤيد حسن،ظاهرة انتشار الالعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيرها على الفرد،مجلة اضاءات موصلية،العدد 75،ايلول 2013،

- 8-محمد ختاش، حليلة رجال، ادمان ممارسة الالعاب الالكترونية وانعكاساتها التربوية والنفسية-دراسة ميدانية لدى عينة من المراهقين المتمدرسين،مجلة التربية والصحة النفسية،المجلد السابع ،العدد الثاني، 2021
- 9-هدى حسن أحمد عبد المالك، ممارسة الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين،مجلة كلية التربية في العلوم النفسية،المجلد 47،العدد 2،
- 10-وسام محمد أحمد حسن، الألعاب الالكترونية الجماعية عبر الانترنت وعلاقتها بالتنمر الالكتروني،المجلة المصرية لبحوث الرأي العام،المجلد 22،العدد 04 الجزء الثاني،ديسمبر 2023
- 11-Fikri, N. (2023). *The Effects of Playing Online Games on Students' Achievements in English Lesson (Undergraduate thesis)*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.p08
- 12-Ho, C.-H., & Wu, T.-Y. (2012). *Factors affecting intent to purchase virtual goods in online games*. International Journal of Electronic Business Management, 10(3), 204–212.
- 13-Saluky, S. (2022). *The effect of online games on learning motivation and learningachievement*. Information Technology Engineering Journals, 7(1), 23
- 14-Wang, X. (2024). *Research on online games and social interaction*. International Journal of Education and Humanities, 16(3), 37–41.

*قائمة المواقع الالكترونية:

- 1-سراج عمر ولي وشيماء عبدالرزاق هوساوي، تأثير إدمان ألعاب الفيديو على جودة النوم لدى طلاب الطب بجامعة الملك عبدالعزيز بجدة،المدينة،[الرابط](#)
- 2-Alexander Rechsteiner, *The history of video games*.sit
<https://blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/>

الملاحق

-قائمة الملاحق:

الملحق رقم 1: استمارة المقابلة



جامعة محمد خيضر بسكرة
كلية العلوم الانسانية والاجتماعية
قسم العلوم الانسانية
تخصص اتصال وعلاقات عامة



استمارة بحث بعنوان:
أثر استخدام الالعب الالكترونية الجماعية التفاعلية على الشباب
-دراسة على عينة من اللاعبين-**GAMERS**-

نضع بين أيديكم استمارة مقابلة،وهذا في اطار انجاز بحث لنيل شهادة الماستر في اتصال وعلاقات عامة.راجين منكم التكرم بالاجابة عليها بكل جدية وصدق مع التأكيد على أن هذه المعلومات لاتستعمل الا لغرض البحث العلمي.

السنة الدراسية:2024-2025

المحور الاول البيانات الشخصية

1-الجنس:

☐ أنثى

☐ ذكر

2-العمر:

☐ من 15 الى 20

☐ أقل من 15 سنة

☐ أكثر من 30 سنة

☐ من 21 الى 30 سنة

3-المستوى التعليمي:

☐ طالب جامعي

☐ طالب في المدرسة

☐ موظف

☐ خريج جامعي

المحور الثاني دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية

4-ماهي الأوقات الأنسب لك للعب؟

☐ الصباح

☐ المساء

☐ الليل

***ولماذا؟

.....

5-هل تفضل اللعب بمفردك أم مع فريق؟

☐ بمفرد

***لماذا؟

.....

☐ مع فريق

***لماذا

.....

6-ماهي الاجهزة التي تستخدمها للعب الالعب الجماعية التفاعلية عادة ؟

☐ جهاز PLAYSTATION

☐ جهاز XBOX

☐ الهاتف الذكي

☐ جهاز حاسوب

☐ لابتوب

7-ما نوع الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية التي تفضلها؟(رتب حسب الاهمية من 1الى6)

- ☐ ألعاب التصويب
☐ ألعاب الاكشن
☐ ألعاب المغامرة
☐ ألعاب رياضية
☐ ألعاب استراتيجية
☐ ألعاب المحاكاة
☐ ألعاب السباقات

8-ما الذي يجعلك تفضل نوعًا معينًا من الألعاب على غيره؟(رتب حسب الاهمية من1-6)

- ☐ الشعور بالاثارة والتحدي
☐ الاسترخاء والتسلية
☐ تنمية مهارة التخطيط
☐ حب المنافسة والتفوق على الآخرين
☐ جودة الرسومات
☐ قصة اللعبة

9-كم عدد الساعات التي تقضيها يوميًا في لعب الألعاب الإلكترونية التفاعلية؟

- ☐ ساعة واحدة
☐ أقل من ساعة
☐ ثلاث ساعات
☐ ساعتين
☐ أكثر من ثلاث ساعات

10-أين تفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

- ☐ في المقاهي الإنترنت
☐ في المنزل
☐ في تجمعات الأصدقاء
☐ الغرف الافتراضية

المحور الثالث الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية

11-هل تسببت الألعاب الالكترونية الجماعية التفاعلية في بعدك عن اسرتك ؟

- ☐ لا
☐ نعم

12-هل سبق أن تسببت الألعاب الإلكترونية في مشكلات أسرية بالنسبة لك؟

☐ لا

☐ نعم

***إذا كانت الاجابة ب"نعم"فماهي اسباب هذه المشكلات؟ (رتبها من 1-6)

التأثير على الاداء الاكاديمي ☐

قضاء أغلب الوقت في اللعب بعيدا عن العائلة ☐

اللعب لساعات متأخرة من الليل ☐

الصراخ والانفعال الزائد اثناء اللعب ☐

خلافات تتعلق بالانفاق على الالعاب ☐

انعدام الحوار الاسري ☐

13-هل ساعدتك الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية على كسب صداقات جديدة عبر الإنترنت؟

☐ لا

☐ نعم

***إذا كانت الاجابة ب "نعم" فهل كسب صداقات جديدة أسهم في زيادة وتيرة اللعب أم بقي كما هو في السابق ؟

14-هل أثرت الألعاب الإلكترونية الجماعية على علاقتك بأصدقائك في الواقع؟

☐ نعم، أثرت سلبيا

☐ نعم، أثرت إيجابيا

☐ الى حد ما

☐ لا يوجد تأثير حقيقي

***إذا كانت الاجابة ب"نعم أثرت ايجابيا" فما هو نوع التأثير؟

عززت من التواصل معهم ☐

ايجاد اهتمامات مشتركة ☐

ساهمت في تقوية علاقتي معهم من خلال اللعب المشترك ☐

***إذا كانت الاجابة ب"نعم اثرت سلبيا" فما هو نوع التأثير؟

العزلة الاجتماعية و البعد عن الاصدقاء ☐

وقوع خلافات بسبب التنافس في الالعاب ☐

ضعف وقلة التواصل مع الاصدقاء ☐

15-هل تفضل قضاء الوقت في الألعاب الإلكترونية أكثر من الأنشطة الاجتماعية الأخرى (مثل الخروج مع الأصدقاء أو الأنشطة الرياضية)؟

☐ لا

☐ نعم

***في حالة الاجابة ب"نعم" لماذا؟

أشعر بالراحة أكثر عند اللعب ☐

أجد التواصل والتفاعل داخل الالعاب اسهل من الواقع ☐

أجد صعوبة في التعامل مع الاخرين في الانشطة الاجتماعية ☐

16-هل ترى ان "الألعاب الإلكترونية الجماعية" التفاعلية حسنت من مهارات التواصل لديك ؟

☐ لا

☐ نعم

☐ غير متأكد

***إذا كانت الإجابة ب"نعم" فما المهارات التي تحسنت لديك؟

☐ القدرة على التواصل مع الآخرين بسهولة

☐ القدرة على التعبير عن الأفكار بشكل واضح

☐ تحسين مهارة الاستماع

☐ تحسين مهارة الإقناع

☐ تحسين مهارة الحوار

☐ زيادة سرعة رد الفعل أثناء التواصل المباشر

المحور الرابع الآثار النفسية والسلوكية للألعاب الجماعية التفاعلية

17- هل تعتقد أن الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية تؤثر على مزاجك اليومي؟

☐ نعم، بشكل سلبي

☐ نعم، بشكل إيجابي

☐ لا يوجد تأثير

18-ماهو شعورك بعد الانتهاء من لعب الألعاب الإلكترونية الجماعية ؟

☐ مرتاح نفسيًا

☐ نشيط ومتحفز

☐ مرهق أو متعب

☐ متوتر أو غاضب

☐ لا أشعر بتغيير

***ما هو شعورك بعد ممارستك للعب في حالة الفوز؟

☐ تشعر بالفرح والانتصار

☐ تشعر بثقة أكبر بنفسك

☐ تشعر بالحماس للعب مجددا

☐ تشعر بالانتماء لفريقك

☐ لا تشعر بأي تغيير

أخرى

*****ماهو شعورك بعد ممارستك للعب في حالة الخسارة؟

☐ تشعر بالاحباط والغضب

☐ تشعر بالملل والرغبة في التوقف عن اللعب

☐ تلوم نفسك أو زملائك في الفريق

☐ لا تشعر بأي تغيير

أخرى

19- كيف يمكنك التخفيف من السلوكيات السلبية التي قد تنتج عن اللعب (مثل التوتر أو الغضب)؟

☐ أتوقف عن اللعب لفترة من الوقت

☐ أمارس أنشطة الرياضية

☐ أحاول التحكم في مشاعري

20- هل لاحظت تغيرا في سلوكك بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية؟

نعم، أصبحت أكثر صبرا وتعاوننا ☐ نعم، أصبحت أكثر عصبية وانفعالية ☐

لا يوجد تغيير ☐

21- هل تسببت الألعاب الإلكترونية الجماعية في اضطراب نظام نومك؟

نعم ☐ لا ☐

المحور الخامس: التأثيرات الإيجابية والسلبيات للألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية

22- برأيك، ما أبرز الفوائد التي يجنيها من ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية؟

☐ تحسين مهارات التفكير الاستراتيجي واتخاذ القرار

☐ تنمية مهارات التعاون والعمل الجماعي في الواقع

☐ تحسين مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي

☐ الترفيه وتقليل التوتر والضغط النفسية

☐ تحسين القدرة على التركيز وسرعة رد الفعل

☐ تعلم لغات جديدة

23- برأيك، ما أبرز السلبيات التي واجهتها بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية؟

☐ العزلة الاجتماعية و البعد عن العائلة والاصدقاء

☐ التأثير السلبي على الاداء الدراسي او العمل

☐ التأثير على الصحة الجسدية (مثل الام الظهر وضعف النظر او اجهاد العين)

☐ التأثير على الصحة النفسية (مثل القلق والتوتر و الغضب)

☐ التأثير على ساعات النوم

24- من وجهة نظرك، هل تعتقد أن فوائد الألعاب الإلكترونية الجماعية التفاعلية تفوق أضرارها؟ ولماذا؟

25- كيف تقيم قدرتك على التحكم في وقت اللعب؟ هل تجد صعوبة في تنظيم وقتك بين اللعب والأنشطة الأخرى؟