المخاطر الاجتماعية للالعاب الالكترونية على الشباب الجامعي بجامعة العريش

نورين نبيل جبر الشريف [1]

الملخص العربى

استهدف البحث تحديد معرفة الشباب المبحوثين ببعض عناصر الألعاب الالكترونية، ودوافع ممارستهم لها، وأهم المخاطر المترتبة على ممارستها، واختبار علاقة خصائص المبحوثين برأيهم في مخاطر الألعاب الالكترونية إجمالا.

واجرى البحث على عينة من الطلاب المقيدين بكليات جامعة العريش بلغ عددهم 150 طالب وطالبة واستخدم الاستبيان عبر البريد الإلكتروني لجمع بيانات البحث وذلك خلال شهر مايو 2022، وبعد جمع البيانات تم تفريغها وتحليلها إحصائيا مستخدما التكرار والنسب المئوية والمتوسط المرجح واختبار مربع كاي.

وجاءت اهم النتائج على النحو التالي:

-غالبية المبحوثين 86.7% يستخدمون الجوال في ممارسة الألعاب الالكترونية، وأكثر من الثلث 34% يلعبونها في العطلات، والخمس يلعبها يوميا، 68% يلعبونها بشكل متقطع، و 84% منهم يمارسون ألعاب الألغاز، وما يزيد على الثلث 34% يشعرون بالراحة والسرور لممارسة هذه الألعاب.

-اهم دوافع ممارسة الشباب للالعاب الالكترونية التسلية والترفيه، والرغبة في تحقيق الفوز والانتصار في اللعبة، وحب الخيال، واستكشاف الألعاب.

-أهم المخاطر الناتجة عن الألعاب الالكترونية الشعور بالغضب عند الهزيمة والنزعة العدوانية في السلوك، وتأخير الصلاة عن وقتها، وضعف الإبصار وألام الظهر، وتقليل الوقت المخصص للدراسة وإهدار الوقت بدون فائدة والعزلة والاغتراب، والانغلاق الاجتماعي.

وجود علاقة معنوية بين سن المبحوثين، وتعليم الأم، والوقت المنقضي في اللعب وبين مستوى حدوث المخاطر إجمالا الناتجة عن الألعاب الالكترونية.

الكلمات المفتاحية:- المخاطر الاجتماعية، الألعاب الالكترونية، الشباب الجامعي، الدوافع، القيم المكتسبة.

المقدمة

يواجه العالم اليوم في القرن الحادي والعشرين مجموعة من التحولات والتحديات السريعة والمتلاحقة وتتمثل هذه التحديات في التقدم العلمي والتكنولوجي الكبير في شتى مجالات الحياة والاتجاه نحو العولمة بكل مظاهرها الثقافية والاجتماعية والاقتصادية بالإضافة إلى ثورة الاتصالات والمعلومات والتي تسببت في تضاعف المعرفة الإنسانية وفي مقدمتها المعرفة العلمية التكنولوجية في فترات زمنية قصيرة جدا حيث حدثت طفرة هائلة في مجالات تكنولوجيا الاتصالات كتكنولوجيا الأقمار الصناعية والوسائط المتعددة وشبكات الإنترنت (الشربيني،2014).

وقد انتشرت الألعاب الإلكترونية في العديد من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل، ولم تعد الألعاب الإلكترونية حكرًا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار (الدالي،2021).

وفي السنوات الأخيرة احتلت الألعاب الالكترونية المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى، وأصبح لها دورا

معرف الوثيقة الرقمي: 10.21608/asejaiqjsae.2022.260104

[1] الاجتماع الريفي، قسم الاقتصاد والتنمية الريفية، كليه العلوم الزراعية البيئيه، جامعة العريش

استلام البحث فى 10 أغسطس 2022، الموافقة على النشر فى 18سبتمبر 2022

هاماً في حياة الشباب وسلوكهم ومراحل تطورهم، وقد فرضت نفسها على الشباب بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبح الشباب يندفع نحوها دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو الفكرية، وهذا لا يقتصر على سن معين بل تعدى الأمر ليشمل الجميع لسهولة الحصول عليها، ومحاكاتها للعالم الحقيقي في تصورها، وتمتاز الألعاب الالكترونية بعناصر الجذب لأنها تقدم واقعا افتراضيا يجذب المستخدمين كالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، ومصدر للإثارة والمتعة الموجودة في الواقع (سعودي،2019، ص3).

وللألعاب الإلكترونية جوانب عدة فقد تعود على من يعرفها ويستخدمها بالنفع من خلال تنمية ذكائه ومهارته، وأحياناً تعود بالضرر والسلب حيث تدفعه للإدمان عليها وعدم الاستغناء عنها. ومن هنا جاءت الرغبة في دراسة مخاطر الألعاب الإلكترونية على الجمهور وخاصة فئة الشباب الجامعي لما لهذه الفئة من خصوصيات تميزها عن باقي الفئات في المجتمع بعد أن أصبح هذا النوع من مواقع الألعاب الالكترونية يعتبر في نظر الكثير من ضروريات الحياة الاجتماعية اليومية وأصبح تعلقهم باستخدامها بشكل ملفت للنظر ظاهرة وموضوعًا ملحًا للدراسة والتحليل.

المشكلة البحثية

يمثل الشباب الجامعي في أي دولة أملها وعدتها لتحقيق ما تصبو إليه مستقبلا من إحداث نهضة تنموية وذلك لما يمثله الشباب من قوة وسلامة في الجسم ورجاحة في العقل وتوهج وحماس وتطلع لمستقبل افضل، ولهذا تحرص الدول خاصة المتقدمة على الاستثمار في الشباب وإعدادهم ليكونوا قادرين على حمل المسؤولية والنجاح في كافة مجالات الحياة.

ولعل من أهم ما يميز المجتمع المصري أنه مجتمع يمثل فيه الشباب نسبة تقارب الثلث من إجمالي السكان، وعلى عاتقهم تعقد الآمال في النهوض بالمجتمع المصري ولن يتحقق ذلك إلا بحسن إعدادهم والاستثمار في تكوينهم من حيث التعليم والتدريب الجيد والتوجيه السليم وإشراكهم في كافة شئون المجتمع كذلك حسن شغل وقت فراغهم بالشكل الذى يستفيد منه الشباب بما ينمى أفكارهم ومعارفهم ويرفع من سقف طموحهم وأحلامهم.

غير أن واقع الشباب المصري بصفة عامة والجامعي منه بصفة خاصة ليس على المستوى المأمول حيث يعانى من الكثير من المشكلات النفسية والاجتماعية والثقافية حتى مشكلة وقت الفراغ وذلك لعدم توفر النوادي والمنظمات التي تشغل وقت فراغهم بالشكل الأمثل، حتى الجامعات أصبحت تعانى من هذا الأمر بسبب عدم توفر الإمكانات المادية والبشرية والفنية التي تساعدها على تقديم خدمات وأنشطة مناسبة لشغل وقت فراغ طلابها، وبالتالي انصرف الشباب الى طرق وأساليب أخرى لشغل وقت فراغهم ووجدوا ضالتهم في الألعاب الالكترونية حيث توفرها وسهولة استخدامها وجاذبيتها للشباب، واصبح الكثير من الشباب يدمن هذه الألعاب ويمارسها في كل وقت وفى أي مكان ويقضى ساعات طويلة فيها ناسيا واجباته الأكاديمية والدينية والاجتماعية ،وان كان البعض يرى لهذه الألعاب بعض الآثار الإيجابية من حيث تنمية الفكر واتساع دائرة الأصدقاء إلا أن لها العديد من الأثار السلبية طالت العلاقات الأسرية والجوانب النفسية والصحية والدينية والدراسية لهؤلاء الشباب، ولهذا وجب دراسة هذه الظاهرة على الشباب الجامعي بجامعة العريش نظرا لخصوصية هذا الشباب من حيث القصور بعض الشيء في توفر وسائل الترفيه الإيجابية بسبب الظروف الأمنية التي تعيشها المنطقة، والتربية البدوية للبعض منهم، ولهذا تحددت مشكلة هذا البحث في التساؤلات التالية: ماهي بعض خصائص الألعاب الالكترونية التي يمارسها الشباب؟ وماهي دوافعهم لممارستها؟ ما هي المخاطر الناتجة عن ممارسة الشباب لهذه الألعاب؟ وما هي سبل الحد من هذه المخاطر؟ لعل الإجابة على هذه الأسئلة تساعد في وضع الخطط والبرامج

التي يمكن من خلالها تعظيم الجانب الإيجابي لهذه الألعاب والحد من الأثار السلبية لها على الشباب.

الأهداف البحثية

في ضوء مشكلة البحث السابق عرضها تحددت أهدافه فيما يلى

1. التعرف على رأى الشباب المبحوثين في بعض العناصر الخاصة بالألعاب الالكترونية.
2. التعرف على الأسباب التي تدفع الشباب الجامعي نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية.
3. التعرف على بعض القيم التي يكتسبها الشباب الجامعي من ممارسة الألعاب الإلكترونية.
4. التعرف على رأى الشباب الجامعي المبحوثين في المخاطر النفسية والاجتماعية والصحية والدراسية والدينية الناتجة عن ممارستهم الألعاب الإلكترونية.
5. تحديد معنوية العلاقة بين المتغيرات المستقلة المدروسة للمبحوثين وبين كلا من الدوافع والمخاطر المترتبة على الألعاب الإلكترونية إجمالا.

6-التعرف على مقترحات الشباب الجامعي المبحوثين للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

الاهمية البحثية

أ- الأهمية النظرية: تتحدد فيما يلى:

1. ندرة الأبحاث والدراسات حول موضوع الألعاب الإلكترونية لدى فئة الشباب الجامعي بالرغم من أهميتها وتأثيرها عليهم، فالدراسة الحالية تعد من الدراسات النادرة من نوعها على حد علم الباحثة في منطقة الدراسة.
2. إثراء التراث النظري والمكتبات العربية بالمعرفة حول الوقوف على أهم المخاطر الاجتماعية للألعاب الإلكترونية.
3. تمثل هذه الدراسة إضافة لما ساهم به الباحثون في هذا المجال فهي تمهد الطريق أمام إجراء عدد من الدراسات التي تناولت الموضوعات المماثلة لهذا الموضوع بصوره علميه وشاملة.

ب- الأهمية التطبيقية: وتتمثل فيما يلى:

1-تتبع أهمية المشكلة من حساسية المرحلة العمرية التي تناولتها هذه الدراسة وهى مرحلة الشباب الجامعي والذى يمثل شريحة هامة من أبناء شمال سيناء تعقد عليهم الآمال في تنمية والنهوض بمجتمعهم المحلى وهو ما يتطلب حسن إعدادهم وحل مشكلاتهم.

2- تسهم هذه الدراسة في الاطلاع على أهم الآثار السلوكية والاجتماعية المترتبة على ممارسة الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية.

3-المساعدة في وضع عدد من المقترحات والحلول أمام المسؤولين وصانعي القرار بهدف التصدي لمخاطر الألعاب الإلكترونية، التي تشهد تطورا مهما في تكوين الشخصية، فهي طاقات بشرية هامه ومؤثره في كيان المجتمع وتحتاج المحافظة عليها لتأمين مستقبل المجتمع.

مفاهيم الدراسة:

1- مفهوم الألعاب الإلكترونية:

تعرف بأنها نوع من الألعاب التي تظهر على شاشة التلفاز (ألعاب فيديو) وعلى شاشة الحاسوب(ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة ويرافقها حالة من التوتر والاضطراب والمتعة التي يعيش معها الفرد، ويمارس هذه اللعبة فرد واحد أو أكثر، ولها هدف معين وفيه بالنهاية فوز أو خسارة (الشحروري،2008، ص31).

كما عرفها سعودي بأنها أحدي الأنشطة الترويحية التي يستخدم فيها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على شكل هيئات إلكترونية رقمية تحاكي الواقع، وتشمل ألعاب الكمبيوتر المحمول أو الثابت وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف الذكية، بهدف الإثارة والمتعة(سعودي،2019،ص7).

وتعرف بأنها نشاط منظم يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب على الصعوبة، ويستمتع الفرد أثناء اللعب ويتفاعل بإيجابية مع الكمبيوتر ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة أو العنف والقتال، والتوصل إلى نتائج معززة (مطاوع:2000،ص139).

ويعرفها (سالين وزيمرمان، 2004، ص86) بأنها عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكرتونية، كما تعرفها الدالي على أنها مجموعه من الألعاب الرقمية يتم التعامل معها من خلال شاشات الحاسب، التليفزيون، الهواتف المحمولة، وتتميز بالعديد من المؤثرات السمعية والبصرية المشوقة، وتخلق جوا من التفاعل الافتراضي بينها وبين اللاعب وتتطلب من اللاعب تحقيق عددا من المهمات لتحقيق أهداف معينة (الدالي،2021).

2- مفهوم الشباب:

- اختلف العلماء حول تحديد مفهوم الشباب فهناك مجموعة من الآراء تفسر مفهوم الشباب الى مرحلة الفتوة وتمتد من بداية الحلم حتى سن الرشد الذي حدده القانون المدني بسن 21، ومرحلة الرشد وتمتد من سن 21 حتى سن 30 (زايد،2006،ص112).
- ويعرفهم محمد بأنهم الفئة العمرية التي تقع أعمارهم ما بين الخامس عشر والثلاثين سنة من العمر، تتسم بعديد من الصفات والقدرات الاجتماعية والنفسية المتميزة، وتختلف بداية هذه الفئة العمرية ونهايتها باختلاف الأوضاع الاجتماعية والاقتصادية السائدة في المجتمع (محمد،1985، ص26).
- تتمثل فئة الشباب في الشريحة التي تقع ما بين 18 :35 سنة، وتمثل بدايتها مرحلة التغيرات الفسيولوجية والتغيرات التي تطرأ على شخصية الشباب وهي مرحلة تكوين الاتجاهات والآراء نحو العديد من الموضوعات التي تحيط به، تليها فترة اكتمال الشخصية، وبداية دخول الشباب في الحياه العملية (حجازي،2006).

٣- خصائص الألعاب الالكترونية:

1. الألعاب الإلكترونية عبارة عن برمجيات تهدف إلي الدمج بين التعلم والترفيه في آن واحد وذلك لتوليد الإثارة والتشويق والرغبة الجادة في التعلم الممزوج بالمتعة.
2. تنفذ من خلال الأجهزة الإلكترونية مثل الحاسوب وتوضع قوانين اللعبة من قبل المبرمج، وتتم تبعاً لمجموعة من الإجراءات لتحقيق أهداف تعليمية.
3. تستخدم الوسائط المتعددة من أفلام، وصور، ورسوم، وأصوات.
4. يغلب عليها الطابع الفردي أكثر من الجماعي.
5. تعتمد اللعبة الإلكترونية علي عنصر المنافسة بين اللاعب ومعيار أو محك، والتفاعل الإيجابي بين الطفل والحاسوب لمساعدته علي التفكير واتخاذ القرار.
6. تقدم تغذية راجعة فورية حيث يكون دور الحاسب إذا أخطأ الفرد في خطته أن يخبره بخطئه، ويلمح له تلميحات تسهل عليه تعديل الخطة والمحاولة مرة اخرى.
7. تمثل دور المعلم أثناء اللعب في الإشراف والتوجيه والإرشاد (مهدي ، 2014)

٤- إيجابيات الألعاب الالكترونية:

تتمثل فوائد ممارسة الألعاب الالكترونية في الترويح عن النفس، وتنمية الفكر، وزيادة سرعة رد الفعل، وتحديد الهدف، وتحفيز الانتباه، وتطوير التخطيط والتفكير المنطقي، وتعمل على تدريب الأطفال على أجهزة التكنولوجيا الحديثة (حمدان، 2016، ص 8).

٥- سلبيات الألعاب الالكترونية:

ويقصد بها المضار الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية من حيث قلة النشاط البدني، وألام أسفل الظهر،

وإجهاد العينين، والانطواء والعزلة، وغرس السلوك العدواني والعنف، وزيادة خطر البدانة، وإدمان ممارستها، وأداء اكاديمي منخفض (حمدان، 2016، ص 9).

الدراسات السابقة:

أ: الدراسات العربية:-

في دراسة القاسمي، محمد الأزهر، 2022، بعنوان سلبيات وإيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها وتهدف إلى التعرف على سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال ومدى انعكاساتها الصحية والنفسية والاجتماعية والتربوية والثقافية على الطفل، كما أكدت هذه الدراسة على أهمية الدور الذي تقوم به الأسرة في كيفية التعامل مع هذه الألعاب الالكترونية للحد من الآثار السلبية الناجمة عنها.

وهدفت دراسة بريتمه سميحه،2017، بعنوان الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي دراسة ميدانية على عينه من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر إلى الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال، والكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة، وتحديد مدى العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المادي، والعنف غير المادي، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي واستعانت بأداة الملاحظة –الاستبيان– المقابلة وتوصلت الدراسة أن هناك علاقة إيجابية بين إقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية وممارستهم للعنف المادي والعنف غير المادي داخل الوسط المدرسي، من خلال عمل ما أو امتناع عن القيام بعمل ما آخر وهذا وفق مقاييس مجتمعه ومعرفه علميه للضرر النفسي.

وأشارت دراسة الدهشان، وسويلم:2021 بعنوان مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها تهدف الدراسة إلى الكشف عن درجة الوعى بمخاطر إدمان ممارسة الألعاب الالكترونية والأليات المقترحة لمواجهتها من وجهة نطر عينة من أولياء أمور تلاميذ المرحلة المتوسطة بمنطقة جازان السعودية قوامها (245) فرداً. ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، وبناء أداة (استبانة). وقد بينت نتائج الدراسة أن مستوى وعى أولياء الأمور بمخاطر إدمان أبنائهم ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية جاء بدرجة "كبيرة" بالنسبة لكل المخاطر (الصحية والسلوكية والنفسية الاجتماعية والدينية والأكاديمية) فيما عدا المخاطر الأمنية التي كشفت النتائج عن قلة وعيهم بها، وأنه لا توجد فروق دالة إحصائيا بين تقديراتهم تعزى إلى متغيرات (النوع، والمستوى التعليمي، مكان السكن، متوسط الدخل الشهري). كما بينت النتائج اتفاق عينة الدراسة وبنسبة كبيرة جدا على الآليات المقترحة لمواجهة تلك المخاطر. وأوصت الدراسة بالعمل على تفعيل الآليات المقترحة لمواجهة المخاطر، وعقد برامج لتوعوية أولياء الأمور بالمخاطر الأمنية لإدمان أبنائهم على ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية.

وفي دراسة الهدلق2013 بعنوان: التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض أجريت الدراسة على عينة 356 طالبا وقد توصلت النتائج أن دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية هي الفوز والمنافسة والتحدي وحب الاستطلاع، ويجذبهم لها التشويق والإثارة ،ومن إيجابيات الألعاب الالكترونية لديهم أنها تمارس عبر الإنترنت وتساهم في تحسين بعض المهارات مثل البحث عن المعلومات والكتابة وتعلم اللغات، ومن آثارها السلبية الأضرار السلوكية والأمنية نتيجة لألعاب العنف والأضرار الصحية كضعف البصر وزيادة الوزن نتيجة للخمول.

كما استهدفت دراسة مازن القصاص، والفضل أحمد2022 بعنوان: دراسة استطلاعية لواقع استخدام الألعاب الالكترونية لطلاب الصف الثاني المتوسط بالمنطقة الشرقية في المملكة العربية السعودية استكشاف واقع استخدام الألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها على الممارسة

الفعلية للأنشطة الرياضية الترويحية لدى عينة من طلاب الصف الثاني متوسط بالمنطقة الشرقية في السعودية. حيث استخدم المنهج الوصفي لتحقيق أغراض الدراسة، تم توزيع استبيان على عينة عشوائية عنقودية من طلاب الصف الثاني متوسط والبالغ عددهم 535 طالبا، وأشارت نتائج الدراسة الى أن غالبية أفراد العينة يمتلكون أجهزة الكرتونية لممارسة الألعاب الإلكترونية، وانخرطوا في ممارستها خلال مرحلة الطفولة المبكرة، ويستخدمون الإنترنت لغرض ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويختارون الألعاب ويستخدمونها بشكل فردي. كما تبين من النتائج أن المنافسة من أكثر عوامل جذب الممارسين للألعاب الإلكترونية، وأن الألعاب القتالية والحروب هي الأكثر تفضيلا متبوعة بألعاب المغامرات ثم ألعاب الرياضة الإلكترونية.

ب – الدراسات الأجنبية

دراسة gentilea,lenders,linderc,walsha,2004 بعنوان" أثر العنف وألعاب الفيديو على المراهقين"، فقد هدفت الدراسة إلى معرفه تأثير العنف في الألعاب الإلكترونية على العدائية لدى المراهقين وتكونت عينه الدراسة من(617) طالبا وطالبه موزعين على أربع مدارس وإشارات النتائج إلى أن الطلبة الذين يتعرضون لوقت أطول للألعاب كان لديهم مستوى أعلى من العدائية وارتبط ذلك بمعامل التوافق مع تقديرات المعلمين الذين أشاروا إلى أن الطلبة الذين يقضون وقتا أطول باستخدام ألعاب الفيديو كانوا يشعرون بالإعياء الجسمي والأداء المتدني في التحصيل الدراسي كما تبين أن العدائية تتوسط العلاقة بين العنف المستمد من ألعاب الفيديو والنتائج المرتبطة بذلك.

دراسة wakil,omer&omer:2017 بعنوان" تأثير ألعاب الفيديو على معدلات الطلبة التحصيلية" واستهدفت الدراسة تحديد تأثير ألعاب الفيديو على الإبداع والمعدلات التحصيلية لطلبة المرحلة الابتدائية واستخدم المنهج شبه التجريبي، على عينة قوامها 100 طالب وطالبة من طلبة المرحلة الابتدائية وكانت اهم النتائج أن معدلات الطلبة تتأثر بنسبة بسيطة جدا لكل ساعة لعب، اذا لعب الطالب أقل من ثلاث ساعات، أما اذا لعب الطالب أكثر من 3 ساعات فإن معدله سيتأثر بنسبة أكبر وسيكون هناك تأثيراً سلبيا على تحصيله الدراسي.

تعقيب عام على الدراسات السابقة:

من خلال استعراض الدراسات السابقة العربية والأجنبية يمكن رصد الكثير من أوجه التشابه والاختلاف بينها وبين بعضها البعض، وكذلك بينها وبين هذه الدراسة، حيث إن هذه الدراسات كان لها دور هام في بناء الدراسة الحالية.

كما شابهت الدراسة الحالية مع معظم الدراسات السابقة من حيث موضوع الدراسة وأهدفها، ومن حيث منهج الدراسة المستخدم، ولكن اختلفت من حيث المجتمع والعينة حيث أنها أول دراسة تجرى على شباب محافظة شمال سيناء على حد علم الباحثة.

سابعاً: الإجراءات المنهجية:

تعتبر هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التحليلية، وهو يعتبر من أنسب المناهج لهذه الدراسة، حيث من خلاله يمكن الحصول على معلومات دقيقة عن واقع الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الشباب.

واعتمدت الدراسة على منهج المسح الاجتماعي بطريقة العينة وذلك سعياً إلى وصف وتحليل الواقع الفعلي للألعاب الإلكترونية لدى الشباب، واستخدمت الباحثة صحيفة استمارة استبيان للشباب الجامعي وذلك لمعرفة مدى إقبالهم على ممارسة الألعاب الإلكترونية، ومعرفة الأثار التي تخلفها على سلوكياتهم .

مجالات الدراسة:

أ– **المجال المكاني:** محافظة شمال سيناء(جامعة العريش)

ب-المجال البشرى: عينة بلغ حجمها 150 طالب وطالبة من المقيدين بكليتى العلوم الزراعية البيئيه والاقتصاد المنزلى في جامعة العريش في العام الجامعي 2022/2021. والبالغ عددهم 850 طالب وطالبة ومن خلال جدول تحديد حجم العينة ل كريجسى ومورجان بلغت العينة المقابلة 150 طالب وطالبة تم توزيعهم على كليتى الدراسة وفقا لعدد الطلاب بكل كلية.

ج- المجال الزمنى:. تم جمع البيانات خلال شهر مايو عام 2022.

أدوات جمع البيانات:

تم جمع البيانات من خلال صحيفة استمارة استبيان قامت الباحثة بإعدادها واشتملت على عدة أقسام هي:

القسم الأول واختص بقياس خصائص المبحوثين من حيث النوع، والسن، وتعليم الأب، وتعليم الأم، والحالة العملية للمبحوث، والدخل الشهري للأسرة.

القسم الثاني اختص بقياس بعض خصائص الألعاب الالكترونية من حيث الوسائل المستخدمة في الألعاب، وأوقات ممارسة الألعاب، وطريقة ممارسة الألعاب، ونوعية الألعاب، والشعور أثناء ممارسة الألعاب، والشعور عند التوقف عن اللعب، والشعور عند الخسارة في اللعب.

القسم الثالث اختص بقياس دوافع ممارسة الشباب المبحوثين للالعاب الالكترونية وتم قياسها باستقصاء رأى المبحوثين على ست عبارات تعكس دوافع ممارستهم للالعاب الالكترونية وذلك على مقياس ثلاثي هو موافق ،الى حد ما، غير موافق، وأعطيت الدرجات 1،2،3 على الترتيب.

القسم الرابع اختص بالقيم المكتسبة من ممارسة الألعاب الالكترونية تم قياسها باستقصاء رأي المبحوثين على ست عبارات تعكس القيم المكتسبة وذلك على مقياس ثلاثي هو موافق، الى حد ما، غير موافق، وأعطيت الدرجات 2،3، 1 على الترتيب.

القسم الخامس واختص بقياس المخاطر المترتبة على الألعاب الالكترونية وتم قياسها باستقصاء رأى المبحوثين على عدد من العبارات تعكس هذه المخاطر على النحو التالي: المخاطر النفسية خمس عبارات، المخاطر الدينية خمس عبارات، المخاطر الصحية سبع عبارات، المخاطر الاجتماعية سبع عبارات، المخاطر الدراسية خمس عبارات، وذلك على مقياس ثلاثي هو موافق، الى حد ما، غير موافق، وأعطيت الدرجات 1،2،3 على الترتيب. وجمعت الدرجة الكلية لتعبر عن رأى المبحوثين في كل فئة من المخاطر المدروسة. وتم توزيع المبحوثين وفقا للدرجة الاجمالية لرأيهم فى المخاطر المدروسة الى ثلاث فئات هى مخاطر منخفضة، ومخاطر متوسطة،ومخاطر مرتفعة ،وذلك لإستخدام اختبار مربع كاى لتحديد معنوية العلاقة بين خصائص المبحوثين ومستوى المخاطر المدروسة.

القسم السادس واختص بقياس مقترحات المبحوثين للحد من مخاطر الألعاب الالكترونية وذلك من خلال معرفة الأدوار المنوطة بكل من الأسرة ست أدوار، الجامعة خمسة أدوار، المؤسسات الدينية اربع أدوار، وسائل الإعلام أربعة أدوار، جماعة الرفاق ثلاثة أدوار على مقياس ثلاثي هو موافق، الى حد ما، غير موافق، وأعطيت الدرجات 1،2،3 على الترتيب، وجمعت الدرجة الكلية لتعبر عن الدور الذى يمكن القيام به للحد من مخاطر الألعاب الالكترونية.

وبعد الوصول باستمارة الاستبيان الى شكلها النهائي تم وضعها على صفحة جوجل كروم وإرسالها عبر البريد الإلكتروني الى طلاب جامعة العريش عبر الإيميل الجامعي الخاص بهم مع كتابة تقديم تعريفي بالدراسة وأهمية الاستجابة للاستبيان، وكانت محصلة الطلاب الذين استجابوا وأتموا مليء صحيفة الاستبيان وإعادته للباحثة 150 طالب وطالبة اعتبروا هم عينة البحث وبعد الانتهاء من جمع البيانات تم تفريغها وإدخالها الحاسب الآلي لتحليلها مستخدما

لذلك جداول الحصر العددي والنسب المئوية والمتوسط المرجح، واختبار مربع كاي.

وصف خصائص المبحوثين:

أولا: تبين من نتائج جدول (1) أن خصائص المبحوثين جاءت على النحو التالي:

1-**النوع:** بلغت نسبة الذكور 18.7% في حين بلغت نسبة الإناث 81.3%

2-**فئات السن:** ما يزيد عن ثلاثة أخماس المبحوثين62% في فئة السن المتوسط (من20 الى اقل من25 سنه)

تعليم الأب: أعلى نسبة من المبحوثين آباؤهم حاصلون على مؤهل جامعي وبلغت 44.7% في حين بلغت نسبة المبحوثين الحاصل آباؤهم على مؤهل فوق الجامعي حوالي 18.7%، كما بلغت نسبة المبحوثين الحاصل آباؤهم مؤهل فوق المتوسط حوالي 20.7%، بينما بلغت نسبة المبحوثين الحاصل آباؤهم على مؤهل متوسط حوالي 9.3% ، وبلغت نسبة من يقرأ أو يكتب من الآباء 6%، كما بلغت نسبة الأمية لدى الآباء 0.7%، وعليه يتضح ارتفاع المستوى التعليمي لآباء المبحوثين.

3-**الحالة التعليمية للأمهات:** بلغت نسبة الأمهات الحاصلات على مؤهل متوسط 18%، في حين بلغت نسبة الأمهات الحاصلات على مؤهل فوق المتوسط 28%، وبلغت نسبة الأمهات الحاصلات على مؤهل جامعي 31.9%، كما بلغت نسبة الأمهات الحاصلات على مؤهل فوق الجامعي 14%، في حين بلغت نسبة الأمية بين الأمهات 2.7%، بينما بلغت نسبة من تقرأ وتكتب 6%.

4-**الدخل الشهري للأسرة:** تبين من النتائج أن غالبية المبحوثين دخل أسرهم الشهري متوسط وبلغت 84.7% وفي فئة الدخل المنخفض بلغت نسبة المبحوثين8.7%، وفي فئة الدخل المرتفع بلغت نسبة المبحوثين 6.6%.

5-**الحالة العملية للمبحوث:** أعلى نسبة من المبحوثين 93.3%طالب، مقابل2% من المبحوثين يعمل بالقطاع الخاص، وبلغت نسبة من يعمل أعمال حرة 4.7%، وعليه يتضح ارتفاع نسبة من لا يعمل من المبحوثين، ربما لكونه ما زال طالب، أو لا تتوفر فرص عمل لهم.

جدول 1. توزيع المبحوثين وفقا لخصائصهم المدروسة

الخصائص	عدد	%	تابع الخصائص	عدد	%
1- النوع			4- الحالة العملية للمبحوث		
ذكر	28	18.7	طالب	140	93.3
أنثى	122	81.3	قطاع خاص	3	2
2- فئات السن			أعمال حرة	7	4.7
أقل من 20سنة	43	28.7	5- تعليم الأم		
20 – أقل من 25	93	62	أمى	4	2.7
25 سنة فأكثر	14	9.3	يقرأ ويكتب	9	6
			مؤهل متوسط	27	18
3- تعليم الأب:			فوق المتوسط	42	28
أمى	1	0.7	جامعى	47	31.9
يقرأ ويكتب	9	6	فوق الجامعى	21	14
مؤهل متوسط	14	9.3	6- فئات الدخل الشهري للأسرة		
فوق المتوسط	31	20.7	منخفض	13	8.7
جامعى	67	44.7	متوسط	127	84.7
فوق الجامعى	28	18.7	مرتفع	10	6.6

ثانيا: نتائج البنود المتعلقة بالألعاب الالكترونية:

تبين من النتائج جدول (2) أن استجابات المبحوثين على البنود المتعلقة بالألعاب الالكترونية جاءت على النحو التالي:

1- الوسائل المستخدمة في الألعاب الالكترونية:

تبين من النتائج أن غالبية المبحوثين 86.7% يستخدمون الجوال في الألعاب الالكترونية، كما بلغت نسبة من يستخدمون الكمبيوتر في الألعاب الالكترونية 5.3%، وبلغت نسبة المستخدمين لجهاز البلاي ستشين 8%.

وعليه يتضح تعدد الوسائل التي يستخدمها المبحوثين في الألعاب الالكترونية، وفي مقدمتها الجوال وذلك لتوفره مع كل الشباب وإمكانية تحميل هذه الألعاب عليه.

جدول2. توزيع المبحوثين وفقاً لرأيهم في البنود المتعلقة بالألعاب الالكترونية

م	المتغيرات المستقلة	عدد	%
أولا: الوسائل المستخدمة فى الألعاب الإلكترونية			
1	الحاسب الألى	8	5.3
2	الجوال	130	86.7
3	جهاز بلاي ستيشن	12	8
ثانيا: الأوقات التى تقضى فى ممارسة الألعاب			
1	ألعبها يوميا	31	20.7
2	مرة واحدة فى الأسبوع	42	28
3	مرة كل شهر	26	17.3
4	تلعب فى العطل الرسمية والمناسبات	51	34
ثالثا: طريقة ممارسة الألعاب الالكترونية			
1	تلعب بشكل متواصل حتى الانتهاء من اللعبة	47	31.3
2	تلعب بشكل متقطع وتأخذ قسطا من الراحة بين كل جولة	103	68.7
رابعا: نوعية الألعاب الالكترونية المفضلة			
1	الألعاب القتالية	50	33.3
2	ألعاب الألغاز	126	84
3	الألعاب التعليمية	102	68
4	الألعاب الرياضية	81	54
5	ألعاب السباقات	77	51.3
6	ألعاب اللغات	77	51.3
7	ألعاب تلوين الأشكال	86	57.3
خامسا: الشعور أثناء ممارسة اللعب			
1	الشعور بالراحة والسرور	52	34.7
2	الشعور بالقوة والشجاعة	29	19.3
3	الشعور بالقلق والتوتر	7	4.7
4	لا أشعر بشيء	62	41.3
سادسا: الشعور عند التوقف عن ممارسة الألعاب			
1	الشعور براحة نفسية	22	14.7
2	الشعور بالقلق والتوتر	4	2.7
3	شعور عادي	124	82.6
سابعا: الموقف عند الخسارة فى اللعب			
1	أستمر فى اللعب دون توقف حتى الفوز	94	62.7
2	التوقف عن اللعب	33	22
3	اللعب بألعاب أخرى مماثلة	23	15.3

2- الأوقات التي تقضى في ممارسة الألعاب:

أجاب ما يزيد على ثلث المبحوثين 34% ممارستهم للألعاب الإلكترونية في العطلات الرسمية والمناسبات، وفي فئة الممارسة مرة واحدة في الأسبوع بلغت نسبة المبحوثين28%، وفي فئة ممارسة الألعاب الإلكترونية مرة كل شهر بلغت 17.3%، وفي فئة ممارسة الألعاب الإلكترونية يوميا بلغت 20.7%

وعليه يتضح ارتفاع ممارسة المبحوثين للألعاب الإلكترونية في العطلات الرسمية، وربما يرجع ذلك إلى انشغالهم في الدراسة بينما يمارسها خمس المبحوثين يوميا لشغل وقت فراغهم وإدمانهم لهذه الألعاب.

3- طريقة ممارسة الألعاب الإلكترونية:

تشير النتائج إلى أن أعلى نسبة من المبحوثين تلعب بشكل متقطع وتأخذ قسطاً من الراحة بين كل جولة حيث بلغت 68.7%، في حين أجاب 31.3% انهم يقومون باللعب بشكل متواصل حتى الانتهاء من اللعبة.

4- نوعية الألعاب الإلكترونية المفضلة:

تشير النتائج إلى تعدد وتنوع الألعاب الالكترونية المفضلة لدى المبحوثين وجاء في مقدمتها ألعاب الألغاز بنسبة 84% ثم الألعاب التعليمية بنسبة 68% ، ثم ألعاب تلوين الأشكال بنسبة 57.3%، ثم الألعاب الرياضية 54%، ثم ألعاب السباقات واللغات بنسبة 51.3%، وأخيرا الألعاب القتالية حيث جاءت بنسبة 33.3% للمبحوثين، وعليه يتضح تعدد وتنوع الألعاب الالكترونية المفضلة لدى المبحوثين، وأن البعض منهم يمارس أكثر من لعبة من هذه الألعاب.

5- الشعور أثناء ممارسة اللعب:

تبين من النتائج تباين شعور المبحوثين أثناء ممارسة اللعب حيث يشعر 34.7% بالراحة والسرور، ثم الشعور بالقوة والشجاعة لدى 19.3%من المبحوثين، ليأتي بعد ذلك الشعور السلبي حيث أجاب 4.7% من المبحوثين أنهم يشعرون بالقلق والتوتر، في حين أجاب 41.3% أنهم لا يشعرون بشيء

وعلى هذا يتضح تباين شعور المبحوثين أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية حيث يسيطر الشعور الإيجابي الراحة والسرور لدى البعض منهم، بينما يسيطر الشعور السلبي لدى البعض الآخر.

6- الشعور عند التوقف عن ممارسة الألعاب:

تشير النتائج إلى أن أعلى نسبة من المبحوثين شعورهم عادي عند التوقف عن ممارسة الألعاب الالكترونية وبلغت نسبتهم 82.6% في حين بلغت نسبة من يشعرون براحة نفسية عند التوقف14.7%، في حين يشعر أقل نسبة من المبحوثين 2.7% بالقلق والتوتر.

وعليه يتضح تباين شعور المبحوثين عند التوقف عن ممارسة الألعاب ما بين الشعور العادي، أو الراحة النفسية، أو والقلق والتوتر وهو ما قد يرجع إلى ظروف المبحوثين وحالتهم الاجتماعية والاقتصادية والنفسية.

7- الموقف عند الخسارة في اللعب:

تبين من النتائج تباين استجابات المبحوثين على موقفهم عند الخسارة في اللعبة، حيث أجاب أعلى نسبة 62.7% بالاستمرار في اللعب دون توقف حتى الفوز، في حين بلغت نسبة المبحوثين الذين أجابوا بالتوقف عن اللعب 22% ،وانخفضت عنها نسبة المبحوثين الذين أجابوا بالانتقال إلى ألعاب أخرى مماثلة وبلغت 15.3%

وعليه يتضح تعدد تصرفات المبحوثين عند الخسارة في اللعب من الاستمرار فيه، أو التوقف أو الانتقال إلى ألعاب أخرى.

االنتائج البحثية

اولا: دوافع ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية:

تشير النتائج جدول(3) إلى تعدد وتنوع دوافع ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية، وقد جاءت هذه الدوافع مرتبة تنازلياً وفقاً للمتوسط المرجح على النحو التالي، حيث جاء في مقدمة الدوافع لدى المبحوثين أمارسها للتسلية والترفيه، وبلغ المتوسط المرجح لهذا الدافع 2.76 درجة من ثلاث درجات، وفي المرتبة الثانية جاء دافع السعي لتحقيق الفوز في اللعبة بمتوسط مرجح 2.60 درجة، وفي المرتبة الثالثة جاء دافع حب الخيال والاستكشاف في اللعب بمتوسط مرجح 2.41 درجة، وفي المرتبة الرابعة جاء دافع التشارك والتعاون والتفاعل مع الآخرين بمتوسط مرجح 2.38درجة. وفي المرتبة الخامسة جاء دافع تمثل مخرجا لتقليل الضغوط ومشاكل الحياة الحقيقية بمتوسط مرجح.2.34 درجة، وفي المرتبة الأخيرة جاء دافع السعي لهزيمة الآخرين في الألعاب بمتوسط مرجح 2.08 درجة.

ثانيا: القيم المكتسبة من الألعاب الالكترونية:

تشير النتائج جدول(4) إلى أن استجابات المبحوثين عن القيم المكتسبة من الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازلياً وفقا للمتوسط المرجح على النحو التالي:

حيث جاء في مقدمتها تعلم الإصرار على تحقيق الفوز وعدم اليأس والاستسلام بمتوسط مرجح 2.65 درجة من ثلاث درجات، وفي المرتبة الثانية جاءت قيمة تنمى القدرة على الاستقلالية والاعتماد على النفس بمتوسط مرجح 2.53 درجة. وفي المرتبة الثالثة تنمى روح التعاون والمشاركة مع الآخرين بمتوسط مرجح 2.51 درجة،

جدول 3. المتوسط المرجح لرأى المبحوثين فيما يتعلق بدوافع ممارسة الألعاب الالكترونية

العبارات	موافق	محايد	غير موافق	المتوسط المرجح	الترتيب
السعى لتحقيق الفوز فى اللعبة	101	38	11	2.60	2
السعى لهزيمة الآخرين فى الألعاب	50	62	38	2.08	6
تمثل مخرجًا لقليل الضغوط ومشاكل الحياة الحقيقية	75	51	24	2.34	5
أمارسها للتسلية والترفيه	117	30	3	2.76	1
حب الخيال والاستكشاف فى اللعب	82	48	20	2.41	3
التشارك والتعاون والتفاعل بين اللاعبين	78	51	21	2.38	4
المتوسط المرجح الإجمالى			2.43		

كما بلغ المتوسط المرجح لإجمالي دوافع المبحوثين لممارسة الألعاب الالكترونية 2.43 درجة، وهى اعلى من المتوسط مما يعنى ارتفاع الدوافع للشباب في ممارسة الألعاب الالكترونية.

جدول رقم 4. المتوسط المرجح لرأى المبحوثين في القيم التي يتم اكتسابها من الألعاب الالكترونية

العبارات	موافق	محايد	غير موافق	المتوسط المرجح	الترتيب
اكتساب لغات جديدة	76	54	20	2.37	5
تعلم كيف تتصرف فى المواقف الجديدة التى تواجهك	83	41	26	2.38	4
تعلم الإصرار على تحقيق الفوز وعدم اليأس والاستسلام	107	34	9	2.65	1
تعرفك على شخصيات أخرى وتكون صداقات	76	52	22	2.36	6
تنمى روح التعاون والمشاركة مع الأخرين	93	41	16	2.51	3
تنمى القدرة على الاستقلالية والاعتماد على النفس	96	37	17	2.53	2
المتوسط المرجح الإجمالى			2.47		

كما بلغ المتوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين في القيم المكتسبة من الألعاب الالكترونية 2.47 درجة وهى أعلى من المتوسط مما يعنى ارتفاع القيم المكتسبة لدى المبحوثين نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية.

وفي المرتبة الرابعة جاءت قيمة تعلم كيفية التصرف في المواقف الجديدة التي تواجهك بمتوسط مرجح 2.38 درجة، وفي المرتبة الخامسة جاءت قيمة اكتساب لغات جديدة لدى المبحوثين وبمتوسط مرجح 2.37 درجة، وفي المرتبة السادسة جاءت قيمة التعرف على شخصيات أخرى وتكوين صداقات بمتوسط مرجح 2.36 درجة.

ثالثا: المخاطر المترتبة على الألعاب الالكترونية:

1- **المخاطر النفسية:**

تبين من النتائج جدول(5) أن المخاطر النفسية على الشباب المبحوثين نتيجة ممارستهم الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازليا على النحو التالي وفقا للمتوسط المرجح، حيث جاء في مقدمتها الشعور بالغضب عندما لا أحقق الهدف من اللعبة وذلك بمتوسط مرجح 2.01 درجة من ثلاث درجات، وفي المرتبة الثانية جاء خطر الشعور بالعصبية والنزعة العدوانية بعد ممارسة اللعبة بمتوسط مرجح 1.84 درجة، وفي المرتبة الثالثة جاء أحب الألعاب الفردية حتي لا يشاركني أحد متعة اللعب وذلك بمتوسط مرجح 1.59 درجة، وفي المرتبة الرابعة جاء خطر زيادة الروح العدائية والشراسة في التعامل مع الآخرين بمتوسط مرجح 1.29 درجة. وجاء خطر الشعور بالأنانية وعدم التفكير في غير إشباع حاجتي في المرتبة الأخيرة بمتوسط مرجح 1.21 درجة.

2- **المخاطر الدينية:**

تشير النتائج جدول (6) إلى أن استجابات المبحوثين عن المخاطر الدينية المترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازليا على النحو التالي، حيث جاء في مقدمتها تأخير الصلاة عن مواعيدها أوهجرها تماماً وذلك بمتوسط مرجح بلغ 1.97 درجة من ثلاث درجات، وفي المرتبة الثانية جاء احتواء الألعاب على ثقافات تخالف الشريعة الإسلامية بمتوسط مرجح 1.89 درجة، وفي المرتبة الثالثة جاء تحطم الألعاب الأخلاقيات الاجتماعية الأصيلة بمتوسط مرجح 1.84 درجة للمبحوثين، وفي المرتبة الرابعة جاء تسهيل الاستيلاء على ممتلكات الغير بمتوسط مرجح 1.83 درجة. وفي النهاية جاء احتواء الألعاب على مناظر وصور غير محتشمة وذلك بمتوسط مرجح 1.82 درجة.

3- **المخاطر الصحية:**

تبين من النتائج جدول (7) أن استجابات المبحوثين على المخاطر الصحية المترتبة على الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازليا وفقا للمتوسط المرجح على النحو التالي حيث جاء في مقدمتها ضعف الإبصار ومشاكل في الرؤية بعد ممارسة الألعاب وبلغ المتوسط المرجح 2.45 درجة من ثلاث درجات، وفي المرتبة الثانية جاء خطر الشعور بألم في اليدين بعد ممارسة الألعاب بمتوسط مرجح 2.27 درجة

جدول5. المتوسط المرجح لرأى المبحوثين في المخاطر النفسية للألعاب الالكترونية

العبارات	موافق	محايد	غير موافق	المتوسط المرجح	الترتيب
الشعور بالعصبية والنزعة العدوانية بعد ممارسة اللعبة	39	48	63	1.84	2
زيادة الروح العدائية والشراسة فى التعامل مع الأخرين	24	29	97	1.29	4
الشعور بالأنانية وعدم التفكير فى غير إشباع حاجتى	22	26	102	1.21	5
أحب الألعاب الفردية حتي لا يشاركك أحد متعة اللعب	33	38	79	1.59	3
الشعور بالغضب عندما لا أحقق الهدف من اللعبة	47	49	54	2.01	1
المتوسط المرجح الإجمالى			1.59		

وبلغ المتوسط المرجح لإجمالي المخاطر النفسية 1.59 درجة من ثلاث درجات وهى متوسطة مما يعنى شعور بعض المبحوثين بالمخاطر النفسية للألعاب الالكترونية.

جدول 6. المتوسط المرجح لرأى المبحوثين في المخاطر الدينية للألعاب الالكترونية

العبارات	موافق	محايد	غير موافق	المتوسط المرجح	الترتيب
تحتوي الألعاب على ثقافات تخالف الشريعة الإسلامية	48	37	65	1.89	2
تحتوي الألعاب على مناظر وصور غير محتشمة	37	49	64	1.82	5
تسهيل الاستيلاء على ممتلكات الغير	42	40	68	1.83	4
تحطم الألعاب الأخلاقيات الاجتماعية الأصيلة	42	42	66	1.84	3
تأخير الصلاة عن مواعيدها أو هجرها تماما	56	34	60	1.97	1
المتوسط المرجح الإجمالي			1.87		

وبلغ المتوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين في المخاطر الدينية لممارسة الألعاب الالكترونية 1.87 درجة وهى اعلى من المتوسط بقليل مما يعنى وجود مخاطر سلبية للألعاب الالكترونية على الجوانب الدينية لدى بعض المبحوثين.

وفي المرتبة الثالثة جاء الإحساس بتشنجات في عضلة الرقبة بعد ممارسة اللعب بمتوسط مرجح 2.20 درجة، وفي المرتبة الرابعة جاء خطر الشعور بصداع شديد بعد ممارسة الألعاب بمتوسط مرجح 2.19 درجة، وتلى ذلك المخاطر التالية الشعور باضطراب في النوم بسبب هذه الألعاب بمتوسط مرجح 2.08 درجة، وفي المرتبة الأخيرة جاء خطر نسيان تناول وجبات الطعام أثناء ممارسة الألعاب، والشعور بزيادة في الوزن نتيجة كثرة الجلوس وممارسة اللعب بمتوسط مرجح 1.85 درجة.

4- المخاطر الدراسية:

تشير النتائج جدول(8) إلى أن استجابات المبحوثين على المخاطر الدراسية المترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازليا على النحو التالي وفقا للمتوسط المرجح، حيث جاء في مقدمتها تقلل من الوقت المخصص للدراسة مما يؤدى إلى صعوبة التعلم بمتوسط مرجح 2.25 درجة، وفي المرتبة الثانية جاء خطر تأجيل أداء الواجبات الدراسية من أجل ممارسة الألعاب بمتوسط مرجح 2.06 درجة، وفي المرتبة الثالثة جاء تدني مستوى التحصيل الدراسي بمتوسط مرجح 1.95 درجة، وفي المرتبة الرابعة جاء التأخر عن الحضور للجامعة بسبب السهر لممارسة الألعاب بمتوسط مرجح 1.71 درجة، وفي المرتبة الأخيرة جاء خطر الهروب من القاعات الدراسية لممارسة الألعاب بمتوسط مرجح 1.59 درجة.

جدول 7. المتوسط المرجح لرأى المبحوثين في المخاطر الصحية للألعاب الالكترونية

العبارات	موافق	محايد	غير موافق	المتوسط المرجح	الترتيب
ضعف الإبصار ومشاكل فى الرؤية بعد ممارسة الألعاب	90	37	23	2.45	1
الإحساس بتشنجات فى عضلة الرقبة بعد ممارسة اللعب	70	40	40	2.20	3
الشعور بصداع شديد بعد ممارسة الألعاب	68	42	40	2.19	4
الشعور بألم فى اليدين بعد ممارستك الألعاب	72	46	32	2.27	2
تنسى تناول وجبات الطعام أثناء ممارستك اللعب	46	36	68	1.85	6
الشعور بزيادة الوزن نتيجة كثرة الجلوس وممارسة اللعب	41	46	63	1.85	7
الشعور باضطراب فى النوم بسبب هذه الألعاب	61	40	49	2.08	5
المتوسط المرجح الإجمالي			2.13		

وبلغ المتوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين في المخاطر الصحية المترتبة على الألعاب الالكترونية 2.13 درجة وهى اعلى من المتوسط بكثير مما يعنى ارتفاع موافقة المبحوثين على المخاطر الصحية الناتجة عن ممارسة الألعاب الالكترونية.

جدول 8. المتوسط المرجح لرأى المبحوثين في المخاطر الدراسية للألعاب الالكترونية

العبارات	موافق	محايد	غير موافق	المتوسط المرجح	الترتيب
تقلل من الوقت المخصص للدراسة مما يؤدى إلى صعوبة التعلم	72	44	34	2.25	1
التدنى فى مستوى التحصيل الدراسى	48	46	56	1.95	3
تأجيل أداء الواجبات الدراسية من أجل ممارسة الألعاب	59	41	50	2.06	2
الهروب من القاعات الدراسية لممارسة الألعاب	30	28	92	1.59	5
التأخر عن الحضور للجامعة بسبب السهر لممارسة الألعاب	39	29	82	1.71	4
المتوسط المرجح الإجمالى			1.91		

كما بلغ المتوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين في المخاطر الدراسية المترتبة على الألعاب الالكترونية 1.91 درجة من ثلاث درجات ،وهى اعلى من المتوسط مما يعنى موافقة الكثير من المبحوثين على المخاطر الدراسية الناتجة عن ممارستهم للألعاب الالكترونية.

5- المخاطر الاجتماعية:

تشير النتائج جدول (9) إلى أن استجابات المبحوثين على المخاطر الاجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازلياً على النحو التالي وفقا للمتوسط المرجح، حيث جاء في مقدمتها اعتياد إهدار الوقت دون فائدة، وذلك بمتوسط مرجح بلغ 2.23 درجة، وفي المرتبة الثانية جاء الشعور بالسعادة عند قتل أكبر عدد من الخصوم باللعبة بمتوسط مرجح 2.15 درجة ،وفي المرتبة الثالثة جاء تؤدى إلى العزلة والاغتراب والانغلاق الاجتماعي التام بمتوسط مرجح 2.09 درجة ،وفي المرتبة الرابعة جاء الانسحاب من مظاهر الحياة الاجتماعية بشكل عام بمتوسط مرجح 1.93 درجة، وفي المرتبة الخامسة جاء تعمل على هدم منظومة القيم المجتمعية بمتوسط مرجح 1.81 درجة. وفي المرتبة السادسة جاء اكتساب السلوك العدواني وتشجيع العنف وذلك بمتوسط مرجح بلغ 1.71 درجة للمبحوثين، وجاء في المرتبة الأخيرة اعتياد التهديد اللفظي و الضرب بمتوسط مرجح بلغ حوالي 1.68 درجة للمبحوثين.

رابعا: مقترحات المبحوثين للحد من مخاطر الألعاب الالكترونية:

تتضمن مقترحات المبحوثين للحد من مخاطر الألعاب الالكترونية عدة أدوار خاصة بكل من الأسرة، والجامعة، والمؤسسات الدينية، ووسائل الإعلام، وجماعة الرفاق، وجاءت النتائج الخاصة بدور كل منها على النحو التالي:

1- دور الأسرة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية:

تبين من النتائج جدول (10) أن استجابات المبحوثين على دور الأسرة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازلياً وفقا للمتوسط المرجح على النحو التالي: حيث جاء في مقدمتها تقوم بتوعية أبنائها من مخاطر الألعاب الالكترونية وذلك بمتوسط مرجح 2.77 درجة من ثلاث درجات، وفي المرتبة الثانية جاء مقترح تتيح الفرصة للأبناء للذهاب إلى النوادي والرحلات للعب تحت رعاية وتوجيه الأسرة بمتوسط مرجح 2.74 درجة، وفي المرتبة الثالثة جاء مقترح تعلم أبنائها بأن عالم الألعاب لا يمثل عالم الواقع بمتوسط مرجح 2.73 درجة، وفي المرتبة الرابعة جاء مقترح تقوم بترشيد أبنائها في استخدام الإنترنت بمتوسط مرجح 2.72 درجة، وفي المرتبة الخامسة جاء مقترح تحدد الأسرة لأبنائها وقت للعب بمتوسط مرجح 2.68 درجة، وفي المرتبة الأخيرة جاء مقترح تشارك الأسرة أبنائها في اللعب بمتوسط مرجح 2.35 درجة.

جدول 9. المتوسط المرجح لرأى المبحوثين في مخاطر الألعاب الالكترونية على الجوانب الاجتماعية

العبارات	موافق	محايد	غير موافق	المتوسط المرجح	الترتيب
تؤدى إلى العزلة والاغتراب والانغلاق الاجتماعى التام	61	42	47	2.09	3
اكتساب السلوك العدوانى وتشجيع العنف	40	27	83	1.71	6
الانسحاب من مظاهر الحياة الاجتماعية بشكل عام	45	49	56	1.93	4
تعمل على هدم منظومة القيم المجتمعية	41	39	70	1.81	5
اعتياد إهدار الوقت دون فائدة	71	42	37	2.23	1
الشعور بالسعادة عند قتل أكبر عدد من الخصوم باللعبة	66	40	44	2.15	2
اعتياد التهديد اللفظى و الضرب	38	26	86	1.68	7
المتوسط المرجح الإجمالى			1.94		

كما بلغ المتوسط المرجح لإجمالي رأى المبحوثين في المخاطر الاجتماعية المترتبة على ممارستهم للألعاب الالكترونية 1.94 درجة من ثلاث درجات، وهى اعلى من المتوسط مما يعنى موافقة المبحوثين على الكثير من المخاطر الاجتماعية الناتجة عن الألعاب الالكترونية.

جدول10. المتوسط المرجح لرأى المبحوثين فيما يتعلق بدور الأسرة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية

العبارات	موافق	محايد	غير موافق	المتوسط المرجح	الترتيب
تقوم بتوعية أبنائها من مخاطر الألعاب الالكترونية	119	27	4	2.77	1
تقوم بترشيد أبنائها فى استخدام الإنترنت	114	30	6	2.72	4
تشارك الأسرة أبنائها فى اللعب	78	46	26	2.35	6
تحدد الأسرة لأبنائها وقت للعب	108	36	6	2.68	5
تعلم أبنائها بأن عالم الألعاب لا يمثل عالم الواقع	117	26	7	2.73	3
تتيح الفرصة للأبناء للذهاب إلى النوادي والرحلات للعب تحت رعاية وتوجيه	118	25	7	2.74	2
المتوسط المرجح الإجمالى			2.67		

كما بلغ المتوسط المرجح لإجمالي مقترحات المبحوثين فيما يتعلق بدور الأسرة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية 2.67 درجة وهى مرتفعة جداً وتعنى موافقة المبحوثين على أهمية دور الأسرة في الحد من المخاطر الناتجة عن ممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية.

وعلى هذا يتضح تعدد وتنوع الأدوار التي يمكن للأسرة القيام بها من أجل مواجهة المخاطر الناتجة عن الألعاب الالكترونية لعل من أهم هذه الأدوار التوعية والنصح والمتابعة وترشيد استخدام الأبناء للإنترنت وللألعاب الالكترونية.

2- دور الجامعة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية:

تشير النتائج جدول (11) إلى أن استجابات المبحوثين فيما يتعلق بدور الجامعة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازلياً وفقا للمتوسط المرجح على النحو التالي: حيث جاء في مقدمتها تشجيع الشباب على المشاركة في النوادي تحت رعاية وتوجيه متخصصين، وتعلم الشباب الحقوق والواجبات والانضباط وتنمية روح المنافسة وذلك بمتوسط مرجح 2.85 درجة، وفي المرتبة الثانية جاء مقترح تنمية روح الجماعية في أداء العمل وتعلم التعاون وتحمل المسئولية بمتوسط مرجح 2.84 درجة، وفي المرتبة الثالثة جاء مقترح تقوم بمشاركة الشباب في تنظيم المسابقات بمتوسط مرجح 2.79 درجة، وفي المرتبة الأخيرة جاء مقترح تقوم بتوعية الشباب بمخاطر الألعاب بمتوسط مرجح 2.72 درجة للمبحوثين.

جدول 11. المتوسط المرجح لرأى المبحوثين فيما يتعلق بدور الجامعة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية

العبارات	موافق	محايد	غير موافق	المتوسط المرجح	الترتيب
تقوم بمشاركة الشباب فى تنظيم المسابقات	122	25	3	2.79	4
تقوم بتوعية الشباب بمخاطر الألعاب	116	26	8	2.72	5
تشجيع الشباب على المشاركة في النوادي تحت رعاية وتوجيه	132	13	5	2.85	1
تنمية روح الجماعية في أداء العمل وتعلم التعاون وتحمل المسئولية	130	16	4	2.84	3
تعلم الشباب الحقوق والواجبات والانضباط وتنمية روح المنافسة	130	17	3	2.85	2
المتوسط المرجح الإجمالى			2.81		

كما بلغ المتوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين في مقترحاتهم لدور الجامعة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية 2.81 درجة، من ثلاث درجات وهى مرتفعة جدا وتشير الى موافقة معظم المبحوثين على هذه المقترحات.

وعليه يتضح تعدد مقترحات المبحوثين فيما يتعلق بدور الجامعة للحد من مخاطر الألعاب الالكترونية، ومنها ما يركز على الدور التعليمي والتوجيهي، ومنها ما يركز على تيسير وتسهيل انضمام الشباب الى النوادي وتنظيم المسابقات التي تستوعب بعض أوقاتهم في أعمال مفيدة بدلاً من تضييع الوقت في ألعاب مدمرة.

3- دور المؤسسات الدينية:

تبين من النتائج جدول(12) أن استجابات المبحوثين على دور المؤسسات الدينية في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازلياً وفقا للمتوسط المرجح على النحو التالي: حيث جاء في مقدمتها غرس المبادئ الإسلامية في نفوس الشباب بمتوسط مرجح 2.87 درجة، وفي المرتبة الثانية جاء مقترح توعية الشباب بمخاطر وسائل الإعلام والألعاب الالكترونية بمتوسط مرجح 2.86 درجة، وفي المرتبة الثالثة جاء مقترح إيصال القيم الروحية النبيلة إلى جيل الشباب بمتوسط مرجح 2.81 درجة، وفي المرتبة الأخيرة جاء مقترح تثقيف الشباب بالقضايا الدينية والتشاور حولها بمتوسط مرجح 2.78 درجة.

4- دور وسائل الإعلام:

تبين من النتائج جدول (13) أن استجابات المبحوثين عن دور وسائل الإعلام في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازلياً وفقا للمتوسط المرجح على النحو التالي: حيث جاء في مقدمتها نشر ثقافة السلام والحوار واحترام الأخرين بمتوسط مرجح 2.89 درجة، وفي المرتبة الثانية جاء مقترح توعية الشباب بأهمية التمسك بهويتهم الثقافية بمتوسط مرجح 2.86 درجة، وفي المرتبة الثالثة جاء مقترح التركيز على البرامج التي تستهدف البناء الفكري والثقافي للشباب بمتوسط مرجح 2.81 درجة، في حين جاء مقترح تقديم برامج توعية بمخاطر الألعاب في المرتبة الرابعة بمتوسط مرجح 2.79 درجة.

جدول 12. المتوسط المرجح لرأى المبحوثين فيما يتعلق بدور المؤسسات الدينية في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية

العبارات	موافق	محايد	غير موافق	المتوسط المرجح	الترتيب
تثقيف الشباب بالقضايا الدينية والتشاور حولها	122	23	5	2.78	4
إيصال القيم الروحية النبيلة إلى جيل الشباب	125	21	4	2.81	3
غرس المبادئ الإسلامية في نفوس الشباب	133	15	2	2.87	1
توعية الشباب بمخاطر وسائل الإعلام والألعاب الالكترونية	128	17	5	2.82	2
المتوسط المرجح الإجمالي			2.82		

كما بلغ المتوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين في دور المؤسسات الدينية في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية 2.82 درجة من ثلاث درجات، وهو ما يعكس ارتفاع رأي المبحوثين فيما يتعلق بدور المؤسسات الدينية في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية، وقد يرجع ذلك إلى أهمية قيامها بهذا الدور لما تتمتع به من مصداقية وقوة تأثير على أفراد المجتمع.

جدول 13. المتوسط المرجح لرأى المبحوثين فيما يتعلق بدور وسائل الإعلام في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية

العبارات	موافق	محايد	غير موافق	المتوسط المرجح	الترتيب
تقديم برامج توعية بمخاطر الألعاب	124	20	6	2.79	4
التركيز على البرامج التي تستهدف البناء الفكري والثقافي للشباب	126	20	4	2.81	3
نشر ثقافة السلام والحوار واحترام الأخرين	136	12	2	2.89	1
توعية الشباب بأهمية التمسك بهويتهم الثقافية	132	15	3	2.86	2
المتوسط المرجح الإجمالي			2.84		

كما بلغ متوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين في دور وسائل الإعلام في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية 2.84درجة، مما يعني ارتفاع رأي المبحوثين فيما يتعلق بدور وسائل الإعلام في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية.

جدول 14. المتوسط المرجح لرأى المبحوثين فيما يتعلق بدور جماعة الرفاق في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية

العبارات	موافق	محايد	غير موافق	المتوسط المرجح	الترتيب
تدعيم القيم وغرسها لدى الجماعة عن طريق الأخذ والعطاء	124	18	8	2.77	1
تنمية روح الولاء والانتماء للجماعة	121	21	8	2.75	2
تصحيح التطرف أو الانحراف فى السلوك	111	25	14	2.65	3
المتوسط المرجح الإجمالي			2.72		

كما بلغ المتوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين في دور جماعة الرفاق في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية 2.72 درجة، وهو ما يعني ارتفاع رأي المبحوثين في دور جماعة الرفاق في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية، لأن جماعة الرفاق هي الأساس إما في الإفراط في ممارسة الألعاب الالكترونية وزيادة المخاطر الناتجة عنها، أو ناضجة فكريا ورشيدة في ممارسة هذه الألعاب وبالتالي تحد من المخاطر الناتجة عنها.

5- دور جماعة الرفاق

تبين من النتائج جدول (14) أن استجابات المبحوثين على دور جماعة الرفاق في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازلياً وفقا للمتوسط المرجح على النحو التالي: حيث جاء في مقدمتها تدعيم القيم وغرسها لدى الجماعة عن طريق الأخذ والعطاء وذلك بمتوسط مرجح بلغ 2.77 درجة، وفي المرتبة الثانية جاء تنمية روح الولاء والانتماء للجماعة بمتوسط مرجح 2.75 درجة، وفي المرتبة الأخيرة جاء تصحيح التطرف أو الانحراف في السلوك بمتوسط مرجح 2.65 درجة.

خامسا: علاقة المتغيرات المستقلة المدروسة برأي المبحوثين في مخاطر الألعاب الالكترونية إجمالا

ينص الفرض الإحصائي الأول على انه "لا توجد علاقة معنوية بين المتغيرات المستقلة التالية: النوع، فئات السن، تعليم الأب، تعليم الأم، الدخل الشهري للأسرة، الحالة العملية للمبحوث، الوسائل المستخدمة في الألعاب الالكترونية، الوقت المنقضي في اللعب، طريقة ممارسة الألعاب، وبين رأى المبحوثين في المخاطر المترتبة على الألعاب الالكترونية إجمالا"

ولاختبار صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار مربع كاي، وجاءت النتائج على النحو التالي جدول (15)

- تبين وجود علاقة معنوية عند مستوى 0.01 بين متغير سن المبحوثين وبين رأى المبحوثين في المخاطر الاجتماعية إجمالا، وبلغت قيم مربع كاي المحسوبة 15.31، كما كانت العلاقة معنوية عند مستوى 0.05 مع متغيري تعليم الأم، والوقت المنقضي في اللعب، وبلغت قيمتي مربع كاي المحسوبتان 19.44 ،12.13.
- عدم وجود علاقة معنوية بين باقي المتغيرات المستقلة المدروسة وبين رأى المبحوثين في المخاطر الاجتماعية للألعاب الالكترونية إجمالا.

وبناء على هذه النتائج فإنه لم نتمكن من رفض الفرض الإحصائي السابق كلية، بل يمكن رفضه بالنسبة للمتغيرات الثلاث التي ثبت معنويتها وهى سن المبحوثين، وتعليم الأم، والوقت المنقضي في اللعب، وقبول الفرض البحثي البديل بالنسبة لهذه المتغيرات.

ويمكن تفسير معنوية العلاقة بين سن المبحوثين ورأيهم في المخاطر الاجتماعية إجمالا والتي كانت لصالح المبحوثين من فئة السن الكبير، الى أنه مع كبر سن الشاب يزداد وعيه وإدراكه وتحملا للمسؤولية والمخاطر الاجتماعية المتوقع حدوثها نتيجة الإفراط في ممارسة الألعاب الالكترونية، وفيما يتعلق بتعليم الأم وعلاقتها بالمعرفة بالمخاطر الاجتماعية، حيث أنه كلما زاد تعليم الأم يصبح لديها القدرة على تعليم أبناءها والإشراف عليهم ومتابعتهم وترشيد ممارستهم للألعاب الالكترونية، بما يحد من المخاطر الناتجة عن هذه الألعاب، وفيما يتعلق بعلاقة الوقت المنقضي في الألعاب الالكترونية وبين المعرفة بالمخاطر يمكن تفسيرها في ضوء انه بطول الوقت المنقضي في ممارسة هذه الألعاب تكون الفرصة اكبر للوقوع في هذه المخاطر سواء منها الصحية أو النفسية والاجتماعية، وبالتالي يصبح هؤلاء الشباب اكثر معرفة وإدراكا لهذه المخاطر الاجتماعية لانهم بالتأكيد يعانون منها بطول الوقت في ممارستها.

2-علاقة المتغيرات المستقلة المدروسة بدوافع المبحوثين لممارسة الألعاب الالكترونية

ينص الفرض الإحصائي الثاني على انه "لا توجد علاقة معنوية بين المتغيرات المستقلة التالية: النوع، فئات السن، تعليم الأب، تعليم الأم، الدخل الشهري للأسرة، الحالة العملية للمبحوث، الوسائل المستخدمة في الألعاب الالكترونية، الوقت المنقضي في اللعب، طريقة ممارسة الألعاب، وبين دوافع المبحوثين لممارسة الألعاب الالكترونية "

ولاختبار صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار مربع كاي وجاءت النتائج على النحو التالي جدول (15)

- تبين وجود علاقة معنوية عند مستوى 0.05 بين متغيري سن المبحوثين، والنوع وبين دوافع المبحوثين لممارسة الألعاب الالكترونية، وبلغت قيمتي مربع كاي المحسوبتان 8.11 ، 9.41 على الترتيب.
- عدم وجود علاقة معنوية بين باقي المتغيرات المستقلة المدروسة وبين رأى المبحوثين في المخاطر الاجتماعية للألعاب الالكترونية إجمالا.

جدول 15. قيم مربع كاي للعلاقة بين المتغيرات المستقلة المدروسة وبين رأى المبحوثين في المخاطر الاجتماعية إجمالا، ودوافع ممارستها

المتغيرات المستقلة	دوافع الممارسة	المخاطر الاجتماعية
النوع	*8.11	3.06
فئات السن	*9.41	**15.31
تعليم الأب	10.41	10.43
تعليم الأم	10.27	*19.44
الدخل الشهري للأسرة	2.62	6.35
الحالة العملية	3.20	5.92
الوسائل المستخدمة في اللعب	5.17	3.61
الوقت المنقضي في اللعب	7.75	*12.13
طريقة ممارسة اللعب	4.26	2.12

ويمكن تفسير معنوية العلاقة بين النوع وبين دوافع ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية والتي كانت لصالح الذكور حيث انهم يعانون من الفراغ في ظل انهم مازالوا طلاب يدرسون ولا تتوفر لهم ثقافة العمل أثناء الدراسة وبالتالي لديهم وقت فراغ كبير يشغلونه في ممارسة الألعاب الالكترونية، على عكس الإناث التي قد تشغل وقتها في أعمال المنزل لمساعدة والدتها.

وفيما يتعلق بسن المبحوثين وعلاقته بدوافع ممارسة المبحوثين للألعاب الالكترونية يمكن تفسيره بأن الشباب الأصغر سناً يكون لديهم دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية اعلى من غيرهم بسبب الفراغ الذى يعانون منه، على عكس الأكبر سنا فقد يكون لديهم عمل وتحمل مسؤولية تشغلهم عن ممارسة الألعاب الالكترونية.

التوصيات

1. التأكيد على أهمية دور رعاية الشباب في الجامعة في توعية الشباب بمخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية.
2. التأكيد على دور الوالدين في تحديد زمن معين لممارسة اللعب ثم قضاء باقي الوقت في ممارسة باقي الأنشطة اليومية.
3. إجراء دراسات مشابهة في منطقة الدراسة للوقوف على نتائج أكثر شمولية لواقع مخاطر الألعاب الالكترونية على الشباب.
4. ضرورة اتخاذ كافة الجهات المسئولة ووسائل الإعلام المختلفة خطوات جادة في وضع برامج إرشادية وقائية لزيادة وعي الأسرة والشباب نحو سلبيات الألعاب الإلكترونية والمشكلات الناتجة عنها، وأثرها علي الصحة العامة للشباب.
5. الاهتمام الكافي بتوسيع ممارسة الأنشطة الرياضية والثقافية داخل الجامعات وخارجها، ووضع برامج توعوية وتثقيفية بأهمية ممارسة الأنشطة الترويحية الحركية لبناء الأفراد صحيا ونفسيا وعقليا.
6. زيادة المحافظة في التوسع ببناء النوادي الشبابية لشغل وقت الفراغ في الانضمام للفعاليات والمسابقات الثقافية والرياضية.

المراجع

الدالي، شيماء عبد العزيز عبد الباسط.(2021).المخاطر الاجتماعية للألعاب الالكترونية دراسة ميدانية على عينة من الشباب، كلية الدراسات الإنسانية، فرع البنات، جامعة الأزهر.

الدهشان، جمال علي خليل، وسويلم، محمد محمد غنيم، مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها: دراسة ميدانية، جامعة القاهرة، كلية الدراسات العليا للتربية، مج(29)، عدد(1)،يناير 2021

الشحروري، مها حسني.(2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، دار المسيرة ، عمان، الطبعة الأولى.

الشربيني،محمد سعد علي فرج(٢٠١٤). النموذج التنموى فى طريقة العمل مع الجماعات وتنمية اتجاهات طلاب الخدمة الاجتماعية نحو التعلم الإلكتروني، اطروحة دكتوراة، جامعة الفيوم، كلية الخدمة الاجتماعية، قسم طرق الخدمة الاجتماعية.

القاسمي، محمد الأزهر.(2019). سلبيات وإيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها، مجلة "تنوير" للعلوم الإنسانة والاجتماعية، عدد(6).

القصاص، مازن، الفضيل أحمد.(2022). دراسة استطلاعية لواقع استخدام الالعاب الالكترونية لطلاب الصف الثاني المتوسط بالمنطقة الشرقية في المملكة العربية السعودية. 67–84.

الهدلق، عبدالله بن عبد العزيز. (2013). إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة، عدد (138)، 155 – 212.

بريتمة سميحة.(2017). الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينه من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر، رسالة ماجستير، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة محمد خضر بسكرة.

حجازي، أحمد مجدي.(2006). ثقافة المخدرات لدى الشباب المصري، المركز القومي للبحوث الاجتماعية ، القاهرة.

حمدان، سارة محمود عبد الرحمن.(2016). إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط.

زايد، أحمد.(2006). سيكولوجية العلاقات بين الجماعات" قضايا في الهوية الاجتماعية وتصنيف الذات"، عالم المعرفة، عدد(326)، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت.

سعودي، أسامة رجب عبد المعبود.(2019).أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية، مجلة التربية البدنية وعلوم الرياضة، جامعة بنها،مجلد (24) ، شهر ديسمبر، الجزء العاشر.

محمد،علي محمد.(1985). الشباب العربي والتغير الاجتماعي، دار النهضة العربية للطباعة والنشر، ط1.

مطاوع، ضياء الدين محمد .(2000). فعالية الألعاب الالكترونية في تحصيل التلاميذ لمفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، رسالة الخليج العربي، العدد(21).

مهدي، ياسر سيد حسن(2014). فعالية الألعاب الالكترونية والألعاب الاجتماعية في مجال العلوم في تنمية عمليات التفكير الأساسية وحب الاستطلاع الدى أطفال مرحلة الرياض، المجلة المصريه للتربية العلمية، مجلد(١٧)،عدد(٢).

Gentilea, Douglas A.Lynchburg, poul j.Linder, Jennifer, Ruh&walsha, David, A,(2004).The effects of violent video games aggressive habbits on adolescent hostility aggressive,Behavior, and school performance, journal of adolescent, 27(2), 5-22

Salen ،K. ،& Zimmerman ،E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge ،MA: MIT Press.

Wakil Karzan,Omer Shano & Omer Bayan(2017). Impact of computer Games on Students GPA European Journal of Education Studies, Vol(3),issue 8 Available on line at : www.oapub.org/edu

ABSTRACT

Social Risks of Electronic Games for University Youth at Al-Arish University

Noreen nabel gbr Elshreef

The research aimed to determine the knowledge of the respondents' university youth about the elements of electronic games, their motives for playing them, the most important risks involved in practicing them, and to test the relationship of the respondents' characteristics with their opinion of the risks of electronic games in general.

The research was conducted on a sample of 150 students enrolled in the faculty of Al-Arish University. The questionnaire was used via e-mail during the month of May 2022. After collecting the data, it was unloaded and statistically analyzed using frequency, percentages, weighted average and chi-square test.

The most important results were as follows:

-The majority of respondents (86.7%) use the mobile to play electronic games, and more than a third 34% play it on holidays, and one-fifth plays it daily, 68% play it intermittently.

-The most important motives for young people's practice of electronic games for entertainment and entertainment, the desire to win and victory in the game, love of imagination, exploration of games.

-The most important risks resulting from electronic games are feelings of anger when defeated, aggressive behavior, delaying prayer beyond its time, poor vision and back pain, reducing the time devoted to study, wasting time without benefit, isolation and alienation, and social isolation.

-There is a significant relationship between the age of the respondents, the mother's education, the time spent in playing and the level of overall risks resulting from electronic games.

Keywords:-Social Risks, Electronic Games, University Youth, Motives, Acquired Values.