استخدامات الشباب لتطبيقات الألعاب الإلكترونية وعلاقتها برؤيتهم للذات والآخر في إطار نموذج تأثرية الآخرين

د.إسلام سعد عبدالله عبد الرحمن عز*

ملخص الدراسة:

تختبر الدراسة الحالية فروض نظرية الشخص الثالث على الشباب من خلال رصد أنواع الألعاب الإلكترونية الأكثر تفضيلا لدى الشباب، والكشف عن أسباب استخدامهم لتلك الألعاب، واستكشاف العلاقة بين الفجوة الإدراكية بين الذات والآخر، بالإضافة إلي رصد مدى تأييد الشباب لاتخاذ إجراءات للحماية من أخطار الألعاب الإلكترونية. وتم تطبيق عينة الدراسة بالقاهرة الكبرى وصعيد مصر لدراسة الفروقات في الرؤى بينهم. لدراسة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية عبر بيئات وثقافات مختلفة داخل المجتمع الواحد والوقوف على مدى تشابه واختلاف رؤى الشباب باختلاف البيئة التي يعيشون بها، وكانت أهم نتائج الدراسة ما يلي:

- تمثلت أهم التأثيرات الإيجابية في تنمية الإبداع والذكاء، وتعزيز القدرات العقلية والإدراكية لديهم، والاهتمام بالتكنولوجيا الرقمية، وأنها تزيد من فرص المشاركة والتفاعل الاجتماعي، بينما تمثلت أهم التأثيرات السلبية في التأثير على التحصيل الدراسي، والتلفظ بألفاظ غير لائقة.
- ظهور تأثير عكسي لنظرية الشخص الثالث للمضامين الإيجابية حيث إن تأثير الشخص الثالث يظهر عندما تكون التأثيرات سلبية.
- وجود علاقة سلبية عكسية بين الفجوة الإدراكية لعينة الدراسة وتأييد اتخاذ الإجراءات التقييدية.

---

* تم ترقية سيادتها بهذا البحث بدرجة أستاذ مساعد بقسم الإعلام بكلية الآداب - جامعة حلوان

Young people's uses of electronic games applications and their relationship to their vision of the self and the others within the framework of the influence model of others

The current study tests the assumptions of the third person theory on young people by monitoring the types of electronic games most preferred by young people, revealing the reasons for their use of these games, and exploring the relationship between the cognitive gap between self and the other, in addition to monitoring the extent to which young people support taking measures to protect against the dangers of electronic games. The study sample was applied in Greater Cairo and Upper Egypt to study the differences in the visions between them. To study the extent of the impact of electronic games across different environments and cultures within the same society and to determine the similarity and differences in the visions of young people according to the environment in which they live. The most important results of the study were-:

- The most important positive effects were in developing creativity and intelligence, enhancing their mental and cognitive abilities, and paying attention to digital technology, and that it increases opportunities for participation and social interaction, while the most important negative effects were represented in affecting academic achievement and uttering inappropriate words.

The emergence of an opposite effect of the third person theory of positive connotations, as the influence of the third person appears when the effects are negative

- There is an inverse negative relationship between the cognitive gap of the study sample and support for taking restrictive measures

(١) مقدمة منهجية وإجرائية

(١ -١) موضوع الدراسة

تعد وسائل الإعلام أحد العوامل المهمة التي تساهم في صنع المعنى في حياة الأطفال والشباب، ومنها تطبيقات الألعاب الإلكترونية التي أصبحت تمتلك إمكانات تفاعلية غيرت من حدود الصورة والواقع وأصبحت جزءا من نمط حياتهم، ويعتقد الأفراد وخاصة الشباب أنهم أقل عرضة من الآخرين لتأثيرات الألعاب الإلكترونية، مما يترتب عليه عدم التناسق مع الذات واحتياجهم لخطة تنظيمية ليكون هناك مزيدًا من التحكم في استخدامهم للألعاب الإلكترونية. مما يعزز من ضرورة وجود آليات رقابية لحمايتهم مثل تعزيز الوساطة الأبوية، وزيادة مرشحات الإنترنت وخطط تصنيف المحتوى المبسطة بكل مجتمع كل على حسب عاداته وتقاليده.

لذا استهدفت الدراسة تحديد مدى إدراك الشباب لتأثير الألعاب الإلكترونية في أنفسهم وفي الآخرين بالتطبيق على نظرية تأثرية الآخرين (الشخص الثالث).

(١ - ٢) مشكلة الدراسة

تختبر الدراسة الحالية صحة فروض نظرية تأثرية الآخرين (الشخص الثالث) على الشباب (فترة ما بعد الطفولة والبلوغ) وذلك من خلال رصد انواع الألعاب الإلكترونية الأكثر تفضيلا لدى الشباب، والكشف عن أسباب استخدامهم تلك الألعاب الإلكترونية، وتحديد العلاقة بين الفجوة الإدراكية بين الذات والآخر، بدارسة العديد من المتغيرات الديموغرافية والاجتماعية والذاتية مثل تقدير الذات، الكفاءة الذاتية. وتحديد مدى إدراك الشباب لحدوث فوائد/ أضرار لديهم ولدى الأصدقاء والآخرين نتيجة استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية ورصد مدى تأييد الشباب لاتخاذ إجراءات للحماية من أخطار الألعاب الإلكترونية. وتم تطبيق عينة الدراسة بالقاهرة الكبرى وصعيد مصر لدراسة الفروقات في الرؤى بينهم. لدراسة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية عبر بيئات وثقافات مختلفة داخل المجتمع الواحد والوقوف على مدى تشابه واختلاف رؤى الشباب باختلاف البيئة التي يعيشون بها.

(١ -٣) أهمية الدراسة

١- الأهمية النظرية وهى أن تطبيقات الألعاب الإلكترونية تحظى بنسبة تعرض مرتفعة من قبل الأطفال والمراهقين والشباب والبالغين مما يفيد في معرفة مدى تأثيرها على كل هذه الفئات.

٢- معظم الدراسات طبقت على الأطفال والمراهقين ولم توجد (ندرة) الدارسات التي طبقت على الشباب.

٣- قلة الدراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية بالإضافة إلي أن كافة الدراسات تم تطبيقها على الشباب في الحضر فقط ولم تطبق أي دراسة على شباب الصعيد لذلك تعد الدراسة الأولى من نوعها في دراسة تأثير استخدام شباب (الحضر وصعيد مصر) للألعاب الإلكترونية وكذلك رؤيتهم للذات والآخر ودراسة الفروقات بينهم.

(١ - ٤) الدراسات السابقة

تنوعت الدراسات السابقة التي تناولت الإطار النظري للدراسة، وكذلك الدراسات التي تناولت التأثيرات المختلفة للألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين، وقد قامت الباحثة بعرض الدراسات التي لها صلة مباشرة بموضوع البحث وهى الدراسات التي تناولت الإطار النظري للدراسة وهو دراسة تأثير نظرية الشخص الثالث على استخدام الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلي الدراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال والمراهقين والشباب.

ناقش Rafi Antar 2022[١] في دراسته تأثير تكنولوجيا ألعاب الفيديو على العملية المعرفية لدى الأطفال-فترة ما قبل المدرسة- ومدى تميزهم بين الخيال والواقع، من خلال مراجعة الأدبيات والدراسات التي ناقشت مفهوم التفكير السحري وتأثيره على الخيال والواقع لدى الأطفال واتضح أن الأطفال الذين ينخرطوا في التفكير الخيالي يعتقدوا أنه يمكنهم تغيير الشيء عن طريق التفكير أو الرغبة في تغييره وينفصلوا عن الواقع الخارجي من خلال استخدام التخيلات التي تخلق أفكارًا وهمية أو هلوسة، وبالتالي يفقد الشخص وعيه الذاتي. وهذا النوع من التفكير غير موجود في العالم الحقيقي. بل إنه موجود فقط في عقل الأطفال الذين غالبًا ما يخلطون بين الواقع والخيال علاوة على ذلك، عادةً ما يتم تصوير المحتوى الخارق للطبيعة بشكل إيجابي والاحتفاء به، مما يجعل حياة الأطفال مليئة بالسحر والتظاهر. وذلك يؤثر على فهم الأطفال ومعرفتهم بالعالم، فألعاب الفيديو أصبحت حقيقية ولا يستطيع الأطفال التمييز بين ما يرونه على الشاشة وبين الكيانات الحقيقية. وتبين أن الرسوم الكاريكاتورية تقلل من الأداء التنفيذي للأطفال بعد مشاهدة الأحداث السحرية وأكدت الدراسة على أنه كلما زاد عمر الطفل زاد التمييز بين ما هو حقيقي وما هو غير ممكن أو مستحيل، بل فسروا الأحداث والظواهر السحرية على انها حيل وليست واقع يمكن حدوثه.

استكشفت جهاد إبراهيم ٢٠٢٢[٢] الإيجابيات والسلبيات المترتبة على استخدام الأطفال ما بين (٤-٧) سنوات للألعاب الإلكترونية من خلال إجراء الدراسة على ١١٨ ولي أمر لأطفال في الروضة وتوصلت الدراسة إلي أن الرأي الغالب للوالدين هو أن الألعاب الإلكترونية ضارة على الرغم من ذكرهم لبعض التأثيرات الإيجابية والتي تمثلت في تحسين المهارات الأكاديمية مثل البحث عن المعلومة ومهارة الكتابة وحل المشكلات، واكتساب اللغات الأجنبية، وإدخال الأمل والسرور على الأطفال المصابين بالأورام وتمثلت أهم التأثيرات السلبية من وجهة نظر الآباء في زيادة العنف المدرسي، إدمان الأطفال لهذه الألعاب مما يترتب عليه مشاكل سمعية وبصرية، تؤثر بالسلب على التحصيل الدراسي نتيجة لقضاء وقت كبير أثناء اللعب، ضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة وبعضها، وأظهرت الدراسة الميدانية أن الكثير من الآباء لا يشاركون أطفالهم اللعب مما أدى إلي عدم وجود رقابة على الأطفال أثناء اللعب والتي تؤدي بالتبعية إلي الكثير من المشاكل.

وبالمثل تتفق مع الدراسة السابقة دراسة فؤاد بداني[٣] ٢٠٢٢ الذي هدف في دراسته التعرف على التأثيرات التي تنجم عن الألعاب الإلكترونية على الأطفال وتحليل سيميولوجي لظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية وتم تطبيق الدراسة على عينة عمدية قوامها (٦٥ مفردة) من أولياء أمور أطفال مدمنين للألعاب الإلكترونية بالجزائر لإنهم الملاحظين بشكل مباشر لأبنائهم. وقد توصلت الدراسة إلي أن الألعاب الإلكترونية أصبحت عادة يومية لدى الأطفال وكانت أكثر الدوافع لاستخدامهم للألعاب هي حب المغامرة والخيال والإثارة، ويرى الآباء أن سلوكيات أبنائهم تغيرت للعنف اللغوي والرمزي بعد الانتهاء من اللعب، وتراجع مستوى تحصيلهم الدراسي.

اما إنجي عباس ابوالعز[٤] ٢٠٢١ فقد طبقت على لعبتي PUBG وFORTNITE لدراسة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية القتالية على الأطفال بمحافظة القاهرة الكبرى والإسكندرية من سن ٧-١٢ سنة، وإدراكهم لمفهوم الحرب وأدواته المختلفة في العالم الواقعي، وتوصلت إلي أن التفاعل الاجتماعي والعمل الجماعي احتل المرتبة الأولى لعينة الدراسة تلاها التسلية والترفيه، وفي المرتبة الثالثة الحصول على معلومات ومعارف حول الحرب والأسلحة، مما يعني أن ألعاب الحروب الإلكترونية حققت الإشباع الوجداني والمعرفي لعينة الدراسة. وظهرت فروق في المعرفة بمفهوم الحرب وأدواته لصالح ممارسي الألعاب الإلكترونية الخاصة بالحروب والقتال، حيث زادت معرفتهم بالحروب وأدواتها وأسماء الأسلحة بخلاف الأطفال الذين لا يمارسون تلك الألعاب. كما تبين أن فرضية وجود علاقة ارتباط إيجابية بين لعب الأطفال لألعاب الحروب الإلكترونية وتعزيز الانتماء للوطن والجيش والرغبة في الانضمام إليه في المستقبل غير صحيحة. فهو مجرد تأثير للمعرفة أو للترفيه والتسلية لا يصل لحد تعزيز الانتماء.

وقد رصدت داليا عثمان[٥] ٢٠٢١ اتجاهات الآباء نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية، وأجريت الدراسة على عينة قوامها ٢٠٥ مفردة من الآباء وتوصلت إلي أن معرفة الآباء بالألعاب التي يستخدمها أبنائهم كانت مرتفعة وكانت أكثر الألعاب استخداما هي الألعاب القتالية وألعاب المغامرة والتي أثرت بالسلب على التحصيل الدراسي للأبناء وارتفاع نسبة العنف لديهم، بالإضافة إلي الأضرار الجسدية لديهم(مثل مشاكل بالعمود الفقري والأعصاب وغيرها) بسبب زيادة معدل استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية، وتضييع الوقت بدلا من استغلاله في أنشطة أخرى، وكانت أهم التأثيرات الإيجابية: ازدياد اهتمام الأبناء بالتكنولوجيا، ارتفاع معدل التفاعل والمشاركة والتواصل أثناء اللعب سواء مع أصدقاء أو مع آخرين من ثقافات مختلفة.

وقيم[٦] Alper Aslan وآخرين ٢٠٢٠ محتوى ألعاب المحمول من خلال تطبيق الدراسة على ٥٢ لعبة مجانية من أكثر الألعاب المحمولة شعبية في متجر Google Play عام ٢٠١٩ وتبين من الدراسة أن ألعاب المحمول شجعت النزعة الاستهلاكية لدى الأطفال، وأن ٥٠% من الألعاب احتوت على عناصر العنف والخوف وأن جميع الألعاب المحمولة تتضمن عمليات شراء داخل اللعبة وتبين أن السماح للأطفال باختيار الألعاب المناسبة فقط لتصنيفهم العمري لا يكفي لحمايتهم

من أضرار ألعاب المحمول. وتبين أن ألعاب المحمولة تتطلب أذونات الوصول أثناء التثبيت، فإمكانية الحصول على المعلومات الشخصية من قبل أطراف ثالثة بسبب إذن التطبيق يهدد خصوصية البيانات الشخصية والحياة الخاصة. (في هذا الصدد، من المهم أن يتصرف الأطفال والآباء بوعي في اختيار تطبيقات الألعاب وتثبيتها. يعد التوجيه الفعال للآباء حول الألعاب المحمولة لأطفالهم أمرًا بالغ الأهمية لتقليل المخاطر المحتملة. وتبين أن الألعاب الرقمية الأكثر مبيعًا هي تلك التي تحتوي على العنف وأظهرت النتائج أن هناك ألعاب محمولة يمكن أن تسبب عادات سيئة من خلال المحتوى الجنسي واستخدام اللغة السيئة والشرب والمقامرة والتدخين فقد تم العثور على محتوى المخدرات في أربع ألعاب مختلفة والعنصرية في لعبة واحدة. وقد وجد أنه تم تضمين قيم تعليمية قليلة جدًا في الألعاب المفضلة مثل التفكير الإبداعي، الثقة بالنفس، حل المشكلات، إدارة الموارد، اتخاذ القرار، التصميم، الاستراتيجية، والتفكير الرياضي.

ورصد إبراهيم هلال[٧] **٢٠٢٠** أهم الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية وأجريت الدراسة على ٦٠٠ طالب واعتمد في دراسته على النظرية السلوكية، وتوصلت الدراسة إلي أن هناك حالة إدمان لدى الشباب لممارسة الألعاب الإلكترونية ويرجع ذلك لاحتواء تلك الألعاب على الإثارة والتشويق، وكان من ضمن الآثار السلبية لإدمان الألعاب هو انعزال الشباب عن الحياة الاجتماعية والعالم الواقعي وارتباطهم بالعالم الافتراضي وضعف التحصيل الدراسي واكتساب العديد من السلوكيات السيئة.

وحددت نهى السيد ناصر[٨] **٢٠٢٠** الآثار النفسية والاجتماعية لاستخدام الألعاب الإلكترونية على الشباب السعودي من خلال إجراء الدراسة على ٦٠٠ مفردة من الشباب السعودي تتراوح أعمارهم بين (١٨- ٣٥)، وبينت النتائج ارتفاع معدل ممارسة الشباب السعودي للألعاب الإلكترونية وتبين وجود علاقة ارتباطية بين كثافة الاستخدام للألعاب الإلكترونية والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة ووجود فروق بين الخصائص الديموغرافية للشباب السعودي والآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن هذا الاستخدام، وجاءت في مقدمة الأسباب لممارسة الألعاب الإلكترونية التسلية والترفيه، وكانت الألعاب القتالية (لعبة بابجي) في مقدمة الألعاب المفضلة لدى عينة الدراسة. وتمثلت أهم الآثار النفسية المترتبة على استخدام الألعاب الإلكترونية في عـدم الاتـزان الانفعالي القلـق والتوتـر.

واختبرDerren N. Gaylo&Marchie Penaso[٩] **٢٠١٩** تأثير الألعاب التفاعلية على التحصيل الأكاديمي (لمادة الرياضيات) لطلاب المرحلة الثانوية، وأجريت الدراسة على ٢٠٨ مفردة واظهرت النتائج أن أفراد العينة أظهروا القليل من المعرفة والفهم في المفاهيم الرياضية التي تم اختبارها. ولم يوجد فرق كبير في الكفاءة الرياضية لمتعلمي المدارس الثانوية عند تصنيفهم وفقًا لمستويات تفاعل الألعاب التي يلعبونها ومدى تعرضهم لها. وتبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الكفاءة الرياضية للعينة عند تصنيفهم في مجموعات وفقًا لمدى تعرضهم لألعاب تفاعلية. لم يؤثر نوع الألعاب التفاعلية وعناصرها التفاعلية بشكل كبير على

الكفاءة الرياضية للمتعلمين. من حيث المقارنة بين الكفاءة الرياضية للمتعلمين ومدى تعرضهم للألعاب عبر الإنترنت وغير المتصلة بالإنترنت، أظهرت النتائج عدم وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين المتغيرين. لم يؤثر مقدار الوقت الذي يلعبه الطلاب في الألعاب التفاعلية على كفاءتهم لمادة الرياضيات.

واستهدفت إيمان على محمد ٢٠١٩ [١٠] معرفة مدى ادارك المراهقين لتأثيرات الألعاب الإلكترونية عليهم وعلى ذويهم في اطار نظرية تأثير الشخص الثالث من خلال التعرف على معدلات ودوافع التعرض لديهم، وأجريت الدراسة على ٤٠٠ مفردة من طلاب المرحلة الإعدادية والثانوية وتوصلت الدراسة إلي أن ٥٢.٥% من عينة الدراسة تتعرض أحيانا للألعاب الإلكترونية وكان دافع التسلية في قائمة دوافع عينة الدراسة، وتبين أن المراهقين يرون أن التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية تكون بشكل أكبر على ذويهم وأصدقائهم من أنفسهم.

ودرس خالد محمد الدهمش[١١] **٢٠١٩** وجهة نظر الآباء حول دور الألعاب الإلكترونية في زيادة العنف لدى طلاب المرحلة المتوسطة، من خلال إجراء الدراسة على ٥١٦٣ مفردة بمدينة الرياض من آباء طلاب المرحلة المتوسطة واتضح إجماع عينة الدراسة على تنامي العنف التلقائي لدى الأبناء جراء استخدام الألعاب الإلكترونية حيث تبين أن الألعاب الإلكترونية تربط بين البطولة وأخذ الحق بالقوة مما يؤدي لترسيخ ذلك في اذهانهم وتطبع سلوكياتهم به، بالإضافة لظهور أثار سلبية صحية ونفسية وسلوكية، وأوصت الدراسة بضرورة مراقبة الآباء لأبنائهم أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية.

أجرت مروة محمد أحمد عوف[١٢] **٢٠١٩** دراسة على ٥٠٠ مفردة من تلاميذ المرحلة الإعدادية لاستكشاف معدل استخدامهم للألعاب الإلكترونية، تحديد الإشباعات المتحققة من هذا الاستخدام، والكشف عن إيجابيات وسلبيات استخدامهم للألعاب الإلكترونية وكانت اهم ما توصلت إليه أن ألعاب القتال والمغامرة من أهم الألعاب التي تفضلها عينة الدراسة تلاها بفارق كبير ألعاب الحركة وبينت الدراسة ان من اهم الاشباعات المتحققة هي التخلص من الملل وشغل وقت الفراغ تلاها تكوين الصداقات والعلاقات الاجتماعية وكانت أهم الجوانب الإيجابية لاستخدام الألعاب الإلكترونية هي حب المغامرة والفوز تلاها التحدي والتنافس وجاء في الترتيب الأول لسلبيات الاستخدام الألفاظ النابية والسباب وتلاها إدمان الألعاب الإلكترونية.

استكشف Pauline Maillot&Nicolas Besombe ٢٠١٨ [١٣] تأثيرات ألعاب الفيديو على الأبعاد الجسدية والنفسية والاجتماعية للاعبين وتحديد الارتباطات المحتملة بين المشاركة الجسدية والفائدة الصحية. تُترجم المشاركة الجسدية إلى تفاعل جسدي، وخبرة حركية في بعض الأحيان كما هو مطلوب في اللعبة، ولكن أيضًا في تعبئة الموارد المعرفية والتفاعلية للاعب باستخدام أجهزة ألعاب الفيديو. وتوصلت الدراسة إلي ٦٨٪ من السكان الذين تتراوح أعمارهم بين ١٠ و٦٥ عامًا أفادوا أنهم يلعبون ألعاب الفيديو مرتين أو ثلاث مرات على الأقل في السنة و٥٣٪ على الأقل مرتين في الأسبوع. كان أكثر من ٩٠٪ من الأشخاص الذين تتراوح أعمارهم

بين ١٠ و٢٤ عامًا يلعبون ألعاب الفيديو، فإن الأشخاص الذين تزيد أعمارهم عن ٤٥ عامًا لا يزالون يزيدون قليلاً عن ٤٦٪. وكان ٤٧٪ من اللاعبين هم من النساء، وكانت أهم التأثيرات الإيجابية لألعاب الفيديو أنها يمكن أن تكون أدوات علاجية مفيدة في علاج بعض الأمراض النفسية، بينما كانت أهم التأثيرات السلبية أنها سبب للعديد من أمراض الشباب مثل اللعب المفرط، العزلة الاجتماعية والعنف.

استهدف وكيل كرزان وآخرون [١٤] **٢٠١٧** تحديد مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على معدل التحصيل الدراسي والإبداع لدى طلاب المرحلة الابتدائية، وقد أجريت الدراسة على ١٠٠ مفردة من طلاب المرحلة الأساسية وتوصلت الدراسة إلي أن معدل الاستخدام الأعلى (أكثر من ٣ ساعات يوميا) يؤثر على الإبداع والتحصيل الأكاديمي وتزيد من العاطفة السلبية لدى عينة الدراسة بينما إذا قل معدل الاستخدام اليومي فإن التأثير السلبي يقل جدا فالطلاب الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية ما بين ١-٣ ساعات يوميًا لم ينخفض معدلهم التراكمي إلا بقدر قليل جداً بل على العكس ممكن أن يؤثر بشكل إيجابي لدى عينة الدراسة من خلال تنشيط الذهن والاستعداد للتحصيل الدراسي.

استهدفت سلوى الجندي[١٥] **٢٠١٦** تحديد مضامين الألعاب الإلكترونية التي تتعرض لها عينة الدراسة والاشباعات المتحققة منها من خلال إجراء الدراسة على ٤٠٠ مفردة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من الجمهور العام، وقد تبين أن معدل استخدام الألعاب الإلكترونية كان بين مرتفع ومتوسط لعينة الدراسة، وأن أكثر الفئات العمرية استخداما للألعاب الإلكترونية من (١٥ لأقل من ٢٥ سنة)، وتبين أن معظم عينة الدراسة لديها اتجاهات إيجابية مرتفعة نحو ألعاب الفيسبوك، يرتبط إدمان الألعاب ارتباطا طرديا بدوافع اللعب والتي تمثلت في (الترفيه، المشاركة الاجتماعية، الهروب من أعباء الحياة، الانفصال عن الواقع. تؤدي ألعاب الفيسبوك إلي انفصال الأفراد ذوي المستوى الاقتصادي المرتفع أكثر من الأفراد ذوي المستوى الاقتصادي المنخفض وأوصت الباحثة بإمكانية استخدام ألعاب الفيس بوك كوسيلة تسويقية وإعلانية بشكل أوسع.

درس Seong Choul Hong 2015[١٦] تأثير الشخص الثالث ودعم تنظيم ألعاب الفيديو العنيفة في سياق متعدد الثقافات ومدى مساهمة الاختلافات القومية، في تصورات الشخص الثالث ودعم لوائح اللعبة. من خلال تطبيق الدراسة على٣٣١ مفردة (١٦١ في الولايات المتحدة و١٧٠ في كوريا الجنوبية) وأظهرت النتائج تصوراً أكبر من منظور الشخص الثالث بين المشاركين في الولايات المتحدة مقارنة بالمستجيبين الكوريين. وتبين أن المستويات المختلفة لإدراك الشخص الثالث ناتجة بشكل أساسي عن التأثير المباشر للجنسية، في حين أن القيم الثقافية لم تكن ذات دلالة إحصائية من منظور تصور الشخص الثالث. وفي المقابل، يُظهر الكوريون مستوى أكبر من الدعم للرقابة على ألعاب الفيديو العنيفة من الأمريكيين. وساهم النوع والعمر والتدين والتحيز السلبي ضد ألعاب الفيديو العنيفة والجماعية وافتراض تأثير وسائل الإعلام على الآخرين في دعم الإجراءات السلوكية الوقائية مثل الرقابة وأن اللعب المتكرر لألعاب الفيديو العنيفة يقلل من

دعم التنظيم. وتبين أن النساء في هونغ كونغ يظهرن درجة أقل من تأثير الشخص الثالث مقارنة بالنساء في الولايات المتحدة. وتم إرجاع تأثير الشخص الثالث إلى النزعة الفردية، واتضح أن اهم أسباب دعم وجود لوائح لضبط محتوى الوسائط هو القلق على المجموعة أو المجتمع.

أجرى أحمد عادل عبد الفتاح[١٧] **٢٠١٥** دراسة على عينة عمدية من المراهقين من سن (١٠-١٧) عام قوامها ٤٠٠ مفردة ممن يستخدمون ألعاب الانترنت من ساكني الريف والحضر وقد تبين وجود علاقة طردية دالة إحصائيا بين معدل استخدام المراهقين لألعاب الانترنت والأداء الدراسي والاندماج النفسي لديهم. وكذلك وجود علاقة طردية بين سهولة الاستخدام للألعاب الإلكترونية والنية السلوكية لدى عينة الدراسة، وكانت اكثر الأسباب التي تدفع المراهقين لاستخدام ألعاب بعينها هي تعدد المنصات التي تنشر من خلالها وتميزها بالتفاعلية وإمكانية مشاركة أكبر عدد ممكن من اللاعبين.

استكشف Chi-Ying Chen[١٨] **2013** مدى تأثر الشباب في تايوان بالثقافة الشعبية اليابانية وانجذابهم إليها بعد التعرض للمحتوى الإعلامي للألعاب الإلكترونية، ومقارنة القوة الثقافية لألعاب الفيديو مع الدراما التلفزيونية. وتبين أن اليابانيون بارعون في تكييف التاريخ مع محتوى وسائط الألعاب الإلكترونية. وقد أشار عدد من المشاركين إلى أنهم بدأوا بمشاهدة الدراما التلفزيونية اليابانية التاريخية بعد أن تأثروا من لعب الألعاب التاريخية. مثل لعبة Final Fantasyوالتي تدور أحداثها على خلفية التاريخ الصيني. واتضح أن التفاعل والمشاركة في الألعاب له تأثير أقوى من الوسائط الأخرى على تصورات المستخدم وعواطفه. وكانت ألعاب التحكم من الأسباب الهامة لترك انطباع إيجابي لدى المشاركين عن اليابان مثل (PlayStation Wii, Xbox) وأظهرت البيانات الكمية أن لاعبي الألعاب الإلكترونية بشكل مكثف تعرفوا على اليابان بشكل إيجابي أكثر من المستخدمين المعتدلين، مما أدى لخلق انطباع أولي جيد لديهم عن اليابان وظهورها كدولة ذات إبداع فائق.

درست حنان محمد إسماعيل[١٩] **٢٠١٣** العوامل المؤثرة على استخدام الجمهور لألعاب الإنترنت ودوافع الاستخدام، ومدى تحقق حالة الاندماج بين اللاعبين والتعرف على اتجاهات اللاعبين نحو هذه الألعاب. وأجريت الدراسة على عينة عشوائية قوامها ٤٢٠ مفردة من مستخدمي العاب الانترنت بالقاهرة والجيزة، واظهرت النتائج أن الألعاب الجماعية والفردية احتلتا المرتبتين الأولى والثانية في نوعية الألعاب التي تفضلها العينة مما يعني رغبة العينة في ممارسة الألعاب بصفة عامة، وكانت أهم الأسباب لاستخدام ألعاب الانترنت هي التسلية ثم تلاها بفارق بسيط قضاء وقت الفراغ.

اختبر Douglas A. Gentile[٢٠] **٢٠٠٩** وآخرين آثار ألعاب الفيديو الاجتماعية على السلوكيات الاجتماعية الإيجابية من خلال إجراء الدراسة على طلاب المرحلة الثانوية بسنغافورا وتبين وجود ارتباط إيجابي بين مقدار الوقت الذي يستغرق في لعب ألعاب الفيديو الاجتماعية ومقدار السلوك الاجتماعي الإيجابي- وذلك بعد التحكم في العوامل الأخرى المتعلقة بالسلوك

الاجتماعي الإيجابي، والنوع، العمر والوقت- وتبين وجود تأثيرات معاكسة للتعرض للعبة العنيفة. حيث كان اللعب العنيف مرتبطًا بشكل سلبي بالسلوكيات والسمات الاجتماعية الإيجابية بينما التعرض لألعاب الفيديو الاجتماعية الإيجابية يزيد من السلوك الاجتماعي الإيجابي واتضح أيضا وجود علاقة سببية طويلة الأمد بين اللعب الاجتماعي الإيجابي والسلوك الاجتماعي الإيجابي حيث كان للاعبين الذين تعرضوا للعبة اجتماعية إيجابية صفات وسلوكيات اجتماعية أعلى كالمشاركة والتعاون والوعي العاطفي.

طبق Zhong zhi [٢١] **٢٠٠٩** نظرية تأثير الشخص الثالث (TPE) لفحص تصورات الشباب لتأثيرات ألعاب الانترنت على الذات وعلى الآخرين ومدى تأثيرها على التفاعل الاجتماعي الإيجابي والسلبي وتحديد مدى إدراك الأفراد للتأثيرات غير المرغوبة لألعاب الإنترنت على الآخرين، وذلك من خلال إجراء الدراسة على ٤٦٥ شاب بالصين وتبين وجود تناقضات إدراكية مع الشخص الثالث، حيث تبين أن حجم تصورات الشخص الثالث يتأثر بالرغبة الاجتماعية للرسالة، والمسافة الاجتماعية بين الذات والآخرين، والتعرض التفاضلي لألعاب الإنترنت. ففي حالة الآثار الاجتماعية الإيجابية كان تأثير المسافة الاجتماعية مختلط، بينما في الآثار السلبية للمجتمع تزداد تناقضات الإدراك الحسي، حيث أصبحت المسافة الاجتماعية أكبر، والعلاقة بين المسافة الاجتماعية وتصورات الشخص الثالث لم تكن خطية، حيث كان يُنظر إلى أفراد الأسرة على أنهم الأكثر مقاومة لتأثيرات الوسائط ومن غير المرجح أن يتأثروا بألعاب الإنترنت. وتبين أن تكوين الصداقات هو أهم سبب للعب الألعاب عبر الإنترنت، ويرجع ذلك إلي أن العديد من الشباب الصينيين يفتقرون إلى الحياة الاجتماعية في العالم الحقيقي، ولهذا السبب يسعون وراءها في عالم الألعاب الافتراضية. فألعاب الإنترنت تجعل الأفراد يعتمدون على البيئات الافتراضية، وبعضها يساعد اللاعبين على تحسين شبكاتهم الاجتماعية من خلال السماح لهم للعب مع اشخاص من ثقافات مختلفة.

التعليق على الدراسات السابقة:

١- استفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في صياغة المشكلة البحثية، ومنهجها، وصياغة الفروض، والمقاييس.
٢- برغم خطورة تأثير الألعاب الإلكترونية التي قد تصل لحد الانتحار في بعض الأحيان إلا ان هذا الشق البحثي لم ينل الاهتمام الكافي من الدراسات العربية.
٣- ركزت معظم الدراسات على الأطفال والمراهقين كمجتمع للبحث والدراسة ولم يتم التطرق للشباب واتجاهاتهم بشكل كاف مقارنة بالأطفال والمراهقين، وهو ما سعت الدراسة الحالية إلي استكشافه بجانب التعرف على الفرق بين رؤية الشباب بالحضر والشباب بصعيد مصر.
٤- توصلت غالبية الدراسات إلي وجود تأثيرات سلبية لاستخدام الألعاب الإلكترونية وقلة التأثيرات الإيجابية لها.

٥- تفيد نتائج الدراسة المختصين في مجالات علم النفس والاجتماع والتربية من خلال الوقوف على أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية تفضيلا لدى الشباب، وتحديد العلاقة بين الفجوة الإدراكية بين الذات والآخرين، من خلال العديد من المتغيرات مثل تقدير الذات، الكفاءة الذاتية.

(١-٥) الإطار النظري للدراسة

نظرية تأثرية الآخرين (تأثر الشخص الثالث) Third person effect (TPE)

تعتمد الدراسة الحالية في إطارها النظري وبناء فروضها على نظرية **Third person effect (TPE)** والتي تعني تأثرية الآخرين أو تأثير الشخص الثالث وقد اشتهرت بين الباحثين بنظرية الشخص الثالث وهى تعود لصاحبها (Philips Davison)، وتفترض النظرية أن الأفراد يميلون للاعتقاد بأن محتوى الرسائل الإعلامية تأثيره أقوى على الآخرين بدرجة أكبر من تأثيره على الذات، مما يؤدي إلي التأثير على إدراكهم وسلوكياتهم.

ويفترض Davison أن الأفراد يدركون أن التأثير الأعظم للرسائل الإعلامية لا يقع عليهم الشخص الأول (أنفسهم) ولا على أقرانهم الذين يشبهونهم الشخص الثاني، إنما يقع على الشخص الثالث، الذي يبعد عنهم مسافة اجتماعية أو يختلف عنهم.[٢٢]

تأثير الشخص الثالث ليس رد فعل مباشر لمحتوى الوسائط الإعلامية، بل رد فعل على التأثير المتوقع على الآخرين - ووصف دافيسون تأثير الشخص الثالث بانه التمييز الإدراكي بأن وسائل الإعلام لن تكون مؤثرة على الذات، بل ستؤثر على الآخرين[٢٣].

فروض النظرية

تعتمد النظرية في أساسها على فرضين أساسيين هما:

أولا الفرض الإدراكي: ويقوم على أن تقديرات الأفراد لتأثير محتوى وسائل الإعلام على أنفسهم أقل من تأثيرها على الآخرين، وأن الفرد قادر على حماية نفسه من تأثير المحتوى الإعلامي الضار بينما الآخرون لا يملكون القدرة على حماية أنفسهم، وقد عرف دافيسون فرضية تأثير الشخص الثالث على أنها احتمالية أن يتوقع "الأفراد الذين يتعرضوا لمحتوى إعلامي أن يكون هناك تأثير أكبر على الآخرين من تأثيرهم عليهم. وأن الأفراد يعتقدون بأن وسائل الإعلام العنيفة أو ذات المحتوى السلبي أكثر تأثيرًا على الآخرين من تأثيرها على أنفسهم. وفسر دافيسون أن السبب وراء ذلك يرجع لأمرين **أولهما** المبالغة في تقدير إعلاء الذات واعتقاد الفرد أنه يملك الخبرات التي تحميه من سلبيات محتوى وسائل الإعلام **والثاني** هو تقليل الفرد من شخص الآخرين وأنهم لا يملكون تلك الخبرات التي لديه[٢٤].

ثانيا: الفرض السلوكي

وجد دافيسون أن الشخص الأكثر إدراكاً لتأثير النظرية هو الذي يؤيد فرض القيود على المحتوى الإعلامي الذي له تأثير ضار على الآخرين، ويطالب بأن يكون هناك رقابة على وسائل التواصل الاجتماعي، فمحاولة فرض قيود على الاتصال ترتبط بدافع الاهتمام بتأثيرات الاتصال على الآخرين.

ويقوم الفرد بأداء الفرض السلوكي من خلال اتخاذ الإجراءات التي تقلل من التأثير السلبي على الآخرين بدافع الحماية والرقابة - مثل وضع رقابة على المحتوى السلبي لوسائل الإعلام- بناء على اعتقادهم بأن الآخرين أكثر تأثرا بالمحتوى الإعلامي السلبي مقارنة بهم[٢٥].

رابعا: مراحل حدوث نظرية الشخص الثالث:

- يعتقد الأفراد أن لديهم معلومات غير موجودة لدى الآخرين وأنهم يملكون قدراً كافيا من المعلومات لحمايتهم من وسائل الإعلام المختلفة وهذا الأمر الذي جعل الآخرين عرضة للخطر والمحتوى السلبي.
- ويرى الأفراد أن وسائل الإعلام المختلفة لها اتجاهاتها التي تحاول فرضها على المجتمع والأفراد، ومن ثم تؤثر عليهم بسبب هذه الاتجاهات.
- كما يوجد ما يسمى بالتعزيز الذاتي (المناعة الذاتية) للحفاظ على مفهوم الذات الإيجابي، فالأفراد يقيّمون أنفسهم بعبارات أكثر ملاءمة من تقييمهم للآخرين. ويشعر الأفراد بأن الرسائل الإعلامية غير مرغوبة لديهم ويكونوا مقتنعين بآرائهم الخاصة التي تكون مخالفة لآراء وسائل الإعلام.
- وهناك ما يسمى بالمسئولية الاجتماعية للأفراد والتي يستخدمها الأفراد للدفاع عن الآخرين من التأثيرات غير المرغوبة لوسائل الإعلام ويظهر ذلك من خلال الموافقة على فرض إجراءات تقييدية لمواجهة تلك الآثار السلبية.

تطبيق النظرية على موضوع الدراسة

تقوم نظرية تأثرية الشخص الثالث على ميل الجمهور إلي تعظيم تأثير وسائل الإعلام على الآخرين مقارنة بتأثيرها عليهم أنفسهم، لذلك تسعى الدراسة للاستفادة من النظرية في اختبار الفرض الادراكي ومعرفة مدى إدراك الشباب لتأثيرات الألعاب الإلكترونية على أنفسهم وعلى الآخرين (الإيجابية والسلبية منها) التي يكتسبها الشباب جراء استخدام الألعاب الإلكترونية، وكذلك اختبار الفرض السلوكي لنظرية الشخص الثالث لدراسة التأثير السلوكي على الشباب الذي يقوم على الدافعية الوقائية الناتج من استخدام الألعاب الإلكترونية وتعني مدى قابلية الشباب للتأثر بالألعاب الإلكترونية وتقيمهم لهذا التأثير الذي يدفعهم إلي اتخاذ سلوك وقائي للسيطرة على

هذا التأثير السلبي كالموافقة على فرض رقابة على الألعاب الإلكترونية. بالإضافة إلي دراسة الفروق الفردية بين شباب القاهرة الكبرى وصعيد مصر ودراسة الكفاءة الذاتية لهم، وتحديد مدى تأثير العوامل الديموغرافية على مدى إدراك الشباب (بالقاهرة الكبرى وصعيد مصر) بتأثيرات الألعاب الإلكترونية (الإيجابية/ السلبية).

(١-٦) التعريفات الإجرائية للدراسة

الشخص الثالث: هو الشخص الذي تعتقد عينة الدراسة أنه أكثر قابلية للتأثر بالمحتوى السلبي لوسائل الإعلام.

ويعرف إجرائيا في الدراسة الحالية بأنهم الأصدقاء أو زملاء الدراسة أو العمل الذين يعتقد الشباب أنهم أكثر قابلية للتأثر بالمحتوى الضار للألعاب الإلكترونية".

التحيز الإدراكي: هو الفرق بين إدراك الفرد للتأثير الذي يمكن أن يحدث على ذاته والتأثير الذي يمكن أن يحدث على الآخرين نتيجة استخدام وسائل الإعلام.

ويعرف إجرائيا في الدراسة الحالية " هو الفرق بين إدراك الشباب للتأثير الذي يمكن أن يحدث على ذاته والتأثير الذي يمكن أن يحدث على الآخرين نتيجة استخدامه للألعاب الإلكترونية.

الألعاب الإلكترونية: هي ألعاب ترفيهية أو تعليمية نعرض من خلال جهاز إلكتروني، تمتاز بالمؤثرات الصوتية والبصرية، يتنافس اللاعبين فيها لإحراز نقاط أو تحقيق هدف ما في إطار قواعد محددة مسبقاً، معتمدة على مبدأي الإثارة والمنافسة[٢٦].

وتعرف إجرائيا في الدراسة الحالية بإنها "هي ألعاب يتم استخدامها عبر وسيط إلكتروني (الموبايل أو الكمبيوتر) وتمد الشباب بالمتعة والإثارة من خلال التحدي والمنافسة باستخدام الإمكانات العقلية والحركية لديهم لتحقيق هدف الفوز بشكل فردي أو جماعي.

(١-٧) أهداف الدراسة

- رصد اكثر تطبيقات الألعاب الإلكترونية تفضيلا لدى الشباب.
- الكشف عن أسباب استخدام الشباب لتطبيقات الألعاب الإلكترونية.
- استكشاف العلاقة بين الفجوة الإدراكية بين الذات والآخرين، والعديد من المتغيرات الديموغرافية والاجتماعية والذاتية.
- اختبار فروض نظرية تأثير الشخص الثالث من خلال التعرف على إدراك الشباب لحدوث فوائد/ أضرار لديهم ولدى الآخرين نتيجة استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية.
- رصد مدى تأييد الشباب لاتخاذ إجراءات للحماية من أخطار الألعاب الإلكترونية.

(١-٨) تساؤلات الدراسة

- ما أكثر تطبيقات الألعاب الإلكترونية استخداما للشباب؟
- ما دوافع تعرض الشباب لتطبيقات الألعاب الإلكترونية؟
- ما مدى تأثير نوع التطبيقات الإلكترونية على مستوى الذكاء والعنف لدى الشباب؟
- ما تصورات الشخص الثالث بخصوص إدراك الشباب لفوائد/ أضرار استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية على الذات والآخرين؟
- ما مدى تأييد الشباب لاتخاذ إجراءات للحماية من أخطار الألعاب الإلكترونية؟
- ما العلاقة بين الفجوة الإدراكية بين الذات والآخرين، والمتغيرات الديموغرافية، والاجتماعية، والذاتية؟
- ما مدى وجود فروق بين إدراك الشباب في القاهرة وصعيد مصر لتأثيرات تطبيقات الألعاب الإلكترونية.

(١-٩) فروض الدراسة

الفرض الأول :توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إدراك الأفراد لحدوث إدمان للألعاب الإلكترونية لديهم وبين إدراكهم لحدوث إدمان للألعاب لدى الآخرين جراء لعب الألعاب الإلكترونية.

الفرض الثاني: وجود فروق دالة إحصائياً في الفجوة الإدراكية بين الذات والآخرين حسب المجموعات الأبعد في المسافة الاجتماعية

الفرض الثالث: توجد فروق دالة إحصائيا في مساحة الفجوة الإدراكية طبقاً لاختلاف الخصائص الديموغرافية للمبحوثين (النوع، الفئة العمرية، المستوى التعليمي، المستوى الاقتصادي الاجتماعي).

الفرض الرابع: توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين مساحة الفجوة الإدراكية وكل من:

أ- المرغوبية الاجتماعية
ب- مستوى الكفاءة الذاتية للفرد
ت- مدى إدراك الشباب لتطبيقات الألعاب الإلكترونية
ث- درجة تقدير الذات

الفرض الخامس: وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين مساحة الفجوة الإدراكية ومدى تأييد الشباب عينة الدراسة لاتخاذ إجراءات تقييدية لحماية الآخرين من تأثيرات الألعاب الإلكترونية.

(١-١٠) نوع الدراسة وإطار المنهجي

تنتمي الدراسة إلي الدراسات الوصفية حيث تستهدف الدراسة جمع البيانات وتحليلها حول تعرض الشباب للألعاب الإلكترونية وعلاقتها برؤيتهم للذات والآخر في إطار نظرية الشخص الثالث، وكذلك تعتمد الدراسة على منهج المسح واستخدام أداة استمارة الاستبيان بالتطبيق على عينة من الشباب بكل من القاهرة الكبرى وصعيد مصر وتعتمد الدراسة أيضا على أسلوب المقارنة لكشف أوجه الشبه والاختلاف بين تعرض الشباب بالقاهرة الكبرى وصعيد مصر للألعاب الإلكترونية.

(١-١١) عينة الدراسة

تم تطبيق الدراسة الميدانية على عينة عمدية من الشباب قوامها ٣٠٠ مفردة من القاهرة الكبرى وصعيد مصر من مستخدمي الألعاب الإلكترونية والمقارنة بين رؤياهم، ويوضح الجدول التالي توزيع البيانات الديموغرافية لعينة الدراسة:

جدول (١) يوضح البيانات الديموغرافية لعينة الدراسة

البيانات الديموغرافية		القاهرة الكبرى		صعيد مصر		إجمالي العينة	
		ك	%	ك	%	ك	%
النوع	ذكر	73	43.7	42	31.6%	١١٥	%٣٨.٣
	أنثى	94	56.3%	91	68.4%	١٨٥	%٦١.٧
	المجموع	167	100%	133	100%	٣٠٠	%١٠٠
العمر	من ١٥لأقل من ٢٠	71	%٤٢.٥	٤٠	%٣٠.١	١١١	%٣٧
	من ٢٠لأقل من ٢٥	٦٤	%٣٨.٣	٤٢	%٣١.٦	١٠٦	%٣٥.٣
	من ٢٥لأقل من ٣٠	١٨	%١٠.٨	٣٨	%٢٨.٦	٥٦	%١٨.٧
	من ٣٠ إلي ٣٥	١٤	%٩.٨	١٣	%٨.٤	٢٧	%٩
	المجموع	١٦٧		١٣٣		٣٠٠	%١٠٠
المستوى التعليمي	طالب اعدادي	٢٢	%١٣.٢	٧	%٥.٣	٢٩	%٩.٧
	طالب ثانوي	٣٢	%١٩.٢	٢٠	%١٥	٥٢	%١٧.٣
	جامعي	٩٧	%٥٨.١	٧٣	%٥٤.١	١٧٠	%٥٦.٧
	دراسات عليا	١٦	%٩.٦	٣٣	%٢٤.٨	٤٩	%١٦.٣
	المجموع	١٦٧		١٣٣		٣٠٠	%١٠٠
متوسط دخل الأسرة شهريا	أقل من ٤٠٠٠	٢٧	%١٦.٢	٤٦	%٣٤.٦	٧٣	%٢٤.٣
	من٤٠٠٠إلي أقل من ٨٠٠٠	٧٨	%٤٦.٧	٦٦	%٤٩.٦	١٤٣	%٤٧.٦
	من ٨٠٠٠ فأكثر	٦٢	%٣٧.١	٢١	%١٥.٨	٨٤	%٢٨
	المجموع	١٦٧		١٣٣		٣٠٠	%١٠٠
محل الإقامة		١٦٧	٥٥.٧	١٣٣	٤٤.٣	١٦٧	%٥٥.٧
						١٣٣	%٤٤.٣
	المجموع					٣٠٠	%١٠٠

المنطقة السكنية	شعبية	٥٠	%٢٩.٩	٣٧	%٢٧.٨	٨٧	%٢٩
	متوسطة	٨٣	%٤٩.٧	٨٢	%٦١.٧	١٦٥	%٥٥
	مدن جديدة	٣٤	%٢٠.٤	١٤	%١٠.٥	٤٨	%١٦
	المجموع	١٦٧		١٣٣		٣٠٠	%١٠٠
هل سافرت للخارج	نعم	٦٨	%٤٠.٧	٥٦	%٤٢.١	١٢٤	%٤١.٣
	لا	٩٩	%٥٩.٣	٧٧	%٥٧.٩	١٧٦	%٥٨.٧
	المجموع	١٦٧		١٣٣		٣٠٠	%١٠٠
أسباب السفر	عمل	٩	١٣.٢	٨	%١٤.٣	١٧	%١٣.٧
	دراسة	٢١	٣٠.٩	١٦	%٢٨.٦	٣٧	%٢٩.٨
	ترفيه	٣٨	%٥٥.٩	٣٢	%٥٧.١	٧٠	%٥٦.٥
	مجموع (أسباب من قال نعم)	٦٨		٥٦		١٢٤	%١٠٠

مبررات اختيار العينة

١- من الصعب تطبيق كافة فروض نظرية الشخص الثالث على الأطفال دون سن ١٠.

٢- أكدت العديد من الدراسات منها دراسة Nicolas Besombe & Pauline Maillot 2018 إلى أن أكثر من ٩٠٪ من الأفراد الذين تتراوح أعمارهم بين ١٠ و٢٤ عامًا يلعبون ألعاب الفيديو، ٤٨% من الأفراد الذين تزيد أعمارهم عن ٤٥ عامًا لا يزالون يمارسون الألعاب الإلكترونية.

٣- خطورة هذه المرحلة من العمر -خاصة المرحلة الجامعية منها- حيث لا توجد رقابة على هذا السن كما في الأطفال الصغار حيث تقل الرقابة الأسرية إلي حد كبير على هذه الفئة العمرية ومراقبة تأثير الألعاب الإلكترونية عليهم حيث يرى الشباب انهم نضجوا ويستطيعوا تقييم الأمور.

٤- وتم اختيار العينة من شباب القاهرة الكبرى وصعيد مصر وذلك لعدم وجود دراسات كافية لدراسات تأثيرات الألعاب الإلكترونية عبر بيئات وثقافات مختلفة داخل المجتمع الواحد والوقوف على مدى تشابه واختلاف رؤى الشباب باختلاف البيئة التي يعيشون بها.

إجراءات الصدق للدراسة

تم تحكيم استمارة الاستبيان من قبل الأساتذة المتخصصين في الإعلام وعلم النفس[٢٧] للتأكد من أن أداة القياس صالحة لتحقيق أهداف الدراسة، وبناء على توجيهات الأساتذة قامت الباحثة بإجراء لوضع استمارة الاستبيان في صورتها النهائية.

وقد تم تطبيق الاستمارة الكترونيا، من خلال إرسال الاستمارة على الفيس بوك والواتس أب. وبعد المراجعة للاستمارات تم تفريغ البيانات باستخدام برنامج (SPSS)، وتم الاعتماد على حساب التكرارات واستخراج الجداول البسيطة والمركبة، وحساب الوزن النسبي والوزن المرجح والمتوسط الحسابي، للتوصل إلى نتائج الدراسة.

(١-١٢) مقاييس الدراسة
استفادت الباحثة من الدراسات السابقة في إعداد مقاييس الدراسة، وتم إعداداها على النحو التالي: -

تم استخدام معاملات إحصائية للتأكد من صالحية المقاييس التي تم استخدامها في الدراسة وهم معامل ألفاكرونباخ لتحليل ثبات المقاييس، التحليل العاملي لاستخلاص العوامل.

وبتطبيق اختبار الثبات باستخدام معامل ارتباط ألفاكرونباخ على الاستمارة بلغت قيمة معامل ألفا كرونباخ (٠.٨٩٥) وهي قيمة ثبات مرتفعة يمكن الاعتماد عليها.

- **مقياس تقدير الذات:** تم تكوين المقياس بأسلوب ليكرت الثلاثي من ٧ عبارات تمثلت فيما يلي: (أشعر بعدم امتلاكي مزايا عديدة أفخر بها، راض عن نفسي بشكل عام، أشعر بأني عديم النفع في بعض الأوقات، أشعر بأني شخص ذو قيمة، أستطيع أن أحمي نفسي من تأثير الألعاب الالكترونية، يمكنني أن أقوم بأشياء بنفس إجادة الآخرين لها، أعتقد أنني لا يرجى مني نفعا على الإطلاق) وقد بلغت قيمة معامل ارتباط ألفا كرونباخ لهذا المقياس (٠.٤٤) وهي قيمة ثبات يمكن الاعتماد عليها. ومعامل الصدق الذاتي للمقياس (٠.٦٦٣).

- **مقياس الاستقطاب الإلكتروني لدى الذات (الأسباب):** ويتكون من اثني عشر عبارة عبارات على النحو التالي:-(التعود على استخدامها، التخلص من الملل وقضاء وقت الفراغ والتسلية، لا أجد شيئا آخر أفعله، أحب التشارك والتنافس مع أقراني في اللعب، تحسن الحالة المزاجية لدي، تساعدني على تكوين علاقات مع الاخرين، متابعة أحدث الألعاب الإلكترونية، تشعرني بالتفوق وإثبات الذات، أستمتع بإيجاد طرق جديدة ومبتكرة في اللعب، تنشط الذاكرة وتنمي التفكير وتجعلني أكثر ذكاء، تدفعني لاتخاذ مواقف سليمة تجاه المواقف الحياتية، تنمي روح القيادة والمسئولية والتعاون) وقد بلغت قيمة معامل ارتباط ألفاكرونباخ لهذا المقياس (٠.٧٧٥)، ومعامل الصدق الذاتي للمقياس(٠.٨٨) وهي قيمة ثبات يمكن الاعتماد عليها.

- **مقياس المرغوبية الاجتماعية للتطبيقات الالكترونية (على الذات)** يتكون هذا المقياس بأسلوب ليكرت الثلاثي من ثماني عبارات، وتمثلت فيما يلي:-(تنمي تطبيقات الألعاب الإلكترونية مهارات التفكير، الألعاب الإلكترونية تساعدني على التعرف على أحدث التقنيات، اتأثر أخلاقيا بشكل سلبي عند تعرضي لمحتوى غير لائق، أشارك في تحديات الألعاب دون تقدير لعواقبها، أصبح لدى معلومات أكثر، تزيد من قدرتي على التخطيط وسرعة البديهة، زادت من عزلتي الاجتماعية، تؤثر على سلوكي وتؤدي لزيادة العنف والعصبية لدي) وكانت قيمة معامل ألفا كرونباخ لهذا المقياس (٠.٥٨) ومعامل الصدق الذاتي للمقياس (٠.٧٦٢).
- **مقياس الكفاءة الذاتية**: تم تكوين المقياس من ٧ عبارات تمثلت فيما يلي (تحفزني لإتمام دروسي، أشعر بالتقصير في تحصيلي الدراسي بسبب الألعاب الإلكترونية، لا تؤثر علي

تحصيلي العلمي والدراسي، أحد الأسباب في عدم قدرتي على التركيز في المذاكرة، ضعف أدائي في الامتحانات ونقص درجاتي، أمارس الألعاب الإلكترونية أثناء المحاضرات أو الحصص الدراسية، أقضي وقتا أطول في ممارسة الألعاب إلكترونية عن استذكار دروسي) وبلغت قيمة معامل ألفا كرونباخ لهذا المقياس (٠.٧٥٤) وهي قيمة ثبات يمكن الاعتماد عليها. ومعامل الصدق الذاتي للمقياس (٠.٨٦٨).

- **مقياس إدراك الأفراد لإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:** تم تكوين المقياس من تسع عبارات على النحو التالي: (تزيد تطبيقات الألعاب الإلكترونية من الاهتمام بالتكنولوجيا الرقمية، استخدام الألعاب الإلكترونية التفاعلية (الجماعية) تزيد من فرص المشاركة والتفاعل الاجتماعي، التعرض لبعض الألعاب الإلكترونية ينمي الإبداع والذكاء، تعزز من القدرات العقلية والإدراكية، إدمان استخدام الألعاب الإلكترونية يسبب العديد من الأضرار الجسدية والنفسية، استخدامها لأوقات طويلة يؤثر على التفاعل مع الآخرين، الألعاب الإلكترونية تحمل مضموناً إيجابيا لدى، أستطيع أن أحمي نفسي من تأثيرات الألعاب الالكترونية الضارة، تجعلني اتلفظ بألفاظ غير لائقة) وقد بلغت قيمة ألفا كرونباخ لهذا المقياس(٠.٦٧) وهي قيمة يمكن الاعتماد عليها. ومعامل الصدق الذاتي للمقياس (٠.٨١٨).

- **مقياس المسافة الاجتماعية:** يتكون هذا المقياس من أربع عبارات تمثلت فيما يلي: أتأثر من استخدام للألعاب الإلكترونية، تتأثر أفراد عائلتي من استخدام للألعاب الإلكترونية، يتأثر أصدقائي المقربين من استخدام للألعاب الإلكترونية، يتأثر زملائي بالدراسة من استخدام للألعاب الإلكترونية، وبلغت قيمة ألفا كرونباخ لهذا المقياس (٠.٧٩٥) وهي قيمة معامل ثبات يمكن الاعتماد عليها. ومعامل الصدق الذاتي للمقياس (٠.٨٩).

- **مقياس الفرض السلوكي:** تم تكوين المقياس من خمس عبارات، تمثلت فيما يلي: (لابد من فرض رقابة من قبل الوالدين على استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية، يجب إصدار تشريعات تضمن عدم المساس بالأديان والقيم داخل الألعاب الإلكترونية، لابد من التحكم في عدد الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الشباب والأطفال، لابد من فرض عقوبات لاستخدام الألعاب الإلكترونية أثناء المحاضرات أو الحصص الدراسية، الرقابة الذاتية للشخص هي أفضل قيد على استخدام الألعاب الإلكترونية). وقد بلغت قيمة ألفا كرونباخ لهذا المقياس (٠.٦٠٤)، وهي قيمة ثبات يمكن الاعتماد عليها. ومعامل الصدق الذاتي للمقياس (٠.٧٧٧).

- **مقياس المستوى الاقتصادي والاجتماعي:** تم قياس المستوى الاقتصادي الاجتماعي بواسطة مقياس تجميعي يتكون من ستة أسئلة عن المستوى التعليمي، متوسط دخل أسرة المبحوث شهريا، محل الإقامة، المنطقة السكنية، والسفر للخارج، وأسباب السفر للخارج.

المعالجة الإحصائية للبيانات:

تم اللجوء إلى المعاملات والاختبارات الإحصائية التالية في تحليل بيانات الدراسة:

- التكرارات البسيطة والنسب المئوية
- معامل ارتباط بيرسون لدراسة شدة واتجاه العلاقة الارتباطية بين متغيرين من نوع الفئة أو النسبة اختبار (T- test) لدراسة الدلالة الإحصائية للفروق بين المتوسطات الحسابية لمجوعتين مرتبطتين.
- اختبار (T – test) لدراسة الدلالة الإحصائية للفروق بين المتوسطات الحسابية لمجموعتين من المبحوثين في أحد متغيرات الفئة أو النسبة .
- تحليل التباين ذي البعد الواحد المعروف اختصار ANOVA لدراسة الدلالة الإحصائية للفروق بين المتوسطات الحسابية لأكثر من مجموعتين من المبحوثين في أحد متغيرات الفئة أو النسبة.

(٢) نتائج الدراسة الميدانية

تم تحليل نتائج الدراسة من خلال عدة محاور وهى كالتالي: -

(٢-١) المحور الأول: نتائج الجداول البسيطة والمركبة

(٢-٢) المحور الثاني: نتائج المقاييس والفروض

(٣) النتائج العامة للدراسة

المحور الأول: نتائج الجداول البسيطة والمركبة

- كثافة استخدام عينة الدراسة لتطبيقات الألعاب الإلكترونية

جدول (٢) يوضح عدد تطبيقات الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها الشباب

عدد تطبيقات الألعاب الإلكترونية التي يتم تستخدمها		محل الإقامة		Total
		القاهرة الكبرى	صعيد مصر	
من ١ الى ٣	ك	١١٩	١٠٢	٢٢١
	%	%٧١.٣	%٧٦.٧	%٧٣.٧
من ٤ الى ٦	ك	٢٦	١٧	٤٣
	%	%١٥.٦	%١٢.٨	%١٤.٣
اكثر من ٦ ألعاب	ك	٢٢	١٤	٣٦
	%	%١٣.٢	%١٠.٥	%١٢.٠
الإجمالي	ك	١٦٧	١٣٣	٣٠٠
	%	%١٠٠.٠	%١٠٠.٠	%١٠٠.٠

تبين من بيانات جدول(٢) متوسط عدد تطبيقات الألعاب الإلكترونية التي تستخدمها عينة الدراسة هي من ١-٣ تطبيق[٢٨] مما يعني أن الفئة العمرية لعينة الدراسة تستخدم الألعاب الإلكترونية بكثافة متوسطة.

جدول (٣) يوضح العلاقة بين الفئة العمرية والنوع وكثافة الاستخدام

كثافة الاستخدام	قيمة معامل بيرسون	مستوى المعنوية
النوع	-٠.٢٢٦	٠.٠٠٠
الفئة العمرية	-٠.٢٣٣	٠.٠٠٠

وبدراسة العلاقة بين الفئة العمرية والنوع وكثافة الاستخدام تبين من جدول (٣) وجود علاقة ارتباطية عكسية ضعيفة بمعنى أنه كلما زاد العمر قل استخدام الألعاب الإلكترونية وتبين وجود علاقة دالة إحصائيا بين النوع ومعدل استخدام عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية، حيث لوحظ أن الذكور أكثر ميلا لاستخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية لفترات أطول عن الإناث.

جدول (٤) يوضح معدل الاستخدام اليومي لتطبيقات الألعاب الإلكترونية

معدل الاستخدام اليومي للألعاب الإلكترونية		محل الإقامة		Total
		القاهرة الكبرى	صعيد مصر	
مرة واحدة في الأسبوع	ك	١٩	٢٣	٤٢
	%	%١١.٤	%١٧.٣	%١٤.٠
أقل من ساعة	ك	٦٧	٤٩	١١٦
	%	%٤٠.١	%٣٦.٨	%٣٨.٧
من ساعة لأقل من ثلاث ساعات يوميا	ك	٤٩	٣٩	٨٨
	%	%٢٩.٣	%٢٩.٣	%٢٩.٣
ثلاث ساعات فأكثر يوميا	ك	٣٢	٢٢	٥٤
	%	%١٩.٢	%١٦.٥	%١٨.٠
	ك	١٦٧	١٣٣	٣٠٠
	%	%١٠٠.٠	%١٠٠.٠	%١٠٠.٠

يتبين من بيانات جدول (٤) أن أعلى نسبة للمعدل اليومي لاستخدام عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية هي أقل من ساعة[٢٩] مما يؤكد بيانات الجدول السابق وهى أن كثافة الاستخدام لهذه الفئة العمرية (ما بعد مرحلة الطفولة) غير مرتفعة.

جدول (٥) يوضح أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها الشباب

الفقرة		محل الإقامة		Total
		القاهرة الكبرى	صعيد مصر	
ألعاب قتالية	ك	٩٢	٥٣	١٤٥
	%	%٥٥.١	%٣٩.٨	%٤٨.٣
ألعاب إبداعية	ك	٧١	٤٢	١١٣
	%	%٤٢.٥	%٣١.٦	%٣٧.٧
ألعاب ذكاء	ك	٩٧	٧٤	١٧١
	%	%٥٨.١	%٥٥.٦	%٥٧.٠
ألعاب مهارية	ك	٧٧	٤٤	١٢١
	%	%٤٦.١	%٣٣.١	%٤٠.٣
ألعاب استراتيجية	ك	٦٢	٢٤	٨٦
	%	%٣٧.١	%١٨.٠	%٢٨.٧
ألعاب حركة	ك	٥٥	٣٥	٩٠
	%	%٣٢.٩	%٢٦.٣	%٣٠.٠
اخرى تذكر	ك	١١	٧	١٨
	%	%٦.٦	%٥.٣	%٦.٠
جملة من سئلو		١٦٧	١٣٣	٣٠٠

يتضح من بيانات جدول (٥) أكثر الألعاب استخداما هي ألعاب الذكاء تلاها الألعاب القتالية في كلا من القاهرة وصعيد مصر وترى الباحثة أنه قد يرجع ذلك لزيادة نسبة مشاركة الإناث في عينة الدراسة عن الذكور وقد يرجع ذلك لإن استجابة الذكور للإجابة على الاستبيان كانت أقل من الإناث أو ربما لأن الإناث يقضين وقتا أطول في المنزل عن الذكور مما يرغبن في تقضية وقت الفراغ والتسلية في اللعب وتتفق في **ذلك دراسة حنان محمد إسماعيل**[٣٠] **٢٠١٣** حيث بينت وجود فروق دالة احصائيا لصالح الإناث في استخدام ألعاب الإنترنت.

وقد بينت الدراسة الحالية ميل الإناث لألعاب الذكاء أكثر من الألعاب القتالية. حيث جاء في الترتيب الأول استخدام ألعاب الذكاء (الشطرنج إيجاد الاختلافات السودوكو) بنسبة بلغت ٤٠.٥% وذلك ما يؤكده بيانات الجدول السابق حيث حصلت ألعاب الذكاء على أعلى اختيار، لعبة بابجي Pubg ٣٠.٨% تلاها كاندي كراش ٢٩.٥%تلاها ألعاب الكورة ٢١.٤% والبلياردو٢١.٤% ثم سباق السيارات ١٤.٢%.

جدول (٦) يوضح أسباب استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية لدى الشباب (طقوسية ونفعية)

الفقرة	موافق		محايد		معارض		المتوسط الحسابي	الوزن النسبي	القاهرة الكبرى		صعيد مصر		مؤشرات احصائية	
	ك	%	ك	%	ك	%			متوسط حسابي	وزن نسبي	متوسط حسابي	وزن نسبي	كا٢	دلالة احصائية
التعود على استخدامها	١١٥	٣٨.٣ %	١١٠	٣٦.٧ %	٧٥	٢٥.٠ %	٢.١٣	٧١.١ %	٢.١٢	٧٠.٧ %	٢.١٥	٧١.٧ %	١.٩٦	٠.٣٨
للتخلص من الملل وقضاء وقت الفراغ والتسلية	٢٤٢	٨٠.٧ %	٤٧	١٥.٧ %	١١	٣.٧ %	٢.٧٧	٩٢.٣ %	٢.٨٤	٩٤.٨ %	٢.٦٨	٨٩.٢ %	٨.٣١	٠.٠٢
أحب التشارك والتنافس مع أقراني في اللعب	١٥٦	٥٢.٠ %	٨٠	٢٦.٧ %	٦٤	٢١.٣ %	٢.٣١	٧٦.٩ %	٢.٣٠	٧٦.٦ %	٢.٣٢	٧٧.٢ %	١.٣٩	٠.٥٠
تحسن الحالة المزاجية لدي	١٦٨	٥٦.٠ %	١٠١	٣٣.٧ %	٣١	١٠.٣ %	٢.٤٦	٨١.٩ %	٢.٥٢	٨٤.٠ %	٢.٣٨	٧٩.٢ %	٣.٤٥	٠.١٨
تساعدني على تكوين علاقات مع الاخرين	٧٩	٢٦.٣ %	٧٨	٢٦.٠ %	١٤٣	٤٧.٧ %	١.٧٩	٥٩.٦ %	١.٧٥	٥٨.٣ %	١.٨٣	٦١.٢ %	١.١٠	٠.٥٨
متابعة أحدث الألعاب الإلكترونية	٧٤	٢٤.٧ %	٩٠	٣٠.٠ %	١٣٦	٤٥.٣ %	١.٧٩	٥٩.٨ %	١.٧٨	٥٩.٣ %	١.٨١	٦٠.٤ %	٠.٤٣	٠.٨١
تشعرني بالتفوق وإثبات الذات	١٠٧	٣٥.٧ %	٨٤	٢٨.٠ %	١٠٩	٣٦.٣ %	١.٩٩	٦٦.٤ %	١.٩٧	٦٥.٧ %	٢.٠٢	٦٧.٤ %	٠.٣٢	٠.٨٥
أستمتع بإيجاد طرق جديدة ومبتكرة في اللعب	١٨٠	٦٠.٠ %	٨١	٢٧.٠ %	٣٩	١٣.٠ %	٢.٤٧	٨٢.٣ %	٢.٥٣	٨٤.٤ %	٢.٣٩	٧٩.٧ %	٧.٥٦	٠.٠٢
تنشط الذاكرة وتنمي التفكير وتجعلني أكثر ذكاء	١٧٢	٥٧.٣ %	٨٣	٢٧.٧ %	٤٥	١٥.٠ %	٢.٤٢	٨٠.٨ %	٢.٤٥	٨١.٦ %	٢.٣٩	٧٩.٧ %	١.٠٣	٠.٦٠
تدفعني لاتخاذ مواقف سليمة تجاه المواقف الحياتية	٨٨	٢٩.٣ %	٩١	٣٠.٣ %	١٢١	٤٠.٣ %	١.٨٩	٦٣.٠ %	١.٨٦	٦٢.١ %	١.٩٢	٦٤.٢ %	٢.٤٢	٠.٣٠
تنمي روح القيادة والمسئولية والتعاون	١١٣	٣٧.٧ %	١٠١	٣٣.٧ %	٨٦	٢٨.٧ %	٢.٠٩	٦٩.٧ %	٢.٠٨	٦٩.٥ %	٢.١٠	٦٩.٩ %	١٣.٢٣	٠.٠٠

تشير البيانات الواردة في جدول (٦) إلي وجود فروق دالة إحصائيا بين عينة الدراسة بالقاهرة الكبرى وصعيد مصر من حيث أسباب استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية. وتبين أن أكثر أسباب استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الشباب هي التخلص من الملل وقضاء وقت الفراغ والتسلية ٩٠.٣% وتلاها بفارق كبير الاستمتاع بإيجاد طرق جديدة ومبتكرة في اللعب٨٢.٣% ثم تحسين الحالة المزاجية ٨١.٩% تثم نشيط الذاكرة وتنمية الفكر والذكاء٨٠.٨% مما يعكس تنوع اختيار العينة لأسباب الاستخدام بين نفعية وطقوسية على حد سواء.

وتتفق هذه النتيجة مع نظرية الطاقة الزائدة لفريدريك شيلر وهربرت سبنسر والتي تشير إلي أن الأطفال يلعبون للتخلص من الطاقة الزائدة لديهم والارتياح عند الانغماس في الواقع الافتراضي للألعاب الإلكتروني والتخفيف عن أنفسهم مما قد يعانوا منه [٣١].

جدول (٧) يوضح اتجاهات الشباب نحو ذاتهم (مقياس تقدير الذات)

الفقرة	كثيرا		أحيانا		نادرا		المتوسط الحسابي	الوزن النسبي	القاهرة الكبرى		صعيد مصر		مؤشرات احصائية	
	ك	%	ك	%	ك	%			متوسط حسابي	وزن نسبي	متوسط حسابي	وزن نسبي	كا ٢	دلالة احصاد ية
تشعرني بالتفوق وإثبات الذات	٣٦	١٢.٠ %	١٥٧	٥٢.٣ %	١٠٧	٣٥.٧ %	١.٧٦	%٥٨.٨	١.٧٣	٥٧.٧ %	١.٨٠	٦٠.٢ %	١. ١٧	٠.٥ ٦
راض عن نفسي بشكل عام	١٥٩	٥٣.٠ %	١٢٤	٤١.٣ %	١٧	٥.٧ %	٢.٤٧	%٨٢.٤	٢.٤٤	٨١.٢ %	٢.٥٢	٨٤.٠ %	١. ٣٧	٠.٥ ٠
أشعر بأني عديم النفع في بعض الأوقات	٢٩	٩.٧ %	١٣٦	٤٥.٣ %	١٣٥	٤٥.٠ %	١.٦٥	%٥٤.٩	١.٥٧	٥٢.٣ %	١.٧٤	٥٨.١ %	٥. ٧٦	٠.٠ ٦
اشعر بأني شخص له قيمة	١٧٤	٥٨.٠ %	١٠٤	٣٤.٧ %	٢٢	٧.٣ %	٢.٥١	%٨٣.٦	٢.٥٠	٨٣.٤ %	٢.٥١	٨٣.٧ %	٠. ٠٨	٠.٩ ٦
أستطيع أن أحمي نفسي من تأثير الألعاب الالكترونية	٢٠٧	٦٩.٠ %	٧٣	٢٤.٣ %	٢٠	٦.٧ %	٢.٦٢	%٨٧.٤	٢.٦٣	٨٧.٨ %	٢.٦١	٨٧.٠ %	٠. ٢٨	٠.٨ ٧
يمكنني أن أقوم بأشياء بنفس إجادة الآخرين لها	١٤٩	٤٩.٧ %	١٣١	٤٣.٧ %	٢٠	٦.٧ %	٢.٤٣	%٨١.٠	٢.٣٧	٧٩.٠ %	٢.٥٠	٨٣.٥ %	٥. ٨٣	٠.٠ ٥
أعتقد أنني لا يرجى مني نفعا على الاطلاق	٢١	٧.٠ %	٦٣	٢١.٠ %	٢١٦	٧٢.٠ %	١.٣٥	%٤٥.٠	١.٣١	٤٣.٥ %	١.٤١	٤٦.٩ %	٢. ١٠	٠.٣ ٥

يتضح من البيانات الواردة بجدول (٧) إلي أن عبارات تقدير الذات الإيجابية كانت الأعلى لدى عينة الدراسة وقد يرجع ارتفاع تقدير عينة الدراسة لذاتهم لإن فترة الشباب هي فترة التطلعات والآمال لديهم وتقديم أنفسهم بشكل إيجابي، وهم يرون أنهم على وعى ودراية بكافة الأمور. وهو ما أكده Douglas A. Gentile[٣٢] من خلال نظرية الشخص الثالث بما يسمى التعزيز الذاتي والذي يعني أن الأشخاص تميل لاحترام ذاتها وتقديمها بشكل إيجابي وإظهارها أفضل من الآخرين خاصة في هذه المرحلة العمرية للشباب.

وبينت النتائج وجود فروق دالة إحصائيا بين عينة الدراسة بالقاهرة الكبرى وصعيد مصر من حيث اتجاهات الشباب نحو ذاتهم لصالح شباب الصعيد وتقديرهم لذاتهم بشكل أكبر من عينة الدراسة بالقاهرة الكبرى.

جدول (8) يوضح مدى إدراك الشباب لتأثير تطبيقات الألعاب الإلكترونية على الذات (مقياس المرغوبية الاجتماعية)

الفقرة	كثيرا		أحيانا		نادرا		المتوسط الحسابي	الوزن النسبي	القاهرة الكبرى		صعيد مصر		مؤشرات احصائية	
	ك	%	ك	%	ك	%			متوسط حسابي	وزن نسبي	متوسط حسابي	وزن نسبي	كا٢	دلالة احصائية
تنمي مهارات التفكير لدي	١٤٦	٤٨.٧ %	١١٨	٣٩.٣ %	٣٦	١٢.٠ %	٢.٣٧	٧٨.٩ %	٢.٤٢	٨٠.٦ %	٢.٣٠	٧٦.٧ %	٦. ٦٣	٠.٠ ٤
تساعدني على التعرف على أحدث التقنيات	١٤٨	٤٩.٣ %	١١٠	٣٦.٧ %	٤٢	١٤.٠ %	٢.٣٥	٧٨.٤ %	٢.٣٦	٧٨.٦ %	٢.٣٥	٧٨.٢ %	٤. ٣٩	٠.١ ١
اتأثر أخلاقيا بشكل سلبي عند تعرضي لمحتوى غير لائق	٨٩	٢٩.٧ %	٨٤	٢٨.٠ %	١٢٧	٤٢.٣ %	١.٨٧	٦٢.٤ %	١.٨١	٦٠.٥ %	١.٩٥	٦٤.٩ %	٢. ٢١	٠.٣ ٣
أشارك في تحديات الألعاب دون تقدير لعواقبها	٦١	٢٠.٣ %	٩٥	٣١.٧ %	١٤٤	٤٨.٠ %	١.٧٢	٥٧.٤ %	١.٦٦	٥٥.٣ %	١.٨٠	٦٠.٢ %	٢. ٦٣	٠.٢ ٧
أصبح لدى معلومات أكثر	١٤٤	٤٨.٠ %	٩٧	٣٢.٣ %	٥٩	١٩.٧ %	٢.٢٨	٧٦.١ %	٢.٢٩	٧٦.٢ %	٢.٢٨	٧٥.٩ %	٠. ٦٥	٠.٧ ٢
تزيد من قدرتي على التخطيط وسرعة البديهة	١٧٠	٥٦.٧ %	٨٩	٢٩.٧ %	٤١	١٣.٧ %	٢.٤٣	٨١.٠ %	٢.٤٨	٨٢.٦ %	٢.٣٧	٧٨.٩ %	٨. ٥٨	٠.٠ ١
زادت من عزلتي الاجتماعية	٨٥	٢٨.٣ %	١٠٠	٣٣.٣ %	١١٥	٣٨.٣ %	١.٩٠	٦٣.٣ %	١.٩٠	٦٣.٥ %	١.٨٩	٦٣.٢ %	٠. ٦٨	٠.٧ ١
تؤثر على سلوكي وتؤدي لزيادة العنف والعصبية لدي.	٧١	٢٣.٧ %	٨٣	٢٧.٧ %	١٤٦	٤٨.٧ %	١.٧٥	٥٨.٣ %	١.٧٥	٥٨.٣ %	١.٧٥	٥٨.٤ %	١. ٦٣	٠.٤ ٤

يتبين من بيانات جدول (8) أن الشباب أيدوا بشكل أكبر تأثيرات الألعاب الإلكترونية الإيجابية على الذات حيث حصلت على أعلى وزن نسبي فكانت تنمية مهارات التفكير لديهم (٧٨.٩%)، تساعدني على التعرف على أحدث التقنيات (٧٨.٤%) بينما التأثيرات السلبية حصلت على أقل وزن نسبي وهو تأثيرها على السلوك وتزيد العنف والعصبية لديهم (٥٨.٣%) وتتفق الدراسة مع دراسة **Gros**[٣٣] **2003**حيث أكد على وجود تأثيرات إيجابية للألعاب الإلكترونية التفاعلية بالإضافة إلي أنها تمكن الأشخاص من التواصل مع الآخرين ونقل القيم السائدة في المجتمع.

واتضح أيضاً وجود فروق دالة إحصائيا بين عينة الدراسة بالقاهرة الكبرى وصعيد مصر من حيث مدى إدراك الشباب لتأثير تطبيقات الألعاب الإلكترونية على الذات حيث كانت أعلى لدى شباب القاهرة الكبرى مقابل شباب الصعيد

جدول (9) يوضح مدى إدراك الشباب لتأثير تطبيقات الألعاب الإلكترونية على الأصدقاء والآخرين (مقياس المرغوبية الاجتماعية للألعاب)

الفقرة	موافق		محايد		معارض		المتوسط الحسابي	الوزن النسبي	القاهرة الكبرى		صعيد مصر		مؤشرات احصائية	
	ك	%	ك	%	ك	%			متوسط حسابي	وزن نسبي	متوسط حسابي	وزن نسبي	كا٢	دلالة احصائية
تنمي مهارات التفكير لدى أصدقائي والآخرين.	١٣١	٤٣.٧ %	١٢٢	٤٠.٧ %	٤٧	١٥.٧ %	٢.٢٨	٧٦.٠ %	٢.٢٦	٧٥.٣ %	٢.٣١	٧٦.٩ %	٨.٢٩	٠.٠٢
الألعاب الإلكترونية مكنت أصدقائي من التعرف على أحدث التقنيات	١٣٨	٤٦.٠ %	١١٧	٣٩.٠ %	٤٥	١٥.٠ %	٢.٣١	٧٧.٠ %	٢.٣٤	٧٧.٨ %	٢.٢٨	٧٥.٩ %	١.٠٠	٠.٦١
تؤثر على أصدقائي أخلاقيا بشكل سلبي عند تعرضهم لمحتوى غير لائق	٩٦	٣٢.٠ %	١١٧	٣٩.٠ %	٨٧	٢٩.٠ %	٢.٠٣	٦٧.٧ %	٢.٠١	٦٧.١ %	٢.٠٥	٦٨.٤ %	٢.١٢	٠.٣٥
يشارك أصدقائي في تحديات الألعاب دون تقدير لعواقبها	٩٦	٣٢.٠ %	١٢٠	٤٠.٠ %	٨٤	٢٨.٠ %	٢.٠٤	٦٨.٠ %	١.٩٦	٦٥.٣ %	٢.١٤	٧١.٤ %	٤.٦٨	٠.١٠
أصبح لدى أصدقائي معلومات أكثر	١٢٢	٤٠.٧ %	١٢١	٤٠.٣ %	٥٧	١٩.٠ %	٢.٢٢	٧٣.٩ %	٢.٢٥	٧٤.٩ %	٢.١٨	٧٢.٧ %	٢.٣١	٠.٣١
تزيد بعض الألعاب الإلكترونية من قدرة اصدقائي على التخطيط وسرعة البديهة	١٣٩	٤٦.٣ %	١١٣	٣٧.٧ %	٤٨	١٦.٠ %	٢.٣٠	٧٦.٨ %	٢.٣٢	٧٧.٢ %	٢.٢٩	٧٦.٢ %	٣.٨٥	٠.١٥
تزيد من عزلة أصدقائي الاجتماعية	١١٨	٣٩.٣ %	١١٣	٣٧.٧ %	٦٩	٢٣.٠ %	٢.١٦	٧٢.١ %	٢.١٧	٧٢.٥ %	٢.١٥	٧١.٧ %	٥.١٥	٠.٠٨
تؤثر على سلوك اصدقائي وقد تؤدي لزيادة العنف والعصبية لديهم	١٠٦	٣٥.٣ %	١٠٥	٣٥.٠ %	٨٩	٢٩.٧ %	٢.٠٦	٦٨.٦ %	٢.٠٩	٦٩.٧ %	٢.٠٢	٦٧.٢ %	٠.٨٢	٠.٦٦

تشير البيانات في جدول (9) ان الشباب أيدوا تأثيرات الألعاب الإلكترونية الإيجابية على الأصدقاء والآخرين، حيث رأى (٧٧%) من عينة الدراسة أن الألعاب الإلكترونية مكنت أصدقائهم من التعرف على أحدث التقنيات، ورأى (٧٦.٨%) أنها تزيد من قدرة أصدقائهم على التخطيط وسرعة البديهة، (٧٦%) تنمي مهارات التفكير لدى أصدقائي والآخرين.

بينما التأثيرات السلبية حصلت على أقل وزن نسبي حيث رأى (٦٧.٧%) من عينة الدراسة أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على أصدقائي أخلاقيا بشكل سلبي عند تعرضهم لمحتوى غير لائق.

ولم يوجد اختلاف بين ادراك الشباب لتأثير تطبيقات الألعاب الإلكترونية على الذات وعلى الآخرين وذلك ينطبق مع فرضية نظرية الشخص الثالث حيث أكدت النظرية أن الفرض الإدراكي لتأثير الشخص الثالث يظهر عند ظهور تأثيرات سلبية لوسائل الإعلام ونرى أن إدراك الشباب للتأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية أعلى من التأثيرات السلبية.

وقد تبين وجود فروق دالة إحصائيا لصالح شباب صعيد مصر من حيث مدى إدراك الشباب لتأثير تطبيقات الألعاب الإلكترونية على الأصدقاء والآخرين

وتتفق النتائج مع دراسة **Green & Bavelier ٢٠٠٣**[٣٤] الذي أكد على وجود العديد من التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية فمثلا ألعاب الحركة يمكنها تحسين مهارات الانتباه البصري المتعلقة باللعبة

وذكر **Douglas A. Gentile**[٣٥] أن هناك خمسة عوامل تحدد مدى تأثير ألعاب الفيديو على الأفراد (مقدار وقت اللعب، المحتوى، السياق، هيكل اللعبة وبنيتها، والميكانيكا او آليات اللعب) مقدار اللعب هو الأكثر ارتباطًا بتأثيرات سلبية مثل الأداء المدرسي الضعيف وخطر الإصابة بالسمنة. ومحتوى اللعب أكثر ارتباطًا بتأثيرات مثل العدوانية المتزايدة أو زيادة المهارات التعليمية المحددة. قد يغير سياق اللعب من تأثيرات المحتوى، وترتبط بنية الألعاب بتحسين مهارات الانتباه البصري، أما آليات اللعب فترتبط بتحسين مهارات معينة مثل التنسيق بين اليد والعين.

جدول (10) يوضح **مدى إدراك الشباب لتأثير استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية على المستوى الدراسي على الذات** (مقياس الكفاءة الذاتية)

الفقرة	موافق		محايد		معارض		المتوسط الحسابي	الوزن النسبي	القاهرة الكبرى		صعيد مصر		مؤشرات احصائية	
	ك	%	ك	%	ك	%			متوسط حسابي	وزن نسبي	متوسط حسابي	وزن نسبي	كا٢	دلالة احصائية
تحفزني لإتمام دروسي	٦٢	٢٠.٧ %	١٠١	٣٣.٧ %	١٣٧	٤٥.٧ %	١.٧٥	%٥٨.٣	١.٧٧	٥٨.٩ %	١.٧٣	٥٧.٦ %	٠.٦٠	٠.٧٤
أشعر بالتقصير في تحصيلي الدراسي بسبب الألعاب الإلكترونية	١٠٥	٣٥.٠ %	٩٧	٣٢.٣ %	٩٨	٣٢.٧ %	٢.٠٢	%٦٧.٤	٢.٠١	٦٦.٩ %	٢.٠٥	٦٨.٢ %	١.١٤	٠.٥٧
لا تؤثر علي تحصيلي العلمي والدراسي	١٠٧	٣٥.٧ %	١٠٣	٣٤.٣ %	٩٠	٣٠.٠ %	٢.٠٦	%٦٨.٦	٢.١٠	٧٠.١ %	٢.٠٠	٦٦.٧ %	١.٦٨	٠.٤٣
احد الأسباب في عدم قدرتي على التركيز في المذاكرة	٩٦	٣٢.٠ %	١٠٩	٣٦.٣ %	٩٥	٣١.٧ %	٢.٠٠	%٦٦.٨	١.٩٨	٦٦.١ %	٢.٠٣	٦٧.٧ %	٠.٩١	٠.٦٣
ضعف أدائي في الامتحانات ونقص درجاتي	٧٠	٢٣.٣ %	٩١	٣٠.٣ %	١٣٩	٤٦.٣ %	١.٧٧	%٥٩.٠	١.٦٥	٥٥.١ %	١.٩٢	٦٣.٩ %	٨.٤٦	٠.٠١
أمارس الألعاب الإلكترونية أثناء المحاضرات أو الحصص الدراسية	٤٩	١٦.٣ %	٧٨	٢٦.٠ %	١٧٣	٥٧.٧ %	١.٥٩	%٥٢.٩	١.٥٢	٥٠.٧ %	١.٦٧	٥٥.٦ %	٢.٨٧	٠.٢٤
أقضي وقتا أطول في ممارسة الألعاب إلكترونية عن استذكار دروسي	٨٦	٢٨.٧ %	٨٨	٢٩.٣ %	١٢٦	٤٢.٠ %	١.٨٧	%٦٢.٢	١.٨٥	٦١.٧ %	١.٨٩	٦٢.٩ %	٠.١٩	٠.٩١

يتضح من بيانات جدول (10) أن ٦٨.٦% من عينة الدراسة يرون أن استخدام الألعاب الإلكترونية لا يؤثر على تحصيلهم الدراسي، و (٦٧.٤ %) يشعروا بالتقصير في تحصيلهم الدراسي بسبب الألعاب الإلكترونية وأكد على ذلك ٦٦.٨% أنها أحد الأسباب في عدم قدرتهم على التركيز في المذاكرة.

لذلك يتضح وجود تأثير سلبي لاستخدام الألعاب الإلكترونية على المستوى الدراسي على الذات مما يعني أن غالبية عينة الدراسة ليس لديها الكفاءة الذاتية لمواجهة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي الذاتي.

وقد تبين وجود فروق دالة إحصائيا بين عينة الدراسة بالقاهرة الكبرى وصعيد مصر من حيث تأثير استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية على المستوى الدراسي على الذات فقد

أثرت الألعاب الإلكترونية وأدت لضعف الأداء في الامتحان ونقص الدرجات بنسبة أكبر في الصعيد عن القاهرة الكبرى.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **بورغيس وآخرين**[٣٦] **٢٠١٢** حيث أكدوا في دراستهم على أن ممارسة الألعاب التفاعلية قد يؤدي إلى الإهمال في التحصيل الدراسي. لدى لطلاب المرحلة المتوسطة وكلما زاد تفاعل الطلاب مع ألعاب الفيديو انخفض التحصيل الدراسي لديهم.

بينما ذكر **2017wakil**[٣٧] في دراسته، أن التحصيل الدراسي لا يتأثر بمعدل الوقت الذي يقضيه الطلاب في اللعب، وأكد على ذلك تشو ٢٠١٠ ان الطلاب بسنغافورة الذين شاركوا في الألعاب التفاعلية تمكنوا من تحقيق التوازن بين الترفيه (الألعاب التفاعلية) والدراسة. هذا يعني أن الطلاب السنغافوريين، الذين هم من بين أفضل الطلاب في العالم في الرياضيات والعلوم، لم يتأثروا بعاداتهم في ممارسة ألعاب الفيديو.

جدول (11) يوضح مدى إدراك الشباب لتأثير تطبيقات الألعاب الإلكترونية على المستوى الدراسي على الأصدقاء والآخرين

الفقرة	موافق		محايد		معارض		المتوسط الحسابي	الوزن النسبي	القاهرة الكبرى		صعيد مصر		مؤشرات احصائية	
	ك	%	ك	%	ك	%			متوسط حسابي	وزن نسبي	متوسط حسابي	وزن نسبي	كا ٢	دلالة احصائية
تعطل أصدقائي عن أداء دروسهم	١٣٠	٤٣.٣ %	١٢٢	٤٠.٧ %	٤٨	١٦.٠ %	٢.٢٧	٧٥.٨ %	٢.٣١	٧٦.٨ %	٢.٢٣	٧٤.٤ %	٤٠.٠٠	٠.١٤
لا تؤثر علي التحصيل العلمي والدراسي لأصدقائي	٦٩	٢٣.٠ %	١٣٢	٤٤.٠ %	٩٩	٣٣.٠ %	١.٩٠	٦٣.٣ %	١.٨٩	٦٢.٩ %	١.٩٢	٦٣.٩ %	٤٠.٣٤	٠.١١
تزيد من عدم قدرة أصدقائي على التركيز في المذاكرة	١١١	٣٧.٠ %	١٣٨	٤٦.٠ %	٥١	١٧.٠ %	٢.٢٠	٧٣.٣ %	٢.٢٢	٧٣.٩ %	٢.١٨	٧٢.٧ %	٢.٧٧	٠.٢٥
أدت لضعف ادائهم في الامتحانات ونقص الدرجات لديهم	٩٩	٣٣.٠ %	١٣٠	٤٣.٣ %	٧١	٢٣.٧ %	٢.٠٩	٦٩.٨ %	٢.٠٨	٦٩.٣ %	٢.١١	٧٠.٤ %	٧.٤٦	٠.٠٢
غير متأكد من تأثيرها الدراسي علي أصدقائي والآخرين	١١٥	٣٨.٣ %	١٣١	٤٣.٧ %	٥٤	١٨.٠ %	٢.٢٠	٧٣.٤ %	٢.٢٣	٧٤.٣ %	٢.١٧	٧٢.٤ %	١٠.٠٤	٠.٦٠
يمارس أصدقائي الألعاب الإلكترونية أثناء المحاضرات والحصص الدراسية	١٠٤	٣٤.٧ %	١١٣	٣٧.٧ %	٨٣	٢٧.٧ %	٢.٠٧	٦٩.٠ %	٢.١١	٧٠.٣ %	٢.٠٢	٦٧.٤ %	٠.٨٨	٠.٦٤

تشير نتائج جدول (11) أن ٧٥.٨% من عينة الدراسة ترى أن استخدام الألعاب الإلكترونية تعطل أصدقائهم عن أداء دروسهم، ٧٣.٣% يروا انها تزيد من عدم قدرة أصدقائي على

التركيز في المذاكرة. مما يعني أنها لها تأثير سلبي على المستوى الدراسي على الأصدقاء والآخرين من وجهة نظر عينة الدراسة.

وجود تأثير سلبي لاستخدام الألعاب الإلكترونية على المستوى الدراسي على الأصدقاء والآخرين بشكل أكبر من التأثيرات السلبية على الذات.

وقد تبين وجود فروق دالة إحصائيا بين عينة الدراسة بالقاهرة الكبرى وصعيد مصر من حيث تأثير استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية على المستوى الدراسي على الآخرين فقد أثرت الألعاب الإلكترونية وأدت لضعف الأداء في الامتحان ونقص الدرجات بنسبة أكبر في الصعيد عن القاهرة الكبرى.

جدول (12) يوضح اتجاهات الشباب نحو تطبيقات الألعاب الإلكترونية على الذات

الفقرة	موافق		محايد		معارض		المتوسط الحسابي	الوزن النسبي	القاهرة الكبرى		صعيد مصر		مؤشرات احصائية	
	ك	%	ك	%	ك	%			متوسط حسابي	وزن نسبي	متوسط حسابي	وزن نسبي	كا ٢	دلالة احصائية
تزيد تطبيقات الألعاب الإلكترونية من اهتمامي بالتكنولوجيا الرقمية	١٥١	٥٠.٣%	١٠٩	٣٦.٣%	٤٠	١٣.٣%	٢.٣٧	٧٩.٠%	٢.٤٢	٨٠.٦%	٢.٣١	٧٦.٩%	٣٠٢٤	٠.٢٠
استخدامي للألعاب الإلكترونية التفاعلية (الجماعية) يزيد من فرص المشاركة والتفاعل الاجتماعي لدي	١٤٦	٤٨.٧%	١١٢	٣٧.٣%	٤٢	١٤.٠%	٢.٣٥	٧٨.٢%	٢.٣٥	٧٨.٢%	٢.٣٥	٧٨.٢%	٠١٢	٠.٩٤
تعرضي لبعض الألعاب الإلكترونية ينمي لدي الإبداع والذكاء.	١٦١	٥٣.٧%	١٠٨	٣٦.٠%	٣١	١٠.٣%	٢.٤٣	٨١.١%	٢.٤٩	٨٣.٠%	٢.٣٦	٧٨.٧%	٥٠٧٢	٠.٠٦
تعزز من قدراتي العقلية والإدراكية	١٦٣	٥٤.٣%	١٠٤	٣٤.٧%	٣٣	١١.٠%	٢.٤٣	٨١.١%	٢.٥١	٨٣.٦%	٢.٣٤	٧٧.٩%	٥٠٩٦	٠.٠٥
إدمان استخدام الألعاب الإلكترونية سبب لي العديد من الأضرار الجسدية والنفسية	٩٦	٣٢.٠%	٨٢	٢٧.٣%	١٢٢	٤٠.٧%	١.٩١	٦٣.٨%	١.٨٨	٦٢.٧%	١.٩٥	٦٥.٢%	٠٩٩	٠.٦١
استخدامها لأوقات طويلة يؤثر على تفاعلي مع الاخرين	١٣٩	٤٦.٣%	١٠٠	٣٣.٣%	٦١	٢٠.٣%	٢.٢٦	٧٥.٣%	٢.٢٧	٧٥.٦%	٢.٢٥	٧٤.٩%	٠٠٨	٠.٩٦
لألعاب الإلكترونية تحمل مضموناً إيجابيا لدى	١٠٢	٣٤.٠%	١٤١	٤٧.٠%	٥٧	١٩.٠%	٢.١٥	٧١.٧%	٢.١٢	٧٠.٧%	٢.١٩	٧٢.٩%	١٥٠	٠.٤٧
أنا أستطيع أن أحمي نفسي من تأثيرات الألعاب الالكترونية الضارة	١٩٨	٦٦.٠%	٧٦	٢٥.٣%	٢٦	٨.٧%	٢.٥٧	٨٥.٨%	٢.٦٠	٨٦.٦%	٢.٥٤	٨٤.٧%	١٠٠٤	٠.٥٩
تجعلني اتلفظ بألفاظ غير لائقة	٦٤	٢١.٣%	٧٤	٢٤.٧%	١٦٢	٥٤.٠%	١.٦٧	٥٥.٨%	١.٦٣	٥٤.٣%	١.٧٣	٥٧.٦%	١٠٢٨	٠.٥٣

يتضح من بيانات جدول (12) أن ٨٥.٨% يستطيعوا حماية أنفسهم من تأثيرات الألعاب الالكترونية الضارة وتساوى في الرتبة كلا من تعرضهم لبعض الألعاب الإلكترونية ينمي لديهم الإبداع والذكاء، وانها تعزز من قدراتهم العقلية والإدراكية٨١.١%، وحصل التأثير

السلبي على أقل وزن نسبي ٥٥.٨% متمثلاً في تجعلني اتلفظ بألفاظ غير لائقة، مما يدل على أن اتجاهات الشباب عينة الدراسة نحو تطبيقات الألعاب الإلكترونية على الذات إيجابية.

وقد تبين وجود فروق دالة إحصائيا بين عينة الدراسة بالقاهرة الكبرى وصعيد مصر من حيث اتجاهات الشباب نحو تطبيقات الألعاب الإلكترونية على الذات، فقد رأت عينة الدراسة **أنها تعزز من القدرات العقلية والإدراكية بنسبة أكبر في القاهرة الكبرى عن الصعيد.**

جدول (13) يوضح اتجاهات الشباب نحو تطبيقات الألعاب الإلكترونية على الأصدقاء والآخرين

الفقرة	موافق		محايد		معارض		المتوسط الحسابي	الوزن النسبي	القاهرة الكبرى		صعيد مصر		مؤشرات احصائية	
	ك	%	ك	%	ك	%			متوسط حسابي	وزن نسبي	متوسط حسابي	وزن نسبي	كا٢	دلالة احصائية
تزيد تطبيقات الألعاب الإلكترونية من اهتمام أصدقائي بالتكنولوجيا الرقمية	١٥٢	%٥٠.٧	١٢٣	٤١.٠%	٢٥	%٨.٣	٢.٤٢	٨٠.٨%	٢.٤٤	٨١.٢%	٢.٤١	٨٠.٢%	٠.٣٥	٠.٨٤
استخدام أصدقائي للألعاب الإلكترونية التفاعلية (الجماعية) تزيد من فرص المشاركة والتفاعل الاجتماعي لديهم	١٥٢	%٥٠.٧	١٢٠	٤٠.٠%	٢٨	%٩.٣	٢.٤١	٨٠.٤%	٢.٤٦	٨١.٨%	٢.٣٦	٧٨.٧%	١.٥٩	٠.٤٥
تنمي بعض الألعاب الإلكترونية الإبداع والذكاء لدى أصدقائي وأقاربي	١٤٧	%٤٩.٠	١٢٢	٤٠.٧%	٣١	%١٠.٣	٢.٣٩	٧٩.٦%	٢.٤٢	٨٠.٦%	٢.٣٥	٧٨.٢%	١٣.٢١	٠.٠٠
عززت الألعاب الإلكترونية القدرات العقلية والإدراكية لأصدقائي وأقاربي	١١٩	%٣٩.٧	١٣٨	٤٦.٠%	٤٣	%١٤.٣	٢.٢٥	٧٥.١%	٢.٢٨	٧٥.٨%	٢.٢٣	٧٤.٢%	٥.٤٦	٠.٠٧
يؤدي إدمان استخدام الألعاب الإلكترونية إلي العديد من الأضرار الجسدية والنفسية لديهم	١٢٨	%٤٢.٧	١١٤	٣٨.٠%	٥٨	%١٩.٣	٢.٢٣	٧٤.٤%	٢.٢٨	٧٥.٨%	٢.١٨	٧٢.٧%	٢.٥٠	٠.٢٩

استخدام أصدقائي لها لأوقات طويلة يؤثر على تفاعلهم مع الاخرين	١٤٥	%٤٨.٣	١١٠	٣٦.٧%	٤٥	%١٥.٠	٢.٣٣	٧٧.٨%	٢.٣٥	٧٨.٤%	٢.٣١	٧٦.٩%	٢.٣٣	٠.٣١
الألعاب الإلكترونية تحمل مضموناً إيجابيا لدى الأصدقاء والآخرين	١٠٣	%٣٤.٣	١٥٢	٥٠.٧%	٤٥	%١٥.٠	٢.١٩	٧٣.١%	٢.٢٤	٧٤.٧%	٢.١٤	٧١.٢%	٧.٧٢	٠.٠٢
لا يستطيع أصدقائي وأقاربي أن يحموا أنفسهم من تأثير الألعاب الالكترونية	٨٧	%٢٩.٠	١٤٦	٤٨.٧%	٦٧	%٢٢.٣	٢.٠٧	٦٨.٩%	٢.٠٧	٦٩.١%	٢.٠٦	٦٨.٧%	٧.٥٩	٠.٠٢
تجعل أصدقائي يتلفظون بألفاظ غير لائقة	١٠٩	%٣٦.٣	٩٧	٣٢.٣%	٩٤	%٣١.٣	٢.٠٥	٦٨.٣%	٢.٠٧	٦٩.١%	٢.٠٢	٦٧.٤%	٥.٣٨	٠.٠٧

يتضح من بيانات جدول (13) أن ٨٠.٨% من أفراد العينة ترى أن تطبيقات الألعاب الإلكترونية تزيد من اهتمام الأصدقاء بالتكنولوجيا الرقمية، وبفارق بسيط جدا يرى ٨٠.٤% أن استخدام الأصدقاء للألعاب الإلكترونية التفاعلية (الجماعية) تزيد من فرص المشاركة والتفاعل الاجتماعي لديهم مما يعني تزايد الاتجاه الإيجابي نحو تطبيقات الألعاب الإلكترونية على الأصدقاء والآخرون، أما الاتجاه السلبي فقد حظى على أقل وزن نسبي ٦٨.٣% متمثلا في أنها تجعل أصدقائي يتلفظون بألفاظ غير لائقة، ٦٨.٩% لا يستطيع أصدقائي وأقاربي أن يحموا أنفسهم من تأثير الألعاب الالكترونية. ولم يوجد اختلاف بين اتجاهات الشباب لتأثير تطبيقات الألعاب الإلكترونية على الذات وعلى الآخرين وذلك ينطبق مع فرضية نظرية الشخص الثالث حيث أكدت النظرية أن الفرض الإدراكي لتأثير الشخص الثالث يظهر عند ظهور تأثيرات سلبية لوسائل الإعلام ونرى أن اتجاهات الشباب نحو تطبيقات الألعاب الإلكترونية الإيجابية أكبر من الاتجاهات السلبية.

وتتفق هذه النتيجة مع **دراسة هورزم ٢٠٠٨** [٣٨] الذي أوضح أن للألعاب الرقمية فوائد مثل تعليم مهارات التخيل، والتفكير الرياضي. بالإضافة إلي حل المشكلات والاستدلال والتحليل واتخاذ القرار. وتساعد الأفراد على التعامل مع مشاكلهم، وزيادة ثقتهم بأنفسهم وتطوير مهارات الانتباه البصري وفي هذا السياق، قد تشجع متاجر التطبيقات مطوري ألعاب الهاتف المحمول على إشراك القيم التعليمية في ألعاب الهاتف المحمول التي يمكن للأشخاص من جميع الأعمار لعبها.

وقد تبين وجود فروق دالة إحصائيا بين عينة الدراسة بالقاهرة الكبرى وصعيد مصر من حيث اتجاهات الشباب نحو تطبيقات الألعاب الإلكترونية على الأصدقاء والآخرين، بوزن نسبي أكبر في القاهرة الكبرى عن الصعيد.

جدول (14) الفروق بين إدراك الشباب لتأثير التطبيقات الإلكترونية حسب المسافة الاجتماعية (مقياس المسافة الاجتماعية)

الفقرة	موافق		محايد		معارض		المتوسط الحسابي	الوزن النسبي	القاهرة الكبرى		صعيد مصر		مؤشرات احصائية	
	ك	%	ك	%	ك	%			متوسط حسابي	وزن نسبي	متوسط حسابي	وزن نسبي	كا٢	دلالة احصائية
١-أتأثر من استخدام للألعاب الإلكترونية	٩٨	٣٢.٧ %	١١٦	٣٨.٧ %	٨٦	٢٨.٧ %	٢.٠٤	٦٨.٠ %	١.٩٥	٦٤.٩ %	٢.١٦	٧١.٩ %	٦.٨٧	٠.٠٣
٢-تتأثر أفراد عائلتي من استخدامهم للألعاب الإلكترونية	٩١	٣٠.٣ %	١٤٤	٤٨.٠ %	٦٥	٢١.٧ %	٢.٠٩	٦٩.٦ %	٢.٠٦	٦٨.٧ %	٢.١٢	٧٠.٧ %	٠.٨٦	٠.٦٥
٣-يتأثر أصدقائي المقربين من استخدامهم للألعاب الإلكترونية	١٠٧	٣٥.٧ %	١٤٠	٤٦.٧ %	٥٣	١٧.٧ %	٢.١٨	٧٢.٧ %	٢.١٧	٧٢.٣ %	٢.٢٠	٧٣.٢ %	١.٤٠	٠.٥٠
٤-يتأثر زملائي بالدراسة من استخدام الألعاب الإلكترونية	١٠٩	٣٦.٣ %	١٣٦	٤٥.٣ %	٥٥	١٨.٣ %	٢.١٨	٧٢.٧ %	٢.١٨	٧٢.٧ %	٢.١٨	٧٢.٧ %	٣.٠٥	٠.٢٢

يتضح من بيانات جدول (14) ظهور تأثير التطبيقات الإلكترونية حسب المسافة الاجتماعية حيث تساوى أعلى وزن نسبي (٧٢.٧%) لكل من زملاء الدراسة والأصدقاء المقربين من استخدام الألعاب الإلكترونية، وكان أقل وزن نسبي ٦٨.٠% كان للتأثر الذاتي من استخدام الألعاب الإلكترونية مما يؤكد صحة فروض نظرية الشخص الثالث.

وقد تبين وجود فروق دالة إحصائيا بين عينة الدراسة بالقاهرة الكبرى وصعيد مصر من حيث الفروق بين إدراك الشباب لتأثير التطبيقات الإلكترونية حسب المسافة الاجتماعية، بوزن نسبي أكبر في الصعيد عن القاهرة الكبرى. حيث كان التأثير الذاتي في الصعيد أعلى من القاهرة الكبرى.

جدول (15) اتجاهات الشباب نحو فرض قيود على الألعاب الإلكترونية (مقياس الفرض السلوكي)

الفقرة	موافق		محايد		معارض		المتوسط الحسابي	الوزن النسبي	القاهرة الكبرى		صعيد مصر		مؤشرات احصائية	
	ك	%	ك	%	ك	%			متوسط حسابي	وزن نسبي	متوسط حسابي	وزن نسبي	كا٢	دلالة احصائية
١-لابد من فرض رقابة من قبل الوالدين لاستخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية	٢٢٧	٧٥.٧%	٥٧	١٩.٠%	١٦	%٥.٣	٢.٧٠	٩٠.١%	٢.٦٤	٨٨.٠%	٢.٧٨	٩٢.٧%	٥.١٥	٠.٠٨
٢-يجب إصدار تشريعات تضمن عدم المساس بالأديان والقيم داخل الألعاب الإلكترونية	٢٤١	٨٠.٣%	٤٨	١٦.٠%	١١	%٣.٧	٢.٧٧	٩٢.٢%	٢.٧٧	٩٢.٤%	٢.٧٦	٩٢.٠%	٠.٦٠	٠.٧٤
٣-لابد من التحكم في عدد الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الشباب والأطفال	١٩٤	٦٤.٧%	٧٦	٢٥.٣%	٣٠	١٠.٠%	٢.٥٥	٨٤.٩%	٢.٤٧	٨٢.٢%	٢.٦٥	٨٨.٢%	٧.٢٧	٠.٠٣
٤-لا بد من فرض عقوبات لاستخدام الألعاب الإلكترونية أثناء المحاضرات أو الحصص الدراسية	١٨٥	٦١.٧%	٧٣	٢٤.٣%	٤٢	١٤.٠%	٢.٤٨	٨٢.٦%	٢.٤٦	٨٢.٠%	٢.٥٠	٨٣.٢%	٤.١٠	٠.١٣
٥-الرقابة الذاتية للشخص هي أفضل قيد على استخدام الألعاب الإلكترونية	٢١٤	٧١.٣%	٦٧	٢٢.٣%	١٩	%٦.٣	٢.٦٥	٨٨.٣%	٢.٦٢	٨٧.٢%	٢.٦٩	٨٩.٧%	١.٤٧	٠.٤٨

يتضح من بيانات جدول(15) أن غالبية عينة الدراسة أيدت فرض قيود على الألعاب الإلكترونية وكانت على الترتيب التالي يجب إصدار تشريعات تضمن عدم المساس بالأديان والقيم داخل الألعاب الإلكترونية٩٢.٢%، لابد من فرض رقابة من قبل الوالدين لاستخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية٩٠.١%، الرقابة الذاتية للشخص هي أفضل قيد على استخدام الألعاب الإلكترونية، الرقابة الذاتية للشخص هي أفضل قيد على استخدام الألعاب الإلكترونية ٨٨.٣%، لابد من التحكم في عدد الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الشباب والأطفال٨٤.٩% وقد يرجع ذلك أن الشباب يعتقدون أنهم أكثر قدرة من أي وقت مضى على تحقيق أهدافهم باستخدام وسائل التواصل الاجتماعي، و يميلون إلى اتخاذ المزيد من الإجراءات عبر الإنترنت لحل المشكلات التي قد تواجههم. وقد تبين من جدول (٧) ارتفاع الكفاءة الذاتية وتقدير الذات لدى عينة الدراسة والتي بدورها تحفز الأفراد على اتخاذ الإجراءات التقييدية التي تهدف إلى مواجهة المخاطر والأضرار المحتملة لتطبيقات الألعاب الإلكترونية.

وهذا ما أكدت عليه العديد من الدراسات مثل Dupagne & Salwen [٣٩] ٢٠٠٨ فقد ركزت بشكل كبير على الرغبة الاجتماعية لدعم الإجراءات التقييدية (مثل الرقابة أو التنظيم)على محتوى وسائل الإعلام، والإجراءات التقييدية تشير إلى مشاركة الأفراد في إجراءات رد الفعل ضد التأثير الضار المحتمل. لموازنة التأثير السلبي المتصور للرسائل غير المرغوب فيها من خلال تصحيح، أو تناقض التحيز، أو المخاطر، أو الأضرار الظاهرة، أو المحتملة.

ثانيا: نتائج اختبار فروض الدراسة:

الفرض الأول:
توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إدراك الأفراد لحدوث تأثيرات للألعاب الإلكترونية لديهم وبين إدراكهم لحدوث تأثيرات للألعاب الإلكترونية لدى الآخرين جراء استخدام الألعاب الإلكترونية

جدول رقم (١٥)
اختبار (T-Test) للعينات المترابطة لقياس معنوية الفرق بين إدراك الشباب لتأثير تطبيقات الألعاب الإلكترونية فيهم وفي الأخرين

مساحة الفجوة الإدراكية تأثير الألعاب الإلكترونية	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة الارتباط	الدلالة الاحصائية	قيمة (ت)	درجة الحرية	مستوى المعنوية
إدراك الشباب لحدوث تأثيرات من استخدام الألعاب الإلكترونية لديهم	١٨.١٩	٣.١	٠.٦٥٩	٠.٠٠٠	٨.٨١	٢٩٩	٠.٠٠٠
إدراك الشباب لحدوث تأثيرات من استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الآخرين	١٦.٨٢	٣.٣٨					

تبين من بيانات الجدول السابق وجود فروق دالة احصائيا لصالح الذات بين إدراك الشباب لتأثير تطبيقات الألعاب الإلكترونية لديهم وإدراكهم لتأثيرها في الآخرين، حيث كانت قيمة معامل الارتباط ٠.٦٥٩ وقيمة ت = ٨.٨١ وهى دالة إحصائيا عند مستوى معنوية ٠.٠٠٠، ويرجع ذلك إلي أن الشباب تدرك أن هناك بشكل عام تأثيرات (إيجابية-سلبية) من استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية على الذات، ويقل هذا الإدراك لدى الآخرين. ويمكن تفسير ذلك في ضوء نظرية الشخص الثالث حيث ان الشباب تقيم تأثيرات تطبيقات الألعاب الإلكترونية بانها تؤثر على الاخرين بشكل أكبر من تأثيرها على أنفسهم وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **Bryant Paul ٢٠٠٠** [٤٠] حيث أكدت على أن الشباب يدركوا أن حجم تأثيرات وسائل الإعلام يكون تأثيرها على الآخرين بشكل أكبر من تأثيرها على أنفسهم وذلك لاعتبارهم أنهم أكثر ذكاء من الآخرين.
ومما سبق يتضح ثبوت صحة الفرض الأول القائل بوجود فروق دالة إحصائيا بين إدراك الأفراد لحدوث تأثيرات للألعاب الإلكترونية لديهم ولدى الآخرين جراء استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية.

الفرض الثاني:
وجود فروق دالة إحصائياً بين الذات والآخرين حسب المجموعات الأبعد في المسافة الاجتماعية

جدول رقم (١٦)
اختبار (T-Test) للعينات المترابطة لقياس معنوية الفروق بين إدراك الشباب لتأثير التطبيقات الإلكترونية حسب المسافة الاجتماعية

مساحة الفجوة الإدراكية المسافة الاجتماعية	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة الارتباط	الدلالة الاحصائية	قيمة (ت)	درجة الحرية	مستوى المعنوية
إدراك الشباب لحدوث تأثيرات من استخدام الألعاب الإلكترونية لذاتهم	1.96	0.783					
إدراك الشباب لحدوث تأثيرات من استخدام الألعاب الإلكترونية لأفراد أسرتهم	1.91	0.717	0.512	0.000	1.087	299	0.278
إدراك الشباب لحدوث تأثيرات من استخدام الألعاب الإلكترونية للأصدقاء المقربين	1.82	0.709	0.445	0.000	3.073	299	0.002
إدراك الشباب لحدوث تأثيرات من استخدام الألعاب الإلكترونية لدى زملاء الدراسة / العمل	1.82	0.718	0.368	0.000	2.865	299	0.004

يتضح من بيانات الجدول السابق وجود فروق دالة احصائيا لصالح الذات مقارنة مع الأصدقاء المقربين والزملاء مما يعني عدم ثبوت صحة الفرض الثاني القائل بوجود فروق دالة إحصائيا بين مساحة الفجوة الإدراكية بين الذات والآخرين حسب المجموعات الأبعد في المسافة الاجتماعية. حيث كان التأثير على الذات(الشباب) أكبر من التأثير على المجموعات الأبعد في المسافة الاجتماعية.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **دونج Dong-Hee Shin وآخرين ٢٠١١**[٤١] حيث لاحظت الدراسة وجود تباين بين التأثيرات الأربعة (الذات، الأسرة، الأصدقاء، الزملاء) إلا أن التأثير على الذات كان الأعلى.

وتختلف الدراسة مع العديد من الدراسات التي اثبتت صحة الفرض ومنها دراسة Bneegt Johansson ٢٠٠١[٤٢] التي أوضحت أنه كلما زادت المسافة الاجتماعية بين الشباب (أنفسهم) وبين الآخرين يزداد إدراكهم لحدوث تأثيرات الشخص الثالث لصالح المجموعات الأبعد وذلك في حالة التأثيرات السلبية المحتملة للوسيلة الإعلامية.
ويمكن تفسير ذلك في ضوء نظرية الشخص الثالث أن الشباب عينة الدراسة يروا انهم يتأثروا إيجابيا من الألعاب الإلكترونية كما اتضح بجدول (٨) حيث كانت التأثيرات الإيجابية لديهم أعلى

من التأثيرات السلبية **مما أدى إلي وجود تأثير عكسي للمضامين الإيجابية** على الذات وذلك ما أكدت عليه نظرية الشخص الثالث بإن تأثير الشخص الثالث يظهر عندما تكون المضامين سلبية.

الفرض الثالث:

توجد فروق دالة إحصائيا في مساحة الفجوة الإدراكية طبقاً لاختلاف الخصائص الديموغرافية للمبحوثين (النوع، الفئة العمرية، محل الإقامة، المستوى التعليمي، المستوى الاقتصادي **الاجتماعي).**

جدول رقم (١٧)

اختبار (T-Test) لقياس معنوية الفروق بين الذكور والإناث في إدراكهم لتأثيرات الشخص الثالث

النوع / مساحة الفجوة الإدراكية	ذكور			إناث			قيمة (ت)	درجة الحرية	مستوى المعنوية
	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
	١١٥	٧.٤	٢.٢٢٣	١٨٥	٧.٥٨٣	٢.٣٥٨	-٠.٦٧١	٢٩٨	٠.٥٠٣

تشير بيانات جدول (١٧) عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين الذكور والإناث في إدراكهم لتأثير الشخص الثالث حيث بلغت قيمة (ت) -٠.٦٧١، عند مستوى معنوية ٠.٥٠٣ وهذه القيمة غير دالة إحصائيا.

مما يعني عدم تأثير متغير النوع في إدراك الشخص الثالث وبالتالي عدم ثبوت صحة الفرض الثالث القائل بوجود فروق دالة إحصائيا بين مساحة الفجوة الإدراكية بين الذات والآخرين وفقاً للنوع.

جدول رقم (١٨)

اختبار (T-Test) لقياس معنوية الفروق محل الإقامة لعينة الدراسة وإدراكهم لتأثيرات الشخص الثالث

محل الإقامة / مساحة الفجوة الإدراكية	القاهرة الكبرى			صعيد مصر			قيمة (ت)	درجة الحرية	مستوى المعنوية
	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
	١٦٧	٧.٦٤٧	٢.١٩٨	١٣٣	٧.٣٤٦	٢.٤٣١	١.١٢٣	٢٩٨	٠.٢٦٢

تشير بيانات الجدول السابق عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين محل الإقامة (القاهرة وصعيد مصر) في إدراكهم لتأثير الشخص الثالث حيث بلغت قيمة (ت) ١.١٢٣، عند مستوى معنوية ٠.٢٦٢ وهذه القيمة غير دالة إحصائيا.

مما يعني عدم تأثير متغير النطاق الجغرافي في إدراك الشخص الثالث وبالتالي عدم ثبوت صحة الفرض الثالث القائل بوجود فروق دالة إحصائيا بين مساحة الفجوة الإدراكية بين الذات والآخرين وفقاً لمحل الإقامة.

وتختلف هذه النتيجة مع دراسة (**Dupagne, Paul& Salwen**، ٢٠٠٠[٤٣])، حيث أكدا أنه عند دراسة نظرية الشخص الثالث يجب الأخذ في الاعتبار الاختلاف في الثقافات فالعوامل الاجتماعية والسياسية قد تقلل من تأثير نظرية الشخص الثالث.

جدول رقم (١٩)

اختبار one way ANOVA لقياس معنوية الفروق بين الفئات العمرية في إدراكهم لتأثيرات الشخص الثالث

الفئة العمرية مساحة الفجوة الإدراكية	الفئة العمرية	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية		قيمة (ف)	مستوى المعنوية
					بين المجموعات	داخل المجموعات		
	من ١٥لأقل من ٢٠	١١١	٨.٠٣٦	٢.٢٢٣	٢	٢٩٧	٥.٢٦٨	٠.٠٠٦
	من ٢٠لأقل من ٢٥	١٠٦	٧.٣٦٧	٢.٣٦				
	من ٢٥ لأقل ٣٠	٨٣	٧	٢.٢٢٥				

يتضح من بيانات جدول (١٩) وجود فروق دالة إحصائياً بين الفئات العمرية المختلفة في إدراكهم لتأثيرات الشخص الثالث لصالح الاصغر سننا (من١٥-٢٠)، حيث بلغت قيمة ف ٥.٢٦٨عند مستوى معنوية ٠.٠٠٦ وهى قيمة دالة إحصائيا.

مما يعني ثبوت صحة الفرض القائل بوجود فروق دالة إحصائيا في مساحة الفجوة الإدراكية بين الذات والآخرين طبقاً لمتغير العمر.

جدول رقم (٢٠)

اختبار one way ANOVA لقياس معنوية الفروق بين المستويات التعليمية في إدراكهم لتأثيرات الشخص الثالث

المستوى التعليمي مساحة الفجوة الإدراكية	المستوى التعليمي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية		قيمة (ف)	مستوى المعنوية
					بين المجموعات	داخل المجموعات		
	تعليم ثانوي	٨١	٨.٠٢	٢.١٨	٢	٢٩٧	٤.٢٣١	٠.٠١٥
	تعليم جامعي	١٧٠	٧.٤٦	٢.٣٥				
	دراسات عليا	٤٩	٦.٨٤	٢.١٧				

يتضح من بيانات جدول (٢٠) وجود فروق دالة إحصائياً بين المستويات التعليمية المختلفة في إدراكهم لتأثيرات الشخص الثالث لصالح الأقل في مستوى التعليم تعليم ثانوي ثم تعليم جامعي، حيث بلغت قيمة ف ٤.٢٣١ عند مستوى معنوية ٠.٠١٥ وهى قيمة دالة إحصائيا.

مما يعني ثبوت صحة الفرض القائل بوجود فروق دالة إحصائيا في مساحة الفجوة الإدراكية بين الذات والآخرين طبقاً لمستوى التعليم.

جدول رقم (٢١)
اختبار one way ANOVA لقياس معنوية الفروق بين المستويات الاقتصادية والاجتماعية في إدراكهم لتأثيرات الشخص الثالث

الفئة العمرية مساحة الفجوة الإدراكية	المستوى الاقتصادي الاجتماعي	العدد	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	درجات الحرية		قيمة (ف)	مستوى المعنوية
					بين المجموعات	داخل المجموعات		
	مرتفع	٩٦	٤.٨٦	٠.٨٨٩	٢	٢٩٧	١٠٦٢.٤١	٠.٠٠٠
	متوسط	١٥٣	٧.٩٥	٠.٧١٤				
	منخفض	٥١	١١.٢	٠.٩١٧				

يتضح من بيانات جدول (٢١) وجود فروق دالة إحصائياً بين المستويات الاقتصادية والاجتماعية في إدراكهم لتأثيرات الشخص الثالث لصالح المستوى الاجتماعي المرتفع ثم المتوسط، حيث بلغت قيمة (ف) ١٠٦٢.٤١ عند مستوى معنوية ٠.٠٠٠ وهى قيمة دالة إحصائيا مما يعني ثبوت صحة الفرض القائل بوجود فروق دالة إحصائيا في مساحة الفجوة الإدراكية بين الذات والآخرين طبقاً للمستوى الاقتصادي والاجتماعي.

ومما سبق - من جدول ١٧ إلي ٢١- يتضح ثبوت صحة الفرض الثالث بوجود فروق دالة إحصائيا في مساحة الفجوة الإدراكية طبقاً لاختلاف الخصائص الديموغرافية للمبحوثين (النوع، الفئة العمرية، المستوى التعليمي، المستوى الاقتصادي الاجتماعي)

وعدم ثبوت صحة الفرض مع كلا من المتغير الديموغرافي (النوع، محل الإقامة) بعدم وجود فروق دالة إحصائيا بين مساحة الفجوة الإدراكية والنوع ومحل الإقامة.

مما يعني وجود تأثير للخصائص الديموغرافية للشباب عينة الدراسة في إدراكهم لتأثيرات الشخص الثالث.

الفرض الرابع

توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين مساحة الفجوة الإدراكية وكل من:

أ- المرغوبية الاجتماعية

ب- مستوى الكفاءة الذاتية للشاب

ت- مدى إدراك الشباب لتطبيقات الألعاب الإلكترونية

ث- درجة تقدير الذات

أ- المرغوبية الاجتماعية

جدول رقم (٢٢) يوضح العلاقة بين الفجوة الإدراكية والمرغوبية الاجتماعية

	قيمة معامل بيرسون	مستوى المعنوية
مساحة الفجوة الإدراكية المرغوبية الاجتماعية	٠.٣١٠	٠.٠٠٠

يتضح من بيانات الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية إيجابية ضعيفة بين الفجوة الإدراكية والمرغوبية الاجتماعية للتطبيقات الإلكترونية، حيث بلغت قيمة معامل بيرسون ٠.٣١٠ عند مستوى معنوية ٠.٠٠٠ وهى قيمة دالة إحصائيا.

مما يعنى ثبوت صحة الفرض بوجود علاقة ارتباطية إيجابية بين مساحة الفجوة الإدراكية والمرغوبية الاجتماعية للتطبيقات الإلكترونية. حيث تزداد تأثيرات الشخص الثالث لدى الشباب عينة الدراسة مع التأثيرات غير المرغوبة لتطبيقات الألعاب الإلكترونية.

ب- مستوى الكفاءة الذاتية للشاب

جدول رقم (٢٣) يوضح العلاقة بين الفجوة الإدراكية ومستوى الكفاءة الذاتية للشباب

	قيمة معامل بيرسون	مستوى المعنوية
مساحة الفجوة الإدراكية مستوى الكفاءة الذاتية للشباب	٠.٤٤٨	٠.٠٠٠

تشير بيانات جدول رقم (٢٣) وجود علاقة طردية متوسطة بين مساحة الفجوة الإدراكية ومستوى الكفاءة الذاتية للشباب حيث كان قيمة معامل بيرسون ٠.٤٤٨ عند مستوى معنوية ٠.٠٠٠ وهى قيمة دالة إحصائيا، مما يعنى أنه كلما زاد مستوى الكفاءة الذاتية للشباب كلما ازدادت مساحة الفجوة الإدراكية بين الذات والآخرين، فالشباب عينة الدراسة الذين كانت لديهم درجة كفاءة ذاتية مرتفعة يروا أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الآخرين بشكل سلبي أكثر من أنفسهم. وهذه النتيجة تتفق مع دراسةSonny Rosenthal ٢٠١٨[٤٤] الذي أكد على أنه كلما زادت الكفاءة الذاتية للأفراد وإيمانهم بقدراتهم في التصرف بالشكل المناسب في المواقف الحياتية المختلفة كلما زادت الفجوة الإدراكية بين الذات والآخرين.

وقد أشار Bryant Paul ٢٠٠٠ [٤٥] في دراسته أن طلاب الجامعات قد يدركون أن وضعهم التعليمي يجعلهم أكثر ذكاءً وأقل عرضة للرسائل الإعلامية الضارة من غيرهم.

ج- مدى إدراك الشباب لتطبيقات الألعاب الإلكترونية

جدول رقم (٢٤) يوضح العلاقة بين الفجوة الإدراكية وإدراك الشباب لتطبيقات الألعاب الإلكترونية

مساحة الفجوة الإدراكية	قيمة معامل بيرسون	مستوى المعنوية
إدراك الشباب للألعاب الإلكترونية	٠.٣٢	٠.٠٠٠

يتبين من بيانات الجدول السابق وجود علاقة إيجابية بين مساحة الفجوة الإدراكية وإدراك الشباب لتطبيقات الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون ٠.٣٢، عند مستوى معنوية ٠.٠٠٠ وهى قيمة دالة إحصائيا. أي انه كلما زاد إدراك الشباب بتطبيقات الألعاب الإلكترونية تزداد مساحة الفجوة الإدراكية لديهم وتجعلهم أقل تأثرا بتطبيقات الألعاب الإلكترونية

مما يعني ثبوت صحة الفرض ووجود علاقة ارتباطية دالة إحصائيا بين مساحة الفجوة الإدراكية وإدراك الشباب لتطبيقات الألعاب الإلكترونية،

د- درجة تقدير الذات

جدول رقم (٢٥) يوضح العلاقة بين الفجوة الإدراكية ودرجة تقدير الذات

مساحة الفجوة الإدراكية	قيمة معامل بيرسون	مستوى المعنوية
تقدير الذات	٠.٠٥٥	٠.٣٤٥

يتضح من الجدول السابق عدم ثبوت صحة الفرض القائل بوجود علاقة ارتباطية بين مساحة الفجوة الإدراكية ودرجة تقدير الذات لدى الشباب عينة الدراسة، حيث كانت قيمة معامل ارتباط بيرسون ٠.٠٥٥ عند مستوى معنوية ٠.٣٤٥ وهى قيمة غير دالة إحصائياً مما يعنى أن درجة تقدير الذات لدى الشباب لم تؤثر على مساحة الفجوة الإدراكية بين الذات والآخرين فلم يكن هناك تحيز للذات من وجهة نظر عينة الدراسة.

مما سبق يتضح ثبوت صحة الفرض الرابع بوجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين مساحة الفجوة الإدراكية وكل من: المرغوبية الاجتماعية لتطبيقات الألعاب الإلكترونية، مستوى الكفاءة الذاتية للشاب، مدى إدراك الشباب لتطبيقات الألعاب الإلكترونية، وعدم ثبوت صحة الفرض وعدم وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين مساحة الفجوة الإدراكية ودرجة تقدير الذات.

الفرض الخامس: وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين مساحة الفجوة الإدراكية ومدى تأييد الشباب عينة الدراسة لاتخاذ إجراءات تقييدية لحماية الآخرين من تأثيرات الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (٢٦)

يوضح العلاقة بين الفجوة الإدراكية وتأييد اتخاذ إجراءات لحماية الآخرين من تأثيرات الألعاب الإلكترونية

	قيمة معامل بيرسون	مستوى المعنوية
مساحة الفجوة الإدراكية	-0.215	0.000
تأييد اتخاذ الإجراءات التقييدية لحماية الآخرين من تأثيرات الألعاب الإلكترونية		

توجد علاقة سلبية عكسية حيث كانت قيمة معامل الارتباط بيبرسون -٠.٢١٥ عند مستوى معنوية ٠.٠٠٠ وهى قيمة دالة إحصائيا أي أنه كلما زادت الفجوة الإدراكية لدى الشباب عينة الدراسة قل تأييد اتخاذ الإجراءات التقييدية (وقائية) للحماية من تأثيرات الألعاب الإلكترونية، وقد يرجع ذلك أن عينة الدراسة ترى أن التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية عليهم أكبر من التأثيرات السلبية كما ذكر في النتائج السابقة وبالتالي ليسوا بحاجة لإجراءات تقييدية للحماية

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **Brett Sherrick** [٤٦] ودراسة.**Sonny Rosenthal & et al**[٤٧] الذين أكدوا على أن الأشخاص الذين يؤمنون بتأثيرات الوسائط الضارة هم أكثر استعدادًا للانخراط في استراتيجيات وقائية مثل الرقابة.

وبالمثل أكد**Joon Soo Lim** ٢٠١٧ [٤٨] في دراسته إلى أن الأشخاص أكثر عرضة للانخراط في الإجراءات التصحيحية عندما يدعمون التنظيم وعندما يكون إيمانهم بالكفاءة الذاتية مرتفعًا. وأن تأييد الإجراءات التصحيحية تقلل من الآثار الضارة المحتملة للألعاب الإلكترونية. وأكد على التباين الإدراكي في تقييم التأثير، فعندما كانت الرسالة سلبية أو غير مرغوب فيها اجتماعياً. يزداد دعم اتخاذ الإجراءات التقييدية مثل التنظيم أو الرقابة، ومشاركة الأفراد في إجراءات رد الفعل ضد التأثير الضار المحتمل. وتأييد الإجراءات التصحيحية التي تهدف إلي موازنة التأثير السلبي المتصور للرسائل غير المرغوب فيها.

٣- النتائج العامة للدراسة

اختبرت الدراسة الحالية كلاً من الفرضيات الإدراكية والسلوكية لفروض نظرية الشخص الثالث لقياس مدى إدراك الشباب لتأثيرات استخدام الألعاب الإلكترونية. فحص الاختلافات السياقية المحتملة المؤثرة على فرضيات نظرية الشخص الثالث مثل السياق الثقافي كما تساءلت الدراسة هل تأثير الشخص الثالث أقل وضوحاً في ثقافات والبيئة الاجتماعية لصعيد مصر مقارنة بالبيئة الاجتماعية للقاهرة الكبرى.

وفيما يلي أهم نتائج الدراسة: -

- جاءت معدلات استخدام عينة الدراسة متوسطة واتضح وجود علاقة ارتباطية عكسية بين العمر ومعدل الاستخدام فكلما زاد العمر قل استخدام الألعاب الإلكترونية، وأرجع عينة الدراسة أسباب استخدامهم للألعاب الإلكترونية إلي أنها أحد أهم مجالات الترفيه وتقضية وقت الفراغ لهم.
- يظهر تأثير الشخص الثالث بشكل اكبر عندما يكون التأثير سلبي ويقل هذا التأثير- وأحيانا يكون معاكسا- إذا كان التأثير إيجابي.
- طغى جنس الإناث في الاستجابة على الاستمارة بالرغم من اتاحتها للجنسين سواء بسواء، ولكن نسبة استجابة الإناث كانت أعلى. وقد لوحظ أن الذكور أكثر ميلا لاستخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية لفترات أطول عن الإناث.
- تبين أن أكثر الألعاب استخداما لعينة الدراسة هي ألعاب الذكاء تلاها الألعاب القتالية.
- بينت نتائج الدراسة أن عبارات تقدير الذات الإيجابية كانت الأعلى لدى عينة الدراسة بشكل عام وقد يرجع تفسير ذلك لأن الفئة العمرية محل الدراسة هي مرحلة الشباب وفيها يعتقد الشباب أنهم على وعى كاف بشتى الأمور وقد لوحظ وجود فروق دالة إحصائيا لصالح شباب الصعيد حيث كان تقدير الذات أعلى من الشباب بالقاهرة الكبرى.
- لم يوجد اختلاف بين إدراك الشباب لتأثير تطبيقات الألعاب الإلكترونية على الذات وعلى الآخرين حيث أيدت عينة الدراسة التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية بشكل أكبر من التأثيرات السلبية وذلك لا يتعارض مع نظرية الشخص الثالث التي تؤكد على أن الفجوة الإدراكية لتأثير الشخص الثالث تظهر عند وجود تأثيرات سلبية لوسائل الإعلام. وفي الدراسة كانت اتجاهات الشباب نحو تطبيقات الألعاب الإلكترونية الإيجابية أكبر من الاتجاهات السلبية.
- وقد تبين وجود فروق دالة إحصائيا من حيث مدى إدراك الشباب لتأثير تطبيقات الألعاب الإلكترونية على الذات لصالح شباب القاهرة حيث كانت إدراك التأثيرات الإيجابية أعلى لدى شباب القاهرة مقابل شباب الصعيد.
- تمثلت أهم التأثيرات الإيجابية في تنمية الإبداع والذكاء، وتعزيز القدرات العقلية والإدراكية لديهم، والاهتمام بالتكنولوجيا الرقمية، وأنها تزيد من فرص المشاركة والتفاعل الاجتماعي، بينما تمثلت أهم التأثيرات السلبية التأثير على التحصيل الدراسي، والتلفظ بألفاظ غير لائقة.
- كان تأثير الشخص الثالث أكثر وضوحاً عندما كان هناك تأثير سلبي لاستخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لعينة الدراسية فقد اتضح وجود تأثير سلبي على الذات والآخرين على التحصيل الدراسي لديهم جراء استخدام الألعاب الإلكترونية، واتضح بشكل أكبر في الأصدقاء والآخرين عن الذات وهو ما يتفق ما فروض نظرية الشخص الثالث حيث يظهر التأثير مع المضامين والتأثيرات السلبية.

- وقد تبين وجود فروق دالة إحصائيا بين عينة الدراسة بنسبة أكبر في الصعيد مقارنة بالقاهرة الكبرى من حيث تأثير استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي على الآخرين فقد أثرت الألعاب الإلكترونية وأدت لضعف الأداء في الامتحان ونقص الدرجات لدى الأخرين بشكل أكبر من تأثيرها على أنفسهم.
- أكدت معظم عينة الدراسة قدرتها على حماية أنفسهم من تأثيرات الألعاب الالكترونية الضارة.
- هناك تباين بين التأثير المتصور لاستخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية على الذات والآخرين حسب المسافة الاجتماعية حيث كان تأثر زملاء الدراسة والأصدقاء المقربين أعلى من التأثر الذاتي لاستخدام الألعاب الإلكترونية في التحصيل الدراسي (أي تأثيرات سلبية).
- بينما لم يثبت صحة الفرض القائل بوجود فروق دالة إحصائيا بين مساحة الفجوة الإدراكية بين الذات والآخرين حسب المجموعات الأبعد في المسافة الاجتماعية، حيث كان التأثير على الذات(الشباب) أكبر من التأثير على المجموعات الأبعد في المسافة الاجتماعية. وقد تبين أيضا وجود فروق دالة إحصائيا بين عينة القاهرة وعينة صعيد مصر فكان التأثير الذاتي في الصعيد أعلى من القاهرة وعلى الرغم من أن الأبحاث السابقة تشير إلى أن قوة تأثير الشخص الثالث تزداد مع زيادة المسافة الاجتماعية- حيث يدرك الأفراد أن الآخرين المقربين لا يتأثرون بوسائل الإعلام، تماما كما هو الحال مع أنفسهم، وكلما زادت المسافة الاجتماعية يزداد الفرق بين التأثير على الذات والآخرين- إلا أن هذه الدراسة لم تدعم هذه الفكرة فتأثير الشخص الثالث يقل بالنسبة للمضامين والتأثيرات الإيجابية مقابل المضامين والتأثيرات السلبية، بل على العكس تبين وجود فروق دالة احصائيا لصالح الذات بين إدراك الشباب لتأثير تطبيقات الألعاب الإلكترونية لديهم وإدراكهم لتأثيرها في الآخرين.
- وجود علاقة إيجابية طردية بين مساحة الفجوة الإدراكية مع المتغيرات الديموغرافية (العمر، المستوى التعليمي، المستوى الاقتصادي والاجتماعي) بينما لم توجد فروق دالة إحصائيا في مساحة الفجوة الإدراكية مع كلا من المتغير الديموغرافي (النوع، محل الإقامة). مما يعني ثبوت صحة الفرض الثالث بشكل جزئي.
- تبين من الدراسة وجود علاقة ارتباطية إيجابية دالة إحصائيا بين مساحة الفجوة الإدراكية والمرغوبية الاجتماعية. وتزداد تأثيرات الشخص الثالث لدى الشباب عينة الدراسة مع التأثيرات غير المرغوبة لتطبيقات الألعاب الإلكترونية وذلك لتدعيم صورتهم الإيجابية لدى أنفسهم ولدى لآخرين واحترام ذاتهم.

- واكد على ذلك ظهور علاقة طردية بين مساحة الفجوة الإدراكية ومستوى الكفاءة الذاتية للشباب، فالشباب ذوي الكفاءة الذاتية المرتفعة رأوا أن التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية تؤثر على الآخرين بشكل أكبر من أنفسهم.
- وجود علاقة إيجابية ارتباطية دالة إحصائيا بين مساحة الفجوة الإدراكية وإدراك الشباب لتطبيقات الألعاب الإلكترونية، فمساحة الفجوة الإدراكية لدى الشباب تزداد كلما زاد إدراك الشباب بتطبيقات الألعاب الإلكترونية وتجعلهم أقل تأثرا بتطبيقات الألعاب الإلكترونية.
- درجة تقدير الذات لدى الشباب لم تؤثر على مساحة الفجوة الإدراكية بين الذات والآخرين فلم يكن هناك تحيز للذات مما يعني عدم ثبوت صحة الفرض القائل بوجود علاقة ارتباطية بين مساحة الفجوة الإدراكية ودرجة تقدير الذات.
- أظهرت أبحاث تأثير الشخص الثالث أن الأفراد يدعمون الرقابة عندما يرون أن الآخرين يتأثرون بوسائل الإعلام "الضارة" أكثر من تأثرهم أنفسهم. ويتجلى هذا التصور بشكل أكبر في المحتوى الذي قد يكون له تأثيرات غير مرغوب فيها. ويزداد دعم الإجراءات التقييدية، كلما ازداد التباين الإدراكي بين الذات والآخر.
- كذلك تختلف درجة الموافقة على اتخاذ إجراءات معينة، من حيث الإجراءات التقييدية لمواجهة التأثيرات السلبية لاستخدام الألعاب الإلكترونية طبقا لمدى إدراك الشباب لوجود تأثيرات إيجابية أو سلبية لاستخدامها ونظرا لأن عينة الدراسة رأت أن الألعاب الإلكترونية لها تأثيرات إيجابية أعلى من التأثيرات السلبية فقد أيدت غالبية عينة الدراسة فرض قيود على الألعاب الإلكترونية وكانت على الترتيب التالي يجب إصدار تشريعات تضمن عدم المساس بالأديان والقيم داخل الألعاب الإلكترونية، لابد من فرض رقابة من قبل الوالدين لاستخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية، الرقابة الذاتية للشخص هي أفضل قيد على استخدام الألعاب الإلكترونية، الرقابة الذاتية للشخص هي أفضل قيد على استخدام الألعاب الإلكترونية، لابد من التحكم في عدد الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الشباب والأطفال.
- وباختبار العلاقة بين الفجوة الإدراكية وتأييد الإجراءات التقييدية تبين وجود علاقة سلبية عكسية أي أنه كلما زادت الفجوة الإدراكية لدى الشباب عينة الدراسة قل تأييد اتخاذ الإجراءات التقييدية (وقائية) للحماية من تأثيرات الألعاب الإلكترونية، وقد يرجع ذلك أن عينة الدراسة ترى أن التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية عليهم أكبر من التأثيرات السلبية كما ذكر في النتائج السابقة وبالتالي ليسوا بحاجة لإجراءات تقييدية للحماية.

أبحاث مستقبلية مقترحة:

- دراسة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على خيال الأطفال.
- دراسة مدى تأثير السياق غير المرغوب فيه اجتماعيا واخلاقيا بالإعلانات الإلكترونية على الأطفال والشباب.
- دراسة مدى فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية.

مراجع الدراسة

[1] Rafi Antar, Video games, the brain and magical thinking: A 21st century controversy, **E-Learning and Digital** Media, SAGE, 2022, Vol. 0, No.0, Pp.1–13.

[٢] جهاد إبراهيم، الألعاب الإلكترونية: رؤية مقترحة لتوعية الوالدين بدورهما في تحصين اطفالهما ضد مخاطرها، **رسالة ماجستير**، منشورة، كلية التربية، جامعة الإسكندرية، ٢٠٢٢.

[٣] فؤاد بداني، إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال وقيم التربية بالأسرة الجزائرية حتمية الديجتال وإشكالية الاستخدام دراسة ميدانية على تلاميذ متوسطتين بولاية مستغانم، **مجلة علوم الإنسان والمجتمع**، جامعة أمين العقال، الجزائر، مجلد١١، ع ١، ٢٠٢٢.

[٤] إنجي عباس أبو العز، أثر ألعاب الحروب الإلكترونية في إدراك الأطفال لمفهوم الحرب وأدواته: دراسة مقطعية مستعرضة، **المؤتمر العلمي الدولي السادس والعشرين: الإعلام الرقمي والإعلام التقليدي: مسارات للتكامل والمنافسة**، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، مجلد٢، ص ٥٥١-٦٠١.

[٥] داليا عثمان إبراهيم، اتجاهات الآباء نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية، **المجلة المصرية لبحوث الرأي العام**، جامعة القاهرة كلية الإعلام، مركز بحوث الرأي العام، مجلد ٢٠، ع١، ٢٠٢١، ص ٤٢١- ٤٥٥.

[6] Alper Aslan& et al., Turgut, Evaluation of mobile games in the context of content: What do children face when playing mobile games? **E-Learning and Digital Media, SAGE,** Vol. 17, No.5, 2020,Pp. 388–407

[٧] إبراهيم هلال عقيل، التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية، **المجلة العربية للدراسات الأمنية**، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض، مجلد ٣٦، ع٣، ٢٠٢٠، ص ٤٣٨-٥٠٢.

[٨] نهى السيد ناصر، الآثار النفسية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الشباب السعودي: دراسة ميدانية، **المجلة العربية لبحوث الإعلام والاتصال**، جامعة الأهرام الكندية، ع٣١، ديسمبر ٢٠٢٠، ص ١٠٤-١٦٧.

[9] Marchie Penaso& Derren Gaylo, Interactive Online and Offline Games: Their Influence to The Mathematical Aptitude Of Secondary School Learners, **International Journal Of Scientific & Technology Research** VOL. 8, ISSUE 06, JUNE 2019, Pp.70-77.

[١٠] إيمان على محمد، مدى إدراك المراهقين لتأثيرات الألعاب الإلكترونية عليهم مقارنة بذويهم من ممارسي الألعاب الإلكترونية وذلك في إطار نظرية تأثير الشخص الثالث، **المؤتمر الدولي السنوي لكلية الآداب: القوى الناعمة.. وصناعة المستقبل**، كلية الآداب، جامعة عين شمس، مجلد ٢، ٢٠١٩، ص ٣٨٢- ٤٢٧.

[١١] خالد محمد الدهمش، دور الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء الأمور، **مجلة كلية التربية**، كلية التربية، جامعة أسيوط، مجلد ٣٥، ع ٤، ٢٠١٩، ص ٢٩٠- ٣١٥.

[١٢]مروة محمد احمد عوف، استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية والاشباعات المتحققة منها، **المجلة العلمية لبحوث العلاقات العامة والإعلان**، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، ع١٧، يونيو ٢٠١٩، ص ٣٨٩- ٤٤٢.

[13] Nicolas Besombes & Pauline Maillot, Body Involvement in Video Gaming as a Support for Physical and Cognitive Learning, Games and Culture, SAGE, 2020, Vol. 15, No.5, Pp. 565-584.

[14] Wakil Karazan & et al., Impact of computer Games on Students GPA, European Journal of Education Studies, Vol.3, No.8, 2017, Pp. 662-672.

[١٥]سلوى الجندي، استخدامات واشباعات العاب الفيسبوك ودورها كوسيلة تسويقية حديثة، **المجلة المصرية لبحوث العلاقات العامة والإعلان**، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، ع ٥، مارس ٢٠١٦، ص ١- ٧٣.

[16] Seong Choul Hong, Do Cultural Values Matter? A Cross-Cultural Study of the Third-Person Effect and Support for the Regulation of Violent Video Games, **Journal of Cross-Cultural Psychology**, SAGE, 2015, Vol. 46, No.7, Pp.964 –976

[١٧]أحمد عادل عبد الفتاح، استخدام المراهقين لألعاب الإنترنت متعددة المنصات وعلاقته بالاندماج النفسي والأداء الدراسي لديهم، **المجلة المصرية لبحوث الإعلام**، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، ع ٥٢، ٢٠١٥، ص ١٨٩- ٢٨٦.

[18] Chi-Ying Chen, Is the Video Game a Cultural Vehicle? **Games and Culture, SAGE,** Vol. 8, No.6,2013, Pp. 408-427

[١٩]حنان محمد إسماعيل، العوامل المؤثرة على استخدام الجمهور لألعاب الانترنت في إطار نظرية الاندماج، المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، مركز بحوث الرأي العام، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، مجلد ١٢، ع١، ٢٠١٣، ص ٢٠٥- ٢٩٣

[20] Douglas A. Gentile& et al., The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies, pspb, Vol.35, No. 6, June 2009, Pp. 752-763. On DOI: 10.1177/0146167209333045

[21] Zhong Zhi, Third Person Perceptions and online games: A Comparison of Perceived Antisocial and Prosocial Game Effects, **Journal of Computer-Mediated Communication**, Vol.14, No. 2, 2009.

[22] Bneegt Johansson, The third person effect, only a media perception? **Journalism and Mass Communication**, Goteborg University, 2001, Pp.81- 94. At: 10.1515/nor-2017-0248.

[23] Joan L. Conners, Understanding the Third-Person Effect, **Communication Research Trends,** Vol. 24, No.2, 2005, Pp.1- 44.

[٢٤]عبد الرحمن المطيري، دور القائم بالاتصال، المؤتمر الدولي الإعلام الجديد: تكنولوجيا معلومات لعام جديد، ٧-٩ إبريل، جامعة البحرين، ٢٠٠٩، ص ٢٢٢.

[٢٥] عالية تميم، إدراك المراهقين الأردنيين وأولياء أمورهم لمخاطر استخدام اليوتيوب في ضوء نظرية الشخص الثالث: دراسة ميدانية- محافظة أربد، ماجستير، منشورة، كلية الإعلام جامعة اليرموك، الأردن، ٢٠١٧، ص ٢٣-٢٤.

[٢٦] فاطمة سامي عبد العزيز، المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها، **مجلة كلية التربية**، كلية التربية، جامعة طنطا، ٤٣، ٢٠١١، ص ٦٠٨.

[٢٧] استعانت الباحثة في تحيكم الاستمارة بكل من: -

- أ.د. رباب عبد الرحمن أستاذ الإذاعة والتليفزيون بجامعة حلوان
- أ.م. رشا محمد عبد الستار الأستاذ المساعد بقسم علم النفس جامعة حلوان
- أ.م. رامي عطا الأستاذ المساعد ورئيس قسم الصحافة بالمعهد الدولي العالي للإعلام بالشروق.
- أ.م. فاطمة شعبان الأستاذ مساعد بقسم الإذاعة والتليفزيون بالمعهد الدولي العالي للإعلام بالشروق.
- د. داليا عبد المنعم المدرس بقسم الإعلام جامعة حلوان.
- د. سالي سعيد المدرس بقسم الإعلام جامعة حلوان

[٢٨] كا٢= ١.١٣٠a ، د.ح= ٢، الدلالة الإحصائية= ٠.٥٦٨، قيمة معامل التوافق= ٠.٠٦١

[٢٩] كا٢=٢.٣٣٩a، د.ح= ٣، الدلالة الإحصائية= ٠.٥٠٥، قيمة معامل التوافق= ٠.٠٨٨

[٣٠] حنان محمد إسماعيل، العوامل المؤثرة على استخدام الجمهور لألعاب الانترنت في إطار نظرية الاندماج، المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، مركز بحوث الرأي العام، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، مجلد ١٢، ع١، ٢٠١٣، ص ٢٠٥- ٢٩٣

[31] Evans John &Pellegrini Anthony, Surplus energy theory: An enduring but inadequate justification for school breaktime, **Educational Review; Birmingham,** ProQuest, Vol. 49, No. 3, Nov 1997, p 229.

[32] Douglas A. Gentile& et al., The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies, pspb, Vol.35, No. 6, June 2009, Pp. 752-763. On DOI: 10.1177/0146167209333045.

[33] Gros, B, The impact of digital games in education. First Monday, 8. (2003)

[34] Green Shawn & Bavelier Daphne, Video games modify visual selective attention. **Nature**, VOL. 423, 2003, Pp. 534-537. At: www.nature.com/nature

[35] Douglas A. Gentile& et al., The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experimental

Studies, pspb, Vol.35, No. 6, June 2009, Pp. 752-763. On DOI: 10.1177/0146167209333045

[36]Stephen Burgess, & et al., Video Game Playing and Academic Performance in College Students. **College Student Journal**, Vol.46, No.2, 2012.P. 376. Retrieved from https://www.questia.com/ library/journal/1G1297135955/video-game-playing-and-academicperformance-in-college.

[37] Wakil Karazan & et al., Impact of computer Games on Students GPA, **European Journal of Education Studies**, Vol.3, No.8, 2017, Pp. 662-672.

[38] Horzum MB & et al., computer game addiction scale for children. **Psychological Counseling and Guidance Journal**, Vol. 3, No.30, 2008, Pp. 76–88.

[39] Salwen Michel & Michel Dupagne, The Third-Person Effect: A Meta-Analysis of the Perceptual Hypothesis, **Mass Communication & Society**, Vol. 3, No.1,200٨, Pp. 57- 85.

[40] Bryant Paul, Michael B. Salwen & Michel Dupagne, The Third-Person Effect: A Meta-Analysis of the Perceptual Hypothesis, **Mass Communication & Society**, Vol. 3, No.1,200٠, Pp. ٨٠.

[41] Dong-Hee Shin& et al., Alcohol Product Placements and the Third-Person Effect, Television & New Media, SAGE, Vol.12, No.5, Pp.412-440.

[42] Bneegt Johansson, The third person effect, only a media perception? **Journalism and Mass Communication**, Goteborg University, 2001, Pp.81- 94. At: 10.1515/nor-2017-0248.

[43] Bryant Paul, Michael B. Salwen & Michel Dupagne, **OP.cit.,** Pp. 66.

[44] Sonny Rosenthal, "Efficacy beliefs in third person effects", Communication Research, Vol. 45, No. 4, 2018, pp. 554-576.

[45] Bryant Paul, Michael B. Salwen & Michel Dupagne, **OP.cit.,** Pp. 57- 85.

[46] Brett Sherrick, The Effects of Media Effects: Third-Person Effects, the Influence of Presumed Media Influence, and Evaluations of Media Companies, **Journalism & Mass Communication Quarterly**, vol. 93, No. 4, 2016, Pp. 906-922.

[47] Sonny Rosenthal & et al., Efficacy Beliefs in Third-Person Effects, **Communication Research**, SAGE, Vol. 45, No,4, 2018, Pp. 554 –576.

[48] Joon Soo Lim, The Third-Person Effect of Online Advertising of Cosmetic Surgery: A Path Model for Predicting Restrictive Versus Corrective Actions, **Journalism& Mass Communication Quarterly**, Vol. 94, No. 4, 2017, Pp.974.