العوامل المؤثرة على استخدام الجمهور لألعاب الإنترنت فى إطار نظرية الإندماج

د. حنان محمد إسماعيل حسنين(*)

مقدمة:

تقدم الإنترنت – كوسيلة اتصال – مجالاً واسعاً لاستخدام الألعاب الإلكترونية وتشكل هذه الألعاب مجتمعا للتسلية، لأنها تتيح للمستخدمين أن يندمجوا فى الخيال فى مجتمع ألعاب الإنترنت، ويستطيع المستخدمون أن يؤدوا دوراً معيناً، ويتفاعلوا اجتماعيا ًويتبادلوا المعلومات، ويبتكروا عوالم افتراضية.(١)

وتربط ألعاب الإنترنت اللاعبين على مستوى العالم من خلال مجتمع افتراضى، عبر اثنين من خصائص الإنترنت: تفاعل فى الوقت الحقيقى وبيئة بلا حدود(٢)، ويذكر ستيكوهلر ووليامز Steinkuehler and Williams أن ألعاب الإنترنت يبدو أنها تعمل بشكل أفضل "كأماكن ثالثة third places" للأمور الاجتماعية غير الرسمية (حيث يشير المكان الأول first place للمنزل، والمكان الثانى Second place للعمل) حيث يمكن للأفراد أن يقيموا روابط اجتماعية من خلال اللعب مع الغرباء ويحافظوا عليها، وتكوين أصدقاء جدد(٣).

وركزت بعض الدراسات على الأسباب الكامنة وراء استخدام هذه الألعاب، والتعرف على الملامح الديموجرافية للاعبين، وتركز بعض هذه الدراسات على التأثيرات السلبية الناتجة عن الاستخدام، مثل إدمان الألعاب، والسلوك العنيف لدى المراهقين، وعلاقة اللعب بالتحصيل الدراسى، وزيادة مخاطر الإحساس بالعزلة، نتيجة لقضاء وقت طويل مع هذه الألعاب.

ويشير اتجاه آخر فى الأبحاث الخاصة بالألعاب – على النقيض من هذا التوجه إلى اكتشاف التأثيرات الإيجابية لألعاب الإنترنت، مثل إمكانية استخدام الكمبيوتر، والإنترنت، كأدوات تعلم ذات قيمة، ومن ثم إمكانية استخدام الألعاب التعليمية، ويشير عدد متنامى من الباحثين إلى بعض التأثيرات الإيجابية، التى تتمثل فى تقديم مصادر

(*) مدرس بقسم الإعلام التربوى، بكلية التربية النوعية – جامعة القاهرة

معلومات، وفرص جديدة، وزيادة العلاقات الاجتماعية الموجودة بالفعل لدى اللاعبين، ورأس المال الاجتماعى، وتجربة أشكال جديدة من العلاقات الاجتماعية بدون أى حضور اجتماعى حقيقى.

ويمثل لعب ألعاب الإنترنت جزءاً مميزاً، وذا دلالة، ويتزايد بسرعة من الاستخدام اليومى لوسائل الإعلام، حيث يجرب اللاعبون استمتاعاً قصير المدى واضحاً، والإسترخاء والمرح[٤].

ويستخدم هولبروك Holbrook "قيمة اللعب"، لوصف الشعور بالمرح، فيلقى الضوء على ثلاثة خصائص، ترتبط بشكل خاص مع قيمة اللعب: تجربة ذاتية البدء، قيمة نشطة، وقيمة حقيقية، كتجربة ذاتية البدء التى يشكل اللعب فيها قيمة فردية عبر زيادة الاستخدام الشخصى، وتعد هذه التجربة للمتعة، وليست محل اهتمام الآخرين. ويعتبر اللعب أيضاً قيمة نشطة، لأنه يتطلب من الفرد أن يفعل شيئاً بنشاط فى إطار هدف محدد، والذى يصبح الجزء الأكثر تأكيداً فى التجربة كلها، أخيراً، يعد اللعب قيمة حقيقية، لأن السعادة الناتجة عنه لها قيمتها الخاصة بها، بالإضافة إلى أى استخدام وظيفى آخر تم اكتسابه عمداً من النشاط[٥].

ويمكن لألعاب الإنترنت أن تقدم تجربة أفضل وإيجابية للاعبين positive and optimal experience، ويشار إلى نظرية الإندماج Flow Theory على أنها "علم نفس التجربة الأمثل" والتى تم تطبيقها – فى السنوات الأخيرة – على سلوك استخدام الإنترنت فى بعض الأبحاث[٦].

ويذكر Csikszentmihalyi أن مفهوم الإندماج أو التجارب الأمثل، تقع فى مركز علم النفس الإيجابى، حيث يشير الإندماج إلى الحالة التى يركز فيها الفرد بشكل كامل على نشاط سار، وتمتلك ألعاب الإنترنت ملامح كثيرة، تشجع حالات الإندماج منها توفير رد فعل فورى وثرى لأفعال اللاعب، والاستمتاع، والمرح، وإمكانية التركيز المرتفع لدى اللاعب[٧].

مشكلة الدراسة:

تشير الدراسات الإعلامية التى تستهدف التعرف على دوافع التعرض لوسائل الإعلام، إلى أن التسلية، والترفيه، وما ينشأ عنهما من استمتاع، يعد سبباً أساسياً للتعرض

لهذه الوسائل، ومع تزايد الإقبال على استخدام الإنترنت بكل ما تحمله من مضامين، لاحظت الباحثة انتشار استخدام ألعاب الإنترنت عبر فئات عمرية متنوعة، والاقبال عليها بما يحقق رغبة الأفراد فى التسلية والترفيه، ومع استخدام هذه الألعاب قد يشعر اللاعب بحالة من الاستغراق والإندماج، نظراً لأنه يمارس نشاط سار ومسلى، وفى ضوء ما سبق تتحدد مشكلة الدراسة فى:

التعرف على مدى استخدام ألعاب الإنترنت بين فئات عمرية مختلفة، ودوافع استخدام هذه الألعاب، ومدى تحقق حالة الإندماج بين اللاعبين بكل أبعادها من حيث (تركيز الانتباه، والوجود الافتراضى، وتلاشى الإحساس بالوقت، والسلوك الاستكشافى، وسهولة الاستخدام، ومدى الاستمتاع باللعب)، بالإضافة إلى التعرف على اتجاهات اللاعبين نحو هذه الألعاب وامكانية مواصلتها فى المستقبل، ومدى وجود علاقة بين هذه الحالة والمتغيرات الديموجرافية فى إطار استخدام هذه الألعاب.

أهمية الدراسة:

تنبع أهمية الدراسة من عدة أبعاد يمكن بيانها على النحو التالى:

١- تكتسب التسلية الرقمية المزيد من الشعبية، ومن المتوقع لهذا المجال أن يستمر، ومع تزايد عدد مستخدمى ألعاب الإنترنت بشكل كبير، تصبح مواقع الألعاب، بالإضافة إلى ذلك، مصادر تأثير للتجارة الإلكترونية، ويتم تمثيل هذه المواقع بشكل كثيف فى قوائم أكثر ١٠٠ موقع تجارة على مستوى العالم، وبذلك يصبح سوق ألعاب الإنترنت ثانى استثمارات الإنترنت أهمية.(٨)

٢- تتزايد الألعاب بشكل كبير فتصل – على مستوى العالم – لأكثر من ٣٠,٠٠٠ عنوان، واثنى عشر نوعاً، واختيارات لعب كثيرة داخل معظم العناوين.(٩)

٣- يتزايد الاهتمام بدراسة الإنترنت، والتأثيرات النفسية، والاجتماعية التى تحدث لدى مستخدميها، وقد أصبحت تشكل جزءاً أساسياً من العمل والحياة الاجتماعية المعاصرة.

٤- ندرة الدراسات العربية فى مجال دراسة الألعاب المقدمة عبر الإنترنت، وبما قد تحدثه من تأثيرات نفسية على مستخدمى هذه الألعاب.

٥- تهتم مصر على المستوى المحلى والقومى بألعاب الإنترنت، ويبدو ذلك جلياً فى

عدة مظاهر، منها مواكبة الاهتمام العالمى بهذه الألعاب، من خلال إقامة التصفيات المؤهلة لفعاليات "بطولة العالم للألعاب الإلكترونية" (WCG)، خلال الفترة من السابع إلى الثانى عشر من شهر سبتمبر ٢٠٠٦، والذى يعقد لأول مرة بالقاهرة[١٠]، منحت أسوس والمجلس القومى للرياضة الإتحاد المصرى للألعاب الإلكترونية جوائز للفائزين، بمهرجان صيف ٢٠١١ وذلك فى ألعاب FIFA 2011 Pc، ولعبتى Medal of Honor – Breakthrough و Warcraft Dota[١١].

وبالإضافة إلى ذلك، تم افتتاح الملتقى التكنولوجى الأول لصناعة الألعاب الإلكترونية الرقمية، بالتعاون مع قطاع علوم الحاسب Egyptian Game Jam والمعلوماتية بالمجلس الأعلى للجامعات[١٢]، وإقامة مسابقة معهد تكنولوجيا المعلومات القومية السنوية الأولى فى مجال الألعاب الإلكترونية Gaming Egypt 2012، لتصميم وتنفيذ ألعاب إلكترونية، من وحى تاريخ مصر، والتى أطلقت فى مايو ٢٠١٢، بالتعاون مع قطاع تكنولوجيا المعلومات بالمجلس الأعلى للجامعات، وتحت رعاية شركتى نوكيا وبلاك بيرى Black berry وNokia[١٣].

أهداف الدراسة:

تسعى الدراسة الحالية إلى تحقيق عدة أهداف تتمثل فى:

١- التعرف على مدى استخدام الإنترنت، وأسباب استخدامها، ومدى استخدام الألعاب على الإنترنت، والأسباب التى تدفع المبحوثين لاستخدامها، والتعرف على الألعاب التى تستخدمها عينة الدراسة بصفة عامة، وأكثر هذه الألعاب استخداماً من وجهة نظرهم.

٢- التعرف على طبيعة تجربة الإندماج بكافة أبعادها، من تركيز الانتباه، وفقدان الاحساس بالوقت، والوجود الافتراضى، والسلوك الاستكشافى، وسهولة الاستخدام، والاستمتاع باللعب لدى المبحوثين.

٣- الكشف عن اتجاه المبحوثين ناحية اللعب على الإنترنت، والنية تجاه مواصلة اللعب فى المستقبل.

٤- التعرف على علاقة المتغيرات الديموجرافية بتجربة الإندماج لدى المبحوثين.

ويمكن عرض عناصر هذه الدراسة على النحو التالى:

أولاً: الدراسات السابقة. ثانياً: أبعاد الدراسة.

ثالثاً: الإطار النظرى للدراسة. رابعاً: الإطار المنهجى للدراسة.

خامساً: نتائج الدراسة. سادساً: خلاصة ومقترحات.

أولاً: *الدراسات السابقة*:

تعددت الدراسات السابقة التى تناولت ألعاب الإنترنت، وفيما يلى تعرض الباحثة هذه الدراسات من خلال محورين:

أولاً: دراسات تناولت ألعاب الإنترنت:

١- **دراسة سابين تربت وليونارد رينيك وكينوجيوشمس Sabine Trepte, Leonard Reinecke, Keno Juechems (٢٠١٢)**[١٤] بهدف التعرف على العوامل التى تؤثر فى تشكيل رأس المال الاجتماعى العارض bridging والقوى Bonding، وبناء نموذج يتنبأ بالدعم الاجتماعى خارج الإنترنت، بأخذ هذه العوامل فى الاعتبار، وطبقت الدراسة على عينة بلغ قوامها ٨١١ متطوعاً عبر الإنترنت من المشاركين فى حلف الرياضات الإلكترونى Electronic Sports League (ESL)، حيث يقيم معظم المبحوثين فى ألمانيا (٥٢٤) ويقيم باقى أفراد العينة فى ٢٥ دولة أخرى، وشملت العينة أعمار تتراوح من ١٣ إلى ٧٨ عاماً، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: ثبتت صحة الفرض الأول والقائل بأن الاقتراب المادى يظهر علاقة إيجابية ذات دلالة برأس المال الاجتماعى القوى للحلف (٠,٠٧)، وعلاقة سلبية مع رأس المال الاجتماعى الضعيف للحلف (-٠,١٠)، وثبتت صحة الفرض الثانى والقائل بوجود ارتباط إيجابى بين الاقتراب الاجتماعى ورأس المال الاجتماعى القوى للحلف (٠,٢٥) ورأس المال الاجتماعى الضعيف للحلف (٠,٢٩).

وتؤكد النتائج أن اللعب فى أحلاف، قد يدعم الروابط – خارج الإنترنت – بين اللاعبين، وأعضاء الحلف الآخرين، حيث الأعضاء المندمجين فى المهام المتصلة بالحلف لديهم فرصة للاتصال، والاستفادة من المؤشرات الأخرى لتشكيل الصداقة، وحينما يندمج اللاعبون فى إدارة اللعبة أو الفريق يبدو أنهم يكتسبون دعماً اجتماعياً أكثر

داخل الإنترنت وخارجها، مما يساعد فى حجب التأثيرات السلبية المحتملة للعب على الإنترنت، عبر تحويل الألعاب إلى نشاط إيجابى محتمل للصداقات خارج الإنترنت.

٢- **دراسة داريا جونا كاس ومارك د. جرفسز Daria Joanna Kuss. Mark D. Griffiths (٢٠١٢)** [١٥] بهدف تقديم إطار مبتكر لتصنيف الدراسات العلمية الوفيرة فى مجال إدمان اللعب على الإنترنت، عبر مراجعة نقدية للأدبيات، وطبقت الدراسة بإجراء بحث يشمل الأدبيات باستخدام قاعدة بيانات Web of Knowledge، واستخدام الكلمات الدالة بالإضافة إلى دراسات أخرى تم تحديدها من مصادر إضافية مثل Google Scholar، وتم اختيار الدراسات وفقاً للمعايير التالية: أن تتضمن الدراسة بيانات تطبيقية، وأن يتم نشرها بعد عام ٢٠٠٠ حيث لا توجد دراسات عن هذا الموضوع تسبق هذا التاريخ، وأن تتضمن نوعاً من التحليل فيما يتعلق بإدمان لعب الإنترنت، وتم التوصل إلى تحديد ثلاث فئات رئيسية فى تصنيف هذه الدراسات هى: الأول: علم أسباب الأمراض الذى شمل ٢٩ دراسة، تركز على تحديد عوامل المخاطرة لإدمان ألعاب الإنترنت، وعوامل داخلية مثل سمات الشخصية، ودوافع اللعب، بالإضافة للعامل الخارجى المتمثل فى سمات بنية اللعبة، والثانى: علم أسباب الأمراض وأعراضها والذى شمل ٢٧ دراسة، تناولت عدة فئات فرعية، هى تصنيف وتقييم إدمان لعب الإنترنت، وعلم الأوبئة الذى يؤكد على انتشار إدمان ألعاب الإنترنت، وعلم الظاهرات لبحث خبرة إدمان ألعاب الإنترنت، والثالث: النتائج السلبية والعلاج والذى شمل ٢٢ دراسة ويؤكد على النتائج السلبية لإدمان ألعاب الإنترنت وعلاجه.

وتشير نتائج التحليل إلى ارتباط عوامل اجتماعية وثقافية مختلفة مع البيئة التى يعيش فيها المبحوثون، فى دراسات متنوعة فى هذه المراجعة، بالإضافة إلى اختلاف النتائج وغموضها فيما يتعلق بمدى ارتباط تجربة الإندماج مع إدمان ألعاب الإنترنت.

٣- **دراسة سيوها شن وديمترى ويليامز Cuihua Shen and Dmitri William (٢٠١١)**[١٦] للتعرف على العلاقة بين أنشطة الإنترنت والرفاهية النفس اجتماعية للاعبين، وتأثير العوامل الديموجرافية والشخصية والظروف الاجتماعية على الرفاهية، اعتمدت الدراسة على مدخل الاستبدال والزيادة واستراتيجيات تكيف المستخدمين لاستخدام التكنولوجيا كما تطرحها نظرية تمثيل المعلومات الاجتماعى

(SIP)، وطبقت باستخدام استمارة استبيان على الإنترنت على عينة بلغ قوامها ٥٠٠٠ لاعب يلعبون لعبة (EQII)، وهى إحدى ألعاب الإنترنت متعددة اللاعبين على نطاق واسع (MMO)، وبلغ متوسط عمر اللاعبين ٣١,١٦ عاماً، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: يرتبط الوقت الذى يتم قضاؤه فى لعبة (EQII) مع احساس أكثر بالوحدة (β = 0.04)، وفعالية اتصال عائلى أقل (β = -0.04)، ولكن بشعور أكثر بالمجتمع (β = 0.06)، ويرتبط تكرار الرسالة وحجم شبكة الاتصال إيجابياً مع الوحدة (β = 0.06 , β = 0.04)، بينما يتنبأ تكرار الرسالة أيضاً بإحساس أكثر بمجتمع الإنترنت (β = 0.05)، ويشعر الأفراد الذين يلعبون مع العائلة والأصدقاء بوحدة أقل عن الأفراد الذين يلعبون مع الغرباء فى حالة تساوى العوامل الأخرى.

وتشير الدراسة إلى أن تأثير لعب (MMO) كثيراً ما تتوقف على الأهداف والسياقات والسمات الشخصية للمستخدمين، وتؤدى الدوافع المختلفة للعب (MMO) إلى نتائج نفس اجتماعية مختلفة.

٤- **دراسة مارك د. جرفسز Mark D. Griffiths (٢٠١٠)**[١٧] للتعرف على مدى أهمية دور السياق فى التمييز بين اللعب المفرط وإدمان اللعب، باستخدام منهج دراسة الحالة، وطبقت على اثنين من اللاعبين الذين اتصلوا بالمؤلف فى ٢٠٠٧، عقب تغطية وسائل الإعلام فى المملكة المتحدة لدراسة نفذها المؤلف مع زملائه فى ألمانيا، تبحث اللعب على الإنترنت، وتمثلت الحالة الأولى فى ديف Dave البالغ ٢١ عاماً من العمر وحاصل على درجة بكالوريوس الكيمياء وأعزب، ويقضى Dave متوسط من ١٠-١٤ ساعة فى اليوم فى لعبة World of Warcraft، ورغم طول فترة اللعب فإنه لا يشعر أنه "مدمن" لألعاب الإنترنت، لأن اللعب كان له تأثير إيجابى جداً فى حياته، وأن معظم حياته الاجتماعية كانت على الإنترنت وفى اللعب، بالإضافة إلى أنه ليس لديه التزامات أخرى، وأشار Dave إلى عدم وجود تأثيرات سلبية ضارة فى حياته، وبعد ١٠ شهور تواصل اللاعب مع المؤلف بتقديم رؤيته كلاعب، وتغيرت الأمور عندما وجد Dave وظيفة وصديقة، فذكر أنه يلعب بعض ساعات خلال الأسبوع مع جلستين لعب أطول فى عطلة نهاية الأسبوع.

والحالة الثانية لمحاسب مالى Jerem البالغ ٣٨ عاماً ومتزوج ولديه طفلان،

واتصل بالمؤلف للسؤال عن أحد يستطيع معاونته فى "الإدمان الحاد للعب"، وذكر أنه عبر الـ١٨ شهر السابقة، ظل يلعب لعبة Everquest والتى تطورت من حوالى ٣ أو ٤ ساعات إلى ١٤ ساعة فى اليوم، وفى غضون الأشهر القليلة التالية أصبحت الأمور أسوأ، ففصل من وظيفته وتركته زوجته أيضاً، مما أدى إلى أن يلعب (طول اليوم، كل يوم)، وبدأ فى الذهاب إلى طبيب نفسى.

وتوضح النتائج أهمية السياق فى حياة اللاعب، فطول فترة اللعب حتى حوالى ١٤ ساعة فى اليوم لا تعنى أن الشخص مدمن، ولكن المهم مدى ما يحدثه اللعب الزائد من تأثير سلبى على مجالات أخرى فى حياة اللاعبين.

٥- **دراسة جن – هروى وشو – شينج وانج وهوهونج تسى Jen-Her Wu, Shu-Ching Wang, Ho-Huang Tsai (٢٠١٠)** [١٨] والتى استهدفت التعرف على الظروف التى ترتبط بتأييد نشط من قبل اللاعب للعبة إنترنت محددة وتختبر المفاهيم الرئيسية والعلاقات فى نموذج تأييد الارتباط بألعاب الإنترنت (OGPS) واكتشاف تأثيرهم النسبى، واستخدمت نظرية الاستخدامات والإشباعات كأساس نظرى، وطبقت الدراسة على عينة بلغ قوامها ٣٣٧ من مستخدمى الإنترنت فى تايوان ومعظمهم من الطلاب الشباب، وذلك من خلال استبيان على الإنترنت، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: ذكر (٤٠%) تقريباً من اللاعبين أنهم يلعبون لعبة إنترنت محددة لأكثر من سنتين، وأشار حوالى (٦٠%) من المبحوثين أن متوسط الوقت المنقضى فى اللعب يتراوح بين ساعة وأربع ساعات فى اليوم، ثبتت صحة الفرض الأول والقائل بوجود علاقة إيجابية وذات دلالة بين الإشباعات المتحققة والتحفيز المستمر بمعامل ارتباط (٠,٣٥) (ت = ٢,٢٨) فى مستوى معنوية (٠,٠٥)، وثبتت صحة الفرض الرابع والقائل بوجود علاقة دالة إحصائياً وقوية وتأثير إيجابى للتحفيز المستمر على التأييد النشط للألعاب بمعامل ارتباط (٠,٧٥) وقيمة ت دالة (١١,٢١) فى مستوى معنوية (٠,٠٠١).

٦- **دراسة نهاد فتحى سليمان حجازى (٢٠١٠)** [١٩] بهدف تحديد القيم الإيجابية والسمات السلبية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية عبر الحاسب الآلى، واختبار مدى وجود تأثيرات لها على الطفل المصرى فى المرحلة العمرية (٩-١٢) عاماً، واعتمدت الدراسة على منهج المسح، حيث قامت الباحثة بتحليل مضمون ٣٠ لعبة

إلكترونية الأكثر تكراراً فى إجابات عينة الدراسة الاستطلاعية، التى شملت ٦٠ طفلاً، وأجرت الباحثة استبياناً على عينة عشوائية متعددة المراحل، من الأطفال بلغ قوامها ٤٠٠ مفردة من تلاميذ الصفوف الرابع والخامس والسادس الابتدائى، بمدارس إدارة الهرم بمحافظة الجيزة، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: جاءت ألعاب المغامرات فى الصدارة حيث وصلت نسبتها إلى (٣٣,٣%) من بين الألعاب التى خضعت للتحليل، يليها الألعاب الإستراتيجية بنسبة (٢٣,٣%)، ثم ألعاب السباقات بنسبة (٢٠%)، ثم الألعاب الترفيهية بنسبة (١٣,٣%)، وتصدرت فئة (الإنسان) المقام الأول بالنسبة لطبيعة الشخصيات الرئيسية فى الألعاب بنسبة (٤٦,٧%)، يليها فئة (جماد) فى المرتبة الثانية (٣٠%)، ثم الشخصيات الكارتونية فى المرتبة الثالثة بنسبة (٢٠%)، وجاء الحيوان فى المرتبة الأخيرة بنسبة (٣,٣%)، ووجدت فروق دالة إحصائياً بين مجموعات المبحوثين بين كثافة التعرض للألعاب الإلكترونية وفق متغير الإندماج مع شخصيات هذه الألعاب وجاءت تلك الفروق لصالح مجموعة الأطفال كثيفى التعرض للألعاب الإلكترونية، ووجدت فروق دالة إحصائياً بين المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الإيجابية التى تعكسها الألعاب وفق متغير النوع وجاءت الفروق لصالح الأطفال الذكور.

٧- **دراسة زى – جين زونج Zhi – Jin Zhong (٢٠٠٩)** [٢٠] بهدف التعرف على إدراك الصينيين لتأثير ألعاب الإنترنت على أنفسهم وعلى الآخرين فى إطار نظرية تأثير الشخص الثالث، واستخدمت الدراسة منهج المسح من خلال إرسال إستمارة اسبتيان بالإنترنت، وطبقت على عينة بلغ قوامها ٤٦٥ (٢٩٦ ذكور و١٦٩ إناث) بمتوسط عمر ٢٥ عاماً، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: ثبتت صحة الفرض الأول والقائل بأن إدراك التأثيرات الغيراجتماعية على الآخرين سيفوق إدراك التأثيرات الغيراجتماعية للعبة على الذات، حيث بلغ متوسط إدراك تأثيرات إدمان اللعب على الآخرين (٤,٥٦ وانحراف معيارى ١,٢٣)، مقابل متوسط إدراك تأثيرات إدمان اللعب على الذات (٣,٩١ وانحراف معيارى ١,٩٣)، والفارق ذو دلالة إحصائية مما يشير لأنه فيما يتعلق بالتأثيرات الغير اجتماعية لألعاب الإنترنت توجد فروق فى إدراك الشخص الثالث، وتم اثبات صحة الفرض الثالث جزئياً والقائل بتزايد تناقض الإدراك الحسى للشخص الثالث مع تزايد المسافة الاجتماعية

فيما يتعلق بالتأثيرات الغير اجتماعية للعبة بصفة عامة، وفيما يتعلق بالتأثيرات الغيراجتماعية تتزايد الفروق الإدراكية مع إزدياد المسافة الاجتماعية فيعتقد المبحوثون أن أفراد عائلاتهم إذا لعبوا سيعانون بدرجة أقل من إدمان ألعاب الإنترنت، بينما فى حالة تأثيرات اللعبة الاجتماعية، كان تأثير المسافة الاجتماعية مختلط، حيث اعتقد المبحوثون أن أصدقاءهم والغرباء سيستفيدون بشكل أكبر من اللعب، من خلال اتساع الشبكات الاجتماعية عن أنفسهم، بينما يقل احتمال استمتاع أفراد عائلاتهم بفوائد اللعبة.

٨- **دراسة شاو كانج لو Shao-Kang Lo (٢٠٠٨)**[٢١] للتعرف على ما إذا كانت شخصيات اللعبة ذات الجاذبية الخارجية المرتفعة والمستوى المرتفع لديها جاذبية شخصية أكثر من شخصيات اللعبة ذات المستوى المنخفض والجاذبية الخارجية الأقل، استخدمت الدراسة المنهج التجريبى، وتم تصميم شخصيتين لعب جديدة لتجنب الصورة الذهنية السابقة لدور معين مما قد يؤثر على النتائج، وتحمل الشخصيتان نفس ملامح الوجه، ونمط الجسم (شخصيات ذكورية تشبه الكارتون)، وارتدت احداها ملابس واكسسوارات بسيطة، وتم تصنيفها على أنها شخصية الجاذبية الخارجية المنخفضة، بينما ارتدت الأخرى أزياء واكسسوارات متقنة، وتم تصنيفها على أنها شخصية الجاذبية الخارجية المرتفعة، وتم عمل اختبار قبلى للشخصيتين على عينة من ٥٢ متطوع من لاعبى ألعاب الإنترنت، ودعمت نتائج الاختبار التوقعات، استخدم البحث التصميم ٢×٢ حيث الجاذبية الخارجية والمستوى الاجتماعى كمتغيرات مستقلة مع مستوى الأداء مرتفع أو منخفض، وتم تقسيم ١٩١ متطوع (١٢٤ ذكور و٦٧ إناث) عشوائياً فى واحدة من أربع مجموعات، والتى تلقت صورة للشخصية ومعلومات متدرجة عن هذا الدور، وبعد مشاهدة المثير لمدة دقيقة، طلب من المبحوثين تقييم جاذبية الشخصية، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: ثبتت صحة الفرض الأول والقائل بأنه فى ألعاب الإنترنت، تتلقى الشخصيات ذات الجاذبية الخارجية المرتفعة تقييم جاذبية شخصية أعلى عن الشخصيات ذات الجاذبية الخارجية المنخفضة، حيث دور الجاذبية الخارجية (ف = ٢١,٦٥، للذكور = ١٢,٢٤، وللإناث = ٧,٤٦)، والوضع الاجتماعى (ف = ١٧,٤٠، وللذكور ف = ١٠,٧٠، والإناث = ٤,٢٤) تؤثر تأثيراً إيجابياً وذا دلالة على جاذبية الشخصية على الإنترنت.

٩- **دراسة تينا ويلجبى Teena Willoughby (٢٠٠٨)** [٢٢] والتى استهدفت التعرف على فروق النوع الاجتماعى فى انتشار واستخدام الكمبيوتر والإنترنت، عبر فترتين من الزمن، عندما كان المراهقون فى الصف التاسع والعاشر والأخرى عندما كانوا فى الصف ١١ أو ١٢، وما إذا كان النوع الاجتماعى كمتغير ضابط نفسى اجتماعى يعد مؤشر لتكرار استخدام الإنترنت وألعاب الكمبيوتر فى الفترة الثانية، وكانت هذه الدراسة جزءاً من مشروع أكبر يبحث اختيارات أساليب الحياة لدى الشباب. استخدمت الدراسة منهج المسح، وطبقت على عينة بلغ قوامها ١٥٩١ تلميذاً من تلاميذ ٨ مدارس بمقاطعة مدارس فى انتاريو بكندا Ontario, Canada فى كلا المرحلتين كان المشاركون (٥٠% ذكور و٥٠% إناث)، وبلغ متوسط عمر التلاميذ ١٤,٨٢ عاماً فى المدرسة العليا المبكرة، بينما بلغ متوسط عمرهم ١٦,٤٩ عاماً فى المدرسة العليا المتأخرة، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: لا توجد فروق ذا دلالة إحصائية فى استخدام الإنترنت، حيث معظم المراهقين (٩٣,٩% من الذكور، و٩٤,٧% من الإناث) يستخدمونها فى كل من المدرستين العليا المبكرة والمتأخرة، وعلى خلاف ذلك، ذكر (٨٠,٣%) من الأولاد و(٢٨,٨%) أنهم يلعبون ألعاب الكمبيوتر فى كلا الفترتين، كما تشير النتائج إلى وجود ثبات جدير بالاعتبار فى تكرار الساعات المنقضية عبر اليوم، فى لعب ألعاب الكمبيوتر من المدرسة العليا المبكرة إلى المتأخرة (ر = ٠,٦٦)، وتشير الارتباطات أن التكرار الأكبر لاستخدام ألعاب الكمبيوتر فى كلا الفترتين كان مرتبطاً بعدد أكبر من أجهزة الكمبيوتر فى المنزل وصداقة أقل إيجابية وتوجه أكاديمى أضعف.

١٠- **دراسة شين- لنج هس وهس بنج لو Chin – Lung Hsu, Hsi – Peng Lu (٢٠٠٧)** [٢٣] وذلك بهدف بحث أى العوامل المدركة تساهم فى ولاء المستخدم لألعاب الإنترنت، استخدمت الدراسة منهج المسح، وطبقت على عينة بلغ قوامها ٣٥٦ مبحوثاً (٧٦% من الذكور و٢٤% من الإناث)، وأغلبهم (٨٢%) تحت سن الـ٢٥ عاماً، وقبل تطبيق الاستبيان أجرى اختبار قبلى على ١٠ مبحوثين والذين يعدون خبراء تم اختيارهم من مجتمع ألعاب الإنترنت، كما أجريت دراسة استطلاعية على ٥٢ مبحوثاً، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: ذكر (٧٧%) من المبحوثين أنهم يشاركون فى ألعاب الإنترنت للتسلية، وحوالى (٧٢%) منهم "لقتل الوقت"، و(٤٨%) لتخفيف الضغط، و(٤٦%) لأنهم مهتمين، و(٤١%) للعلاقات،

ثبتت صحة الفرض الثالث أ والقائل بأن إدراك سهولة الاستخدام سيؤثر بإيجابية على تفضيلات المستخدم، كما ثبتت صحة الفرض الثالث ب والقائل بأن إدراك سهولة الاستخدام ستؤثر بإيجابية على المتعة المدركة، كما ثبتت صحة الفرض الخامس والقائل بأن تفضيل المستخدم سيؤثر بإيجابية على الولاء حيث بلغ معامل الارتباط (٠,٧٥).

١١- **دراسة هيلينا كول ومارك د. جرفسز Helena Cole and Mark D. Griffiths (٢٠٠٧)**[٢٤] بهدف بحث التفاعلات الاجتماعية التى تحدث داخل وخارج ألعاب الدور متعددة اللاعبين على الإنترنت (MMOR PG) والإنجذاب بين اللاعبين داخل بيئات هذه الألعاب، استخدمت الدراسة منهج المسح، وطبقت على عينة بلغ قوامها ٩١٢ من لاعبى ألعاب (MMOR PG) من ٤٥ دولة، منهم (٧٠%) من الذكور، و(٢٩%) من النساء، و(١%) لم يذكروا النوع، وتراوحت أعمار المبحوثين بين ١١-٦٣ عاماً بمتوسط عمر ٢٣,٦ عاماً، وتم تطبيق الاستبيان على الإنترنت بعد إجراء دراسة استطلاعية على ٢٠ لاعباً لهذه الألعاب، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: بلغ متوسط الوقت المنقضى فى اللعب ٢٢,٨٥ ساعة أسبوعيا، ولعب الذكور ساعات أكثر قليلاً من الإناث (ذكور = ٢٣,٣ ساعة، إناث = ٢١,٧ ساعة)، والفرق ليس ذى دلالة إحصائية، وتقريباً ذكر ٣/٤ كل من الذكور والإناث أنهم استطاعوا تكوين أصدقاء جيدين داخل اللعبة، ذكر (٦٧,٤%) أن ألعاب (MMOR PG) لها تأثير إيجابى على علاقاتهم مع هؤلاء الذين يلعبون اللعبة معهم، بينما ذكر (٢٠,٣%) أن هذه الألعاب لها تأثير سلبى على علاقاتهم مع الذين لا يلعبون معهم نفس لعبة (MMOR PG)، ويعتقد (٥٣,٣%) من المبحوثين أن أصدقاء الحياة الحقيقية جديرين بالثقة أكثر من أصدقاء اللعبة، بينما ذكر (٣٦,٧%) أن الأصدقاء داخل الإنترنت وخارجها جديرين بالثقة بشكل متساو، وذكر (٤,٨%) أن أصدقاء الإنترنت جديرين بالثقة عن أصدقاء الحياة الحقيقية، وأشار (٣٩,٣%) من المبحوثين أنهم ناقشوا أمور حساسة مع أصدقاءهم فى اللعب، والتى لم يناقشوها مع أصدقاءهم فى الحياة الحقيقية.

١٢- **دراسة ديمترى ويليامز Dmitri Williams (٢٠٠٦)**[٢٥] والتى استهدفت دراسة التأثيرات الاجتماعية والمدنية لشبكات اللعب، واعتمدت الدراسة على منهج المسح، واشترك الباحث فى ملاحظة بالمشاركة لمدة شهرين للعبة Asheron's Call 2،

ولاعبيها ومبتكريها، والتى تنتمى إلى ألعاب لعب الدور متعددة اللاعبين (MMORPGs)، وطبقت الدراسة على عينة بلغ قوامها ٣٤٧ مبحوثاً لعبوا اللعبة لمدة شهر، وتم إجراء اختبارين احدهما قبل استخدام اللعبة، ثم أجرى الاختبار البعدى عقب توقف اللعب، وأكمل المبحوثون استبياناً على الإنترنت، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: لم تثبت صحة الفرض الثانى والقائل بأن اللعب سيخفض الاتجاهات المدنية الإيجابية، ولم يؤثر فى احساس المشاركين بالمجتمع فى نطاق الجيرة والمدينة ومكان العمل، كما لم تثبت صحة الفرض الرابع والقائل بأن ممارسة اللعبة سوف تسبب انخفاضاً فى الصحة البدنية، والحالة العقلية، والسعادة، أو الإحباط.

١٣- **دراسة بينج هى شانج وسينج إين لى وبيونج سن كيم Byeng – Hee Chang, Seung – Eun Lee, Byoung-Sun Kim (٢٠٠٦)**[٢٦] بهدف التعرف على الفروق الكلية بين متبنى الألعاب وسمات الجماعات الفرعية، لها بين المستمرين وغير المستمرين كجماعات فرعية داخل جماعة المتبنين، وغير المتبنين وسمات الجماعات الفرعية من المستخدمين المحتملين والمقاومين، واعتمدت الدراسة على نظريتى الاستخدامات والاشباعات وانتشار المبتكرات (Innovation Diffusion Theory)، واستخدمت منهج المسح، وطبقت على عينة بلغ قوامها ٢٠١ طالب بإحدى الكليات فى جامعة كبيرة فى سيول بكوريا الجنوبية Seoul, South Korea، حيث أكمل المبحوثون استبياناً بالبريد الإلكترونى فى نوفمبر ٢٠٠٢، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المتبنين وغير المتبنين فى عدة نقاط، أولاً: فى المظاهر الديموجرافية اختلفت المجموعتان فيما يتعلق بالنوع، حيث تضمنت مجموعة المتبنين من ذكور أكثر من مجموعة غير المتبنين، كما وجدت فروق أيضاً فى الحاجات المدركة للعب كالحاجة إلى الإثارة، كبديل للأصدقاء والحاجة لقضاء الوقت، بالإضافة إلى فروق فى ابتكارية الأفكار واستخدام الإنترنت، وبالنسبة للخصائص المدركة لألعاب الإنترنت، اختلفت المجموعتان فى إدراكهم للفائدة النسبية، والتعقيد، والقدرة على الملاحظة، ومخاطرة الوقت والمال.

وفيما يتعلق بمجموعة المحتملين مقابل الرافضين كمجموعتين فرعيتين من مجموعة غير المتبنين، أظهرت الاختبارات أن العمر – كأحد المظاهر الديموجرافية كان

مختلفاً اختلافاً ذا دلالة إحصائية، وفى الحاجة المدركة للعب، اختلفت المجموعتان فى الحاجة لتمضية الوقت، وبالنسبة للخصائص المدركة للعب، اختلفت المجموعتان فى إدراكهم للفائدة النسبية والتعقيد.

١٤- **دراسة نيك يى Nick Yee (٢٠٠٦)** [٢٧] بهدف فهم دوافع اللاعب وتقييمها وأنماط الاستخدام والسلوكيات داخل اللعبة وعلاقة المتغيرات الديموجرافية بهذه الدوافع ، وذلك لابتكار نموذج لتحفيز اللاعبين يرتكز على التجربة والاختبار من مدخل تحليل عاملى، باستخدام منهج المسح، وتم جمع البيانات من ٣٠٠٠ مبحوث من لاعبى ألعاب لعب الأدوار متعددة اللاعبين (MMORPGs)، وأظهر التحليل العاملى ثلاث مكونات رئيسية تتمثل فى: مكون الإنجاز Achievement، والمكون الاجتماعى Social، ومكون الإنغماس Immersion، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: أظهر التحليل العاملى أن دوافع اللعب فى ألعاب (MMORPGs) لا تعوق كل منها الأخرى، أحرز اللاعبون الذكور ارتفاعاً ذا دلالة إحصائية فى كل مكونات الإنجاز عن اللاعبات الإناث فى المكونات الفرعية للعلاقة (ت = ١٤,٣١)، وبالنسبة لدوافع اللعب ظهر مكون الهروب كأفضل مؤشر (٠,٣١)، يتبعه ساعات اللعب عبر الأسبوع (٠,٣٠)، ومكون التقدم كأحد المكونات الفرعية لمكون الإنجاز (٠,١٧)، وتشير الدراسة إلى حقيقة مهمة وهى أن الأفراد المختلفين يلعبوا لأسباب مختلفة.

١٥- **دراسة شاو – كانج لو، شيه – شين وانج ووينشانج فانج Shao-Kang Lo, Chih – Chien Wang and Wenchang Fang (٢٠٠٥)** [٢٨] بهدف بحث التأثيرات المحتملة لألعاب الإنترنت على فاعلية العلاقات بين الأشخاص، ومستويات القلق الاجتماعى، استخدمت الدراسة منهج المسح، وطبقت على عينة بلغ قوامها ١٧٤ طالباً بإحدى الكليات شمال تايوان، وأكمل المبحوثون استبياناً، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بالنسبة للوقت المنقضى فى اللعب، ففى مجموعة "كثيفى اللعب" يقضى اللاعبون متوسط (٤,٧٠) ساعة فى اليوم، ويلعبون لمدة ٧ أيام فى الأسبوع، بينما يقضى اللاعبون "قليلو اللعب" متوسط (٢,٤٥) ساعة فى اليوم، ويلعبون لمدة ١-٣ أيام فى الأسبوع، أظهر اختبار المقارنة علاقات شخصية أقل فاعلية لكثيفى الاستخدام لألعاب الإنترنت

مقارنة بمجموعتى قليلى اللعب والذين لا يلعبون، وذلك على مستوى الدلالة الإحصائية مما يثبت صحة الفرض الأول، كما ثبتت صحة الفرض الثانى والقائل بأن كثيفى الاستخدام للألعاب لديهم مستويات أعلى من القلق الاجتماعى مقارنة بكل من قليلى اللعب والذين لا يلعبون.

١٦- **دراسة بريان د. ن ج وبيتر ويمر – هاستنجس Brian D. NG and Peter Wiemer – Hastings (٢٠٠٥)** [٢٩] بهدف إجراء مقارنة بين مستخدمى ألعاب لعب الدور متعددة اللاعبين (MMORPGs) على الإنترنت ومستخدمى ألعاب الفيديو خارج الإنترنت، وذلك للتعرف على العناصر التى تميز بين نوعى المستخدمين والعوامل التى تساهم فى الاستخدام المرتفع، استخدمت الدراسة منهج المسح من خلال مسحين على الإنترنت، وتم رفع الاستبيانين بعد ١٠ أيام، وطبقت على عينة بلغ قوامها ٩١ مبحوثاً من لاعبى ألعاب (MMORPGs)، و٤٨ مبحوثاً من مستخدمى ألعاب الفيديو، وكانت البيانات الديموجرافية للمجموعتين متشابهة جداً كما هو متوقع، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: لاعبى ألعاب (MMORPGs) يلعبون لمدة ثمانى ساعات بشكل مستمر ويفقدون النوم بسبب اللعب، واختلفت السلوكيات الاجتماعية للمستخدمين بين المجموعتين، قضى مستخدمو ألعاب (MMORPGs) وقتا فى اللعب عنه مع أصدقائهم، واستمتعوا بشكل أفضل مع الأصدقاء داخل اللعبة عنه مع الأفراد الآخرين، ويشعرون بالسعادة أثناء اللعب عنه فى أى مكان آخر، ويلعب مستخدمى ألعاب الفيديو خارج الإنترنت لتخفيف الكآبة فى بعض الأوقات، بينما يختلف ذلك عند مستخدمى ألعاب (MMORPGs)، ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على انفاق الأموال على الألعاب، لأن كلا المجموعتين ليس لديهم أية أمور مادية ترتبط باللعب.

١٧- **دراسة دونجسونج تشوى وجينوو كيم Dongseong Choi and Jinwoo Kim (٢٠٠٤)** [٣٠] والتى استهدفت دراسة العوامل الأساسية ذات الأهمية فى زيادة ولاء المستخدم لألعاب الإنترنت، ولتحقيق هذا الهدف تم إجراء دراستين، أجريت الدراسة الأولى لمعرفة أسباب استمرار الأفراد فى ممارسة لعبة معينة على الإنترنت، وطبقت على عينة بلغ قوامها ١٩٩٣ مبحوثاً، أكمل المبحوثون استبياناً على الإنترنت عبر فترة استمرت أكثر من أسبوعين، وطلب منهم تقييم واحدة من ١٦ لعبة يلعبونها حالياً فى كوريا، وتراوحت أعمارهم بين ٢٠ حتى أكثر من ٥١

عاماً، وتوصلت لعدة نتائج منها: تشير البيانات إلى أن ملامح التفاعل الفعال فى ألعاب الإنترنت يمكن بالطبع أن تؤثر فى ولاء المستخدم عبر تجربة الإندماج.

وأجريت الدراسة الثانية بهدف اكتشاف أهمية ملامح تصميم ألعاب الإنترنت، لكل من عوامل التفاعل الخمسة والمتمثلة فى: الهدف، المحركات، رد الفعل، مكان الاتصال وأدوات الاتصال، وقام الباحثان بتقديم كل من الـ ١٦ لعبة التى ذكرها المبحوثون فى الدراسة الأولى فى إجابات المسح، ثم اتصلوا بمطورى الـ١٦ لعبة، وأرسلوا معايير التقييم ذاتها لتقييم مستقل، ثم قابلوا المطورين لمقارنة التقييمين، وتم بعد ذلك عمل تحليل، وكانت وحدة التحليل اللعبة، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: ترتبط كيفية تقديم الأهداف النهائية والفردية للمستخدم عبر اللعبة بشكل قريب بعامل الهدف، كما يتضح أن القدرة على تحويل الخصوم إلى حلفاء مهمة، لأنها يمكن أن تعتبر محرك مهم للتغلب على العقبات الرئيسية، وفى عامل رد الفعل توجد بعض الملامح المرتبطة بهذا العامل، مثل القدرة على اختيار أنواع ملائمة من رد الفعل، عندما يحقق اللاعب أهدافاً فردية، كما أن المؤثرات الصوتية التى تصور الهجمات المتكررة المنعكسة تبلغ اللاعب عما إذا كانت تتم مهاجمته تعد أيضاً مرتبطة بقرب التفاعل.

١٨- **دراسة م. د. جرفسز ومارك ن. أو. ديفز ودارين شابل M. D. Griffiths, Mark N. O. Davies, Darren Chappell (٢٠٠٤)**[٣١] بهدف إجراء مقارنة بين اللاعبين المراهقين والناضجين على مستوى البيانات الأساسية للاعبى احدى ألعاب الإنترنت الأكثر شيوعاً وهى لعبة Everquest، واستخدمت الدراسة منهج المسح، وطبقت على عينة بلغ قوامها ٥٤٠ لاعب، وأكمل المبحوثون استبياناً على الإنترنت فى مواقع المعجبين باللعبة، وتراوحت أعمار المراهقين من ١٢-١٩ عاماً، بينما تراوحت أعمار عينة الكبار من ٢٠-٧٠ عاماً، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها:

بلغت نسبة الذكور فى مجموعة المراهقين (٩٣,٢% مقابل ٦,٨%) من الإناث، وكان هذا الفارق أكثر منه فى مجموعة الكبار (٧٩,٦% ذكور مقابل ٢٠,٤% إناث) والفارق ذو دلالة إحصائية، وفيما يتعلق بجنسية اللاعبين، جاء المراهقون من ٧ دول مختلفة هى الولايات المتحدة الأمريكية (٧٧,٣%)، وكندا (١٠,٢%)، والمملكة المتحدة (٨%)، استراليا والدانمارك وباكستان وإيطاليا بنسبة (١,١%)، لكل منها، بينما جاء

معظم اللاعبين الكبار من ٥ دول من ٢١ دولة مختلفة، والخمس دول هى الولايات المتحدة (٦٩,٨%)، والمملكة المتحدة (١٠,٥%)، وكندا (٦,٦%)، وألمانيا (٢,١%)، والسويد (١,٦%)، وبالنسبة لتكرار اللعب، بلغ متوسط وقت اللاعبين المراهقين (٢٦,٢٥) ساعة أسبوعيا، مقارنة مع اللاعبين الكبار الذين لعبوا بمتوسط (٢٤,٧) ساعة، وذكر أكثر من ١/٥ كل من المراهقين (٢١,٦%) والكبار (٢١,١%) أنه لا شئ فى حياتهم يتم التضحية به فى سبيل اللعب، وأظهرت التحاليل أن الكبار كانوا أكثر احتمالاً للتضحية بمخالطة الآخرين عن المراهقين، وأن المراهقين كانوا أكثر احتمالاً للتضحية بالتعليم، أو العمل وذلك بدلالة إحصائية.

١٩- **دراسة مارك د. جرفسز، مارك ن. أو. ديفيز وداريـن شايل Mark D. Griffiths, Mark N. O. Davies and Darren Chappell (٢٠٠٤)**[٣٢]

والتى استهدفت جمع بيانات أساسية من عينة من لاعبى ألعاب الإنترنت، استخدمت الدراسة منهج المسح، وطبقت على عينة بلغ قوامها ٥٤٠ لاعب من لاعبى Everquest، وأكمل المبحوثون استبياناً على الإنترنت على موقع معجبى اللعبة، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها:

بلغت نسبة الذكور (٨١%) مقابل الإناث بنسبة (١٩%)، وبالنسبة لجنسية اللاعبين جاء أكثر من ٣/٤ اللاعبين (٧٧%) من أمريكا الشمالية (الولايات المتحدة وكندا)، بينما يشكل اللاعبون الأوربيون ١/٥ العينة بنسبة (٢٠%) تقريباً، وفيما يتصل بالمهنة شغلت نسبة (٢٨,٧%) وظائف فى قطاع تكنولوجيا المعلومات والكمبيوتر، وكان (٢٠%) منهم من اللاعبين، وتراوحت أعمار (٥٩%) من العينة بين ١٨-٣٠ عاماً، و(٢٢%) بين ٣١-٤٠ عاماً، و(٨%) بين ٤١-٥٠ عاماً، و(٣%) أكثر من ٥٠ عاماً، وبلغ متوسط وقت اللعب ٢٥ ساعة فى الأسبوع، وذكر (٢٢,٨%) أنهم لا يضحون بأنشطة أخرى فى سبيل اللعب، بينما ذكر (٢٥,٦%) أنهم يضحون بهواية أو تسلية أخرى، وذكر (١٨,١%) أنهم يضحون بالنوم، وأشار (٩,٦%) أنهم يضحون بالعمل / التعليم، وذكر (١٠,٤%) أنهم يضحون بمقابلة الأصدقاء و(٤,٦%) يضحون بوقت العائلة، وشملت التضحيات الأخرى التمرينات الرياضية، وأعمال المنزل، وممارسة ألعاب أخرى، ومشاهدة التليفزيون، والقراءة.

٢٠- **دراسة سونج باك ويونج سك سونج وجا كيوسو – Seung Baek, Young Suk Song, Jae Kyo Seo (٢٠٠٤)**[٣٣] والتى استهدفت دراسة الاستعداد

للإنفاق (Willingness to pay) لدى مستخدمى ألعاب الإنترنت من خلال اكتشاف تأثيرات خصائص الألعاب على الرغبة فى الإنفاق، واستخدمت الدراسة منهج المسح، وطبقت على عينة بلغ قوامها ١٧٩ مبحوثاً، منهم ١١٥ من الذكور و٦٤ من الإناث، وتراوحت أعمار المبحوثين بين ١٥-٣٠ عاماً، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها:

تتأثر تفضيلات مستخدمى ألعاب الإنترنت بتفاعلية الإنسان والآلة، وتشير النتائج إلى أن أكثر الخصائص تأثيراً هى تفاعلية الإنسان مع الإنسان بنسبة (٤٦,٨٧%)، والثانى تفاعلية الكمبيوتر مع الإنسان (٢٢,٣٣%)، والثالثة درجة الحرية فى ابتكار شخصيات اللعبة (١٨,٤٨%)، وأخيراً القابلية للحركة (١٢,٣٢%)، وحددت الدراسة ثلاث مجموعات من مستخدمى الألعاب: مجموعة أ (٣٥) مبحوثاً يفضلون ألعاب الإنترنت، التى تمتلك الملامح التالية: ألعاب متعددة اللاعبين، الشات (المحادثة النصية) وشاشة ٢,٥ وشخصيات لعب متغيرة بطرق محددة، مما يشير لتفضيلات محافظة لألعاب الإنترنت، ومجموعة ب (٥٤) مبحوثاً تتشابه فى التفضيلات مع مجموعة أ وتوجد بعض الفروق الرئيسية، وهى أن مبحوثى المجموعة أ يفضلون اللعب متعدد اللاعبين مع المحادثة النصية / الصورة، والمجموعة ج (٩٠) مبحوثاً لا يظهرون تفضيلات محددة حيث يشكل المبتدئون كثيراً من لاعبى هذه المجموعة، ويحددون أهمية نسبية لكل الخصائص بشكل متساو.

٢١- **دراسة مارك د. جرفسز، مارك ن. أو. ديفيز وداريـن تشابل Mark D. Griffiths, Mark N. O. Davies and Darren Chappell (٢٠٠٣)**[٣٤]

بهدف دراسة المتغيرات الديموجرافية ومظاهر استخدام ألعاب الإنترنت لدى اللاعبين الذين يندمجون فى هذا النوع الجديد من الترفيه، تم جمع البيانات للتحليل الثانى من اثنين من مواقع معجبى لعبة Everquest، حيث يجرى كل من الموقعين استطلاعاً للرأى كل أسبوعين – ٤ أسابيع فى المتوسط، ويتكون الاستطلاع من سؤال واحد، وأجريت الاستطلاعات فى موقع Everlore فى يونيو ١٩٩٩ وفى موقع Allakhazam فى يوليو ١٩٩٩، وقد انطلقت اللعبة فى فبراير ٢٠٠٩، ودرس الباحثون كل أسئلة الاستطلاع وسلسلة البيانات فى كل من الموقعين، منذ بدايتهم وحتى يونيو ٢٠٠٢، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها:

تراوحت أعمار الغالبية العظمى (٧٢%) من عينة موقع معجبى Everlore بين ١٤-٢٩ عاماً، و(٩%) تحت عمر الـ١٤، و(٦%) فوق سن الـ٤٠ عاماً بين الـ ١١,٤٥٧ لاعب الذين استجابوا لهذا السؤال، وفى الموقع الآخر وجدت نتائج مشابهة رغم اختلاف تفاصيل العمر بشكل طفيف، حيث تراوحت أعمار (٧١%) بين ١٠-٣٠ عاماً و(٨%) فوق عمر الـ٤٠ عاماً و(١%) تحت سن الـ١٠ سنوات وذلك بين الـ١٢,٥٣٨ لاعب الذين استجاب معظمهم، وتوجد فروق واسعة فى عينة ٨,٨٨٢ لاعب فى موقع معجبين Allakhazam، لعبت (٢٥%) بين ١٠-٢٠ ساعة أسبوعياً، ولعبت نسبة (٢٥%) أخرى بين ٢١-٣٠ ساعة أسبوعياً، و(١٨%) لعبت بين ٣١-٤٠ ساعة أسبوعياً، و(١٥%) لعبوا أكثر من ٥٠ ساعة أسبوعياً و(٩%) لعبوا بين ٤١-٥٠ ساعة أسبوعياً، وفيما يتعلق بعدد الشخصيات التى يلعبون معها، بين الـ٧,٣٨٣ لاعب فى موقع Allakhazam الذين استجابوا للسؤال (٣٧%) يلعبون مع اثنين، و(٢٨%) يلعبون مع شخص واحد، و(٢١%) يلعبون مع ثلاثة، و(٧%) يلعبون مع أربعة، و(٧%) يلعبون مع ٥ لاعبين، أو أكثر.

٢٢- **دراسة جون كلول، كلار جريدى وسارة راتى John Colwell, Clare Grady and Sarah Rhatti (١٩٩٥)** [٣٥] بهدف بحث العلاقة بين استخدام ألعاب الكمبيوتر، وإشباع الحاجات، واحترام الذات، واعتمدت الدراسة على منهج المسح، وطبقت على عينة بلغ قوامها ١٢٠ طالب بالمدرسة (٦٨ أولاد و٥٢ فتيات) بأعمار تتراوح من ١١-١٧ عاماً فى مدرسة شاملة فى شمال لندن، وأكمل المبحوثون استبياناً خلال الحصص الدراسية، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها:

توجد فروق نوع فى استخدام ألعاب الكمبيوتر حيث لعب الأولاد أكثر عادة من البنات (ت = -٤,٥٨)، ويلعبون لفترة أطول كل مرة (ت = -١,٩)، لعب (٤٧,٧%) من الذكور، مقابل (٩٠,٥%) من البنات، ألعاب الكمبيوتر مرة واحدة فى اليوم على الأقل، ولعب (٢٤,٦%) من الذكور، مقابل (١٤,٣%) من الفتيات، لمدة ثلاث ساعات أو أكثر فى المرة الواحدة، لا يوجد ارتباط بين احترام الذات واستخدام ألعاب الكمبيوتر، ولكنه ارتبط سلبياً بمشاهدة التليفزيون لدى الفتيات، ويوجد ارتباط إيجابى بين ألعاب الكمبيوتر والعوامل على مقاييس الحاجات بالنسبة للذكور والإناث، وبالنسبة لحاجة الصداقة يتم إشباعها بصفة خاصة لدى الذكور، بالإضافة إلى اختلاف نمط الاشباع لحاجة الصداقة، حيث تلعب الفتيات أطول فى كل مرة بينما يلعب الأولاد مرات أكثر.

ثانياً: دراسات تناولت الألعاب وحالة الإندماج:

١- دراسة يوتز شيانج وسنى س. ج. لين وشاو يانج شنج وإيريك زى فنج ليو Yu-Tzu Chiang, Sunny S. J. Lin, Chao-Yang Cheng, Eric Zhi-Feng Liu (٢٠١١)[٣٦] والتى استهدفت بحث تجارب الإندماج لدى اللاعبين، والشعور بالتأثير الإيجابى فى الفترة التالية مباشرة لجلسات استخدام الألعاب العنيفة وغير العنيفة، وتشمل هذه الدراسة دراستين، بحثت الأولى مقارنة تأثير لعبتين احداهما عنيفة، والأخرى غير عنيفة، على خبرات الإندماج والشعور بالتأثير الإيجابى لدى المشاركين والعدوان الذى يلى جلسات اللعب، وطبقت على عينة بلغ قوامها ٣٠ من طلاب إحدى الكليات فى تايوان، حيث تم تقسيم المشاركين عشوائياً إلى مجموعتين، لعبت الأولى – (١٦ مشارك) – لعبة الإنترنت العنيفة، بينما لعبت المجموعة الثانية (١٤ مشارك) لعبة الإنترنت غير العنيفة، وتم تغيير الألعاب بعد أسبوعين، واستخدمت الدراسة لعبة Grand Theft Auto كلعبة عنيفة، ولعبة Super Mario Crazy Racing كلعبة غير عنيفة، وأكمل المبحوثون استبياناً قبل اللعب، ثم أكملوا استبيانات إضافية بعد جلسات لعب استمرت لمدة ٣٠ دقيقة، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: توجد فروق ذات دلالة بين نوعى اللعبتين وتجربة الإندماج والتأثير الإيجابى، حقق المشاركون درجات أعلى فى تجربة الإندماج، وتأثيراً إيجابياً أعلى بعد اللعبة الغير عنيفة، مقارنة باللعبة العنيفة (متوسط = ٥,٣٨ مقابل ٤,٠٨، ومتوسط = ٥,٦٧ مقابل ٤,٣٠ على التوالى).

وبحثت الدراسة الثانية خبرات الإندماج والتأثير الإيجابى لدى مجموعة من اللاعبين، وطبقت على عينة بلغ قوامها ٣٣٧ طالب من أربع جامعات فى شمال ووسط تايوان، تم تقسيم المشاركين على أربع حالات الإندماج: (الإندماج – السأم – القلق – اللامبالاة) مع تقسيم الألعاب مرة أخرى لألعاب عنيفة وأخرى غير عنيفة من خلال عناوين ٣٠٢ لعبة ذكرها المشاركون، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: عدم وجود علاقة بين الألعاب العنيفة وحالة الإندماج للمشاركين فى الدراسة.

وتقترح نتائج الدراستين أن كلاً من ألعاب الإنترنت العنيفة وغير العنيفة قادرة على إحداث تجارب إندماج وتأثير إيجابى لدى اللاعبين، وأن الألعاب العنيفة وغير العنيفة ليست قادرة فى حد ذاتها على إحداث العنف عقب جلسات اللعب.

٢- **دراسة فيفيان هسيوهياشن ويرونج لين ومايكل هلر وجاكوب ليتنر وهنرى بين ليرن دا Vivian Hsueh – Hua Chen, Weirong Lin, Michael Haller, Jakob Leitner, Henry Been Lirn Duh (٢٠٠٩)**[٣٧] بهدف التعرف على ديناميكيات التفاعل الاجتماعى والسلوكيات الاتصالية، وكيفية ارتباطهما مع تجربة الإندماج لدى المبحوثين، وطبقت الدراسة على عينة بلغ قوامها ٢١ طالب متطوع فى إحدى الجامعات المحلية، تم تقسيمهم إلى سبع مجموعات بواقع ثلاثة مشاركين لكل منها، وأجريت الدراسة فى إحدى المعامل البحثية، وتم إجراء التجربة على مرحلتين: تضمنت الأولى اعتياد الطلاب على أجهزة اللعب، وبعد ذلك يعطى الطلاب مهمة استخدام مزيج من الدمينو الحقيقى والافتراضى، لربطهما معاً لتشكيل سلسلة غير قابلة للكسر، وبعد نهاية اللعبة تم إجراء استبيان للمشاركين، وتم تحليل تسجيلات الفيديو باستخدام تحليل المضمون بالإضافة إلى الملاحظات الكيفية، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: ارتبطت كثافة الإندماج إيجابياً وبقوة مع مراحل الاتصال بالعين (ر = ٠,٨٤)، وفى المتوسط بلغت حالات الاتصال بالعين بين أعضاء المجموعة (٧-٨) مرات عبر الجلسة.

٣- **دراسة شين شنج وان وون بن شيو Chin – Sheng Wan and Wen – Bin Chiou (٢٠٠٦)** [٣٨] والتى استهدفت التعرف على مدى وجود ارتباط إيجابى بين حالة الإندماج وإدمان ألعاب الإنترنت، ومدى ثباته عبر الوقت، وإمكانية التنبؤ بتوجه الإدمان لدى اللاعبين من خلال خبرة حالة الإندماج لديهم، واشتملت الدراسة على دراستين بالتطبيق على مستخدمى ألعاب (MMORPGs)، الأولى تم تطبيقها على عينة عمدية بلغ قوامها ١٢٧ مراهق تتراوح أعمارهم بين (١٦-٢٤) عاماً فى المدرسة الثانوية والجامعة، وأكمل المبحوثون سلسلة من الإستبيانات كاختبار قبلى، وبعد مضى فترة ستة شهور أكملوا الاختبار البعدى، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: تشير نتائج الاختبارين القبلى والبعدى إلى وجود دلالة احصائية - (-٠,٤١، -٠,٣٥) على التوالى – بين حالة الإندماج وإدمان ألعاب الإنترنت، كما يشير الاختبارين إلى ثبات واتساق هذه العلاقة، عبر فترة زمنية تجاوزت نصف العام، وارتبطت حالة الإندماج سلبياً مع إدمان ألعاب الإنترنت.

وطبقت الدراسة الثانية على عينة بلغ قوامها ١٨٢ مراهق تتراوح أعمارهم بين (١٦-٢٢) عاماً، وأكمل المبحوثون استبياناً عن إتجاهاتهم نحو إدمان ألعاب الإنترنت،

وتقييمهم لعاملى الرضا وعدم الرضا، اعتماداً على أربع حاجات نفسية تنتج عنها (الإدمان، الحب والتملك، احترام الذات، تحقيق الذات)، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: بلغ متوسط درجات اللاعبين المدمنين على بعد عدم الرضا (١٥٤,٤٨) مقابل متوسط درجاتهم على بعد الرضا (١٣٠,٠٤)، وعلى النقيض من ذلك، بلغ متوسط درجات غير المدمنين على بعد الرضا (١٦٢,٤٦)، وذلك أكبر من متوسط درجاتهم على بعد عدم الرضا (١١٢,٩٧).

وبصفة عامة، تقترح الدراسة أن حالة الإندماج قد لا تكون مؤشراً ذا دلالة على إدمان اللاعبين لألعاب الإنترنت، وأن أنواع مختلفة من ألعاب الإنترنت يمكن أن تشبع حاجات نفسية مختلفة لدى اللاعبين.

٤- **دراسة بنلوب سويتسر وبيتا ويث Penelope Sweetser and Peta Wyeth (٢٠٠٥)** [٣٩] بهدف تطوير نموذج لاستمتاع مستخدم الألعاب يرتكز على نظرية الإندماج، طبقت الدراسة بتقييم اثنين من الألعاب، باستخدام معيار إندماج اللعبة، حيث تم اختيار لعبتين متشابهتين هما Blizzard's Warcraft 3 وLords of Everquest، وقد أطلقت هذه الألعاب فى سنوات متعاقبة (٢٠٠٢-٢٠٠٣)، وقام بتقييم هذه الألعاب خبراء المراجعة، والفارق بين اللعبتين أن لعبة Lords of Everquest حازت على معدل منخفض بلغ (٦١%)، وذلك اعتماداً على مراجعة قائمة من ٣٢ لعبة محترفة، وحازت لعبة Warcraft 3 على معدل مرتفع بلغ (٩٤%)، اعتماداً على ٥١ مراجعة محترفة، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: بصفة عامة، تتفوق Warcraft 3 على Lords of Everquest بشكل ملحوظ، وذلك بمعدل كلى بلغ ٤,٨ (٩٦%) مقابل ٢,٤ (٤٨%) للعبة Lords of Everquest، حيث تتسم لعبة Warcraft 3 بأنها تتيح لمستخدميها الشعور بالتحكم فى كل جوانب اللعبة، كما تقدم لهم رد فعل مستمر على أهدافهم، وأفعالهم، وتدعم المنافسة والتعاون بينهم، بالإضافة إلى المجتمعات الاجتماعية داخل وخارج اللعبة، بينما تتسم لعبة Lords of Everquest بتحدى أقل من المتوسط، وتقدم دعماً متوسطاً لمهارات اللاعب، ولا تقدم أية أهداف أساسية فى المقدمة، واللعبة تعد بطيئة جداً ليستغرق اللاعب فيها.

٥- **دراسة تشين لانج هسو وهسى – بنج لو Chin – Lung Hsu, Hsi Peng Lu (٢٠٠٤)** [٤٠] بهدف زيادة فهم سلوك مستخدمى ألعاب الإنترنت بإضافة

التأثيرات الإجتماعية وتجربة الإندماج لنموذج قبول التكنولوجيا Technology Acceptance Model، واعتمدت الدراسة على ثلاثة نظريات هى: نظرية الجماعة المرجعية Reference group theory وعمليات تأثير المجموعة Group influence processes ونظرية التبادل الاجتماعى Social exchange theory، واستخدمت منهج المسح، وطبقت على عينة بلغ قوامها ٢٣٣ مبحوثاً من خلال إستبيان على الإنترنت، بلغ عدد الذكور (٨٠%) مقابل (٢٠%) من الإناث، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها:

ثبتت صحة الفرض الثالث والقائل بوجود ارتباط إيجابى بين الإندماج والنية لممارسة لعبة على الإنترنت، كما ثبت صحة الفرض الثامن والقائل بوجود ارتباط إيجابى بين الإتجاه والنية للعب، حيث كان تأثير الاتجاه قوياً جداً، وبلغ معامل الارتباط (٠,٩٩)، كما ثبتت صحة الفرض العاشر والقائل بوجود ارتباط إيجابى بين المعايير الاجتماعية والنية لاستخدام ألعاب الإنترنت.

٦- **دراسة تينج – جو شو وشيه – شن تينج – Ting-Jui Chou and Chih Chen Ting (٢٠٠٣)**[٤١] والتى استهدفت بحث أعراض إدمان ألعاب الإنترنت وأسبابه، واختبار تأثيرات التكرار السلوكى وتجربة الإندماج على الإدمان، استخدمت الدراسة منهج المسح، وطبقت على عينة بلغ قوامها ٣٩٥ مبحوثاً، أكملوا استبياناً على الإنترنت، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها:

ثبتت صحة الفرض الأول والقائل بأن تكرار نشاط مفضل يظهر تأثيراً إيجابياً وذا دلالة على الإدمان، كما ثبتت صحة الفرض الثالث والقائل بأن تجربة الإندماج تعمل كوسيط يتيح تكرار أنشطة مفضلة محددة لتنشيط الإدمان، حيث كل المعاملات من التكرار إلى الإندماج والإدمان تتراوح ما بين (٠,٥٠ – ٠,٩٠) على التوالى، وكلاهما مع قيم ت ذات دلالة، ولذلك يتم قبول الفرض.

يتبين من عرض الدراسات السابقة النقاط التالية:

١- يزخر التراث البحثى بالعديد من الدراسات التى تناولت جوانب ألعاب الإنترنت، وذلك رغم قصر مدة انتشار هذه الألعاب نسبياً، والتى قد يعود انتشارها إلى تسعينيات القرن الماضى، لما تشكله من مجال ترفيهى، ينتشر فى أنحاء العالم بسرعة كبيرة مما جذب انتباه الباحثين منذ ذلك الحين.

٢- تناولت الدراسات بحث مختلف جوانب ألعاب الإنترنت، حيث اشتملت على بحث تأثير هذه الألعاب على رأس المال الاجتماعى سواء داخل وخارج الإنترنت، وإدمان هذه الألعاب، والعلاقة بينها والرفاهية النفس اجتماعية للاعبين، ودور السياق فى التمييز بين اللعب المفرط وإدمان اللعب، والعوامل التى تساهم فى ولاء المستخدم لها، والتفاعلات الاجتماعية التى تحدث فى ألعاب الدور متعددة اللاعبين (MMORPGs)، والتأثيرات المحتملة لها على فاعلية العلاقات بين الأشخاص ومستويات القلق الاجتماعى، والتعرف على الخصائص الديموجرافية، ومتغيرات الاستخدام لدى اللاعبين، المقارنة بين اللاعبين المراهقين والناضجين، اكتشاف تأثير خصائص الألعاب على رغبة المستخدمين فى إنفاق الأموال.

٣- تتنوع النظريات والنماذج التى تستخدمها هذه الدراسات، حيث يعتمد بعضها على نظرية الاستخدامات والإشباعات ونظرية الإندماج، فى حين يستخدم البعض الآخر نظرية تأثير الشخص الثالث، ونظرية انتشار المبتكرات، ونموذج قبول التكنولوجيا.

٤- تتنوع المناهج والأساليب التى تستخدمها هذه الدراسات، حيث يعتمد كثير منها على منهج المسح، فى حين يستخدم البعض الآخر المنهج التجريبى، ومنهج دراسة الحالة.

٥- تم تطبيق أداة الإستبيان فى معظم هذه الدراسات، وتم إجراء الإستبيان عبر الإنترنت، سواء من خلال مواقع المعجبين، أو البريد الإلكترونى، والمشاركين فى أحلاف لبعض الألعاب، وبما يتناسب مع طبيعة المجتمعات التى أجريت فيها هذه الدراسات، سواء فى جنوب شرق آسيا، أو الدول الغربية، وبما يتيح سرعة وسهولة الوصول للجمهور المستهدف.

٦- لم يقتصر تطبيق هذه الدراسات على جمهور المراهقين والشباب – باعتبارهم الأكثر إقبالاً على اللعب – كما تشير الكثير من الدراسات، وإنما تمتد لتشمل الناضجين والكبار من مختلف الأعمار.

٧- تركز بعض هذه الدراسات على بحث ألعاب الدور متعددة اللاعبين على نطاق واسع كنماذج للألعاب الجماعية، وإن تطرقت بعض الدراسات إلى الألعاب بصفة عامة.

٨- يعكس توافر عدد كبير من الدراسات الأجنبية التى تتناول جوانب هذه الألعاب، إهتماماً بهذه الظاهرة، وذلك فى إطار التزايد المطرد بدراسة التأثيرات المختلفة للإنترنت والجوانب الترفيهية بها.

ثانياً: أبعاد الدراسة:

ألعاب الإنترنت:

يشهد التاريخ الإنسانى أن نشاط اللعب حاضر دائماً، فلعب الألعاب سار ومسلى وهو وسيلة للاسترخاء والخروج من الروتين اليومى والاستمتاع بشئ متميز عن الحياة اليومية. ويشير هيوزنجا Huizinga (١٩٣٨) للعب على أنه "نشاط مجانى خارج الحياة العادية، وعلى كونه غير جاد، ولكن فى نفس الوقت يستغرق اللاعب بكثافة، وبشكل مطلق، إنه يتتابع داخل حدوده الخاصة فى الوقت والمكان، وفقاً لقواعد محددة وبطريقة منظمة، إنه يشجع تشكيل الجماعات الاجتماعية والتى تميل لإحاطة أنفسهم بسرية، ولتأكيد اختلافهم عن العالم العادى عبر التخفى، أو وسائل أخرى"(٤٢).

لذلك، لا يعتبر اللعب نشاطاً ممتعاً لتمضية الوقت فقط، ولكنه نشاط اجتماعى أيضاً، إنه يربط بين الأفراد من نفس الآراء، أو التفكير، وبذلك يدعم الاتفاقات الثقافية – الاجتماعية للسلوكيات المرتبطة باللعبة(٤٣).

ويشهد العالم حالياً انتشاراً واسع النطاق لتكنولوجيا الوسائل الجديدة، مثل الإنترنت، وأصبحت الإنترنت جزءاً أساسياً فى العمل، والحياة الاجتماعية المعاصرة، إن استخدام الإنترنت متنوع بشكل رائع، نظراً لأنها تتضمن أدوات متعددة (مثل الكمبيوتر والتليفونات المحمولة)، وتطبيقات (مثل البريد الإلكترونى والتصفحات وأنشطة أخرى) (٤٤).

وتعد ألعاب الإنترنت – فى السنوات الأخيرة – ضمن الأنماط النامية بشكل سريع، من الترفيه الإنسانى، والذى يتلقى قدراً متزايداً من الاهتمام، حيث يمثل استخدام ألعاب الإنترنت جزءاً مميزاً وذا دلالة، ويتسع بسرعة من الاستخدام اليومى لوسائل الإعلام(٤٥).

وفى أوائل التسعينيات بدأت ظاهرة ألعاب الكمبيوتر فى المنزل، مع تطور الآلات الخاصة بها مثل Play Station من Sony وDream Cast من Sega وSuper Nintendo من Nintendo). وبدأت تظهر شخصيات مشهورة فى هذا النمط الجديد من التسلية، وأصبح هؤلاء الأبطال أسماء منزلية،

ولهم عروضهم التليفزيونية الخاصة، أو الأفلام التى صنعت بأسمائهم[٤٦].

وعندما قاربت التسعينيات على الانتهاء، بدأ جيل جديد من الآلات ذو قدرة عمليات أكثر تعقيداً، يحل محل آلات التسعينيات المبكرة، كما حدث تطور أكثر ثورية فيما يتعلق بالإنترنت كساحة للعب، وانبثقت ألعاب جديدة تمكن الأفراد من الاتصال عبر الإنترنت من خلال الألعاب[٤٧].

يشير مصطلح ألعاب الإنترنت Online games إلى الألعاب الفعلية الافتراضية، حيث يتفاعل اللاعبون ويتنافسون عبر الإنترنت، من خلال أجهزة الكمبيوتر. ويعد ظهور ألعاب الإنترنت ثقافة جديدة فى سوق الألعاب الإلكترونية حول العالم. وفى عام ٢٠٠١ قدرت صناعة ألعاب الإنترنت فى العالم بـ٣,٦ بليون دولار أمريكى[٤٨].

ويقدر أحد التقارير لسوق ألعاب الإنترنت، أن أجهزة الكمبيوتر المنزلية PC حول العالم، بأن عائد ألعاب الإنترنت سيصل إلى ١٥,٧ بليون دولار أمريكى فى عام ٢٠١٣[٤٩].

ويقدر نمو هذه الصناعة فى الولايات المتحدة تقريباً، بقدر نمو صناعة الأفلام، ورغم اعتقاد الكثيرين أن الألعاب تقتصر على عالم الأطفال، أصبح استخدامها ظاهرة لكل الأعمار، وذلك حيث يبلغ متوسط عمر اللاعب حالياً ٣٠ عاماً أو أكثر[٥٠].

وقد بدأ كثير من الباحثين – مع الانتشار الواسع لألعاب الكمبيوتر – فى توجيه اهتمام خاص لألعاب الكمبيوتر المعتمدة على الإنترنت، وبينما يستمر كثير من هذه الدراسات فى تبنى منظور الأبحاث عن ألعاب الكمبيوتر التقليدية، مثل ألعاب الفيديو، يبدأ بعض الباحثين فى دراسة مجالات أخرى، مثل بحث المعانى الثقافية، أو النفسية للتفاعلات بين اللاعبين عبر الإنترنت[٥١]، بالإضافة إلى الأوجه الاجتماعية المختلفة لهذه الألعاب.

تعريف الألعاب:

تعرف مصممة الألعاب سيليا بيرس Celia Pearce (٢٠٠٢) الألعاب كالآتى[٥٢]:

اللعبة هى هيكل يتم بناؤه للعب التلقائى ويتكون من:

- هدف وعدد متنوع من الأهداف الفرعية المتعلقة به.
- عقبات (مصممة لتمنع اللاعب من تحقيق الهدف).
- مصادر (للمساعدة فى تحقيق الهدف).
- مكافآت (للتقدم فى اللعبة، غالباً فى شكل مصادر).
- عقوبات (للفشل فى تخطى العقبات، غالباً فى شكل عقبات أكثر).
- معلومات: معروفة لكل اللاعبين واللعبة، معروفة للاعبين المفردين، معلومات متقدمة (تتحول من حالة من المعرفة إلى أخرى).

وتشير الجملة الأولى من تعريف Pearce إلى الفرق الرئيسى بين الألعاب والأنواع الأخرى من النصوص الثقافية: الألعاب يتم لعبها، وتقدم قواعد اللعبة إطاراً للعب. وهكذا فإن لعبة الكمبيوتر ليست متضمنة ذاتياً (مستقلة) كالكتاب، أو الفيلم، وتتضمن الألعاب نوعاً ومستوى مختلفاً من المشاركة، عنه فى قراءة قصة أو مشاهدة فيلم. فمثلاً، فى كثير من الألعاب (بالرغم من أنه ليس الكل)، يصبح اللاعب شخصية فاعلة فى اللعبة، ويتم التجسيد وأداء اللعبة من وجهة نظره. وهكذا تجادل Pearce أنه ببساطة بدلاً من أن "تأتى لتعرف" الشخصيات، يستطيع اللاعبون أداء دور نشط فى تعريفهم وتوجيههم. بالإضافة إلى ذلك، يفعل اللاعبون هذه الأشياء بطرق مختلفة: فى لعبة، يُحدث اللاعبون تتابعات متغيرة للحدث بشكل تلقائى، والتى لا تكون أبداً كما هى كل مرة[٥٣].

ويجادل جيل Jesper Juul أنه يمكن تعريف الألعاب من خلال ستة ملامح شائعة كالآتى[٥٤]:

١- تعتمد الألعاب على قواعد.

٢- تمتلك الألعاب نتائج متغيرة قابلة للقياس.

٣- يتم تخصيص قيم مختلفة (إيجابية أو سلبية) لهذه النتائج.

٤- يستثمر اللاعب الجهد لتحقيق النتائج المرغوبة.

٥- "يرتبط" اللاعب عاطفياً بالنتيجة.

٦- تمتلك الألعاب نتائج صالحة للتحويل للحياة الحقيقية.

أنواع الألعاب:

يمكن تصنيف ألعاب الكمبيوتر اعتماداً على عدد أجهزة الكمبيوتر المتضمنة، فتصنف على أنها إما ألعاب PC (تلعب على كمبيوتر شخصى واحد فقط، بالرغم من أنها قد تشتمل على لاعبين متعددين)، أو ألعاب شبكة (اختصار لكلمة network تلعب على أجهزة كمبيوتر متعددة). ويمكن تقسيم ألعاب الشبكة إلى[٥٥]:

- ألعاب المواقع Web games: تستخدم هذه الألعاب موقع كمكان مشترك، ويجب أن يسجل اللاعبون لكى يلعبوا.
- ألعاب الشبكة Network games: تتيح استخدام أجهزة الكمبيوتر الشخصية للاعبين، متعددى التفاعل عبر شبكات منطقة محلية Local Area Network (LANs) أو الإنترنت. وتشبه الكثير منها ألعاب الكمبيوتر الشخصى عن قرب، ويجب على لاعبى هذا النوع من الألعاب أن يقوموا بشراء وتركيب برمجيات اللعبة، ولكنهم لا يدفعون أى رسوم إضافية أخرى لاتصالات الإنترنت.
- ألعاب الإنترنت Online games: تتطلب اللاعبين – من عدد بسيط إلى عشرات الآلاف للدخول إلى خادم Server، بعد اختيار دور، يتفاعل اللاعبون مع أدوار أخرى فعلية، ويجمعوا خبرة كبيرة ويجمعون مصادر فعلية. تستمر ألعاب الإنترنت حتى عندما يخرج اللاعبون ويفشلون فى الدخول مرة أخرى، لمدة أيام أو أسابيع، وعندما يعودون تكون الخبرة والمصادر فى انتظارهم. ويجب أن يُحمل مشاركو هذه الألعاب برنامجاً للمستخدمين، والتى عادة ما يكون مجاناً، أو رخيص للغاية. وتدفع الرسوم الإضافية لمقدم خدمة الإنترنت Internet Service Provider (ISP) للاتصال بها، ومقدمى ألعاب الإنترنت ليحضرها. وعادة يقدر ثمن مقدمى ألعاب الإنترنت وفقاً للوقت المنقضى فى اللعب، وتدفع هذه الرسوم مقدماً.

ويمكن تقسيم الألعاب بشكل رئيسى إلى ثلاثة أنواع من اللعب الافتراضى الاجتماعى عبر الإنترنت كما يلى[٥٦]:

١- ألعاب اللعب المفرد StandAlone Games: ويتم تعريفها على أنها ألعاب بها لاعب فرد، يستخدم الكمبيوتر الشخصى، مع اختيار الذهاب للإنترنت لينشد خصم إنسانى. رغم ذلك يتمثل الاستخدام الرئيسى لها، أن يلعب اللاعب مقابل الكمبيوتر،

مثل لعبة Dungeon Keeper II، هذه الألعاب – إذا كانت ستلعب على الإنترنت – من خلال التعريف، لا تستغرق اللاعب فى عالم افتراضى غنى بالسرد، حيث يمكن للاعبين أن يختاروا تمثيل أنفسهم كشخصية مفردة، فهم عادة مثبتين فى المشهد المقدم، ونادراً ما يندمج اللاعبون فى سلوك المجموعة، ويعد اتصال اللاعب ممكناً، ولكن عمق الاستغراق الاجتماعى فى اللعبة مقيد من خلال نقص السرد الواضح فيها.

٢- ألعاب الشبكة المحلية والمتسعة Local And Wide Network Games (LAWN): انبثق هذا النوع من الرغبة فى ربط اللاعبين لدعم المباريات. ويعتبر الصراع التكتيكى هو الأسلوب الرئيسى المتضمن فى هذا النوع ، بالإضافة إلى سرد قصصى محدود كما هو شائع، وتطوير الشخصية محدود للغاية إذا كان موجوداً من الأساس، ظهرت لعبة جديدة ضمن هذا النوع حيث يتجمع الأفراد فى جماعات، وتتقابل الجماعات فى الفضاء الافتراضى للمنافسة فى صراع قاتل، وتهدف إلى قتل أو تدمير الخصوم. وقد يكون لها وجود حقيقى أيضاً (مثل أفراد يعيشون معاً فى العالم الحقيقى) أو قد تكون جماعة افتراضية، وتنمو شعبية هذا النوع إلى حد أن "أحلاف المجموعات" تعقد الآن بشكل منتظم، حيث مئات إلى آلاف الأفراد يتقابلون ويتصلون عبر أجهزة الكمبيوتر الشخصية، للمنافسة فى نهاية الأسبوع، ويحدث تطور حيث توجد دورات لعب محترفة وظهور لاعبين محترفين.

٣- ألعاب لعب الدور متعددة اللاعبين على نطاق واسع عبر الإنترنت Massively Multiplayer Online Role – Playing Games (MMOR PG): نموذجياً هذه الألعاب تمثلها عوالم ناشئة كبيرة ومعقدة ومفصلة ترتكز على بيئات سرد مختلفة. ومن أمثلتها Everquest (خيال بطولى) و Motor City Online (سباق سيارات كلاسيكى). فى هذه الألعاب الشخصيات الغير لاعبة (NPCs) مصممة بذكاء صناعى متقدم والذى يقدم بيئة غنية، ولا يمكن التنبؤ بها للاعبين، لتجربة عالم افتراضى من خلال شخصيتهم فى اللعبة. تقدم هذه الألعاب – بطبيعتها – عالم غنى ثلاثى الأبعاد، يسكنه آلاف اللاعبين، ويتم تطوير هذا النوع بشكل كامل، ليلائم عالم متعدد اللاعبين ومتقدم ومفصل (يشمل كل من

المرئى والمسموع)، ويستطيع اللاعبون – فى العالم الإفتراضى – إما التجمع أو اللعب منفردين، ويكون الاتصال الاجتماعى عبر نص على الشاشة، ويمكن أن يحدث ذلك بشكل خاص، (سواء داخل المجموعة أو حتى ستة لاعبين)، أو عبر "المنطقة Zone" التى تتضمن كل اللاعبين فيها، والمناطق هى أماكن مختلفة داخل اللعبة على نفس االخادم Server، ويمكن أن يتم الاتصال بين المناطق من خلال المجموعات، والرسائل النصية الخاصة.

واللاعبون لا "يلعبون" بل يعيشون فى واقع افتراضى، أو وهمى، فلا يوجد خاسر ولا رابح، ولا مستويات للعبة، ولا إستراتيجيات، كما هو الحال فى الألعاب الإلكترونية التقليدية، فممارسو اللعبة يعيشون فى مدن تخيلية، ويتفاعلون مع بعضهم البعض، ويلتحقون فى الأنشطة المختلفة فى هذه الحياة الافتراضية، كما يقومون بالبيع، والشراء، واستهلاك السلع والخدمات، وتتم عمليات البيع والشراء بواسطة عملة اسمها Linden Dollars (L$)، كما أن لكل لاعب وظيفة يعمل بها[٥٧].

مميزات الألعاب:

تتميز ألعاب الإنترنت بملامح متعددة، تجذب أعداد كبيرة من اللاعبين. يستطيع المستخدمون أن يقيموا منظمات فعلية، ويبتكروا أحزاب فردية، ومنظمات، وفرق، اعتماداً على المعتقدات المشتركة، والأهداف، والتفضيلات، أو عوامل أخرى. ويتعاون أعضاء المجموعة لإكمال مهام اللعبة، وتبادل مصادر فعلية، وتطوير علاقات قوية وتدعيم الروابط الاجتماعية، ويمكن أن يحدث كل ذلك بشكل غامض، وبدون خوف من تقدير و/ أو موافقة الآخرين.

وتفقد الملامح المميزة مثل الجاذبية الجسدية، والوضع الاقتصادى الاجتماعى، ومستوى التعليم، والطبقة الاجتماعية، والعوامل الشخصية الأخرى، معناها فى ألعاب الإنترنت[٥٨].

وتعد ألعاب الإنترنت أيضاً مصادر لإثارة الخبرات السمعية والبصرية، مع الجرافيك الذى يقدم فى بعدين أو ثلاثة أبعاد، وأصوات تقدم فى استيريو كامل[٥٩].

وتجمع الألعاب الإلكترونية بين مزايا وسمات العديد من وسائل الاتصال الأخرى، مثل التليفزيون، والكتب، والسينما، فقد استعانت الألعاب الإلكترونية بالصورة المجسمة، ذات الأبعاد الثلاثية من السينما، والبناء القصصى من الكتب، والدراما التليفزيونية، وتميزت عن باقى هذه الوسائل من عدة أوجه[٦٠].

والألعاب الإلكترونية تقدم أشكالاً جديدة وعديدة ومختلفة من الترفيه، بداية من ألعاب الشطرنج والمكعبات إلى الألعاب التى تدور حول قصص أو أفلام معينة وخاصة أفلام الحركة، كما أن هذه الألعاب تقدم محاكاة لمجالات مختلفة من الواقع مثل السباقات والطيران والملاعب الخاصة بالألعاب الرياضية المختلفة، والميزة التى تتسم بها هذه الألعاب أنها تحول هذه الأشكال التقليدية للترفيه إلى أشكال تفاعلية تسمح للاعب بالمشاركة الإيجابية فى اللعبة، وعلى عكس السينما والفيديو اللذان يسمحان للمشاهد أن يتفاعل ولكن بطريقة سلبية مع المضمون المقدم من خلال متابعة القصة والتنبؤ بالنهاية، إلا أن الألعاب الإلكترونية تقدم للاعب الوسائل التى يستطيع من خلالها أن يغير مما هو موجود أمامه[٦١].

وتقترب ألعاب الكمبيوتر من أشكال الوسائل الأخرى، وتتضمن مثلاً، كتابة الخيال العلمى، القصص الخيالية، وأفلام العنف. ألعاب الكمبيوتر، بدورها ترشح ثقافة شائعة بشكل أوسع حالياً، برغم هذا التأثير ذى الإتجاهين، إنه من الأهمية الرئيسية أن يتم تعريفها، ودراستها على أنها ألعاب، وليست ببساطة كشكل جديد من النصوص الفائقة، والأدب، والدراما أو السينما[٦٢].

قواعد الألعاب الالكترونية:

يوجز أكاى چارفينين Aki Jarvinen تصنيفاً لأنواع مختلفة من القواعد، التى ترتبط بالألعاب بشكل خاص، كالآتى[٦٣]:

١- المكونات Components: تتصل هذه القواعد بخصائص الأهداف داخل اللعبة (مثل الأدوات، التجسيد avatars أو المصادر) التى تحدد عددهم وحالتهم أو قيمتهم.

٢- الإجراءات Procedures: وترتبط هذه بالأفعال التى يؤديها اللاعبون ليلعبوا، ويتقدموا تجاه هدفهم، ويجب أن يتم أداء هذه الإجراءات فى ترتيب معين، باستخدام مكونات معينة أو فى نقاط محددة فى اللعبة.

٣- البيئات Environments: هذا هو الفراغ المادى للعب، والذى قد يكون أكثر، أو أقل تجريدية. نموذجياً، تتضمن البيئات الأشياء أو الطرق التى تتيح أو تقيد الحركة، وتحدد حدود عالم اللعبة.

٤- الأفكار الرئيسية (الموضوعات) Themes: وهى "مضمون" اللعبة، على سبيل المثال القيادة، أو العراك، أو الهروب للأمان، قد تكون أكثر أو أقل تجريدية، وتمكن اللاعبين من استخدام المعرفة المأخوذة من مجالات أخرى من الوسائل، أو من الحياة الحقيقية (مثل الرياضة).

٥- الواجهة The interface: يشير هذا إلى وسائلنا فى الدخول للعبة وقد تكون أكثر أو أقل تعقيداً، ولكن هذا هو مؤشر الدخول إلى عالم اللعبة.

ثالثاً: *الإطار النظرى للدراسة*:

تنطلق هذه الدراسة فى إطارها النظرى من نظرية التجربة الأمثل Optimal Experience، والتى تفسر حالة الإندماج التى يشعر بها مستخدم ألعاب الإنترنت، وفيما يلى استعراضاً لهذه النظرية.

نظرية التجربة الأمثل:

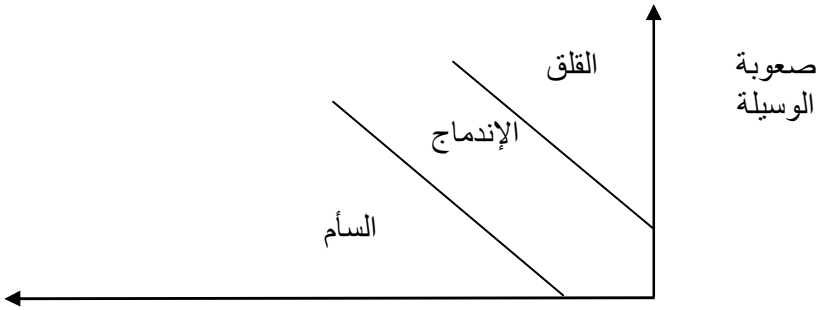
يرى Csikszentmihalyi أن مفهوم الإندماج، أو التجارب الأمثل تقع فى مركز علم النفس الإيجابى، ويشير الإندماج إلى حالة يركز فيها الفرد بشكل كامل على نشاط سار، حيث يدرك الأفراد التوازن بين المهارات والتحديات(٦٤).

وظهر مصطلح الإندماج "Flow" أو "تجربة الإندماج" "Flow experience" لأول مرة فى عام ١٩٧٥، وتم استخدامه ليصف المشاعر الأكثر إيجابية، والتجارب الممكنة الأكثر امتاعاً فى حياة الناس، على أنها "الخط الأدنى للوجود"، ويشير تعريف الإندماج إلى أنها الحالة النفسية التى يشعر فيها الفرد بالكفاءة على المستوى الإدراكى، وبأنه محفز وسعيد. كما يؤكد Csikszentmihalyi أنه عندما يغيب الإندماج من حياة الفرد "سيصبح هناك هدف قليل فى الحياة"، فهو يؤثر بقوة على الرفاهية الذاتية للفرد، ويحسن السعادة والرضا عن الحياة والتأثير الإيجابى لدى الفرد(٦٥).

وقد أجرى Csikszentmihalyi بحثاً مكثفاً عن الحالات التى تجعل التجارب

ممتعة اعتماداً على مقابلات طويلة، وإستبيانات وبيانات أخرى، تم جمعها عبر ١٢ عاماً مع آلاف المبحوثين. وبدأ أبحاثه مع الأفراد الذين يقضون كثيراً من الوقت، ويبذلون الجهد فى أنشطة صعبة، ولا تقدم أية مكافآت خارجية (مثل المال أو الوضع الاجتماعى) مثل مؤلفى الموسيقى، ولاعبى الشطرنج ومتسلقى الصخور، بالإضافة إلى دراسات أخرى تم إجراؤها مع أشخاص عاديين وسؤالهم عما يفعلونه ليستمتعوا، وقد أجريت هذه الأبحاث فى أماكن عديدة (الولايات المتحدة الأمريكية، كوريا، اليابان، تايلاند، استراليا، أوروبا). ووُجد أن التجربة الأمثل أو الإندماج، هو نفسه عبر العالم كله، أنشطة مختلفة جداً تتم ممارستها بعدة طرق لتحقيق الاستمتاع، ويشعر الأفراد بهذه المتعة بصرف النظر عن الطبقة الاجتماعية، والعمر، والنوع[٦٦].

ويشير شيرى Sherry فى دراسته – إلى مفهوم الاستمتاع Media Enjoyment عند استخدام وسائل الإعلام – بارتباط المفهوم بنظرية الاستخدامات والإشباعات، حيث ينتج عن هذا الاستخدام حالة إندماج، إنطلاقاً من ثلاثة أسباب: الأول تؤكد أبحاث الإشباعات أن استخدام الوسائل يقدم تجربة ممتعة، وثانياً: الإشباعات الناتجة عن استخدام الوسائل للهروب، والنسيان، تعد دالة على التركيز المكثف وفقد الوعى بالذات عند استخدام الوسائل، وثالثاً: يجرب الكثيرون فقد التواصل مع الوقت، وأخيراً يتنبأ التقليد البحثى للاستخدامات والإشباعات - بناء على الملاحظة التجريبية - أن استخدام الوسائل فى جزء منه على الأقل، يتضمن التحفيز الداخلى، لذلك فإن استخدامها سيتيح تحقيق الإندماج، ويوجد عنصران لتحقيق ذلك صعوبة الرسالة، ومهارات الاستخدام، كما يوضحه الشكل التالى[٦٧]:



شكل رقم (١)

ويذكر شيرى ضرورة التوازن بين مضمون الرسالة ومهارة استخدام الوسائل، بما يعنى قدرة الفرد على فهم الرسالة، مما يسهل أو يعوق حالة الإندماج، فإذا لم يكن التوازن موجوداً، فلن يحدث استمتاع أو إندماج.

ويعد الإندماج تجربة "مشبعة جداً إلى الحد الذى يجعل الأفراد يرغبون فى عملها من أجلها، مع توجيه اهتمام قليل بما ينتج عنها، حتى عندما يكون ذلك صعباً أو خطيراً"[٦٨].

ويفترض Csikszentmihalyi وجود ارتباط بين فعالية تجارب الإندماج والمستويات المدركة للتحديات والمهارات، وانطلاقاً من النظرية طور Massimini & Carli إطار لتوضيح الحالة الذهنية state of mind أثناء ممارسة أى نشاط إنسانى من خلال نموذج رباعى لحالة الإندماج يتمثل فى[٦٩]:

- الضجر Boredom: وذلك حينما يمتلك الفرد مهارات أعلى من التحديات التى تتطلبها المهام المكلف بها.
- اللامبالاة Apathy: وذلك حينما تكون المهارات والتحديات أقل من مستوى الفرد.
- القلق والتوتر Anxiety: وذلك حينما تتجاوز التحديات المهارات التى تتطلبها تنفيذ المهام المكلف بها الفرد إمكانياته.
- الإندماج Flow: حينما يكون هناك توازن بين المهارات المتاحة للفرد، والتحديات التى تتطلبها المهام المكلف بها الفرد.

أبعاد مفهوم الإندماج:

ويصبح الأفراد مستغرقين فى أنشطتهم – فى حالة الإندماج – بينما تختفى الأفكار، والإدراكات غير وثيقة الصلة، ويتم وصف حالة الإندماج بالمشاعر الممتعة، والتركيز والإنغماس[٧٠].

وتتكون تجربة الإندماج من ٨ عناصر كما يلى[٧١]:

١- مهمة يمكن إكمالها.

٢- القدرة على التركيز فى المهمة.

٣- إمكانية التركيز لأن المهمة لها أهداف محددة.

٤- إمكانية التركيز لأن المهمة تقدم رد فعل فورى.

٥- إمكانية ممارسة شعور بالتحكم فى الأحداث.

٦- انغماس عميق بدون جهد، والذى يزيل إدراك إحباطات الحياة اليومية.
٧- يتلاشى الاهتمام بالذات، ولكن ينبثق شعور أقوى بالذات بعد ذلك.
٨- تغير الإحساس باستمرارية الوقت.

ويقترح غانى وديشبند Ghani and Deshpande – كإضافة لمفهوم Csikszentmihalyi عن الإندماج – خاصيتين على أنهما المكونان الأساسيان للإندماج الأمثل: التركيز والاستمتاع. ويجادلان أن الاستمتاع ينتج عن نشاط التركيز المطلق، ويؤدى التأثير المركب لكلا المكونين إلى تضاؤل الإحساس بالوقت أثناء النشاط المحدد. ويحدث ذلك بشكل قوى أثناء النشاط، وليس فى نهايته. ويتفق هذا الإستنتاج مع ملاحظة وبستر وآخرون .Webster et al أن الإندماج يعد تجربة شخصية ذاتية جداً، مع طبيعة اكتشافية مازحة. ويتم تطوير إحساس قوى بالاستغراق والمرح – أثناء التفاعل مع موضوع التسلية – والذى يؤدى إلى المزيد عبر السلوك الاستكشافى بعدئذ(٧٢).

ويقدم هوفمان ونوڤاك Hoffman and Novak – فى محاولة لترسيخ مفهوم الإندماج – نموذجاً لتوضيح المتغيرات السابقة، واللاحقة المرتبطة بتجربة الإندماج، ويلقون الضوء على سلسلة من خمس حلقات، على أنها النتائج الفورية لحالة الإندماج:

تعلم المستخدم التحكم السلوكى المدرك، سلوك الإستكشاف، تجارب إيجابية ذاتية (مثلاً السعادة)، وتشوه إدراك الوقت. وفى حالة الإندماج تُحدث تجارب المستخدم إحساساً بالسعادة، مصحوباً بشعور الثقة، ورغبة الإكتشاف. بهذه الطريقة يتم تسهيل تعلم المستخدم، ويمكن للمستخدم فى حالة الإندماج أن يجرب إدراك تشوه الوقت، والذى غالباً ما يحدث فى غياب ضغط الوقت، عند إجراء نشاط محدد يُحدث رد فعل إيجابى، وكنتيجة لذلك يزداد الوقت المخصص للنشاط(٧٣).

وعندما ننظر إلى الحياة اليومية، نجد أن معظم الأنشطة التى يندمج فيها الأفراد تعود عليهم بمكافآت خارجية، لأنهم يفعلون هذه الأنشطة لأغراض أخرى مقصودة، وليس فقط فى حد ذاتها، وبعد تجربة حالة الإندماج، أو المكافأة الفعلية، تصبح ممكنة لأن أداء النشاط نفسه يعد مرحاً، وممتعاً، ويزود بحافز كاف لعمله بالفعل، ويمكن أن يؤدى الإندماج إلى ذروة الأداء، وتحقيق الذات، فقد يتوقع الفرد أن يجد دافع تعلم أعلى، وسلوك تعلم أكثر إيجابية، واحترام للذات متزايد من الفرد الذى يجرب تكرار مظاهر الإندماج(٧٤).

ألعاب الإنترنت وحالة الإندماج:

تبتكر الإنترنت – كبيئة متعددة الوسائل – عالماً افتراضياً يتيح لمستخدمى الشبكة أن يبحروا، ويلعبوا، ويجربوا المرور داخل الفضاء غير المرئى، مع تحركات بلا جهد فى الفضاء الإلكترونى، ويمكن أن يصل مستخدمو الشبكة لحالة، حيث العقل، والفعل يبدأ فى الظهور، ويبدأ العالم المادى فى التلاشى، ويتوقف الوقت أثناء هذه السلاسل، وعندما تندمج عقول مستخدمى الشبكة فى الفضاء الإفتراضى، يميلون لنسيان حالتهم العقلية ومشكلاتهم، ويتكاملون مع الشاشة، ولوحة المفاتيح، والفضاء الإلكترونى، ويطلق على هذه الحالة الإندماج(٧٥).

وتحدث أغلب تجارب الإندماج مع أنشطة محددة الهدف ومقيدة بقواعد، وتتطلب طاقة عقلية ومهارات مناسبة، ويتم تطوير أنشطة مثل الألعاب، والرياضات، والأدب – عبر التاريخ – بهدف التعبير عن إثراء الحياة، ويعد العنصر الأساسى فى الإندماج هو أنه نهاية فى حد ذاتها، لأن النشاط يجب أن يكون مجزياً فعلياً، ويبدو هذا صحيحاً فى الألعاب، لأن الأفراد يلعبون الألعاب (كمبيوتر أو أخرى) للتجربة ذاتها، حيث لا توجد جائزة خارجية، وأخيراً، يقدم كل نشاط إندماج شعور الإكتشاف وشعوراً خلاقاً من الانتقال إلى واقع جديد، وهو احساس شائع لدى اللاعبين(٧٦).

وتظهر دلائل دراسات الإندماج أن اللعب يعد قيمة أساسية لإحداث الإندماج الأمثل. وعلى الرغم من أن حالة الإندماج تعد ذاتية بشكل كبير للغاية، ومؤقتة، فإن الأفراد الذين يستمتعون بتجربة الإندماج أثناء أداء نشاط ما، يمكن أن يطوروا ميلاً لتكرار النشاط(٧٧).

وعلى خلاف كثير من النظريات التى تفسر الاستمتاع بالألعاب، تعتمد نظرية الإندماج على أن عناصر الاستمتاع تعد جامعة، وتقدم نموذجاً عاماً يلخص المفاهيم الشائعة، عندما يجرب الأفراد الاستمتاع. إن الطبيعة العامة الواسعة لنظرية الإندماج تجعلها قاعدة مثالية لبناء أداة للتحليل، والتصميم، بالإضافة إلى تداخل عناصر الألعاب مع عناصر الإندماج(٧٨).

قام الباحثان سويتسر وويث Sweetser and Wyeth ببناء نموذج للاستمتاع عند ممارسة الألعاب من الأدبيات، يعتمد على عناصر الإندماج، ويتكون النموذج من ثمانية عناصر أساسية: التركيز، التحدى، المهارات، التحكم، أهداف واضحة، رد فعل،

الاستغراق، والاجتماعية. ويتكون كل عنصر من عدد متنوع من المعايير، التى تتصل بعناصر الإندماج لدى Csikszentmihalyi كما يعرضه الجدول التالى[٧٩]:

جدول رقم (١)

تفصيل عناصر أدب الألعاب وفقاً لعناصر الإندماج

أدب الألعاب	الإندماج
اللعبة	مهمة يمكن أن تكتمل.
التركيز	القدرة على التركيز فى المهمة.
تحدى مهارات اللاعب	يجب أن تمتزج المهارات المدركة مع التحديات، وكلاهما يجب أن يتجاوز بداية محددة.
التحكم	إتاحة ممارسة شعور بالتحكم عبر الأحداث.
أهداف واضحة	المهمة لها أهداف واضحة.
رد فعل	تقدم المهمة رد فعل فورى
الاستغراق	اندماج عميق بلا جهد، اهتمام منخفض بالذات والشعور بالوقت.
التفاعل الاجتماعى	

وبتطبيق ذلك على عناصر الإندماج، يتمثل العنصر الأول فى مهمة يمكن أن تكتمل، وهذا العنصر ليس ممثلاً بشكل مباشر فى عناصر إندماج اللعبة، نظراً لأنه اللعبة نفسها، تتواصل عناصر إندماج اللعبة الباقية كعلاقات متبادلة بشكل متقارب، وتتوقف على بعضها البعض، ويجب أن تحتفظ الألعاب بتركيز اللاعب عبر كم كبير من العمل، وأن تشكل المهام تحدى كاف لتكون ممتعة، وأن يكون اللاعب ماهراً بشكل كافٍ، ليتولى المهام التى تشكل التحدى، وأن يكون للمهام أهداف محددة، حتى يستطيع اللاعب إكمال المهام، وأن يتلقى رد فعل فورى إزاء التقدم لإكمال المهمة.

وإذا كان اللاعب ماهراً بشكل كاف، والمهام لها أهداف محددة، ورد فعل، فسيشعر اللاعب بشعور التحكم فى المهمة، وينتج عن ذلك الشعور بالاستغراق، مما يسبب فقد الوعى بالحياة اليومية، والإهتمام بالذات، وتغيير الشعور بالوقت، ويتمثل العنصر الأخير فى التفاعل الاجتماعى، وهو ليس ضمن عناصر الإندماج، ولكن يبرز نتيجة لخبرة مستخدمى الألعاب، حيث يلعب الأفراد للتفاعل مع الآخرين بصرف النظر عن المهمة.

وقدم الباحثان نموذجاً لاستمتاع اللاعبين يتكون من عدة عناصر، ويضم كل عنصر عدداً من المعايير التى ينبغى توافرها:[٨٠]

١- **التركيز**: يجب أن تتطلب الألعاب التركيز، وأن يكون اللاعب قادراً على التركيز فيها، ويجب أن تقدم الألعاب كثيراً من المثيرات، من مصادر مختلفة، تستحق الانتباه لها، وأن تجذب الألعاب انتباه اللاعبين بسرعة، وتحافظ على التركيز عبر اللعبة، ولا يتم تشتيت انتباه اللاعب عن المهام التى يرغب فى أدائها، ويحتاج للتركيز عليها، مع عدم إعطاء اللاعبين مهام لا يشعرون بأهميتها، وتتضمن الألعاب كماً كبيراً من العمل، بينما تظل ملائمة لحدود إدراك، ومعرفة، وذاكرة اللاعبين.

٢- **التحدى**: يجب أن تقدم الألعاب تحد كاف، وتمزج مستوى مهارة اللاعبين، يجب أن تقدم الألعاب مستويات مختلفة من التحدى للاعبين، وتحديات جديدة بسرعة ملائمة، وأن تلائم التحديات مستويات مهاراتهم ، وأن يزيد مستوى التحدى مع تقدم اللاعب عبر اللعبة، وزيادة مستوى مهاراتهم.

٣- **مهارات اللاعب:** يجب أن تدعم الألعاب تطوير مهارة وبراعة اللاعب، يجب أن يستطيع اللاعبون بداية اللعب بدون قراءة الدليل، وأن تتضمن مساعدة عبر الإنترنت، حتى لا يحتاج اللاعبون الخروج من اللعبة، ويجب ألا يكون تعليم اللعبة مملاً، ولكنه جزء من المتعة، وأن تزيد الألعاب مهارات اللاعبين بسرعة مناسبة أثناء التقدم عبر اللعبة، وأن تتم مكافأة اللاعبين بشكل مناسب، لجهدهم لتطوير مهاراتهم، وأن تكون تقنيات اللعبة سهلة التعلم، والاستخدام.

٤- **التحكم**: يجب أن يشعر اللاعبون بإحساس التحكم فى الشخصيات، والتحركات، والتفاعلات فى عالم اللعبة، والتحكم فى حدودها، ووسائل المعلومات، وهيكل اللعبة (البداية، التوقف)، والأفعال التى يقوم اللاعبون بأداءها، والاستراتيجيات التى يتم استخدامها فى عالم اللعبة، وألا يكون اللاعبون قادرين على ارتكاب الأخطاء الضارة باللعبة، وتدعيم اللاعبين عند التغلب على الأخطاء.

٥- **أهداف واضحة**: يجب أن تقدم الألعاب أهدافاً واضحة، وأن تقدم الأهداف الرئيسية مبكراً، وأن تكون الأهداف المتوسطة واضحة، وتقدم فى أوقات ملائمة.

٦- **رد الفعل**: يجب أن يتلقى اللاعبون رد فعل فورى، وملائم على التقدم تجاه أهدافهم، وأن يعرف اللاعبون دائماً حالتهم ودرجاتهم.

٧- **الانغماس**: يجب أن يجرب اللاعبون انغماساً عميقاً، ولكن بلا جهد فى اللعبة، يجب أن يصبح اللاعبون أقل وعىٍ بما يحيط بهم، وأقل وعىٍ وقلقٍ بحياتهم اليومية، أو الذات، وأن يختبروا إحساساً بديلاً بالوقت، وأن يشعر اللاعبون بالإندماج عاطفياً، وبعمق فى اللعبة.

٨- **التفاعل الاجتماعى**: يجب أن تدعم الألعاب المنافسة، والتعاون، والتفاعل الاجتماعى بين اللاعبين، وأن تدعم المجموعات الاجتماعية داخل وخارج اللعبة.

رابعاً: الإطار المنهجى للدراسة:

فروض الدراسة:

١- توجد علاقة ارتباطية بين استخدام ألعاب الإنترنت والشعور بالإندماج.

٢- هناك فروق دالة إحصائياً بين المتغيرات الديموجرافية للمبحوثين (النوع - السن - التعليم - المستوى الاقتصادى الاجتماعى - الحالة الزواجية) والشعور بحالة الإندماج.

٣- توجد علاقة ارتباطية بين تركيز الانتباه والسلوك الاستكشافى.

٤- توجد علاقة ارتباطية بين تركيز الانتباه وفقدان الإحساس بالوقت.

٥- توجد علاقة ارتباطية بين الحضور عن بعد وفقدان الإحساس بالوقت.

٦- توجد علاقة ارتباطية بين السلوك الاستكشافى والاستمتاع باللعب.

٧- توجد علاقة ارتباطية بين استخدام ألعاب الإنترنت وتفضيل استخدامها.

٨- توجد علاقة ارتباطية بين أبعاد الإندماج وتفضيل الألعاب.

٩- توجد علاقة ارتباطية بين الشعور بحالة الإندماج وتفضيل الألعاب.

نوع البحث ومنهجه:

ينتمى هذا البحث لنوعية البحوث الوصفية، وفى إطاره تم استخدام منهج المسح لجمع الحقائق والبيانات حول حالة الإندماج التى قد يشعر بها مستخدم الألعاب على الإنترنت، ومحاولة تحديد المتغيرات المرتبطة بها.

مجتمع الدراسة:

يتمثل مجتمع الدراسة فى مستخدمى ألعاب الإنترنت، وفى إطار هذا المجتمع تم سحب عينة الدراسة من المستخدمين.

عينة الدراسة:

استخدمت الباحثة عينة عشوائية على ٤٢٠ مبحوث من مستخدمى ألعاب الإنترنت، فى محافظتى القاهرة والجيزة.

ويوضح الجدول التالى خصائص عينة الدراسة:

جدول رقم (٢)

خصائص عينة الدراسة

المتغير	العدد	النسبة
النوع:		
ذكور	١٩٩	٤٧,٤
إناث	٢٢١	٥٢,٦
المجموع	٤٢٠	١٠٠
المستوى التعليمى:		
أقل من المتوسط	٧	١,٧
متوسط أو فوق المتوسط	١٤٥	٣٤,٥
حاصل على شهادة جامعية	٢٣٤	٥٥,٧
دراسات عليا (ماجستير أو دكتوراه)	٣٤	٨,١
المجموع	٤٢٠	١٠٠
المرحلة العمرية:		
من ١٨ لأقل من ٢٥	١٧٦	٤١,٩
من ٢٥ لأقل من ٣٥	١٦٠	٣٨,١
من ٣٥ لأقل من ٤٥	٦٨	١٦,٢
من ٤٥ لأقل من ٥٥	٨	١,٩
من ٥٥ لأقل من ٦٥	٨	١,٩
المجموع	٤٢٠	١٠٠
الحالة الزواجية:		
أعزب	٢٥١	٥٩,٨
متزوج	١٥٧	٣٧,٤
أرمل	٣	٠,٧
مطلق	٩	٢,١
المجموع	٤٢٠	١٠٠
المستوى الاقتصادى الاجتماعى:		
منخفض	١٥٨	٣٧,٦
متوسط	١٩٦	٤٦,٧
مرتفع	٦٦	١٥,٧
المجموع	٤٢٠	١٠٠

أدوات جمع البيانات:

استخدمت الباحثة صحيفة استقصاء لقياس متغيرات الدراسة، وتضمنت الصحيفة عدد من المقاييس واشتملت على (٣٣) سؤال.

المقاييس المستخدمة فى الدراسة:

- **مقياس كثافة استخدام الانترنت**: وتم قياسه عن طريق سؤال المبحوثين عن مدى استخدامهم للإنترنت، ومعدل استخدامها فى الأسبوع، وعدد ساعات استخدامها فى اليوم الواحد، وبلغ مجموع درجات المقياس (١٢ درجة)، وتم تقسيم المبحوثين وفقاً لإجاباتهم إلى ثلاث فئات (كثافة مرتفعة من ١٠-١٢ درجة، وكثافة متوسطة من ٦-٩ درجات، وكثافة منخفضة من ٣-٥ درجات).
- **مقياس استخدام ألعاب الإنترنت**: وتم قياسه عن طريق سؤال المبحوثين عن مدى استخدام ألعاب الإنترنت، وبداية استخدام هذه الألعاب بالسنوات، ومعدل استخدام الألعاب أسبوعياً، وعدد ساعات الاستخدام فى الجلسة الواحدة، وبلغ مجموع درجات المقياس (١٥ درجة)، وتم تقسيم المبحوثين وفقاً لإجاباتهم إلى ثلاث فئات (استخدام مرتفع من ١٢-١٥ درجة، واستخدام متوسط من ٨-١١ درجة، واستخدام منخفض من ٤-٧ درجات).
- **مقياس الإندماج**: تم الإعتماد بصفة أساسية على مقياس الإندماج الذى استخدمه الباحثان تنج جيوشووشيه شن تنج Ting-Jui Chou and Chih-Chen Ting[٨١] لقياس تجربة الإندماج فى ألعاب الإنترنت، وتمثل فى المتغيرات الآتية: تركيز الانتباه، فقدان الإحساس بالوقت، الحضور عن بعد، السلوك الاستكشافى، الاستمتاع باللعب، وهو المقياس الأكثر ملائمة وشمولا لمعظم أبعاد الإندماج، بالإضافة إلى متغير سهولة الاستخدام الذى استخدمه الباحثان شين - لانج هسو وهسى-بنج لو Chin-Lung Hsu, Hsi - Peng Lu[٨٢]، ومتغير الشعور بالتحدى الذى ورد فى المقياس المختصر للإندماج[٨٣].

وذلك بعد ترجمة هذه المقاييس وصياغتها بما يلائم مستخدمى ألعاب الإنترنت فى مصر، وتم استخدام مقياس ليكرت الثلاثى (موافق – محايد - معارض) وتضمن ٢٣ عبارة تعكس أبعاد حالة الإندماج:

- تركيز الانتباه: (Concentration): تم قياسه من خلال أربع عبارات: أجد نفسى مستغرقاً كلياً فى اللعب عندما ألعب ألعاب الإنترنت، دائماً ما يكون انتباهى مركزا

بشكل مطلق أثناء اللعب على الإنترنت، أشعر أن ذهنى صافى للغاية أثناء اللعب، لا أجد صعوبة فى التركيز أثناء اللعب.

- فقدان الاحساس بالوقت (Distortion in time perception): تم قياسه من خلال عبارتين: يمر الوقت بسرعة جداً عندما ألعب على الإنترنت، لا أشعر بمرور الوقت أثناء اللعب.
- الحضور عن بعد (Telepresence): تم قياسه من أربع عبارات: أنسى المكان الذى أتواجد به أثناء اللعب، أشعر أن عالم ألعاب الإنترنت أكثر واقعية عن العالم الذى أعيش فيه، أشعر أننى شخصيه حقيقية فى العالم الإفتراضى أثناء اللعب، لعب ألعاب الإنترنت يجعلنى أدخل إلى عالم يختفى بمجرد التوقف عن اللعب.
- السلوك الاستكشافى (Exploratory behavior): تم قياسه من خلال أربع عبارات: لعب ألعاب الإنترنت يشعرنى بأننى أكتشف عالم جديد، ألعاب الإنترنت تقدم لى خبرات مدهشة وتجارب فريدة بلا نهاية، أشعر بقدر كبير من الفضول (حب الاستطلاع) أثناء اللعب، أقضى ساعات بلا نهاية فى اللعب لمعرفة مزيد من المعلومات لتحسين مهاراتى.
- الاستمتاع باللعب (Playfulness): تم قياسه من خلال أربع عبارات: أستمتع بالشعور بالإنجاز أثناء اللعب، أشعر بالاسترخاء أثناء اللعب، أشعر بالإثارة أثناء اللعب، أشعر بالسعادة والمتعة أثناء اللعب.
- سهولة الاستخدام: تم قياسه من خلال ثلاث عبارات: لعب ألعاب الإنترنت يتضمن مستوى عال من المهارات، من السهل أن أصبح ماهراً فى المشاركة فى ألعاب الإنترنت، أعرف جيداً ما يجب علىّ فعله فى كل خطوة من خطوات اللعب على الإنترنت.
- التحدى: وتم قياسه من خلال عبارتين: أشعر بقدر كبير من التحدى أثناء اللعب، أشعر بالضيق إذا لم أتمكن من التغلب على الخصم فى ألعاب الإنترنت.

وبلغ إجمالى درجات المقياس ٦٩ درجة، وتم تقسيم المبحوثين وفقاً لإجاباتهم إلى ثلاث فئات (مستوى إندماج منخفض من ٢٣-٣٨ درجة، ومستوى إندماج متوسط من ٣٩-٥٣ درجة، ومستوى إندماج مرتفع من ٥٤-٦٩ درجة).

- **مقياس المستوى الاقتصادى الاجتماعى**: ويشتمل على تسع أسئلة، يتضمن مكان الإقامة، ونوع المسكن، والحى الذى يسكن به المبحوث، والإشتراك فى النوادى، وملكية أجهزة الكمبيوتر، واللاب توب، وعدد من الأجهزة، والسفر خارج مصر، والمرحلة التعليمية للمبحوث، وبلغ إجمالى درجات المقياس ٢٧ درجة، وتم تقسيم المبحوثين وفقاً لإجاباتهم إلى ثلاث فئات (مستوى اقتصادى اجتماعى منخفض من ٤-١١ درجة، ومتوسط من ١٢-١٩ درجة، ومرتفع من ٢٠-٢٧ درجة).

اختبارا الصدق والثبات:

تم قياس صدق الاستمارة من خلال عرضها على مجموعة من المحكمين(*)، وفى ضوء ملاحظاتهم تم تعديل الاستمارة، حتى وصلت إلى شكلها النهائى الصالح للتطبيق، وبعد جمع البيانات تم إجراء اختبار الثبات، لقياس مدى اتساق إجابات المبحوثين بعد أسبوعين من التطبيق، وذلك من خلال إعادة تطبيق الاستمارة Retest على (١٠%) من عينة الدراسة، وتم حساب معامل الثبات، والذى بلغت قيمته (٩٠%)، وهى نسبة جيدة يمكن الوثوق بها.

المعالجة الإحصائية للبيانات:

تم التعامل إحصائياً مع بيانات الدراسة من خلال برنامج "الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية" SPSS، واستخدام بعض المعاملات الإحصائية وتتمثل فى:

١- النسب والأوزان المئوية.

٢- المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية.

٣- T-Test.

٤- تحليل التباين ANOVA والإختبارات البعدية Post Hoc Test بطريقة أقل فرق معنوى (LSD).

٥- معامل ارتباط بيرسون.

خامساً: نتائج الدراسة:

وفيما يلى يتم عرض النتائج العامة للدراسة أولاً، ثم نتائج اختبار الفروض.

النتائج العامة للدراسة:

- أجابت نسبة (٨٦,٤%) من العينة أنهم يستخدمون الإنترنت "دائماً"، مما يشير إلى

تأكيد الإنترنت لمكانتها التى تتزايد يومياً كوسيط إتصالى مهم، كما تشير هذه النسبة المرتفعة من الاستخدام الدائم لرؤية أفراد العينة للإنترنت كضرورة لا غنى عنها، وجاء استخدام الإنترنت "أحياناً" فى المرتبة الثانية بنسبة (١٢,٤%)، وهى نسبة منخفضة إلى حد ما، وإن كانت تشير إلى الأهمية النسبية للإنترنت، وإن اختلفت نسبة هذا الاستخدام وفقاً لظروف المبحوثين، ولكونها ليست وسيلة الاتصال الوحيدة التى يستخدمها المبحوثون، وجاء استخدام الإنترنت "نادراً" فى المرتبة الثالثة والأخيرة بنسبة (١,٢%)، وهى نسبة ضئيلة، وإن كانت تشير إلى استخدام الإنترنت وفقا لظروف المبحوثين.

- شغلت ٧ أيام أسبوعياً المرتبة الأولى فى استخدام عينة الدراسة للإنترنت بنسبة (٦٣,٣%)، وهى نسبة مرتفعة نسبياً، تشير إلى أن الإنترنت أصبحت وسيطاً إتصالياً مهماً، وضرورياً، ولا غنى عنه مما يستدعى استخدامه بشكل يومى، وجاءت من ٥-٦ أيام أسبوعياً فى المرتبة الثانية بنسبة (١٧,٦%)، مما يشير لاستخدام شبه يومى باستثناء يوم أو يومين أسبوعياً وفقاً لظروف المبحوثين، وجاءت من ٣-٤ أيام أسبوعياً فى المرتبة الثالثة بنسبة (١٢,٦%)، وهى نسبة منخفضة إلى حد ما، وتشير إلى أهمية الاستخدام، والتى غالباً ما تتحدد وفقاً لظروف المبحوثين، وجاءت من يوم إلى يومين أسبوعياً فى المرتبة الرابعة والأخيرة بنسبة (٦,٤%)، وهى نسبة منخفضة إلى حد كبير، وتشير لندرة الاستخدام الأسبوعى، ورغم هذا الإنحفاض إلى أن هناك استخدام يتفق بالتأكيد مع ظروف المبحوثين.

وتتفق هذه النتيجة إلى حد ما مع بعض الأبحاث والدراسات السابقة، مثل دراسة حنان كيلانى (٢٠٠٧)[٨٤] حيث جاء استخدام العينة للإنترنت من ٦-٧ أيام فى المقدمة بنسبة (٣٧,١%)، وان اختلف ترتيب أيام المشاهدة، فشغل من يوم إلى يومين المرتبة الثانية بنسبة (٢٢,٦%)، يليها خمسة أيام فى المرتبة الثالثة بنسبة (١٦,٨%)، ثم أربعة أيام فى المرتبة الرابعة بنسبة (١١,٦%)، ثم ثلاثة أيام المرتبة الخامسة والأخيرة بنسبة (٨,٧%)، وقد يرجع ذلك إلى اختلاف الفترة التى أجريت فيها الدراستان، فقد تم جمع بيانات الدراسة فى الفترة من مارس - يونيو ٢٠٠٦، بينما أجريت الدراسة الحالية فى الفترة من مارس - إبريل ٢٠١٣، مما يشير إلى طبيعة الاستخدام المتزايد لشبكة الإنترنت.

- شغلت ٤ ساعات يومياً فأكثر المرتبة الأولى فى مدة استخدام عينة الدراسة للإنترنت

يوميا بنسبة (٤٤,٥%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، وتشير إلى فترة استخدام يومية طويلة، نظراً لضلوع الإنترنت فى أغلب أنشطة ومناحى الحياة اليومية، مما يؤكد أهميتها المتزايدة لدى المبحوثين، مما قد يؤثر على أنشطة اتصالية أخرى، وشغلت من ساعتين لأقل من ثلاث ساعات يومياً المرتبة الثانية بنسبة (٢١,٠%) وهى فترة طويلة نسبياً، وتشير لأهمية استخدامها لدى أفراد العينة، وذلك وفقاً لظروفهم، وشغلت من ساعة لأقل من ساعتين يومياً المرتبة الثالثة بنسبة (١٥,٥%)، وتشير إلى حرص المبحوثين على الاستخدام اليومى مع انخفاض مدة هذا الاستخدام، وذلك وفقاً لظروفهم، وشغلت من ثلاث ساعات لأقل من أربع ساعات يومياً المرتبة الرابعة بنسبة (١٥,٢%)، وهى فترة زمنية مرتفعة، وتشير إلى حرص المبحوثين على الاستخدام اليومى لفترة طويلة نسبياً، مما يؤكد أهمية هذا الاستخدام وتعدد جوانبه بالنسبة لهم، وشغلت أقل من ساعة المرتبة الخامسة والأخيرة بنسبة (٣,٨%)، وهى نسبة منخفضة جداً، وفترة زمنية قليلة، مما يشير إلى حرص المبحوثين على الاستخدام اليومى للإنترنت ولو لفترة قصيرة وفقاً لما تقتضيه ظروفهم.

وتتفق هذه النتيجة إلى حد ما مع بعض الدراسات والأبحاث السابقة، مثل دراسة حنان كيلانى (٢٠٠٧)[٨٥] حيث جاء استخدام أفراد العينة للإنترنت لأكثر من ثلاث ساعات فى المرتبة الأولى بنسبة (٣٣,٢%)، يليها من ساعة لأقل من ساعتين فى المرتبة الثانية بنسبة (٢٨,١%)، ثم من ساعتين لأقل من ثلاث ساعات فى المرتبة الثالثة بنسبة (٢٥,٢%)، يليها ساعة أو أكثر فى المرتبة الرابعة والأخيرة بنسبة (١٣,٥%)، وقد يشير ذلك الإختلاف فى ارتفاع ساعات ونسب الاستخدام إلى الإنتشار المتزايد لشبكة الإنترنت، وتعرف المبحوثون على جوانب أخرى مما يتيح استخدامها لفترات أطول.

أسباب استخدام عينة الدراسة للإنترنت:

جدول رقم (٣)

أسباب استخدام عينة الدراسة للإنترنت

أسباب الاستخدام	ك	%
استخدام ألعاب الإنترنت	٤٢٠	١٠٠
أتواصل مع الآخرين من خلال شبكات التواصل الاجتماعى (الفيس بوك، تويتر، .....).	٣٢٢	٧٦,٧
أتصفح البريد الإلكترونى الخاص بى.	٢٥١	٥٩,٨
لأتحدث مع أصدقائى من خلال برامج المحادثة.	٢٤٦	٥٨,٦
لأحمل ملفات من الإنترنت (أغانى، أفلام، برامج ....).	٢٢٨	٥٤,٣
لأقرأ الصحف والمجلات الإلكترونية.	١٩٣	٤٦,٠
لإنجاز الأبحاث والتكليفات الدراسية.	١٨٥	٤٤,٠
لأغراض العمل.	١٧٣	٤١,٢
تحديث البرامج الخاصة بالجهاز الشخصى.	٢	٠,٥
متابعة الأخبار السياسية والبرامج الإخبارية.	٢	٠,٥
الحصول على المعلومات العامة.	١	٠,٢
معرفة معلومات عن الأطفال.	١	٠,٢
شراء بعض الأجهزة ومعرفة آخر أسعارها.	١	٠,٢
ن	٤٢٠	

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يلى:

- شغل استخدام ألعاب الإنترنت المرتبة الأولى بنسبة (١٠٠%)، وهى نسبة مرتفعة جداً، لما تشكله هذه الألعاب كأحد مجالات استخدام الإنترنت، التى يتزايد الإقبال عليها، ووفقاً لطبيعة هذا البحث.
- وشغل التواصل مع الآخرين من خلال شبكات التواصل الاجتماعى (الفيس بوك، تويتر،...) المرتبة الثانية بنسبة (٧٦,٧%)، وهى نسبة مرتفعة، حيث أصبحت شبكات التواصل الاجتماعى الإلكترونية الأكبر بروزاً ضمن المواقع الإلكترونية، التى تزخر بها الشبكة العنكبوتية The Web، ويؤكد خبراء الإعلام الجديد أن مواقع التواصل الاجتماعى الإلكترونية كانت الأسرع فى استقطاب ملايين

الأعضاء، والمستخدمين خلال سنوات قليلة، الأمر الذى يعكس قدرة تلك المواقع على تلبية الإحتياجات الاتصالية المتنوعة لمختلف فئات المستخدمين[٨٦].

- وشغل تصفح البريد الإلكترونى المرتبة الثالثة بنسبة (٥٩,٨%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، وتشير لمتابعة المبحوثين للبريد الإلكترونى الخاص بهم للتواصل مع الآخرين، ولمتابعة أخبار ومتطلبات العمل.
- وشغل الحديث مع الأصدقاء من خلال برامج المحادثة المرتبة الرابعة بنسبة (٥٨,٦%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، وتشير لأحد الاستخدامات الشائعة للإنترنت، وهى تبادل الحديث مع الأصدقاء للتعرف على أخبارهم، أو للتعليق على الأحداث المحيطة، سواء على المستوى الفردى أو المجتمعى.
- وشغل تحميل ملفات من الإنترنت (أغانى، أفلام، برامج، ...) المرتبة الخامسة بنسبة (٥٤,٣%)، وتعد أحد استخدامات الإنترنت، وبما يناسب أذواق المبحوثين، من حيث الاستماع، أو المشاهدة لأغانى، أو أفلام، أو برامج محددة يفضلونها.
- وشغلت قراءة الصحف والمجلات الإلكترونية المرتبة السادسة بنسبة (٤٦,٠%)، وذلك ليتمكن المبحوثون من التعرف على الأخبار، والأحداث الجارية بدون تكلفة شراء هذه الصحف، ولأن كثيراً من الجرائد والمجلات تقدم نسخاً إلكترونية فأصبح من الشائع تصفحها.
- وجاء إنجاز الأبحاث والتكليفات الدراسية فى المرتبة السابعة بنسبة (٤٤,٠%)، وتشير لأحد الاستخدامات المهمة للإنترنت، ويستخدمها الطلاب، حيث (٤١,٩%) من أفراد العينة تتراوح أعمارهم من ١٨ لأقل من ٢٥ عاماً، وهى فترة الدراسة الجامعية، وحيث (٨,١%) من أفراد العينة حاصلون على شهادات عليا (ماجستير أو دكتوراه)، فقد يتابعون الإنترنت لإنجاز هذه المهام، وشغلت أغراض العمل المرتبة الثامنة بنسبة (٤١,٢%)، حيث تتطلب بعض الأعمال استخدام الإنترنت، وشغل تحديث البرامج بالجهاز الشخصى المرتبة التاسعة بنسبة (٠,٥%)، يليها متابعة الأخبار السياسية والبرامج الإخبارية فى المرتبة العاشرة بنفس النسبة السابقة، ثم استخدامات أخرى كالحصول على المعلومات العامة، ومعلومات عن الأطفال، وشراء أجهزة ومعرفة أسعارها فى المرتبة الحادية عشرة بنسبة (٠,٢%) لكل منها.

وتختلف نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة حنان كيلانى (٢٠٠٧)[٨٧]، حيث جاء البريد الإلكترونى فى مقدمة استخدامات أفراد العينة للإنترنت بنسبة (٢١,٦٠%)، يليه المحادثة النصية (الشات) فى المرتبة الثانية بنسبة (١٥,٣٣%)، ثم المواقع الدينية فى المرتبة الثالثة بنسبة (١٣,٦٥%)، يليه المواقع التى تتيح للمستخدمين التعرف أكثر على الشئون الدولية بنسبة (١٠,٤٨%)، ثم الاستماع للموسيقى فى المرتبة السادسة بنسبة (٩,٥٤%)، مما يشير إلى تزايد استخدامات الإنترنت فى مجالات مختلفة عبر هذه الفترة الزمنية.

- شغل استخدام الألعاب أحياناً المرتبة الأولى بنسبة (٥٢,٩%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، وذلك لأن استخدام الألعاب يعد استخداما ترفيهياً فى المقام الأول، مما يتيح للمبحوث الفرصة فى التعامل مع الأنشطة الأخرى التى يرغب فى أدائها على الإنترنت، وفقاً لظروفه والوقت المتاح لديه، وذلك فى إطار توافر وسائل الإعلام التى تقدم أنشطة ترفيهية أخرى، بما يحقق فرص الاختيار أمام المبحوثين للتعامل مع أغلب هذه الأنشطة، وشغلت دائماً المرتبة الثانية فى استخدام الألعاب بنسبة (٣٠,٢%)، مما يشير إلى حرص المبحوثين على متابعة استخدامها من جانب، ويطرح فى الوقت نفسه ما تتميز به بعض الألعاب من ضرورة المتابعة الدورية لها، مثل لعبة "المزرعة السعيدة"، حيث يقوم اللاعبون بزراعة المحاصيل، وضرورة حصاد هذه المزروعات فى وقت معين، وجاءت نادراً فى المرتبة الثالثة والأخيرة بنسبة (١٦,٩%) وذلك وفقاً لظروف المبحوثين.
- جاء استخدام الألعاب من أربع سنوات فأكثر فى المرتبة الأولى من سنوات الاستخدام بنسبة (٣٢,٩%)، وتشير هذه النسبة لاستخدام هذه الألعاب لفترة طويلة نسبياً، مما يوضح مدى الحرص على متابعة استخدامها عبر هذه الفترة، نظراً لاستمتاع اللاعبين بها، وأيضاً يشير لملامح الألعاب التى تجذب اللاعبين، ولا تبعث على الملل، وجاء من سنتين لأقل من أربع سنوات فى المرتبة الثانية بنسبة (٢٣,٨%)، وتدل هذه الفترة الزمنية على حرص اللاعبين على متابعة استخدام هذه الألعاب، وأيضاً تشير لوقت التعرف على هذه الألعاب وممارستها، وجاءت من سنة لأقل من سنتين فى المرتبة الثالثة بنسبة (٢١,٩%)، وتدل أيضاً على الحرص

علـى متابعـة هـذه الألعـاب، وجـاءت أقـل مـن سـنة فـى المرتبـة الأخيـرة بنسـبة (٢١,٤%)، لتشير إلى وقت التعرف على هذه الألعاب وبداية استخدامها.

- شغل استخدام الألعاب من يوم إلى يومين أسبوعياً المرتبة الأولى بنسبة (٤٦,٠%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، وتشير إلى استخدام المبحوثين لهذه الألعاب فى إطار الاستخدامات الأخرى المتعددة للإنترنت، ووفقاً لظروف المبحوثين، من حيث الدراسة أو العمل أو المسئوليات العائلية، واستخدام وسائل الاتصال الأخرى، وشغلت من ٣-٤ أيام أسبوعياً المرتبة الثانية بنسبة (٢٤,٣%)، وذلك وفقاً لظروف المبحوثين ووقت الفراغ المتاح لديهم لممارسة هذه الألعاب، وشغلت سبعة أيام أسبوعياً المرتبة الثالثة بنسبة (٢٠,٠%)، وتشير لمدى حرص هؤلاء المبحوثين على متابعة استخدامها بصفة يومية، وذلك وفقاً لظروفهم، وشغل من ٥-٦ أيام أسبوعياً المرتبة الرابعة والأخيرة بنسبة (٩,٨%)، وتشير لاستخدام المبحوثين لهذه الألعاب أغلب أيام الأسبوع، ومدى الحرص على استخدامها، وذلك وفقاً لظروفهم.
- جاءت أقل من ساعة فى المرتبة الأولى من استخدام عينة الدراسة للألعاب بنسبة (٤٦,٤%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، حيث تشكل هذه الألعاب إحدى استخدامات الإنترنت، بجانب العديد من الاستخدامات الأخرى، التى يرغب المبحوث فى أدائها، وذلك وفقاً لتقسيم المبحوثين لأوقات فراغهم، وتعاملهم مع الأنشطة، والوسائل الاتصالية الأخرى، وجاءت من ساعة لأقل من ساعتين فى المرتبة الثانية بنسبة (٣٧,٦%)، وذلك وفقاً لظروف المبحوثين.

وجاءت من ساعتين لأقل من أربع ساعات فى المرتبة الثالثة بنسبة (١١,٧%)، وتشير لرغبة المبحوثين فى قضاء وقت طويل نسبياً فى استخدام هذه الألعاب، كما تؤكد الشعور بالاستمتاع لديهم والذى ينتج عن قضاء هذه الفترة فى اللعب، بالإضافة إلى توافر وقت الفراغ المتاح لديهم، وجاءت أربع ساعات فأكثر فى المرتبة الرابعة والأخيرة بنسبة (٤,٣%)، وهى نسبة منخفضة جداً، حيث تشير إلى قضاء وقت طويل نسبياً فى استخدام هذه الألعاب، مما يؤكد حرص المبحوثين على استخدامها، وتؤكد شعورهم بالاستمتاع، بالإضافة إلى توافر وقت الفراغ المتاح لديهم.

استخدام عينة الدراسة للإنترنت والألعاب:

جدول رقم (٤)

مدى استخدام عينة الدراسة للإنترنت والألعاب

معدل الاستخدام العام للإنترنت	ك	%	معدل الاستخدام العام للألعاب	ك	%
منخفض (٣-٥)	١٨	٤,٣	منخفض (٤-٧)	١٦٤	٣٩,٠
متوسط (٦-٩)	١٢٨	٣٠,٥	متوسط (٨-١١)	١٨٥	٤٤,٠
مرتفع (١٠-١٢)	٢٧٤	٦٥,٢	مرتفع (١٢-١٥)	٧١	١٦,٩
المجموع	٤٢٠	١٠٠	المجموع	٤٢٠	١٠٠

- تظهر بيانات الجدول السابق أن معدلات الاستخدام العام للإنترنت جاءت مرتفعة، ثم متوسطة، ثم منخفضة، مما يؤكد تزايد نسبة استخدام الإنترنت، وانتشارها، وجاء معدل استخدام الألعاب متوسط، ثم منخفض، ثم مرتفع، مما يشير لمدى استخدام هذه الألعاب.

الألعاب التى تستخدمها عينة الدراسة:

جدول رقم (٥)

الألعاب التى تقوم عينة الدراسة باستخدامها

الألعاب	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	الوزن المئوى
المزرعة السعيدة	١,٣٤	١,٢٣٤	٣٣,٥١
سيف المعرفة	٠,٨٨	١,١٧٠	٢٢,٠٨
Diamond Dash	٠,٦٨	١,٠٩٧	١٦,٩٠
Pool live Tour	٠,٦٢	١,٠٣١	١٥,٤٨
Farm Ville 1	٠,٦١	٠,٩٨٩	١٥,٣٦
Criminal Case	٠,٦١	١,١١٤	١٥,٣٦
8 Ball Pool	٠,٦٠	١,٠٣٧	١٥,٠٠
Family Farm	٠,٥٦	١,٠١٠	١٤,٠٥
الشطرنج	٠,٥٥	٠,٩٧٠	١٣,٦٩
Farm Ville 2	٠,٥٥	٠,٩٧٧	١٣,٦٣
Angry Birds Friends	٠,٥٣	٠,٩٨٣	١٣,٣٣
Subway Surfer	٠,٤٠	٠,٨٨٩	١٠,٠٠
الطاولة	٠,٣٩	٠,٨٦٣	٩,٨٢
Angry Birds Star War	٠,٣٨	٠,٨٥٠	٩,٥٢
Chef Ville	٠,٣٧	٠,٨٤٣	٩,٢٣
Café Land	٠,٣٣	٠,٨٢٥	٨,٣٣
Buble Island	٠,٣٢	٠,٧٨٤	٨,٠٤
Dragon City	٠,٢٧	٠,٧٠٦	٦,٧٣
Top eleven be a football	٠,٢٤	٠,٦٧٣	٥,٨٩
Top Quiz	٠,٢٣	٠,٦٧٢	٥,٨٣
Market Land	٠,٢٢	٠,٦٧٩	٥,٦٠
Marvel: Avengers Alliance	٠,٢٢	٠,٦٢٤	٥,٤٢
Candy Crush Sage	٠,٢١	٠,٦٤٧	٥,٢٤
Mall World	٠,٢٠	٠,٦٥٨	٥,٠٠
War Commander	٠,١٨	٠,٥٨٨	٤,٥٨
Manager	٠,١٦	٠,٥٤٨	٤,١١
Galaxy Life	٠,١٤	٠,٥٤١	٣,٥١
Tetris Battle	٠,١٢	٠,٤٧٢	٢,٩٢
Baseball Heroes	٠,٠٨	٠,٣٩٧	٢,٠٨
Dungeon Rampage	٠,٠٧	٠,٣٥٦	١,٧٣

تشير بيانات الجدول السابق إلى وجود الكثير من الألعاب التى تستخدمها عينة الدراسة وفقاً للوزن المئوى(**)، وجاءت لعبة المزرعة السعيدة فى مقدمة الألعاب التى تستخدمها عينة الدراسة (٣٣,٥١%)، وتصدرت هذه اللعبة مقدمة الألعاب بعدد معجبين مصريين بلغ ٤١٥٣٥٠٦، وذلك بنسبة (٤٤,٨%) من المعجبين باللعبة فى كافة أنحاء العالم، حيث تلعب ٤٥ دولة بالإضافة إلى بعض الدول بنسب صغيرة، وتصدرت اللعبة الموقع الأول ضمن أول ١٠ مواقع الترفيه فى مصر(٨٨).

- شغلت ألعاب فردية وجماعية المرتبة الأولى فى نوع الألعاب التى تستخدمها عينة الدراسة بنسبة (٥٢,٤%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، وتشير إلى رغبة المبحوثين فى ممارسة الألعاب بصفة عامة والتجربة والاستمتاع بلعب النوعين، كما تشير إلى حرص المبحوثين على الجانب الاجتماعى أثناء اللعب، نظراً لما تتطلبه الألعاب الجماعية من اشتراك مجموعة من الأفراد لممارستها مثل لعبة 8 ball poll، ويدل على وجود الفضول لممارسة الألعاب المختلفة، بغض النظر عن نوعها، بالإضافة إلى وجود بعض الألعاب التى يمكن لعبها بشكل فردى، أو جماعى، مثل Angry Birds Star War وCriminal Case، وشغلت ألعاب فردية المرتبة الثانية بنسبة (٤١,٠%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، وتشير لرغبة المبحوثين فى استخدام هذه الألعاب، وذلك وفقاً لظروفهم فى اللعب من حيث الوقت، فلا تتطلب وجود المجموعة بأكملها فى نفس التوقيت، وتخضع لرغبة الفرد فى تحديد اللعب، ولا تمنع هذه الألعاب من وجود مشاركة اجتماعية، مثل تبادل الهدايا بين الأصدقاء مثل لعبة المزرعة السعيدة، وشغلت الألعاب الجماعية المرتبة الثالثة والأخيرة بنسبة (٦,٧%)، وهى نسبة منخفضة إلى حد ما، نظراً لكون هذه الألعاب تتطلب تنسيق بين أفراد المجموعة للعب معاً ويتوقف ذلك على وقت الفراغ المتوافر لدى المبحوثين، والذى لا يكون متاحاً فى نفس الفترات.
- جاء خمسة لاعبين فأكثر فى مقدمة أعداد اللاعبين الذين يشاركون عينة الدراسة الألعاب بشكل منتظم وذلك بنسبة (٣٤,٣%)، وهى نسبة تتجاوز ثلث العينة، وتشير لحرص المبحوثين على مشاركة الآخرين فى اللعب وذلك لأسباب اجتماعية، بما تحمله هذه المشاركة من أنواع التواصل مع الآخرين فى أنشطة الترفيه، وقضاء وقت الفراغ، ويوضح عدد اللاعبين التركيز على مشاركة عدد كبير نسبياً فى أنشطة استخدام هذه الألعاب، بما يشمله من وجود جوانب اهتمام

مشترك بينهم، جاء لاعبان فى المرتبة الثانية بنسبة (٢٥,٨%)، وتدل على رغبة المبحوثين فى المشاركة، وفقاً لدائرة المعارف المتاحة لديهم، والتى ترغب فى مشاركتهم هذا النشاط، ووفقاً لما تقتضيه ظروف المبحوثين الآخرين، أو طبيعة اللعبة.

وجاء لاعب واحد فى المرتبة الثالثة بنسبة (٢٤,٢%)، وجاء ثلاثة لاعبين فى المرتبة الرابعة بنسبة (١١,٣%)، ويدل على رغبة المبحوثين فى مشاركة هذه الألعاب مع آخرين، وذلك وفقاً لطبيعة اللعبة وظروف المبحوثين، وجاء أربعة لاعبين فى المرتبة الخامسة والأخيرة بنسبة (٤,٤%)، مما يدل على رغبة المبحوثين فى المشاركة، وإن كانت نسبة منخفضة، نظراً لإرتفاع عدد اللاعبين، مما يقتضى التنسيق بينهم وذلك وفقاً لظروفهم وطبيعة اللعبة.

- شغل زملاء الدراسة أو العمل مقدمة الأشخاص الذين يشاركون عينة الدراسة هذه الألعاب بنسبة (٥٦,٥%)، وهى نسبة مرتفعة نسبياً، نظراً للتواصل بين الزملاء، بشكل دائم وبصفة شبه يومية، ويوجد ذلك نوعاً من التقارب، والمشاركة فى الإهتمامات، والهوايات.

وشغل أصدقاء الحياة الحقيقيون المرتبة الثانية بنسبة (٥٢,٤%)، وهى نسبة مرتفعة نسبياً، وتوضح مشاركة الأصدقاء لبعضهم فى أحد أنشطة قضاء وقت الفراغ، وسهولة التواصل والتفاهم بينهم، وشغل أصدقاء عرفتهم من الإنترنت المرتبة الثالثة بنسبة (٤٦%)، حيث يقضى المبحوثون فترات على الإنترنت، فيحتمل تكوين صداقات عبر مواقع التواصل الاجتماعى وغيرها، كما قد يوجد نوع من المشاركة والتفاهم بينهم، وشغل الأقارب المرتبة الرابعة بنسبة (٤٠,٣%)، حيث يوجد تواصل بين الأقارب، ويتعرفون على الأنشطة المختلفة التى يؤديها كل منهم، وتتضمن أنشطة وقت الفراغ، ولذلك يتشاركون فى هذه الأنشطة.

وشغل أشخاص سبق لى اللعب معهم المرتبة الخامسة بنسبة (٢٥,٠%)، حيث يتواصل المبحوثون مع هؤلاء اللاعبين نظراً لمعرفتهم بنشاط اللعب لديهم، والألعاب التى يستخدمونها، وشغل شريك الحياة (الزوج / الزوجة) المرتبة السادسة بنسبة (١٠,٥%)، نظراً لمشاركة أطراف الحياة الزوجية لنشاط واهتمامات الطرف الآخر، وإن كانت هذه النسبة منخفضة نسبياً، حيث بلغت نسبة المتزوجين (٣٧,٤%) من أفراد العينة، وإن توقفت هذه المشاركة وفقاً للظروف، شغل حسب

اختيار النت المرتبة السابعة بنسبة (٢,٨%)، وهى نسبة منخفضة، ففى بعض الألعاب يختار النت أشخاصاً يشاركون اللاعب دون تدخل منه، مثل لعبة سيف المعرفة، وشغل أصدقاء لا أعرفهم يكونون متواجدين بشكل مسبق فى اللعبة المرتبة الثامنة بنسبة (١,٦%)، وأخيراً مع الأبناء فى المرتبة التاسعة والأخيرة بنسبة (٠,٤%).

- شغلت "لا" المرتبة الأولى فى مشاركة عينة الدراسة المحادثة النصية الشات مع لاعبين آخرين أثناء اللعب بنسبة (٦٣,٦%)، حيث يكتفى المبحوثون باستخدام هذه الألعاب، سواء كانت فردية أو جماعية، والتركيز عليها دون الحاجة إلى محادثة نصية مع اللاعبين الآخرين، وشغلت "نعم" المرتبة الثانية والأخيرة بنسبة (٣٦,٤%)، حيث يشارك اللاعبون المحادثات النصية مع بعضهم البعض أثناء اللعب، وقد يرجع ذلك إلى مشاركة الحديث حول ما تقتضيه أبعاد اللعبة، أو قد يتطرق الحديث إلى أمور أو مسائل أخرى، وفقاً لطبيعة العلاقة باللاعبين الآخرين، سواء كانوا من الزملاء أو المعارف بصفة عامة.
- جاء حرص عينة الدراسة على التعرف على جنسية الأشخاص الغرباء الذين سبق لهم اللعب معهم فى المرتبة الأولى بنسبة (٥٥,٢%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، وتشير إلى رغبة المبحوثين فى التعرف على جنسية من يشاركونهم هذه الألعاب، بما يشكله ذلك من التعرف على أفراد من جنسيات مختلفة، يحملون طابعاً ثقافياً مختلفاً، مما يتيح للاعبين الفرصة للتعارف، وإمكانية تبادل الحديث حول موضوعات متنوعة، وجاءت "لا" فى المرتبة الثانية والأخيرة بنسبة (٤٤,٨%)، حيث لا تهتم هذه النسبة من المبحوثين بالتعرف على جنسيات اللاعبين الآخرين، ويرجع ذلك إلى أنهم قد يستخدمون الألعاب الفردية، أو قد يستخدمون الألعاب الجماعية، ولكن يكتفون فقط باللعب مع الآخرين دون الاهتمام بمعرفة جنسياتهم.

جنسية الأشخاص الذين تلعب معهم عينة الدراسة ألعاب الإنترنت غالباً:

جدول رقم (٦)

جنسية الأشخاص الذين تلعب معهم عينة الدراسة غالباً

الجنسية	ك	%
مصريين	١٩١	٨٢,٣
من دول عربية	١١٦	٥٠,٠
دول فى قارة أوروبا	٥٩	٢٥,٤
دول فى قارة أمريكا الشمالية	٣٦	١٥,٥
دول آسيوية بخلاف دول الوطن العربى	٢٤	١٠,٣
دول أفريقية بخلاف دول الوطن العربى	٢٠	٨,٦
دول فى قارة أمريكا الجنوبية	١٤	٦,٠
استراليا	١١	٤,٧
ن	٢٣٢	

- شغل مصريون الجنسية المرتبة الأولى بنسبة (٨٢,٣%)، وهى نسبة مرتفعة جداً، حيث يشارك اللاعبون دائرة زملاء العمل والأصدقاء والمعارف والأقارب ممن يحملون الجنسية المصرية، مما يسهل التواصل، سواء من حيث اللغة أو المكان، وذلك فى حال الألعاب الجماعية التى تقتضى تنسيقاً بين اللاعبين، ولا يحول ذلك دون الإنفتاح على اللعب مع الجنسيات الأخرى، وفقاً لقواعد الألعاب فى بعض الأحيان، شغلت دول عربية المرتبة الثانية بنسبة (٥٠,٠%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، ويرجع ذلك إلى وحدة اللغة والتشابه النسبى فى الثقافة، مما يسهل التواصل بين اللاعبين بشكل أكثر سلاسة، بالإضافة إلى الاقتراب النسبى فى فروق التوقيت، بما لا يشكل عائقاً أمام اللاعبين.

وشغلت دول فى قارة أوروبا المرتبة الثالثة بنسبة (٢٥,٤%)، وشغلت دول فى قارة أمريكا الشمالية المرتبة الرابعة بنسبة (١٥,٥%)، وقد يرجع ذلك إلى طبيعة بعض الألعاب الجماعية، أو الإختيارات التى تطرحها الإنترنت، ورغم وجود فروق فى اللغات والثقافات بين المجتمع المصرى والمجتمعات الغربية، إلا أن هذه الألعاب تؤكد انتشارها وجاذبيتها، بما يناسب مختلف البيئات والأذواق، كما يشير ذلك إلى تفاعل اللاعبين المصريين مع اللاعبين الآخرين، وفقاً لقواعد هذه الألعاب.

وشـغلت دول آسـيوية بخـلاف دول الـوطن العربـى المرتبـة الخامسـة بنسـبة (١٠,٣%)، ودول أفريقيـة بخـلاف دول الـوطن العربـى المرتبـة السادسـة بنسـبة (٨,٦%)، ودول فى قارة أمريكا الجنوبية المرتبة السابعة بنسبة (٦,٠%)، وشغلت استراليا المرتبة الثامنة والأخيرة بنسبة (٤,٧%)، مما يشير إلى حجم انتشار هذه الألعاب فى كل قارات العالم، وتزايد استخدامها رغم اختلاف البيئات والثقافات والأذواق واللغات، ويؤكد جاذبية هذه الألعاب بالنسبة للاعبين.

وتختلف نتائج هذه الدراسة مع دراسة م. د. جرفسز ومارك ن. ديفيز ودارين شابل M. D. Griffiths, Mark N. O. Davies, Darren Chappell (٢٠٠٤)[٨٩] وأجريت الدراسة على لعبة Everquest فى مقارنة بين اللاعبين المراهقين والكبار، فجاء المراهقون من سبع دول مختلفة، هى الولايات المتحدة الأمريكية (٧٧,٣%) وكندا (١٠,٢%) والمملكة المتحدة (٨%)، واستراليا والدانمارك وباكستان وإيطاليا بنسبة (١,١%) لكل منها، وبالنسبة للاعبين الكبار جاءوا من ٢١ دولة مختلفة هى الولايات المتحدة (٦٩,٨%) والمملكة المتحدة (١٠,٥%) وكندا (٦,٦%) وألمانيا (٢,١%) والسويد (١,٦%) وشملت النسبة الباقية عدة دول، هى استراليا والنمسا وبلجيكا والنرويج وسنغافوره وإيطاليا واليابان وهولندا ونيوزيلندا والنرويج والسويد والدانمارك وفنلندا، وذلك فى ضوء الفارق الزمنى بين الدارستين، وبتطبيق الدراسة على لعبة واحدة فقط.

كما تختلف مع دراسة مارك د. جرفسر ومارك ن. ديفيز ودارين شابل Mark D. Griffiths, Mark N. O. Davies and Darren Chappell (٢٠٠٤)[٩٠]، والتى طبقت على لاعبى Everquest حيث (٧٧%) من شمال أمريكا (الولايات المتحدة وكندا)، وحوالى (٢٠%) تقريباً من أوروبا و(٢,٨%) من استراليا و(٠,٦%) من آسيا، وذلك فى ضوء الفارق الزمنى بين الدراستين وبالتطبيق على لعبة واحدة فقط.

الأسباب التى تدفع عينة الدراسة لاستخدام الألعاب على الإنترنت:

جدول رقم (٧)

الأسباب التى تدفع عينة الدراسة لاستخدام الألعاب

الأسباب	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	الوزن المئوى
ألعاب الإنترنت مسلية.	٢,٥٠	٠,٦٠٤	٨٣,٣٣
تساعدنى الألعاب على قضاء وقت فراغى.	٢,٤٤	٠,٦٢٥	٨١,٤٣
تجذبنى الملامح المميزة للعبة مثل: سهولة لعبها، الصوت جيد، والصورة واضحة المعالم.	٢,٣٢	٠,٧١٠	٧٧,٣٠
ألعاب الإنترنت تثير رغبة التحدى بداخلى.	٢,٢٢	٠,٧٨٤	٧٣,٨٩
استمتع بممارسة بعض الألعاب لأنه لا توجد نهاية للعبة.	١,٨٩	٠,٨٢٠	٦٢,٩٤
أفضل طريقة للتواصل مع العائلة والأصدقاء.	١,٧٤	٠,٨١٤	٥٧,٨٦
أشعر أننى أتواجد مع أشخاص آخرين.	١,٧٣	٠,٧٣٨	٥٧,٧٨
أفخر بالشخصية التى ألعب دورها.	١,٧٣	٠,٧٨٣	٥٧,٧٠
أصبحت عضواً فى مجموعة تمارس لعبة محددة.	١,٦٥	٠,٧٨٤	٥٤,٩٢
أستطيع مساعدة اللاعبين الآخرين الأقل خبرة.	١,٦١	٠,٧٢٧	٥٣,٧٣
أحس بالحماس أثناء ممارسة الألعاب القتالية.	١,٤٥	٠,٧٢٤	٤٨,٢٥
أستمتع بممارسة الألعاب القتالية (العنيفة).	١,٤٠	٠,٦٩٣	٤٦,٧٥

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يلى:

- يرى المبحوثون أن أهم الأسباب التى تدفعهم لاستخدام الألعاب على الإنترنت كون هذه الألعاب مسلية (٨٣,٣٣%)، ويشير ذلك إلى كون التسلية أحد الأهداف الرئيسية لاستخدام وسائل الاتصال بصفة عامة، وما تطرحه هذه الألعاب كشكل من أشكال التسلية.
- ويرى المبحوثون أن الألعاب تساعدهم على قضاء وقت الفراغ (٨١,٤٣%)، حيث ينشد الأفراد عادة التسلية فى أوقات الفراغ، وعلى الرغم من وجود العديد من وسائل الاتصال الأخرى، التى قد يقضى معها المبحوث وقت الفراغ، إلا أن هذه الألعاب بما تحمله من سمات تساعد على قضاء هذا الوقت، ولأن المبحوث قد لا

يركز فى قضاء وقت فراغه مع وسيلة واحدة، وإنما يقسم هذا الوقت بين الوسائل المختلفة، كما تشير نتائج الأبحاث.

- وشغلت جاذبية الملامح المميزة للعبة مثل: سهولة لعبها، الصوت جيد، والصورة واضحة المعالم السبب الثالث (٧٧,٣٠%)، مما يشير إلى جاذبية هذه الألعاب بما تحمله من ملامح، حتى لو تضمنت هذه الألعاب عدة مستويات، إلا أنها تجذب المبحوثين لاستكمالها والاستمرار فى لعبها.
- وجاءت إثارة رغبة التحدى داخل المبحوثين السبب الرابع (٧٣,٨٩%)، حيث تعمل هذه الألعاب على إثارة رغبة التحدى، ليصبح هناك دافع دائم لاستكمالها.
- وجاء الاستمتاع بممارسة بعض الألعاب لأنه لا توجد نهاية للعبة السبب الخامس (٦٢,٩٤%)، حيث تحفز بعض الألعاب المبحوثين على الاستمرار بشكل مطرد، سواء من خلال المستويات المختلفة لهذه الألعاب، وشعور المبحوثين بوجود المزيد من الخطوات التى ينبغى اتخاذها.
- وجاء استخدام الألعاب كأفضل طريقة للتواصل مع العائلة والأصدقاء السبب السادس (٥٧,٨٦%)، لأن المبحوثين يلعبون مع أفراد العائلة والأقارب والأصدقاء، ويشاركونهم الاهتمامات، مما يشعرهم بنوع من التواصل معهم، ويصبح هناك مجال للحديث حول تطورات هذه الألعاب، والخطوات التى ينبغى اتخاذها، بالإضافة إلى إمكانية إجراء المحادثات النصية (الشات) حول الألعاب، أو موضوعات أخرى متعددة، مما يتيح مجالاً للتواصل.
- وجاء الشعور بالتواجد مع أشخاص آخرين السبب السابع (٥٧,٧٨%)، حيث يشارك اللاعبون بعضهم فى الألعاب الجماعية، وبالنسبة للألعاب الفردية فهناك احتمال تبادل الهدايا، الذى قد تتيحه بعض الألعاب مثل المزرعة السعيدة، بالإضافة إلى إمكانية إجراء المحادثات النصية، مما يشعرهم بالتواجد مع الآخرين.
- وجاء الفخر بالشخصية التى يلعب دورها السبب الثامن (٥٧,٧٠%)، حيث تتطلب بعض الألعاب وجود شخصية افتراضية، يؤدى الفرد دورها فى اللعبة، مما يشعر المبحوث بقدرته على السيطرة والتحكم فى تصرفات وردود أفعال هذه الشخصية، وقد تتمكن هذه الشخصيات من تحقيق إنجازات، مما يشعر المبحوث بالفخر.
- وجاء كون اللاعب عضواً فى مجموعة تمارس لعبة محددة السبب التاسع (٥٤,٩٢%)، ويشعر اللاعبون فى الألعاب الجماعية بكون الفرد عضواً فى هذه المجموعة، ويستلزم وجود تنسيق بين اللاعبين لمواصلة هذه الألعاب، وقد يشعر بها لاعبو الألعاب الفردية أيضاً، حيث التواجد ضمن مجموعة كبيرة تمارس

الألعاب.

- وجاءت استطاعة مساعدة اللاعبين الآخرين الأقل خبرة السبب العاشر (٥٣,٧٣%)، بما يتيح التعاون والتواصل بين اللاعبين للتقدم فى أداء هذه الألعاب.
- وجاء الشعور بالحماس أثناء ممارسة الألعاب القتالية السبب الحادى عشر (٤٨,٢٥%)، حيث لا يمارس جميع اللاعبين الألعاب القتالية، وإنما يقتصر هذا الاستخدام على بعض اللاعبين، وفقاً لأذواقهم وتفضيلاتهم، وتثير هذه الألعاب حماس اللاعبين، لأن هناك أعداء يجب مواجهتهم ويتبع ذلك هزيمة أو نصر، وجاء الاستمتاع بممارسة الألعاب القتالية (العنيفة) السبب الثانى عشر والأخير (٤٦,٧٥%)، حيث يتوقف الاستمتاع بهذه الألعاب على تفضيل المبحوثين وأذواقهم.
- شغل التفضيل المتوسط مقدمة مستويات تفضيل عينة الدراسة لهذه الألعاب بنسبة (٤٥,٧%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، وقد يرجع ذلك إلى تفضيلات وأذواق المبحوثين، وإلى وجود العديد من الأنشطة الترفيهية الأخرى لقضاء وقت الفراغ، سواء على الإنترنت أو وسائل الإتصال الأخرى.

وشغل التفضيل المرتفع المرتبة الثانية بنسبة (٣٠,٧%)، حيث يرى المبحوثون أنها نشاطاً مسلياً لقضاء وقت الفراغ، ويشعرون بالاستمتاع أثناء استخدام هذه الألعاب، مما يؤدى لمزيد من اللعب، ويرتفع لديهم مستوى التفضيل، وشغل التفضيل المرتفع جداً المرتبة الثالثة بنسبة (١٠,٠%)، مما يشير إلى إعجاب هؤلاء المبحوثين بهذه الألعاب، ويرون فيها نشاطاً مفضلاً للغاية لقضاء وقت الفراغ.

وشغل التفضيل المنخفض المرتبة الرابعة بنسبة (٨,٣%)، وتشير إلى أنه على الرغم من استخدام هذه الألعاب، إلا أنها لا تحظى بقدر كبير من إعجاب المبحوثين، وذلك وفقاً لأذواقهم، وقد يرجع ذلك إلى ملامح الألعاب من وجهة نظرهم، أو لوجود أنشطة أخرى لقضاء وقت الفراغ أكثر تفضيلاً لديهم، وشغل التفضيل المنخفض جداً المرتبة الخامسة والأخيرة بنسبة (٥,٢%)، وقد يرجع ذلك إلى وجود أنشطة قضاء وقت فراغ أخرى أكثر تفضيلاً لديهم، أو أن ملامح هذه الألعاب لا تناسب أذواقهم.

- جاءت ربما أواصل وربما لا فى المرتبة الأولى من نية عينة الدراسة مواصلة اللعب فى المستقبل بنسبة (٦٥,٢%)، وتشير لاحتمالية الاستمرار أو التوقف وفقاً لظروف المبحوثين، ومسئوليات العمل والدراسة، والأعباء العائلية، أو تفضيل

أنشطة أخرى لقضاء وقت الفراغ فى المستقبل، أو ربما مع انتشار المزيد من الألعاب والتطورات والتحسينات التى تطرأ عليها، قد يكون ذلك دافعاً لمواصلة المبحوثين اللعب فى المستقبل.

وجاءت سأواصل بالتأكيد فى المرتبة الثانية بنسبة (٣٢,٦%)، مما يشير إلى إعجاب المبحوثين بهذه الألعاب، والتأكيد على الرغبة فى مواصلتها، على الرغم من الانشغال بالأعباء المختلفة، مما يدل على تفضيلهم لاستخدامها كأحد أنشطة قضاء وقت الفراغ، وجاءت لن أواصل بالتأكيد فى المرتبة الثالثة والأخيرة بنسبة (٢,١%)، وهى نسبة منخفضة للغاية، وتشير إلى عدم تفضيل هذه الألعاب أو الإعجاب بها، مما يعد دافعاً لعدم مواصلة اللعب.

الفروق بين النوع واستخدام ألعاب الإنترنت:

جدول رقم (٨)

اختبارات لدراسة الفروق بين الذكور والإناث فى استخدام ألعاب الإنترنت

النوع	العدد	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	قيمة ت	درجة الحرية	مستوى المعنوية
ذكور	١٩٩	٨,٣٠	٢,٨٨٦	٢,٠٩٥-	٣٩٧,٠١٦	٠,٠٣٧
إناث	٢٢١	٨,٨٦	٢,٥٤٤			

تشير بيانات الجدول السابق إلى أن استخدام اختبار "ت" T-test أظهر وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث فى استخدام ألعاب الإنترنت، حيث بلغت قيمة "ت" (-٢,٠٩٥)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (٠,٠٣٧)، ودرجة حرية (٣٩٧,٠١٦)، وجاء المتوسط الحسابى للإناث أكبر من المتوسط الحسابى للذكور (٨,٨٦ مقابل ٨,٣٠)، وبلغت قيمة الإنحراف المعيارى للإناث (٢,٥٤٤) وللذكور (٢,٨٨٦).

وقد يرجع ذلك إلى قضاء الإناث لفترات أطول داخل المنزل لمتابعة أعباء منزلية أو عائلية، ويجدن فى هذه الألعاب نشاطاً لتمضية وقت الفراغ والتسلية، والشعور بالتواصل والتواجد مع الآخرين، فى حين يقضى الذكور وقتاً أطول خارج المنزل، وقد يكون لديهم أنشطة أخرى لقضاء وقت الفراغ، أو قد تستمر فترة عملهم لفترة أطول.

وتختلف نتائج هذه الدراسة عن دراسة هيلينا كول ومارك د. جرفسز Helena Cole and Mark D. Griffiths (٢٠٠٧)[٩١]، حيث بلغت ساعات لعب الذكور (٢٣,٣ ساعة) أكثر قليلاً عن الإناث (٢١,٧ ساعة)، والفارق ليس ذا دلالة إحصائية، وذلك بالتطبيق على ألعاب الدور متعددة اللاعبين على نطاق واسع (MMOR PGs).

الفروق بين المستوى التعليمى واستخدام الألعاب:

جدول رقم (٩)

تحليل التباين لدراسة الفروق بين المستوى التعليمى واستخدام الألعاب

المستوى التعليمى	العدد	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	قيمة ف	درجتا الحرية	مستوى المعنوية
أقل من المتوسط	٧	٨,١٤	٢,٥٤٥	٠,٣٥١	٣ ٤١٦	٠,٧٨٩
متوسط أو فوق المتوسط	١٤٥	٨,٧٦	٢,٧٥٢			
شهادة جامعية	٢٣٤	٨,٥٣	٢,٧١٧			
دراسات عليا	٣٤	٨,٣٨	٢,٧٤٢			
المجموع	٤٢٠	٨,٥٩	٢,٧٢٢			

يتضح من بيانات الجدول السابق أن اختبار تحليل التباين ANOVA أظهر وجود فروق غير دالة إحصائياً بين المستوى التعليمى واستخدام الألعاب.

ويشير ذلك إلى أن كافة المستويات التعليمية تلعب هذه الألعاب، مما يؤكد انتشارها وسهولة استخدامها.

الفروق بين الفئات العمرية واستخدام الألعاب:

جدول رقم (١٠)

تحليل التباين لدراسة الفروق بين الفئات العمرية واستخدام الألعاب

الفئات العمرية	العدد	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	قيمة ف	درجتا الحرية	مستوى المعنوية
من ١٨ لأقل من ٢٥	١٧٦	٨,٦٥	٢,٧٤٤	٠,٢١٢	٤ ٤١٥	٠,٩٣٢
من ٢٥ لأقل من ٣٥	١٦٠	٨,٤٦	٢,٦٧٥			
من ٣٥ لأقل من ٤٥	٦٨	٨,٧٤	٢,٧٥٧			
من ٤٥ لأقل من ٥٥	٨	٨,٢٥	٢,٢٥٢			
من ٥٥ لأقل من ٦٥	٨	٨,٨٨	٣,٧٥٨			
المجموع	٤٢٠	٨,٥٩	٢,٧٢٢			

يتضح من بيانات الجدول السابق أن اختبار تحليل التباين ANOVA أظهر وجود فروق غير دالة إحصائياً بين الفئات العمرية واستخدام الألعاب.

ويشير ذلك إلى جاذبية الألعاب وتنوعها وسهولة التعامل معها، ومناسبتها لكافة الفئات العمرية.

الفروق بين المستوى الاقتصادى الاجتماعى واستخدام الألعاب:

جدول رقم (١١)

تحليل التباين لدراسة الفروق بين المستوى الاقتصادى الاجتماعى واستخدام الألعاب

المستوى الاقتصادى الاجتماعى	العدد	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	قيمة ف	درجتا الحرية	مستوى المعنوية
منخفض	١٥٨	٨,٤٥	٢,٨٣٦	١,٦٠٩	٢ ٤١٧	٠,٢٠١
متوسط	١٩٦	٨,٥٢	٢,٦٧٨			
مرتفع	٦٦	٩,١٤	٢,٥٤١			
المجموع	٤٢٠	٨,٥٩	٢,٧٢٢			

يتضح من بيانات الجدول السابق أن اختبار تحليل التباين ANOVA أظهر وجود فروق غير دالة إحصائياً بين المستوى الاقتصادى الاجتماعى واستخدام الألعاب.

ويشير ذلك إلى جاذبية الألعاب وعدم وجود تكلفة يتحملها اللاعبون، مما يجعلها ملائمة لكافة المستويات الاقتصادية الاجتماعية.

الفروق بين الحالة الزواجية واستخدام ألعاب الإنترنت:

جدول رقم (١٢)

تحليل التباين لدراسة الفروق بين الحالة الزواجية واستخدام ألعاب الإنترنت

الحالة الزواجية	العدد	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	قيمة ف	درجتا الحرية	مستوى المعنوية
أعزب	٢٥١	٨,٦١	٢,٧١٧	٠,٢٢٥	٣ ٤١٦	٠,٨٧٩
متزوج	١٥٧	٨,٥٩	٢,٧٦٦			
أرمل	٣	٩,٠٠	٢,٠٠٠			
مطلق	٩	٧,٨٩	٢,٥٧١			
المجموع	٤٢٠	٨,٥٩	٢,٧٢٢			

يتضح من بيانات الجدول السابق أن اختبار تحليل التباين ANOVA أظهر وجود فروق غير دالة إحصائياً بين الحالة الزواجية واستخدام الألعاب.

ويشير ذلك إلى جاذبية هذه الألعاب وتفضيل المبحوثين لها - مع اختلاف درجات هذا التفضيل - بغض النظر عن الحالة الزواجية.

العلاقة بين استخدام الإنترنت والشعور بالإندماج:

جدول رقم (١٣)

العلاقة بين استخدام الإنترنت والشعور بالإندماج

استخدام الإنترنت / الشعور بالإندماج	استخدام الإنترنت	
	r	P
الشعور بالإندماج	٠,١٤٣	٠,٠٠٣

باستخدام معامل ارتباط بيرسون تبين وجود ارتباط دال إحصائياً بين استخدام

الإنترنت والشعور بالإندماج، حيث بلغ مستوى المعنوية (٠,٠٠٣)، فى حين بلغ معامل الارتباط (٠,١٤٣).

تشير هذه النتيجة إلى شعور مستخدمى الإنترنت بحالة الإندماج عبر تحليل أبعاد هذا الشعور، والتى طرحتها نظرية الإندماج، حيث تستغرق عقول مستخدمى الشبكة فى الفضاء الإفتراضى، ويميلون لنسيان حالتهم العقلية ومشكلاتهم، وتتكامل أنفسهم مع الفضاء الإلكترونى، وتعد لحظات استمتاع نموذجية.

وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة نجوى عبد السلام (٢٠٠٥)[٩٢]، حيث يشعر مستخدمو الإنترنت بحالة الإندماج وذلك بنسبة (٨١,٩%)، وقد تبين أن متغير كثافة الاستخدام له علاقة معنوية بالشعور بحالة الإندماج، حيث بلغت قيمة كا^{٢} (١٠,٤)، عند درجات حرية ٤، ومستوى معنوية (٠,٠٣)، وتبين أن أكثر المبحوثين كثافة فى استخدام الإنترنت كانوا أكثر شعوراً بدرجة عالية من الإندماج أثناء الاستخدام، وإن كان تم تطبيق هذه الدراسة على الشباب.

وتتفق مع نتيجة دراسة هسيانج شن Hsiang Chen (٢٠٠٦)[٩٣]، والتى أثبتت شعور مستخدمى الإنترنت بالإندماج وبتأثيرات إيجابية، حيث يوجد ارتباط إيجابى بين كل متغيرات أبعاد الإندماج والتأثيرات الإيجابية، حيث ٤٦ من ٤٨ ارتباط كانت ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (٠,٠١)، والإرتباطين الآخرين كانا ذا دلالة عند مستوى (٠,٠٥).

ثانياً: نتائج اختبارات الفروض:

الفرض الأول:

توجد علاقة ارتباطية بين استخدام ألعاب الإنترنت والشعور بالإندماج:

جدول رقم (١٤)

العلاقة بين استخدام ألعاب الإنترنت والشعور بالإندماج

استخدام الألعاب / الشعور بالإندماج	استخدام ألعاب الإنترنت	
	r	P
الشعور بالإندماج	٠,٣٩٤	٠,٠٠٠

باستخدام معامل ارتباط بيرسون تبين وجود ارتباط دال إحصائياً بين استخدام ألعاب الإنترنت والشعور بحالة الإندماج، حيث بلغ مستوى المعنوية (٠,٠٠٠)، فى حين بلغ معامل الإرتباط (٠,٣٩) تقريباً.

وبذلك تثبت صحة الفرض، حيث تشير هذه النتيجة إلى شعور المبحوثين بحالة الإندماج أثناء استخدام ألعاب الإنترنت، وهو ما يدعم الأساس النظرى للدراسة.

تتفق نتيجة هذه الدراسة مع نتيجة دراسة يوتزو شيانج وسانى س. ج. لين وشاو يانج شنج وإيريك زيى فنج Yu-Tzu Chiang, Sunny S. J. Lin, Chao-Yang Cheng, Eric Zhi-Feng Liu (٢٠١١)[٩٤]، حيث ذكر المشاركون مستوى شعور أعلى بالإندماج، وتأثير إيجابى بعد استخدام اللعبة الغير عنيفة، مقارنة باللعبة العنيفة (متوسط ٥,٣٨ مقابل ٤,٠٨، ومتوسط ٥,٦٧ مقابل ٤,٣٠) على التوالى فى ضوء تطبيق الدراسة على طلاب الكلية.

الفرض الثانى:

توجد فروق دالة إحصائياً بين المتغيرات الديموجرافية للمبحوثين (النوع – السن – التعليم – المستوى الاقتصادى الاجتماعى – الحالة الزواجية) والشعور بحالة الإندماج:

الفروق بين النوع والشعور بالإندماج أثناء استخدام الألعاب:

جدول رقم (١٥)

اختبارات لدراسة الفروق بين الذكور والإناث فى الشعور بحالة الإندماج أثناء استخدام الألعاب

النوع	العدد	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	قيمة ت	درجة الحرية	مستوى المعنوية
ذكور	١٩٩	٢,١٤	٠,٣٦١	٢,٢١١-	٤٠٨,٠٧٤	٠,٠٢٨
إناث	٢٢١	٢,٢١	٠,٣٤٣			

تشير بيانات الجدول السابق إلى أن استخدام اختبار "ت" T-test أظهر وجود

فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث فى الشعور بحالة الإندماج أثناء استخدام الألعاب، حيث بلغت قيمة "ت" (-٢,٢١١)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (٠,٠٢٨)، ودرجة حرية (٤٠٨,٠٧٤)، وجاء المتوسط الحسابى للإناث أكبر من المتوسط الحسابى للذكور (٢,٢١ مقابل ٢,١٤)، وبلغت قيمة الإنحراف المعيارى للإناث (٠,٣٤٣) وللذكور (٠,٣٦١).

وتشير تحاليل نظرية الإندماج إلى أن ميكانيزمات الاستمتاع والملامح الشكلية للوسيلة[٩٥]، قد تسهل أو تعوق الإندماج. ويمكن وضع الفروق الفردية وعوامل السياق فى الإعتبار لفهم أنماط تفضيل الوسيلة ونوع المادة. فى هذه الحالة، تعكس الأنماط العامة لفروق النوع فى استخدام وتفضيل الألعاب الاتجاهات العامة فى الفروق المعرفية بين النوعين، والتى تساهم فى الاستمتاع بالألعاب وتحقيق حالة الإندماج، ولا يشير ذلك إلى أن هذه الفروق نتيجة للنوع، ولكن السبب الحقيقى يكمن فى الفروق الفردية فى عملية الإدراك، حيث تنشأ أنماط النوع الاجتماعى.

الفروق بين الفئات العمرية والشعور بالإندماج:

جدول رقم (١٦)

تحليل التباين للفروق بين الفئات العمرية والشعور بالإندماج

الفئات العمرية	العدد	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	قيمة ف	درجتا الحرية	مستوى المعنوية
من ١٨ لأقل من ٢٥	١٧٦	٢,٢٤	٠,٣٣٤	٥,١٤٢	٤ ٤١٥	٠,٠٠٠
من ٢٥ لأقل من ٣٥	١٦٠	٢,١١	٠,٣٦٤			
من ٣٥ لأقل من ٤٥	٦٨	٢,٢٢	٠,٣٠٨			
من ٤٥ لأقل من ٥٥	٨	١,٨٥	٠,٤٣٥			
من ٥٥ لأقل من ٦٥	٨	٢,٠٩	٠,٤٧٢			
المجموع	٤٢٠	٢,١٨	٠,٣٥٣			

يتضح من بيانات الجدول السابق أن اختبار تحليل التباين ANOVA أثبت وجود فروق فى المتوسطات الحسابية بين الفئات العمرية والشعور بالإندماج، حيث بلغت قيمة معامل التباين (٥,١٤٢)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (٠,٠٠٠)، ودرجتى

حرية (٤، ٤١٥).

ولمعرفة مصدر التباين بين المجموعات العمرية المدروسة، تم إجراء اختبارات بعدية بطريقة أقل فرق معنوى LSD، والتى تظهر نتيجتها فى الجدول التالى:

مصدر التباين للفروق بين الفئات العمرية والشعور بالإندماج:

جدول رقم (١٧)

مصدر التباين للفروق بين الفئات العمرية والشعور بالإندماج

المجموعة الأولى	المجموعة المقارنة	الفرق بين المتوسطين	مستوى المعنوية
من ١٨ لأقل من ٢٥	من ٢٥ لأقل من ٣٥	٠,١٣٢	٠,٠٠١
	من ٣٥ لأقل من ٤٥	٠,٠٢٥	٠,٦١٨
	من ٤٥ لأقل من ٥٥	٠,٣٨٩	٠,٠٠٢
	من ٥٥ لأقل من ٦٥	٠,١٥٥	٠,٢١٦
من ٢٥ لأقل من ٣٥	من ٣٥ لأقل من ٤٥	٠,١٠٧-	٠,٠٣٣
	من ٤٥ لأقل من ٥٥	٠,٢٥٧	٠,٠٤١
	من ٥٥ لأقل من ٦٥	٠,٠٢٣	٠,٨٥٢
من ٣٥ لأقل من ٤٥	من ٤٥ لأقل من ٥٥	٠,٣٦٤	٠,٠٠٥
	من ٥٥ لأقل من ٦٥	٠,١٣٠	٠,٣١٥
من ٤٥ لأقل من ٥٥	من ٥٥ لأقل من ٦٥	٠,٢٣٤-	٠,١٧٨

باستخدام الاختبارات البعدية ظهر فروق دالة إحصائياً بين كل من المجموعتين الآتيتين:

- مجموعة الفئة العمرية من ١٨ لأقل من ٢٥ عاماً مع الفئة العمرية من ٢٥ لأقل من ٣٥، حيث بلغ مستوى المعنوية (٠,٠٠١)، وهذا الفرق لصالح المجموعة الأولى، حيث كان متوسطها (٢,٢٤)، بينما كان (٢,١١) للمجموعة الثانية.
- مجموعة الفئة العمرية من ١٨ لأقل من ٢٥ مع الفئة العمرية من ٤٥ لأقل من ٥٥ عاما، حيث بلغ مستوى المعنوية (٠,٠٠٢)، وهذا الفرق لصالح المجموعة الأولى،

حيث كان متوسطها (٢,٢٤)، بينما كان (١,٨٥) للمجموعة الثانية.

- مجموعة الفئة العمرية من ٢٥ لأقل من ٣٥ عاماً مع الفئة العمرية من ٣٥ لأقل من ٤٥ عاماً، حيث بلغ مستوى المعنوية (٠,٠٣٣)، وهذا الفرق لصالح المجموعة الثانية، حيث كان متوسطها (٢,٢٢)، بينما كان (٢,١١) للمجموعة الأولى.
- مجموعة الفئة العمرية من ٢٥ لأقل من ٣٥ عاماً مع الفئة العمرية من ٤٥ لأقل من ٥٥ عاماً، حيث بلغ مستوى المعنوية (٠,٠٤١)، وهذا الفرق لصالح المجموعة الأولى، حيث كان متوسطها (٢,١١)، بينما كان (١,٨٥) للمجموعة الثانية.
- مجموعة الفئة العمرية من ٣٥ لأقل من ٤٥ عاماً مع الفئة العمرية من ٤٥ لأقل من ٥٥ عاماً، حيث بلغ مستوى المعنوية (٠,٠٠٥)، وهذا الفرق لصالح المجموعة الأولى، حيث كان متوسطها (٢,٢٢)، بينما كان (١,٨٥) للمجموعة الثانية.
- بينما أظهرت الاختبارات البعدية وجود فروق غير دالة إحصائياً بين باقى المجموعات.
- تحظى الفئات العمرية الأقل بمتوسطات حسابية أعلى، وقد يرجع ذلك إلى كون الفرد فى هذه الفئات العمرية أكثر إقبالاً على ممارسة الأنشطة بصفة عامة، وقد يكون فى مستهل حياته العملية مما يخفض الأعباء والمسئوليات لديه، وبذلك يصبح أكثر استمتاعاً بممارسة الألعاب والشعور بالإندماج، الأمر الذى يختلف مع تقدم العمر وتزايد الأعباء وضغوط العمل ومسئوليات الحياة، مما قد يؤثر فى الشعور بالإندماج.

الفروق بين المستوى التعليمى والشعور بالإندماج:

جدول رقم (١٨)

تحليل التباين لدراسة الفروق بين المستوى التعليمى والشعور بالإندماج

المستوى التعليمى	العدد	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	قيمة ف	درجتا الحرية	مستوى المعنوية
أقل من المتوسط	٧	٢,٤٢	٠,٣٠٧	٣,٤٧٣	٣ ٤١٦	٠,٠١٦
متوسط أو فوق المتوسط	١٤٥	٢,٢٣	٠,٣١٨			
شهادة جامعية	٢٣٤	٢,١٤	٠,٣٦٩			
دراسات عليا	٣٤	٢,١٦	٠,٣٥٩			
المجموع	٤٢٠	٢,١٨	٠,٣٥٣			

يتضح من بيانات الجدول السابق أن اختبار تحليل التباين ANOVA أثبت وجود فروق فى المتوسطات الحسابية بين المستويات التعليمية والشعور بالإندماج أثناء استخدام الألعاب، حيث بلغت قيمة معامل التباين (٣,٤٧٣) وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (٠,٠١٦)، ودرجتى حرية (٣، ٤١٦).

ولمعرفة مصدر التباين بين المستويات التعليمية المدروسة تم إجراء اختبارات بعدية بطريقة أقل فرق معنوى LSD، والتى تظهر نتيجتها فى الجدول التالى:

مصدر التباين للفروق بين المستويات التعليمية والشعور بالإندماج:

جدول رقم (١٩)

مصدر التباين للفروق بين المستويات التعليمية وحالة الإندماج

المجموعة الأولى	المجموعة المقارنة	الفرق بين المتوسطين	مستوى المعنوية
أقل من المتوسط	متوسط أو فوق المتوسط	٠,١٨٨	٠,١٦٧
	شهادة جامعية	٠,٢٨٤	٠,٠٣٥
	دراسات عليا	٠,٢٦٦	٠,٠٦٨
متوسط أو فوق المتوسط	شهادة جامعية	٠,٠٩٧	٠,٠٠٩
	دراسات عليا	٠,٠٧٩	٠,٢٣٩
شهادة جامعية	دراسات عليا	-٠,٠١٨	٠,٧٧٨

باستخدام الاختبارات البعدية ظهر فروق دالة إحصائياً بين كل من المجموعتين الآتيتين:

- مجموعة المستوى التعليمى أقل من المتوسط مع المستوى التعليمى شهادة جامعية، حيث بلغ مستوى المعنوية (٠,٠٣٥)، وهذا الفرق لصالح المجموعة الأولى، حيث كان متوسطها (٢,٤٢)، بينما كان (٢,١٤) للمجموعة الثانية.
- مجموعة المستوى التعليمى متوسط أو فوق المتوسط مع المستوى التعليمى شهادة جامعية، حيث بلغ مستوى المعنوية (٠,٠٠٩)، وهذا الفرق لصالح المجموعة الأولى، حيث كان متوسطها (٢,٢٣)، بينما كان (٢,١٤) للمجموعة الثانية.

بينما أظهرت الاختبارات البعدية وجود فروق غير دالة إحصائياً بين باقى المجموعات.

- حظى المستوى التعليمى أقل من المتوسط على متوسط حسابى قدره (٢,٤٢)، والمستوى التعليمى متوسط أو فوق المتوسط على متوسط حسابى قدره (٢,٢٣)، مقابل المتوسط الحسابى للمستوى التعليمى شهادة جامعية (٢,١٤)، ويرجع ذلك إلى أن الشعور بحالة الإندماج يعد نتاجاً لعدة أبعاد منها: بعد السلوك الاستكشافى الذى قد يزيد لدى المستويات التعليمية الأقل تعليماً عنه فى المستوى التعليمى شهادة جامعية، وقد يتيح امتداد التعليم الجامعى، وطبيعة الدراسة الجامعية نوعاً من تنمية المهارات والخبرات، قد لا تتوافر للمستويات الأقل تعليماً، وقد يشكل بُعد التحدى أيضاً عنصراً فارقاً، حيث تعتبر المستويات التعليمية الأقل هذه الألعاب تحدياً أكبر من الحاصلين على شهادة جامعية، والذين قد يجدون استخدامات أخرى أكثر تحدياً تتعلق بالجوانب التعليمية أو جوانب أخرى، وبذلك يؤثر المستوى التعليمى فى الشعور بالإندماج.

الفروق بين المستوى الاقتصادى الاجتماعى والشعور بالإندماج:

جدول رقم (٢٠)

تحليل التباين لدراسة الفروق بين المستوى الاقتصادى الاجتماعى وحالة الإندماج

المستوى الاقتصادى الاجتماعى	العدد	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	قيمة ف	درجتا الحرية	مستوى المعنوية
منخفض	١٥٨	٢,٢٣	٠,٣٤٥	٢,٤٦٢	٢ ٤١٧	٠,٠٨٦
متوسط	١٩٦	٢,١٤	٠,٣٦٣			
مرتفع	٦٦	٢,١٦	٠,٣٣٧			
المجموع	٤٢٠	٢,١٨	٠,٣٥٣			

يتضح من بيانات الجدول السابق أن اختبار تحليل التباين ANOVA أظهر وجود فروق غير دالة إحصائياً بين المستوى الاقتصادى الاجتماعى والشعور بالإندماج أثناء استخدام الألعاب.

ويشير ذلك إلى جاذبية هذه الألعاب، وتفضيل المبحوثين لها مع اختلاف درجات هذا التفضيل، وملائمتها لكافة المبحوثين بغض النظر عن مستواهم الاقتصادى الاجتماعى.

الفروق بين الحالة الزواجية والشعور بالإندماج:

جدول رقم (٢١)

تحليل التباين للفروق بين الحالة الزواجية وحالة الإندماج

الحالة الزواجية	العدد	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	قيمة ف	درجتا الحرية	مستوى المعنوية
أعزب	٢٥١	٢,٢١	٠,٣٣٧	١,٨٦٩	٣ ٤١٦	٠,١٣٤
متزوج	١٥٧	٢,١٤	٠,٣٨٢			
أرمل	٣	٢,٣٨	٠,٣١٥			
مطلق	٩	٢,٠٧	٠,١٧٤			
المجموع	٤٢٠	٢,١٨	٠,٣٥٣			

يتضح من بيانات الجدول السابق أن اختبار تحليل التباين ANOVA أظهر وجود فروق غير دالة إحصائياً بين الحالة الزواجية والشعور بالإندماج أثناء استخدام الألعاب.

ويشير ذلك لأن الشعور بالإندماج قد يحدث فى ظل المتغيرات الأخرى، والتى ليس من بينها الحالة الزواجية.

الفرض الثالث:

توجد علاقة ارتباطية بين تركيز الانتباه والسلوك الاستكشافى:

جدول رقم (٢٢)

العلاقة بين تركيز الانتباه والسلوك الاستكشافى

تركيز الانتباه / السلوك الاستكشافى	تركيز الانتباه	
	r	P
السلوك الاستكشافى	٠,٥١١	٠,٠٠٠

باستخدام معامل ارتباط بيرسون تبين وجود ارتباط دال إحصائياً بين تركيز الانتباه والسلوك الاستكشافى كبعدين من أبعاد الشعور بحالة الإندماج أثناء استخدام ألعاب الإنترنت، حيث بلغ مستوى المعنوية (٠,٠٠٠)، فى حين بلغ معامل الإرتباط (٠,٥١) تقريباً.

وبذلك تثبت صحة الفرض، مما يشير إلى وجود علاقة بين أبعاد الشعور بحالة الإندماج، ويؤكد على وجود علاقة بين الأنشطة التى يمارسها مستخدمو الألعاب للوصول إلى حالة الإندماج، وعندما يركز اللاعب انتباهه ويستغرق فى النشاط، مما يؤى إلى الإحساس باستكشاف جوانب مختلفة للألعاب.

الفرض الرابع:

توجد علاقة ارتباطية بين تركيز الانتباه وفقدان الإحساس بالوقت:

جدول رقم (٢٣)

العلاقة بين تركيز الانتباه وفقدان الإحساس بالوقت

تركيز الانتباه / فقدان الإحساس بالوقت	تركيز الانتباه	
	r	P
فقدان الإحساس بالوقت	٠,٣٥٩	٠,٠٠٠

باستخدام معامل ارتباط بيرسون تبين وجود ارتباط دال إحصائياً بين تركيز الانتباه وفقدان الإحساس بالوقت كبعدين من أبعاد الشعور بحالة الإندماج أثناء استخدام الألعاب، حيث بلغ مستوى المعنوية (٠,٠٠٠)، فى حين بلغ معامل الارتباط (٠,٣٦) تقريباً.

وبذلك تثبت صحة الفرض، مما يشير إلى وجود علاقة بين أبعاد الشعور بحالة الإندماج، ويؤكد على ما تشير إليه نظرية الإندماج، من أن مستخدم الألعاب حينما يستغرق فى الاستخدام، وتجذبه اللعبة فإنه لا يشعر بمرور الوقت.

وتختلف هذه النتيجة مع نتيجة دراسة نجوى عبد السلام (٢٠٠٥)[٩٦]، حيث تبين عدم وجود ارتباط بين تركيز الانتباه وبين الشعور بأن الوقت يمر بسرعة عند استخدام الإنترنت، وأرجعت ذلك لأن البعد الاقتصادى لتكلفة الاتصال بالإنترنت مازالت مؤثرة بالنسبة لأفراد العينة من الطلاب.

ويرجع هذا الإختلاف بين الدراستين إلى انخفاض تكلفة الاتصال بالإنترنت بصفة عامة فى ضوء الفارق الزمنى بينهما، بالإضافة إلى اقتصار العلاقة فى هذه الحالة على استخدام ألعاب الإنترنت، وليس مضامين الإنترنت ككل بما قد يحمله كل مضمون من طبيعة استخدام مختلفة.

الفرض الخامس:

توجد علاقة ارتباطية بين الحضور عن بُعد وفقدان الإحساس بالوقت:

جدول رقم (٢٤)

العلاقة بين الحضور عن بُعد وفقدان الإحساس بالوقت

الحضور عن بُعد / فقدان الإحساس بالوقت	الحضور عن بُعد	
	r	P
فقدان الإحساس بالوقت	٠,٣٥١	٠,٠٠٠

باستخدام معامل ارتباط بيرسون تبين وجود ارتباط دال إحصائياً بين الحضور عن بُعد وفقدان الإحساس بالوقت، حيث بلغ مستوى المعنوية (٠,٠٠٠)، فى حين بلغ معامل الإرتباط (٠,٣٥) تقريباً.

وبذلك تثبت صحة الفرض، وتشير هذه النتيجة لشعور الفرد بالتواجد فى عالم افتراضى، من خلال الحضور عن بعد أثناء استخدام ألعاب الإنترنت، مما يُعد مؤشراً على حالة الإندماج وفقاً لما تشير إليه نظرية التجربة الأمثل، ومع شعور الفرد بحالة الإندماج يفقد الإحساس بمرور الوقت، مما يؤكد الارتباط بين أبعاد حالة الإندماج.

الفرض السادس:

توجد علاقة ارتباطية بين السلوك الاستكشافى والاستمتاع باللعب:

جدول رقم (٢٥)

العلاقة بين السلوك الاستكشافى والاستمتاع باللعب

السلوك الاستكشافى / الاستمتاع باللعب	السلوك الاستكشافى	
	r	P
الاستمتاع باللعب	٠,٤٨٧	٠,٠٠٠

باستخدام معامل ارتباط بيرسون تبين وجود ارتباط دال إحصائياً بين السلوك الاستكشافى والاستمتاع باللعب كبعدين من أبعاد الشعور بحالة الإندماج أثناء استخدام الألعاب، حيث بلغ مستوى المعنوية (٠,٠٠٠)، فى حين بلغ معامل الارتباط (٠,٤٩) تقريباً.

وبذلك تثبت صحة الفرض، مما يشير إلى وجود علاقة بين أبعاد الشعور بحالة الإندماج، وتشير لأنه عندما يستغرق الفرد فى استخدام الألعاب، مما يدفعه إلى اكتشاف عناصر هذه الألعاب وخطواتها ومستوياتها، يؤدى ذلك إلى الاستمتاع بها.

الفرض السابع:

توجد علاقة ارتباطية بين استخدام ألعاب الإنترنت وتفضيل استخدامها:

جدول رقم (٢٦)

العلاقة بين استخدام ألعاب الإنترنت وتفضيلها

استخدام الألعاب / تفضيل الألعاب	استخدام الألعاب	
	r	P
تفضيل الألعاب	٠,٥٨٧	٠,٠٠٠

باستخدام معامل ارتباط بيرسون تبين وجود ارتباط دال إحصائياً بين استخدام ألعاب الإنترنت وتفضيل استخدامها، حيث بلغ مستوى المعنوية (٠,٠٠٠)، فى حين بلغ معامل الارتباط (٠,٥٩) تقريباً.

وبذلك تثبت صحة الفرض، حيث يشعر مستخدمو ألعاب الإنترنت بتفضيلها، مما يشير إلى إعجابهم بها، وإلى مدى الجاذبية التى تتمتع بها، خاصة فى ظل إجراء الكثير من الأبحاث عن جوانبها المختلفة، وذلك بهدف إدخال تحسينات عليها، باعتبارها تمثل مصدرا ضخماً للربح.

الفرض الثامن:
توجد علاقة ارتباطية بين أبعاد الإندماج وتفضيل الألعاب:

جدول رقم (٢٧)

العلاقة بين أبعاد الإندماج وتفضيل الألعاب

تفضيل الألعاب / أبعاد الإندماج	تفضيل الألعاب	
	r	P
تركيز الانتباه	٠,٣٦٨	٠,٠٠٠
السلوك الاستكشافى	٠,٤١٩	٠,٠٠٠
الاستمتاع باللعب	٠,٤١٤	٠,٠٠٠
الإحساس بسهولة الاستخدام	٠,٣٧٩	٠,٠٠٠
الحضور عن بُعد	٠,٢٦٣	٠,٠٠٠
الشعور بالتحدى	٠,٢٧٣	٠,٠٠٠
فقدان الإحساس بالوقت	٠,٣٠٩	٠,٠٠٠

باستخدام معامل ارتباط بيرسون تبين وجود ارتباط دال إحصائياً بين تفضيل الألعاب وأبعاد الإندماج، حيث بلغ مستوى المعنوية (٠,٠٠٠) لكل الأبعاد، فى حين بلغ معامل الارتباط (٠,٣٧) تقريباً لبعد تركيز الانتباه، و(٠,٤٢) تقريباً لبعد السلوك الاستكشافى، و(٠,٤١) لبعد الاستمتاع باللعب، و(٠,٣٨) تقريباً لبعد الإحساس بسهولة الاستخدام، و(٠,٢٦) لبعد الحضور عن بعد، و(٠,٢٧) لبعد التحدى، و(٠,٣١) تقريباً لبعد فقدان الإحساس بالوقت.

وبذلك تثبت صحة الفرض، ويدعم الأساس النظرى للدراسة لأنه وفقاً لـ Csikszentmihalyi[٩٧]، فإن مفهوم الإندماج يشير إلى حالة يركز فيها الفرد بشكل كامل على نشاط ممتع، وهى تجارب حيث تأتى المكافآت من النشاط نفسه، وتمتلك ألعاب الإنترنت كثيراً من الملامح التى تشجع حالات الإندماج.

الفرض التاسع:

توجد علاقة ارتباطية بين تفضيل ألعاب الإنترنت والشعور بالإندماج:

جدول رقم (٢٨)

العلاقة بين تفضيل الألعاب والشعور بالإندماج

تفضيل الألعاب / الشعور بالإندماج	تفضيل الألعاب	
	r	P
الشعور بالإندماج	٠,٤٩٣	٠,٠٠٠

باستخدام معامل ارتباط بيرسون تبين وجود ارتباط دال إحصائياً بين تفضيل الألعاب والشعور بالإندماج، حيث بلغ مستوى المعنوية (٠,٠٠٠)، وبلغ معامل الارتباط (٠,٤٩) تقريباً.

وبذلك تثبت صحة الفرض، ويدعم ذلك الأساس النظرى للدراسة، حيث تشير نظرية الإندماج إلى أن حالة الإندماج التى يشعر بها الفرد تحدث عندما يؤدى نشاطاً مفضلاً لديه، ولذلك تم تطبيق هذا المفهوم بكثافة فى دراسات على نطاق واسع، تناولت أنشطة مفضلة مثل الرياضة والرقص واللعب، لما تشكله هذه الأنشطة من الاستمتاع بها، بما يؤدى إلى حالة الإندماج.

سادساً: الخلاصة والمقترحات:

توصلت الدراسة للعديد من النتائج منها:

- جاءت معدلات الاستخدام العام للإنترنت مرتفعة ثم متوسطة ثم منخفضة، بما يؤكد التزايد المتنامى والمستمر لاستخدام الإنترنت، وجاء معدل استخدام الألعاب متوسطاً ثم منخفضاً ثم مرتفعاً، بما يشير إلى استخدام هذه الألعاب بصفة عامة كأحد مجالات الاستخدامات الترفيهية لشبكة الإنترنت.
- تستخدم عينة الدراسة العديد من الألعاب التى حازت على تكرارات مرتفعة، بالإضافة إلى كثير من الألعاب التى وردت بنسبة أقل.

- تستخدم عينة الدراسة الألعاب الفردية والجماعية فى المرتبة الأولى، يليها الألعاب الفردية فى المرتبة الثانية، وجاءت الألعاب الجماعية فى المرتبة الثالثة والأخيرة، مما يشير إلى استخدام المبحوثين للأنواع المختلفة من الألعاب.
- جاء خمسة لاعبين فأكثر فى مقدمة أعداد اللاعبين الذين يشاركون عينة الدراسة اللعب بشكل منتظم، ثم لاعبان فى المرتبة الثانية، يليها لاعب واحد فى المرتبة الثالثة، ثم ثلاثة لاعبين فى المرتبة الرابعة، وجاء أربعة لاعبين فى المرتبة الخامسة والأخيرة وذلك وفقاً لطبيعة الألعاب، ودائرة العلاقات الاجتماعية لهؤلاء اللاعبين ومدى توافق الاهتمامات بهذه الألعاب.
- شغل زملاء الدراسة أو العمل مقدمة الأشخاص الذين يشاركون عينة الدراسة هذه الألعاب، وشغل أصدقاء الحياة الحقيقيون المرتبة الثانية، ثم أصدقاء عرفتهم من الإنترنت المرتبة الثالثة، يليها الأقارب فى المرتبة الرابعة، ثم أصدقاء سبق لى اللعب معهم فى المرتبة الخامسة، ثم شريك الحياة (الزوج / الزوجة) المرتبة السادسة، وجاء حسب اختيار النت فى المرتبة السابعة، يليها أصدقاء لا أعرفهم يكونون متواجدين بشكل مسبق فى اللعبة المرتبة الثامنة، ثم الأبناء فى المرتبة التاسعة والأخيرة، ويشير ذلك إلى التواصل بين اللاعبين والأفراد الذين يشكلون دائرة علاقاتهم الاجتماعية، ومشاركة الهوايات وأوقات الفراغ.
- شغل عدم مشاركة عينة الدراسة المحادثات النصية (الشات) مع لاعبين آخرين المرتبة الأولى، وشغلت مشاركة المحادثة النصية (الشات) مع اللاعبين الآخرين المرتبة الثانية والأخيرة، وقد يرجع ذلك إلى الرغبة فى التركيز على اللعب، وإلى طبيعة العلاقة التى تربط بين اللاعب ومن يشاركونه اللعب، وإلى طبيعة الألعاب.
- تحرص نسبة (٥٥,٢%) من عينة الدراسة على التعرف على جنسية الأشخاص الغرباء الذين سبق لهم اللعب معهم، بما يشكله ذلك من التعرف على أفراد من جنسيات مختلفة، يتسمون بطابع ثقافى مختلف، وإمكانية حدوث تعارف، وتبادل الأحاديث حول موضوعات متنوعة، فى حين ذكرت نسبة (٤٤,٨%) عدم الاهتمام بالتعرف على جنسيات اللاعبين الآخرين، نظراً لاستخدام الألعاب الفردية أو الإكتفاء باللعب دون التعرف على الجنسيات.

- شغل مصريون مقدمة الجنسيات التى تشاركهم عينة الدراسة اللعب، ثم دول عربية فى المرتبة الثانية، وقد يرجع ذلك إلى وحدة اللغة والتشابه الثقافى النسبى، مما يسهل التواصل بين اللاعبين، وشغلت دول فى قارة أوروبا المرتبة الثالثة، ثم دول فى قارة أمريكا الشمالية المرتبة الرابعة، يليها دول آسيوية بخلاف دول الوطن العربى فى المرتبة الخامسة، ثم دول أفريقية بخلاف دول الوطن العربى فى المرتبة السادسة، يليها دول فى قارة أمريكا الجنوبية فى المرتبة السابعة، وشغلت استراليا المرتبة الثامنة والأخيرة، مما يشير إلى انتشار هذه الألعاب فى كل قارات العالم، وتزايد استخدامها رغم اختلاف البيئات والثقافات والأذواق.
- توجد العديد من الأسباب التى تدفع عينة الدراسة لاستخدام الألعاب، ويأتى فى مقدمتها ألعاب الإنترنت مسلية، ثم المساعدة فى قضاء وقت الفراغ، يليها جاذبية الملامح المميزة لهذه الألعاب مثل سهولة اللعب وجودة الصوت ووضوح معالم الصورة، ثم إثارة رغبة التحدى لدى اللاعبين، يليها الاستمتاع بممارسة الألعاب لأنه لا توجد نهاية للعبة، يليها أنها أفضل طريقة للتواصل مع العائلة والأصدقاء، ثم الشعور بالتواجد مع أشخاص آخرين، وأسباب أخرى وذلك نظراً لاختلاف دوافع المبحوثين.
- شغل التفضيل المتوسط مقدمة مستويات تفضيل عينة الدراسة لهذه الألعاب، يليها التفضيل المرتفع فى المرتبة الثانية، ثم التفضيل المرتفع جداً فى المرتبة الثالثة، يليها التفضيل المنخفض فى المرتبة الرابعة، وجاء التفضيل المنخفض جداً فى المرتبة الخامسة والأخيرة، وذلك وفقاً لأذواق المبحوثين.
- شغلت إمكانية مواصلة الألعاب وعدم المواصلة المرتبة الأولى من نية عينة الدراسة مواصلة اللعب فى المستقبل بنسبة (٦٥,٢%)، يليها المواصلة بالتأكيد فى المرتبة الثانية بنسبة (٣٢,٦%)، ثم عدم المواصلة بالتأكيد فى المرتبة الثالثة والأخيرة بنسبة (٢,١%)، وذلك وفقاً لرغبات المبحوثين.
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث فى استخدام ألعاب الإنترنت، والفرق لصالح الإناث.

- وجود فروق غير دالة إحصائيا بين المستوى التعليمى والفئات العمرية والمستوى الاقتصادى الاجتماعى والحالة الزواجية واستخدام الألعاب.
- تبين وجود ارتباط دال إحصائياً بين استخدام الإنترنت والشعور بالإندماج.

أظهرت الاختبارات الإحصائية لفروض الدراسة النتائج الآتية:

- تبين وجود علاقة ارتباطية بين استخدام ألعاب الإنترنت والشعور بحالة الإندماج، مما يدعم الأساس النظرى للدراسة.
- وجود فروق دالة إحصائياً بين المتغيرات الديموجرافية والشعور بالإندماج، ظهر وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث، والفارق لصالح الإناث.
- ظهر وجود فروق دالة إحصائياً بين الفئات العمرية والشعور بالإندماج.
- ظهر وجود فروق دالة إحصائياً بين المستويات التعليمية والشعور بالإندماج، والفارق لصالح المستويات التعليمية الأقل.
- تبين وجود فروق غير دالة إحصائياً بين متغيرى المستوى الاقتصادى الاجتماعى والحالة الزواجية والشعور بالإندماج.
- تبين وجود ارتباط دال إحصائياً بين كل من تركيز الانتباه والسلوك الاستكشافى، وتركيز الانتباه وفقدان الإحساس بالوقت.
- تبين وجود ارتباط دال إحصائياً بين الحضور عن بعد وفقدان الإحساس بالوقت.
- تبين وجود ارتباط دال إحصائياً بين السلوك الاستكشافى والاستمتاع باللعب.
- يتضح وجود ارتباط دال إحصائياً بين استخدام الألعاب وتفضيل استخدامها.
- يتضح وجود ارتباط دال إحصائياً بين تفضيل الألعاب وأبعاد الإندماج التى تتمثل فى: تركيز الانتباه، السلوك الاستكشافى، الاستمتاع باللعب، الاحساس بسهولة الاستخدام، الحضور عن بعد، الشعور بالتحدى، فقدان الإحساس بالوقت.
- يتضح وجود ارتباط دال إحصائياً بين تفضيل الألعاب والشعور بالإندماج.

مقترحات:

وفى ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج أمكن وضع بعض المقترحات منها:

- ضرورة التركيز على مواكبة الاهتمام العالمى بألعاب الإنترنت، حيث تعد الألعاب مصدراً ضخماً للربح، ومجالاً ترفيهياً، يتزايد استخدامه فى كافة أنحاء العالم.
- الاهتمام بتصميم وتنفيذ ألعاب الكترونية مصرية صميمة، تركز أفكارها على التاريخ والأحداث والشخصيات المصرية المهمة.
- ضرورة التركيز على أبعاد الإندماج عند تصميم ألعاب الكترونية، لكى يشعر المستخدم بالاستمتاع أثناء اللعب.
- إجراء المزيد من الدراسات حول مضمون الألعاب، وخاصة المفضلة لدى قطاعات المستخدمين، سواء كان الجمهور العام، أو الفئات العمرية المختلفة، بما يحمله هذا المضمون من أحداث وشخصيات وقيم وسمات فى ضوء خصوصية المجتمع المصرى، وخاصة أن معظم هذه الألعاب تم تصميمها فى المجتمعات الغربية.

المراجع:

(1) Hsu, Chin-Lung, Hsi-Peng Lu. Consumer behavior in online game communities: A motivational factor perspective. ***Computers in Human Behavior*** (Vol. 23, Issue. 3, May 2007) p. 1643.

(2) Lo, Shao-Kang. The impact of online game character's outward attractiveness and social status on interpersonal attraction. ***Computers in Human Behavior*** (Vol. 24, Issue. 5, Sept 2008) p. 1948.

(3) Zhong, Zhi-Jin. Third – Person Perceptions and Online Games: A Comparison of Perceived Antisocial and Prosocial Game Effects. ***Journal of Computer – Mediated Communication*** (Vol. 14, Issue. 2, Jan 2009) p. 287.

(4) Chiang, Yu-Tzu, Sunny S. J. Lin, Chao-Yang Cheng, Eric Zhi-Feng Liu. Exploring Online Game Players' Flow Experiences And Positive Affect. ***The Turkish Online Journal of Educational Technology*** (Vol. 10, Issue. 1, January 2011) p. 106.

(5) Chou, Ting- Jui and Chih-Chen Ting. The Role of Flow Experience in Cyber-Game Addiction. ***Cyber Psychology & Behavior*** (Vol. 6, No. 6, 2003) p. 665.

(6) Wan, Chin-Sheng and Wen-Bin Chiou. Psychological Motives and Online Games Addiction: A Test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese Adolescents. ***Cyber Psychology & Behavior*** (Vol. 9, Issue. 3, June 2006) p. 318.

(7) Chiang, Yu-Tzu, Sunny S. J. Lin, Chao-Yang Cheng, Eric Zhi-Feng Liu. ***Op.cit.***, p. 106.

(8) Hsu, Chin-Lung, Hsi-Peng Lu. ***Op.cit***., p. 1643.

(9) Shen, Cuihua and Dmitri Williams. Unpacking Time Online: Connecting Internet and Massively Multiplayer Online Game Use With Psychosocial Well-Being. ***Communication Research*** (Vol. 38, Issue. 1, Feb 2011) p. 125.

(10) http//:www.aitnews.com/technology_indepth/itc_company_ news/5067.html. Accessed on 2/11/2013.

(11) http://www.masress.com/almessa/38559. Accessed on 2/11/2013.

(12) http://2mdotnet.com/new/arabic/news.php?id=22. Accessed on 2/11/2013.

(١٣) جريدة الأخبار. السبت ١٨ ذى الحجة ١٤٣٣هـ - ٣ نوفمبر ٢٠١٢م. العدد ٣٥٤٨ – السنة ٦٧. ملحق ٢، ص١٦.

(14) Trepte, Sabine, Leonard Reinecke, Keno Juechems. The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. ***Computers in Human Behavior*** (Vol. 28, Issue. 3, 2012) pp. 832-839.

(15) Kuss, Daria Joanna, Mark D. Griffiths. Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. ***International Journal of Mental Health and Addiction*** (Vol. 10, Issue. 2, 2012) pp. 278-296.

(16) Shen, Cuihua and Dmitri Williams. ***Op.cit***., pp. 123-149.

(17) Griffiths, Mark D. The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence. ***International Journal of Mental Health and Addiction*** (Vol. 8, Issue. 1, 2010) pp. 119-125.

(18) Wu, Jen-Her, Shu-Ching Wang, Ho-Huang Tsai. Falling in love with online games: The uses and gratifications perspective. ***Computers in Human Behavior*** (Vol. 26, Issue. 6, Nov. 2010) pp. 1862-1871.

(١٩) نهاد فتحى سليمان حجازى. القيم التى تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال: دراسة مسحية. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، قسم الإذاعة والتليفزيون، ٢٠١٠).

(20) Zhong, Zhi-Jin. ***Op.cit***., pp. 286-306.

(21) Lo, Shao-Kang. ***Op.cit***., pp. 1947-1958.

(22) Willoughby, Teena. A Short-Term Longitudinal Study of Internet and Computer Game Use by Adolescent Boys and Girls: Prevalence, Frequency of Use, and Psychosocial Predictors. ***Developmental Psychology*** (Vol. 44, No. 1, 2008) pp. 195-204.

(23) Hsu, Chin-Lung, Hsi-Peng. ***Op.cit***., pp. 1642-1659.

(24) Cole, Helena and Mark D. Griffiths. Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role – Playing Gamers. ***Cyber Psychology & Behavior*** (Vol. 10, No. 4, 2007) pp. 575-583.

(25) Williams, Dmitri. Groups and Goblins: The Social and Civic Impact of an Online Game. ***Journal of Broadcasting & Electronic Media*** (Vol. 50, Issue. 4, 2006) pp. 651-670.

(26) Chang, Byeng-Hee, Seung-Eun Lee and Byoung-Sun Kim. Exploring factors affecting the adoption and Continuance of online games among college students in South Korea: Integrating uses and gratification and diffusion of innovation approaches. ***New Media & Society*** (Vol. 8, Issue. 2, April 2006) pp. 295-319.

(27) Yee, Nick. Motivations for Play in Online Games. ***Cyber Psychology & Behavior*** (Vol. 9, Issue. 6, Dec. 2006) pp. 772-775.

(28) Lo, Shao-Kang, Chih-Chien Wang and Wenchang Fang. Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players. ***Cyber Psychology & Behavior*** (Vol. 8, Issue. 1, Feb. 2005) pp. 15-20.

(29) NG, Brian D. and Peter Wiemer-Hastings. Addiction to the Internet and Online Gaming. ***Cyber Psychology & Behavior*** (Vol. 8, Issue. 2, Apr. 2005) pp. 110-113.

(30) Choi, Dongseong and Jinwook Kim. Why People Continue to Play Online Games: In Search of Critical Design Factors to Increase Customer Loyalty to Online Contents. ***Cyber Psychology & Behavior*** (Vol. 7, Issue. 1, Feb. 2004) pp. 11-24.

(31) Griffiths, M. D., Mark N. O. Davies, Darren Chappell. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. ***Journal of Adolescence*** (Vol. 27, Issue. 1, 2004) pp. 87-96.

(32) Griffiths, Mark D., Mark N. O. Davies, and Darren Chappell. Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. ***Cyber Psychology & Behavior*** (Vol. 7, Issue. 4, 2004) pp. 479-487.

(33) Baek, Seung, Young-Suk Song, Jae Kyo Seo. Exploring

Customers' Preferences for Online Games. Proceedings of the Third Annual Workshop on HCI Research in MIS, Washington, D. C., December 10-11, 2004. Available at: http://www.concentric.net/~Astorm/iad.html. Accessed on 26/11/2012.

(34) Griffiths, Mark D., Mark N. O. Davies, and Darren Chappell. Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming. ***Cyber Psychology & Behavior*** (Vol. 6, Issue. 1, 2003) pp. 81-91.

(35) Colwell, John, Clare Grady and Sarah Rhatti. Computer Games, Self-esteem and Gratification of Needs in Adolescents. ***Journal of Community & Applied Social Psychology*** (Vol. 5, Issue. 3, 1995) pp. 195-206.

(36) Chiang, Yu-Tzu, Sunny S. J. Lin, Chao-Yang Cheng Eric Zhi-Feng Liu. ***Op.cit***., pp. 106-114.

(37) Chen, Vivian Hsueh-Hua, Weirong Lin, Michael Haller, Jakob Leitner, Henry Been – Lirn Duh. Communicative Behaviors and Flow Experience in Tabletop Gaming. Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Enterntainment Technology (ACE'09). ACM, New York, NY, USA 2009. pp. 281-286. http://doi.acm.org/10.1145/1690388.1690436.

(38) Wan, Chin-Sheng and Wen-Bin Chiou. ***Op.cit***., pp. 317-324.

(39) Sweetser, Penelope and Peta Wyeth. Game Flow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games. ***ACM Computers in Entertainment*** (Vol. 3, No. 3., July 2005) pp. 1-24.

(40) Hsu, Chin-Lung, Hsi-Peng Lu. Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience. ***Information & Management*** (Vol. 41, Issue. 7, 2004) pp. 853-868.

(41) Chou, Ting-Jui and Chih-Chen Ting. ***Op.cit***., pp. 663-675.

(42) Kuss, Daria Joanna, Mark D. Griffiths. ***Op.cit***., p. 278.

(43) ***Ibid***., p. 278-279.

(44) Shen, Cuihua and Dmitri Williams. ***Op.cit***., pp. 123-124.

(45) Chiang, Yu-Tzu, Sunny S.J. Lin, Chao-Yang Cheng, Eric Zhi-Feng Liu. ***Op.cit***., p. 106.

(46) Griffiths, Mark D., Mark N. O. Davies, and Darren Chappell. Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming. ***Op.cit***., p. 81.

(47) ***Ibid***., p. 81.

(48) Chang, Byeng-Hee, Seung-Eun Lee, and Byoung-Sun Kim. ***Op.cit***., p. 296.

(49) Wu, Jen-Her, Shu-Ching Wang, Ho-Huang Tsai. ***Op.cit***., p. 1862.

(50) Williams, Dmitri. ***Op.cit***., p. 651.

(51) Chang, Byeng-Hee, Seung-Eun Lee and Byoung-Sun Kim. ***Op.cit***., p. 296.

(52) Carr, Diane, David Buckingham, Andrew Burn and Gareth Schott. ***Computer Games Text, Narrative and Play***. (Cambridge: Polity Press, 2006) p. 5.

(53) ***Ibid***., p. 6.

(54) ***Ibid***., p. 6.

(55) Lo, Shao-Kang, Chih-Chien Wang and Wenchang Fang. ***Op.cit***., p. 16.

(56) Griffiths, Mark D., Mark N. O. Davies, and Darren Chappell. Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming. ***Op.cit***., pp. 82-83.

(٥٧) سلوى سليمان عبد الحميد. تسويق الماركات والمنتجات عبر الألعاب الإلكترونية Advergaming دراسة تطبيقية على عينة من الأطفال والشباب المصرى. ***المجلة المصرية لبحوث الإعلام***. (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، العدد السادس والثلاثون، يوليو – ديسمبر ٢٠١٠) ص٤٢٩.

(58) Lo, Shao-Kang, Chih-Chien Wang and Wenchang Fang. ***Op.cit***., p. 16.

(59) ***Ibid***., p. 16.

(٦٠) نهاد فتحى سليمان حجازى. ***مرجع سابق***، ص٦٧.

(٦١) صفا فوزى على محمد عبد الله. علاقة الطفل المصرى بوسائل الاتصال الإلكترونية دراسة على عينة من أطفال الريف والحضر بين ١٢-١٨ سنة. ***رسالة ماجستير غير منشورة***. (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، قسم الإذاعة، يناير ٢٠٠٣) ص١٢٣.

(62) Carr, Diane, David Buckingham, Andrew Burn and Gareth Schott. ***Op.cit***., p. 5.

(63) ***Ibid***., p. 8.

(64) Chiang, Yu-Tzu, Sunny S.J. Lin, Chao-Yang Cheng, Eric Zhi-Feng Liu. ***Op.cit***., p. 106.

(65) Chen, Hsiang. Flow on the net – detecting Web users' positive affects and their flow states. ***Computers in Human Behavior***. (Vol. 22, Issue. 2, 2006) p. 222.

(66) Sweetser, Penelope and Peta Wyeth. ***Op.cit***., pp. 2-3.

(67) Sherry, John L. Flow and Media Enjoyment. ***Communication Theory***. (Vol. 14. Issue. 4, Nov. 2004) pp. 332-333.

(68) Sweetser, Penelope and Peta Wyeth. ***Op.cit***., p. 2.

(٦٩) نجوى عبد السلام فهمى. العوامل المؤثرة على حالة الإندماج عند استخدام الإنترنت دراسة ميدانية على عينة من مستخدمى الإنترنت فى مصر. ***المجلة المصرية لبحوث الرأى العام*** (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، المجلد السادس، العدد الثانى، يونيو – ديسمبر ٢٠٠٥) ص ص٦٧-٦٨.

(70) Chen, Hsiang. ***Op.cit***., p. 222.

(71) Sweetser, Penelope And Peta Wyeth. ***Op.cit***., p. 3.

(72) Chou, Ting-Jui and Chih-Chen Ting. ***Op.cit***., p. 665.

(73) ***Ibid***., p. 665.

(74) Chen, Hsiang. ***Op.cit***., p. 223.

(75) ***Ibid***., pp. 221-222.

(76) Sweetser, Penelope And Peta Wyeth. ***Op.cit***., p. 3.

(77) Chou, Ting-Jui and Chih-Chen Ting. ***Op.cit***., p. 665.

(78) Sweetser, Penelope And Peta Wyeth. ***Op.cit***., p. 2

(79) ***Ibid***., p. 4.

(80) ***Ibid***., pp. 5-6.

(81) Chou. Ting-Jui and Chih-Chen Ting, ***Op.cit***., pp. 667-668.

(82) Hsu, Chin-Lung, His-Peng Lu. ***Op.cit***., p. 1656.

(83) Engeser, Stefan (Ed). ***Advances in Flow Research*** (New York: Springer, 2012) p. 201.

(*) تم عرض الاستمارة على السادة المحكمين المذكورين بعد وفق الترتيب الأبجدى:

أ.د. جيهان يسرى	أستاذ الإذاعة ووكيل كلية الإعلام جامعة القاهرة لشئون التعليم والطلاب
د. سهير صالح	أستاذ الإذاعة المساعد بقسم الإعلام التربوى – كلية التربية النوعية – جامعة القاهرة
أ.د. عدلى رضا	أستاذ الإذاعة بكلية الإعلام جامعة القاهرة
أ.د. هبة شاهين	أستاذ الإذاعة ورئيس قسم الإعلام بكلية الآداب جامعة عين شمس
أ.د. وليد فتح الله	أستاذ الإذاعة بكلية الإعلام جامعة القاهرة

(84) Kilani, Hanan. The Influence of Internet on Egyptian Traditional Mass Media. ***Egyptian Journal of Public Opinion Research*** (Cairo University: Faculty of Mass Communication, Vol. 8, Second Issue, April – June, 2007) p. 32.

(85) ***Ibid***., p. 33.

(٨٦) خالد صلاح الدين. اتجاهات الشباب المصرى نحو شبكات التواصل الاجتماعى على الشبكة العنكبوتية: فى إطار نظرية الثراء الإعلامى. ***المجلة المصرية لبحوث الرأى العام***. (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، المجلد العاشر – العدد الرابع – يوليو – يسمبر ٢٠١١) ص١.

(87) Kilani, Hanan. ***Op.cit***., p. 34.

(**) وردت كثير من الألعاب التى ذكرها المبحوثون بتكرارات أقل من ٥ ألعاب، ومنها على سبيل المثال:

- Flower Shop – Word Pyramid – المدرب الأفضل – Hidden Objects – Castle Ville – مدينة الأهرامات - جنرالات الحرب – Pet Rescue Sage – Baby world – need for speed – Four in row – دومنيو – Real basket Ball – Crazy Taxi – Baby and me – The Smurfs' Village – pet ville – Air port city – Super Mario – country life – on line Estimation – Conquer on line – نداء الحرب – صلاح الدين – المعارك: generals zero hour – Ice Tower – Fashion avenue – monster world – بلياردو – happy land – Hill Climb Racing – pet society – Fashion

designer – Call of Duty – Age of War – Bejeweled – Crime City – YoVille – deal or no deal – النحلة الدوارة – International Snoker 2012 – Fashion World.

(88) http://www.social bakers.com/facebook-pages/tag/games/Accessed on 20/5/2013

(89) Griffiths, M. D., Mark N. O. Davies, Darren Chappell. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. ***Op.cit***., p. 90.

(90) Griffiths, Mark D., Mark N. O. Davies and Darren Chappell. Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. ***Op.cit***., p. 482.

(91) Cole, Helena and Mark D. Griffiths, ***Op.cit***., p. 577.

(٩٢) نجوى عبد السلام فهمى. ***مرجع سابق***، ص٧٨.

(93) Chen, Hsiang. ***Op.cit***., Pp. 228-229.

(94) Chiang, Yu-Tzu, Sunny S. J. Lin, Chao- Yang Cheng, Eric Zhi-Feng Liu. ***Op.cit***., p. 108.

(95) Sherry, John L. ***Op.cit***., p. 344.

(٩٦) نجوى عبد السلام فهمى. ***مرجع سابق***. ص٨٩.

(97) Chiang, Yu-Tzu, Sunny S. J. Lin, Chao –Yang Cheng, Eric Zhi – Feng Liu, ***Op.cit***., pp. 106-107.