الجمهورية العربية السورية

جامعة دمشق

كلية الإعلام

قسم الإعلام الإلكتروني

بحث بعنوان

"استخدام الشباب السوري الألعاب التفاعلية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية "

دراسة مسحية على عينة من الشباب السوري

مشروع مقدم لاستكمال متطلبات الحصول على الإجازة في قسم الإعلام الإلكتروني

إعداد الطالبة :

إيناس سامر الإبراهيم

إشراف الدكتورة :

ندى الساعي

الأستاذ المساعد في قسم الإعلام الإلكتروني

٢٠٢٣_ ٢٠٢٤م

شكرٌوعرفان

الحمدلله حبّاً وشكراً وامتنان على البدء والختام

أتوجّه بأسمى عبارات الشكر والامتنان والعرفان إلى من كانت خير معلّمةً و أُمّاً، صاحبة الفضل الكبير الدكتورة "ندى الساعي" لمساعدتي على إتمام مراحل هذا البحث وحرصها على أن يكون عملاً متكاملاً بكل جوانبه..

شكراً لأنك كنتِ عوناً وسنداً في هذا الطريق

وأتقدم بالشكر الجزيل إلى أساتذتي في قسم الإعلام الإلكتروني ..

من كان لهم الفضل في إزالة غيمة الجهل عن طريقي وأعادوا رسم ملامحي وصححوا عثراتي..

إلى الذين لولا فضلهم لما كنت في هذا المكان...

الدكتور أحمد الشعراوي . . الدكتور لؤي الزعبي . . الدكتورة تالا اليماني . . الدكتورة رولا أحمد

الإهداء

مَن قال أنا لَها . . . نالها

وأَنا لها وإن أبَت . . رغماً عنهَا أتيتُ بها

إلى الذي حملتُ اسمهُ قلادةً في عنقي .. داعمي وحبيبي الأول.. إلى شراعي الذي أستقيم وأتوازن به.. إلى من لم أسِر يوما في طريق إلاّ ورأيته يسبقني ليمهده لي .. إلى تاج فخرٍ حملتهُ على رأسي .. لطالما عاهدتك بهذا النجاح وها أنا اليوم أوفيتُ بوعدي وأهديه إليك ..

(حبيب الرّوح.. أبي)

إلى عكاز قلبي وأول الأوطان .. من علمتني أن الدنيا كفاح وسلاحها العلم والمعرفة و راهنت على نجاحي.. إلى دعائها الذي رافقني في كل خطوة ..ألى من أهدتنا تجاعيد وجهها وغفوة عينيها.. إلى السلم الذي يعرج بي إلى سماء الطمأنينة .. أقفُ اليوم أمامكِ بكلّ فخرٍ حاملةً نجاحي لأهديكِ إياه..

(ملاكي الطاهر.. أمي)

إلى صديقة أيامي وونيسةُ روحي ..التي أنعم الله بها عليّ وافتخرت دوماً بكونها أختي.. من آمنت بقدراتي و زرعت بداخلي العزيمة والإصرار .. وحيدةُ قلبي وقرّة عيني ..

(أختي المهندسة سارة)

إلى ركن الروح.. ظلي الثابت الذي يمنعني من السقوط.. من أتخطى صعاب الحياة بضحكاتهم .. ضلعي الثابت ومُلهِمي نجاحي .. من شددتُ عضدي بهم فكانوا لي ينابيع أرتوي منها وظلاً لهذا النجاح.. إلى من هم أوسمة أفتخر بها ماحييت .. صخرتي الثابتة وأشطر روحي ..

(إخوتي: الملازم أول محمد_ الملازم أول أحمد_ حيدر)

إلى من أنتمي إليهم وأفتخر بهم .. من غمروني بالحب ولم يبخلوا عني بدعواتهم وحنانهم .. إلى من أكنّ لهم في قلبي محبّة كبيرة ..

(جدي وجدتي)

إلى من ربطتني به علاقة النسب وورود المحبة .. إلى صاحب القلب الطيب ..

(زوج أختي : يزن)

إلى من أضافوا على عائلتنا فرحةً وسرور.. إلى ضحكاتِهم البريئة وقلوبِهم النّقية .. من شعرتُ بمحبّتهم رغم صغرِ سنهم ..

(فراشاتي تالا وليا)

إلى نبع النور والعطاء.. من كان داعماً حقيقاً و آمن بي وشجعني لأكمل طريقي .. معلمي وقدوتي ..

(الأستاذ عصام شيحا)

إلى من تشاركت معهم مقاعد الدراسة .. إلى صخب الطفولة والشباب .. إلى من فرقتني عنهم ظروف الحياة وبقي الإخلاص والمودة بيننا.. إلى من حفروا بذاكرتي ذكريات وصور جميلة.. أصدقاء العمر..

(المحامية رغد معلا / خضر زاهر)

إلى من كانوا عوناً في هذا الدرب .. الداعمين لي في الأوقات الصعبة ..أصدقاء السنين والمواقف التي لا تُنسى..

(المهندس : علي قاسم/ الإعلامي : علاء حميدوش)

إلى هدية القدر والنعمة التي لاتقدر بثمن.. من كانت بجانبي في حزني قبل الفرح.. إلى من أثبتت مقولة " رب أخٍ لم تلدهُ أمك بل ولدته لك الأيام والمواقف" .. إلى ذات العيون الجميلة والقلب الصافي ..

(المهندسة أورشايا ديوب)

إلى قلوبٍ تفيضُ بالمحبةِ والإخلاص ..إلى طيّبو المعشر .. جيرةَ السكن والقلب والروح .. إلى بيوتٍ ألجأُ إليها لدفئها وحنانِها .. إلى الحاضرين بالقلب دوماً ..

(أعمامي : حسن ومحمد ابراهيم/ الغاليات عرين و رزان)

إلى من غابت عني جسداً لكنها حاضرة بالروح.. التي شكل رحيلها المحطة الأقسى على قلبي .. إلى التي شاركتها طفولتي وغصَّ شبابي من دونها.. إلى ملاكي السماوي ..إلى روحك الطاهرة

(نجمتي البعيدة .. رقية)

إلى من غزلوا وشاح الحنان حول أيّام غربتي.. من تعالت ضحكاتي بجوارهم .. إلى من كانوا شريكات لسكني وأحببت غربتي بهم.. إلى من كانوا لي عائلة وموطنا للروح .. صديقات القلب

(همسة رشيد _لجين رشيد_مايا خرفان _ أرجوان شجاع _إيمان خليل _ دانا الحلبي_ مايا رعد)

إلى من تشاركتُ معها صعوبَة البدايات وشغف النّهايات .. إلى التي تعاهدنا على أن نصِل لغايتنا رغم المصاعب .. إلى من أرى بها مستقبلاً مشرقاً كوجهها الجميل ..

(الإعلامية لبانا عزام)

إلى من سلكتُ معهم نفس الدرب لأيامٍ وشهورٍ وسنين.. من هوّنوا عليّ الطريق وشاركوني المسير.. إلى صديقات رحلتي الجامعية..

(الإعلاميات: شهدالقراعزة / أنجيلا حداد)

إلى من مشوا معي طريق المستقبل.. ورسمتُ معهم حلمَ النجاح.. إلى من نهلنا سويةً جرعات العلم.. إلى من أرى فيهم إعلاميين لامعين ..

(بيان _ تالا _ شام _ زينة _ رند _كرم _جلال)

إلى القلوب الطيبة التي لطالما تمنت لي الخير والنجاح.. الذين أفاضوا عليَّ بجميل دعواتهم..

(أخوالي وخالاتي)

إلى القريبين بالدم والقلب.. إلى ذوات القلوب البيضاء ..

(عماتي: سمر وسحر)

إلى كل من شدّ على يدي وأرشدني .. إلى كل من ذكرني بدعوة ..

وكل من زرع في عقلي علماً وغرس في قلبي اطمئناناً ..

إلى كل من علمني حرفاً وأنا في طريق العلم..

إلى كل من أغفله قلمي لكنه في قلبي ..

إلى كل من قال أني لن أصل ووصلت ..

أهديكم نجاحي هذا ...

وأخيراً ..

إلى نفسي التي مابرحت حتى بلغت ..

إلى كل دمعةٍ كان بعدها نهوضاً مشبعاً بعزيمةٍ وإصرارٍ جديد ..

إلى كل العثرات التي زادَت حلمي إصراراً ..

وإلى حلمي الذي عاهدتهُ يوماً أن نلتقي سويةً على قارعة الطريق .. ها أنا اليوم ألتقيك ياعظيم .. وإلى مزيدٍ من الأحلام والأماني ..

{وَآخِرُ دَعوَاهُم أَنَّ الحمدُ للهِ ربِّ العَالَمِين }

الإعلامية إيناس سامر الإبراهيم

قائمة المحتويات

شكر وعرفان	٢
الإهداء	٣
الفهرس	٦
الملخص	٨
الإطار العام للدراسة	
الفصل الأول:	
المقدمة	٩
الإشكالية	١٢
أهمية الدراسة	١٢
تساؤلات الدراسة	١٢
أهداف الدراسة	١٣
فرضيات الدراسة	١٣
الدراسات السابقة	١٤
التعريفات النظرية والإجرائية	٢٠
نوع الدراسة ومنهجها	٢١
مجتمع الدراسة وعينتها	٢١
أساليب جمع البيانات وأدواتها	٢٢
أدبيات الدراسة	
الفصل الثاني: العزلة الاجتماعية	
مفهوم العزلة الاجتماعية	٢٤
أشكال العزلة الاجتماعية	٢٥
النظريات المفسرة للعزلة الاجتماعية	٢٥
الأسباب المؤدية للعزلة الاجتماعية	٢٦
أعراض العزلة الاجتماعية	٢٦
الآثار المؤدية للعزلة الاجتماعية	٢٧
طرق علاج العزلة الاجتماعية	٢٧
الفصل الثالث : الألعاب التفاعلية	
مفهوم الألعاب التفاعلية	٢٩

تاريخ الألعاب التفاعلية	٣٠
مكونات الألعاب التفاعلية	٣٢
خصائص الألعاب التفاعلية	٣٣
أنواع الألعاب التفاعلية	٣٣
تأثيرات الألعاب التفاعلية	٣٤
منهج الدراسة وإجراءاتها	
الفصل الرابع: الإجراءات المنهجية للدراسة	
نوع الدراسة ومنهجها	٣٨
مجتمع الدراسة وعينتها	٣٨
أساليب جمع البيانات وأدواتها	٣٩
اختبار صدق الاستمارة وثباتها	٣٩
الاختبارات الإحصائية	٣٩
الفصل الخامس : النتائج العامة للدراسة الميدانية	
نتائج الدراسة الميدانية	٤١
نتائج اختبار الفروض	٦٢
أهم النتائج	٦٩
التوصيات والمقترحات	٧٢
المراجع	٧٣
الملاحق	٧٦

ملخص الدراسة

شهدت السنوات القليلة الماضية تطوراً كبيراً في مجال البرمجيات، إذ أصبحت كلمة الألعاب التفاعلية مصطلحاً شائع الاستخدام في العصر الحديث، وانتشرت بصورة كبيرة خاصة بين أوساط الشباب، ومن هنا يتحدد البحث الحالي بمعرفة مدى استخدام الشباب السوري الألعاب التفاعلية، والتعرف على حجم ودوافع هذا الاستخدام من خلال عدد من العبارات التي تعبر عن دوافع التسلية وتحقيق الذات والدوافع المنفعية ودوافع التفاعل الاجتماعي، بالإضافة لمعرفة العلاقة بين الاستخدام والعزلة الاجتماعية لدى المبحوثين من خلال استخدام عبارات مقياس العزلة الاجتماعية.

وتأتي أهمية الدراسة من أهمية مرحلة الشباب، وأهمية دراسة التأثيرات التي تُحدثها الألعاب التفاعلية لديهم، حيث وزعت الباحثة استمارة استبيان إلكترونية على عينة من الشباب مكونة من (٢٢٠) مفردة في المجتمع العربي السوري.

وأظهرت نتائج الدراسة أن أغلب المبحوثين يستخدمون الألعاب التفاعلية منذ أقل من ٣ سنوات، ومن يومين إلى ثلاثة أيام في الأسبوع، كما أن الوسيلة المفضلة للمبحوثين لاستخدام الألعاب التفاعلية هي الهاتف المحمول، وإن معظم المبحوثين يستخدمون الألعاب التفاعلية للمتعة والتسلية، ويفضلون استخدامها في فترة المساء، بالإضافة إلى أن غالبية المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب التفاعلية تتراوح أعمارهم من ٢٤ لأقل من ٣٠ سنة وهم من فئة المؤهل الجامعي .

مقدمة

شهدت السنوات الأخيرة مرحلة الاندماج والتكامل بين تكنلوجيا الاتصال والمعلومات، وقد أثار ذلك التطور المذهل مجموعة تحديات أبرزها تنامي استخدام تقنيات الاتصال الالكتروني ، وظهر جيل جديد يتفاعل مع الإعلام الإلكتروني يسمى بالجيل الشبكي أو جيل الانترنت ، وامتزج الاتصال الذاتي والشخصي والجمعي والجماهيري في بيئة واحدة أعادت تشكيل الحياة الاجتماعية والاتصالية للفرد.[١]

وعلى مدار البشرية، إذ كان هناك مجتمع واحد دافع عن إعطاء الأولوية لوقت الفراغ كضرورة، فمن المحتمل أنه مجتمع العصر الحالي، حيث يعزز وقت الفراغ بالتنمية الشخصية ويمكن أن تتم تعبئته بطرق مختلفة، من بين هذه الطرق ممارسة الألعاب التفاعلية، التي أصبحت واحدة من أكثر أنواع الترفيه انتشاراً وربحاً وتسليةً.

وتعتبر الألعاب التفاعلية نشاطاً ترفيهياً شائعاً وسريع النمو في جميع أنحاء العالم، حيث يقدر عدد اللاعبين في عام ٢٠٢٠ بحوالي ٢,٧ مليار وفقا لجمعية برامج الترفيه الأمريكية، فإن مايقارب ٢٢٧ مليون أمريكي يلعبون الألعاب التفاعلية، وإن ثلثي البالغين وثلاثة أرباع الأطفال دون سن ١٨ عاما يلعبون الألعاب التفاعلية أسبوعيا، وبمعطيات متشابهة قدّر إتحاد البرمجيات التفاعلية في أوروبا (ISFE) مؤخرا أن هناك ٢٥٠ مليون من لاعبي الألعاب التفاعلية في جميع أنحاء الاتحاد الأوروبي ، وثلثي البالغين وثلاثة أرباع الأطفال دون سن ١٨ عاما يلعبون الألعاب التفاعلية أسبوعيا، وقدّر الاتحاد أن متوسط وقت اللعب في الأسبوع هو ٨,٦ ساعة.

---

[١] . عبد القادر، (٢٠٢٢)، ص١٠٩

أصبحت الألعاب التفاعلية جزءاً من الحياة الثقافية، ما أثرعلى جوانب مختلفة من الحياة اليومية ومجالات أخرى من الحياة الاجتماعية بحيث أصبحت أكثر من مجرد أحد أنواع الألعاب، بل تقود الثقافة ذاتها التي تحدد أنماط الحياة ومعانيها.[٢]

وبناء على ما سبق ونظراً لأهمية الألعاب التفاعلية بصفة خاصة في أوساط الشباب ، وقلة الدراسات التي تتناول تأثيرات هذه الألعاب على العزلة الاجتماعية لدى الشباب خاصة في المجتمع السوري ، جاءت هذه الدراسة للكشف عن استخدام الشباب السوري الألعاب التفاعلية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لديهم.

[٢] . نصيرات، (٢٠٢٢)، ص١_٢

الفصل الأول :

الإطار التمهيدي للدراسة :

الإشكالية

أهمية الدراسة

تساؤلات الدراسة

أهداف الدراسة

فرضيات الدراسة

الدراسات السابقة

التعريفات النظرية والإجرائية

نوع الدراسة ومنهجها

مجتمع الدراسة وعينتها

أساليب جمع البيانات وأدواتها

أولا : إشكالية الدراسة :

يعيش العالم اليوم تطوراً تكنلوجيّاً سريعاً، ونتيجةً لهذا التطور التكنلوجي الحاصل ظهرت تطبيقات كثيرة تخدم وتشبع مختلف الاحتياجات والاهتمامات، حيث ظهرت الألعاب التفاعلية التي تعتبر وليدة عصر التكنلوجيا وتمثل جزء من الثقافة الرقمية الحديثة، وأثار ظهورها كشكل مهيمن للترفيه والتواصل الاجتماعي أسئلة مهمة بالنسبة للاعبين والباحثين على حد سواء حول التأثير المحتمل لهذه الألعاب، وفي ظل هذه التغيرات والآثار الناجمة عن تلك الألعاب التفاعلية تسعى الدراسة الحالية لمعرفة مدى "**استخدام الشباب السوري للألعاب التفاعلية وعلاقته بالعزلة الإجتماعية لديهم**"، وذلك من خلال عينة مكونة من (٢٢٠) مبحوث ممن يستخدمون الألعاب التفاعلية، وبالتركيز على متغير حجم استخدام الألعاب التفاعلية ودوافع هذا الاستخدام، ومعرفة أنماط وعادات الاستخدام، ومعرفة درجة العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية، إضافة إلى التركيز على المتغيرات الوسيطة كالمتغيرات الديموغرافية والشخصية كـ (النوع، العمر، المستوى التعليمي والوضع الاقتصادي..).

ثانيا: أهمية الدراسة :

تنبع أهمية هذه الدراسة من :

_ أهمية الفئة العمرية التي تركز عليها الدراسة وهي "الشباب"، باعتبارها عماد أي مجتمع ولانهم القوة الفاعلة فيه.

_ الاستخدام المتزايد للألعاب التفاعلية المنتشرة على الأجهزة الذكية وأجهزة الحاسوب من قبل الشباب، وبالتالي أهمية دراسة التأثيرات المُلاحظة عليهم بسبب هذا الاستخدام.

_ عدم وجود دراسات محلية تناولت موضوع علاقة استخدام الألعاب التفاعلية بالعزلة الاجتماعية لدى الشباب.

_ أهمية موضوع العزلة الاجتماعية والتأثيرات التي تحدثها عند الشباب .

ثالثاً: تساؤلات الدراسة :

تسعى هذه الدراسة للإجابة على التساؤلات التالية:

١. ما مدى استخدام الشباب للالعاب التفاعلية ؟
٢. ما عدد أيام استخدام الشباب الألعاب االتفاعلية ؟
٣. ماعدد ساعات استخدام الشباب الألعاب التفاعلية ؟

٤. ما نوع الألعاب التفاعلية المفضلة للاعبين ؟ هل هي فردية أم جماعية؟
٥. ما مجالات الألعاب التي يفضلها اللاعبون ؟ (ألعاب المراهنات، ألعاب الرعب، ألعاب الذكاء، ألعاب تعليمية ....)
٦. ما الفترات التي يفضلها الشباب لاستخدام الألعاب التفاعلية ؟
٧. ما الأماكن التي يفضلها الشباب لاستخدام الألعاب التفاعلية ؟ هل في المنزل، المقهى، مراكز الانترنت، منزل الأصدقاء؟
٨. ما الوسائل التي يعتمد عليها الشباب في استخدام الألعاب التفاعلية ؟ (هاتف محمول، حاسب محمول، شاشة ثابتة ...)
٩. مادرجة الشعور بالعزلة الاجتماعية لدى الشباب السوري عينة الدراسة؟ (ضعيفة، متوسطة، عالية)

رابعاً: أهداف الدراسة :

تهدف الباحثة من خلال هذه الدراسة إلى :

- تحديد حجم استخدام الشباب السوري للألعاب التفاعلية .
- التعرف على أنماط وعادات الاستخدام لدى الشباب السوري للألعاب التفاعلية.
- التعرف على دوافع استخدام الشباب السوري الألعاب الإلكترونية.
- معرفة مدى ارتباط استخدام الشباب السوري الألعاب التفاعلية بعزلتهم الإجتماعية .

خامساً: فرضيات الدراسة :

١. توجد علاقة ارتباطية ذات دالة إحصائية بين حجم استخدام الألعاب التفاعلية لدى أفراد عينة الدراسة والعزلة الاجتماعية التي يشعرون بها
٢. توجد علاقة ارتباطية بين دوافع استخدام أفراد عينة الدراسة الألعاب التفاعلية والعزلة الاجتماعية الناتجة عنها، ويتفرع عن هذا الفرض عدة فروض:
    - توجد علاقة ارتباطية ذات دالة إحصائية بين العزلة الاجتماعية ودوافع التسلية .
    - توجد علاقة ارتباطية ذات دالة إحصائية بين العزلة الاجتماعية ودوافع تحقيق الذات.
    - توجد علاقة ارتباطية ذات دالة إحصائية بين العزلة الاجتماعية والدوافع المنفعية .

- توجد علاقة ارتباطية ذات دالة إحصائية بين العزلة الاجتماعية ودوافع التفاعل الاجتماعي.
- توجد علاقة ارتباطية ذات دالة إحصائية بين العزلة الاجتماعية ودوافع الاستخدام.

٣. توجد فروق دالة إحصائياً بين المتغيرات الديموغرافية لأفراد عينة الدراسة في حجم استخدام الألعاب التفاعلية والعزلة الاجتماعية الناتجة عنها، ويتفرع عن هذا الفرض عدة فروض:

- توجد فروق ذات دالة إحصائيا في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية بين فئات النوع.
- توجد فروق ذات دالة إحصائية في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية بالنسبة للحالة الاجتماعية.
- توجد فروق ذات دالة إحصائية في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية بين فئات العمر.
- توجد فروق ذات دالة إحصائية في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية بين فئات الحالة الاجتماعية.

سادساً : بعض الدراسات السابقة :

❖ **الدراسات العربية :**

١_ دراسة هدى حسن أحمد عبد المالك **(٢٠٢٣)** "**ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين** "[٣]، وهدفت هذه الدراسة إلى دراسة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين ، والتعرف على الألعاب الإلكترونية الأكثر تفضيلا لدى لمراهقين ، وحجم ممارستهم لهذه الألعاب ، والتعرف على الفروق بين أفراد العينة في زيادة الكفاءة الاجتماعية وفقا للنوع، وتمثلت عينتها ب (٢١٠) مفردة من المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية مقسمة إلى (١٠٦) من الذكور و (١٠٤) من الإناث ، واعتمدت الباحثة في بحثها على مقياسين هما : مقياس حجم الممارسة الألعاب الإلكترونية (من إعداد الباحثة) و مقياس الكفاءة الاجتماعية (من إعداد الباحثة)، وكانت أبرز نتائج تلك الدراسة :

١- يفضل الذكور الألعاب القتالية والرياضية والاستراتيجية العسكرية، بينما يفضل الإناث الألعاب الذهنية والاجتماعية.

---

[٣]. عبد المالك، (٢٠٢٣)

٢- يتساوى كل من الذكور والإناث في عدد ساعات ممارسة لألعاب الإلكترونية وهي من (٢_٤ ساعات) يوميا.

٣- يمارس المراهقون عينة البحث الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه وتعلم مهارات التخطيط والتنظيم والتفكير، والتدريب على تحقيق افنجازات والأهداف الصعبة ، ولممارسة التحدي والمنافسة مع الآخرين.

٤- توجد علاقة بين ممارسة الالعاب الإلكترونية وتنمية التفاعل الاجتمعي والتعاون الاجتماعي والقيادة الاجتماعية والانتماء الاجتماعي لدى الذكور والإناث أفراد العينة.

٥- يتضح ضعف الدور الذي تقوم به ممارسة الألعاب الإلكترونية في تنمية الانخراط الاجتماعي او الثقة الاجتماعية الإناث عينة البحث.

٦- توجد فروق دالة إحصائيا بين أفراد العينة في أبعاد (الانخراط الاجتماعي والثقة الاجتماعية والقيادة الاجتماعية) وفقا للنوع لصالح الذكور.

٧- لا توجد فروق دالة إحصائيا بين أفراد عينة البحث في أبعاد (التفاعل الاجتماعي والتعاون الاجتماعي والانتماء الاجتماعي) وفقا للنوع.

٢_ دراسة ممدوح حسن حسان نصيرات (٢٠٢٢)، " **دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والاجتماعية على طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)**"[٤]، وهدفت هذه الدراسة إلى التعرف على الآثار النفسية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم للمرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة في الداخل الفلسطيني، وتكونت عينة الدراسة من (٢٤٤) طالبا وطالبة من المدارس الإعدادية والثانوية من مدينة الطيبة، خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢، واستخدم الباحث في الدراسة أداة الإستمارة لجمع البيانات، وفق المنهج الوصفي التحليلي السببي ، وجاءت أهم نتائج الدراسة كالتالي :

١- أن المراهقين يفضلون استخدام الهاتف الذكي للألعاب الإلكترونية بصورة أكبر، ولعل ذلك نظرا للميزات التي يتميز التي يتميز بها هذا الخيار، حيث هي رخيصة الثمن ودائما تأتي بالجديد وسهلة الاستخدام.

٢- أن المراهقين يفضلون اللعب الجماعي مع الأصدقاء، ولعل ذلك يعود لشعورهم بالمتعة والسعادة عند مشاركتهم اللعب ويكون لها تأثير مايدفع بهم إعادة أحداث قصة اللعبة معا.

[٤] . نصيرات، (٢٠٢٢)

٣- أن ليس هناك وقت مفضل لممارسة الألعاب الإلكترونية.
٤- أن أكثر الألعاب الإلكترونية تفضيلا هي ألعاب القتال والمنافسة ، ثم ألعاب المغامرة ، ثم الألعاب الرياضية وتليها ألعاب الألغاز والألعاب التعليمية .
٥- أن أكثر خصائص الألعاب الإلكترونية تفضيلا هي متعة الفوز ، ثم وجود الإثارة.
٦- أن أكثر حاجة إنفعالية خلف ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الحاجة التسلية والترفيه، تتلوها الحاجة لشغل أوقات الفراغ، ثم حب المغامرة والتحدي، وأخيراً الحاجة للهروب من الواقع.
٧- أن أكثر حاجة معرفية تقف خلف ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الحاجة لتنمية الذكاء ، تتلوها الحاجة لتنمية وتطوير الموهبة .

٣_ دراسة آمال زياد عبد اللحام (٢٠١٨م) " **استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية والإشباعات المتحققة منها** "[٥]، وهدفت هذه الدراسة إلى التعرف على دوافع استخدام الأطفال اللعاب الالكترونية في المجتمع السوري ، والإشباعات المتحققة منها ، وتسليط الضوء على التاثيرات الإيجابية والسلبية النفسية والفكرية والجسدية للألعاب الإلكترونية ، وتمثلت عينتها ب (٢٠٠) مفردة من تلاميذ الصف الخامس والسادس إبتدائي بريف دمشق، واستخدمت الباحثة أداة الاستبيان "صحيفة الاستقصاء" لجمع البيانات، وكانت ابرز نتائجها :

١- تصدر ألعاب المغامرات والذكاء والرياضة على التوالي في المراتب الثلاث الأولى كأكثر الألعاب الإلكترونية التي يفضلها المبحوثين.
٢- إن أغلب المبحوثين حصلوا على معلومات وأفكار جديدة من خلال الألعاب الإلكترونية ، كما تعلموا مهارات جديدة نتيجة استخدامهم للألعاب الإلكترونية.
٣- أن الذكور تفوقوا على الإناث في الدوافع الطقوسية لاستخدام الألعاب الإلكترونية.
٤- أن الذكور لديهم دوافع منفعية لاستخدام الألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث.
٥- أظهر المقياس التجميعي للإشباعات التوجيهية ، أن نصف المبحوثين حصلوا على الإشباعات التوجيهية بدرجة مرتفعة نتيجة استخدامهم الألعاب الإلكترونية.
٦- بيّن المقياس التجميعي للإشباعات الاجتماعية، أن نصف المبحوثين حصلوا على الإشباعات الاجتماعية بدرجة منخفضة نتيجة استخدامهم الألعاب التفاعلية.
٧- أن الذكور أكثر تحقيقا للإشباعات الاجتماعية من الإناث عند استخدام الألعاب الإلكترونية .

[٥] . عبد اللحام، (٢٠١٨)

٨- أن الإشباعات الاجتماعية تزداد عند المبحوثين كلما ازداد المستوى الإقتصادي والاجتماعي لديهم نتيجة استخدامهم الألعاب الإلكترونية.

٤ـ دراسة كرام محمد يوسف يونس(٢٠١٧) "**مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قاع**"[٦]، هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الإجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قاع، تكونت عينة الدراسة من (٢٠٤) طالبا وطالبة ، واعتمدت الباحثة في الدراسة المنهج الوصفي التحليلي الارتباطي لجمع البيانات ، وجاءت أهم نتائج الدراسة :

١- أن مستوى ممارسة طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قاع للألعاب الإلكترونية كان متوسطا.

٢- أن مستوى العزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قاع.والثانوية كان متوسطا.

٣- توجد فروق دالة إحصائيا في مستوى ممارسة طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قاع تعزى لمتغير الجنس، لصالح الذكور.

٤- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى العزلة الاجتماعية تعزى لأثر متغيري الجنس والمرحلة الدراسية، والتفاعل بين متغيرات الجنس والتحصيل الدراسي والمرحلة الدراسية.

٥- توجد علاقة ارتباطية إيجابية ذات دلالة إحصائية بين مستوى مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قاع.

٥ـ دراسة استبرق داود سالم(٢٠١٥) "**الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض**"[٧]، هدفت هذه الدراسة إلى معرفة العزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض، ومعرفة الفروق ذات الدلالة الإحصائية في العزلة الاجتماعية تبعا لعدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الإلكترونية، ومعرفة الفروق ذات الدلالة الإحصائية في عدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الإكترونية تبعا لمتغير الجنس.

---

[٦] . يونس، (٢٠١٧)

[٧] . سالم،(٢٠١٥)

وتمثلت عينة البحث ب(١٠٠) مفردة من أمهات أطفال الرياض، واعتمدت الباحثة على مقياس العزلة الاجتماعية لجمع البيانات وتحقيق أهداف البحث ، وجاءت أهم نتائج هذه الدراسة:

١- أن أطفال الرياض يتمتعون بسلوك مقبول، أي أنهم لايعانون من العزلة الاجتماعية .
٢- أن أطفال الرياض من كلا الجنسين (ذكور وإناث) لا يتمتعون بالعزلة الاجتماعية.
٣- إن العزلة الاجتماعية تظهر عند الأطفال كلما زادت عدد ساعات لعبهم بالألعاب الإلكترونية.
٤- إن الذكور يقضون ساعات أكثر من الإناث بلعب الألعاب الإلكترونية.

❖ **الدراسات الأجنبية :**

١_ دراسة Xavier Prince B (٢٠٢٣) " **تأثير إدمان الألعاب عبر الانترنت على العزلة الاجتماعية بين طلاب المرحلة الجامعية الأولى في ساثياباما**"[٨]، تهدف الدراسة إلى استكشاف قضية إدمان الألعاب عبر الانترت وتاثيراتها على الأفراد ، والتدخلات المحتملة التي يمكن وضعها لمعالجة المشكلة، وتحديد مدى انتشار إدمان الألعاب عبر الانترنت بين أفراد العينة، وتقييم مستوى العزلة الاجتماعية التي يعانون منها، بالإضافة للتحقق من العلاقة بين إدمان الألعاب عبر الإنترنت والعزلة الاجتماعية بين الطلاب (عينة البحث)، وتمثلت عينة البحث ب (٢٠٠) من الأفراد الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت بانتظام ، وتتروح أعمارهم بين ١٨ و١٩ عاما، وتم جمع البيانات من خلال استطلاع عبر الانترنت باستخدام نماذج Google (استمارة استبيان)، وجاءت أبرز نتائج هذه الدراسة:

١- أن مايقارب نصف الطلاب وتحديدا (٤٩,٥%) وافقوا على أنهم يصبحون معزولين اجماعيا أثناء ممارسة الألعاب عبر الانترنت.
٢- اعترف نصف الطلاب (٥٠,٥ %) بأنهم يشعرون بالغضب عندما تمت مقاطعتهم أثناء ممارسة الألعاب عبر الانترنت.
٣- إن الإفراط في اللعب عبر الانترنت يمكن أن يؤدي إلى الادمان، ما قد يسبب آثارا سلبية على تفاعلات الفرد الاجتماعية وتنظيمه العاطفي.

[٨] . Prince B and thers, 2023

٢_ دراسة Jin Young Jung وآخرون (٢٠٢٣) "**العلاقة بين استخدام الألعاب والشعور بالوحدة والعزلة الاجتماعية : دراسة كورية على مستوى البلاد**"[٩]، هدفت هذه الدراسة إلى دراسة العلاقة بين العزلة الاجتماعية والشعور بالوحدة واستخدام الألعاب عبر الانترنت في المجتمع الكوري"الجنوبي"، وتمثلت عينة الدراسة ب (٥٥١١) مبحوثا كوريا أجابوا على استمارة مقياس الوحدة والعزلة الاجتماعية في الفترة مابين كانون الثاني٢٠٢١ و آذار ٢٠٢١، وتم تقسيم المشاركين إلى لاعبين وغير لاعبين(يستخدمون ولايستخدمون الألعاب التفاعلية)، فبالنسبة للذين يستخدمون الألعاب التفاعلية تم تقسيمهم إلى لاعبين يلعبون ألعاب منخفضة المخاطر ولاعبين يلعبون ألعاب عالية المخاطر، وتم التحكم بالبيانات الاجتماعية والديموغرافية، وجاءت نتائج الدراسة كما يلي:

١- اللاعبون الذين يلعبون ألعاب منخفضة المخاطر انخفضت لدى الذكور درجات شعورهم بالوحدة بشكل ملحوظ مقارنة بالذين يستخدمون ألعاب عالية المخاطر.
٢- انخفض شعور اللاعبون الذين لا يستخدمون ألعاب بالوحدة بشكل أقل من الذين يستخدمون ألعاب منخفضة وعالية المخاطر.
٣- إن تأثير استخدام الألعاب على الوحدة والعزلة الاجتماعية بين اللاعبين الذين يستخدمون ألعاب مرتفعة الخطورة لم يتأثر بالمتغيرات الديموغرافية للعينة.

٣_ دراسة Neelam Ehsan (٢٠٢٣) " **الدافعية للعب والشعور بالوحدة لدى طلاب الجامعة: الدور المعتدل للانترنت، إدمان الانترنت**"[١٠]، هدفت هذه الدراسة إلى فحص علاقة الدافعية للعب والشعور بالوحدة لدى طلاب الجامعة ، واسكشتفت الدور المحتمل لإدمان الألعاب عبر الانترنت بين الدافع للعب والشعور بالوحدة بين طلاب الجامعات، وتمثلت عينة الدراسة ب (٣٠٤) طلاب جامعيين معتادين على لعب ألعاب متعددة اللاعبين عبر الانترنت ، واعتمدت الدراسة على دوافع استبيان الألعاب عبر الانترنت وفق اختبار اضطراب ألعاب الانترنت، ومقياس الشعور بالوحدة لقياس متغيرات الدراسة ، وجاءت نتائج الدراسة كما يلي :

١- هناك علاقة إيجابية ذات دالة إحصائية بين الدافع للعب والشعور بالوحدة ، جادل بأن الوحدة هي حالة من العزلة.
٢- إن إدمان الألعاب عبر الانترنت يخفف من علاقة الدافع للعب بالوحدة بين طلاب الجامعات.

---

٩. Jung and others, 2023
١٠. Ehsan, 2023

٣- الاعتدال الكبير في ممارسة الألعاب عبر الانترنت عزز علاقة الدافعية للعب والشعور بالوحدة لدى طلاب الجامعة.

٤- يقضي الذكور وقتا أطول في ممارسة الألعاب عبر الانترنت مقارنة بالإناث .

التعليق على الدراسات السابقة:

١_ تبين من الدراسات السابقة قلة الدراسات العربية التي تناولت تأثير استخدام الألعاب التفاعلية على العزلة الاجتماعية مقارنة بالدراسات الأجنبية.

٢_ تشير الدراسات السابقة إلى وجود علاقة بين استخدام الألعاب التفاعلية والعزلة الإجتماعية حيث كلما زادت عدد ساعات اللعب كلما أدت إلى عزلة اجتماعية أكبر، وهذا يختلف مع نتائج الدراسة الحالية.

٣_ اعتمدت معظم الدراسات السابقة على منهج المسح، واستخدمت استمارة الاستبيان كأداة لجمع البيانات.

٤_ تشير بعض الدراسات السابقة إلى أن المبحوثين يفضلون استخدام الهاتف الذكي لممارسة الألعاب التفاعلية، وهذا يتفق مع نتائج الدراسة الحالية.

٥_ تبين من الدراسات أن معظم المبحوثين يفضلون استخدام الألعاب التفاعلية بدافع التسلية، وهذا أيضا يتفق مع نتائج الدراسة الحالية.

٦_ أشارت الدراسات السابقة إلى أن الذكور يقضون وقتاً أطول في ممارسة الألعاب التفاعلية، فيما تبين من نتائج الدراسة الحالية تساوي نسبة الذكور والإناث في أوقات ممارسة هذا النوع من الألعاب.

سابعاً: التعريفات النظرية والإجرائية:

المصطلح	التعريف النظري	التعريف الإجرائي
الألعاب التفاعلية	هي عبارة عن الألعاب المتوفرة على شكل هيئات إلكترونية، يتم التعامل معها من خلال شاشات الحاسب، التلفاز والهواتف المحمولة، وتتميز بالعديد من	هي الألعاب التي تتنوع بين ألعاب جماعية وفردية التي تتنوع بين ألعاب تعليمية وألعاب الذكاء، المتعة والإثارة والمراهنات.. والتي يستخدمها

	المؤثرات السمعية والبصرية المشوقة، وتخلق جواً من التفاعل الافتراضي بينها وبين اللاعب، وتتطلب من اللاعب تحقيق عددا من المهمات لتحقيق أهداف معينة.[11]	الفرد من خلال الإنترنت وتزوده بالمتعة والتسلية، بحيث يستمتع الفرد أثناء اللعب ليصل إلى نتائج معززة.
العزلة الاجتماعية	هي انفصال الفرد عن الآخرين وقلة تفاعله معهم ومشاركتهم في الأنشطة المختلفة، وتشير إلى اللامبالاة وعدم الانتماء، فالفرد المنعزل يصبح منعزلاً عن الآخرين بما يتضمن ذلك من شعور بالتباعد بين ذاته وذوات الآخرين وضعف صلته الاجتماعية.[12]	هي الدرجة التي سيأخذها المبحوث على مقياس مكون من مجموعة من العبارات المعبرة عن العزلة الاجتماعية مثل عبارات: (يقبلني عدد من الناس على ما أنا عليه، الحياة من حولي جميلة بسبب الأشخاص الموجودين فيها، أجد آرائي في كثير من الأحيان تختلف عن آراء أسرتي...).

ثامناً: نوع الدراسة ومنهجها:

تنتمي هذه الدراسة إلى الدرسات الوصفية التي تستهدف تصوير وتحليل وتقويم خصائص مجموعة معينة أو موقف معين يغلب عليه صفة التحديد أو دراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بطبيعة ظاهرة ما.

واعتمدت الباحثة منهج المسح وهو أكثر المناهج الملاءمة لأغراض الدراسة.

تاسعاً: مجتمع الدراسة وعينتها:

يتالف مجتمع الدراسة من الشباب السوري المستخدمين للألعاب التفاعلية الذين تتراوح أعمارهم من ١٨ حتى ٣٥ عام، وتمثلت عينة الدراسة من (٢٢٠) مبحوثاً من الذكور والإناث في المجتمع السوري من مستخدمي الألعاب التفاعلية.

[11] .الشريف. (٢٠٢٢). ص١٠٩٢
[12] . عبد الغني. (٢٠٢٠). ص٨٦

عاشراً: أساليب جمع البيانات وأدواتها:

استخدمت الباحثة صحيفة الاستقصاء (الاستبيان)، وهي إحدى الأساليب التي تستخدم في جمع البيانات الأولية الأساسية مباشرةً من العينة المختارة من مجتمع البحث وذلك عن طريق توجيه مجموعة من الأسئلة المحددة مسبقاً ضمن صحيفة الاستبيان، وتقسيم الاستبانة إلى عدة محاور.

أدبيات الدراسة

الفصل الثاني:

أولاً: مفهوم العزلة الاجتماعية .

ثانياً: أشكال العزلة الاجتماعية

ثالثاً: النظريات المفسرة للعزلة الاجتماعية .

رابعاً: الأسباب المؤدية للعزلة الاجتماعية

خامساً: أعراض العزلة الاجتماعية.

سادساً: الآثار السلبية للعزلة الاجتماعية.

سابعاً: طرق علاج العزلة الاجتماعية.

الفصل الثالث:

أولاً: مفهوم الألعاب التفاعلية.

ثانياً: تاريخ الألعاب التفاعلية

ثالثاً: مكونات الألعاب التفاعلية.

رابعاً: خصائص الألعاب التفاعلية.

خامساً: أنواع الألعاب التفاعلية.

سادساً: تأثيرات الألعاب التفاعلية.

المبحث الأول :

تمهيد :

إن الإنسان بطبيعة تكوينه هو كائن اجتماعي يحب التواصل مع الآخرين بشكل دائم، ولكن مع التطور الهائل الذي يحدث في عالمنا نلاحظ أن البشر يميلون إلى الانعزال عن المجتمع انعزالاً تاماً عن أي نوع من العلاقات الاجتماعية، كعدم التحدث مع الاصدقاء أو البقاء في المنزل منعزلاً لعدة أيام، والعيش في عالمهم الخاص الذي يخلقونه لأنفسهم، وهذا مايسمى بالعزلة الاجتماعية.

وأجريت العديد من الدراسات حول مشكلة العزلة الاجتماعية، وتبين فيها أنه يشعر مايقارب ٤٠% من عامة الناس بالعزلة في إحدى فترات حياتهم، وأن ٦٠% من الأشخاص الذين يشعرون بالعزلة هم أشخاص متزوجين في الأصل، قد يعود ذلك لعدم توفر الجانب العاطفي وقلة مشاركة المشاعر والعواطف بين الطرفين، كما تزداد فرصة فقدان الحياة بنسبة تصل إلى ١٤% بالنسبة للأشخاص الذين يعانون من العزلة الاجتماعية حيث إن هذا الأمر يجعل العزلة والتدخين على صعيد ومرتبة واحدة.[١٣]

أولاً: مفهوم العزلة الاجتماعية:

_ العزلة الاجتماعية : هي سلوك ينتج لدى الفرد من عدم إشباع الحاجة إلى الألفة والإرتباط بالآخرين، ويشعر الفرد بالعزلة لعجزه في إقامة علاقات اجتماعية مع المحيطين به، كما تؤثر على شخصية الفرد وعلى علاقاته نتيجة الإحساس بالرفض.

وترى "Barker and Ross" بأن الشخص المنعزل هو شخص تكون طاقته النفسية واهتمامه وأفكاره ومشاعره تميل إلى أن تكون موجهة داخلياً على عكس من توجيهها نحو البيئة الاجتماعية والطبيعية.

وتعرّف زينب محمود شقير العزلة الاجتماعية بأنها : شعور الفرد بالوحدة وعدم الإحساس بالانتماء إلى مجتمع يعيش فيه.

_ <u>العزلة الاجتماعية إجرائيّاً:</u> هي شعور الفرد بالوحدة، وابتعاده عن الآخرين، والانطواء على نفسه، مع انخفاض معدل تواصله معهم وقلة أصدقائه ومعارفه في الواقع.[١٤]

---

[١٣] . الأسدي.(٢٠٢٢)

[١٤] .الزهرة، (٢٠١٦)، ص٧

ثانياً: أشكال العزلة الاجتماعية:

تنقسم العزلة الاجتماعية إلى قسمين :

- العزلة الاجتماعية البسيطة : وتتمثل في الانعزال والابتعاد عن الآخرين، وعدم إقامة علاقات صداقة معهم ، والامتناع عن المبادرة بالحديث بشكل مستمر وعدم اللعب مع الآخرين وعدم الاهتمام بالبيئة المحيطة، ويتصف الفرد الذي يعاني من الاحساس بهذا المستوى من العزلة بالخمول وعدم النضج، كما أنه يقنتع بالمشاهدة دون المشاركة ولكنه لا ينسى المحيط.
- العزلة الاجتماعية الشديدة : وتنجم عن تعديل خاطئ في الانفعالات، حين يرى الطفل أو الشاب أنهم مصدر ألم وعدم راحة لذلك يلجأ للانعزال عن الآخرين، ويعاني المنعزلون اجتماعيا بهذا المستوى من العزلة من سوء التكيف الذي قد يؤدي إلى ظهور اضطرابات سلوكية شديدة في حال عدم التدخل في الوقت المناسب.[١٥]

ثالثاً: النظريات المفسرة للعزلة الاجتماعية :

- نظرية التحليل النفسي : يرى "واطسون" أن الشعور بالعزلة حالة من الكبت للخبرات المحيطة اللاشعورية التي اكتسبت خلال مرحلة الطفولة المبكرة بسبب مبدأ رفض وإنكار كل ما شأنه أن يؤدي إلى الألم، ويرى " فرويد" أن السلوك الاجتماعي يكون دائما محصلة تفاعل بين الأنظمة الثلاثة (الهو والأنا والأنا الأعلى)، ولكل منها تأثيرها في تحريك السلوك الاجتماعي للفرد.
- نظرية الذات : يرى "روجرز " أن السلوك الاجتماعي لا يمكن فهمه إلا من خلال فهم الإنسان ككل، وتسعى الذات إلى تبني السلوك الذي يواجه قبولا واستحسانا من الآخرين، وأما السلوك الذي يواجهه بالرفض فإنها تسعى لتجنبه، وعندما يكون الفرد في موقف لا تتوافر فيه ظروف التكيف الإيجابي، تبدأ المتاعب النفسية وسوء التكيف وفيها يميل الفرد أن يكون منطويا ومنعزلا على نفسه.
- النظرية السلوكية : تعتقد أن السلوك الإنساني ماهو إلا مجموعة من العادات تعلمها الفرد أو اكتسبها أثناء مراحل نموه المختلفة، وطبقا لهذه النظرية فإن من الأسباب التي تقود إلى لجوء الفرد للعزلة الاجتماعية كوسيلة للتوافق النفسي هي النقد المستمر والعقاب الشديد اللذان يتعرض لهما الأطفال خلال تربيتهم.[١٦]

---

[١٥] ضريبي و شكراوي.(٢٠٢٠).ص٦٨_٦٩

[١٦] . ضريبي و شكراوي.(٢٠٢٠).ص٦٩

- **رابعاً: الأسباب المؤدية للعزلة الاجتماعية :**

يشير الباحثون إلى وجود العديد من الأسباب التي تؤدي للعزلة الاجتماعية ومنها:

- التعرض للتسلط والاضطهاد في الصغر من قبل الآباء أو الأصدقاء .
- المعاناة من الصراع العائلي أو المشاكل العائلية الكبيرة أو التواجد في وسط هذه الصراعات.
- انعدام الثقة بالنفس وفقدان الأمل وعدم الرضا عن الحياة .
- الإصابة بالاكتئاب والعزلة والانسحاب والانطواء والقلق الاجتماعي وعدم الدخول في حوارات مباشرة مع المحيطين .
- التعرض للعنف أو الاعتداء الجنسي في عمر صغير.
- وجود زيادة في تحفيز اللوزة الدماغية، وجزء موجود في الدماغ يعمل على التحكم في الاستجابة للخوف والقلق، ويمكن أن يؤدي هذا التحفيز إلى الإصابه ببعض الاضطرابات النفسية ومنها إلى الإصابة بالعزلة الاجتماعية.[١٧]

خامساً: أعراض العزلة الاجتماعية :

يعد الشعور بالابتعاد عن الناس والأصدقاء بالعمل من أكثر أشكال وأعراض العزلة الاجتماعية، وهناك العديد من الأعراض الأخرى التي تكون مصاحبة للعزلة الاجتماعية ، وهي كالآتي:

- معظم الأشخاص المصابين بهذا الاضطراب يتجنبون التفاعل مع الناس أو الذهاب إلى الجلسات الاجتماعية خوفا من الخجل او الإحراج أو الاكتئاب.
- قيام الشخص بقضاء أوقات طويلة لوحدهم من غير التعامل مع الناس.
- الشعور بالقلق أو الخوف من الوحدة أو الفراق عن التفكير بالاختلاط مع الناس الآخرين، ووجود علاقات اجتماعية قليلة جدا أو سطحية.
- الشعور بالضيق الشديد أو الوحدة من وقت لآخر، وعدم وجود أي علاقات مع رفقاء العمل أول الأصدقاء بشكل عام.[١٨]

---

[١٧] . الغني، (٢٠٢٠)، ص٨٨_٨٩

[١٨] . الغني، (٢٠٢٠)، ص٨٩

سادساً: الآثار السلبية للعزلة الاجتماعية:

تعد العزلة الاجتماعية ظاهرة مضرّة تصيب الإنسان وتعطله عن حياته الطبيعية والحيوية، وقد تصل بالفرد المعزول إلى عدم الشعور بالرغبة إلى أيّ إنجاز يمكن أن يحققه، ويتنمو بداخله رغبة البقاء وحيداً بعيداً عن الإنتاج العملي والترفيه الشخصي، ومن الآثار السلبية للعزلة الاجتماعية:

- الإصابة بالإكتئاب وصعوبة النوم.
- ضعف وظائف القلب والأوعية الدموية.
- ضعف المناعة بسبب التأثير على خلايا الدم البيضاء التي تلعب دورا رئيسياً في استجابة الجهاز المناعي للعدوى.
- التدهور المعرفيّ المتسارع.
- زيادة خطر الإصابة بالجلطات الدماغية وأمراض القلب التاجية.
- ارتفاع مستوى التوتر والقلق.
- زيادة خطر الإصابة بالخرف بنسبة ٤٠%.[١٩]

سابعاً: طرق علاج العزلة الاجتماعية :

يشير الباحثون إلى عدة طرق تساعد على علاج أو تخفيف العزلة الاجتماعية للأفراد، ومنها:

١. إشعار الفرد بالمحبة والرحمة والحنان والقبول والاطمئنان.
٢. تدريبه على إثبات ذاته والتعبير عن مشاعره.
٣. تنمية الثقة في نفسه وروح المغامرة والتحدي من خلال الإنجاز والكفاءة في النجاح الدراسي أو المسابقات الرياضية والثقافية والأدبية
٤. العمل على تغيير النظرة السلبية عن ذاته إلى نظرة إيجابية من خلال مواطن القوة في شخصيته وتعزيزها جيداً.
٥. تدريبه على رفض طلبات الآخرين عندما تتعارض مع رغباته وأفكاره.
٦. إشراكه في المواقف الاجتماعية من خلال مواقف الحياة المختلفة، كالمناسبات واللقاءات العامة.
٧. إزالة الحساسية الزائدة وجلد الذات والانشغال بالمشكلات والهموم.

---

[١٩] . الأسدي.(٢٠٢٢).

٨. استخدام المدح والثناء والتشجيع في التصرفات الإيجابية، وتجنب استخدام الإهانة والتوبيخ والنقد أو اللوم.

٩. تعزيز الانتماء لجماعة الأصدقاء والأقران من خلال دعواتهم لمشاركته في الأمسيات أو المناسبات.[٢٠]

[٢٠] . الشيمي.(٢٠١٢)

المبحث الثاني:

أولاً: مفهوم الألعاب التفاعلية:

أشار العديد من المختصين وعلماء النفس إلى أهمية اللعب وألقوا الضوء على جميع مجالاته، كما فسرت العديد من النظريات هذا المفهوم من عدة جوانب، وتعتبر الألعاب التفاعلية نوع حديث خاص بهذا العصر من أنواع الألعاب المختلفة، والتي ينجذب إليها الأفراد من مختلف الفئات العمرية المختلفة، خاصة المراهق.

تطورت ألعاب الحاسوب خلال الأربعين سنة الماضية من ألعاب الأشرطة المرنة إلى القرص المدمج CD، إلى شبكة الانترنت، وتطورت الأشكال الجديدة من الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، كذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويعرف الباحثون هذه الألعاب بأنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو)، أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري/الحركي)، أو تحد الإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

ويعرفها آخرون بأنها ألعاب يتم تطبيقها على شاشة التلفزيون " ألعاب الفيديو"، أو على شاشة واحدة محمولة أو على جهاز حاسب آلي " ألعاب حاسب آلي"(ويتم تشغيل ألعاب الحاسب الآلي على أقراص مدمجة أو من خلال الإنترنت، وقد شملت الإصدارات الجديدة لألعاب الوحدات المحمولة جرافيك ثلاثي الأبعاد، ومعالجة عالية السرعة، وقدرات سمعية قوية والتي تعمل على إثراء تلك الألعاب ،ومع ظهور التصميم الجديد والمميز لتلك الوحدات المحمولة ظهرت وحدة مايكروسوفت الجديدة تحت اسم Xbox والذي سمي لمصممي الألعاب والمبرمجين بتطوير القدرة البصرية والترفيهية لألعاب الفيديو وقد حاز Xbox على انتباه المستخدمين على خيالهم . [٢١]

[٢١] شايب وآخرين، (٢٠٢٠)، ص٢٠٥

ثانياً: تاريخ الألعاب التفاعلية:[٢٢]

يمكن تمييز تاريخ الألعاب التفاعلية من خلال مجموعة من الفترات الزمنية والمراحل المختلفة وفق مايلي:

- **فترة الخمسينات والستينات – بداية الظهور:**

حلَّت أجهزة الحاسوب الآلي في الخمسينات من القرن الماضي مشكلات حسابية بسيطة نسبياً، ونشأت في هذه الفترة العديد من ألعاب الحاسوب من مختبرات الحاسوب الجامعية والصناعية، والتي لم تكن مخصصةً للترفيه ، بل كانت تهدف إلى إظهار كيفية التعامل مع التكنلوجيا الجديدة، واستمر ظهور الألعاب التفاعلية الأولى في المختبرات ومراكز الأبحاث.

ولم يكن المبرمجون الرواد على دراية بإمكانيات الألعاب، ويرجع ذلك جزئياً إلى الكميات الهائلة من الأجهزة المطلوبة لبدء تشغيلها.

- **فترة السبعينات – ولادة الألعاب التفاعلية :**

يشار غالبا إلى السنوات 1970–1979 بالعصر الذهبي لألعاب الأركيد.

جاء أول استغلال تجاري للألعاب في ماكينات القمار (ألعاب الأركيد) ; وهي نوعاً كلاسيكياً من الألعاب التفاعلية تعمل على أجهزة متخصصة بعد إدخال عملة فيها، وتم إطلاق أول لعبة فيديو أركيد "Space Computer" في عام 1971 ، لكنها لم تنجح تجاريا، وعلى الرغم من ذلك لم يستسلم المبتكرون، إذ أسسوا شركة أتاري بعد ذلك بوقت قصير ،والتي لم تهيمن على صناعة الألعاب التفاعلية خلال العقد التالي فحسب، بل طورت أيضا لعبة بونج "Pong" وهي أول لعبة تحقق نجاحاً عالمياً.

- **الثمانينات – بداية الألعاب التفاعلية :**

ظهرت في هذه الفترة أجهزة الحاسوب الشخصية الرخيصة التي كانت مناسبة بشكل خاص للألعاب بسبب حجم ذاكرتها وإمكانية معالجة الرسوميات والقدرات الصوتية التي تمتلكها، وكانت شركة "أتاري" واحدة من الشركات التي دخلت هذا السوق.

وكانت نسخ ألعاب هذه الحواسيب أسهل بسبب الأقراص المرنة أو أشرطة الكاسيت ، وقد أتاح هذا أيضاً إمكانية حفظ تقدم اللعبة، ما سمح بمزيد من الألعاب المعقدة.

---

[٢٢] نصيرات، (٢٠٢٢)، ص٢٠_٢٣

وقد أتاحت أجهزة الحاسوب إمكانية تخزين حالة اللعبة، بحيث يمكن للاعب التوقف والاستمرار عن اللعب في مرحلة لاحقة، ما يسمح للألعاب التي استغرقت عدة ساعات بالانتهاء ، وكانت ألعاب الأركيد المبكرة (المليئة بالدخان والمظلمة) ظاهرة اجتماعية، ومع ذلك في نهاية الثمانينات،بدأ انتقال الألعاب من الفضاء العام إلى الفضاء الخاص.

- **التسعينات – بعد جديد :**

شهد هذا العقد زيادة هائلة في قوة وحدات التحكم في الألعاب، بينما في نفس الوقت انخفضت شعبية آلات الالعاب لأنها لم تعد ذات جودة عالية، وكان الوافد الجديد هو سوني "Sony"، التي أطلقت بليستيشن "PlayStation" في عام 1994، وخلال هذا العقد أيضاً أصبحت ألعاب الحاسوب الشخصي ناضجة، إذ ازدادت قدرة المعالجة، وازدادت دقة الرسوميات، وكان لديهم أقراص صلبة لتخزين بيانات اللعبة، وميزة أخرى لأجهزة الحاسوب هي أنها تحوي على ماوس ولوحة مفاتيح ، ما أدى لظهور الألعاب التي يتعين على اللاعب فيها الإشارة بسرعة إلى المواقع على الشاشة، والألعاب التي تتطلب العديد من الأوامر المختلفة.

وقد أدى هذا التطور إلى نوعٍ مختلف من اللاعبين (غالباً من الذكور وكبار السن قليلاً) ونوعٍ مختلف من الألعاب الفردية.

وفي عام 1993، أحدثت لعبة مورتال كومبات "Mortal Combat" انتفاضة ضخمة في الولايات المتحدة بسبب صورها الهجومية،ما أدى إلى جلسات استماع في الكونجرس وبدء المناقشة حول تأثير و(حظر) العنف في ألعاب الحاسوب كما أدى إلى أول نظام تصنيف رسمي للألعاب "ESBR" .

وبدأ المجتمع في هذه الفترة ولأول مرة يسأل نفسه عما إذا كان العنف في الألعاب التفاعلية يؤدي إلى العنف في الحياة الواقعية، ومن تلك الفترة حتى اليوم الحالي والنقاش مستمر.

- **العقد الأول من القرن الحادي والعشرين – أصبحت الألعاب متصلة بالإنترنت :**

أظهر العقد الأول من القرن الحادي والعشرين ابتكاراً في كل من وحدات التحكم وأجهزة الحاسوب وسوقاً تنافسياً متزايداً لأنظمة الألعاب المحمولة، وكانت ظاهرة التعديلات التي أنشأها المستخدم للألعاب أحد الاتجاهات التي بدأت في مطلع الألفية، وتجاوزت عائدات ألعاب الهاتف المحمول مليار دولار في عام 2003، و 5 مليار دولار في عام 2007، وهو ما يمثل ربع إجمالي عائدات برامج الألعاب التفاعلية، كما ظهرت الهواتف الأكثر تقدماً في السوق مثل الهاتف الذكي "N-Series" من نوكيا في 2005 وهاتف آيفون "iPhone" من آبل في 2007 مما أضاف بقوة إلى جاذبية ألعاب الهاتف المحمول.

- **اللعب في أي مكان وفي أي وقت – 2010 :**

في العقد المنتهي، أصبحت الألعاب التفاعلية تجارةً بمليارات الدولارات، وأرباحها أعلى من أرباح صناعة السينما والموسيقى، وطُوّر عددٌ لا يحصى من استديوهات الألعاب المستقلة، ألعابٌ لكل نوع من أنواع المنصات(أجهزة الحاسوب، وحدات تحكم، الأجهزة اللوحية، والهواتف المحمولة)، ونتيجة لذلك، يلعب عدد أكبر من الأشخاص الألعاب التفاعلية بانتظام ومن مختلف الشرائح والأعمار، الأطفال والمراهقون وحتى كبار السن، كألعاب الألغاز و الألعاب المهارية وفي أي مكان، في القطار أو الحافلة أو قبل النوم، فهناك لعبة فيديو متاحة على الفور في أي وقت فراغ.

- **أعمق في العالم الافتراضي – 2020 :**

بفضل الواقع الافتراضي ، يمكن للاعبين الانغماس بشكل كامل في اللعبة ، لكن هذه التكنلوجيا لا تزال في مهدها، ستحدد دقة الرسومات الأفضل ووحدات التحكم اللمسية والأجهزة الأخف وزناً مستقبل صناعة الألعاب.

ثالثاً: مكونات الألعاب التفاعلية :

١. **الجرافيك :** أي الصورة والمؤثرات البصرية التي تقدمها هذه الصورة، سواء كانت ثلاثية الأبعاد أو ملئ الشاشة أو شيء يراه اللاعب .
٢. **الصوت sound:** ويشمل الموسيقى أو المؤثرات الصوتية التي يتم تشغيلها أثناء اللعب، بما في ذلك موسيقى البداية والنهاية، والأغاني والمؤثرات الصوتية البيئية المحيطة بأجواء اللعبة .
٣. **الواجهة interface :** ويقصد بها الواجهة التي يستخدمها اللاعب وتكون لها تأثير مباشر على أدلته، ويحدث تفاعل بينه وبينها ويشمل ذلك الاختيار بين استخدام الماوس أو لوحة المفاتيح أو ذراع اللعبة، كما يشمل الجرافيك الذي يختاره اللاعب، وفتح أو إغلاق الموسيقى من أنظمة القوائم، ونظام التحكم في اللعبة وخيارات اللعبة المتعددة option .
٤. **طبيعة اللعبة :** وتشمل مدة ممارسة اللعبة وإلى أي مدى مسلية أم لا.
٥. **القصة:** وتشمل الخلفية والتوضيحات قبل بدء اللعبة وكل لمعلومات التي يصل إليها اللاعب أثناء القصة أو عدد الفوز أو أي معلومات يتعلمها من شخصيات اللعبة.[٢٣]

[٢٣]. شعلان(٢٠٢٣).ص١٣٩٥-١٣٩٦

رابعاً: خصائص الألعاب التفاعلية :

- الألعاب التفاعلية عبارة عن برمجيات تهدف إلى الدمج بين التعلم والترفيه في آن واحد وذلك لتوليد الإثارة والتشويق والرغبة الجادة في التعلم الممزوج بالمتعة.
- تنفذ من خلال الأجهزة الإلكترونية مثل الحاسوب، وتوضع قوانين اللعبة من قبل المبرمج، وتتم تبعا لمجموعة من الإجراءات لتحقيق أهداف تعليمية .
- تستخدم الوسائط المتعددة من أفلام، صور، رسوم وأصوات.
- يغلب عليها الطابع الفردي أكثر من الجماعي.
- تعتمد اللعبة التفاعلية على عنصر المنافسة بين اللاعب ومعيار أو محك ، والتفاعل الإيجابي بين الطفل والحاسوب لمساعدته على التفكير واتخاذ القرار .
- تقدم تغذية راجعة فورية، حيث يكون دور الحاسب إذا أخطأ الفرد في خطته أن يخبره بخطئه، ويلمح له تلميحات تسهل عليه تعديل الخطة والمحاولة مرة أخرى .
- تمثل دور المعلم أثناء اللعب في الإشراف والتوجيه والإرشاد.[٢٤]

خامساً: أنواع الألعاب التفاعلية :

أشار جونز Nones إلى أن ألعاب الحاسوب وألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحقيقة حيث أنهم يندمجون بها أكثر من الواقع، وصنفت ألعاب الحاسوب إلى : ألعاب المغامرات، ألعاب المنافسة،ألعاب المحاكاة، ألعاب تعاونية، ألعاب البرمجة، ألعاب الألغاز وألعاب رجال الأعمال.

وعندما نتحدث عن ألعاب الحاسوب يجب أن نعرف أن ألعاب الفيديو ليست متشابهة بشكل عام، فهناك سبع فئات تنظم فيها ألعاب الفيديو وهي :

١. **ألعاب الحركة Action Games** : وتعتمد أكثر على التآزر " التوافق"بين العين واليدأكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة مثل ألعاب المغامرات والقيادة.
٢. **ألعاب الاستراتيجية strategy Games** : وهي الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط مثل ألعاب الألغاز والشطرنج .

[٢٤] . الشريف، (٢٠٢٢) ص١٠٩٢

٣. **ألعاب لعب الدور Role play Games :** تشبه ألعاب المغامرة ولكن بدلاً من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص، ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد .

٤. **ألعاب المغامرة Adventure Games :** وهي التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات .

٥. **ألعاب الرياضة Sports Games :** تشبه الاستراتيجيات سواء كانت من طرف الفرد أو الفريق الرياضي.

٦. **ألعاب المحاكاة Simulation Games :** توجِد موضوعاً أو عملية بكل تفاصيلها .

٧. **الألعاب القديمة Classic Games :** معظمها تحول إلى ألعاب تعليمية .

وأياً كان التصننيف لألعاب الحاسوب لا معنى له لأن كثيراً من الألعاب قد تقع تحت تصنيفات متعددة في نفس الوقت، فعلى سبيل المثال ألعاب المغامرات التي تحتاج أن يتحدد فيها القرصان الوجهة التي يريدها في البحر يمكن أن تصنف كذلك ضمن الألعاب التعليمية لتعليم الجغرافيا.

وهناك مجموعة من العناصر التي تجعل الألعاب التفاعلية مميزة ومختلفة عن وسائل الإعلام الأخرى كالتفاعلية ومستوى النشاط والتأثيرات الصوتية والمرئية، بالإضافة لوجود هدف للعبة وقوانين اللعبة وكذلك الواقعية، فدمج كل هذه العناصر تجعل الألعاب أكثر إثارة ومتعة. [٢٥]

سابعاً: تأثيرات الألعاب التفاعلية :

❖ **إيجابيات الألعاب الالتفاعلية :**

١. **تحسين المهارات العقلية والحركية :** حيث تشير العديد من الدراسات إلى أن الألعاب االتفاعلية تحسن القدرة على التفكير الإبداعي وحل المشكلات، فضلاً عن تطوير المهارات الحركية والتنسيق بين اليد والعين، فالألعاب تساعد على تنمية الذاكرة وسرعة التفكير وتطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق، كما انها تعلم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفز التركيز والانتباه وتنشط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة، كما إن هذه الأجهزة تعلم الطفل التفكير العلمي الذي يتمثل بوجود مشكلة ثم التدرج بحلها.

[٢٥] . شعلان، (٢٠٢٣)، ص١٣٩٦

٢. **تحسين الصحة النفسية :** تشير بعض الدراسات إلى أن الألعاب التفاعلية قد تحسن الصحة النفسية، مثل الاكتئاب والقلق والتوتر.

٣. **تحسين الحياة الإجتماعية :** يمكن للألعاب التفاعلية أن تساعد على تعزيز الحياة الإجتماعية، مثل تشجيع التفاعل الإجتماعي وتعزيز الصداقات.[٢٦]

❖ **سلبيات الألعاب التفاعلية :**

١. **الإدمان الرقمي:** يمكن للألعاب التفاعلية أن تؤدي إلى الإدمان الرقمي، وهذا يمكن أن يؤثر على الحياة الإجتماعية والصحة النفسية للأفراد.

٢. **التأثير على السلوك :** تشير بعض الدراسات إلى أن الألعاب التفاعلية يمكن أن تؤثر على السلوك، مثل العنف والعدوانية والانفعالات السلبية ، لاسيما لدى الأطفال والمراهقين بشكل خاص، فهذه المشاهد تدفع الطفل أو المراهق إلى تمجيد العنف واعتباره سمة أساسية للتفوق وأنه أفضل أسلوب لحل المشاكل التي تواجه المرء في حياته، وبخاصة أن الطفل أو المراهق هو الذي يتقمص الدور العنيف في اللعبة الإلكترونية مباشرة، فيشارك بنفسه أداء مشاهد التعذيب والقتل الدموي التي تظهر في اللعبة بشكل متكرر. [٢٧]

٣. **الأضرار الإجتماعية :** تتمثل بزيادة مساحة انفصال المراهق أو الطفل عن الواقع وخطورة استخدام شخصيات إلكترونية خيالية ، فهذه الشخصيات تنمي خيال المستخدم لكن في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال من الواقع، وكي يندمج بالواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية وهو ما يفجر طاقات العنف والتوتر والتحدي والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط به.

٤. **الأضرار الصحية :** إن ممارسة الألعاب التفاعلية لفترات طويلة في المنزل وعدم الخروج للتعرض لأشعة الشمس والحصول على الفيتامينات الضرورية لنمو العظام يتسبب في المستقبل بإصابتهم بنقص الفيتامين، مما يؤدي إلى الإصابة بآلام في الظهر والركبتين، كما تؤثر الألعاب الإلكترونية على النظر نتيجة التعرض للأشعة الكهرومغناطيسة قصيرة التردد، كما أن حركة العينين تكون سريعة جداً، مما يزيد

---

[٢٦] . عبد المالك، (٢٠٢٣)، ص٢٤٣

[٢٧] .عبد المالك، (٢٠٢٣)، ص ٢٤٤

من فرص إرهاقها وهذا بدوره يؤدي إلى احمرار العين وجفاف وحكة وكلها أعراض تعطي إحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحياناً بالقلق والاكتئاب.

٥. **التأثير على التحصيل الدراسي** : إن ممارسة الألعاب التفاعلية تؤثر سلباً على التحصيل الدراسي وتؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية وحدوث اضطرابات في التعلم، كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارستها يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، وقد تجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب للمدرسة، وإن ذهبوا فإنهم يستسلمون للنوم في الصف بدلاً من الإصغاء إلى المعلم وهذا يؤدي إلى بعض الاضطرابات في التركيز. [٢٨]

[٢٨] . صوفان وقجبور، (٢٠٢٠)، ص٦٠_٦١

الفصل الرابع: الإجراءات المنهجية للدراسة البحثية

أولاً: نوع الدراسة ومنهجها

ثانياً: مجتمع الدراسة وعينتها

ثالثاً: أدوات جمع البيانات

رابعاً: الاختبارات الإحصائية

خامساً: حساب ثبات المقياس

أولاً: نوع الدراسة ومنهجها :

نوع الدراسة:

تعد الدراسة من الدرسات الوصفية التي تتعامل مع ظواهر بحثية يتوافر بشأنها عدد من المؤشرات التي استخلصتها البحوث السابقة، واستهدفت تصوير وتحليل وتقويم خصائص مجموعة معينة أو موقف معين يغلب عليه صفة التحديد أو دراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بطبيعة ظاهرة، وهذا النوع من البحوث لا يقف عند حد جمع البيانات، وإنما يمتد إلى تصنيف البيانات والحقائق التي تم جمعها وتسجيلها، وتفسير هذه البيانات وتحليلها تحليلا شاملا لاستخلاص نتائج ودلالات مفيدة تؤدي إمكانية إصدار تعميمات بشأن الموقف أو الظاهرة.

منهج الدراسة :

اعتمدت الباحثة منهج المسح وهو أكثر المناهج الملاءمة لأغراض الدراسة، باعتباره جهداً علمياً منظماً للحصول على بيانات ومعلومات وأوصاف الظاهرة والأساليب التي اتبعت لمواجهة هذه الظاهرة ومعرفة كافة جوانبها، كما يسمح باختبار العلاقات بين المتغيرات، واختبار فروض الدراسة واستخلاص النتائج التفسيرية، وستطبق الدراسة منهج المسح لاستجابات المبحوثين المستخدمين الألعاب التفاعلية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية.[٢٩]

ثانياً: مجتمع الدراسة وعينتها :

مجتمع الدراسة :

يتالف مجتمع الدراسة من الشباب السوري المستخدمين للألعاب التفاعلية الذين تتراوح أعمارهم من ١٨ حتى ٣٥ عام .

عينة الدراسة:

تكونت عينة هذه الدراسة من الشباب مستخدمي الألعاب التفاعلية، مؤلفة من (٢٢٠) مبحوث من الذكور والإناث في المجتمع العربي السوري، وتم اختيارها بطريقة العينة المتاحة.

[٢٩] .عبد الحميد،محمد.(٢٠٠٠).ص٢٩٣_٢٩٤

ثالثاً: أساليب جمع البيانات وأدواتها :

أداة الدراسة :

استخدمت الباحثة صحيفة الاستقصاء (الاستبيان)، وهي إحدى الأساليب التي تستخدم في جمع البيانات الأولية الأساسية مباشرةً من العينة المختارة من مجتمع البحث وذلك عن طريق توجيه مجموعة من الأسئلة المحددة مسبقاً وتم تقسيم الاستبانة إلى عدة محاور كالتالي:

المحور الأول : مدة استخدام الألعاب التفاعلية .

المحور الثاني :حجم استخدام الألعاب التفاعلية.

المحور الثالث: أنماط وعادات استخدام الألعاب التفاعلية.

المحور الرابع: العبارات المتعلقة بدوافع استخدام الألعاب التفاعلية.

المحور الخامس: العبارات المتعلقة بالعزلة الاجتماعية.

المحور السادس : العوامل الديموغرافية .

رابعاً: الاختبارات الإحصائية :

بعد أن جمعت الباحثة البيانات اللازمة من خلال استمارة تم توزيعها إلكترونيا، والتحقق من صحتها، ووصولها للجمهور المستهدف تم ترميزها وتحليلها باستخدام البرنامج الإحصائي package for the social science statical ، والذي يعرف باختصار "**SPSS** " وتم استخدام المعاملات والاختبارات الإحصائية التالية للدراسة:

١. المتوسط الحسابي Mean والوزن المئوي لبعض المتغيرات.
٢. معامل الارتباط بيرسون Person Carrelation Coefficient.
٣. اختبار Independent T-Test.
٤. اختبار ANOVA

خامساً: حساب ثبات المقياس:

- **معامل ألفا كرونباخ:**

استخدمت الباحثة معامل ألفا كرونباخ للتحقق من ثبات المقاييس الواردة في استمارة استخدام الألعاب التفاعلية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية ، وجاءت النتائج كما يلي:

أبعاد دوافع المبحوثين من استخدام الألعاب التفاعلية

أبعاد الدوافع	قيمة معامل ألفا
دوافع التسلية	٠,٦٧٠
دوافع ارضاء الذات	٠,٦٦٨
دوافع منفعية	٠,٦٠
دوافع التفاعل الاجتماعي	٠,٧٤٣
دوافع الاستخدام	٠,٧٣٥

يتضح من الجدول السابق أن المقياس يتسم بدرجة عالية من الثبات.

النتائج العامة للدراسة الميدانية

نتائج الدراسة الميدانية :

تمهيد:

انطلقت هذه الدراسة من المشكلة البحثية : " **استخدام الشباب السوري الألعاب التفاعلية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية** "، للتعرف على حجم استخدامهم للألعاب التفاعلية، ودوافع استخدامهم لها، بالإضافة إلى أنماط الاستخدام و العلاقة بين الاستخدام للألعاب والعزلة الاجتماعية لدى الشباب، مع مراعاة المتغيرات الديموغرافية (النوع، العمر، الحالة الاجتماعية، المستوى الاقتصادي والتعليمي).

وقد وزعت الباحثة استمارة استبيان إلكترونية على عينة من المبحوثين مؤلفة من (٢٢٠) فرداً ممن يستخدمون الألعاب التفاعلية، وتوصلت إلى عدة نتائج سيتم مناقشتها في الصفحات التالية، وتقديم مجموعة من المقترحات البحثية والعملية في النهاية.

وتستعرض الباحثة في هذا الفصل نتائج الدراسة المسحية : " **استخدام الشباب السوري الألعاب التفاعلية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية** " في مبحثين، يتضمن المبحث الأول عرضاً للنتائج الأولية المتعلقة بالدراسة تشمل التكرارات البسيطة والوزن المئوي للعبارات المكونة لمقاييس الاستمارة وعدد المقاييس التجيعية الوارد ذكرها فيه، وفي المبحث الثاني تم عرض نتائج الاختبارات الخاصة بفروض الدراسة مرفقة ببعض العلاقات الممكنة بين متغيراتها، و يتضمن المبحث معامل بيرسون واختبارات Independent T-Test لاختبار الفروق بين مجموعتين واختبار ANOVA لاختبار الفروق بين أكثر من مجموعة.

المبحث الأول

النتائج العامة للدراسة الميدانية

مدخل :

تستعرض الباحثة في هذا المبحث النتائج العامة للدراسة الميدانية ونتائج التحليل الإحصائي للبيانات، ويشمل هذا المبحث عرضاً عاماً للتكرارات البسيطة، والنسبة المئوية ، والوزن المئوي للعبارات التي تحدد دوافع استخدام الألعاب التفاعلية ، وعبارات مقياس العزلة الاجتماعية ، وجاءت النتائج كالتالي :

أولا: مدة استخدام الألعاب التفاعلية:

لمعرفة عدد سنوات استخدام المبحوثين الألعاب التفاعلية، جاءت النتائج كالتالي:

جدول رقم (١)

توزع المبحوثين حسب مدة استخدام الألعاب التفاعلية

منذ متى تستخدم الالعاب التفاعلية	ك	%
أقل من ٣ سنوات	٨٧	**٣٩,٥**
من ٣ لأقل من ٥ سنوات	٧٥	**٣٤,١**
من ٥ سنوات فأكثر	٥٨	**٢٦,٤**
المجموع	٢٢٠	**١٠٠**

يوضح الجدول السابق أن نسبة الذين يستخدمون الألعاب التفاعلية منذ أقل من ٣ سنوات تصدرت بنسبة (٣٩,٥%) ، تلتها نسبة الذين يستخدمون الألعاب التفاعلية من ٣ إلى أقل من ٥ سنوات (٣٤,١%)، أما المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب التفاعلية منذ أكثر من ٥ سنوات فجاءت نسبتهم (٢٦،٤%)، هذا يشير إلى تقارب المبحوثين في فترة استخدامهم الألعاب التفاعلية بالتالي تقارب تأثيرها عليهم إلى حد ما.

ثانيا : حجم استخدام الألعاب التفاعلية :

لمعرفة حجم استخدام المبحوثين للالعاب التفاعلية، جمعت الباحثة الأسئلة المتعلقة بحجم الاستخدام وهي الأسئلة (٢_٣_٤_٥) ضمن مقياس واحد وهي الأسئلة التي تعبر عن (مدى استخدام الألعاب التفاعلية،

عدد ساعات استخدام الألعاب التفاعلية ، وعدد أيام استخدام الألعاب التفاعلية في الأسبوع، وعدد الألعاب التي يستخدمها في المرة الواحدة)، وجاءت النتائج كالتالي:

جدول رقم (٢)

توزع المبحوثين حسب مدى استخدام الألعاب التفاعلية

مدى استخدامك للألعاب التفاعلية	ك	%
نادراً	**٥٢**	**٢٣,٦**
أحياناً	**١١٦**	**٥٢,٧**
دائماً	**٥٢**	**٢٣,٦**
المجموع	**٢٢٠**	**١٠٠**

يظهر الجدول السابق أن نسبة المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب التفاعلية "أحيانا" حظيت بأعلى نسبة وهي (٥٢,٧%)، بينما تساوت نسبة الذين يستخدمون الألعاب التفاعلية "دائما" و"بشكل نادر" لتكون (٢٣,٦%).

جدول رقم (٣)

توزع المبحوثين حسب عدد أيام استخدام الألعاب التفاعلية أسبوعياً

عدد أيام استخدام الالعاب التفاعلية	ك	%
يوم واحد	**٥٥**	**٢٥,٠**
من يومين لثلاثة أيام	**٧٢**	**٣٢,٧**
من أربعة لخمسة أيام	**٥١**	**٢٣,٢**
يومياً	**٤٢**	**١٩,١**
المجموع	**٢٢٠**	**١٠٠**

يوضح الجدول السابق أن أعلى نسبة كانت للمبحوثين الذين يستخدمون الألعاب التفاعلية "من يومين لثلاثة أيام" حيث جاءت نسبتهم (٣٢,٧%)، وتلتها نسبة الأشخاص الذين يستخدمون الألعاب " يوم واحد أسبوعيا" لتكون (٢٥,٠%)، أما نسبة الأشخاص الذين يستخدمون الألعاب "من أربعة لخمسة أيام "هي (٢٣,٢%)، والمبحوثين الذين يستخدمون الألعاب التفاعلية يومياً جاءت نسبتهم (١٩,١%) .

جدول رقم (٤)

توزع المبحوثين حسب عدد ساعات الاستخدام يومياً

عدد ساعات استخدام الالعاب التفاعلية	ك	%
أقل من ساعة	**٨٩**	**٤٠,٥**
من ساعة لأقل من ٣ ساعات	**٩٨**	**٤٤,٥**
من ٣ ساعات فأكثر	**٣٣**	**١٥,٠**
المجموع	**٢٢٠**	**١٠٠**

يظهر الجدول السابق أن المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب التفاعلية "من ساعة لأقل من ٣ ساعات " تصدرت النسب لتكون (٤٤,٥%) ، تليها الذين يستخدمون الألعاب "لأقل من ساعة " بنسبة (٤٠,٥%)، وبالنسبة للذين يستخدون الألعاب " من ٣ساعات فأكثر " فتذيلت نسبتهم لتكون(١٥,٠%).

جدول رقم (٥)

توزع المبحوثين حسب عدد الألعاب التفاعلية التي تستخدمها في المرة الواحدة

عدد الألعاب التفاعلية التي تستخدمها	ك	%
لعبة واحدة	**١١٣**	**٥١,٤**
لعبتين	**٧٤**	**٣٣,٦**
ثلاث ألعاب فأكثر	**٣٣**	**١٥,٠**
المجموع	**٢٢٠**	**١٠٠**

توضح نتائج الجدول السابق أن أكثر الأشخاص يفضلون استخدام لعبة واحدة فقط وجاءت نسبتهم (٥١,٤%)، بينما الذين يستخدمون لعبتين فنسبتهم (٣٣,٦%)، أما بالنسبة للأشخاص الذين يستخدمون ثلاث ألعاب فأكثر فهي أقل نسبة (١٥,٠%).

_ مقياس حجم الاستخدام :

جمعت الباحثة الأسئلة السابقة: ((مدى استخدام الألعاب التفاعلية، عدد ساعات استخدام الألعاب التفاعلية ، وعدد أيام استخدام الألعاب التفاعلية في الأسبوع، وعدد الألعاب التي يستخدمها في المرة الواحدة)) لتكوين مقياس حجم الاستخدام ، وبعد تقسيم المقياس على مستويات ثلاثة (منخفض ومتوسط ومرتفع)، جاءت النتائج كما يلي :

جدول رقم (٦)

توزع المبحوثين حسب حجم فئات حجم استخدام الألعاب التفاعلية

فئات حجم الاستخدام	ك	%
استخدام منخفض	**٨٥**	**٣٨,٦**
استخدام متوسط	**٨٠**	**٣٦,٤**
استخدام مرتفع	**٥٥**	**٢٥,٠**
المجموع	**٢٢٠**	**١٠٠**

يظهر الجدول السابق أن نسبة (٣٨,٦%) يستخدمون الألعاب التفاعلية بشكل منخفض، وهي التي حظيت بأعلى نسبة عن عداها من النسب، يليها الاستخدام المتوسط بنسبة بلغت (٣٦,٤)، ومن الممكن أنه لا يوجود الوقت الكافي للشباب لاستخدام تلك الألعاب، بالإضافة إلى أن غالبية العينة يمكن أن تكون من فئة الجامعيين وفي فترة تحضيرهم للامتحانات وهذا ما قلل نسبة استخدامهم للألعاب التفاعلية، ومن الممكن أن تعود لعوامل أخرى كضعف الانترنت بما أن معظم الألعاب تحتاج إلى انترنت، وهذا يتعارض مع نتائج دراسة (نصيرات،٢٠٢٢)[٣٠] تبين فيها أن نسبة استخدام الشباب الألعاب التفاعلية تراوحت بين مرتفعة ومتوسطة .

[٣٠] نصيرات.(٢٠٢٢)

ثالثا : أنماط وعادات استخدام الشباب للألعاب التفاعلية:

١_ الفترات التي يستخدم فيها الألعاب التفاعلية:

لم تكتفِ الباحثة برصد حجم استخدام الألعاب التفاعلية لدى أفراد العينة الدراسة، بل رصدت أنماط استخدامها، وذلك من خلال معرفة (فترات استخدامهم الألعاب التفاعلية، أماكن الاستخدام، مستوى الألعاب، الوسائل المستخدمة، ومجالات الألعاب التفاعلية التي يفضلها المبحوثين)، وبعد طرح الأسئلة وجمع البيانات جاءت النتائج كالتالي :

جدول رقم (٧)

توزع إجابات العينة حسب أوقات استخدلم الألعاب التفاعلية

الفترات التي تستخدم فيها الالعاب التفاعلية	ك	%
صباحاً	**٢١**	**٩,٥**
عند الظهيرة	**٨١**	**٣٦,٩**
مساءً	**١١٨**	**٥٣,٦**
ن (جملة من سئلوا)	**٢٢٠**	

يظهر الجدول السابق أن فترة المساء حظيت بأعلى نسبة من بين الفترات التي يستخدم فيها المبحوثين الألعاب التفاعلية فكانت (٥٣,٦%)، وتليها فترة " الظهيرة" بنسبة (٣٦,٩%) ، أما فترة " الصباح فقد حظيت بأقل نسبة إجابات من المبحوثين وهي (٩,٥%)، أي أن أغلب المستخدمين يزيدون في استخدامهم الألعاب التفاعلية بعد إنهاء التزاماتهم الدراسية أو المهنية، ويجدون فترة المساء منفذا لاستخدام تلك الألعاب للهروب من الضغوطات التي تواجههم أثناء اليوم.

٢_ الأماكن التي يستخدم فيها المبحوثين الألعاب التفاعلية:

تنوعت أماكن استخدام الألعاب التفاعلية وبحسب ظروف المستخدمين والتزاماتهم المتنوعة، أو حتى بحسب تواجد زملاء الاستخدام.

وعند سؤال المبحوثين عن الأماكن التي يستخدمون فيها الألعاب التفاعلية ، جاءت النتائج كما يلي:

جدول رقم(٨)

توزع المبحوثين حسب أماكن استخدام الألعاب التفاعلية

الأماكن التي تستخدم فيها الالعاب	ك	%
المنزل	**١٤٢**	**٦٤,٥**
المقهى	**٢٥**	**١١,٤**
مراكز الانترنت	**٢٧**	**١٢,٣**
منزل الأصدقاء	**٢٦**	**١١,٨**
ن (جملة من سئلوا)	**٢٢٠**	

تظهر نتائج الجدول السابق تصدر "المنزل" كأكثر الأماكن التي يستخدم فيها المبحوثين الألعاب التفاعلية وجاءت بنسبة (٦٤,٥%)، تليها وبنسب متقاربة جدا المقهى ومراكز الانترنت ومنازل الأصدقاء، وقد يكون هذا مؤشرا لطول فترة استخدام المبحوثين لهذه الألعاب، حيث لا يلتزم بمواعيد المقاهي أو المراكز أو حتى منازل الأصدقاء، كما أن طول فترة الاستخدام تجعل المبحوث يميل للبقاء في المنزل لأنه قد يكون أكثر راحة بالنسبة له.

٣_ أنواع الألعاب التفاعلية :

عند سؤال المبحوثين عن أنواع الألعاب التفاعلية المفضلة لديهم ، جاءت النتائج كالتالي :

جدول رقم (٩)

توزع المبحوثين حسب مستوى الألعاب التفاعلية التي يفضلونها

أنواع الألعاب التفاعلية	ك	%
فردي	**١١١**	**٥٠,٥**
جماعي	**١٠٩**	**٤٩,٥**
المجموع	**٢٢٠**	**١٠٠**

يظهر الجدول السابق أن نسب أنواع الألعاب متقاربة إلى حد كبير ، لكن تفوق مستوى الألعاب "الفردي" وحظي بنسبة (٥٠,٥%) ، بينما حصلت الألعاب الجماعية على نسبة (٤٩,٥%)، فهذين النوعين من الألعاب يحظيان باستخدام مرتفع مايشير إلى تفضيل المبحوثين المتقارب لكل أنواع الألعاب.

٤_ الوسيلة التي يستخدمها المبحوثين للعب الألعاب التفاعلية :

عند سؤال المبحوثين عن الوسيلة التي يستخدمونها للعب الألعاب التفاعلية ، جاءت النتائج كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول رقم (١٠)

توزع إجابات المبحوثين حسب الوسيلة المستخدمة للعب الألعاب التفاعلية

الوسيلة التي تستخدمها للعب	ك	%
الهاتف المحمول	**١٥٤**	**٧٠,٠**
الحاسب المحمول	**٣٨**	**١٧,٣**
شاشة ثابتة	**٢٢**	**١٠,٠**
حاسب لوحي	**٢٣**	**١٠,٥**
كمبيوتر مكتبي	**١٧**	**٧,٧**
ن	**٢٢٠**	

يتضح من الجدول السابق أن " الهاتف المحمول" من الوسائل المستخدمة في اللعب وحظي بأعلى نسبة وهي (٧٠,٠%) ، وهذا يعود لامتلاك معظم أفراد العينة الهواتف الشخصية المحمولة، ونظرا لسهولة استخدامها عن بقية الوسائل ، وهذه النتيجة تتفق مع نتيجة دراسة (نصيرات،٢٠٢٢)[٣١] التي تصدرت فيها نسبة استخدام الهاتف المحمول(الذكي) من قبل المبحوثين حيث بلغت(٥٤%) ، وجاء "الحاسب المحمول" بالدرجة الثانية بنسبة (١٧,٣%)، وذلك نظرا لصعوبة استخدامه مقارنة بالهاتف المحمول، وحاجته إلى مصدر طاقة لفترة طويلة وهذا هو السبب الذي يجعل الوسائل الأخرى (الشاشة والكمبيوتر المكتبي) أقل في نسب الاستخدام أيضا، بينما تقل نسب استخدام الحاسب اللوحي نظرا لقلة استخدامه بشكل عام في المجتمع السوري.

[٣١] .نصيرات.(٢٠٢٢)

٥_ مجالات الألعاب التفاعلية التي يفضلها المبحوثين :

عند سؤال الباحثة عن مجالات الألعاب التفاعلية التي يفضلها المبحوثين، جاءت النتائج كما هو موضح في الجدول التالي :

جدول رقم (١١)

توزع إجابات المبحوثين حسب مجالات الألعاب التفاعلية المفضلة لديهم

مجالات الألعاب التفاعلية	ك	%
ألعاب المراهنات	**٣٣**	**١٥,٠**
ألعاب المحاكاة	**٢٧**	**١٢,٣**
ألعاب الرعب	**١٣**	**٥,٩**
ألعاب استراتيجية	**٣٤**	**١٥,٥**
ألعاب ممارسة الأدوار	**١٢**	**٥,٥**
ألعاب المتعة والإثارة_ألعاب المغامرات	**٨١**	**٣٦,٨**
ألعاب الرياضة	**٤٤**	**٢٠,٠**
ألعاب الألغاز	**٥٠**	**٢٢,٧**
ألعاب الذكاء	**٥٤**	**٢٤,٥**
ألعاب تعليمية	**٢٧**	**١٢,٣**
ن	**٢٢٠**	

توضح نتائج الجدول السابق أن المرتبة الأولى كانت لألعاب المتعة والإثارة وألعاب المغامرات حيث حظيت بنسبة (٣٦,٨%)، إذ أن فضول الشباب وحبهم للاستكشاف والمغامرة يدفعهم لممارسة هذه الأنواع من الألعاب ، والتي تثير بداخلهم الحماس والمتعة في الفوز، تليها ألعاب الذكاء بالمرتبة الثانية بنسبة (٢٤,٥%)، حيث أنها تساعدهم في تنمية المهارات الإدراكية، ورفع مستوى الذكاء، بالإضافة إلى أنها تشعراللاعبين بالإنجاز، تتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة (اللحام، ٢٠١٨)[٣٢]، إذ تصدرت فيها ألعاب

[٣٢] اللحام.(٢٠١٨)

المغامرات والذكاء في المراتب الأولى، وتليها بالمرتبة الثالثة ألعاب الألغاز بنسبة بلغت (٢٢,٧%)، التي تنمي أيضا الفضول والتفكير العميق لديهم، واحتلت الرياضة المرتبة الرابعة بين الألعاب حيث بلغت نسبتها (٢٠,٠%)، وتعتقد الباحثة أن عدم استطاعة المبحوثين ممارسة هذا النوع من الألعاب على أرض الواقع يدفعهم لممارستها افتراضيا، سواء على الهواتف المحمولة أو الحواسب المحمولة أو الشاشات الثابتة وغيرها، ويمكن أن يكون ذلك بسبب ضيق الوقت، أو بسبب صعوبة التعامل مع النوادي الرياضية، وجاءت الألعاب الاستراتيجية بالمرتبة الخامسة بنسبة (١٥,٥%)، وألعاب المراهنات بالمرتبة السادسة بنسبة (١٥,٠) ، هذا يعود إلى حداثة هذا النوع من الألعاب وعدم معرفة المبحوثين التعامل معه، وفي المراتب الأخيرة جاءت الألعاب التعليمية وألعاب المحاكاة في المرتبة السابعة بنسبة متساوية وهي (١٢,٣%)، وفي المرتبة الثامنة ألعاب الرعب بنسبة (٥,٩%)، وفي المرتبة التاسعة والأخيرة ألعاب ممارسة الأدوار بنسبة (٥,٥%).

رابعاً : دوافع استخدام الشباب الألعاب التفاعلية :

١_ دوافع استخدام الشباب الألعاب التفاعلية :

طرحت الباحثة مجموعة من العبارات التي تحدد دوافع استخدام الشباب الألعاب التفاعلية، وجاءت النتائج كالتالي بعد استخراج التكرارت والمتوسط الحسابي والوزن المئوي.

جدول رقم (١٢)

توزع إجابات العينة حسب دوافع استخدامهم للألعاب التفاعلية

عبارات الدوافع	دائماً		أحياناً		نادراً		المتوسط الحسابي	الوزن المئوي
	ك	%	ك	%	ك	%		
أستخدم الألعاب التفاعلية للمتعة والتسلية.	٩٠	٤٠,٩	٦٧	٣٠,٥	٦٣	٢٨,٦	٢,١٢	٧٠,٧٦
أستخدم الألعاب التفاعلية لأني أشعر بلذة ومتعة عندما أفوز باللعبة.	٦٤	٢٩,١	١٠٠	٤٥,٥	٥٦	٢٥,٥	٢,٠٤	٦٧,٨٨

أستخدم الألعاب التفاعلية لملئ وقت فراغي.	٥٩	٢٦,٨	١٠١	٤٥,٩	٦٠	٢٧,٣	٢,٠٠	٦٦,٥٢
أستخدم الألعاب التفاعلية لتنمية مهاراتي التعليمية.	٥٢	٢٣,٦	١٠٣	٤٦,٨	٦٥	٢٩,٥	١,٩٤	٦٤,٧٠
فضولي يدفعني لاستخدام هذه الألعاب واكتشافها.	٥٢	٢٣,٦	٩٦	٤٣,٦	٧٢	٣٢,٧	١,٩١	٦٣,٦٤
رغبتي في التحدي ومنافسة الآخرين تجعلني أستخدم الألعاب التفاعلية.	٥٩	٢٦,٨	٧٦	٣٤,٥	٨٥	٣٨,٦	١,٨٨	٦٢,٧٣
ألجأ إلى الألعاب التفاعلية لأنني اعتدت استخدامها.	٥٠	٢٢,٧	٨٠	٣٦,٤	٩٠	٤٠,٩	١,٨٢	٦٠,٦١
أستخدم الألعاب التفاعلية لتعزيز تواصلي مع الآخرين.	٤٣	١٩,٥	٨٥	٣٨,٦	٩٢	٤١,٨	١,٧٨	٥٩,٢٤
أستخدم الألعاب التفاعلية بسبب رغبتي في الهروب من الواقع والضغوطات اليومية.	٤٤	٢٠,٠	٧٢	٣٢,٧	١٠٤	٤٧,٣	١,٧٣	٥٧,٥٨
أستخدم الألعاب التفاعلية لأتغلب على شعوري بالوحدة.	٢٣	١٠,٥	١٠٣	٤٦,٨	٩٤	٤٢,٧	١,٦٨	٥٥,٩١
أستخدم الألعاب التفاعلية للانخراط بمجتمعات اللاعبين الآخرين.	٣١	١٤,١	٧٨	٣٥,٥	١١١	٥٠,٥	١,٦٤	٥٤,٥٥
أستخدم الألعاب التفاعلية لممارسة أدوار مختلفة عن شخصيتي الحقيقة.	٢٧	١٢,٣	٧٩	٣٥,٩	١١٤	٥١,٨	١,٦٠	٥٣,٤٨
ن	٢٢٠							

تظهر نتائج الجدول السابق تصدر دافع التسلية " **أستخدم الألعاب التفاعلية للمتعة والتسلية**" في المرتبة الأولى بوزن مئوي قدره (٧٠,٧٦%)، وذلك لأن أهم أهداف الألعاب الإلكترونية هو التسلية وإثارة المتعة لدى الشباب، وكونها تحوي في مضامينها متعة وجاذبية ، إضافة إلى أن الإنسان بطبعه يحب التسلية، ويليه دافع تحقيق الذات " **أستخدم الألعاب التفاعلية لأني أشعر بلذة ومتعة عندما أفوز باللعبة**" في

المرتبة الثانية بوزن مئوي (٦٧,٨٨%)، فمتعة الفوز لدى الشباب نتيجة ممارسة هذه الألعاب تجعلهم يشعرون بأنهم حققوا إنجازا عظيما، وهذا يحفزهم لإعادة ممارستها مرة أخرى، أما المرتبة الثالثة فكانت من نصيب دافع التسلية " **أستخدم الألعاب التفاعلية لملئ وقت فراغي** " بوزن مئوي قدره (٦٦,٥٢%)، ويرجع هذا _حسب الباحثة_ إلى عدم وجود بدائل للتسلية أقل تكلفة وأكثر متعة، يليه الدافع المنفعي " **أستخدم الألعاب التفاعلية لتنمية مهاراتي التعليمية**" في المرتبة الرابعة بوزن مئوي قدره (٦٤,٧٠%)، وهومؤشر إيجابي، يدل على اهتمام المبحوثين بتنمية مهاراتهم التعليمية من خلال تلك الألعاب ونظرا لتطور هذه الألعاب في تقديم المعلومات بطريقة جذابة ومثيرة للاهتمام، وجاء في المراتب الأخيرة دافع التسلية " **أستخدم الألعاب التفاعلية بسبب رغبتي في الهروب من الواقع والضغوطات اليومية**" في المرتبة التاسعة وبوزن مئوي قدره (٥٧,٥٨%)، فالظروف المحيطة بالشباب والمشاكل التي يواجهونها في يومهم تدفعهم لتفريغ طاقتهم بالألعاب التفاعلية، أي أن المشاعر الإيجابية التي يحصل عليها الشباب عند استخدامهم الألعاب التفاعلية تتعاكس مع المشاعر السلبية الناتجة عن ضغوطات حياتهم، ويأتي الدافع الطقوسي " **أستخدم الألعاب التفاعلية لأتغلب على شعوري بالوحدة** " في المرتبة العاشرة وبوزن مئوي (٥٥,٩١)، وتظن الباحثة أن استخدام الشباب الألعاب التفاعلية بشكل كبير يدفعهم إلى التخلي عن الحياة الاجتماعية وهي بدورها تؤدي للعزلة الاجتماعية ووتولد لديهم مشاعر الوحدة، بالتالي هذا يدفعهم لإعادة استخدام تلك الألعاب مجددا ظناً منهم أنها ستقضي على وحدتهم، ويليه دافع التفاعل الاجتماعي" **أستخدم الألعاب التفاعلية للانخراط بمجتمعات اللاعبين الآخرين**" في المرتبة الحادية عشر بوزن مئوي (٥٤,٥٥%)، وهذا الدافع مرتبط بالدافع الطقوسي السابق " التغلب على الشعور بالوحدة"، حيث يميل الأفراد للانخراط في مجتمعات للاعبين بعيدا عن المجتمع الأصلي الذي يحيط به، وقد يكون لتكوين علاقات جديدة وتعزيز الحياة الاجتماعية لدى مستخدم هذه الألعاب، ويتذيل دافع تحقيق الذات " **أستخدم الألعاب التفاعلية لممارسة أدوار مختلفة عن شخصيتي الحقيقة**" في آخر مرتبة، وبوزن مئوي قدره (٥٣,٤٨%)، حيث تعتقد الباحثة أن لجوء بعض الشباب لممارسة دور مختلف عن شخصيته الحقيقية في الألعاب التفاعلية مرتبط بضعف شخصيتهم وخوف من التعريف عن شخصيته الحقيقية.

وقد صممت الباحثة مقاييس أربعة للدوافع (المنفعية والطقوسية وتحقيق الذات، والتفاعل الاجتماعي)، ووزعتها على ثلاث فئات : مرتفع ومتوسط ومنخفض، وجاءت النتائج كما يلي:

١_ مقياس دوافع التسلية :

قامت الباحثة بتحديد العبارات التي تدل على دوافع التسلية لدى المبحوثين من استخدامهم الألعاب التفاعلية ، وكانت العبارات (١-٢_٤_٧_٩)، وتوزعت فئات هذا المقياس كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول رقم (١٣)

توزع المبحوثين حسب فئات دوافع التسلية

فئات دوافع التسلية	ك	%
تسلية منخفضة	٧٧	**٣٥,٠**
تسلية متوسطة	١٠٨	**٤٩,١**
تسلية مرتفعة	٣٥	**١٥,٩**
المجموع	٢٢٠	**١٠٠**

يوضح الجدول السابق تصدر الفئة المتوسطة بنسبة تفوق الفئات الأخرى وهي (٤٩,١%)، أي أن نصف المبحوثين تقريبا يستخدمون الألعاب التفاعلية بدافع التسلية بدرجة متوسطة.

٢_مقياس دوافع تحقيق الذات :

قامت الباحثة بتحديد العبارات التي تدل على دوافع إرضاء الذات لدى المبحوثين من استخدامهم الألعاب التفاعلية ، وكانت العبارات هي (٣_١٠_ ١٢)، وتوزعت فئات هذا المقياس كما هي موضحة في الجدول التالي:

جدول رقم (١٤)

توزع المبحوثين حسب فئات دوافع تحقيق الذات

فئات دوافع تحقيق الذات	ك	%
تحقيق منخفض	٦٩	**٣١,٤**
تحقيق متوسط	١٢٥	**٥٦,٨**
تحقيق مرتفع	٢٦	**١١,٨**
المجموع	٢٢٠	**١٠٠**

يوضح الجدول السابق تصدر فئة تحقيق الذات المتوسط بين الفئات بنسبة بلغت (٥٦,٨%)، اي أن أكثر من نصف المبحوثين لديهم دوافع تحقيق الذات بدرجة متوسطة عند استخدامهم الألعاب التفاعلية، ويمكن أن ترتبط هذه الدوافع –حسب الباحثة_ بدوافع التسلية، حيث يرضون ذواتهم من خلال التسلية باستخدام تلك الألعاب.

٣_ مقياس الدوافع المنفعية :

قامت الباحثة بتحديد العبارات التي تدل على الدوافع المنفعية لدى المبحوثين من استخدامهم الألعاب التفاعلية ، وكانت العبارات هي (٥_٨) ،وتوزعت فئات هذا المقياس كما هي موضحة في الجدول التالي:

جدول رقم (١٥)

توزع المبحوثين حسب الدوافع المنفعية

فئات الدوافع المنفعية	ك	%
منفعية منخفضة	**٧٩**	**٣٥,٩**
منفعية متوسطة	**٨٦**	**٣٩,١**
منفعية مرتفعة	**٥٥**	**٢٥,٠**
المجموع	**٢٢٠**	**١٠٠**

يتضح من الجدول السابق أن الفئة المتوسطة أيضا هي أعلى نسبة بين الفئات حيث بلغت (٣٩,١%)، وتعتقد الباحثة أن هذه الدوافع مرتبطة مع دوافع التسلية ودوافع إرضاء الذات.

٤_ مقياس دوافع التفاعل الاجتماعي :

قامت الباحثة بتحديد العبارات التي تدل على دوافع التفاعل الاجتماعي لدى المبحوثين من استخدامهم الألعاب التفاعلية، وكانت العبارات هي (٦_١١)، وتوزعت فئات هذا المقياس كما هي موضحة في الجدول التالي:

جدول رقم (١٦)

توزع المبحوثين حسب فئات دوافع التفاعل الاجتماعي

فئات دوافع التفاعل الاجتماعي	ك	%
تفاعل منخفض	**١٢٨**	**٥٨,٢**
تفاعل متوسط	**٥٣**	**٢٤,١**
تفاعل مرتفع	**٣٩**	**١٧,٧**
المجموع	**٢٢٠**	**١٠٠**

يظهر لنا الجدول السابق تصدر فئة التفاعل المنخفض بين الفئات بنسبة (٥٨,٢%) ، فدوافع التفاعل الاجتماعي لدى أفراد عينة الدراسة منخفضة عند استخدامهم الألعاب التفاعلية، مما يشير إلى تأثير استخدامها على العزلة الاجتماعية.

٢_ درجة العزلة الاجتماعية:

وهنا طرحت الباحثة عدد من العبارات المتعلقة بالعزلة الاجتماعية ضمن مقياس " العزلة الاجتماعية"، وتم تقسيم المقياس إلى مجموعة من البدائل وهي(موافق بشدة، موافق، متردد، أرفض، أرفض بشدة)، حيث تم صياغة هذه العبارات بالاعتماد على مراجعة الباحثة وبعض الدراسات السابقة ،والتعديل عليها بما يتناسب مع طبيعة بحثها وعينتها ، وجاءت النتائج كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول رقم (١٧)

عبارات قياس العزلة الاجتماعية للشباب الذين يستخدمون الألعاب التفاعلية

عبارات العزلة الاجتماعية	موافق بشدة		موافق		متردد		أرفض		أرفض بشدة		المتوسط الحسابي	الوزن المئوي
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%		
يقبلني عدد من الناس على ما أنا عليه.	٦٦	٣٠,٠	٨٩	٤٠,٥	٣٨	١٧,٣	١٦	٧,٣	١١	٥,٠	٣,٨٣	٧٦,٦٤

عادة مايوجد شخص قريب مني يمكنني التحدث معه عن مشكلاتي.	٦٩	٣١,٤	٧٦	٣٤,٥	٤١	١٨,٦	٢٦	١١,٨	٨	٣,٦	٣,٧٨	٧٥,٦٤
الحياة من حولي جميلة بسبب الأشخاص الموجودين فيها.	٥٤	٢٤,٥	٨٩	٤٠,٥	٤٦	٢٠,٩	٢٢	١٠,٠	٩	٤,١	٣,٧١	٧٤,٢٧
ثقتي بالآخرين ضعيفة.	٥٥	٢٥,٠	٥٥	٢٥,٠	٦٥	٢٩,٥	٣٥	١٥,٩	١٠	٤,٥	٣,٥٠	٧٠,٠٠
أفضل الابتعاد عن الأماكن المزدحمة بالناس .	٥٥	٢٥,٠	٥٥	٢٥,٠	٥٣	٢٤,١	٤٥	٢٠,٥	١٢	٥,٥	٣,٤٤	٦٨,٧٣
أجد آرائي في كثير من الأحيان تختلف عن آراء أسرتي.	٤٥	٢٠,٥	٦٦	٣٠,٠	٦١	٢٧,٧	٣٦	١٦,٤	١٢	٥,٥	٣,٤٤	٦٨,٧٣
أجد صعوبة بأن أتعرف على الآخرين من المرة الأولى.	٤٥	٢٠,٥	٥٢	٢٣,٦	٤٣	١٩,٥	٦٤	٢٩,١	١٦	٧,٣	٢,٢١	٦٤,١٨
أميل للانفراد بنفسي في أغلب الأوقات.	٣٣	١٥,٧	٧٠	٣١,٨	٤٢	١٩,١	٤٩	٢٢,٣	٢٦	١١,٨	٣,١٦	٦٣,١٨
لا أبالي بمن ألتقي.	٣٨	١٧,٣	٤٩	٢٢,٣	٤١	١٨,٦	٨٢	٣٧,٣	١٠	٤,٥	٣,١٠	٦٢,٠٩

علاقتي بالمحيط الذي أسكنه لاتعنيني.	٤٠	١٨,٢	٤٧	٢١,٤	٤٠	١٨,٢	٧٢	٣٢,٧	٢١	٩,٥	٣,٠٦	٦١,١٨
أجد صعوبة في بدء التكلم مع الآخرين.	٤٣	١٩,٥	٣٥	١٥,٩	٥٠	٢٢,٧	٧٤	٣٣,٦	١٨	٨,٢	٣,٠٥	٦١,٠٠
لا أجد اشخاصا مخلصين حولي.	٤١	١٨,٥	٣٤	١٥,٥	٥٨	٢٦,٤	٦٨	٣٠,٩	١٩	٨,٦	٣,٠٥	٦٠,٩١
أشعر بالجزن من عدم اكتراث الآخرين بي.	٤٩	٢٢,٣	٣٥	١٥,٩	٣٤	١٥,٥	٧٥	٣٤,١	٢٧	١٢,٣	٣,٠٢	٦٠,٣٦
في كثير من الأحيان أشعر أنني سجين داخل جدران منزلي.	٤١	١٨,٦	٣٥	١٥,٩	٤٣	١٩,٥	٧٨	٣٥,٥	٢٣	١٠,٥	٢,٩٧	٥٩,٣٦
ليس لدي رغبة في إلقاء السلام على الآخرين دائما.	٣٧	١٦,٨	٣٧	١٦,٨	٤٩	٢٢,٣	٧٢	٣٢,٧	٢٥	١١,٤	٢,٩٥	٥٩,٠٠
لا ألبي دعوات الآخرين في مناسباتهم.	٢٧	١٢,٣	٤٠	١٨,٢	٦١	٢٧,٧	٧٩	٣٥,٩	١٣	٥,٩	٢,٩٥	٥٩,٠٠
علاقتي بالأشخاص من حولي يسودها التوتر .	٣١	١٤,١	٣٥	١٥,٩	٥٢	٢٣,٦	٧٨	٣٥,٥	٢٤	١٠,٩	٢,٨٧	٥٧,٣٦

أتصبب عرقا عندما يُطلب مني تأدية دور أو نشاط اجتماعي.	٣١	١٤,١	٣٣	١٥,٠	٥٠	٢٢,٧	٨٥	٣٨,٦	٢١	٩,٥	٢,٨٥	٥٧,٠٩
لا أجد من يشاركني همومي.	٣٣	١٥,٠	٣٧	١٦,٨	٤٢	١٩,١	٧٩	٣٥,٩	٢٩	١٣,٢	٢,٨٥	٥٦,٩١
أتضايق عندما يزور عائلتي ضيف ما.	٣٦	١٦,٤	٢٦	١١,٨	٤٥	٢٠,٥	٩٣	٤٢,٣	٢٠	٩,١	٢,٨٤	٥٦,٠٩
ن	٢٢٠											

يوضح الجدول السابق أن عبارة " **يقبلني عدد من الناس على ما أنا عليه** " حظيت بأعلى نسبة وبوزن مئوي قدره (٧٦,٦٤%)، وتليها عبارة " **عادة مايوجد شخص قريب مني يمكنني التحدث معه عن مشكلاتي**" في المرتبة الثانية بوزن مئوي (٧٥,٦٤%)، ثم تأتي في المرتبة الثالثة عبارة "**الحياة من حولي جميلة بسبب الأشخاص الموجودين فيها** " و بوزن مئوي (٧٤,٢٧%)، ما يشير إلى أن هناك نوع من التواصل والتفاعل الاجتماعي وليس العكس، وجاءت في المراتب الأخيرة عبارة "**ليس لدي رغبة في إلقاء السلام على الآخرين دائما**" ، وعبارة " **لا ألبي دعوات الآخرين في مناسباتهم.**" بنسبة متساوية ووزن مئوي قدره(٥٩,٠٠%)، تليها عبارة " **علاقتي بالأشخاص من حولي يسودها التوتر**" بوزن مئوي قدره (٥٧,٣٦%)، وفي المرتبة الأخيرة جاءت عبارة "**أتضايق عندما يزور عائلتي ضيف ما**" بوزن مئوي قدره (٥٦,٨٢%).

- **مقياس العزلة الاجتماعية :**

قامت الباحثة بتقسيم مقياس العزلة الاجتماعية إلى فئات وهي(منخفضة، متوسطة ، مرتفعة) حيث جاءت النتائج كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول رقم (١٨)

فئات العزلة الاجتماعية

فئات العزلة الاجتماعية	ك	%
عزلة منخفضة	**٣٦**	**١٦,٤**
عزلة متوسطة	**١٥٣**	**٦٩,٥**
عزلة مرتفعة	**٣١**	**١٤,١**
المجموع	**٢٢٠**	**١٠٠**

يوضح الجدول السابق أن فئة العزلة المتوسطة حظيت بأعلى نسبة من بين الفئات، حيث بلغت (٦٩,٥%)، بينما تقاربت نسبة العزلة المنخفضة والمرتفعة إلى حد ما.

٣_ المواصفات الديموغرافية لعينة الدراسة :

أدرجت الباحثة في الاستمارة عددا من الأسئلة لتحديد المواصفات الديموغرافية للمبحوثين وأبرزها النوع، السن، المستوى التعليمي، متوسط دخل الأسرة شهريا التي تعتقد الباحثة أن لها دورا وتأثرا على استخدام الألعاب التفاعلية، وجاءت النتائج كما يلي :

جدول رقم (١٩)

توزع المبحوثين حسب النوع

النوع	ك	%
ذكر	**١١٠**	**٥٠,٠**
أنثى	**١١٠**	**٥٠,٠**
المجموع	**٢٢٠**	**١٠٠**

يوضح الجدول السابق تساوي النسبة بين الذكور والإناث من حيث النوع .

جدول رقم (٢٠)

توزع المبحوثين حسب الفئات العمرية

العمر	ك	%
من ١٨ لأقل من ٢٤ سنة	**١١٠**	**٥٠,٠**
من ٢٤ لأقل من ٣٠ سنة	**٨١**	**٣٦,٨**
من ٣٠ لأُل من ٣٥ سنة	**٢٩**	**١٣,٢**
المجموع	**٢٢٠**	**١٠٠**

يوضح الجدول السابق أن فئة " من ١٨ لأقل من ٢٤ سنة" هي الفئة الغالبة على عينة الدراسة، وهي الفئة التي تكون في المرحلة الجامعية، ونحن هنا لم نربط بين السن والاستخدام بل نصف العينة فقط، حيث حظيت بنسبة (٥٠,٠) أي نصف المبحوثين، تشير هذه النتيجة إلى أن الألعاب التفاعلية تحظى بشعبية كبيرة بين الذكور والإناث ومن جميع الأعمار.

جدول رقم (٢١)

توزع المبحوثين حسب المستوى التعليمي

التعليم	ك	%
ثانوي أو مؤهل متوسط	**٥١**	**٢٣,٢**
مؤهل جامعي	**١٥١**	**٦٨,٦**
دراسات عليا	**١٨**	**٨,٢**
المجموع	**٢٢٠**	**١٠٠**

يوضح الجدول السابق تصدر فئة " المؤهل الجامعي" بين فئات التعليم بنسبة بلغت (٦٨,٦%)، وهو مايتفق مع الواقع في المجتمع السوري حيث يرتفع مستوى التعليم الجامعي لدى فئات الشباب بشكل عام.

جدول رقم (٢٢)

توزع المبحوثين حسب فئة متوسط الدخل الشهري للأسرة

الدخل	ك	%
أقل من ٤٠٠ ألف	**٤١**	**١٨,٦**
من ٤٠٠ ألف لأقل من ٦٠٠ ألف	**٣٤**	**١٥,٥**
من ٦٠٠ ألف لأقل من ٨٠٠ ألف	**٦٠**	**٢٧,٣**
من ٨٠٠ ألف فأكثر	**٨٥**	**٣٨,٦**
المجموع	**٢٢٠**	**١٠٠**

يوضح الجدول السابق تصدر الفئة ذات الدخل " من ٨٠٠ ألف فأكثر" حيث بلغت نسبتها (٣٨,٦%)، رغم أن هذه النسبة ليست دليلا على ارتفاع المستوى الاقتصادي لهذه الفئة.

جدول رقم (٢٣)

توزع فئة المبحوثين حسب الحالة الاجتماعية

الحالة الاجتماعية	ك	%
مرتبط	**١٠٥**	**٤٧,٧**
غير مرتبط	**١١٥**	**٥٢,٣**
المجموع	**٢٢٠**	**١٠٠**

يوضح الجدول السابق تفوق فئة " غير مرتبط " على فئة " مرتبط" بنسبة بلغت (٥٢,٣%)، ولم تبعد نسبة فئة المرتبط عنها، إذ بلغت (٤٧,٧%).

المبحث الثاني

نتائج اختبارت الفروض

مدخل:

تقدم الباحثة في هذا المبحث نتائج الاختبارت الإحصائية للتأكد من صحة فروض الدراسة، وجاءت النتائج كما يلي:

_الفرض الأول :

توجد علاقة ارتباطية دالة احصائياً بين حجم الاستخدام لدى المبحوثين وبين العزلة الاجتماعية التي يشعرون بها.

وللتحقق من صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة معامل الارتباط بيرسون، والذي يستخدم لقياس علاقة ارتباطية وقياس شدتها بين متغيرين، وجاءت النتائج كما يلي:

جدول رقم (٢٤)

العلاقة الارتباطية بين حجم استخدام المبحوثين الألعاب التفاعلية والعزلة الاجتماعية الناتجة عن الاستخدام

	معامل بيرسون	مستوى المعنوية
العزلة الاجتماعية×حجم الاستخدام	-٠,٠٤٤	٠,٥١٨
ن	٢٢٠	

يوضح الجدول السابق أنه هناك علاقة ارتباطية غير دالة إحصائيا بين العزلة الاجتماعية وحجم استخدام الألعاب التفاعلية ، حيث بلغ مستوى المعنوية (٠,٥١٨)، ومعامل الارتباط بيرسون (٠,٠٤٤)، وهذا يشير إلى أنه ليس لحجم الاستخدام علاقة بالعزلة الاجتماعية ولا يؤدي زيادة استخدام الألعاب التفاعلية إلى عزلة اجتماعية.

_ الفرض الثاني :

توجد علاقة ارتباطية بين دوافع استخدام الشباب الألعاب التفاعلية والعزلة الاجتماعية، ويتفرع عن هذا الفرض عدة فروض:

١_ توجد علاقة ارتباطية ذات دالة احصائية بين دوافع التسلية والعزلة الاجتماعية.

٢_ توجد علاقة ارتباطية ذات دالة احصائية بين دوافع تحقيق الذات والعزلة الاجتماعية.

٣_ توجد علاقة ارتباطية ذات دالة احصائية بين الدوافع المنفعية والعزلة الاجتماعية.

٤_ توجد علاقة ارتباطية ذات دالة احصائية بين دوافع التفاعل الاجتماعي والعزلة الاجتماعية.

٥_ توجد علاقة ارتباطية ذات دالة احصائية بين دوافع الاستخدام والعزلة الاجتماعية

جدول رقم (٢٥)

العلاقة الارتباطية بين دوافع استخدام المبحوثين الألعاب التفاعلية والعزلة الاجتماعية الناتجة عن الاستخدام

	معامل بيرسون	مستوى المعنوية
العزلة الاجتماعية×دوافع التسلية	**-٠,١٣٠**	**٠,٠٥٥**
العزلة الاجتماعية×دوافع تحقيق الذات	**-٠,٢٨١**	**٠,٠٠٠**
العزلة الاجتماعية×دوافع منفعية	**-٠,١٠٥**	**٠,١٢١**
العزلة الاجتماعية×دوافع التفاعل الاجتماعي	**-٠,٢٤٦**	**٠,٠٠٠**
العزلة الاجتماعية×دوافع الاستخدام	**-٠,٢٥٣**	**٠,٠٠٠**
ن	**٢٢٠**	

١- يوضح الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية دالة احصائيا بين دوافع التسلية و العزلة الاجتماعية حيث بلغ مستوى المعنوية(٠,٠٥٥)، وبلغت قيمة معامل الارتباط بيرسون (٠,١٣٠)، وهي علاقة منخفضة الشدة.

٢- كما يوضح الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية دالة احصائيا بين دوافع تحقيق الذات والعزلة الاجتماعية ، وبلغ مستوى المعنوية (٠,٠٠٠) ، وقيمة معامل الارتباط بيرسون (٠,٢٨١)، وهي علاقة منخفضة الشدة.

٣- كذلك يوضح الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية غير دالة احصائيا بين الدوافع المنفعية والعزلة الاجتماعية ، وبلغ مستوى المعنوية(٠,١٢١)، وقيمة معامل الارتباط بيرسون (٠,١٠٥).

٤- ويوضح الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية ذات دالة احصائية بين دوافع التفاعل الاجتماعي والعزلة الاجتماعية، حيث بلغ مستوى المعنوية (٠,٠٠٠) ، وقيمة معامل الارتباط (٠,٢٤٦)، وهي علاقة منخفضة الشدة.

٥- و يوضح الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية ذات دالة احصائية بين دوافع الاستخدام بشكل عام والعزلة الاجتماعية، حيث بلغ مستوى المعنوي (٠,٠٠٠)، وقيمة معامل الارتباط (٠,٢٥٣)، وهي قيمة منخفضة الشدة، وهذا يشير إلى أن وجود علاقة بين الدوافع التي تميل نحو التسلية والترفيه وتحقيق الذات إلى استخدام الألعاب التفاعلية بشكل عالٍ وبالتالي الشعور بالعزلة الاجتماعية.

_الفرض الثالث :

تؤثر المتغيرات الديموغرافية للشباب السوري (عينة البحث) في حجم العزلة الاجتماعية لديهم، ويتفرع عن هذا الفرض عدة فروض:

- توجد فروق دالة إحصائيا في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية بين فئات النوع.

وقامت الباحثة باستخدام اختبار T-test للمجموعات المستقلة لدراسة الدالة الإحصائية للفروق بين الذكور والإناث الناتجة عن العزلة الاجتماعية، وظهرت النتائج كما يلي :

جدول رقم (٢٦)

الفروق بين الذكور والإناث في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية

	النوع	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة ت	مستوى المعنوية
العزلة الاجتماعية	ذكر	١١٠	٢,٩٠٧٣	٠,٥٩١٢١	٢١٨	١,٧٥٠-	٠,٠٨٢
	أنثى	١١٠	٣,٠٤٣٢	٠,٥٦٠٥٧			

يوضح الجدول السابق وجود فروق غير دالة إحصائيا في العزلة الاجتماعية بين الذكور والإناث، فقد بلغت قيمة T-test (١,٧٥٠)، ودرجة الحرية (٢١٨)، ومستوى المعنوية (٠,٠٨٢)، أي أنه لا توجد فروق بين الذكور والإناث بالنسبة للعزلة الاجتماعية.

وتعتقد الباحثة أن ذلك يعود لكون المبحوثين من أعمار متقاربة وهي مرحلة الشباب ، حيث أن استخدامهم للألعاب متساو إلى حد كبير، وهذا ماجعل عدم وجود فرق في نتائج العزلة الاجتماعية عليهم.

- توجد فروق دالة إحصائيا في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية بالنسبة للحالة الاجتماعية.

وقامت الباحثة باستخدام اختبار T-test للمجموعات المستقلة لدراسة الدالة الإحصائية للفروق في الحالة الاجتماعية (مرتبط ، غبر مرتبط) الناتجة عن العزلة الاجتماعية، وظهرت النتائج كما يلي:

جدول رقم (٢٧)

الفروق بين فئات الحالة الاجتماعية في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية

	الحالة الاجتماعية	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة ت	مستوى المعنوية
العزلة الاجتماعية	مرتبط	١٠٥	٢,٩٩٤٨	٠,٥٩٤٦٤	٢١٨	٠,٤٧٧	٠,٦٣٣
	غير مرتبط	١١٥	٢,٩٥٧٤	٠,٥٦٥٩٧			

يوضح الجدول السابق وجود فروق غير دالة إحصائيا بين فئات الحالة الاجتماعية بين المبحوثين ، حيث بلغت قيمة T–test (٠,٤٧٧)، ودرجة الحرية (٢١٨)، ومستوى المعنوية (٠,٦٣٣)، أي لا توجد فروق بين فئات الحالة الاجتماعية في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية.

- توجد فروق دالة إحصائياً في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية بين فئات العمر.

ولمعرفة الفروق بين فئات العمر المختلفة عند المبحوثين في العزلة الاجتماعية الناتجة استخدام الألعاب التفاعلية، استخدمت الباحثة تحليل التباين ذي البعد الواحد المعروف ب "ANOVA"، وظهرت النتائج كما يلي :

جدول رقم (٢٨)

الفروق بين فئات العمر في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية

	العمر	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة ف	مستوى المعنوية
العزلة الاجتماعية	من ١٨ لأقل من ٢٤ سنة	١١٠	٣,٠٠٥٠	٠,٥٥١٦٨	٢ ٢١٧	١,٥٥٠	٠,٢١٤
	من ٢٤ لأقل من ٣٠ سنة	٨١	٢,٨٩٣٢	٠,٥٩٣٩٧			
	من ٣٠ لأقل من ٣٥ سنة	٢٩	٣,٠٩١٤	٠,٦٢٤٩٤			
	المجموع	٢٢٠	٢,٩٧٥٢	٠,٥٧٨٨٠			

يوضح الجدول السابق وجود فروق غير دالة إحصائيا بين فئات العمر في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية، حيث بلغت قيمة ف (١,٥٥٠)، ومستوى المعنوية (٠,٢١٣)، ودرجتي الحرية (٢ و ٢١٧)، هذا يدل على عدم وجود فروق بين فئات العمر، لكون كل هذه الفئات متقاربة من بعضها ويشكلون مرحلة عمرية واحدة بالتالي ظروفهم واحدة أيضا.

- توجد فروق دالة إحصائيا بين فئات في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية بين فئات التعليم.

ولمعرفة الفروق بين فئات التعليم المختلفة عند المبحوثين في العزلة الاجتماعية الناتجة استخدام الألعاب التفاعلية، استخدمت الباحثة تحليل التباين ذي البعد الواحد المعروف ب "ANOVA"، وظهرت النتائج كما يلي:

جدول رقم (٢٩)

الفروق بين فئات التعليم في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية

	التعليم	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة ف	مستوى المعنوية
العزلة الاجتماعية	ثانوي أو مؤهل متوسط	٥١	٢,٨٦٢٧	٠,٦١٩١٠	٢ ٢١٧	٢,٠٩٠	٠,١٢٦
	مؤهل جامعي	١٥١	٣,٠٢٨٨	٠,٥٥٣١٦			
	دراسات عليا	١٨	٢,٨٤٤٤	٠,٦٣٧٩٩			
	المجموع	٢٢٠	٢,٩٧٥٢	٠,٥٧٨٨٠			

يوضح الجدول السابق وجود فروق غير دالة إحصائيا بين فئات التعليم في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية، حيث بلغت قيمة ف (٢,٠٩٠)، ومستوى المعنوية (٠,١٢٦)، ودرجتي الحرية (٢ و ٢١٧)، هذا يعني عدم وجود فرق بين فئات التعليم في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية، وهذا يرتبط مع نتائج الجداول الثلاث السابقة حيث لايوجد فروق في المتغيرات الديموغرافية بالنسبة للعزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية.

أهم النتائج العامة :

١. أظهرت نتائج الدراسة أن نسبة (٣٩,٥%) من المبحوثين يستخدمون الألعاب التفاعلية منذ أقل من ٣ سنوات.
٢. أظهرت نتائج الدراسة أن نسبة (٥٢,٧%) من المبحوثين يستخدمون الألعاب التفاعلية أحياناً.
٣. تبين من نتائج الدراسة أن نسبة (٣٢,٧%) من المبحوثين يستخدمون الألعاب التفاعلية من يومين لثلاثة أيام أسبوعياً .
٤. وأوضحت النتائج أن نسبة (٤٤,٥%) من المبحوثين يستخدمون الألعاب التفاعلية من ساعة لأقل من ٣ ساعات.
٥. كما أظهرت النتائج أن نسبة (٣٣,٦%) من المبحوثين يلعب لعبتين في المرة الواحدة.
٦. وأظهر مقياس حجم استخدام الألعاب التفاعلية أن نسبة (٣٨,٦%) من المبحوثين لديهم استخدام منخفض.
٧. بينت نتائج الدراسة أن أكثر الفترات التي يستخدم فيها المبحوثين الألعاب التفاعلية هي فترة المساء بنسبة(٥٣,٦%).
٨. وأظهرت نتائج الدراسة أن أكثر الأماكن تفضيلاً عند المبحوثين لاستخدام الألعاب التفاعلية هي المنزل بنسبة (٦٤,٥%).
٩. كما بينت نتائج الدراسة أن نسب أنواع الألعاب التي يفضلها المبحوثين متقاربة إلى حد كبير بين جماعية وفردية.
١٠. وأشارت نتائج الدراسة إلى أن الهاتف المحمول هو أكثر الوسائل التي يفضلها المبحوثين لاستخدام الألعاب التفاعلية.
١١. وأظهرت النتائج أن ألعاب المتعة والإثارة وألعاب المغامرات هي أكثر مجالات الألعاب التي يفضلها المبحوثين.
١٢. أوضحت النتائج أن (٧٠,٧٦%) من المبحوثين يستخدمون الألعاب التفاعلية بدافع المتعة والتسلية.
١٣. أظهر مقياس دوافع التسلية أن (٤٩,١%) من المبحوثين يستخدمون الألعاب التفاعلية بدافع التسلية بدرجة متوسطة.
١٤. وأظهر مقياس تحقيق الذات أن (٥٦,٨%) من المبحوثين لديهم دوافع تحقيق الذات بدرجة متوسطة عند استخدامهم الألعاب التفاعلية.

١٥. وتبين من مقياس الدوافع المنفعية أن (٣٩,١%) من المبحوثين لديهم دوافع منفعية بدرجة متوسطة من استخدام الألعاب التفاعلية.

١٦. وأظهر مقياس دوافع التفاعل الاجتماعي تصدر فئة التفاعل المنخفض لدى المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب التفاعلية بنسبة (٥٨,٣%).

١٧. أوضح مقياس العزلة الاجتماعية أن نسبة (٦٩,٥%) من المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب التفاعلية لديهم عزلة متوسطة.

١٨. أظهرت نتائج الدراسة تساوي نسبة استخدام الألعاب التفاعلية بين الذكور والإناث.

١٩. وأظهرت النتائج أن نسبة (٥٠,٠%) من المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب التفاعلية تتراوح أعمارهم من ١٨ لأقل من ٢٤ سنة.

٢٠. بينت النتائج أيضاً أن نسبة (٦٨,٦%) من المبحوثين الذين يستخدمون اللعاب التفاعلية هم من فئة المؤهل الجامعي.

٢١. كما أظهرت النتائج أن أكثر المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب التفاعلية يتمتعون بمتوسط دخل شهري للأسرة من ٨٠٠ ألف فأكثر.

٢٢. أظهرت نتائج الدراسة تفوق نسبة المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب التفاعلية من فئة "غير مرتبط" على فئة " مرتبط".

أهم نتائج اختبارات فروض الدراسة :

الفرض الأول : توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين حجم استخدام الألعاب التفاعلية لدى المبحوثين و العزلة الاجتماعية.

- تم قبول الفرض القائل بأن هناك علاقة ارتباطية بين حجم استخدام الألعاب التفاعلية لدى المبحوثين وبين العزلة الاجتماعية.

الفرض الثاني: توجد علاقة ارتباطية بين دوافع استخدام المبحوثين للألعاب التفاعلية و العزلة الاجتماعية.

- تم قبول الفرض القائل بأن هناك علاقة ارتباطية ذات دالة إحصائية بين دوافع التسلية والعزلة الاجتماعية.
- تم قبول الفرض القائل بأن هناك علاقة ارتباطية ذات دالة إحصائية بين دوافع تحقيق الذات والعزلة الاجتماعية.

- تم رفض الفرض القائل بأن هناك علاقة ارتباطية غير دالة إحصائياً بين الدوافع المنفعية والعزلة الاجتماعية.
- تم قبول الفرض القائل بأن هناك علاقة ارتباطية ذات دالة إحصائية بين دوافع االتفاعل الاجتماعي والعزلة الاجتماعية.
- تم قبول الفرض القائل بأن هناك علاقة ارتباطية ذات دالة إحصائية بين دوافع الاستخدام والعزلة الاجتماعية.

الفرض الثالث: توجد فروق دالة إحصائياً بين المتغيرات الديموغرافية لأفراد عينة الدراسة في حجم العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية .

- توجد فروق دالة إحصائياً في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية بين فئات النوع.
- تم رفض الفرض القائل بأن هناك فروق بين الذكور والإناث في حجم العزلة الاجتماعية الناتج عن استخدام الألعاب التفاعلية.
- توجد فروق دالة غير دالة إحصائياً في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية بالنسبة للحالة الاجتماعية.
- تم رفض الفرض القائل بأن هناك فروق بين فئات الحالة الاجتماعية في العزلة الاجتماعية الناتجعن استخدام الألعاب التفاعلية.
- توجد فروق دالة إحصائياً في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية بالنسبة لفئات العمر.
- تم رفض الفرض القائل بأن هناك فروق بين فئات العمر في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية.
- توجد فروق دالة إحصائياً في العزلة الاجتماعية الناتجة عن استخدام الألعاب التفاعلية بالنسبة لفئات التعليم.

– تم رفض الفرض القائل بأن هناك فروق بين فئات التعليم في حجم العزلة الاجتماعية الناتج عن استخدام الألعاب التفاعلية.

ثالثاً التوصيات والمقترحات:

رغم دليل النتائج على عدم وجود علاقة ارتباطية بين استخدام الألعاب التفاعلية والعزلة الاجتماعية إلا أنه **يمكن طرح بعض التوصيات:**

١_ التوعية بشأن استخدام الألعاب التفاعلية والتأثيرات السلبية الناجمة عنها.

٢_ وضع آلية تحدد فيها آليات وعمل الأماكن التي تمارس فيها الألعاب التفاعلية.

٣_ عدم استخدام الألعاب التفاعلية التي تنافي الأخلاق والمبادئ والقيم المجتمعية.

٤_ تحفيز الأفراد وتشجيعهم على الاستفادة من الألعاب التفاعلية التعليمية التي تساهم في تقوية الفكر والخيال والإبداع، بالإضافة إلى الألعاب التي تساعد على تقوية الممارسات اللغوية الإنجليزية والعربية.

المقترحات:

١_ على الأجهزة الرقابية التحري المستمر عن أداء مراكز هذه الألعاب، ومراقبة ماتقدمه من ألعاب ضارة تتسم بالعنف أو تساعد على الانحراف، وعدم السماح بتداولها إلا بعد الحصول على تصريح باستخدامها.

٢_ إجراء دراسات في المجتمع السوري حول تأثير الألعاب التفاعلية على المستوى التعليمي والصحي للأفراد.

٣_ تطبيق نفس الفكرة على المراهقين أو الجمهور السوري بشكل عام.

٤_ تطوير ألعاب تفاعلية يمكن للأفراد الإستفادة منها في أعمالهم، وتنمي قدراتهم العقلية.

٥_ إجراء دراسات حول كيفية توظيف الألعاب التفاعلية في العملية التعليمية وغيرها من المجالات التي تعود بآثار إيجابية على الممارسين لها.

٦_ إيجاد بدائل ترفيهية تجذب الشباب وتعمل على تطوير وتنمية مهاراتهم.

المراجع والمصادر

الكتب:

١- عبد الحميد،محمود.(٢٠٠٠).**البحث العلمي في الدراسات الإعلامية. ط١**. القاهرة. عالم الكتب للطباعة والنشر والتوزيع.

الدراسات العربية:

١. الزهرة،مساعد.(٢٠١٦).العلاقات الافتراضية في الفيسبوك وأثرها في تشكيل العزلة الاجتماعية لدى الشباب. **مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة ماجستير أكاديمي**. جامعة قاصدي مرباح ورقلة. كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. قسم علوم الإعلام والإتصال. الجزائر.

٢. سالم،استبرق.(٢٠١٥).الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض. **مجلة البحوث التربوية والنفسية.** عدد٤٧. العراق.

٣. شايب،أميرة.(٢٠٢٠).أثر إدمان للألعاب الإلكترونية على سلوم المراهق-لعبة Pubg أنوذجاً-. **مجلة سوسيولوجيا**. مجلد:٤. عدد٢. مصر.

٤. الشريف،نورين.(٢٠٢٢).المخاطر الإجتماعية للألعاب الإلكترونية على الشباب الجامعي بجامعة العريش. **مجلة الإسكندرية للتبادل العلمي.** مجلد:٤٣. عدد:٣. مصر.

٥. شعلان،ريهان.(٢٠٢٣).تأثير الألعاب الإلكترونية على التفكير الإبداعي لدى الأطفال والمراهقين. **المجلة المصرية لبحوث الإعلام**. عدد:٨٢. مصر.

٦. صوفان،فاطمة وقجبور ،آمال.(٢٠٢٠).أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق. **مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في الإعلام والاتصال.** جامعة محمد الصديق بن يحيى-جيجل-. كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية.قسم علوم الإعلام والاتصال. الجزائر.

٧. عبد الغني،محمود.(٢٠٢٠).شبكات التواصل الاجتماعي والعزلة الاجتماعية لدى الشباب الجامعي. **مجلة مستقبل العلوم الاجتماعية.** عدد:١. مصر.

٨. عبد القادر ،إنجي.(٢٠٢٢).دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب. **المجلة العربية لبحوث الاتصال والإعلام الرقمي**. عدد:١. عين شمس.

٩. عبد اللحام،آمال.(٢٠١٨).استخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية والإشباعات المتحققة منها. **مشروع مقدم لاستكمال الحصول على إجازة في الإعلام الإلكتروني.** جامعة دمشق. كلية الإعلام. قسم الإعلام الإلكتروني. دمشق.

١٠. عبد المالك،هدى.(٢٠٢٣). ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين. **مجلة كلية التربية.** عدد:٤٧. القاهرة.

١١. نصيرات،ممدوح.(٢٠٢٢).دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والاجتماعية على طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة(المثلث). **رسالة ماجستير في الإرشاد النفسي والتربوي.** جامعة النجاح الوطنية. كلية الدراسات العليا. نابلس–فلسطين.

١٢. يونس،كرام.(٢٠١٧). مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قاع. **رسالة ماجستير.** جامعة عمان العربية. كلية العلوم التربوية والنفسية. الأردن.

المراجع الأجنبية:

1_ Ehsan,Neelam and Gul,seema.(2023). Motivation to play and loneliness among uneversity students: Moderating role of online gaming addication.**pakistan journal of psychological research.** Vol:38. No:3. Pakistan.

2_ jung, jin young and others.(2023).Association of game use with loneliness and social isolation: a nationwide Korean study .

3_ Prince B,Xavier and others.(2023).Impact of online gaming addiction on social isolation among first-year sathyapama undergraduate students: A study. **Journal of visual and perfoming arts**. 4(1SE). Indi.

الروابط :

١. الأسدي،نور .(٢٠٢٢).**الآثار السلبية المترتبة على العزلة الاجتماعية**. (٢، ٨، ٢٠٢٤).
https://bshra.com/psychology/7507#gsc.tab=0
٢.الشيمي،سحر .(٢٠١٢).**١١ طريقة لعلاج الانطواء عند المراهقين.** (٢، ٨، ٢٠٢٤).
https://www.youm7.com/story/2012/7/30/11-
%D8%B7%D8%B1%D9%8A%D9%82%D8%A9-
%D9%84%D8%B9%D9%84%D8%A7%D8%AC-
%D8%A7%D9%84%D8%A7%D9%86%D8%B7%D9%88%D8%A7%D8
%A1-%D8%B9%D9%86%D8%AF-
%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%B1%D8%A7%D9%87%D9%82%D9
%8A%D9%86/744130

ملاحق الدراسة

استمارة الدراسة :

المحور الأول : حجم استخدام الألعاب التفاعلية :

١. منذ متى تستخدم الألعاب التفاعلية ؟
   - أقل من ٣ سنوات
   - من ٣ إلى أقل من ٥ سنوات
   - أكثر من ٥ سنوات

٢. ما مدى استخدامك للألعاب التفاعلية ؟
   - نادراً
   - أحياناً
   - دائماً

٣. كم عدد الأيام التي تستخدم فيها الألعاب التفاعلية أسبوعياً؟
   - يوم واحد
   - من يومين إلى ٣ أيام
   - من ٤ إلى ٥ أيام
   - يومياً

٤. كم ساعة تستخدم الألعاب التفاعلية في اليوم ؟
   - أقل من ساعة
   - من ساعة إلى أقل من ٣ ساعات
   - من ٣ ساعات فأكثر

٥. ماهي الفترات التي تستخدم فيها الألعاب التفاعلية ؟
   - صباحاً

- عند الظهيرة
- مساءً

٦. ماهي الأماكن التي تستخدم فيها الألعاب التفاعلية ؟

- المنزل
- المقهى
- مراكز الإنترنت
- منزل الأصدقاء

٧. ماهو مستوى الألعاب التفاعلية التي تفضلها ؟

- فردي
- جماعي

٨. ما عدد الألعاب التي تستخدمها في المرة الواحدة ؟

- لعبة واحدة
- لعبتين
- ثلاث ألعاب فأكثر

٩. ماهي الوسيلة التي تستخدمها للعب الألعاب التفاعلية ؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

- □ الهاتف المحمول
- □ الحاسب المحمول (لاب توب)
- □ شاشة ثابتة
- □ حاسب لوحي (آيباد)
- □ كومبيوتر مكتبي

١٠. مانوع الألعاب التفاعلية التي تفضلها ؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

□ ألعاب المراهنات	□ ألعاب ممارسة الأدوار	
□ ألعاب المحاكاة	□ ألعاب المتعة والإثارة	□ ألعاب الذكاء
□ ألعاب الرعب	□ ألعاب الرياضة	□ ألعاب تعليمية
□ ألعاب استراتيجية	□ ألعاب الألغاز	

المحور الثاني : هذه مجموعة من العبارات المتعلقة بدوافع استخدامك الألعاب التفاعلية ، أرجو تحديد إجاباتك بدقة :

	دوافع استخدامي الألعاب التفاعلية:	نادراً	أحياناً	دائماً
١	أستخدم الألعاب التفاعلية للمتعة والتسلية.			
٢	أستخدم الألعاب التفاعلية لأتغلب على شعوري بالوحدة .			
٣	أستخدم الألعاب التفاعلية لأني أشعر بلذة ومتعة عندما أفوز باللعبة.			
٤	أستخدم الألعاب التفاعلية بسبب رغبتي في الهروب من الواقع والضغوطات اليومية.			
٥	أستخدم الألعاب التفاعلية لتنمية مهاراتي التعليمية.			
٦	أستخدم الألعاب التفاعلية لتعزيز تواصلي مع الآخرين.			
٧	ألجأ إلى الألعاب التفاعلية لأنني اعتدت استخدامها.			
٨	فضولي يدفعني لاستخدام هذه الألعاب واكتشافها.			
٩	أستخدم الألعاب التفاعلية لملئ وقت فراغي.			
١٠	رغبتي في التحدي ومنافسة الآخرين تجعلني أستخدم الألعاب التفاعلية.			
١١	أستخدم الألعاب التفاعلية للانخراط بمجتمعات اللاعبين الآخرين.			
١٢	أستخدم الألعاب التفاعلية لممارسة أدوار مختلفة عن شخصيتي الحقيقة.			

المحور الثالث : هذه مجموعة من العبارات المتعلقة بالعزلة الاجتماعية، أرجو تحديد الإجابة بدقة :

	العبارات	أوافق	أوافق بشدة	متردد	أرفض	أرفض بشدة
١	أميل للانفراد بنفسي في أغلب الأوقات.					
٢	الحياة من حولي جميلة بسبب الأشخاص الموجودين فيها .					
٣	علاقتي بالأشخاص من حولي يسودها التوتر.					
٤	لا أجد من يشاركني همومي.					
٥	أفضل الابتعاد عن الأماكن المزدحمة بالناس .					
٦	لا أبالي بمن ألتقي.					
٧	ليس لدي رغبة في إلقاء السلام على الآخرين دائما.					
٨	أجد آرائي في كثير من الأحيان تختلف عن آراء أسرتي.					
٩	أجد صعوبة بأن أتعرف على الآخرين من المرة الأولى.					
١٠	عادة مايوجد شخص قريب مني يمكنني التحدث معه عن مشكلاتي .					
١١	أشعر بالحزن من عدم اكتراث الآخرين بي .					
١٢	ثقتي بالآخرين ضعيفة					

١٣	يقبلني عدد من الناس على ما أنا عليه.					
١٤	لا ألبي دعوات الآخرين في مناسباتهم.					
١٥	أتضايق عندما يزور عائلتي ضيف ما .					
١٦	أتصبب عرقا عندما يُطلب مني تأدية دور أو نشاط اجتماعي.					
١٧	لا أجد أشخاصاً مخلصين حولي .					
١٨	في كثير من الأحيان أشعر أنني سجين داخل جدران منزلي .					
١٩	علاقتي بالمحيط الذي أسكن فيه لا تعنيني.					
٢٠	أجد صعوبة في بدء التكلم مع الآخرين.					

المحور الثالث : العوامل الديموغرافية :

١. الجنس :
   - ذكر
   - أنثى

٢. العمر :
   - من ١٨ إلى أقل من ٢٤ سنة
   - من ٢٤ إلى أقل من ٣٠ سنة
   - من ٣٠ إلى أقل من ٣٥ سنة

٣. المستوى التعليمي :
   - ثانوي أو مؤهل متوسط
   - مؤهل جامعي
   - دراسات عليا

٤. متوسط دخل الأسرة شهرياً :
   - أقل من ٤٠٠ ألف
   - من ٤٠٠ إلى أقل من ٦٠٠ ألف
   - من ٦٠٠ إلى أقل من ٨٠٠ ألف
   - من ٨٠٠ ألف فأكثر

٥. الحالة الاجتماعية :
   - مرتبط
   - غير مرتبط

الجداول التفصيلية:

- **مدة استخدام الألعاب التفاعلية:**

جدول رقم (٢٥)

توزع المبحوثين حسب مدة استخدام الألعاب التفاعلية

منذ متى تستخدم الالعاب التفاعلية	ك	%
أقل من ٣ سنوات	٨٧	٣٩,٥
من ٣ لأقل من ٥ سنوات	٧٥	٣٤,١
من ٥ سنوات فأكثر	٥٨	٢٦,٤
المجموع	٢٢٠	١٠٠

- **مدى استخدام الألعاب التفاعلية:**

جدول رقم (٢٦)

توزع المبحوثين حسب مدى استخدام الألعاب التفاعلية

مدى استخدامك للألعاب التفاعلية	ك	%
نادراً	٥٢	٢٣,٦
أحياناً	١١٦	٥٢,٧
دائماً	٥٢	٢٣,٦
المجموع	٢٢٠	١٠٠

- **عدد أيام استخدام الألعاب التفاعلية في الأسبوع:**

جدول رقم (٢٧)

توزع المبحوثين حسب عدد أيام استخدام الألعاب التفاعلية أسبوعياً

عدد ايام استخدام الالعاب التفاعلية	ك	%
يوم واحد	٥٥	٢٥,٠
من يومين لثلاثة أيام	٧٢	٣٢,٧
من أربعة لخمسة أيام	٥١	٢٣,٢
يومياً	٤٢	١٩,١
المجموع	٢٢٠	١٠٠

- **عدد ساعات استخدام الألعاب التفاعلية في اليوم:**

جدول رقم (٢٨)

توزع المبحوثين حسب عدد ساعات الاستخدام يومياً

عدد ساعات استخدام الالعاب التفاعلية	ك	%
أقل من ساعة	٨٩	٤٠,٥
من ساعة لأقل من ٣ ساعات	٩٨	٤٤,٥
من ٣ ساعات فأكثر	٣٣	١٥,٠
المجموع	٢٢٠	١٠٠