



## تفضيلات ألعاب الفيديو الإلكترونية لدى الأجيال الرقمية في المملكة العربية السعودية وعلاقتها بمفهوم العزلة الاجتماعية

مروه عطية\*، وميسون السباعي\*\*

### الملخص

سعت الدراسة لرصد تفضيلات ألعاب الفيديو الإلكترونية لدى الفئات المختلفة من الأجيال الرقمية (جيل ألفا، وجيل زد، وجيل واي، وجيل اكس) وعلاقة ذلك بالعزلة الاجتماعية لديهم. استخدمت الدراسة أداة الاستبيان وبالتطبيق على عينة مكونة من ٢٣٧ مفردة وأظهرت النتائج وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الفئات العمرية المختلفة ونوعية ألعاب الفيديو الإلكترونية المفضلة. كذلك أظهرت تفضيل جيل ألفا لألعاب الحروب والصراع وألعاب الرياضة، وجيل زد لألعاب الحروب والصراع، وجيل واي لألعاب السباق، بينما يفضل جيل اكس الألعاب الاستراتيجية. كما أظهرت النتائج عدم وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الفئات العمرية المختلفة ومصادر المعرفة عن ألعاب الفيديو الإلكترونية. بالنسبة إلى تفضيلات السياق الاجتماعي في اللعب، يميل جيل ألفا وجيل زد إلى اللعب مع الأصدقاء، بينما يفضل جيل واي وألفا إلى اللعب بمفردهم. أخيراً، وجدت الدراسة فروق ذات دلالة إحصائية بين الفئات العمرية المختلفة ومقياس العزلة الاجتماعية لصالح مجموعات جيل ألفا وجيل زد.

### مقدمة

حملت التكنولوجيا الإلكترونية للإعلام والاتصال موجه الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على الوسائط البصرية والسمعية وتمارس عبر شاشات التلفاز أو عبر مختلف الأجهزة الرقمية. وتعتمد صناعة الألعاب Game industry على التطور التقني بصورة كبيرة تمامًا مثل أي صناعة أخرى تعمل في العالم الرقمي، كما أنها من أكثر الصناعات نموًا وازدهارًا في وقتنا الحاضر، إذ استطاعت أن تتجاوز الظروف السلبية التي خلفتها جائحة كورونا على العالم، بل

- 
- أستاذ مشارك، كلية الاتصال والإعلام، جامعة الملك عبد العزيز، المملكة العربية السعودية.
  - أستاذ مساعد، كلية الاتصال والإعلام، جامعة الملك عبد العزيز، المملكة العربية السعودية.



تعكسها لمصلحتها، حيث جذبت لاعبين أكثر، كما أن التقنية عبر الإنترنت صقلت الألعاب الرقمية في الأعوام الأخيرة، لدرجة أن العديد من تلك الألعاب قد طمس الخطوط الفاصلة بين الواقع والخيال لتصبح ليست أداة للتسلية فحسب، لكن أيضاً للأغراض التعليمية (العمار ٢٠٢١).

ونظراً للانتشار الواسع في استخدام الألعاب الإلكترونية نجد أن العديد من الدراسات اهتمت بدراسة تأثيراتها المباشرة على سلوك مستخدميها، وفهم آثارها المتفاوتة، فهناك قطاع ليس بالقليل من المجتمع اعتاد على ممارسة تلك الألعاب وإعطائها مساحة كبيرة من الوقت، وفي الوقت الذي تنوعت فيه ممارسة تلك الألعاب من خلال الأجهزة الخاصة بها مثل البلاي ستيشن، أو عبر أجهزة الهواتف المحمولة، والمواقع والمنصات الإلكترونية الخاصة بها بقصد التسلية والترفيه، والتواصل مع الآخرين، والتنافس الافتراضي، نجد أن هناك مطالبات بضرورة مراقبة صناعة الألعاب الإلكترونية، ومدى ملائمتها للهويه، وإصدار قوانين وتشريعات للحماية والرقابة على هذه الألعاب (الشهري ٢٠٢٠).

وانطلاقاً من ذلك فإن الدراسة تحاول التعرف على تفضيلات استخدام الألعاب الإلكترونية وخاصة ألعاب الفيديو لدى الأجيال الرقمية وهي الأجيال الأكثر قرباً للتكنولوجيا، وارتباط ذلك بمفهوم العزلة الاجتماعية التي تنتج عن الاستخدام لفترات طويلة دون شعور أو إدراك.

### الإطار المعرفي للدراسة

#### أنماط وتصنيفات الأجيال الرقمية:

يمكن تصنيف الجمهور والاجيال الرقمية وفق الفئة العمرية وفي ضوء ارتباطهم بالتكنولوجيا إلى شرائح أو فئات كل فئة تتمتع بقدر معين من المهارات الرقمية خاصة وأن كل فئة ارتبطت بتطور تكنولوجي بعينه مثل ظهور الانترنت وظهور أجهزة الهواتف المحمولة وغيرها من التقنيات التي اثرت في التفاعل الاجتماعي أو الاستهلاك الرقمي للوسائط والميديا. ويمكن تحديد هذه الأجيال على النحو التالي:

#### جيل ألفا:

هو مصطلح يطلق على جيل المواليد ما بين عام ٢٠١٠ إلى ٢٠٢٥ ويعود المصطلح للباحث الأسترالي مارك ماكيندل والذي يؤكد على أن حياة مواليد هذا الجيل سوف تكون مختلفة حيث ولدوا في زمن التطور الرقمي ووفرة التكنولوجيا، ويمكن تعريف "جيل ألفا" بأنه أول جيل رقمي بنسبة ١٠٠% وبالتالي يجب الحذر في التعامل معه واختيار الأسلوب الأمثل لذلك مثل



مشاركتهم أنشطتهم الاجتماعية وتعزيز وعيهم حول وسائل التواصل الاجتماعي ووضع قيود في التعامل مع الشاشات والأجهزة الإلكترونية وعدم ممارسة أسلوب مستبد في التعامل معهم (الزهراني وعطية ٢٠٢٠).

### جيل زد:

يشير مصطلح جيل Z إلى أولئك الذين ولدوا في الفترة من منتصف التسعينيات وحتى منتصف العقد الأول من الألفية الثانية. وهو جيل بارع جدًا في أمور التكنولوجيا، حيث وُلدوا خلال فترة نمو رقمي سريع الخطى. ويرى بعض المتخصصين أن أبرز ما يميز هذا الجيل هو استخدامه الواسع للإنترنت من سن مبكرة. وأبناء هذا الجيل عادة ما يكونون متكيفين مع التكنولوجيا، والتفاعل على مواقع التواصل الاجتماعي يشكل جزءاً كبيراً من حياتهم الاجتماعية.

### جيل الألفية:

جيل الألفية يشير إلى الأشخاص الذين وُلدوا في الفترة من أوائل الثمانينيات وحتى منتصف التسعينيات وأوائل الألفية الثانية. والمصطلح الأكثر تقنية لجيل الألفية هو الجيل Y، لأنه يأتي بعد الجيل X وقبل الجيل Z. وعلى غرار الجيل Z، يتم تعريف جيل الألفية على أنه بارع بشكل خاص في استخدام منصات التكنولوجيا ووسائل التواصل الاجتماعي (بار ٢٠١٩).

### جيل اكس:

جيل اكس أو الجيل العاشر هو مصطلح يطلق على جيل المواليد من منتصف الستينات إلى أوائل الثمانينيات ويتميزون بأنهم أكثر تفاعلاً، حيث نشأ مواليد هذا الجيل وهم يشاهدون التلفزيون ويلعبون ألعاب الفيديو وفقاً للخبراء فإن أبناء هذا الجيل يحتاجون دائماً للترفيه وإلا فإنهم سيشعرون بالملل وهو ما يفسر استهلاكهم الكبير لمنتجات الترفيه مثل مشغلات الموسيقى وألعاب الفيديو (الشمري ٢٠١٨؛ الزهراني وعطية ٢٠٢٠).

### أنواع ألعاب الفيديو الإلكترونية

بدأت ألعاب الفيديو كثورة سريعة في نهاية الستينيات وبداية السبعينيات عندما اخترعت ألمانيا وحدة التحكم الأولى "Brown Box" التي عملت على التلفزيون. استمرت ألعاب الفيديو في التطور حتى أصدرت شركة يابانية نظام Nintendo Entertainment System في الولايات المتحدة في منتصف الثمانينيات. في عام ١٩٩١، تم طرح نظام Super Nintendo Entertainment System في السوق. ثم تم اختراع أول إصدار جديد من شركة سوني العالمية PlayStation 1 في عام ١٩٩٦. وفي عام ٢٠٠٠، أصدرت الشركة PlayStation 2 بميزات عالية وتعمل أيضاً كمشغل DVD. بعد ذلك، تم إصدار PlayStation 3 في عام



٢٠٠٦ في الولايات المتحدة وفي نفس العام، دخلت Nintendo's Wii إلى السوق مما سمح للاعبين بالتحكم في اللعبة باستخدام الحركات الجسدية (Vintage Video Game Consoles 2001 to Today 2011).

وفي عام ٢٠١٣، تم إصدار الجيل الرابع من PlayStation الذي يتميز باحتوائه على رسومات جرافيك متطورة وتجربة تعددية اللاعبين على الإنترنت كما أنها تدعم تشغيل الوسائط المتدفقة (Britannica 2021). ويعتبر PlayStation 5 أحدث جيل لشركة سوني العالمية والذي تم طرحه في الأسواق في عام ٢٠٢٠ ويتميز بالسرعة ورسومات الجرافيك المتطورة بالإضافة إلى سعة تخزين عالية (Simons 2021). ومع التقدم التكنولوجي السريع أصبحت أغلب الألعاب الإلكترونية تستخدم الإنترنت وأصبح هناك تطبيقات خاصة يتم تحميلها على الهاتف المحمول وأجهزة الحاسب الآلي حتى يتمكن اللاعب من اللعب بشكل جماعي على الإنترنت (أحمد ٢٠٢٠).

ويمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية على النحو التالي:

#### ألعاب المحاكاة:

تقوم على مبدأ المحاكاة لفكرة معينة، مثل ألعاب محاكاة قيادة الطائرات والسيارات والدبابات بواقعية وقد تستخدم هذه التجارب مع الجنود لتدريبهم قبل وضعهم في طائرات حقيقية. تعد سلسلة The Sims من أشهر ألعاب محاكاة حياة البشر اليومية، وهناك أيضًا Flight Simulator X.

#### ألعاب المغامرات والسباق:

تعتمد على التجربة الفردية، وأيضًا على تقديم قصة مميزة، يتعرف اللاعب في البداية على خلفية شخصيته، ويضع أمامه تحديات وألغاز لإنهائها وأماكن لاكتشافها كي يتمكن من الاستمرار والتقدم في القصة. ومن أمثلتها ألعاب Tomb Raider.

#### الألعاب الاستراتيجية:

في هذا النوع، يقوم اللاعب بالتحكم بجيش من الجنود والمعدات والقضاء الأوامر والهجوم والانتصار، بمعنى أن اللاعب يكون قائد خفي يتحكم بكل شيء. من أمثلتها سلسلة Age of Empires (Hurst 2015).

#### ألعاب الصراع:

تعتمد على المواجهة المباشرة بين اللاعب ولاعب آخر أو بين شخصية أخرى يتحكم بها ذكاء اصطناعي، تتمحور فكرتها حول وضع اللاعب أمام مجموعة من الأعداء لقتالهم بشكل



مباشر، وفي معظم الحالات، تمتلك هذه الألعاب قصة صغيرة لخلفية الشخصيات، مثال عليها ألعاب Mortal Kombat (Hurst 2015).

### ألعاب الرياضة:

منتشرة كثيراً في الشرق الأوسط، خصوصاً تلك الخاصة بكرة القدم، وتتضمن كافة انواع الالعاب والرياضات، من كرة السلة والكرة الطائرة وغيرها، وهي عبارة عن محاكاة حقيقية لمباريات هذه الرياضات، بوجود حكام وحضور من الجماهير وتصميم حقيقي للاعبين، ومن أمثلتها لعبة FIFA في محاكاة كرة القدم (Hurst 2015).

### ألعاب الفيديو الإلكترونية والأجيال الرقمية:

ازدهر استخدام الألعاب الإلكترونية بين الأطفال والمراهقين الشباب في الوطن العربي والخليج. وبحسب تقرير شركة Strategy & Middle East، فإن السوق الخليجية يسيطر عليها الألعاب العالمية حيث كان من المتوقع أن يصل سوق الألعاب في الدول الخليجية في عام ٢٠٢١ إلى ٨٢١ مليون دولار أمريكي مقارنة بـ ٦٩٣ مليون دولار أمريكي في عام ٢٠١٧. وأضافت الشركة كذلك في تقريرها أن سوق المملكة العربية السعودية يأتي في مقدمة الدول في المنطقة وتليها دولة الإمارات العربية المتحدة (Strategy 2020).

في المملكة العربية السعودية بلغ حجم الإنفاق على الألعاب الإلكترونية في عام ٢٠٢٠ إلى مليار و ٩٠ مليون دولار أمريكي ( الشرق ٢٠٢١). وتنامي قطاع الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية شجع الكثير من الشركات العالمية في هذا المجال على الدخول إلى السوق السعودية من خلال جذب الجمهور والوصول إلى أكبر شريحة من المستهلكين خاصة وأن شريحة كبيرة من السعوديين هم من فئة الشباب (ستيوارت ٢٠٢٠). وفي نفس الوقت، تولي المملكة العربية السعودية اهتماماً بالغاً في تطوير هذا المجال وإنعاش صناعة الألعاب الإلكترونية عن طريق تحفيز الشباب للابتكار وصناعة الألعاب المحلية تماشياً مع رؤية ٢٠٣٠. وعلى الصعيد الآخر، أدت زيادة شعبية الألعاب الإلكترونية وانتشارها بين الأطفال والمراهقين عبر الإنترنت إلى زيادة الجدل بين الكثير من أولياء الأمور ووسائل الإعلام ومشرعى الحماية والرقابة بشأن محتوى هذه الألعاب ومدى تأثيرها وملاءمتها على الأطفال والمراهقين. من ناحية أخرى وجدت الكثير من الدراسات أن الألعاب الإلكترونية لها إيجابيات كثيرة، على سبيل المثال، المساعدة في تطوير بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية كمهارات حل المشكلات وحل الألغاز والتفكير الناقد والبحث عن المعلومات (نايف ٢٠١٥)، و(الواعر ٢٠١٧). ويرى بعض المختصين أن النشاط البدني المصاحب لممارسة الألعاب الإلكترونية من خلال التفاعل مع الشخصيات الحقيقية أو الافتراضية يمكن أن يؤدي إلى تحسين الصحة البدنية وإضفاء



مستويات عالية من المتعة والرفاهية النفسية على اللاعبين ( Halbrook, O'Donnell and Msetfi 2019). كما أظهرت بعض الدراسات أن هناك علاقة بين ممارسة ألعاب الفيديو، خاصة الاجتماعية، والقدرة على التعاون والمشاركة والحفاظ على العلاقات الإيجابية مع الآخرين خارج اللعبة (Harrington and O'Connell 2016).

وفي المقابل، يجادل المعارضون بأن العديد من الألعاب الإلكترونية تحتوي على مشاهد غير لائقة ومشاهد عنيفة والتي بدورها تؤثر على نفسية الأطفال والمراهقين وتواصلهم مع الآخرين. حيث أظهرت بعض الدراسات أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، خاصة في فئة الأطفال، مرتبطة بشكل كبير بمستويات أعلى من السلوك العدواني، وانخفاض التعاطف والسلوك الاجتماعي الإيجابي، وزيادة الحساسية في التواصل مع الآخرين ( Anderson, Shibuya, et al. 2010). وفي دراسة تحليلية نشرت في العام ٢٠١٧، تبين أن التعرض للعنف الإعلامي وألعاب الفيديو والإنترنت يتسبب في زيادة الأفكار العدوانية، والمشاعر الغاضبة، والإثارة الفسيولوجية، والتقييمات العدوانية، والسلوك العدواني، وإزالة الحساسية للعنف ويقلل من السلوك الاجتماعي الإيجابي مثل مساعدة الآخرين والتعاطف. (Anderson et al. 2017)

كذلك ربطت الكثير من الدراسات ممارسة الألعاب الإلكترونية بإدمان هذه الألعاب وثقافة خطر هذه الألعاب إلى حد الانتحار والموت. فعلى سبيل المثال، توفي شخص يبلغ من العمر ٢٨ عاماً في الصين بعد إدمانه على الألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت لمدة ٥٠ ساعة بشكل متواصل مع فترات راحة قليلة (BBC News 2005). وفي روسيا، ظهرت لعبة الحوت الأزرق في عام ٢٠١٣، على مستوى العالم وتسببت في انتحار العديد من المراهقين والمراهقات حول العالم (الطوير ٢٠١٨)، ومن بينها انتحار طفل سعودي في الصف السادس الابتدائي متأثراً باللعبة.

ويرى Walters (2006) أن التواصل الإعلامي والجهود المرئية الأخرى لتثقيف الجمهور هي أمور بالغة الأهمية في هذا المنعطف الفريد في تطوير صناعة ألعاب الفيديو. لذلك من المهم جداً دراسة دور الإعلام في تثقيف الجمهور عن مخاطر الألعاب الإلكترونية وآثارها الاجتماعية والصحية والنفسية على الأفراد. ويشدد Anderson et al. (2017) على أهمية إجراء العديد من الدراسات لفهم تأثير التعرض للعنف الإعلامي، بما فيها الألعاب الإلكترونية، للمساعدة في الحد من المشاكل التي يسببها التعرض الكثيف للألعاب الإلكترونية (الإخبارية ٢٠٢٠).

#### الدراسات السابقة

تشكل الألعاب الإلكترونية جزءاً لا يتجزأ من هوية وثقافة العالم الرقمي، وبالرغم من كونها



ممتعة ومسلية، إلا أنها ألقى بظلال تأثيراتها على الفرد والمجتمع بطرق وأساليب عدة. فمن بين ضياع الوقت وسوء التواصل مع الآخرين.. وصولاً إلى تحفيز الألعاب الإلكترونية للفرد على الانغماس في عزلة اجتماعية اختيارية، نجد توافق نتائج الدراسات العلمية في هذا السياق. ففي دراسة الصبان، وآخرون (٢٠٢١)، التي أجريت في المملكة العربية السعودية لرصد تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين، أكدت الدراسة في نتائجها على أن أهم التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية هي ضياع الوقت، والعنف والعدوان، وضعف التواصل مع الآخرين. وتتوافق معها دراسة محمد (٢٠٢٠) والتي اعتمدت على التحليل الوصفي لمستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى الأطفال في مصر. وأظهرت نتائجها وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مستويات العزلة الاجتماعية طبقاً لعدد ساعات اللعب. بمعنى آخر، تختلف العزلة الاجتماعية باختلاف عدد ساعات لعب الأطفال مما يعني أن هناك علاقة بين الطفل الذي يقضي وقتاً أكبر في ممارسة الألعاب وعدم الرغبة في التواصل مع الآخرين. وتكاد تتفق مع هذه الدراسة دراسة أخرى أجراها المهدي وعلي (٢٠١٩) ولكن باختلاف العينة بينهما، حيث طبقت على عينة عشوائية من أطفال الروضة في محافظة ديالى بالعراق. وأظهرت نتائجها أن مستوى إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية يعتبر مرتفعاً خاصة لدى فئة الذكور.

وبالمثل، أظهرت دراسة الواعر (٢٠١٧) والتي طبقت على فئة الأطفال أيضاً أن أولياء الأمور الذين شملتهم الدراسة لاحظوا ظهور مجموعة من التأثيرات على أطفالهم تمثلت في عدم القدرة على الابتعاد عن الألعاب الإلكترونية، خاصة ألعاب المغامرات والفنون القتالية. كذلك لاحظوا تغيراً في سلوكيات أطفالهم شملت زيادة وفرط النشاط (٢٢,٢٢%)، وكذلك العزلة والانفراد.

كما أظهرت دراسة نايف (٢٠١٥) التي اعتمدت على المنهج المسحي في محافظة بابل أن الأطفال يميلون إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية والتي تزيد من السلوك العدواني. كما أن معدل ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال اليوم الواحد يزيد على الست ساعات وهو عدد ساعات مرتفع جداً يؤدي بالطفل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء مما قد يؤثر على نمو الطفل الفكري والشخصي والاجتماعي.

وتتفق أيضاً معها دراسة الزيودي (٢٠١٥) ودراسة الندوي (٢٠١٥) اللتان أشارتا في نتائج كل منهما أن الألعاب الإلكترونية تستحوذ على عقول الأطفال ووقتهم وتؤثر على التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، كما أنها تؤدي إلى العزلة الاجتماعية تبعاً لعدد ساعات اللعب.

وبشكل عام، تكاد تتفق مجمل الدراسات العربية في كون الألعاب الإلكترونية ذات تأثيرات غير مرغوبة وسلبية مثل (القلق والتأثير على التواصل الأسري والشعور بالوحدة



والعزلة)، كما أنها تكاد تتفق أيضاً في اعتمادها نفس الأساليب البحثية لدراسة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها، حيث اعتمدت على الأساليب الوصفية والمنهج المسحي باستخدام (أداة الاستبانة) وبالتطبيق على عينة من المبحوثين الذين تتوفر فيهم ظروف الظاهرة محل الدراسة.

وعلى مستوى الدراسات الأجنبية، نجد تقارباً في الأساليب المنهجية، مع وجود اختلاف في التطبيق على عينات أخرى من فئات مختلفة لم تشملها الدراسات العربية، ففي دراسة Nebel and Ninaus (2022) والتي أجريت في ألمانيا على فئة البالغين بهدف رصد تأثير ممارسة ألعاب الفيديو الإلكترونية خلال جائحة كورونا على الشعور بالوحدة والعزلة. وأظهرت النتائج وجود علاقة إيجابية بين تكرار اللعب بألعاب الفيديو والشعور بالوحدة.. في حين وجدت الدراسة علاقة سلبية بين كل من اللعب بغرض التواصل الاجتماعي والمنافسة وبين الشعور بالوحدة. واستنتجت الدراسة أن التحول نحو ألعاب معينة يمكن أن يكون مفيداً لرفاهية اللاعبين، إذ إن استخدام الألعاب الاجتماعية في أوقات التباعد الاجتماعي أثناء الجائحة لعب دوراً محدوداً، ولكنه مهم من حيث التقليل بالشعور بالوحدة.

وفي المقابل نجد دراسة Ismail وآخرين (2021) والتي أجريت في بيئة آسيوية مستهدفة بحث العلاقة بين إدمان ألعاب الفيديو الرقمية والوحدة، وعدم الرغبة في التواصل الاجتماعي. طبقت الدراسة على عينة من طلاب وطالبات الجامعة في ماليزيا وتوصلت - في أهم نتائجها - إلى أن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان اللعب على الفيديو، والشعور بالوحدة، وذلك يرجع إلى أن ممارسة ألعاب الفيديو الرقمية قد تقلل من اهتمام اللاعبين بالجلوس مع الأشخاص وجها لوجه والاكتفاء باللعب عن طريق الإنترنت، وبالتالي قد تتدهور العلاقات الاجتماعية وتؤدي إلى زيادة الشعور بالوحدة.

بالمثل أيضاً، في دراسة Wang وآخرين (2019) التي أجريت في الصين (مستهدفة رصد مجموعة من المتغيرات - مثل الوحدة، والاكتئاب، والعزلة، والقلق الاجتماعي - ذات الصلة بالإدمان على ألعاب الفيديو) أظهرت وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان ألعاب الفيديو على الهواتف المحمولة والاكتئاب، والوحدة، والقلق الاجتماعي لدى المراهقين. كذلك أظهرت النتائج وجود اختلافات كبيرة بين الذكور والإناث حيث بلغ المراهقون الذكور - الذين يعانون من إدمان ألعاب الفيديو على الهواتف المحمولة - مستويات أعلى من الشعور بالوحدة والعزلة، والاكتئاب، والقلق الاجتماعي.

وفي دراسة Kanat (2019) التي أجريت على فئة طلاب الجامعة في تركيا، أظهرت نتائجها أيضاً اختلافاً في إدمان الألعاب الرقمية بحسب الجنس، حيث أظهرت النتائج أن درجة



إدمان ألعاب الفيديو لدى فئة الطلاب أعلى من الطالبات. كما وجدت الدراسة فروق ذات دلالة إحصائية بين الطلاب والطالبات فيما يتعلق بدرجات الوحدة، حيث لوحظ أن درجة الشعور بالوحدة للطالبات أقل قليلاً من الطلاب.

وفي سياق آخر ذا صلة أظهرت دراسات اتبعت منهج التحليل الثانوي، مثل دراسة Andersonet وآخرين (2017)، أن التعرض للعنف الإعلامي وألعاب الفيديو والإنترنت يتسبب في زيادة الأفكار العدوانية، والمشاعر الغاضبة، والإثارة الفسيولوجية، والتقييمات العدوانية، ويقلل من السلوك الاجتماعي الإيجابي مثل مساعدة الآخرين والتعاطف معهم. وتتفق نتائج دراسة Anderson (2017) مع دراسة Anderson and Bushma (2001) والتي اعتمدت أيضاً على التحليل الثانوي للدراسات السابقة حول ألعاب الفيديو الإلكترونية، متضمنة ٨٥ دراسة بحثية تجريبية وغير تجريبية. حللت هذه الدراسات آثار ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة على الإدراك والسلوك العدواني، والإثارة الجسدية، وكذلك السلوك المؤيد للمجتمع. وكشفت النتائج أن ألعاب الفيديو العنيفة مرتبطة بالعدوانية لدى الأطفال والشباب. وبالمثل، فإن التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة يزيد بشكل إيجابي من الإثارة الجسدية والمشاعر المرتبطة بالعدوانية والانعزالية.

وبشكل عام، نجد أن أغلب الدراسات العربية والأجنبية لم تبحث في تصنيف الجمهور وفقاً للسمات التكنولوجية والرقمية في التعامل مع الألعاب الإلكترونية. وعليه يتبين أن من المهم التعمق أكثر لدراسة طبيعة ارتباط ممارسة ألعاب الفيديو الإلكترونية بالعدوانية الاجتماعية واختلافها تبعاً للسمات الرقمية المميزة لكل فئة عمرية من الأجيال الرقمية.

### نظرية البناء الاجتماعي للتكنولوجيا The Social Construction of Technology

ناقشت العديد من النظريات في مجال العلوم والتكنولوجيا علاقة التكنولوجيا بالسلوك الإنساني، ومن هذه النظريات نظرية البناء الاجتماعي للتكنولوجيا والتي طورها العالمين تريفور بينش وويبي بيكر Pinch and Bijker (1987). وعلى عكس مفهوم الحتمية التكنولوجية، التي تقترض أن التكنولوجيا هي التي تحدد الفعل البشري، تقترض نظرية البناء الاجتماعي أن التكنولوجيا لا تحدد عمل الإنسان، بل إن التكنولوجيا تطورت استناداً لحاجات الإنسان والمجتمع.

اعتمدت العديد من الدراسات هذه النظرية لفهم تطور التكنولوجيا في المجتمع، وتفسير كيفية تبني المجتمع لها واستخدامها بشكل واسع، وكذلك آثار التكنولوجيا على المجتمع. كما يمكن من خلال هذه النظرية تفسير نجاح أو فشل التكنولوجيا في المجتمع (Klein and Kleinman, 2002).



ويرى Kline and Pinch (1999) أن النظرية تعتمد على ثلاث مفاهيم أساسية، وهي:

١- المرونة التفسيرية: وتعني أن التكنولوجيا التي تم تصميمها تتمتع بمرونة تفسيرية وهي عملية مفتوحة قابلة للتفسير بشكل مختلف من قبل المجموعات الاجتماعية المختلفة. وقد يترتب على هذا التصميم معاني مختلفة حسب الظروف الاجتماعية المحيطة بتطور التكنولوجيا في المجتمع.

٢- المجموعات الاجتماعية ذات الصلة: يشترك جميع أفراد مجموعة اجتماعية معينة ذات صلة، مثل الفئة العمرية أو الوضع الاقتصادي، في نفس الاستخدامات والتفسيرات المرتبطة بتكنولوجيا محددة Pinch and Bijker (1987). بمعنى آخر ينتمي لهذا المجتمع مجموعات مختلفة، كل مجموعة لها تفسيراتها واستخداماتها الخاصة والمرتبطة بالتكنولوجيا.

٣- الإغلاق وتحقيق الاستقرار: قد تظهر بعض الاختلافات في تصميم أداة تكنولوجية معينة نظراً لوجود مجموعات مختلفة والتي تؤدي إلى آراء وتفسيرات مختلفة ومتضاربة للتكنولوجيا المقدمة حتى يتم حل هذه التعارضات وتستقر الأداة في شكلها النهائي.

وقد أعطى Pinch and Bijker (1987) تفسيراً لهذه النظرية من خلال تحليل تطور الدراجة الحديثة، فمن خلال اختراع الدراجة الهوائية كانت هناك تفسيرات مختلفة، حيث رأت بعض المجموعات أنها وسيلة ملائمة ومريحة، في حين كانت وجهة نظر بعض المجموعات الأخرى أن هذا النوع من الدراجات يتطلب صيانة كبيرة وقد يكون الشخص عرضة للانزلاق. بالتالي قامت بعض المجموعات بمحاولة لحل هذه المشاكل وتطوير الدراجة لأشكال متعددة مثل التي نراها اليوم وهو ما يفسر تطور التكنولوجيا واختلاف استخداماتها للمجموعات الاجتماعية المختلفة.

### تطبيق نظرية البناء الاجتماعي للتكنولوجيا على موضوع الدراسة

تجذب ألعاب الفيديو الرقمية جمهور واسع من الذكور والإناث ومن مختلف الفئات العمرية والمهارات الرقمية المتعددة، حيث يقوم اللاعبون باختيار الألعاب التي تتناسب مع مهاراتهم الرقمية وتفضيلاتهم. على سبيل المثال، قد يفضل بعض لاعبي ألعاب الفيديو الرقمية من الأجيال الرقمية الناشئة ألعاب الحروب والصراعات، بينما يرى اللاعبون من الأجيال الأخرى أن هذه الألعاب غير ملائمة ويفضلون ألعاباً أخرى، مثل ألعاب السباق والاستراتيجيات. كما يختلف اللاعبون في طرق وأساليب التحكم والسياق الاجتماعي في اللعب، فقد يفضل اللاعب اللعب بشكل منفرد أو اللعب مع الأصدقاء والأهل والتي يمكن تحديدها بناء على المجموعة الاجتماعية التي ينتمي إليها اللاعب.



## مشكلة الدراسة

الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية خاصة في المنطقة العربية وبين مختلف الفئات العمرية جعل منها ظاهرة تستحق الدراسة خاصة وأن الألعاب الإلكترونية لم تعد حكراً على فئة الصغار بقدر ما ترتبط بالقدرة على التفاعل والتعامل في البيئة الرقمية كما أن ظاهرة الألعاب الإلكترونية تتصف بعمق التأثير والانتشار وأصبحت ركيزة وجزء من الحياة اليومية والاجتماعية لدى الكثير من الأشخاص، وعلى الرغم من ذلك تظل صناعة الألعاب في مواجهة مع المخاوف التقليدية بشأن الصحة النفسية والاجتماعية حيث يصنف إدمان الألعاب الإلكترونية كأحد أنواع الاضطراب النفسي المؤدى إلى العزلة الاجتماعية، حيث يتسم بصعوبة التحكم في الوقت الذي يقضيه الفرد، كما أنه يعطى أولوية للألعاب في مقابل الأنشطة والمهام الأخرى وانطلاقاً مما سبق تسعى الدراسة الحالية لرصد تفضيلات ممارسة الألعاب الإلكترونية وفهم المحددات المختلفة المرتبطة بهذه الممارسة سواء كانت سياقات اجتماعية أو كانت مرتبطة بأساليب التحكم في اللعب وعلاقة ذلك بمفهوم العزلة الاجتماعية في ضوء سمات وخصائص الأجيال الرقمية التي تستخدم هذه الألعاب.

## أهمية الدراسة

تتبع أهمية الدراسة من أهمية رصد التفضيلات المرتبطة بصناعة ألعاب الفيديو الإلكترونية باعتبارها أحد أدوات صناعة الترفيه وهي صناعة شعبية ذات صلة بمجال الإعلام ومجالات التقنيات الرقمية. أيضاً كون صناعة الألعاب مرتبطة بالمهارات الرقمية لدى الجمهور كما أنها أحد الأدوات التي تستخدم في تشكيل الوعي الجمعي لدى هذا الجمهور فمن خلالها يمكن استحداث قصص وأحداث يقوم من خلالها المستخدم بدور البطولة وغالباً تكون مقتبسة من قصص حقيقية وأحداث حقيقة حدثت بالفعل.

## أهداف الدراسة

تسعى الدراسة الحالية لتحقيق هدف رئيسي وهو رصد تفضيلات ألعاب الفيديو الإلكترونية على الجمهور الرقمي (ألفا - زد- واي - اكس) وارتباط ذلك بالعزلة الاجتماعية ويتفرع هذا الهدف إلى مجموعة من الأهداف على النحو التالي:

- رصد طبيعة استخدام الأفراد من عينة الدراسة لألعاب الفيديو الإلكترونية.
- التعرف على تفضيلات افراد عينة الدراسة لألعاب الفيديو الإلكترونية.
- فهم السياق الاجتماعي المرتبط بممارسة افراد عينة الدراسة لألعاب الفيديو الإلكترونية.



- التعرف على مؤشرات التحكم والسيطرة في استخدام لألعاب الفيديو الإلكترونية.
- التعرف على العلاقة الارتباطية بين ممارسة ألعاب الفيديو الإلكترونية والعزلة الاجتماعية.

### تساؤلات الدراسة

- ما استخدامات أفراد عينة الدراسة لألعاب الفيديو الإلكترونية وتشمل (نوع الألعاب وطبيعة الألعاب المفضلة)؟
- ما تفضيلات أفراد عينة الدراسة لأنواع ألعاب الفيديو الإلكترونية؟
- ما لسياق الاجتماعي المرتبط بممارسة أفراد العينة لألعاب الفيديو الإلكترونية؟
- ما مؤشرات التحكم والسيطرة في استخدام ألعاب الفيديو الإلكترونية؟
- ما مؤشرات العزلة الاجتماعية المرتبطة بممارسة عينة الدراسة لألعاب الفيديو الإلكترونية؟

### فروض الدراسة

- الفرض الأول:** توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الأجيال الرقمية المختلفة ونوعية ألعاب الفيديو الإلكترونية المفضلة.
- الفرض الثاني:** توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الأجيال الرقمية المختلفة وتفضيلات ألعاب الفيديو الإلكترونية.
- الفرض الثالث:** توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الأجيال الرقمية المختلفة ومصادر المعرفة عن ألعاب الفيديو الإلكترونية.
- الفرض الرابع:** توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الأجيال الرقمية المختلفة والسياق الاجتماعي في اللعب.
- الفرض الخامس:** توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الأجيال الرقمية المختلفة وعدد الساعات المخصصة للعب.
- الفرض السادس:** توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأجيال الرقمية المختلفة والقدرة على التحكم والسيطرة في استخدام ألعاب الفيديو الإلكترونية.
- الفرض السابع:** توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأجيال الرقمية المختلفة ومقياس العزلة الاجتماعية.



## نوع الدراسة ومنهجها

تتنمي الدراسة الحالية لنمط الدراسات الوصفية والتي تسعى للحصول على معلومات تتعلق بالظاهرة محل الدراسة وهي رصد تأثير ألعاب الفيديو الإلكترونية على الجمهور الرقمي (ألفا - زد - واي - اكس) وارتباط ذلك بالعزلة الاجتماعية وذلك لتحديد طبيعة تلك الظاهرة والتعرف على العلاقات المتداخلة في حدوثها ووصفها وتصويرها وتحليل المتغيرات المؤثرة في نشوئها ونموها، عبد الرشيد، وآخرون (٢٠٠٩). كما اعتمدت الدراسة على منهج المسح بالعينة نظرا لصعوبة الحصر الشامل لكل مفردات مجتمع الدراسة، حيث يعتبر هذا المنهج من أنسب المناهج البحثية لدراسة الظواهر الإعلامية.

## مجتمع وعينة الدراسة

تمثل مجتمع الدراسة في كافة أفراد المجتمع السعودي من الأجيال الرقمية (ألفا - زد - واي - اكس) وهو مقسم على النحو التالي وفق للفئة العمرية: جيل ألفا (من ٩ - ١٥ سنة) - جيل زد (من ١٦ - ٢٧ سنة) - جيل واي (من ٢٨ - ٣٩ سنة) - جيل اكس (٤٠ سنة فما فوق).

ونظراً لكبر حجم مجتمع الدراسة وصعوبة إجراء المسح الشامل، اعتمدت الدراسة على عينة غير عشوائية (قصدية) متاحة من مستخدمي ألعاب الفيديو الإلكترونية قوامها ٢٣٧، قسمت وفق السمات الرقمية المميزة لكل فئة عمرية، وتم اختيارهم بأسلوب عينة كرة الثلج وتقوم هذه الطريقة على اختيار فرد معين يتحقق فيه شروط ممارسة ألعاب الفيديو الإلكترونية ومن ثم يتم اختيار باقي افراد العينة ممن لديهم نفس السمات وبالتطبيق على الأربع فئات من الجمهور الرقمي (ألفا - زد - واي - اكس).

## بناء مقاييس وأداة الدراسة

اعتمدت الدراسة على صحيفه الاستبيان باعتبارها الأداة الأكثر مناسبة لموضوع الدراسة واشملت أداة الدراسة على مقياسين وهما مقياس التحكم والسيطرة ومقياس العزلة الاجتماعية، يهدف مقياس التحكم والسيطرة لرصد المؤشرات المرتبطة باستغراق افراد عينة الدراسة في ممارسة ألعاب الفيديو الإلكترونية بينما يرتبط مقياس العزلة الاجتماعية برصد مؤشرات العزلة في نفس سياق ممارسة ألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى اربعة محاور وهي على النحو التالي: محور البيانات الأساسية والتي اشتمل على الفئة العمرية وعلى أساسه يتم تحديد الجيل الرقمي (ألفا - زد - واي - اكس) والنوع (ذكر - انثى) ومحور السياق الاجتماعي في ممارسة ألعاب الفيديو الإلكترونية وتتضمن (مصادر معرفة افراد العينة عن الألعاب الإلكترونية - التفضيلات



افراد العينة في اللعب - عدد الساعات التي يقضيها افراد العينة في اللعب) وكذلك محور استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية ويتضمن نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة (فردية - جماعية أو كلاهما أو عدم التفضيل) كما يتضمن طبيعة الألعاب المفضلة من حيث كونها (أونلاين - أوفلاين - كلاهما) ومحور يتضمن تفضيلات افراد العينة لأنواع ألعاب الفيديو الإلكترونية من حيث كونها (ألعاب استراتيجية - ألعاب الحروب والصراع - ألعاب الرياضة - ألعاب السباق - ألعاب المحاكاة).

### اختبارات الصدق والثبات

لقياس الصدق الظاهري تم عرض الاستبيان على عدد من الأساتذة المتخصصين<sup>(١)</sup> والتعديل وفق ملاحظاتهم، كذلك تم قياس ثبات الأداة من خلال استخدام أسلوب إعادة الاختبار وذلك بالتطبيق على عينة عشوائية مكونة من خمسة عشر مفردة ثم إعادة التطبيق بعد فترة بلغت أسبوع واحد من التطبيق الأول وبلغت قيمة معامل الثبات ٩٥% وهي قيمة تشير إلى ثبات أداة الدراسة.

### مفاهيم الدراسة

#### الجمهور الرقمي:

يشير مصطلح الجمهور الرقمي إلى الفئات من الجمهور التي تتعامل مع المنصات الرقمية وتتفاوت في درجة المهارات الرقمية والتي تمكنها من التعامل بكفاءة مع هذه المنصات وتشمل هذه الفئات جيل ألفا وجيل زد وجيل الألفية وجيل اكس<sup>(٢)</sup>.

### ألعاب الفيديو الإلكترونية

يمكن تعريف الألعاب الإلكترونية، وتسمى أيضاً ألعاب الكمبيوتر أو ألعاب الفيديو، بأنها جميع الألعاب التي تستخدم الإلكترونيات لإنشاء نظام تفاعلي محكوم بقواعد معينة يمكن للاعب أن يلعب به. ويفضل معظم المستخدمين ممارسة الألعاب عبر الإنترنت بشكل فردي أو جماعي عن طريق المشاركة أو التنافس بينما توفر معظم أجهزة ألعاب الفيديو إمكانية الوصول المباشر إلى الإنترنت، وهو شرط أساسي للكثير من الألعاب الإلكترونية (Karapetsas, et al. 2014).

(١) تم تحكيم الاستبانة من قبل السادة أعضاء هيئة التدريس والأكاديميين المتخصصين التالية أسماؤهم:

د. شعاع الجاسر، أستاذ مشارك، جامعة الملك عبد العزيز.

د. رانيا السقاف، أستاذ مساعد، جامعة الملك عبد العزيز.

د. عثمان فكري، مدرس الإعلام، جامعة القاهرة.

(٢) سبق الإشارة إليها بالتفصيل في البحث.



## العزلة الاجتماعية

- تعني العزلة الاجتماعية شعور الفر بانفصاله عن واقعه المحيط وعجزه عن بناء علاقات اجتماعية سليمة فيها تفاعل وتبادل في كافة مناحي الحياة
- الأساليب والمعالجات الإحصائية المستخدمة في الدراسة
- اختبار كا<sup>2</sup> لدراسة العلاقة بين المتغيرات الاسمية
  - اختبار كولمجروف - سمرنوف (Kolmogorov-Smirnov) للتأكد من التوزيع الطبيعي للبيانات
  - اختبار قياس التباين الأحادي One-Way ANOVA لدراسة الفروق بين المجموعات مع البيانات التي تتبع التوزيع الطبيعي
  - اختبار Kruskal-Wallis Nonparametric Test لدراسة الفروق بين المجموعات مع البيانات التي لا تتبع التوزيع الطبيعي
  - اختبار Mann-Whitney لحساب الفروق بين المجموعات محل الدراسة

## نتائج الدراسة

هدفت الدراسة الحالية لرصد تفضيلات ممارسة الألعاب الإلكترونية وفهم المحددات المرتبطة بهذه الممارسة وعلاقة ذلك بمفهوم العزلة الاجتماعية في ضوء سمات وخصائص الأجيال الرقمية التي تستخدم هذه الألعاب. وفي سبيل ذلك طرحت الدراسة مجموعة من التساؤلات واختبرت مجموعة من الفروض ويمكن استعراض النتائج على النحو التالي:

## أولاً: خصائص العينة:

جدول رقم (١) المتغيرات والخصائص الديموغرافية للعينة

المجموع		%	ك	خصائص العينة	
%	التكرار				
١٠٠	٢٣٧	١٢,٢	٢٩	جيل ألفا (من ٩ - ١٥ سنة)	الفئة العمرية
		٤٣,٠	١٠٢	جيل زد (من ١٦ - ٢٧ سنة)	
		١٧,٣	٤١	جيل واي (من ٢٨ - ٣٩ سنة)	
		٢٧,٤	٦٥	جيل اكس (٤٠ سنة فما فوق)	
١٠٠	٢٣٧	٥٧,٨	١٣٧	أنثى	النوع
		٤٢,٢	١٠٠	ذكر	

يظهر الجدول السابق أن ٤٣% من عينة الدراسة كانوا من الجيل زد وهو الجيل الذي بدأ ملامحه ارتباطه بالتقنيات الرقمية تظهر بوضوح يليه الجيل اكس بنسبة ٢٧,٤% ثم جيل



واي وهو جيل الالفية وهو أيضاً من الأجيال التي عاصرت البدايات الحقيقية للتكنولوجيا الرقمية بما ذلك التطور في ألعاب الفيديو جاء في المرتبة الأخيرة جيل ألفا هو جيل حديث نسبياً لم تتبلور بعد ملامحه وشخصيته في التعامل مع التكنولوجيا، ولكنه بلا شك جيل تطور التقنيات الرقمية.

### ثانياً: استخدام أفراد العينة للألعاب الالكترونية:

جدول رقم (٢) نوعية الألعاب الالكترونية التي تفضلها العينة

المجموع		%	التكرار	نوع وطبيعة الألعاب الالكترونية المفضلة	
%	التكرار				
١٠٠	٢٣٧	٩,٧	٢٣	الألعاب الفردية	نوع الألعاب الالكترونية المفضلة
		١٥,٦	٣٧	الألعاب الجماعية	
		٣٩,٣	٩٣	الألعاب الفردية والجماعية	
		٣٥,٤	٨٤	لا أفضل ألعاب الفيديو جيم	
١٠٠	١٥٣	٢٧,٥	٤٢	(افتراضي) أونلاين	طبيعة الألعاب المفضلة
		١٣,١	٢٠	(حضوري) أوفلاين	
		٥٩,٤	٩١	كلاهما	

توضح نتائج الجدول السابق أن نسبة ٣٩,٣% من العينة تفضل الألعاب الفردية والجماعية معاً، في حين كان الاهتمام بالألعاب الجماعية في المرتبة الثانية بنسبة ١٥,٦%، ثم الألعاب الفردية فقط في المرتبة الأخيرة بنسبة ٩,٧% فقط من العينة. كما توضح نتائج الجدول السابق أن نسبة كبيرة من العينة (حوالي ٣٥,٤%) لا تفضل ألعاب الفيديو جيم بشكل كامل والذي يستدعي استثناء هذه النسبة من التحليلات ونتائج فروض الدراسة المتعلقة باستخدامات الألعاب الالكترونية.

أما بالنسبة لطبيعة الألعاب المفضلة، فقد أوضحت النتائج أيضاً أن أكثر من نصف العينة التي تفضل الألعاب الالكترونية (حوالي ٥٩,٤%) تفضل الألعاب الافتراضية والحضورية معاً، تليها الألعاب الافتراضية عبر الاتصال بشبكة الإنترنت بنسبة ٢٧,٥% ثم تأتي الألعاب الحضورية وجها لوجه فقط في المرتبة الأخيرة بنسبة ١٣,١% فقط.

جدول رقم (٣) تفضيلات أفراد العينة لأنواع الألعاب الالكترونية

النسبة %	التكرار	تفضيلات الألعاب الالكترونية
١٦,٧	٤٩	الألعاب الاستراتيجية
٣٠,٣	٨٩	ألعاب الحروب والصراع



النسبة %	التكرار	تفضيلات الألعاب الإلكترونية
١٩,٧	٥٨	ألعاب الرياضة
١٩,٤	٥٧	ألعاب السباق
١٣,٩	٤١	ألعاب المحاكاة
١٠٠	٢٩٤	المجموع

يوضح الجدول السابق تفضيلات أفراد العينة لأنواع الألعاب الإلكترونية المختلفة، حيث كان الاهتمام الأكبر لألعاب الحروب والصراع بنسبة ٣٠,٣%، تليها ألعاب الرياضة والسباقات بنسب متقاربة ١٩,٧% و ١٩,٤% على الترتيب، ثم تأتي الألعاب الاستراتيجية بنسبة ١٦,٧% وأخيراً تأتي ألعاب المحاكاة كأقل نوع تفضيلاً من أفراد العينة بنسبة ١٣,٩% فقط.

### ثالثاً: السياق الاجتماعي في الألعاب الإلكترونية:

جدول رقم (٤) مصادر معرفة أفراد العينة عن الألعاب الإلكترونية

النسبة %	التكرار	مصادر المعرفة
٤٥,٢	١١٤	الأصدقاء
٣٤,١	٨٦	شبكات التواصل الاجتماعي
١٢,٧	٣٢	مواقع متخصصة على الانترنت
٧,٩	٢٠	وسائل الاعلام (التلفزيون - الإعلانات)
١٠٠	٢٥٢	المجموع

يوضح الجدول السابق مصادر معرفة أفراد العينة عن الألعاب الإلكترونية، حيث كان المصدر الأول في المعرفة عن الألعاب هم الأصدقاء بنسبة ٤٥,٢%، ثم شبكات التواصل الاجتماعي بنسبة ٣٤,١% والذي يتناسب مع اهتمامات العينة في الألعاب الجماعية وبالأخص ألعاب الأونلاين، ثم تأتي المواقع المتخصصة في أخبار الألعاب على الانترنت في المركز الثالث بنسبة ١٢,٧%، أما وسائل الإعلام المختلفة كالتلفزيون والإعلانات كانت في المركز الأخير لنسبة ٧,٩% فقط من ردود العينة لمعرفة الأخبار المتعلقة بالألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (٥) تفضيلات أفراد العينة في اللعب

النسبة %	التكرار	أفضل أن لعب ألعاب الفيديو جيم
٢٦,٩	٨٦	بمفردي
١٨,٨	٦٠	مع الأخوة
٣٤,٧	١١١	مع الأصدقاء



أفضل أن أَلعب ألعاب الفيديو جيم	التكرار	النسبة %
مع الأقارب	٤٧	١٤,٧
مع والدي	١٦	٥,٠
المجموع	٣٢٠	١٠٠

يوضح الجدول السابق تفضيلات أفراد العينة بالنسبة من يلعبوا معهم ألعاب الفيديو جيم، حيث كانت معظم الردود تفضل اللعب مع الأصدقاء بنسبة ٣٤,٧%، ثم أن يلعب الشخص بمفرده بنسبة ٢٦,٩%، أما بالنسبة للعب مع الأخوة أو الأقارب، فكانت نسبة الردود متقاربة بقيمة ١٨,٨% و ١٤,٧% على الترتيب، وأخيراً تأتي الردود التي تفضل اللعب مع الوالدين بنسبة ٥% فقط وذلك بسبب اختلاف تفضيلات الألعاب ونوعيتها بين الأبناء وأباءهم نتيجة لاختلاف الفئة العمرية والاهتمامات المختلفة.

جدول رقم (٦) عدد الساعات التي أقضيها في اللعب

عدد الساعات	التكرار	النسبة %
من ساعة حتى ٣ ساعات	٧٥	٣١,٦
من ٣ ساعات حتى ٦ ساعات	٤٢	١٧,٧
من ٦ ساعات حتى ١٠ ساعات	١١	٤,٦
لا أستطيع التحكم بالوقت	٢٥	١٠,٥
المجموع	٢٣٧	١٠٠

يوضح الجدول السابق عدد الساعات التي يقضيها أفراد العينة في ألعاب الفيديو جيم، حيث أوضحت النتائج أن نسبة ٣١,٦% من العينة يقضوا من ساعة حتى ٣ ساعات يومياً في اللعب، تليها نسبة ١٧,٧% الذين يقضوا من ٣ ساعات حتى ٦ ساعات يومياً، ثم نسبة ٤,٦% من العينة يقضوا من ٦ إلى ١٠ ساعات يومياً في الألعاب الإلكترونية، والملفت أيضاً في النتائج أن نسبة ١٠,٥% من العينة لا تستطيع التحكم بالوقت.

#### رابعاً: التحكم والسيطرة في استخدام الألعاب الإلكترونية:

جدول رقم (٧) التحكم والسيطرة في استخدام ألعاب الفيديو الإلكترونية

العبارة	نادراً		أحياناً		دائماً		المتوسط الحسابي	اتجاه العينة
	ك	%	ك	%	ك	%		
أمضى وقت على ألعاب الفيديو أكثر مما احده سلفاً لنفسه	٥٣	٣٤,٦	٥٦	٣٦,٦	٤٤	٢٨,٨	١,٩٤	أحياناً
إذا بدأت في استخدام ألعاب الفيديو جيم فليس من السهل تركها	٥٢	٣٤,٠	٧١	٤٦,٤	٣٠	١٩,٦	١,٨٦	أحياناً



العينة	المتوسط الحسابي	دائماً		أحياناً		نادراً		العبارة
		%	ك	%	ك	%	ك	
نادراً	١,٥٦	١٦,٣	٢٥	٢٢,٩	٣٥	٦٠,٨	٩٣	يصعب عليا الاستغناء عن ألعاب الفيديو جيم ولو ليوم واحد
أحياناً	١,٩٣	٣٠,٧	٤٧	٣٢,٠	٤٩	٣٧,٣	٥٧	حياتي بدون ألعاب الفيديو ستكون مملة
أحياناً	١,٩٧	٣١,٤	٤٨	٣٤,٠	٥٢	٣٤,٦	٥٣	أمضى وقت طويل في ممارسة أنشطة تفاعلية عبر ألعاب الفيديو جيم مع آخرين
أحياناً	١,٧٦	٢١,٦	٣٣	٣٢,٧	٥٠	٤٥,٨	٧٠	احاول اخفاء الوقت الذي اقضية على مواقع التواصل الاجتماعي
أحياناً		الاتجاه العام للعينة				١,٨٣		المتوسط العام

يوضح الجدول السابق ردود العينة تجاه العبارات الخاصة بالتحكم والسيطرة في الألعاب الالكترونية، حيث أوضحت النتائج أن توجه العينة في هذه العبارات يميل إلى الرد "أحياناً" بمتوسط حسابي عام بقيمة ١,٨٣، وكانت التفاصيل كما يلي:

- كان هناك تقارب في الردود بالنسبة لعبارة عبارة "أمضى وقت على ألعاب الفيديو أكثر مما احده سلفاً لنفسى"، حيث كان الرد "أحياناً" هو الأعلى بنسبة ٣٦,٦% يليه بفارق بسيط الرد "نادراً" بنسبة ٣٤,٦%، أما الرد "دائماً" فكانت نسبته حوالي ٢٨,٨%، وكان متوسط اتجاه العينة في هذه العبارة هو "أحياناً" بمتوسط حسابي ١,٩٤.
- بالنسبة لعبارة "إذا بدأت في استخدام ألعاب الفيديو جيم فليس من السهل تركها"، فتشير النتائج إلى أن ردود نسبة ٤٦,٤% من العينة كانت "أحياناً"، تليها الردود "نادراً" بنسبة ٣٤,٠% ثم الرد "دائماً" فكانت نسبته حوالي ١٩,٦% فقط، وكان متوسط اتجاه العينة في هذه العبارة هو "أحياناً" بمتوسط حسابي ١,٨٦.
- بالنسبة لعبارة "يصعب عليا الاستغناء عن ألعاب الفيديو جيم ولو ليوم واحد"، فكان متوسط اتجاه العينة بشكل عام يميل إلى الرد "نادراً" بمتوسط حسابي ١,٥٦، وذلك ما وضحته النتائج بحيث كانت نسبة الرد "نادراً" هي الأعلى بنسبة ٦٠,٨%، تليها نسبة الرد "أحياناً" بقيمة ٢٢,٩%، وأخيراً تأتي الردود "دائماً" بنسبة ١٦,٣% فقط.
- كانت ردود العينة متقاربة بالنسبة لعبارة "حياتي بدون ألعاب الفيديو ستكون مملة"، حيث كانت النسب متقاربة بقيمة ٣٧,٣% للرد "نادراً"، ثم ٣٢,٠% للرد "أحياناً"، ثم ٣٠,٧% للرد "دائماً"، وكان متوسط اتجاه العينة في هذه العبارة هو "أحياناً" بمتوسط حسابي ١,٩٣.
- كان هناك تقارب في الردود بالنسبة لعبارة عبارة "أمضى وقت طويل في ممارسة أنشطة تفاعلية عبر ألعاب الفيديو جيم مع آخرين"، حيث كان الرد "نادراً" هو الأعلى بنسبة ٣٤,٦% يليه بفارق بسيط جدا الرد "أحياناً" بنسبة ٣٤,٠%، أما الرد "دائماً" فكانت نسبته



قريبة أيضاً بقيمة ٣١,٤%، وكان متوسط اتجاه العينة في هذه العبارة هو "أحياناً" بمتوسط حسابي ١,٩٧.

- بالنسبة لعبارة "يصعب عليا الاستغناء عن ألعاب الفيديو جيم ولو ليوم واحد"، فكان متوسط اتجاه العينة بشكل عام يميل إلى الرد "نادراً" بمتوسط حسابي ١,٧٦، وذلك ما وضحته النتائج بحيث كانت نسبة الرد "نادراً" هي الأعلى بنسبة ٤٥,٨%، تليها نسبة الرد "أحياناً" بقيمة ٣٢,٧%، وأخيراً تأتي الردود "دائماً" بنسبة ٢١,٦% من العينة.

#### خامساً: العزلة الاجتماعية والألعاب الإلكترونية:

جدول رقم (٨) العزلة الاجتماعية وألعاب الفيديو الإلكترونية

العبرة	نادراً		أحياناً		دائماً		المتوسط الحسابي	اتجاه العينة
	ك	%	ك	%	ك	%		
اشعر انني مقبول أكثر من اصدقائي في حالة لعب ألعاب الفيديو جيم سوياً	٥٣	٣٤,٦	٥٧	٣٧,٣	٤٣	٢٨,١	١,٩٣	أحياناً
زيارة الاصدقاء لي في المنزل تعطيني عن ألعاب الفيديو جيم	٩٦	٦٢,٧	٣٤	٢٢,٢	٢٣	١٥,١	١,٥٢	نادراً
انسحب من الأنشطة الاجتماعية لانشغالي بألعاب الفيديو جيم	٩٨	٦٤,١	٣٣	٢١,٦	٢٢	١٤,٣	١,٥٠	نادراً
في اللقاءات العائلية لا انتبه لما يقال بسبب انشغالي بألعاب الفيديو جيم	١٠٢	٦٦,٧	٣٩	٢٥,٥	١٢	٧,٨	١,٤١	نادراً
تحدث مشاكل مع اسرتي بسبب ألعاب الفيديو جيم	٨٤	٥٤,٩	٤٩	٣٢,٠	٢٠	١٣,١	١,٥٨	نادراً
التواصل مع الاخرين في مواقع الفيديو جيم أفضل من التواصل وجه لوجه	٧٩	٥١,٦	٥٤	٣٥,٣	٢٠	١٣,١	١,٦١	نادراً
المتوسط العام	١,٥٩		الاتجاه العام للعينة					نادراً

يوضح الجدول السابق ردود العينة تجاه العبارات الخاصة بالعزلة الاجتماعية والألعاب الإلكترونية، حيث أوضحت النتائج أن توجه العينة في هذه العبارات يميل إلى الرد "نادراً" بمتوسط حسابي عام بقيمة ١,٥٩، وكانت التفاصيل كما يلي:

- كان هناك تقارب في الردود بالنسبة لعبارة عبارة "اشعر انني مقبول أكثر من اصدقائي في حالة لعب ألعاب الفيديو جيم سوياً"، حيث كان الرد "أحياناً" هو الأعلى بنسبة ٣٧,٣% يليه بفارق بسيط الرد "نادراً" بنسبة ٣٤,٦%، أما الرد "دائماً" فكانت نسبته حوالي ٢٨,١%، وكان متوسط اتجاه العينة في هذه العبارة هو "أحياناً" بمتوسط حسابي ١,٩٣.
- بالنسبة لعبارة "زيارة الاصدقاء لي في المنزل تعطيني عن ألعاب الفيديو جيم"، فكان متوسط اتجاه العينة بشكل عام في اتجاه الرد "نادراً" بمتوسط حسابي ١,٥٢، وذلك ما وضحته



النتائج بحيث كانت نسبة الرد "نادراً" هي الأعلى بنسبة ٦٢,٧%، تليها نسبة الرد "أحياناً" بقيمة ٢٢,٢%، وأخيراً تأتي الردود "دائماً" بنسبة ١٥,١% فقط.

- بالنسبة لعبارة "انسحب من الأنشطة الاجتماعية لانشغالي بألعاب الفيديو جيم"، فتشير النتائج إلى أن ردود نسبة ٦٤,١% من العينة كانت "نادراً"، تليها الردود "أحياناً" بنسبة ٢١,٦% ثم الرد "دائماً" فكانت نسبته حوالي ١٤,٣%، وكان متوسط اتجاه العينة في هذه العبارة هو "نادراً" بمتوسط حسابي ١,٥٠.
- بالنسبة لعبارة "في اللقاءات العائلية لا انتبه لما يقال بسبب انشغالي بألعاب الفيديو جيم"، فكان متوسط اتجاه العينة بشكل عام في اتجاه الرد "نادراً" بمتوسط حسابي ١,٤١، وذلك ما وضحته النتائج بحيث كانت نسبة الرد "نادراً" هي الأعلى بنسبة ٦٦,٧%، تليها نسبة الرد "أحياناً" بقيمة ٢٥,٥%، وأخيراً تأتي الردود "دائماً" بنسبة ضعيفة بقيمة ٧,٨% فقط.
- بالنسبة لعبارة "تحدث مشاكل مع أسرتي بسبب ألعاب الفيديو جيم"، فتشير النتائج إلى أن ردود نسبة ٥٤,٩% من العينة كانت "نادراً"، تليها الردود "أحياناً" بنسبة ٣٢,٠% ثم الرد "دائماً" فكانت نسبته حوالي ١٣,١%، وكان متوسط اتجاه العينة في هذه العبارة هو "نادراً" بمتوسط حسابي ١,٥٨.
- بالنسبة لعبارة "التواصل مع الآخرين في مواقع الفيديو جيم أفضل من التواصل وجه لوجه"، فإن تقريباً ردود نصف العينة (نسبة ٥١,٦%) كانت "نادراً"، تليها في الترتيب الردود "أحياناً" بنسبة ٣٥,٣%، وأخيراً تأتي الردود "دائماً" بنسبة ١٣,١% فقط، حيث كان متوسط اتجاه العينة في هذه العبارة هو "نادراً" بمتوسط حسابي ١,٦١.

### نتائج اختبارات فروض الدراسة

**الفرض الأول: توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الأجيال الرقمية المختلفة ونوعية ألعاب الفيديو الإلكترونية المفضلة**

جدول رقم (٩) يوضح العلاقة بين فئات الأجيال الرقمية المختلفة ونوع ألعاب الفيديو الإلكترونية المفضلة

مستوى الدلالة	درجة الحرية	قيمة كا ٢	لا أفضل ألعاب الفيديو جيم		الألعاب الفردية والجماعية		الألعاب الجماعية		الألعاب الفردية		نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة الأجيال الرقمية
			%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	
٠,٠٠٠	٩	٩٥,٢٤٤	٣,٤	١	٤٤,٨	١٣	٤٤,٨	١٣	٦,٩	٢	جيل ألفا (من ٩ - ١٥ سنة)



مستوى الدلالة	درجة الحرية	قيمة كا ٢	لا أفضل ألعاب الفيديو جيم		الألعاب الفردية والجماعية		الألعاب الجماعية		الألعاب الفردية		نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة  الأجيال الرقمية
			%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	
			١٧,٦	١٨	٥٣,٩	٥٥	٢٠,٦	٢١	٧,٨	٨	جيل زد (من ١٦ - ٢٧ سنة)
			٣٩,٠	١٥	٤١,٥	١٧	٤,٩	٢	١٤,٦	٦	جيل واي (من ٢٨ - ٣٩ سنة)
			٧٥,٤	٤٩	١٢,٣	٨	١,٥	١	١٠,٨	٧	جيل اكس (٤٠ سنة فما فوق)

تم استخدام اختبار كا ٢ لدراسة العلاقة بين فئات الأجيال الرقمية المختلفة ونوع الألعاب الإلكترونية المفضلة. أوضحت نتائج الجدول السابق وجود علاقة ذات دلالة إحصائية حيث كانت قيمة كا (٩٥,٢٤٤) دالة عند مستوى معنوية (٠,٠٠٠) ودرجة الحرية (٩)، وبحساب معامل التوافق "Contingency Coefficient" بين المتغيرين، نجد أن العلاقة الارتباطية بينهما متوسطة حيث كانت قيمة معامل التوافق (٠,٥٣٥).

جدول رقم (١٠) يوضح العلاقة بين فئات الأجيال الرقمية المختلفة وطبيعة ألعاب الفيديو الإلكترونية المفضلة

مستوى الدلالة	درجة الحرية	قيمة كا ٢	كلاهما		افتراضي		حضورى		طبيعة الألعاب الإلكترونية المفضلة  الأجيال الرقمية
			%	ك	%	ك	%	ك	
٠,٠٩٨	٦	١٠,٧٠٤	٦٠,٧	١٧	٣,٦	١	٣٥,٧	١٠	جيل ألفا (من ٩ - ١٥ سنة)
			٦١,٩	٥٢	١٠,٧	٩	٢٧,٤	٢٣	جيل زد (من ١٦ - ٢٧ سنة)
			٦٤,٠	١٦	٢٠,٠	٥	١٦,٠	٤	جيل واي (من ٢٨ - ٣٩ سنة)
			٣٧,٤	٦	٣١,٣	٥	٣١,٣	٥	جيل اكس (٤٠ سنة فما فوق)

تم استخدام اختبار كا ٢ لدراسة العلاقة بين فئات الأجيال الرقمية المختلفة وطبيعة الألعاب الإلكترونية المفضلة. أوضحت نتائج الجدول السابق عدم وجود علاقة ذات دلالة إحصائية حيث كانت قيمة كا (١٠,٧٠٤) غير دالة عند مستوى معنوية (٠,٠٩٨) ودرجة الحرية (٦)، وبحساب معامل التوافق "Contingency Coefficient" بين المتغيرين، نجد أن العلاقة الارتباطية بينهما ضعيفة حيث كانت قيمة معامل التوافق (٠,٢٥٦).



## الفرض الثاني: توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الأجيال الرقمية المختلفة وتفضيلات الألعاب الإلكترونية

جدول رقم (١١) يوضح العلاقة بين فئات الأجيال الرقمية المختلفة وتفضيلات ألعاب الفيديو الإلكترونية

مستوى الدلالة	درجة الحرية	قيمة كا <sup>٢</sup>	ألعاب المحاكاة		ألعاب السباق		ألعاب الرياضة		ألعاب الحروب والصراع		الألعاب الاستراتيجية		تفضيلات الألعاب الإلكترونية للأجيال الرقمية
			%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	
٠,٠٠٠	١٥	٦٦,١٥٤	٣٢,١	٩	٣٢,١	٩	٥٣,٦	١٥	٧١,٤	٢٠	٧,١	٢	جيل ألفا (من ١٥ - ٩ سنة)
			٢٦,٢	٢٢	٤٠,٥	٣٤	٣٦,٩	٣١	٧٢,٦	٦١	٣٩,٣	٣٣	جيل زد (من ٢٧ - ١٦ سنة)
			٣٢,٠	٨	٤٤,٠	١١	٣٦,٠	٩	٢٤,٠	٦	١٦,٠	٤	جيل واي (من ٣٩ - ٢٨ سنة)
			١٢,٥	٢	١٨,٨	٣	١٨,٨	٣	١٢,٥	٢	٦٢,٥	١٠	جيل اكس (٤٠ سنة فما فوق)

تم استخدام اختبار كا<sup>٢</sup> لدراسة العلاقة بين فئات الأجيال الرقمية المختلفة وتفضيلات الألعاب الإلكترونية لكل فئة. أوضحت نتائج الجدول السابق وجود علاقة ذات دلالة إحصائية حيث كانت قيمة كا<sup>٢</sup> (٦٦,١٥٤) دالة عند مستوى معنوية (٠,٠٠٠) ودرجة الحرية (١٥).

## الفرض الثالث: توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الأجيال الرقمية المختلفة ومصادر المعرفة عن الألعاب الإلكترونية

جدول رقم (١٢) يوضح العلاقة بين فئات الأجيال الرقمية المختلفة ومصادر المعرفة عن ألعاب الفيديو

### الإلكترونية

مصدر المعرفة		الأصدقاء		شبكات التواصل الاجتماعي		مواقع متخصصة على الانترنت		وسائل الاعلام (التلفزيون - الإعلانات)	
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك
٢٢	٧٨,٦	١٢	٤٢,٩	٦	٢١,٤	٣	١٠,٧	٢٢	٧٨,٦
٦٦	٧٨,٦	٥١	٦٠,٧	٢٠	٢٣,٨	١٣	١٥,٥	٦٦	٧٨,٦
١٧	٦٨,٠	١٥	٦٠,٠	٤	١٦,٠	٢	٨,٠	١٧	٦٨,٠
٩	٥٦,٣	٨	٥٠,٠	٢	١٢,٥	٢	١٢,٥	٩	٥٦,٣



تم استخدام اختبار كا<sup>٢</sup> لدراسة العلاقة بين فئات الأجيال الرقمية المختلفة ومصادر المعرفة عن الألعاب الإلكترونية. أوضحت نتائج الجدول السابق عدم وجود علاقة ذات دلالة إحصائية حيث كانت قيمة كا<sup>٢</sup> (١٠,٠٧٢) غير دالة عند مستوى معنوية (٠,٦١٠) ودرجة الحرية (١٢).

**الفرض الرابع: توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الأجيال الرقمية المختلفة والسياق الاجتماعي في اللعب**

جدول رقم (١٣) يوضح العلاقة بين فئات الأجيال الرقمية المختلفة والسياق الاجتماعي في اللعب

السياق الاجتماعي في اللعب		أفضل اللعب بمفرد		أفضل اللعب مع الأخوة		أفضل اللعب مع الأصدقاء		أفضل اللعب مع الأقارب		أفضل اللعب مع والدي	
الأجيال الرقمية		%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك
جيل ألفا (من ٩ - ١٥ سنة)		٣٥,٧	٩	٣٢,١	٩	٧٨,٦	٢٢	٥٠,٠	١٤	١٠,٧	٣
جيل زد (من ١٦ - ٢٧ سنة)		٥٦,٠	٤٢	٥٠,٠	٤٢	٨٢,١	٦٩	٢٨,٦	٢٤	١٥,٥	١٣
جيل واي (من ٢٨ - ٣٩ سنة)		٧٩,٢	١٩	٢٠,٨	٥	٥٨,٣	١٤	٢٥,٠	٦	٠	٠
جيل اكس (٤٠ سنة فما فوق)		٦٢,٥	١٠	٢٥,٠	٤	٣٧,٥	٦	١٨,٨	٣	٠	٠

تم استخدام اختبار كا<sup>٢</sup> لدراسة العلاقة بين فئات الأجيال الرقمية المختلفة والسياق الاجتماعي في اللعب لكل فئة. أوضحت نتائج الجدول السابق وجود علاقة ذات دلالة إحصائية حيث كانت قيمة كا<sup>٢</sup> (٤٩,٨٥٤) دالة عند مستوى معنوية (٠,٠٠٠) ودرجة الحرية (١٥).

**الفرض الخامس: توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الأجيال الرقمية المختلفة وعدد الساعات المخصصة للعب**

جدول رقم (١٤) يوضح العلاقة بين فئات الأجيال الرقمية المختلفة وعدد الساعات المخصصة للعب

عدد الساعات		من ساعة حتى ٣ ساعات		من ٣ ساعات حتى ٦ ساعات		من ٦ ساعات حتى ١٠ ساعات		لا أستطيع التحكم في الوقت	
الأجيال الرقمية		%	ك	%	ك	%	ك	%	ك
جيل ألفا (من ٩ - ١٥ سنة)		٢١,٤	٦	٦٤,٥	١٣	١٠,٧	٣	٢١,٤	٦
جيل زد (من ١٦ - ٢٧ سنة)		٣٩,٣	٣٣	٣١,٠	٢٦	٩,٥	٨	٢٠,٢	١٧
جيل واي (من ٢٨ - ٣٩ سنة)		٩٢,٠	٢٣	٤,٠	١	٠	٠	٤,٠	١
جيل اكس (٤٠ سنة فما فوق)		٨١,٣	١٣	١٢,٥	٢	٠	٠	٦,٢	١

تم استخدام اختبار كا<sup>٢</sup> لدراسة العلاقة بين فئات الأجيال الرقمية المختلفة وعدد الساعات المخصصة للألعاب الإلكترونية. أوضحت نتائج الجدول السابق وجود علاقة ذات دلالة إحصائية حيث كانت قيمة كا<sup>٢</sup> (٣٧,٧٦٤) دالة عند مستوى معنوية (٠,٠٠٠) ودرجة



الحرية (٩)، وبحساب معامل التوافق "Contingency Coefficient" بين المتغيرين، نجد أن العلاقة الارتباطية بينهما متوسطة حيث كانت قيمة معامل التوافق (٠,٤٤٥).

**الفرض السادس: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأجيال الرقمية المختلفة والقدرة على التحكم والسيطرة في استخدام الألعاب الإلكترونية**

جدول رقم (١٥) يوضح الفروق بين فئات الأجيال الرقمية المختلفة والقدرة على التحكم والسيطرة في الاستخدام

الأجيال الرقمية	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ف	درجة الحرية	مستوى الدلالة
جيل ألفا (من ٩ - ١٥ سنة)	٢٨	٢,١٤٥	٠,٤٤٧	٨,٤٧١	٣	٠,٠٠٠
جيل زد (من ١٦ - ٢٧ سنة)	٨٤	١,٨٧٧	٠,٥٤٤			
جيل واي (من ٢٨ - ٣٩ سنة)	٢٥	١,٤٥٣	٠,٤٣٩			
جيل اكس (٤٠ سنة فما فوق)	١٦	١,٦٥٦	٠,٧٠٠			

تم استخدام اختبار كولمجراف - سمرنوف (Kolmogorov-Smirnov) للتأكد من توزيع البيانات في مقياس القدرة على التحكم والسيطرة والذي أوضح أن البيانات تتبع التوزيع الطبيعي بما يمكن معه استخدام اختبار قياس التباين الأحادي One-Way ANOVA لدراسة الفروق بين الأجيال الرقمية المختلفة والقدرة على التحكم والسيطرة في استخدام الألعاب الإلكترونية. أوضحت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية حيث كانت قيمة ف (٨,٤٧١) عند مستوى دلالة (٠,٠٠٠) ودرجة الحرية (٣).

وبالنظر إلى قيم المتوسطات، نجد أن فئة جيل ألفا وجيل زد كانتا الأقل تحكما في استخدام الألعاب الإلكترونية بمتوسط حسابي ٢,١٤٥ و ١,٨٧٧ على الترتيب بما يشير إلى أن معظم ردودهم على عبارات هذا المقياس كانت "أحيانا". أما جيل واي وجيل اكس، فإن قيمة المتوسطات الحسابية لهم تشير إلى اتجاه استخدام الرد "تادراً" في عبارات هذا المقياس، بما يدل أنهم الأكثر قدرة على التحكم والسيطرة.

**الفرض السابع: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأجيال الرقمية المختلفة ومقياس العزلة الاجتماعية**

جدول رقم (١٦) يوضح الفروق بين فئات الأجيال الرقمية المختلفة ومقياس العزلة الاجتماعية

تفضيلات النموذج	العدد	متوسط الرتب	قيمة كا	درجة الحرية	مستوى الدلالة
جيل ألفا (من ٩ - ١٥ سنة)	٢٨	١٠٦,٤١	٢٤,٢٦٠	٣	٠,٠٠٠
جيل زد (من ١٦ - ٢٧ سنة)	٨٤	٧٨,٦٠			
جيل واي (من ٢٨ - ٣٩ سنة)	٢٥	٥٣,٤٦			
جيل اكس (٤٠ سنة فما فوق)	١٦	٥٣,٩١			



تم استخدام اختبار كولمجراف - سمرنوف (Kolmogorov-Smirnov) للتأكد من توزيع البيانات في مقياس العزلة الاجتماعية والذي أوضح أن البيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي، ولهذا تم استخدام اختبار Kruskal-Wallis Nonparametric Test لحساب الفروق بين فئات الأجيال الرقمية المختلفة ومقياس العزلة الاجتماعية. وأوضحت نتائج الاختبار وجود فروق ذات دلالة إحصائية حيث كانت قيمة مستوى الدلالة (0,049). وباستخدام اختبار Mann-Whitney نجد أن هذه الفروق كانت لصالح مجموعات جيل ألفا وجيل زد، حيث تميل هذه المجموعات إلى العزلة الاجتماعية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية بشكل أكبر من جيل واي وجيل اكس. وتتفق هذه النتيجة مع ما أشارت إليه دراسة نايف (2015) والتي أشارت إلى تأثير الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي وتشمل هذه التأثيرات العزلة الاجتماعية والانطواء مما يؤثر على النمو الفكري والشخصي خاصة في فئة الأطفال على وجه التحديد وهذه الفئة تتمثل في جيل ألفا وفق لتصنيفات الجمهور الرقمي.

#### خاتمة الدراسة وتوصياتها

تعد ألعاب الفيديو الإلكترونية أحد أدوات الإعلام والترفيه التي تطورت بشكل سريع خلال فترة زمنية قصيرة واتسع نطاق انتشارها في مختلف المجتمعات خاصة في ظل جائحة كورونا والتحول الرقمي في كافة مجالات الحياة. وفي هذا السياق سعت الدراسة الحالية لرصد تفضيلات ممارسة الألعاب الإلكترونية وفهم المحددات المختلفة المرتبطة بهذه الممارسة، وعلاقة ذلك بمفهوم العزلة الاجتماعية في ضوء سمات وخصائص الأجيال الرقمية، خاصة وأن كل جيل من هذه الأجيال الرقمية يتميز بسمات خاصة ذات صلة بتعاملها مع التقنيات الرقمية ومنها الألعاب الإلكترونية واتضح من خلال تحليل نتائج الدراسة ما يلي:

- تميل عينة الدراسة للألعاب الجماعية والفردية على حد سواء وذلك بنسبة 39,3% كما أشارت النتائج المتعلقة بطبيعية الألعاب المفضلة كانت الألعاب الافتراضية (الأون لاين) كانت الأعلى في التفضيل وذلك بنسبة 27,5% وهذا ينفي بشكل جزئي فكرة ان ألعاب الفيديو الإلكترونية تسبب العزلة الاجتماعية وهذا يعني بالتبعية أيضا أن العزلة الاجتماعية متحققة، ولكن بدرجات متفاوتة.

- يؤكد أيضا على النتيجة السابقة كون ألعاب الحروب والصراعات في أعلى قائمة تفضيلات أفراد العينة للألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 30,3% وهذه الألعاب تتطلب اندماج في علاقات افتراضية (أون لاين) وليست علاقات حقيقة على أرض الواقع، تتفق هذه النتيجة أيضا مع نتيجة دراسة الواعر (2017) والتي أظهرت ألعاب الفنون القتالية كانت هي الأكثر الألعاب تفضيلا لدى المبحوثين في كلا الدراستين.



- كذلك تشير نتائج اختبارات الفروض أن جيل ألفا وجيل زد هما أكثر الأجيال الرقمية ميلا للعزلة الاجتماعية في مقابل جيل واي وجيل اكس. هذه النتيجة تتوافق مع نتائج الدراسات السابقة حيث وجدت الدراسات السابقة علاقة بين ممارسة ألعاب الفيديو الإلكترونية والعزلة الاجتماعية (نايف ٢٠١٥)، و(الواعر ٢٠١٧).
- فيما يتعلق بالسياق الاجتماعي، يميل جيل ألفا وجيل زد إلى اللعب مع جماعات الأصدقاء وهي ليست بالضرورة جماعات حاضرة فعلياً وإنما بشكل كبير هذه علاقات صداقة افتراضية بعكس علاقات الأخوة والوالدين، والتي أشارت النتائج أنهم كانوا الأقل في تفصيلاً جيل زد وألفا بينما يميل جيل واي وجيل اكس إلى اللعب بشكل منفرد. وهذا ما أكدت عليه نتائج اختبارات الفرض الرابع والتي أظهرت وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الأجيال الرقمية والسياق الاجتماعي في اللعب، وتتفق هذه النتيجة مع نظرية البناء الاجتماعي للتكنولوجيا حيث يمكن القول إن السياق الاجتماعي في اللعب للأجيال الرقمية التي تتمتع بمهارات رقمية خاصة، تحديداً جيل ألفا وجيل زد، يختلف عن الأجيال الأخرى، وهذا ما يفسر ميل جيل ألفا وجيل زد للعزلة الاجتماعية.
- فيما يتعلق بالتحكم والسيطرة تشير اختبارات الفروض بأن جيل ألفا وجيل زد كانا الأقل تحكما في استخدام ألعاب الفيديو الإلكترونية وهذا أمر طبيعياً كونهم الفئات الأصغر سناً، فهذا الجيل الصاعد يشكل نحو ٦٠% من المجتمع السعودي وهو يختلف عن الأجيال السابقة في طريقة تعامله وتفكيره (الشمري ٢٠١٨)، فقد نشأ جيل ألفا وزد في زمن التطور التكنولوجي وسرعة نقل المعلومات. ومثل هذه المحددات ساهمت بشكل أو بآخر في انتشار العزلة وضعف العلاقات الأسرية بين جيل الشباب كما أنها كانت واحدة من أهم الأسباب كثافة استخدام الإنترنت وألعاب الفيديو الإلكترونية وعدم القدرة على التوقف عن لعب ألعاب الفيديو الإلكترونية. لذلك يجب مراعاة الفروقات بين الأجيال عند صناعة الألعاب الإلكترونية.
- توصي الدراسة بإجراء مزيد من الأبحاث حول توظيف وسائل الإعلام للألعاب الإلكترونية خاصة ألعاب الفيديو كوسيلة لنشر الموضوعات والقصص الإخبارية وخاصة وأن بعض ألعاب الفيديو تعتمد بالأساس على قصص حدثت بالفعل وتناقلتها وسائل الإعلام.

#### المراجع

- Alqurashi, Mohammed, Yousef Almoslamani, and Abdullah Alqahtani. 2016. "Middle School Students' Digital Game Experiences



in the City of Makkah in Saudi Arabia. *"International E-Journal of Advances in Education*, 167-175.

- Anderson, Craig A., and Brad J. Bushman. 2001. "Effective of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Effect, Physiological Arousal, and Pro-social Behavior: a Meta Analytic Review of The Scientific Literature." *Psychological Science*, 353-359.
- Anderson, Craig A., et al. 2017. "Screen Violence and Youth Behavior." *Pediatrics*, S142-S147.
- Anderson, Craig A., et al. 2010. "Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: a Meta-Analytic Review." *Psychological Bulletin*, 151–173.
- Awadalla, Nabil, Muath Hadram, Ali Alshahrani, and Yahya Hadram. 2017. "Association of Video Gaming With Some Risky Behaviors of Secondary School Adolescents in Abha, Southwestern Saudi Arabia." *Journal of the Egyptian Public Health Association*, 18-28.
- Binti Ismail, I. F., M., Fitriana, and C. L. Chuin. 2021. "The Relationship between Loneliness, Personality Differences, Motivation and Video Game Addiction in The Context of Gacha Games In F2p Mobile Games: A Global Setting." *In the Proceeding of The 1st Borneo Psychology Seminar 09-10 September 2021, Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia*.
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia. *PlayStation*. January 28, 2021. <https://www.britannica.com/topic/PlayStation> (accessed June 14, 2021).
- Eskasasnanda, I. Dewa Putu. 2017. "Causes and Effects of Online Video Game Playing Among Junior-Senior High School Students in Malang East Java." *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 191-202.
- Halbrook, Yemaya J. , Aisling T. O'Donnell, and Rachel M. Msetfi. 2019. "When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being." *Perspectives on Psychological Science*, 1096–1104.
- Harrington, Brian, and Michael O'Connell. 2016. "Video Games as Virtual Teachers: Prosocial Video Game Use by Children and Adolescents From Different Socioeconomic Groups is Associated With Increased Empathy and Prosocial Behaviour." *Computers in Human Behavior*, 650-658.



- Hurst, Jane. *12 Types Of Computer Games Every Gamer Should Know About*. 2 18, 2015. <https://thoughtcatalog.com/jane-hurst/2015/02/12-types-of-computer-games-every-gamer-should-know-about/>.
- Kanat, S. 2019. "The Relationship Between Digital Game Addiction, Communication Skills and Loneliness Perception Levels of University Students." *International Education Studies* 12, no. 11, 80-93.
- Karapetsas, Argiris, Vasilios Karapetsas, Nikos Zygouris, and Apostolos Fotis. 2014. "Internet Gaming Addiction. Reasons, Diagnosis, Prevention and Treatment." *ENCEPHALOS*, 10-14.
- Nebel, S., and M. Ninaus. 2022. *Does Playing Apart Really Bring Us Together? Investigating the Link Between Perceived Loneliness and the Use of Video Games During a Period of Social Distancing*. Vol. 13. 683842 vols. *Frontiers in Psychology*.
- Primack, Brian A., Sabrina A. Karim, Ariel Shensa, Nicholas Bowman, Jennifer Knight, and Jaime E. Sidani. 2019. "Positive and Negative Experiences on Social Media and Perceived Social Isolation." *American Journal of Health Promotion*, 859-868.
- *BBC News*. 2005. *S Korean dies after games session. August 10*. Accessed June 21, 2021. <https://shortest.link/4o-J>.
- Strategy&. 2020. *The GCC Gaming Market is Expected to Hit US\$ 821 Million By 2021. January 26*. Accessed June 14, 2021. <https://www.strategyand.pwc.com/m1/en/press-releases/2020/gcc-gaming-market.html>.
- Simons, Hadlee. *PlayStation History: From Console Neophyte to All-Conquering Veteran*. May 16, 2021. *PlayStation History: From Console Neophyte to All-Conquering Veteran* (accessed June 18, 2021).
- *Vintage Video Game Consoles 2001 to Today*. 2011. <https://shortest.link/4C6y>. (accessed August 10, 2021).
- Walters, Lawrence. 2006. "Censorship of Video Game Content: Time to Fight Back." <https://gamecensorship.com> (accessed June 18, 2021).
- Wang, Jin-Liang, Jia-Rong Sheng, and Hai-Zhen Wang. 2019. "The Association Between Mobile Game Addiction and Depression, Social Anxiety, and Loneliness." *Frontiers in Public Health*, 247.
- Werneck, André O., Paul J. Collings, Luciana L. Barboza, Brendon Stubbs, and Danilo R. Silva. 2019. "Associations of Sedentary Behaviors and Physical Activity with Social Isolation in 100,839 School Students: The Brazilian Scholar Health Survey." *General Hospital Psychiatry*, 7-13.



- Zhang, Qian, JingJin Tian, and LunChao Chen. 2021. "Violent Video Game Effects on Aggressive Behavior Among Children: The Role of Aggressive Motivation and Trait-Aggressiveness in China." *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 175-192.
- Zorbaz, Osman, Selen Demirtaş Zorbaz, and Özlem Ulaş Kılıç. 2020. "Problematic Internet Use of Adolescents: Role of Daily Hassles and Social Isolation." *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*. 41-47.
- أ. ستيوارت. ٢٠٢٠. ألعاب الجيل الواعد: الأمير السعودي يقود نهضة كبرى في عالم الرياضات الإلكترونية. <https://ar.wired.me/culture/> الأمير فيصل بن بندر - المملكة العربية / (تاريخ الوصول ١٤ يونيو، ٢٠٢١).
- أحمد الزهراني. ٢٠٢٠. ومروه عطية. الصحافة والإعلام الرقمي في عصر الذكاء الاصطناعي. المملكة العربية السعودية - جدة: خورزاهم العلمية.
- إستبرق داود سالم النداوي. ٢٠١٥. "الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض." *مجلة البحوث التربوية والنفسية*، رقم ٤٧: ٣٦٤-٣٩٠.
- آسيا بوطهرة. ٢٠١٨. "الفيديو وتأثيره على الاتصال الأسري في الجزائر: دراسة ميدانية على عينة من الأسر لمدينة أم البواقي." *المجلة الجزائرية لبحوث الإعلام والرأي العام*، ١٣٠-١٥٠.
- الشرق. إنفوغراف.. كم أنفقت شعوب المنطقة على الألعاب الإلكترونية في ٢٠٢٠؟ ٢٤ March, 2021. <https://www.asharqbusiness.com/article/10218> (تاريخ الوصول ١٤ يونيو، ٢٠٢١).
- العين الاخبارية. أضرار الألعاب الإلكترونية على صحة الأطفال.. احذر من الإدمان. ٣١ ، ٨. ٢٠٢٠. <https://al-ain.com/article/damages-electronic-games-children> (تاريخ الوصول يوليو، ٢٠٢١).
- ايناس الطوير. ٢٠١٨. الألعاب الإلكترونية من الإبداع والابتكار إلى أداة للانتحار "لعبة الحوت الأزرق نموذجاً". دراسة ميدانية، تونس: وزارة التعليم والبحث العلمي.
- حافظ عبد الرشيد، ليلي غالب، حسن السريحي، صالح السعد، فالح الضرمان، وعواطف يوسف. ٢٠٠٩. التفكير والبحث العلمي. المملكة العربية السعودية - جدة: جامعة الملك عبد العزيز - مركز النشر العلمي.



- داليا عثمان. ٢٠٢١. "اتجاهات الآباء نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية". *المجلة المصرية لبحوث الرأي العام*، ٤٢١-٤٥٥.
- دلال الواعر. ٢٠١٧. "تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري - دراسة ميدانية على عينة من اولياء بمدينة عين مليل". *رسالة ماجستير في علوم الإعلام والاتصال تخصص صحافة وإعلام الكتروني*. جامعة العربي بن مهيدي، الجزائر.
- راندا أحمد. ٢٠٢٠. "العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات: دراسة تنبؤية". *مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية*، ٨٨٣-٩٢٦.
- سابرينا بار. ٢٠١٩. *إلى أي جيل تنتمي؟ الألفية أم الجيل X أو Z؟*.  
<https://www.independentarabia.com/node/21541/%D9> (تاريخ الوصول ١٠ يوليو، ٢٠٢١).
- سليمة قاسي. ٢٠١٨. "التأثيرات النفسية والاجتماعية لاستعمال الانترنت لدى التلاميذ المراهقين بمدينة قسنطينة: (دراسة استكشافية)". *مجلة العلوم الانسانية لجامعة أم البواقي*، ٢٠٥-٢٢١.
- عايدة حمادة محمد. ٢٠٢٠. "إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لديهم دراسة من منظور الممارسة العامة". *مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية* ٢٠: ١٠٨٨-١١١٨.
- عبد اللطيف العسالي. ٢٠٢٠. "تأثير شبكة الإنترنت على أنماط العلاقات الأسرية في المجتمع اليمني". *الأسرة والمجتمع*، ٢٣٩٢-٥٣٣٧.
- عبير الصبان، ضحى العتيبي، فاطمة الشخص، وأمنية الشريف. ٢٠٢١. "تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين". *مجلة بحوث التربية النوعية - جامعة المنصورة*.
- عدنان المهداوي، وإنسام علي. ٢٠١٩. "الكشف عن مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الإلكترونية في محافظة ديالى". *مجلة الفتح*، ٢١-٤٥.
- عصام العمار. ٢٠٢١. *صناعة الألعاب الرقمية والتحويلات الاستثمارية*.  
[https://www.aleqt.com/2021/06/30/article\\_2123526.html](https://www.aleqt.com/2021/06/30/article_2123526.html) (تاريخ الوصول ١٠ سبتمبر، ٢٠٢١).



- علي الشهرى. ٢٠٢٠. الألعاب الإلكترونية .. دراسات وحقائق تحكي ممارسة سلوك تفاعلي يجمع الخيال بالواقع. <https://www.spa.gov.sa/2131035> (تاريخ الوصول ٣ يوليو، ٢٠٢١).
- فرحان الشمري. ٢٠١٨. الجيل الرقمي. <https://ajel.sa/gVcPJK> / (تاريخ الوصول ٣ يوليو، ٢٠٢١).
- ماجد الزيودي. ٢٠١٥. "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة." مجلة جامعة الطيبة للعلوم التربوية، ١٥-٣١.
- مريم قويدر. ٢٠١٢. "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة." رسالة ماجستير غير منشورة. كلية العلوم السياسية والإعلام: جامعة الجزائر.
- مؤيد راضي، وبراء حسن. ٢٠٢٠. "إضطراب إدمان الإنترنت وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة." مجلة كلية التربية - جامعة واسط، ١٠٥٧-١٠٩٠.
- وسام نايف. ٢٠١٥. "تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال: دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من ٧-١٥ سنة." مركز النماء لبحوث الإنسان - العراق.