An-Najah University Journal for Research – B
Humanities
مجلة جامعة النجاح للأبحاث – ب
العلوم الإنسانية

The Effect of Electronic Games Live Broadcast Through Social Media Networks on the Jordanian Youth: A Field Study

Ali O. Nejadat[1,*] **& Ola Bisharat**[2]

(Type: Full Article). Received: 6th Mar. 2025, Accepted: 28th Nov. 2025 Published: ××××. DOI: https://doi
Accepted Manuscript, In Press

Abstract: Objectives: The study seeks to identify the impact of live streaming of electronic games via social networks on Jordanian youth, the psychological and behavioral effects of their use of these games, as well as to identify the needs of personal and social integration, and the gratifications achieved by them, as a result of following live streaming of electronic games. **Methodology:** This study employed a descriptive survey design. Data were collected via an electronically distributed questionnaire administered to 606 Jordanian youth (male and female) registered in youth clubs across the Kingdom's three regions (North, Central, and South), using a convenience sample to gather information from the target population. Of the 606 respondents, 156 reported no exposure to live-streaming games; therefore, the primary analyses were conducted on the remaining 450 respondents only. **Results:** The study found that the nature of the impact of violent scenes in the live broadcast of electronic games on Jordanian youth via social networks came with an average degree, with an arithmetic mean (1.73) and a standard deviation (0.65). In addition, the degree of personal integration needs achieved from watching the live broadcast of electronic games for Jordanian youth via social networks came with an average score, with an arithmetic mean (2.02) and a standard deviation (0.70), while the nature of the social integration needs achieved from watching the live broadcast of electronic games for Jordanian youth via social networks came with an average score as well, with an arithmetic mean (1.98) and a standard deviation (0.73). The degree of satisfaction achieved by Jordanian youth from watching live broadcasts of electronic games via social networks also came with an average score, with an arithmetic mean (2.11) and a standard deviation (0.71). **Conclusions:** The addiction of Jordanian youth to being exposed to live streaming of electronic games via social networks indicates the leisure time that this group suffers from, as a result of high unemployment and lack of job opportunities. Their mixed feelings and frustration over watching the live broadcast of electronic games came as a result of the wars and disasters surrounding them, whether in Gaza and Palestine or in some neighboring countries such as Iraq, Syria and Lebanon. **Recommendations:** In light of the study's findings that the majority of respondents (74.3%) are exposed to live streaming of electronic games via social networks in one way or another, the study recommends studying the phenomenon of internet addiction and its extent in society and its impact on Jordanian youth. In light of the wide spread of many different electronic games and their practitioners among Jordanian youth, the study recommends spreading awareness to young people about the content of live broadcasts of these games, especially those that contribute to spreading negative thoughts and obscene words.

Keywords: Influence, Electronic Games, Live Streaming, Jordanian Youth, Social Networks.

تأثير البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي على الشباب الأردني: دراسة ميدانية

علي نجادات[1،*]**، و عُلا بشارات**[2]

تاريخ التسليم: (2025/3/6)، تاريخ القبول: (2025/11/28)، تاريخ النشر: ××××

الملخص: الأهداف: تسعى الدّراسة التّعرف إلى تأثير البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي على الشباب الأردني، والآثار النفسية والسلوكية جراء استخدامهم لهذه الألعاب، والتعرف كذلك إلى حاجات التكامل الشخصي والاجتماعي، والإشباعات المتحققة لديهم، نتيجة متابعتهم البث المباشر للألعاب الإلكترونية. **المنهجية:** تُعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية، وقد استخدمت المنهج المسحي، وتم الحصول على البيانات باستخدام استبانة موزعة الكترونيا على (606) مفردة، من الشباب الأردني المسجلين في الأندية الشبابية من الذكور والاناث، في أقاليم المملكة الثلاثة (الشمال والوسط والجنوب)، وذلك باللجوء إلى العينة المقطعية الميسرة، لجمع البيانات والمعلومات من مجتمع البحث. علماً بأن (156) مفردة، لا يتعرضون لألعاب البث المباشر، لذلك فإن تحليل البيانات الأساسي تمّ على (450) مفردة فقط. **النتائج:** توصلت الدراسة إلى أن طبيعة تأثير مشاهد العنف في البث المباشر للألعاب الإلكترونية على الشباب الأردني عبر شبكات التواصل الاجتماعي جاءت بدرجة متوسطة، وبمتوسط حسابي (1.73) وبانحراف معياري (0.65). بالإضافة إلى أن درجة حاجات التكامل الشخصي المتحققة من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية للشباب الأردني عبر شبكات التواصل الاجتماعي جاءت بدرجة متوسطة، وبمتوسط حسابي (2.02) وبانحراف معياري (0.70)، في حين جاءت طبيعة حاجات التكامل الاجتماعي المتحققة من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية للشباب الأردني عبر شبكات التواصل الاجتماعي جاءت بدرجة متوسطة أيضاً وبمتوسط حسابي (1.98) وبانحراف معياري (0.73). وأن درجة الإشباعات المُتحققة للشباب الأردني من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي جاءت كذلك بدرجة متوسطة، وبمتوسط حسابي (2.11) وبانحراف معياري (0.71).. **الاستنتاجات:** إن ادمان الشباب الأردني على التعرض للبث المباشر للألعاب الالكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي، يدل على اوقات الفراغ التي تعاني منها هذه الفئة، نتيجة البطالة المرتفعة وقلّة فرص العمل. وأن اختلاط المشاعر عندهم وشعورهم بالإحباط جراء مشاهدتهم للبث المباشر للألعاب الالكترونية، جاء نتيجة لما يحيط بهم من حروب وويلات، سواء في غزة وفلسطين أو في بعض الدول المجاورة كالعراق وسوريا ولبنان. **التوصيات:** في ضوء ما توصلت اليه الدراسة من أن غالبية أفراد العينة (74.3%)، يتعرضون للبث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي بشكل أو بآخر، فإن الدراسة توصي بدراسة ظاهرة إدمان الإنترنت ومدى انتشارها في المجتمع وأثرها على الشباب الأردني. وفي ضوء الانتشار الواسع للكثير من الألعاب الإلكترونية المختلفة والممارسين لها من الشباب الأردني، فإن الدراسة توصي بنشر التوعية للشباب بمحتوى البث المباشر لهذه الألعاب وخاصة تلك التي تسهم في بث الأفكار السلبية والكلمات البذيئة

الكلمات المفتاحية: تأثير، الألعاب الإلكترونية، البث المباشر، الشباب الأردني، شبكات التواصل الاجتماعي.

1 Dept. of Journalisme & Digital Media, Collage of Communication, University of Petra, Amman, Jordan
* Corresponding author email: ali.nejadat@uop.edu.jo
2 Dept. of Radio & Television, Collage of Communication, Yarmouk University, Irbid, Jordan, olabisharat4@gmail.com

1 قسم الصحافة والاعلام الرقمي، كلية الاعلام، جامعة البترا، عمان، الأردن
* الباحث المراسل: ali.nejadat@uop.edu.jo
2 قسم الإذاعة والتلفزيون، كلية الاعلام، جامعة اليرموك، اربد، الأردن. olabisharat4@gmail.com

تقديم

شهد العالم خلال السنوات الماضية تطورا كبيرا في مجال تكنولوجيا الإعلام والاتصال، وقد أسهم هذا التطور في بروز ظواهر إعلامية، أصبح لها تأثير كبير سواءً على الفرداً أو المجتمع، ومن بين الفئات الاجتماعية التي تأثرت بهذه الظواهر، فئة "الشباب" باعتبارهم الشريحة المهمة في المجتمع.

ونتيجة الطفرة التي عرفها العالم في مجال تطور تكنولوجيات الإعلام والاتصال والإنترنت، ظهرت الألعاب الإلكترونية التي تطورت وتنوعت بشكل لافت، وأصبحت تجذب العديد من الشباب الذين اعتادوا على ممارستها لساعات طويلة، خصوصا مع تطور الإنترنت فائق السرعة، والذي أتاح لهم الاطلاع على كل ما هو جديد في هذا المجال. ولهذا أصبح للألعاب الإلكترونية تأثير كبير في حياة الشباب في مختلف أنحاء العالم ومن بينها الأردن.

وقد وجد الباحثان أن الفجوة البحثية تتمثل في أن الدراسات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية لم تتعرض لتأثير هذه الألعاب على الشباب الأردني، لذلك تميزت هذه الدراسة عن غيرها كونها تركز على تأثير البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي على الشباب الأردني، وذلك من خلال متابعتهم لفيديوهات هذه الألعاب في شبكات التواصل الاجتماعي ضمن أطار نظرية الاستخدامات والإشباعات ونظرية التطهير، كون هذا الأقبال على متابعة هذه النوعية من الفيديوهات حديث في الوطن العربي والعالم وبحاجة إلى تقديم شرح وتفسير له.

مشكلة الدراسة

يعدُّ البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي من المبتكرات الحديثة التي ارتبطت بظهور الإنترنت، مما زاد من درجة الاهتمام والتأثير خاصة على السلوك الإنساني، حيث انتشرت هذه الألعاب بشكل كبير بمختلف أشكالها وأنواعها، وأصبحت تحتل مكانة واسعة وسط الشباب، فساعد ذلك في ازدياد الطلب عليها واستخدامها بشكل قوي وغير محدود، بحيث أصبح البث المباشر للألعاب يلقى رواجًا كبيرًا في السنوات الأخيرة في العالم. لذا جاءت هذه الدراسة للإجابة على السؤال التالي: ما تأثير البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي على الشباب الأردني؟

أهمية الدراسة

تعد هذه الدراسة من الدراسات القليلة حسب علم الباحثين، التي تناولت تأثير البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي على الشباب الأردني. وقد تساعد في إثراء المكتبات العلمية العربية بما توصلت اليه من نتائج تتعلق بتأثير البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي على الشباب الأردني. كما يُمكن لهذه الدراسة أن تمهد الطريق وتساعد صانع المحتوى في معرفة تأثير البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي على الشباب الأردني والعربي.

أهداف الدراسة

يتمثل الهدف الرئيس لهذه الدراسة في التعرف إلى تأثير البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي على الشباب الأردني، ويتفرع عنه مجموعة الأهداف الفرعية التالية التي تتمثل بالتَّعرف إلى:

1. قياس درجة تعرض الشباب للبث المباشر.
2. تحليل التأثيرات النفسية والسلوكية
3. دراسة الأشباعات والحاجات المتحققة

أسئلة الدراسة

سعت الدراسة للإجابة على السؤال الرئيس وهو "ما تأثير البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي على الشباب الأردني؟" ويتفرع منه الأسئلة الفرعية التالية:

1. ما مدى متابعة الشباب الأردني للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي؟
2. ما عادات وأنماط تعرض الشباب الأردني للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي؟
3. ما الآثار النفسية على الشباب الأردني جراء مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي؟
4. ما حاجات مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي من قبل الشباب الأردني؟
5. ما الإشباعات المتحققة نتيجة متابعة ومشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية على الشباب الأردني عبر شبكات التواصل الاجتماعي؟

فروض الدراسة

تسعى هذه الدراسة أيضاً إلى اختبار الفروض التالية:

الفرض الأول: لا توجد علاقة طردية ارتباطية ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين درجة تَعرّض الشباب الأردني للبث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي ودرجة الشعور (بمختلف أنواعه) بعد الانتهاء من هذه المشاهدة.

الفرض الثاني: لا توجد علاقة طردية ارتباطية ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين درجة تَعرّض الشباب الأردني للبث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي ودرجات الحاجات

ACCEPTED

(المعرفية، العاطفية والوجدانية، التكامل الشخصي، التكامل الاجتماعي) المتحققة من هذه المشاهدة.

نظريتا الدراسة

تعتمد الدراسة على الأفكار الأساسية لنظريتين إعلاميتين هما: نظرية الاستخدامات والإشباعات Uses and Gratifications Theory، ونظرية التطهير Catharsis Theory. اللتان تناسبان موضوع الدراسة وتحققان أهدافها.

الاستخدامات والإشباعات: Uses and Gratifications Theory

ظهرت هذه النظرية لأول مرة في كتاب "استخدامات وسائل الإعلام الجماهيري" لمؤلفيه؛ الياهو كاتز (Elihu Katz) وجي بلومر (Jay G. Blumer) عام 1974، وكانت الفكرة الأساسية للكتاب تدور حول تصور الوظائف التي تقوم بها وسائل الإعلام ومحتواها من جانب، ودوافع الفرد من التعرض إليها من جانب آخر (مكاوي، 1998، ص144).

وتضمنت نظرية الاستخدامات والإشباعات تطلعات وتوقعات واستخدامات الجمهور، من وجهات نظر جديدة، وهذه الوجهات تتميز بأنَّها ديمقراطية تنظر للإعلام من خلال وجهة نظر المتلقي وليس من وجهة نظر القائمين بالاتصال، وهذه النظرية تقرر بإيجاد توقعات لحالة الفرد وميوله، بهدف إشباع حاجاته التي توفرها وسائل الإعلام أو رسائلها أو بدائلها الوظيفية الأخرى، والمنظور النفسي هنا يقرر علاقة الحافز والحالة الداخلية للفرد بالاستجابة للحافز.

ولقد تطور مدخل الاستخدامات والإشباعات شأنه شأن أية نظرية في العلوم الاجتماعية، وقد جاء هذا التطور بطيئا ويرجع ذلك إلى (العمري، 2014، ص7):

- إنَّ دراسة الإشباع القائمة على مبدأ الفروق الفردية لم تحظ بالاهتمام الكبير، نظرًا لسيطرة اتجاهات بحوث التأثير فيما قبل، وبعد الحرب العالمية الثانية، على دراسات الاتصال الجماهيري.
- إنَّ المراحل الأولى لمدخل الاستخدامات والإشباعات كان ينقصها الافتراضات النظرية.

وتتمثل فروض النظرية بما يلي (مكاوي والسيد، 2010، ص70):

- أعضاء الجمهور مشاركون فاعلون في عملية الاتصال الجماهيري يستخدمون وسائل الاتصال وعوامل التفاعل الاجتماعي.
- الجمهور هو الذي يختار الوسيلة والمضمون التي تشبع حاجاته.
- يأتي استخدام وسائل الاتصال تعبيرًا عن الحاجات التي يدركها الجمهور حسب الفروق الفردية وعوامل التفاعل الاجتماعي.

وتسعى نظرية الاستخدامات والإشباعات من خلال الفروض لتحقيق ثلاثة أهداف رئيسة:

- الهدف الأول: الكشف عن كيفية استخدام الأفراد وسائل الإعلام.
- الهدف الثاني: الكشف عن دوافع الاستخدام لوسائل معينة مثل دوافع استخدام البث المباشر للألعاب الإلكترونية.
- الهدف الثالث: التأكيد على فهم عملية الاتصال من خلال النتائج.

نظرية التطهير: Catharsis Theory

ظهرت هذه النظرية لأول مرة في علم النفس على يد Dollard, *et al.*, (1939)، الذين افترضوا أن الأعمال العدوانية تؤدي لتقليل الدافع العدواني، مما يقلل من احتمالية حدوث ذلك العدوان في المستقبل، وتفترض هذه النظرية وجود آثار إيجابية للمشاهد متعلقة بالعنف في الوسائل الإعلامية. وتعود أصول النظرية إلى العالم اليوناني أرسطو، حيث قام على تأسيس مجموعة من الفرضيات التي تقوم عليها نظرية الاستثارة والتطهير في الوسائل الإعلامية. وبالتالي فإنَّ نظرية التطهير والاستثارة في الإعلام تعتمد بشكل كبير على الأنشطة المتعلقة بالإحباط والظلم، حيث يسعى الفرد المتلقي إلى التعرّض للوسائل الإعلامية من أجل إشباع الحاجات المتعلقة بالعدوانية، والتي قد يتم تقديمها عبر الوسائل الإعلامية بشكل مباشر، أو من خلال مشاهدة الآخرين على أرض الواقع. (لندال. دافيدوف، 1988، ص515).

ويعد فيشباخ "Feshback " أبرز المؤيدين لمفهوم التطهير، ذلك أن مشاهدة برامج العنف في التلفزيون تزود المشاهدين بخبرة عدوانية بديلة، وتكون بمثابة وسيلة غير ضارة لتهدئة مشاعرهم العدوانية، وتنفيسا عن إحباطات متراكمة عندهم، فتقل احتمالات السلوك العدواني لديهم (حمدي، 1987، ص138).

وترى هذه النظرية أن الناس في حياتهم اليومية العادية يواجهون كثيرا من الإحباطات التي غالباً ما تقودهم إلى التورط في أعمال عدوانية. والتطهير هو الراحة أو التخلص من هذه الاحباطات من خلال المشاركة البديلة السلبية من عدوان أو عنف الآخرين (كوثر، 2002، ص179).

الدّراسات السابقة

يستعرض الباحثان أبرز الدراسات السابقة، التي تناولت تأثير البث المباشر للألعاب الإلكترونية. فقد هدفت دراسة صبحي. (2022)، التعرف إلى رصد مدى تأثير استخدام الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية على تواصلهم الاجتماعي مع أسرهم، وتوصلت إلى ارتفاع نسبة استخدام الشباب لتطبيقات الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف بشكل دائم نظراً لجودتها التكنولوجية، وجاءت لعبة "PUBG" في المرتبة

ACCEPTED

الأولى كأفضل تطبيقات للألعاب الإلكترونية بالهاتف يفضله الشباب المصري. أما دراسة السامرائي. (2020). والتي هدفت التعرف إلى الإشباعات المتحققة لدى لشباب الجامعي من ألعاب الـ "On Line" عبر موقع اليوتيوب. وتوصلت إلى أن حاجات التكامل الشخصي كانت أكثر الحاجات إشباعاً لدى الشباب الجامعي. وبخصوص دراسة عوف (2020). والتي هدفت التعرف إلى معدل استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت. فقد توصلت إلى أن الألعاب الإلكترونية التي يهتم بها ويفضلها المبحوثين عبر الإنترنت كانت " ألعاب القتال والمغامرات والمطاردات، وألعاب الحركة (كرة قدم فيفا). أما دراسة هاني (2019). فقد هدفت التعرف إلى الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على المراهقين، وتوصلت إلى أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية دائما، وأنهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه، وأن الأغلبية يفضلون ألعاب المغامرة.

وفيما يخص دراسة Lim, J. *et al.* (2021)، والتي هدفت التعرف إلى دور تحديد الرغبات، والمشاركة العاطفية، والعلاقات الاجتماعية في المشاهدة المتكررة لألعاب البث المباشر. وتوصلت الدراسة إلى أبرز نتائج تحليل الوساطة باستخدام نمذجة المعادلة الهيكلية، تمثلت بأن تحديد الرغبات والمشاركة العاطفية لهما تأثيرات غير مباشرة على الولاء السلوكي من خلال تطوير العلاقات الاجتماعية (PSR). وأما دراسة Li, Y., & Guo (2021). والتي ركزت على الهدايا الافتراضية والتي تعد من السلوكيات التفاعلية المهمة في سياق اللعبة الحية، فقد أظهرت أن هناك اختلافات في العوامل التي تؤثر على التفاعلات والإهداء، وكان للدوافع والأنماط السلوكية تأثيرات على السلوكيات التفاعلية مثل السلوكيات الافتراضية. أما دراسة Shen, Y. C. (2021). والتي ركزت على تقديم رؤى جديدة حول العملية الإدراكية للمشاهدين لمشاهدة ألعاب الفيديو بهدف الكشف عن هياكل القيمة الخاصة بهم من خلال طريقة نوعية لمقابلات سلمية. وتوصلت إلى نتائج تمثلت بأن العلاقات الدافئة مع الآخرين هي قيمة رئيسة للمشاهدين يتم إدراكها من خلال بث الألعاب. وبخصوص دراسة Cabeza-Ramírez, *et al.* (2020) (2020). والتي هدفت التعرف إلى كيفية تحليل ارتباط ثلاثة دوافع أساسية باستخدام ألعاب الفيديو لمنصات البث، وتوصلت إلى أن الأنواع الثلاثة من الدوافع مرتبطة بشكل إيجابي باستخدام الشبكة، على الرغم من ظهور اختلافات ملحوظة، ومع وجود دوافع إعلامية تفوق الترفيه والدوافع.

التعليق على الدراسات السابقة

بالنظر إلى الدراسات السابقة فقد تشابهت جميعها في استخدام نظرية الاستخدامات والاشباعات، كما أن الدراسات العربية والأجنبية اعتمدت المنهج المسحي والعينة العشوائية والاستبانة، عدا دراسة Shen, Y. C. (2021). اما ما يخص مجتمع الدراسة والعينة، فقد طبق صبحي (2022)، والسامرائي (2022)، دراستهما على طلبة الجامعات، أما عوف (2020)، فتكون مجتمع دراسته من تلاميذ المرحلة الإعدادية، في طبق هاني (2019)، دراسته هاني طلبة المرحلة الثانوية. أما Lim, J. *et al.* (2021)، فقد طبّق مسحًا باستخدام عينة تمثيلية مأخوذة من لجنة وطنية لشركة مهنية في كوريا الجنوبية، في حين طبق Cabeza-Ramírez, *et al.* (2020)، دراسته على عينة مكونة من المستخدمين الإسبان. أما هذه الدراسة فإن ما يميزها عن غيرها، تركيزها على تأثير البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي على الشباب الأردني.

نوع الدراسة ومنهجها

تنتمي هذه الدراسة إلى نوعية الدراسات الوصفية التي تستهدف جمع البيانات من الشباب الأردني، باستخدام المنهج المسحي الوصفي، حيث تمَّ تطبيق الاستبانة الإلكترونية من خلال (Google Forms)، على عينة مقطعية ميسرة من الشباب الأردني الذين تراوحت أعمارهم ما بين (17-35) عاماً، بهدف استقصاء آراء عينة الدراسة منهم حول مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي وتأثيرها عليهم.

المجتمع والعينة

تكون مجتمع الدراسة من الشباب الأردني الذين تبلغ أعمارهم ما بين (17-35) عاماً، وممن يشاهدون البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي، ونظراً لصعوبة الوصول إلى هذا المجتمع لأنه مجتمع كبير، فقد تم التركيز على المجتمع الممكن الوصول إليه عبر شبكات التواصل الاجتماعي باستخدام الاستبانة الإلكترونية لجمع البيانات، لهذا فقد لجأ الباحثان إلى العينة المقطعية الميسرة، والتي تكونت من (606) مفردة موزعة على أقاليم المملكة الثلاثة (الشمال والوسط والجنوب). من الشباب والشابات المسجلين في الأندية الشبابية. علماً بأن الجدول رقم (4)، تشير بياناته إلى أن (156) مفردة، وبما نسبتهم (25.6%)، من أفراد العينة لا يتعرضون لألعاب البث المباشر، لذلك فإن تحليل البيانات الأساسي تمَّ على (450) مفردة فقط.

وفيما يلي توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغيراتها الديموغرافية:

جدول (1): التوزيع التكراري والنسب المئوية لعينة الدراسة الكُلية، (N=606).

ACCEPTED

المتغيرات	الفئة	التكرار	النسبة المئوية	الرتبة
النوع الاجتماعي	ذكر	310	51.2%	1
	أنثى	296	48.8%	2
العمر	17 سنة إلى أقل من 22 سنة	139	22.9%	2
	22 سنة إلى أقل من 27 سنة	226	37.3%	1
	27 سنة إلى أقل من 30 سنة	112	18.5%	4
	30 سنة إلى 35 سنة	129	21.3%	3
	ثانوية عامة أو أقل	92	15.2%	2
المستوى التعليمي	دبلوم متوسط	44	7.3%	4
	بكالوريوس	381	%862.	1
	دراسات عليا	89	14.7%	3
اقليم السكن	إقليم الشمال	211	34.8%	1
	إقليم الوسط	201	33.2%	2
	إقليم الجنوب	194	32.0%	3
مكان الإقامة	مدينة	416	68.6%	1
	قرية	173	%628.	2
	بادية	17	2.8%	3
مستوى الدخل	أقل من 500 دينار	106	17.5%	3
	من 500 إلى أقل من 1000 دينار	262	43.2%	1
	1000 فأكثر	238	39.3%	2
المجموع		**606**	**%100**	

يتبين من الجدول (1) أن عدد الأفراد من الذكور في عينة الدراسة أكثر من الاناث، وان الفئة العمرية "22 سنة إلى أقل من 27 سنة" هي الأكثر، وأن من يحملون درجة البكالوريوس يشكلون الأغلبية، وأن الفئة العظمى من أفراد العينة المدروسة يقطنون في اقليمي الشمال والوسط، وفي المدن من هذه الأقاليم، وأن أغلبية الأفراد من العينة المدروسة يتراوح دخل أسرهم " من 500 إلى أقل من 1000 دينار".

أداة الدراسة

تم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات من أفراد عينة الدراسة، والتي تكونت من عدة محاور تمثلت في؛ البيانات الديموغرافية، ومدى متابعة الشباب الأردني للألعاب الإلكترونية، وقياس عادات وأنماط التعرض للألعاب الإلكترونية، وقياس الآثار النفسية والسلوكية جراء مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية، وقياس تأثير مشاهد العنف في البث المباشر للألعاب الإلكترونية، وقياس حاجات الشباب الأردني من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية، وقياس الإشباعات المتحققة نتيجة متابعة ومشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية.

كما تمّ الاعتماد على التّصنيف التّالي للحكم على الأوساط الحسابيّة، من خلال استخدام المعادلة التالية:

الحدّ الأعلى للمقياس (3) - الحدّ الأدنى للمقياس (1) = 3-1 /3 = 0.66

عدد المستويات المطلوبة (3)

ومن ثمّ إضافة الجواب (0.66) إلى نهاية كلّ فئة لتصبح الدرجات على النحو التالي:

جدول (2): المعيار الإحصائي لتحديد درجة المتوسطات الحسابية.

المتوسط الحسابي	الدرجة
من 1.00 إلى 1.66	منخفضة
من 1.67 إلى 2.32	متوسطة
من 2.33 إلى 3.00	كبيرة

إجراءات الصدق والثبات

الصدق الظاهري: للتحقق من الصدق الظاهري لأداة الدراسة تم عرضها على (5) مُحكمين من ذوي الخبرة والاختصاص في مجالات الصحافة والإعلام، وذلك للتأكُد من مدى ملاءمة وقدرة الأداة على تحقيق أهداف الدراسة، وقد أخذ الباحثان بملاحظات المحكمين، وتمَّ تعديل الاستبانة بناء على ذلك.

ثبات الأداة: للتأكد من مؤشرات ثبات أداة الدراسة، تم تطبيق معادلة كرونباخ ألفا (Cronbach's Alpha) على نفس العينة الاستطلاعية التي تم استخدامها لحساب الصدق البنائي للأداة، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (3): معاملات كرونباخ الفا لقياس ثبات أداة الدراسة.

المحور/ البُعد	عدد العبارات	معامل كرونباخ الفا
الألعاب الإلكترونية في البث المباشر التي تشاهدها يوميًا	14	0.913
الشبكة التي تشاهد من خلالها البث المباشر للألعاب الإلكترونية	6	0.654
صانع المحتوى الذي تشاهده	20	0.932
كيف تتفاعل مع البث المباشر للألعاب الإلكترونية	7	0.904
شعورك أثناء مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية	9	0.761
بماذا تشعر بعد انتهاء البث المباشر للألعاب الإلكترونية	12	0.883
تأثير مشاهد العنف في البث المباشر للألعاب الإلكترونية عليك	9	0.922

ACCEPTED

المحور/ البُعد	عدد العبارات	معامل كرونباخ الفا
حاجات التكامل الشخصي من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية	9	0.946
حاجات التكامل الاجتماعي من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية	7	0.949
الإشباعات المتحققة نتيجة متابعة ومشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية على الشباب	7	0.941
الأداة الكلية	100	0.983

يتبين من الجدول (3) أن معاملات الثبات لأداة الدراسة كانت مُعظمها مناسبة (أكبر من 0.70)؛ حيث كان الحد الأعلى لمعاملات الثبات للبُعد (حاجات التكامل الاجتماعي مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية) بقيمة (0.949)، فيما كان الحد الأدنى لمعاملات الثبات للبُعد (الشبكة التي تشاهد من خلالها البث المباشر للألعاب الإلكترونية) بقيمة (0.654)، بينما بلغ معامل الثبات للأداة الكلية (0.983). وعليه اعتبرت هذه القيم ملائمة لتحقيق أغراض الدراسة، مما يدل على أن الأداة تتمتع بدرجة عالية من الثبات.

الألعاب الإلكترونية نشأتها وتطورها

مرَّ عالم الألعاب الإلكترونية بستة مراحل حتى عام 2003، فالألعاب الإلكترونية، وهي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب، كالتلفزيون والهاتف النقال وغيرها، وتتميز كل مرحلة من مراحل تطورها ونشأتها بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004م، أي في السنة التي تلت صدور كتاب "لودي باردار" (همال، 2012). وكانت انطلاقة المرحلة الأولى في بداية الستينات من القرن التاسع عشر مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون لتمضية الوقت أو استعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "يونغ" و "حرب الفضاء Space war" التي اخترعها فيزيائيون ومهندسون إلكترونيك ثمار هذه الفترة. أما المرحلة الثانية، فقد تميزت بولادة صناعة نشر الألعاب (Editiondes jeux)، حيث كانت البداية بإعلان "أتاري" أول عارضة تحكّم متعددة الألعاب تتضمن سلم الألعاب، بأهداف وقواعد جديدة، وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان" التي اخترعها في اليابان، تورو ايواتاني Toru Iwatani، لمؤسسة نامكو Namco، وتميزت هذه المرحلة أيضًا بتضخم إنتاج الألعاب وسوء جودة معظمها. وازدهرت المرحلة الثالثة في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور" و "سينكلير" و "امستراد"، وفي عام 1986م " اتاري اس تي" الذي سجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، (نمرود، 2008).

وتعد المرحلة الرابعة مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC، وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل "ميست" أو "سيفن كويست" لتنتهي عام 1995 (نمرود، 2008). أما المرحلة الخامسة، فقد ظهرت لعبة البلايستيشن PlayStation من سوني Sony وانزياح سيغا Sega من سوق عارضات التحكم وظهور ألعاب جديدة، واستخدمت الألعاب في هذه المرحلة تقنيات الإعلام متعدد الوسائط التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف، لتنتهي هذه المرحلة سنة 2001 بانسحاب المضاربين، الأمر الذي أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو (قويدر، 2012). وفي المرحلة السادسة دخلت كل من مايكروسوفت Microsoft وبلايستيشن PlayStation 2 2، وإكس بوكس XBOX في صراع كبير بسبب عارضات التحكم أصدرته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل (سعدو، بن مرزوق، 2016). ومن خصائص المرحلة السابعة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاث ، وبدأت مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "نينتاندو" "بي اس"، كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلاي ستايشن المتنقل والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004م، وفي مارس 2005 وصل جهاز "سوني بي اس" إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في مايو 2005 جهاز "بلايستيشن 3 "،الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006 ،كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد " اكس بوكس 360 (فلاق، 2009).

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين، حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الإلكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثل لعبة الشطرنج مع بطل جالس أمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم، إذ تم إنشاء منتزهات مجازية بحيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مع صور مستنسخة من الأبطال، وزيارة المدن التاريخية في سباق العربات أو في معركة تاريخية بالسيوف والخيول (نمرود، 2008). وتعددت أنواع الألعاب الإلكترونية لتشمل عدة أنواع مختلفة ومتداخلة، وتعدُّ ألعاب التصويب والمحاكاة ورياضة والأون لاين الضخمة وألعاب المغامرة والاستراتيجية من أكثرها شيوعاً وتداولاً. ويرى Rabee & Heba (2025، 144)، أن الألعاب التعليمية ساهمت في تطوير الإبداع والتواصل الجماعي والتكيف والتواصل الاجتماعي الصحيح والسلوكيات والتحسين اللفظي واكتساب المعرفة الإيجابية.

أهم أنواع شبكات التواصل الاجتماعي للألعاب الإلكترونية

تويتش Twitch: تعتبر التويتش أحد أهم شبكات التواصل الاجتماعية الافتراضية للبث المباشر على الإنترنت والتي تم تصميمها لكي يسمح لصانعي المحتوى واللاعبين بث

ACCEPTED

طريقة لعبهم، وخاصة في مسابقات الرياضة الإلكترونية والأحداث المتعلقة بالألعاب ويتميز هذا الموقع بالكثير من الميزات التي تتيح للمشاهد مشاهدة أبرز مقاطع الفيديو بتقنيات متعددة الجودة.

فيسبوك الألعاب Facebook Gaming : تتيح فيسبوك مشاركة تجارب الألعاب في الوقت الحالي مع المجتمعات التي تنال الاهتمام بحيث يمكن للمشاهدين التفاعل معها أثناء البث من خلال تسجيل الإعجابات والمشاركات والدردشة المباشرة، ويمكن للقائمين على البث تحقيق أرباح من صفحات منشئي محتوى فيديو الألعاب الخاصة بهم وتحقيق دخلاً من تبرعات المعجبين والإعلانات، (Facebook، 2022).

يوتيوب الألعاب YouTube Gaming: يعد يوتيوب واحدة من أشهر منصات الفيديو في العالم، التي يعتمد عليها ملايين المستخدمين حول العالم، إلا أن قلة من المستخدمين هم من يعرفون أن الشبكة تضم خدمة تعرف بـ YouTube Gaming التي تتخصص في عرض فيديوهات الألعاب وتستهدف عشاق الألعاب بشكل كبير، وهي توفر فيديوهات الألعاب على كل المنصات بما في ذلك الأجهزة المكتبية وإكس بوكس وبلاي ستيشن، كما يتميز الموقع بواجهة منظمة، فعند التسجيل لأول مرة يختار المستخدم اهتماماته وهواياته ليتم عرض فيديوهات تتناسب مع تفضيلاته حسب اختياراته السابقة.

تأثير البث المباشر للألعاب على الشباب الأردني

تؤثر وسائل الإعلام تأثيرا كبيرا في سلوك الأفراد والجماعات، فهي تعمل على تزويد الأفراد بالمعلومات المختلفة عن طريق البث المباشر للألعاب الإلكترونية، وتعتبر شبكات التواصل الاجتماعي من وسائل الاعلام التي تسهم في التأثير عليهم؛ نظراً لسعة انتشارها وعمق تأثيرها في الأفراد والجماعات.

وتختلف درجة استخدام الشباب الأردني لشبكات التواصل الاجتماعي، والبث المباشر للألعاب وغيرها، التي تقدمها هذه الشبكات، نتيجة الاختلاف في الأهداف والمصالح والحاجات الفردية للأفراد والجماعات، فهم يعتمدون عليها باعتبارها مصدرا من مصادر تحقيق أهدافهم وإشباع حاجاتهم في معرفة آخر معلومات الألعاب والإصدارات الجديدة لها، ومساعدتهم على اتخاذ القرارات المختلفة.

وأعطى البث المباشر للشباب الأردني القدرة على أن يروا أنفسهم من خلال هذه الخاصية أكثر من أي وسيلة إعلامية أخرى، ومع ظهور الإنترنت وما نتج عنه من تطبيقات مختلفة، فقد تسبب ذلك في التأثير الكبير عليهم، وفي خلق حشود جماهيرية كبيرة قادرة على إحداث أي تغيير. كما تمتلك هذه التطبيقات بما تتميز به من خاصيات متنوعة، القدرة على السيطرة عليهم، فهي تقوم بإشباع حاجاتهم المختلفة؛ كحاجاتهم للمعلومات والترفيه والتثقيف والتعليم.

نتائج الدراسة ومناقشتها

جدول (4): درجة تَعرّض الشباب الأردني للبث المباشر للألعاب الإلكترونية.

التعرض	التكرار	النسبة المئوية	الرتبة
نادرا	62	%10.2	4
أحيانا	134	%22.1	2
غالبا	119	%19.6	3
دائما	135	%22.3	1
لا أتعرض	156	%25.7	-
المجموع	606	%100	-

تشير بيانات الجدول رقم (4) إلى أن عدد الشباب الأردني الذين لا يتعرضون للبث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي بلغ (156) فرداً وبنسبة مئوية (25.7%) وبالتالي فقد تم استبعادهم من عينة الدراسة. وبلغ عدد الشباب الأردني الذين يتعرضون للبث المباشر للألعاب الإلكترونية في عينة الدراسة (450) فرداً وبنسبة (74.3%). وقد جاء في المرتبة الأولى من يتعرضون للبث المباشر بشكل دائم وبنسبة بلغت (22.3%).

وتتفق نتيجة الدراسة التي تقول إن أغلب الشباب الأردني يتعرضون بشكل دائم للبث المباشر، مع دراسة هاني (2019)، والتي بينت أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية دائما. ويعزو الباحثان هذه النتيجة إلى خاصية البث للألعاب، وما تنفرد به من ميزات تتيح للشباب الترويح عن النفس بالإضافة إلى سهولة الاستخدام، مما يسمح للشباب بالمشاهدة وإشباع حاجاتهم ورغباتهم النفسية.

جدول (5): أسباب تَعرّض الشباب الأردني لفيديوهات البث المباشر للألعاب الإلكترونية*.

الرقم	أسباب التعرض	التكرار	النسبة المئوية	الرتبة
1	التسلية والترفيه	262	%58.2	2
2	الهروب من الواقع	36	%8	4
3	قضاء وقت فراغ	312	%69.3	1
4	التفاعل مع الأصدقاء	117	%26	3
أخرى		12	%2.7	5

*يمكن للمبحوث اختيار أكثر من سبب.

يتبين من الجدول رقم (6) أن أكثر سبب لتعرض الشباب الأردني للبث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي هو "قضاء وقت فراغ" إذ بلغت نسبتهم (69.3%). وقد اختلفت هذه النتيجة مع دراسة هاني (2019) ودراسة Cabeza-Ramírez, *et al.* (2020)، والتي ظهر فيهما أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية للتسلية والترفيه.

ويرى الباحثان أن السبب في تعرض المبحوثين للألعاب الإلكترونية ربما يُعزى إلى قلة أماكن التسلية والترفيه في الأردن، لا سيما في المناطق الريفية وخارج حدود العاصمة.

ACCEPTED

جدول (6): درجة مشاهدة الشباب الأردني البث المباشر للألعاب الإلكترونية يومياً.

#	أنواع الألعاب				درجة منخفضة	درجة متوسطة	درجة كبيرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
1	ألعاب تصويب	PUBG Mobile	*N*		118	88	244	2.28	0.85	1	متوسطة
			%		26.2	19.6	54.2				
2		Fortnite	*N*		327	96	27	1.33	0.59	12	منخفضة
			%		72.7	21.3	6				
3	ألعاب محاكاة	Euro Truck Simulator 2	*N*		187	102	161	1.94	0.88	3	متوسطة
			%		41.6	22.7	35.8				
4		Flight Simulator	*N*		327	94	29	1.34	0.59	11	منخفضة
			%		72.7	20.9	6.4				
5	ألعاب رياضة	FIFA	*N*		181	105	164	1.96	0.88	2	متوسطة
			%		40.2	23.3	36.4				
6		Forza Horizon5	*N*		302	58	90	1.53	0.81	8	منخفضة
			%		67.1	12.9	20				
7	ألعاب الأون لاين الضخمة	Wormate.io	*N*		197	129	124	1.84	0.83	4	متوسطة
			%		43.8	28.7	27.6				
8		Stumble Guys	*N*		260	91	99	1.64	0.82	7	منخفضة
			%		57.8	20.2	22				
9	ألعاب مغامرة	Grand Theft Auto V	*N*		212	114	124	1.80	0.84	5	متوسطة
			%		47.1	25.3	27.6				
10		Red Dead Redemption	*N*		301	96	53	1.45	0.70	9	منخفضة
			%		66.9	21.3	11.8				
11	ألعاب استراتيجية	DOTA2	*N*		254	104	92	1.64	0.80	6	منخفضة
			%		56.4	23.1	20.4				
12		Among Us	*N*		315	97	38	1.38	0.64	10	منخفضة
			%		70	21.6	8.4				
البُعد ككل								1.68	0.55	-	متوسطة

يتبين من الجدول رقم (6) أن درجة مشاهدة الشباب الأردني البث المباشر للألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها على شبكات التواصل الاجتماعي يومياً، جاءت بدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (1.68) وبانحراف معياري (0.55). حيث تبين أن أكثر ما يشاهده الشباب الأردني هو البث المباشر للعبة "PUBG Mobile" والتي تعتبر إحدى ألعاب التصويب؛ وجاءت بدرجة متوسطة بمتوسط حسابي (2.28) وبانحراف معياري (0.85). وتتفق هذه النتيجة (ألعاب التصويب) مع دراسة صبحي (2022) ودراسة عوف (2020)، حيث جاءت في العاب التصويب والقتال كأفضل لعبة يفضلها الشباب.

وجاءت لعبة "FIFA" " في المرتبة الثانية، والتي تعتبر إحدى ألعاب الرياضة؛ بدرجة متوسطة، وبمتوسط حسابي (1.96) وبانحراف معياري (0.88)، بينما كانت أقل لعبة يشاهدها الشباب الأردني في البث المباشر هي "Fortnite" والتي تعتبر إحدى ألعاب التصويب أيضا؛ إذ جاءت بدرجة منخفضة وبمتوسط حسابي (1.33) وبانحراف معياري (0.59). ويرى الباحثان أن نتيجة ارتفاع نسبة الشباب الذين يفضلون مشاهدة ألعاب التصويب يمكن ارجاعه إلى ما تتميز به هذه الألعاب من عناصر التشويق والإثارة والتحدي، زد على ذلك أنهم يجدون في هذه الألعاب متنفساً لضغوطاتهم التي يعيشونها يومياً.

جدول (7): درجة مشاهدة الشباب الأردني البث المباشر للألعاب الإلكترونية على منصات التواصل الاجتماعي.

#	المنصات			درجة منخفضة	درجة متوسطة	درجة كبيرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
1	Twitch	*N*		281	85	84	1.56	0.79	4	منخفضة
		%		62.4	18.9	18.7				
2	Facebook Gaming	*N*		84	88	278	2.43	0.79	1	كبيرة
		%		18.7	19.6	61.8				
3	YouTube Gaming	*N*		129	157	164	2.08	0.80	3	متوسطة
		%		28.7	34.9	36.4				
4	Tik Tok	*N*		140	102	208	2.15	0.87	2	متوسطة
		%		31.1	22.7	46.2				
5	Mixer	*N*		399	33	18	1.15	0.46	5	منخفضة
		%		88.7	7.3	4				
البُعد ككل							1.88	0.49	-	متوسطة

ACCEPTED

يتبين من الجدول رقم (7) ان درجة مشاهدة الشباب الأردني البث المباشر للألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها على منصات التواصل الاجتماعي جاءت بدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (1.88) وبانحراف معياري (0.49). حيث تبين أن أكثر منصة يُشاهِدُ من خلالها الشباب الأردني البث المباشر هي "Facebook Gaming"؛ إذ جاءت بدرجة كبيرة وبمتوسط حسابي (2.43) وبانحراف معياري (0.79). وتتفق هذه النتيجة (Facebook Gaming) مع دراسة عوف (2020) حيث جاءت بالمرتبة الأولى أيضا.

ثم جاءت في المرتبة الثانية منصة "Tik Tok"؛ بدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (1.15) وبانحراف معياري (0.46)، بينما جاءت أقل منصة يُشاهِدُ من خلالها الشباب الأردني البث المباشر هي "Mixer"؛ بدرجة منخفضة وبمتوسط حسابي (1.15) وبانحراف معياري (0.46).

ويعزو الباحثان نتيجة ارتفاع نسبة الشباب الذين يفضلون مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر Facebook Gaming، ربما إلى ما تتميز به هذه الشبكة من خدمات وميزات أكثر من غيرها، نظراً لانتشار الفيسبوك على مستوى العالم، وتصدره عالم التواصل الاجتماعي في الأردن.

جدول (8): درجة مشاهدة الشباب الأردني لصانعي المحتوى "ستريمر" على البث المباشر للألعاب الإلكترونية.

#	الستريمر			درجة منخفضة	درجة متوسطة	درجة كبيرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
1	أردنيون	Maherco Gaming	N	145	108	197	2.12	0.87	1	متوسطة
			%	32.3	24	43.8				
2		Outlaw Gaming	N	225	120	105	1.73	0.81	8	متوسطة
			%	50	26.7	23.3				
3		Sinan Gaming	N	207	63	180	1.94	0.93	2	متوسطة
			%	46	14	40				
4		Abu_srwal	N	195	130	125	1.84	0.83	3	متوسطة
			%	43.3	28.9	27.8				
5		3ABSI-عبسي	N	221	115	114	1.76	0.83	6	متوسطة
			%	49.1	25.6	25.3				
6		Abod.عبود	N	269	91	90	1.60	0.80	10	منخفضة
			%	59.8	20.2	20				
7	عرب	العصابة القديمة / أبو مشعل	N	220	95	135	1.81	0.87	4	متوسطة
			%	48.9	21.1	30				
8		Esraa swed/ إسراء سويد	N	282	99	69	1.53	0.75	13	منخفضة
			%	62.7	22	15.3				
9		Discordia	N	281	97	72	1.54	0.75	11	منخفضة
			%	62.4	21.6	16				
10		Rabsha	N	271	82	97	1.61	0.82	9	منخفضة
			%	60.2	18.2	21.6				
11		Atro/اترو	N	220	120	110	1.76	0.82	5	متوسطة
			%	48.9	26.7	24.4				
12		أبو فلة	N	220	125	105	1.74	0.81	7	متوسطة
			%	48.9	27.8	23.3				
13	أجانب	Neymar Jr.	N	342	58	50	1.35	0.67	15	منخفضة
			%	76	12.9	11.1				
14		MrBeast Gaming	N	280	110	60	1.51	0.72	14	منخفضة
			%	62.2	24.4	13.3				
15		Colonel	N	360	63	27	1.26	0.56	18	منخفضة
			%	80	14	6				
16		Shroud	N	336	80	34	1.33	0.61	16	منخفضة
			%	74.7	17.8	7.6				
17		MUNNO Gaming	N	358	62	30	1.27	0.58	17	منخفضة
			%	79.6	13.8	6.7				
18		Pewdiepie	N	281	93	76	1.54	0.77	12	منخفضة
			%	62.4	20.7	16.9				
	البُعد ككل						1.63	0.53	-	منخفضة

يتبين من الجدول رقم (8) أن درجة مشاهدة الشباب الأردني لصانعي المحتوى على البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي جاءت بدرجة منخفضة وبمتوسط حسابي (1.63) وبانحراف معياري (0.53). حيث تبين ان أكثر صانع محتوى يُشاهِدُه الشباب الأردني هو "Maherco Gaming" والذي يُعتبر من صُنّاع

ACCEPTED

المحتوى الأردنيين؛ إذ جاء بدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (2.12) وبانحراف معياري (0.87)، بينما جاء أقل صانع محتوى يُشاهِدُه الشباب الأردني هو "Colonel" والذي يُعتبر من صُنّاع المحتوى الأجانب؛ إذ جاء بدرجة منخفضة وبمتوسط حسابي (1.26) وبانحراف معياري (0.56).

ويفسر الباحثان النتيجة التي ترى أن Maherco Gaming جاء بالمرتبة الأولى، ربما لأنه يحظى بالبث الأول على فيسبوك بحوالي 20 – 30 ألف متابعة يومياً و4 مليون متابع على الفيسبوك، إضافة إلى أن قناته على منصة "يوتيوب" التي بلغ عدد مشاهداتها أكثر من 461 مليون مشاهدة، أما بالنسبة لانخفاض أعداد مشاهدة الستريمرز الأجانب فربما تعود لعدم فهم اللغة وصعوبة التركيز، كما أن أوقات البث تكون غير مناسبة في بعض الأحيان.

جدول (9): درجة وطبيعة شعور الشباب الأردني أثناء مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية.

#	الشعور		درجة منخفضة	درجة متوسطة	درجة كبيرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
1	الراحة والطمأنينة	N	191	173	86	1.77	0.75	4	متوسطة
		%	42.4	38.4	19.1				
2	الفرح والسرور	N	124	168	158	2.08	0.79	2	متوسطة
		%	27.6	37.3	35.1				
3	النشاط والحيوية	N	156	134	160	2.01	0.84	3	متوسطة
		%	34.7	29.8	35.6				
4	الحماس والاندهاش	N	124	156	170	2.10	0.80	1	متوسطة
		%	27.6	34.7	37.8				
5	نفور واشمئزاز	N	299	99	52	1.45	0.69	7	منخفضة
		%	66.4	22	11.6				
6	محبط ومنزعج	N	294	109	47	1.45	0.68	6	منخفضة
		%	65.3	24.2	10.4				
7	الغضب والقلق	N	296	110	44	1.44	0.67	8	منخفضة
		%	65.8	24.4	9.8				
8	ملل ورتابة	N	261	126	63	1.56	0.73	5	منخفضة
		%	58	28	14				
	البُعد ككل					1.73	0.46	-	متوسطة

يتبين من الجدول رقم (9) أن درجة وطبيعة شعور الشباب الأردني أثناء مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي جاءت بدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (1.73) وبانحراف معياري (0.46). حيث تبين ان أكثر شعور للشباب الأردني جراء مشاهدة البث المباشر هو "الحماس والاندهاش"؛ وبدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (2.10) وبانحراف معياري (0.80)، بينما جاء أقل شعور للشباب الأردني جراء مشاهدة البث المباشر هو "الغضب والقلق"؛ وبدرجة منخفضة وبمتوسط حسابي (1.44) وبانحراف معياري (0.67).

ويرى الباحثان أن نتيجة ارتفاع نسبة الشباب الذين يشعرون "بالحماس والاندهاش" أثناء مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية يمكن إرجاعها إلى أن الشباب الأردني يجدون فيها السعادة الكافية والمتنفس الوحيد الذي يشعرهم بالمتعة والراحة، وهو ما شكل هروباً من الواقع غير المريح الذي يعيشونه.

جدول (10): ردة فعل الشباب الأردني عندما يقطع أحد تركيزهم عن مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية.

ردود الفعل		التكرار	النسبة المئوية	الرتبة
تنفعل	انفعال لفظي	123	27.3%	
	انفعال بدني	9	2%	
	غضب	99	22%	
	كبت الغضب (الإهمال)	29	6.4%	
	أخرى	3	%0.67	
		263	%58.4	1
لا تنفعل		187	%41.6	2
المجموع		450	%100	

يتبين من الجدول رقم (10) ان مجمل نسبة الشباب الأردني في عينة الدراسة الذين ينفعلون إذا قطع أحد تركيزهم عن مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية بلغت (58.4%)؛ جاءت في المرتبة الأولى. أما الذين لا ينفعلون فقد جاءوا في المرتبة الثانية بنسبة بلغت (41.6%).

ويفسر الباحثان ارتفاع نسبة الشباب الذين كان تقييمهم لأثر البث المباشر للألعاب الإلكترونية على نفسيتهم وسلوكهم بشكل سلبي ربما إلى أنهم يستخدمون البث المباشر للألعاب الإلكترونية بشكل دائم ولساعات طويلة، فهم يتعرضون

ACCEPTED

لمضامين مختلفة تجعلهم يكسبون عادات سلبية، كالعنف اللفظي والإدمان على اللعب والسهر لوقت طويل.

جدول (11): أنماط تقليد الشباب الأردني لصانعي المحتوى "الستريمر" على أرض الواقع.

أنماط التقليد		التكرار	النسبة المئوية	الرتبة
أقلد	في اللباس	13	5.6%	
	الحركات والطباع	27	11.5%	
	طريقة الكلام	145	62.0%	
	تقمص الشخصيات	78	33.3%	
	استخدام كلماتهم الخاصة	164	70.1%	
	أخرى	3	1.3%	
		234	%52	1
لا أقلد		216	%48	2
المجموع		450	%100	

يتبين من الجدول رقم (11) أن عدد الشباب الأردني من عينة الدراسة الذين يُقلدون صانعي المحتوى جاءوا في المرتبة الأولى، وبنسبة كلية بلغت (52%)؛ أما الذين لا يُقلدون صانعي المحتوى، فجاءوا في المرتبة الثانية وبنسبة (48%). ويتضح أن الذين يقلدون صانعي المحتوى، جاء في مقدمتهم الذين يقلدون صانعي المحتوى في استخدام كلماتهم الخاصة، وبنسبة (70.1%)، في حين بلغت نسبة من يُقلدون صانعي المحتوى في طريقة الكلام (62%)؛ أما نسبة الذين يُقلدون صانعي المحتوى في تقمص الشخصيات فبلغت (33.3%)؛ في حين بلغ نسبة الذين يُقلدون صانعي المحتوى في الحركات والطباع (11.5%)؛ كما بلغ نسبة الذين يُقلدون صانعي المحتوى في اللباس (5.6%)؛ بينما كان هنالك تقليدات أخرى لصانعي المحتوى بنسبة (1.3%).

جدول (12): درجة الشعور (بمختلف أنواعه) لدى الشباب الأردني بعد الانتهاء من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية.

#	الشعور		درجة منخفضة	درجة متوسطة	درجة كبيرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
1	الراحة النفسية	N	270	104	76	1.57	0.76	3	منخفضة
		%	60	23.1	16.9				
2	القلق والتوتر	N	286	133	31	1.43	0.62	7	منخفضة
		%	63.6	29.6	6.9				
3	التعب الجسدي	N	245	139	66	1.60	0.73	1	منخفضة
		%	54.4	30.9	14.7				
4	حزن وكآبة	N	282	109	59	1.50	0.72	4	منخفضة
		%	62.7	24.2	13.1				
5	قلة التركيز	N	248	146	56	1.57	0.70	2	منخفضة
		%	55.1	32.4	12.4				
6	عدوانية	N	323	99	28	1.34	0.59	9	منخفضة
		%	71.8	22	6.2				
7	انزعاج	N	268	148	34	1.48	0.63	5	منخفضة
		%	59.6	32.9	7.6				
8	التعب النفسي	N	309	108	33	1.39	0.62	8	منخفضة
		%	68.7	24	7.3				
9	التفاؤل	N	288	125	37	1.44	0.64	6	منخفضة
		%	64	27.8	8.2				
10	الحسرة والندم	N	327	97	26	1.33	0.58	10	منخفضة
		%	72.7	21.6	5.8				
	البُعد ككل					1.47	0.46	-	منخفضة

يتبين من الجدول رقم (12) أن درجة الشعور لدى الشباب الأردني بعد الانتهاء من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي جاءت بدرجة منخفضة وبمتوسط حسابي (1.47) وبانحراف معياري (0.46). حيث تبين أن أكثر شعور للشباب الأردني بعد الانتهاء من مشاهدة البث المباشر هو "التعب الجسدي"؛ إذ جاء بدرجة منخفضة وبمتوسط حسابي (1.60) وبانحراف معياري (0.73).

ثم جاءت في المرتبة الثانية الشعور بـ "قلة التركيز"؛ بدرجة منخفضة وبمتوسط حسابي (1.57) وبانحراف معياري (0.70)، بينما جاء شعور الشباب الأردني بعد الانتهاء من مشاهدة البث المباشر "التعب النفسي، العدوانية، الحسرة والندم" في المراتب الثلاث الأخيرة؛ إذ جاء جميعهم بدرجة منخفضة وبمتوسط حسابي (1.39، 1.34، 1.33)، وبانحراف معياري (0.62، 0.59، 0.58) على التوالي. ويرى الباحثان أن شعور الشباب الأردني بالتعب الجسدي، ربما يعود للساعات الطويلة التي يقضيها الشاب في التركيز المستمر أثناء اللعب.

ACCEPTED

جدول (13): طبيعة تأثير مشاهد العنف في البث المباشر للألعاب الإلكترونية على الشباب الأردني.

#	التأثيرات		درجة منخفضة	درجة متوسطة	درجة كبيرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
1	أستمتع بمشاهد القتل والتدمير والتحطيم	N	187	112	151	1.92	0.86	1	متوسطة
		%	41.6	24.9	33.6				
2	عدم الاهتمام بمشاهد القتل والدماء	N	187	153	110	1.83	0.80	4	متوسطة
		%	41.6	34	24.4				
3	أرى كوابيس من مشاهدتي للبث المباشر للألعاب الإلكترونية فيها مشاهد عنف	N	286	82	82	1.55	0.78	8	منخفضة
		%	63.6	18.2	18.2				
4	أثر البث المباشر للألعاب الإلكترونية على نفسيتي وسلوكي	N	257	108	85	1.62	0.78	5	منخفضة
		%	57.1	24	18.9				
5	أطبق المشاهد العنيفة على أرض الواقع	N	269	110	71	1.56	0.75	7	منخفضة
		%	59.8	24.4	15.8				
6	أقوم بالسب والشتم أثناء مشاهدتي للعبة الإلكترونية	N	212	91	147	1.86	0.88	3	متوسطة
		%	47.1	20.2	32.7				
7	أصبحت لدي أفكار عدوانية نتيجة مشاهدتي للعنف في الألعاب الإلكترونية	N	252	123	75	1.61	0.76	6	منخفضة
		%	56	27.3	16.7				
8	تعلمت مهارات قتالية من مشاهدتي للألعاب الإلكترونية	N	196	105	149	1.90	0.87	2	متوسطة
		%	43.6	23.3	33.1				
	البُعد ككل					1.73	0.65	-	متوسطة

يتبين من الجدول رقم (13) أن طبيعة تأثير مشاهد العنف في البث المباشر للألعاب الإلكترونية على الشباب الأردني عبر شبكات التواصل الاجتماعي جاءت بدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (1.73) وبانحراف معياري (0.65). حيث تبين أن أكثر مشاهد العنف تأثيراً على الشباب الأردني هو "أستمتع بمشاهد القتل والتدمير والتحطيم"؛ بدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (1.92) وبانحراف معياري (0.86). بينما جاء أقل مشاهد العنف تأثيراً على الشباب الأردني في البث المباشر هو "أرى كوابيس من مشاهدتي للبث المباشر للألعاب الإلكترونية فيها مشاهد عنف"؛ بدرجة منخفضة وبمتوسط حسابي (1.55) وبانحراف معياري (0.78).

ويرى الباحثان أن ارتفاع نسبة الشباب الذين كانت إجابتهم بأنهم لا يهتمون بمشاهد القتل والتدمير جراء مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية، ربما ترجع إلى عدم تأثرهم وتفاعلهم مع تلك المشاهد، بالإضافة إلى أنهم يفضلون ألعاب التصويب بالدرجة الأولى والتي تتضمن مشاهد القتل والتدمير والدماء.

جدول (14): درجة حاجات التكامل الشخصي المتحققة من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية للشباب الأردني.

#	حاجات التكامل الشخصي		درجة منخفضة	درجة متوسطة	درجة كبيرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
1	مكنتني من إرضاء ذاتي	N	178	122	150	1.94	0.85	6	متوسطة
		%	39.6	27.1	33.3				
2	ساهمت في خلق شخصية خاصة بي	N	182	173	95	1.81	0.76	8	متوسطة
		%	40.4	38.4	21.1				
3	ساهمت في إمكانية لعب الألعاب المفضلة لدي	N	128	147	175	2.10	0.81	3	متوسطة
		%	28.4	32.7	38.9				
4	جعلتني أجرب ألعاباً جديدة	N	115	140	195	2.18	0.81	1	متوسطة
		%	25.6	31.1	43.3				
5	ساهمت في تطوير مهاراتي اليدوية	N	142	143	165	2.05	0.83	4	متوسطة
		%	31.6	31.8	36.7				
6	طورت مهاراتي الفكرية والذهنية	N	157	132	161	2.01	0.84	5	متوسطة
		%	34.9	29.3	35.8				
7	مكنتني من النظر للحياة بتفاؤل وإيجابية	N	178	140	132	1.90	0.82	7	متوسطة
		%	39.6	31.1	29.3				
8	ساهمت في ملء وقت الفراغ الذي أمتلكه	N	120	142	188	2.15	0.81	2	متوسطة
		%	26.7	31.6	41.8				
	البُعد ككل					2.02	0.70	-	متوسطة

يتبين من الجدول رقم (14) أن درجة حاجات التكامل الشخصي المتحققة من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية للشباب الأردني عبر شبكات التواصل الاجتماعي جاءت بدرجة متوسطة، وبمتوسط حسابي (2.02) وبانحراف

ACCEPTED

معياري (0.70). حيث تبين أن أكثر حاجة من حاجات التكامل الشخصي التي تتحقق من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية تمثلت في "جعلتني أجرب ألعابا جديدة"؛ إذ جاءت بدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (2.18) وبانحراف معياري (0.81)، بينما جاءت أقل حاجة من حاجات التكامل الشخصي التي تتحقق من المشاهدة هي "ساهمت في خلق شخصية خاصة بي"؛ وجاءت بدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (1.81) وبانحراف معياري (0.76).

ويرى الباحثان أن حاجات التكامل الشخصي والاجتماعي الناتجة عن مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شكات التواصل الاجتماعي، ربما حدثت نتيجة وجود حاجات معرفية ووجدانية لدى أفراد العينة، وهذه الحاجات تسهم في جعل المستخدمين يقومون بسلوكيات واضحة تجاه ما تقدمه خاصية البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي من خلال التفاعل بالإعجاب والتعليقات أو المشاركة والتي تتمثل بكتابة آراء أو تقديم حلول حول المحتوى المعروض أو الاستهزاء على سبيل المثال، أو ربما دعوة الأصدقاء لمشاهدة ومتابعة الألعاب أو ارسال نجوم، تبرع أو هدايا.

جدول (15): درجة حاجات التكامل الاجتماعي المتحققة من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية للشباب الأردني.

#	حاجات التكامل الاجتماعي		درجة منخفضة	درجة متوسطة	درجة كبيرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
1	مكنتني من إيجاد موضوع أناقشه مع الآخرين	N	123	148	179	2.12	0.81	1	متوسطة
		%	27.3	32.9	39.8				
2	ساهمت في إيجاد بيئة تناسبني	N	152	176	122	1.93	0.78	5	متوسطة
		%	33.8	39.1	27.1				
3	مكنتني من تفهم مشاعر الآخرين ودوافعهم وأن أنظر للأمور من وجهات نظرهم	N	167	130	153	1.97	0.84	3	متوسطة
		%	37.1	28.9	34				
4	مكنتني من إظهار درجة عالية من المودة في تعاملاتي مع الآخرين	N	163	154	133	1.93	0.81	6	متوسطة
		%	36.2	34.2	29.6				
5	ساهمت من زيادة تواصلي مع الآخرين	N	156	137	157	2	0.83	2	متوسطة
		%	34.7	30.4	34.9				
6	ساعدتني من مشاركة أحلامي مع الآخرين	N	177	124	149	1.94	0.85	4	متوسطة
		%	39.3	27.6	33.1				
	البُعد ككل					1.98	0.73	-	متوسطة

يتبين من الجدول رقم (15) ان طبيعة حاجات التكامل الاجتماعي المتحققة من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية للشباب الأردني عبر شبكات التواصل الاجتماعي جاءت بدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (1.98) وبانحراف معياري (0.73). حيث تبين أن أكثر حاجة من حاجات التكامل الاجتماعي التي تتحقق من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية هي "مكنتني من إيجاد موضوع أناقشه مع الآخرين"؛ وجاءت بدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (2.12) وبانحراف معياري (0.81)، بينما أقل حاجة من حاجات التكامل الاجتماعي التي تتحقق من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية هي "مكنتني من إظهار درجة عالية من المودة في تعاملاتي مع الآخرين"؛ جاءت بدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (1.93) وبانحراف معياري (0.81).

جدول (16): الإشباعات المُتحققة للشباب الأردني من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية.

#	الإشباعات		درجة منخفضة	درجة متوسطة	درجة كبيرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
1	مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية الأنسب لإرضاء حاجاتي الترفيهية	N	126	144	180	2.12	0.82	3	متوسطة
		%	28	32	40				
2	سرّعت نقل المعلومات عن آخر الأخبار حول الألعاب الإلكترونية	N	131	156	163	2.07	0.81	5	متوسطة
		%	29.1	34.7	36.2				
3	وسّعت نطاق متابعتي للألعاب الإلكترونية أكثر	N	127	144	179	2.12	0.81	2	متوسطة
		%	28.2	32	39.8				
4	أشبعت معرفتي بتقنيات إلكترونية	N	120	160	170	2.11	0.80	4	متوسطة
		%	26.7	35.6	37.8				
5	أشبعت معرفتي بمهارات التواصل الاجتماعي	N	146	152	152	2.01	0.81	6	متوسطة
		%	32.4	33.8	33.8				
6	أصبحتُ أمتلك الخبرة في الألعاب الإلكترونية	N	94	160	196	2.23	0.77	1	متوسطة
		%	20.9	35.6	43.6				
	البُعد ككل					2.11	0.71	-	متوسطة

ACCEPTED

يتبين من الجدول رقم (16) أن الإشباعات المُتحققة للشباب الأردني من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي جاءت بدرجة متوسطة، وبمتوسط حسابي (2.11) وبانحراف معياري (0.71). حيث تبين أن من أكثر الإشباعات المُتحققة من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية هي "أصبحتُ أمتلك الخبرة في الألعاب الإلكترونية"؛ وجاءت في المرتبة الأولى، وبدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (2.23) وبانحراف معياري (0.77)، وأن أقل الإشباعات المُتحققة من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية هي "أشبعت معرفتي بمهارات التواصل الاجتماعي"؛ حيث جاءت بدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (2.01) وبانحراف معياري (0.81).

ويفسر الباحثان هذه النتيجة بأن البث المباشر على شبكات التواصل الاجتماعي للألعاب الإلكترونية يشبع حاجات المشاهدين لهذا البث، وقد تكون هذه الإشباعات للمحتوى المعروض، وهذا ما ظهرت نتيجته من خلال تزويد المشاهدين بآخر المعلومات حول الأخبار المهمة للألعاب وأخر التطورات، الأمر الذي يجعلهم مهتمين بهذا المجال الترفيهي ويتواصلون مع أصدقائهم مما يسهم في تنمية العلاقات الاجتماعية لديهم، أو ملئ أوقات فراغهم والهروب من مشاكلهم وضغوطاتهم.

اختبار صحة فروض الدراسة

الفرض الأول: لا توجد علاقة طردية ارتباطية ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين درجة تَعرّض الشباب الأردني للبث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي ودرجة الشعور (بمختلف أنواعه) بعد الانتهاء من هذه المشاهدة.

لاختبار هذا الفرض تم تطبيق الاختبار اللامعلمي كيندل تاو (Kendall's tau) من أجل معرفة العلاقة بين درجة تَعرّض الشباب الأردني للبث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي ودرجة الشعور (بمختلف أنواعه) بعد الانتهاء من هذه المشاهدة؛ وذلك لان نوع المتغيرين المستخدمين في هذه الفرضية أحدهما متغير رُتبي والآخر متصل. والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (17): نتائج الاختبار اللامعلمي كيندل تاو لفرضية الدراسة الرابعة.

معامل الارتباط كيندل تاو	الدلالة الإحصائية
**0.242	0.00

** دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.01).

يتبين من الجدول (17) أن معامل الإرتباط كيندل تاو بين درجة تَعرّض الشباب الأردني للبث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي ودرجة الشعور (بمختلف أنواعه) بعد الانتهاء من هذه المشاهدة هو دال إحصائيا عند مستوى الدلالة (**$\alpha = 0.01$**) حيث بلغت قيمته (0.242)؛ وبناءً على قيمة هذا المعامل فإنه يمكن وصف العلاقة على أنها علاقة طردية الاتجاه وضعيفة القوة.

الفرض الثاني: لا توجد علاقة طردية ارتباطية ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين درجة تَعرّض الشباب الأردني للبث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي ودرجات الحاجات (المعرفية، العاطفية والوجدانية، التكامل الشخصي، التكامل الاجتماعي) المتحققة من هذ المشاهدة.

لاختبار هذا الفرض تم تطبيق الاختبار اللامعلمي كيندل تاو (Kendall's tau) من أجل معرفة العلاقة بين درجة تَعرّض الشباب الأردني للبث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي ودرجات الحاجات (المعرفية، العاطفية والوجدانية، التكامل الشخصي، التكامل الاجتماعي) المتحققة من هذ المشاهدة؛ وذلك لأن نوع المتغيرات المستخدمة في هذه الفرضية أحدها متغير رُتبي والباقي متغيرات متصلة. والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (18): نتائج الاختبار اللامعلمي كيندل تاو لفرضية الدراسة الخامسة.

	الحـاجـات	معامل الارتباط كيندل تاو	الدلالة الإحصائية
درجة تَعرّض الشباب الأردني للبث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي	المعرفية	**0.450	0.00
	العاطفية والوجدانية	**0.324	0.00
	التكامل الشخصي	**0.438	0.00
	التكامل الاجتماعي	**0.407	0.00

** دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.01).

يتبين من الجدول (18) أن معاملات الإرتباط كيندل تاو بين درجة تَعرّض الشباب الأردني للبث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي ودرجات الحاجات (المعرفية، العاطفية والوجدانية، التكامل الشخصي، التكامل الاجتماعي) المُتحققة من هذه المشاهدة كانت جميعها دالة احصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$)، وكان أعلى معامل ارتباط بين (درجة تَعرّض الشباب للبث والحاجات المعرفية) وبقيمة (0.450)؛ وبناءً على قيمة هذا المعامل فإنه يمكن وصف العلاقة على أنها علاقة طردية الاتجاه ومتوسطة القوة ، بينما كان أدنى معامل ارتباط بين (درجة تَعرّض الشباب للبث والحاجات العاطفية والوجدانية) وبقيمة (0.324) وبناءً على قيمة هذا المعامل فانه يمكن وصف العلاقة على أنها علاقة طردية الاتجاه ومتوسطة القوة.

أهم النتائج

توصلت الدّراسة إلى مجموعة من النتائج، تمثل أهمها بالآتي:

- إن (74.3%) من أفراد العينة يتعرضون للبث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي

ACCEPTED

بشكل دائم. وإن أكثر سبب لتعرضهم هو "قضاء وقت فراغ" إذ بلغت نسبتهم (69.3%). وإذا ما أخذنا في الاعتبار أن بعض المصادر الحكومية في الأردن تشير إلى أن نسبة البطالة، وصلت في شهر أب من العام الحالي 2025م، إلى حوالي (46%)، فإن الشباب الأردني يجد في ممارسة مثل هذه الألعاب متنفساً للترويح عن أنفسهم وقضاء أوقات الفراغ لديهم.

- إن أكثر ما يشاهِدهُ الشباب الأردني هو البث المباشر للعبة "PUBG Mobile" والتي تعتبر إحدى ألعاب التصويب؛ إذ جاءت بدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (2.28) وبانحراف معياري (0.85)، وأن أكثر منصة يُشاهِدُ من خلالها الشباب الأردني البث المباشر هي " Facebook Gaming" وباستخدام الهاتف الذكي، إذ جاءت بدرجة كبيرة وبمتوسط حسابي (2.43) وبانحراف معياري (0.79). ويذكر أن لعبة "PUBG Mobile"، تعد الأكثر انتشاراً بين فئات الشباب الأردني، نظراً لتوفرها من خلال شبكة الفيس بوك الأكثر استخداماً من خلال الهواتف المحمولة التي يحرص الشباب على اقتنائها، نظراً لأن هذه اللعبة قد تدرّ العديد من الدولارات لمن يجيدها باحترافية، إذا ما أخذنا عامل البطالة بين الشباب في الاعتبار.
- إن أكثر صانع محتوى يُشاهِدُه الشباب الأردني هو "Maherco Gaming" والذي يُعتبر من صُنّاع المحتوى الأردنيين؛ إذ جاء بدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (2.12) وبانحراف معياري (0.87). ويمكن القول إن طبيعة المجتمع الأردني، والشباب منهم، يتميز بتعصبه لكل ما هو أردني بالرغم من الظروف القاسية التي يعيشونها، لذلك فلا عجب أن تتحيز هذه الفئة من المجتمع لصانع المحتوى الأردني "Maherco Gaming".
- إن أكثر شعور للشباب الأردني جراء مشاهدة البث المباشر هو "الحماس والاندهاش"؛ إذ جاء بدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (2.10) وبانحراف معياري (0.80). وإن أكثر شعور بعد الانتهاء من المشاهدة هو "التعب الجسدي"؛ إذ جاء بدرجة منخفضة وبمتوسط حسابي (1.60) وبانحراف معياري (0.73). وأن أكثر تأثير من مشاهد العنف هو "أستمتع بمشاهد القتل والتدمير والتحطيم"؛ وجاء بدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (1.92) وبانحراف معياري (0.86). ومن المعروف أن المجتمع الأردني ومنذ بداية ما يسمى بـ "الربيع العربي"، وهو يعيش وسط محيط ملتهب، زد على ذلك ما حصل في السابع من أكتوبر من العام 2023م، وحتى يومنا هذا، جعل الشباب الأردني اثناء مشاهدته للبث المباشر للألعاب الإلكترونية يشعر بالحماس والاندهاش تارة، وبالتعب الجسدي تارة ثانية، ويستمتع بمشاهد القتل والتدمير والتحطيم تارة ثالثة.
- إن درجة الحاجات (المعرفية، العاطفية والوجدانية، التكامل الشخصي، التكامل الاجتماعي) المتحققة من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية للشباب الأردني عبر شبكات التواصل الاجتماعي جاءت بدرجة متوسطة، وان درجة الإشباعات المُتحققة من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية جاءت بدرجة متوسطة أيضاً.
- توجد علاقة طردية الاتجاه ومتوسطة القوة بين درجة تَعرّض الشباب الأردني للبث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي ودرجات الحاجات (المعرفية، العاطفية والوجدانية، التكامل الشخصي، التكامل الاجتماعي) المُتحققة من هذه المشاهدة.

الاستنتاجات

هدفت الدراسة التعرف إلى تأثير البث المباشر للألعاب الالكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي على الشباب الأردني، وبناء على ما توصلت إليه الدراسة من نتائج، يمكن استنتاج أن ادمان الشباب الأردني على التعرض للبث المباشر للألعاب الالكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي، يدل على اوقات الفراغ الكثيرة التي تعاني منها هذه الفئة من المجتمع، نتيجة البطالة المرتفعة وقلّة فرص العمل المتاحة أمامهم. وأن اختلاط المشاعر عند الشباب الأردني وشعورهم بالإحباط جراء مشاهدتهم للبث المباشر للألعاب الالكترونية، جاء نتيجة لما يحيط بهم من حروب وويلات، سواء في غزة وفلسطين أو في بعض الدول العربية المجاورة كالعراق وسوريا ولبنان.

التوصيات

في ضوء ما توصلت إليه الدّراسة من نتائج، فإن توصياتها تتمثل بما يلي:

- في ضوء ما توصلت اليه الدراسة من أن غالبية أفراد العينة (74.3%)، يتعرضون للبث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي بشكل أو بآخر، فإن الدراسة توصي بدراسة ظاهرة إدمان الإنترنت ومدى انتشارها في المجتمع وأثرها على الشباب الأردني، وتنظيم حملات توعية رقمية من خلال شبكات التواصل الاجتماعي.
- لما كان من أكثر الأسباب لتعرض الشباب الأردني للبث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي هو "قضاء أوقات الفراغ" إذ بلغت نسبتهم (69.3%). فإن الدراسة توصي بضرورة إيجاد أماكن للتسلية والترفيه في الأردن، لا سيما في المناطق الريفية وخارج حدود العاصمة.

ACCEPTED

- أشارت النتائج إلى أن صانع المحتوى الأردني "Maherco Gaming"، جاء بالمرتبة الأولى، وبما مقداره 4 مليون متابع على الفيسبوك، بسبب بثه للمحتوى باللغة العربية، بينما انخفض أعداد مشاهدة الستريمرز الأجانب، ربما لعدم فهم اللغة وصعوبة التركيز من قبل الشباب الأردني، لذلك فإن الدراسة توصي بزيادة جرعة اللغات الأجنبية لطلبة المدارس والجامعات، لما لذلك من أهمية في القدرة على التفاعل مع الآخرين من الدول الأجنبية، علاوة على إمكانية فتح مجالات للعمل أمام الشباب الأردني خارج حدود الوطن وداخله.
- في ضوء الانتشار الواسع للكثير من الألعاب الإلكترونية المختلفة والممارسين لها من الشباب الأردني، فإن الدراسة توصي بنشر التوعية للشباب بمحتوى البث المباشر لهذه الألعاب والخاصة ببث الأفكار السلبية والكلمات البذيئة.
- تراوحت درجة الشعور لدى الشباب الأردني بعد الانتهاء من مشاهدة البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي بالعديد من المظاهر والسلوكيات، منها؛ التعب الجسدي والنفسي، العدوانية، الحسرة والندم والشعور بالإرهاق، لهذا توصي الدراسة بإجراء المزيد من الدراسات حول سلوكيات الشباب جراء مشاهد العنف في الألعاب الإلكترونية، وتحليل هذه الألعاب للكشف عن دلالاتها ومخاطرها وما تحويه بيئاتها الافتراضية من معان خفية.

بيان الإفصاح

- **مساهمة المؤلفين:** بما أن البحث مستل من رسالة ماجستير للطالبة عُلا بشارات، فقد قامت بعمل كل شيء تحت سمعي وبصري وبتوجيهاتي كوني المشرف على رسالة الطالبة. أما عند استلال البحث من الدراسة فقد قمت بعملية الاستلال بالكامل دون تدخل من الطالبة، إلا ما يتعلق بمراجعتها للبحث بعد اكتماله، حتى ترى الفرق بين الرسالة والبحث بعد الاستلال.
- **تضارب المصالح:** لا يوجد.
- **التمويل:** لا يوجد.
- **شكر وتقدير:** لا يوجد.

Open Access

This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third-party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. If material is not included in the article's Creative Commons licence and your intended use is not permitted by statutory regulation or exceeds the permitted use, you will need to obtain permission directly from the copyright holder. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/

المراجع

- بكر، منة الله. (2019). أثر استخدام تقنية البث المباشر عبر الشبكات الاجتماعية في إكساب طلاب الإعلام التربوي مهارات التصوير الإعلامي. *مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية*، 5(22)، 28-75.
- حمدي، حسن. (1987). *مقدمة في دراسة وسائل وأساليب الاتصال*، القاهرة: دار الفكر العربي.
- السامرائي، أحمد عبد الكريم علي. (2020). الإشباعات المتحققة للشباب الجامعي من ألعاب الاون لاين عبر موقع اليوتيوب دراسة تطبيقية على طلبة الجامعات الأردنية. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الإعلام- جامعة الشرق الأوسط.
- سعدو، هنا. وبن مرزوق، نوال. (2016). الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي: دراسة ميدانية: *رسالة ماجستير غير منشورة*. جامعة الجيلاني، بونعامة خميس مليانة، عين الدفلى، الجزائر.
- الصوالحة، على سليمان مفلح. (2016). *علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لأطفال الرّوضة*، دار المنظومة للنشر والتوزيع، فلسطين.
- صبحي، سلفيا. (2022). استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية بالهاتف وعلاقتها بالتواصل الأسري لدى الشباب الجامعي (دراسة ميدانية). *مجلة بحوث كلية الآداب. جامعة المنوفية*.
- العمري، محمد عبد القادر. (2014). درجة استخدام تطبيقات التعليم النقال لدى طلبة الدراسات العليا في جامعة اليرموك ومعوقات استخدامها. *مجلة المنارة للبحوث والدراسات، عمادة* البحث العلمي/ جامعة آل البيت. المجلد (20)، العدد (1)، ص 271-301.

ACCEPTED

- عوف، مروه محمد أحمد. (2020). استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية والإشباعات المتحققة منها. *المجلة العلمية لبحوث العلاقات العامة والاعلان*، المجلد 2019، العدد (17)، 389-442.
- عُلا نادر بشارات. (2022)، "تأثير البث المباشر للألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي على الشباب الأردني: دراسة ميدانية". *رسالة ماجستير غير منشورة*، إشراف: علي عقلة نجادات. كلية الاعلام، جامعة اليرموك. إربد/الأردن.
- فلاق، أحمد (2009)، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو: دراسة في القيم والتأثيرات. *رسالة دكتوراه غير منشورة*، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر 3.
- كوثر، رزق (2002). العنف بين طلاب المدارس الثانوية (العامة والفنية)، دراسة تشخيصية وعلاجية مقارنة، *مجلة كلية التربية بدمياط*، جامعة المنصورة، العدد 39، 179-236.
- قويدر، مريم. (2012) "أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الاطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الاطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، *مذكرة ماجستير غير منشورة*، في علوم الاعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر-3، كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم الاعلام والاتصال.
- لندا ل. دافيدوف (1988). *مدخل علم النفس*، ترجمة سيد الطواب، محمود عمر، نجيب خزام، ط3، القاهرة: الدار الدولية للنشر والتوزيع.
- مكاوي، حسن عماد، (1998)، تحليل الانماء، مفهومه ومنهجه وتطبيقاته وقضاياه الحالية، *مجلة بحوث الاتصالات*، العدد العاشر، 199، ص 7.
- مكاوي، حسن عماد، والسيد، ليلى حسين. (2010). *الاتصال ونظرياته المعاصرة*. ط٢، الدار المصرية اللبنانية/ القاهرة.
- نمرود، لبشير. (2008). "ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني والرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (12-15 سنة)، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس- الجزائر"، *رسالة ماجستير غير منشورة*، معهد التربية البدنية والرياضية، نظرية ومنهجية التربية الرياضية، تخصص الارشاد النفسي الرياضي، جامعة الجزائر.
- هاني، كوثر. (2019). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على المراهقين: دراسة مسحية لعينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر في مدينة خميس مليانة. *رسالة ماجستير غير منشورة*. كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية/جامعة جيلاني بونعامة/الجزائر.
- همال، فاطمة. (2012)، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري، *رسالة ماجستير غير منشورة*، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة باتنة.
- يوسف، معاذ. (2022). *دليلك الشامل لتغدو صانع محتوى محترف Content Creator*، على موقع https://blog.mostaql.com/content-creator

References

- Olla Nader Basharat. (2022), *The Impact of Live Streaming of Electronic Games Via Social Media Networks on Jordanian Youth: A Field Study*. Unpublished Master's Thesis, supervision: Ali Okla Nejadat. Faculty of Media, Yarmouk University. Irbid / Jordan.
- Al-Omari, Mohammed Abdulkader. (2014). The degree of use of mobile education applications among graduate students at Yarmouk University and the obstacles of using them. *Al Manara Journal of research and studies*, Deanship of scientific research / Al Al Bayt University. Volume (20), Issue (1), pp. 271-301.
- AL-Samurai, Ahmed Abdul Karim Ali. (2020). The gratifications achieved for university youth from online games via YouTube is an applied study on Jordanian university students. *Unpublished Master's Thesis*, Faculty of media-Middle East University.
- Al-Sawalha, Ali Suleiman Mufleh. (2016). *The relationship of violent electronic games with aggressive behavior and social behavior of kindergarten children*, Dar Al-Mnizama for publishing and distribution.
- Auf, Marwa Mohammed Ahmed. (2020). The uses of electronic games and the verified gratifications of middle school students. *Scientific journal of PR and Advertising Research*, Vol. 2019, issue (17), 389-442.

ACCEPTED

Survey study of Prince Abdulkader secondary school students in Khamis milliana. *Unpublished Master's Thesis*. Faculty of Humanities and Social Sciences / University of Jilani bonama / Algeria.

- Kawther, Rizk (2002). Violence among secondary school students (general and Technical), a comparative diagnostic and therapeutic study, *Journal of the Faculty of education in Damietta*, Mansoura University, No. 39, 179-236.
- Li, Y., & Guo, Y. (2021). Virtual gifting and danmaku: What motivates people to interact in game live streaming? *Telematics and Informatics*, *62*, 101624.
- Lim, J. S., Choe, M. J., Zhang, J., & Noh, G. Y. (2020). The role of wishful identification, emotional engagement, and parasocial relationships in repeated viewing of live-streaming games: A social cognitive theory perspective. *Computers in Human Behavior*, *108*, 106327.
- Linda L. Davydov (1988). *Introduction to Psychology*, translated by Sayed Tawab, Mahmoud Omar, Naguib Khuzam, Vol. 3, Cairo: International House for publishing and distribution.
- Makawi, Hassan Emad, and Mr., Leila Hussein. (2010*). Communication and its contemporary theories*. The Egyptian-Lebanese House/Cairo, 2nd Ed.
- Makkawi, Hassan Imad, (1998), development analysis, concept, methodology, applications and current issues, *Journal of Communication Research*, tenth issue, 199, P.7.
- Morning, Sylvia. (2022). The use of electronic gaming applications on the phone and its relationship with family communication among university youth (field study). *Journal of research of the Faculty of Arts*. Menoufia University.
- Bakr, Manna Allah, and others. (2019)."The impact of using the live broadcast technology via social networks in providing educational media students with the skills of media photography. *Journal of research in the fields of specific education*, 5 (issue 22 educational media), 28-75.
- Cabeza-Ramírez LJ, Sánchez-Cañizares SM, Fuentes-García FJ. Motivations for the Use of Video Game Streaming Platforms: The Moderating Effect of Sex, Age and Self-Perception of Level as a Player. *Int J Environ Res Public Health*. 2020 Sep 25
- Dollard, J.; Doob, L.; Miller, N. E; Mower, O.H.; Sears, R. *Frustration and Aggression*; Yale University Press: New Haven, CT, USA, 1939.
- Falak, Ahmed (2009), the Algerian child and video games: a study in values and influences. Unpublished PhD Thesis, Faculty of political science and media, University of Algiers 3.
- Goyder, Mary. (2012) " The impact of Electronic Games on the Bbehavior of Children in an Analytical Descriptive Study on a Sample of School Children in Algiers, *Unpublished Master's Thesis*, in media and communication sciences, specialty Information Society, University of Algiers-3, Faculty of political science and Media, Department of media and communication.
- Hamal, Fatima. (2012), electronic games through new media and their impact on the Algerian child, *Unpublished Master's Thesis*, Faculty of Humanities and Social Sciences, Batna University.
- Hamdi, Hassan. (1987). *Introduction to the study of means and methods of communication of specific education, 5* (issue 22 educational media), 28-75., Cairo: House of Arab Thought.
- Hani, Kothar. (2019). The impact of online electronic games on adolescents: a Sample

ACCEPTED

- Nimrod, for Bashir. (2008). "Video games and their impact on reducing the practice of physical activity and Recreational Group sports in male school teenagers (12-15 years), the public sector, a case study on the new orchards medium in Bir Mourad Rais - Algeria", *Unpublished Master's Thesis*, Institute of physical and sports education, theory and methodology of sports education, specialization of sports psychological counseling, University of Algiers.
- Oteer, R., & Barakat, H. (2024). The Role of Educational Games in Developing Social Interaction Skills Among Kindergarten Children from The Point of View of Nannies in The Jerusalem Governorate. *An-Najah University Journal for Research - B (Humanities)*, *39*(2), 135–146. https://doi.org/10.35552/0247.39.2.2324
- Saadou, Hana. And Ben Marzouk, Nawal. (2016). Violent electronic games and their relationship to the spread of the phenomenon of school violence: a field study: *Unpublished Master's Thesis*. University of Jilani, bonsama Khamis Miliana, ayben olefla, Algeria.
- Shen, Y. C. (2021). What do people perceive in watching video game streaming? Eliciting spectators' value structures. *Telematics and Informatics*, *59*, 101557.
- Yusuf, Muaz. (2022). Your comprehensive guide to becoming a professional content creator, on the website https://blog.mostaql.com/content-creator.

ACCEPTED