المجلة العلمية لكلية الآداب مج 12، ع 6 (2023) 137 – 227
المجلة العلمية لكلية الآداب
https://artdau.journals.ekb.eg/

الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية: دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية

جيهان محمد علي الشيخ إبراهيم
مدرس علم الاجتماع - كلية الآداب - جامعة دمياط

المستخلص

هدف البحث إلى التعرف على واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، ودوافع ممارستها، والمشكلات الناتجة عنها، وآليات الحدّ منها، واعتمد البحث على طريقة المسح الاجتماعي بالعينة، واستخدم استمارة الاستبيان، ودليل المقابلة المتعمقة، وتمثلت العينة في عينة احتمالية (العشوائية)، وكانت الطريقة المناسبة لسحب عينة البحث هي الطريقة الطبقية التي تعد إحدى طرق العينة العشوائية، وبلغ حجم عينة البحث (٣٦٧) مفردة من الطلاب والطالبات الموزعين على مدارس الإعدادية بمدينة دمياط الجديدة والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة، وطُبقت عليهم استمارة الاستبيان، كما تم تطبيق دليل المقابلة المتعمقة على (15) من المبحوثين المتمثلين في المديرين، والأخصائيين الاجتماعيين، والنفسيين بهذه المدارس، وتوصل البحث إلى أن أكثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يفضل معظم أفراد العينة ممارستها هي ألعاب القتال، وخاصة لعبة ببجي، ويمارسها معظمهم من ساعة إلى ثلاث ساعات يوميًا، كما أن معظم عينة البحث يمارسون هذه الألعاب لوجود عنصر الإثارة فيها، وتمثلت الدوافع الذاتية لممارسة معظم عينة البحث من الطلاب لهذه الألعاب في حاجتهم لقضاء وقت الفراغ، بينما تمثلت الدوافع الأسرية في انشغال الوالدين عن الأبناء بسبب ضغوط العمل والحياة، أما المشكلات الاجتماعية المترتبة على ممارسة هذه الألعاب فقد جاءت بالترتيب كالآتي: تزيد هذه الألعاب من ممارسة العنف تجاه الآخرين، وتزيد من درجة الغربة والعزلة بين المحيطين، وتؤثر بالسلب على قوة العلاقات الاجتماعية في الأسرة، وتؤدي إلى التنمر على الآخرين، وإلى تعليم النشء عدم احترام الأعراف والتقاليد والقيم السائدة في المجتمع، وتؤثر بالسلب على التواصل مع الأصدقاء، وتعلم ممارسيها أمور النصب والاحتيال، وتؤدي إلى تقليد الشخصيات العنيفة الموجودة في الألعاب الإلكترونية، وتجعل ممارسيها أكثر جرأة على سرقة الأموال.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية العنيفة- المشكلات الاجتماعية- طلاب المرحلة الإعدادية.

تاريخ المقالة:
تاريخ اســـــتلام المقالـــة: 2023/11/10
تاريخ استلام النسخة النهائية: 2023/12/15
تاريخ قبـــول المقالـــــة: 2023/12/20

Scientific Journal of Faculty of Arts 12 (6) 2023, 137 – 227
المجلة العلمية لكلية الآداب
https://artdau.journals.ekb.eg/

Violent Electronic Games and Their Impact on the Emergence of Some Social Problems: A Field Study on a Sample of Preparatory Schools Students

Gehan Mohamed Ali El-sheikh Ibrahim

Lecturer- Faculty of Arts - Damietta University

Abstract

The research aimed to identify the reality of playing violent electronic games, the motives for playing them, the problems resulting from them, and the mechanisms for reducing them. The research relied on the sample social survey method, and it used the questionnaire form and the in-depth interview guide. The sample was a probability (random) sample and the appropriate method for drawing the research sample was the stratified method, which is one of the random sampling methods. The size of the research sample was (367) individual male and female students who play violent electronic games, and it was taken from preparatory schools in the city of New Damietta. A questionnaire form was applied to them, and an in-depth interview guide was applied to (15) of the respondents represented by principals, social workers, and psychologists in these schools. The research found that most of the violent electronic games that the sample members prefer to play are fighting games, especially PUBG, and that most of them play such games from one to three hours a day. In addition, most of the research sample members play these games because of the element of excitement in them. The intrinsic motivation for playing such games for most of the sample members was based on the students' need to spend free time, while the family motives were more related to the parents being busy due to the pressures of work and life. As for the social problems resulting from playing these games, the research listed them as follows: these games increase the practice of violence towards others; increase the degree of alienation; lead to isolation from those surrounding the sample members, negatively affecting the strength of social relationships in the family; lead to bullying others; teach young people not to respect the norms, traditions and values prevailing in society; negatively affect communication with friends; teach its practitioners matters of fraud and deception, as some electronic games make its practitioners dare to steal money; and lead to imitating existing violent personalities.

Keywords: violent electronic games - social problems - Preparatory schools students.

Article history:
Received 10/11/2023
Received in revised form 15/12/2023
Accepted 20/12/2023

مقدمة

إن التطورات التكنولوجية الحديثة مع أهميتها وفوائدها، قد أفرزت في جانبها الآخر الكثير من الاتجاهات المعاكسة، والتأثيرات السلبية على واقع الإنسان وثقافته، ومن بين ذلك كله ما عكسته التكنولوجيا على لعب الطفل ونشاطه في اللعب من تأثيرات سلبية كبيرة. فواقع الألعاب الإلكترونية عبر الكمبيوتر، وعبر جهاز البلاي ستيشن، وعبر الإنترنت يغلب عليها العنف (الكعبي، 2020: 72،67).

وقد ظهرت هذه الألعاب لأول مرة في سبعينيات القرن الماضي، ولكن خلال التسعينيات بلغت الألعاب العنيفة ذروتها بالفعل، فابتداءً من أواخر الثمانينات قام منتجو ألعاب الفيديو بتجربة حول ما يقبله الجمهور في ألعاب الفيديو. تدريجيًا أصبح من الواضح أن الألعاب تباع بشكل أفضل إذا احتوت على مزيد من العنف (Anderson,2007:3).

وفقًا لذلك فإن عالم الألعاب الإلكترونية هو عالم ثقافي متطور جدًا، فعالم الألعاب الإلكترونية العنيفة يتجاوز الحدود بين العالم الواقعي وعالم الكمبيوتر أو الإنترنت، كما يلقي الضوء على الواجهة التي يتلقى فيها العنصر البشري التكنولوجيا، فإنه عالم انعزالي خيالي، يمتزج فيه الفرد، أي المستخدم الحقيقي للكمبيوتر بعالم خيالي من اختياره، وهو في الوقت ذاته عالم اجتماعي إلى حد كبير حيث يدخل فيه الفرد إلى عالم الإنترنت، ويتفاعل مع غيره من اللاعبين على مستوى العالم (براون، 2006: 236).

وفي سياق ما سبق فإن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات التي يستغرقها الممارسون في اللعب، أخذا يثيران التساؤلات من قبل المربين، وعلماء النفس، وعلماء الاجتماع حول آثارها سواء الاجتماعية منها أو النفسية، فاللعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة، بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة، ويهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص الأدوار المفروضة عليه والانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية، أو الثقافية، أو الأيديولوجية، كما تكمن الخطورة أيضًا في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية؛ مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب (محمود،2018: 22).

ومن ثم فهذا يعني أن هذه الألعاب قد أصبحت عاملاً مهمًا لإشاعة العنف وترسيخه في نفسية ممارسيها، حيث باتت نزعة العنف (المجسد إلكترونيًا) من النزعات الطاغية والمسيطرة على مجمل الألعاب الإلكترونية، والتي وجدت شيوعها ورواجها ومجالها الواسع من خلال

الكمبيوتر ودوره المنتشرة بكثرة في مجتمعنا، والتي راحت تجذب آلالاف الأطفال والمراهقين كل يوم، إن هذا كله يفضي إلى نزع الحساسية تجاه العنف؛ وتحويل الضرب والإيذاء إلى أمر عادي يمارسه الكثيرون بشكل عادي(الكعبي، 2020: 73).

أولاً: مشكلة البحث

تعد عملية التنشئة الاجتماعية المحدد الأساسي لشخصية الأفراد التي تبدأ منذ اللحظات الأولى من إدراكهم في مقتبل الطفولة، والتي لا تحتوي فقط على عملية غرس القيم والعادات والتقاليد بقدر ما تحتوي أيضًا على ما يتعلمه النشء من خلال ممارساتهم الطبيعية والفطرية التي يعد اللعب من أهمها، فمن خلال اللعب يتفاعل الأطفال مع عالمهم؛ مما يساعدهم على اكتشاف العالم من حولهم، ويمكنهم من السيطرة على مخاوفهم من خلال القيام بالأدوار والممارسات المختلفة، كما أن اللعب يجعل الطفل يسيطر على عالمه، وبالتالي يؤدي إلى نمو مهارات لديه تكسبه الثقة والمرونة، وكذلك فإن اللعب يساعد على تعلم العمل الجماعي والمشاركة والتفاوض وحل النزاعات، ومع التطور التكنولوجي الذي شهده العالم، فقد تأثرت عملية اللعب، إذ تحولت هي أيضًا إلى نمط إلكتروني، بل يمكن القول: إن الألعاب الإلكترونية أصبحت ظاهرة حقيقية في المجتمع، كما تعد عاملاً مهمًا من عوامل التنشئة الاجتماعية؛ وذلك لما لها من تأثير مباشر على سلوكيات الأفراد، ومع تنوع تلك الألعاب وانتشارها، فإنها تمكنت من جذب انتباه الأطفال والمراهقين والشباب؛ حيث يقضون جل وقتهم في ممارستها؛ مما يكون له تأثير كبير على تفكيرهم وجوانب حياتهم (العنزي، 2020: 484)، وبسبب التطور الهائل لهذه الألعاب، والذي يوفر للمشاركين منافسة حقيقية وتحديًا عبر الشاشة، مما يمنحه متعة في القتل والعنف، والإحساس بالانتصار والإثارة، واكتساب الأسلحة والمتفجرات والدبابات، وصعود الجبال، وتغلغل الثكنات، وتكتيك الاختفاء والهروب (السطالي، 2019: 50).

والخطر في هذه النوعية من الألعاب يكمن في أن العنف في الألعاب هو عنف تخيلي، والعنف في حياتنا واقعي والمشكلة تظهر عند الذين لا يميزون بين الخيال والواقع، وهؤلاء هم الأطفال والمراهقون الذين يصعب عليهم في كثير من الأحيان التمييز بين الواقع والخيال؛ لأن ذلك يعتمد على عوامل عديدة منها عمر الطفل، ومستواه التعليمي، وذكاؤه، وتنشئته الاجتماعية فضلاً عن أن التقنية الحديثة ساعدت على إعطاء تلك الألعاب واقعية أكثر، وذلك عن طريق دمج تصوير أفلام الفيديو

والسينمائية معها بحيث تظهر شبه حقيقية. كما تقدم هذه الألعاب فرصة لتعلم وممارسة الحلول العنيفة في النزاعات، بالإضافة إلى أن ممارسة هذه الألعاب على الأمد القصير يزيد العدوانية عند الأشخاص؛ لأنه يصنع الأفكار العدوانية في المقدمة، أما الآثار بعيدة الأمد فقد تكون دائمة، لأن اللاعب يتعلم ويمارس حيلاً لها علاقة بالعدوان وقد تصبح أكثر أُلفة للاستعمال وقت النزاع على أرض الواقع (عبد الرحمن، 2015: 31، 39). وبالتالي يجلب استخدام التكنولوجيا الحديثة عددًا من المخاطر، وتعد ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة إحدى هذه المخاطر التي يمكن أن تكون لها عواقب سلبية مثل الإدمان، والعدوانية، ونقص الانتباه، والاكتئاب، والقلق، والسمنة، وغير ذلك من الآثار السلبية (Chráska,2020: 0242 Basler&).

ولذلك فقد تعددت البحوث والدراسات السابقة التي تناولت الألعاب الإلكترونية العنيفة فأشارت دراسة **(نصر، ٢٠١١)** بأن أكثر الألعاب التي يقبل عليها الممارسين هي ألعاب الحركة، والمغامرة، وألعاب الرياضة، والقتال والصراع، كمان أن هذه الألعاب تم تصميمها على درجة عالية من الاتقان.

وأشارت نتائج بحث (Cunningham& et al,2016) أن بعض العائلات تخصص وقتًا للعب الألعاب الإلكترونية في حين أن البعض الآخر يسمح بوقت لعب غير محدود. كما اتضح أن المخاطر الاجتماعية للألعاب الإلكترونية العنيفة قد تكون أقل بكثير، أو حتى غير موجودة.

وأوضحت دراسة **(محمد، 2018)** أن هناك ارتباطًا بين عدد ساعات استخدام الإنترنت والألعاب الإلكترونية والشعور بإجهاد في العين، ووجود فروق بين الأطفال حيث يميل الذكور لألعاب القتال أو تلك التي تحتوي على نسبة عنف أكثر من الإناث، وبزيادة التعرض لألعاب العنف تزيد الأفكار العدوانية.

وأشارت دراسة **(إبراهيم، 2019)** إلى احتلال المنزل الريادة في تفضيلات المبحوثين، كما أن ألعاب الهاتف المحمول التي يفضل المبحوثين تحميلها جاءت كما يلي (لعبة فى مقدمة الألعاب التى يمارسها المبحوثين، يليه لعبة فري فاير، ثم PES 2018، يليه لعبة Final Fantasy، وجاءت سلبيات ممارسة المبحوثين لألعاب الهاتف المحمول كما يلى: العنف والقتل والدماء يليه تؤدى الى الشعور بالعزلة والانطواء، ثم تؤدى إلى إدمان ممارستها.

أشار بحث **(Khalil& et al, 2019)** إلى أن معظم الآباء لم يراقبوا محتوى ألعاب الفيديو الخاصة بأطفالهم. أصبح كلٌ من الذكور والإناث عدوانيين، كما اتضح أن معظم الذكور كانوا على استعداد لتقليد الأحداث

والأبطال في الألعاب الإلكترونية العنيفة في الحياة الواقعية. كما أظهرت النتائج أن الألعاب الإلكترونية العنيفة أدت إلى ضعف الأداء الأكاديمي للذكور مقارنة بالإناث، كما كشفت نتائج البحث بأنه ينبغي تزويد المراهقين وآبائهم بأحدث المعلومات عن الأثر السلبي للإفراط في لعب الألعاب الإلكترونية على الصحة والأداء النفسي الاجتماعي.

اتضح من بحث **(ميلود وعبد الحميد، ٢٠١٩)** أن المدة الزمنية التي يقضيها معظم الطلاب في ممارسة الألعاب الإلكترونية هي أقل من ساعة، بالإضافة إلى إن هذه الألعاب أثرت على تحصيلهم الدراسي حيث أدت إلى انخفاض درجاتهم بالمواد، وإهمال واجباتهم المدرسية من أجل ممارسة الألعاب، وشرود ذهنهم في اللعبة أثناء شرح المعلم في الصف، كما أن معظم الطلاب يرفض والديهم ممارستهم لهذه الألعاب.

وكشفت دراسة **(العنزي، 2020)** أن من أهم العوامل الدافعة إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية هو ما تحتويه تلك الألعاب من أساليب التشويق والإثارة، واحتوائها على صور وألوان ومؤثرات صوتية، بالإضافة إلى العديد من الآثار السلبية المترتبة على إدمان ممارسة تلك الألعاب، من أهمها الآثار الاجتماعية والأسرية التي تمثلت في حالة انعزال الأفراد عن الحياة الاجتماعية، والإصابة ببعض المشكلات الصحية وضعف التحصيل الدراسي.

وأظهرت نتائج بحث **(et &Eseadi al, 2020)** أن رقابة الوالدين تشكل وسيطًا مهمًا في العلاقة بين التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني بين المراهقين في المدارس، فكلما زادت الرقابة الأبوية الفعالة قلّ خطر السلوك العدواني المرتبط بممارسة الألعاب الإلكترونية التي تنطوي على محتويات عنيفة. كما يجب أن يتحمل الآباء مسؤولية التأثير إيجابيًا على الألعاب الإلكترونية التي يلعبها المراهقون.

استنتجت دراسة **(نور الدين،2021)** أن أكثر جنس ممارس للألعاب الإلكترونية هي الإناث، كما جاءت ألعاب المغامرات والإثارة، ثم ألعاب القتال والحرب في مقدمة الألعاب الإلكترونية المفضلة، أظهرت نتائج الدراسة أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤثر على الجهاز العصبي، كما أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية يؤثر على التحصيل الدراسي، ويزيد من تفضيل العزلة والوحدة، والقلق والاكتئاب، كما أن ممارسة هذه الألعاب لم يؤثر إيجابيًا من الناحية الاجتماعية على التفاعل الأسري وعلى المحيطين بهم.

اتضح من دراسة **(الدهشان، وسويلم،٢٠٢١)** أن من المخاطر الصحية لإدمان الأبناء للألعاب الإلكترونية القتالية هي مشكلات: في النظر، ومشكلات في العمود الفقري والرقبة، وانخفاض النشاط البدني، ولكن كانت

مخاطر السمنة والبدانة كانت من أقل المخاطر الصحية، كما كان مخاطر تعزيز التفكير في الانتحار لدى الأبناء من أقل المخاطر النفسية التي يعاني منها الأبناء المدمنين على الألعاب الإلكترونية القتالية، بينما تمثلت المخاطر الأكاديمية لإدمان الأبناء على هذه الألعاب في التأثير السلبي على المستوى الدراسي، وتقليل الوقت المخصص للدراسة لدى الأبناء.

وتوصلت دراسة **(عبد الخالق،٢٠٢١)** إلى أن أغلبية أفراد عينة الدراسة من الذكور، كما أن أغلبهم من طلاب الصف الثاني الإعدادي يليهم طلاب الصف الأول الإعدادي ثم طلاب الصف الثالث الإعدادي من حيث وجودهم بالمدرسة. كما أن غالبية أفراد العينة يترددون بشكل يومي ثلاث مرات لممارسة هذه الألعاب، كما أن أهم أسباب ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية لألعاب العنف الإلكترونية هي متعة الفوز، ثم يليها الفراغ، ثم يليها التسلية والترفيه، ثم يليها عنصر الإثارة، ثم يليها الألوان، ثم يليها حب الفضول، كما أوضحت نتائج الدراسة الميدانية إلى أن أهم الآثار المترتبة على ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية ألعاب العنف الإلكترونية هي إهمال الطالب للواجبات المدرسية، يلي ذلك عدم القدرة على التركيز والتحصيل الدراسي، ثم عدم القدرة على الاستيقاظ مبكرًا، ثم إدمان اللعب، والسهر لوقت طويل في اللعب، ثم يليها العزلة عن أفراد الأسرة، والفردية.

وأظهرت نتائج بحث **(Djannah& et al, 2021)** أن دوافع ممارسة للألعاب الإلكترونية تمثلت في الرغبة في تكوين الصدقات، والملل، وقضاء وقت الفراغ، وممارسة الألعاب الممتعة، كما أن جميع عينة البحث شعروا بأنهم معرضون للإصابة بالأمراض، ثم أدركوا بشكل عام مخاطر ممارسة الألعاب مثل السهر، وتأخير الأكل، وعدم السيطرة على أنفسهم اتجاه الألعاب الإلكترونية.

وأشارت دراسة **(النقبي،٢٠٢١)** إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤثر على مستوى التحصيل الدراسي بالسلب، كما تزيد ممارسة الألعاب الإلكترونية خاصة ألعاب القتال والألعاب الحربية من زيادة ظهور التنمر الإلكتروني وحدته، كما أن طول الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية يزيد من ظاهرة التنمر الإلكتروني.

واستنتجت دراسة **(شريف،2021)** أن معظم الألعاب التي يمارسها الشباب تمثلت في ألعاب العنف والقتال، وأوضحت أن دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية تمثلت في الحماس وحب المغامرات، وحب التحدي والمنافسة، وأوضحت نتائج الدراسة أن ممارسة هذه الألعاب أثرت بشكل إيجابي على القيم لدى الشباب.

توصلت دراسة **(محمد،2022)** إلى أن أكثر الوسائل استخدامًا في ممارسة الألعاب الإلكترونية هو الموبايل وذلك لدي أفراد العينة، وأكثر

الألعاب اختيارًا من قبل عينة الدراسة هي لعبة ببجي، وأكثر أنواع الألعاب الإلكترونية اختيارًا من قبل عينة الدراسة هي ألعاب الأكشن والقتال، أما الآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية العزلة الاجتماعية، السهر لوقت متأخر، والضرب والعنف.

وأظهرت نتائج دراسة **(منصور، وعبد القادر، ٢٠٢٢)** بأن مصدر معرفة ممارسي الألعاب الإلكترونية بهذه الألعاب كان عن طريق مواقع التواصل الاجتماعي والأصدقاء والأهل والعائلة، وأن معظم ممارسين الألعاب الإلكترونية يفضلون ممارستها مع الأصدقاء والمقربين، وأن أكثر ما يجذب إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية هو وجود إمكانية اللعب الجماعي وتكوين فريق، وجودة المؤثرات الصوتية والمرئية بها، والتفاعل الصوتي داخل اللعبة، والتخفيف من الضغوط ومحاولة الاسترخاء، وأن أقل الدوافع النفعية لممارسة الألعاب الإلكترونية هو الكسب المادي من خلال تسجيل الفيديوهات أثناء ممارسة اللعبة، كما أنها تساعد على تكوين صداقات جديدة، بالإضافة إلى ذلك فإن تكرار ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى إدمانها، والشعور بالغضب الشديد عند الهزيمة.

وتبين من دراسة **(الشيخي، والزوي، 2022)** أن الألعاب الإلكترونية ليست مقتصرة على الذكور فقط بل أن الإناث أيضًا إذ يلعبن الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، كما أنهم يمارسونها من خلال هواتفهم المحمولة، وتبين من خلال بيانات الدراسة أن العلاقات الأسرية الاجتماعية تأثرت نوعًا ما بالألعاب الإلكترونية كفترات الجلوس مع الأهل ومشاركتهم مشاكلهم، ومبادلتهم أطراف الحديث، فقد حدث لهذه السلوكيات شيء من الركود نتيجة الانشغال باللعب.

وتوصل بحث **(Ayala& et al, 2023)** إلى أن التكنولوجيا لها تأثير قوي على حياة الناس؛ ومع ذلك، فإن أكثر الذين يتأثرون بها هم الأطفال والمراهقون، وأن استخدام ألعاب الفيديو يسبب الكثير من المشاكل في سلوكيات الأطفال والشباب، والعلاقات الاجتماعية، والأداء الأكاديمي، واضطرابات النوم وغيرها من المشكلات.

كشفت نتائج دراسة **(الحسيني، ٢٠٢٣)** أن عدد الساعات التي يقضي فيها المراهق للعب طويلة جدًا، وهذا يؤدي إلى ضعف التحصيل الدراسي، كما أن أغلبية أفراد العينة من الذكور والإناث يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة. كما كشفت نتائج الدراسة الميدانية أن أغلبية المبحوثين يقلدون الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يلعبونها مع المحيطين في الحركات العنيفة وحمل الأسلحة واستخدام الآلات الحادة وفي النزاع مع الأصدقاء والأهل. كما أن الطلاب يمارسون هذه الألعاب على الهاتف المحمول، ثم يليها جهاز البلايستيشن، وبالنسبة لأسباب اتجاه المراهقين نحو الألعاب الإلكترونية،

أجمع الأغلبية أنها ترجع أولاً إلى إهمال الأسرة، ثم أجمعوا على شغل أوقات فراغهم، وحب المغامرة والمخاطرة والفضول لدي المراهقين. توصلت الدراسة أيضًا إلي أن دور الأسرة في التصدي لخطر الألعاب الإلكترونية الخطيرة يتمثل في محاولة مساعدة المراهق في الاستغناء عن الألعاب الإلكترونية بوسائل أخري مثل ممارسة الرياضة التفاعلية مثل كرة القدم والسباحة وغيرها في النوادي، وتشجيعهم علي القراءة والمعرفة والاطلاع ووسائل أخري حسب ميول ورغبات كل مراهق، ومعرفة المحتوي الذي يلعبه المراهق مناسب لسنه أم لا، وتحديد ساعات معينة لوقت لعب الألعاب الإلكترونية، ومحاولة مشاركة الأهل في الألعاب التي يلعبونها، وخلق أوقات مشتركة من أجل الاستمتاع معهم ومعرفة مشاكلهم وأفكارهم واهتماماتهم، كما توصلت الدراسة إلي أن للمدرسة دورًا في التصدي لخطر الألعاب الإلكترونية الخطيرة، يتمثل في تنسيق الجهود بين الأسرة والمدرسة سويًا، وإقامة ندوات وإذاعة مدرسية ونشر لافتات علي الحائط في المدرسة عن مخاطر الألعاب الإلكترونية.

واستنادًا إلى ما سبق يمكن القول بأن طريقة اللعب في الوقت الراهن اختلفت عن الماضي، فتحول اللعب التقليدي في العالم الواقعي إلى اللعب الإلكتروني الافتراضي؛ مما ترتب على ذلك مشكلات اجتماعية كضعف علاقة الأبناء بالأسرة وبالأصدقاء، وتزايد درجة العنف لدى الطلاب نتيجة لممارستهم الألعاب الإلكترونية التي تتسم بالعنف، حيث جعلت هذه الألعاب من الطالب بطلاً يستطيع قتل الأعداء بالأسلحة، وأثارت فضول الطالب خاصة وهو في هذه المرحلة العمرية التي تتسم بالفضول والرغبة في تجربة ومعرفة كل جديد، بالإضافة إلى أن صانعي هذه الألعاب طوروها حتى أصبح الطالب يستطيع ممارستها في فريق وليس بمفرده فقط، مما أدى إلى تحول العنف إلى عنف جماعي، وأصبح بعض الطلاب يقلدون ما يمارسونه في هذه الألعاب في الواقع، ومن صور هذا التقليد ممارستهم للتنمر ضد زملائهم، أو اللجوء إلى الاحتيال على الوالدين للحصول على المال حتى يستطيعوا ممارسة هذه الألعاب، وعلى الجانب الآخر، فإن نتيجة قضاء بعض الطلاب ساعات طويلة في ممارسة هذه الألعاب قد يؤدي إلى شعورهم بالعزلة عن المحيطين بهم، لأن انتماءهم سيكون أكثر إلى العالم الافتراضي الذي يعيشون فيه بعيدًا عن العالم الواقعي مما سيؤثر ذلك على علاقتهم الاجتماعية بالمحيطين بهم، بالإضافة إلى عدم فهمهم لما يدور في الواقع، ومن ثم فإن هذه الألعاب لا تؤدي إلى ظهور مشكلات اجتماعية فحسب، بل تؤدي إلى ظهور مشكلات صحية وجسدية أيضًا نتيجة قضاء بعض الطلاب لساعات طويلة في ممارستها سواء على الهاتف المحمول، أو الكمبيوتر، أو غيرها من وسائل التكنولوجيا

الحديثة؛ مما يؤدي ذلك إلى مشكلات في النظر، والعمود الفقري، وسوء التغذية، والسمنة وغيرها من المشكلات الصحية، بالإضافة إلى معاناتهم أيضًا من مشكلات نفسية التي تصل إلى حد إدمان هذه الألعاب، والقلق، بالإضافة إلى أن بعض الألعاب يمكن أن تؤدي إلى الانتحار، بجانب ذلك فإن ممارسة هذه الألعاب تؤثر أيضًا على التحصيل الدراسي للطلاب؛ لأنه ونتيجة انشغالهم بهذه الألعاب، ونتيجة انشغال والديهم عنهم أيضًا وعدم منعهم من ممارسة هذه الألعاب - سيؤدي كل ذلك إلى التقصير في واجباتهم المدرسية، وتشتيت انتباههم أثناء شرح المعلم لكثرة تفكيرهم في هذه الألعاب، مما يؤدي ذلك إلى انخفاض تحصيلهم الدراسي، ومن هذا المنطلق انطلقت مشكلة البحث من تساؤل رئيس هو: ما الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية؟

ثانياً: أهمية البحث

الأهمية النظرية

تكمن الأهمية النظرية للبحث في محاولة الوصول إلى تقديم معرفة علمية حول موضوع الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يمارسها الطلاب؛ والتي تؤدي إلى ظهور بعض المشكلات الاجتماعية، وذلك في ضوء نظريتي التفاعلية الرمزية، ونظرية مجتمع المخاطر، وبعض الرؤى النظرية المفسرة لهذا الموضوع، وذلك لسد الثغرات النظرية حول موضوع الألعاب الإلكترونية وتأثيره في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية.

كما تنبع الأهمية النظرية للبحث من أهمية الفئة التي يتناولها وهي فئة طلاب المدارس، وبالأخص فئة طلاب المرحلة الإعدادية؛ وذلك لأنهم في مرحلة عمرية مهمة من مراحل تشكُّل الشخصية، كما تنبع الأهمية النظرية للبحث من تناوله لمشكلة من المشكلات العصرية، وهي انتشار ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بين طلاب المرحلة الإعدادية والتي تعرضهم للعديد المشكلات نتيجة ممارستهم لهذه الألعاب.

الأهمية التطبيقية

تنبع الأهمية التطبيقية للبحث من نتائجه الميدانية والحلول والآليات التي تساعد المسؤولين في المجال التعليمي، والإرشاد الأسري في معرفة أبعاد مشكلة الألعاب الإلكترونية العنيفة؛ مما يساهم في حل المشكلات الناتجة عن ممارستها على الجانبين التعليمي والأسري، وكذلك مساعدة

متخذي القرار في المؤسسات التعليمية، وإشعارهم مدى أهمية عقد الندوات التي تساهم في توعية الطلاب بالمشكلات الناتجة عن هذه الألعاب، وشغل أوقاتهم بالألعاب الإلكترونية الهادفة التي تساعدهم في مجال دراستهم، كما تساعد صناع السياسات في الوصول إلى وضع سياسات، أو تشريعات، أو استراتيجيات فاعلة تعمل على تقنين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة.

ثالثاً: أهداف البحث وتساؤلاته

تمثلت أهداف البحث في هدف رئيس وهو التعرف على الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية، وانبثق من هذا الهدف عدة أهداف فرعية هي:

الهدف الأول: التعرف على واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى طلاب المرحلة الإعدادية.

ولتحقيق هذا الهدف تحاول الباحثة الإجابة على الأسئلة الآتية:

1- ما الوسائل المستخدمة في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة؟
2- ما أنواع الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يمارسها طلاب المرحلة الإعدادية؟
3- ما مصدر المعرفة بالألعاب الإلكترونية العنيفة وكيفية الحصول عليها؟
4- ما الوقت المستغرق في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة؟
5- ما عدد مرات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة؟
6- ما الأماكن التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية العنيفة؟
7- من الأشخاص المفضلين لممارسة الإلكترونية العنيفة معهم؟

الهدف الثاني: تبيان دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى طلاب المرحلة الإعدادية.

ولتحقيق هذا الهدف تحاول الباحثة الإجابة على الأسئلة الآتية:

1- ما دوافع الجذب في الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تدفع الطلاب إلى ممارستها؟
2- ما الدوافع الذاتية المؤدية إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة؟
3- ما الدوافع الأسرية الدافعة إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة؟
4- ما موقف الأسرة من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة؟

الهدف الثالث: رصد المشكلات المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة.

ولتحقيق هذا الهدف تحاول الباحثة الإجابة على الأسئلة الآتية:

1- ما المشكلات الاجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة؟
2- ما المشكلات الصحية والجسدية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة؟
3- ما المشكلات النفسية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة؟
4- ما تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على التحصيل الدراسي؟

الهدف الرابع: التعرف على آليات الحد من ممارسة الإلكترونية العنيفة.

ولتحقيق هذا الهدف تحاول الباحثة الإجابة على الأسئلة الآتية:

1- ما دور الأسرة في الحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة؟
2- ما دور المؤسسات التعليمية في الحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة؟
3- ما دور وسائل الإعلام في الحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة؟

رابعاً: الإطار المفاهيمي للبحث:

تعد خطوة تحديد مفاهيم البحث من الخطوات المهمة في البحث العلمي، وهي من الطرق المنهجية التي يجب ألا يغفلها الباحث لما لها من أهمية تضفيها على موضوع البحث، ولذلك تمثلت مفاهيم البحث الحالي في: مفهوم الألعاب الإلكترونية العنيفة، والمشكلات الاجتماعية، طلاب المرحلة الإعدادية، ويمكن توضيحها في الآتي:

1- مفهوم الألعاب الإلكترونية العنيفة:

يعرف "بياجيه" اللعب بأنه "عبارة عن عملية تمثل أو تعلم تعمل على تحميل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد". ويعرف أيضًا بأنه هو "ضرب من ضروب النشاط الجسدي ينطوي على هدف رئيس هو اللذة والمتعة الناجمة عن ذلك النشاط" (العناني، 2014: 15). أما المفهوم الاجتماعي

للألعاب الإلكترونية فهو "تفاعل بين الناس والآلة للاستفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه" (همال، 2018: 29).

كما تُعرف الألعاب الإلكترونية بأنها "نشاط ينخرط فيه اللاعبون في صراع مصطنع تحدده قواعد معنية، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي". ويتضمن هذا التعريف مجموعة من الأفكار الأساسية التي تتمثل في الآتي:

- النشاط: فالأنشطة أساسية لمنهج الألعاب.
- اللاعبون: اللعبة هي شيء يقوم به واحد أو أكثر من اللاعبين بنشاط. يتفاعل اللاعبون مع نظام اللعبة من أجل تجربة اللعب.
- الاصطناعية: تحافظ الألعاب على حدود مما يسمى "الحياة الحقيقية" في كل من الزمان والمكان.
- الصراع: جميع الألعاب تجسد مسابقة القوى. ويمكن للمنافسة أن تتخذ أشكالاً عديدة، من التعاون إلى المنافسة، من الصراع الفردي مع نظام الألعاب إلى الصراع الاجتماعي متعدد اللاعبين. الصراع هو محور الألعاب.
- القواعد: إن القواعد هي جزء مهم من الألعاب. توفر القواعد الهيكل الذي يحكم اللعب، عن طريق تحديد ما يمكن للاعب القيام به وما لا يمكن القيام به.
- النتيجة القابلة للقياس الكمي: الألعاب لها هدف أو نتيجة قابلة للقياس الكمي. في نهاية المباراة، يكون اللاعب قد فاز أو خسر أو حصل على نوع من النتيجة العددية. النتيجة القابلة للقياس الكمي هي ما يميز اللعبة (Salen& Zimmerman, 2003:80).

أما الألعاب الإلكترونية العنيفة هي "نشاط ينخرط فيه اللاعب في نزاع مفتعل، وغالبًا ما يتم اللعب عن طريق شاشة التلفزيون، أو الحاسوب، أو من خلال الهواتف المحمولة، وتحتوي مشاهد عنف تمتد من العنف اللفظي إلى العنف الجسدي؛ كالتعذيب والقتل وصور الدم"(حسن، وأمين، 2019: 172). كما تُعرف بأنها "هي تلك الألعاب التي تصور المحاولات المتعمدة من قبل أفراد (شخصيات كرتونية غير بشرية أو أشخاص حقيقيين أو أي شيء عدائي) لإلحاق الأذى بالآخرين"(Yao& et al, 2019: 662).

ومن خلال هذه التعريفات، فإن الألعاب الإلكترونية العنيفة تنقسم إلى نوعين:

أ- ألعاب عنف خيالي: حيث توجد شخصية كرتونية تحارب الأعداء لتفادي الفناء، وفي سبيل ذلك تدمر، وتقتل كل ما يعارضها.

ب- ألعاب عنف واقعي: حيث تكون الشخصية ذات ملامح إنسانية وعليها أيضًا أن تحارب وتقتل لتفادي الفناء وهي في سبيل بقائها تقضي على كل المحيطين (عبد الرحمن، 2015: 30-31).

كما تُعرف الألعاب الإلكترونية العنيفة بأنها "ألعاب تنطوي على مواجهات قتالية اعتمادًا على فنون القتال اليدوية، أو استخدام الأسلحة وإطلاق النيران على أهداف محددة، وتتم من خلال مواجهات مباشرة مع اللاعب وبين لاعبين آخرين في العالم الافتراضي" (الدهشان، وسويلم، 2021: 7).

تُعرف الألعاب الإلكترونية العنيفة إجرائيًا بأنها هي "مجموعة الألعاب التي تتسم بالعنف والقتال، ويمارسها طلاب المرحلة الإعدادية عن طريق الهاتف المحمول، أو الكمبيوتر، أو اللاب توب، أو البلاي ستيشن وغيرها من الوسائل الإلكترونية، وتُمَارَس والإنترنت قيد التشغيل، أو والإنترنت مغلق، مما تؤدي إلى مشكلات اجتماعية، وصحية، ونفسية تؤثر على الطلاب وعلى تحصيلهم الدراسي".

2- مفهوم المشكلات الاجتماعية:

رغم سهولة إدراك المشكلات الاجتماعية والإحساس العميق بها، بل والوعي بمصدرها وانتشارها في المجتمع، إلا أن محاولة تحديد ماهية المشكلة الاجتماعية من الناحية العلمية يجعل الباحث في علم الاجتماع يواجه العديد من المشكلات النظرية والمنهجية في ميدان تعريف المشكلة بشكل دقيق ومحدد، وهذا يتضح من خلال عرض نماذج من تعريفات المشكلة الاجتماعية؛ حيث تعرف القواميس المتخصصة المشكلة الاجتماعية بوصفها موقفًا يؤثر في عدد من الأفراد بحيث يعتقدون، أو يعتقد الأعضاء الآخرون في المجتمع بأن هذا الموقف هو مصدر الصعوبات والمساوئ، وهكذا تصبح المشكلة الاجتماعية موقفًا موضوعيًا من جهة وتفسيرًا اجتماعيًا ذاتيًا من جهة أخرى. حيث ذهب كثير من علماء الاجتماع في تعريف المشكلة الاجتماعية بوصفها انحراف عن قيم المجتمع ومثله العليا ومن أمثلة ذلك تعريف **"روبرتسن"** الذي يعرف المشكلة باعتبارها "تعبر عن التباين بين ما هو كائن بالفعل وبين ما ينبغي أن يكون، أي إنها تمثل ضربًا من التناقض بين المثاليات الاجتماعية المرغوبة والواقع الاجتماعي المعاش" (الخواجة، 2011: 13). كما تعرف أيضًا بأنها "ظروف اجتماعية غير مناسبة تضر بفئة من فئات المجتمع، وتهز القيم والمعايير العامة السائدة في هذا المجتمع" (الخطيب، 2022: 249).

كما يعرفها **"ليمرت"** بأنها هي "انحراف يتم داخل إطار المجتمع، ويدور في دوائر تبدأ من الفرد وتنتهي إلى الجماعة". أما **"فيرتشايلد"** يعرفها بأنها هـى "موقف يتطلب معالجة إصلاحية وينجم عن ظروف المجتمع أو البيئة الاجتماعية، أو يتحتم معه تجميع الوسائل الاجتماعية لمواجهته ولتحسينه" (غيث، 2000: 20، 23).

وقد ذهب **"لورانس فرانك"** بأن المشكلات الاجتماعية هي "أية صعوبة أو سلوك سيء لعدد كبير من الأشخاص نرغب في إزالته أو تصحيحه، كما ذهب **"بـول هورتون" و"جيرالد لزلي"** بأنها هي "الأحوال المؤثرة على عدد من الناس بطرق تعتبر غير مرغوبة والتي نشعر بإمكانية عمل شيء ما نحوها من خلال العمل الاجتماعي الجماعي" (استيتيه، وسرحان، 2011: 23).

ويعرفها **"بيتر" و"لسلي"** بأنها "جزء من السلوك الاجتماعي الذي ينتج عنه تعاسة أو شقاء خاص أو عام، ويتطلب بالتالي إجراءً جماعيًا لمواجهته". ويرى **"روبرت ميرتـون"** أنها هـي التباين أو التناقض بين ما هو موجود في المجتمـع وبـيـن مـا ترغـب مجموعة مهمة من هذا المجتمع بصورة جدية أن يكـون، ويتـأثر هـذا التناقض عن طريقين:

- إما برفع المستويات التي تكون لها فاعلية وعمومية في المجتمع.
- أو باستمرار انحطاط الظروف الاجتماعية التي تؤدي إلى زيادة حدة هذا التناقض أو التباين (صباح، 2020: 18، 19).

ومن هذا المنطلق تُعرف المشكلات الاجتماعية بأنها هي "الحالة الاجتماعية التي تعكس انتهاكًا لقيم الأفراد أو تعاكس أحكامهم عليها شاعرين بها فيحكمون عليها بأنها تشكل مشكلة لهم" بمعنى آخر هي "شعور أو إدراك الأفراد بأن إحدى قيمهم قد انتهكت من قبل البعض فخلقوا مشكلة اجتماعية تحتاج إلى حل" (العمر، 2005: 84).

تعرف المشكلات الاجتماعية إجرائيًا بأنها هي "ظروف اجتماعية غير مناسبة ناتجة عن سوء استخدام طلاب المرحلة الإعدادية للتكنولوجيا الحديثة، وللوسائل الإلكترونية الحديثة، واستغلالها في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تؤدي إلى تعرضهم لمشكلات اجتماعية منها ضعف علاقتهم بالأسرة والأصدقاء، وزيادة ممارستهم للعنف والتنمر تجاه الآخرين، وشعورهم بالغربة والعزلة بين المحيطين، وعدم احترام تقاليد وقيم المجتمع وغيرها من المشكلات الاجتماعية".

3- مفهوم طلاب المرحلة الإعدادية:

يعرف طلاب المرحلة الإعدادية إجرائيًا بأنهم "الطلاب الذين يلتحقون بالصفوف الدراسية الثلاثة في المدارس الإعدادية من الذكور والإناث، ويمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة مثل لعبة ببجي، وفورتي نايت، وفري فاير، وكول أوف ديوتي، ويعانون من مشكلات اجتماعية، وصحية، ونفسية نتيجة ممارستهم لهذه الألعاب مما يؤثر ذلك على تحصيلهم الدراسي".

خامساً: التوجه النظري للبحث

اعتمد البحث الراهن على نظريتين فسرا موضوع الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية، وهما نظرية التفاعلية الرمزية، ونظرية مجتمع المخاطر، بالإضافة إلى بعض المقولات النظرية لكل من " كاستلز"، و" بودريار" للوصول إلى تفسير الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية في ضوء مقولاتهم، ويتمثل ذلك في الآتي:

1- نظرية التفاعلية الرمزية:

إن التفاعلية الرمزية تعود إلى "هربرت بلومر" سنة ١٩٣٧م في مقال تحت عنوان (علم النفس الاجتماعي) صكّ فيه تعبير (التفاعلي الرمزي)، وفي مقال لاحق له سنة ١٩٦٢م بعنوان (المجتمع والتفاعل الرمزي) يؤكد "بلومر" بأن "ميد" وضع أكثر من الآخرين أساس هذا الاتجاه، رغم أنه لم يطور ما ينطوي عليه من منهجية للدراسات الاجتماعية، وفي كتابه "التفاعلية الرمزية" يعرف "هربرت بلومر" التفاعل الرمزي بأنه "خاصية مميزة وفريدة للتفاعل الذي يقع بين الناس، وما يجعل هذا التفاعل فريدًا هو أن الناس يفسرون ويؤولون أفعال بعضهم بدلاً من الاستجابة المجردة لها، إن استجابتهم لا تصنع مباشرة وبدلاً من ذلك تستند إلى المعنى الذي يلصقونه بأفعالهم" (الحوراني، 2008: 28).

وتشير نظرية التفاعل الرمزي إلى أن الناس يتصرفون تجاه الأشياء بناءً على المعاني التي تحملها هذه الأشياء بالنسبة لهم؛ وأن معاني هذه الأشياء مشتقة من التفاعلات الاجتماعية مع الآخرين (Roberson& Azaola, 2021: 76)، ووفقًا "لهربرت بلومر"، فإن التفاعل الرمزي يرتكز على ثلاث فرضيات بسيطة وهي (Blumer,1986: 2) :

- **الفرضية الأولى** هي أن البشر يتصرفون تجاه الأشياء على أساس المعاني التي تمتلكها الأشياء لهم.
- **الفرضية الثانية** هي أن معنى مثل هذه الأشياء مستمد من، أو ينشأ من، التفاعل الاجتماعي للفرد مع زملائه.
- **الفرضية الثالثة** هي أن هذه المعاني يتم التعامل معها وتعديلها من خلال عملية تفسيرية يستخدمها الشخص في التعامل مع الأشياء التي يواجهها.

وترتكز نظرية التفاعل الرمزي على أنماط الاستجابة المتسلسلة والمتبادلة التي يتكيف فيها المتفاعلون مع سلوك بعضهم البعض، ويلاحظون ردود أفعالهم، ويفسرون المعاني من تلك الردود، ثم تكييف تحركاتهم التالية وفقًا لتلك التفسيرات. فمن المفترض أن تكون العملية الرئيسية التي توجه هذه التسلسلات من الإجراءات هي محاولة الفرد لاكتساب أو الحفاظ على إحساس ذي معنى بالذات. يمكن أن تؤدي تسلسلات التفاعل، خاصةً إذا كانت تهدد مطالبات الهوية، في بعض الأحيان إلى سلوك غير قانوني، على الرغم من عدم وجود نية إجرامية مقصودة في الأصل، ويمكن أن يحدد المسار الذي يسلكه هذا التفاعل في كثير من الأحيان مدى السلوك الانحرافي وشكله المحدد (Padhy,2006: 63).

ومن هنا تهتم التفاعلية الرمزية بتفسير طبيعة التفاعل الاجتماعي للفرد مع غيره، والتعرف على الرموز التي يتبادلها مع الآخرين والمعاني التي تحملها، والمجتمع الافتراضي كالمجتمع الواقعي يضم العديد من الأفراد الذين يتفاعلون مع بعضهم بمختلف الوسائط الإلكترونية، مشكلين بذلك رموزًا ومعانٍ جديدة، وبذلك يلعب هذا المجتمع دورًا في إعادة إنتاج الثقافة؛ لأن التفاعل المستمر للفرد في المجتمع الافتراضي وتعرضه لمضامين مختلفة القيم والثقافات والأفكار بشكل فردي، يجعل كل فرد يفسرها بتأويله الخاص، فيتبنى أفكارًا ومعاني ورموزًا وقيمًا جديدة، والتي ستؤدي به إلى العيش في صراع بين ثقافته الافتراضية وثقافته الأصلية (السعيد، 2023: 597).

ومن ثم يرى أصحاب التفاعلية الرمزية أن الشخصية لا تصبح ثابتة، كما أن عملية التنشئة الاجتماعية تستمر مدى الحياة. وإلى جانب أهمية الأم يكون الآباء والأجداد والمعلمون في نفس مستوى الأهمية للطفل والبالغ معًا. كما أن العالم الخارجي بما فيه من أشخاص وأفكار ومعاني لا بد من أخذه في الاعتبار في الاعتبار عند تفسير نمو الطفل، أو في موجهات التنشئة الاجتماعية، أو في تطور سمات الشخصية حتى مرحلة متأخرة من الحياة (لطفي، 2008: 393).

ومن هذا المنطلق يرى أصحاب هذه النظرية أن العنف نتاج لعملية التعلم الاجتماعي، فمع التنشئة الاجتماعية المبكرة يتعلم الأطفال العنف سواء من الآباء، أو الأقارب، أو الأصدقاء، وبملاحظتهم للعالم وللحياة الاجتماعية من حولهم يبدو العنف لهم وكأنه أداة ضرورية للبقاء والنجاح، فالأفراد إذن يتعلمون العنف، بنفس الطريقة التي يتعلمون بها أي نوع آخر من أنواع السلوك (معتوق، 2012: 207). إن سلوك العنف يتم تعمله من خلال عملية تعلم الأدوار المرتبطة بالجنس (النوع)، فإن كثيرًا من الآباء يعتبرون العنف جزءًا ضروريًا من الحياة، ونمطًا سلوكيًا يجب أن يتعلمه الأطفال خاصة الذكور، ومن خلال عملية التنشئة الاجتماعية يتم تعليم الأولاد سلوك العنف عندما يتم تشجيعهم على الخشونة والاعتماد على النفس، بينما يتم تعليم الإناث الطاعة، وعندما ينمو الأطفال، نجد أن كثيرًا من الأولاد يواجهون المواقف التي قد تطلب الاستجابة المتسمة بالعنف.

وفي ضوء نظرية التفاعل نجد أن العنف سلوك يتعلمه الناس، بمعنى أنه يمكن تجنب العنف عن طريق عدم تعلمه، وبالتالي يمكن التخفيف من حدة العنف داخل المجتمع عن طريق تغيير محتوى أو مضمون عملية التنشئة الاجتماعية وإحداث بعض التغيرات الثقافية، وإعداد بعض البرامج القوية الفعالة لعلاج مشكلة العنف من خلال المدارس ووسائل الإعلام (لطفي، 2008: 394).

ويمكن توظيف نظرية التفاعلية الرمزية في موضوع البحث بأن الطلاب يعرفون الألعاب الإلكترونية العنيفة من خلال الأصدقاء، أو من أحد الأقارب أي من خلال التفاعل الاجتماعي للطلاب مع زملائهم، كما أن تفاعل الطلاب المستمر مع الألعاب الإلكترونية العنيفة تجعله يعيش في مجتمع افتراضي له قيم رموز وثقافة وأفكار خاصة به، مما يفسرها الطالب بتأويله الخاص به، مما يؤدي إلى تبنيه لرموز وقيم جديدة مختلفة عن رموز وقيم وأفكار العالم الواقعي، مما يؤدي به الأمر إلى العيش في صراع بين ثقافة المجتمع الافتراضي، وثقافة العالم الواقعي.

ومن هذا المنطلق يأتي دور الأسرة في عملية التنشئة الاجتماعية التي تعتبر عملية مستمرة مهما بلغ سن الأبناء، فإنها ليست مقصورة على مرحلة عمرية معينة، ولكنها مستمرة حتى مراحل متقدمة من الحياة، لأن الشخصية ليست ثابتة، ويمكن أن يحدث بها بعض التغيرات السلبية كالناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، فهنا الأبناء لا يحتاجون إلى جهود الأم فقط لتقويم أفعالهم وسلوكهم، بل يحتاجون إلى جهود الآباء، والأجداد، والمعلمون أيضًا لتقويم أفعالهم وسلوكهم الذي طرأ عليهم تغيرات سلبية نتيجة ممارسة هذه الألعاب، وذلك لحماية الأبناء من أي مؤثرات خارجية

يمكن أن تؤدي إلى مشكلات اجتماعية، وصحية، ونفسية لأبنائهم، أو تؤثر على دراستهم.

إن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تزيد من عنف ممارسيها، وذلك لأن العنف وفقًا لنظرية التفاعلية الرمزية هو عنف ناتج عن التعلم الاجتماعي، فيتعلمه الطالب سواء من والديه، أو الأقارب، أو من العالم الخارجي الذي يتسم بالعنف، مما يعني أن العنف الذي يتسم به بعض الطلاب الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة ناتج عن تعلمهم العنف من هذه الألعاب، وينقلون هذا العنف إلى العالم الواقعي، ويرون بأنه أداة ضرورية للحياة وللبقاء والنجاح، وخاصة أن بعض الآباء يشجعون أبناءهم الذكور على العنف، ويرون بأن الذكر لا بد أن ينشأ على الخشونة والاعتماد على النفس، ولكن لا بد من معالجة العنف عن طريق تغيير مضمون عملية التنشئة الاجتماعية، وتعديل بعض الأفكار الثقافية التي يعتقدها بعض الآباء حول العنف، بالإضافة إلى تفعيل برامج فعالة في كل من المؤسسات التعليمية وسائل الإعلام للحد من العنف.

2- نظرية مجتمع المخاطر:

يعد " أولريش بيك" من صاغ مصطلح "مجتمع المخاطر" في كتابه "مجتمع المخاطرة" الذي نشر لأول مرة في ألمانيا عام 1986م. وادعى "بيك" فيما بعد أنه طور نظرية قادرة على وصف التغيرات الاجتماعية المهمة على مستوى دولي، والتي من شأنها أن تؤدي إلى مجتمع المخاطر العالمي (Zinn, 2008: 18)، ويعرف "بيك" المخاطر على أنها "طريقة منهجية للتعامل مع المخاطر وانعدام الأمن الناجم عن التحديث نفسه" (Miles, 2001: 128-129).

تفرق نظرية مجتمع المخاطر العالمي بين المخاطر الحديثة والقديمة وتفترض: أن أنماط المخاطرة الحديثة التي تقوم بتفعيل التنبؤ العالمي بالكوارث العالمية تزعزع أسس المجتمعات الحديثة. هذه المخاطر العالمية تتميز بثلاث سمات:

- عدم التمركز: إن أسبابها وآثارها لا تقتصر على مكان أو نطاق جغرافي، فهي من حيث المبدأ صالحة لكل مكان وزمان.
- عدم قابليته للحساب والتقدير: من حيث المبدأ، فإن نتائجها لا يمكن حسابها فالأمر يتعلق بشكل أساسي بمخاطر "افتراضية" ترتكز على عدم معرفة ناتجة عن العلوم، وعلى اختلاف معياري في الرأي.

- عدم قابليتها للتعويض: إن نطاق الأمان في الحداثة الأولى لم يقم باستبعاد الخسائر (حتى الكبيرة منها) لكنه اعتبر هذه الخسائر ممكنة التعويض، وأن عواقبها الضارة يمكن معالجتها (عن طريق الأموال وغيرها). لكن عندما حدثت تغيرات المناخ بشكل لا يمكن معالجته، وعندما أتاح علم الجينات الوراثية لدى الإنسان تدخلات في الوجود البشري لا يمكن معالجتها، فإن هذه الحلول أصبحت متأخرة جدًا (بيك، 2013: 104).

ومن منظور بيك، تعد المخاطر بمثابة الآثار السلبية أو التكاليف المترتبة على المسار التطوري الخاص أو نمط الحداثة الذي يميز المجتمعات الحديثة؛ وتتمثل وجهة نظره في أن التكاليف المترتبة على الحداثة تزيد كثيرًا عن الفوائد الخاصة بها. وكما يرى بيك، فإن مجتمع المخاطر إنما يعني فترة زمنية تسود خلالها حالة من النقاش والجدل الاجتماعي.

أما عن طبيعة المخاطر، فنجدها تتسم بالأهمية عند إدراكها؛ وذلك للأسباب التالية:

١- غالبًا ما تتسم آثارها بأنها غير ملموسة وبعيدة المدى.

٢- تتسم بالشك و عدم القدرة على التنبؤ؛ وبالتالي يكون من الصعب التأمين ضدها.

3- غالبًا ما تكون غير معروفة؛ حيث إن هؤلاء الأفراد الذين يتعرضون لخطر ما غالبًا ما يكونون غير مدركين لذلك (جلبي، وعبده، 2011: 199- 200).

ومن هذا المنطلق، فإن نظرية المخاطرة في جوهرها محاولة لفهم التغير الاجتماعي في العالم المعاصر، ويعد استعمال التكنولوجيا المتقدمة - التي تتحدى المفاهيم التقليدية للزمان والمكان لكي تغير شكل الاتصال بين البشر – مثالاً للظواهر التي يتعين أن نأخذها في اعتبارنا. فالهواتف المحمولة، وأجهزة الكمبيوتر، والتكنولوجيا الرقمية التي ظهرت منذ مدة قصيرة نسبيًا لم يكن أحد يسمع عنها؛ ومن المؤكد أن الناس في سنوات ستينيات وسبعينيات القرن العشرين لم يكونوا قد عرفوها في سنوات عمرهم وهم شباب. أما الجيل الأصغر سنًا، فإنهم لا يعرفون الحياة بدون هذه التكنولوجيا؛ فالحقيقة أنهم يعرفون أنفسهم وفقًا لامتلاكهم أجهزة الآي بودز، والأي فون، والإم بي ثري، وما أشبه ذلك. ومن ثم يتضح مدى عمق تأثير التغير على هويتنا، ونظرًا لأن الأفراد ينتقون خيارات "أسلوب حياتهم" من بين هذا العدد الكبير للأشياء المتاحة، فإنهم بهذا يقومون بتقدير حسابات الخطر (بروان، 2012: 397- 398).

أما **"أنتوني جيدنز"** فيرى أننا نشهد مرحلة تاريخية من مراحل تطور الاتصال الإلكتروني، مرحلة لها ثقافتها الخاصة بها، والمختلفة إلى حد بعيد عما سبقها من الأشكال الثقافية التي عرفتها المجتمعات عبر مسيرتها الثقافية الطويلة. فإننا، برأيه، أمام مرحلة غير مسبوقة من مراحل التغير الثقافي والاجتماعي والتواصلي الذي تشهده مجتمعات الحداثة وما بعد الحداثة. وتتم عملية إنتاج هذه الثقافة بسرعة فائقة لا يكاد يستوعبها الأفراد، وبطريقة لا تترك لديهم وقتًا كافيًا للتكيف معها؛ إذ تبقيهم في عملية استهلاك متواصل، ما إن يبدأوا بالتكيف مع نمط منها حتى يجدوا أنفسهم مواجهون بنمط آخر جديد، يتطلب هو الآخر منهم تكيفًا جديدًا معه. فليست الثقافة بهذا الشكل، برأيه، سوى سلعة كباقي السلع، تتحدد قيمتها بالمردود المادي الذي تعود به (صالح، 2020: 59).

لا تقتصر العولمة على الأنساق العالمية الكبرى، بل تمتد آثارها إلى حياتنا الشخصية، وإلى الطريقة التي نتصور بها أنفسنا وأنماط ارتباطنا بالآخرين، إن قوى العولمة تدخل سياقاتنا المحلية، وتقتحم حياتنا الشخصية الحميمة، سواء عن طريق المصادر اللاشخصية، مثل وسائل الإعلام والإنترنت، أو عبر الاتصالات الشخصية مع أناس من بلدان وثقافات مختلفة (غدنز، 2005: 153). فإن الاتصال الإلكتروني المباشر ليس مجرد طريقة لنقل المعلومات والأخبار بسرعة. إن وجوده، فضلاً عن ذلك، يغير تركيب حياتنا، سواء كنا أغنياء أو فقراء (جيدنز، 2003: 31).

ومن هذا المنطلق ووفقًا لنظرية مجتمع المخاطر فإن المشكلات المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة من الصعب حساب نتائجها، لأنها ترتكز على عدم الوعي الأسرة والأبناء بخطورة ممارستهم لهذه الألعاب، بالإضافة إلى عدم القدرة على تعويض الخسائر الناتجة عن ممارسة هذه الألعاب لأن بعض هذه الألعاب يمكن أن يؤدي إلى الانتحار، وبعضها قد يؤدي إلى توقف عضلة القلب نتيجة الاندماج في اللعب، والاستثارة أثناء اللعب، كما قد يكون أثر ممارسة هذه الألعاب بعيد المدى من خلال التأثير بالسلب على الروابط الأسرية، واكتساب سلوكيات غير سوية كالتنمر على الآخرين، وتعلم قيم وتقاليد مختلفة عن مجتمعنا، وانخفاض مستوى التحصيل الدراسي للطالب وهذا يعد عائقًا في تحقيق ما يهدف إلى الوصول إليه في المستقبل من الناحية العلمية، وذلك نتيجة انشغاله ساعات طويلة لممارسة هذه الألعاب.

ووفقًا لنظرية مجتمع المخاطر فإن الأصغر سنًا لا يستطيعون العيش بدون التكنولوجيا عكس الأكبر سنًا فإنهم كانوا لا يعرفون عن التكنولوجيا شيئًا عكس الصغار الذين لا يستطيعون إكمال يومهم بدون الهاتف المحمول، أو الكمبيوتر، أو البلاي ستيشن لممارسة الألعاب الإلكترونية

العنيفة، ويوضح ذلك عمق تأثير التغير على ثقافتنا وحياتنا، وهذا ما أكد عليه "جيدنز" بأننا أمام مرحلة غير مسبوقة من مراحل التغير الثقافي، والاجتماعي، والتواصلي والدليل على ذلك أن عملية إنتاج هذه الألعاب أصبح يحدث بسرعة فائقة، ففي حين لم ينتهِ الطالب من ممارسة أحد الألعاب، يظهر إصدار حديث لهذه الألعاب، أو تظهر لعبة أخرى أكثر حداثة من السابقة فيبدأ في التكيف مع اللعبة الجديدة، أو الإصدار الجديد ليبقى بذلك في عملية استهلاك متواصل، وخاصة أن الطالب يستطيع الحصول بسهولة على هذه الألعاب من خلال تحميلها عبر الإنترنت.

ولقد اعتمدت الباحثة على بعض المقولات النظرية لاثنين من العلماء الذين لا يمكن إغفال مقولاتهم في موضوع البحث وهما:

- **كاستلز**: أشار "كاستلز" إلى مصطلح "الفردية الشبكية" الذي يشير إلى حدوث تحول تاريخي في التأكيد الذي انتقل من الولاءات طويلة المدى بين العائلة والأصدقاء والمجتمعات القائمة على المكان إلى الشبكات الاجتماعية الأكثر انتشارًا وتغيرًا كما أوضح أن شبكة الإنترنت ساعدت في تحويل تركيز النمو الفردي والاجتماعي بعيدًا عن الروابط القوية وتوجيهه نحو الروابط الضعيفة (أورتون، وآخرون، 2021: 31- 32).
- **بودريار:** يتقدم بودريار بفرضية أن المجتمع المعولم الذي خلقت حوله وسائل الإعلام الجماهيري الرقمي قدرًا كبيرًا من الرموز المشبعة بالمعاني الذاتية المرجعية هو عالم زالت منه علاقة الدال بالمدلول، وباتت الدلالة فيه والمعاني غريبة عن الواقع الذي صار واقع هذه المعاني، لا واقعه هو بالذات.

وعليه يعتبر بودريار أن العالم أصبح مجرد صورة نقلاً عن صورة، وأصبح العالم مجموعة من عمليات الاصطناع والصور بلا صلة أو علاقة (مرجعية) مع أصل محدد في الواقع، بل تكون هذه المصطنعات (الصور) هي المهيمنة والواقع محجوب (مختف).

وهكذا ضاع مبدأ الواقع في متاهة المصطنعات (الصور) اللامتناهية، المتخيلة والوهمية التي تروجها الميديا. وبذلك يفقد الواقع وجوده، ليصبح تلك النسخ المصطنعة رقميًا عبر أجهزة الكومبيوتر. وعليه فإننا نعيش الآن في عالم "فوق الواقع"، هو العالم التكنولوجي الافتراضي (بودريار، 2008: 18)، فإن ما يربط الأشخاص بشاشة الحاسوب هي علاقة تداخل جذري وليس فقط علاقة تفاعلية، تحولت إلى طبقة خارجية للشاشة، وفي ظل هذا التداخل الفوري بين الصورة الافتراضية والدماغ، نتجت اختلالات تصيب الجسد مثل تلك التي تصيب الحاسوب (بودريار، 2013: 16).

تستخلص الباحثة مما سبق بعض القضايا النظرية التي تتمثل في الآتي:

- وفقًا لما أوضحه "كاستلز" عن الشبكات الاجتماعية، والإنترنت، فإنه نتيجة لطول ساعات ممارسة الطلاب للألعاب الإلكترونية العنيفة تحول انتماؤهم من العائلة، والأصدقاء، والمجتمع، إلى الانتماء إلى العالم الافتراضي؛ مما أدى ذلك إلى ضعف الروابط والعلاقات الاجتماعية مع الأسرة والمحيطين.
- أن الطلاب الممارسين للألعاب الإلكترونية العنيفة يعيشون في عالم وهمي افتراضي يختلف عن الواقع، وأصبح هذا العالم الافتراضي هو المهيمن على الواقع، مما أدى إلى حجب الواقع وفقًا لما أشار إليه "بودريار"، حيث أصبح الطالب يصدق ما يمارسه دون التفرقة بين ما هو خيالي وما هو واقعي، مما أدى إلى استبدال الافتراضي بالواقعي وأصبح الافتراضي هو المهيمن.
- إن علاقة الطالب بجهاز الكمبيوتر أو الهاتف المحمول أو غيرها من وسائل التكنولوجيا الحديثة أصبحت علاقة قوية جذرية، بل أصبح لا يتخيل حياته بدون هذه الوسائل، فتحولت علاقته بهذه الوسائل من علاقة تفاعلية نفعية إلى علاقة جذرية كلية أصبح المسيطر فيها هذه الوسائل، مع فقد السيطرة على التحكم في استغلالها بشكل إيجابي، مما نتج عن ذلك إلى إصابته بمشكلات اجتماعية، وجسدية، ونفسية، كالمشكلات التي تصيب جهاز الكمبيوتر.

سادسًا: الإجراءات المنهجية للبحث

لتحقيق أهداف البحث اعتمدت الباحثة على مجموعة من الإجراءات المنهجية وذلك انطلاقًا من المنهج العلمي تمثلت هذه الإجراءات في التالي:

(1)أسلوب البحث:

لتحقيق تساؤلات البحث اعتمد البحث على الأسلوب الوصفي التحليلي، وذلك لأنه يسمح بوصف وتفسير وتحليل البيانات التي تم جمعها حول موضوع الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية، بالإضافة إلى أنه يمكن من خلاله دراسة الظاهرة محل البحث الراهن بشكل دقيق من خلال معرفة أسبابها والتوصل إلى حلول لها.

(٢) طريقه البحث:

اعتمد البحث على طريقتين منهجيتين في دراسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وهما:

أ- **طريقة المسح الاجتماعي بالعينة**: باعتبارها أحد الطرق الكمية التي تفيد في دراسة الظاهرة محل البحث الراهن كما هي في الواقع؛ مما يسهل جمع البيانات والمعلومات عنها، حيث قامت الباحثة بالمسح الاجتماعي بالعينة على طلاب المرحلة الإعدادية بمدارس دمياط الجديدة.

ب- **طريقة المقابلة المتعمقة:** باعتبارها من الطرق الكيفية وذلك للتعمق في أبعاد الظاهرة محل البحث، حيث لجأت الباحثة إلى طريقة المقابلة المتعمقة مع الجهات المسؤولة في المدارس الإعدادية، والتي تتعامل بقرب مع الطلاب وتمثلت في بعض مديرين هذه المدارس، والأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين، وذلك لتدعيم البيانات التي تم جمعها من الطلاب.

(٣) مجتمع البحث:

يتمثل مجتمع البحث بشكل عام في جميع طلاب المرحلة الإعدادية الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة بمدارس مدينة دمياط الجديدة.

(4) عينة البحث وطرق اختيارها:

أ- نوع العينة وطريقه اختيارها:

تمثلت عينة البحث في العينة الاحتمالية (العشوائية)، ونظرًا لأن مجتمع البحث غير متجانس حيث بلغ عدد الطلاب بالمرحلة الإعدادية بمدينة دمياط الجديدة (٧٧٧٢) موزعين على المدارس، فإن مجتمع البحث من حيث النوع يضم كلاً من الذكور والإناث، ومن حيث الصفوف الدراسية يضم كلاً من الطلبة والطالبات من الصف الأول إلى الصف الثالث، وهو ما يشير إلى كبر حجم مجتمع البحث وعدم تجانسه؛ لذلك فالطريقة المناسبة لسحب عينة البحث هي الطريقة الطبقية التي تعد واحدة من طرق العينة العشوائية.

ب- حجم العينة:

بلغ حجم عينة البحث (٣٦٧) مفردة من الطلاب والطالبات موزعين على مدارس الإعدادية بمدينة دمياط الجديدة، والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة حيث ضمت العينة كلاً من الإناث والذكور، وكان عدد الذكور (٢٢٩)، وعدد الإناث (١٣٨) من الطلاب والطالبات بمدارس المرحلة الإعدادية في مدينة دمياط الجديدة، ومن حيث الصفوف الدراسية،

فلقد ضمت العينة الطلاب والطالبات من الصف الأول إلى الصف الثالث، وتم تحديد حجم العينة باستخدام معادلة ستيفن ثامبسون وهي كالتالي:

$$n = \frac{N \times p(1-p)}{\left[\left[N-1 \times \left(d^2 \div z^2\right)\right] + p(1-p)\right]}$$

حيث N حجم المجتمع، وz الدرجة المعيارية لمستوى معنوية 0,05 ومستوى ثقة 0,95 تساوي 1,69، وd نسبة الخطأ وتساوي 0,05، وp القيمة الاحتمالية وتساوي 0,50، وبتطبيق المعادلة على مجتمع البحث المكون من (٧٧٧٢) من الطلاب بالمدارس الإعدادية بمدينة دمياط الجديدة وبالتالي كان إجمالي حجم العينة (367)، ثم تم تقسيم مجتمع البحث إلى ثلاث طبقات بناءً على اتباع قانون العينة الطبقية وهو كالتالي:

$$n_h = (N_h / N) * n$$

حيث أن n_h تساوي حجم العينة الطبقية h، و Nh تساوي حجم الطبقة الواحدة h، وN تساوي حجم المجتمع بالكامل، وn تساوي حجم العينة المراد التطبيق عليها والتي تم استخراجها من خلال معادلة ستيفن ثامبسون.

فضلاً عن ذلك تم تطبيق دليل مقابلة متعمقة مع المسؤولين من المديرين، والأخصائيين الاجتماعيين، والنفسين بالمدارس الإعدادية وذلك لتدعيم النتائج التي تم توصل إليها الاستبيان، حيث طُبِّقَت المقابلة المتعمقة على (15) من المبحوثين، حيث كان معظم المديرين، والأخصائيين الاجتماعيين، والنفسيين في هذه المدارس من الإناث؛ لذلك جاء عدد الإناث (14) في مقابل ذكر واحد فقط، ويعمل أخصائي اجتماعي. ويوضح الجدول التالي حجم عينة البحث من الطلاب والطالبات وفقًا لكل مدرسة من المدارس الإعدادية بمدينة دمياط الجديدة.

جدول رقم (1)
توزيع عينة البحث من الطلاب وفقًا للمدارس الإعدادية الملتحقين بها

المدرسة	التكرارات	النسبة المئوية
طارق بن زياد	١٥	4,1
رياض الصالحين	١٩	5,2
معاذ بن جبل	٢٠	5,4
بلال بن رباح	٨	2,2
الكفراوي الإعدادية للتعليم الأساسي	٢٩	7,9
السيدة عائشة الإعدادية للتعليم الأساسي	٢١	5,7
المستقبل الإعدادية	٣٥	9,5
ش/ محمود صلاح زهيري الإعدادية	٢٣	6,3
يناير الإعدادية للتعليم الأساسي ٢٥	٢١	5,7
علي بن ابي طالب	٢٠	5,5
السيدة خديجة الإعدادية للتعليم الأساسي	٢٧	7,4
خالد بن الوليد الإعدادية	٣٠	8,2
الدكتور أحمد زويل الإعدادية	٢٥	6,8
مجمع حسن الزيات الإعدادية	٢٠	5,4
الكفراوي الإعدادية الرسمية للغات	٢٤	6,5
زيد بن حارثة (إعدادي) لغات	١٤	3,8
دمياط الجديدة المتميزة للغات إعدادي	١١	3
طيبة الرسمية المتميزة لغات	٥	1,4
المجموع	٣٦٧	100

يتضح من الجدول السابق أن معظم عينة البحث كانت من مدرسة المستقبل الإعدادية بنسبة 9,5%، بينما كانت أقل نسبة كانت لمدرسة طيبة الرسمية المتميزة لغات بنسبة 1,4%.

ج- خصائص العينة:

جدول رقم (2) يوضح الخصائص الاجتماعية لعينة البحث من الطلاب

المتغيرات		التكرار	النسبة المئوية
النوع	ذكر	229	62,4
	أنثى	138	37,6
	المجموع	**367**	**100**
السن	من 11- 13	241	65,7
	من 14- 15	126	34,3
	المجموع	**367**	**100**
المتغيرات		**التكرار**	**النسبة المئوية**
السنة الدراسية	الصف الأول	179	48,8
	الصف الثاني	181	49,3
	الصف الثالث	7	1,9

	المجموع	**367**	**100**
الحالة التعليمية للأب	أمي	4	1,1
	يقرأ ويكتب	35	9,5
	مؤهل متوسط	62	16,9
	مؤهل فوق المتوسط	36	9,8
	مؤهل جامعي	207	56,4
	مؤهل فوق الجامعي	23	6,3
	المجموع	**367**	**100**
الحالة التعليمية للأم	أمي	6	1,6
	تقرأ وتكتب	33	9
	مؤهل متوسط	54	14,7
	مؤهل فوق المتوسط	38	10,4
	مؤهل جامعي	212	57,8
	مؤهل فوق الجامعي	24	6,5
	المجموع	**367**	**100**
الحالة الاجتماعية للوالدين	متزوجان	339	92,4
	مطلقان	15	4,1
	الأم متوفية	3	0,8
	الأب متوفي	10	2,7
	المجموع	**367**	**100**
الحالة المهنية للأب	موظف حكومي	93	25,3
	موظف قطاع خاص	91	24,8
	أعمال حرة	183	49,9
	المجموع	**367**	**100**
الحالة المهنية للأم	موظفة حكومية	79	21,5
	موظفة قطاع خاص	13	3,5
	أعمال حرة	46	12,5
	ربة منزل	229	62,4
	المجموع	**367**	**100**
الدخل الشهري للأسرة	أقل من 1500	18	4,9
	من 1500- 4000	64	17,4
	من 4000- 7000	110	30
	أكثر من 7000	175	47,7
	المجموع	**367**	**100**

- **وفقًا للنوع:** اتضح أن غالبية أفراد العينة من الذكور بنسبة ٦٢,٤%، بينما جاءت نسبة الإناث ٣٧,٦%، ويتضح من هذه النتيجة أن الذكور أكثر الممارسين للألعاب الإلكترونية العنيفة أكثر من الإناث، ويرجع ذلك إلى أن الذكور يفضلون هذه الأنواع من الألعاب، بينما يميل الإناث إلى هوايات أخرى كالرسم، أو مشاهدة المسلسلات والأفلام. وتتفق هذه

النتيجة مع دراسة **(عبد الخالق، ٢٠٢١)** بأن الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية العنيفة عن الإناث.

- **وفقًا للسن:** تبين التحليلات الإحصائية للجدول السابق أن معظم عينة البحث يقعون في الفئة العمرية من (١١- ١٣ سنة) بنسبة ٦٥,٧%، ثم يليها من يقعون في الفئة العمرية من (١٤- ١٥ سنة) بنسبة ٣٤,٣%، ويعتبر ذلك هو العمر المعتاد للطلاب في المرحلة الإعدادية.
- **وفقًا للسنة الدراسية:** اتضح أن معظم عينة البحث تقع في فئة الصف الثاني بنسبة ٤٩,٣%، ثم يليها الصف الأول بنسبة ٤٨,٣%، ثم يليها من هم في الصف الثالث بنسبة ١,٩%، وتزداد نسبة من هم في الصف الثاني والأول الإعدادي؛ لأن في هذه الصفوف يوجد بها أعمال سنة التي تعتبر من متطلبات النجاح في هذين الصفين، بينما في الصف الثالث الإعدادي لا يوجد أعمال سنة؛ لذلك يكتفي الطلاب بالدروس الخصوصية عن الذهاب إلى المدرسة، وإن ذهب بعضهم للمدرسة يذهبون كنوع من الترفيه، وهذا إن دل على شيء فإنه يدل على تراجع دور المدرسة كمؤسسة من المؤسسات التعليمية بعد الأسرة، مما أدى ذلك إلى تقلص دورها كمؤسسة للتعليم والتربية، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **(عبد الخالق، ٢٠٢١)** بأن أغلبية أفراد عينة الدراسة من طلاب الصف الثاني الإعدادي يليهم طلاب الصف الأول الإعدادي ثم طلاب الصف الثالث الإعدادي من حيث وجودهم بالمدرسة.
- **وفقًا للحالة التعليمية للأب:** اتضح من التحليلات الإحصائية للجدول السابق أن غالبية عينة البحث والدهم حاصل على مؤهل جامعي بنسبة ٥٦,٤%، ثم يليها في الترتيب الثاني الحاصل على مؤهل متوسط بنسبة ١٦,٩%، ثم يليها في الترتيب الثالث الحاصل على مؤهل فوق المتوسط بنسبة ٩,٨%، ثم يليها في الترتيب الرابع من يعرف يقرأ ويكتب بنسبة ٩,٥%، ثم يليها في الترتيب الخامس مؤهل فوق الجامعي بنسبة ٦,٣%، ثم يليها في الترتيب السادس والأخير الأمي الذي لا يعرف يقرأ أو يكتب وذلك بنسبة ١,١%، ويتضح من خلال ذلك أن معظم أفراد العينة والدهم حاصل على مؤهل جامعي معنى ذلك أنه يجب أن يكونوا على وعي بخطورة الألعاب الإلكترونية العنيفة على أبنائهم.
- **وفقًا للحالة التعليمية للأم:** اتضح أن معظم عينة البحث والدتهم حاصلة على مؤهل جامعي بنسبة ٥٧,٨%، وهذا يعني التوافق التعليمي مع الأب، وهذا يعود بالفائدة على الأبناء وخاصة أن الوالدين متعلمان ويجب أن يكونا على وعي بخطورة هذه الألعاب وحماية أبنائهما من ممارستها، ولكن ما لوحظ أثناء البحث الميداني أن تعليم الوالدين لم

يؤدِ دورًا في حماية الأبناء من ممارسة هذه الألعاب، ثم يليها في الترتيب الثاني الحاصلة على مؤهل متوسط بنسبة ١٤,٦%، ثم يليها في الترتيب الثالث مؤهل فوق المتوسط بنسبة ١٠,٤%، ويليها في الترتيب الرابع من تقرأ وتكتب بنسبة ٩%، ويليها في الترتيب الخامس الحاصلة على مؤهل فوق الجامعي بنسبة ٦,٥%، ويليها في الترتيب السادس والأخير من تقع في فئة أمي بنسبة ١,٦%.

- **وفقًا للحالة الاجتماعية للوالدين:** اتضح أن معظم عينة البحث والديهم متزوجان وذلك بنسبة ٩٢,٤%، ثم يليها مطلقان بنسبة ٤,١%، ثم يليها الأب متوفي بنسبة ٢,٧%، ثم يليها الأم متوفية بنسبة ٠,٨%، معنى ذلك أن بالنسبة لمعظم من والديهم متزوجين فإنهم قد يعانون من التفكك الأسري المعنوي فقد تكثر في أسرهم المشاكل الأسرية، أو أن الوالدين منشغلان عنهم بسبب العمل، أو ضغوط الحياة، أو بسبب هجرة الأب، وكلها دوافع تؤثر على الأبناء بالسلب، وتدفعهم إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة. أما البعض الآخر من عينة البحث تعاني من التفكك الأسري المادي، وهذا قد يؤدي إلى ضعف الرقابة عليهم.
- **وفقًا للحالة المهنية للأب:** اتضح أن معظم عينة البحث يعمل آبائهم في أعمال حرة بنسبة ٤٩,٩%، ثم يليها في الترتيب الثاني من يعمل موظفًا حكوميًا بنسبة ٢٥,٣%، ثم يليها في الترتيب الثالث والأخير من يعملون في قطاع خاص بنسبة ٢٤,٨%.
- **وفقًا للحالة المهنية للأم:** تبين من الجدول السابق أن معظم أفراد العينة والدتهم ربة منزل وذلك بنسبة ٦٤,٤%، ثم يليها في الترتيب الثاني من تعمل والدتهم موظفة حكومية بنسبة ٢١,٥%، ثم يليها في الترتيب الثالث من تعمل والدتهم في أعمال حرة بنسبة ١٢,٥%، ثم يليها في الترتيب الرابع والأخير من تعمل والدتهم في قطاع خاص بنسبة ٣,٥%.
- **وفقًا للدخل الشهري للأسرة:** اتضح أن معظم عينة البحث دخل أسرتهم أكثر من ٧٠٠٠ جنيه بنسبة ٤٧,٧% ويرجع ذلك إلى أن بعض الطلاب يعمل والدهم في الخارج، والبعض الآخر الأب والأم يعملان أيضًا لذلك جاء الدخل الشهري أكثر من٧٠٠٠ جنيه، ثم يليها في الترتيب الثاني من دخلهم الشهري من ٤٠٠٠- ٧٠٠٠ جنيه بنسبة ٣٠%، ثم يليها في الترتيب الثالث من دخلهم الشهري من ١٥٠٠- ٤٠٠٠جنيه بنسبة ١٧,٤%، ثم يليها في الترتيب الأخير من دخل أسرتهم الشهري أقل من ١٥٠٠ بنسبة ٤,٩%، وجاء هذا الدخل في الترتيب الأخير لأن بعض المبحوثين والديهم متوفيين أو مطلقين

فأسرتهم تعتمد على المعونات من المحيطين بهم، أو من الجمعيات ولا تعمل والدتهم لذلك جاء في الترتيب الأخير.

- **خصائص عينة البحث من المسؤولين**

- **وفقًا للنوع:** اتضح أن معظم عينة البحث من المسؤولين من الإناث وتمثلوا في (١٤ من المبحوثين)، ثم يليها مبحوث واحد فقط من الذكور، وهذا لاحظته الباحثة أن معظم المسؤولين من الأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين والمديرين من الإناث.
- **وفقًا للسن:** تبين أن معظم عينة البحث من المسؤولين يقعون في الفئة العمرية من (٤٩- ٥٨ سنة) وتمثلوا في (٩ مبحوثين)، ثم يليها من يقعون في الفئة العمرية من (٣٨- ٤٨ سنة) وتمثلوا في (٦ مبحوثين).
- **وفقًا للحالة الزواجية:** اتضح أن جميع عينة البحث من المسؤولين متزوجون.
- **وفقًا للمستوى التعليمي:** اتضح أن معظمهم حاصلون على مؤهلات جامعية وتمثلوا في (١٤ من المبحوثين)، ثم يليها مبحوثة واحدة فقط حاصلة على مؤهل فوق الجامعي، واتضح أن جميع المبحوثين حاصلون على المؤهلات المناسبة لوظائفهم كأخصائي اجتماعي، أو أخصائي نفسي.
- **وفقًا لسنوات الخبرة:** تبين أن سنوات الخبرة لمعظم المبحوثين من المسؤولين جاء في الترتيب الأول من (١٠- ٢٠ عامًا) وتمثلوا في (١٠ مبحوثين)، ثم يليها في الترتيب الثاني والأخير من كانت سنوات خبرتهم من (٢١- ٣٠ عامًا) وتمثلوا في (٥ مبحوثين).
- **وفقًا للدخل الشهري:** اتضح أن جميع المبحوثين يتراوح دخلهم الشهري من (٣٠٠٠- ٥٠٠٠ جنيهًا).

(5) أدوات جمع البيانات:

- **استمارة الاستبيان**: اعتمد البحث على أداة الاستبيان والتي طُبِّقَت على طلاب المرحلة الإعدادية، وتم تصميمها كالتالي: البيانات الأولية، بالإضافة إلى اشتمالها على أربعة محاور، وتحتوي هذه المحاور على عدد من الأسئلة المتعلقة بأهداف البحث، ومن ثم احتوى المحور الأول على الأسئلة المتعلقة بالهدف الأول من أهداف البحث وهو معرفة واقع

ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى طلاب المرحلة الإعدادية، واحتوى المحور الثاني على الأسئلة المتعلقة بالهدف الثاني وهو دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى طلاب المرحلة الإعدادية، واحتوى المحور الثالث على الأسئلة المتعلقة بالهدف الثالث المشكلات المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، واحتوى المحور الرابع على الأسئلة المتعلقة بالهدف الرابع آليات الحد من ممارسة الإلكترونية العنيفة.

ونظرًا لأن المتغيرات التي يجيب عنها الطلاب كانت (موافق، محايد، غير موافق) تم تصميم الاستبيان في شكل مقياس ليكرت ثلاثي بالإضافة لذلك أُعْطِي مقياس ليكرت الثلاثي الأوزان الأتية: موافق= 3، ومحايد =2، وغير موافق=1.

وتم تحديد درجة موافقة العينة تجاه ما يتضمنه موضوع البحث من أسئلة عن طريق حساب المتوسط المرجح لمقياس ليكرت ثلاثي من خلال تحديد اتجاه العينة = أكبر درجة- أقل درجة/ أكبر درجة، أي 3-1/3= 0,66 أي إن المسافة بين كل اتجاه أو استجابة هي (0,66)، ومن ثم تم تحديد معايير للمتوسط المرجح كالتالي: منخفضة (من 1 إلى 1,66)، ومتوسطة (من 1,67 إلى 2,33)، ومرتفعة (من 2,34 إلى 3).

- **دليل المقابلة المتعمقة:** الذي تم تطبيقه على المديرين، والأخصائيين الاجتماعيين، والنفسين بالمدارس الإعدادية، وذلك لتدعيم النتائج التي توصل إليها الاستبيان، واحتوى دليل المقابلة على البيانات الأولية للمبحوثين، بالإضافة إلى أسئلة مفتوحة عن دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى طلاب المرحلة الإعدادية، والمشكلات المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، آليات الحد من ممارسة الإلكترونية العنيفة.

– صدق أداة البحث وثباتها

أ- صدق أداة البحث:

- **الصدق الظاهري (صدق المحكمين):** تم عرض الاستمارة في صورتها الأولية على (5) من أساتذة علم الاجتماع، وبعد تحكيم الأداة، تمت إضافة بعض التعديلات على الأسئلة، وأصبحت الأداة في صورتها النهائية صالحة للتطبيق.

- **صدق الاتساق الداخلي:** تم التأكد من صدق الاتساق الداخلي عن طريق حساب معامل الارتباط بيرسون لمحاور الاستبيان ومدى ارتباط كل فقرة بالدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه وتراوحت معاملات الارتباط بين (**0,171- **0,299) ودالة جميعها عند مستوى دلالة 0,01 وكانت جميع فقرات كل محور متسقة داخليًا؛ مما يشير إلى صلاحية أداة الاستبيان للتطبيق.

ب– ثبات أداة البحث

ثم التأكد من ثبات أداة البحث من خلال استخدام معادلة (ألفا كرونباخ) حيث بلغ معامل الثبات الكلي 87 ,0 وهو معامل ثبات عالٍ ومقبول مما يشير إلى صلاحية الأداة للتطبيق.

(6) أساليب تحليل البيانات الإمبريقية

تم الاعتماد في تحليل البيانات الكمية للوصول إلى النتائج النهائية على استخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (Spss) لحساب التكرارات، والنسب المئوية، وكا٢، كما تم حساب المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، ومعامل الارتباط بيرسون، ومعادلة ألفا كرونباخ.

سابعًا: تحليل نتائج البحث الميداني ومناقشتها في ضوء الأهداف والبحوث والدراسات السابقة والتوجه النظري للبحث:

1– النتائج المتعلقة بواقع ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى طلاب المرحلة الإعدادية

جدول رقم (3)
يوضح توزيع أفراد العينة وفقًا للوسائل التي يستخدمونها في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة (استجابات متعددة)

الوسائل المستخدمة	النوع					
	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
كمبيوتر	38	11,9	23	10,8	61	11,5
الهاتف المحمول	203	63,4	121	57,1	324	60,9
تابلت	21	6,6	28	13,2	49	9,2
بلاي ستيشن	58	18,1	40	18,9	98	18,4
المجموع	320	100	212	100	532	100

يتضح من الجدول السابق أن كا2المحسوبة= 6,34 بدرجة حرية (3) في حين أن قيمة كا2 الجدولية= 7,82 عند مستوى دلالة 0,05 وهذا

يشير إلى أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الوسائل التي يستخدمها المبحوثين في ممارسة الألعاب الإلكترونية وبين نوعهم.

يلاحظ من التحليلات الإحصائية للجدول السابق أن أكثر الوسائل التي يستخدمها غالبية أفراد العينة في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة هي الهاتف المحمول بنسبه ٩,٦٠% موزعين بين ٦٣,٤% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٥٧,١ % من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الثاني البلاي ستيشن كإحدى الوسائل التي يستخدمها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وذلك بنسبه ١٨,٤% موزعين بين ١٨,١% من إجمالي عينة الذكور، و١٨,٩% من إجمالي عينة الإناث، وجاء في الترتيب الثالث الكمبيوتر بنسبة ١١,٥% موزعين بين ١١,٩% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و ١٠,٨ % من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الرابع والأخير التابلت بنسبة ٩,٢% موزعين بين ٦,٦% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و١٣,٢ % من إجمالي عينة البحث من الإناث.

ونستنتج مما سبق تعدد الوسائل المستخدمة في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة مما يدل على اعتماد عينة البحث على اقتناء الوسائل التكنولوجية الحديثة وجمعهم بين أكثر من وسيلة، وليس وسيلة واحدة فقط، ومن هذه الوسائل الهاتف المحمول الذي جاء في الترتيب الأول كأكثر وسيلة يعتمد عليها أفراد العينة، ويرجع ذلك إلى سهولة استخدامه في ممارسة هذه الألعاب ولأن الهاتف المحمول أصبح من أكثر الوسائل شيوعًا بين الطلاب؛ لأنهم يحتاجون إليه في دراستهم، وفي التواصل بينهم وبين المدرسين عن طريق جروبات الواتساب، حتى إنهم يستخدمونه داخل المدرسة للتواصل مع أسرتهم، ثم يليه البلاي ستيشن، ثم الكمبيوتر، ثم التابلت، وجاءت هذه الوسائل بعد الهاتف المحمول؛ لأن الطلاب لا يمتلكون هذه الوسائل، ولأن الهاتف المحمول يقوم بنفس الوظيفة التي تقوم بها هذه الوسائل وفي أي وقت وأي مكان؛ حيث إنه من الصعب ممارسة هذه الألعاب على البلاي ستيشن أو الكمبيوتر في أي مكان عكس الهاتف المحمول، فإنه من مميزاته أنه صغير الحجم، ويمكن اقتنائه في أي مكان؛ وبالتالي تسهل ممارسة هذه الألعاب عليه. وتأتي هذه النتيجة بالاتفاق مع دراسة **(محمد، ٢٠٢٢)**، ودراسة **(الشيخي، والزوي،٢٠٢٢)**، ودراسة **(الحسيني، ٢٠٢٣)** بأن أكثر الوسائل المستخدمة في ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية هي الهاتف المحمول.

جدول رقم (4)
يوضح توزيع أفراد العينة وفقًا لأنواع الألعاب الإلكترونية التي يفضلون ممارستها (استجابات متعددة)

أنواع الألعاب الإلكترونية	النوع					
	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
ألعاب السباقات العنيفة	43	11	17	7,2	60	9,6
الألعاب الحربية	112	28,6	74	31,4	186	29,7
ألعاب المغامرات	102	26,1	58	24,6	160	25,5
ألعاب القتال	134	34,3	87	36,8	221	35,2
المجموع	391	100	236	100	627	100

يتضح من الجدول السابق أن كا2المحسوبة= 2,93 بدرجة حرية (3) في حين أن قيمة كا2 الجدولية= 7,82 عند مستوى دلالة 0,05 وهذا يشير إلى أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أنواع الألعاب الإلكترونية التي يفضل أفراد العينة ممارستها وبين نوعهم.

كما يتبين من الجدول السابق أنه جاء في الترتيب الأول ألعاب القتال بالنسبة لأنها أكثر الألعاب الإلكترونية التي يفضل أفراد العينة ممارستها وذلك بنسبه ٣٥,٢% موزعين بين ٣٤,٣% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٣٦,٨ % من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الثاني الألعاب الحربية بنسبة ٢٩,٧%، موزعين بين ٢٨,٦% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٢٤,٦ % من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الثالث ألعاب المغامرات بنسبة ٢٥,٥% موزعين بين ٢٦,١% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و ٢٤,٦ % من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الرابع والأخير ألعاب السباقات العنيفة بنسبة ٩,٦% موزعين بين ١١% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٧,٢ % من إجمالي عينة البحث من الإناث.

ويمكن أن نستنتج مما سبق أن جميع أنواع الألعاب الإلكترونية العنيفة السابقة التي يفضل أفراد العينة ممارستها هي ألعاب تتسم بعنصر الإثارة والتشويق والمتعة لذلك تجذبهم لممارستها، بالإضافة إلى أن بعض هذه الألعاب توفر التفاعل الصوتي وتوفر اللعب في فريق كلعبة ببجي والتي تعد من ألعاب القتال، والألعاب الحربية والتي تعتبر من أكثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يمارسها أفراد العينة؛ لأنها تشعرهم بأنهم في عالم

مستقل وعالم افتراضي يجدون فيه كل وسائل التسلية والترفيه، وأنهم ليس بمفردهم ولكنهم وسط فريق يستطيعون التحدث مع بعضهم البعض أثناء اللعب، بالإضافة إلى وجود أنواع أخرى من هذه الألعاب كلعبة فري فاير، والتي تعد من ضمن ألعاب المغامرات والألعاب الحربية ولكنها عنيفة أيضًا وغيرها من الألعاب. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **(نصر، ٢٠١١)**، ودراسة **(نور الدين، ٢٠٢١)**، ودراسة **(شريف، 2021)**، ودراسة **(محمد، ٢٠٢٢)** بأن ألعاب القتال والأكشن، وألعاب المغامرات والإثارة جاءت في مقدمة الألعاب الإلكترونية التي يفضلها أفراد العينة.

ومن هذا المنطلق تتفق النتيجة السابقة مع ما أشار إليه **"أنتوني جيدنز"** بأننا نعيش مرحلة تغير ثقافي واجتماعي وتواصل فائق السرعة بطريقه لا تترك للأفراد وقتًا للتكيف معها، فإنهم عند تكيفهم مع نمط معين يظهر نمط جديد آخر يتطلب تكيفًا جديدًا معه، وأن الثقافة أصبحت سلعة مثل باقي السلع تبقى في عملية استهلاك متواصل، معنى ذلك أنه مع كثرة أنواع الألعاب الإلكترونية العنيفة فإن الطلاب قد يركزون على ممارسة لعبة معينة ثم لا يلبثون - مع انتهاء هذه اللعبة - أن تظهر لعبة جديدة على الساحة تجعلهم يتركون اللعبة التي كانوا يمارسونها، ويمارسون اللعبة الجديدة معنى ذلك أنه وفقًا **"لأنتوني جيدنز"** بأن الألعاب الإلكترونية أصبحت سلعة مثل باقي السلع تبقى في عملية استهلاك متواصل.

جدول رقم (5)

يوضح توزيع أفراد العينة وفقًا لأكثر أنواع الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يفضلونها (استجابات متعددة)

أنواع الألعاب الإلكترونية العنيفة	النوع					
	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
ببجي	146	40,4	95	42,6	241	41,3
أوفر واتش	18	5	4	1,8	22	3,7
فري فاير	113	31,3	58	26	171	29,3
فورتي نايت	31	8,6	40	17,9	71	12,2
كول أوف ديوتي	53	14,7	26	11,7	79	13,5
المجموع	361	100	223	100	584	100

يتضح من الجدول السابق أن كا2المحسوبة= 15,1 بدرجة حرية (4) في حين أن قيمة كا2 الجدولية= 9,49 عند مستوى دلالة 0,05 وهذا

يشير إلى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يفضلها المبحوثين وبين نوعهم.

يلاحظ من التحليلات الإحصائية للجدول السابق أن غالبية أفراد العينة في أكثر أنواع يفضلون ممارستها من الألعاب الإلكترونية العنيفة، جاء في الترتيب الأول لعبة ببجي بنسبة ٤١,٣%، موزعين بين ٤٠,٤% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٤٢,٦% من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الثاني من يفضلون لعبة فري فاير بنسبة ٢٩,٣%، موزعين بين ٣١,٣% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٢٦% من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الثالث من يفضلون ممارسة لعبة كول أوف ديوتي بنسبة ١٣,٥%، موزعين بين ١٤,٧% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و ١١,٧% من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الرابع من يفضلون ممارسة لعبة فورتي نايت بنسبة ١٢,٢%، موزعين بين ٨,٦% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و١٧,٩% من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الخامس والأخير من يفضلون ممارسة لعبة أوفر واتش بنسبة ٣,٧%، موزعين بين ٥% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و ١,٨% من إجمالي عينة البحث من الإناث.

ونستنتج مما سبق أن لعبة ببجي هي أكثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يفضلها معظم الطلاب من عينة البحث، ومن الملاحظ أنها لا تقتصر على الذكور فقط ولكن يمارسها الإناث أيضًا، فإن هذه اللعبة تتيح التفاعل الصوتي واللعب ضمن فريق، ولكن هذا الفريق من الممكن أن يضم أشخاص غرباء لا يعرفهم ممارسي اللعبة مما يشكل ذلك خطورة، لأن هؤلاء الأشخاص غير معروفين فيمكن أن يستدرجوا ممارسين هذه الألعاب إلى ما هو أكثر من ممارسة لعبة، وذلك سيترتب عليه خطر على كل من الذكور والإناث من ممارسي هذه اللعبة، وهذا يؤكد ما أشارت إليه **"نظرية التفاعلية الرمزية"** بأنه يمكن أن يؤدي التفاعل في بعض الأحيان إلى سلوك غير قانوني على الرغم من عدم وجود نية إجرامية مقصودة في الأصل. وتتوالى بعد ذلك في الترتيبات ألعاب مثل فري فاير، وكول أوف ديوتي، وفورتي نايت، وأوفر واتش، ومعظمها ألعاب يتم ممارستها أوف لاين ويمكن لممارسين هذه الألعاب ممارستها بمفردهم، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **(إبراهيم، ٢٠١٩)**، ودراسة **(محمد، ٢٠٢٢)** أن أكثر الألعاب التي يفضلها ممارسين الألعاب الإلكترونية العنيفة هي لعبة ببجي ثم تتوالي بقية الألعاب الإلكترونية الأخرى مثل فري فاير وغيرها، وتتفق أيضًا مع دراسة **(الشيخي، والزوي، ٢٠٢٢)** بأن الألعاب الإلكترونية ليست قاصرة على الذكور فقط ولكن الإناث أيضًا يمارسن هذه الألعاب.

جدول رقم (6)
يوضح توزيع أفراد العينة وفقًا لمصدر معرفتهم بالألعاب الإلكترونية العنيفة (استجابات متعددة)

مصدر المعرفة	النوع					
	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
الأصدقاء	136	46,3	86	50	222	47,7
أحد أفراد الأسرة	66	22,4	35	20,4	101	21,6
إعلانات الإنترنت من خلال وسائل التواصل الاجتماعي	76	25,9	41	23,8	117	25,1
من خلال الأفلام والمسلسلات	16	5,4	10	5,8	26	5,6
المجموع	294	100	172	100	466	100

يتضح من الجدول السابق أن كا2المحسوبة= 10,46 بدرجة حرية (2) في حين أن قيمة كا2 الجدولية= 5,99 عند مستوى دلالة 0,05 وهذا يشير إلى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين مصادر معرفة المبحوثين بالألعاب الإلكترونية العنيفة وبين نوعهم.

استنادًا إلى الجدول السابق يتضح أن مصدر معرفة معظم أفراد العينة للألعاب الإلكترونية العنيفة جاء في الترتيب الأول عن طريق الأصدقاء بنسبة ٤٧,٧% موزعين بين ٤٦,٣% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و ٥٠ % من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الثاني من يعرفونها من خلال إعلانات الإنترنت من خلال وسائل التواصل الاجتماعي بنسبة ٢٥,١%، موزعين بين ٢٥,٩% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و ٢٣,٨ % من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الثالث من يعرفون هذه الألعاب عن طريق أحد أفراد الأسرة بنسبة ٢١,٦%، موزعين بين ٢٢,٤% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٢٠,٤ % من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الرابع من يعرفون هذه الألعاب من خلال الأفلام والمسلسلات بنسبة ٥,٦%، موزعين بين ٥,٦% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و ٥,٨ % من إجمالي عينة البحث من الإناث.

ونستنتج مما سبق أن الأصدقاء كان لهم دور كبير في معرفة معظم أفراد العينة من الطلاب بهذه الألعاب الإلكترونية العنيفة سواء كانوا ذكورًا أو إناثًا، وهذا يدل على أن جماعة الرفاق تعتبر مصدرًا مهمًا من مصادر التأثير على أعضائها؛ وذلك لأنهم يقضون معظم الوقت مع الأصدقاء؛ لذلك يحاولون تقليد ما يفعله به هؤلاء الأصدقاء، ويتأثرون بأفعالهم؛ وذلك حتى يحظوا بقبول هؤلاء الأصدقاء لهم، وجاءت إعلانات الإنترنت من خلال وسائل التواصل الاجتماعي في الترتيب الثاني نظرًا لأن جميع أفراد العينة يقتنون الوسائل التكنولوجية الحديثة التي تتيح لهم التعرف على كل ما هو جديد وآخر الإصدارات في هذه الألعاب من خلال تصفحهم لوسائل التواصل الاجتماعي، وجاء أحد أفراد الأسرة في الترتيب الثالث لأن بعض أفراد العينة يعرفون هذه الألعاب من أحد أقاربهم ممن هم في نفس عمرهم أو يعرفونها عن طريق إخوتهم فيحملون هذه الألعاب ويبدأون في ممارستها، وقد جاءت الأفلام والمسلسلات في الترتيب الأخير؛ لأن بعض أفراد العينة أقل متابعة للأفلام والمسلسلات، وخاصة أن معظمهم من الذكور فهم لا يميلون إلى مشاهدة الأفلام والمسلسلات عكس الإناث. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **(منصور، وعبد القادر، ٢٠٢٢)** بأن مصدر معرفة ممارسي الألعاب الإلكترونية بهذه الألعاب كان عن طريق مواقع التواصل الاجتماعي والأصدقاء والأهل والعائلة.

ويمكن مناقشه النتيجة السابقة في ضوء **"نظرية التفاعلية الرمزية"** وبالأخص حين تأتي هذه النتيجة بالاتفاق مع الفرضية الثانية من فرضيات هذه النظرية والتي تنص على أن معنى الأشياء مستمد أو ينشأ من التفاعل الاجتماعي للفرد مع زملائه، وهذا يؤكد على أن الطلاب من عينة البحث نتيجة التفاعل بينهم وبين زملائهم أو أصدقائهم في المدرسة يعرفون من خلال هذا التفاعل الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يمارسها أحد أصدقائهم، ومن هنا يتأثر الطلاب بأصدقائهم ومن ثم يمارسون هذه الألعاب معهم.

كما تتفق هذه النتيجة أيضًا مع ما ذكره **"أنتوني جيدنز"** بأن العولمة اقتحمت حياتنا الشخصية سواء عن طريق المصادر اللاشخصية مثل وسائل الإعلام والإنترنت، أو عن طريق الاتصالات الشخصية، وهذا يؤكد أن الألعاب الإلكترونية العنيفة تعد من صور العولمة التي لها دور كبير في جعل العالم قرية كونية صغيرة أدت إلى قدرة الأفراد أو الطلاب من عينة البحث من معرفه هذه الألعاب من خلال المصادر اللاشخصية كمواقع التواصل الاجتماعي أو الإنترنت، ومن خلال الاتصالات الشخصية كمعرفتهم لهذه الألعاب عن طريق الأصدقاء أو أحد أفراد الأسرة.

جدول رقم (7)
يوضح توزيع أفراد العينة وفقًا لكيفية حصولهم على الألعاب الإلكترونية العنيفة (استجابات متعددة)

كيفية الحصول على الألعاب الإلكترونية العنيفة	النوع					
	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
التحميل من الإنترنت	220	85,9	134	91,8	354	88,1
الشراء	23	9	10	6,8	33	8,2
تبادل الاسطوانات والفلاشات مع الأصدقاء	13	5,1	2	1,4	15	3,7
المجموع	256	100	146	100	402	100

يتضح من الجدول السابق أن كا2المحسوبة= 4,26 بدرجة حرية (2) في حين أن قيمة كا2 الجدولية= 5,99 عند مستوى دلالة 0,05 وهذا يشير إلى أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين كيفية حصول المبحوثين على الألعاب الإلكترونية العنيفة وبين نوعهم.

ويتبين من الجدول السابق أن معظم عينة البحث يحصلون على الألعاب الإلكترونية العنيفة من خلال التحميل من الإنترنت وذلك بنسبة ٨٨,١% موزعين بين ٨٥,٩% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و ٩١,٨ % من إجمالي عينة البحث من الإناث، ثم جاء في الترتيب الثاني الحصول على هذه الألعاب عن طريق الشراء بنسبة ٨,2%، موزعين بين ٩% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و ٦,٨% من إجمالي عينة البحث من الإناث، ثم جاء في الترتيب الثالث والأخير الحصول على هذه الألعاب عن طريق تبادل الاسطوانات والفلاشات مع الأصدقاء وذلك بنسبة ٣,٧%، موزعين بين ٥,١% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و١,٤% من إجمالي عينة البحث من الإناث.

نستنتج مما سبق أن معظم عينة البحث سواء من الذكور أو الإناث يحصلون على الألعاب الإلكترونية العنيفة من خلال التحميل من الإنترنت؛ وذلك لأن معظم هذه الألعاب يسهل تحميلها عبر الهاتف المحمول مجانًا، لذلك جاءت طريقة الحصول على هذه الألعاب عن طريق الشراء في الترتيب الثاني لأن بعض هذه الألعاب عند الوصول إلى مستوى معين يتطلب دفع الأموال مقابل الاستمرار في اللعب لاستكمال بقية مستويات اللعبة، وجاءت طريقة الحصول على هذه الألعاب عن طريق تبادل

الاسطوانات والفلاشات مع الأصدقاء؛ لأن هذه الطريقة لا تصلح إلا إذا كان ممارسو هذه الألعاب يمتلكون أجهزة الكمبيوتر، وكما تم توضيحه سابقاً ليس كل الطلاب لديهم كمبيوتر لممارسة هذه الألعاب عليها. ويمكن توضيح هذه النتيجة في ضوء ما أشار إليه **"أنتوني جيدنز"** بأن مرحلة التغير الثقافي والاجتماعي التي تعيشها مجتمعات الحداثة وما بعد الحداثة تجعل أفراد المجتمع في عملية استهلاك متواصل، وهذا يجعل الألعاب الإلكترونية العنيفة سلعة كباقي السلع تتحدد قيمتها بكثرة تحميلها أو شرائها.

جدول رقم (8)
يوضح توزيع أفراد العينة وفقًا لكيفية ممارستهم الألعاب الإلكترونية العنيفة (استجابات متعددة)

كيفية ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة	النوع					
	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
أوف لاين	49	18,7	24	16,1	73	17,8
أون لاين	213	81,3	125	83,9	338	82,2
المجموع	262	100	149	100	411	100

يتضح من الجدول السابق أن كا2المحسوبة= 0,29 بدرجة حرية (1) في حين أن قيمة كا2 الجدولية= 3,84 عند مستوى دلالة 0,05 وهذا يشير إلى أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين كيفية ممارسة المبحوثين للألعاب الإلكترونية العنيفة وبين نوعهم.

كما يتضح من الجدول السابق أن معظم عينة أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة "أون لاين" بنسبة ٨٢,٢%، موزعين بين ٨١,٣% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٨٣,٩% من إجمالي عينة البحث من الإناث. بينما ١٧,٨% من إجمالي عينة البحث يمارسون هذه الألعاب "أوف لاين" موزعين بين ١٨,٧% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و١٦,١% من إجمالي عينة البحث من الإناث.

ونستنتج مما سبق أن معظم الطلاب من عينة البحث يمارسون هذه الألعاب أونلاين أي والإنترنت قيد التشغيل؛ وذلك لأن معظم هذه الألعاب لا تعمل إلا إذا كان الإنترنت قيد التشغيل وخاصة الألعاب التي تتيح التفاعل الصوتي وتكوين فريق مثل لعبة ببجي التي يمارسها معظم أفراد العينة،

بينما البعض الآخر يمارس هذه الألعاب أوف لاين أي دون إنترنت؛ لأن هذه الألعاب تتيح ممارستها دون الحاجة إلى الإنترنت.

جدول رقم (9)

يوضح توزيع أفراد العينة وفقًا لعدد الساعات التي يقضونها في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة يوميًا

عدد الساعات	النوع					
	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
أقل من ساعة يوميًا	43	18,8	52	37,7	95	25,9
من ساعة إلى ثلاث ساعات	111	48,5	53	38,4	164	44,7
أكثر من ثلاث ساعات	75	32,7	33	23,9	108	29,4
المجموع	229	100	138	100	367	100

يتضح من الجدول السابق أن كا2المحسوبة= 16,16 بدرجة حرية (2) في حين أن قيمة كا2 الجدولية= 5,99 عند مستوى دلالة 0,05 وهذا يشير إلى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عدد الساعات التي يقضيها المبحوثين في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وبين نوعهم.

يلاحظ من التحليلات الإحصائية للجدول السابق أن معظم أفراد العينة يقضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة جاء في الترتيب الأول من ساعة إلى ثلاث ساعات بنسبة ٤٤,٧% موزعين بين ٤٨,٥% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٣٨,٤% من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الثاني من يقضون في ممارسة هذه الألعاب أكثر من ثلاث ساعات بنسبة ٢٩,٤% ، موزعين بين ٣٢,٧% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٢٣,٩% من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الثالث والأخير بنسبة ٢٥,٩% من يقضون في ممارسة هذه الألعاب أقل من ساعة، موزعين بين ١٨,٨% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٣٧,٧% من إجمالي عينة البحث من الإناث.

ونستنتج مما سبق أن عدد الساعات التي يقضيها الطلاب من عينة البحث في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة هي ساعات طويلة، فإنه بمجرد جلوس الطالب أمام الهاتف المحمول، أو الكمبيوتر، أو البلاي ستيشن من (٢- ٣ ساعات)، أو أكثر من ثلاث ساعات، فإن ذلك سيؤثر على تحصيله الدراسي، بالإضافة إلى أن هناك أنواع معينة من الألعاب التي تتطلب ممارستها ساعات طويلة وخاصة إذا كانت هذه اللعبة تتيح

اللعب في فريق، فلا يستطيع الطالب أن ينهي اللعبة إلا إذا تحقق الفوز أو الخسارة في اللعبة، وهذا يؤدي إلى اندماج الطالب في اللعبة ولا يركز في الساعة أو الوقت الذي قضاه في ممارستها، وهذا النوع من الألعاب غالبًا يكون أونلاين، بينما جاء في الترتيب الثالث والأخير من يقضون أقل من ساعة في ممارسة هذه الألعاب؛ لأن بعض الألعاب تتيح للطالب اللعب بمفرده ولا يحتاج إلى فريق لإكمال اللعبة أو المستوى؛ لذلك فهو يملك الحرية في عدم إكمال اللعبة عندما يريد ذلك ومعظم هذه الألعاب يتم ممارستها أوف لاين. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **(الحسيني، ٢٠٢٣)** في أن ممارسي الألعاب الإلكترونية العنيفة يقضون عدد ساعات طويلة جدًا في ممارستها، ولكن هذه النتيجة تختلف مع دراسة **(ميلود، وعبد الحميد، ٢٠١٩)** بأن معظم الطلاب يقضون أقل من ساعة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (10)
يوضح توزيع أفراد العينة وفقًا لعدد المرات التي يقضونها في ممارسة الألعاب الإلكترونية يوميًا

عدد المرات	النوع					
	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
مرة واحدة	50	21,8	51	37	101	27,5
مرتين	58	25,4	33	23,9	91	24,8
ثلاث مرات	25	10,9	11	7,9	36	9,8
أكثر من ثلاث مرات	96	41,9	43	31,2	139	37,9
المجموع	229	100	138	100	367	100

يتضح من الجدول السابق أن كا2المحسوبة= 10,63بدرجة حرية (3) في حين أن قيمة كا2 الجدولية= 7,82 عند مستوى دلالة 0,05 وهذا يشير إلى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عدد المرات التي يقضيها المبحوثين في ممارسة الألعاب الإلكترونية يوميًا وبين نوعهم.

يلاحظ من التحليلات الإحصائية للجدول السابق أن غالبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة أكثر من ثلاث مرات يوميًا بنسبة ٣٧,٩%، موزعين بين ٤١,٩% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٣١,٢% من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الثاني من يمارسون هذه الألعاب مرة واحدة في اليوم بنسبة ٢٧,٥%، موزعين

بين ٢١,٨% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٣٧% من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الثالث من يمارسون هذه الألعاب مرتين في اليوم بنسبة ٢٤,٨%، موزعين بين ٢٥,٤% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و ٢٣,٩% من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الرابع والأخير من يمارسون هذه الألعاب ثلاث مرات يوميًا بنسبة ٩,٨%، موزعين بين ١٠,٩% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٧,٩% من إجمالي عينة البحث من الإناث.

يتضح مما سبق أن عينة البحث يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة أكثر من ثلاث مرات، ومرتين، وثلاث مرات في اليوم وهذا يتوافق مع عدد الساعات التي يقضونها في ممارسة هذه الألعاب فكان معظمهم يقضون (٢- ٣ ساعات)، وأكثر من ثلاث ساعات يوميًا في ممارسة هذه الألعاب، معنى ذلك أنهم يمارسون هذه الألعاب على فترات خلال اليوم، وجاءت مرة واحدة في اليوم في الترتيب الثاني؛ نظرًا لأن البعض يقضون عدد ساعات طويلة في ممارسة هذه الألعاب مرة واحدة في اليوم فقط، أويقضون أقل من ساعة في ممارستها؛ لذلك لا يحتاجون إلى أكثر من مرة واحدة في اليوم لممارستها، وجاءت هذه النتيجة بالاختلاف مع دراسة **(عبد الخالق، ٢٠٢١)** بأن غالبية أفراد العينة يترددون بشكل يومي ثلاث مرات لممارسة هذه الألعاب، بينما نتيجة البحث الراهن توصلت إلى أن معظم عينة البحث يقضون أكثر من ثلاث مرات يوميًا في ممارسة هذه الألعاب.

جدول رقم (11)

يوضح توزيع أفراد العينة وفقًا للأماكن التي يمارسون فيها الألعاب الإلكترونية العنيفة (استجابات متعددة)

أماكن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة	النوع					
	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
المنزل	214	68,8	127	64,4	341	67,1
المدرسة	6	1,9	7	3,6	13	2,6
عند الأصدقاء	55	17,7	22	11,2	77	15,2
الجيران	6	1,9	7	3,6	13	2,6
السايبر	30	9,7	34	17,2	64	12,5
المجموع	311	100	197	100	508	100

يتضح من الجدول السابق أن كا2المحسوبة= 11,71 بدرجة حرية (4) في حين أن قيمة كا2 الجدولية= 9,49 عند مستوى دلالة 0,05 وهذا يشير إلى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأماكن التي يمارس فيها المبحوثين الألعاب الإلكترونية العنيفة وبين نوعهم.

يتضح من الجدول السابق أن غالبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة في المنزل وذلك بنسبة ٦٧,١%، موزعين بين ٦٨,٨% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٦٤,٤% من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الثاني من يمارسون هذه الألعاب عند الأصدقاء بنسبة ١٥,٢%، موزعين بين١٧,٧% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و١١,٢% من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الثالث من يمارسون هذه الألعاب في السايبر بنسبة ١٢,٥%، موزعين بين ٩,٧% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و١٧,٢% من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الرابع والأخير المدرسة، والجيران بنسبة ٢,٦% من الأماكن التي يفضلها عينة البحث عند ممارستهم لهذه الألعاب، موزعين بين ١,٩% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٣,٦% من إجمالي عينة البحث من الإناث.

نستنتج مما سبق أن معظم عينة البحث من الذكور والإناث يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة في المنزل؛ ويرجع ذلك لأن الإنترنت أصبح متوفرًا في معظم المنازل لذلك معظمهم لا يحتاجون إلى ممارسة هذه الألعاب خارج المنزل، وأصبح يتوفر أيضًا الهاتف المحمول والكمبيوتر في بعض المنازل؛ لذلك كل شيء متوفر أمام الطالب لممارسة هذه الألعاب في منزله، وجاء في الترتيب الثاني عند الأصدقاء لأن البعض يمارس هذه الألعاب دون علم أسرته فيمارسها عند أصدقائه بعيدًا عن أسرته، حتى لا تعرف وتمنعه من ممارستها، ويليها في الترتيب الثالث من يمارسونها في السايبر واتضح أن الإناث أيضًا يمارسونها مثل الذكور في هذه الأماكن؛ نظرًا لأن هناك أماكن توفر هذه الألعاب للجنسين من الذكور والإناث، فبعض الطلاب والطالبات يقضون بعضًا من وقتهم في السايبر انتظارًا لمواعيد دروسهم الخصوصية، فيلجأون إلى هذه الأماكن ويشغلون وقت فراغهم في ممارسة هذه الألعاب فيها حتى مجيء وقت دروسهم، بينما جاء في الترتيب الأخير المدرسة، والجيران لأن في المدرسة من الصعب ممارستها بشكل مستمر لوجود الحصص الدراسية على مدار اليوم، وجاءت نسبة الإناث أعلى من الذكور بالنسبة لممارستها في المدرسة لأن الذكور يكونوا منشغلين في ممارسة رياضة كرة القدم أثناء وقت الفسحة، أو أثناء حصة الألعاب، بينما الإناث ليس لهم نشاط رياضي مثل الذكور؛ لذلك يستثمرون هذا الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة في المدرسة،

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **(إبراهيم، ٢٠١٩)** بأن المنزل احتل الريادة في تفضيلات المبحوثين عند ممارسة الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (12)

يوضح توزيع أفراد العينة وفقًا لمن يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة معهم (استجابات متعددة)

تفضيل ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة	النوع					
	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
بمفردك	60	19,2	85	38,2	145	27,1
مع الأصدقاء	172	55,1	95	42,6	267	49,9
مع إخوتك	72	23,1	32	14,3	104	19,4
الجيران	8	2,6	11	4,9	19	3,6
المجموع	312	100	223	100	535	100

يتضح من الجدول السابق أن كا2المحسوبة= 68,08 بدرجة حرية (3) في حين أن قيمة كا2 الجدولية= 7,82 عند مستوى دلالة 0,05 وهذا يشير إلى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين من يفضل المبحوثين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة معهم وبين نوعهم.

تفيد نتائج الجدول السابق أن معظم عينة البحث يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة مع الأصدقاء بنسبة ٤٩,٩%، موزعين بين ٥٥,١% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٤٢,٦% من إجمالي عينة البحث من الإناث، ثم جاء في الترتيب الثاني من يفضلون ممارسة هذه الألعاب بمفردهم بنسبة ٢٧,١%، موزعين بين ١٩,٢% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٣٨,٢% من إجمالي عينة البحث من الإناث، ثم جاء في الترتيب الثالث من يفضلون ممارسة هذه الألعاب مع إخوتهم بنسبة ١٩,٤%، موزعين بين ٢٣,١% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و١٤,٣% من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الرابع والأخير من يفضلون ممارسة هذه الألعاب مع الجيران وذلك بنسبة ٣,٦%، موزعين بين ٢,٦% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و٤,٩% من إجمالي عينة البحث من الإناث.

نستنتج مما سبق أن معظم عينة البحث يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة مع أصدقائهم؛ لأنهم يشعرون بالتسلية والترفيه أكثر أثناء اجتماعهم مع الأصدقاء، وجاءت نسبة الذكور أعلى من الإناث لأن

الذكور مسموح لهم بالتردد إلى الخارج مع الأصدقاء أكثر من الإناث؛ لذلك متاح لهم اللعب مع الأصدقاء في وقت الخروج عكس الإناث، بينما جاء في الترتيب الثاني من يمارسونها بمفردهم وكانت نسبة الإناث أكثر من الذكور في ذلك لأن بعض الإناث تمنعهم أسرتهم من ممارسة الألعاب التي يكون فيها فريق، وخاصة أن بعض هذه الألعاب تُمارس من خلال الإنترنت ولا يشترط أن يكون الفريق معروفًا، أو يكون من الأصدقاء؛ ولذلك بعضهم يلجأ إلى ممارستها بمفردهم دون وجود أصدقاء، ويتوالى بعد ذلك من يفضلون ممارسة هذه الألعاب مع إخوتهم، ثم ممارستها مع الجيران، وجاءت نسبة الإناث أعلى من الذكور بخصوص ممارسة هذه الألعاب مع الجيران، لأن الإناث يقضون معظم وقتهم في المنزل ومن الممكن أن يجتمعوا مع الإناث ممن هم في نفس سنهم من جيرانهم ويشغلون وقت فراغهم في ممارسة هذه الألعاب، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **(منصور، وعبد القادر، ٢٠٢٢)** في أن معظم ممارسين الألعاب الإلكترونية يفضلون ممارستها مع الأصدقاء والمقربين.

2- النتائج المتعلقة بدوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة:

جدول رقم (13)

يوضح دوافع الجذب في الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تدفع الطلاب إلى ممارستها

دوافع الجذب في الألعاب الإلكترونية العنيفة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
وجود عنصر الإثارة فيها	2,63	0,65	1
جاذبية الصور والألوان في هذه الألعاب	2,39	0,80	4
الأحداث الموجودة في قصة اللعبة	1,52	0,78	6
شخصياتها الافتراضية تشبه الأشخاص الحقيقين	2,62	0,67	2
لإتاحتها التفاعل الصوتي داخل اللعبة وإمكانية اللعب الجماعي وتكوين فريق	2,43	0,70	3
تساعد هذه الألعاب على جني الأرباح المالية	2,18	0,79	5
المجموع	2,29	0,39	متوسطة

يلاحظ من التحليلات الإحصائية في الجدول السابق أن المتوسطات الحسابية لدوافع الجذب في الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تدفع الطلاب لممارستها تراوحت ما بين (1,52: 2,63) وجاءت درجة موافقة العينة

حول هذه الدوافع (متوسطة) بمتوسط حسابي (2,29)، وانحراف معياري (٠,٣٩).

ويمكن تحليل بيانات الجدول السابق الموضح لدوافع الجذب في الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تدفع الطلاب إلى ممارستها جاء في الترتيب الأول وجود عنصر الإثارة فيها بمتوسط حسابي (٢,63)، وانحراف معياري (٠,65). وأكدت على ذلك إحدى المسؤولات قائلة **"اللعبة مشوقة للطالب فبيحاول يوصل لنهاية اللعبة فالحلم إنه يحقق الهدف فهو عايز يعرف النهاية إيه"**، وأكدت مسؤولة أخرى قائلة **"عنصر الإثارة بيثير الطلاب للعب أكتر وتفاعلهم مع بعض وسؤالهم لبعض عن المرحلة التي يصل كل منهم لها"**. ويرجع ذلك إلى أن هذه الألعاب توفر عنصر الإثارة والتشويق وبها من التحديات ما يثير اهتمام ممارسيها خاصة من الطلاب في هذه المرحلة العمرية الذين ينجذبون إلى كل ما يثير فضولهم، وتؤكد هذه النتيجة دراسة **(العنزي، ٢٠٢٠)**، ودراسة **(عبد الخالق، ٢٠٢١)** اللتان تشيران إلى امتلاك هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة قدرًا من الإثارة والتشويق.

وجاء في الترتيب الثاني شخصياتها الافتراضية تشبه الأشخاص الحقيقيين بمتوسط حسابي (2,62)، وانحراف معياري (٠,67) وأكدت على ذلك إحدى المسؤولات قائلة **"الطالب يلجأ إلى ألعاب العنف للهروب من الواقع وحالة الملل فهو بيعيش من خلال اللعبة الواقع الافتراضي"**، ويشير ذلك إلى أن بعض ألعاب العنف تصمم لجذب ممارسيها لدرجة يعتقد ممارسيها أن أشخاصها والأبطال في اللعبة يشبهون الأشخاص الحقيقيين في الواقع.

وجاء في الترتيب الثالث لإتاحتها التفاعل الصوتي داخل اللعبة وإمكانية اللعب الجماعي وتكوين فريق بمتوسط حسابي (2,43)، وانحراف معياري (0,70) وأكدت على ذلك إحدى المسؤولين قائلة **"الاندماج في اللعب والمشاركة بكل حواسه في اللعبة تجعل الطالب يشعر بالسعادة"**، حيث إن بعض الألعاب وخاصة التي يتم ممارستها عبر الإنترنت مثل لعبة ببجي تتيح التفاعل الصوتي بين اللاعبين أثناء اللعب حيث يتكلمون ويسمع كل منهم الآخر، مما يشير ذلك إلى ممارسة الطلاب للعنف الجماعي في مثل هذه الألعاب، وأكدت على هذه النتيجة دراسة **(منصور، وعبد القادر، ٢٠٢٢)** بأن التفاعل الصوتي هو أكثر ما يجذب ممارسين الألعاب الإلكترونية.

وجاء في الترتيب الرابع جاذبية الصور والألوان في هذه الألعاب بمتوسط حسابي (2,39)، وانحراف معياري (٠,80) ويتفق ذلك مع ما أكدت عليه إحدى المسؤولات قائلة **"أي طفل بينجذب للصوت والصورة**

أكتر من الكلام سواء ألعاب أو غيرها"، حيث إن هذه الألعاب تصمم بصور وألوان تجعل ممارسيها ينجذبون إليها وخاصة أن صور الشخصيات في هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة تكاد تكون حقيقية من كثرة مؤثرات الألوان التي تجعلها أقرب للحقيقة مما ينجذب إليها الطلاب الممارسين لها، فيمارسون هذه الألعاب كأنها تمثل الواقع الحقيقي أو أنها أقرب للواقع، وهو ما يتفق مع دراسة **(عبد الخالق، ٢٠٢١)**، ودراسة **(منصور، وعبد القادر، ٢٠٢٢)** اللتان تشيران بأن المؤثرات المرئية أي الألوان ونوعية الصورة تعد دافع من دوافع ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة.

أما في الترتيب الخامس فأشار بعض أفراد العينة أن هذه الألعاب تساعد على جني الأرباح المادية بمتوسط حسابي (2,18)، وانحراف معياري (٠,79) وأكدت على ذلك إحدى المسؤولات قائلة **"هذه الألعاب تساعد على جني الأرباح بطريقة سريعة دون أي جهد وهذا ما يحلم به الطفل أو المراهق يريد الكسب السريع دون أي مجهود"**؛ ويرجع ذلك إلى أنه ليس كل الممارسين للألعاب الإلكترونية العنيفة يجنون أرباحًا منها، ولكن بعضهم يجني أرباحًا من هذه الألعاب من خلال التقدم في مستوى معين في اللعبة يكون متاح له الحصول على أرباح من هذه اللعبة، والبعض الآخر يكون له قناة على يوتيوب ويقوم ببث مباشر أثناء ممارسته للعبة مثل لعبة ببجي ومن خلال ذلك يجني الأرباح، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **(منصور، وعبد القادر، ٢٠٢٢)** بأن أقل الدوافع النفعية لممارسة الألعاب الإلكترونية هو الكسب المادي من خلال تسجيل الفيديوهات أثناء ممارسة اللعبة.

وجاء في الترتيب السادس والأخير الأحداث الموجودة في قصة اللعبة بمتوسط حسابي (1,52)، وانحراف معياري (٠,78) وهو ما يتفق مع إحدى المسؤولات حين تقول **"الحبكة الدرامية اللي هو موضوع اللعبة نفسه واسم اللعبة نفسها كل ده بيشد الطالب ليها وتجذبه لأنه يلعبها"**، ويرجع هذا إلى أن الأحداث التي تتضمنها اللعبة تجذب ممارسيها، ومعظم هذه الأحداث تدور حول القتال والحروب، ويأخذ الممارس فيها دور البطل الذي يقتل الأعداء مما يجعله يستمتع بلعب هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تجعله بطل حتى لو في واقع افتراضي.

بناءً على ما تم ذكره سابقًا، يمكن استنتاج أن جميع دوافع الجذب في الألعاب الإلكترونية العنيفة تدفع الطلاب إلى ممارستها، وخاصة في هذه المرحلة العمرية التي تتسم بحب الفضول حول معرفه ما تتضمنه هذه اللعبة، ومعرفة نهاية مستويات هذه الألعاب مما يشجعهم على إكمال اللعبة إلى نهايتها، بالإضافة إلى انبهارهم بشخصيات هذه الألعاب الافتراضية، وأخذهم دور البطل فيها وخاصة أن الطلاب في هذه المرحلة العمرية

يريدون أن يصبحوا أقوياء، وممارسة هذه الألعاب تساعدهم على الشعور بالقوة. ويتفق ذلك مع أشار إليه **"بودريار"** بأن العالم أصبح مجموعة من عمليات الاصطناع والصور التي بلا صلة مع الواقع بل تكون هذه المصطنعات أو الصور هي المهيمنة والواقع محجوب أو مختفٍ، وهذا يشير إلى أن دوافع الجذب في الألعاب الإلكترونية بصفة عامة والألعاب الإلكترونية العنيفة بصفة خاصة هي دوافع افتراضية تجذب الطلاب إلى ممارستها ولكنها لا تمت للواقع بصلة ولكنها تعكس واقع افتراضي بداية من جذبها للطلاب عن طريق الإثارة والتشويق وشخصيتها الافتراضية إلى إتاحتها للتفاعل الصوتي بين اللاعبين أثناء اللعب وكأنهم في واقع حقيقي وغيرها من دوافع الجذب، ولكن في الحقيقة كل هذه الصور غير واقعية ولكنها مهيمنة على عقول الطلاب أو ممارسيها والواقع الحقيقي لديهم يعد مختفيًا.

جدول رقم (14)
الدوافع الذاتية المؤدية إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة

الدوافع الذاتية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
الحاجة لقضاء وقت الفراغ	2,82	0,48	1
حب المغامرة والاستطلاع	2,69	0,59	3
التسلية والترفيه	2,34	0,76	5
التعرف على الأصدقاء	2,22	0,84	6
متعة الفوز	2,63	0,65	4
للتخفيف من ضغط الدراسة	2,75	0,52	2
المجموع	2,57	0,34	مرتفعة

يلاحظ من الجدول السابق أن المتوسطات الحسابية للدوافع الذاتية المؤدية إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تتراوح بين (2,22: 2,82) وجاءت درجة موافقة أفراد العينة حول هذه الدوافع (مرتفعة) بمتوسط حسابي (2,57) وانحراف معياري (٠,٣٤).

ويمكن تحليل بيانات الجدول السابق الذي وضح الدوافع الذاتية المؤدية لممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة حيث جاء في الترتيب الأول الحاجة لقضاء وقت الفراغ بمتوسط حسابي (2,82) وبانحراف معياري (0,48) ويتفق ذلك مع ما أكدت عليه إحدى المسؤولات قائلة **"المشكلة إن في وقت فراغ كبير فالطالب بيهرب من الدراسة، هو على قد الحصة وبيكتب الواجب وبس مش بيقعد يذاكر فهو اللي بيوجد وقت الفراغ"**، وأكدت مسؤولة أخرى قائلة **"إحساس الطالب بالفراغ وعدم ممارسة الأنشطة التي تشغل وقتهم بتدفعهم لممارسة ألعاب العنف دي علشان يضيعوا وقتهم فيها".** ويتضح من خلال ذلك أن الألعاب الإلكترونية العنيفة

تحتاج إلى وقت طويل في ممارستها حيث تتعدد مستوياتها مما يدفع الطالب إلى قضاء وقت طويل للانتهاء من معظم مستوياتها، ويرجع ذلك لأن الطالب لا يمارس أنشطة مفيدة تشغله عن ممارسة هذه الألعاب ومن هنا ينتج وقت الفراغ عند الطالب وبدلاً من استثماره في أنشطة أو ألعاب هادفة يلجأ إلى مثل هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة اعتقادًا منه أنها تؤدي إلى شغل وقت فراغه، وتأتي هذه النتيجة بالاتفاق مع دراسة **(عبد الخالق، ٢٠٢١)**، وبحث **(Djannah & et al, 2021)**، ودراسة **(الحسيني، ٢٠٢٣)** فإن من دوافع ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية هي شغل وقت الفراغ.

وجاء في الترتيب الثاني من الدوافع الذاتية للتخفيف من ضغط الدراسة بمتوسط حسابي (2,75)، وانحراف معياري (0,52) وأكدت على ذلك إحدى المبحوثين من المسؤولات قائلة **"الهروب من المذاكرة والمسؤولية بتخلي الطالب يهرب منها بلعبة"**، ونظرًا لأن الطلاب أكثر اعتمادهم حاليًا على الدروس الخصوصية فإن معظم يومهم يقضونه في الدروس الخصوصية حتى وإن كانوا يؤجلون مذاكرة دروسهم، فإن شغل معظم يومهم بهذه الدروس تجعلهم يلجأون إلى هذا النوع من الألعاب ليفرغوا طاقتهم ويخففوا من على أنفسهم ضغط الدراسة من وجهة نظرهم، وذلك لأن الدراسة هي أكبر ضغط يواجهه الطلاب في هذه المرحلة العمرية فإن هذه الألعاب تمثل لهم دافع لجذبهم لممارسة هذه الألعاب لما فيها من إثارة ومتعة لممارسيها. وهذا ما أكدت عليه دراسة **(منصور، وعبد القادر، ٢٠٢٢)** بأن دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية تمثلت في التخفيف من الضغوط ومحاولة الاسترخاء.

وجاء في الترتيب الثالث حب المغامرة والاستطلاع كأحد الدوافع الذاتية التي تدفع الطلاب إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وذلك بمتوسط حسابي (2,69)، وانحراف معياري (٠,59) وأكدت على ذلك إحدى المسؤولات قائلة **"الطالب في السن ده بيبقى عنده حب استطلاع وبيبقى عايز يغامر ويجرب كل حاجة"**، وما سبق يوضح أن الطالب في هذه المرحلة العمرية يمارس هذه الألعاب على الرغم من معرفته بأن هذه الألعاب لم تفيده ولكنها تشبع فضوله وحب المغامرة لديه في معرفة ما هو جديد، وهذا ما يتفق مع دراسة **(شريف، 2021)**، ودراسة **(الحسيني، ٢٠٢٣)** بأن الدفع وراء ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية هي حب المغامرة لدى المراهقين.

وجاء في الترتيب الرابع متعة الفوز بمتوسط حسابي (2,63)، وانحراف معياري (٠,65) وأكدت على ذلك إحدى المسؤولات قائلة **"الطلاب بيقارنوا بين بعضهم عند المرحلة أو المستوى الذي يصل إليه**

كل منهم فعايزين يحسوا بمتعة الفوز"، وأكدت مسؤولة أخرى قائلة **"متعة الفوز وما يؤدي إلى الشعور بالسعادة وكذلك الهروب من الواقع الفعلي إلى الواقع الافتراضي"**، ويتضح من ذلك أن الطالب يريد أن يشعر بالتفوق على أقرانه في اللعبة لذلك عندما يتقدم إلى مستوى أعلى من زملائه في اللعبة يشعره ذلك بنشوة الانتصار ومتعة الفوز، وبأنه قام بإنجاز لم يستطع أقرانه القيام به حتى وإن كان فوزًا زائفًا لن يفيده في حياته العلمية أو الشخصية، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **(عبد الخالق، ٢٠٢١)** بأن أسباب ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية لألعاب العنف الإلكترونية هي متعة الفوز.

وجاء في الترتيب الخامس من الدوافع الذاتية لممارسة الطلاب لهذه الألعاب تمثلت في التسلية والترفيه بمتوسط حسابي (2,34) وانحراف معياري (٠,76) وهذا ما أظهرته إحدى المسؤولات قائلة **"الطالب بيلعبها علشان يتسلى ويرفع عن نفسه ويهرب من جو الدراسة"**، ويتضح من ذلك أن هذا الدافع يرتبط بدافع قضاء وقت الفراغ حيث أصبحت الألعاب الإلكترونية العنيفة وهي الوسيلة الأولى للتسلية والترفيه وقضاء وقت الفراغ بالنسبة للطلاب متخذين العنف ومشاهد القتل والدماء دافعًا ووسيلة للترفيه ولتسليتهم، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **(عبد الخالق، ٢٠٢١)** بأن أسباب ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية لألعاب العنف الإلكترونية هي التسلية والترفيه.

وجاء في الترتيب السادس والأخير التعرف على الأصدقاء بمتوسط حسابي (2,22)، وانحراف معياري (٠,84) وأشارت إحدى المسؤولات إلى ذلك قائلة **"عدم قدرة الطالب على تكوين الصداقات تدفعه إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تتيح التعرف على الاصدقاء من خلالها"**، ويشير ذلك إلى أن بعض الطلاب الذين لا يكونون صداقات في المدرسة، أو يشعرون أنهم منبوذون من زملائهم في المدرسة يدفعهم ذلك إلى اللجوء إلى الألعاب إلى العالم الافتراضي عن طريق ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تتيح اللعب الجماعي ومن هنا يستطيع الطالب أن يدخل في فريق ويكون علاقات صداقة مع هذا الفريق تشعره بالقبول بدلاً من تكوين الصداقات في العالم الواقعي أو الحقيقي وتتفق هذه النتيجة مع بحث **(Djannah & et al, 2021)**، ودراسة **(منصور، وعبد القادر، ٢٠٢٢)** بأن دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية تتمثل في الرغبة في تكوين الصداقات.

نستنتج مما سبق أنه يمكن أن تكون هناك دوافع نابعة من ذات الطالب نفسه تدفعه إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بطبيعة المرحلة العمرية للطالب فإن تحمله للمسؤولية يكون أقل من الكبار، وهذا يؤدي إلى وجود

وقت فراغ كبير غير مستثمر من الأهل في أشياء مفيدة كتشجيعه على ممارسة الأنشطة المفيدة، مما يدفعه ذلك إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يكون فيها ضرر كبير عليه، ويتخذها وسيلة للترفيه والتسلية؛ ونتيجة لأنه في مرحلة عمرية أيضًا يجذبه كل ما هو جديد فيزيد الفضول لديه وحب المغامرة مما يدفعه إلى خوض التجربة في ممارسة هذه الألعاب، مما يشعره بمتعة الفوز، وتكوين الصداقات عن طريق هذه الألعاب، واتفق ذلك مع الفرضية الأولى **"لنظريه التفاعلية الرمزية"** التي تشير إلى أن البشر يتصرفون تجاه الأشياء وفقًا لما تحمله المعاني التي تمتلكها هذه الأشياء لهم معنى ذلك أن الطلاب يتصرفون تجاه الألعاب الإلكترونية العنيفة على أساس أن هذه الألعاب تشبع رغباتهم واحتياجاتهم في رغبتهم في قضاء وقت فراغهم في ممارستها، وتشبع فضولهم، وتشبع شعورهم بالسعادة عند فوزهم في اللعبة، كما تشبع احتياجاتهم إلى تكوين الصدقات، فإن الألعاب الإلكترونية التي تتسم بالعنف تشبع ما ينقص الطفل أو الطالب في العالم الافتراضي عن طريق هذه الألعاب حتى وإن كانت تمثل خطورة عليهم.

جدول رقم (15)
الدوافع الأسرية المؤدية إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة

الدوافع الأسرية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
سوء معاملة الوالدين	2,27	0,82	4
انشغال الوالدين عن الأبناء بسبب ضغوط العمل والحياة	2,54	0,70	1
المشاكل الأسرية تدفع الأبناء إلى الهروب منها بممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة	2,52	0,69	2
عدم وعي الوالدين بخطورة الألعاب الإلكترونية	2,31	0,80	3
غياب القدوة داخل الأسرة حيث يمارس الوالدان هذه الألعاب	2,26	0,77	5
المجموع	2,38	0,53	مرتفعة

يتضح من الجدول السابق أن المتوسطات الحسابية للدوافع الأسرية المؤدية إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تتراوح بين (٢,٢٦ : ٢,٥٤) وجاءت درجة موافقة أفراد العينة حول هذه الدوافع (مرتفعة) بمتوسط حسابي (٢,٣٨)، وانحراف معياري (٠,٥٣)

ويمكن تحليل بيانات الجدول السابق بأنه جاء في الترتيب الأول الدوافع الأسرية المؤدية إلى ممارسة معظم عينة البحث للألعاب الإلكترونية

العنيفة هي انشغال الوالدين عن الأبناء بسبب ضغوط العمل والحياة بمتوسط (2,54)، وانحراف معياري (٠,٧٠)، وأكدت على ذلك إحدى المسؤولات قائلة **"غياب دور الأسرة الأب والأم معظم الوقت بره البيت في الشغل بقية اليوم في اهتمامات أخرى إنها تنضف البيت وبتودي الدروس فمشغولين دايماً عن الأولاد"**، وأكدت مسؤولة أخرى قائلة **"انشغال الوالدين عن الأبناء مما جعل الأبناء يقضون وقتًا طويلاً على الإنترنت دون رقابة"**، ويرجع ذلك إلى أنه في ظل الظروف الصعبة للحياة ينشغل الآباء والأمهات عن أولادهم وكل ما يهم الوالدين هو السعي لإشباع حاجات أبنائهم مما يؤدي إلى التقصير في دورهم الأساسي وهو تنشئة أبنائهم تنشئة اجتماعية سليمة مما يدفع ذلك بالأبناء إلى قضاء أكبر وقت أمام هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة تعويضًا للنقص الذي يشعرون به من عدم اهتمام أسرتهم بهم، ومما لاحظته الباحثة أثناء تطبيق البحث الميداني أن الآباء والأمهات غائبين عن حياة أولادهم، وذلك من خلال ملاحظة أفعال بعض الطلاب التي يغلب عليها طابع العنف الذي ليس من المعتاد رؤيته لدى طفل بهذه الدرجة الكبيرة من ممارسة العنف ضد أحد زملائه، وهذا إن دل على شيء يدل على ضعف رقابة الأسرة وإهمالهم في تعليم أبنائهم للمثل والقيم التي يرتضيها المجتمع نتيجة انشغالهم عنهم بسبب ضغوط الحياة والعمل. وتتفق هذه النتيجة مع بحث **(Khalil& et al, 2019)** بأن معظم الآباء لم يراقبوا محتوى الألعاب الخاصة بأطفالهم.

ثم جاء في الترتيب الثاني المشاكل الأسرية تدفع الأبناء إلى الهروب منها بممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وذلك بمتوسط حسابي (٢,٥٢)، وانحراف معياري (٠,٦٩)، وأكدت على ذلك إحدى المسؤولات قائلة **"ارتفاع نسب الطلاق والخلافات الأسرية تؤدي إلى هروب الأبناء من عالم الواقع إلى العالم الافتراضي، فيصب كل انفعالاته في هذه الألعاب ويفرغ طاقته الانفعالية والسلبية منها"**، وأفادت مسؤولة أخرى قائلة **"المشاكل الأسرية يمكن أن تكون هروبًا يقوم به الأبناء باللجوء إلى هذه الألعاب العنيفة، وكذلك المشاكل الأسرية تتسبب في عنف لدى الأبناء فيتم توجيه العنف نحو الآخرين أو بالاتجاه إلى الألعاب الإلكترونية العنيفة"**، ويمكن تفسير ذلك بأنه نتيجة المشاكل الأسرية بين الأب والأم فإن هذا يجعل الطفل ضحية هذه المشاكل، ففي خضم هذه المشاكل تتأثر علاقة الوالدين بالأبناء عن طريق الانشغال بهذه المشاكل دون الاهتمام بالأبناء مما يؤدي إلى هروب الطفل من هذه المشاكل إلى وسائل أخرى تنسيه ما تمر به أسرته، فيكون الملجأ هو الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تؤثر على الطفل بالسلب، وأيضًا تجعله أكثر عنفًا نتيجة المشاكل التي تمر بها أسرته، بالإضافة إلى ذلك فإن الأسرة قد لا تعرف ما يمارسه الطفل من ألعاب؛

لأنها منشغلة بالمشاكل بدلاً من اهتمامها بالأبناء وباحتياجاتهم، ومن توفير جو هادئ، أو جو يسوده الود والعطف من أجل أن ينشأ الأطفال في جو مستقر بين الوالدين ولا ينساق وراء كل ما هو سلبي من وسائل التكنولوجيا الحديثة.

وجاء في الترتيب الثالث عدم وعي الوالدين بخطورة الألعاب الإلكترونية بمتوسط حسابي (٢,٣١)، وانحراف معياري (٠,٨٠) وأفادت في ضوء ذلك إحدى المسؤولات قائلة **"غياب وعي الوالدين بخطورة الألعاب بحيث أنه طالما لم يشاهد أشياء خارجة، أو يتواصل مع أحد فهو في أمان من وجهة نظرهم حيث إنها مجرد ألعاب ليس إلا"**، وأشارت مسؤولة أخرى قائلة **"ترك الآباء لأولادهم يمارسون ألعاب العنف حتى لا يهتمون بهم أو يزعجوهم ده يعتبر قلة وعي منهم بخطورة الألعاب دي على ولادهم"**، ويشير ذلك إلى أن الأهل في بعض الأحيان يريدون أن يتخلصوا من طلبات أبنائهم فيحاولون إلهائهم بشيء، حتى لا يزعجوهم حتى إن كان هذا الشيء سيؤثر عليهم بالسلب، كما أن بعض الأسر يجعلون أبنائهم يمارسون ألعاب العنف اعتقادًا منهم أن ذلك سيجعلهم أكثر شجاعة، أو سيجعلهم يستطيعون الدفاع عن أنفسهم وهذا يدل على قلة وعي هذه الأسر بخطورة الألعاب الإلكترونية العنيفة على أبنائهم، ويتفق ذلك مع ما أشارت إليه **"نظرية التفاعلية الرمزية"** بأن كثيرًا من الآباء يشجعون أبنائهم وخاصة الذكور على تعلم العنف باعتباره جزءًا ضروريًا من الحياة، ويظهر ذلك خلال عملية التنشئة الاجتماعية حيث يتم تشجيع الأبناء الذكور على الخشونة والاعتماد على النفس، بينما يتم تعليم الإناث الطاعة.

وجاء في الترتيب الرابع من الدوافع الأسرية المؤدية إلى ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية العنيفة تمثلت في سوء معاملة الوالدين بمتوسط حسابي (٢,٢٧)، وانحراف معياري (٠,٨٢) وأشارت إحدى المسؤولات إلى ذلك **"دائمًا ما يتعرض الطفل أو المراهق للوم والحقد بسبب أخطائه وده بيؤدي لأن معاملة الأب والأم معاه متبقاش كويسة"**، وأكدت مسؤولة أخرى قائلة **"هو الطفل مش بيبقى قادر يعبر عن العنف اللي بيحصل في حياته فبيهرب للألعاب دي"**، ومن هذا المنطلق فإن معاملة الوالدين لها دور في سلوكيات وأفعال الأبناء فإذا كانت معاملة الوالدين سيئة مع الأبناء وخاصة عدم وعيهم بطبيعة كل مرحلة عمرية يمر بها أبنائهم من مرحلة الطفولة التي لها احتياجات معينة، ومرحلة المراهقة التي يعتقد فيها الأبناء أنهم أصبحوا كبار، وليسوا أطفال ويتعاملون على هذا الأساس، ذلك يؤدي بالوالدين إلى أن يتعاملوا مع أولادهم على أنهم ما زالوا أطفالاً وليس لديهم آراء، بل يجب أن يسمعوا كل ما يقوله الآباء دون أي مناقشة، بالإضافة إلى أن النقد الدائم للأبناء يجعلهم يعتقدون بأن والديهم لا

يحبونهم حتى وإن كانوا يوجهونهم إلى فعل صحيح كعدم ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، ولكن طريقه النصح لا تأتي بالشكل السوي بما يؤدي بالوالدين أحيانًا إلى تعنيف أبنائهم حتى يمنعوهم من ممارسة هذه الألعاب، مما يؤدي في نهاية الأمر إلى أن يقوم الطفل بممارسة هذه الألعاب كردّ فعل لسوء معاملة والديه معه ويكون نوعًا من العناد ضد آرائهم، وهذا يؤكد ما أشار إليه أصحاب **"نظرية التفاعلية الرمزية"** في قولهم بأن سلوك العنف هو نتيجة لعملية التعلم الاجتماعي خلال عملية التنشئة الاجتماعية، فإن الطفل قد يتعلم العنف من خلال أحد الوالدين وخير دليل على ذلك هو سوء معاملة الوالدين للأبناء مما يدفعه إلى تعلم سلوك العنف واللجوء إلى ممارسة ألعاب العنف على اعتبار أن ذلك فعل طبيعي.

وجاء في الترتيب الخامس والأخير غياب القدوة بمتوسط حسابي (٢,٢٦)، وانحراف معياري (٠,٧٧) وأكد على ذلك أحد المسؤولين قائلاً **"الأولاد بيقلدوا الأب والأم في مسكهم للموبايل فهما بيقولوا ليه خد إلعب فهما بيساعدوه على كده"**، وأكدت مسؤولة أخرى على ذلك قائلة **"من الممكن وجود أحد الأبوين يمارسون هذه الألعاب فيقوم المراهق بتقليدهم وممارسة هذه الألعاب مثل أحد الوالدين"**، ويمكن توضيح ذلك من خلال أن أحد الوالدين يطلبون من أبنائهم التوقف عن استعمال الهاتف المحمول، أو التوقف عن ممارسة لعبة معينة، وفي نفس الوقت يقوم أحد الوالدين بالجلوس أمام الهاتف المحمول فترة طويلة، وبعضهم يمارس نفس الألعاب التي يمارسها الأبناء مما يؤدي ذلك إلى تقليد الأبناء لأحد الوالدين فلا يتركون ممارسة هذه الألعاب، لأن أحد والديهم يمارسونها مما يؤدي إلى غياب القدوة التي يقتضي بها الأبناء والمتمثلة في الأم والأب، وخاصة أنهم أول من يحتضن الطفل في مراحل عمره الأولى وهم المؤثرون الأوائل في حياة الطفل، فلذلك يتخذهم الطفل قدوة في معظم أفعالهم فإذا كانت أفعال والديه سيئة فإنه سيقلد ما يفعلونه والعكس صحيح.

وتماشيًا مع ما تم ذكره نستنتج أن الأسرة لها دورًا مهمًا في اتجاه أبنائها نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وذلك من خلال انشغالهم عن الأبناء، وكثرة المشاكل الأسرية التي تشغلها عن دورها الرئيسي وهو تنشئة أبنائها التنشئة السليمة، بالإضافة إلى عدم وعي الأسرة بخطورة هذه الألعاب على أبنائها لدرجة أن أحد الوالدين يشجع أبنائه على ممارسة هذه الألعاب اعتقادًا منه أن هذه الألعاب ستكسبهم الشجاعة، وستعلمهم الدفاع عن أنفسهم، وبالإضافة إلى ذلك تأتي معاملة الوالدين السيئة، وغياب القدوة بالنسبة للطالب وخاصة قدوته المتمثلة في الوالدين تجعله ينجرف إلى العالم الافتراضي الذي يتعلم منه قيمًا وسلوكيات جديدة قد تمثل خطرًا عليه، ومن هنا يمكن القول بأنه إذا كانت الأسرة التي ينتمي إليها الطلاب سوية فإن

تنشئتها لهم ستصبح سوية أيضًا، وستجعل الأبناء يفرقون بين ما هو مفيد لهم، وما هو خطر عليهم، وسيختارون وسائل للتسلية والترفيه تفيدهم، وذلك يكون في ظل رقابة الوالدين على أبنائهم، ويمكن تفسير ذلك في ضوء الفرضية الثالثة **"لنظرية التفاعلية الرمزية"** التي تنص على أن المعاني يتم التعامل معها وتعديلها من خلال عملية تفسيرية يستخدمها الشخص في التعامل مع الأشياء التي يواجهها، بمعنى أن عملية التنشئة الاجتماعية مهمة لأنها تفسر للأبناء الممارسين للألعاب الإلكترونية العنيفة المعاني التي يواجهونها في الفضاء الإلكتروني أثناء ممارستهم لتلك الألعاب.

جدول رقم (16)

يوضح توزيع أفراد العينة وفقًا لرد فعل الأسرة عند ممارسة المبحوثين للألعاب الإلكترونية العنيفة

رد فعل الأسرة	النوع					
	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
ترفض استمراري في اللعب	70	30,6	48	34,8	118	32,1
تقلل وقت اللعب	90	39,3	47	34,1	137	37,3
توبخني دائمًا عند ممارسة اللعبة	37	16,2	19	13,8	56	15,3
لا تهتم أسرتي	32	13,9	24	17,3	56	15,3
المجموع	229	100	138	100	367	100

يتضح من الجدول السابق أن كا2المحسوبة= 2,07 بدرجة حرية (3) في حين أن قيمة كا2 الجدولية= 7,82 عند مستوى دلالة 0,05 وهذا يشير إلى أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين رد فعل أسرة المبحوثين عند ممارستهم للألعاب الإلكترونية العنيفة وبين نوعهم.

يتضح من الجدول السابق أن رد فعل الأسرة تجاه ممارسة غالبية أفراد العينة للألعاب الإلكترونية العنيفة جاء في الترتيب الأول تقلل وقت

اللعب بنسبة ٣٧,٣%، موزعين بين ٣٩,٣% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و ٣٤,١% من إجمالي عينة البحث من الإناث، ثم جاء في الترتيب الثاني ترفض الأسرة الاستمرار في اللعب بنسبة ٣٢,١%، موزعين بين ٣٠,٦% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و ٣٤,٨% من إجمالي عينة البحث من الإناث، وجاء في الترتيب الثالث توبخني دائمًا عند ممارسة اللعبة بنسبة ١٥,٣%، موزعين بين ١٢,٢% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و١٣,٨% من إجمالي عينة البحث من الإناث، وتساوت مع الترتيب الثالث أيضًا رد فعل الأسرة كانت لا تهتم بنسبة ١٥,٣%، موزعين بين ١٣,٩% من إجمالي عينة البحث من الذكور، و١٧,٣% من إجمالي عينة البحث من الإناث.

ونستنتج مما سبق تفاوت في رد فعل أسرة عينة البحث من الطلاب من الجنسين، فمعظم الأسر قللت وقت اللعب وهذا إن دل على شيء يدل على أن معظم الأسر ليس لديها وعي بخطورة الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يمارسها أبنائها من الذكور والإناث، وأنها ستؤثر على سلوكياتهم وأفعالهم وأن ضررها لا يلحق بالأبناء فقط، ولكن ستتأثر الأسرة أيضًا بآثار هذه الألعاب، حيث إنها ستؤثر على علاقة الأبناء بالأسرة إذا لم يتم منعهم من ممارستها، وفي الترتيب الثاني كان رد فعل الأسرة أنها رفضت استمرار أبنائها في ممارسة هذه الألعاب، وهذا إن دل على شيء فإنه يدل على ملاحظة الأسرة مدى التأثير الذي تأثر به أبنائها سواء كانوا ذكورًا أو إناثًا نتيجة ممارستهم لهذه الألعاب ومدى التقصير في دراستهم، وتأثيرها على أفعالهم، وعلاقتهم، ونفسيتهم، وصحتهم مما أدى إلى رفضهم استمرار أبنائهم في ممارسة هذه الألعاب، ولكن على الرغم من ذلك فإن بعض الطلاب يضطرون إلى ممارستها عند الأصدقاء، أو في السايبر حتى لا تعلم أسرتهم أنهم ما زالوا يمارسونها، أما في الترتيب الثالث والأخير كان رد فعل بعض الأسر هو التوبيخ للأبناء وتوجيه النقد لهم عند ممارستهم لهذه الألعاب، وبعض الأسر غير مهتمة بما يمارسه أبنائهم وهذا إن دل على شيء فإنه يدل على انشغال بعض الأسر عن أبنائهم، بل بالعكس فبعض الأسر تعطي لأبنائها الهاتف المحمول ليمارسوا هذه الألعاب حتى لا يزعجوهم، أو يطلبوا منهم شيئًا، وتختلف هذه النتيجة مع دراسة **(ميلود، وعبد الحميد، ٢٠١٩)** بأن معظم الطلاب يرفض والديهم ممارستهم للألعاب الإلكترونية، في حين توصل البحث الحالي إلى أن معظم عينة البحث تقلل أسرتهم وقت ممارستهم لهذه الألعاب.

3- النتائج المتعلقة بالمشكلات المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة:

جدول رقم (17)
يوضح المشكلات الاجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة

المشكلات الاجتماعية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
تؤثر بالسلب على قوة العلاقات الاجتماعية في الأسرة	2,02	0,79	3
تؤثر بالسلب على التواصل مع الأصدقاء	1,77	0,76	6
تجعل ممارسيها يتجرأون على سرقة الأموال	1,37	0,63	9
تؤدي إلى تقليد الشخصيات العنيفة الموجودة بالألعاب الإلكترونية	1,55	0,73	8
تزيد من ممارسة العنف تجاه الآخرين	2,06	0,81	1
تؤدي الألعاب الإلكترونية العنيفة إلى التنمر على الآخرين	1,96	0,79	4
تؤدي الألعاب الإلكترونية العنيفة إلى تعليم النشء عدم احترام الأعراف والتقاليد والقيم السائدة في المجتمع	1,81	0,79	5
تعلم الألعاب الإلكترونية ممارسيها أمور النصب والاحتيال	1,71	0,76	7
تزيد الألعاب الإلكترونية العنيفة من درجة الغربة والعزلة بين المحيطين	2,05	0,78	2
المجموع	1,81	0,49	متوسطة

يلاحظ من التحليلات الإحصائية للجدول السابق أن المتوسطات الحسابية للمشكلات الاجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تراوحت بين (1,37: 2,06)، وجاءت درجة موافقة أفراد العينة على هذه المشكلات (متوسطة) بمتوسط حسابي (1,81)، وبانحراف معياري (٠,٤٩).

واستكمالاً لما سبق فإنه يمكن تحليل بيانات الجدول بأن معظم أفراد العينة يرون بأن أكثر المشكلات الاجتماعية المترتبة على ممارستهم للألعاب الإلكترونية العنيفة جاء في الترتيب الأول أن هذه الألعاب تزيد من ممارسة العنف تجاه الآخرين بمتوسط حسابي (2,06) وانحراف معياري (٠,81)، وأكدت على ذلك إحدى المسؤولات قائلة **"الأولاد بيبقوا أكثر عنفًا في المدارس ورد فعلهم بيبقى عنيف في أي موقف والعناد كل ده بسبب الألعاب اللي بيلعبوها"**، وقالت مسؤولة أخرى **"العنف بيكون اتجاه**

الزملاء وبيطبقوا ما يشاهدونه في اللعبة على زملائهم"، ويتضح من خلال ذلك أن العنف في هذه الألعاب هو عنف خيالي لكن الطالب يخلط بينه وبين العنف الواقعي، مما يؤدي إلى تأثره بما يمارسه من عنف في هذه الألعاب، ومن ثم يجسده في الواقع سواء على زملائه، أو على إخوته، وبالأخص لأن اللعبة تجعل منه بطلاً يقتل الأعداء تجعله يصدق أنه قادر على أن يصبح مثل أبطال اللعبة؛ ويرجع ذلك إلى أن أبطال هذه الألعاب مصممون بتقنية عالية كما لو كانوا حقيقيين. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **(إبراهيم، ٢٠١٩)**، ودراسة **(محمد، ٢٠٢٢)** بأن من أخطاء وسلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة هو ميول الأطفال والمراهقين للعنف والعدوانية، أو النزاع مع الأهل والأصدقاء.

وجاء في الترتيب الثاني أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تزيد من درجة الغربة والعزلة بين المحيطين بمتوسط حسابي (2,05)، وانحراف معياري (٠,٧8) وفي ضوء ذلك أكدت إحدى المسؤولات قائلة **"اللي بيلعب الألعاب دي بيبقى إنسان إنطوائي وبيتسم بالعزلة والبعد عن الآخرين، والطالب لما بيكون مهتم بلعبة معينة عايز يقعد طول النهار يلعبها ولا يخرج ولا يروح في حتة مش عايز يقوم من أودمها، فطبيعي بتسبب ليه عزلة وغربة عن كل اللي حواليه"**، ويرجع ذلك إلى أن ممارسي هذه الألعاب من الطلاب يقضون ساعات طويلة أمام الهاتف المحمول أو الكمبيوتر، وهم يمارسون هذه الألعاب وهم في حالة عزلة عن أسرتهم، مما يؤدي ذلك إلى أن يكون هؤلاء الطلاب أكثر عرضة لأن يكونوا أشخاصًا غير اجتماعيين، وأن علاقاتهم ستكون افتراضية وتنقطع علاقتهم مع العالم الواقعي. وهذا ما أكدت عليه دراسة **(إبراهيم، ٢٠١٩)**، ودراسة **(العنزي، ٢٠٢٠)**، ودراسة **(محمد، ٢٠٢٢)** في توضيحهم بأن من الآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية هي العزلة الاجتماعية عن المحيطين.

وجاء في الترتيب الثالث تؤثر الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلب على قوة العلاقات الاجتماعية في الأسرة بمتوسط حسابي (٢,02) وانحراف معياري (٠,٧9) وأشارت إلى ذلك إحدى المسؤولات قائلة **"بيفضل من يمارس هذه الألعاب الإنزواء لوحده في مكان ما والانشغال باللعب الافتراضي، وده بيأثر على علاقته بأهله لأن بيبقى بعيد عنهم وبيبقى مفيش تواصل بينه وبين أهله ومفيش حوار بينهم لا بالعكس علاقته بأهله بتبقى مش كويسة وممكن يتطاول على الأب والأم في الحديث مع إخواته"**، ويتضح من خلال البحث الميداني أن علاقة الطلاب بأسرتهم تأثرت بالسلب حيث أن هناك فجوة بينهم وبين أسرتهم؛ نظرًا لأنهم دائمًا منشغلين بممارسة هذه الألعاب، فعندما يمارس الطالب اللعبة سيكون

منشغلاً مع الفريق الذي يمارس معه هذه الألعاب وبالتالي سيكون بعيدًا عن أسرته، حتى إنه من الممكن أن لا يسمع نداء والديه له وهم في منزل واحد، وسيزيد الأمر سوءًا إذا كان الوالدين أيضًا منشغلين بالهاتف المحمول دائمًا مما يؤدي ذلك إلى اتساع الفجوة بين أفراد الأسرة، وسيتلاشى الحوار والنقاش داخل الأسرة، بالإضافة إلى ذلك ونتيجة اندماج الأبناء في ممارسة هذه الألعاب فإنها يمكن أن تكسبهم أفعال غير سوية كالتطاول على الوالدين وهم يعتقدون بأن ذلك بطولة، ويرجع ذلك أيضًا إلى أن نظرتهم لوالديهم نظرة غير سوية فهم ينظرون لهم على أنهم يقيدونهم، فهم لم يشعروا بمكانتهم في حياتهم، مما يترتب على ذلك تدهور العلاقات الاجتماعية مع أسرتهم، بالإضافة إلى ذلك فإن علاقتهم بالأقارب تأثرت أيضًا بسبب قلة زيارتهم للأقارب، والتقصير في حضور المناسبات الاجتماعية الخاصة بأقاربهم كل ذلك أدى إلى التأثير بالسلب على العلاقات الاجتماعية نتيجة ممارسة هذه الألعاب. وتأتي هذه النتيجة بالاتفاق مع دراسة **(نور الدين، ٢٠٢١)**،ودراسة**(الشيخي،والزوي،٢٠٢٢)**،وبحث **(Ayala& , 2023 et al)** في أن العلاقات الأسرية الاجتماعية تأثرت بالألعاب الإلكترونية كفترات الجلوس مع الأهل ومشاركة مشاكلهم، وتبادلهم أطراف الحديث، فقد حدث لهذه السلوكيات شيء من الركود بسبب الانشغال بممارسة هذه الألعاب.

جاء في الترتيب الرابع تؤدي الألعاب الإلكترونية العنيفة إلى التنمر على الآخرين بمتوسط حسابي (1,96)، وانحراف معياري (٠,٧٩) وأفادت إحدى المسؤولات في ذلك **"الطلاب بياخدوا الألفاظ من اللعبة وبتبقى متداولة بينهم وبين بعض فاللعبة بتعلم الطفل التنمر"**، ويرجع ذلك إلى أن هذه الألعاب تعلم الطالب ألفاظًا وكلمات خارجة، فأثناء اللعب الجماعي لهذه الألعاب يطلق كل فرد في الفريق على الآخر مصطلح معين ويبادله اللاعب الآخر بلقب أو مصطلح آخر مما يترسخ ذلك في أذهانهم بأن ذلك طبيعي ونوع من التسلية والترفيه أثناء اللعب مما يؤدي ذلك إلى التغيير في أفعالهم وسلوكهم، وينتقل ذلك التنمر من اللعبة في العالم الافتراضي إلى ممارستهم للتنمر على زملائهم داخل المدرسة، وعلى إخوتهم، والمحيطين بهم أيضًا في العالم الواقعي، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **(النقبي، ٢٠٢١)** بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وطول مدة ممارستها تؤدي إلى زيادة ظهور التنمر الإلكتروني وحدته.

وجاء في الترتيب الخامس تؤدي الألعاب الإلكترونية العنيفة إلى تعليم النشء عدم احترام الأعراف والتقاليد والقيم السائدة في المجتمع بمتوسط حسابي (1,81)، وانحراف معياري (٠,٧٩) وأكدت على ذلك إحدى المسؤولات قائلة **"الطالب بيبقى عايش في حياة المحاكاة مفيش لا عيب**

ولا حلال ولا حرام، فهو بيشوف الدم بيبقى بارد ومعدش بيتأثر فبيبقى عايش واقع اللعبة فبالتالي ميعرفش حاجة عن التقاليد ولا الاحترام"، بناءً على ذلك يُلاحظ من خلال البحث الميداني أن معظم أفعال وسلوكيات الطلاب تأثرت بالتكنولوجيا الحديثة ولكن تأثيرًا سلبيًا، حيث إنهم أساءوا استخدامها، وتأثروا بسلبياتها، وخير دليل على ذلك ممارستهم لهذه الألعاب التي أبعدتهم عن العالم الواقعي وأخذت جزءًا من دور الأسرة في التنشئة الاجتماعية، حيث أدت إلى تعليم بعض الطلاب تقاليد وقيم مخالفة عن تقاليد وقيم مجتمعنا كالعنف، والتنمر، وعدم احترام الكبار وهذا يرجع إلى كثرة اختلاط الطالب بالعالم الافتراضي؛ لذلك لا يعرف القيم والأعراف والتقاليد التي يرتضيها المجتمع.

جاء في الترتيب السادس تؤثر الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلب على التواصل مع الأصدقاء بمتوسط حسابي (1,77)، وانحراف معياري (٠,٧6) وأفادت إحدى المسؤولات قائلة **"انعزال الأفراد عن الحياة الاجتماعية وارتباطهم بالعالم الافتراضي تؤثر بالسلب على التواصل مع الأصدقاء"**، ويرجع ذلك إلى أن بعض الطلاب ينشغلون بممارسة هذه الألعاب ولا يتواصلون مع أصدقائهم إلا في وقت الدراسة، وبعد انتهاء الفصل الدراسي بعضهم ينفرد بنفسه وباللعبة ولا يتواصل مع أصدقائه، وهذا إن دل على شيء فإنه يدل على أن هذه الألعاب تؤدي إلى أن يصبح الطالب غير اجتماعي ومنعزل مما يؤدي إلى تدهور التفاعل الاجتماعي مع العالم الواقعي.

جاء في الترتيب السابع تعلم الألعاب الإلكترونية ممارسيها أمور النصب والاحتيال بمتوسط حسابي (١,71)، وانحراف معياري (٠,٧6) وأكد على ذلك بعض المسؤولين بأن **"الطالب ممكن يلجأ إلى أمور النصب واستعطاف والديه لكي يأخذ المال الذي يمارس به الألعاب الإلكترونية العنيفة في السايبر"**، واتضح من خلال ذلك أن هذه الألعاب يمكن أن تعلم ممارسيها أمور النصب والاحتيال ويبدأ هذا الفعل أولاً داخل الأسرة حيث يلجأ إلى التحايل على والديه في الحصول على المال لكي يمارس به هذه الألعاب، أو يتحايل على والديه لكي يسمحوا له بممارسة هذه الألعاب بعد رفضهم أو تقليلهم ساعات ممارستها.

جاء في الترتيب الثامن تؤدي الألعاب الإلكترونية العنيفة إلى تقليد الشخصيات العنيفة الموجودة في الألعاب الإلكترونية بمتوسط حسابي (١,55)، وانحراف معياري (٠,٧3) وتقول في ذلك إحدى المسؤولات **"التقليد الأعمى اللعبة بتخلي الطالب يقلد الجانب السيء اللي في اللعبة ويقلد بطل اللعبة وينمي عنده شخصية القائد السلبي إنما في ألعاب هدفها بتنمي عنده إنه يبقى مثال لشخصية القائد الإيجابي"**، وهذه النتيجة تشير

إلى أن الطالب يمكن بحكم عمره أن يصدق ما يراه في هذه الألعاب ويتخذ بطل اللعبة قدوة له، ويحاول أن يقلد ما يقوم به على أرض الواقع مما يؤدي إلى أنه في بعض الأحيان ممكن يؤذي نفسه جسديًا أو يؤذي الآخرين؛ لأنه أصبح لا يستطيع الفصل بين ما هو خيالي وما هو واقعي، وتتفق هذه النتيجة مع بحث **(Khalil& et al, 2019)**، ودراسة **(الحسيني، ٢٠٢٣)** بأن معظم الممارسين للألعاب الإلكترونية العنيفة يقلدون هذه الألعاب التي يلعبونها مع المحيطين في الحركات العنيفة، وحمل الأسلحة، واستخدام الآلات الحادة وهم على استعداد تقليد أبطال هذه الألعاب في الحياة الواقعية.

جاء في الترتيب التاسع والأخير أن هذه الألعاب تجعل ممارسيها يتجرأون على سرقة الأموال بمتوسط حسابي (١,37)، وانحراف معياري(٠,63) وأكدت إحدى المسؤولات على ذلك قائلة **"الألعاب الإلكترونية العنيفة بتؤدي لاكتساب العديد من السلوكيات التي تمثل تهديد على سلامة المجتمع كسرقة الأموال"**، ويرجع ذلك إلى أن الطالب في هذه المرحلة العمرية يعتبر غير مسؤول عن الالتحاق بالعمل لذلك فهو يعتمد على أسرته في الحصول على المصروف، وبعضهم يذهب إلى السايبر لممارسة هذه الألعاب ويضيع مصروفه في ممارستها ويريد أن يستكملها مما يدفعه ذلك إلى السرقة من والديه؛ لأنه لا يستطيع أن يطلب مصروفًا آخر في اليوم ثم يتطور الأمر عند الكبر فيصبح فعل السرقة اعتياديًا، وينتقل من سرقته للمال من الوالدين إلى السرقة من الآخرين حتى لو كان لا يعرفهم. وتأتي هذه النتيجة بالاتفاق مع بحث **(Ayala& et , 2023 al)** بأن الألعاب الإلكترونية تسبب الكثير من المشاكل في سلوكيات الأطفال والشباب.

ونستنتج مما سبق أن الألعاب الإلكترونية العنيفة تسببت في مشكلات اجتماعية مختلفة لدى عينة البحث من الطلاب فإنها زادت من حدة العنف لدى معظم العينة، وغيرت في سلوكياتهم بالسلب وأصبحوا أفرادًا غير اجتماعيين يفضلون العزلة والغربة عن المحيطين، وأثرت على علاقتهم بأسرتهم، كما أثرت بالسلب على التواصل مع الأصدقاء، وأكد على ذلك **"كاستلز"** الذي أشار إلى أن شبكة الإنترنت ساعدت في تحويل النمو الفردي والاجتماعي بعيدًا عن الروابط القوية وتوجيهه نحو الروابط الضعيفة، بالإضافة إلى ذلك فإنها أدت إلى تعليم بعض الطلاب أفعال منحرفة مثل التنمر على الزملاء وعلى المحيطين بهم، وعدم احترام الأعراف والتقاليد والقيم السائدة في المجتمع، ويتفق ذلك أيضًا مع **"نظرية التفاعلية الرمزية"** التي أشارت إلى أن التفاعل المستمر للفرد في المجتمع الافتراضي وتعرضه لقيم وثقافات وأفكار بشكل فردي تجعل كل فرد

يفسرها بتأويله الخاص، فيتبنى أفكارًا ومعاني وقيمًا جديدة والتي تؤدي إلى العيش في صراع بين الثقافة الافتراضية والثقافة الواقعية، بالإضافة إلى ذلك أنها أدت إلى تعليمهم أفعالاً لا تؤثر بالسلب عليهم فقط ولكن على أسرتهم والمحيطين بهم، وعلى المجتمع كتعليم النصب، والاحتيال، والتقليد، والسرقة، وتختلف هذه النتيجة مع بحث **(et al,2016 &Cunningham)**، ودراسة **(شريف، 2021)** بأن المخاطر الاجتماعية للألعاب الإلكترونية العنيفة قليلة، وحتى غير موجودة، وبأن لها تأثيرًا إيجابيًا على القيم. ويمكن مناقشة النتيجة التي توصل إليها البحث الميداني أيضًا في ضوء ما أشار إليه **"بودريار"** بأن مبدأ الواقع ضاع في متاهة المصطنعات أو العالم الافتراضي الذي يتسم بالتخيل والوهم، وبذلك يفقد الواقع وجوده، لذلك نحن نعيش الآن في عالم فوق الواقع هو العالم التكنولوجي الافتراضي.

جدول رقم (18)
يوضح المشكلات الصحية والجسدية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة

المشكلات الصحية والجسدية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
مشكلات في النظر	2,48	0,72	1
مشكلات في الجهاز العصبي	1,96	0,81	5
مشكلات في العمود الفقري والرقبة	2,36	0,75	2
ظهور أمراض سوء التغذية	2,06	0,82	3
زيادة معدلات السمنة والبدانة	1,79	0,75	6
انخفاض النشاط البدني	2,05	0,83	4
المجموع	2,11	0,50	متوسطة

يلاحظ من التحليلات الإحصائية للجدول السابق أن المتوسطات الحسابية للمشكلات الصحية والجسدية المترتبة على ممارسة الطلاب من عينة البحث للألعاب الإلكترونية العنيفة تتراوح بين (١,٧٩ : ٢,٤٨) وجاءت درجة موافقة العينة حول هذه المشكلات (متوسطة) بمتوسط حسابي (٢,١١)، وانحراف معياري (٠,٥٠).

واستنادًا إلى ما سبق يتضح أن معظم عينة البحث يعانون من مشكلات في النظر نتيجة لممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وذلك بمتوسط حسابي (2,48) وانحراف معياري (٠,٧٢) وأكدت على ذلك إحدى المسؤولات قائلة **"كتر التركيز في التليفون أو الكمبيوتر بيضعف النظر لأن في أشعة**

في الشاشة بتسحب النظر"، وأكدت مسؤولة أخرى **قائلة "معظم العيال بيقعدوا العتمة ويمسكوا الموبايل ويقعدوا فترة طويلة عليه وده بيسبب جفاف في العين"**، ومن هذا المنطلق يتضح أن الطلاب نتيجة لقضائهم وقت طويل أمام شاشات الهاتف المحمول لممارسة اللعبة فإن ذلك يؤثر ذلك على نظرهم؛ لأن شاشة الهاتف المحمول، أو الكمبيوتر، أو غيرها تصدر أشعة تؤدي إلى مشكلات في النظر، ونتيجة لكثرة قضاء الوقت أمام هذه الشاشات تؤدي لإصابة العين بالجفاف بسبب قلة تحريكها لنطاق أوسع من نطاق الشاشة الصغيرة، كما يؤدي أيضًا إلى حدوث التهابات في العين نتيجة ما تبثه هذه الأشعة من مواد تؤذي العين وتساهم في ضعف النظر، وأكد على ذلك دراسة **(محمد، ٢٠١٨)**، ودراسة **(الدهشان، وسويلم، ٢٠٢١)** بأن زيادة عدد ساعات استخدام الإنترنت والألعاب الإلكترونية تؤدي إلى إجهاد العين ومشكلات في النظر.

وجاء في الترتيب الثاني من يعانون من مشكلات في العمود الفقري والرقبة وذلك بمتوسط حسابي (2,36)، وانحراف معياري (٠,75) وفي ذلك تقول إحدى المسؤولات **"الجلوس بوضعية خاطئة تتسبب في الإصابة بمشكلات في العمود الفقري فضلاً عن آلالام الكتفين والرقبة ومفاصل اليدين التي يشعر بها الطالب نتيجة جلوسه فترة طويلة أمام اللعبة"**، ومن هذا المنطلق جاءت مشكلات العمود الفقري والرقبة في الترتيب الخامس لأن بعض الطلاب يرون بأنهم لم يعانوا من هذه المشكلات؛ نظرًا لأنهم يمارسون هذه الألعاب وهم في وضعية النوم، وهذا يؤثر أكثر على العين ويؤدي إلى مشكلات في النظر، ولكن هذا لا يمنع أن كثرة الجلوس، أو النوم أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة يؤدي إلى مشاكل في العظام، ويؤدي إلى الشعور بالتيبس في العظام، وآلالام في الرقبة، والعمود الفقري، وأكدت على ذلك دراسة **(الدهشان، وسويلم، ٢٠٢١)** بأن من المخاطر الصحية لممارسة الألعاب الإلكترونية هي مشكلات العمود الفقري والرقبة.

وجاء في الترتيب الثالث ظهور أمراض سوء التغذية وذلك بمتوسط حسابي (2,06)، وانحراف معياري (٠,82)، وأفادت في ضوء ذلك إحدى المسؤولين قائلة **"طول النهار الولاد قاعدين قدام اللعبة فبينسى ياكل لا بيبقى مهتم بفطار ولا غدا ولا عشا"**، وبناءً على ذلك فإن الطالب يكون مندمجًا في اللعبة ويضيع وقته أمام هذه اللعبة دون أن يشعر بالوقت مما يؤدي إلى عدم تركيزه في الوقت، أو في وجباته الأساسية مما يؤدي إلى إصابته بسوء التغذية.

وجاء في الترتيب الرابع الانخفاض في النشاط البدني بمتوسط حسابي (٢,٠5)، وانحراف معياري (٠,٨3) وفي ذلك تقول إحدى المسؤولات **"الطالب بيبقى قاعد قدام اللعبة مش بيتحرك فبيحصله خمول وكسل وده**

بيخليه مش قادر يعمل حاجة طول اليوم لأنه قاعد طول النهار قدامها"، ويرجع ذلك لأن الطالب يمارس الألعاب الإلكترونية العنيفة ويندمج معها مما يؤدي إلى استنزاف طاقته وشعوره بالإجهاد، فلم يعد قادرًا على ممارسة مهامه الدراسية، أو أدواره الأسرية؛ لأن نشاطه البدني انخفض نتيجة ممارسة هذه الألعاب، وبالتالي استهلك كل طاقته في ممارستها، وخاصة أنه يمارسها ساعات طويلة، وتأتي هذه النتيجة بالاتفاق مع دراسة **(الدهشان، وسويلم، ٢٠٢١)** بأن من المخاطر الصحية المترتبة على الأبناء نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية هي انخفاض النشاط البدني.

وجاء في الترتيب الخامس مشكلات في الجهاز العصبي بمتوسط حسابي (1,96)، وانحراف معياري (٠,٨١) وفي ذلك تقول إحدى المسؤولات **"الطالب بيبقى عصبي أكتر لأنه بيتعامل مع جهاز مفيش رد فعل قصاده يواجهه ويتواجه معاه فبيأثر على جهازه العصبي"**، ومما لا شك فيه أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بطبيعتها تؤثر على الجهاز العصبي؛ لأن ممارسيها يصبحون منفعلين وهم يمارسونها، لأنهم يرغبون في إصابة الهدف ويقتلون الأعداء فيكونون في أقصى درجات العصبية والانفعال مما يؤثر ذلك بالسلب على جهازهم العصبي، وتأتي هذه النتيجة بالاتفاق مع دراسة **(نور الدين، ٢٠٢١)** بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤثر على الجهاز العصبي.

وجاء في الترتيب السادس والأخير من يعانون من زيادة معدلات السمنة بمتوسط حسابي (١,٧٩)، وانحراف معياري (٠,٧٥) وفي ضوء ذلك أفادت إحدى المسؤولات قائلة **"زي ما في ناس مش بتقوم تاكل وهي بتلعب في اللي مش بيقوم من مكانه والأهل بيجيبوا ليه الأكل لحد عنده فبيزيد في الوزن"**، وتقول مسؤولة أخرى **"قد يؤدي الجلوس لفترة طويلة أمام الألعاب الإلكترونية إلى الإصابة بالسمنة الناتجة عن قلة الحركة"**، وبناءً على ذلك فإن البعض وهو جالس أمام شاشة الهاتف المحمول أو الكمبيوتر، أو غيرها من الوسائل المستخدمة في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة يزيد من مقدار الطعام، أو السعرات الحرارية المحددة له في اليوم، ويأكل ولا يشعر بمقدار ما تناوله من طعام نتيجة انشغاله وتركيزه في اللعبة، والبعض الآخر نتيجة قضائه ساعات طويلة في ممارسة اللعبة لا يتحرك، مما يؤدي ذلك في كلتا الحالتين إلى الإصابة بالسمنة التي تؤدي إلى مشكلات صحية أخرى تمثل خطورة على المصاب بها، وخاصة في المرحلة العمرية لعينة البحث فهم لا يزالون أطفالاً، وإذا أصيبوا بالسمنة فإنها ستؤثر على حركتهم وعلى حياتهم بصفة عامة، وتأتي هذه النتيجة بالاتفاق مع دراسة **(الدهشان، وسويلم، ٢٠٢١)** بأن مخاطر السمنة

والبدانة كانت أقل المخاطر الصحية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية.

نستنتج مما سبق أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة أدت إلى مشكلات صحية يعاني منها الطلاب وهم من المفترض في مرحلة عمرية تتسم بالجد والنشاط والاجتهاد، وهذا إن دل على شيء يدل على أنهم يأذون أنفسهم دون أن يشعروا بذلك، وهذا ما أجمع عليه جميع المسؤولين بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة أدت إلى التأثير على الصحة العامة للطلاب، وهذا ما أكدت عليه دراسة **(العنزي، ٢٠٢٠)**، وبحث **(Djannah& et al, 2021)** بأن جميع ممارسي الألعاب الإلكترونية من عينة هذه الأبحاث كانوا معرضين للإصابة بالأمراض والمشكلات الصحية. ويمكن تفسير النتيجة التي توصل إليها البحث الراهن في ضوء ما أشار إليه **"بودريار"** بأن ما يربط بين الأشخاص والحاسوب هي علاقة تداخل وليس علاقة تفاعلية فحسب، ونتج عن هذا التداخل إلى اختلالات تصيب الجسد مثل تلك التي تصيب الحاسوب.

جدول رقم (19)

يوضح المشكلات النفسية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة

المشكلات النفسية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
يؤدي الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية العنيفة إلى الشعور بالقلق والاكتئاب	1,64	0,78	4
تؤدي كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة إلى الرهاب الاجتماعي	1,90	0,82	2
تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة إلى فقدان الثقة بالنفس وفي الآخرين	1,84	0,81	3
تكرار ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة يؤدي إلى إدمانها	2,35	0,73	1
قد تؤثر على الصحة النفسية للطالب وتجعله يقدم على الانتحار	1,63	0,76	5
المجموع	1,87	0,52	متوسطة

يلاحظ من التحليلات الإحصائية للجدول السابق أن المتوسطات الحسابية للمشكلات النفسية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تتراوح بين (١,٦٣: ٢,35) وجاءت درجة موافقة أفراد العينة على

هذه المشكلات (متوسطة) بمتوسط حسابي (1,87)، وانحراف معياري (٠,٥٢).

ومن هذا المنطلق يتضح أنه جاء في الترتيب الأول أن تكرار ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تؤدي إلى إدمانها بمتوسط حسابي (٢,٣٥)، وانحراف معياري (٠,٧٣) وفي ضوء ذلك تقول إحدى المسؤولات **"ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى إدمانها لأن هذه الألعاب تفرز هرمون الدوبامين مما يجعل الطالب عرضة للإدمان فيفقد القدرة على التركيز ويؤثر على قدرته على التعاطف ومرونته"**، وبناءً على ذلك يمكن القول إن تكرار الشيء يؤدي إلى إدمانه، فإن حالة الإدمان ما هي إلا عبارة عن التكرار، فعندما يستمر الطالب في ممارسة لعبة معينة من الألعاب الإلكترونية العنيفة سيصعب عليه التوقف عن لعبها، وإذا كان يلعبها في اليوم مرة واحدة فإنه مع تكرار ممارستها سيزيد من عدد المرات التي يمارسها في اليوم حتى يصل به الأمر بأنه لا يستطيع منع نفسه عن ممارستها، وأكد على ذلك دراسة **(إبراهيم، ٢٠١٩)**، وبحث **(Djannah& et al, 2021)** ، ودراسة **(عبد الخالق، ٢٠٢١)**، ودراسة **(منصور، وعبد القادر، ٢٠٢٢)** إذ أكدت هذه الدراسات على أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى إدمانها لدرجة عدم سيطرة ممارسيها على أنفسهم تجاه هذه الألعاب.

وجاء في الترتيب الثاني تؤدي كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة إلى الرهاب الاجتماعي بمتوسط حسابي (1,90)، وانحراف معياري (٠,82) وفي ذلك تقول إحدى المسؤولين **"هو اللي بيمارس الألعاب دي مش هيقدر يتواصل مع المجتمع ومش هيقدر يمارس أي نشاط وهيبقى خايف من التجمعات لأنه قاعد أمام اللعبة لوحده فهيحس إن الناس غريبة عليه"**، ويشير ذلك إلى أن كثرة قضاء وقت طويل في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تجعل بعض ممارسيها يشعرون بالرهاب الاجتماعي ويخافون من التجمعات نظرًا لكثرة انفرادهم بالهاتف المحمول أو الكمبيوتر بعيدًا عن العالم الواقعي مما يؤدي ذلك إلى عدم تكيفهم مع المجتمع الخارجي.

وجاء في الترتيب الثالث تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة إلى فقدان الثقة بالنفس وفي الآخرين بمتوسط حسابي (1,84)، وانحراف معياري (٠,81) وأكدت على ذلك إحدى المسؤولين قائلة **"الطالب يصاب بفقدان الثقة بنفسه وفي الناس نتيجة كثرة ممارسته للألعاب الإلكترونية العنيفة"**، ويمكن توضيح ذلك من خلال أن الطلاب يتعاملون مع ألعاب عنيفة، وقصة هذه الألعاب وأحداثها مبنية على القتل، والدم، والحروب، مما يولد داخلهم الشعور بعدم الأمان والاطمئنان، ويختلط عليهم الأمر بين

العالم الواقعي والخيال الافتراضي مما يولد لديهم شعورًا بعدم الثقة بالنفس، وعدم إعطاء الأمان والثقة في الآخرين اعتقادًا منهم بأنهم إذا لم يهزموهم وينتصروا عليهم سواء في الحديث، أو في مواقف الحياة المختلفة فإنهم سوف يتعرضون الأذى من الآخرين، وهذا كله نتج عن خلطه بين ما يتم داخل هذه الألعاب وبين ما يحدث في الواقع.

وجاء في الترتيب الرابع يؤدي الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية العنيفة إلى الشعور بالقلق والاكتئاب بمتوسط حسابي (1,64)، وانحراف معياري (٠,78) وفي ضوء ذلك تقول إحدى المسؤولات **"ممكن ممارسة الألعاب الإلكترونية اللي فيها عنف توصل الطالب إنه يصاب بالاكتئاب والتخيلات للعالم اللي هو عايش فيه، وده بيخليه حاسس بخوف وقلق وتوتر"**، وتقول مسؤولة أخرى **"مفيش تفاعل اجتماعي مع حد الطالب قاعد هو والجهاز بتاعه فبيكتئب"**، ويشير ذلك إلى أن الطالب نتيجة قضائه ساعات طويلة في ممارسة اللعبة يصل إلى مرحلة الإصابة بالاكتئاب؛ لأنه لا يتفاعل مع أحد في العالم الواقعي فهو منعزل في غرفة بمفرده، ثم يصل إلى حالة من الملل، ولم يعد يرضي بالإشباعات المتحققة من اللعبة، فيصل إلى حالة من الاكتئاب والقلق، حتى أنه قد يصل به الأمر إلى أن ينام ويحلم بمضمون اللعبة بالقتل والدم، وهذا كله يساهم في إصابته بالاكتئاب، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **(نور الدين، ٢٠٢١)** بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية تزيد من القلق والاكتئاب.

وجاء في الترتيب الخامس والأخير تؤثر الألعاب الإلكترونية العنيفة على الصحة النفسية للطالب وتجعله يقدم على الانتحار بمتوسط حسابي (١,٦3)، وانحراف معياري (0,76) وأكدت إحدى المسؤولات على ذلك قائلة **"في ألعاب معينة بتؤدي للانتحار لأن اللي بيمارسوها مش بيبقوا مدركين بيبقوا عبد للعبة هي اللي بتمشيهم مش هما اللي بيتحكموا فيها"**، وهذا يشير إلى أن نتيجة الضغط الذي تمارسه اللعبة على ممارسيها يمكن أن تؤدي بهم إلى إيذاء أنفسهم، بالإضافة إلى ذلك فإن هناك بعض الألعاب العنيفة التي ترشد ممارسيها إلى تنفيذ الأوامر التي تطلبها اللعبة منهم كأن تأمرهم بوضع حبل حول عنقهم، أو إلى إيذاء يدهم بالسكين؛ وذلك حتى يستطيعوا تجاوز المستوى الذي وصلوا إليه وتقدمهم إلى مستوى أعلى، وفي أثناء تنفيذهم لأوامرها يمكن أن يؤدي ذلك إلى الانتحار، وإلى التفريط في أنفسهم من أجل اللعبة، وجاءت هذه النتيجة في الترتيب الأخير لأن معظم عينة البحث لا يلعبون هذا النوع من الألعاب التي تعطي لهم أوامر بإيذاء أنفسهم عن طريق أدوات حادة أو غيرها من الطرق، وتأتي هذه النتيجة بالاتفاق مع دراسة **(الدهشان، وسويلم، ٢٠٢١)** التي توصلت إلى

أن مخاطر التفكير في الانتحار لدى الأبناء كانت من أقل المخاطر النفسية التي يعاني منها الأبناء المدمنين على الألعاب الإلكترونية القتالية.

نستنتج مما سبق أن جميع الطلاب من الذكور والإناث من عينة البحث أدت ممارستهم للألعاب الإلكترونية العنيفة إلى معاناتهم من مشكلات نفسية مختلفة، وجاء في مقدمة هذه المشكلات إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة نتيجة لتكرار ممارستهم لهذه الألعاب مما حدث عندهم حالة من التعود عليها، ومن ثم إدمانها، ومن المشكلات النفسية أيضًا معاناتهم من الرهاب الاجتماعي وخوفهم من التجمعات والتي جاءت في الترتيب الثاني، وفقدان الثقة بالنفس وبالآخرين والتي جاءت في الترتيب الثالث، ويليه الشعور بالقلق والاكتئاب، وأخيرًا التأثير على الصحة النفسية للطالب تجعله يقدم على الانتحار، وأكد على ذلك جميع المسؤولين حيث رأوا بأن سحب الموبايل من الطالب يؤثر نفسيًا عليه لأن الموبايل هو الصديق الأساسي له، ويمكن تفسير ذلك في ضوء **"نظرية مجتمع المخاطر"** بأن المخاطرة تتسم بعدم قابليتها للحساب والتقدير فإن نتائجها لا يمكن حسابها، فالأمر يتعلق بمخاطر افتراضية ناتجة عن عدم المعرفة كما أن هذه المخاطر غير قابلة للتعويض، ويشير ذلك إلى أن المشكلات أو المخاطر الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لا يمكن حساب نتائجها؛ وذلك لعدم الوعي بمخاطرها وما يمكن أن تؤدي إليه ممارسة هذه الألعاب، بالإضافة إلى ذلك أن المشكلات الناتجة عن ممارسة هذه الألعاب لا يمكن تعويضها وخاصة إذا وصل الأمر إلى الانتحار، في هذه الحالة من الصعب على الأسرة تعويض ما فقدوه بسبب هذه الألعاب.

جدول رقم (20)

يوضح تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على التحصيل الدراسي

التأثير على التحصيل الدراسي	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
كثرة التغيب عن المدرسة	1,74	0,77	3
انخفاض مستوى التحصيل الدراسي	1,88	0,82	2
إهمال الواجبات المدرسية	1,50	0,77	4
تقليل الوقت المخصص للدراسة	1,39	0,64	6
الرسوب في الامتحانات	1,47	0,73	5
شرود الذهن والانشغال والتخيل غير الواقعي	2,06	0,79	1
المجموع	1,67	0,53	متوسطة

يتضح من الجدول السابق أن المتوسطات الحسابية لتأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على التحصيل الدراسي يتراوح بين (١,39: 2,06)، وكانت درجة موافقة أفراد العينة حول هذا التأثير (متوسطة) بمتوسط حسابي (1,67)، وانحراف معياري (٠,٥3).

واستنادًا إلى ما سبق يتضح أن معظم عينة البحث أدت ممارستهم للألعاب الالكترونية العنيفة إلى التأثير على تحصيلهم الدراسي حيث جاء في الترتيب الأول شرود الذهن والتخيل غير الواقعي بمتوسط حسابي (٢,06)، وانحراف معياري (٠,79) وفي ذلك تقول إحدى المسؤولات **"الذهن دائمًا في شرود لأن الألعاب بتأثر على تركيز الأولاد لأنها تعتبر من مشتتات الانتباه"**، ويتضح من خلال ما سبق أن الطالب في الفصل يكون ذهنه مشتتًا لا يركز فيما يشرحه المعلم؛ لأنه شارد في اللعبة، وفي أحداث اللعبة، وتفكيره في المستوى الذي وصل إليه في اللعبة، ورغبته في الفوز للانتقال إلى مستوى أعلى حتى يتغلب على أصدقائه مما يؤثر ذلك على تحصيله الدراسي، وتؤكد هذه النتيجة دراسة **(ميلود، وعبد الحميد، ٢٠١٩)** أن الألعاب الإلكترونية أدت إلى التأثير على التحصيل الدراسي من خلال شرود ذهن الطالب في اللعبة أثناء شرح المعلم في الصف.

وجاء في الترتيب الثاني أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تؤدي إلى انخفاض مستوى التحصيل الدراسي بمتوسط حسابي (1,88)، وانحراف معياري (0,82) وأشارت إحدى المسؤولات إلى ذلك قائلة **"التحصيل الدراسي بيتأثر بشكل كبير وبينخفض بسبب الألعاب لأن الطلاب ليس لديهم وقت للمذاكرة"**، ويشير ذلك إلى أن نتيجة ممارسة هذه الألعاب يهمل الطالب مذاكرته وبالتالي يضعف وينخفض تحصيله الدراسي، ونتيجة لإجهاده أمام شاشة الهاتف لا يستطيع مراجعة ومذاكرة دروسه مما يؤثر على التحصيل الدراسي بالسلب، وتتفق هذه النتيجة مع بحث **(Khalil& et al, 2019)**، ودراسة **(ميلود، وعبد الحميد،٢٠١٩)**، ودراسة **(العنزي،٢٠٢٠)**، ودراسة **(عبد الخالق، ٢٠٢١)**، ودراسة **(الحسيني، ٢٠٢٣)** بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تؤدي إلى ضعف التحصيل الدراسي حيث أدت إلى انخفاض درجات المواد الدراسية.

وجاء في الترتيب الثالث أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تؤدي إلى كثرة التغيب عن المدرسة وذلك بمتوسط حسابي (1,74)، وانحراف معياري (٠,٧٧) وأكدت على ذلك إحدى المسؤولات قائلة **"اللعبة ممكن تخلي الطالب يغيب عن المدرسة بسبب السهر للعبة"**، ويرجع ذلك لأن الطالب أيضًا لا يعتمد على المدرسة فقط في التحصيل الدراسي ولكن اعتماده الأساسي على الدروس الخصوصية؛ لذلك إذا سهر في الليل أمام

اللعبة من الممكن أن يتغيب عن المدرسة، وهذا لا يشكل أهمية بالنسبة له لأن هناك بديلاً يستطيع من خلاله تحصل ما فاته في المدرسة.

وجاء في الترتيب الرابع أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية بمتوسط حسابي (1,50)، وانحراف معياري (٠,77)، وأكدت على ذلك إحدى المسؤولات قائلة **"الطالب بيهمل واجباته لما بيكون بيلعب اللعبة حتى لو قلت ليه إعمل واجبك يعمله بسرعة بسرعة علشان يلعب اللعبة"**، ويلاحظ من خلال ذلك أن الطالب بحكم سنه الصغير في هذه المرحلة يكون متعلقًا بهذه الألعاب ويفضلها أكثر من التزاماته المدرسية، وتأتي هذه النتيجة بالاتفاق مع دراسة **(ميلود، وعبد الحميد، ٢٠١٩)**، ودراسة **(عبد الخالق، ٢٠٢١)** بأن الألعاب الإلكترونية أثرت على التحصيل الدراسي حيث أدت إلى إهمال الطلاب لواجبتهم المدرسية من أجل ممارسة هذه الألعاب.

وجاء في الترتيب الخامس أن الألعاب الإلكترونية العنيفة أدت إلى الرسوب في الامتحان بمتوسط حسابي(1,47)، وانحراف معياري (0,73) وفي ذلك تقول إحدى المسؤولات **"نتيجة لأن الطالب منشغل باللعب عن دراسته فأكيد معندوش وقت يذاكر فيه وبالتالي هيسقط في الامتحان"**، وهذه النتيجة مترتبة على النتائج السابقة فإنه مع عدم تركيز الطالب مع ما يشرحه المعلم، وضعف تحصيله الدراسي، وكثرة تغيبه عن المدرسة، وإهماله لواجباته كلها عوامل تؤدي إلى رسوبه في الامتحان لأنه لم يذاكر دروسه في وقتها مما يؤدي إلى فشله في النجاح في الامتحان.

وجاء في الترتيب السادس والأخير تقليل الوقت المخصص للدراسة بمتوسط حسابي (١,39)، وانحراف معياري (٠,64) وأكدت على ذلك إحدى المسؤولات قائلة **"العيال أدمنوا اللعبة فبيقل وقت مذاكرتهم علشان يلعبوا اللعبة"**، ويرجع ذلك إلى أنه نتيجة إدمان الطلاب للألعاب الإلكترونية العنيفة فإنهم يستقطعون جزءًا كبيرًا من الوقت المخصص لدراستهم من أجل ممارستهم لهذه الألعاب حتى الوقت الذي يذاكرون فيه يكون ذهنهم منشغلاً باللعبة، وتأتي هذه النتيجة بالاتفاق مع دراسة **(الدهشان، سويلم، ٢٠٢١)**، ودراسة **(عبد الخالق، ٢٠٢١)** بأن الألعاب الإلكترونية العنيفة تؤدي إلى تقليل الوقت المخصص للدراسة لدى الطلاب.

ونستنتج مما سبق أن هذه الألعاب أصبحت مسيطرة على بعض الطلاب وعلى مستقبلهم بشكل ملحوظ دون أن يتخذوا موقفًا تجاه ممارستهم لهذه الألعاب، والتي ستؤثر على تحصيلهم الدراسي، ومن ثم على مستقبلهم الدراسي الذي سيؤثر مستقبلاً على حياتهم العلمية والعملية، ويتفق ذلك مع دراسة **(نور الدين، ٢٠٢١)**، ودراسة **(النقبي، ٢٠٢١)**، وبحث **(Ayala& et al, 2023)** في أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة

تؤثر بالسلب على التحصيل الدراسي، ويمكن تفسير هذه النتيجة التي توصل إليها البحث الميداني في ضوء ما أشار إليه **"أولريش بيك"** بأن طبيعة المخاطر تتسم آثارها بأنها غير ملموسة وبعيدة المدى معنى ذلك أن الطالب لا يلمس آثار ممارسته لهذه الألعاب في الوقت الحالي ولكن سيعرف آثارها مستقبلاً عندما يجد زملاؤه يتقدمون في حياتهم العلمية والعملية، وتتوقف حياته أمام ممارسة لعبة لم يجن منها سوى أنها تجعله يعاني من مشكلات اجتماعية، وصحية، ونفسية، وستؤثر على مستقبله.

4- النتائج المتعلقة بآليات الحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة:

جدول رقم (21)
دور الأسرة في الحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة

دور الأسرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
اختيار نوع الألعاب التي يلعبونها	2,23	0,84	6
تحديد المدة الزمنية للعب الألعاب الإلكترونية	2,59	0,67	3
مشاركة الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية	2,40	0,78	5
تشجيع الأبناء على ممارسة ألعاب إلكترونية هادفة	2,46	0,76	4
تخصيص وقت الاجتماع الأسبوعي بأفراد الأسرة بعيدًا عن استخدام الأجهزة الإلكترونية	2,69	0,61	1
توفير مناخ أسري مناسب يسمح بالحوار وتبادل الآراء بين الآباء والأبناء	2,63	0,64	2
إشراك الأطفال بالأندية الرياضية والمكتبات لتوظيف طاقتهم بما هو مفيد	1,86	0,85	7
المجموع	2,04	0,41	متوسطة

يلاحظ من التحليلات الاحصائية الواردة في الجدول السابق أن المتوسطات الحسابية لدور الأسرة في الحد من ممارسة الألعاب الكترونية

العنيفة تتراوح بين (1,86: 2,69)، حيث جاء دور الأسرة في الحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة متوسطًا بمتوسط حسابي (2,04)، وانحراف معياري (٠,٤١).

ويمكن تحليل بيانات الجدول السابق بأن دور الأسرة للحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة جاء في الترتيب الأول ضرورة تخصيص وقت للاجتماع الأسبوعي بأفراد الأسرة بعيدًا عن استخدام الأجهزة الإلكترونية بمتوسط حسابي (٢,69)، وانحراف معياري (٠,61) وتقول إحدى المسؤولات في ذلك **"الأسرة لازم تخصص ساعة أو ساعتين في الأسبوع يقعدوا مع بعض ويتكلموا في أي موضوع وكل واحد يخرج من أوضته ويقعدوا مع بعض وكل واحد يحكي عن مشاكله"**، واتضح من خلال ذلك أن معظم أفراد العينة من الطلاب يفتقدون إلى الجو الأسري نتيجة انشغال أسرتهم عنهم بسبب ضغوط الحياة والعمل لذلك يريدون أن يجتمعوا مع أسرتهم دون انشغال الوالدين بالهاتف المحمول أثناء الحديث مع أولادهم، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **(الحسيني، ٢٠٢٣)** بأنه يجب على الأسرة خلق أوقات مع الأبناء للاستمتاع معهم، والاستماع إلى مشاكلهم وأفكارهم واهتماماتهم.

وجاء في الترتيب الثاني ضرورة توفير مناخ أسري يسمح بالحوار وتبادل الآراء بين الآباء والأبناء بمتوسط حسابي (2,63)، وانحراف معياري (٠,64) وقالت إحدى المسؤولات في ذلك **"الأب والأم كل لما أولادهم يقولوا ليهم حاجة يتعصبوا عليهم معدوش صبورين زي زمان لازم يسمعوا الطفل ويفهموه الصح، ويسمعوا لمشاكلهم ويعرفوا اهتماماتهم ايه علشان بعد كده الطفل يسمع ليهم ويحترم كلامهم"**، وترتبط هذه النتيجة بالنتيجة السابقة وتؤكد على فقدان عينة البحث للجو الأسري، ولاهتمام أسرتهم بهم حيث كان من أكثر الأسباب المؤدية لممارستهم لهذه الألعاب وانشغال الوالدين عنهم كان بسبب ضغوط الحياة والعمل لذلك يحتاج الأبناء إلى أن يأخذ الوالدان رأيهم على محمل الجد، وأن يتبادلوا الحوار معهم دون توجيه الانتقادات لهم.

وجاء في الترتيب الثالث ضرورة تحديد المدة الزمنية لممارسة الألعاب الإلكترونية بمتوسط حسابي (2,59)، وانحراف معياري (٠,67) وتقول في ذلك إحدى المسؤولات **"لازم الأسرة تعمل كنترول على الألعاب غير المناسبة لسن الطالب ولازم يبقى في توقيت محدد للعبة، مينفعش أسيب الكمبيوتر مفتوح ٢٤ ساعة"**، وذلك لأنه يجب على الوالدين ألا يتركوا الأبناء يستخدمون الهاتف المحمول لممارسة هذه الألعاب ساعات طويلة، ويقوموا بمتابعة أبنائهم في الدراسة حتى يتأكدوا بأن ممارسة هذه الألعاب لا تؤثر على تحصيلهم الدراسي، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة

(الحسيني، ٢٠٢٣) بأنه يجب على الأسرة تحديد ساعات معينة لممارسة الألعاب الإلكترونية.

وجاء في الترتيب الرابع ضرورة تشجيع الأبناء على ممارسة ألعاب إلكترونية هادفة بمتوسط حسابي (2,46)، وانحراف معياري (٠,٧٦) وفي ذلك تقول إحدى المسؤولات **"لابد من إيجاد بديل للألعاب الإلكترونية العنيفة واستبدالها بالألعاب الرياضية المفيدة لكي تنمي شخصة الطفل، بجانب توفير برامج تساعد الطفل على ترك اللعبة"**، ويتضح من ذلك أنه عندما تنتبه الأسرة إلى أن أبناءها اندمجت في ممارسة ألعاب ستؤثر عليهم بالسلب أو لاحظوا تغيرات عندما مارس الأبناء هذه الألعاب، فيأتي هنا دور الأسرة في ضرورة توجيه الأبناء، وشغل أوقات فراغهم عن طريق بحثهم عن ألعاب هادفة، وفي نفس الوقت ترفيهية حتى لا يشعر الأبناء بالملل ويضطرون إلى اللجوء إلى ألعاب العنف، وتتفق هذه النتيجة مع بحث **(et &Eseadi al, 2020)** بأنه يجب أن يتحمل الآباء مسؤولية التأثير إيجابيًا على الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الأبناء.

وجاء في الترتيب الخامس ضرورة مشاركة الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك بمتوسط حسابي (2,40)، وانحراف معياري (٠,78) وفي ذلك تقول إحدى المسؤولات **"لازم الأهل يلعبوا مع ولادهم ويشاركوهم اللعب، ويستغلوا وقت فراغهم بما يفيد"**، ويدل ذلك على أن الأسرة يجب أن تطمئن على أبنائها من خلال مشاركتهم للعب الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها وذلك حتى لا يُظهروا للأبناء أنهم مراقبون، ولكن يشاركوهم هذه الألعاب حتى يتأكدوا بأنها لا تؤدي إلى مشكلات تؤثر عليهم، وأثناء هذه المشاركة إذا شعر أحد الوالدين أن هذه الألعاب لا تصلح للممارسة يجب أن يمنعوا أبنائهم فورًا عن ممارستها، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **(الحسيني، ٢٠٢٣)** بأنه يجب على الأسرة المشاركة في الألعاب التي يلعبها الأبناء.

وجاء في الترتيب السادس ضرورة اختيار نوع الألعاب التي يلعبونها بمتوسط حسابي (2,23)، وانحراف معياري (٠,٨٤) وقالت إحدى المسؤولات في ذلك **"لازم الأسرة تحدد الألعاب اللي أولادها هيلعبوها، ويلعبوها تحت إشراف الأسرة أمام أعينهم"**، وجاء هذا الدور في الترتيب السادس نظرًا لأن بعض الطلاب يرفضون أن يتحكم والديهم فيما يختارونه من ألعاب لأنهم يعتقدون أنهم لم يعدوا صغارًا وإن ذلك يمثل بالنسبة لهم عدم احترام لشخصيتهم ولآرائهم.

وجاء في الترتيب السابع والأخير ضرورة إشراك الأطفال بالأندية الرياضية والمكتبات لتوظيف طاقتهم بما هو مفيد بمتوسط حسابي (١,86)، وانحراف معياري (٠,85) وفي ذلك تقول إحدى المسؤولات **"لازم الأهل**

يبحثوا عن هواية كل طفل من أبنائهم ويوظفوها صح، يعني يشتركوا ليهم في نادي رياضي، يشغلوهم بممارسة الرياضة عن الألعاب الإلكترونية اللي مش هتفيدهم بحاجة"، وجاء هذا الدور في الترتيب الأخير لأن بعض الطلاب لهم ميول رياضية فهم لا يريدون الذهاب إلى النوادي الرياضية، بل يفضلون كما جاء في الترتيب الأول والثاني أن تخصص الأسرة وقتًا للاجتماع الأسبوعي، وأن يكون هناك مناخًا أسري يسمح بالحوار وتبادل الآراء بين الآباء والأبناء ولكن ذلك لا يمنع أن يستغل الوالدين طاقة أبنائهم ممن لديهم هوايات رياضية في إشراكهم في النوادي الرياضية، واستغلال وقت فراغهم بما يفيدهم، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **(الحسيني، ٢٠٢٣)** بأنه يجب على الأسرة التصدي للألعاب الإلكترونية الخطيرة عن طريق محاولة مساعدة الأبناء في الاستغناء عن هذه الألعاب بوسائل أخرى مثل ممارسة الرياضة التفاعلية مثل كرة القدم والسباحة وغيرها في النوادي، وتشجيعهم على القراءة والاطلاع.

نستنتج مما سبق أن الأسرة هي المؤسسة الأولى للتنشئة الاجتماعية وهي أول من تتلقى الطفل وتعلمه اللغة والعادات والقيم والتقاليد ولها دور في تشكيل شخصيته لذلك يقع عليها الدور الأكبر في شغل وقت فراغ أبنائها بما يفيد، وإبعادهم عن ما لا يفيدهم كممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، ويأتي ذلك بالاتفاق مع بحث **(Eseadi& et al,2020)** بأن رقابة الوالدين هي وسيط مهم في العلاقة بين التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني فكلما زادت رقابة الوالدين كلما قللت من خطر السلوك العدواني المرتبط بممارسة هذه الألعاب. وتؤكد على ذلك **"نظرية التفاعلية الرمزية"** بأن الشخصية لا تصبح ثابتة، وأن عملية التنشئة الاجتماعية هي عملية مستمرة مدى الحياة، وكما أن الأم لها أهمية في حياة الطفل، فإن الأب والأجداد أيضًا لهم نفس الأهمية للطفل والبالغ أيضًا، كما أن العالم الخارجي بما فيه من أشخاص وأفكار لا بد من أخذه في الاعتبار عند تفسير نمو الطفل، وأثناء تنشئته الاجتماعية، وعند تطور سمات الشخصية له حتى مراحل متأخرة أيضًا ليس في مرحلة الطفولة فقط، لذلك فإن الأسرة يجب أن تأخذ في اعتبارها عند تنشئة الطفل أن هناك مؤثرات خارجية قد تؤثر على دورها مثل التطور التكنولوجي التي تعتبر الألعاب الإلكترونية العنيفة شكلاً من أشكال هذا التطور، فيجب على الأسرة هنا أن تكون حذرة أمام كل هذه المؤثرات.

جدول رقم (22)
دور المؤسسات التعليمية في الحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة

دور المؤسسات التعليمية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
الاهتمام بالأنشطة المدرسية التي تحث على الابتكار والإبداع	2,46	0,69	3
عقد الندوات والمحاضرات في المدارس لتوعية الطلاب بمخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة	2,25	0,85	5
متابعة كل التغيرات والسلبيات التي تظهر على سلوك الطلاب مع التواصل المستمر بأسرهم	2,74	0,55	2
حظر استخدام الهواتف المحمولة داخل المدارس	2,45	0,70	4
تعليم الطلاب كيفية الاستخدام الأمثل للإنترنت بالطرق الآمنة والاستفادة من مزاياه وتجنب أخطاره	2,76	0,84	1
المجموع	2,53	0,39	مرتفعة

يلاحظ من التحليلات الإحصائية للجدول السابق أن المتوسطات الحسابية لدور المؤسسات التعليمية في الحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تتراوح بين (2,25: 2,76)، وجاء دور المؤسسات التعليمية مرتفعًا بمتوسط حسابي (2,53)، وانحراف معياري (٠,٣٩).

ومن خلال التحليلات الإحصائية الواردة في الجدول السابق يتضح أن دور المؤسسات التعليمية جاء في الترتيب الأول ضرورة تعليم الطلاب كيفية الاستخدام الأمثل للإنترنت بالطرق الآمنة والاستفادة من مزايا وتجنب أخطاره بمتوسط حسابي (2,76)، وانحراف معياري (٠,٨4) وأكد بعض المسؤولين على ضرورة عقد محاضرات عن كيفية استخدام الإنترنت بشكل مفيد، واستثماره لشغل أوقات الفراغ للطلبة بشكل مفيد، ويتضح من ذلك أن المؤسسات التعليمية لا بد أن يكون لها دور في توجيه

الطلاب نحو الاستخدام الأمثل وتوجيههم نحو البرامج التي تفيدهم، والتي تساعد في تنمية مواهبهم حتى تشغلهم عن ممارسة هذه الألعاب.

وجاء في الترتيب الثاني ضرورة متابعة كل التغيرات والسلبيات التي تظهر على سلوك الطلاب مع التواصل المستمر بأسرهم بمتوسط حسابي (2,74)، وانحراف معياري (٠,55) وأشار في ضوء ذلك أحد المسؤولين قائلاً **"لازم يكون في تواصل بين المدرسة وأسرة الطالب علشان المدرسة مينفعش يبقى عليها كل حاجة، لازم لما الطالب سلوكه يبقى عنيف أو أخلاقه اتأثرت من ممارسته للعبة في الحالة دي لازم نبلغ أسرته"**، وذلك لأن المدرسة تعتبر همزة الوصل بينها وبين الأسرة، فلابد وأن يكون هناك تواصل بين المدرسة والأسرة إذا حدث أي تغيير في سلوك الطالب وخاصة إذا كان هذا السلوك هو العنف، حتى تستطيع الأسرة بالتعاون مع المدرسة في معالجة هذا السلوك باعتبارهما من أهم مؤسسات التنشئة الاجتماعية، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **(الحسيني،٢٠٢٣)** بأن دور المدرسة للتصدي لمخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة يتمثل في تنسيق الجهود بين الأسرة والمدرسة سويًا.

وجاء في الترتيب الثالث ضرورة الاهتمام بالأنشطة المدرسية التي تحث على الابتكار والإبداع بمتوسط حسابي (2,46)، وانحراف معياري (٠,69) وأكدت إحدى المسؤولات في ذلك قائلة **"لابد من توفير أنشطة اجتماعية وترفيهية زي الرحلات علشان تشغل الطالب عن الألعاب الإلكترونية وإشراكهم في هذه الأنشطة لتنمية شخصية الطالب، والتحفيز الدائم من المدرسة لرفع مستوى الطالب"**، وأكدت مسؤولة أخرى قائلة **"لازم يبقى في تفعيل لأنشطة فعلية مثل تفعيل أنشطة المسرح، ونشاط الإذاعة، والنشاط الرياضي علشان نشغل الطالب عن الألعاب دي"**، ويتضح من ذلك ضرورة استثمار وقت الطلاب في أنشطة مفيدة تشغل وقتهم وبالأخص الأنشطة الرياضية، والفنية، والعلمية، وإلحاقهم بمسابقات مع مدارس أخرى لتشجيعهم على تطوير أنفسهم مما يكون ذلك دافعًا لهم في استثمار وقتهم في تنمية هواياتهم في أنشطة مفيدة مما يؤثر ذلك على تشكيل شخصية الطالب بشكل إيجابي.

وجاء في الترتيب الرابع ضرورة حظر استخدام الهاتف المحمول داخل المدارس بمتوسط حسابي (2,45)، وانحراف معياري (٠,70) وقالت إحدى المسؤولات في ذلك **"بنحظر استخدام الموبايلات داخل المدرسة ومعاقبة من يستخدمه داخل المدرسة"**، وقالت مسؤولة أخرى **"المدرسة المفروض تمنع استخدام الموبايل بس بنسيبه بس لاطمئنان أولياء الأمور على ولادهم"**، ويمكن القول بأن هناك قرارًا وزاريًا يمنع استخدام الهاتف المحمول داخل المدارس ولكن بعض المؤسسات التعليمية

لا يستطيعون حظرها وسحبها من الطلاب لذلك تسمح لهم باستخدام الهاتف المحمول التقليدي لاطمئنان أسرهم عليهم وهم داخل المدرسة.

وجاء في الترتيب الخامس والأخير ضرورة عقد الندوات والمحاضرات في المدارس لتوعية الطلاب بمخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة بمتوسط حسابي (2,25)، وانحراف معياري (0,85) وفي ضوء ذلك تقول إحدى المسؤولات **"لا بد من عمل ندوات عن الألعاب الإلكترونية العنيفة وخطورتها ووضع بدائل لهذه الألعاب تحث على التعاون والمشاركة"**، وقلت مسؤولة أخرى **"المفروض بنعمل برامج توعية نقول للأسرة إن لازم يبقى في اهتمام بالطالب وإن الجهاز ده ممكن يدمرهم ويطمس الهوية، وبنعمل مطويات ولوحات إرشادية وأبحاث عن خطورة الألعاب دي"**، ويتضح أن معظم المدارس تقوم بدور التوعية بمخاطر هذه الألعاب عن طريق الندوات والمحاضرات، ولكن جاءت ضرورة عقد هذه الندوات والمحاضرات في الترتيب الأخير نظرًا لأن الطلاب يريدون أن يتم توجيههم بخطورة هذه الألعاب بشكل عملي وليس بشكل نظري عن طريق الندوات والمحاضرات بل يريدون أن توفر لهم المدرسة وقتًا لتعليمهم برامج مفيدة عن طريق الإنترنت وذلك حتى ينشغلوا عن هذه الألعاب. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **(الحسيني، ٢٠٢٣)** بأن المدرسة يجب أن تتصدى لممارسة الألعاب الإلكترونية الخطيرة عن طريق إقامة الندوات، والإذاعة المدرسية، ولصق لافتات على حائط المدرسة عن مخاطر الألعاب الإلكترونية.

ونستنتج مما سبق أن المؤسسات التعليمية يقع على كاهلها استغلال وقت الطلاب للحدّ من ممارستهم للألعاب الإلكترونية العنيفة فكل أدوارها مهمة بدءًا من تعليمهم كيفية استخدام الإنترنت بشكل مفيد، إلى ضرورة عقد الندوات والمحاضرات لتوعية الطلاب بمخاطر هذه الألعاب، ويتفق ذلك مع ما أشارت إليه **"نظرية التفاعلية الرمزية"** بأنه يمكن التخفيف من حدة العنف عن طريق إعداد برامج قوية لعلاج مشكلة العنف من خلال المدارس.

جدول رقم (23)
دور وسائل الإعلام في الحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة

دور وسائل الإعلام	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
الاهتمام بالتوعية بخطورة الألعاب الإلكترونية العنيفة والوقاية منها	2,64	0,57	1
عرض نماذج من ممارسي الألعاب الإلكترونية العنيفة وتوضيح المشكلات التي تعرضوا لها نتيجة ممارستهم لهذه الألعاب	2,57	0,64	2
الاهتمام بالإكثار من الأعمال الدرامية التي تدعو إلى القيم والمثل والأخلاق الحميدة	2,46	0,68	4
استضافة أهل الخبرة وعلماء الدين وعلماء الاجتماع للتحدث عن الألعاب الإلكترونية العنيفة وآثارها وكيفية التغلب على آثارها.	2,49	0,69	3
المجموع	2,53	0,45	متوسطة

يلاحظ من التحليلات الإحصائية للجدول السابق أن المتوسطات الحسابية لدور وسائل الإعلام في الحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تتراوح بين (2,46: 2,64)، وجاء دور وسائل الإعلام في الحدّ من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة متوسطًا، بمتوسط حسابي (2,53)، وانحراف معياري (0,45).

ويمكن تحليل بيانات الجدول السابق بأنه قد جاء في الترتيب الأول لدور وسائل الإعلام في الحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة ضرورة الاهتمام بالتوعية بخطورة هذه الألعاب والوقاية منها وذلك بمتوسط حسابي (2,64)، وانحراف معياري (0,57) ويقول في ذلك أحد المسؤولين **"التوعية مهمة بمخاطر هذه الألعاب ولا بد من توفير البرامج التي تساعد على جذب الأطفال وإيجاد بديل من البرامج التي تحث على الألعاب الهادفة لإشغالهم بها وبعدهم عن هذه الألعاب العنيفة"**، وأكدت إحدى المسؤولات على ذلك قائلة أيضًا **"للإعلام دور مهم في توعية المراهقين والأسرة عبر تقديم برامج تحذيرية ونشر بوسترات تحذر من مخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة، والتأثيرات النفسية والجسدية لهذه الألعاب"**، ويتضح من ذلك أن دور وسائل الاعلام الأول هو التوعية فلابد مع استفحال وانتشار هذه الظاهرة في المجتمع أن يقوم الإعلام بتوعية

الأسرة أولاً، والطلاب ثانيًا بخطورة هذه الألعاب على أبنائهم وخطورة الألعاب عن التحصيل الدراسي للطلاب وتوعيتهم بأنها يمكن أن تصل إلى حد الإدمان وتأتي هذه النتيجة بالاتفاق مع بحث (**Khalil& et al, 2019)** بأنه يجب تزويد الآباء والأبناء بأحدث المعلومات عن الأثر السلبي للإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على الصحة، والأداء النفسي والاجتماعي.

وجاء في الترتيب الثاني ضرورة عرض نماذج من ممارسي الألعاب الإلكترونية العنيفة وتوضيح المشكلات التي تعرضوا لها نتيجة ممارستهم لهذه الألعاب وذلك بمتوسط حسابي(2,57)، وانحراف معياري (٠,64) وأكدت على ذلك إحدى المسؤولات قائلة **"ضرورة عرض نماذج من الطلبة في مختلف المراحل العمرية والذين تعرضوا لمشكلات بسبب ممارستهم للألعاب الإلكترونية حتى يكونوا مثالاً للطلاب غيرهم"**، ويرجع ذلك إلى أن المشاهدة تختلف عن السماع للنماذج تعرضت للآثار السلبية لهذه الألعاب، ولكن عندما يشاهد الطالب عبر وسائل الإعلام المختلفة نماذج مختلفة عن ممارسي هذه الألعاب، ومدى تعرضهم لمشكلات اجتماعية، وصحية، ونفسية نتيجة ممارستهم لهذه الألعاب فإن ذلك يمكن أن يساعده في إعادة التفكير في ضرورة التوقف عن ممارسة هذه الألعاب حتى لا يصبح مثل النماذج الذي تعرضها وسائل الإعلام.

جاء في الترتيب الثالث ضرورة استضافة أهل الخبرة وعلماء الدين وعلماء الاجتماع للتحدث عن الألعاب الالكترونية العنيفة وآثارها، وكيفيه التغلب على آثارها وذلك بمتوسط حسابي (2,49)، وانحراف معياري (٠,٦9) وأكد على ذلك بعض المسؤولين بضرورة الاعتماد على رجال الدين، والفئة المثقفة والعلماء لتوضيح خطورة هذه الألعاب على الطلاب، ويمكن توضيح ذلك بأنه لابد من استضافة رجال الدين لتوضيح حكم الدين اتجاه ممارسة هذه الألعاب، بالإضافة إلى استضافة علماء الاجتماع لتوضيح خطوة هذه الألعاب على الأبناء، وعلى الأسرة، وعلى المجتمع، وعرض ما توصلت إليه بحوثهم في هذه الظاهرة، وكيفيه الحد منها.

وجاء في الترتيب الرابع والأخير ضرورة الاهتمام بالإكثار من الأعمال الدرامية التي تدعو إلى القيم المثل الأخلاقية الحميدة بمتوسط حسابي (2,46)، وانحراف معياري (0,68) وأكدت على ذلك إحدى المسؤولات قائلة **"المفروض يبقى في اهتمام بعمل أفلام قصيرة ومسلسلات لأشخاص تأثروا بالألعاب دي وعواقبها اللي حصلت ليهم وتكون الأفلام والمسلسلات دي تدعو للأخلاق وتكون هادفة، وتبعد عن الألفاظ السيئة"**، وذلك لأن المُشاهد يتأثر أكثر بقصة الفيلم، أو المسلسل حتى أن بعضهم يصل به الأمر إلى تصديق ما يراه في الأفلام والمسلسلات،

لذلك لا بد من الاهتمام بالأعمال الدرامية الهادفة التي تناسب الطلاب في هذه المرحلة العمرية حتى يتأثروا بها وتشغلهم عن هذه الألعاب.

نستنتج مما سبق أن وسائل الإعلام تعد سلاحًا ذو حدين فإنها يمكن أن تكون سببًا في انتشار هذه الألعاب من خلال تناول الأعمال الدرامية التي تساعد على انتشارها، أو تكون وسائل الإعلام وسيلة للحد من انتشار هذه الألعاب من خلال تأكيدها وتوعيتها ضد مخاطر هذه الألعاب، وأكدت على ذلك **"نظرية التفاعلية الرمزية"** بأنه يمكن التخفيف من حدة العنف داخل المجتمع عن طريق إعداد بعض البرامج القوية والفعالة لعلاج مشكلة العنف من خلال وسائل الإعلام، وهذا يعني أنه يمكن معالجة المشكلات، والمخاطر الناجمة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة عن طريق وسائل الإعلام.

- **النتائج العامة للبحث:**

1- النتائج المتعلقة بواقع ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى طلاب المرحلة الإعدادية:

- تبين من نتائج البحث أن أكثر الوسائل التي يستخدمها غالبية أفراد العينة في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة هي الهاتف المحمول، ثم يليها البلاي ستيشن، ثم يليها الكمبيوتر، ثم يليها التابلت، كما اتضح أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الوسائل التي يستخدمها المبحوثين في ممارسة الألعاب الإلكترونية وبين نوعهم.
- اتضح أن ألعاب القتال من أكثر الألعاب الإلكترونية التي يفضل أفراد العينة ممارستها، ثم يليها الألعاب الحربية، ثم يليها ألعاب المغامرات، ثم يليها ألعاب السباقات العنيفة، كما اتضح أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أنواع الألعاب الإلكترونية التي يفضل أفراد العينة ممارستها وبين نوعهم.
- أظهرت نتائج البحث أن أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يفضل معظم عينة البحث ممارستها هي لعبة ببجي، ثم يليها لعبة فري فاير، ثم يليها لعبة كول أوف ديوتي، ثم يليها لعبة فورتي نايت، ثم يليها أخيرًا لعبة أوفر واتش، واتضح أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يفضلها المبحوثين وبين نوعهم.
- تبين أن مصدر معرفة معظم أفراد العينة للألعاب الإلكترونية العنيفة كان عن طريق الأصدقاء، ثم يليها من يعرفونها عن طريق إعلانات الإنترنت من خلال وسائل التواصل الاجتماعي، ثم يليها من يعرفون

هذه الألعاب عن طريق أحد أفراد الأسرة، ويليها من يعرفونها من خلال الأفلام والمسلسلات، كما تبين أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين مصادر معرفة المبحوثين بالألعاب الإلكترونية العنيفة وبين نوعهم.

- اتضح أن معظم عينة البحث يحصلون على الألعاب الإلكترونية العنيفة من خلال التحميل من الإنترنت، وبعضهم يحصل عليها عن طريق الشراء، والبعض الآخر يحصلون عليها عن طريق تبادل الاسطوانات والفلاشات مع الأصدقاء، وتبين أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين كيفية حصول المبحوثين على الألعاب الإلكترونية العنيفة وبين نوعهم.
- تبين من نتائج البحث أن معظم عينة أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة "أون لاين"، كما أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين كيفية ممارسة المبحوثين للألعاب الإلكترونية العنيفة وبين نوعهم.
- أظهرت نتائج البحث أن معظم أفراد العينة يقضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة يوميًا جاء في الترتيب الأول من ساعة إلى ثلاث ساعات، وجاء في الترتيب الثاني من يقضون في ممارسة هذه الألعاب أكثر من ثلاث ساعات، وجاء في الترتيب الثالث والأخير من يقضون في ممارسة هذه الألعاب أقل من ساعة، كما اتضح أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عدد الساعات التي يقضيها المبحوثين في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وبين نوعهم.
- اتضح أن غالبية عينة البحث يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة أكثر من ثلاث مرات يوميًا، وجاء في الترتيب الثاني من يمارسون هذه الألعاب مرة واحدة، وجاء في الترتيب الثالث من يمارسون هذه الألعاب مرتين في اليوم، وجاء في الترتيب الرابع والأخير من يمارسون هذه الألعاب ثلاث مرات يوميًا، واتضح أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عدد المرات التي يقضيها المبحوثين في ممارسة الألعاب الإلكترونية يوميًا وبين نوعهم.
- تبين أن الأماكن التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية العنيفة جاءت بالترتيب المنزل، ثم الأصدقاء، ثم السايبر، ثم المدرسة والجيران، وتبين أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأماكن التي يمارس فيها المبحوثين الألعاب الإلكترونية العنيفة وبين نوعهم.
- تفيد نتائج البحث أن معظم عينة البحث يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة مع الأصدقاء، ثم يليها من يفضلون ممارسة هذه

الألعاب بمفردهم، ثم يليها من يفضلون ممارستها مع إخوتهم من يفضلون ممارستها مع الجيران، واتضح أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين من يفضل المبحوثين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة معهم وبين نوعهم.

2- النتائج المتعلقة بدوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة:

- أظهرت نتائج البحث أن دوافع الجذب في الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تدفع الطلاب إلى ممارستها جاءت بالترتيب كالآتي: وجود عنصر الإثارة فيها، شخصياتها الافتراضية تشبه الأشخاص الحقيقيون، لإتاحتها التفاعل الصوتي داخل اللعبة وإمكانية اللعب الجماعي وتكوين فريق، وجاذبية الصور والألوان في هذه الألعاب، وتساعد على جني الأرباح المادية.
- تبين من نتائج البحث أن الدوافع الذاتية المؤدية لممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة جاءت بالترتيب كالآتي: الحاجة لقضاء وقت الفراغ، للتخفيف من ضغط الدراسة، وحب المغامرة والاستطلاع، ومتعة الفوز، والتسلية والترفيه، والتعرف على الأصدقاء.
- توصل البحث إلى أن الدوافع الأسرية المؤدية لممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة جاءت بالترتيب كالآتي: انشغال الوالدين عن الأبناء بسبب ضغوط العمل والحياة، والمشاكل الأسرية تدفع الأبناء إلى الهروب منها بممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، وعدم وعي الوالدين بخطورة الألعاب الإلكترونية، وسوء معاملة الوالدين، وغياب القدوة.
- اتضح أن رد فعل الأسرة تجاه ممارسة غالبية أفراد العينة للألعاب الإلكترونية العنيفة جاء في الترتيب الأول تقليل وقت اللعب، ثم جاء في الترتيب الثاني رفض الأسرة الاستمرار في اللعب، وجاء في الترتيب الثالث التوبيخ دائمًا عند ممارسة اللعبة، وتساوت في هذا الترتيب أيضًا رد فعل الأسرة كانت لا تهتم.

3- النتائج المتعلقة بالمشكلات المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة:

- أظهرت نتائج البحث أن المشكلات الاجتماعية المترتبة على ممارسة الطلاب من عينة البحث للألعاب الإلكترونية العنيفة جاءت بالترتيب كالآتي: تزيد هذه الألعاب من ممارسة العنف تجاه الآخرين، وتزيد من درجة الغربة والعزلة بين المحيطين، وتؤثر بالسلب على قوة العلاقات الاجتماعية في الأسرة، تؤدي إلى التنمر على الآخرين، وإلى تعليم النشء عدم احترام الأعراف والتقاليد والقيم السائدة في المجتمع، وتؤثر

بالسلب على التواصل مع الأصدقاء، وتعلم ممارسيها أمور النصب والاحتيال، وتؤدي إلى تقليد الشخصيات العنيفة الموجودة في الألعاب الإلكترونية، وتجعل ممارسيها يتجرأون على سرقة الأموال.

- تبين أن المشكلات الصحية والجسدية المترتبة على ممارسة الطلاب من عينة البحث للألعاب الإلكترونية العنيفة جاءت بالترتيب كالآتي: مشكلات في النظر، ومشكلات في العمود الفقري والرقبة، وظهور أمراض سوء التغذية، والانخفاض في النشاط البدني، ومشكلات في الجهاز العصبي، زيادة معدلات السمنة.
- اتضح أن المشكلات النفسية المترتبة على ممارسة الطلاب من عينة البحث للألعاب الإلكترونية العنيفة جاءت بالترتيب كالآتي: تكرار ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تؤدي إلى إدمانها، وتؤدي كثرة ممارستها إلى الرهاب الاجتماعي، وتؤدي ممارستها إلى فقدان الثقة بالنفس وفي الآخرين، يؤدي الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية العنيفة إلى الشعور بالقلق والاكتئاب، وتؤثر على الصحة النفسية للطالب وتجعله يقدم على الانتحار.
- وبالنسبة لتأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على التحصيل الدراسي فإنها تؤدي إلى شرود الذهن والتخيل غير الواقعي، ثم يليها انخفاض مستوى التحصيل الدراسي، ثم يليها كثرة التغيب عن المدرسة، ثم يليها إهمال الواجبات المدرسية، ثم يليها الرسوب في الامتحان، ثم يليها تقليل الوقت المخصص للدراسة.

4- النتائج المتعلقة بآليات الحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة:

- أظهرت نتائج البحث بأن دور الأسرة للحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة جاء بالترتيب كالآتي: ضرورة تخصيص وقت للاجتماع الأسبوعي بأفراد الأسرة بعيدًا عن استخدام الأجهزة الإلكترونية، وضرورة توفير مناخ أسري يسمح بالحوار وتبادل الآراء بين الآباء والأبناء، وضرورة تحديد المدة الزمنية لممارسة الألعاب الإلكترونية، وضرورة تشجيع الأبناء على ممارسة ألعاب إلكترونية هادفة، وضرورة مشاركة الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وضرورة اختيار نوع الألعاب التي يلعبونها، وضرورة إشراك الأطفال بالأندية الرياضية والمكتبات لتوظيف طاقتهم بما هو مفيد.
- اتضح من نتائج البحث دور المؤسسات التعليمية في الحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة جاء بالترتيب كالآتي: ضرورة تعليم الطلاب كيفية الاستخدام الأمثل للإنترنت بالطرق الآمنة والاستفادة من مزايا وتجنب أخطاره، وضرورة متابعة كل التغيرات والسلبيات التي

تظهر على سلوك الطلاب مع التواصل المستمر بأسرهم، وضرورة الاهتمام بالأنشطة المدرسية التي تحث على الابتكار والإبداع، وضرورة حظر استخدام الهاتف المحمول داخل المدارس، وضرورة عقد الندوات والمحاضرات في المدارس لتوعية الطلاب بمخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة.

- تبين من نتائج البحث بأن دور وسائل الإعلام في الحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة جاء بالترتيب كالآتي: ضرورة الاهتمام بالتوعية بخطورة هذه الألعاب والوقاية منها، وضرورة عرض نماذج من ممارسي الألعاب الإلكترونية العنيفة وتوضيح المشكلات التي تعرضوا لها نتيجة ممارستهم لهذه الألعاب، ضرورة استضافة أهل الخبرة وعلماء الدين وعلماء الاجتماع للتحدث عن الألعاب الإلكترونية العنيفة وآثارها، وكيفية التغلب على آثارها، ضرورة الاهتمام بالإكثار من الأعمال الدرامية التي تدعو إلى القيم المثل الأخلاقية الحميدة.

- **التوصيات:**

- تعتبر الأسرة من أهم مؤسسات التنشئة الاجتماعية التي يقع عليها مسؤولية حماية أبنائها من مخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة وذلك عن طريق أن يخصص الوالدان وقتًا لقضائه مع الأبناء، والاستماع إلى مشاكلهم مع الحفاظ على وجود ثقافة حوار بين الوالدين والأبناء، وهذا سيجعل لدى الأبناء حصانة ضد ما يضرهم، ويستطيعون التفرقة بين إذا كانت هذه الألعاب ستفيدهم أم ستضرهم.
- أن يستغل الوالدان وقت فراغ أبنائهم في ممارسة الرياضة التي يفضلها الأبناء، وممارسة الهوايات الأخرى لأبنائهم، وتوفير بدائل للألعاب التي تتسم بالعنف بألعاب أخرى مفيدة لهم.
- أن يشارك الوالدان في اللعب مع الأبناء، ولكن في ممارسة ألعاب غير إلكترونية، والاتجاه إلى الألعاب التي تنمي ذكاء الأبناء.
- أن يخصص الوالدان وقتًا معينًا لممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية بشرط أن تكون هذه الألعاب غير عنيفة، مع عدم السماح لهم بوقت طويل في ممارستهم لهذه الألعاب حتى لا يصل بهم الأمر إلى حد الإدمان.
- إن المؤسسات التعليمية أيضًا لها دور في تقليل مخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يمارسها الطلاب من خلال التشجيع على ممارسة ألعاب تعليمية وتثقيفية تساعد الطالب في دراسته، ومن خلال ذلك تكون قد شغلت وقت فراغه وفي الوقت نفسه استثمرت هذا الوقت في شيء يفيده في دراسته.

- التوعية والتي تقع على كاهل الأسرة، والمؤسسات التعليمية، ووسائل الإعلام والتي تتمثل في توعية الطلاب بأن ما يمارسونه، وما يرونه في الألعاب الإلكترونية هو خيالي وغير حقيقي ولا يجب ممارسته في الواقع لأن ذلك مخالف لقيم وتقاليد مجتمعنا، بالإضافة إلى توعيتهم بضرورة عدم اللعب مع الغرباء، وتكوين فريق معهم في الألعاب الإلكترونية التي تسمح بذلك عبر الإنترنت؛ لأن ذلك سيعرضهم لمخاطر واستغلال الغرباء لهم في أنشطة قد تكون منحرفة.
- يجب توعية الطلاب بأنه يمكن استغلال الهاتف المحمول، أو الكمبيوتر في ممارسة هوايات أخرى كالرسم، والقراءة، وتنمية هوايات أخرى، وليس استغلاله في الألعاب الإلكترونية فقط.
- يجب تنمية قيم التسامح، والاحترام المتبادل، والتعاون، ومساعدة الآخرين، في نفوس الطلاب، ونبذ العنف، والكراهية.

مراجع البحث:

أولاً: المراجع العربية:

1. إبراهيم، فاتن عبد الشافي جودة (٢٠١٩): استخدام المراهقين لألعاب المحمول والإشباعات المتحققة منها، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم الإعلام وثقافة الطفل، كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس.
2. استيتيه، دلال ملحس، وسرحان، عمر موسى (٢٠١١): المشكلات الاجتماعية، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان.
3. أورتون، كيت وآخرون (يوليو٢٠٢١): علم الاجتماع الرقمي "منظورات نقدية"، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت.
4. براون، آن (٢٠١٢): علم الاجتماع "النظرية والمنهج"، ترجمة: الجوهري، هناء، المركز القومي للترجمة، القاهرة.
5. براون، شيلا (٢٠٠٦): الجريمة والقانون في ثقافة الإعلام، ترجمة: هدى فؤاد، مجموعة النيل العربية، القاهرة.
6. بودريار، جان (٢٠٠٨): المصطنع والاصطناع، ترجمة: جوزيف عبد الله، المنظمة العربية للترجمة، بيروت.
7. بودريار، جان (أبريل ٢٠١٣): حياتنا تتحولي إلى فضاء رقمي "الإنسان كواقع افتراضي للآلة"، مجلة وصلة، العدد (٧)، الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة.
8. بيك، أولريش (2013): مجتمع المخاطر العالمي "بحثًا عن الأمان المفقود"، ترجمة: علا عادل، هند إبراهيم، المركز القومي للترجمة، القاهرة.

9. جلبي، علي عبد الرازق، وعبده، هاني خميس أحمد (2011): العولمة والحياة اليومية، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة.
10. جيدنز، أنتوني (٢٠٠٣): عالم جامح، ترجمة: عباس كاظم، حسن كاظم، المركز الثقافي العربي، بيروت.
11. حسن، يوسف حسن، وأمين، عزام محمد (٢٠١٩): علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة، المجلة الأردنية للعلوم الاجتماعية، المجلد (١٢)، العدد (٢)، عمادة البحث العلمي، الجامعة الأردنية، عمان.
12. الحسيني، رغدة الحسيني حامد الشافعي (٢٠٢٣): رؤية مجتمعية لدور وسائل الاتصال الحديثة في انتشار ظاهرة الانتحار "لعبة الحوت الأزرق نموذجًا"، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم علم الاجتماع، كلية الآداب، جامعة المنصورة.
13. الحوراني، محمد عبد الكريم (٢٠٠٨): النظرية المعاصرة في علم الاجتماع "التوازن التفاضلي صيغة توليفية بين الوظيفة والصراع"، دار مجدلاوي للنشر والتوزيع، عمان.
14. الخطيب، سلوى عبد الحميد الخطيب (٢٠٠٢): نظرة في علم الاجتماع المعاصر، مطبعة النيل، القاهرة.
15. الخواجة، محمد ياسر (٢٠١١): المشكلات الاجتماعية – رؤية نظرية ونماذج تطبيقية، مصر العربية للنشر والتوزيع، القاهرة.
16. الدهشان، جمال علي خليل، وسويلم، محمد محمد غنيم (يناير ٢٠٢١): مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها "دراسة ميدانية"، مجلة العلوم التربوية، المجلد (٢٩)، العدد الأول، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة.
17. السطالي، نرمين حسين (٢٠١٩): أثر شبكات الإنترنت على اتجاهات الشباب في عصر العولمة، ببلومانيا للنشر والتوزيع، القاهرة.
18. السعيد، دلال الشحات (أغسطس 2023): العالم الافتراضي ومخاطره على الشباب "دراسة ميدانية على عينة من طلاب جامعة المنصورة"، مجلة كلية الآداب، العدد (73)، جامعة المنصورة.
19. شريف، عبير فؤاد أحمد (أكتوبر 2021): الأبعاد الاجتماعية والثقافية للألعاب الإلكترونية بين الشباب "دراسة ميدانية على عينة من طلاب وطالبات التعليم الثانوي والجامعي"، المجلة العلمية لكلية الآداب، العدد (80)، جامعة أسيوط.
20. الشيخي، بسمة صالح سعد، والزوي، إيمان موسى فرج (يوليو٢٠٢٢): الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية

"لعبة الببجي نموذجًا"، مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية، المجلد (٣)، العدد (٧)، السودان.
21. صالح، عصام الدين مصطفى (٢٠٢٠): الإرهاب المعلوماتي "بين صناعة ثقافة الخوف ووسائل التصدي للإرهاب الإلكتروني ومدى تأثير تكنولوجيا الاتصال والإعلام على الجمهور العربي"، دار الفكر الجامعي، الاسكندرية.
22. صباح، غربي (٢٠٢٠): المشكلات الاجتماعية، دار المجد للطباعة والنشر والتوزيع، الجزائر.
23. عبد الخالق، فيصل أحمد متولي (يوليو، 2021): تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي لدى الطلاب "دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية"، مجلة كلية الآداب بقنا، العدد (٥٣)، الجزء الأول، جامعة جنوب الوادي.
24. عبد الرحمن، زينب أحمد سالم (٢٠١٥): الطفل العربي والثقافة الإلكترونية، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع، دسوق.
25. العمر، معن خليل (٢٠٠٥): علم المشكلات الاجتماعية، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان.
26. العناني، حنان عبد الحميد (٢٠١٤): اللعب عند الأطفال "الأسس النظرية والتطبيقية"، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان، ط٩.
27. العنزي، إبراهيم هلال (نوفمبر ٢٠٢٠): التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية "دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض"، المجلة العربية للدراسات الأمنية، المجلد (٣٦)، العدد (٣)، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض.
28. غدنز، أنتوني (٢٠٠٥): علم الاجتماع "مع مدخلات عربية"، ترجمة: فايز الصياغ، المنظمة العربية للترجمة، بيروت.
29. غيث، محمد عاطف (٢٠٠٠): المشاكل الاجتماعية والسلوك الانحرافي، دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية.
30. الكعبي، فاضل (٢٠٢٠): ثقافة الأطفال في العصر الرقمي "رؤى وتحديات"، السعيد للنشر والتوزيع، القاهرة.
31. لطفي، طلعت إبراهيم (٢٠٠٨): دراسات في علم الاجتماع الجنائي، دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة.
32. محمد، مروي محمد تسنيم عبد الحسيب (٢٠١٨): المتغيرات الاجتماعية والنفسية والصحية المرتبطة باستخدام الأطفال للإنترنت والألعاب الإلكترونية، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم العلوم الإنسانية البيئية، معهد الدراسات والبحوث البيئية، جامعة عين شمس.

33. محمد، يمنى ماهر عبد المحفوظ (٢٠٢٢): الانعكاسات الاجتماعية للألعاب الإلكترونية على عنف الأطفال في المُجتمع المِصري "دراسة ميدانية على عينة مُختارة"، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم علم الاجتماع، كلية الآداب، جامعة عين شمس.
34. محمود، خالد صلاح حنفي (٢٠١٨): الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة "دراسة تحليلية"، مجلة الطفولة والتنمية، العدد (٣٢)، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة.
35. معتوق، جمال (٢٠١٢): مدخل إلى سوسيولوجية العنف، دار الكتاب الحديث، القاهرة.
36. منصور، رالا عبد الوهاب، وعبد القادر، إنجي محمد عبد الله (يناير، ٢٠٢٢): دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب، المجلة العربية لبحوث الاتصال والإعلام الرقمي، العدد الأول، جامعة الأهرام الكندية، القاهرة.
37. ميلود، رحالي وعبد الحميد، بلعباس (٢٠١٩): الألعاب الإلكترونية وعزوف التلاميذ عن الدراسة "دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ مدينة المسيلة"، مجلة التمكين الاجتماعي، المجلد الأول، العدد الثاني، مخبر التمكين الاجتماعي والتنمية المستدامة في البيئة الصحراوية، جامعة الأغواط، الجزائر.
38. نصر، محمد معوض إبراهيم (يناير ٢٠١١): دور ألعاب الفيديو في تكوين الواقع الافتراضي عند المراهق، مجلة دراسات الطفولة، المجلد (١٤)، العدد (٥٠)، كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس.
39. النقبي، حميد محمد راشد (أكتوبر ٢٠٢١): أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة العنف والتنمر لدى عينة من طلبة مدارس إمارة أبو ظبي، مجلة مركز الخدمة للاستشارات البحثية، المجلد (٢٣)، كلية الآداب، جامعة المنوفية.
40. نور الدين، إسراء حسن محمد (٢٠٢١): الآثار الاجتماعية والثقافية الناجمة عن إدمان الألعاب الإلكترونية "دراسة مقارنة بين شرائح اجتماعية مختلفة"، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم علم الاجتماع، كلية الآداب، جامعة عين شمس.
41. همال، فاطمة السعداوي (٢٠١٨): الطفل والألعاب الإلكترونية في عصر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير، دار الخليج للصحافة والنشر، عمان.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

42. Anderson, Craig A (2007): Violent video Game Effects On Children And Adolescents, Oxford University Press, New York.
43. Cunningham,Scott & et al (2016): Violent Video Games and Violent Crime, Southern Economic Journal, Vol.82, No.4, Wiley-Blackwel, USA.
44. Ayala, Lérida &et al (2023): Internet and Video Games "Causes of Behavioral Disorders in Children and Teenagers",MDPI AG, Vol.10, No.1, Switzerland, Basel.
45. Salen,Katie &Zimmerman, Eric (2003): Rules of Play Game Design Fundamentals, The MIT Press, London.
46. Roberson,Cliff & Azaola,Elena (2021): Juvenile Delinquency: Why Do Youths Commit Crime?, Rowman & Littlefield, London.
47. Blumer, Herbert (1986): Interactionism Perspective and Method, University of California Press, London.
48. Padhy, prafullah(2006): Crime and Criminolog, Isha Books, India.
49. Zinn, Jens O (2008): Social Theories of Risk and Uncertainty- An Introduction, Blackwell Publishing, USA.
50. Miles, Steven: Social Theory in the Real World, SAGE Publications, London, 2001, PP128-129
51. Yao, Mengyun & et al (July 219): Violent video games exposure and aggression "The role of moral disengagement, anger, hostility, and disinhibition", Aggressive Behavior, Vol.45, No. 6, Wiley-Liss Inc, USA.
52. Khalil,Salman& et al (September2019): Impact of Playing Violent Video Games Among School Going Children, Indian Journal of Community Health, VOL. 31, No. 03, Indian.

53. Eseadi, Chiedu& et al (Jun2020): Violent Video Games Play, Aggressive Behaviour and Parental Mediation, International Medical Journal, Vol. 27, No. 3,Japan.
54. Basler, Jaromír & Chráska, Miroslav (9-10 November, 2020): Aggression In The Context Of Playing Violent Computer Games, Conference Paper, 13th annual International Conference of Education, Research and Innovation Online Conference.
55. Djannah, Sitti Nur& et al (September 2021): Game addiction among adolescents and its' health impacts, International Journal of Public Health Science, Vol. 10, No. 3, Indonesia.