وعي المراهقين بمخاطر العنــف في الألعــاب الالــكترونية العنيفة في ضوء برنامج تربية إعلامية

Adolescents' awareness of the dangers of violence by violent online games Through A Program Of Media Literacy

إعـــــداد /

شيمــاء محمــد كمـــال دحـــدح

مدرس مساعد بقسم الاعلام التربوي

بكلية التربية النوعية – جامعة القاهرة

إشـــــراف /

أ.د حنـــان محمد إسمـــاعيل

أستاذ الإذاعة بقسم الاعلام التربوي

ووكيل الكلية لشؤون التعليم والطلاب

بكلية التربية النوعية - جامعة القاهرة

د. رحـاب أحمـــد لطفـى محمـد

مدرس الإذاعة بقسم الإعلام التربوي

كلية التربية النوعية - جامعة القاهرة

٢٠٢٣

مقدمة :

لقد كان للتقدم التكنولوجي المتسارع دوراً كبيراً في بروز أساليب جديدة ومتطورة للترفيه واللعب فظهرت ألعاباً إلكترونية متطورة ومرتفعة الدقة يمارسها الأفراد في العالم الافتراضي[١]، وقد حلت هذه الألعاب بدلاً من الألعاب الشعبية التي يمارسها الأبناء على أرض الواقع وجهاً لوجه ، فأصبحت الألعاب الإلكترونية في متناول العديد من الفئات العمرية أطفالاً وشباباً على حد سواء ، ولم تقتصر ممارستها على أجهزة الحاسب الألي ، بل أصبحت تمارس من خلال الهواتف النقالة والذكية وبتكاليف قليلة مما أتاح الفرصة للمراهقين لممارسة هذه الألعاب بسهولة ويسر.[٢]

ويمكن القول أن نسبة كبيرة من الأطفال والمراهقين والشباب أصبحوا منشغلين بهذه الألعاب التي استحوذت على عقولهم واهتماماتهم فجاء في دراسة **(منه الله مجدى ذكى إبراهيم ٢٠٢٠)**[٣] أن متوسط أعمار الطالبات ٢١ سنة الذين يستخدمون عدد ساعات الانترنت فوق ٨ ساعات منهم ٤ ساعات للألعاب الالكترونية في اليوم بنسبة ٧٣,٨٪ ، وكذلك دراسة **(عبدالصادق حسن عبدالصادق ٢٠١٥)** الذى أكدت كثافة تعرض المراهقين لألعاب الفيديو جيم الالكترونية من ثلاث ساعات فأكثر يوميا بنسبه ٤٠٪ من إجمالي عينة الدراسة ، فأصبحت الألعاب الالكترونية محوراً أساسيا يسيطر على تجمعاتهم المختلفة سواء في الواقع الافتراضي أو الواقع الفعلي [٤]

مشكلة الدراسة

المراهقة مرحلة هي مرحلة انتقال خطيرة في عمر الإنسان ، فالمراهق ليس طفلا كما أنه ليس رجلاً فهو ينتقل في هذه المرحلة من مرحلة يكون فيه معتمدا على الغير إلي مرحلة يعتمد فيها على نفسه ، وهي مرحلة تتسم بالثورة والقلق والصراع مليئة بالصعاب التي يكون فيها الفرد أحوج ما يكون للرعاية والتوجيه والأخذ بيد المراهق التي تقوده إلى اتجاهات مختلفة ومتضاربة لأنه ينتقل من مرحلة فيها أشياء ملموسة إلى أشياء معنوية وفكرية لذا ، فمسؤولية توجيه المراهق مهمة شاقة فإن تم توجيهه بالشكل الصحيح (ضبط النفس واكتساب

---

١ - أحمد عبد الكافي عبدالفتاح . مشاركة التلاميذ المرحلة الثانوية في غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وعلاقتها بالكفاءة الذاتية المدركة ، **المجلة المصرية لبحوث الرأي العام** ، (جامعة القاهرة : كلية الاعلام ، المجلد ٢٠ ، العدد الأول، ٢٠٢١) ، ص ١٥٧ .

2 - Semra Karaca . Investigation of the Online Game Addiction Level, Sociodemographic Characteristics and Social Anxiety as Risk Factors for Online Game Addiction in Middle School Students , **Community Mental Health Journal** , Vol 2 , 2020 , p830)

٣ - منه الله مجدى ذكى إبراهيم . العلاقة بين الألعاب الإشكالية والإدمان على الانترنت واضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه لدى البالغين بين طالبات الجامعات ، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، (جامعة عين شمس : كلية الطب ، قسم الأمراض النفسية والعصبية ، ٢٠٢٠) ، ص ٢٢٣.

4 - Andy Phippen, **Children's Online Behavior and Safety** , (United Kingdom : Plymouth , 2017) , p7 .

الكثير من المبادئ والمثل القويمة) فإن ذلك يخرج شبابا سليما معافي في عقله وفكره [١]، مما يدفعنا لضرورة العمل على الاهتمام بالمراهقين وبما تقدم لهم وسائل الاعلام المختلفة ، فمرحلة المراهقة بالمقارنة بالمراحل الأخرى هي مرحلة انتقال في عمر الانسان ، بل هي من أهم المراحل العمرية التي يمر بها الفرد.[٢]

فالتربية الإعلامية ضرورة لخلق جيل واعي فهي تروج لمهارات التفكير النقدي التي تجعل المراهقين في موضع قوة لعمل أحكام مستقلة وقرارات واعية متفهمة ، فالوعى الإعلامي لا يقتصر على جانب التلقي والنقد فقط بل يجب أن يتعدى ذلك إلى المشاركة الواعية الهادفة لإنتاج محتوى الإعلامي .

- ويمكن تحديد مشكلة الدراسة الحالية في التساؤل الرئيسي التالي:

ما فاعلية البرنامج المقترح للتربية الإعلامية في تنمية الوعى بمخاطر العنف المقدم في الألعاب الالكترونية لدى المراهقين قبل وبعد تطبيق البرنامج ؟

أهمية الدراسة

ترجع أهمية الدراسة إلى عده نقاط تتمثل فيما يلي :

١ – الاهتمام الكبير من جانب الدراسات العربية والأجنبية بالمراهقين، حيث تعد هذه المرحلة مهمة لما لها من تأثيرات عديدة على حياة الفرد وتفكيره لأنها مرحلة انتقال كلي وشامل يبدأ الفرد في النضج العقلي والجسمي والنفسي والاجتماعي .

٢- ضرورة إلقاء الضوء على أهمية التربية الإعلامية في تنشئة جيل واعي وناقد وبناءُ الفرد معرفياً، وسلوكياً ، حتي يكون شخصاً مرتكزاً أساسيّاً في بناء المجتمع،

٣ – انتشار الألعاب الالكترونية التي تتضمن محتوى عنيف وعدواني بين جميع فئات المراحل العمرية من أطفال ومراهقين وشباب في المجتمع المصري ، كما جاء في العديد من الدراسات منها دراسة **(أيمن أحمد الكريمين ٢٠٢٠)** ، ودراسة **(أحمد عبد الكافي عبد الفتاح ٢٠٢١)**.

---

[١] - ناصر الشافعي . **فن التعامل مع المراهقين مشكلات وحلول** ، (القاهرة : دار البيان للنشر والتوزيع ، ٢٠٠٩)، ص ١٣

٢ - سعاد محمد محمد المصري . البرامج الجماهيرية بالقنوات الفضائية العربية ودورها في تزويد المراهقين بالمعلومات ، **رسالة دكتوراه غير منشورة** ، (جامعة عين شمس : معهد الدراسات العليا للطفولة ، قسم الاعلام وثقافة الأطفال ، ٢٠٠٨) ، ص ١٧٧ .

٤– ارتفاع كثافة ممارسة المراهقين لألعاب الفيديو جيم الالكترونية التي تتضمن سلوكيات سلبية من عنف وعدوان وقتل .

أهداف الدراسة :

١- تزويد المراهقين بالثقافة الإعلامية التي تمكنهم من الاختيار الواعي للألعاب الإلكترونية وفقا لمعايير محددة وتنمية وعيهم بمخاطر العنف في الألعاب الالكترونية من خلال برنامج تربية إعلامية .

٢- التعرف على المستوى المعرفي لمهارات التربية الإعلامية لدى المراهقين (عينة الدراسة) قبل وبعد تطبيق البرنامج .

٣– التعرف على المستوى المعرفي لدى المراهقين بمخاطر العنف المقدم في الألعاب الالكترونية قبل وبعد تطبيق البرنامج .

تساؤلات الدراسة :

١- ما أثر برنامج تربية إعلامية في تنمية وعي المراهقين بمخاطر العنف في الألعاب الإلكترونية قبل وبعد تطبيق البرنامج ؟

٢ – ما المستوى المعرفي للعينة التجريبية لمهارات التربية الإعلامية قبل وبعد تطبيق البرنامج التجريبي ؟

٣- ما المستوى المعرفي للعينة التجريبية لمحاور مقياس الألعاب الالكترونية ؟

فروض الدراسة :

الفرض الأول : توجد فروق ذات دلالة إحصائيا بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية من المراهقين على وعيهم بمخاطر العنف في الألعاب الإلكترونية قبل تطبيق برنامج التربية الاعلامية وبعده لصالح التطبيق البعدي .

الفرض الثاني : توجد فروق ذات دلالة إحصائيا بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية من المراهقين على قياس الألعاب الالكترونية قبل تطبيق برنامج التربية الاعلامية وبعده لصالح التطبيق البعدي .

الفرض الثالث : توجد فروق داله إحصائياً بين متوسطي درجات التطبيق القبلي والتطبيق البعدي للمجموعة التجريبية لمقياس مهارات التربية الإعلامية.

نوع الدراسة ومنهجها :

تنتمى الدراسة الحالية إلى الدراسات شبة التجريبية التي تعتمد على المنهج التجريبي ذو المجموعة الواحدة .

عينة الدراسة :

سوف تقوم الباحثة باختيار عينة الدراسة بواقع ٣٠ مفردة من المراهقين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة من سن (١٥ -١٦ سنة) ذكورا واناثا .

حدود الدراسة :

الحدود الموضوعية للدراسة : اقتصرت الدراسة على بناء وتصميم برنامج مقترح للتربية الإعلامية لتنمية الوعى بمخاطر العنف في الألعاب الالكترونية لدى المراهقين ، حيث تضمن البرنامج العديد من الموضوعات المرتبطة بمهارات التربية الإعلامية وهى (مهارة التواصل الفعال – مهارة البحث – مهارة الاختيار الواعي – مهارة المشاركة التفاعلية المسؤولة – مهارة التحليل – مهارة النقد والتقويم).

الحدود الزمنية للدراسة : أجريت الدراسة التجريبية (تطبيق أدوات الدراسة) في الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي ٢٠٢٢/ ٢٠٢٣م خلال الفترة من (٢٠٢٣/٣/١٦) حتى (٢٠٢٣/٤/١٨) .

الحدود البشرية للدراسة :تم التطبيق على عينة عمدية من المراهقين من سن (١٥ -١٦ سنة) من طلاب الصف الأول الثانوي بمدرسة المستقبل الحديثة ثانوي .

أدوات الدراسة :

ستقوم الباحثة باستخدام أدوات الدراسة المتمثلة فى الاتي :

١- تصميم وإعداد برنامج تربية إعلامية (إعداد الباحثة) .

٢- مقياس لمهارات التربية الإعلامية (إعداد الباحثة) .

٣- مقياس للألعاب الالكترونية (إعداد الباحثة) .

مصطلحات الدراسة :

الوعى Develop Awareness :

يعرف إجرائيا "بأنه درجة فهم وإدراك المراهقين بمخاطر العنف المقدم بالألعاب الالكترونية والقدرة على تجنب مخاطرها والاستفادة من إيجابياتها في ضوء مهارات التربية الإعلامية " .

التربية الإعلامية Media Education:

تعرف التربية الإعلامية إجرائيا بأنها " قدرة الأفراد علي التعامل الواعي مع وسائل الاعلام الجديدة ، واكتساب معايير ومهارات تمكنهم من القدرة على امتلاك الكفاءة والنظرة النقدية والمعرفة بكل أشكال وسائل الإعلام ، ليكون بمقدورهم التحكم بتفسير ما يرون وما يسمعون وما يمارسون لتكوين مواطنين إيجابيين غير سلبيين .

مخاطر العنف Dangers of The Violence:

يعرف إجرائيا "أنها الأضرار والتأثيرات السلبية التي قد يتعرض إليها المراهقين من ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة التي قد تؤثر على النفس وعلى الأخرين ".

الألعاب الالكترونية Electronic Games :

تعرف إجرائيا هي "ألعاب فيديو تمارس من خلال الحاسب الألى أو الهاتف المحمول قد يلعب الفرد بمفردة أو مع لاعبين أخرين ، والمقصود بالألعاب الالكترونية في هذه الدراسة الألعاب التي تتضمن العنف والعدوان على الأخرين .

المراهقين Adolescents :

تعرف إجرائيا هي "المرحلة التي تنقل الفرد من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الرشد والبلوغ وتحدث خلالها مجموعة من التغييرات الجسدية والنفسية والعقلية ، والذى يتراوح أعمارهم من (١٥-١٦) عاما ذكوراً وإناثاً ".

الدراسات السابقة :

لقد قسمت الباحثة الدراسات السابقة لثلاث محاور رئيسية بالترتيب الزمني بدءاً بالأحدث وانتهاء بالأقدم **وهى كالتالي :**

المحورالأول : الدراسات التي تناولت مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية .

المحورالثاني : الدراسات التي تناولت تأثير العنف بالألعاب الإلكترونية على المراهقين .

المحور الأول : دراسات تناولت مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية :

١ – دراسة Xunzi Wang (2021) ، بعنوان :" الكشف عن الملكية النفسية والدوافع الأولية والثانوية لمخاطر إدمان الألعاب عبر الإنترنتOGA" [١]

استهدفت الدراسة التعرف على الدوافع المتعلقة بالملكية النفسية لإدمان اللعبة على الانترنت من خلال مقياس إدمان ألعاب الانترنت (OGA) لدى عينة من المراهقين، طبقت الدراسة من خلال استمارة استبيان على عينة قوامها ٥٨٧ طالباً مسجلاً في جامعة بشمال شرق الولايات المتحدة من خلال البريد الإلكتروني ، وتوصلت الدراسة للعديد من النتائج منها :

- أكدت الدراسة أن من مخاطر إدمان الألعاب عبر الأنترنت على طلاب الجامعة مخاطر نفسية من أهمها العزلة الاجتماعية عن الأخرين، والاكتئاب والقلق ومخاطر اجتماعية من أهمها التمرد عن الواقع الفعلي.

- جاء من الدوافع الملكية النفسية لإدمان الألعاب الالكترونية هي الإنجاز ومحاولة الهروب من الواقع وغيرها من الدوافع النفسية.

٢ – دراسة Mehdi Akbari (2021) ، بعنوان " المؤشرات كمنبئ للألعاب عبر الإنترنت لدى المراهقين: المخاطر النفسية للألعاب عبر الإنترنت للمراهقين الإيرانيين ."[٢]

تناولت هذه الدراسة التعرف على التأثيرات والمعتقدات النفسية للألعاب عبر الانترنت لدى المراهقين الإيرانيين ، وطبقت الدراسة من خلال استمارة استبيان ، ومقياس الألعاب عبر الإنترنت طبق من خلال وسائل التواصل الاجتماعي (تليجرام وإنستغرام وواتساب ومنتديات الويب)على عينة من المراهقين الإيرانيين بلغ قوامها ٧٦٩ مفردة (٥٧٧ ذكرا و١٩٢ أنثى) الذى تتراوح أعمارهم بين ١٥ و١٩ سنة ، وتوصلت الدراسة للعديد من النتائج من أهمها :

- جاء في مقدمة التأثيرات السلبية لدى المراهقين الإيرانيين من الألعاب عبر الإنترنت القلق والاكتئاب والإجهاد والعزلة والانطواء.

- أكدت الدراسة أن أداة الألعاب الأكثر شيوعا هي الهاتف المحمول لدى المراهقين الإيرانيين بنسبه (٥٢,٣٪)، لسهولة استخدامه والأفضل في الألعاب.

٣ – دراسة منه الله مجدى ذكى إبراهيم (٢٠٢٠) ، بعنوان : العلاقة بين الألعاب الإشكالية والإدمان على الانترنت واضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه لدى البالغين بين طالبات الجامعات.[٣]

---

[1] - Xunzi Wang , Exploring the effects of psychological ownership, gaming motivations, and primary/secondary control on online game addiction , **Decision Support Systems** ,(vol 144, 2021), Retrieved from journal homepage: www.elsevier.com/locate/dss.

[2]- Mehdi Akbari , Metacognitions as a predictor of online gaming in adolescents: Psychometric properties of the metacognitions about online gaming scale among Iranian adolescents , **Addictive Behaviors**,(vol 118 , 2021), Retrieved from journal homepage: www.elsevier.com/locate/dss.

[٣]- منه الله مجدى ذكى إبراهيم . **مرجع سابق** .

تستهدف هذه الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية وأعراض فرط الحركة وتشتت الانتباه لدى طالبات الجامعات المصرية ، اعتمدت الدراسة على طريقة المسح ، وطبقت الدراسة من خلال استمارة استبيان ومقياس للاستخدام القهري للألعاب الالكترونية ،على عينة قوامها ٤٠٠ طالبة بجامعة عين شمس على ٤ كليات (٢ كليات نظرية وهى : الآداب والحقوق – ٢ كليات عملية وهى : الصيدلة والطب) وزعت بالتساوي ١٠٠ استمارة لكل كلية في الفترة الزمنية من إبريل إلى سبتمبر ٢٠١٩م ، وخلصت الدراسة للعديد من النتائج من أهمها :

- جاء معدل إدمان البالغين من الطالبات للألعاب الالكترونية الاستخدام القهري الشديد بنسبه ٧٤,٧٪ ، وعدد الطالبات المدمنين على الألعاب الانترنت بنسبه ١٣,٥٪ من إجمالي عينة الدراسة .

- جاء متوسط أعمار الطالبات ٢١ سنة يستخدمون عدد ساعات الانترنت فوق ٨ ساعات منهم ٤ ساعات للألعاب الالكترونية في اليوم بنسبة ٧٣,٨٪.

المحور الثاني : دراسات تناولت تأثير العنف بالألعاب الإلكترونية على المراهقين :

٤ – دراسة جمال على خليل (٢٠٢١) بعنوان :" مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها: دراسة ميدانية " .[١]

هدفت الدراسة الحالية تعرف الأسس النظرية للألعاب الإلكترونية، خاصة الألعاب القتالية، والكشف عن درجة الوعى بمخاطر الإدمان على ممارستها والأليات المقترحة لمواجهتها من وجهة نطر عينة من أولياء أمور تلاميذ المرحلة المتوسطة بمنطقة جازان السعودية قوامها (٢٤٥) فرداً وتم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، وبناء أداة (استبانة) والتحقق من خصائصها السيكو مترية و توصلت الدراسة للعديد من **النتائج من أهمها :**

- أن مستوى وعى أولياء الأمور بمخاطر إدمان أبنائهم على ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية جاء بدرجة "كبيرة" بالنسبة لكل المخاطر (الصحية والسلوكية والنفسية الاجتماعية والدينية والأكاديمية) فيما ما عدا المخاطر الأمنية التي كشفت النتائج عن قلة وعيهم بها .

- لا توجد فروق دالة إحصائيا بين تقديراتهم تعزى إلى متغيرات (النوع، والمستوى التعليمي، مكان السكن، متوسط الدخل الشهري).

٥- دراسة شريهان محمود أبو الحسن (٢٠٢١) بعنوان :" المخاطر السيبرانية للألعاب الإلكترونية القتالية وانعكاسها على التجنيد الإلكتروني للشباب: لعبة بابجي نموذجا."[٢]

---

[١] - جمال على خليل الدهشان . مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها: دراسة ميدانية , **مجلة العلوم التربوية** (جامعة القاهرة : كلية الدراسات العليا للتربية , العدد الأول , المجلد ٢٩ , يناير ٢٠٢١) .

[٢] - شريهان محمود أبو الحسن . المخاطر السيبرانية للألعاب الإلكترونية القتالية وانعكاسها على التجنيد الإلكتروني للشباب: لعبة بابجي نموذجا , **مجلة البحوث الإعلامية** (جامعة الأزهر : كلية الاعلام بالقاهرة , العدد ٥٧ , الجزء الثالث , إبريل ٢٠٢١) .

يتمثل الهدف الرئيسي للدراسة في تحليل المخاطر السيبرانية للألعاب الإلكترونية القتالية سيمولوجيا وانعكاسها على التجنيد الإلكتروني للشباب، بالاعتماد على منهج التحليل السيمولوجي؛ لتوصيف وتحليل المخاطر السيبرانية للألعاب الإلكترونية سيمولوجيا، ومعرفة الدلالات السيمولوجية وانعكاسها على التجنيد الإلكتروني للشباب، فضلا عن منهج دراسة الحالة بالتطبيق على لعبة بابجي، باستخدام مجموعات النقاش البؤرية على عدد (٥٠) مفردة من الشباب من عمر (١٨-٣٥ سنة) من مستخدمي لعبة بابجي بصورة منتظمة؛ لمعرفة مدى إلمامهم بالمخاطر السيبرانية للعبة، وتوصلت الدراسة إلى العديد من النتائج من أهمها :

- وجود بعض الثغرات السيبرانية في الألعاب الإلكترونية القتالية وفقا لنظرية اللعبة للأمن السيبراني، والتي تستغلها بعض المنظمات الإرهابية المتطرفة في استقطاب الشباب وتجنيدهم، ومحاولة التأثير عليهم وإقناعهم بمناهجهم ومبادئهم، ومن ثم الانضمام إلى صفوفهم .

٦– دراسة Haiyan Zhao (2020) ، بعنوان :" العلاقة بين ضحايا البلطجة وإدمان الألعاب الالكترونية لدى المراهقين الصينين " .[١]

هدفت الدراسة التعرف على العلاقة بين سلوكيات البلطجة المنتشرة بين المراهقين وإدمان الألعاب عبر الانترنت ، وأستخدم الباحث مقياس لإدمان الألعاب الالكترونية ومقياسين للعدوان (اللفظي –الجسدي) وطبقت الدراسة على عينة من المراهقين الصينين بلغ قوامها ١٦٦٥ مفردة (٨٠٣ إناث, ٨٦٦ ذكور) من طلاب الصف السادس والثامن الابتدائي في ٧ مدارس عامة في منطقة شمال غرب الصين ، توصلت الدراسة للعديد من النتائج من أهمها :

- أكدت الدراسة وجود علاقة ارتباطية إيجابية بين تعرض المراهقين الصينين لممارسة الألعاب الالكترونية ومستوى الإيذاء والبلطجة تجاه الأخرين.

- جاء معدل تعرض المراهقين الصينين للألعاب الالكترونية بمعدل يومي من٤ إلى ٦ ساعات يوميا، وأكدت الدراسة عدم فروق ذات دلاله إحصائية بين الإناث والذكور في ممارسة الألعاب الالكترونية.

المعاملات الإحصائية المستخدمة في الدراسة:

لاستخراج نتائج الدراسة قامت الباحثة باستخدام برنامج الاحصائي (SPSS) حيث استخدمت بعض الأساليب الإحصائية التي تتلاءم وطبيعة البيانات المطلوبة للدراسة :

[1] - Haiyan Zhao , The relationship between bullying victimization and online game addiction among Chinese early adolescents: The potential role of meaning in life and gender differences , **Children and Youth Services Review ,** vol 116 , 2020, Retrieved from**,** journal homepage: www.elsevier.com/locate/childyouth .

١- التكرارات البسيطة والنسب المئوية .

٢- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية .

٣- اختبار "ت" T-test للمجموعات المستقلة لدراسة الفروق بين المتوسطين الحسابين لمجموعتين من المبحوثين على أحد متغيرات الدراسة

الإطار المعرفي للدراسة

(الألعـــاب الالـكترونية)

تمـهيد:

تعد صناعة ألعاب الفيديو الأن أكبر صناعة ترفيهية في العالم وأصبحت الأكثر مبيعاً للمواد الترفيهية المتعددة [١]، فانتشرت الألعاب الالكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ يكاد لا يخلو منها بيت ولا متجر ، حيث تجذب الأطفال والمراهقين بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة ، [٢]، فتتيح هذه الألعاب فرصة المشاركة بين اللاعبين من خلال اللعب ضد بعضهم أو مع بعضهم نظراً لما تتميز به من العديد من الخصائص والسمات كالتفاعلية والإثارة والتشويق والتحديات وإظهار القوة والمرونة والمشاركة والانتشار واندماج الوسائط [٣] .

أصبحت ألعاب الفيديو جزء لا يتجزأ من حياتنا الترفيهية بمجرد لعبها بشكل أساسي من قبل الأطفال والمراهقين ، ولكن انتشرت الفترة الحالية العديد من الألعاب التي قد تحتوى على المحتوى العدوان [٤] .

مفهوم الألعاب الالكترونية :

ووفقا لتعريف كلايوس Caillois أن الألعاب الالكترونية تشكل مزيجاً من الفرصة أو الحظ والمنافسة ، وإتقان اللعب ، وتسمح للاعب باللعب بشكل منظم وله هدف أو باللعب الحر بدون هدف ، حيث يصبح اللاعب بإمكانه أن يطور خطط واستراتيجيات أثناء اللعب .[٥]

ووفقا لقاموس ويبستر بأن " الألعاب التي يتحكم اللاعب فيها بالصور المرئية من خلال

---

[1] - Jack Hollingdale . The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression, **Plos One Journal** , (Vol 9 , No 11, November , 2014) , Retrieved from journal homepage :www. journals.plos.org/plosone .

[٢] - ريهام أحمد رسمي محمد . استخدامات المراهقين لألعاب البلاي ستيشن على الانترنت والألعاب الرياضية التقليدية وعلاقتها بالتوافق النفسي لديهم ، **رسالة دكتوراة غير منشورة** ، (جامعة عين شمس : كلية الدراسات العليا للطفولة ، قسم الإعلام وثقافة الأطفال ،٢٠١٩) ، ص ١٠٦.

[3]- Michele L. Ybarra . Can clans protect adolescent players of massively multiplayer online games from violent behaviors? **, The International Journal of Public Health, No 8**, USA : New York ,**2015 , p268 .**

[4]- Elizabeth M. Kryszak . ASSESSING THE EFFECTS OF OBSERVING NON-PERFORMANCE-BASED AGGRESSION DURING ONLINE VIOLENT VIDEO GAME PLAY ON AGGRESSIVE BEHAVIOR **, PHD** , (Bowling Green State University , 2013) , p4 .

[٥] - نهاد فتحي سليمان حجازي . **القيم التي تعكسها الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الأطفال** ، (القاهرة : دار العلوم للنشر والتوزيع ، ٢٠١٨) ، ص ٦١ .

شاشة التليفزيون أو الكمبيوتر ".

وفى قاموس أكسفورد " الألعاب الالكترونية هي التي تمارس من خلال تحرك الصور على شاشة التليفزيون ، وتلعب اللعبة من خلال العديد من الصور التي تنتج إلكترونيا وتصمم بواسطة برامج الكمبيوتر وتعرض على شاشة تليفزيون أو أي وسيلة عرض أخرى ."[١]

مزايا الألعاب الالكترونية :

١- **تنمية الشخصية الاجتماعية للفرد** : من خلال توفير الحياة التعاونية السليمة مع الأقران , واللعب في جماعات متألفة منسجمة ، [٢]

٢ – **تفعيل مهارات التعلم لدى الفرد** : بمساهمتها في تنمية السمات الخلقية الحميدة والقيم التربوية لدى الفرد .[٣]

٣ – **ممارسة العديد من العمليات العقلية** : أثناء اللعب يمارس اللاعب عمليات الفهم والتحليل والتركيب وإصدار الأحكام والعادات الفكرية كالمرونة والتخيل.[٤]

٤ –**تعزيز العملية التعليمة** : تساهم الألعاب الالكترونية في تكوين شخصيات اللاعبين بأبعادها المختلفة فيتم استخدام الألعاب في التعليم حيث تنقل ميكانيكا اللعبة نفسها فهما مقصودا للمحتوى التعليمي المقدم مما يسهل العملية التعليمية ، بالإضافة إلى الاستفادة في صعوبات التعلم لتعزيز التعليم لدى الأفراد .[٥]

ثانيا : مخاطر الألعاب الالكترونية :

١ – **مخاطر عقلية** : تسهم الألعاب الالكترونية في تدمير قدرات العقل , فقد وجد أن

---

١ - أحمد محمود فهمى . العلاقة بين استخدام أطفال المرحلة الابتدائية للألعاب الالكترونية والمستوى الدراسى "دراسة ميدانية على عينة من طلاب الصف السادس الابتدائي"، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، (جامعة القاهرة : كلية الاعلام ، قسم الإذاعة والتليفزيون ، ٢٠١٦) ، ص ٦٠ .

٢ - هالة يحي حجازي . دور الألعاب الصغيرة في تنمية الثبات الانفعالي لدى طفل الروضة الكويتي ، **مجلة التربية النوعية للدراسات التربوية والنوعية** ، (جامعة بنها : كلية التربية النوعية ، العدد ٧ ، فبراير ، ٢٠١٩) ، ص ٣٦ .

٣ - أحمد محمد عبدالعزيز محمد . تأثير الألعاب الصغيرة باستخدام الهاتف النقال على تطوير بعض المهارات الأساسية في كرة القدم ، **مجلة علوم التربية الرياضية والعلوم الأخرى** ، (جامعة المرقب : كلية التربية البدنية ، العدد الثالث ، يوليو ، ٢٠١٨) ، ص ٢٤ .

٤ - نهى سامى إبراهيم عامر . نهى سامى إبراهيم عامر . دور ألعاب الفيديو في تشكيل الواقع الافتراضي عند المراهق ، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، (جامعة عين شمس : كلية الدراسات العليا للطفولة ، قسم الإعلام وثقافة الأطفال ،٢٠١٧) ، ص ٥٠ .

5 - Will W. K. Ma . **Educational Communications and Technology Yearbook** ,(United Kingdom : Springer Nature Singapore , 2018) , p 43 .

الألعاب السريعة تسهم فعليا في تدمير بعض خلايا العقل خلال ثلاثة أشهر من الممارسة.[١]

٢ – **مخاطر اجتماعية** : أظهرت الدراسات أن الألعاب الالكترونية لها أضرار كبيرة على عقلية الطفل ، فقد يتعرض الطفل إلى إعاقة عقلية واجتماعية.[٢]

٤ – **مخاطر نفسية** : الاقبال المتزايد على الألعاب الالكترونية من قبل الأطفال والمراهقين قد يسبب العديد من المشكلات النفسية التي قد تؤثر على حياة الفرد.[٣]

٥ – **مخاطر تعليمية** : الإدمان على الألعاب الالكترونية مما يؤدى لإهمال أداء الواجبات المدرسية وتدني مستوي الطلاب الدراسي في الأنشطة التعليمية ورسوبهم في الدراسة .[٤]

تأثير الألعاب الالكترونية العنيفة على المراهقين :

فالألعاب الإلكترونية العنيفة هي سلاح ذو حدين مثل أي اختراع علمي ، فهمى لم تعد وسيلة للتسلية والترفيه فحسب بل تجاوزت ذلك لتكوين المهارات وإثارة الدوافع وتكوين التصورات والاتجاهات والعادات وأساليب التفكير وهذا ما أكدته دراسة فاطمة الزهراء نويشى (٢٠١٦)[٥]

إن ولع المراهقين بالألعاب الالكترونية قد يزداد مع تقدم العمر ليستهلك وقتا طويلا من أيامهم ثم ما يلبث أن ينعكس على صحتهم العامة ، فممارسة الألعاب الالكترونية قد تدفع

---

١ - جمانا محمد على . تأثير شبكة الانترنت على المراهقين في الأردن ، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، (جامعة الشرق الأوسط : كلية الإعلام ، ٢٠١٧) ، ص ٣٢ .

٢ - أماني عبدالتواب صالح حسن . تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية ، **مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية** ، (غزة : الجامعة الإسلامية ، شئون البحث العلمي والدراسات العليا ، العدد ٢٥، الجزء ٣ ، ٢٠١٧) ، ص ٢٣٨ .

٣ - Mark D. Griffiths . **Online Games Addiction and Overuse** ,(The International Encyclopedia of Digital Communication and Society ,Vol 8 , November , 2014) , p5 , Retrieved from journal homepage :onlinelibrary.wiley.com .

٤ - MAKIKO NAKAMURO . ARE TELEVISION AND VIDEO GAMES REALLY HARMFUL FOR KIDS? , **Contemporary Economic Policy Journal** , (Vol. 33, No. 1, January 2015) , p 35 .

٥ - فاطمة الزهراء نويشى . المخططات المبكرة غير المتكيفة والادمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتهما بتنمية السلوك العدواني لدى المراهق المتمارس ، **المجلة الجزائرية للطفولة والتربية** ، (الجزائر : مخبر الطفولة والتربية ، المجلد ٤ ، العدد ١ ، يناير ، ٢٠١٦) ، ص ٢٨ .

الطفل أو المراهق إلى الاندماج كلياً في عالم اللعب البعيد كل البعد عن الواقع ، ثم ينتقل إلى رغبته في تطبيق مايتعلمة في اللعبة على الحياة الواقعية .[١]

معايير اختيار الألعاب الالكترونية :

من الأمور التي يجب مراعاتها عند اختيار الألعاب الالكترونية للمراهقين مايلى :

١ – يجب أن تتفق مع منظومة القيم التي تسعى لترسيخها في طبيعة الطفل التنموية .

٢ – أن تكون الألعاب ذات إمكانية متنوعة ويمكن الاستفادة منها .

٣ – ضرورة تأمين فرص الفوز بشكل متكافئ لكل اللاعبين والكمبيوتر في أن واحد.

٤ – أن تتوجه إلى موضوع يغنى ثقافة الطفل والمراهق ، ويطرأ قدراته واستعداداته الحسية والادراكية وينمى مفاهيم العمل ويزيد النشاط الذهني ويحفز المواهب .[٢]

الأداة الأولى : مقياس مهارات التربية الإعلامية:

قامت الباحثة بتصميم مقياس مهارات التربية الإعلامية لطلاب التعليم الثانوي , وقد مر بناء المقياس مجموعة من الخطوات **وهى كالتالي :**

١- تحديد الهدف من المقياس :

يتمثل الهدف من مقياس مهارات التربية الإعلامية التعرف على المستوى المعرفي لمهارات التربية الإعلامية لدى الطلاب مرحلة التعليم الثانوي " عينه الدراسة التجريبية ".

٢- إعداد المقياس :

قامت الباحثة بإعداد مقياس مهارات التربية الإعلامية في صورته الأولية اعتمادا على مجموعة من الإجراءات والتي تمثلت فيما يلي:

---

[١] - كرام محمد يوسف يونس . مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع ، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، (جامعة عمان : كلية العلوم التربوية والنفسية ، قسم علم النفس التربوي ،٢٠١٧) ، ص ١٢ .

[٢] - سميحة محمد عطية . برنامج قائم على الارشاد بالواقع لعينة من أولياء الأمور لأطفال في الروضة للتوعية بأثار ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوك أطفالهم ، **مجلة دراسات الطفولة** ، (جامعة عين شمس : كلية الدراسات العليا للطفولة ، المجلد ٢٢ ، العدد السابع ، مايو ٢٠١٩) ، ص٤.

- الاطلاع على الدراسات السابقة : قامت الباحثة بالاطلاع على الكتب والدراسات والأبحاث السابقة العربية والأجنبية في مجال التربية الإعلامية والبرامج المقترحة والتي استفادت منها الباحثة في إعداد مقياس مهارات التربية الإعلامية .

- تحديد مهارات المقياس : حددت الباحثة مهارات التربية الإعلامية محل الدراسة في ٦ مهارات أساسية هما (التواصل الفعال – مهارة البحث – مهارة المشاركة التفاعلية المسؤولة - مهارة الاختيار الواعي – مهارة التحليل – مهارة النقد والتقويم) .

- تحديد الاستجابات على المقياس : قامت الباحثة بتصميم مقياس مهارات التربية الإعلامية في صورته الأولية والذى تكون من عبارة تم صياغتها بصيغة المتكلم ، وتم مراعاه أن تكون العبارة لها معني واحد فقط على أن يجيب الطالب لكل عبارة من عبارات المقياس وفق تدرج ليكرت ثلاثي الاستجابات (دائما – أحيانا – نادرا) على أن يكون تقدير الاستجابات بإعطائها (٣-٢-١) لكل عبارة .

الأداة الثانية : مقياس الألعاب الالكترونية العنيفة :

قامت الباحثة بتصميم مقياس للألعاب الالكترونية العنيفة لطلاب التعليم الثانوي ، وقد مر بناء المقياس مجموعة من الخطوات **وهى كالتالي :**

١- تحديد الهدف من المقياس :

يعد بناء مقياس الألعاب الالكترونية قياس قدرة الطلاب على مستوى ممارستهم للألعاب الالكترونية العنيفة ، ودوافع ممارستهم لها ، والوعي بالسلوكيات السلبية المكتسبة من ممارسة الألعاب ، ودرجة الاندماج في اللعب ، والوعى بمخاطر العنف بها قبل تطبيق البرنامج المقترح وبعده للتعرف على مدى فاعلية البرنامج في تنمية الوعى بمحاور هذا المقياس .

٢- إعداد المقياس :

قامت الباحثة بإعداد مقياس الألعاب الالكترونية العنيفة في صورته الأولية اعتمادا على مجموعة من الإجراءات **والتي تمثلت فيما يلي:**

- الاطلاع على الدراسات السابقة : قامت الباحثة بالاطلاع على الدراسات والأبحاث السابقة العربية والأجنبية في مجال الألعاب الالكترونية وقد استفادت الباحثة من هذه الدراسات في تصميم مقياس الألعاب الالكترونية من حيث تكوين الأبعاد والعبارات الملائمة لكل محور من محاور المقياس .

- تحديد أبعاد المقياس : حددت الباحثة جوانب مقياس الألعاب الالكترونية والتي تمثلت في ٦ محاور رئيسية (مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة – الدوافع الطقوسية لممارسة الألعاب – الدوافع النفعية لممارسة الألعاب – الاندماج عند ممارسة الألعاب

الالكترونية القتالية – السلوكيات السلبية المكتسبة أثناء ممارسة الألعاب – مستوى الوعى بمخاطر العنف في الألعاب الالكترونية) .

- صياغة عبارات محاور المقياس : قامت الباحثة بصياغه العبارات لكل محور من محاور المقياس بالدقة والوضوح ، حيث راعت الباحثة أن تكون العبارات واضحة ومحددة المعني تخلو من مصطلحات صعبة وغير مفهومة ، ولا توحي بإجابة معينة وأن تتضمن كل عبارة من عبارات المقياس فكرة واحدة .

نتائج الدراسة :

- **الفرض الأول :** ثبت صحة الفرض الأول كليا القائل بوجود فروق داله إحصائياً بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي على تنمية وعي المراهقين بمخاطر العنف في الألعاب الإلكترونية وذلك لصالح التطبيق البعدي .
- **الفرض الثاني :** ثبت صحة الفرض الثاني كليا القائل بوجود فروق داله إحصائياً بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي على إجمالي مقياس مهارات التربية الإعلامية وذلك لصالح التطبيق البعدي .
- **الفرض الثالث :** ثبت صحة الفرض الثالث جزئيا القائل بوجود فروق داله إحصائياً بين متوسط درجات العينة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الألعاب الالكترونية عند (مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية والدوافع الطقوسية والاندماج في اللعبة والسلوكيات السلبية المكتسبة من الألعاب والوعى بمخاطر العنف في الألعاب) لصالح التطبيق البعدي ، ولا توجد فروق دالة إحصائيا بين الطلاب في أبعاد مقياس الألعاب الالكترونية (الدوافع النفعية) في التطبيق القبلي والبعدي للعينة التجريبية .

المـــــراجـــع

أولا : المراجع العربية :

الكتـب العربيـة :

١- ناصر الشافعي .٢٠٠٩، **فن التعامل مع المراهقين مشكلات وحلول** ، (القاهرة : دار البيان للنشر والتوزيع).

٢- نهاد فتحي سليمان حجازي . ٢٠١٨ ، **القيم التي تعكسها الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الأطفال** ، (القاهرة : دار العلوم للنشر والتوزيع .

المجـلات والمؤتمـرات :

٣- أحمد عبد الكافي عبدالفتاح .٢٠٢١ ،مشاركة التلاميذ المرحلة الثانوية في غرف الدردشة الصوتية بالألعاب الالكترونية وعلاقتها بالكفاءة الذاتية المدركة ، المجلة المصرية لبحوث الرأي العام ، جامعة القاهرة : كلية الاعلام ، المجلد ٢٠ ، العدد الأول.

٤- أحمد محمد عبدالعزيز محمد . ٢٠١٨ ، تأثير الألعاب الصغيرة باستخدام الهاتف النقال على تطوير بعض المهارات الأساسية في كرة القدم ، **مجلة علوم التربية الرياضية والعلوم الأخرى** ، العدد الثالث .

٥- أماني عبدالتواب صالح حسن . ٢٠١٧ ، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية ، **مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية** ، العدد ٢٥.

٦- جمال على خليل الدهشان . ٢٠٢١ ، مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها: دراسة ميدانية ، **مجلة العلوم التربوية** ، العدد الأول .

٧- سميحة محمد عطية . ٢٠١٩ ، برنامج قائم على الارشاد بالواقع لعينة من أولياء الأمور لأطفال في الروضة للتوعية بأثار ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوك أطفالهم ، **مجلة دراسات الطفولة** ، العدد السابع .

٨- شريهان محمود أبو الحسن . ٢٠٢١ ، المخاطر السيبرانية للألعاب الإلكترونية القتالية وانعكاسها على التجنيد الإلكتروني للشباب: لعبة بابجي نموذجا , **مجلة البحوث الإعلامية**، العدد ٥٧ .

٩- فاطمة الزهراء نويشى . ٢٠١٦ ، المخططات المبكرة غير المتكيفة والادمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتهما بتنمية السلوك العدواني لدى المراهق المتمارس ، **المجلة الجزائرية للطفولة والتربية** ، العدد ١ .

١٠- نهى أحمد محمود محمد الديب .٢٠٢٣ ، فعالية مقرر التربية الإعلامية في تنمية التحصيل المعرفى نحو المقرر لدى طلاب كلية التربية النوعية جامعة طنطا دراسة شبه تجريبية ، **مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية** ، العدد ٤٥ .

١١- هالة يحي حجازي . ٢٠١٩ ، دور الألعاب الصغيرة في تنمية الثبات الانفعالي لدى طفل الروضة الكويتي ، **مجلة التربية النوعية للدراسات التربوية والنوعية** ، العدد ٧ .

الرسائـل العربية الغير منشـورة :

١٢- أحمد محمود فهمى . ٢٠١٦ ، العلاقة بين استخدام أطفال المرحلة الابتدائية للألعاب الالكترونية والمستوى الدراسي "دراسة ميدانية على عينة من طلاب الصف السادس الابتدائي"، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، (جامعة القاهرة : كلية الاعلام ، قسم الإذاعة والتليفزيون) .

١٣ - جمانا محمد على . ٢٠١٧ ، تأثير شبكة الانترنت على المراهقين في الأردن ، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، (جامعة الشرق الأوسط : كلية الإعلام) .

١٤- ريهام أحمد رسمي محمد . ٢٠١٩ ، استخدامات المراهقين لألعاب البلاي ستيشن على الانترنت والألعاب الرياضية التقليدية وعلاقتها بالتوافق النفسي لديهم ، **رسالة دكتوراة غير منشورة** ، (جامعة عين شمس : كلية الدراسات العليا للطفولة ، قسم الإعلام وثقافة الأطفال) .

١٥- سعاد محمد محمد المصري .٢٠٠٨، البرامج الجماهيرية بالقنوات الفضائية العربية ودورها في تزويد المراهقين بالمعلومات ، **رسالة دكتوراه غير منشورة** ، (جامعة عين شمس : معهد الدراسات العليا للطفولة ، قسم الاعلام وثقافة الأطفال).

١٦- كرام محمد يوسف يونس . ٢٠١٧ ، مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع ، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، (جامعة عمان : كلية العلوم التربوية والنفسية ، قسم علم النفس التربوي) .

١٧- منه الله مجدى ذكى إبراهيم .٢٠٢٠ ، العلاقة بين الألعاب الإشكالية والإدمان على الانترنت واضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه لدى البالغين بين طالبات الجامعات ، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، (جامعة عين شمس : كلية الطب ، قسم الأمراض النفسية والعصبية) .

١٨- نهى سامى إبراهيم عامر . ٢٠١٧ ، نهى سامى إبراهيم عامر . دور ألعاب الفيديو في تشكيل الواقع الافتراضي عند المراهق ، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، (جامعة عين شمس : كلية الدراسات العليا للطفولة ، قسم الإعلام وثقافة الأطفال) .

ثانيا : المــراجع الأجنبيــة :

الكتــب الأجنبيــة

19- Andy Phippen . 2017 , **Children's Online Behavior and Safety** , (United Kingdom : Plymouth).

19- Will W. K. Ma .2018, **Educational Communications and Technology Yearbook** ,(United Kingdom : Springer Nature Singapore) .

الرسائــل الأجنبيــة :

20 - Elizabeth M. Kryszak .2013, ASSESSING THE EFFECTS OF OBSERVING NON-PERFORMANCE-BASED AGGRESSION DURING ONLINE VIOLENT VIDEO GAME PLAY ON AGGRESSIVE BEHAVIOR **, PHD** , (Bowling Green State University) .

المجـلات والمؤتمـرات الأجنبيـة :

21- Andrew M. Guess .2022, Digital literacy and online political behavior**, Cambridge University Press** (vol 22) Retrieved from journal homepage: https://www.cambridge.org/core/journals/political-science-research-and-methods.

22- Haiyan Zhao. 2020, The relationship between bullying victimization and online game addiction among Chinese early adolescents: The potential role of meaning in life and gender differences, Children and Youth Services Review , vol 116, Retrieved from journal homepage: www.elsevier.com/locate/childyouth .

23- Jack Hollingdale .2014, The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression, **Plos One**, (Vol 9 , No 11, November) , Retrieved from journal homepage :www. journals.plos.org/plosone .

24 - MAKIKO NAKAMURO .2015, ARE TELEVISION AND VIDEO GAMES REALLY HARMFUL FOR KIDS? , **Contemporary Economic Policy Journal** , (Vol. 33, No. 1) .

25 - Mark D. Griffiths .2014, Online Games Addiction and Overuse ,(**The International Encyclopedia of Digital Communication and Society** ,Vol 8) , Retrieved from journal homepage : onlinelibrary.wiley.com .

26 - Mehdi Akbari ,2021, Metacognitions as a predictor of online gaming in adolescents: Psychometric properties of the metacognitions about online gaming scale among Iranian adolescents **, Addictive Behaviors**,118).

27 - Michele L. Ybarra .2015, Can clans protect adolescent players of massively multiplayer online games from violent behaviors? **, The International Journal of Public Health, No 8**, USA : New York .

28 - Semra Karaca .2020, Investigation of the Online Game Addiction Level, Sociodemographic Characteristics and Social Anxiety as Risk

Factors for Online Game Addiction in Middle School Students , **Community Mental Health Journal** , Vol 2)

29 **-** Xunzi Wang ,2021, Exploring the effects of psychological ownership, gaming motivations, and primary/secondary control on online game addiction, (Decision Support Systems ,No 144).

مستخلص الدراسة

عنوان الدراسة :

وعي المراهقين بمخاطر العنــف المقدم بالألعــاب الالــكترونية العنيفة

هدفت الدراسة الحالية إلي التعرف على وعي المراهقين بمخاطر العنف في الألعاب الالكترونية وتمثلت أدوات الدراسة في (مقياس للألعاب الالكترونية ومقياس مهارات التربية الإعلامية) وطبقت الدراسة على عينة بلغ قوامها ٣٠ مفردة من طلاب التعليم الثانوي بمدرسة المستقبل الحديثة ثانوي بكرداسة .

توصلت الدراسة الحالية للعديد من النتائج أهمها كما يلي :

الفرض الأول : ثبت صحة الفرض الأول كليا القائل بوجود فروق داله إحصائيا بين متوسط درجات المجموعة التجريبية من المراهقين على وعيهم بمخاطر العنف في الألعاب الإلكترونية قبل تطبيق برنامج التربية الاعلامية وبعده لصالح التطبيق البعدي .

الفرض الثاني : ثبت صحة الفرض الثاني كليا القائل بوجود فروق داله إحصائياً بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي على إجمالي مقياس مهارات التربية الإعلامية وذلك لصالح التطبيق البعدي .

الفرض الثالث: ثبت صحة الفرض الثالث جزئيا القائل بوجود فروق داله إحصائياً بين متوسط درجات العينة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الألعاب الالكترونية .