المخاطر الاجتماعية للألعاب الإلكترونية

"دراسة ميدانية على عينة من الشباب الريفي والحضري

"Social Risks of Electronic Games "

"A Field Study on a Sample of Rural and Urban Youth"

"إعداد:

أ.م .د/شيماء عبد العزيز عبد الباسط الدالي

أستاذ علم الاجتماع المساعد

كلية الدراسات الإنسانية جامعة الأزهر

Concoction

Prof. Dr. Shaimaa Abdul Aziz Abdul Basit Al-Dali

Assistant Professor of Sociology,

Faculty of Humanities, Al-azhra University

المستخلص:

استهدف البحث تحديد معرفة المبحوثين بماهية الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستهم لها، والقيم التي يتم اكتسابها من ممارسة الألعاب الإلكترونية، والمخاطر النفسية ،والدينية ، والصحية، والنمو المعرفي ،والاجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وتحديد معنوية الفروق بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق بدوافع ممارستهم للألعاب الإلكترونية ،والمخاطر المترتبة عليها.

وقد أجرى البحث بمحافظة القليوبية والغربية على عينة بلغ حجمها 200 مبحوث من الشباب (18–35 سنة) نصفهم من مدينة الخانكة، ومن قرية المنايل التابعة لمركز الخانكة، والنصف الأخر من مدينة السنطة ، ومن قرية الجميزة التابعة لها حتى يمكن إجراء المقارنة بين المبحوثين من الحضر والريف، كما تم عمل دليل مقابلة لعدد من

المسؤولين والمتخصصين في مجالات مختلفة (الاجتماع ،النفس ،الطب والدين) حيث بلغ عددهم 20 مبحوث بواقع خمسة مبحوثين من كل تخصص ،واستخدم لجمع البيانات استمارة استبيان بالمقابلة الشخصية مع المبحوثين ،وذلك خلال شهري فبراير ومارس 2022،وبعد جمع البيانات تم تفريغها وتحليلها إحصائيا باستخدام جداول الحصر العددي والنسب المئوية ،والمتوسط المرجح، واختبار "ت" لمعنوية الفرق بين المتوسطين .

وجاءت أهم النتائج على النحو التالي:

– فيما يتعلق بمعرفة المبحوثين بماهية الألعاب الإلكترونية تبين ان الأصدقاء هم مصدر معرفة اعلى نسبة من المبحوثين بالألعاب الإلكترونية 65% حضر،45% ريف، وغالبيتهم يحصل عليها بتحميلها من الإنترنت، ويتم ممارستها على الجوال (الهاتف المحمول) ،واعلى نسبة من المبحوثين يلعبونها يوميا، ويقضون من ساعة إلى ساعتين يوميا في لعبها ،ويفضلون الألعاب القتالية ويكون ذلك مع الأصدقاء ،ويشعرون بالحماس والحيوية أثناء اللعب،

– جاءت أهم دوافع المبحوثين للممارسة الألعاب الإلكترونية على النحو التالي :

السعي لتحقيق الفوز في اللعبة ،التسلية والترفيه، حب مبدأ التنافس، سبيل لتقليل الضغوط الحياتية ،حب الاستطلاع، المشاركة والتفاعل مع الأخرين.

– أهم القيم المكتسبة من ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية : تعلم لغات جديدة عدم اليأس أو الاستسلام روح التنافس لتحقيق الفوز تكوين صداقات جديدة، اكتساب خبرات جديدة، تعلم الملاحظة الدقيقة للمواقف والظواهر، التعاون والمشاركة مع الآخرين.

– أهم المخاطر النفسية للألعاب الإلكترونية الشعور بالعصبية والنزعة العدوانية الشعور بالغضب عند الهزيمة.

– أهم المخاطر الدينية تأخير الصلاة عن مواعيدها، استباحة الاستيلاء على ممتلكات الغير، خدش الحياء لوجود صور عارية فاضحة.

– أهم المخاطر الصحية:

ضعف الإبصار، اللام في الظهر والرقبة واليدين، الصداع الشديد، الاضطراب في النوم.

– أهم المخاطر الاجتماعية: العزلة والاغتراب الاجتماعى،الانسحاب من الحياة الاجتماعية، اكتساب السلوك العدوانى،إهدار الوقت بدون فائدة ،إثارة الفزع والرعب.

– تبين وجود فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف من حيث رأيهم فى المخاطر النفسية ،والدينية والصحية ،والنمو المعرفي، والمخاطر الاجتماعية ،وهذا الفرق لصالح المبحوثين من الريف حيث كانت المخاطر عليهم اشد من المبحوثين من الحضر.

Abstract:

The conclusion was aimed at determining the knowledge of the gamers and the motives for their practice, the values gained from playing electronic games, the psychological, religious, health, cognitive and social growth resulting from the practice of electronic games, and the morality of the differences between urban and rural respondents regarding the motives of their practice of electronic games, and the risks involved.

The research was conducted in Qalyubia and Gharbia governorates on a sample size of 200 young people (18-35 years old), half of them from the city of Al-Khanka, from the village of Al-Manael belonging to the center of Al-Khanka, and the other half from the city of Santa , and from the village of Gemmayzeh belonging to it so that a comparison can be made between the respondents from urban and rural areas, An interview guide was also made for a number of officials and specialists in different fields (sociology, psychology, medicine and religion), where their number reached 20 researchers, five respondents from each specialty. and used to collect data a questionnaire form in the personal interview with the respondents, during the months of February and March 2022, and after collecting the data was emptied and analyzed statistically using the tables of numerical count, percentages, weighted average, and test" c" for the significance of the difference between the two averages.

The most important results were as follows:

- With regard to the knowledge of the apparit of what electronic games show that friends are the source of knowledge of the highest

percentage of the gamers 65% attended, 45% of them are rural, the majority of whom get it downloaded from the Internet, and are practiced on Mobile (mobile phone), the highest percentage of the amputees play it daily, and spend one to two hours a day playing it, and prefer combat games and be with friends, and feel enthusiastic and lively while playing,

- the most important motives of the showmen to practice electronic games on As follows: Seeking to win the game, entertainment and entertainment, love the principle of competition, a way to reduce life pressures, love of reconnaissance, participation and interaction with others.

- The most important values gained from young people's practice of electronic games: learning new languages not to despair or surrender the spirit of competition to win new friendships, gain new experiences, learn accurate observation of attitudes and phenomena, cooperate and participate with others.

-The most important psychological risks of electronic games are a sense of nervousness and aggressiveness, a feeling of anger when defeated. - The most important religious risks are delaying prayer from its dates, allowing the seizure of property of others, and indecency because of the existence of scandalous nude pictures. - The most important health risks: visual impairment, lame back, neck and hands, severe headaches, sleep disorder.

-The most important social risks: isolation and social alienation, withdrawal from social life, acquisition of aggressive behavior, waste of time without benefit, panic and terror. - It turns out that there is a moral difference between the urban and rural amputees in terms of their opinion on the psychological, religious and health risks, cognitive growth, and social risks, and this difference is for the benefit of the people who are in the countryside, where the risks to them were greater than the urban ized.

المقدمة :-

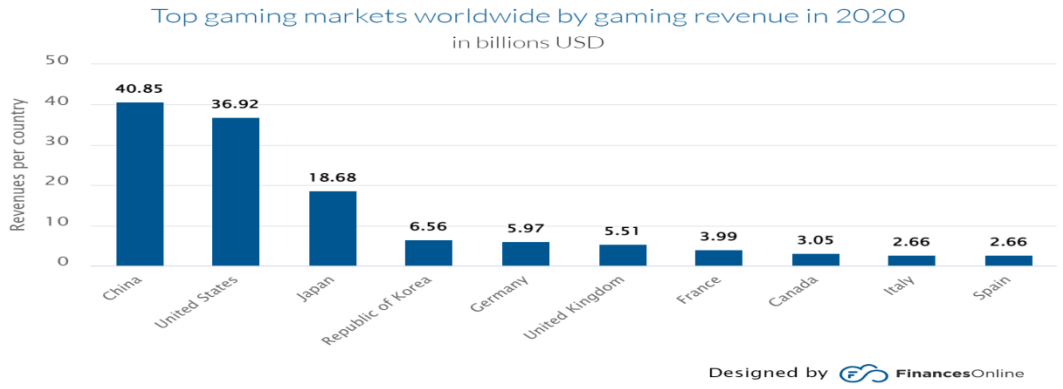
تنتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية انتشارا واسعا وكبيرا ونمت نموا ملحوظا وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها، ودخلت معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل اليوم حيث استحوذت على عقولهم واهتماماتهم ، كما أن الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرا على الصغار فقط بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدي ذلك الكبار أيضا ، فأصبح الشباب يقضون أوقات طويلة جدا في استخدام الألعاب الإلكترونية والتي تصنف كوسيلة حديثة لامتصاص الغضب وقضاء أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر .

فقد شهد مفهوم اللعب العديد من التغيرات الملموسة نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم في الجانب التكنولوجي والمعلوماتي للإعلام والاتصال حيث ساهمت هذه الوسائل التكنولوجية في بروز ظواهر إعلامية اتصالية حديثة الانتشار في المجتمع المعاصر حيث أصبح لهذه الظواهر تأثيرا كبيرا على الفرد والمجتمع ، فبعد أن كانت الألعاب التي يمارسها أطفال ومراهقين ألعاباً بسيطة يدوية، جاءت ولادة أجيال عديدة من الألعاب الإلكترونية نتيجة للطفرة التكنولوجية والمعلوماتية التي احتلت حياة مختلف الشعوب بكل تفاصيلها، وهي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو الحاسوب أو الهواتف النقالة وتكون على شكل نشاطا تنافسية رقمية يمارسها الفرد ضمن قواعد معينة. ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، كما يطلق على لعبه ما بأنها لعبه الكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية (Digital). (Salen & Zimmerman, 2004)

واستطاعت ألعاب الفيديو أن تخترق جميع أنحاء العالم، وأن تكون سوقًا صاعدة تضاهى الاستثمار فيها أهم القطاعات الاقتصادية حول العالم، حيث سعت الدول المصدرة للبترول للدخول في هذه السوق، وذلك من خلال التوجه لشراء حصص في الشركات المطورة، حيث كانت الألعاب الإلكترونية من بين بعض الصناعات المهمة البديلة للنفط ، واشترت حصصا في شركات عالمية للألعاب الإلكترونية ، ومن المتوقع تحقيق أرباح

كبيرة منها، فقد بلغ عدد الذين يمارسون هذه الألعاب 2.69 مليار لاعب في جميع أنحاء العالم في عام 2020، وسيرتفع هذا الرقم إلى 3.07 مليارات في عام 2023 بنسبة نمو سنوي مركب تبلغ 5.6%، كما ذكرت منصة "فاينانس أونلاين" (Finances Online) مؤخرا.

ومن أهم الدول المطورة لألعاب الفيديو حول العالم أمريكا وكوريا الجنوبية واليابان والصين وبعض الدول الأوروبية، إلا أن الفترة الماضية شهدت تفوقا كبيرا لدول شرق آسيا في صناعة الألعاب الإلكترونية.



Source: IBIS World; 2020

كما أكد تقرير لمركز المعلومات ودعم اتخاذ القرار أنه في عام 2020 كان هناك 2.69 مليار لاعب لألعاب الفيديو في جميع أنحاء العالم، وحققت سوق الألعاب العالمية إيرادات بقيمة 159.3 مليار دولار لعام 2020، جاء نصفها تقريبًا من سوق آسيا والمحيط الهادئ، وكان النمو مدفوعًا بالطلب من 1.5 مليار لاعب، ومن المتوقع أن تصل أرقام عام 2023 إلى 3.07 مليار لاعب بإيرادات تقدر بنحو 189.3 مليار دولار.

وسجل آخر الأرقام في مصر أن صناعة الرياضات الإلكترونية وصلت إلى ١,١ مليار دولار في عام ٢٠٢٠، وتشير الإحصائيات إلى أنها ستصل إلى ١,٧ مليار دولار بحلول العام الحالى ٢٠٢٢. (مركز المعلومات ودعم اتخاذ القرار :2020)

و لقد انتشرت هذه الألعاب بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والمصرية بوجه خاص ، فلا يكاد يخلو بيت في المجتمع المصري منها حتى أصبحت جزءا من غرفة الأبناء ، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانا على ممارستها .

وفي إطار هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية سوف تبحث الدراسة عن أهم المخاطر التي تحدثها هذه الألعاب على من يمارسونها بالتحديد على الشباب ، وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة الشباب وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل ،مما جعل من دراستها والتعرف على أثارها في البناء النفسي والقيمي والاجتماعي للشباب موضوعا ذو أهمية كبيرة للفرد والمجتمع على حد سواء .

أولاً: مشكلة الدراسة:

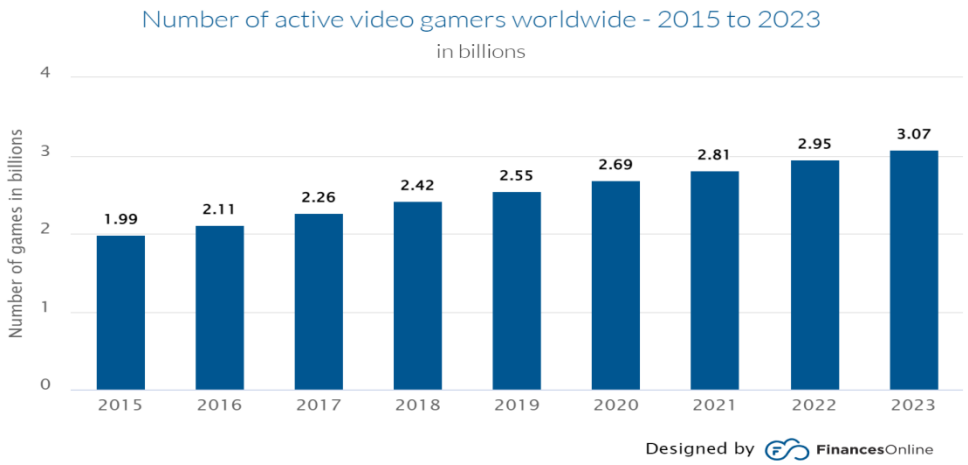
يعتبر التطور التكنولوجي الهائل في جميع جوانب الحياة الاجتماعية والثقافية والفكرية دليل على فتح أفاق وتطلعات مستقبلية جديدة مما ساهم في تحويل العالم إلى قرية صغيرة دون اعتبار للحواجز الزمنية والجغرافية ،كما نتج عن هذا التطور اختراع وسائل تكنولوجية جديدة لم تكن معروفة من قبل كالكمبيوتر والهواتف الذكية التي زاد انتشارها في السنوات الأخيرة في المجتمعات وتتميز هذه الهواتف الذكية بمميزات وخصائص لم تكن متوفرة من قبل مثل فوائدها الاجتماعية في أنها ساعدت الكثير من الناس من التواصل بين بعضهم البعض بسهولة وتحديث الأشخاص الذين يعيشون بعيدا عن بعض. (مشري ،أميرة:2017).

فالألعاب الإلكترونية تعتبر من أحدث الألعاب في العالم التي لم تكن معروفة من قبل فهي تؤدى دورا أساسيا في ثقافة الأطفال والشباب حيث أنها تحاكى العالم الحقيقي في تصورها ، وأنها سهلة المنال حيث صنفت الألعاب الإلكترونية إلى مجموعة من الألعاب كألعاب المغامرة والمنافسة والمحاكاة وألعاب الألغاز والحركة وألعاب الأدوار وغيرها من الألعاب. (Slentz & Krogh :2001)

كما تمتاز الألعاب الإلكترونية بعناصر الجذب لأنها تقدم دافعا افتراضيا مشوقا يجذب المستخدم كالرسوم والألوان والخيال والمغامرة بشكل يجعله يمارس اللعبة لفترات طويلة

حيث لقيت رواجا كثيرا في السنوات الأخيرة خاصة في الدول العربية فالألعاب تتجه إلى كل شرائح المجتمع، وهذا ما أكدته نتائج دراسة عالمية حديثة أن عدد مستخدمي هذه الألعاب حول العالم بلغ العام الحالي قرابة 3 مليارات مستخدم، ويشكل هذا العدد من مستخدمي الألعاب الإلكترونية حوالي 38 % من عدد سكان العالم المقدر العام الحالي بنحو 7.9 مليار نسمة (أن أكثر من 33)%الأطفال والمراهقين حول العالم يقضون ما معدله (06) ساعة أو أكثر أسبوعياً في ممارسة الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو كنشاط اجتماعي في حياتهم. (Baki & Leng ,2008)

وأظهرت بيانات حديثة تنشرها مؤسسة "نيوزوو" العالمية المتخصصة في بيانات وإحصاءات الألعاب الإلكترونية– أن عدد مستخدمي الألعاب الإلكترونية حول العالم، ، قد زاد بمقدار 300 مليون مستخدم وبنسبة تصل إلى 11 %، وذلك لدى المقارنة بعددهم المسجل في العام السابق 2020 الذي بلغ وقتها 2.7 مليار مستخدم.



(Source: IBIS World (2020)

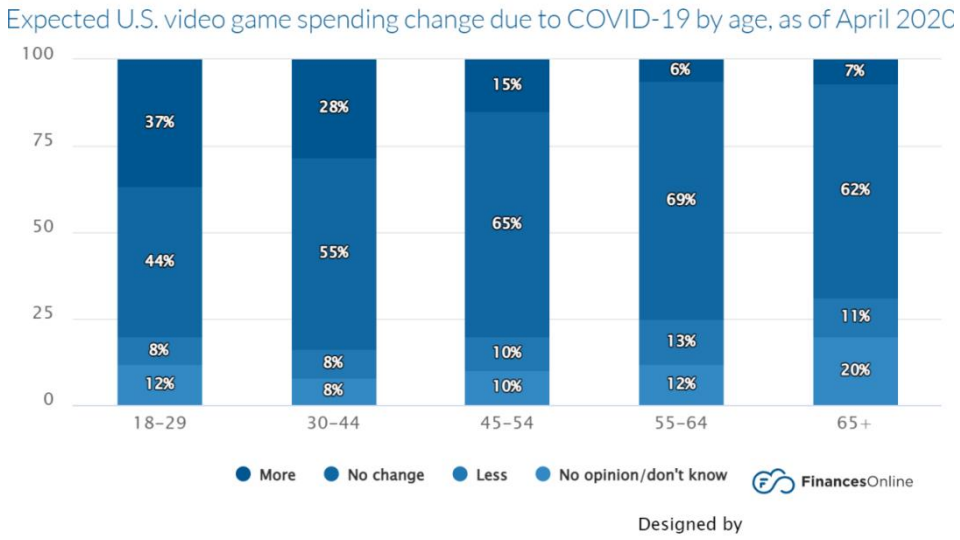
ولقد تطورت صناعة الألعاب الرقمية خلال العقود الأربعة الماضية، وتسارع تطورها منذ بدأت شبكة الإنترنت وأجهزة الهواتف والحواسيب تشهد انتشارا وطفرة غير مسبوقة في كل أرجاء العالم؛ حيث انتقلت هذه الظاهرة من لعبة يمارسها شخص وحده مع جهاز، إلى ألعاب جماعية قد تجمع مستخدمين من أكثر من دولة من دون اعتراف بحواجز جغرافية،

كما منحت أجهزة الهواتف والحواسيب المتنقلة والأجهزة اللوحية صفة تنقل اللعبة مع المستخدم ليستعملها أينما كان ووجد، لتتحول هذه الصناعة إلى اقتصاد قائم بحد ذاته يتسارع نموه يوما بعد آخر ليسجل إيرادات تقدر بعشرات المليارات من الدولارات.

كما شهدت الألعاب الإلكترونية في فترة أزمة كورونا نموا كبيرا مع إقبال الناس على تحميلها واستخدامها مع زيادة وقت الفراغ لديهم مع تطبيق الإجراءات الاحترازية في مواجهة تفشي فيروس كورونا مثل الحجر المنزلي والتباعد الجسدي في جميع أرجاء العالم.

وأعلنت منظمة الصحة العالمية رسميًا لاعتماد "اضطراب الألعاب" كإدمان سلوكي، ووفقًا لمنظمة الصحة العالمية، لا تتضمن المعايير قدرًا معينًا من الساعات التي يتم قضاؤها في اللعب، ولكن يعتبر الشخص يعاني من حالة "اضطراب الألعاب" عندما يكون غير قادر على التوقف عن اللعب، على الرغم من أنه يتعارض مع مجالات أخرى في حياته، مثل العلاقات الأسرية والمدرسة والعمل والنوم، وعادة ما تستمر هذه المشكلات لمدة عام واحد على الأقل، كما يمكن أن يؤدي إدمان الألعاب إلى مشكلات مختلفة، على صعيد التأثيرات النفسية، وقضايا المشاركة الاجتماعية، والتغييرات في نمط الحياة، والمشكلات الأكاديمية في ظل قضاء معظم الوقت في الألعاب وعدم وجود وقت يُقضى في الدراسة، وزيادة العدوانية أو العنف.

وعلى الرغم من إعلان منظمة الصحة العالمية "اضطراب الألعاب" كإدمان سلوكي عام 2019، فإنه خلال جائحة كورونا، دعمت منظمة الصحة العالمية ألعاب الفيديو على الإنترنت؛ حيث اشتركت منظمة الصحة العالمية مع صانعي ألعاب الفيديو الرئيسين لدعم الألعاب عبر الإنترنت كوسيلة لإبقاء الأفراد في الداخل للمساعدة في مكافحة فيروس كورونا المستجد، وفي منتصف مارس 2020، أعلنت أكبر شركة اتصالات في إيطاليا أن حركة الإنترنت زادت بأكثر من 70% في الأيام التي تلت فرض الحكومة قواعد الحجر الصحي، والسبب الرئيس وراء الارتفاع هو زيادة ممارسة ألعاب الفيديو مثل Fortnite و Call of Duty.



وفي الولايات المتحدة، أبلغت شركة Verizon لخدمات الإنترنت عن قفزة بنسبة 75% في نشاط الألعاب على شبكاتها خلال الأسبوع الثاني من شهر مارس 2020، عندما بدأت توجيهات البقاء في المنزل في التنفيذ، ويعتقد الأفراد في الولايات المتحدة أن ألعاب الفيديو لها أثر إيجابي، فاللعب يمثل جانبا من الجوانب المهمة في حياة الإنسان المعاصر ،فلم يعد مقتصرا على الأطفال وإنما يتمدد إلى عالم الكبار، ويتحول من مجرد وسيلة للتسلية إلى أداة للتعليم واكتساب الخبرة ، فأجيال هذا العصر باتت تتلقى جانبا من المعارف عن طريق وسائل الترفيه واللعب بخلاف الأجيال التي كانت تتلقى معارفها على الأغلب من الروافد الجادة .

كما أن زيادة الضغوط الناشئة من تعقيدات الحياة اليومية وكثرة مشاكلها دعت الفرد البالغ إلى الشعور بالحاجة لأي ممارسة تجعله يهرب مؤقتا من هذا الواقع ، واللعب يمثل أداه مثالية لتنفيس هذه الضغوط ، هذه الأسباب وغيرها حولت اللعب إلى ظاهرة تزداد انتشارا يوما بعد أخر. ومع مجيء الثورة التقنية التي دخلت في كل نواحي الحياة فقد دخل عالم اللعب مرحلة جيدة جعلته يتحول إلى صبغة أساسية من صبغات العالم الثالث .

ولما كان النظام الرأسمالي هو النظام المهيمن والذى يهدف إلى الاستثمار في الحاجات البشرية السائدة لجني أكبر قدر من الأموال فقد ركبت الشركات التجارية موجه انتاج

ألعاب الفيديو وأخذت تتيح ألعابا تميل إلى استثارة الجماهير بكل طريقة بهدف زيادة الأرباح متجاهلة بذلك كل الحدود الأخلاقية ، ونتيجة لذلك فقد ارتفع معدل الطلب على ألعاب الفيديو وراجت تجارتها بشكل رهيب .

ومن هذا المنطلق تمكنت ألعاب الفيديو من أن تزاحم غيرها من وسائل الترفيه الرائدة ونرى كيف أن الأبطال الافتراضيين الذين يظهرون في ألعاب الفيديو قد أخذوا ينافسون مشاهير الممثلين السينمائيين بل إن السينما تستعير من ألعاب الفيديو أبطالا تغذي بهم أفلامها في سبيل جذب الجماهير التي تعشق هذه الألعاب .

نتيجة لذلك فإن الألعاب الإلكترونية قد أصبحت اليوم واحدة من أبرز السمات التي تميز نمط حياة الأجيال الشابة ولا يمكن الحد من شيوع حدتها كظاهرة اقتصادية واجتماعية وثقافية ، وفي الحقيقة إن دراسة تأثير ألعاب الفيديو ليس بالأمر السهل لدخول عوامل عديدة تسهم في تحديد طبيعة تأثيرها على الشباب منها عوامل التربية والتعليم والظروف الثقافية والأوضاع الاقتصادية والسياسية التي تسود كل مجتمع .

ومن هنا انطلقت مشكلة الدراسة في الإجابة على التساؤل الآتي ما المخاطر الاجتماعية للألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على الشباب ؟، وما الدوافع التي تدفعهم على ممارسة الألعاب الإلكترونية ، وما الأثر التي تخلفه على سلوكياتهم ، وما السبل المقترحة للحد من المخاطر الاجتماعية الناجمة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الشباب .

ثانياً: أهمية البحث:-

تتمثل أهمية الدراسة من الناحيتين: التطبيقية و النظرية،

أ- الأهمية التطبيقية: تتحدد فيما يلي :

1- توجيه الاهتمام بنشر الوعى بين أفراد المجتمع بمخاطر الألعاب الإلكترونية .

2- إثراء التراث النظري والمكتبات العربية بالمعرفة بأهم المخاطر الاجتماعية للألعاب الإلكترونية.

3- قد تمثل هذه الدراسة أضافه لما ساهم به الباحثون في هذا المجال فهي تمهد الطريق أمام إجراء عدد من الدراسات التي تناولت الموضوعات المماثلة لموضوعنا هذا بصوره علميه وشاملة.

4- توفير أساس علمي في صورة مجموعة من البيانات والنتائج تساعد المسؤولين وصانعي القرار من خلال إعطائهم صورة واضحة عن مدى خطورة الألعاب الإلكترونية على الشباب مما يساهم في وضع الخطط التي تساعد على أهمية نشر الوعى بهذه المخاطر.

ب- الأهمية النظرية: وتتمثل فيما يلى :

1- قد تساهم هذه الدراسة في سد ثغرات الدراسات السابقة المرتبطة بالموضوع والبناء على النتائج التي توصلت اليها.

2- محاولة اختبار النظريات محل الدراسة واقعيا على المجتمع المصري.

3-التمهيد لدراسات أكثر عمقا حول أبعاد نظرية مجتمع المخاطر.

4-تسهم هذه الدراسة في الاطلاع على أهم المخاطر السلوكية والاجتماعية المترتبة على ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية.

5-المساعدة في وضع عدد من المقترحات والحلول أمام أولياء الأمور داخل كل أسرة مصرية والمسؤولين وصانعي القرار بهدف التصدي لمخاطر الألعاب الإلكترونية. ،التي تشهد تطورا مهما في تكوين شخصية الشباب ،فهم طاقات بشرية هامه ومؤثره في كيان المجتمع وتحتاج المحافظة عليها لتأمين مستقبل المجتمع.

ثالثاً: أهداف الدراسة وتساؤلاتها:

أهداف البحث:

1- الوقوف على أهم خصائص المبحوثين من الشباب بكل من الحضر والريف.

2- تحديد رأي المبحوثين من الحضر والريف في البنود المتعلقة بالألعاب الإلكترونية وذلك من حيث: مصدر المعرفة بالألعاب الإلكترونية، وكيفية الحصول عليها، والوسائل المستخدمة في العبها، والأوقات التي تمارس فيها، وسن ممارستها،

ونوعية الألعاب المفضلة، وطريقة اللعب المفضلة، والشعور أثناء ممارسة اللعب، وعند التوقف عنه، وعند الخسارة فيه.

3-الكشف عن دوافع ممارسة الشباب المبحوثين من الحضر والريف للألعاب الإلكترونية.

4- تحديد رأي المبحوثين من الحضر والريف في القيم التي يمكن اكتسابها من الألعاب الإلكترونية.

5- التعرف على رأي المبحوثين من الحضر والريف في كل من: المخاطر النفسية، والدينية، والصحية، والأكاديمية، والمخاطر المتعلقة بالنمو المعرفي، والمخاطر الاجتماعية المترتبة على ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

6- تحديد معنوية الفروق بين المبحوثين من الحضر والريف من حيث رأيهم في كل من: دوافع ممارستهم للألعاب الإلكترونية، والقيم التي يتم اكتسابها، المخاطر النفسية، والدينية، والصحية، والأكاديمية، والمخاطر على النمو المعرفي، والمخاطر الاجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية.

7- تحديد رأي المبحوثين من الحضر والريف في دور كل من الأسرة، المدرسة، المؤسسات الدينية، وسائل الإعلام، جماعة الرفاق في الحد من المخاطر المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية.

8-تقديم تصور مقترح للحد من مخاطر الألعاب الالكترونية.

فروض البحث

لاختبار الهدف السادس تم صياغة الفروض البحثية التالية:

1- يوجد فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف من حيث دوافع ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

2- يوجد فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف من حيث القيم المكتسبة من ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

3- يوجد فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف من حيث رايهم في المخاطر النفسية المترتبة على ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

4-- يوجد فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف من حيث رايهم في المخاطر الدينية المترتبة على ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

5-- يوجد فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف من حيث رايهم في المخاطر الصحية المترتبة على ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

6- يوجد فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف من حيث رايهم في المخاطر الأكاديمية المترتبة على ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

7-- يوجد فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف من حيث رايهم في المخاطر الاجتماعية المترتبة على ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

ولاختبار صحة هذه الفروض تم وضعها فى صورتها الصفرية التي تنص على عدم وجود فرق معنوي.

رابعاً: مفاهيم الدراسة :

تعد المفاهيم بمثابة حلقة وصل بين النظرية والبحث ، كما أن لكل منها محددات نظرية تحيط بها وأبعاداً ومتغيرات تخص كل مفهوم، فتحديد المفاهيم يعد أمراً لازماً في البحث العلمي بشكل عام والبحث الاجتماعي بشكل خاص، حيث إن البحث الاجتماعي يستمد مفاهيمه من الحياة اليومية وتحديد المفاهيم يتيح لنا السير على أساس علمي سليم في البحث .

وتتناول الدراسة الحالية مجموعة من المفاهيم وهى :

1- **مفهوم الألعاب الإلكترونية**:-

مصطلح الألعاب الإلكترونية (بالإنجليزية: Electronic Games) وبمصطلح ألعاب الفيديو (بالإنجليزية: Video games)، وتُعرّف الألعاب الإلكترونية بأنّها ألعاب تفاعلية تُشغل باستخدام أي جهاز إلكتروني مُتخصص؛ كأجهزة الحاسوب، وأجهزة الهواتف الذكية، وأجهزة التلفاز، كما يُمكن تشغيل الألعاب الإلكترونية من خلال الشبكات المُعتمدة على

وجود خوادم خاصة، والتي يمكن الوصول إليها من خلال الإنترنت، حيث تسمح تلك الخوادم للمُستخدِمين بممارسة اللعب وحدهم أو مع أشخاص آخرين. (مريم قوير :2012،ص34)

تعرف بأنها "هي ألعاب تستخدم الإلكترونيات لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله اللاعب من اللعب. علمًا بأن الشكل الأكثر شيوعًا في هذه الأيام من الألعاب الإلكترونية هو ألعاب الفيديو، ولهذا السبب غالبًا ما يتم الخلط بين هذه المصطلحات على نحو غير صحيح. وتشتمل الأنواع الأخرى الشائعة من الألعاب الإلكترونية على سبيل المثال لا الحصر على المنتجات المرئية مثل الألعاب الإلكترونية المحمولة أو الأجهزة المستقلة (مثل الكرة والدبابيس أو آلات السلوة أو ألعاب الآركيد الكهروميكانيكي)، وعلى وجه الخصوص المنتجات غير المرئية وهناك مجموعة من الألعاب الإلكترونية الشطرنج ولعبة الداما والسفن الحربية كما أنها ليس جميعها مخصصه لجميع الفئات العمرية.(ويكيبيديا، الموسوعة الحرة)

كما تعرف بأنها "نوع من الألعاب التي تظهر على شاشة التلفاز (ألعاب فيديو) وعلى شاشة الحاسوب(ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة ويرافقها حالة من التوتر والاضطراب والمتعة التي يعيش معها الفرد ، ويمارس هذه اللعبة فرد واحد أو أكثر ، ولها هدف معين وفيه بالنهاية فوز أو خسارة." (حسنى ،مها ، :2008،ص31)

وعرفت أيضا بأنها هي برمجيات تفاعلية تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على وسائل الإعلام الآلي (كمبيوتر– فيديو– هاتف) في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، بهدف التعليم أو التسلية والترفيه.((P657, 2011, Pepe)

وعرفها أخرون "بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية ، وتشمل ألعاب الحاسب ، وألعاب الإنترنت ، وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة".(عطا الله ،أحمد :د.ت،742ص)

وتعرف أيضا "بأنها نشاط منظم يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب على الصعوبة ، ويستمتع الفرد أثناء اللعب ويتفاعل بإيجابية مع الكمبيوتر ويمارس

التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة أو العنف والقتال ، والتوصل إلى نتائج معززة".

(الدين، ضياء :2000، ص139)

التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية:-

هي مجموعه من الألعاب الرقمية يتم التعامل معها من خلال شاشات الحاسب ، التليفزيون ، الهواتف المحمولة ، وتتميز بالعديد من المؤثرات السمعية والبصرية المشوقة ، وتخلق جوا من التفاعل الافتراضي بينها وبين اللاعب وتتطلب من اللاعب تحقيق عددا من المهمات لتحقيق أهداف معينه.

2- مفهوم الشباب:

اختلف العلماء حول تحديد مفهوم الشباب فهناك مجموعة من الآراء تفسر مفهوم الشباب الى مرحلة الفتوة وتمتد من بداية الحلم حتى سن الرشد الذي حدده القانون المدني بسن 21 ، ومرحلة الرشد وتمتد من سن 21 حتى سن 30.**(زايد ،احمد :2006،ص112)**

ويعرف بأنهم" هم الفئة العمرية التي تقع أعمارهم ما بين الخامس عشر والثلاثين سنة من العمر ، تتسم بعديد من الصفات والقدرات الاجتماعية والنفسية المتميزة ، وتختلف بداية هذه الفئة العمرية ونهايتها باختلاف الأوضاع الاجتماعية والاقتصادية السائدة في المجتمع ." **(على محمد، محمد:1985، ص26).**

كما عرفها أخرون بأنها تتمثل في الشريحة التي تقع ما بين 18 : 35 سنة ، وتمثل بدايتها مرحلة التغيرات الفسيولوجية والتغيرات التي تطرأ على شخصية الشباب وهي مرحلة تكوين الاتجاهات والآراء نحو العديد من الموضوعات التي تحيط به ، تليها فترة اكتمال الشخصية ، وبداية دخول الشباب في الحياه العملية. **(مجدي حجازي، أحمد:2006).**

التعريف الإجرائي للشباب:-

هم الفئة العمرية التي تتراوح ما بين 18 : 25ويستخدمون الوسائل التكنولوجية المستحدثة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

خامساً: التوجه النظري للدراسة:

1-نظرية مجتمع المخاطر العالمي

تركز دراسات مجتمع المخاطر (Risk Society) على طبيعة التهديدات الناجمة عن التطور التكنولوجي وثورة المعرفة ومن أهمها: إطلاق الكائنات المهندسة وراثيًا معمليًا، خاصة في مجال التكنولوجيا الحيوية، وقد طوّرها عالم الاجتماع الألماني المعروف أولريخ بيك (بيك، أولريش:2013،ص42) في كتابه "سيسيولوجيا المخاطر"، إلى أن المجتمعات الصناعية والتكنولوجية المعاصرة شاهدت انتشارًا لمخاطر جديدة، يصعب قياسها بالرغم من الالتزام السائد بحسابها، على عكس ما كنا نتصور، أن البحث في موضوع المخاطر يأتي وليدًا لظروف مجتمعية معاصرة جمة، ظهرت على مختلف الأصعدة البيئية والأمنية والاقتصادية والثقافية والاجتماعية مصاحبة للحداثة، وفي الوقت نفسه كانت المؤسسات العلمية والتكنولوجية تهدف لتحقيق انتصارات للإنسانية إلا أن هذا المسار ربما يكون شهد إخفاقات موازية للإنجازات، أثرت على البيئة والإنسان والحيوان شاهدنا أثارها (في تجارب نووية وحروب كيماوية وبيولوجية)، وأكد بيك أن مجتمع المخاطرة ساخط على تبعات الحداثة السلبية، ويبحث عن طريقة لأدارتها والوقاية منها، في محاولة للتحكم في التهديدات الناجمة عن التقدم الصناعي في القرن الـ20. أثارت نقاشات علمية حول مجتمع المخاطر فلقد تعرض المجتمع الإنساني للمخاطر طوال التاريخ، إلا أن المجتمع الدولي معرض لنمط من الخطر، نتيجة لعملية التحديث ذاتها التي غيرت من التنظيم الاقتصادي والاجتماعي، كما ينظر لمكانة العلم والتكنولوجيا نظرة غير مستقرة، فالعلم كثيرًا ما ينتج معرفة ناقصة ومتناقضة حول تلك المخاطر المعاصرة،

وتبدوا آثار العولمة، وتدفقاتها المعلوماتية لتتخطى حدود القومية، ويتضح لنا أن التطور العلمي يسير في اتجاهين الأول إيجابي يهدف للرفاهية، والثاني كارثي بفعل التداعيات السلبية، وطرح في نظريته للمخاطر ثلاثة محاور: الأول عولمة المخاطر العابرة للقوميات، والثاني العرض الإعلامي لتتمتع الكارثة بمصداقية حقيقية في محاولة لفهمها ومنعها، والثالث المقارنة بين مجالات المخاطر البيئية والاقتصادية والإرهابية، وأعتبر الأولى والثانية مخاطرها صدفة (حسن نية) أما مخاطر الإرهاب فهي متعمدة عن (سوء نية)،

أما أنتوني جيدنز" **Anthony Giddens**" عالم الاجتماع الإنجليزي، فقد أكد أن "العولمة تؤدي إلى نتائج بعيدة المدى وتترك آثارها على مناحي الحياة الاجتماعية جميعها تقريبًا، وتسفر عن مخرجات يصعب التكهن بها أو السيطرة عليها، وتفرز أشكالًا جديدة من الخطر، يرى أن المخاطر نوعان: مخاطر خارجية ترتبط بالتقليدية والطبيعة؛ وهي خارج إرادة الإنسان (أوبئة، فيضانات، مجاعات، جفاف)، ومخاطر مصنعة (مخلقة)؛ وهي التي قد يتدخل فيها الإنسان بإرادته سواء بطموحاته العلمية أو لقصوره في السيطرة عليها، وقد طرح مبدأ إن الخطر يعد في حد ذاته تنشيطًا للطاقات الإنسانية، وخصوصًا فيما يتعلق باستكشاف عوالم واختراعات وأسواق جديدة. (أنتوني غيدنز:2005،ص143)

، كما ترتب على اتساع مجالات التطور التكنولوجي ضرورة استحداث طرق حساب المخاطر التي أجمعت عليها العلوم الطبيعية والبيولوجية والهندسية والاجتماعية، كمحدد لقراراتها، كما طرح جيندز ثلاثة أنواع من المخاطر، هي المخاطر المصنعة، والمخاطر البيئية، والمخاطر الصحية.

فالمخاطر المصنعة، ترتبط بالتطور الصناعي والتكنولوجي الهائل الذي أدى إلى اقتحام ميادين جديدة غير مسبوقة، مثل القدرات النووية والقدرات السيبرانية "من الذكاء الاصطناعي (IT)".

أما المخاطر البيئية فترجع إلى التدخل الإنساني في مجال البيئة الطبيعية سلبيا، لاستنزاف الموارد الطبيعية، مما أحدث خللًا بها، منها ظاهرة الاحتباس الحراري وآثاره على الغلاف الجوي للأرض.

وأخيرًا المخاطر الصحية، وأبرزها ولاشك ظهور أمراض جديدة تأخذ شكل الأوبئة مثل الإيدز، وجنون البقر، وإنفلونزا الخنازير والطيور، وسارس، وأضيف مؤخرًا جائحة كورونا (الناجمة عن التدخل المعملي في تخليق فيروسات جديدة لبداية عصر جديد من الحروب البيولوجية).

تفسير النظرية لموضوع البحث:

نجد أن نظرية المخاطر أكدت على أن التطور التكنولوجي الهائل في جميع جوانب الحياة الاجتماعية والثقافية والفكرية ساهم في تحويل العالم إلى قرية صغيرة دون اعتبار للحواجز الزمنية والجغرافية ، فالألعاب الإلكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومدمرة بهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية ، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص الشخصية المفروضة عليه ، كما تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب اللاعب من الخيال والواقع إلى محاولة تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية ، فإن جيل الشباب يعيش في خطر الألعاب الإلكترونية أكثر من أن يثبت على فوائدها ، فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين

2- نظرية التعلم الاجتماعي:-

تعد هذه النظرية من أهم النظريات التي تناولت السلوك العدواني من خلال الملاحظة والتقليد، حيث يتعلم الإنسان الكثير من أنماطه السلوكية عن طريق مشاهدتها عند غيره وتسجيلها في عقله على شكل أحداث واستجابات رمزية يستخدمها إما في تقليد السلوك الذي لاحظه أو في الحصول على المعلومات التي تمكنه من إتيانه في مواقف أخرى(**غادة حامد شحاته، 2012 ، ص 28**) .

وترجع هذه النظرية إلى العالم (جبرائيل تارد) الذي رأى أن السلوك العنيف يمكن تعلمه مثل أي سلوك أخر عن طريق التقليد والارتباط بالأخرين من خلال عملية التوحد والتقمص لمبدأ معين والتي تجعل شخصية الفرد تذوب فيها وتوحد فيها في قالب واحد .

يعتبر (ألبرت باندورا) أستاذ علم النفس في جامعة ستانفورد ، هو المؤسس الحقيقي لنظرية التعلم الاجتماعي في العدوان حيث يرى أن معظم السلوك العدواني متعلم من خلال الملاحظة والتقليد ، ويوجد ثلاثة مصادر يتعلم منها الفرد ملاحظة هذا السلوك وهي التأثير الأسري وتأثير الأقران وتأثير النماذج الرمزية كالتليفزيون والفيديو، ويشير باندورا إلى أن الأفراد يكتسبون نماذج السلوك التي تتسم بالعدوان ويؤكد باندورا على أن هناك أربعة عناصر أساسية لابد أن تتوفر لتحدث عملية التعلم هي الانتباه والاحتفاظ

بالمعلومات ، والانطباعات المقدمة من النموذج ، وإنتاج السلوك من المتعلم ، والدافعية اللازمة لإعادة السلوك (شاكر مجيد ،سوسن: 2012،ص37).

وترى أن تأثير الجماعة على اكتساب السلوك العدواني يتم عن طريق تقديم النماذج العدوانية فيقلدونها أو عن طريق تعزيز السلوك العدواني لمجرد حدوثه من خلال ملاحظة الأعمال العدوانية بمعنى أن الأفراد يتعلمون الأعمال العدوانية عن طريق تقليد هذا السلوك .(عبد العظيم سعيد،ناجي:2006،ص27).

ويمكن تفسير النظرية لموضوع البحث في أن الألعاب الإلكترونية تكسب اللاعبين سلوك عدواني عن طربق تقليد الشخصيات الموجودة في اللعبة عن طريق تقليد النماذج العدوانية.

سادساً: الدراسات السابقة:

أولا: الدراسات العربية:-

-"دراسة مريم قويدر: 2012" بعنوان (أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال) هدفت الدراسة إلى معرفه واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع وسائل الاتصال الإلكترونية ألا وهى الألعاب الإلكترونية والألعاب الإلكترونية الشبكية، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي واستعانت بالأدوات الأتية (الاستبيان- ا لمقابلة- الملاحظة.)توصلت الدراسة إلى أن أغلبية مفردات العينة يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذى يفضلونه وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذى يؤثر في تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها.

- فحين هدفت دراسة "على سليمان مفلح:2016"بعنوان(علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة) إلى التعرف على علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك العدواني لدى أطفال الروضة، والتعرف على علاقه الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور، استخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي واستعان بأداة الاستبيان:

وتكونت عينه الدراسة من عينه مسحيه من (100)ولى أمر اختيروا بطريقه عشوائية ، وكانت أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة هي وجود فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب العنيفة على السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، وعدم وجود فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.

أما دراسة "أميرة أحمد مؤمن:2017" بعنوان(العوامل النفسية والمجتمعية المسئولة عن ظاهره العنف لدى الطلاب) ، فقد هدفت إلى التعرف على العوامل النفسية والمجتمعية المسئولة عن ظاهرة العنف لدى الطلاب وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفي الارتباطي وتكونت عينه الدراسة من(333) طالب وطالبه ومن أهم النتائج التي توصلت إليها:-وجود فروق ذات دلاله إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب منخفضي ومرتفعي العوامل المجتمعية في العنف بإبعاده ودرجته الكلية وجود علاقه ارتباطية دالة إحصائيا بين درجات الطلاب على مقياس العوامل النفسية وأعراض الاكتئاب .

-أما دراسة (برتيمه ، سميحه:2017) بعنوان(الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي دراسة ميدانية على عينه من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر)

فقد هدفت الدراسة إلى الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال، والكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة، وتحديد مدى العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المادي، تحديد مدى العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف الغير المادي ،و اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي واستعانت بأداة الملاحظة – الاستبيان– المقابلة .و توصلت الدراسة هناك علاقة إجابه بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية وممارسته للعنف المادي داخل الوسط المدرسي، هناك علاقه أجابه بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية وممارسته للعنف الغير المادي داخل الوسط المدرسي من خلال عمل أو امتناع عن القيام بعمل وهذا وفق مقاييس مجتمعه ومعرفه علميه للضرر النفسي.

- كما هدفت دراسة "محمد عبده إبراهيم :2019":بعنوان أليات مقترحة لتعزيز تنافسية الصناعة الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية

"إلى وضع آليات مقترحة لتعزيز تنافسية الصناعية الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية العولمة. منهج البحث: تم استخدام المنهج الوصفي لملاءمته لطبيعة المشكلة ولتحقيق أهداف البحث. عينة البحث: قام الباحث بتحديد عينة البحث بالطريقة العمدية العشوائية، حيث بلغ الإجمالي للعينة (171) عضو هيئة تدريس يشكلون بعض كليات الجامعات المصرية، حيث تم تقسيمهم إلى (15) عضو هيئة تدريس لعينة استطلاعية، (156) عضو هيئة تدريس كعينة أساسية. أهم النتائج: – يوجد العديد من الأسباب التي ساعدت على انتشار الألعاب الإلكترونية الترويحية العولمة أهمها سهولة استخدامها من قبل الأطفال، وتسابق الشركات المنتجة على تسويقها في بلداننا. – جاءت الألعاب القتالية، وألعاب السباقات في مقدمة أكثر أشكال الألعاب الإلكترونية الترويحية العولمة التي يقوم الأطفال بممارستها.

في حين أشارت دراسة سميحه محمد على عطية :2019بعنوان " برنامج قائم على الإرشاد بالواقع لعينة من أولياء الأمور الأطفال في الروضة للتوعية بآثار ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك أطفالهم" مدى فاعلية البرنامج الإرشادي القائم على العلاج بالواقع لأمهات أطفال الروضة في زيادة إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية وخفض سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية في القياس البعدي مقارنة بالقياس القبلي وفى القياس التبعي مقارنة بالقياس البعدي؟. وتسعي الدراسة الحالية إلي تحقيق عدة أهداف منها التعرف علي بعض مخاطر الألعاب الإلكترونية علي الأطفال في مرحلة رياض الأطفال، التعرف علي الأساليب الوقائية لبعض مخاطر الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال، إعداد برنامج إرشادي قائم على الأسس النظرية والفنيات التطبيقية للإرشاد والعلاج بالواقع ،لزيادة وعي الأمهات في مراقبة أطفالهن أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، والتعرف على فعالية البرنامج الإرشادي في زيادة وعى الأمهات في مراقبة أطفالهن أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية. وتنبع أهمية هذه الدراسة من كونها تبحث في توعية الأمهات بإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية تكمن الأهمية النظرية للدراسة في توفير قدر من المعلومات والبيانات العلمية لأولياء الأمور والمهتمين بمرحلة الطفولة فيما

يختص ببعض المخاطر الناجمة من الممارسة المفرطة للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال.

- وأشارت دراسة "جمال على خليل:2021"بعنوان " مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها "

إلى التعرف على 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. ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، وبناء أداة (استبانة) والتحقق من خصائصها السيكو مترية. وقد بينت نتائج الدراسة أن مستوى وعى أولياء الأمور بمخاطر إدمان أبنائهم على ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية جاء بدرجة "كبيرة" كما بينت النتائج اتفاق عينة الدراسة وبنسبة كبيرة جدا على الآليات المقترحة لمواجهة تلك المخاطر. وأوصت الدراسة بالعمل على تفعيل الآليات المقترحة لمواجهة المخاطر، وعقد برامج لتوعوية أولياء الأمور بالمخاطر الأمنية لإدمان أبنائهم على ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية.

ثانيا:- الدراسات الأجنبية

(دراسة الجمعية الأمريكية للصحة النفسية بواشنطن)1993بعنوان (العوامل الاجتماعية والفردية التي تؤدى إلى عنف الطلاب في الولايات المتحدة الأمريكية) هدفت الدراسة إلى التعرف على العوامل البيولوجية والمدرسية والعائلية والعاطفية والمعرفية و الاجتماعية والثقافية التي تسهم في وجود سلوك عنيف لدى الطلاب حتى يتم مواجهة جرائم العنف، ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة:-- إن والوسائل التكنولوجية والإعلامية من العوامل التي أسهمت في وجود العنف، وإن تقديم البرامج التعليمية والبرامج التي تساعد في زياده الوعى الثقافي المتنوع تساعد على التقليل من هذه الظاهرة.

- أما دراسة (gentilea,lenders,linderc,walsha,2004) (بعنوان أثر العنف وألعاب الفيديو على المراهقين) ، فقد هدفت الدراسة إلى معرفه تأثير العنف في الألعاب

الإلكترونية على العدائية لدى المراهقين وتكونت عينه الدراسة من(617) طالبا وطالبه موزعين على أربع مدارس وإشارات النتائج إلى أن الطلبة الذين يتعرضون لوقت أطول للألعاب كان لديهم مستوى أعلى من العدائية وارتبط ذلك بمعامل التوافق مع تقديرات المعلمين الذين أشاروا إلى أن الطلبة الذين يقضون وقتا أطول باستخدام ألعاب الفيديو كانوا يشعرون بالإعياء الجسمي والأداء المتدني في التحصيل الدراسي كما تبين أن العدائية تتوسط العلاقة بين العنف المستمد من ألعاب الفيديو والنتائج المرتبطة بذلك.

– في حين أشارت دراسة (uhlmanna,swanson,2004) بعنوان (التعرض العنيف لألعاب الفيديو وزيادة التلقائية العدوانية) ، هدفت الدراسة إلى التعرف على التعرض للعنف في ألعاب الفيديو وزيادة العنف التلقائي، وتكونت عينه الدراسة من(121) طالبا وطالبه يلعبون العابا عنيفة وتمكنوا من تقويم أنفسهم على مقياس العنف وأشارت النتائج إلى أن التعرض إلى ألعاب الفيديو العنيفة ينبئ بارتفاع مستوى مفهوم الذات العدواني التلقائي وأشارت النتائج إلى أن التعرض إلى العنف في ألعاب الفيديو يسهم في تعلم الاستجابات العنيفة التلقائية.

–كما قامت بروس(Burs ,2013) بدراسة في الدنمارك هدفت التعرف إلى مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين، تكونت عينة الدراسة من 76 مراهقاً ومراهقة. ولتحقيق هدف الدراسة ، تم استخدام المقابلة الشخصية. أشار النتائج إلى أن مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين جاء مرتفعاً. وبينت النتائج إن دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين كانت للتسلية والاستمتاع، وملء أوقا الفراغ.

– في حين قام بوجيكوبو (Bojikoba ,2014) بدراسة في روسيا الاتحادية هدفت إلى التعرف على مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية، والأقراص المدمجة وألعاب الفيديو لدى طلبة المرحلة الأساسية والثانوية، تكونت عينة الدراسة من (313)طالباً وطالبة. ولتحقيق هدف الدراسة، تم استخدام الاستبانة وأشارت النتائج إلى أن مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية والأقراص المدمجة وألعاب الفيديو لدى طلبة المرحلة الأساسية والثانوية كان مرتفعاً. وبينت النتائج عدم وجود فروق في مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية والأقراص

المدمجة وألعاب الفيديو ترجع إلى الجنس، ووجود فروق في مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية والأقراص المدمجة وألعاب الفيديو تعزى إلى العمر، والفئة العمرية من14:16 سنة.)

-وتناول اخرت ومادهولينكا (Madhulika & Akhtar2014) دراسة في الهند هدفت التعرف إلى مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية. تكونت عينة الدراسة من (363) طالباً وطالبة.

ولتحقيق هدف الدراسة، تم استخدام الألعاب الإلكترونية و أشارت النتائج إلى أن مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية العليا جاء متوسطاً. وبينت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائيا في مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية وبين متغير الجنس والمسار الأكاديمي.

-في حين قامت أوسيكن وزملاؤها (al et, Oskenbaya :.2016) بدراسة في الصين هدفت التعرف على مستوى الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة مكونة من (776)طالباً وطالبة من طلبة المدارس الثانوية. استخدم الباحثون مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية. أشار نتائج الدراسة إلى أن مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية كان متوسطاً. وبينت النتائج أن الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية من الإناث، بينما لم يكن لعمر الطلبة أي أثر في ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

- كما هدفت دراسة:(Hafizes Suleiman Abu Al , Rashida:2020) بعنوان "عوامل التنبؤ بالتنمر الإلكتروني لدى الأطفال والمراهقين" Cyber bullying prediction factors for children and adolescents: A literature review" إلى تلخيص الدراسات السابقة حول التنمر الإلكتروني، وتقديم مراجعة نقدية لها. ركزت المراجعة على توضيح عوامل التنبؤ بالتنمر الإلكتروني بالنسبة للضحايا وكذلك المتنمرين. استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي؛ حيث تم تحليل الدراسات العربية والأجنبية المنشورة حول التنمر الإلكتروني في أربع قواعد بيانات هي PubMed وPsycINFO، ودار المنظومة، والمنهل بالإضافة إلى محرك البحث Google Scholar وتحديدا الدراسات الحديثة التي نُشرت خلال السنوات الأربع الماضية. وقد أسفر البحث في قواعد البيانات

عن التوصل إلى (107) دراسة منها (96 دراسة أجنبية، و11 دراسة عربية). وقد أظهرت نتائج الدراسة ارتفاع معدلات انتشار التنمر الإلكتروني لدى الأطفال والمراهقين عالميا. كما بينت النتائج أن أهم عوامل التنبؤ بضحايا التنمر الإلكتروني هي: العمر، والجنس، والبلد، وحجم الشبكة الاجتماعية، وبعض العوامل الاجتماعية والاقتصادية، بينما شملت عوامل التنبؤ بالتنمرين الإلكترونين: الإفراط في استخدام الإنترنت، ونقص التعاطف، والغضب، والنرجسية، والتنشئة الوالدية السلطوية أو المتساهلة. بالإضافة إلى ذلك، بينت النتائج أن أهم مخاطر التنمر الإلكتروني هي محاولات الانتحار المتكررة من قبل الضحايا. وقد أوصت الدراسة بوجود حاجة ماسة إلى دراسات طولية متعددة المتغيرات لتحديد عوامل التنبؤ بالتنمر الإلكتروني، والتي يمكن الاسترشاد بها في تصميم برامج وقائية.

تعقيب عام على الدراسات السابقة:

من خلال عرض الدراسات السابقة تبين أن معظمها تناول تأثير الألعاب الإلكترونية على فئه الأطفال فقط من خلال دراسة العنف والتنمر، بينما الدراسة الحالية سوف تتناول المخاطر (الاجتماعية والنفسية والصحية و الأمنية والسلوكية والأكاديمية) للألعاب الإلكترونية على فئة الشباب الريفى والحضرى .

سابعاً: الإجراءات المنهجية للدراسة:

تعتبر هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التحليلية، فهي تعتبر من أنسب الدراسات لهذه الدراسة ، حيث من يتم خلالها يمكن الحصول على معلومات دقيقة عن واقع الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الشباب.

واعتمدت الدراسة على المنهج الكمي، وهو منهج المسح الاجتماعي بطريقة العينة، وذلك سعياً إلى وصف وتحليل الواقع الفعلي للألعاب الإلكترونية لدى الشباب، الإلكترونية لدى الشباب، و اجرى هذا البحث على عينة من الشباب من مختلف الفئات، التعليمية ،وغير التعليمية بمحافظة القليوبية والغربية والتي تم اختيارهما عمديا لأنهما يدخلان ضمن نطاق القاهرة الكبرى ويضما مناطق حضرية ومناطق ريفية حتى يتم المقارنة بينهما وبالتالي

يتحقق فيها هدف خدمة الجماعة لمجتمعهما والمناطق القريبة منهما ،حيث تضم كل محافظة ثمانية مراكز إدارية اختير منها مركز عشوائي من كل محافظة فوقع الاختيار على مركز الخانكة (مدينة الخانكة) من محافظة القليوبية ويمثل الحضر، والذى يضم ست قرى أم ، اختير منها قرية المنايل لتمثل الريف، كما تم اختيار مركز السنطة(مدينة السنطة) من محافظة الغربية لتمثل الحضر وقرية الجميزة التابعة لهذا المركز لتمثل الريف وتحددت شاملة البحث في جميع شباب مركز الخانكة والقرى التابعة له ،ومركز السنطة والقرى التابعة له، حيث تراوح سن الشباب ما بين 18–35 سنة اختير منهم عينة عشوائية بلغ عددها 200 مفردة موزعين بواقع 50 مبحوث من مركز شباب قرية المنايل 50 مبحوث من مركز شباب مدينة الخانكة ، و50 مبحوث من مركز شباب مركز السنطة،و50 مبحوث من مركز شباب قرية الجميزة، كما تم عمل دليل مقابلة لعدد من المسؤولين والمتخصصين في مجالات مختلفة(الاجتماع ،النفس، الطب والدين)حيث بلغ عددهم 20 مبحوث بواقع خمسه مبحوثين في كل تخصص للوقوف على أهم المخاطر الاجتماعية للألعاب الإلكترونية.

- أدوات جمع البيانات
- تم جمع البيانات باستخدام استمارة استبيان تم إعدادها لهذا الغرض وذالك لمعرفة مدى إقبال الشباب على ممارسة الألعاب الإلكترونية ، ومعرفة الأثار التي تخلفها على سلوكياتهم ، ومعرفة المخاطر التي تسببها ،ومعرفة الأساليب الوقائية للحد من مخاطر هذه الألعاب الإلكترونية واشتملت على عدة أجزاء هي على النحو التالي:
- بيانات عن خصائص المبحوثين من حيث :النوع ،السن ،الحالة التعليمية، الموطن الاصلى،الحالة التعليمية للاب الحالة التعليمية للام الدخل، الشهري للاسرة،اللغة المفضلة في الالعاب،الحالة العملية، الوضع الاجتماعي للأسرة، قوة التماسك الأسرى، تحمل المسؤولية.
- بيانات عن ماهية الألعاب الإلكترونية من حيث: مصدر المعرفة بالألعاب الإلكترونية، كيفية الحصول عليها الوسائل المستخدمة فيها المواقع المستخدمة الأوقات التي تمارس فيها الألعاب، مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية، سن ممارسة

الألعاب، نوعية الألعاب الإلكترونية، الطريقة المفضلة لممارسة الألعاب ،الشعور عند ممارسة الألعاب، وأثناء التوقف عنه، وعند الخسارة في اللعب، ومصدر الإعجاب بالألعاب الإلكترونية.

- بيانات خاصة بدوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية :وتم قياسها باستقصاء رأى المبحوثين على اثنا عشر عبارة تعكس دوافع ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية ،وذلك على مقياس ثلاثي هو موافق إلى حد ما ،غير موافق، وأعطيت الدرجات 1،2،3 على الترتيب ،وجمعت الدرجة الكلية لتعبر عن دوافع المبحوثين لممارسة الألعاب الإلكترونية.
- بيانات خاصة بالقيم التي يكتسبها الشباب من ممارسة الألعاب الإلكترونية: تم قياسها باستقصاء رأى المبحوثين على ست عشر عبارة تعكس بعض القيم التي يمكن للشباب اكتسابها من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية وذلك على مقياس ثلاثي هو موافق إلى حد ما ، غير موافق، وأعطيت الدرجات 1،2،3 على الترتيب ،وجمعت الدرجة الكلية لتعبر عن رأى المبحوثين في القيم المكتسبة من ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- بيانات عن المخاطر المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وتضمنت المخاطر النفسية تسعة مخاطر المخاطر الدينية احدى عشر خطرا المخاطر الصحية عشرة مخاطر المخاطر الأكاديمية تسعة مخاطر ،ثمانية مخاطر خاصة بالنمو المعرفي والفكري، وست عشرا خاصة بالمخاطر الاجتماعية ،حيث تم استقصاء راي المبحوثين على كل خطر من هذه المخاطر على مقياس ثلاثي هو موافق إلى حد ما ،غير موافق، وأعطيت الدرجات 1،2،3على الترتيب وجمعت الدرجة الكلية لتعبر عن راى المبحوثين في كل نوع من المخاطر المدروسة.
- بيانات عن التصور المقترح للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال استقصاء راي المبحوثين عن أدوار كل من الأسرة وتحددت في عشرة أدوار، والمدرسة ست أدوار ،والمؤسسات الدينية أربعة أدوار، وجماعة الرفاق ثلاثة أدوار، في الحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية، وذلك على مقياس مكون من ثلاثة مستويات هي موافق

إلى حد ما، غير موافق، وأعطيت الدرجات 1،2،3 على الترتيب وجمعت الدرجة الكلية لتعبر عن مدى قيام كل وحدة بدورها في الحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية .أدوات التحليل الإحصائي.

استخدم لعرض وتحليل البيانات عدد من الأساليب الإحصائية منها التكرار والنسب المئوية وذلك لوصف خصائص المبحوثين، والمتوسط المرجح لوصف وترتيب استجابات المبحوثين على دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية والقيم المكتسبة من ممارستها والمخاطر المترتبة عليها، كما استخدم اختبار "ت" لاختبار معنوية الفرق بين المبحوثين من الحضر والريف من حيث دوافع ممارستهم الألعاب الإلكترونية، والقيم المكتسبة منها والمخاطر المترتبة عليها.

-صدق وثبات أداة البحث: تم التأكد من صدق المقياس الظاهري من خلال عرضه على مجموعة من المحكمين من ذوى الاختصاص والخبرة في مجال البحث وبناء على أراء المحكمين وملاحظاتهم تم التعديل لبعض الفقرات وكذالك تم إضافة وحذف بعض الفقرات بحيث أصبحت الاستبانة قابلة للتطبيق.

وبعد الانتهاء من تصميم المقياس علي النحو السابق عرضه، تم إجراء اختبار مبدئي له علي خمسة عشر مبحوثاً بواقع خمسة مبحوثين من الفئات المستهدف تطبيق المقياس عليهم للتأكد من تغطية المقياس لجوانب الموضوع وسهولة فهم العبارات وفي ضوء هذا الاختبار تم إجراء بعض التعديلات علي المقياس حتي أصبح في صورته النهائية ثم تم حساب معامل الارتباط لكل فقرة من فقرات المقياس مع الدرجة الكلية للمقياس ككل .

و من خلال استخدام إعادة الاختبار (Test-retest) وذلك بتطبيقها على عينة استطلاعية 15 من عينة التطبيق وبعد مرور أسبوعين على التطبيق الأول تم إعادة تطبيق أداة الدراسة على نفس العينة ،ثم تم حساب معامل الارتباط بين التطبيق حيث بلغ معامل الارتباط برسون 96% ،كما تم حساب ثبات الاتساق الداخلي باستخدام معامل كنبروخ ألفا حيث بلغ الثبات (94%)..

تحليل نتائج الدراسة:

اولا:وصف خصائص المبحوثين :

جدول (1) توزيع المبحوثين من الحضر والريف وفقا لخصائصهم المدروسة

الخصائص	حضر		ريف		تابع الخصائص	حضر		ريف	
	عدد	%	عدد	%		عدد	%	عدد	%
1- **النوع:**					**7- اللغة المستخدمة في الألعاب:**				
ذكر	65	65	82	82	عربي	59	59	73	73
انثى	35	35	18	18	إنجليزي	41	41	27	27
2- **فئات السن:**					8- **الحالة العملية للمبحوث:**				
أقل من 25 سنة	32	32	55	55	طالب	26	26	50	50
25 – أقل من 30	27	27	27	27	لا يعمل	29	29	22	22
30 سنة فأكثر	41	41	18	18	حرفي	11	11	6	6
3- **الحالة التعليمية:**					موظف حكومي	6	6	7	7
يقرأ ويكتب	9	9	9	9	قطاع خاص	20	20	11	11
مؤهل متوسط	19	19	19	19	أعمال حرة	8	8	4	4
مؤهل فوق المتوسط	14	14	7	7	9- **الوضع الاجتماعي للأسرة:**				
جامعي	50	50	62	62	منخفض	10	10	3	3
فوق الجامعي	8	8	6	6	متوسط	80	80	86	86
4- **تعليم الأب:**					مرتفع	10	10	11	11
أمي	4	4	6	6	10- **قوة تماسك الأسرة**				
يقرأ ويكتب	30	30	24	24	ضعيفة	1	1	2	2
مؤهل متوسط	25	25	37	37	متوسطة	44	44	51	51
فوق المتوسط	17	17	12	12	قوية	55	55	47	47
جامعي	19	19	19	19	11- **تحمل المسئولية:**				

فوق الجامعي	5	5	2	منخفضة	5	5	2	2	
6- الدخل الشهري للأسرة:				متوسطة	45	45	54	54	
منخفض	12	12	6	كبيرة	50	50	44	44	
متوسط	84	84	85						
مرتفع	4	4	9						

تبين من نتائج جدول (1) أن وصف خصائص المبحوثين من الحضر والريف جاءت على النحو التالي:

1- **النوع:** بلغت نسبة الذكور في الريف 82% مقابل 65% من الحضر، في حين بلغت نسبة الإناث من الحضر 35% انخفضت إلى 18% من الريف وهو ما يرجع إلى صعوبة مقابلة الإناث واستقصاء رأيهن في الريف عن الحضر.

2- **فئات السن:** ما يزيد عن نصف المبحوثين 55% من الريف في فئة السن الصغير (أقل من 25 سنه) مقابل 32% من الحضر في نفس الفئة، وفي فئة السن الكبير (30 سنة فأكثر) بلغت نسبة المبحوثين من الحضر 41% وانخفضت في الريف إلى 18% وتساوت نسبة المبحوثين من الريف والحضر في فئة السن (25 أقل من 30 سنة) وبلغت 27%.

3- **الحالة التعليمية:** أعلى نسبة من المبحوثين من الريف والحضر حاصلون على مؤهل جامعي وبلغت 62%، 50% على الترتيب، وتساوت نسبة الحاصلين على مؤهل فوق جامعي 8% من الحضر، 6% من الريف، وعليه يتضح ارتفاع المستوى التعليمي لدى المبحوثين من الشباب بالريف والحضر.

4- **تعليم الأب:** أعلى نسبة من المبحوثين من الريف آباؤهم حاصلون على مؤهل متوسط وبلغت 37% مقابل 25% من الحضر، وتساوت نسبة المبحوثين الحاصل آباؤهم على مؤهل جامعي بكل من الريف والحضر وبلغت 19% وبلغت نسبة من يقرأ أو يكتب من الآباء بالحضر 30% مقابل 24% من الآباء بالريف، كما بلغت

نسبة الأمية لدى الآباء بالحضر 4% مقابل 6% للآباء بالريف، وعليه يتضح ارتفاع المستوى التعليمي لآباء المبحوثين بكل من الريف والحضر.

5- **الحالة التعليمية بالأمهات:** بلغت نسبة الأمهات الحاصلات على مؤهل متوسط 60% بالريف وانخفضت في الحضر إلى 22%، في حين بلغا نسبة الأمهات الحاصلات على مؤهل فوق المتوسط بالحضر 23% مقابل 1% للأمهات بالريف، وتقاربت نسبة الأمهات الحاصلات على مؤهل جامعي بالحضر والريف وبلغت 14، 13% على الترتيب، وارتفعت نسبة الأمية بين الأمهات بالريف وبلغت 18%، مقابل 6% بين أمهات المبحوثين بالحضر.

6- **الدخل الشهري للأسرة:** تبين من النتائج أن غالبية المبحوثين من الحضر والريف ترى أن دخل أسرهم الشهري متوسط وبلغت على الترتيب 84%, 85% وفي فئة الدخل المرتفع بلغت نسبة المبحوثين من الريف 9% انخفضت بالحضر إلى 4%.

7- **اللغة المستحدثة في الألعاب الإلكترونية:** تبين أن ما يقرب من ثلاثة أرباع المبحوثين (73%) من الريف يستخدمون اللغة العربية في ممارسة الألعاب الإلكترونية مقابل 59% من المبحوثين بالحضر، وبلغت نسبة من يستخدمون اللغة الإنجليزية 41% بالحضر، وانخفضت في الريف إلى 27%.

8- الحالة العملية للمبحوث: نصف المبحوثين من الريف (50%) مازال طالب مقابل 26% من المبحوثين بالحضر، ومن لا يعمل بلغت نسبتهم بالحضر 29% مقابل 22% بالريف، وخمسي المبحوثين من الحضر 20% يعملون بالقاطع الخاص مقابل 11% من الريف، وبلغت نسبة من يعمل بالقطاع الحكومي 6% من الحضر مقابل 7% بالريف، وبلغت نسبة من يعمل حرفي 11% بالحضر، مقابل 6% بالريف، وعليه يتضح ارتفاع نسبة من لا يعمل من المبحوثين بالريف والحضر ربما لكونه ما زال طالب، أو لا تتوفر فرص عمل لهم.

9- **الوضع الاجتماعي للأسرة:** غالبية المبحوثين من الريف والحضر الوضع الاجتماعي لأسرهم متوسط، وبلغت نسبتهم على الترتيب 86%، 80% وتقاربت

نسبة المبحوثين في فئة الوضع الاجتماعي المرتفع وبلغت 10% بالحضر، 11% بالريف، وهو ما يتوافق مع مستوى دخل الأسر حيث أن أحد محددات الوضع الاجتماعي للأسرة دخلها.

10- **قوة تماسك الأسرة:** ما يزيد عن نصف المبحوثين 51% بالريف مستوى تماسك أسرهم متوسط، مقابل 45% من الحضر، وفي فئة مستوى التماسك المرتفع بلغت نسبة المبحوثين بالحضر 55% مقابل 47% بالريف، وكانت أقل نسبة من المبحوثين بالريف والحضر مستوى تماسك أسرهم منخفض، وعليه يتضح أن غالبية المبحوثين بالريف والحضر مستوى تماسك أسرهم متوسط ومرتفع.

11-**تحمل المسئولية:** تبين من النتائج أن نصف المبحوثين 50% من الحضر مستوى تحملهم للمسئولية مرتفع مقابل 44% بالريف، وفي فئة مستوى تحمل المسئولية المتوسط بلغت نسبة المبحوثين من الريف 54% مقابل 45% للمبحوثين من الحضر، وكانت أقل نسبة من المبحوثين بالريف والحضر تقع في فئة مستوى تحمل المسئولية المنخفضة.

ثانياً: نتائج البنود المتعلقة بالألعاب الإلكترونية:

جدول (2) توزيع المبحوثين من الحضر والريف وفقاً لرأيهم فى البنود المتعلقة بالألعاب الإلكترونية

م	أولاً: مصدر المعرفة بالألعاب الإلكترونية	حضر		ريف	
		عدد	%	عدد	%
1	الأصدقاء	45	45	65	65
2	العائلة	32	32	29	29
3	محركات البحث	32	32	37	37
4	وسائل الإعلام	11	11	33	33
5	جميع ما سبق	47	47	33	33
ثانيًا: كيفية الحصول على الألعاب الإلكترونية					
1	تقوم بتحميلها من الإنترنت	91	91	78	78
2	تقوم بشرائها	13	13	14	14
3	تقوم باستعارتها	16	16	21	21

ثالثا: الوسائل المستخدمة في الألعاب الإلكترونية					
1	الحاسب الألى	31	31	50	50
2	شبكة الإنترنت من خلال الحاسب الآلي	30	30	43	43
3	الجوال	63	63	78	78
4	جهاز بلاي استشن	29	29	24	24
5	أجهزة أخرى	17	17	22	22
رابعا: المواقع المستخدمة					
1	جوجل	50	50	65	65
2	ياهو	14	14	17	17
3	الفيس بوك	32	32	36	36
4	مواقع خاصة بالألعاب الإلكترونية	36	36	47	47
5	مواقع أخرى	18	18	27	27
خامسا: الأوقات التي تقضي في ممارسة الألعاب					
1	ألعبها يومياً	38	38	40	40
2	يوم بعد يوم	28	28	27	27
3	مرة واحدة في الأسبوع	16	16	16	16
4	مرة كل شهر	12	12	13	13
5	تلعب في العطل الرسمية والمناسبات	6	6	4	4
سادسا: المدة التي تقضي في ممارسة الألعاب					
1	تلعب أقل من ساعة	25	25	42	42
2	تقضي من ساعة لساعتين	42	42	41	41
3	تلعب من ساعتين لثلاثة ساعات	25	25	14	14
4	تمارسها أكثر من ثلاثة ساعات	8	8	3	3
سابعا: طريقة ممارسة الألعاب الإلكترونية					
1	تلعب بشكل متواصل حتى الانتهاء من اللعبة	41	41	54	54
2	تلعب بشكل متقطع وتأخذ قسطًا من الراحة بين كل جولة	56	56	46	46
ثامناً: فترة بداية ممارسة الألعاب الإلكترونية					

1	تلعب من سن الطفولة أقل من 8 سنوات	37	37	25	25
2	تمارس اللعب من سن المراهقة من (11–17) سنة	30	30	50	50
3	تلعب من سن الشباب من 18 سنة فما فوق	33	33	25	25
تاسعاً: نوعية الألعاب الإلكترونية المفضلة					
1	الألعاب القتالية	37	37	54	54
2	ألعاب الحرب	37	37	48	48
3	ألعاب الخيال	23	23	43	43
4	العاب الألغاز	27	27	56	56
5	الألعاب التعليمية	42	42	54	54
6	ألعاب المغامرات	32	32	52	52
7	الألعاب الرياضية	42	42	44	44
8	الألعاب الاستراتيجية	25	25	46	46
9	ألعاب السباقات	30	30	46	46
10	ألعاب السرقة والاستحواذ	9	9	21	21
11	ألعاب اللغات	14	14	26	26
12	ألعاب الأرقام	12	12	28	28
13	ألعاب الأشكال	11	11	33	33
14	ألعاب الحروف	16	16	30	30
15	ألعاب عملية المساعدة	19	19	28	28
عاشراً: الطريقة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية					
1	اللعب مع الأصدقاء	65	65	63	63
2	تفضل اللعب منفردًا	21	21	24	24
3	اللعب مع أفراد العائلة	14	14	13	13

حادي عشر: الشعور أثناء ممارسة اللعب					
1	الشعور بالحماس والحيوية	60	60	56	56
2	الشعور بالراحة والسرور	43	43	43	43
3	الشعور بالغضب والنرفزة	21	21	33	33
4	الشعور بالقوة والشجاعة	23	23	36	36
5	الشعور بالقلق والتوتر	8	8	26	26
6	لا أشعر بشيء	20	20	37	37
ثاني عشر: الشعو عند التوقف عن ممارسة الألعاب					
1	الشعور براحة نفسية	26	26	27	27
2	الشعور باضطراب وانزعاج	23	23	25	25
3	الشعور بالقلق والتوتر	12	12	31	31
4	الشعور بالخوف الشديد	22	22	25	25
5	شعور عادي	55	55	62	62
ثالث عشر: الموقف عند الخسارة في اللعب					
1	أكرر اللعب لبعض الوقت	40	40	37	37
2	أستمر في اللعب دون توقف حتى الفوز	22	22	25	25
3	التوقف عن اللعب	27	27	26	26
4	اللعب بألعاب أخرى مماثلة	11	11	12	12
رابع عشر: كيفية تقليد بطل الألعاب					
1	تحب تقليد بطل اللعبة في الحركات والطبائع	24	24	33	33
2	تحب أن تقلده في الملبس	29	29	21	21
3	تحب مظهر وشكل البطل	11	11	28	28
4	تقلد بطل اللعبة في الخصال والخلق	48	48	24	24
خامس عشر: مصدر الإعجاب بالألعاب الإلكترونية					
1	أفضل الوسائل التعليمية والتحفيزية لتحقيق الأهداف	53	53	54	54
2	أشعر بمتعة الفوز عند ممارستها.	42	42	44	44
3	الإعجاب بالأحداث الموجودة في قصة اللعبة.	30	30	39	39
4	أحب الألعاب ذات الصور والألوان البراقة.	21	21	47	47
5	أحب الحركات الموجودة داخل اللعبة.	26	26	32	32
6	أحب الموسيقى الموجودة في الألعاب.	23	23	26	26

7	أعجب ببطل الألعاب.	13	13	32	32

تبين من النتائج جدول (2) أن استجابات المبحوثين من الريف والحضر على البنود المتعلقة بالألعاب الإلكترونية جاءت على النحو التالي:

1- مصدر المعرفة بالألعاب الإلكترونية:

ما يقرب من ثلثي المبحوثين 65% بالريف الأصدقاء هم مصدر معرفتهم بالألعاب الإلكترونية مقابل 45% من الحضر، وتساوت نسبة المبحوثين من الحضر الذين أجابوا بأن العائلة ومحركات البحث كانا مصدر معرفتهم بالألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 32%، في حين بلغت نسبة المبحوثين من الريف لنفس المصدرين 29%, 37% كما بلغت نسبة المبحوثين من الحضر الذين أجابوا بأن مصدر معرفتهم كان كل ما سبق وبلغت47%، مقابل 33% للمبحوثين من الريف.

وعليه يتضح تعدد مصادر معرفة المبحوثين من الريف والحضر بالألعاب الإلكترونية وأن الأصدقاء هم المصدر الرئيسي لذلك.

2- **كيفية الحصول على الألعاب الإلكترونية:**

تشير النتائج إلى أن غالبية المبحوثين مصدر حصولهم على الألعاب الإلكترونية سواء بالحضر أو الريف هو تحميلها من الأنترنت وبلغت على الترتيب 61%، 78%، وأجاب 13% من الحضر لشراء هذه الألعاب مقابل 14% من الريف، وذكر 16% من المبحوثين بالحضر قيامهم باستعارتها وارتفعا نسبة المبحوثين بالريف الذين أجابوا باستعارتها وبلغت 21% وعليه يتضح أن غالبية المبحوثين يحصلون على الألعاب الإلكترونية من خلال تنزيلها من الأنترنت.

3- الوسائل المستخدمة في الألعاب الإلكترونية:

تبين من النتائج أن نصف المبحوثين 50% من الريف يستخدمون الحاسب الآلي في الألعاب الإلكترونية مقابل 31% من الحضر، كما ارتفعا نسبة المبحوثين المستخدمين للجوال في الألعاب الإلكترونية وبلغت 63% بالحضر، وارتفعت بالريف إلى 78% وتقاربت نسبة المبحوثين المستخدمين لجهاز البلاي ستشين وبلغا 29% بالحضر مقابل 24% بالريف.

وعليه يتضح تعدد الوسائل التي يستخدمها المبحوثين في الألعاب الإلكترونية، وفي مقدمتها الجوال وذلك لتوفره مع كل الشباب وإمكانية تحميل هذه الألعاب عليه.

4- المواقع المستخدمة:

أجاب نصف المبحوثين (50%) من الحضر بأن موقع جوجل هو المستخدم في الألعاب الإلكترونية، وارتفعت نسبة المبحوثين من الريف مستخدمي هذا الموقع وبلغت 65% وتلى ذلك استخدام مواقع خاصة بالألعاب الإلكترونية وبلغت نسبة من أجاب بذلك من الحضر 36%، مقابل 47% من الريف، وتقاربت نسبة المبحوثين مستخدمي الفيس بوك كموقع للألعاب الإلكترونية وبلغت 32% للحضر، 36% بالريف.

وعليه يتضح تعدد المواقع التي من خلالها يتم ممارسة الألعاب الإلكترونية وفي مقدمتها موقع جوجل، ثم المواقع الخاصة بالألعاب الإلكترونية.

5- الأوقات التي تقضى في ممارسة الألعاب:

أجاب ما يقرب من خمسي المبحوثين (38%) من الحضر ممارستهم للألعاب الإلكترونية يومياً وارتفعا عتها نسبة المبحوثين من الريف وبلغت 40% وفي فئة الممارسة يوم بعد يوم بلغت نسبة المبحوثين من الحضر 28%، انخفضت عنها في الريف وبلغت 27% وتساوت نسبة المبحوثين من الحضر والريف في فئة ممارسة الألعاب الإلكترونية مرة واحدة في الأسبوع وبلغت 16%، وجاءت أقل نسبة من المبحوثين من الحضر والريف في فئة ممارسة الألعاب الإلكترونية في العطل الرسمية والمناسبات وبلغت 6%، 4% على الترتيب.

وعليه يتضح ارتفاع ممارسة المبحوثين للألعاب الإلكترونية سواء يوميا أو يوم بعد يوم، وربما يرجع ذلك إلى تعطلهم عن العمل ومحاولة شغل وقت فراغهم في هذه الألعاب.

6- مدة اللعب يوميا:

تبين من النتائج أن ربع المبحوثين 25% من الحضر تمارس الألعاب الإلكترونية أقل من ساعة يومياً، وارتفعا عنها نسبة المبحوثين في الريف وبلغت 42%, وفي فئة مدة اللعب من ساعة إلى ساعتين يومياً بلغت نسبة المبحوثين من الحضر 42% وتقاربت معها

نسبة المبحوثين من الريف وبلغا 41%، وفي فئة المدة من ساعتين إلى ثلاث ساعات بلغت نسبة المبحوثين من الحضر 25%، انخفضت عنها لدى المبحوثين من الريف إلى 14% وكانت اقل نسبة من المبحوثين من الحضر والريف هي تمارس الألعاب الإلكترونية أكثر من ثلاث ساعات يومياً وبلغت نسبتهم على الترتيب 8%, 3%.

وعليه يتضح أن غالبية المبحوثين من الحضر والريف تمارس الألعاب الإلكترونية أقل من ساعتين يوميا وهي مدة طويلة ولكن بسبب طول وقت الفراغ وعدم وجود وسائل أخرى للترفيه أو التسلية يلجأ الشباب إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية.

7- طريقة ممارسة الألعاب الإلكترونية:

يرى ما يزيد عن خمسي المبحوثين (41%) من الحضر أنهم يقومون باللعب المتواصل حتى الانتهاء من اللعبة، وارتفعت عنهم نسبة المبحوثين الذين أجابوا بذلك وبلغت 54%، في حين أجاب 56% من المبحوثين من الحضر أنهم يقومون باللعب المتقطع وأخذ قسط من الراحة بين كل جولة، انخفضت عنهم نسبة المبحوثين من الريف الذين أجابوا بذلك بلغا 46%.

8- بداية ممارسة الألعاب الإلكترونية:

أوضحت النتائج أن 37% من المبحوثين من الحضر تمارس الألعاب الإلكترونية من سن الطفولة أقل من 8 سنوات، مقابل 25% من المبحوثين من الريف، وفي فئة ممارسة الألعاب الإلكترونية في سن مراهقة جاء نصف المبحوثين من الريف (50%) في هذه الفئة، وانخفضت عنها نسبة المبحوثين من الحضر إلى 30%، وفي فئة ممارسة الألعاب الإلكترونية في سن الشباب (18 سنة فأكثر) بلغت نسبة المبحوثين من الحضر 33% انخفضت عنها بالريف إلى 25% ،وعليه يتضح تنوع أعمار ممارسة المبحوثين الألعاب الإلكترونية حيث منهم من بدأ في سن الطفولة، ومنهم من بدأها في سن المراهقة، ومنهم من بدأها في سن الشباب.

9- نوعية الألعاب الإلكترونية المفضلة:

تشير النتائج إلى تعدد وتنوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى المبحوثين من الحضر والريف وجاء في مقدمتها الألعاب الرياضية والألعاب التعليمية بنسبة 42% من الحضر،

مقابل 44%, 54% من الريف، ثم الألعاب القتالية والعاب الحرب بنسبة 37% للمبحوثين من الحضر مقابل 54%, 48% للمبحوثين من الريف، ثم العاب المغامرات وألعاب المسابقات بنسبة 32%, 30% للمبحوثين من الحضر مقابل 52%، 46% للمبحوثين من الريف، ثم ألعاب الألغاز 27% من الحضر، مقابل 56% بالريف، ألعاب الخيال 23% بالحضر مقابل 43% بالريف، الألعاب الاستراتيجية 25% بالحضر مقابل 46% بالريف.

وعليه يتضح تعدد وتنوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى المبحوثين من الحضر والريف وإن كانت نسبة استجابة المبحوثين من الريف على هذه الألعاب أعلى من نسبة المبحوثين من الحضر، وهذا ما أشارت اليه دراسة "محمد عبده إبراهيم :2019":بعنوان أليات مقترحة لتعزيز تنافسية الصناعة الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية حيث أكدت نتائج الدراسة أن الألعاب القتالية، وألعاب السباقات في مقدمة أكثر أشكال الألعاب الإلكترونية الترويحية العولمة التي يقوم الأطفال بممارستها.

10- الطريقة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية:

تبين من النتائج أن أعلى نسبة من المبحوثين من الحضر والريف يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء وبلغت بنسبتهم 21% بالحضر، مقابل 24% بالريف، وكانت أقل نسبة من المبحوثين يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية مع أفراد العائلة بلغت نسبتهم 14% بالحضر، مقابل 13% بالريف، وهو ما يعكس استهواء الأصدقاء لممارسة هذه الألعاب مع بعضهم البعض بعيدا عن العائلة.

11- الشعور أثناء ممارسة اللعب:

تبين من النتائج تباين شعور المبحوثين أثناء ممارسة اللعب حيث يشعر ثلاثة أخماس المبحوثين من الحضر (60%) بالحماس والحيوية، مقابل 56% من الريف، وتساوت نسبة من يشعر بالراحة والسرور من الحضر والريف وبلغت 47%, ثم الشعور القوة والشجاعة لدى 23% من المبحوثين بالحضر وارتفعت عنهم نسبة من يشعرون بذلك من الريف وبلغت 36%، ليأتي بعد ذلك الشعور السلبي حيث أجاب 21% من المبحوثين

بالحضر أنهم يشعرون بالغضب والنرفزة مقابل 33% من الريف، والشعور بالقلق والتوتر لدى 8% من المبحوثين بالحضر مقابل 26% من المبحوثين بالريف.

وعلى هذا يتضح تباين شعور المبحوثين من الحضر والريف أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية حيث يسيطر الشعور الإيجابي بالقوة والنشاط والراحة والسرور لدى البعض منهم, بينما يسيطر الشعور السلبي من غضب وتوتر وقلق لدى البعض الآخر.

12- الشعور عند التوقف عن ممارسة الألعاب:

تشير النتائج إلى أن أعلى نسبة من المبحوثين من الحضر والريف شعورهم عادي عند التوقف عن ممارسة الألعاب الالكترونية وبلغت نسبتهم على الترتيب 55%, 62% وتقاربت نسبة من يشعرون براحة نفسية عند التوقف بالحضر والريف وبلغت نسبتهم 26%، 27% على الترتيب، في حين يشعر حوالي ربع المبحوثين باضطراب وانزعاج وبلغت نسبتهم 23% بالحضر، 25% بالريف، وفي نفس اتجاه الشعور السلبي يشعر 22% من المبحوثين بالحضر بالخوف الشديد مقابل 25% من الريف، كما يشعر 12% من الحضر بالقلق والتوتر مقابل 31% بالريف.

وعليه يتضح تباين شعور المبحوثين عن التوقف عن ممارسة الألعاب ما بين الشعور العادي، أو الراحة النفسية، أو الاضطراب والقلق والخوف الشديد وهو ما قد يرجع إلى ظروف المبحوثين وحالتهم الاجتماعية والاقتصادية والنفسية.

13- الموقف عند الخسارة في اللعب:

تبين من النتائج تباين استجابات المبحوثين على موقفهم عند الخسارة في اللعبة, حيث أجاب أعلى نسبة منهم 40% بالحضر، 37% بالريف بتكرار اللعب لبعض الوقت، في حين أجاب 22% من المبحوثين بالحضر الاستمرار في اللعب دون توقف حتى الفوز، وارتفعت عنها نسبة المبحوثين من الريف الذين أجابوا بذلك وبلغت 25%, وتقاربت نسبة المبحوثين من الحضر والريف الذين أجابوا بالتوقف عن اللعب وبلغت 27%، 26% على الترتيب، في حين أجاب أقل نسبة من المبحوثين من الحضر والريف بالانتقال إلى ألعاب أخرى مماثلة وبلغت نسبة 11%، 12% على الترتيب.

وعليه يتضح تعدد تصرفات المبحوثين عند الخسارة في اللعب من تكرار اللعب والاستمرار فيه، أو التوقف أو الانتقال إلى ألعاب أخرى.

14- كيفية تقليد بطل الألعاب:

تبين من النتائج أن أعلى نسبة من المبحوثين بالحضر (48%) أجابوا أنهم يقلدون بطل اللعبة في الخصال والخلق، مقابل 24% من المبحوثين بالريف، وأجاب 29% من المبحوثين بالحضر أنهم يقلدون البطل في الملبس، مقابل 21% من المبحوثين بالريف، وما يقرب من ربع المبحوثين من الحضر (24%) تقلد بطل اللعبة في الحركات والطبائع وارتفعت عنها نسبة المبحوثين بالريف إلى 33%.

وعليه يتضح تعدد مظاهر تقليد المبحوثين لبطل الألعاب الالكترونية سواء من حيث التقليد له في الحركات والطبائع أو في اللبس أو في الخصال والخلق، وقد أثر هذا التقليد على تشكيل ثقافة الكثير من الشباب حيث ظهرت موضات جديدة وتقاليع في اللبس والمشي والحركات الكثير منها مستوحى من أبطال الألعاب الالكترونية.

15- مصدر الإعجاب بالألعاب الالكترونية:

تبين من النتائج تعدد مصادر إعجاب المبحوثين بالألعاب الالكترونية، حيث يرى ما يزيد عن نصف المبحوثين من الحضر والريف 53%, 54% على الترتيب أن الألعاب الالكترونية تعتبر من أفضل الوسائل التعليمية والتحفيزية لتحقيق الأهداف، وتلى ذلك الشعور بمتعة الفوز عن ممارستها وأجاب بذلك 42%، 44% على الترتيب لكل من الحضر والريف، ثم الإعجاب بالأحداث الموجودة في قصة اللعبة وذكر ذلك 30% من المبحوثين بالحضر وارتفعا عنها نسبة المبحوثين بالريف وبلغت 39%، ثم حب الحركات الموجودة داخل اللعبة وأجاب بذلك 26% من المبحوثين بالحضر مقابل 32% من المبحوثين بالريف وتقاربت نسبة المبحوثين بالحضر والريف الذين أجابوا بحبهم للموسيقى الموجودة في الألعاب وبلغت نسبتهم على الترتيب 23%، 26%. ثن حب الألعاب ذات الصور والألوان البراقة وذكر ذلك 21% من المبحوثين بالحضر، وارتفعت عنها كثير نسبة المبحوثين من الريف وبلغت 47%.

وعليه يتضح تعدد مصادر إعجاب المبحوثين بالألعاب الالكترونية سواء من حيث كونها وسيلة تعليمية تحفيزية، والإعجاب بأحداثها, والصور والألوان بها، والموسيقى المصاحبة لها، مما يجعلها مشوقة وجاذبة للشباب حتى وصل الأمر إلى إدمان بعض الشباب لها وقضاء وقت طويل في ممارستها.

ثالثا: دوافع ممارسة المبحوثين من الحضر والريف للألعاب الإلكترونية.

جدول (3) المتوسط المرجح لرأى المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق بدوافع ممارسة الألعاب الالكترونية.

م	الدوافع	حضر		ريف	
		المتوسط المرجح	الترتيب	المتوسط المرجح	الترتيب
1	السعي لتحقيق الفوز في اللعبة	2.77	1	2.73	1
2	السعي لهزيمة الآخرين في الألعاب	2.04	11	2.43	8
3	حب الاستطلاع والسعي لمعرفة وحل سبب الغموض في بعض الألعاب	2.46	5	2.48	6
4	الرغبة في التلاعب والسيطرة على بعض الأحداث والأشخاص التي لا تتمتع بها في الحياة الواقعية	1.77	12	2.08	12
5	تمثل مخرجًا لقليل الضغوط ومشاكل الحياة الحقيقية	2.54	4	2.49	4
6	حب مبدأ التنافس بين اللاعبين	2.59	3	2.58	3
7	أمارسها للتسلية والترفيه	2.76	2	2.68	2
8	الرغبة في تطوير الموهب وتنمية المهارة الفكرية	2.36	7	2.44	7
9	حب الخيال والإثارة في اللعب	2.33	8	2.42	9
10	التشارك والتعاون والتفاعل بين اللاعبين	2.39	6	2.49	5
11	تزيد من التركيز العالي والحساسية للمعلومات البصرية	2.24	9	2.37	10
12	تزيد من المقدرة التحليلية للأحداث والمواقف	2.20	10	2.26	11

المتوسط المرجح العام	2.37	2.45

تشير النتائج جدول (3) إلى تعدد وتنوع دوافع ممارسة المبحوثين من الشباب بالحضر والريف للألعاب الالكترونية، وقد جاءت هذه الدوافع مرتبة تنازلياً وفقاً للمتوسط المرجح على النحو التالي، حيث جاء في مقدمة الدوافع لدى المبحوثين بكل من الحضر والريف السعي لتحقيق الفوز في اللعبة، وبلغ المتوسط المرجح لهذه الدوافع 2.77 درجة للمبحوثين من الحضر، 2.73 درجة للمبحوثين من الريف من ثلاث درجات، وفي المرتبة الثانية جاء دافع ممارستها للتسلية والترفيه بمتوسط مرجح 2.76 درجة بالحضر، مقابل 2.68 درجة بالريف، وفي المرتبة الثالثة جاء دافع حب مبدأ التنافس بين اللاعبين بمتوسط مرجح 2.59 درجة للمبحوثين بالحضر، مقابل 2.58 درجة للمبحوثين من الريف، وفي المرتبة الرابعة جاء دافع تمثل مخرجه لتقليل الضغوط ومشاكل الحياة الحقيقية بمتوسط مرجح 2.54 درجة بالحضر، مقابل 2.49 درجة بالريف. وفي المرتبة الخامسة جاء دافع حب الاستطلاع والسعي لمعرفة وحل سبب الغموض في بعض الألعاب بمتوسط مرجح 2.46 درجة بالحضر واحتل هذا الدافع المرتبة السادسة لدى المبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 2.48 درجة. وفي المرتبة السادسة جاء دافع التشارك والتعاون والتفاعل بين اللاعبين بمتوسط مرجح 2.39 درجة للمبحوثين من الحضر، وليحتل هذا الدافع المرتبة الخامسة لدى المبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.49 درجة.

وفي المرتبة السابعة جاء دافع الرغبة في تطوير المواهب وتنمية المهارة الفكرية لدى المبحوثين من الحضر والريف، وبمتوسط مرجح بلغ 2.76 درجة، 2.44 درجة على الترتيب.

وفي المرتبة الثامنة جاء دافع حب الخيال والإثارة في اللعب بمتوسط مرجح 2.33 جرجة للمبحوثين من الحضر، ويحتل هذا الدافع المرتبة التاسعة لدى المبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 2.42 درجة.

وفي المرتبة التاسعة داء دافع تزيد من التركيز العالي والحساسية للمعلومات البصرية بمتوسط مرجح 2.24 درجة للمبحوثين من الحضر، ويحتل هذا الدافع المرتبة العاشرة لدى المبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 2.37 درجة.

وفي المرتبة الأخيرة جاء دافع الرغبة في التلاعب والسيطرة على بعض الأحداث والأشخاص بمتوسط مرجح 1.77 درجة للمبحوثين بالحضر، مقابل 2.08 درجة للمبحوثين بالريف.

كما بلغ المتوسط المرجح لإجمالي دوافع المبحوثين لممارسة الألعاب الالكترونية بالحضر 2.37 درجة، ارتفع عنه هذا المتوسط لدى المبحوثين بالريف وبلغ 2.45 درجة.

ولاختبار معنوية الفروق بين دوافع المبحوثين من الحضر والريف لممارسة الألعاب الالكترونية تم استخدام اختبار "ت" للفرق بين متوسطين وقد تبين من نتائج جدول (3) أن المتوسط الحسابي لدوافع المبحوثين من الحضر بلغ 28.45 درجة ارتفع عنه هذا المتوسط لدى المبحوثين بالريف وبلغ 29.45 درجة وبلغت قيمة "ت" المحسوبة -1.16 وهي غير معنوية حيث أنها أقل من نظيرتها الجدولية.

وبناء على هذه النتيجة فإنه لم نتمكن من رفض الفرض الإحصائي القائل "بعدم وجود فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف من حيث دوافعهم لممارسة الألعاب الالكترونية.

و يمكن تفسير ذلك بأن الشباب سواء من الحضر أو الريف غالبا ظروفهم واحدة ويعانون من نفس المشاكل، وبالتالي دوافعهم لممارسة الألعاب الالكترونية تكون واحدة ودليل ذلك توافقها في الترتيب وفقا للمتوسط المرجح.

كما يمكن تفسير ذالك بأن الألعاب تحتوي على معززات تشبع رغبة الشباب واحتياجاتهم، ويحل من خلالها على ما يتمنوه من المجتمع من تقبل لشخصياتهم وتفريغ لطاقاتهم الإيجابية منها والسلبية بحسب نوع الألعاب التي يمارسونها، وحسب طبيعة اللعبة والمضامين التي حويها، كما أنها وسيله سهلة ومتوفرة في أي وقت وذا خيارات متعددة يستطيعوا أن يختاروا منها ما يشاء (Bojikoba ,2014)

رابعاً: القيم المكتسبة من الألعاب الالكترونية:

جدول رقم (4) المتوسط المرجح لرأى المبحوثين من الحضر والريف في القيم التي يتم اكتسابها من الألعاب الالكترونية

م	القيم المكتسبة	حضر	ريف

		المتوسط المرجح	الترتيب	المتوسط المرجح	الترتيب
1	**توفر فرصًا لإنجاز المهام من أجل اكتساب الخبرات والتقدم في المستويات**	**2.45**	**5**	**2.46**	**3**
2	**تساعد في التوجه إلى الهدف واتخاذ القرار**	**2.51**	**2**	**2.33**	**10**
3	**اكتساب لغات جديدة**	**2.55**	**1**	**2.37**	**7**
4	**تنمى القدرات المعرفية والإدراكية والتخطيط**	**2.27**	**10**	**2.34**	**9**
5	**تعلم الأخلاق الحميدة والمبادئ المثالية والشجاعة**	**2.25**	**11**	**2.25**	**14**
6	**تعلم روح التنافس لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب**	**2.50**	**3**	**2.39**	**5**
7	**تعلم كيف تتصرف في المواقف الجديدة التي تواجهك**	**2.31**	**9**	**2.37**	**8**
8	**تكسب قدرات جديدة لحل المشكلات**	**2.21**	**13**	**2.26**	**13**
9	**تعلم الإصرار على تحقيق الفوز وعدم اليأس والاستسلام**	**2.49**	**4**	**2.57**	**1**
10	تمكن من إشباع حاجاتك وفق قدراتك الجسدية والعقلية	2.25	12	2.39	6
11	تعرفك على شخصيات أخري وتكون صداقات	2.35	7	2.52	2
12	تنمى روح التعاون والمشاركة مع الأخرين	2.40	6	2.30	11
13	تمكن من تطبيق الأفكار السليمة في وقائع وأحداث الحياة الواقعية	2.18	15	2.25	15
14	تمكن من لعب الأدوار وتقمص الشخصيات	1.98	16	2.19	16
15	تنمى القدرة على الاستقلالية والاعتماد على النفس	2.20	14	2.28	12
16	تنمى القدرة على الملاحظة الشديدة والدقيقة للظواهر والمواقف	2.32	8	2.43	4
المتوسط المرجح العام		2.33		2.36	

تشير النتائج جدول (4) إلى أن استجابات المبحوثين من الحضر والريف عن القيم المكتسبة من الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازلياً وفقا للمتوسط المرجح على النحو التالي:

حيث جاء في مقدمتها اكتساب لغات جديدة بمتوسط مرجح 2.55 درجة للمبحوثين من الحضر، في حين جاءت هذه القيمة في المرتبة السابقة لدى المبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 2.37 درجة.

وفي المرتبة الثانية جاءت قيمة تساعد في التوجه إلى الهدف واتخاذ القرار بمتوسط مرجح 2.51 درجة للمبحوثين من الحضر، في حين جاءت في المرتبة العاشرة لدى المبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.33 درجة.

وفي المرتبة الثالثة جاءت قيمة تعلم روح التنافس لتحقيق الفوز على الأقران بمتوسط مرجح 2.50 درجة للمبحوثين من الحضر، في حين جاءت في المرتبة الخامسة لدى المبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.39 درجة.

وفي المرتبة الرابعة جاءت قيمة تعلم الإصرار على تحقيق الفوز وعدم اليأس والاستسلام بمتوسط مرجح 2.29 درجة للمبحوثين من الحضر، في حين احتلت هذه القيمة المرتبة الأولى لدى المبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.53 درجة.

وفي المرتبة الخامسة جاءت قيمة توفر فرصا لإنجاز المهام من أجل اكتساب الخبرات والتقدم لدى المبحوثين من الحضر وبمتوسط مرجح 2.45 درجة، في حين جاءت في المرتبة الثالثة للمبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 2.46 درجة.

وفي المرتبة السادسة جاءت قيمة تنمي روح التعاون والمشاركة مع الآخرين بمتوسط مرجح 2.40 درجة للمبحوثين من الحضر، في حين جاءت في المرتبة الحادية عشر لدى المبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.30 درجة.

وفي المرتبة السابعة جاءت قيمة التعرف على شخصيات أخرى وتكوين صداقات بمتوسط مرجح 2.35 درجة للمبحوثين من الحضر، في حين جاءت هذه القيمة في المرتبة الثانية لدى المبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.52 درجة.

وتلى ذلك قيمة تنمي القدرة بالملاحظة الدقيقة للظواهر والمواقف، تعلم كيفية التعرف في المواقف الجديدة، تنمي القدرات المصرفية والإدراكية والتخطيط، تعلم الأخلاف الحميدة والمبادئ المثالية والشجاعة، وفي المرتبة الأخيرة جاءت قيمة تمكن من لعب الأدوار وتقمص الشخصيات بمتوسط مرجح 1.98 درجة للمبحوثين من الحضر، وبمتوسط مرجح 2.19 درجة للمبحوثين من الريف.

كما بلغ المتوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين في القيم المكتسبة من الألعاب الالكترونية 2.33 درجة للمبحوثين من الحضر، مقابل 2.36 درجة للمبحوثين من الريف.

ولاختبار معنوية الفروق بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق بالقيم المكتسبة من الألعاب الالكترونية، ثم استخدام اختبار "ت" للفرق بين متوسطين، وقد تبين من النتائج جدول (4) أن المتوسط الحسابي لرأي المبحوثين من الحضر في القيم المكتسبة من الألعاب الالكترونية بلغ 37.22 درجة، ولدى المبحوثين من الريف 37.7 درجة، كما بلغت قيمة "ت" المحسوبة 0.470- وهي معنوية.

وبناء على هذه النتيجة فإنه لم نتمكن من رفض الفرض الإحصائي الثاني والقائل " بعدم وجود فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق برأيهم في القيم المكتسبة من الألعاب الالكترونية.

وقد يرجع ذلك إلى وجود تشابه كبير بين المبحوثين من الحضر والريف في ظروفهم وممارساتهم للألعاب الالكترونية ودوافعهم لممارستها وبالتالي تكوين القيم المكتسبة لديهم متشابهة إلى حد كبير ولا يوجد فروق بينهم في هذه القيم.

وهذ ما أكدته نتيجة دليل المقابلة للمسؤولين إلى أن الأطفال الذين يلعبون ألعاب الفيديو غالباً ما يكون لديهم أداء فكري مُرتفع، وكفاءة دراسية عالية، نسبةً إلى الذين لم يلعبوا بهذه الألعاب كما أنها تُحسن التناسق بين اليد والعين: إذ تتطلب أغلب ألعاب الفيديو بغض النظر عن موضوعها من للاعبين استخدام أوامر دقيقة تؤثر على تناسُق حركة اليد مع النظر، و تُحسن عملية اتخاذ القرار أيضا: حيث تعتمد معظم ألعاب الفيديو على

تطوير استراتيجيات معينة خلال اللعبة، مما يُساعد على اتخاذ القرارات بشكل أفضل وأسرع، تُشجع على القراءة فمن الممكن أن تُشجع الألعاب الإلكترونية على القراءة، بحيث يَجذب الحوار القائم بين الشخصيات اللاعب فيقرأه ويُنمي مهارات القراءة الخاصة به، وتمكن الأشخاص المُهمشين اجتماعياً من التواصل مع الناس من خلال العالم الافتراضي، ويتم تَقبُلهم تدريجياً بين الناس من خِلال الألعاب مُتعددة اللاعبين، إذ يتمكن من التواصل مع أشخاص جدد وتكوين صداقات جديدة كذلك كما قامت بعض المؤسسات التعليمية بتضمين مواد تعليمية في الألعاب الإلكترونية، إذ تُنمي المهارات الحياتية المختلفة وتُحسنها، بالإضافة إلى أن العملية التعليمية تُصبح أكثر مُتعة، و تُساهم أيضا بشكل كبير في صناعة بعض الوسائط الفنية، مثل الموسيقى والأفلام فهى تحسن المهارات ت والقدرات العقلية وزيادة المهارات الفكرية والإبداعية.

خامساً: المخاطر المترتبة بالألعاب الالكترونية:

جدول (5) المتوسط المرجح لرأى المبحوثين من الحضر والريف في المخاطر النفسية للألعاب الإلكترونية.

م	المخاطر النفسية	حضر		ريف	
		المتوسط المرجح	الترتيب	المتوسط المرجح	الترتيب
1	الشعور بالعصبية والنزعة العدوانية بعد ممارسة اللعبة	1.97	1	2.18	2
2	التعود على السب والشتم للأخرين	1.63	5	1.95	5
3	زيادة الروح العدائية والشراسة في التعامل مع الأخرين	1.53	8	1.88	6
4	الشعور بالجبن والخوف والرعب والكسل بعد ممارسة اللعبة	1.52	9	1.78	9
5	الشعور بالأنانية وعدم التفكير في غير إشباع حاجتي	1.57	7	1.81	7
6	أحب الألعاب الفردية حتي لا يشاركك أحد متعة اللعب	1.73	3	1.79	8
7	الشعور بالغضب عندما لا أحقق الهدف من اللعبة	1.92	2	2.23	1

8	الشعور بالغضب والتوتر خوفًا من أن الفشل من تحقيق هدف اللعبة	1.59	6	2.04	3
9	فقدان البسيطة على النفس عند الغضب	1.73	4	1.98	4
المتوسط العام		1.69		1.96	

1- المخاطر النفسية:

تبين من النتائج جدول (5) أن المخاطر النفسية المتربة بالألعاب الالكترونية على المبحوثين من الحضر والريف جاءت مرتبة تنازليا على النحو التالي وفقا للمتوسط المرجح، حيث جاءت مقدمتها الشعور بالعصبية والنزعة العدوانية وذلك بمتوسط مرجح 1.97 درجة من ثلاث درجات للمبحوثين من الحضر، في حين جاء هذا الخطر في المرتبة الثانية لدى المبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 2.18 درجة.

وفي المرتبة الثانية جاء خطر الشعور بالغضب عندما لا أحقق الهدف من اللعبة بمتوسط مرجح 1.92 درجة لدى المبحوثين من الحضر، في حين احتل المرتبة الأولى لدى المبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.23 درجة.

وفي المرتبة الثالثة جاء خطر الأنانية وحب الألعاب الفردية حتى لا يشاركك أحد متعة اللعب وذلك بمتوسط مرجح 1.73 درجة للمبحوثين من الحضر، في حين جاء في المرتبة الثانية للمبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 1.79 درجة.

وفي المرتبة الرابعة جاء خطر فقدان السيطرة على النفس عند الغضب بمتوسط مرجح 1.73 درجة للمبحوثين من الحضر، وفي نفس المرتبة لدى المبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 1.96 درجة.

وفي المرتبة الخامسة لدى المبحوثين من الحضر والريف جاء خطر التعود على السب والستم للآخرين بمتوسط مرجح 1.63 درجة، 1.95 درجة على الترتيب.

وفي المرتبة الأخيرة جاء خطر الشعور بالجبن والخوف والرعب والكسل بعد ممارسة اللعبة وذلك لدى المبحوثين من الحضر والريف وبمتوسط مرجح 1.52، 1.78 درجة على الترتيب.

وهذا ما أكدته دراسة "أميرة أحمد مؤمن:2017" بعنوان(العوامل النفسية والمجتمعية المسئولة عن ظاهره العنف لدى الطلاب) حيث توصلت إلى –جود فروق ذات دلاله إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب منخفضي ومرتفعي العوامل المجتمعية في العنف بإبعاده ودرجته الكلية وجود علاقه ارتباطية دالة إحصائيا بين درجات الطلاب على مقياس العوامل النفسية وأعراض الاكتئاب

وبلغ المتوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين في المخاطر النفسية لألعاب الإلكترونية لدى المبحوثين من الحضر 1.69 درجة، وارتفع هذا المتوسط لدى المبحوثين من الريف وبلغ 1.96 درجة. وهذا ما أكدته نتيجة دليل المقابلة للمسؤولين حيث اكدوا على أن ألعاب الفيديو تؤثر على سلوك الأفراد في الحياة الواقعية، وأكدوا إلى أن لعب ألعاب إلكترونية عنيفة لمدة مُعينة من الزمن قد يؤدي إلى زيادة كمية العنف لدى اللاعبين، كما قد يؤدي إلى توليد سلوكيات أُخرى خطيرة، كما أن الإفراط في لعب الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى تغيير مظهر اللاعب الخارجي، وذلك من خلال عدم النوم لساعات كافية، والذي بدوره قد يؤدي إلى شحوب لون البشرة أو تكوّن هالات تحت العينين. زيادة الوزن. عدم القدرة على الوقوف بشكل صحيح.

**ولاختبار معنوية الفروق بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق برأيهم في المخاطر المرتبة على الألعاب الالكترونية، تم استخدام اختبار "ت" للفرق بين متوسطين، جدول (6)قيم اختبار "ت" للفرق بين المبحوثين الريفيين والحضريين من حيث رأيهم في المخاطر الناتجة عن الألعاب الالكترونية وسبل مواجهتها

المخاطر – وآليات الحد منها	المتوسط الحسابي		قيم ت المحسوبة	مستوى الدلالة
	حضر	ريف		
دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية	28.45	29.45	1.61–	غير معنوي
القيم المكتسبة من الألعاب	37.22	37.70	0.470–	غير معنوي
المخاطر النفسية	15.19	17.64	3.192–	0.01
المخاطر الدينية	18.24	21.39	2.92–	0.01
المخاطر الصحية	20.07	22.03	2.19–	0.05
المخاطر الأكاديمية	17.99	19.11	1.47–	غير معنوي

النمو المعرفي	14.06	16.33	3.290-	0.01
المخاطر الاجتماعية	27.16	31.09	2.807-	0.01

وقد تبين من النتائج جدول (6) أن المتوسط الحسابي لرأي المبحوثين من الحضر في المخاطر النفسية بلغ 15.19 درجة للمبحوثين من الحضر، مقابل 17.64 درجة للمبحوثين من الريف، وبلغت قيمة "ت" المحسوبة -3.192 وهي معنوية عند المستوى الاجتماعي 0.01 مما يعني وجود فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق برأيهم في المخاطر النفسية المرتبة بالألعاب الالكترونية، وهذا الفرق لصالح المبحوثين من الريف.

وبناء على هذه النتيجة فإنه يمكن رفض الفرض الإحصائي القائل "عدم وجود فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق برأيهم في المخاطر المترتبة على الألعاب الالكترونية وإمكانية قبول الفرض البحثي البديل القائل بوجود فرق معنوي بينهما. وهذا ماكدته دراسة "جمال على خليل:2021"بعنوان " مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها وقد بينت نتائج الدراسة 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)

وهذا ما أشارت اليه نظرية التعلم الاجتماعي والتي تعد من أهم النظريات التي تناولت السلوك العدواني من خلال الملاحظة والتقليد، حيث يتعلم الإنسان الكثير من أنماطه السلوكية عن طريق مشاهدتها عند غيره وتسجيلها في عقله على شكل أحداث واستجابات رمزية يستخدمها إما في تقليد السلوك الذي لاحظه أو في الحصول على المعلومات التي تمكنه من إتيانه في مواقف أخرى.

2- المخاطر الدينية:

جدول (7) المتوسط المرجح لرأى المبحوثين من الحضر والريف في المخاطر الدينية للألعاب الالكترونية

م	المخاطر الدينية	حضر	ريف

		المتوسط المرجح	الترتيب	المتوسط المرجح	الترتيب
1	تحتوي الألعاب على ثقافات تخالف الشريعة الإسلامية	1.70	4	2.06	2
2	تحتوي الألعاب على مناظر وصور غير محتشمة	1.74	3	1.95	5
3	الحث على قتل النفس التي حرم الله قتلها	1.63	6	1.83	11
4	الاعتقاد في السحر والشعوذة	1.56	10	1.90	9
5	تشجع الدخول إلى أماكن مشبوهة ومحرمة	1.61	7	1.91	7
6	تسهيل الاستيلاء على ممتلكات الغير	1.75	2	1.99	3
7	التمييز الديني بين المسلمين وغيرهم	1.59	8	1.92	6
8	تحطم الألعاب الأخلاقيات الاجتماعية الأصيلة	1.67	5	1.89	10
9	اعتياد مشاهدة المحتويات الغير أخلاقية(الزنا –الشذوذ–العرى)	1.53	11	1.91	8
10	تأخير الصلاة عن مواعيدها أو هجرها تماما.	1.87	1	2.07	1
11	عدم الإيثار وتقديم النفس على من سواها.	1.59	9	1.99	4
المتوسط العام		1.66		1.94	

تشير النتائج جدول (7) إلى أن استجابات المبحوثين من الحضر والريف عن المخاطر الدينية المترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازليا على النحو التالي، حيث جاء في مقدمتها تأخير الصلاة عن مواعيدها أو هجرها تماماً وذلك بمتوسط مرجح بلغ 1.87 درجة للمبحوثين من الحضر، 5.07 درجة للمبحوثين من الريف.

وفي المرتبة الثانية جاء خطر تسهيل الاستيلاء على ممتلكات الغير بمتوسط مرجح 1.75 لدى المبحوثين من الحضر، وجاء في المرتبة الثالثة لدى المبحوثين من الريف بمتوسط مرجح بلغ 1.99 درج.

وفي المرتبة الثالثة جاء خطر احتواء الألعاب على مناظر وصور غير محتشمة بمتوسط مرجح 1.74 درجة للمبحوثين من الحضر، في حين جاء هذا الخطر في المرتبة الخامسة لدى المبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 1.95 درجة.

وفي المرتبة الرابعة جاء خطر احتواء الألعاب على ثقافات تخالف الشريعة الإسلامية بمتوسط مرجح 1.70 درجة للمبحوثين من الحضر، في حين جاء في المرتبة الثانية للمبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 2.06 درجة.

وتلى ذلك المخاطر التالية تحطم الألعاب الأخلاقيات الاجتماعية الأصيلة، تحث على قتل النفس التي حرم الله قتلها، تشجع الدخول إلى أماكن مشبوهة ومحرمة، التمييز الديني بين المسلمين وغيرهم، وفي النهاية جاء خطر اعتياد مشاهدة المحتويات غير الأخلاقية وذلك بمتوسط مرجح 1.53 درجة للمبحوثين من الحضر، في حين جاء في المرتبة الثامنة لدى المبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 1.91 درجة. وهذ ما أكدته نتائج دليل المقابلة حيث أوضحوا إلى أن إبراز مثل هذه المخاطر وبيانها أمر مهمٌّ؛ ليعلم الناس مصدر الخطر القادم الذي يحاول سلخ أبنائنا من دينهم، وهدم العقيدة في نفوسهم، وإبعادهم عن دينهم ومعتقداتهم، والاستهانة بمقدَّساتهم، فإذا هُدمت هذه العقيدة في نفس الأطفال والشباب سهُل التحكم بهم، والوقوع في شباكهم ومصايدهم، وهذا هو ما يريدون، والهدف الذي من أجله يعملون قال تعالى ﴿ وَلَنْ تَرْضَى عَنْكَ الْيَهُودُ وَلَا النَّصَارَى حَتَّى تَتَّبِعَ مِلَّتَهُمْ ﴾ [البقرة: 120]

وبلغ المتوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين في المخاطر الدينية لممارسة الألعاب الإلكترونية 1.66 درجة للمبحوثين من الحضر، ارتفع عنه المتوسط المرجح للمبحوثين من الريف 1.94 درجة.

ولاختبار معنوية الفروق بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق برأيهم في المخاطر الدينية المترتبة على الألعاب الالكترونية، تم استخدام اختبار "ت" للفرق بين متوسطين، وقد تبين من نتائج جدول (6) أن المتوسط الحسابي لرأي المبحوثين من الحضر في المخاطر الدينية بلغ 18.24 درجة، وارتفع هذا المتوسط لدى المبحوثين من الريف بلغ

21.39 درجة، كما بلغت قيمة "ت" المحسوبة -2.92 وهي معنوية عند المستوى الاحتمالي 0.01 وهذا الفرق لصالح المبحوثين من الريف.

وبناءً على هذه النتيجة فإنه يمكن رفض الفرض الإحصائي الرابع القائل "عدم وجود فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق برأيهم في المخاطر الدينية المترتبة على الألعاب الالكترونية" وإمكانية قبول الفرض البحثي البديل والقائل بوجود فرق معنوي بين المبحوثين عن الحضر والريف فيما يتعلق برأيهم في المخاطر الدينية المترتبة على الألعاب الالكترونية.

3- **المخاطر الصحية:**

جدول (8) المتوسط المرجح لرأى المبحوثين من الحضر والريف في المخاطر الصحية للألعاب الإلكترونية

م	المخاطر الصحية	حضر		ريف	
		المتوسط المرجح	الترتيب	المتوسط المرجح	الترتيب
1	ضعف الأبصار ومشاكل في الرؤية بعد ممارسة الألعاب	2.28	1	2.38	1
2	الإحساس بتشنجات في عضلة الرقبة بعد ممارسة اللعب	1.98	5	2.25	3
3	الشعور بهشاشة في العظام	1.85	10	2.04	10
4	الشعور بضعف وتشويش في حاسة السمع	1.86	9	2.15	7
5	الشعور بصداع شديد بعد ممارسة الألعاب	2.01	3	2.18	6
6	الشعور بألم في اليدين بعد ممارستك الألعاب	2.25	2	2.23	4
7	تنسى تناول وجبات الطعام أثناء ممارستك اللعب	1.93	8	2.15	8
8	الشعور بزيادة في الوزن نتيجة كثرة الجلوس وممارسة اللعب	1.95	7	2.11	9
9	الشعور باضطراب في النوم بسبب هذه الألعاب	1.96	6	2.22	5
10	الشعور بآلام في الظهر والرقبة	2.00	4	2.37	2
المتوسط العام		2.07		2.2	

تبين من النتائج جدول (8) أن استجابات المبحوثين من الحضر والريف على المخاطر الصحية المترتبة على الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازليا وفقا للمتوسط المرجح على النحو التالي حيث جاء في مقدمتها ضعف الإبصار ومشاكل الرؤية وذلك لدى المبحوثين من الحضر والريف، وبلغ المتوسط الحسابي لهما على الترتيب 2.28 درجة، 2.38 درجة.

وفي المرتبة الثانية جاء خطر الشعور بألم في الجسم بعد ممارسة الألعاب بمتوسط مرجح 2.25 لدى المبحوثين من الحضر، في حين جاء هذا الخطر في المرتبة الرابعة لدى المبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.23 درجة.

وفي المرتبة الثالثة جاء خطر الشعور بصداع شديد بمتوسط مرجح 2.01 درجة للمبحوثين من الحضر، وفي المرتبة السادسة لدى المبحوثين من الريف وبتوسط مرجح بلغ 2.18 درجة.

وفي المرتبة الرابعة جاء خطر الشعور بآلام في الظهر والرقبة بمتوسط مرجح درجتان لدى المبحوثين من الحضر، في حين جاء هذا الخطر في المرتبة الثانية لدى المبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح بلغ 2.37 درجة.

وتلى ذلك المخاطر التالية الإحساس بتشنجات في عضلة الرقبة، الشعور باضطراب في النوم، زيادة في الوزن لكثرة الجلوس، نسيان تناول الوجبات، وفي المرتبة الأخيرة جاء خطر الشعور بهشاشة في العظام بمتوسط مرجح 1.85 درجة للمبحوثين من الحضر، و2.04 درجة للمبحوثين من الريف.

وهذا ما أكدته نتائج دليل المقابلة حيث أكدوا على أنه يُمكن للألعاب الإلكترونية أن تؤثر على الصحة البدنية للاعبين، إذ يُمكن أن تُسبب آلام المفاصل: إذ قد يؤدي لعب الألعاب الإلكترونية إلى الإصابة بآلام المفاصل الموجودة في الرقبة، أو اليد، أو الرسغ، أو الساعد، حيث إن هذه الآلام قد تَنتُج بسبب اللعب المُستمر لفترات طويلة دون راحة، قد يؤدي لعب الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة إلى نقص فيتامين د، والذي يَحصُل عليه

الإنسان من التَّعرُض لأشعة الشمس، إذ يؤدي نقص فيتامين د إلى مرض الكساح الذي يُضعف العظام، ويُسبب انثناء في العمود الفقري والساقين. كما قد تؤدى إلى البدانة: غالباً ما تؤدي الألعاب الإلكترونية المُرتبطة بتناول الأطعمة غير الصحية، والوجبات الخفيفة الدهنية والسكرية إلى السمنة.

وبلغ المتوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين في المخاطر الصحية المترتبة على الألعاب الالكترونية 2.07 درجة لدى المبحوثين من الحضر، مقابل 2.20 درجة لدى المبحوثين من الريف.

ولاختبار معنوية الفروق بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق برأيهم في المخاطر الصحية المترتبة على الألعاب الالكترونية، تم استخدام اختبار "ت" للفرق بين متوسطين، وقد اتضح من النتائج جدول (6) أن المتوسط الحسابي لرأي المبحوثين من الحضر في المخاطر الصحية بلغ 20.07 درجة، في حين بلغ المتوسط الحسابي لرأي المبحوثين من الريف 22.03 وبلغت قيمة "ت" المحسوبة –2.19 وهي معنوية عند المستوى الاحتمالي 0.05 وهذا الفرق لصالح المبحوثين من الريف.

وبناء على هذه النتيجة فإنه يمكن رفض الفرض الإحصائي الخامس والقائل "بعدم وجود فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق برأيهم في المخاطر الصحية المترتبة على الألعاب الالكترونية وإمكانية قبول الفرض البحثي البديل والقائل بوجود فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق برأيهم في المخاطر الصحية المترتبة على الألعاب الالكترونية.

3- <u>المخاطر الأكاديمية</u>:

جدول (9) المتوسط المرجح لرأى المبحوثين من الحضر والريف في المخاطر الأكاديمية للألعاب الالكترونية

م	المخاطر الأكاديمية	حضر		ريف	
		المتوسط المرجح	الترتيب	المتوسط المرجح	الترتيب

1	تقلل من الوقت المخصص للدراسة مما يؤدى إلى صعوبة التعلم	2.16	2	2.35	1
2	التدني في مستوى التحصيل الدراسي	2.05	4	2.32	2
3	الشعور بالتعب والإرهاق وعدم الاستيقاظ من النوم بعد ممارسة للعب	2.15	3	2.23	3
4	تأجيل أداء الواجبات الدراسية من أجل ممارسة الألعاب	2.24	1	2.20	4
5	الهروب من القاعات الدراسية لممارسة الألعاب	1.87	7	2.02	7
6	التغيب عن المدرسة/ الجامعة للحاجة للنوم	1.82	9	2.02	8
7	الشعور بضعف الاستيعاب والتحصيل فى المحاضرات	1.90	6	2.05	6
8	النوم داخل القاعات الدراسية أثناء المحاضرات	1.94	5	2.06	5
9	التأخر عن الحضور للجامعة بسبب السهر لممارسة الألعاب	1.86	8	1.97	9
المتوسط العام		1.99		2.12	

تشير النتائج جدول (9) إلى أن استجابات المبحوثين من الحضر والريف عن المخاطر الأكاديمية المترتبة على الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازليا على النحو التالي وفقا للمتوسط المرجح، حيث جاء في مقدمتها تأجيل أداء الواجبات الدراسية بمتوسط مرجح 2.24 درجة لدى المبحوثين من الحضر، في حين جاء هذا الخطر في المرتبة الرابعة لدى المبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.20 درجة.

وفي المرتبة الثانية جاء خطر تقليل من الوقت المخصص للدراسة وصعوبة في التعلم بمتوسط مرجح 2.16 درجة للمبحوثين من الحضر، وفي المرتبة الأولى لدى المبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 2.35 درجة.

وفي المرتبة الثالثة جاء الشعور بالتعب والإرهاق وعدم القدرة على الاستيقاظ من النوم بمتوسط مرجح 2.15 درجة للمبحوثين من الحضر، 2.23 درجة للمبحوثين من الريف.

وفي المرتبة الرابعة جاء التدني في مستوى التحصيل الدراسي بمتوسط مرجح 2.05 درجة للمبحوثين من الحضر، في حين جاء في المرتبة الثانية لدى المبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 2.32 درجة.

وتلى ذلك المخاطر التالية: النوم داخل القاعات الدراسية، الشعور بضعف الاستيعاب والتحصيل، الهروب من القاعات الدراسية، التأخر عند الحضور للجامعة/ المدرسة، وفي المرتبة الأخيرة جاء خطر التغيب من المدرسة/ الجامعة بسبب النوم بمتوسط مرجح 1.82 درجة للمبحوثين من الحضر، وجاء هذا الخطر في المرتبة الثامنة لدى المبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 2.02 درجة.

كما بلغ المتوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين من الحضر في المخاطر الأكاديمية المترتبة على الألعاب الالكترونية 1.99 درجة، ويرتفع هذا المتوسط المرجح للمبحوثين من الريف إلى 2.12 درجة.

وقد يرجع انخراط الشباب في العالم الافتراضي للألعاب الإلكترونية، قد يكون عامل في جعلها أهم أولوياته ،بحيث تطغى على مسؤولياتهم الأكاديمية، ويكون وقت الشباب للعب على حساب الدراسة، كما قد ينسحب الطالب من المواقف الجامعية التي تكون سمته البارزة هي ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما قد يؤثر على سلوكياتهم؛ إذ تظهر تغيرات في انفعالاتهم نتيجة تعرضهم لمضامين الألعاب السلبية التي تتناسب مع واقع حياة (**Cole & Griffiths, 2007**)

ولاختبار معنوية الفروق بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق برأيهم في المخاطر الأكاديمية المترتبة على الألعاب الالكترونية، تم استخدام اختبار "ت" للفرق بين متوسطين، وقد تبين من النتائج جدول (6) أن المتوسط الحسابي لرأي المبحوثين من الحضر بلغ 17.99 درجة في حين بلغ المتوسط الحسابي لدى المبحوثين من الريف 19.11 درجة وبلغت قيمة "ت" المحسوبة -1.47 وهي غير معنوية، مما يعني عدم وجود فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق برأيهم في المخاطر الأكاديمية المترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية.

وبناءً على هذه النتائج فإنه لم نتمكن من رفض الفرض الإحصائي السادس والقائل بعدم وجود فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق برأيهم في المخاطر الأكاديمية المترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية.

5- المخاطر الخاصة بالنمو المعرفي:

جدول (10) المتوسط المرجح لرأى المبحوثين من الحضر والريف فى مخاطر الألعاب الإلكترونية على النمو المعرفي والفكري

م	المخاطر على النمو المعرفي	حضر		ريف	
		المتوسط المرجح	الترتيب	المتوسط المرجح	الترتيب
1	الشعور بالملل بعد ممارسة اللعب	1.96	1	2.20	1
2	الشعور بضعف التخيل والابتكار	1.79	4	2.05	4
3	الشعور بضعف في التفكير	1.72	6	2.01	6
4	تكوين ثقافة مشوهة لمداومة الألعاب	1.68	7	2.12	2
5	التعود على ألفاظ وعبارات غير لائقة كالسب والشتم أثناء اللعب	1.82	2	2.07	3
6	النطق بكلمات لغوية غير سليمة أثناء اللعب	1.80	3	2.02	5
7	الشعور بخلل في الشخصية بعد ممارسة الألعاب	1.56	8	1.90	8
8	رؤية أشياء غير مقبولة ومشاهد غير لائقة أو سيئة	1.73	5	1.96	7
المتوسط العام		1.76		2.04	

تبين من النتائج جدول (10) أن استجابات المبحوثين من الحضر والريف عن المخاطر الخاصة بالنمو المعرفي والمترتبة على الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازلياً وفقا للمتوسط المرجح على النحو التالي، حيث جاء في مقدمتها الشعور بالملل بعد ممارسة اللعب وذلك لدى المبحوثين من الحضر والريف وبمتوسط مرجح بلغ 1.96، 2.20 درجة من ثلاث درجات على الترتيب.

وتلى ذلك التعود على الفاظ وعبارات غير لائقة كالسب والستم أثناء اللعب بمتوسط مرجح 1.82 درجة للمبحوثين من الحضر، وجاء هذا الخطر في المرتبة الثالثة للمبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.07 درجة.

وفي المرتبة الثالثة جاء النطق بكلمات لغوية غير سليمة أثناء اللعب بمتوسط مرجح 1.80 درجة للمبحوثين من الحضر، وفي المرتبة الخامسة للمبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.02 درجة.

وفي المرتبة الرابعة جاء الشعور بضعف التخيل والابتكار بمتوسط مرجح 1.79 درجة للمبحوثين من الحضر، و2.05 درجة للمبحوثين من الريف، وتلى ذلك المخاطر التالية: رؤية أشياء غير مقبولة ومشاهدة غير لائقة، الشعور بضعف في التفكير، تكوين ثقافة مشوهة لمداومة اللعب.

وفي المرتبة الأخيرة جاء خطر الشعور بخلل في الشخصية بعد ممارسة اللعب بمتوسط مرجح 1.56 درجة للمبحوثين من الحضر، 1.90 درجة للمبحوثين من الريف.

كما بلغ المتوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين في المخاطر الخاصة بالنمو المعرفي المترتبة على الألعاب الالكترونية 1.76 درجة للمبحوثين من الحضر، مقابل 2.04 درجة للمبحوثين بالريف.

ولاختبار معنوية الفروق بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق برأيهم في المخاطر الخاصة بالنمو المعرفي المترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية تم استخدام اختبار "ت" للفرق بين متوسطين، وقد تبين من نتائج جدول (6) أن المتوسط الحسابي لرأي المبحوثين من الحضر في هذه المخاطر بلغ 14.06 درجة، مقابل 16.33 درجة للمبحوثين من الريف، وبلغت قيمة "ت" المحسوبة -3.29 وهي معنوية عند المستوى الاحتمالي 0.01 مما يعني وجود فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف وهذا الفرق لصالح المبحوثين من الريف.

وبناءً على هذه النتيجة فإنه يمكن رفض الفرض الإحصائي السابع والقائل "بعدم وجود فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق برأيهم في المخاطر الخاصة بالنمو المعرفي والمترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية". وإمكانية قبول الفرض البحثي البديل والقائل بوجود فرق معنوي.

6- المخاطر الاجتماعية:

جدول (11) المتوسط المرجح لرأى المبحوثين من الحضر والريف فى مخاطر الألعاب الإلكترونية على الجوانب الاجتماعية

م	المخاطر الاجتماعية	حضر		ريف	
		المتوسط المرجح	الترتيب	المتوسط المرجح	الترتيب
1	تؤدى إلى العزلة والاغتراب والانغلاق الاجتماعي التام	2.11	1	2.25	1
2	اكتساب السلوك العدواني وتشجيع العنف	1.78	4	2.08	3
3	الانسحاب من مظاهر الحياة الاجتماعية بشكل عام	1.86	3	2.11	2
4	معادة المجتمع بكل طوائفه وأفراده	1.65	9	1.91	9
5	تعمل على هدم منظومة القيم المجتمعية	1.67	8	1.98	6
6	استباحة الدماء والتدمير والحرق واعتياد مشاهدتها	1.61	13	1.90	10
7	أثارة الفزع والرعب والترويع	1.72	5	1.81	14
8	اعتياد استخدام الأسلحة بأنواعها	1.70	7	1.93	8
9	اعتياد إهدار الوقت دون فائدة	1.92	2	2.06	4
10	الشعور بالسعادة عندما تقتل أكبر عدد من الخصوم باللعبة	1.72	6	2.01	5
11	اعتياد التهديد اللفظي و بالضرب	1.62	11	1.97	7
12	اعتياد تعذيب الإنسان والحيوان	1.64	10	1.85	11
13	اعتياد التمثيل بالجثث	1.62	12	1.78	16
14	اعتياد محاولة السرقة	1.54	14	1.82	13
15	تعميق الطبقية بين الشباب مما قد تؤدى الى صراع أسري	1.53	15	1.83	12
16	التعود على الكذب	1.47	16	1.81	15
المتوسط العام		1.7		1.94	

تشير النتائج جدول (11) إلى أن استجابات المبحوثين من الحضر والريف على المخاطر الاجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازلياً على النحو التالي وفقا للمتوسط المرجح، حيث جاء في مقدمتها أنها تؤدي إلى العزلة والاغتراب والانغلاق الاجتماعي التام، وذلك بمتوسط مرجح بلغ 2.11 درجة للمبحوثين

من الحضر، 2.25 درجة للمبحوثين من الريف، ثم إهدار الوقت بدون فائدة بمتوسط مرجح 1.92 درجة للمبحوثين من الحضر، ويحتل هذا الخطر المرتبة الرابعة لدى المبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.06 درجة وفي المرتبة الثالثة جاء الانسحاب من مظاهر الحياة الاجتماعية بشكل عام بمتوسط مرجح 1.86 درجة للمبحوثين من الحضر، ومحتلا المرتبة الثانية لدى المبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 2.11 درجة.

وفي المرتبة الرابعة جاء اكتساب السلوك العدواني وتشجيع العنف بمتوسط مرجح 1.78 درجة للمبحوثين من الحضر، وفي المرتبة الثالثة للمبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.08 درجة وفي المرتبة الخامسة جاء إثارة الفزع والرعب والترويع بمتوسط مرجح 1.72 درجة للمبحوثين من الحضر، ويأتي في المرتبة الرابعة عشر للمبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 1.81 درجة.

وتلى ذلك المخاطر التالية: الشعور بالسعادة عند قتل أكبر عدد من الخصوم في اللعبة، اعتياد استخدام الأسلحة بأنواعها، هدم منظومة القيم الاجتماعية، معاداة المجتمع بكل طوائفه وأفراده، اعتياد تعذيب الحيوان والإنسان، اعتياد التهديد اللفظي والجسدي، اعتياد التمثيل بالجثث، استباحة الدماء والتدمير والحرق، اعتياد محاولة السرقة.

وفي المرتبة الأخيرة جاء خطر التعود على الكذب وذلك بمتوسط مرجح بلغ 1.47 درجة للمبحوثين من الحضر، مقابل 1.81 درجة للمبحوثين من الريف.

وهذا ما أكدته نتائج دليل المقابلة حيث أكدوا على أن اللاعب يقوم ببناء شخصية وهمية، ويُنشئ علاقات مع لاعبين آخرين عبر الإنترنت من خلالها، ولا ينتهي هذا النوع من الإدمان بسرعة، وذلك لعدم وجود نهاية مُحددة للعبة، كما أن اللاعب قد يَستخدم هذه اللعبة كطريقة للهروب من الواقع بحيث يَشعر بأنه أكثر قبولاً في شخصيته الوهمية الموجودة بهذه اللعبة. كما أوضحوا أن من أهم علامات الإدمان على الألعاب الإلكترونية تَغيُر في السلوك، تَغيُر في المزاج، العُزلة الاجتماعية ، فُقدان الرغبة بالقيام بالأنشطة الممتعة الأُخرى، القلق أو الاكتئاب. تَدني الإنجاز في المدرسة أو العمل، صعوبة التحكُم بالوقت المُستهلك في اللعب.

-كما بلغ المتوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين في المخاطر الاجتماعية المرتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية 1.70 درجة للمبحوثين من الحضر، مقابل 1.94 درجة للمبحوثين من الريف، وهذا ما أكدته دراسة (برتيمه سميحه:2017) بعنوان(الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي) حيث توصلت الدراسة إلى أن هناك علاقة إيجابيه بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية وممارسته للعنف المادي داخل الوسط المدرسي، و هناك علاقه إيجابية بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية وممارسته للعنف الغير المادي داخل الوسط المدرسي من خلال عمل أو امتناع عن القيام بعمل وهذا وفق مقاييس مجتمعه ومعرفه علميه للضرر النفسي

ولاختبار معنوية الفروق بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق برأيهم في المخاطر الاجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية، تم استخدام اختبار "ت" وقد تبين من النتائج جدول (6) أن المتوسط الحسابي لرأي المبحوثين من الحضر في المخاطر الاجتماعية بلغ 27.16 درجة، وارتفع عنه المتوسط الحسابي لرأي المبحوثين من الريف وبلغ 31.09 درجة، كما بلغت قيمة "ت" المحسوبة -2.87 وهي معنوية عند المستوى الاحتمالي 0.01 مما يعني وجود فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق بالمخاطر الاجتماعية المترتبة على ممارستهم للألعاب الالكترونية.

وبناءً على هذه النتيجة فإنه يمكن رفض الفرض الإحصائي الثامن والقائل "بعدم وجود فرق معنوي بين المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق برأيهم في المخاطر الاجتماعية المرتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية" وإمكانية قبول الفرض البحثي البديل والقائل بوجود فرق معنوي بينهما.

سادساً: تصور مقترح للحد من مخاطر الألعاب الالكترونية:

يتضمن هذا التصور المقترح أدوار كل من الأسرة، والمدرسة، والمؤسسات الدينية، ووسائل الإعلام، وجماعة الرفاق من الحد من المخاطر المترتبة على ممارسة الشباب للألعاب الالكترونية، وجاءت النتائج الخاصة بدور كل منها على النحو التالي:

1- دور الأسرة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية:

جدول (12) المتوسط المرجح لرأى المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق بدور الأسرة في الحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية

م	دور الأسرة	حضر		ريف	
		المتوسط المرجح	الترتيب	المتوسط المرجح	الترتيب
1	تقوم بتوعية أبنائها من مخاطر الألعاب الإلكترونية	2.86	1	2.86	1
2	تقوم بترشيد أبنائها في استخدام الإنترنت	2.82	2	2.74	2
3	تنظم خُرجات مع أبنائها للعب والتنزه	2.8	3	2.65	4
4	تقوم بتثقيف أبنائها حول مضمون اللعبة التي يمارسونها	2.71	8	2.55	7
5	تشارك الأسرة أبنائها في اللعب	2.62	10	2.34	10
6	تحدد الأسرة لأبنائها وقت للعب	2.76	6	2.5	9
7	تساعد أبنائها على التفريق بين الواقع والخيال	2.8	4	2.67	3
8	تعلم أبنائها بأن عالم الألعاب لا يمثل عالم الواقع	2.76	7	2.57	6
9	مناقشة أبنائها بصفة مستمرة فيما يشاهدونه أو يلعبونه وإمدادهم بالمعلومات	2.78	5	2.63	5
10	تتيح الفرصة للأبناء للذهاب إلى النوادي والرحلات للعب تحت رعاية وتوجيه	2.67	9	2.54	8
	المتوسط الإجمالي	2.76		2.65	

تبين من النتائج جدول (12) أن استجابات المبحوثين من الحضر والريف على دور الأسرة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازلياً وفقا للمتوسط المرجح على النحو التالي: حيث جاء في مقدمتها قيامها بتوعية أبنائها بمخاطر الألعاب الالكترونية وذلك بمتوسط مرجح 2.86 درجة من ثلاث درجات لكل من المبحوثين بالحضر والريف.

وفي المرتبة الثانية جاء مقترح قيامها بترشيد أبنائها في استخدام الإنترنت بمتوسط مرجح 2.82 درجة للمبحوثين من الحضر مقابل 2.74 درجة للمبحوثين من الريف.

وفي المرتبة الثالثة جاء مقترح تنظيم خرجات مع الأبناء للعب والتنزه بمتوسط مرجح 2.80 درجة للمبحوثين من الحضر، ويحتل هذا المقترح المرتبة الرابعة للمبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 2.65 درجة.

وفي المرتبة الرابعة جاء مقترح مساعدة الأبناء في التفريق بين الواقع والخيال بمتوسط مرجح 2.80 درجة للمبحوثين من الحضر، ويحتل هذا المقترح المرتبة الثالثة للمبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.67 درجة.

وفي المرتبة الخامسة جاء مقترح مناقشة الأبناء بصفة مستمرة فيما يشاهدونه أو يلعبونه بمتوسط مرجح 2.78 درجة للمبحوثين من الحضر، 2.63 درجة للمبحوثين من الريف.

وتلى ذلك مقترح تحدد الأسرة لأبنائها وقت للعب بمتوسط مرجح بلغ 2.76 للمبحوثين من الحضر، ويحتل هذا المقترح المرتبة التاسعة للمبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.50 درجة.

وفي المرتبة السابعة جاء مقترح تعلم أبنائها أن عالم الألعاب لا يمثل عالم الواقع بمتوسط مرجح 2.76 درجة للمبحوثين من الحضر، مقابل 2.57 درجة للمبحوثين من الريف.

وتلى ذلك مقترحات تقوم بتثقيف أبنائها حول مضمون اللعبة، تتيح الفرصة للأبناء الذهاب إلى النوادي والرحلات، تشارك الأسرة أبنائها في اللعب.

كما بلغ المتوسط المرجح لإجمالي مقترحات المبحوثين فيما يتعلق بدور الأسرة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية 2.76 درجة للمبحوثين من الحضر، مقابل 2.60 درجة للمبحوثين من الريف.

وعلى هذا يتضح تعدد وتنوع الأدوار التي يمكن للأسرة القيام بها من أجل مواجهة المخاطر الناتجة عن الألعاب الالكترونية لعل من أهم هذه الأدوار التوعية والنصح والمتابعة وترشيد استخدام الأبناء للإنترنت وللألعاب الإلكترونية، وهذا ما أكدته دراسة سميحه محمد على عطية :2019بعنوان " برنامج قائم على الإرشاد بالواقع لعينة من أولياء الأمور الأطفال في الروضة للتوعية بآثار ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك أطفالهم حيث توصلت إلى أنه لا بد إعداد برنامج إرشادي قائم على الأسس النظرية

والفنيات التطبيقية للإرشاد والعلاج بالواقع ،لزيادة وعي الأمهات في مراقبة أطفالهن أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، و فعالية البرنامج الإرشادي في زيادة وعى الأمهات في مراقبة أطفالهن أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية. وتنبع أهمية هذه الدراسة من كونها تبحث في توعية الأمهات بإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية تكمن الأهمية النظرية للدراسة في توفير قدر من المعلومات والبيانات العلمية لأولياء الأمور والمهتمين بمرحلة الطفولة فيما يختص ببعض المخاطر الناجمة من الممارسة المفرطة للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال..

وهذا ما أشارت اليه نظرية مجتمع المخاطر والتي أكدت على أن التطور التكنولوجي الهائل في جميع جوانب الحياة الاجتماعية والثقافية والفكرية دليل على فتح أفاق وتطلعات مستقبلية جديدة مما ساهم في تحويل العالم إلى قرية صغيرة دون اعتبار للحواجز الزمنية والجغرافية، كما نتج عن هذا التطور اختراع وسائل تكنولوجية جديدة لم تكن معروفة من قبل كالكمبيوتر والهواتف الذكية التي زاد انتشارها في السنوات الأخيرة في المجتمعات، فالألعاب الإلكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومدمرة بهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية ، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص الشخصية المفروضة عليه ، كما تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب اللاعب من الخيال والواقع إلى محاولة تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية ، فإن جيل الشباب يعيش في خطر الألعاب الإلكترونية أكثر من أن يثبت على فوائدها ، فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، وعليه فلابد من نشر الوعى بمخاطر الألعاب الإلكترونية داخل كل الأسر المصرية.

2- <u>دور المدرسة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية</u>:

جدول (13) المتوسط المرجح لرأى المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق بدور المدرسة في الحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

م	دور المدرسة	حضر		ريف	
		المتوسط	الترتيب	المتوسط	الترتيب

		المرجح		المرجح	
1	تقوم بمشاركة الشباب في تنظيم المسابقات	2.73	2	2.65	1
2	تقوم بتوعية الشباب بمخاطر الألعاب	2.69	3	2.65	2
3	تشجيع الشباب على المشاركة في النوادي تحت رعاية وتوجيه	2.66	5	2.61	5
4	تكسب الشباب معايير وقيم مجتمعهم في مختلف مراحل التعليم	2.68	4	2.58	6
5	تنمية روح الجماعية في أداء العمل وتعلم التعاون وتحمل المسئولية	2.66	6	2.65	3
6	تعلم الشباب الحقوق والواجبات والانضباط وتنمية روح المنافسة	2.75	1	2.65	4
	المتوسط الإجمالي	2.70			

تشير النتائج جدول (13) إلى أن استجابات المبحوثين فيما يتعلق بدور المدرسة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازلياً وفقا للمتوسط المرجح على النحو التالي: حيث جاء في مقدمتها تعلم الشباب الحقوق والواجبات والانضباط وتنمية روح المنافسة وذلك بمتوسط مرجح 2.75 درجة للمبحوثين من الحضر، وليحتل هذا المقترح المرتبة الرابعة لدى المبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.65 درجة.

وفي المرتبة الثانية جاء مقترح تقوم المدرسة بمشاركة الشباب في تنظيم المسابقات بمتوسط مرجح 2.73 درجة للمبحوثين من الحضر، ويحتل هذا المقترح المرتبة الأولى للمبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 2.65 درجة.

وفي المرتبة الثالثة جاء مقترح تقوم المدرسة بتوعية الشباب بمخاطر الألعاب الالكترونية بمتوسط مرجح 2.69 درجة، ويأتي في المرتبة الثانية للمبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.65 درجة.

وفي المرتبة الرابعة جاء مقترح تكسب الشباب معايير وقيم مجتمعهم في مختلف مراحل التعليم بمتوسط مرجح 2.68 درجة للمبحوثين من الحضر، و2.58 درجة للمبحوثين من الريف.

وفي المرتبة الخامسة جاء مقترح تشجيع الشباب المشاركة في النوادي تحت رعاية وتوجيه المدرسة بمتوسط مرجح 2.66 درجة للمبحوثين من الحضر، مقابل 2.61 درجة للمبحوثين من الريف.

وفي المرتبة الأخيرة جاء مقترح تنمية روح الجماعية في أداء العمل وتحمل المسئولية بمتوسط مرجح 2.66 درجة للمبحوثين من الحضر، مقابل 2.65 درجة للمبحوثين من الريف.

كما بلغ المتوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين في مقترحاتهم لدور المدرسة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية 2.70 درجة للمبحوثين من الحضر، مقابل 2.63 للمبحوثين من الريف.

وعليه يتضح تعدد مقترحات المبحوثين فيما يتعلق بدور المدرسة للحد من مخاطر الألعاب الالكترونية، ومنها ما يركز على الدور التعليمي والتوجيهي، ومنها ما يركز على تيسير وتسهيل انضمام الشباب في النوادي وتنظيم المسابقات التي تستوعب بعض أوقاتهم في أعمال مفيدة بدلا من تضييع الوقت في العاب مدمرة.

2- دور المؤسسات الدينية:

جدول (14) إلى أن استجابات المبحوثين على دور المؤسسات الدينية في الحد من الألعاب الإلكترونية.

م	دور المؤسسات الدينية	حضر		ريف	
		المتوسط المرجح	الترتيب	المتوسط المرجح	الترتيب
1	تثقيف الشباب بالقضايا الدينية والتشاور حولها	2.79	2	2.74	2
2	إيصال القيم الروحية النبيلة إلى جيل الشباب	2.72	4	2.65	4
3	غرس المبادئ الإسلامية في نفوس الشباب	2.73	3	2.66	3

4	توعية الشباب بمخاطر وسائل الإعلام والألعاب الإلكترونية	2.8	1	2.78	1
	المتوسط الإجمالي	2.76		2.71	

تبين من النتائج جدول (14) إلى أن استجابات المبحوثين على دور المؤسسات الدينية في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازلياً وفقا للمتوسط المرجح على النحو التالي: حيث جاء في مقدمتها توعية الشباب بمخاطر الألعاب الالكترونية بمتوسط مرجح 2.80 درجة للمبحوثين من الحضر، مقابل 2.78 درجة للمبحوثين من الريف.

وفي المرتبة الثانية جاء مقترح تثقيف الشباب بالقضايا الدينية والتشاور حولها بمتوسط مرجح 2.79 درجة للمبحوثين من الحضر مقابل 2.74 درجة للمبحوثين من الريف.

جدول (14) المتوسط المرجح لرأى المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق بدور المؤسسات الدينية في الحد من مخاطر وفي المرتبة الثالثة جاء مقترح غرس المبادئ الإسلامية في نفوس الشباب بمتوسط مرجح 2.73 درجة للمبحوثين من الحضر، مقابل 2.66 درجة للمبحوثين من الريف.

وفي المرتبة الأخيرة جاء مقترح إيصال القيم الروحية النبيلة إلى جيل الشباب بمتوسط مرجح 2.72 درجة للمبحوثين من الحضر، مقابل 2.65 درجة للمبحوثين من الريف.

كما بلغ المتوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين في دور المؤسسات الدينية في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية 2.76 درجة من ثلاث درجات للمبحوثين بالحضر، مقابل 2.71 درجة للمبحوثين من الريف، وهو ما يعكس ارتفاع رأي المبحوثين فيما يتعلق بدور المؤسسات الدينية في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية، وقد يرجع ذلك إلى أهمية قيامها بهذا الدور لما تتمتع به من مصداقية وقوة تأثير على أفراد المجتمع.

4- دور وسائل الإعلام:

جدول (15) المتوسط المرجح لرأى المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق بدور وسائل الإعلام في الحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية

م	دور وسائل الإعلام	حضر	ريف

		المتوسط المرجح	الترتيب	المتوسط المرجح	الترتيب
1	تقديم برامج توعية بمخاطر الألعاب	2.78	1	2.65	1
2	التركيز على البرامج التي تستهدف البناء الفكري والثقافي للشباب	2.67	3	2.58	6
3	نشر ثقافة السلام والحوار واحترام الأخرين	2.75	2	2.59	5
4	توضيح حرمة الدماء والأموال	2.58	6	2.65	2
5	توعية الشباب بأهمية التمسك بهويتهم الثقافية	2.62	4	2.61	3
6	تصميم ألعاب الكترونية من قبل تربويين مختصين في هذ المجال لتلافي السلبيات الموجودة في الألعاب	2.59	5	2.60	4
	المتوسط الإجمالي	2.66		2.61	

تبين من النتائج جدول (15) إلى أن استجابات المبحوثين عن دور وسائل الإعلام في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازلياً وفقا للمتوسط المرجح على النحو التالي: حيث جاء في مقدمتها تقديمها لبرامج توعية بمخاطر الألعاب الالكترونية بمتوسط مرجح 2.76 درجة للمبحوثين من الحضر مقابل 2.65 درجة للمبحوثين من الريف، وفي المرتبة الثانية جاء مقترح نشر ثقافة السلام والحوار واحترام الآخرين بمتوسط مرجح 2.75 درجة للمبحوثين من الحضر، في حين جاء في المرتبة الخامسة لدى المبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.59 درجة.

وفي المرتبة الثالثة جاء مقترح التركيز بالبرامج التي تستهدف البناء الفكري والثقافي للشباب بمتوسط مرجح 2.67 درجة للمبحوثين من الحضر، في حين جاء هذا المقترح في المرتبة السادسة للمبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 2.58 درجة.

وتلى ذلك مقترحات توعية الشباب بأهمية التمسك بهويتهم الثقافية، تصميم ألعاب الالكترونية من جانب تربويين متخصصين، التركيز على حرمة الدماء والأعراض.

كما بلغ متوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين في دور وسائل الإعلام في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية 2.66 درجة للمبحوثين من الحضر، مقابل 2.61 درجة للمبحوثين من الريف.

مما يعني ارتفاع رأي المبحوثين فيما يتعلق بدور وسائل الإعلام في الحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية، وذالك عن طريق حملات التوعية من خلال وسائل الإعلام ووسائل التواصل الاجتماعي.

فنجد على سبيل المثال أن الصين تفرض أقصى قيود في العالم على ألعاب الفيديو، فقد تبنت السلطات قواعد جديدة من أجل "الحماية الفعالة للصحة البدنية والعقلية للقصر"، حيث يُسمح للأطفال دون سن 18 عامًا بلعب الألعاب عبر الإنترنت فقط بين الساعة 8 مساءً و 9 مساءً أيام الجمعة والسبت والأحد والعطلات الرسمية. وتعد هذه القواعد هي الأكثر تقييدًا في العالم، وتؤثر على عشرات الملايين من الأشخاص؛ حيث يُعتقد أن حوالي ثلثي الأطفال الصينيين يلعبون الألعاب عبر الإنترنت بانتظام، ولكن الفكرة ليست جديدة، فالصين قلقة بشأن إدمان ألعاب الفيديو.

ويتطلب "نظام مكافحة الإدمان" في الصين من اللاعبين استخدام أسمائهم الحقيقية ورقم هوية صادر عن الحكومة للعب على الإنترنت وإخراجهم من اللعبة عند انتهاء الوقت المخصص لهم، وهناك وعود بمراقبة أكثر صرامة، وتختبر شركة Tencent، أكبر شركة لألعاب الفيديو في الصين، برامج التعرف على الوجه لضمان عدم تمكن اللاعبين المحترفين من استخدام أوراق اعتماد الآخرين، وبعد الإعلان عن القواعد الجديدة، تراجعت أسهم Tencent و NetEase المنافسة قليلًا، وقد تكون العواقب أكثر إيلامًا على المدى الطويل.

5- دور جماعة الرفاق :

جدول (16) المتوسط المرجح لرأى المبحوثين من الحضر والريف فيما يتعلق بدور جماعة الرفاق في الحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية

م	دور جماعة الرفاق	حضر		ريف	
		المتوسط	الترتيب	المتوسط	الترتيب

		المرجح		المرجح	
1	تدعيم القيم وغرسها لدى الجماعة عن طريق الأخذ والعطاء	2.63	3	2.67	1
2	تنمية روح الولاء والانتماء للجماعة	2.66	2	2.61	3
3	تصحيح التطرف أو الانحراف في السلوك	2.74	1	2.63	2
	المتوسط الإجمالي	2.68		2.64	

تبين من النتائج جدول (16) إلى أن استجابات المبحوثين من الحضر والريف على دور جماعة الرفاق في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازلياً وفقا للمتوسط المرجح على النحو التالي: حيث جاء في مقدمتها تصحيح التطرف أو الانحراف في السلوك وذلك بمتوسط مرجح بلغ 2.74 درجة للمبحوثين من الحضر، مقابل 2.63 درجة للمبحوثين من الريف. وفي المرتبة الثانية جاء تنمية روح الولاء والانتماء للجماعة بمتوسط مرجح 2.66 درجة للمبحوثين من الحضر مقابل 2.61 درجة للمبحوثين من الريف.

وفي المرتبة الأخيرة جاء تدعيم القيم وغرسها لدى الجماعة بمتوسط مرجح 2.63 درجة للمبحوثين من الحضر، في حين جاء هذا المقترح في المرتبة الأولى للمبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح بلغ 2.67 درجة.

كما بلغ المتوسط المرجح لإجمالي رأي المبحوثين من الحضر في دور جماعة الرفاق في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية 2.68 درجة، مقابل 2.64 درجة للمبحوثين من الريف. وهو ما يعني ارتفاع رأي المبحوثين في دور جماعة الرفاق في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية،، لأن جماعة الرفاق هي الأساس إما في الإفراط في ممارسة الألعاب الالكترونية وزيادة المخاطر الناتجة عنها، أو ناضجة فكريا ورشيدة في ممارسة هذه الألعاب وبالتالي تحد من المخاطر الناتجة عنها.

ثامنا:-توصلت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها:-

1- ما يقرب من ثلثي المبحوثين 65% بالريف الأصدقاء هم مصدر معرفتهم بالألعاب الإلكترونية مقابل 45% من الحضر.

2- تبين أن غالبية المبحوثين مصدر حصولهم على الألعاب الإلكترونية سواء بالحضر أو الريف هو تحميلها من الأنترنت وبلغت على الترتيب 61%، 78%،

3-تبين من النتائج أن نصف المبحوثين 50% من الريف يستخدمون الحاسب الآلي في الألعاب الإلكترونية مقابل 31% من الحضر.

4-أجاب ما يقرب من خمسي المبحوثين (38%) من الحضر ممارستهم للألعاب الإلكترونية يومياً وارتفعا عتها نسبة المبحوثين من الريف وبلغت 40%.

5-تبين أن ما يزيد عن خمسي المبحوثين (41%) من الحضر أنهم يقومون باللعب المتواصل حتى الانتهاء من اللعبة، وارتفعت عنهم نسبة المبحوثين الذين أجابوا بذلك وبلغت 54%،

6-تبين أن أعلى نسبة من المبحوثين بالحضر (48%) أجابوا أنهم يقلدون بطل اللعبة في الخصال والخلق، مقابل 24% من المبحوثين بالريف.

6- تعددت وتنوعت دوافع ممارسة المبحوثين من الشباب بالحضر والريف للألعاب الالكترونية، حيث جاء في مقدمة الدوافع لدى المبحوثين بكل من الحضر والريف السعي لتحقيق الفوز في اللعبة.

7- جاءت استجابات المبحوثين من الحضر والريف عن القيم المكتسبة من الألعاب الالكترونية في مقدمتها اكتساب لغات جديدة بمتوسط مرجح 2.55 درجة للمبحوثين من الحضر، في حين جاءت هذه القيمة في المرتبة السابقة لدى المبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 2.37 درجة

8- تبين أن المخاطر النفسية المترتبة بالألعاب الالكترونية على المبحوثين من الحضر والريف وفقا للمتوسط المرجح، حيث جاءت مقدمتها الشعور بالعصبية والنزعة العدوانية وذلك بمتوسط مرجح 1.97 درجة من ثلاث درجات للمبحوثين من الحضر، في حين جاء هذا الخطر في المرتبة الثانية لدى المبحوثين من الريف بمتوسط مرجح 2.18 درجة.

9- – تبين أن استجابات المبحوثين من الحضر والريف عن المخاطر الدينية المترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازليا على النحو التالي، حيث جاء

في مقدمتها تأخير الصلاة عن مواعيدها أو هجرها تماماً وذلك بمتوسط مرجح بلغ 1.87 درجة للمبحوثين من الحضر، 5.07 درجة للمبحوثين من الريف.

10- تبين أن استجابات المبحوثين من الحضر والريف على المخاطر الصحية المترتبة على الألعاب الالكترونية في مقدمتها ضعف الإبصار ومشاكل الرؤية وذلك لدى المبحوثين من الحضر والريف، وبلغ المتوسط الحسابي لهما على الترتيب 2.28 درجة، 2.38 درجة.

11- جاءت استجابات المبحوثين من الحضر والريف عن المخاطر الأكاديمية المترتبة على الألعاب الالكترونية في مقدمتها تأجيل أداء الواجبات الدراسية بمتوسط مرجح 2.24 درجة لدى المبحوثين من الحضر، في حين جاء هذا الخطر في المرتبة الرابعة لدى المبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.20 درجة.

12- تبين أن استجابات المبحوثين من الحضر والريف عن المخاطر الخاصة بالنمو المعرفي والمترتبة على الألعاب الالكترونية، جاء في مقدمتها الشعور بالملل بعد ممارسة اللعب وذلك لدى المبحوثين من الحضر والريف وبمتوسط مرجح بلغ 1.96، 2.20 درجة من ثلاث درجات على الترتيب.

13- تبين أن استجابات المبحوثين من الحضر والريف على المخاطر الاجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية جاءت مرتبة تنازلياً على النحو التالي وفقا للمتوسط المرجح، حيث جاء في مقدمتها أنها تؤدي إلى العزلة والاغتراب والانغلاق الاجتماعي التام، وذلك بمتوسط مرجح بلغ 2.11 درجة للمبحوثين من الحضر، 2.25 درجة للمبحوثين من الريف، ثم إهدار الوقت بدون فائدة بمتوسط مرجح 1.92 درجة للمبحوثين من الحضر.

14- جاءت استجابات المبحوثين من الحضر والريف على دور الأسرة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية في مقدمتها قيامها بتوعية أبنائها بمخاطر الألعاب الالكترونية وذلك بمتوسط مرجح 2.86 درجة من ثلاث درجات لكل من المبحوثين بالحضر والريف.

15- جاءت استجابات المبحوثين فيما يتعلق بدور المدرسة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية في مقدمتها تعلم الشباب الحقوق والواجبات والانضباط وتنمية روح المنافسة وذلك بمتوسط مرجح 2.75 درجة للمبحوثين من الحضر، وليحتل هذا المقترح المرتبة الرابعة لدى المبحوثين من الريف وبمتوسط مرجح 2.65 درجة.

16- جاءت استجابات المبحوثين على دور المؤسسات الدينية في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية في مقدمتها توعية الشباب بمخاطر الألعاب الالكترونية بمتوسط مرجح 2.80 درجة للمبحوثين من الحضر، مقابل 2.78 درجة للمبحوثين من الريف.

17- جاءت استجابات المبحوثين عن دور وسائل الإعلام في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية: في مقدمتها تقديمها لبرامج توعية بمخاطر الألعاب الالكترونية بمتوسط مرجح 2.76 درجة للمبحوثين من الحضر مقابل 2.65 درجة للمبحوثين من الريف.

18- جاءت استجابات المبحوثين من الحضر والريف على دور جماعة الرفاق في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية في مقدمتها تصحيح التطرف أو الانحراف في السلوك وذلك بمتوسط مرجح بلغ 2.74 درجة للمبحوثين من الحضر، مقابل 2.63 درجة للمبحوثين من الريف. وفي المرتبة الثانية جاء تنمية روح الولاء والانتماء للجماعة بمتوسط مرجح 2.66 درجة للمبحوثين من الحضر مقابل 2.61 درجة للمبحوثين من الريف.

تاسعا: توصيات ومقترحات الدارسة

1-ينبغى على الجهات المسؤولة القيام بعمل مراقبه على ما يطرح في الأسواق من ألعاب الالكترونية.

2- التأكيد على أهمية دور مؤسسات التنشئة الاجتماعية في التوعية بمخاطر الألعاب الالكترونية وكيف تمارس بصورة صحيحة، والتنبيه على ما فيها من محاذير.

3-القيام بتصميم ألعاب الإلكترونية يكون معيار الاتفاق فيها مع ثقافتنا وأخلاقنا وعدم التعارض مع مبادئ ديننا.

4-تبنى وزارات التربية والتعليم في العالم العربي بعضا من الألعاب الالكترونية التعليمية الجيدة وتضمينها في المناهج الدراسية.

5-عقد برامج لتوعوية أولياء الأمور بالمخاطر الأمنية لإدمان أبنائهم على ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية، مع الرقابة المستمرة على الأبناء ومعرفة ما يمارسونه من ألعاب.

6- وضع آليات مقترحة لتعزيز التنافسية الصناعية الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية الترويحية.

قائمة المراجع:

أولاً: المراجع العربية والرسائل العلمية:

1- حجازي، أحمد مجدي، 2006: ثقافة المخدرات لدى الشباب المصري، المركز القومي للبحوث الاجتماعية، القاهرة.

2- أ عبد الباسط، حمد عطا الله، د.ت: الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان دراسة فقهية مقارنة.

3- زايد، أحمد، 2006: سيكولوجية العلاقات بين الجماعات، عالم المعرفة، العدد 326 ، الكويت ، .

4- غانم ،حجاج، 2005: علم النفس التربوي تحليل نظري وسيكو متري لخمسة مقاييس في التربية العادية والخاصة ، عالم الكتاب ، القاهرة ،

5- – الحداد، سليم، د.ت: المعجم النقدي لعلم الاجتماع، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع، لبنان.

6- مطاوع، ضياء الدين محمد 2000: فعالية الألعاب الإلكترونية في تحصيل التلاميذ لمفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، رسالة الخليج العربي، العدد 21 .

7- على محمد، محمد،1985: الشباب العربي والتغير الاجتماعي، دار النهضة العربية للطباعة والنشر، ط1، م.

8- مها حسني الشحروري 2008،: الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها ، دار المسيرة ، عمان.

9- عبد العظيم، ناجي:مرشد،سعيد ،2006: تعديل السلوك العدواني للأطفال العاديين وذوي الاحتياجات الخاصة ، مكتبة زهراء الشرق .

10- سميحة، برتيمة ،2017:الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي ، قسم العلوم الاجتماعية ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة محمد خضر بسكرة ، .

11 قويدر ، مريم :2012: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، جامعة الجزائر ، .

12- مفلح، على سليمان، 2016: علاقة الألعاب الإلكترونية بكل من السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي، جامعة القدس المفتوحة- فلسطين.

13- مؤمن، أميره أحمد، 2017: العوامل النفسية والمجتمعية المسئولة عن ظاهره العنف، ماجستير، قسم الصحة النفسية بكلية التربية، جامعة المنصورة.

14- الدهشان، جمال علي خليل ، سويلم ، محمد غنيم ،2021: مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها: دراسة ميدانية، جامعة القاهرة - كلية الدراسات العليا للتربية، مج29, ع1،يناير

15- عبده محمد ،عبده إبراهيم ، 2019:أليات مقترحة لتعزيز تنافسية الصناعة الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه، المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة

الناشر: جامعة المنصورة - كلية التربية الرياضية، ع34، مارس.

16- عطيه ،سميحه محمد علي ،2019: برنامج قائم على الإرشاد بالواقع لعينة من أولياء الأمور الأطفال في الروضة للتوعية بآثار ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك أطفالهم ،مجلة دراسات الطفولة، جامعة عين شمس - كلية الدراسات العليا للطفولة ، مج22, ع84، سبتمبر. -

17- شحاته، غادة حامد : 2012، ثقافة العنف بالمناطق العشوائية ، دار الفكر العربي ، القاهرة ، ص 28 .

18-شاكر مجيد، سوسن: 2012: العدوان، مفهومه ، نظرياته ، أشكاله ،الحوار المتمدن ، العدد 3702 .

19----سعيد مرشد، ناجي عبد العظيم، 2006: تعديل السلوك العدواني للأطفال العاديين وذوي الاحتياجات الخاصة، مكتبة زهراء الشرق، ص 27.

20-مشرى،أميره:2017، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الد ارسي للتلميذ الجزائري دارسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانة ،قسم العلوم الإنسانية ،ص5.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

19-Burs, A. (2013). A young people's perspective on computer game addiction Addiction Research and Theory, 21(5): PP: 365–375.

20-Oskenbaya, F., Tolegenova, A., Kalymbetova, E., Chung, C., Faizullina, A ,. &Jakupov, M. (2016). Psychological trauma as a reason for computer game addiction among adolescents. International Journal of Environmental & Science Education, 11,-2343-2353.,9
21-Bojikoba, E. (2014). Assessing the Prevalence of Gaming Computer Addiction at Younger Teenagers. Herald Mininskogo University, 3, PP: 1-6.
22-Akhtar, H., & Madhulika, V. (2014). Computer Addiction among Higher Secondary Students. Golden Research Thoughts, 4 (6), PP: 1-6.
23-Krogh, S., & Slentz, K. (2001). The Early Childhood Curriculum, New Jersey:Lawrence Erlbaum associates Inc., publishers.
24-Leng, E., & Baki, R. (2008). An Exploratory Study on the Reasons and Preferences of Six Malaysian Students on the Video Games Played. Journal of Environmental& Science Education, 3 (1), 19 – 25.
25-Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals.Cambridge, MA: MIT Press. -American psychological l Association, Washington, violence and youth u.s.a, D.c., 1991
26-Gentilea, Douglas A.Lynchburg, poul j.Linder, Jennifer, Ruh &walsha, David, A, 2004 the effects of violent video games aggressive habits on adolescent hostility aggressive, Behavior, and school performance, journal of adolescent, 27(2), 5-22
27-Uhlmanna, fries, Swanson, Jane,2004, exposure to violent video games increases automatic aggressiveness, journal of adoles cence, 27(2), 41-52)
28-American psychological l Association, Washington, violence and youth u.s.a,D.c.1991
29-Gentilea, Douglas A.Lynchburg, poul j.Linder, Jennifer, Ruh &walsha, David, A, 2004 the effects of violent video games aggressive habits on adolescent hostility aggressive, Behavior, and school performance, journal of adolescent, 27(2), 5-22
30-Bojikoba, E. (2014). Assessing the Prevalence of Gaming Computer Addiction at Younger Teenagers. Herald Mininskogo University, 3, PP: 1-6.
31- Griffiths, M., & Cole, H. (2007). Social Interactions in Massively Multiplayer OnlineRole-Playing Gamers. Cyber psychology & Behavior. 10 (4), PP: 575-583
32-Pepe, K. (2011). A Study on the Playing of Computer Games, Class Success and Attitudes of Parents to Primary School Students. Educational Research and Reviews,
6 (9) 657-663

مواقع من الإنترنت

https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%84%D8%B9%D8%A8%D8%A9_%D8%A5%D9%84%D9%83%D8%AA%D8%B1%D9%88%D9%86%D9%8A%D8%A9

-
https://mawdoo3.com/%D9%85%D8%A7_%D9%87%D9%88_%D8%AA%D8%B9%D8%B1%D9%8A%D9%81_%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8_%D8%A7%D9%84%D8%A5%D9%84%D9%83%D8%AA%D8%B1%D9%88%D9%86%D9%8A%D8%A92021/3/27