مجلة كلية الآداب بقنا (دورية أكاديمية علمية محكمة)

تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي لدى الطلاب: دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية

د. فيصل أحمد متولي محمد عبد الخالق

مدرس بقسم علم الاجتماع

كلية الآداب – جامعة كفر الشيخ

DOI: 10.21608/qarts.2021.88693.1177

مجلة كلية الآداب بقنا – جامعة جنوب الوادي – العدد ٥٣ (الجزء الأول) يوليو 2021

الترقيم الدولي الموحد للنسخة المطبوعة ISSN: 1110-614X

الترقيم الدولي الموحد للنسخة الإلكترونية ISSN: 1110-709X

موقع المجلة الإلكتروني: https://qarts.journals.ekb.eg

تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي لدى الطلاب
دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية

إعداد

د. فيصل أحمد متولي محمد عبد الخالق

مدرس بقسم علم الاجتماع

كلية الآداب – جامعة كفر الشيخ

faysal.metwaly@gmail.com

الملخص باللغة العربية:

هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية، والكشف عن أنواع ألعاب العنف الإلكترونية المستخدمة، وتبيان أسباب ممارستهم لهذه الألعاب، وأيضًا إبراز الآثار المترتبة على ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي، بالإضافة إلى وضع رؤية مقترحة للحد من تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، كما استعانت باستمارة الاستبيان كأداة لجمع البيانات، وتم تطبيقها على عينة قوامها (٩٦) مفردة من طلاب المدارس الإعدادية التابعة لإدارة شرق كفر الشيخ التعليمية بواقع (٤٨) طالب وطالبة من كل مدرسة (مدرسة الشهيد أحمد سعد الديهي كأحد المدارس الحكومية، ومدرسة الشهيد مصطفى سمير بدوي الرسمية للغات كأحد المدارس الرسمية للغات)، وتوصلت نتائج الدراسة إلى عدة نتائج أبرزها: أن أبرز الآثار المترتبة على ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية ألعاب العنف الإلكترونية هي إهمال الطالب للواجبات المدرسية، يلي ذلك من أشاروا إلى عدم القدرة على التركيز، والتحصيل الدراسي، مما يؤثر على نتائجهم الدراسية بشكل سلبي، وبالتالي عدم تفوقهم الدراسي.

الكلمات المفتاحية: ألعاب العنف الإلكترونية، التفوق الدراسي، طلاب المرحلة الإعدادية.

أولًا: مقدمة:

شهد العالم خلال السنوات الأخيرة تطورًا كبيرًا في مجال التكنولوجيا الحديثة، وأصبح لها تأثير كبير على الفرد والمجتمع، ومن بين فئات المجتمع الأطفال بوصفهم الشريحة المهمة فيه. (هبة أحمد أبو القاسم وبخيتة محمد زين، ٢٠٢٠: ١٢٤)

وقد اعتاد أطفال الأجيال السابقة اللعب من خلال ألعاب مرتبطة ببذل قدرات ذهنية، أو حركية، أو بذلهما معًا، إلا أنه بعد التطور التكنولوجي، واختراع الحاسوب، وتوافره في كل مكان تطورت صناعة الألعاب الإلكترونية، وخصص كثير منها للأطفال، فتركوا أساليب اللعب التقليدية، واتجهوا للألعاب الإلكترونية، ولا تخلو ثقافة إنسانية، أو عصر من عصورها من ممارسة نوع من أنواع الألعاب التي تختلف في طبيعتها ودرجة خطورتها، وعدد لاعبيها، إلا أنها تتفق جميعًا على مبدأ واحد، وهو الإثارة، وإبراز القدرات الفردية، مما يدفع كل فرد من أفراد المجتمع تقريبًا إلى ممارسة نوع منها في مرحلة من مراحل عمره؛ رغبة في اكتشاف قدراته، وإثبات وجوده، أو التسلية ومشاركة الآخرين.(فاروق جعفر مرزوق، ٢٠١٧: ٥٠٥)

والأطفال هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية تنمو في محيط تقني ثقافي جديد قد ينافس الآباء والمربين في التنشئة الاجتماعية والتثقيف، وبذلك تحاول الدول المتقدمة خلق حاجات ترفيهية يوم بعد يوم، وما على بلداننا العربية إلا استهلاكها، فهم بشكل خاص يستهدفون فئة الأطفال لكونهم الفئة الأكثر تأثرًا بالمنتجات الثقافية والفكرية الترفيهية الغربية، ومن بين هذه الوسائل الترفيهية الحديثة التي لاقت رواجًا في السنوات الأخيرة الألعاب الإلكترونية المستندة إلى تكنولوجيا الحاسوب الرقمية.

(إنجي خيرت حمزة، ٢٠٢٠: ١٦٨٠).

أصبحت الألعاب الإلكترونية تحتل مكانة بارزة في مجتمعنا نتيجة لانتشارها الواسع ونموها الملحوظ، إضافة لسهولة استخدامها في جميع الأوقات، فأصبح أبناؤنا

يتفاعلون مع شاشاتها الإلكترونية باستمرار دون إدراك للمخاطر التي يمكن أن تسببها لهم. (عبير محمد الصبان وآخرون، ٢٠٢١: ١٩٣).

ونتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية في هذا العصر وتنوعها، ظهرت على الأطفال سلوكيات عنيفة، وتدنت مستوياتهم الدراسية، وأصبحت بأيديهم طوال الوقت حتى أصبحت شغلهم الشاغل، خاصة أنه لا توجد رقابة على هذه الألعاب التي يلعبون بها طوال الوقت، وأن وجدت فهي ضعيفة، وكذلك الإهمال من قبل أولياء الأمور، وعدم متابعتهم لأطفالهم ورؤية محتوى هذه الألعاب، كل هذه الأسباب تؤثر تأثيرا سلبيا على شخصياتهم، وسلوكهم ووضعهم الاجتماعي، ومستواهم الدراسي. (عبد الرحمن سعد الشهري، ٢٠١٩: ٧٢).

إن ممارسة العنف في الألعاب الإلكترونية؛ لا يعاقب عليها، بل على العكس يكافأ "ممارس العنف" كأن (يحرز نقاطا، أو يربح نقاطا، أو ينتقل إلى مراحل أصعب ضمن اللعبة)، وبالتالي العواقب السابقة الذكر؛ غير واقعية للضحية.

(Jia-Kun Zheng and Qian Zhang, 2016: 1748-1749)

ومن المعروف أن تكرار السلوكيات يرسخ في ذاكرة الطفل، ويزيد من مهاراته، ليصبح تلقائيًا مستجيبًا لتعليمات تعلم عليها مستقبلًا، فضلًا عن أن تكرار السلوك بشكل كامل، وغير مجزأ، يرسخ أكثر في الذاكرة.

(Craig A Anderson and Wayne A Warburton, 2012: 71)

ومما لاشك فيه أن الارتباط القوي الذي جمع بين الأطفال على مختلف أعمارهم، والألعاب الإلكترونية، والذي أصبح جزء لا يتجزأ من ثقافة هذه الألفية، أدى بالعديد من الباحثين إلى البحث في مدى تأثير هذه الألعاب بأشكالها المختلفة عليهم، وعلى سلوكياتهم، سواء من الناحية المعرفية أو الانفعالية، وحتى الصحية كذلك، حيث يرى بعض الباحثين أن المشكلة تكمن في العنف الذي تنقله بعض الألعاب، حيث إنه يعتمد

الفوز فيها على قتل عدد من الأشخاص، أو الكائنات الحية في زمن معين، وهذا النوع من الألعاب سيؤدي لا محالة إلى انتشار دوافع العنف داخل لاعبيها، لاسيما صغار السن منهم، هذا إلى جانب قتل مشاعر الألفة والود بينهم، مع تراجع في الاهتمام بالواجبات المدرسية والاهتمام بالحفظ، والتعلم لديهم، وبالتالي تراجع في التحصيل الدراسي، والذي يؤثر على التفوق الدراسي للطلاب. (مهريدة خليدة وآخرون، ٢٠٢٠: ١٧٤ – ١٧٥)؛ لذا لا بد من الدور الرقابي للأسرة، وأيضًا دور المدرسة التوعوي فهي تقوم بدور تربوي لا يقل أهمية عن دورها التعليمي، حرصًا على حماية أطفالنا من المخاطر على دينهم، وصحتهم، وأخلاقهم، وتفوقهم الدراسي، فطفل اليوم هو مواطن المستقبل. (جميل حمداوي، ٢٠١٨: ٥٠ – ٥١)

وفيما يلي نستعرض للاستراتيجية البحثية، وتشمل مشكلة الدراسة، وأهميتها، وكذلك أهداف الدراسة، وتساؤلاتها بالإضافة إلى مفاهيم الدراسة:

ثانيًا: مشكلة الدراسة:

شهدت السنوات الأخيرة في العالم تطورًا هائلًا ومتسارعًا في التكنولوجيا عامة، والأجهزة الإلكترونية بوجه خاص، فأصبحت هذه الألعاب الإلكترونية توجد بشكل متزايد في حياة الأطفال والكبار، فلا يخلو أي بيت من هذه الأجهزة، وأصبحوا يقضون وقتًا طويلًا في ممارسة هذه الألعاب، وبجميع أصنافها وأشكالها بحرية تامة، وتساعد هذه الألعاب على إثراء حاجات الأفراد، وإشباع رغباتهم، وميولهم، وبقدر ما يستمتع طلاب المرحلة الإعدادية بهذه الألعاب، وما توفره لهم من متعة، إلا أننا نواجه الآن معضلة حقيقية تتحول بموجبها اللعبة الإلكترونية إلى أداة لتعميق الاغتراب والانطواء، ومن الملاحظ أن ألعاب العنف الإلكترونية كألعاب المغامرة، والقتال بعيدة كل البعد عن الواقع، ولا وجود لها على أرض الواقع، وأن زيادة استخدام طلاب المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية جعله ينعكس سلبًا على تفوقهم الدراسي، وذلك من خلال الكشف

عن ازدياد الإقبال على استخدام ألعاب العنف لإلكترونية، وما يترتب عليها من مشكلات اجتماعية، وأسرية، ودراسية، ومن خلال ما نصادفه في حياتنا اليومية من كثرة شكوى أولياء الأمور بأن أطفالهم يعانون من ضعف في مستواهم الدراسي، بسبب استخدام الألعاب الإلكترونية.

ومما لا شك فيه أن ألعاب العنف الإلكترونية لها جوانب سلبية تؤثر على الطلاب، حيث تنمي لديهم العنف، وحس الجريمة، وتجعلهم أسرى للخيال، والعالم الافتراضي، والابتعاد عن الواقع، كما تبعدهم أيضًا عن اكتساب المهارات الرئيسة للتعلم، خاصة في ظل انعدام الرقابة، وتشكل لديهم مواقف معينة نحو الحياة المحيطة بهم، مثل: علاقتهم بأسرهم وأصدقائهم، أو البيئة التي يعيشون فيها كما تؤثر على إنجاز واجباتهم المدرسية، وكذلك على التحصيل الدراسي لديهم جراء استخدامهم المفرط لهذه الألعاب.

وبناء على ما سبق يمكن تحديد مشكلة الدراسة الراهنة في محاولة إلقاء الضوء على تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية.

ثالثًا: أهمية الدراسة:

تنبع أهمية هذه الدراسة من عدة جوانب منها:

١-الأهمية النظرية:

أ- تبرز أهمية الدراسة من انتشار ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية لدى كثير من طلاب المرحلة الإعدادية، مما أدى إلى أهمية إبراز انعكاسات ممارستها على التفوق، والتحصيل الدراسي.

ب- الإسهام في التعامل مع مشكلة واقعية عصرية، وهي تعرض طلاب المرحلة الإعدادية للعديد من المخاطر الناتجة عن ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية.

ج- كما يستمد الموضوع أهميته من طبيعة فئة المرحلة العمرية للأطفال داخل المجتمع، فهذه الفئة طاقة بشرية مهمة ومؤثرة في كيان المجتمع، وتحتاج العناية والمحافظة عليها؛ لتأمين مستقبلها، ومستقبل المجتمع.

د- كما تتمثل أهميتها في اختصاصها على الأطفال في الصفوف الثلاثة بالمرحلة الإعدادية؛ نظرًا لأهمية هذه المرحلة، وتأثيرها على شخصية الطفل، وبوصفها الأساس لما يليها من مراحل عمرية.

٢- الأهمية التطبيقية:

أ- التوصل إلى بعض التوصيات التي تسهم في إرشاد أولياء الأمور إلى كيفية متابعة ألعاب أبنائهم الإلكترونية.

ب- فتح آفاق بحثية جديدة أمام الباحثين مستقبلا ترتبط بجانب أو أكثر من جوانب هذا الموضوع لم يتم معالجتها في هذه الدراسة، ومن ثم إثراء الجانب البحثي بالعديد من القضايا البحثية ذات الأهمية البالغة في حاضر المجتمع ومستقبله فيما يتعلق بهذا الموضوع.

٣- الأهمية المجتمعية:

تتمثل الأهمية المجتمعية في الإسهام في حماية كلٍ من المجتمع وأبنائه من المخاطر المترتبة على ألعاب العنف الإلكترونية التي يمارسونها، وما يترتب عليها من انحرافات، وخراب، وتدمير.

رابعًا: أهداف الدراسة، وتساؤلاتها:

يتمثل الهدف العام لهذه الدراسة في التعرف على تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية، وينبثق من هذا الهدف مجموعة من التساؤلات الفرعية وهي كالآتي:

١- ما واقع ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية؟

٢- ما أنواع ألعاب العنف الإلكترونية المستخدمة لدى طلاب المرحلة الإعدادية؟

٣- ما أسباب ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية لألعاب العنف الإلكترونية؟

٤- ما الآثار المترتبة على ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية؟

٥- ما الرؤية المقترحة للحد من تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية؟

خامسًا: مفاهيم الدراسة:

أ- ألعاب العنف الإلكترونية Cyber Violence Games:

- الألعاب Games:

وتعني كل ما يلعب به، مثل: الشطرنج، والنرد، والدمية، ونحوها، وهي تطلق على كلٍ من أدوات اللعب، ومجموعة القواعد المنظمة له، والنشاط الذي يتضمنه، والوقت الذي يستغرقه لتحقيق الغاية منه. (مجمع اللغة العربية، ٢٠١٠) (Merriam-Webster Collegiate Dictionary, 2009: 513)، كما تعرف بأنها أنواع من الأنشطة، أو الرياضات يتنافس فيها الناس، أو الفرق مع بعضهم بعضا. (Longman Group: 275)

- الألعاب الإلكترونية Electronic Games:

تعرف في المفهوم المعلوماتي بأنها برمجيات تحاكي واقعًا حقيقيًا، أو افتراضيًا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور، وتحريكها، وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان، والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم، والتسلية، والترفيه. (فاطمة السعدي همال، ٢٠١٨: ٢٩).

كما تعرف بأنها الألعاب المبرمجة بواسطة الحاسوب، وتتوافر بهيئة إلكترونية، وتعرض من خلال أنظمة الفيديو، وتشمل: ألعاب الحاسب، ألعاب الإنترنت، ألعاب الفيديو، ألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية.

(روان بنت عبدالله القحطاني، ٢٠٢٠: ٧٨٧)

ويرى آخر بأنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز ألعاب الفيديو، أو على شاشة الحاسوب ألعاب الحاسوب، التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين التآزر البصري الحركي، أو تحد للإمكانات العقلية.

(هبة أحمد أبو القاسم وبخيتة محمد زين، ٢٠٢٠: ١٢٦)

– العنف Violence:

يعنى الشدة، والقسوة، والأذى، واستخدام الضغط، أو القوة استخدامًا غير مشروع، أو غير مطابق للقانون من شأنه التأثير على إرادة فرد ما، ومن ثم فهو استخدام القوة لمهاجمة الآخرين، ومحاولة إيذائهم أو قتلهم. (مجمع اللغة العربية: ٤٣٧) (منير البعلبكي، ٢٠٠٧: ٣١) (أحمد زكي بدوي، ١٩٩٣: ٤٤١) (Longman Group: 743)

ويعرف بأنه سلوك عدواني موجه نحو الآخرين سواء كان الأذى جسديًا، أو نفسيًا، أو قد يوجه ضد البيئة الاجتماعية. (نظيمة حجازي، ٢٠١٧: ٢٥)

– ألعاب العنف الإلكترونية:

هي تلك الألعاب التي يتم عرضها على شاشات التلفاز أو على الحاسوب أو من خلال الألواح الإلكترونية أو من خلال الهواتف الذكية، التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي"، أو تحد للإمكانات العقلية للفرد. (على الصوالحة وآخرون، ٢٠١٦:١٨٣)

كما تعرف بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعب في نزاع مفتعل، وغالبًا ما يتم اللعب عن طريق شاشة التليفزيون، أو الحاسوب، أو من خلال الألواح الإلكترونية، والهواتف

الذكية، وهي تحتوي على مشاهد عنف تمتد من العنف اللفظي إلى العنف الجسدي؛ كالتعذيب، والقتل، وصور الدم. (يوسف حسن وعزام أمين، ٢٠١٩: ١٧٢)

أما التعريف الإجرائي لمفهوم ألعاب العنف الإلكترونية:

هي مجموعة الألعاب القتالية العنيفة التي يمارسها طلاب المرحلة الإعدادية عبر وسائل إلكترونية عديدة، من هاتف محمول، أو حاسب آلي، أو جهاز فيديو، أو مواقع الإنترنت، ويستخدمها الطلاب بكثافة فتحدث تغييرًا لديهم، وتؤثر على تحصيلهم وتفوقهم الدراسي.

ب- التفوق الدراسي Academic Excellence:

يعرف بأنه قدرة التلميذ على الأداء الجيد في المجال المدرسي مقارنة بزملائه، وتحصيله لأعلى معدل في إجابة الامتحانات الشهرية التي تبرز خلال نتائج التقويم، أو الامتحانات الفصلية التي تبرز أثناء قيام بالاختبارات المدرسية مقارنة بزملائه.

(هناء برجي، ٢٠١٨: ١٤٥)

ويرى آخرون بأنه الإنجاز التحصيلي للطالب في مادة دراسية، أو التفوق في مهارة، أو مجموعة من المهارات، ويقدر بالدرجات طبقًا للاختبارات الموضوعية المقننة، أو غيرها من وسائل التقويم. (أحلام عقاب، ٢٠١٧: ٤٢)

تتبنى الدراسة تعريفا إجرائيا مؤداه أن التفوق الدراسي هو التحصيل، أو الإنجاز العلمي الذي يحققه طلاب المرحلة الإعدادية في دراستهم، ويعبر عن قدرتهم على إحراز تحصيل دراسي مقارنة بزملائهم، وذلك مرتبط بمدى قدرتهم على فهم الدروس واستيعابها، ويقدر هذا التفوق بالدرجات طبقًا للاختبارات المدرسية، أو غيرها من وسائل التقويم.

ج- طلاب المرحلة الإعدادية Preparatory Stage Students:

هم الطلاب الذين تمكنوا من النجاح في المرحلة الابتدائية وإتمامها، وأصبحوا طلابا في الصفوف: الأول، والثاني، والثالث، في المرحلة الإعدادية، وهي إحدى المراحل المهمة في حياتهم، وهم طلاب في مرحلة المراهقة المبكرة.

سادسًا: الدراسات السابقة:

نعرض فيما يلي لمجموعة من الدراسات المرجعية المرتبطة بالدراسة، وسوف نقسم الدراسات إلى محورين، يتم ترتيبهما من الأحدث إلى الأقدم وذلك على النحو التالي:

المحور الأول: الدراسات التي تناولت ألعاب العنف الإلكترونية:

أ–دراسة وفاء محمد على حسين (٢٠٢١) بعنوان: إدمان الألعاب الإلكترونية كمنبئ بالسلوك العدواني والوحدة النفسية لدى طلاب المرحلة الإعدادية.

هدفت الدراسة إلى معرفة مدى امكانية تنبؤ إدمان الألعاب الإلكترونية بكل من السلوك العدواني والوحدة النفسية لدى طلاب المرحلة الإعدادية بمحافظة السويس، واستخدمت المنهج الوصفي، وتكونت العينة من ٣٨٠ طالبا وطالبة في المرحلة الإعدادية بمحافظة السويس، وتم استخدام مقياس مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، ومقياس السلوك العدواني "إعداد/ آمال باظه"، ومقياس الوحدة النفسية.

وقد أسفرت نتائج الدراسة عن ارتفاع مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني والوحدة النفسية لدى طلاب المرحلة الاعدادية، وإمكانية التنبؤ بكل من السلوك العدواني والوحدة النفسية من مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية، ووجود فروق ذات دلالة احصائية في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني والوحدة النفسية لدى طلبة المرحلة الإعدادية تعزي لمتغير الجنس–الصف–نوع المدرسة لدي طلاب المرحلة الاعدادية.

ب–دراسة هند يحيى فاروق حسن (٢٠٢١) بعنوان: الألعاب التعليمية الإلكترونية القائمة على الإيماءات وأثرها في إتقان التعلم والقابلية للاستخدام لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

سعت الدراسة إلى معالجة الضعف في التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي في مادة الرياضيات من خلال استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية القائمة على الإيماءات، والكشف عن أثرها في إتقان التعلم، والقابلية لاستخدامها لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، واعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبي، والتصميم التجريبي ذو المجموعة الواحدة ذات التطبيق القبلي البعدي، وتم تطبيق الدراسة على مجموعة من تلاميذ الصف الثالث الابتدائي بمدرسة المنيا الرسمية للغات بمركز ومحافظة المنيا قوامها (٣٠) تلميذًا وتلميذة، وتمثلت أدوات القياس في اختبار تحصيلي معرفي لقياس الجانب المعرفي في مادة الرياضيات، وتحديدًا العمليات الحسابية الأساسية الآتية: (ترتيب الأعداد، العدد واللفظ، الجمع، الطرح، الضرب، القسمة)، إضافة إلى مقياس القابلية للاستخدام المكون من الأبعاد الآتية:(الهدف من الألعاب، الانطباع وسهولة الاستخدام، المحتوى، الإبحار والتفاعل، التصميم المرئي، مدى الاحتياج للألعاب التعليمية القائمة على الإيماءات) ، وتوصلت نتائج الدراسة إلى فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية القائمة على الإيماءات في تنمية الجانب المعرفي، والوصول بالتلاميذ إلى إتقان تعلم العمليات الحسابية، وزيادة القابلية لاستخدام هذه الألعاب لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

ج– دراسة عقيلة عيسو وإكرام بوشيربي (٢٠٢٠) بعنوان: العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة.

سعت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين العنف المدرسي، والإدمان على الألعاب الإلكترونية، وكذلك التعرف على الفروق في العنف المدرسي والإدمان على

الألعاب الإلكترونية بين الجنسين، بالإضافة إلى التعرف على مستوى العنف المدرسي، والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى عينة الدراسة. وقد اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي الارتباطي، وتمثلت أداة الدراسة في مقياس العنف المدرسي، حيث تم اختيار عينة عشوائية تتكون من ٢٣٣ تلميذًا وتلميذة؛ وذلك في متوسطتين موجودتين بحي دريوش بولاية البليدة، ومتوسطة محمد العيد آل خليفة، وأظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، كما أشارت النتائج وجود فروق بين الجنسين في العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة تعزى لمتغير الجنس، كما توجد فروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة تعزى لمتغير الجنس، وهي لصالح الذكور.

د- دراسة إبراهيم هلال العنزي (٢٠٢٠) بعنوان: التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية.

هدفت الدراسة إلى الكشف عن واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الشباب والعوامل الدافعة إلى ذلك، والعمل على رصد أهم الآثار السلبية المترتبة على إدمان الألعاب الإلكترونية، واعتمدت الدراسة على منهج المسح الاجتماعي من خلال العينة، وعلى الاستبيان الإلكتروني كأداة لجمع البيانات، وتمثلت عينة الدراسة في ٦٠٠ مفردة من طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية، ومثلت النظرية السلوكية مدخلا نظريا مفسرا للدراسة، ولقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج من أهمها: أن هناك حالة إدمان لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى فئة مرتفعة من الشباب، ومن أهم العوامل الدافعة إلى ذلك هو ما تحتويه تلك الألعاب من أساليب للتشويق والإثارة، وكذلك حالة العزلة التي يعيشها كثير من الشباب، وكشفت الدراسة أن هناك العديد من الآثار السلبية المترتبة على إدمان ممارسة تلك الألعاب، من أهمها الآثار الاجتماعية والأسرية التي تمثلت في حالة انعزال الأفراد عن الحياة الاجتماعية، وارتباطهم بالعالم الافتراضي الذي توفره لهم

الألعاب الإلكترونية، وكذلك التقصير في أداء الفروض الدينية، والإصابة ببعض المشكلات الصحية، وضعف التحصيل الدراسي، زيادة على اكتساب العديد من السلوكيات التي قد تمثل تهديدا لسلامة المجتمع وأمنه.

هـ-دراسة عبادة أحمد الخولي وآخرون (٢٠٢٠) بعنوان: علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الإعدادية.

سعت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية، والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الإعدادية، وكذلك تحديد الفروق بين (الذكور – الإناث) المدمنين للألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الإعدادية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وتكونت العينة من (٣٨٠) طالبًا وطالبة في المرحلة الإعدادية بمحافظة السويس، وتم استخدام مقياس مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، ومقياس السلوك العدواني، وقد أسفرت نتائج الدراسة عن وجود علاقة ارتباطية موجبة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الإعدادية، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني طبقًا لمتغير الجنس لصالح الذكور.

و- دراسة إيمان على محمد السيد (٢٠١٩) بعنوان: مدى إدراك المراهقين لتأثيرات الألعاب الإلكترونية عليهم مقارنة بذويهم من ممارسي الألعاب الإلكترونية (وذلك في إطار نظرية تأثير الشخص الثالث).

هدفت الدراسة إلى معرفة مدى إدراك المراهقين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لتأثيرات تلك الألعاب عليهم، وعلى ذويهم؛ وذلك في إطار تطبيق نظرية الشخص الثالث من خلال التعرف على مدى معدلات التعرض لديهم، ودوافع ذلك التعرض، وقد اعتمدت الدراسة على منهج المسح، كما اعتمدت على استمارة الاستبيان كأداة لجمع البيانات، وتكونت عينة الدراسة من عينة عمدية مكونة من ٤٠٠ مفردة من

طلاب المرحلة الإعدادية، والثانوية بالمدارس (الحكومية – خاصة – لغات)، بمحافظة القاهرة الكبرى: (القاهرة – الجيزة – القليوبية)، ممن تتراوح أعمارهم بين ١٢ – ١٨ عام ممن يمارسون الألعاب الإلكترونية، وقد أظهرت نتائج الدراسة إلى أن غالبية عينة الدراسة يتعرضون أحيانًا للألعاب الإلكترونية، وقد جاءت التسلية في مقدمة دوافع ممارسة المبحوثين للألعاب الإلكترونية، كما أشارت النتائج أن التأثيرات السلبية لتلك الألعاب يقع بشكل أكبر على الآخرين أكثر من ذاتهم أو أصدقائهم؛ مما يتسق بشكل عام مع الفرض الإدراكي للنظرية.

ز- دراسة (MeryemSelvi and Ayşe ÖztürkÇoşan, 2018) بعنوان: أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس ممالك الكائنات الحية.

هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس ممالك الكائنات الحية في تركيا، وتكون مجتمع الدراسة من ٦٨ طالبًا في الصف التاسع مجموعة الدراسة الخاصة، وأظهرت نتائج الدراسة أن الألعاب التعليمية تعزز تحصيل الطلاب، وتشكل أداة فعالة في توفير المعرفة الجيدة، وفي نطاق الدراسة تم الحصول على آراء طلاب المجموعة التجريبية حول استخدام الألعاب التعليمية في نهاية التنفيذ، التي كانت إيجابية بشكل عام، كما أوضحت النتائج أن الطلاب وجدوا أن الألعاب غنية بالمعلومات، ومسلية وتعزيزًا لتعلمهم، وذكروا أنها فعالة في تمكين الاحتفاظ بالمعرفة الجيدة، وتعزيز التعاون مع أقرانهم، وزيادة اهتمامهم ودوافعهم للتعلم.

ح- دراسة (Leonard ChiomaOnwukwe, *et al,* 2017) بعنوان: تأثير ألعاب الفيديو العنيفة، والأفلام العنيفة على السلوكيات العدوانية للأطفال في ولاية إيمو، نيجيريا.

سعت الدراسة إلى الكشف عن آثار ألعاب الفيديو العنيفة، والأفلام العنيفة على السلوكيات العدوانية للأطفال، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، كما اعتمدت

الدراسة على الاستبانة، حيث تكونت عينة الدراسة من ٤٨ طفلا من كل الجنسين ضمن الفئة العمرية من ٥ إلى ٧ سنوات، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج أبرزها: أن كلًا من ألعاب الفيديو العنيفة، والأفلام العنيفة لها تأثير كبير على السلوك العدواني للأطفال.

المحور الثاني: الدراسات التي تناولت التحصيل الدراسي:

أ- دراسة منير قهلوز وفاطمة عرقابي (٢٠٢٠) بعنوان: الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

سعت الدراسة إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي بهدف التعرف على طبيعة الأثر الذي يتركه لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وكذلك الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط التلاميذ، بالإضافة إلى محاولة الخروج بنتائج علمية من خلال الدراسة التطبيقية، وطرح توصيات كإسهام في إثراء الحلول العملية لظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية، وقد استخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وتمثلت الأداة المستخدمة في أداة الاستبيان، وشملت عينة الدراسة ٣٠ فردا من أولياء أمور التلاميذ حيث تم ملء الاستبيان من طرفهم، وتوصلت الدراسة إلى أن هناك تراجعًا في المستوى الدراسي لدى عينة الدراسة، وذلك راجع لكونهم يقضون معظم أوقات فراغهم في اللعب بدلا من الاهتمام بمراجعة الدروس؛ لذا فإنه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية، والتحصيل الدراسي.

ب- دراسة (KarzanWakil, *et al,* 2017) بعنوان: تأثير ألعاب الفيديو على معدلات الطلاب التحصيلية.

سعت الدراسة إلى الكشف عن تأثير ألعاب الفيديو على الإبداع والمعدلات التحصيلية لدى طلاب المرحلة الابتدائية، وقد استعانت الدراسة بالمنهج شبه التجريبي كمنهج للدراسة، كما استخدمت الاستبانة كأداة لجمع البيانات، وتكون مجتمع الدراسة من ١٠٠ طالب

وطالبة من طلاب المرحلة الابتدائية، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج أبرزها: أنه إذا لعب الطالب أقل من ثلاث ساعات، فإن معدله يتأثر بنسبة بسيطة جدا لكل ساعة لعب، أما إذا لعب الطالب أكثر من ثلاث ساعات فإن معدله سيتأثر بنسبة أكبر لكل ساعة لعب، وهذه النتيجة تساعد الطلاب على لعب ألعاب الفيديو بحذر؛ لأنه إن لعب ساعات قليلة، فلن يكون لها تأثير سلبي عليه، بل على العكس فإنه قد يفتح ذهنه وينشطه، لكن إن لعب لساعات طويلة فإن تأثير الألعاب سيكون سلبيًا على تحصيله الدراسي.

ج- دراسة (Mohammad Seifi, *et al*, 2015) بعنوان: تأثير ألعاب الكمبيوتر على تفكير الطلاب الناقد، والتحصيل العلمي.

هدفت الدراسة إلى استكشاف تأثير ألعاب الكمبيوتر على تفكير الطلاب الناقد والتحصيل العلمي في إيران، وتكونت عينة الدراسة من ٢٧٠ طالبة في مدرسة ثانوية في بلدة أنديمشك، حيث تم اختيارهن حسب الطريقة العنقودية متعددة المراحل، وقد كشفت نتائج الدراسة أن لعب ألعاب الكمبيوتر ليس له تأثير كبير على التفكير النقدي، وكان هناك تأثير كبير في لعب ألعاب الكمبيوتر على التحصيل العلمي للطلاب، كما أظهرت النتائج أن نوع لعبة الكمبيوتر ليس له تأثير كبير على الطلاب للتفكير النقدي، وتحصيلهم التعليمي.

د- دراسة (Claudia Sălceanu, 2014) بعنوان: تأثير ألعاب الكمبيوتر على تنمية الأطفال: دراسة استكشافية حول اتجاهات أولياء الأمور.

هدفت الدراسة إلى استكشاف مواقف أولياء الأمور فيما يتعلق بتأثير ألعاب الكمبيوتر على تطور أطفالهم في الجوانب التالية: الوقت الذي يقضونه في الكمبيوتر للعب، وأنواع الألعاب المفضلة، وطرائق الإشراف على الأطفال، وفوائد ألعاب الكمبيوتر، وعيوبها في تركيا، وتكون مجتمع الدراسة من أولياء الأمور قوامها (١٥) مفردة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن نصف المبحوثين من أولياء الأمور يسمحون

لأطفالهم بقضاء ١ – ٢ ساعات في ألعاب الكمبيوتر كل يوم، بينما يسمح ٢٨.٥٪ من ٣ إلى ٤ ساعات، وأكثر بألعاب الكمبيوتر كل يوم.

هـ- دراسة (Tsung-Yen Chuang and Wei-Fan Chen, 2009) بعنوان:

تأثير ألعاب الفيديو الحاسوبية على الأطفال: دراسة تجريبية.

سعت الدراسة إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال، وتكونت عينة الدراسة من مئة وثمانية أطفال من مدينة طايوان، واستخدمت الدراسة الاستبانة كأداة لجمع البيانات، وأظهرت نتائج الدراسة أن الألعاب الإلكترونية لا تطور من الأداء المدرسي للأطفال أو تحسنه، لكنها تساعدهم على حل المشكلات التي تواجههم في المدرسة من خلال إعطائهم مجموعة من الحلول المقترحة من خلال الألعاب، كما أشارت النتائج أيضًا أن قدرات الطفل الإدراكية، ومهارات التفكير الناقد تحسنت خلال اللعب بالألعاب الإلكترونية.

سابعًا: التوجه النظري للدراسة:

الموجه النظري يمثل أهمية بالغة في توجيه البحوث الاجتماعية؛ حيث يقدم خريطة علمية بحثية ذات منهجية واضحة المعالم توضح للباحث طريقه الصحيح في بحث القضية التي يريد طرحها، وتحقيقها علميا دون الغرق في متغيرات متعددة قد يضيع وقته وجهده دون الوصول لشيء، والنظرية تزودنا بالإطار التصوري للبحث كما أنها توجز وتصنف مشكلة البحث وتوجه الملاحظة، وتساعد في التفسير، والنظرية تضع البحث في سياق المناقشة العلمية. (عبد العزيز حسين يوسف، ٢٠١٥: ٤٧) (مهدي محمد القصاص، ٢٠١٤: ٣٢)

وقد استعانت الدراسة بالنظرية المعرفية Cognitive Theory كموجه نظري للدراسة:

مما لا شك فيه أن ألعاب العنف الإلكترونية تؤثر على تحصيل الطلاب الدراسي، ومن ثم يؤثر ذلك على أدائه، وتفوقه الدراسي، ومن ثم تعتمد الدراسة على النظرية المعرفية Cognitive Theory، حيث إن المعرفة هي مجموعة المعاني، والمعتقدات، والأحكام، والمفاهيم، والتصورات الفكرية التي تتكون لدى الإنسان نتيجة لمحاولات متكررة لفهم الظواهر، والأشياء المحيطة به. (أحمد زكي بدوي، ١٩٩٣: ٢٣٤)

والنظرية المعرفية تركز على أن الأسباب الرئيسة لاضطرابات الإنسان الانفعالية، والسلوكية ترجع إلى أفكاره الخاطئة، وأن مشكلة الإنسان هي نتاج لتعارض الأفكار، والاتجاهات، والمعاني مع الواقع؛ ولأن الواقع لا يمكن تغييره، فإن البديل هو تغيير هذه الأفكار وتعديلها، وهذه الاتجاهات بالإمداد بالمعارف العلمية السليمة، انطلاقا من أن الإنسان إما أنه يفتقد إلى المعرفة الصحية، أو لديه معارف مغلوطة، مما يجعله يتصرف بطريقة خاطئة. (هشام سيد عبد المجيد وآخرون، ٢٠٠٨: ١٥٧)

وأن الفكر هو المحدد الأساسي للعواطف، والدوافع والسلوك وهذا الفكر يتأثر بدوره بعوامل البيئة، والمجتمع، والعلاقات الإنسانية، والتجارب، والتراث الإنساني بصفة عامة، وأنه إذا تعدلت الفكرة تعدل الإدراك، وتعدل الإحساس، وتعدلت الدوافع، ومن ثم تعدل السلوك. (نعيم عبد الوهاب شلبي،٢٠١١: ٦٤) (ماهر أبو المعاطي وآخرون، ٢٠١٢: ٣٧٢)

ولقد أظهرت النظرية المعرفية الاهتمام بدراسة اللعب من خلال ما ورد بكتابات أهم علماء النظرية: بياجيه، وبرونر، وغيرهم.

تفسير جان بياجيه للعب:

عدّ بياجيه اللعب مظهرًا من مظاهر النمو العقلي حيث إنه تسلسل مع تطور العمليات العقلية لدى الطفل، ويرى أن اللعب أساس كل الأشكال العليا في الأنشطة

العقلية، فهو يعمل كقنطرة للمرور من الذكاء الحسي إلى ذكاء العمليات العقلية والمجردة، حيث التصقت نظريته في اللعب عن قرب بتفسيره لنمو الذكاء، وتضمن نظريته ثلاثة افتراضات أساسية هي: أن النمو العقلي يجري في تتابع يمكن أن يتقدم أو يتعرقل، ولكنه لا يمكن أن يتغير هو نفسه بالخبرة، وكذلك أن التتابع ليس مستمرًا، ولكنه مصنوع من عدد من المراحل يكون على كل منها أن يكتمل قبل أن تبدأ مرحلة الخطوة المعرفية التالية، ويسلم بياجيه بوجود عمليتين أساسيتين لكل نمو عضوي هما: المواءمة، والتمثل، أما المواءمة فتعنى تعديل فكرة سابقة موجودة في الذهن عن ذلك المثير، ويشير التمثل إلى تكوين فكرة جديدة عن المثير الذي يتعرض له الطفل لأول مرة. (أشرف سرج، ٢٠٠٩: ٣٤-٣٥)

وأكد بياجيه أهمية تحقيق التوازن، والتناسق بين العمليات العقلية، والظروف المحيطة بالإنسان، أي التوازن بين الاستيعاب والمواءمة، ولكن في حالة عدم وجود الاتزان تبدأ حدوث المشكلات. (محمد محمود الحيلة، ٢٠١٣: ٧٢).

تفسير برونر للعب: لقد اعتمد على مسلمة أساسية مؤداها أن كل الأنشطة العقلية في أي موقع من ميادين المعرفة هي واحدة، مهما تضخمت المعرفة أو تقلصت (عبد السميع سيد أحمد، ١٩٩٣: ٥٦)، ولقد أكد ما نادى به بياجيه قائلًا: اللعب هو العمل الجاد الذي يقوم به الإنسان لتحقيق نمو متكامل ومتوازن، وهو العمل الأهم للفرد منذ صغره لتطوير معارفه ومفاهيمه، وأداة النمو المعرفي لدى الفرد خاصة في الطفولة، وبناء شخصيته الاجتماعية المتكاملة في مختلف مراحل نموه، وتهتم هذه النظرية بمحتوى اللعب.(رندا محمد سيد أحمد، ٢٠٢٠: ٩٠١).

وفي هذه الدراسة فإن النظرية المعرفية توجه الباحث إلى رصد الواقع الذي تحدثه ألعاب العنف الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية، وانعكاس ذلك على تفوقهم الدراسي، فاللعب مطلب طبيعي لحياة الطلاب منذ طفولتهم، وحتى كبرهم، ولكن

عدم وجود توازن بين احتياجات الفرد الداخلية، وإدراكه لما حوله في الواقع يتسبب في ظهور المشكلات، ويجعله ينخرط في تقليد اللعبة واتباعها ومحاكاتها باستمرار على مدار يومه، أما الموائمة فتحقق فقط فائدة اللعب، وإشباع هذا الاحتياج وإعطاء نشاط وطاقة إيجابية للفرد والتعبير لاستكمال نشاطات حياته المعتادة أي هدفه ليس سوى اللعب.

وفيما يلي نعرض لمحاور البحث:

وتشمل عددا من الموضوعات والقضايا، وهي أنواع ألعاب العنف الإلكترونية، وكذلك أسباب ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية، بالإضافة إلى تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية.

أنواع ألعاب العنف الإلكترونية:

يلجأ كثير من الطلاب مع التطور التكنولوجي المستمر إلى ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية التي أصبحت تأخذ حيزًا كثيرًا من أوقاتهم وأثرت في سلوكهم وأخلاقهم، ومن ثم أثرت على تفوقها الدراسي، ومن أبرز هذه الألعاب هي:

لعبة ببجي Player unknown's Battle grounds (PUBG):

لعبة قتال تحوي خارطة وهمية بأسماء غير حقيقية مسقاة من فيلم ياباني صدر عام ١٩٩٩ للكاتب الياباني KoushunTakami، حيث جعل البشر في مواجهة بعضهم بعضا، أما بالنسبة للاسم جاء ارتجالًا أثناء تجربته للعبة Arma التي تعطيك الاسم الافتراضي Player One، لذا فإنه قام بتغيير كلمة One ليحل محلها كلمة Unknown في كل جولة يقل اللاعب ١٠٠ لاعب من أجل البقاء، ولضمان عدم اختباء اللاعبين فإن مصممي اللعبة ابتكروا طريقة لإجبار جميع اللاعبين على المواجهة وهو ما يعرف بـ "الزون"، وانتشرت بسبب الترويج لها عبر تويتر ويوتيوب.

وتُعد من الألعاب التي تسبب الإدمان بسبب إفرازات الدماغ، وكيمياء المخ، وأسباب إدمان لعبة ببجي هي أنها تشبه الواقع إلى حد كبير، والتواصل الصوتي بين اللاعبين، وأنها مجانية، وتلعب على الإنترنت، وأن لديك حساب على اللعبة، والمنافسة، بالإضافة إلى الهدايا العشوائية على شكل صناديق لتتصاعد في المستويات. (منال عبد الرحيم حسن، ٢٠١٩: ٤٦٢ – ٤٦٣).

١- لعبة الحوت الأزرق Blue Whale:

تعد لعبة الحوت الأزرق من أخطر الألعاب الإلكترونية الحالية في العالم، وقد ظهرت هذه اللعبة في روسيا في عام ٢٠١٣، وكانت محدودة الانتشار حتى عام ٢٠١٦ عندما انتشرت بين الشباب والمراهقين هناك على نطاق واسع، وبعد ذلك وقعت حالات انتحار تم ربطها باللعبة، وهو ما خلق حالة من الذعر في روسيا. (خالد صلاح حنفي محمود، ٢٠١٨: ٤٢)

واللعبة هي تطبيق يُحمل على أجهزة الهواتف الذكية، وتتكون من خمسين مهمة، تستهدف الأعمار بين ١٢ و١٦ سنة، يطلب من اللاعب في البداية نقش رمز (F57)، أو رسم الحوت الأزرق على يده بأداة حادة، وإرسال صورتها للمسؤول للتأكد، ثم يعطي أمرًا بالاستيقاظ في وقت مبكر عند الفجر، ليصل إليه فيديو مصحوب بموسيقى غريبة تضعه في حالة نفسية كئيبة، وتستمر المهمات التي تشمل مشاهدة أفلام رعب، والصعود إلى سطح المنزل، أو حافة الجسر بهدف التغلب على الخوف، ويطلب منه التسبب بجرح نفسه إلى أن يصل اليوم الخمسين الذي يطلب منه الانتحار إما بالقفز من النافذة، أو الطعن بسكين، ولا يسمح للمشتركين بالانسحاب من هذه اللعبة، وإن حاول أحدهم ذلك، فإن المسؤولين عن اللعبة يهددونه، ويبتزونه بالمعلومات التي أعطاهم إياها لمحاولة كسب الثقة، كأن يهددونه بقتل أفراد عائلته. (عمر عبد العزيز هلال، ٢٠١٩: ١١٣ – ١١٤).

٢-لعبة تحدي شارلي:

هي لعبة شعبية انتشرت من خلال مجموعة فيديوهات على شبكة الإنترنت في عام ٢٠١٥، وأسهم في انتشارها استهدافها لأطفال المدارس؛ حيث تعتمد في لعبها على اللوازم المدرسية وبالتحديد الورقة وأقلام الرصاص لدعوة شخصية أسطورية مزعومة ميتة تدعى "تشارلي"، ثم تصوير حركة قلم الرصاص مع الركض والصراخ، وقد تسببت في حدوث عدة حالات انتحار لأطفال، وشباب، وكذلك في حالات إغماء بينهم، حيث انتحر في ليبيا من عدة سنوات أكثر من (١٠) أشخاص، وقبلها تسببت في حدوث عدة حالات إغماء بين صفوف الطلاب في المؤسسات التربوية الجزائرية نتيجة استخدامهم لها. (خالد صلاح حنفي محمود، ٢٠١٨: ٤٤).

أسباب ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية:

هناك العديد من الأسباب التي تقف وراء إقبال طلاب الإعدادية على ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية يمكن حصرها في النقاط التالية:

اشتمالها على عدد من عوامل الجذب: حيث إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال والمراهقين بما توحيه لهم من معارك في الأدغال، أو غزو في الفضاء، أو توهمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ، مثل: قتال الديناصورات، وما إلى ذلك، بالإضافة إلى توظيفها للرسوم والألوان، والخيال، والمغامرة. (وسام سالم نايف، ٢٠١٥: ٩).

١-تتطلب التأمل، والتركيز: تتنوع أفكار الألعاب الإلكترونية وموضوعاتها، فأحيانًا تقدم اللعبة سباقًا للسيارات تتطلب من خلالها التركيز أثناء القيادة والعمل على تجنب الحواجز قدر المستطاع، أو تقدم ألعابًا للخيال العلمي في الفضاء، أو

شخصية بطل خارق على نمط "السوبرمان" يقارع الأشرار، ويتغلب على المصاعب.

٢- توفيرها عوالم وهمية افتراضية: توفر الألعاب الإلكترونية للأطفال والمراهقين عالمًا وهميًا افتراضيًا بعيدًا عن العالم اليومي الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان، ويمثل موقعًا ماديًا، وأحداثًا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، وذلك من خلال اندماجه ببطل معين، أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي.

٣- فيها محاكاة للأبطال: تشكل الألعاب الإلكترونية مجالًا يتقمص فيه الطفل شخصية بطل يتحرك، وينتقل، ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج في اللعبة مع أبطال اللعبة، كما أن التداخل والترابط بين وظائف أبطال اللعبة ومهامهم يسهمان في تعلق الأطفال والمراهقين بهذه اللعبة؛ وذلك من خلال تعرض الأبطال لعقبات كالألغام، والمتفجرات، والعوائق الطبيعية التي يتوخى على كل بطل التعامل معها. (لخضر سلامي، ٢٠١٥: ٨١)

٤- الحاجة إلى الراحة النفسية – الإدمان- التي توفرها الألعاب الإلكترونية للاعبين، لا سيما في مرحلة الإدمان؛ إذ إن حالة التبعية تجعل من هذه الألعاب "جرعة دواء" لإزالة القلق، والاكتئاب لدى الأطفال، مما يفرض الحاجة للجوء الطفل اللاعب إلى هذا النوع من المسكن. (فريال مهنا، ٢٠٠٢: ١٢٢-١٢٣).

تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية:

تعد الألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى، والتي أصبح لها دور مهم وكبير في حياة الطفل، وسلوكه، ومراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها، ومميزاتها، فأصبحوا يستخدمونها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية، أو السلوكية، أو البدنية، وهذا لا يقتصر على سن معينة للأطفال، بل يتعدى الأمر ليشمل فئة الشباب،

والمراهقين. وبالرغم من الفوائد العديدة لهذه الألعاب الإلكترونية من تفكير، وانتباه، وتركيز، إلا أن لها آثارا سلبية نتيجة الاستخدام المفرط لها كما يمكن أن تؤثر على التفوق الدراسي للطلاب خاصة في أوقات الدراسة، حيث نجدهم يمضون وقتًا طويلًا في اللعب، وبالمقابل إهمالهم لواجباتهم المدرسية خاصة في ظل غياب رقابة أولياء الأمور. (منال الأسود وفوزي لوحيدي، ٢٠١٩: ٥٣-٥٤).

إن ممارسة الأطفال لألعاب العنف الإلكترونية يمكن أن تُزيد عندهم من الأفكار والسلوكيات العدوانية، وهي أكثر ضررًا من أفلام العنف التليفزيونية أو السينمائية؛ لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها، وبين الطفل، وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها، فضلًا عن إشاعة الجنس والفاحشة بين الأطفال والمراهقين، وذلك من خلال انتشار الألعاب التي تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة، التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء، وقد يكون العنف في الألعاب الإلكترونية أكبر، ومفردات العنف أكثر، بل فيها تعمد لهذه المسألة، حتى يضمنوا تقبل الطفل لها، وأنها تؤثر على الأطفال تأثيرًا سلبيا؛ لأنها تمنعه من بناء علاقات مع الآخرين، وتؤثر على مستواه الدراسي.

(عادل عبد الجواد محمد، ٢٠٠٧: ٥٦)

وبهذا يقضي معظم الأطفال ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يؤثر سلبًا على تفوقهم الدراسي، وتحصيلهم العلمي، وذلك بسبب انشغالهم في عالم الألعاب الإلكترونية الذي يجعلهم يهملون دروسهم، وواجباتهم المدرسية، ويقل ميلهم للمطالعة وقراءة الكتب، ويزيد ضعفهم في التحصيل الدراسي، مما يخلق مجتمعًا أميًّا يفتقر للعقول البشرية، والعلماء، والمفكرين، ويصبح مجتمعًا مستهلكًا لا منتجًا.

ثامنًا: منهجية الدراسة:

أتى نمط البحث وصفيًا تحليليًا، مسعاه معرفة تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي لدى عينة من طلاب المرحلة الإعدادية بإدارة شرق كفر الشيخ التعليمية، وذلك من خلال قدرته على زيادة المعرفة بالمعلومات الضرورية، ومن ثم تحليل هذه المعلومات وتفسيرها للوصول إلى النتائج التي يمكن أن تسهم في تحقيق أهداف الدراسة.

كما اعتمد البحث في جمع البيانات على استمارة الاستبيان، حيث تم تصميم استمارة تحتوي على مجموعة من الأسئلة الخاصة بتحقيق أهداف البحث, تم توزيعها على عينة من طلاب المدارس الإعدادية التابعة لإدارة شرق كفر الشيخ التعليمية، حيث تم الاختيار عشوائيًا في مدرستين بالمرحلة الإعدادية، هما مدرسة الشهيد أحمد سعد الديهي كأحد المدارس الحكومية، ومدرسة الشهيد مصطفى سمير بدوى الرسمية للغات كأحد المدارس الرسمية للغات، وتم تطبيق الاستبيان على عينة مكونة من (٩٦) طالبا وطالبة بواقع (٤٨) مفردة من كل مدرسة، وتم اختيار عينة البحث بطريقة العينة العشوائية(عينة كرة الثلج) لطلاب المرحلة الإعدادية الذين يقومون بممارسة ألعاب العنف الإلكتروني بشكل منتظم، ويأتي صغر حجم العينة؛ وذلك لعدم حضور كثير من الطلاب؛ نظرًا لطبيعة الظروف التي فرضتها جائحة كورونا؛ وخوفًا من انتقال العدوي، مما اضطر الباحث إلى تقليل عدد الأسئلة في الاستمارة، واللجوء إلى طلب المساعدة من قبل بعض الأخصائيين في كلا المدرستين، وتمثلت أهم خصائص العينة: في أنهم ينتمون إلى إدارة تعليمية واحدة، وهي إدارة شرق كفر الشيخ التعليمية، كما أنهم في مرحلة واحدة وهي المرحلة الإعدادية، وقد راعي الباحث التنوع في مجتمع الدراسة (المدارس الحكومية، المدارس الرسمية للغات)، وأيضًا التنوع في متغير النوع

الاجتماعي، والصفوف الدراسية بالمرحلة الإعدادية حتى تكون عينة الدراسة ممثلة لمجتمع البحث، وقد تم تطبيق الدراسة الميدانية في الفترة من مارس، إلى نهاية شهر أبريل ٢٠٢١.

اختبارات الصدق والثبات:

تم التحقق من هذا النوع من الصدق من خلال عرض استمارة الاستبيان على عدد من المحكمين المتخصصين في علم الاجتماع؛ وذلك للحكم على مدى صلاحية الاستمارة لإجراء الدراسة، وتحقيق أهدافها، وتساؤلاتها، وتم إجراء بعض التعديلات على الاستمارات وفئاتها وفقًا لملاحظات السادة المحكمين، إذ أصبحت الاستمارات صالحة للتطبيق، وقد استخدم أسلوب إعادة الاختبار، حيث تم إجراء دراسة أولية على ١٠٪ من إجمالي عينة الدراسة الميدانية، ثم القيام بإعادة الاختبار عليهم مرة أخرى لقياس الثبات، وقد بلغ معامل الثبات ٩١.٥٪ مما يدل على وجود درجة اتساق عالية بين إجابات أفراد عينة الدراسة.

تحليل البيانات:

تم تفريغ البيانات من (٩٦) استمارة تم جمعها بهدف معالجتها إحصائيًا، وقد تم التحليل بالاستعانة ببرنامج البيانات الإحصائية إكسيل Microsoft excel في حساب التكرارات، والنسب المئوية.

تاسعا: عرض نتائج الدراسة الميدانية، وتحليلها:

ونعرض هنا نتائج الدراسة الميدانية التي جرت من خلال استمارة استبيان تم توزيعها على المبحوثين، وقد تم تقسيم النتائج وفقًا لأهداف الدراسة:

١- خصائص عينة الدراسة:

جدول رقم (١): توزيع أفراد العينة حسب النوع

النوع	ك	٪
ذكر	٦٧	٦٩.٨
أنثى	٢٩	٣٠.٢
المجموع	٩٦	١٠٠٪

تشير البيانات الواردة في الجدول السابق إلى خصائص عينة الدراسة من حيث النوع الاجتماعي، حيث كانت غالبية المبحوثين من الذكور، ونسبتهم ٦٩.٨٪، في حين كانت الإناث تمثل نسبة ٣٠.٢٪، ونستنتج مما سبق إلى أن الفئة الأكثر استخدامًا وإقبالًا على ألعاب العنف الإلكترونية هي فئة الذكور؛ وذلك لأن ميولهم يجعلهم أكثر اهتمامًا بهذه الألعاب من الإناث كون هذه الأخيرة تميل أكثر إلى إشباع احتياجاتها بأساليب أخرى كمشاهدة التليفزيون مثلًا.

وتتفق النتيجة السابقة مع نتيجة دراسة (عقيلة عيسو وإكرام بوشيربي، ٢٠٢٠) التي أوضحت بوجود فروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة تعزى لمتغير الجنس وهي لصالح الذكور.

جدول رقم (٢): توزيع أفراد العينة حسب الصف الدراسي

الصف الدراسي	النوع					
	ذكور	%	إناث	%	المجموع	%
الأول الإعدادي	٢٠	٢٩.٨	١٠	٣٤.٥	٣٠	٣١.٣
الثاني الإعدادي	٣٠	٤٤.٨	١٢	٤١.٤	٤٢	٤٣.٧
الثالث الإعدادي	١٧	٢٥.٤	٧	٢٤.١	٢٤	٢٥.٠
المجموع	٦٧	١٠٠٪	٢٩	١٠٠٪	٩٦	١٠٠٪

ومن بيانات الجدول فإن قيمة مربع كاي أو كا^{٢} (X^2) المحسوبة = ٠.٢٠٥ بدرجة حرية = ٢ في حين أن قيمة كا^{٢} الجدولية = ٥.٩٩ عند مستوي الدلالة ٠.٠٠٥. وبذلك نقبل فرض العدم بأنه توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا بين الصف الدراسي للمبحوثين وبين نوعهم.

حيث كشفت قراءة بيانات الجدول السابق إلى توزيع أفراد العينة حسب الصف الدراسي، حيث أفادت البيانات إلى أن أغلبية المبحوثين من الصف الثاني الإعدادي ونسبتهم ٤٣.٨٪، يليهم طلاب الصف الأول الإعدادي بنسبة ٣١.٣٪،

كانت نسبة الذكور (٤٤.٨٪)، في حين سجلت نسبة الاناث (٤١.٤٪)، ويأتي أخيرًا طلاب الصف الثالث الإعدادي من حيث وجودهم بالمدرسة بنسبة ٢٥٪، وجاءت نسبة الذكور (٢٥.٥٪)، في حين سجلت نسبة الاناث (٢٤.١٪)، ونستنتج مما سبق قلة أفراد العينة من طلاب الصف الثالث الإعدادي سواء كانوا ذكورا أو إناثا، حيث جاءت النسب متقاربة بين النوعين؛ وذلك نتيجة لقلة حضورهم عن الصفين الأول والثاني الإعدادي، وكذلك وجود مجموعة من الضوابط التنظيمية للعملية التعليمية في ذلك الوقت حفاظًا على صحة الطلاب بجميع المدارس والكيانات التعليمية للحد من انتشار فيروس كورونا، كحضور طلاب كل صف من هذه الصفوف يومين أسبوعيًا، وأيضًا جعل حضور الطلاب اختياريا بشرط موافاة ولى الأمر للمدرسة برغبته في عدم حضور الطالب، بالإضافة إلى استكمال المناهج الدراسية باستخدام الوسائل التكنولوجية.

٢- واقع ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية:

جدول رقم (٣): توزيع أفراد العينة وفقًا لممارستهم لألعاب العنف الإلكترونية

المتغير	النوع					
	ذكور	%	إناث	%	المجموع	%
دائما	٢٢	٣٢.٨	٩	٣١.٠	٣١	٣٢.٣
أحيانا	٢٦	٣٨.٩	٨	٢٧.٦	٣٤	٣٥.٤
نادرا	١٢	١٧.٩	٦	٢٠.٧	١٨	١٨.٨
لا يمارس	٧	١٠.٤	٦	٢٠.٧	١٣	١٣.٥
المجموع	٦٧	١٠٠٪	٢٩	١٠٠٪	٩٦	١٠٠٪

ويتضح من بيانات الجدول أن قيمة مربع كاي أو كا^{٢} (X^2) المحسوبة = ٠.٤٩٥ بدرجة حرية = ٣ في حين أن قيمة كا^{٢} الجدولية = ٧.٨١ عند مستوي الدلالة ٠.٠٥ ، وبذلك نقبل فرض العدم بأنه توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا بين ممارسة المبحوثين لألعاب العنف الإلكترونية وبين نوعهم.

تبين بيانات الجدول السابق أن غالبية المبحوثين يمارسون أحيانًا ألعاب العنف الإلكترونية، ونسبتهم ٣٥.٤٪ من إجمالي عينة الدراسة، وجاءت نسبة الذكور (٣٨.٩٪)، في حين سجلت نسبة الإناث (٢٧.٦٪)، وهنا يتضح أن نسبة الذكور أعلى من نسبة الإناث، يلي ذلك من يمارسون دائمًا ألعاب العنف الإلكترونية ونسبتهم ٣٢.٣٪، في حين أفادت نسبة ١٨.٨٪ بأنهم نادرا ما يمارسون ألعاب العنف الإلكترونية.

ويتضح من بيانات الجدول اختلاف استجابات الذكور عن الإناث في واقع ممارساتهم لألعاب العنف الإلكترونية حيث سجلت نسبة (٧١.٧٪)، من الذكور

يمارسون ألعاب العنف الإلكترونية بصفة دائمة وأحيانا، في حين سجلت نسبة (٥٨.٦٪)، من الإناث ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية بصفة دائمة وأحيانا، وهذا يرجع إلى ميل الذكور إلى ألعاب العنف أكثر من الإناث؛ وذلك نظرا للتكوين الجسمي للذكور حيث إن الذكور أقوى من الإناث بدنيا، وأيضًا نستنتج مما سبق ارتفاع المبحوثين من كلا النوعين (الذكور– الإناث)، الذين أجابوا بـ (أحيانًا ودائما) لممارستهم ألعاب العنف الإلكترونية؛ وذلك راجع إلى الفراغ الذي يعيش فيه المبحوثون جراء انشغالهم عن الدراسة؛ بسبب تفرغهم لألعاب العنف الإلكترونية التي قد تتسبب في تدني مستواهم الدراسي على خلاف الفئات الأخرى التي تستثمر أوقات فراغهم في استذكار دروسهم، وحل الواجبات المدرسية، وهي الفئة الأكثر وعيًا في ممارسة الألعاب الإلكترونية على عكس الفئة الأولى.

جدول رقم (٤): توزيع أفراد العينة وفقًا لبدايات ممارستهم لألعاب العنف الإلكترونية

المتغير	النوع					
	ذكور	%	إناث	%	المجموع	%
أقل من سنة	١١	١٦.٤	٧	٢٤.٢	١٨	١٨.٨
من سنة إلي ٣ سنوات	٢٧	٤٠.٣	٩	٣١.٠	٣٦	٣٧.٥
أكثر من ٣ سنوات	٢٩	٤٣.٣	١٣	٤٤.٨	٤٢	٤٣.٧
المجموع	٦٧	١٠٠٪	٢٩	١٠٠٪	٩٦	١٠٠٪

ومن بيانات الجدول فإن قيمة مربع كاي أو كا^{٢} (X^2) المحسوبة = ١.١١٨ بدرجة حرية = ٢ في حين أن قيمة كا^{٢} الجدولية = ٥.٩٩ عند مستوي الدلالة ٠.٠٥ .

وبذلك نقبل فرض العدم بأنه توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا بين بدايات ممارسة المبحوثين لألعاب العنف الإلكترونية وبين نوعهم.

تكشف بيانات الجدول السابق أن أغلبية أفراد العينة يمارسون ألعاب العنف الإلكترونية منذ أكثر من ٣ سنوات، ويمثلون ما نسبته ٤٣.٨٪ من إجمالي أفراد العينة، يلي ذلك من أشاروا إلى ممارستهم لألعاب العنف الإلكترونية (من سنة إلى أقل من ٣ سنوات)، ونسبتهم ٣٧.٥٪، ثم من أفادوا إلى ممارستهم لألعاب العنف الإلكترونية منذ أقل من سنة؛ وذلك بنسبة ١٨.٨٪، وهو ما يشير إلى كون هذه الألعاب نجحت في قتل حالة الفراغ المادي والشخصي الذي يعاني منه المبحوثون، خاصة في هذه المرحلة العمرية إضافة إلى رغبتهم الجامحة على الهروب من العالم الواقعي بمشاكله وهمومه إلى عالم الألعاب والمرح، وهو ما يؤدي إلى ضياع وقت المذاكرة الذي يؤثر على التفوق الدراسي للطلاب، وقد اتضح أيضا من بيانات الجدول أن نسبة الإناث اللاتي يمارسن ألعاب العنف الإلكترونية منذ أقل من سنة أكبر من نسبة الذكور حيث سجلت نسبة الإناث ٢٤.٢٪، في حين جاءت نسبة الذكور ١٦.٤٪، وهذا يدل على أن الذكور مارسوا ألعاب العنف الإلكترونية، قبل الاناث.

جدول رقم (٥): توزيع أفراد العينة وفقًا لمعدل التردد على ألعاب العنف الإلكترونية يوميًا

المتغير	النوع					
	ذكور	%	إناث	%	المجموع	%
مرة يوميًا	٩	١٣.٤	٥	١٧.٢٪	١٤	١٤.٦٪
مرتان يوميًا	٢٥	٣٧.٣	٨	٢٧.٦٪	٣٣	٣٤.٤٪
ثلاث مرات يوميًا فأكثر	٣٣	٤٩.٣	١٦	٥٥.٢٪	٤٩	٥١.٠٪
المجموع	٦٧	١٠٠٪	٢٩	١٠٠٪	٩٦	١٠٠٪

ومن بيانات الجدول فإن قيمة مربع كاي أو كا^{٢} (X^2) المحسوبة = ٠.٨٩٧ بدرجة حرية = ٢ في حين أن قيمة كا^{٢} الجدولية = ٥.٩٩ عند مستوي الدلالة ٠.٠٥ .

وبذلك نقبل فرض العدم بأنه توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا بين معدل تردد المبحوثين على ألعاب العنف الإلكترونية يوميًا وبين نوعهم، وتبين بيانات الجدول السابق إلى أن أغلبية المبحوثين لديهم معدل من التردد على ألعاب العنف الإلكتروني بشكل يومي ثلاث مرات فأكثر بنسبة ٥١٪، وجاء في المرتبة الثانية من يترددون عليها مرتين يوميًا ونسبتهم ٣٤.٤٪، وقد اختلف معدل التردد على ألعاب العنف الإلكتروني بشكل يومي أكثر من مرتين، الذكور عن الإناث حيث كان استخدام الذكور بنسبة ٨٦.٦٪، في حين كانت استخدام البنات بنسبة ٨٢.٨٪، وهذا يدل أن الذكور أكثر إدمانًا لممارسة ألعاب العنف الإلكترونية من الإناث، وجاء في المرتبة الثالثة من يترددون عليها مرة يوميًا، ونستنتج مما سبق وجود حالة من الإدمان لتلك الألعاب، الأمر الذي يستوجب معه الاهتمام من الأطراف المعنية جميعها لمواجهة هذه الظاهرة الخطيرة.

وتختلف النتيجة السابقة مع نتيجة دراسة (Claudia Sălceanu, 2014) إلى أن أكثر من نصف أولياء الأمور يسمحون لأطفالهم بقضاء ١ – ٢ ساعات في ألعاب الكمبيوتر.

جدول رقم (٦): توزيع أفراد العينة حول الوسائل التكنولوجية التي يستخدمونها لممارسة ألعاب العنف الإلكترونية (استجابات متعددة)

المتغير	النوع					
	ذكور	%	إناث	%	المجموع	%
جهاز الكمبيوتر	١٤	٪١٢.٣	١٠	٪١٧.٢	٢٤	٪١٣.٩
الهاتف الذكي	٥٠	٪٤٣.٩	٢٣	٪٣٩.٧	٧٣	٪٤٢.٤
اللاب توب	٢٠	٪١٧.٥	١٣	٪٢٢.٤	٣٣	٪١٩.٣
التابلت Ipad	٣٠	٪٢٦.٣	١٢	٪٢٠.٧	٤٢	٪٢٤.٤
المجموع	١١٤	٪١٠٠	٥٨	٪١٠٠	١٧٢	٪١٠٠

ومن بيانات الجدول فإن قيمة مربع كاي أو كا^{٢} (X^2) المحسوبة = ١.٨١٢ بدرجة حرية = ٣ في حين أن قيمة كا^{٢} الجدولية = ٧.٨١ عند مستوي الدلالة ٠.٠٥.

وبذلك نقبل فرض العدم بأنه توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا بين أهم الوسائل التكنولوجية التي يستخدمها المبحوثون لممارسة ألعاب العنف الإلكترونية وبين نوعهم.

وتوضح بيانات الجدول السابق إلى أن أغلبية أفراد العينة يستخدمون الهاتف الذكي لممارسة ألعاب العنف الإلكترونية ونسبتهم ٧٦٪، وجاء في المرتبة الثانية من يستخدمون التابلت Ipad ونسبتهم ٤٣.٨٪، ويأتي في المرتبة الثالثة من يستخدمون اللاب توب بنسبة ٣٤.٤٪، وفي المرتبة الأخيرة الذين يستخدمون جهاز الكمبيوتر بنسبة ٢٥٪ من إجمالي عينة الدراسة، وقد اختلف استخدام الذكور لجهاز الكمبيوتر عن البنات حيث كان استخدام الذكور بنسبة ١٢.٣٪، في حين كانت استخدام البنات بنسبة ١٧.٢٪، ويدل ذلك على أن جهاز الكمبيوتر غالبا ما يوجد بالمنزل، ويصعب حمله خارجه، وأن الإناث يجلسن بالمنزل أكثر من الذكور؛ لذا فإن استخدامهن لجهاز الكمبيوتر أكثر من استخدام الذكور.

ونستنتج مما سبق أن عينة الدراسة تمتلك وسائل تكنولوجية حديثة لا بأس بها، وقد أشار غالبيتهم إلى استخدامهم للهاتف الذكي في ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية، نظرًا للمميزات الجذابة الموجودة فيه، وتقنياته التكنولوجية العالية الجودة، كما يُعد أيضًا الوسيلة الأكثر شعبية على خلاف الوسائل الأخرى خاصة في الوقت الحاضر، وكذلك يُمكن الطالب من الوصول إلى الألعاب بسهولة وفي أقل وقت وجهد، أما بالنسبة لجهاز الكمبيوتر الذي يعد أقل استخدامًا؛ وذلك لعدم امتلاك بعض الطلاب أجهزة بديلة لممارسة الألعاب على أحدث الوسائل الإلكترونية، كما أنهم تعودوا على استخدام الألعاب على الكمبيوتر، وبالتالي أصبح الوسيلة المفضلة لإشباع حاجاتهم الترفيهية، بحيث اكتسبوا خبرة متراكمة في كيفية اللعب عليه.

٣-أنواع ألعاب العنف الإلكترونية المستخدمة لدى طلاب المرحلة الإعدادية:

جدول رقم (٧): توزيع أفراد العينة وفقًا لنوع ألعاب العنف الإلكترونية (استجابات متعددة)

المتغير	النوع					
	ذكور	%	إناث	%	المجموع	%
ألعاب السباقات العنيفة	١٨	١٤.٦٪	٨	١٠.٥٪	٢٦	١٣.١٪
الألعاب الحربية	٤٠	٣٢.٥٪	٢٨	٣٦.٩٪	٦٨	٣٤.٢٪
ألعاب المغامرات	٢٥	٢٠.٤٪	١٩	٢٥.٠٪	٤٤	٢٢.١٪
ألعاب القتال	٤٠	٣٢.٥٪	٢١	٢٧.٦٪	٦١	٣٠.٦٪
المجموع	١٢٣	١٠٠٪	٧٦	١٠٠٪	١٩٩	١٠٠٪

ويظهر من بيانات الجدول أن قيمة مربع كاي أو كا^2 (X^2) المحسوبة = ١.٦٩٤ بدرجة حرية = ٣، في حين أن قيمة كا^2 الجدولية = ٧.٨١ عند مستوي الدلالة ٠.٠٥ . وبذلك نقبل فرض العدم بأنه توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا بين نوع ألعاب العنف الإلكترونية، ونوع المبحوثين.

تبين أرقام الجدول السابق أن الألعاب الحربية من أكثر ألعاب العنف الإلكترونية التي يمارسها أفراد العينة، ونسبتهم ٧٠.٨٪، يلي ذلك من يمارسون ألعاب القتال؛ وذلك ما نسبته ٦٣.٥٪، ثم ألعاب المغامرات بنسبة ٤٠.٦٪، وألعاب السباقات العنيفة بنسبة ٢٧.١٪ من إجمالي عينة الدراسة، ويرجع ذلك إلى ما تتميز به هذه الألعاب من عناصر الإثارة، والتشويق، ومحاكاة النوع، والمغامرة بصفة عامة، وكذلك الشهرة التي تتميز بها هذه الألعاب مثل (PUBG، Armed Heist, The Dead Pixel Gun, Rules of Survival)، فالطالب يميل بشكل كبير إلى هذه الألعاب؛ لأنها تخلق له جوًّا من المغامرة في عالم افتراضي، وتضفي عليه نوعا من الحماس لاكتشاف أشياء جديدة.

وقد تباينت استجابات أفراد عينة الذكور عن الإناث في نوع ألعاب العنف الإلكترونية، حيث كان استخدام الذكور بنسبة ٣٢.٥٪، لألعاب القتال مقابل نسبة ٢٧.٦٪ للإناث، في حين كان استخدام الذكور بنسبة ٢٠.٤٪، لألعاب المغامرات، مقابل نسبة ٢٥٪، للإناث، ويتضح هنا أن الإناث تميل الى ألعاب المغامرات أكثر من الذكور الذين يميلون إلى ألعاب القتال أكثر من الإناث.

٤- أسباب ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية لألعاب العنف الإلكترونية:

جدول رقم (٨): توزيع أفراد العينة وفقًا لدوافع ممارستهم لألعاب العنف الإلكترونية (استجابات متعددة)

المتغير	النوع					
	ذكور	%	إناث	%	المجموع	%
متعة الفوز	٣١	٢٨.٢٪	١٨	٢٧.٣٪	٤٩	٢٧.٨٪
التسلية والترفيه	٢٤	٢١.٨٪	١١	١٦.٧٪	٣٥	١٩.٩٪
الفراغ	٢٢	٢٠.٠٪	٢٠	٣٠.٣٪	٤٢	٢٣.٩٪
وجود عنصر الإثارة فيها	٢٠	١٨.٢٪	٧	١٠.٦٪	٢٧	١٥.٣٪
الألوان ونوعية الصورة	٧	٦.٤٪	٧	١٠.٦٪	١٤	٨.٠٪
أخرى تذكر	٦	٥.٤٪	٣	٤.٥٪	٩	٥.١٪
المجموع	١١٠	١٠٠٪	٦٦	١٠٠٪	١٧٦	١٠٠٪

ومن بيانات الجدول فإن قيمة مربع كاي أو كا^{٢} (X^2) المحسوبة = ٤.٩٤٢ بدرجة حرية = ٥ في حين أن قيمة كا^{٢} الجدولية = ١١.١ عند مستوي الدلالة ٠.٠٥. وبذلك نقبل فرض العدم بأنه توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا بين دوافع ممارسة المبحوثين لألعاب العنف الإلكترونية ونوعهم.

تكشف قراءة الجدول السابق إلى أن أهم أسباب ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية لألعاب العنف الإلكترونية هي متعة الفوز، ونسبتهم ٥١٪، يلي ذلك في الترتيب الثاني من أشاروا إلى الفراغ، وذلك بنسبة ٤٣.٨٪، ثم في الترتيب الثالث من أفادوا إلى التسلية والترفيه بنسبة ٣٦.٥٪، وجاء في الترتيب الرابع لوجود عنصر الإثارة فيها بنسبة ٢٨.١٪، ثم في الترتيب الخامس للألوان ونوعية الصورة، ونسبتهم ١٤.٦٪، وفي الترتيب الأخير من أكدوا أنهم يمارسون ألعاب العنف الإلكترونية لحب الفضول، ولكي يصبحون أبطالا للعبة، ونسبتهم ٩.٤٪، ويمكن تفسير ذلك لطبيعة مرحلة الطفولة وخصائصها، فالأطفال يحبون كل ما هو جديد في الألعاب الإلكترونية، فهم يتأثرون باللعبة، ويندمجون فيها بغرض الفوز واجتياز كل مراحلها، بالإضافة إلى أن الطلاب يجدون الملل في الفراغ، ويبحثون عن شيء يملأ الفراغ وإلى تعلم أشياء جديدة؛ لأن الطالب في هذه المرحلة بطبعه يحب التسلية واللعب فهو يجد فيها المتعة الكبيرة، كما أن البطل هو الذي يصنع الإثارة والحماس والمتعة حيث إنهم يعدونه رمز الشجاعة، والقوة، والتفوق، والتحدي، والمقاومة، وهذا ما يجعلهم يلعبون حتى يحققوا متعة الفوز، وهذا ما يزيدهم شجاعة، وقوة، ويخلق لديهم رغبة في تحقيق أهدافهم في الحياة.

وتختلف النتيجة السابقة مع نتيجة دراسة (إيمان على السيد، ٢٠١٩) في أن التسلية جاءت في مقدمة دوافع ممارسة المبحوثين للألعاب الإلكترونية، كما تختلف مع دراسة (إبراهيم هلال العنزي، ٢٠٢٠) التي أفادت أن أهم العوامل الدافعة لممارسة الألعاب الإلكترونية ما تحتويه من أساليب للتشويق والإثارة، وكذلك حالة العزلة.

وتباينت أسباب ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية لألعاب العنف الإلكترونية للذكور عن الإناث، حيث جاءت لأسباب التسلية والترفيه بنسبة ٢١.٨٪، للذكور مقابل نسبة ١٦.٧٪، في حين جاءت أيضًا لأسباب وجود عنصر الإثارة فيها بنسبة ١٨.٢٪،

للذكور، مقابل نسبة ١٠.٦٪، للإناث، مقابل ذلك جاءت لأسباب وقت الفراغ بنسبة ٣٠.٣٪، مقابل نسبة ٢٠٪، للذكور، ولأسباب الألوان ونوعية الصورة بنسبة ١٠.٦٪، مقابل نسبة ٦.٤٪، ويدل ذلك على أن الإناث تمارس ألعاب العنف الإلكترونية لأسباب الألوان ونوعية الصورة، ووقت الفراغ أكثر من الذكور الذين يمارسون ألعاب العنف الإلكترونية لأسباب التسلية والترفيه، ووجود عنصر الإثارة فيها؛ وذلك لأن الإناث يجلسن في البيت أكثر من الذكور؛ لذا فإنهن يشعرن بوقت الفراغ أكثر من الذكور.

٥- تأثير ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية:

جدول رقم (٩): توزيع أفراد العينة حول الآثار المترتبة على ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية ألعاب العنف الإلكترونية (استجابات متعددة)

المتغير	النوع					
	ذكور	%	إناث	%	المجموع	%
إهمال الطالب للواجبات المدرسية	٥١	٢٩.٥٪	٢٢	٢٢.٠٪	٧٣	٢٦.٧٪
السهر لوقت طويل في اللعب	٢٧	١٥.٦٪	٩	٩.٠٪	٣٦	١٣.٢٪
إدمان اللعب	٢٥	١٤.٥٪	١٨	١٨.٠٪	٤٣	١٥.٨٪
عدم القدرة على التركيز والتحصيل الدراسي	٣٥	٢٠.٢٪	٢٧	٢٧.٠٪	٦٢	٢٢.٧٪
عدم القدرة على الاستيقاظ مبكرًا	٣٠	١٧.٣٪	٢١	٢١.٠٪	٥١	١٨.٧٪
أخرى تذكر	٥	٢.٩٪	٣	٣.٠٪	٨	٢.٩٪
المجموع	١٧٣	١٠٠٪	١٠٠	١٠٠٪	٢٧٣	١٠٠٪

ومن بيانات الجدول نجد أن قيمة مربع كاي أو كا٢ (X^2) المحسوبة = ٥.٦٦٦ بدرجة حرية = ٥، في حين أن قيمة كا٢ الجدولية = ١١.١عند مستوي الدلالة ٠.٠٥، وبذلك نقبل فرض العدم بأنه توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا بين الآثار المترتبة على ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية ألعاب العنف الإلكترونية ونوعهم.

وتوضح قراءة بيانات الجدول السابق أن أبرز الآثار المترتبة على ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية ألعاب العنف الإلكترونية، هي إهمال الطالب للواجبات المدرسية ونسبتهم٧٦٪، يلي ذلك من أشاروا إلى عدم القدرة على التركيز والتحصيل الدراسي ونسبتهم ٦٤.٦٪، كما أشارت نسبة ٥٣.١٪ إلى عدم القدرة على الاستيقاظ مبكرًا، ثم إدمان اللعب بنسبة ٤٤.٨٪، والسهر لوقت طويل في اللعب بنسبة ٣٧.٥٪، وأخيرًا من أفادوا بالعزلة عن أفراد الأسرة، والفردية، من أهم الأثار المترتبة على ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية ألعاب العنف الإلكترونية، ونسبتهم ٨.٣٪ من إجمالي عينة الدراسة.

ونستنتج مما سبق أن ممارسة الطلاب لألعاب العنف الإلكترونية يؤدي إلى إهمالهم للواجبات المدرسية، ويرجع ذلك إلى عدم مراقبة أولياء الأمور لهم، وهو ما يؤدي إلى ضعف مستوى التحصيل الدراسي عندهم، كذلك عدم إدراك الطلاب للانعكاسات السلبية لهذه الألعاب، بالإضافة إلى نقص وعي الطلاب في ظل غياب المسؤولية حول التأثير السلبي للاستخدام المفرط لألعاب العنف الإلكترونية؛ نتيجة لسهر الطلاب لساعات طويلة في اللعب لممارستها مما يؤثر سلبًا على مجهوداتهم في اليوم التالي؛ وذلك يؤدي إلى تقليل عامل التركيز لديهم؛ مما يؤثر على نتائجهم الدراسية بشكل سلبي، وبالتالي عدم تفوقهم الدراسي.

وتتفق النتيجة السابقة مع نتيجة دراسة (KarzanWakil, et al, 2017) التي أشارت إلى أن لعب ألعاب الفيديو لساعات طويلة سيكون سلبيًا على التحصيل

الدراسي، وكذلك مع دراسة (منير قهلوز وفاطمة عرقابي، ٢٠٢٠) التي أوضحت تراجع المستوى الدراسي لدى عينة الدراسة؛ لكونهم يقضون معظم أوقات فراغهم في اللعب.

٦- رؤية الطلاب المقترحة للحد من تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي:

جدول رقم (١٠): رؤية مقترحة لأفراد العينة للحد من تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي (استجابات متعددة)

المتغير	النوع					
	ذكور	%	إناث	%	المجموع	%
تخصيص أوقات محددة للعب وتنظيمها	٤٥	٢١.٧٪	١٩	١٧.٤٪	٦٤	٢٠.٢٪
نزع الألعاب الإلكترونية والأجهزة الإلكترونية	٢٠	٩.٧٪	١٣	١١.٩٪	٣٣	١٠.٤٪
دور المؤسسات الدينية والتعليمية في الحد من ألعاب العنف الإلكتروني	٣٢	١٥.٤٪	٢٠	١٨.٣٪	٥٢	١٦.٥٪
توجه الطلاب إلى الألعاب التي تمنح روح الإبداع	٣٤	١٦.٤٪	١١	١٠.١٪	٤٥	١٤.٢٪
استغلالها كوسيلة لتحفيز الطالب على الدراسة	٢٠	٩.٧٪	٩	٨.٣٪	٢٩	٩.٢٪
الانخراط في النوادي الرياضية أو مدارس حفظ القرآن	١٠	٤.٨٪	٨	٧.٣٪	١٨	٥.٧٪
منع استخدام الألعاب في وقت الاختبارات	١٩	٩.٢٪	٧	٦.٤٪	٢٦	٨.٢٪

المتغير	النوع					
	ذكور	%	إناث	%	المجموع	%
عدم منح الأبناء الحرية المطلقة، وعدم الافراط في تدليلهم	٢٠	٩.٧٪	١٨	١٦.٥٪	٣٨	١٢.٠٪
الجهات الرقابية يمكنها وقاية الأبناء من مخاطر هذه الألعاب	٧	٣.٤٪	٤	٣.٨٪	١١	٣.٦٪
المجموع	٢٠٧	١٠٠٪	١٠٩	١٠٠٪	٣١٦	١٠٠٪

ومن بيانات الجدول فإن قيمة مربع كاي أو كا^{٢} (X^2) المحسوبة = ٧.٧٨٥ بدرجة حرية = ٨ في حين أن قيمة كا^{٢} الجدولية = ١٥.٥ عند مستوي الدلالة ٠.٠٥، وبذلك نقبل فرض العدم بأنه توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا بين مقترحة أفراد العينة للحد من تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي ونوعهم.

توضح بيانات الجدول السابق أن من أبرز الرؤى المقترحة لأفراد العينة للحد من تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي هي تخصيص أوقات محددة للعب وتنظيمها، ونسبتهم ٢٠.٢٪، يلي ذلك في الترتيب الثاني من أشاروا إلى دور المؤسسات الدينية والتعليمية في الحد من ألعاب العنف الإلكتروني ونسبتهم ١٦.٥٪، ثم في الترتيب الثالث توجه الطلاب إلى الألعاب التي تمنح روح الإبداع وذلك بنسبة ١٤.٢٪، وفي الترتيب الرابع عدم منح الأبناء الحرية المطلقة، وعدم الافراط في تدليلهم بنسبة ١٢٪، وفي الترتيب الخامس نزع الألعاب الإلكترونية، والأجهزة الإلكترونية وذلك بنسبة ١٠.٤٪، وفي الترتيب السادس استغلالها كوسيلة لتحفيز الطالب على الدراسة بنسبة ٩.٢٪، وفي الترتيب السابع منع استخدام الألعاب في وقت الاختبارات بنسبة

٨.٢٪، ثم في الترتيب الثامن الانخراط في النوادي الرياضية أو مدارس حفظ القرآن بنسبة ٥.٧٪، وفي الترتيب الأخير الجهات الرقابية يمكنها وقاية الأبناء من مخاطر هذه الألعاب؛ ونسبة ذلك ٣.٦٪، من إجمالي أفراد العينة.

وقد تباينت آراء الذكور عن الإناث في مقترحاتهم للحد من ألعاب العنف الإلكتروني، حيث سجلت أعلى نسبة للذكور، تخصيص أوقات محددة للعب وتنظيمها بنسبة ٢١.٧٪، مقابل نسبة ١٧.٤٪، للإناث، في حين جاءت أعلى نسبة للإناث دور المؤسسات الدينية والتعليمية بنسبة ١٨.٣٪، مقابل نسبة ١٥.٤٪، للذكور.

ونستنتج مما سبق أن أضرار إدمان ألعاب العنف الإلكترونية تمثل خطرًا حقيقيًا على طلاب المرحلة الإعدادية؛ لذلك لابد أن يعمل أولياء الأمور بجهد مع أبنائهم على استخدام حسن وجيد لتلك الأجهزة الإلكترونية، وليس استخدامها بشكل دائم، بل إن هناك وقتا محددا يقضيه الأبناء أمام اللعبة التي أدمن عليها، حتى نستطيع أن نتخلص من تأثيرها الإدماني تدريجيًا، وكذلك ممارسة بعض الأنشطة الأخرى، مثل: القراءة، والرسم، وممارسة الرياضة، والتعرف على المواهب التي يتمتع بها الطفل والعمل على تنميتها.

عاشرًا: النتائج العامة للدراسة الميدانية، وتوصياتها:

بتحليل نتائج الدراسة الميدانية يمكن الإجابة عن مجموعة من التساؤلات على النحو الآتي:

١- خصائص عينة الدراسة:

- أشارت نتائج الدراسة الميدانية إلى أن أغلبية أفراد عينة الدراسة من الذكور، كما أن أغلبهم من طلاب الصف الثاني الإعدادي يليهم طلاب الصف الأول الإعدادي ثم طلاب الصف الثالث الإعدادي من حيث وجودهم بالمدرسة.

٢- واقع ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية:

- أسفرت نتائج الدراسة الميدانية ارتفاع المبحوثين الذين أجابوا بـ (أحيانًا، وغالبًا) لممارستهم ألعاب العنف الإلكترونية؛ وذلك راجع إلى الفراغ الذي يعيش فيه المبحوثون جراء انشغالهم عن الدراسة بسبب تفرغهم لألعاب العنف الإلكترونية التي قد تتسبب في تدني مستواهم الدراسي، ويتضح من الدراسة الميدانية اختلاف استجابات الذكور عن الإناث في واقع ممارساتهم لألعاب العنف الإلكترونية حيث سجلت ارتفاع نسبة الذكور في ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية بصفة دائمة، وأحيانًا أكثر من الإناث، وذلك للتكوين الجسمي للذكور حيث إن الذكور أقوى من الإناث بدنيا؛ لذا فإنهم يميلون إلى ممارسة العنف بالمقارنة بالإناث.
- كشفت نتائج الدراسة الميدانية أن أغلبية أفراد العينة يمارسون ألعاب العنف الإلكترونية منذ أكثر من ٣ سنوات، يلي ذلك من أشاروا إلى ممارستهم لألعاب العنف الإلكترونية (من سنة إلى أقل من ٣ سنوات)، ثم من أفادوا إلى ممارستهم لألعاب العنف الإلكترونية منذ أقل من سنة.
- بينت نتائج الدراسة الميدانية إلى أن أغلبية المبحوثين لديهم معدل من التردد على ألعاب العنف الإلكتروني بشكل يومي ثلاث مرات فأكثر %، وجاء في المرتبة الثانية من يترددون عليها مرتين يوميًا، وفي المرتبة الثالثة من يترددون عليها مرة يوميًا.
- أوضحت نتائج الدراسة الميدانية إلى أن أغلبية أفراد العينة يستخدمون الهاتف الذكي لممارسة ألعاب العنف الإلكترونية، وجاء في المرتبة الثانية من يستخدمون التابلت Ipad، ويأتي في المرتبة الثالثة من يستخدمون اللاب توب، وفي المرتبة الأخيرة الذين يستخدمون جهاز الكمبيوتر، وقد اختلف استخدام الذكور لجهاز الكمبيوتر عن الإناث حيث كان استخدام الإناث بنسبة أعلى عن الذكور، ويدل

ذلك على أن جهاز الكمبيوتر غالبا يوجد بالمنزل، ويصعب حمله خارج المنزل، وأن الإناث يجلسن بالمنزل أكثر من الذكور؛ لذا فإن استخدامهن لجهاز الكمبيوتر أكثر من الذكور.

٣- أنواع ألعاب العنف الإلكترونية المستخدمة لدى طلاب المرحلة الإعدادية:

- أسفرت نتائج الدراسة الميدانية أن الألعاب الحربية من أكثر ألعاب العنف الإلكترونية التي يمارسها أفراد العينة، يلي ذلك من يمارسون ألعاب القتال، ثم ألعاب المغامرات، وألعاب السباقات العنيفة، ويتضح من الدراسة الميدانية أن الإناث تميل إلى ألعاب المغامرات أكثر من الذكور الذين يميلون إلى ألعاب القتال أكثر من الإناث.
- كشفت نتائج الدراسة الميدانية بوجود علاقة ارتباطية دالة احصائيًا بين نوع الطلاب، ونوعية ألعاب العنف الإلكترونية التي يمارسونها.

٤- أسباب ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية لألعاب العنف الإلكترونية:

- أوضحت نتائج الدراسة الميدانية إلى أن أهم أسباب ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية لألعاب العنف الإلكترونية هي متعة الفوز، يلي ذلك في الترتيب الثاني من أشاروا إلى الفراغ، ثم في الترتيب الثالث من أفادوا إلى التسلية والترفيه، وجاء في الترتيب الرابع لوجود عنصر الإثارة فيها، ثم في الترتيب الخامس للألوان، ونوعية الصورة، وفي الترتيب الأخير من أكدوا أنهم يمارسون ألعاب العنف الإلكترونية لحب الفضول، ولكي يصبحوا أبطالا للعبة، وأوضحت الدراسة الميدانية أن الإناث تمارسن ألعاب العنف الإلكترونية لأسباب الألوان، ونوعية الصورة، ووقت الفراغ أكثر من الذكور الذين يمارسون ألعاب العنف الإلكترونية لأسباب

التسلية والترفيه، ووجود عنصر الإثارة فيها؛ وذلك لأن الإناث يجلسن في البيت أكثر من الذكور، لذا فإنهن يشعرن بوقت الفراغ أكثر من الذكور.

- أسفرت نتائج الدراسة الميدانية بوجود علاقة ارتباطية دالة احصائيًا بين نوع الطلاب ودوافع ممارستهم لألعاب العنف الإلكترونية.

٥- تأثير ممارسة ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية:

- أوضحت نتائج الدراسة الميدانية إلى أن أهم الآثار المترتبة على ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية ألعاب العنف الإلكترونية هي إهمال الطالب للواجبات المدرسية، يلي ذلك من أشاروا إلى عدم القدرة على التركيز والتحصيل الدراسي، ثم عدم القدرة على الاستيقاظ مبكرًا، ثم إدمان اللعب، والسهر لوقت طويل في اللعب، وأخيرًا من أفادوا بالعزلة عن أفراد الأسرة، والفردية، من أهم الأثار المترتبة على ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية ألعاب العنف الإلكترونية.

٦- رؤية الطلاب المقترحة للحد من تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي:

- أوضحت نتائج الدراسة الميدانية إلى أن من أهم الرؤى المقترحة لأفراد العينة للحد من تأثير ألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي هي تخصيص أوقات محددة للعب وتنظيمها، يلي ذلك في الترتيب الثاني من أشاروا إلى دور المؤسسات الدينية والتعليمية في الحد من ألعاب العنف الإلكتروني، ثم في الترتيب الثالث توجه الطلاب إلى الألعاب التي تمنح روح الإبداع، وفي الترتيب الرابع عدم منح الأبناء الحرية المطلقة، وعدم الإفراط في تدليلهم، وفي الترتيب الخامس نزع الألعاب الإلكترونية والأجهزة الإلكترونية، وفي الترتيب السادس استغلالها كوسيلة لتحفيز الطالب على الدراسة، وفي الترتيب السابع منع استخدام الألعاب في وقت الاختبارات، ثم في

الترتيب الثامن الانخراط في النوادي الرياضية، أو مدارس حفظ القرآن، وفي الترتيب الأخير الجهات الرقابية يمكنها وقاية الأبناء من مخاطر هذه الألعاب، وقد تباينت آراء الذكور عن الإناث في مقترحاتهم للحد من ألعاب العنف الإلكتروني، حيث سجلت أعلى نسبة للذكور، تخصيص أوقات محددة للعب وتنظيمها، في حين جاءت أعلى نسبة للإناث دور المؤسسات الدينية والتعليمية.

الحادي عشر: توصيات الدراسة:

١. توعية أولياء الأمور بخطورة ألعاب العنف الإلكترونية، وكذلك خطورة قضاء أبنائهم لوقت طويل أمام هذه الألعاب على صحتهم النفسية، والاجتماعية، والجسمية.
٢. التوعية المستمرة في المدرسة بأنواع ألعاب العنف الإلكترونية، ومخاطرها، وأخطار كل منها، والفكرة السيئة التي يحملها مضمون كل لعبة مع الوضع في الحسبان توفير الأنشطة الجاذبة والمفيدة الداعمة للتفوق الدراسي.
٣. تفعيل دور المؤسسات الدينية، ومراكز الشباب ومؤسسات المجتمع المدني في التوعية بمخاطر ألعاب العنف الإلكترونية، والتنبيه إلى ما فيها من محاذير.
٤. تشجيع الأطفال على القراءة، وممارسة الرياضة أفضل بكثير من ألعاب العنف الإلكترونية لتنمية المدارك الحسية والحركية، وتنمية الجسم والروح الجماعية.
٥. تشجيع الأطفال على ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تنمي لديهم الذكاء والتفكير وأسلوب حل المشكلات.
٦. ضرورة فرض الرقابة على ما يطرح في الأسواق من ألعاب العنف إلكترونية للأطفال، وذلك بتوفير الألعاب المفيدة، ما يحقق الوعي لنشر الإيجابيات، والابتعاد عن السلبيات.

٧. ضرورة مد جسور من التواصل بين الأسرة والمدرسة من خلال عقد المحاضرات والندوات الخاصة لمناقشة إيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها؛ لتوعية كل من الأسر، والمعلمين.

٨. مراقبة الأسر لطبيعة الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفالهم ومدى مناسبتها لمرحلتهم العمرية.

٩. قيام وسائل الإعلام بدورها في توعية الأسر بالتأثيرات السلبية لألعاب العنف الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية.

١٠. سن التشريعات والقوانين التي تمنع بيع الألعاب الإلكترونية العنيفة لمن هم دون سن الثامنة عشر.

قائمة المراجع

أولًا: المراجع العربية:

١. إبراهيم هلال العنزي، التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض، المجلة العربية للدراسات الأمنية، المجلد ٣٦، العدد ٣، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، السعودية، ٢٠٢٠.

٢. أحلام عقاب، ضغوط الحياة وعلاقتها بالتفوق الدراسي لدى الطالبات المتزوجات: دراسة ميدانية على عينة من طالبات الماستر بقسم علم النفس، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم علم النفس، كلية العلوم النفسية والاجتماعية، جامعة محمد بوضياف، المسيلة، الجزائر، ٢٠١٧، ص: ٤٢.

٣. أحمد زكي بدوي، معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية، مكتبة لبنان، بيروت، ١٩٩٣، ص: ٢٣٤.

٤. أحمد زكي بدوي، المرجع السابق، ص: ٤٤١.

٥. أحمد زكي بدوي، المرجع السابق، ص: ١٢٧.

٦. أشرف سرج، التفكير الابتكاري لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الإلكترونية، ط١، المكتبة العصرية للنشر والتوزيع، المنصورة، ٢٠٠٩، ص ص: ٣٤ – ٣٥.

٧. إنجي خيرت حمزة، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال في المجتمع المصري: دراسة ميدانية على عينة من أولياء أمور بعض الأطفال في المرحلة العمرية من ٦ إلى ١٢ سنة، مجلة بحوث كلية الآداب، المجلد ٣١، العدد ١٢٠، كلية الآداب، جامعة المنوفية، ٢٠٢٠، ص: ١٦٨٠.

٨. إيمان على محمد السيد، مدى إدراك المراهقين لتأثيرات الألعاب الإلكترونية عليهم مقارنة بذويهم من ممارسي الألعاب الإلكترونية (وذلك في إطار نظرية تأثير

الشخص الثالث)، المؤتمر الدولي السنوي لكلية الآداب: القوى الناعمة – وصناعة المستقبل، المجلد الثاني، كلية الآداب، جامعة عين شمس، مارس ٢٠١٩.

٩. جميل حمداوي، سوسيولوجيا التربية، ط١، مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع، الأردن، ٢٠١٨.

١٠. خالد صلاح حنفي محمود، الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة: دراسة تحليلية، مجلة الطفولة والتنمية، العدد ٣٢، المجلس العربي للطفولة والتنمية، ٢٠١٨، ص: ٤٢.

١١. خالد صلاح حنفي محمود، الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة: دراسة تحليلية، مرجع سابق، ص: ٤٤.

١٢. رندا محمد سيد أحمد، العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات: دراسة تنبؤيه، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، المجلد ٣، العدد ٥١، يوليو ٢٠٢٠، ص: ٩٠١.

١٣. روان بنت عبد الله القحطاني، انعكاسات ممارسات الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية: دراسة ميدانية من وجهة نظر الأمهات، مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية، العدد ٦، كلية التربية، جامعة سوهاج، أكتوبر ٢٠٢٠، ص: ٧٨٧.

١٤. عادل عبد الجواد محمد، الألعاب الإلكترونية وثقافة العنف، مجلة الأمن والحياة، المجلد ٢٦، العدد ٣٠٤، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، السعودية، أكتوبر ٢٠٠٧، ص: ٥٦.

١٥. عبادة أحمد الخولي وآخرون، علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الإعدادية، مجلة كلية الآداب، العدد ٢٠، كلية الآداب، جامعة السويس، ٢٠٢٠.

١٦. عبد الرحمن سعد الشهري، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بوضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي، مجلة العلوم التربوية والنفسية، المجلد ٣، العدد ١٣، المركز القومي للبحوث، غزة، ٢٠١٩، ص: ٧٢.

١٧. عبد السميع سيد أحمد، دراسات في علم الاجتماع التربوي، دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية، ١٩٩٣.

١٨. عبد العزيز حسين يوسف، متطلبات بناء المجتمع الفاضل في الجمهورية المصرية الثالثة وتصور مقترح لطريقة تنظيم المجتمع للإسهام في بناءه، مجلة الخدمة الاجتماعية، العدد ٥٤، الجمعية المصرية للأخصائيين الاجتماعيين، القاهرة، ٢٠١٥، ص: ٤٧.

١٩. عبير محمد الصبان وآخرون، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين، مجلة بحوث التربية النوعية، العدد ٦٢، كلية التربية النوعية، جامعة المنصورة، أبريل ٢٠٢١، ص: ١٩٣.

٢٠. عقيلة عيسو وإكرام بوشيربي، العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات، المجلد١١، العدد٢، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة زيان عاشور بالجلفة، الجزائر، ٢٠٢٠.

٢١. على سليمان الصوالحة وآخرون، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، المجلد ٤، العدد ١٦، فلسطين، ٢٠١٦، ص: ١٨٣.

٢٢. عمر عبد العزيز هلال، وسائل التواصل الاجتماعي وأحكامها في الفقه الإسلامي (فيس بوك، واتس آب، تويتر، سكايب، فايبر)، ط١، دار الكتب العلمية، بيروت، ٢٠١٩، ص ص: ١١٣ – ١١٤.

٢٣. فاروق جعفر مرزوق، الألعاب الإلكترونية وممارسة السلوك الإجرامي: دراسة ميدانية بمدارس التعليم العام في مصر، مجلة دراسات تربوية واجتماعية، المجلد ٢٣، العدد ٣، كلية التربية، جامعة حلوان، يوليو ٢٠١٧، ص: ٥٠٥.

٢٤. فاطمة السعدي همال، الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير، ط١، دار الخليج للصحافة والنشر، الأردن، ٢٠١٨، ص: ٢٩.

٢٥. فريال مهنا، علوم الاتصال والمجتمعات الرقمية، ط١، دار الفكر المعاصر، بيروت، ٢٠٠٢، ص ص: ١٢٢ – ١٢٣.

٢٦. لخضر سلامي، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور: دراسة ميدانية بمدينة البويرة، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة البويرة، الجزائر، ٢٠١٥، ص: ٨١.

٢٧. ماهر أبو المعاطي وآخرون، مقدمة في الخدمة الاجتماعية: المقومات، المجالات، الطرق، الممارسة العامة، مركز نشر وتوزيع الكتاب الجامعي، جامعة حلوان، القاهرة، ٢٠١٢، ص: ٣٧٢.

٢٨. مجمع اللغة العربية، المعجم الوجيز، الهيئة العامة لشئون المطابع الأميرية، القاهرة، ٢٠١٠، ص:

٢٩. مجمع اللغة العربية، المعجم الوجيز، مرجع سابق، ص: ٤٣٧.

٣٠. محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميًا، دار المسيرة، عمان، ٢٠١٣، ص: ٧٢.

٣١. منال الأسود وفوزي لوحيدي، تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد٢، العدد٢، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة الشهيد حمه لخضر الوادي، الجزائر، ديسمبر ٢٠١٩، ص ص: ٥٣ – ٥٤.

٣٢. منال عبد الرحيم حسن، دراسة تحليلية لانتشار بعض الألعاب الإلكترونية الخطيرة، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، العدد ١٧، الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية، سبتمبر ٢٠١٩، ص ص: ٤٦٢ – ٤٦٣.

٣٣. منير البعلبكي، قاموس المورد، دار العلم للملايين، بيروت، ٢٠٠٧، ص: ١٠٣٢.

٣٤. منير قهلوز وفاطمة عرقابي، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، المجلة العربية للتربية النوعية، العدد ١٢، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، ٢٠٢٠.

٣٥. مهدي محمد القصاص، تصميم البحث الاجتماعي، دار نيبور للطباعة والنشر والتوزيع، العراق، ٢٠١٤، ص: ٣٢.

٣٦. مهريدة خليدة وآخرون، تأثيرات الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست، المجلة العربية للتربية النوعية، العدد ١٤، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، يوليو ٢٠٢٠، ص ص: ١٧٤ – ١٧٥.

٣٧. نظيمة حجازى، أثر الألعاب الإلكترونية على مستوى العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية، مجلة الطفولة

والتنمية، المجلد ٨، العدد ٢٩، المجلس العربي للطفولة والتنمية، ٢٠١٧، ص: ٢٥.

٣٨. نعيم عبد الوهاب شلبي، نظريات ونماذج الممارسة المهنية مع المشكلات الفردية والأسرية، دار الرحمة للطباعة، القاهرة، ٢٠١١، ص: ٦٤.

٣٩. هبة أحمد أبو القاسم، وبخيتة محمد زين، أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بمحلية أمدرمان: دراسة تجريبية بمرحلة الأساس ولاية الخرطوم، مجلة العلوم التربوية والنفسية، المجلد ٤، العدد ٣، المركز القومي للبحوث بغزة، يناير ٢٠٢٠، ص: ١٢٦.

٤٠. هبة أحمد أبو القاسم، وبخيتة محمد زين، أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بمحلية أمدرمان: دراسة تجريبية بمرحلة الأساس ولاية الخرطوم، المجلد ٤، العدد ٣، مجلة العلوم التربوية والنفسية، المركز القومي للبحوث، غزة، يناير ٢٠٢٠، ص:١٢٤.

٤١. هشام سيد عبد المجيد وآخرون، التدخل المهني مع الأفراد والأسر في إطار الخدمة الاجتماعية، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة، ٢٠٠٨، ص: ١٥٧.

٤٢. هناء برجي، تأثير العلاقة بين المعلم والأسرة على التفوق الدراسي للتلميذ: دراسة ميدانية بالمدارس الابتدائية بالمقاطعة الإدارية رقم (١) بولاية بسكرة، مجلة التغير الاجتماعي، العدد ٦، مخبر التغير الاجتماعي والعلاقات العامة في الجزائر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، ٢٠١٨، ص: ١٤٥.

٤٣. هند يحي فاروق حسن، الألعاب التعليمية الإلكترونية القائمة على الإيماءات وأثرها في إتقان التعلم والقابلية للاستخدام لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، رسالة

دكتوراه غير منشورة، قسم تكنولوجيا التعليم، كلية التربية النوعية، جامعة المنيا، ٢٠٢١.

٤٤. وسام سالم نايف، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال: دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من ٧ – ١٥ سنة، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة بابل، الحلة، ٢٠١٥، ص: ٩.

٤٥. وفاء محمد على حسين، إدمان الألعاب الإلكترونية كمنبئ بالسلوك العدواني والوحدة النفسية لدى طلاب المرحلة الإعدادية، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم الصحة النفسية، كلية التربية، جامعة السويس، ٢٠٢١.

٤٦. يوسف حسن حسن وعزام محمد أمين، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسولوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة، المجلة الأردنية للعلوم الاجتماعية، المجلد ١٢، العدد ٢، ٢٠١٩، ص: ١٧٢.

ثانيًا: المراجع الأجنبية:

47. Claudia Sălceanu, The Influence of Computer Games on Children's Development. Exploratory Study on the Attitudes of Parents, Procedia - Social and Behavioral Sciences, Volume 149, 2014.

48. Craig A Anderson and Wayne a Warburton, The impact of violent video games: An overview, The Federation Press, Australia, 2012, P.71.

49. Jia-Kun Zheng and Qian Zhang, Priming Effect of Computer Game Violence On Children’s Aggression Levels, Social Behavior & Personality, Volume 44, No 10, 2016, PP.1748-1749.

50. KarzanWakil, et al, Impact of Computer Games on Students GPA, European Journal of Education Studies, Volume 3, Issue 8, 2017.

51. Leonard ChiomaOnwukwe, et al, Effects of Violent Video Games and Violent Movies on Aggressive Behaviour of Children in Imo State, Nigeria, American Journal of Psychology and Cognitive Science, Volume 3, No 1, 2017.

52. Longman Group, Active Study Dictionary, Op, Cit, P.275.

53. Longman Group, Active Study Dictionary, Op, Cit, P.743.

54. Longman Group, Active Study Dictionary, the Egyptian International Publishing Company, Cairo, 2010, P. 209.

55. Merriam-Webster, Collegiate Dictionary (17 Ed) Library of Congress, USA, 2009, P.513.

56. MeryemSelvi and Ayşe ÖztürkÇoşan, The Effect of Using Educational Games in Teaching Kingdoms of Living Things, Universal Journal of Educational Research, Volume 6, Issue 9, 2018.

57. Mohammad Seifi, et al, The Effect of Computer Games on Students' Critical Thinking Disposition and Educational Achievement, International Journal of Education & Literacy Studies, Volume 3, No 4, 2015.

58. Tsung-Yen Chuang and Wei-Fan Chen, Effect of Computer-Based Video Games on Children: An Experimental Study, Educational Technology & Society, Volume 12, No 2,2009.

The Effect of Electronic Violence Games on Students' Academic Excellence: A Field Study of a Preparatory Stage Students' Sample

Faysal Ahmed Metwaly Mohamed
A Lecturer at the Department of Sociology
Faculty of Arts – Kafr El-Sheikh University

Abstract:

The study aimed to identify the reality of the practice of electronic violence games among middle school students, and to reveal the types of electronic violence games used, and to explain the reasons for their practice of these games, and also to highlight the effects of playing electronic violence games on academic appreciation in addition to developing a proposed vision to reduce the impact of electronic violence games Electronic violence on academic excellence among middle school students. The study used the descriptive analytical method, and it also used the questionnaire as a tool for data collection, and it was applied to a sample of (96) single students from preparatory schools affiliated to the East Kafr El-Sheikh Educational Administration, with 48 male and female students from each school (Martyr Ahmed Saad Al-Dehi School as one of the schools Government, and Martyr Mustafa Samir Badawy Official Language School as one of the official language schools). The results of the study reached several results, the most important of which are: The most important effects of the preparatory school students' practice of electronic violence games is the student's neglect of school duties, followed by those who indicated the inability to focus and academic achievement, which affects their academic results negatively and thus their lack of academic excellence.

Keywords: Electronic violence games, academic excellence, preparatory stage students.