أثر ألعاب الحروب الإلكترونية في إدراك الأطفال لمفهوم الحرب وأدواته

دراسة مقطعية مستعرضة

د.إنجي أبوالعز*

الملخص:

تُعدّ ألعاب الحروب الإلكترونية عبر الإنترنت والوسائط الإلكترونية المتعددة هي الأكثر تفضيلًا بين الأطفال والشباب، ويمكن أن نقول إنها أصبحت جزءًا من نمط حياتهم اليومية. وفي ضوء حروب الأجيال، والتي من أدواتها الألعاب الإلكترونية، هدفت تلك الدراسة إلى التعرف على أثر تلك الألعاب على أطفالنا. وتم إجراء دراسة مقطعية مستعرضة على عينة من أطفال المدارس بمحافظة القاهرة الكبرى والإسكندرية من سن 7-12سنة من الذكور والإناث (مرحلة الطفولة المتوسطة) تم تقسيمهم إلى مجموعتين، حيث تمثل المجموعة الأولى الأطفال الذين يمارسون ألعاب الحروب الإلكترونية، والمجموعة الثانية تمثل الأطفال الذين لا يمارسون تلك الألعاب؛ لبيان مدى الارتباط بين تأثير الألعاب الإلكترونية الخاصة بالحروب على الأطفال وإدراكهم لمفهوم الحرب وأدواته، في إطار نموذج "الواقع المدرك للحروب وأدواتها في الألعاب الإلكترونية"، بالتطبيق على لعبتي فورت نايت FORTNITE وبابجي PUBG، واللتين تُعدّا من أشهر ألعاب الحروب الإلكترونية والأكثر تفضيلًا لتلك الفئة العمرية. وقد أشارت النتائج إلى وجود فروق في المعرفة بمفهوم الحرب وأدواته بين مجموعتي الدراسة لصالح مجموعة الممارسين للألعاب الإلكترونية الخاصة بالحروب والقتال، حيث تساعد ألعاب الحروب تلك في اكتساب الأطفال المعرفة بالحروب وأدواتها وأسماء الأسلحة دونًا عن الأطفال الذين لا يمارسون تلك الألعاب.

الكلمات المفتاحية: الواقع المدرك، الحروب الحقيقية، الحروب الافتراضية، ألعاب الحروب، ألعاب القتال الإلكترونية، مرحلة الطفولة المتوسطة.

* مدرس بقسم الإذاعة والتليفزيون بكلية الإعلام - جامعة بني سويف

The effect of electronic warfare games on children's awareness of the concept of war and its tools: A cross-sectional study

Dr. Engi Abbas Aboul-Ezz

Abstract

Online electronic warfare games (OEWG) are the most preferred among children and youth all over the world, and they have become part of their daily lifestyle. Considering the generation wars, electronic games are one of their most powerful tools. This study aimed at explaining the effect of these games on our children. A cross-sectional study conducted on a sample of girls and boys aged between 7-12 years old (middle childhood), lived in Greater Cairo and Alexandria. They were divided into two groups, where the first group represents children who play OEWG (FORTNITE and PUBG), which are the most famous and preferred electronic warfare games for these age category, and the second group represents children who do not play these games. It aimed also at finding the correlation between the impact of these on children in their perception of the concept of war and its tools, within the framework of the "Perceived Reality of Wars and its tools in electronic games" model. The results indicated that there are differences in knowledge of the concept of war and its tools between the two study groups in favor of the group of practitioners of electronic war and battle games, as these games help children acquire knowledge of wars, its tools and weapons names more than the children who do not play these games.

Key words: Perceived reality, realwars, virtual wars, war games, Battle games, middle childhood.

مقدمة:

أدى التطور التكنولوجي المتلاحق في مجال الإلكترونيات إلى خلق بيئات افتراضية تحاكي الواقع في مختلف مناح الحياة، وتُعد الألعاب الإلكترونية من أبرز ما أفرزته تكنولوجيا الاتصال والإعلام، حيث تمتاز عادةً بعناصر الجذب البصري مُسْتَخْدِمَة الرسوم والجرافيكس، والألوان، مع إضافة عنصري الخيال والمغامرات وكأنه واقع، وتَلقى الألعاب الإلكترونية رواجًا كبيرًا بين الجميع وخصوصًا فئة الشباب والأطفال في العالم كله. وتُعدّ الألعاب الإلكترونية المُسماة بألعاب الحروب عبر الإنترنت والبلايستيشن الأكثر تفضيلًا بين الأطفال والشباب، ويمكن أن نقول إنها أصبحت جزءًا من نمط حياتهم اليومية.

فوسط التحولات الثقافية والسياسية والعسكرية للسياسة الأمريكية بعد 11 أحداث سبتمبر 2001، تم إصدار سلسلة من ألعاب الفيديو للحروب، كسبب لزيادة الاهتمام والدعم للجيش الأمريكي في حربه ضّد الإرهاب. ومُنذ العام 2007 تطورت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير وأصبحت ألعاب الحروب والقتال هي المُكوّن الأساسي في صناعة الألعاب، وظلت الولايات المتحدة مسيطرة على سوق الألعاب الإلكترونية قبل أن تدخل الصين المنافسة لتبدأ البلدين إنتاج سلاسل من الألعاب الإلكترونية تأكد فيها أنها هَزمت الطرف الآخر وفقًا لسيناريو اللعبة.

وفي ضوء حروب الأجيال، والتي من أهم أدواتها ألعاب الحروب عبر الإنترنت والوسائط الإلكترونية، أصبح من الضروري دراسة تأثير تلك الألعاب على أطفالنا. لذا، تسعى تلك الدراسة إجراء دراسة مقطعية على عينة من أطفال المدارس بمحافظة القاهرة الكبرى والإسكندرية من سن 7-12 سنة من الذكور والإناث (مرحلة الطفولة المتوسطة)؛ لمعرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية الخاصة بالحروب عليهم في إدراكهم لمفهوم الحرب وأدواته، في إطار نموذج "الواقع المدرك للحروب في الألعاب الإلكترونية"، بالتطبيق على لعبتي فورت نايت FORTNITE وبابجي PUBG، واللتين تُعدّا من أشهر ألعاب الحروب الإلكترونية والأكثر تفضيلًا لتلك الفئة العمرية.

الدراسات السابقة:

تتنوع الدراسات التي تتناول الربط بين الأطفال والألعاب الإلكترونية، إلا أن هناك ندرة في التراث العلمي في مجال الدراسات الإعلامية الخاصة بتناول علاقة الارتباط بين الألعاب الإلكترونية المَعنيّة بالحروب والقتال في تأثيرها على إدراك الطفل لمفهوم الحرب وأدواته في سن الطفولة المتوسطة. وبالتالي نركز في عرضنا للدراسات السابقة على محورين، يتحدد **المحور الأول:** في الدراسات التي اهتمت بدراسة تأثيرات الألعاب الإلكترونية على المعارف ومستوى الذكاء والتعلم والسلوك لدى الأطفال، بينما يتحدد **المحور الثاني**: في الدراسات التي تناولت ألعاب الحروب الإلكترونية وتأثيراتها على اللاعبين وخصوصا الأطفال.

المحور الأول: دراسات اهتمت بدراسة تأثيرات الألعاب الإلكترونية على المعارف والذكاء والتعلم والسلوك لدى الأطفال:

- **فيما يخص تأثير الألعاب الإلكترونية على المعارف ومستويات الذكاء والتعلم،** أشارت دراسة للباحثين **جوناورهانا وبالانيبين & Gunawardhana) (Palaniappan, 2015،** [1] أن الألعاب الرقمية الإلكترونية هي أداة لمجموعة من الأنشطة يمكن أن تحتوي على عوامل ومكونات تعليمية ذات مغزى. كما شرحا كيفية عمل الألعاب الرقمية التعليمية، وكيفية تأثير هذه الألعاب على الأطفال الذين يستخدمونها. وأشارت النتائج أنه يمكن استخدام الألعاب الإلكترونية في عديد من الجوانب التربوية مثل التحفيز، والتكرار، والحصول على التغذية الراجعة وما إلى ذلك. وإن هناك ثلاث نطاقات رئيسية تؤثر على لاعبي الألعاب، وهي:1) محتوى اللعبة؛ 2) هيكل اللعبة، 3) آلية اللعبة. بينما هدفت دراسة **(ابن صقر، وعبد المقصود، 2019)**، [2] إلى الكشف عن أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية، بأنها تضفي جوا من المتعة والتشويق على التعلم، وكذلك تزيد من دافعية الطلاب نحو التعلم، كما أنها تنمي مهارات التعلم الذاتي، ومهارات التواصل الاجتماعي، فضلا عن غرس روح المثابرة والإصرار على بلوغ الهدف. كما قام **بلومبرج وآخرون (Blumberg, Fran C. et al, 2019)** [3] بدراسة تأثيرات الألعاب الإلكترونية على التطور المعرفي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم من 6-12 عاما (مرحلة الطفولة المتوسطة)، باعتبارهم يشكلون شريحة كبيرة من السكان الذين يلعبون تلك الألعاب، وقد أشاروا أن هذه الفئة العمرية لا تزال غير مدروسة فيما يتعلق بتأثير استخدام الوسائط التفاعلية مقارنة بالأطفال الصغار والمراهقين. وأضافت النتائج أنه قد تعكس هذه الفجوة في المعرفة حول مرحلة الطفولة المتوسطة مخاوف قوية وواسعة النطاق بشأن تأثيرات الألعاب والتطبيقات الرقمية قبل هذه الفترة وبعدها. وتشمل هذه المخاوف التأثيرات المتزامنة واللاحقة لاستخدام الألعاب الإلكترونية على الأداء المعرفي والاجتماعي والعاطفي للأطفال والمراهقين الصغار جِدًّا. كما اقترح الباحث **أداتشي (Adachi, 2013)**[4] أن ألعاب الفيديو تمتلك مبادئ تعليمية جيدة وقد تعزز مهارات حل المشكلات. وتم إجراء دارسة تجريبية على عينة من 1492 مراهقًا، على مدار سنوات الدراسة الثانوية الأربعة، وأظهرت النتائج أن ممارسة ألعاب الفيديو الاستراتيجية تنبأ بمهارات أعلى في حل المشكلات ذَاتِيًّا بمرور الوقت مقارنة بالألعاب الأخرى. كما **أشارت دراسة (منصور، 2020)**، [5] إلى أن طلاب المرحلة الثانوية الممارسين للألعاب الإلكترونية الترويحية يشعرون بتحسن في الذكاء الوجداني. وأشارت دراسة **(قهلوز، 2020)**، [6] وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي على تلاميذ المرحلة الابتدائية. وأثبتت دراستي **(الزهراني،**

2010)، [7] **و(الحمدان، 2014)** [8] فاعلية توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في إكساب القواعد اللغوية وتحسين اللغة العربية لتلميذات المرحلة الابتدائية. كما أشار **(الفار، 2004)** [9] أن الألعاب الإلكترونية تنمي مهارات التفكير الإبداعي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية وأضافت دراسة **(حسن، 2017)** [10] مع ما سبقها في الكشف عن وجود أثر إيجابي لممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء الاجتماعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. واتفق كلا من **(حمدان، 2016)** [11] **و(الهدلق، 2012)** [12] على أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل مهارة البحث عن المعلومات، ومهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارة التفكير الناقد، ومهارة حل المشكلات. وأضافت دراسة **(الرامي، 2015)**، [13] أن الألعاب الإلكترونية عبر الكمبيوتر توفر بيئة تفاعلية تتيح للأطفال التعرف على الخبرات التي لا يمكنهم اكتسابها في الواقع، كما تساعدهم على تخيل المفاهيم الصعبة مما تشجعهم على الابتكار والاكتشاف. وأثبتت دراسة **(الشحروري، والريماوي، 2011)**، [14] أن الألعاب الإلكترونية أثرت على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار، كما أظهرت نتائج دراسة **(الشحروري، 2007)**، [15] فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية العمليات المعرفية ومهارات التفكير الناقد والإبداعي وحل المشكلات. **وأضافت دراسة (أمبوسعيدي والسيابية، 2017)** [16] أن الألعاب الإلكترونية تنمي الذكاء اللغوي والمنطقي والاجتماعي لدى الطلبة، كما تكسبهم مهارات اتخاذ القرار وإثارة روح التنافس واحترام آراء الآخرين والتحلي بالصبر واحترام القوانين والقواعد، وتسهل على الطلاب الاستفادة منها. وتتفق معها نتائج دراسة **فينجفينج (Fengfeng ,2008)** [17] أن التعلم بالألعاب الإلكترونية تكسب المتعلمين ثقة بأنفسهم، وتشجعهم على التعلم النشط، وتحسن مهارات التواصل بين بعضهم البعض. وفي نفس السياق، أشارت دراسة **ليانج وآخرون (Liang et al. 2014,** [18] أنه مع تنوع منصات ألعاب الفيديو الإلكترونية وثرائها، يتزايد تأثيرها على الصحة العقلية للأفراد وسلوكهم، وبالتالي يمكن لتلك الألعاب تحسين ذكاء اللاعبين وصفاتهم المعرفية. وأشارت أيضا أن معظم ألعاب الفيديو الموجودة في السوق تحتوي على معرفة غنية بالحياة الاجتماعية والثقافية، ويمكن أن تعزز مستوى معرفة اللاعبين. كما توفر بيئة افتراضية للاعبين، ويصبحون جزء منها بشكل أقرب للواقع عند مرحلة اللعب.. وهذه التجربة الملموسة هي جوهر نهج تصميم ألعاب الفيديو حيث يتم بناء المعرفة، وليس نقلها، كنتيجة لتجربة البيئة والتفاعل معها. واستخدم **بارر (Barr, 2020)** [19]، الدراسات المقطعية لدراسة عادات لعب ألعاب الفيديو الإلكترونية وتحصيل بعض مهارات (مهارة التواصل، والقدرة على التكيف وسعة الحيلة) لدى طلاب الجامعة الخريجين. وأشارت النتائج

أنه يميل الطلاب الذين لا يلعبون ألعاب الفيديو إلى تحقيق أفضل النتائج، في حين أن الطلاب الذين يلعبون الألعاب في مجموعة متنوعة عبر الإنترنت واللعب القائم على الفريق سجلوا أيضًا نتائج أفضل في مقاييس تحصيل سمات الخريجين. وأشارت نتائج دراسة **(عبد الرحمن، 2011)**، [20] إلى أن الوسائط الإلكترونية تلعب دورا في تشكيل ثقافة الطفل المصري، من خلال التطبيق على عينة قوامها 353 طفلا من الصف الرابع والخامس الابتدائي باستخدام الاستبيان.

- **وفيما يخص تأثيرات الألعاب الإلكترونية على السلوك، استخدمت يباررا وآخرون (Ybarra *et al*, 2014)**، [21] الدراسة المقطعية على عينة من الطلاب من سن 9 إلى 18 عامًا، لبيان الارتباط بين التعرض لمحتوى عنيف في ألعاب الفيديو والكمبيوتر والإنترنت، وإحضار وحمل السلاح إلى المدرسة. أفادت نتائج الدراسة أن 1.4٪ من الشباب قد حملوا سلاحًا إلى المدرسة، و69٪ أفادوا أن بعض الألعاب التي لعبوها على الأقل مضمونها عنيف. وتمشيا مع تنبؤات نظرية التعلم القائم على الملاحظة والمعرفة الاجتماعية، تدعم هذه الدراسة الفرضية القائلة بأن حمل الأسلحة إلى المدرسة يرتبط باللعب العنيف. كما هدفت دراسة **كولدر وآخرون (Colder et al, 2017)**، [22] إلى محاولة فهم الاضطرابات المتعلقة بالاستخدام المفرط لألعاب الفيديو، من خلال فحص التفاعلات الاجتماعية عبر الإنترنت جنبًا إلى جنب مع أنماط سلوكيات ألعاب الفيديو وأعراض إدمان الألعاب. وتم إجراء دراسة مقطعية على عينة من المراهقين تم تقسيمهم إلى مجموعتين؛ استنادًا إلى الاستخدام المكثف للألعاب والشبكات الاجتماعية والرسائل الفورية وأعراض إدمان الألعاب. وأشارت النتائج أنه لا تعتمد أعراض إدمان ألعاب الفيديو لدى المراهقين محل الدراسة على لعب ألعاب الفيديو فحسب، بل تعتمد أيضًا على المستويات المتزامنة للتواصل عبر الإنترنت، ويعد الأشخاص الناشطون اجتماعياً عبر الإنترنت هم الأقل عرضة لإدمان الألعاب. وأشارت أيضا **دراسة إسبوسيتو وآخرون (Esposito, 2020)** [23] إنه يجب إيلاء المزيد من الاهتمام للسلوكيات المسببة للإدمان المحتملة من ألعاب الفيديو، من أجل تحديد كل من المراهقين والأطفال قبل سن المراهقة المعرضين للخطر وتزويدهم بالمساعدة الكافية. تم استخدام منهج الدراسة المقطعية، وأشارت نتائج الدراسة التي شارك فيها 622 طالبًا في سن الطفولة المتوسطة والمراهقة، أن الذكور أكثر تعرضًا وإدمانًا للألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث ويقضون وقتًا أطول في لعب ألعاب الفيديو. كما تؤدي الزيادة في تكرار الألعاب اليومية أو وقت اللعب اليومي إلى زيادة إدمان ألعاب الفيديو، في حين أن الزيادة في مستوى التعليم، والتي تتوافق عمومًا مع سن أكبر، تعني انخفاضًا في إدمان الألعاب. كما وصفت **دراسة اللهفي ديهبور وآخرون (Allahverdipour, et al, 2010)** [24] أنماط وارتباطات الاستخدام المفرط لألعاب الفيديو على الكمبيوتر من حيث الرفاهية النفسية والسلوكيات

العدوانية والتهديد المتصور للمراهقين في عينة من طلاب المدارس في المرحلة الإعدادية في إيران. وتم إجراء الدراسة المقطعية مع عينة عشوائية من 444 مراهقًا من ثماني مدارس إعدادية. وأظهرت النتائج أن اللاعبين "المعتدلين" يحققون أداءً أفضل، بينما يظهر اللاعبون "المفرطون" زيادات طفيفة في السلوكيات العدوانية، ومن المثير للاهتمام أن "غير اللاعبين" يظهرون بوضوح أسوأ النتائج. لذلك، يجب إطلاع كل من أطفال وأولياء أمور اللاعبين الذين لا يمارسون الألعاب على التأثير الإيجابي لألعاب الفيديو المعتدلة.

المحور الثاني: دراسات تناولت الألعاب الإلكترونية حول الحروب والقتال وتأثيراتها على اللاعبين وخصوصا الأطفال:

- **فيما يتعلق بألعاب الحروب والقتال الإلكترونية،** أشار **جوزتيبي (Goztepe, 2014)** [25] أن معظم الجيوش تستخدم ألعاب الحروب كعملية تعليمية أو في عملية صنع القرار، وأشار أنها تقنية أو أداة لدعم عملية اتخاذ القرار الاستراتيجي على أعلى مستوى. كما أوضح أن لألعاب الحروب الإلكترونية فوائد عدة منها، أولها: تصميم الاستراتيجية لعملية صنع القرار، حيث إنها تعطي فرصة لاختبار الاستراتيجية (أيضًا المعدات العسكرية) بطريقة قوية ومنهجية؛ إذا تم تصميم لعبة الحرب بشكل جيد وتم إطلاع الفرق بشكل كامل، فقد تكون هذه تجربة واقعية. الفائدة الثانية، هي القدرة على التنبؤ، حيث يمكن الكشف عن النزاعات المحتملة بين البلدان أو المجموعات التي تطبق لعبة الحرب. كما أشار **جوزتيبي** أن الغرض التعليمي من لعبة الحرب ليس فقط زيادة مهارات اللاعب في التكتيكات القتالية والاستراتيجية، ولكن أيضًا لجعله يتعلم كيفية إيجاد الحلول التي تظهر أثناء اللعبة. ففي البيئات القتالية، تحدث العديد من الأحداث المفاجئة غير المتوقعة، وبالتالي على اللاعب أن يكون مجهزًا بشكل أفضل لإيجاد حلول في مسرح قتالي حقيقي في نهاية لعبة الحرب. كما أضاف **دونيجن (Dunnigan, 2005)** [26] ميزة أخرى لألعاب الحروب الإلكترونية والمتمثلة في استخدم المنظمات غير الحكومية لها كأداة للتنبؤ بالعلاقات الدولية. حيث يمكن أن تساعد لعبة الحرب في تحديد التوقعات الاستراتيجية التي تعتمد عليها عملية صنع القرار في المستقبل. ويرى **روجرز (Rogers, 2014)،** [27] أن "ألعاب الحرب الإلكترونية" تقنية وأداة لدعم "الأنشطة الاستراتيجية لمجلس قيادة الجيش على أعلى مستوى". وأضاف **ألبرت وآخرون (Albert et al, 2001)** [28] أن المكونات الأساسية لأي لعبة حربية إلكترونية نموذجية تتمثل في، أولاً: أجهزة الكمبيوتر (الوسيط الرقمي)، وثانيًا: الخرائط ثنائية الأبعاد (أو ثلاثية الأبعاد)، وثالثًا: برامج الألعاب الحربية، ورابعًا: اللاعبين، وخامسًا: قاعات الألعاب الحربية (ساحة المعركة)، وسادسًا: قواعد اللعبة الحربية. وإنه يجب استخدام هذه المكونات بدقة لتحقيق الهدف الرئيسي للعبة

الحرب (تحقيق الانتصار). ويجب على كل لاعب اتباع القواعد اللازمة من أجل الوصول إلى المرحلة المقترحة من العملية المخطط لها.

- **أما فيما يتعلق بتأثيرات ألعاب الحروب الإلكترونية على اللاعبين وخصوصا الأطفال،** تناولت دراسة **(حسن وآخرون، 2019)**،[29] لعبة البابجي في عينة الدراسة باعتبارها من ألعاب القتال المؤثرة على اللاعبين، حيث تفترض الدراسة أن هناك علاقة وثيقة بين العوامل النفسية ونجاح ورواج اللعبة الإلكترونية الخطيرة، فرغم ما تسببه من ألم، ومعرفة الشباب بخطورتها، إلا إنهم يقدمون على لعبها، لأنها وفقا لنتائج الدراسة تلك اللعبة تشبه الواقع إلى حد كبير من خلال محاكاة الواقع بالمجسمات ثلاثية الأبعاد، ووجود تواصل صوتي بين اللاعبين، كما أن جعل اللعبة مجانية وإمكانية لعبها عبر الإنترنت يجعل اللعبة غير منتهية، وتستطيع التطوير فيها دائما، وصنع مستويات جديدة، والتحسين المستمر، وتحفيز اللاعبين بإرسال الهدايا، وعرض ما سيحصلون عليه إن استمر ووصلوا لمستويات أعلى كطريقة للتحفيز، وأكدت نتائج الدراسة أنه كلما زادت الحواس التي يستخدمها اللاعب للتفاعل مع اللعبة كلما زاد اندماجه معها، وتفاعله وانجذابه إليها وارتباطه بها، لأن ذلك يشعر اللاعب أكثر بعالم اللعبة ويدخلها فيه. كما أجرى كلا من **زوتشن وأخرون (Zguqing,et al., 2018)** [30] دراسة للتعرف على مدى وجود انتماء وولاء للطلبة مع بعضهم البعض خلال ممارستهم للعبة البابجي، وتوصلت الدراسة إلى أن طبيعة تصميم اللعبة والخبرة الاجتماعية والثقة بين اللاعبين تعد عوامل مهمة وتؤثر في انتماء وولاء الطلبة، وأن فئة الإناث لديهن انتماء أقوى من الذكور.كما أشارت دراسة **(الجابور وآخرون، 2020)**، [31] انتشار وشعبية لعبة البابجي في المجتمع الأردني، وأن الأبناء يمارسون هذه اللعبة من خلال أجهز الهواتف الذكية ولفترة زمنية طويلة تتراوح من (3-4) ساعات يوميًا، كما أفادت أنه تلك اللعبة تعلم اللاعبين فنون الحيلة والقتال، وزيادة المعرفة في أنواع الأسلحة المستخدمة في الحروب والمعارك. كما ركزت دارسة **(رمضان، 2019)** [32] على اللعبة الافتراضية المعروفة باسم بابجي نموذجا للألعاب الإلكترونية نظرًا للأهمية الكبيرة التي حاذتها هذه اللعبة من قبل الشباب على اختلاف فئاتهم العمرية وقد هدفت الدراسة الي رصد أهم المحددات المرتبطة بممارسة الشباب لهذه اللعبة والكشف مدى التأثيرات التي مارستها اللعبة على شبكة العلاقات الاجتماعية لممارسيها من أفراد عينة البحث. وخلصت الدارسة إلى عدد من النتائج أهمها، ثمة علاقات اجتماعية تشكلت بين اللاعبين وتطورت لتتحول من علاقات عبر المجال الافتراضي إلى علاقة في الحياة الواقعية. **وفي دراسة رامزي (Ramsay, 2015)** [33] حول كيفية قيام لعبة كول **أوف ديوتي Call of Duty: World at War** "بإعادة معايرة العناصر الأساسية في السرد الأمريكي للحرب العالمية الثانية" من خلال تجارب الحرب الافتراضية

بشكل انتقائي. ويجادل رامزي هذه الألعاب من نوع الحروب والقتل تبرز مجموعة من القيم المدركة مثل "تكثف الثنائيات الإدراكية بين الحرب والسلام، نحن وهم، الخير والشر"، ويقدم "موت الجندي باعتباره تضحية في سبيل الوطن". في حين، تناولت دراسة **كارتر وآخرون (Carter et al., 2020)** [34] لعبة الفورت نايت باعتبارها لعبة "معركة قتالية حربية" متعددة اللاعبين عبر الإنترنت، حيث أشاروا أن تلك اللعبة نمت بسرعة في عام 2018 لتصبح واحدة من أكثر الألعاب الرقمية شهرة في العالم، حيث بلغ ذروتها 10.8 مليون لاعب متزامن و250 مليون لاعب مسجل في مارس 2019. واستنادًا إلى 24 مقابلة متعمقة مع الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 9-14 سنة (17 أولاد و7 فتيات)، حاولت الدراسة تحديد أسباب جاذبية تلك اللعبة لديهم، والطريقة التي تعمل بها اللعبة كوسيلة للتواصل الاجتماعي بين اللاعبين. واتفقت معها دراسة **موري (Moore,2021)**، [35] في أن نجاح لعبة **Fortnite** يمكن أن يُعزى جُزْئِيًّا إلى الإحساس العاطفي بالعالم الذي تخلقه عبر مواسمها العشرة، من خلال دراسة ثقافات اللعب الرقمية للأطفال، والتجربة الاجتماعية الغنية التي تقدمها للاعبين.

التعليق على الدراسات السابقة ومدى الاستفادة منها في الدراسة الحالية:
من خلال الاطلاع على التراث العلمي في مجال العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والأطفال بشكل عام، لوحظ ما يلي:

- اهتمت عديد من الدراسات العربية والأجنبية بدراسة الألعاب الإلكترونية من ناحية تأثيراتها المباشرة على سلوك ومعارف ومهارات مستخدميها من الأطفال والمراهقين بشكل كبير، وهو الأمر الذي تتفق فيه مع الدراسة الحالية في محاولة فهم الارتباط بين الألعاب الإلكترونية وإدراك مفهوم الحرب لدى فئة الأطفال في مرحلة الطفولة المتوسطة، حيث أشارت الدراسات أن هذه الفئة العمرية لا تزال غير مدروسة فيما يتعلق بتأثير استخدام الألعاب الإلكترونية عليهم مقارنة بالأطفال الصغار والمراهقين، وهو الأمر الذي وضعته الدراسة في عين الاعتبار عند اختيار عينة الدراسة من تلك الفئة العمرية للأطفال، كما أن الأطفال من وجهة نظر بياجيه Piaget يلعبون دورًا نشطًا في عملية التعلم، ويتصرفون مثل العلماء الصغار أثناء قيامهم بإجراء التجارب، وإجراء الملاحظات، والتعرف على العالم. بينما يتفاعل الأطفال مع العالم من حولهم، فإنهم يضيفون باستمرار معرفة جديدة، والبناء على المعرفة الموجودة، وتكييف الأفكار السابقة لاستيعاب المعلومات الجديدة. [36]
- ركزت أغلب الدراسات السابقة سواء أكانت دراسات عربية أم أجنبية على تأثيرات الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال السلبية، وخصوصا السلوك العدواني (العنف) وإدمان تلك الألعاب والعزلة الاجتماعية، وكذلك التأثيرات التربوية

والدينية والتعليمية للألعاب الإلكترونية على الأطفال من سن 3 سنوات حتى مرحلة المراهقة، وأكدت الدراسات على التأثير الإيجابي للألعاب التعليمية والتربوية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال، بينما لم تتناول الدراسات السابقة دراسة تأثيرات الألعاب الإلكترونية المعنية بأمور الحرب والقتال على إدراك المستخدمين لمفهوم الحرب وأدواته بشكل مباشر.

- أشارت بعض الدراسات إلى العلاقة بين الحرب والألعاب الإلكترونية، من ناحية الاستخدام العسكري لها من قبل الجيش وقياداته خصوصا في الولايات المتحدة الأمريكية، بدءًا من مرحلة التجنيد ومرورًا بوضع الاستراتيجيات والتخطيط والتدريب للقتال وحتى علاج الجرحى. وأشارت أيضا أن الألعاب الترفيهية الحربية الحالية هي نتاج ثانوي للبحث والتطوير العسكري الذي تم إجراؤه في الولايات المتحدة في أوائل الستينيات.

- اتفقت أغلب الدراسات السابقة على استخدام المنهج المسحي، واستخدام الاستبيان والمقابلة المتعمقة كأداتين لجمع لبيانات من المبحوثين، بينما استخدمت بعض الدراسات المنهج التجريبي لدراسة تأثيرات الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين، والبعض الآخر استخدم الدراسات المقطعية -كلها دراسات أجنبية- لبيان الارتباط بين سلوكيات الأطفال والمراهقين بألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية، في حين تستخدم تلك الدراسة **أسلوب الدراسة المقطعية المستعرضة Cross-sectional study** على **عينة عمدية من الأطفال**، وهو الأسلوب الذي وجدته تلك الدراسة الأكثر ملائمة لها في تحقيق أهدافها بشكل كبير، نظرا لما توفره من وقت ومجهود لا تتيحه الدراسات الطولية أو التجريبية أو المسحية، كما أنها نوع من أنواع الدراسة بالملاحظة.

- ما يميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة أيضا، أن الدراسات سالفة الذكر تناولت الألعاب الإلكترونية بشكل عام، وآثارها على العديد من النواحي الاجتماعية والصحية والتربوية والسلوكيات العدوانية والإيجابية والتحصيل الدراسي، بينما هذه الدراسة تتناول لعبتي البابجي والفورت نايت باعتبارهما من الألعاب الإلكترونية الحربية والقتالية المتداولة بين الأطفال في مرحلة الطفولة المتوسطة (7-12 سنة) من الذكور والإناث، للتعرف على مدى تأثرهم بتلك الألعاب في إدراكهم لمفهوم الحرب وأدواتها، ومدى تأثير ذلك الإدراك على قيمتي الولاء والانتماء لديهم تجاه جيش بلادهم.

- استخدمت الدراسات مترادفات كثيرة لمصطلح "الألعاب الإلكترونية"، منها "ألعاب الفيديو"، و"ألعاب الوسائط المتعددة"، و"الألعاب الرقمية"، و"ألعاب الكمبيوتر"، و"ألعاب الهاتف النقال"، ألعاب الهاتف الذكي"، و"ألعاب الإنترنت"،

واتفقت تلك الدراسة مع الغالبة من الدراسات في تسميتها "ألعاب إلكترونية"، كما تناولت تلك الدراسات التصنيفات المختلفة لتلك الألعاب بشكل كبير، والتي تم استخدام نوع واحد في تلك الدراسة وهي "ألعاب الحروب الإلكترونية".

المشكلة البحثية:

تشكل الألعاب الإلكترونية أهمية لدى أطفال الجيل الحالي أو يطلق عليه اسم أطفال "الديجيتال"، وما يمكن أن تحققه تلك الألعاب من تطوير الاستراتيجية العقلية لدى الأطفال للعديد من المفاهيم،[37] حيث تسمح تلك الألعاب وخصوصا ألعاب الحروب والمعارك والقتال التي يقبل عليها الأطفال بشكل كبير، في التعرف على بيئات اللعب بشكل انتقائي، والبناء والتحكم والسيطرة عليها، والتفاعل مع لاعبين آخرين عبر الإنترنت، وهو الأمر الذي قد يكون سلاح ذو حدين، حيث تكمن الخطورة هنا في تقديم تلك الألعاب مدركات تعكس جزء من الواقع ولكنها في نفس الوقت يمكن أن تهدم قيم ومفاهيم معينة عن الحرب والجيش والانتماء الوطني أو تعلم قيم ثقافية مقصودة لا تتلاءم مع ثقافة المجتمع المصري وقيمه، حيث أن الطفل يتعلم من البيئة المحيطة به وكذلك التعرف على الواقع المدرك من خلال وسائل أخرى يصعب عليه التعامل معها مثل الحروب على سبيل المثال.

ومن هنا تتبلور المشكلة البحثية في محاولة التعرف على مدى تأثير الألعاب الإلكترونية الخاصة بالحروب والمعارك على أطفالنا الذين يقعون في مرحلة الطفولة المتوسطة وهي المرحلة التي تتشكل فيها إدراك الأطفال للواقع المحيط بهم، في إدراكهم للحرب وأدواته المختلفة، وذلك بالتطبيق على عينة من أطفال المدارس بمحافظة القاهرة الكبرى والإسكندرية من سن7-12 سنة من الذكور والإناث، وبالتطبيق على لعبتي FORTNITE وPUBG، واللتان تعدان من أشهر ألعاب الحروب الإلكترونية والأكثر تفضيلا لتلك الفئة العمرية، على الرغم من أن تصيف تلك الألعاب تم تصميمها لتناسب فئة المراهقين (12+) بالنسبة للعبة فورتنايت، (16+) للعبة البابجي.

أهمية الدراسة:

- يعد من الأهمية دراسة الألعاب الإلكترونية وخصوصا ألعاب الحروب والقتال؛ لشعبيتها بين فئة الأطفال، وخصوصا إنها لم تحظ بالدراسة جيدًا في العلوم الاجتماعية وخصوصا الإعلامية. نظرًا لأن ألعاب الفيديو الخاصة بالحروب تتطلب جلسات ألعاب طويلة وتخطيطًا وإدارة للموارد للوصول إلى الأهداف طويلة المدى، وبالتالي هي تشكل نمط يومي لمستخدميها للأطفال ولها تأثيرات كثيره على الإدراك والمعارف والعالم المحيط بهم.

- تعد هذه الدراسة من الأوائل الدراسات العربية المستخدمة لمنهج الوصفي للدراسات المقطعية المستعرضة Cross-sectional study لدراسة مدى الارتباط بين ألعاب الحروب الإلكترونية على وجه الخصوص وإدراك الأطفال لمفهوم الحرب وأدواته على أرض الواقع من خلال قياس مفاهيم محددة على مجموعتين من الأطفال أحدهم تستخدم تلك الألعاب والأخرى لا تستخدمها خلال فترة زمنية معينة، على عكس الدراسات التجريبية وشبه التجريبية والطولية التي تحتاج لمدى زمني كبير لقياس النتائج.
- تساعد نتائج هذه الدراسة صناع القرار وأولياء الأمور والمعلمين في معرفة إلى أي مدى يمكن لألعاب الحروب الإلكترونية أن تساهم في تقديم معلومات سواء أكانت صحيحة أم مغلوطة عن الحرب وأدواته... وبالتالي يمكن أن تنعكس على انتماءات الطفل في المستقبل لجيش بلاده.

أهداف الدراسة:

يعد الهدف الرئيسي للدراسة في: التعرف على مدى تأثير ممارسة ألعاب الحروب الإلكترونية على إدراك مفهوم الحرب وأدواته لدى عينة من الأطفال في سن "الطفولة المتوسطة".

ويتفرع منه العديد من الأهداف الفرعية وهي

1- التعرف على كيفية فهم الأطفال عينة الدراسة لمفهوم الحرب وأدواته في العالم الواقعي من واقع ألعاب الحروب الإلكترونية وخاصة لعبتي فورت نايت وبابجي.

2- معرفة أثر لعب الأطفال عينة بتلك الألعاب على (حجم المعرفة بمفهوم العدو- الحليف- القوة- الأسلحة المستخدمة- الحروب الحقيقية مقابل الحروب الافتراضية- الجيش- القيم المتضمنة).

3- التعرف على المصادر التي يعتمد عليها الأطفال عينة الدراسة في معرفتهم بالحروب وأدواتها.

4- التعرف على الاختلافات في الإدراك لمفهوم الحرب بين مستخدمي ألعاب الحروب الإلكترونية محل الدراسة وغير المستخدمين لها من الأطفال عينة الدراسة.

5- التعرف على مدى ارتباط الأطفال بقيم الولاء للوطن والجيش المصري من خلال استخدامهم لألعاب الحروب الإلكترونية.

الإطار النظري للدراسة:

تناولت العديد من النظريات الخاصة بالألعاب الإلكترونية الوظائف التي يمكن أن تقدمها، وما يكمُن وراء التجربة المباشرة لتلك الألعاب على الصعيدين الفردي أو

الجمعي. وقد أكدا الباحثان **كالفو Calvo**[38] **وجروس Gros** [39] أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تعزز الوظائف الأربعة التالية:

1. **تطوير الحركة Motor development**: غالبًا ما تتضمن الألعاب الإلكترونية الحركة؛ وبالتالي فهي قد تعزز وتحفز اللاعبين على الدقة وتنسيق الحركات والسرعة.
2. **تنمية العقل Intellectual development**: بالإضافة إلى الحركة، قد تتضمن الألعاب أيضًا فهم كيفية عمل الأشياء وحل المشكلات ووضع الاستراتيجيات وما إلى ذلك.
3. **التنمية الوجدانية Affective development**: إن الطبيعة الخيالية للألعاب، وفرصة تمثيل دور ما، تعني أن لها وظيفة أساسية في التطور العاطفي للفرد. وقد تحفز الألعاب الإلكترونية الطلاب على فهم تجارب حياتهم ومساعدتهم على النضوج.
4. **التنمية الاجتماعية Social development:** الألعاب الإلكترونية وسيلة يمكن التواصل بها مع الآخرين. بالإضافة إلى البعد الاجتماعي، فإن لتلك الألعاب القدرة على توليد أدوار رمزية تجعلها ناقلة فعالة للقيم والمواقف السائدة في المجتمع.

حيث تخلق الألعاب الإلكترونية عوالم جميلة تتجاوز الأحلام، وتسمح للاعبين بابتكار أشياء غير ممكنة في الواقع، [40] كأن تكون محاربا في معركة تشبه الواقع وتنتصر فيها. كما كتب *كريس كروفورد Chris Crawford* في عام 1982 في كتابه بعنوان The Art of Computer Game Design أن "الألعاب تمثل مجموعة فرعية من الواقع"، حيث "الدقة الموضوعية ضرورية فقط إلى الحد المطلوب لدعم خيال اللاعب". [41] وبالمثل، يوافقه في الرأي *جاسبر جول Jesper Juul بأن* "الألعاب "نصف حقيقية"، حيث يرى *جول* إننا نلعب وفقًا لقواعد حقيقية أثناء قتل تنين خيالي على سبيل المثال، وهنا تأتي حقيقة اللعبة من حدث الفوز أو الخسارة، في حين أن وضع اللعبة خيالي. [42] وبالتالي وفقًا لكروفورد وجول، فإن الصفات الشكلية للعبة الإلكترونية ونظامها وقواعدها هي الأساس الذي يبني عليه اللاعبون استنتاجهم للواقع. ويوضح الشكل التالي وجهة نظر جول Juul، حول أن الألعاب الإلكترونية تشكل نصف الحقيقة، كما يلي:

شكل رقم (1)
لعبة مادية: ساحة اللعبة هي موضوع الفضاء الافتراضي في العالم الحقيقي (43)

كما ذهب الباحث *ألكساندر جالواي Galloway*، في كتابه الأخير *Gaming* إلى حد ما نحو تطوير تعريفه للواقعية في الألعاب الإلكترونية على أساس فكرة أن الألعاب تنطوي على أفعال جسدية مادية، وأن اللاعب له دور في تحديد واقعية ما يلعبه. (44)

بينما يرى المنظر Rheingold Howard، أن الواقع الافتراضي هو مساحة يمكننا من خلالها ترك أنفسنا القديمة وراءنا وتشكيل هويات جديدة ومجتمعات وروابط جديدة، وتجاوز جميع الحدود المكانية من أجل تشكيل مجتمع مدني عالمي. (45) بينما أشار بلمر Palmer أنه من "منظور تطوري، يكون الإدراك البصري مفيدًا فقط إذا كان دقيقًا بشكل معقول.... في الواقع، وتكون الرؤية مفيدة على وجه التحديد لأنها دقيقة للغاية. وبشكل عام، ما تراه هو ما تحصل عليه. وعندما يكون هذا صحيحًا، يكون لدينا ما يسمى بالإدراك الحقيقي ... الإدراك الذي يتوافق مع الحالة الفعلية للأمور في العالم الواقعي المحيط بنا". (46)

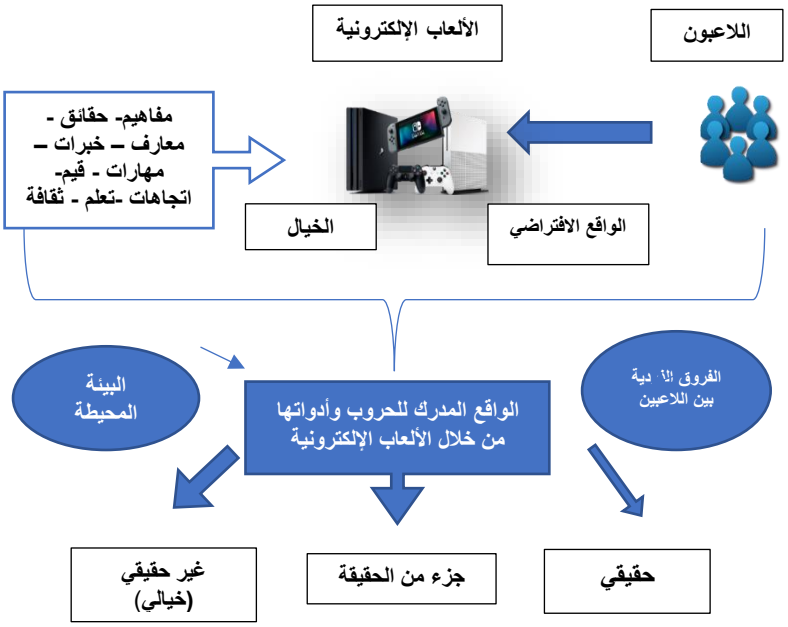
ويوافقه في الرأي أيضًا المنظر تريفيرز Trivers على ما يلي: "... لقد تطورت أعضائنا الحسية لتزويدنا برؤية دقيقة ومفصلة بشكل رائع للعالم الخارجي - نرى العالم بالألوان وثلاثي الأبعاد، في الحركة، والملمس، وعدم العشوائية، ومجموعة كبيرة ومتنوعة من الميزات الأخرى". (47)

وفي إطار **نظرية الغرس الثقافي Cultivation Theory** وتطوراتها المتلاحقة والتي تندرج تحت مسمى **"الواقع المدرك من وسائل الإعلام"**، يمكن أن القول إنه غالبا ما ينظر الأفراد إلى وسائل الإعلام كأدوات تعكس العالم المحيط بهم. (48) كما تفترض دراسات "الواقع المدرك" أن الأشخاص الذين يعتقدون بواقعية

مضمون الرسالة الإعلامية يكونون أكثر احتمالية ليتأثروا به من أولئك الذين لا يعتقدون بواقعيته.[49] وتلعب الخبرة المباشرة والخلفية المعرفية حول موضوع الرسالة دورا مهما في مدى تقبل واقعية الرسالة.[50]

ويفترض في عملية الغرس أن الخبرة غير المباشرة التي يكتسبها الفرد عن مشاهدته للتليفزيون تحل محل الخبرة المباشرة التي يكتسبها من تعاملاته الفعلية مع ما حوله في الواقع، وبالتالي يشعر بواقعية المضمون، ويختلف ذلك حسب كثافة المشاهدة، فالأشخاص كثيفو المشاهدة يكونوا أكثر عرضة للنظر للواقع الاجتماعي حولهم بالصورة التي يظهره بها في التليفزيون. [51]

ومع دخولنا "عصر ثورة المعلومات الرقمية"، أصبح الحصول على المعرفة والخبرة والتواصل من خلال وسائل التكنولوجيا الرقمية هو القاعدة السائدة وتتزايد بمرور الوقت. ويقترح في تلك الدراسة أنه وفقا لأن الألعاب الإلكترونية أصبحت شائعة جدًا ومنتشرة بشكل كبير ويقبل عليها الكبار والصغار، ومع تطور تقنيات الألعاب الإلكترونية من حيث الجرافيكس والألوان وتقدم الشخصيات ثلاثية الأبعاد أو أكثر بشكل يحاكي الواقع، فإن تلك الألعاب وخصوصا الألعاب المتخصصة في الحروب والقتال قد تقوم بتقديم الواقع بشكل أقرب للحقيقة، وهو الأمر الذي قد يسهم بشكل كبير في تشكيل اتجاهات ومعارف وخبرات وقيم وثقافة اللاعبين من الجمهور ويقدم عدد من الحقائق على اعتبارها واقع حقيقي مدرك. ويفترض "نموذج الواقع المدرك للحروب وأدواتها من الألعاب الإلكترونية" (**) أن الأطفال هم الأكثر عرضة للتأثر بالمضمون المقدم عبر تلك الألعاب، ويمكن لهم أن يكتسبوا مفاهيم عن واقع الحروب ويدركون الكثير من الأفكار من خلالها خصوصا أن اللعب بشكل عام يساهم في إكساب الأطفال المعاني والمفاهيم من خلال اللعب بالأشياء والأدوات، وهو من وجهة النظر المعرفية يساعد في الانتقال من اللعب بالأشياء إلى التفكير بالأشياء. (52)



شكل رقم (2)

الواقع المدرك للاعبين للحروب وأدواتها من خلال استخدام الألعاب الإلكترونية (*)

وخلاصة لما سبق، يوضح الشكل رقم (2) المقترح من الباحثة، أنه من خلال قيام اللاعبون بممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط المختلفة، يتعرفون من خلالها على مجموعة من المفاهيم والحقائق والمعارف والخبرات عن العالم الخارجي الخاص بمجال الحروب وأدواتها، وكذلك يكتسبون بعض القيم سواء أكانت إيجابية كالتعاون أم سلبية كالسلوك العدواني، كما يكتسبون اتجاهات معينة مثل مهارات التعليم وحسن التصرف والذكاء، والتعرف على ثقافات مختلفة. ومن خلال الألعاب الإلكترونية سواء أكانت تجسد الواقع كألعاب الحروب والألعاب الاستراتيجية والرياضية، أو ألعاب خيالية مثل حروب الفضاء والألعاب الكرتونية، فإن اللاعبين وخصوصا الأطفال قد يدركون الواقع والعالم الخارجي من خلال تلك الألعاب بشكل كامل أو جزئي أو لا يمت للواقع بصلة، ويجب هنا آلا نغفل الفروق الفردية بين اللاعبين، بالإضافة إلى تأثيرات البيئة المحيطة بهم.

تساؤلات الدراسة:

يعد التساؤل الرئيسي للدراسة هو: "هل توجد علاقة بين ممارسة ألعاب الحروب الإلكترونية وإدراك مفهوم الحرب وأدواته لدى عينة من الأطفال في سن "الطفولة المتوسطة"؟"

ويتفرع منه عدد من التساؤلات وهي:

1- كيف تؤثر ألعاب الحروب الإلكترونية على فهم الأطفال عينة الدراسة للحرب وأدواته في العالم الواقعي؟

2- ما أثر ذلك على (حجم المعرفة بمفهوم الحرب- العدو- الحليف- القوة- الأسلحة المستخدمة- الحروب الحقيقية مقابل الحروب الافتراضية- الجيش- مصادر المعلومات حول الحروب- القيم المتضمنة)؟

3- ماذا يتعلم الأطفال من تلك الألعاب؟

4- هل يوجد اختلاف في الإدراك لمفهوم الحرب بين مستخدمي ألعاب الحروب الإلكترونية محل الدراسة وغير المستخدمين لها من الأطفال عينة الدراسة؟

فروض الدراسة:

- **الفرض الأول: "توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيا بين مستوي إدراك مفهوم الحرب ومستوى المعرفة بأدواتها لدي الممارسين وغير الممارسين للألعاب عينة الدراسة".**
- **الفرض الثاني: "توجد علاقة ارتباطية إيجابية بين لعب الأطفال لألعاب الحروب الإلكترونية وتعزيز الانتماء للوطن والولاء لجيشه والرغبة في الانضمام له مستقبلا".**

متغيرات الدراسة:

تتنوع متغيرات الدراسة على النحو التالي:

- **المتغير المستقل**: ألعاب الحروب الإلكترونية.
- **المتغير التابع**: إدراك مفهوم الحرب وأدواته.

الإطار المنهجي للدراسة:

- **منهج البحث ونوعه:**

تعد هذه الدراسة من البحوث الوصفية التي تستخدم المنهج الوصفي باستخدام أسلوب الدراسة المقطعية المستعرضة **Cross-sectional study**، [53] من خلال تحديد مجتمع الدراسة واقتطاع عينة منه للنظر فيها خلال فترة زمنية محددة، حيث يتم اختيار المبحوثين في هذا النوع من الدراسة بناءً على متغيرات معينة ذات أهمية. ويمكن استخدام هذا النوع من البحث لوصف الخصائص الموجودة في المجتمع، ولتحديد العلاقات الارتباطية والاستدلالات السببية المبنية على النتيجة، وليس لتحديد علاقات السبب والنتيجة بين المتغيرات المختلفة. وغالبًا ما تستخدم هذه الطريقة لعمل استنتاجات حول العلاقات المحتملة أو لجمع البيانات الأولية لدعم المزيد من البحث والتجريب، فهي دراسات ذات طبيعة رصدية. [54]

تحديد خصائص الدراسة المقطعية الحالية:

وقد تم الاستعانة بهذا النوع من الدراسات للأسباب التالية:

- أنه لا يوجد بعد زمني محدد في العينة محل الدراسة، على عكس الدراسات الطولية Longitudinal studies، والمناهج التجريبية وشبه التجريبية Experimental studies and Quasi Experiment، التي تحتاج إلى وقت زمني كبير لرصدها ورصد تأثيراتها على متغيرات الدراسة.
- أنه تم الاعتماد على الاختلافات الموجودة بين مجموعتي الدراسة الحالية (ممارسي ألعاب الحروب الإلكترونية Gamers- وغير ممارسي تلك الألعاب Non-gamers)، بدلًا من إحداث أي تغيير بها كما يحدث عند إجراء الدراسات التجريبية وشبه التجريبية.
- نظرا لصعوبة إجراء اختبار تجريبي أو شبه تجريبي على عينة من الأطفال غير المستخدمين لألعاب الحروب الإلكترونية محل الدراسة Fortinet and PUBG، وصعوبة إقناع الأهالي بتجريب أطفالهم الألعاب التي لا تناسب الفئة العمرية تلك +16, +12، كما إنها تحتوي على مضمون عنيف، وبالتالي فإن إجراء دراسة مقطعية هي الأنسب، من خلال اختيار مجموعتين من الأطفال أحدهما تمارس تلك الألعاب بشكل منتظم، ومجموعة لا تمارسها على الإطلاق.
- تم اختيار عينة الدراسة بناء على الاختلافات العمرية والنوع الموجودة بالفعل لمجموعة من الأطفال الذين يلعبون ألعاب الحروب تلك محل الدراسة، والذين لا يلعبونها بدلا من التخصيص العشوائي.
- يمكن أن يقيس هذا النوع من الدراسات الاختلافات بين مجموعتي الدراسة (gamers- non-gamers) دون إجراء أي تغيرات أو تعديلات عليها.
- صنع الاستدلالات السببية استنادا إلى النتائج، حيث سيتم دراسة واستنباط الاستنتاجات من الاختلافات الموجودة بالفعل في مجموعتي الأطفال.

مجتمع الدراسة وعينته:

أ. يشتمل مجتمع الدراسة ألعاب الحروب الإلكترونية، وتحديدا لعبتي فورت نايت وبابجي باعتبارهما من أكثر الألعاب شهرة إقبالا من الأطفال المصريين.

ب. كما يشتمل مجتمع الدراسة أيضا على الأطفال الذين يتراوح أعمارهم من 7-12 سنة، والتي وصفها بياجيه أنه هؤلاء الأطفال خلال هذه المرحلة، يبدأوا بالتفكير المنطقي في الأحداث الملموسة، وكذلك بالنسبة في فهم المفاهيم وحفظها؛ كما يصبح تفكيرهم أكثر منطقية وتنظيمًا، لكنه لا يزال ملموسًا للغاية، ويبدأ الأطفال في استخدام المنطق الاستقرائي، أو التفكير من معلومات محددة إلى مبدأ عام. (55)

وتكونت عينة الدراسة من 90 طفل وطفلة من طلاب المدارس الخاصة والدولة بمحافظة القاهرة الكبرى والإسكندرية؛ باعتبار أولياء أمور هؤلاء الأطفال لديهم القدرة المادية لشراء جهاز بلايستيشن station 4 play أو يمتلكون هواتف ذكية معينة، وكذلك الاشتراك في باقة إنترنت ذات نطاق عريض وسرعة عالية، وشراء بعض الشخصيات والأدوات بما يسمى كروت الشراء المدفوعة مسبقا بالدولار الأمريكي Gift card، حيث أن لعبة فورت نايت وبابجي من الألعاب الإلكترونية شبه المجانية، حيث يتم تنزيل تلك الألعاب مجانًا ولكن يتم تحصيل رسوم من اللاعبين مقابل محتوى إضافي أو ميزات تجعل اللعبة جديرة بالاهتمام أو حتى تمنح المستخدمين العديد من المميزات الأخرى كشراء بعض الأدوات والأسلحة وأبطال اللعبة skins /Avatars.[56]

وتم تقسيم الأطفال إلى مجموعتين، المجموعة الأولى وقوامها 45 طفلا الذين يستخدمون ألعاب الحروب الإلكترونية و45 طفلا لا يستخدمون تلك الألعاب.

ج. **توجد العديد من التصنيفات الخاصة للألعاب الإلكترونية وفقا للوظيفة والهدف من إعدادها وموضوعها ونوعها والفئة العمرية**، ومن هذه التصنيفات، تصنيف مجلس تقييم البرمجيات الترفيهية Entertainment Software Rating Board (ESRB)، [57] ويقوم هذا المجلس بتصنيف الألعاب الإلكترونية حسب الأعمار، كما يقوم بتقديم نبذة عن محتوى كل لعبة بأوصاف مختصرة للمساعدة في اختيار ألعاب مناسبة للأطفال والمراهقين. وهناك الكثير من المجالس على غرار المجلس السابق، تقدم تصنيفات الألعاب الإلكترونية مثل: التصنيف الوطني الأسترالي National classification scheme (NCS)،[58] والتصنيف البريطاني لأفلام الفيديو The Video Games British Board (BBFC) Film Classification. [59] **ولمزيد من المعلومات حول تصنيفات الألعاب الإلكترونية انظر كلا من: (سالم، 2013)؛** [60] **(قهلوز، 2020)؛** [61]**(سالم، والبوسعيدي، 2015)؛** [62] **(صوالحة ،2015).** [63]

وتم في هذه الدراسة الاعتماد على تصنيف مجلس تقييم البرمجيات الترفيهية (ESRB) Entertainment Software Rating Board، فيما يخص لعبتي فورت نايت وبابجي عينة الدراسة على النحو التالي:

جدول رقم (1) بيانات حول لعبتي فورت نايت وبابجي

اللعبة	التصنيف العمري	المحتوى	أسلوب التفاعل واللعب	نبذة مختصرة عن اللعبة
Fortnite فورت نايت	مراهقين 12+	عنف	عبر الإنترنت/ PlayStation/ Xbox one	هذه لعبة حركة وقتال يبني فيها اللاعبون الحصون، ويجمعون الموارد، ويصنعون الأسلحة، ويقاتلون جحافل الوحوش في قتال محموم، بنظرية البقاء للأقوى. من منظور الشخص الثالث، يستخدم اللاعبون البنادق والسيوف والقنابل اليدوية لمحاربة الوحوش الشبيهة بالهيكل العظمي (Skins) في قتال بعيد المدى وأسلوب المشاجرة. يمكن للاعبين أيضًا هزيمة الأعداء باستخدام الفخاخ المختلفة (على سبيل المثال، الكهرباء، المسامير، الغازات السامة) وأيضا استخدام الأسلحة المتعددة. يتم تسليط الضوء على المعارك من خلال إطلاق النار المتكرر والانفجارات وصيحات الألم.
Pubg	مراهقين +16	عنف/ دم	عبر الإنترنت playsation/ Xbox one	هذه لعبة حركة وقتال متعددة اللاعبين حيث يمكن للاعبين المشاركة في تبادل لإطلاق النار بأسلوب "آخر رجل" أثناء جمع الإمدادات / الأسلحة / الدروع حول الجزيرة. من منظور الشخص الثالث، ينزل اللاعبون بالمظلة على جزيرة ويبحثون عن العناصر والمركبات والإمدادات التي يجب عليهم الدفاع عنها من اللاعبين الآخرين؛ يمكن للشخصيات المشاركة في معارك بالأيدي، واستخدام الأسلحة (على سبيل المثال، البنادق الآلية والبنادق) لإطلاق النار وقتل المعارضين. الضربات الناجحة مصحوبة ببقع دم قصير؛ تسقط الشخصيات على الأرض عند قتلها، حيث تصبح أغراضها متاحة للاعبين الآخرين. يمكن للاعبين أيضًا استخدام المركبات (مثل الدراجات النارية والشاحنات) لدهس الخصوم.

أدوات جمع البيانات:

تعد المقابلة المتعمقة والملاحظة هما الأداتين اللتين استندت عليهما الدراسة لجمع البيانات والحصول على معلومات من المبحوثين في إطار موضوع الدراسة، وقد تم تطبيق المقابلة بمستوييها؛ المقابلة المتعمقة المباشرة والمقابلة المتعمقة عبر الإنترنت من خلال تطبيق زووم Zoom، نظرا لظروف أزمة كورونا وخوف بعض الأهالي

من المقابلات المباشرة، وكما أن أسلوب المقابلات هو الأمثل في التعامل مع أطفال في سن صغيرة، وسهولة ملاحظتهم.

الإطار الزمني للدراسة:

تم إجراء المقابلات المتعمقة في الفترة من 1 ديسمبر 2020 حتى 31 يناير 2021، واستغرقت مدة المقابلة الواحدة من 15-30 دقيقة حسب كل طفل. [1]

أسلوب تحليل البيانات:

تم استخدام البرنامج الإحصائي SPSS لتحليل بيانات الدراسة. وقد تم استخدام معاملات إحصائية للحصول على التكرارات البسيطة والنسب المئوية الخاصة ومعامل الارتباط بيرسون الخاصة بأسئلة المقابلات المتعمقة، كما تم تحليلها كيفيا.

إجراءات الصدق والثبات:

ومن خلال النموذج المقترح **"المواقع المدرك للحروب من خلال الألعاب الإلكترونية"**، تم تصميم دليل المقابلة المكون من عدة أسئلة ومقاييس وتم عرضها على عدد من المحكمين الأكاديميين والخبراء العسكريين؛ (64) للتأكد من قياسهم لمتغيرات الدراسة وتعديلها وفقًا لمقترحاتهم. وقد أشار المراجع العسكري لبعض المفاهيم والمصطلحات المتعلقة بالحرب وأدواتها، وقد اقترح المسؤول العسكري إطلاق **اسم ألعاب الحرب أو القتال الإلكترونية** على لعبتي فورت نايت وبابجي عينة الدراسة بدلًا من التسمية التي كانت تقترحها الباحثة في بداية الدراسة **وهي "الألعاب الاستراتيجية"**، (65) ولتحقيق الثبات تم عقد مقابلات متعمقة على عينة قوامها 5 أطفال، ثم تم إجراء أسلوب إعادة الاختبار على عينة فرعية بلغت 5 مبحوثين آخرين. وكانت الفترة الزمنية بين التطبيق والإعادة مدتها أسبوع لكلٍّ منهما. وجاءت نسبة الاتفاق بالنسبة لاستجابات المقابلات الأولى ما يقرب من 95%. **وتم تقسيم دليل المقابلة إلى خمسة محاور:**

- **المحور الأول: خصائص عينة الدراسة**
- **المحور الثاني: الأسئلة الخاصة بمستوى المشاركة في ألعاب الحروب عينة الدراسة ويتكون من (4) أسئلة.**
- **المحور الثالث: الأسئلة الخاصة بمستوى إدراك مفهوم الحرب وأدواتها في مجموعتي الدراسة، ويتكون من (11) سؤالًا.**

(1) تم الاستعانة بكل من د. دعاء أحمد البنا المدرس بقسم الإذاعة والتليفزيون، كلية الإعلام بالجامعة الحديثة للتكنولوجيا والمعلومات، ود. فاطمة فايز قطب المدرس بقسم الصحافة بكلية الإعلام جامعة بني سويف للمساعدة في إجراء بعض المقابلات المتعمقة مع الأطفال وجهًا لوجه.

- **المحور الرابع: الأسئلة الخاصة بمصادر الحصول على معلومات حول الحروب، يتكون من (2) سؤالا.**
- **المحور الخامس: الأسئلة الخاصة بمستوى الانتماء للوطن والولاء للجيش من خلال تلك الألعاب، ويتكون من (5) أسئلة.**

المصطلحات الإجرائية للدراسة:

- **الألعاب الحربية الإلكترونية:** هي ألعاب ذهنية بالدرجة الأولى تعتمد على الحركة والقتال والمعارك بين اللاعبين عبر الإنترنت باستخدام الوسائط المتعددة كالكمبيوتر، وجهاز البلايستيشن، والإكس بوكس، والهاتف الذكي، وقد تمارس هذه الألعاب بشكل جماعي أو بشكل فردي والناجي الوحيد هو الفائز في تلك اللعبة، وتحكمها مجموعة من القواعد الحقيقية التي يتفاعل اللاعبون معها بالفعل، مثل لعبة بابجي وفورت نايت.
- **الإدراك:** هو معرفة ذهنية يقوم فيها الفرد باستقبال المعلومات المرتبطة بالمثيرات وتنظيمها، وتفسيرها، وإعطائها معاني خاصة قد تختلف عن الواقع أو تطابقه أو تتفق معه في أجزاء معينة، ثم التصرف وفق هذا المعنى، حيث يتم قياس الإدراك من خلال مقاييس وأسئلة متعددة تم تصميمها خصيصا للدراسة لقياس مدى إدراك الأطفال للحروب من خلال الألعاب الإلكترونية.
- **مفهوم الحرب:** الصراع المسلح الذي تلجأ فيه الدول إلى العنف والقتال دفاعًا عن مصالحها الحيوية. وهي أيضا تمثل ظاهرة اجتماعية خالدة بخلود الإنسان لارتباطها بجوهر السياسة فيه، والمتمثل في علاقة الصديق والعدو. وتعتبر الحروب أداة أو استراتيجية سياسية تستخدمها الدول في حال فشل استخدام الأساليب السلمية أو الدبلوماسية. (66) **أما الاستراتيجية العسكرية:** فهي فن استخدام الأدوات والوسائل لتحقيق أهداف الحرب سواء أكانت أدوات مباشرة مثل الأسلحة أو غير مباشرة مثل الخداع والسياسة
- **(الخطة)** المقصود بها استخدام الوسائل العسكرية من أسلحة ومعدات لتحقيق أهداف الحرب.
- **أدوات الحروب:** هي كل ما يتعلق بالحرب من وسائل وإمكانيات ومعدات تستخدم في الحرب سواء كانت وسائل قتال مباشرة كالأسلحة – أو غير مباشرة كمعدات مساعدة منها أجهزة الاتصالات الحديثة والمتطورة ويجتمع كل ذلك في مؤسسات أو تنظيمات يطلق عليها اسم المؤسسة العسكرية (الجيش).

نتائج الدراسة:

أولًا: وصف خصائص عينة الدراسة:

جدول رقم (2)
خصائص عينة الدراسة

المتغير	الفئات	المجموعة الأولى مستخدمو ألعاب الحروب الإلكترونية	المجموعة الثانية غير مستخدمي ألعاب الحروب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية %
النوع	ذكر	36	11	47	52.2
	أنثى	9	34	43	47.8
المجموع		45	45	90	100
العمر	7 سنوات	7	13	20	22.2
	8 سنوات	8	12	20	22.2
	9 سنوات	11	7	18	20
	10 سنوات	9	6	15	16.7
	11 سنة	8	6	14	15.6
	12 سنة	2	1	3	3.3
المجموع		45	45	90	100

يوضح الجدول السابق البيانات التالية:

- **فيما يتعلق بمتغير النوع**: نجد أن نسبة مشاركة الذكور في هذه الدراسة بلغت 52.2%، بينما نسبة الإناث بلغت 47.8%. كما نجد أن النسبة الغالبة لمتغير النوع في **"المجموعة الأولى"** المستخدمين لألعاب الحروب الإلكترونية هي النسبة الأعلى بواقع 36 مبحوثا من الأطفال من أصل 45 مبحوثا، بينما نسبة الإناث بلغت 9 مبحوث. ويمكن أن نقول إنها نسبة منطقية نظرًا لطبيعة ألعاب الحروب الإلكترونية التي تستهوي فئة الذكور أكثر من الإناث وهو الأمر الذي توصلت إليه العديد من الدراسات **(Esposito, 2020)؛[67] (Allahverdipour, et al, 2010)؛ [68] (Carter et al., 2020)**.[69]
- أما ما يخص **"المجموعة الثانية"** غير المستخدمين لألعاب الحروب الإلكترونية، فنجد أن النسبة الغالبة للإناث بتكرار يبلغ 34 مبحوث من الأطفال، بينما بلغ عدد الذكور 11 طفل.
- **فيما يتعلق بمتغير العمر:** بلغ مجموع عدد الأطفال في مجموعتي الدراسة (20) طفلا لكل من فئة 6 سنوات، و7 سنوات، ثم (18) طفلًا لفئة 9 سنوات، بينما فئة الـ10 سنوات بلغت (15) طفلا، و11 سنة بلغ عددهم (14) طفلا، أما سن 12 سنة فبلغت أدنى نسبة وهي (3) أطفال.
- وقامت الباحثة بتجميع الفئات العمرية لفئتين بالنسبة لمجموعتي عينة الدراسة؛ لسهولة التحليل الإحصائي، على النحو المبين في جدول (3):

جدول رقم (3) توزيع الفئات العمرية في المجموعتين حسب النوع

النوع/ الفئات العمرية		ذكور	إناث	المجموع
المجموعة الأولى	7-9 سنوات	23	3	26
	10-12سنة	13	6	19
المجموعة الثانية	7-9 سنوات	7	25	32
	10-12 سنة	3	10	13
المجموع		47	43	90

ثانيا: مستوى المشاركة في ألعاب الحروب عينة الدراسة:

1-مدى لعب الأطفال للعبتي فورت نايت وبابجي كألعاب حروب إلكترونية عبر الإنترنت:

جدول رقم (4) يوضح مدى لعب فورنت نايت وبابجي عبر البلاستيشن للمجموعة الأولى عينة الدراسة موزعة حسب الفئات العمرية والنوع

الفئات		فورت نايت			بابجي		
		دائمًا	أحيانًا	نادرًا	دائمًا	أحيانًا	نادرًا
الذكور ن=36	7-9 سنة	4	9	5	7	2	2
	10-12 سنوات	6	3	2	6	1	0
الإناث ن= 9	7-9 سنة	1	3	0	1	1	0
	10-12 سنوات	1	0	0	1	1	0
المجموع		12	15	7	15	5	2

من خلال **مقياس ليكارت الثلاثي** والذي يتناسب مع فئة الأطفال محل الدراسة، تم سؤالهم عن مدى لعبهم لفورت نايت وبابجي، وجاءت الاختيارات ما بين (على طول= دائمًا، ساعات وساعات= أحيانًا، قليل جدًا= نادرًا). وتشير النتيجة المبينة في الجدول، أن فئة الذكور هم الأكثر ممارسة لتلك الألعاب مقارنة بالإناث؛ نظرا لطبيعة تلك الألعاب التي تستهوي الأطفال الذكور لطبيعتها العنيفة وما تحويه من أسلحة وقتال، وجاءت نسبه ممارسة تلك الألعاب في بشكل منظم ودائم بالنسبة للذكور بواقع 23 ك، وفي فئة الإناث بواقع 4 ك، أما فيما يخص الاستخدام غير المنتظم (أحيانا)، فجاء بالنسبة لمجموعة الذكور بتكرار بلغ 15 ك، بينما جاء بعدد 5 تكرارات في مجموعة الإناث، أما الاستخدام النادر (القليل) لتلك الألعاب، بلغت في مجموعة الذكور 9 ك، بينما في مجموعة الإناث بواقع (صفر) ك، وهو ما يتفق مع نتائج دراسة (**اسبوسيتو وآخرون، 2020**)، بأن الذكور أكثر تعرضا وإدمانا للألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث.

2- تفضيلات عينة الدراسة لألعاب الحروب الإلكترونية محل الدراسة:

جدول رقم (5) يوضح المقارنة بين أسباب تفضيل ألعاب الحروب الإلكترونية محل الدراسة من عدمها لدى عينة الدراسة (المجموعة الأولى والمجموعة الثانية)

أسباب تفضيلات المجموعة الأولى لتلك الألعاب		أسباب رفض المجموعة الثانية لتلك الألعاب	
الأسباب	ك	الأسباب	ك
شغل وقت الفراغ	5	تضييع الوقت وعدم وجود وقت فراغ	7
سهولة الاستخدام والكسب الكثير	5	أفضل ألعاب البنات أكثر	9
غير عنيفة وليس بها دماء	2	ملينة بالعنف	10
فيها فريق عملteam work	16	لا أحب الضرب والقتل	4
إنها كارتونية	3	مزعجة للغاية	1
مسلية	5	مملة	6
أنواع الأسلحة	2	صعبة	3
الرقصات	7	لا أعرف التخطيط	1
أستطيع أن أكون ضابطا	1	لا أحب الأسلحة والحرب	1
تركز على القتل والضرب	5	تناسب الأولاد أكثر	4
تفرغ الطاقة	1	أحب ألعاب الخيال والتعليم أكثر	1
أستطيع تشغيل عقلي	6	قمت بتجربتها من قبل، ولكنني فشلت فيها من أول لحظة	1
الشخصيات skins	18	-	-
الخرائط Maps	15	-	-
تستطيع عمل منطقة تدريب وربطها بالـ youtube	1	-	-
يوجد بها أفراد تدافع عن نفسها ضد أفراد آخرين	1	-	-
التعود عليها	1	-	-
الإبداع Creativity	2	-	-
المجموع	96	-	48

يوضح جدول (5) أن النسبة الأعلى في أسباب تفضيلات المجموعة الأولى الممارسين لألعاب الحروب الإلكترونية جاء بسبب "الشخصيات" الموجودة بتلك الألعاب بتكرار بلغ (18)، يليه مباشرة "أسلوب فريق العمل" الموجود في اللعبتين محل الدراسة بواقع (16) ك، يليه في المرتبة الثالثة "الخرائط" بواقع (15) ك، أما فيما يخص أسباب عدم تفضيل المجموعة الثانية غير الممارسة لتلك الألعاب، فجاءت النسبة الأعلى إنها "لعبة مليئة بالعنف". وهي نتيجة توضح أن للمؤثرات المرئية والجرافيكس دورًا في اختيار لعبة معينة عبر الإنترنت، كما أن تلك الألعاب تستهوي الأولاد أكثر من البنات كما تم الإشارة له.

3- منذ متى بدأت في ممارسة تلك الألعاب محل الدراسة للمجموعة الأولى:

جدول رقم (6) التكرارات والنسب المئوية الخاصة ببدء ممارسة لعبتي فورت نايت وبابجي

الفئات	فورت نايت		بابجي	
	ك	%	ك	%
أقل من سنة	5	14.7	2	**9.1**
من 1 لأقل من سنتين	17	50	13	**59.1**
من سنتين لأقل من 3 سنوات	7	20.6	6	**27.3**
من 3 سنوات فأكثر	5	14.7	1	**4.5**
المجموع	**34**	**100**	**22**	**100**

يوضح الجدول رقم (6)، ما يتعلق بوقت بدء الأطفال عينة الدراسة ممارسة لعبتي فورت نايت وبابجي، وقد أظهرت النتائج أن أغلب الأطفال بدئوا في ممارسة اللعبتين (منذ سنة لأقل من سنتين) بنسبة 50% للعبة فورت نايت، و59.1% للعبة بابجي، بينما جاء في المرتبة الثانية فئة (من سنتين لأقل من 3 سنوات) بنسبة 20.6% للعبة فورت نايت، و27.3% للعبة بابجي، أما في المرتبة الثالثة تساوت فئتي (أقل من سنة) و(من 3 سنوات فأكثر) بالنسبة للعبة فورت نايت بنسبة 14.7% لكل منهما، بينما جاءت في جاءت فئة (أقل من سنة) بنسبة 9.1% بالنسبة لبابجي، بينما جاءت في المرتبة الأخيرة فئة (من 3 سنوات فأكثر) بنسبة 4.5%. وقد ترجع هذا النتيجة لحداثة اللعبتين نِسْبِيًّا عبر الإنترنت، حيث تم إنتاجهما في عام 2017.

4- عدد ساعات ممارسة تلك الألعاب محل الدراسة في اليوم للمجموعة الأولى:

جدول رقم (7) تكرارات ونسب مئوية ومجموع عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية محل الدراسة في اليوم

عدد ساعات اللعب / اليوم	فورت نايت		بابجي		مجموعة	النسبة
	ك	%	ك	%	ك	%
أقل من ساعة	3	8.8	1	4.5	4	**7.1**
من ساعة لأقل من ساعتين	15	44.1	11	50	26	**46.4**
من ساعتين أقل من 3 ساعات	12	35.3	6	27.3	18	**32.2**
من 3 ساعات فأكثر	4	11.8	4	18.2	8	**14.3**
المجموع	34	100	22	100	56	**100**

في الجدول رقم (7) تم تقسم عدد الساعات التي يقضيها المبحوثين في اليوم للعب ألعاب الحروب الإلكترونية محل الدراسة ما بين: أقل من ساعة (قليلو الاستخدام)، من ساعة لأقل من ساعتين (متوسطو الاستخدام)، من ساعتين لأقل من 3 ساعات، من 3 ساعات فأكثر (كثيفو الاستخدام). ويوضح الجدول أيضًا أن أغلب الأطفال عينة الدراسة يمارسون ألعاب الحروب محل الدراسة من "ساعة لأقل من ساعتين" في لعبتي فورت

ناية بنسبة 44.1%، وبابجي بنسبة 50%، وجاء في المرتبة الثانية من" ساعتين لأقل من 3 ساعات"، وبلغت النسبة في فورت ناية 35.3%، وفي بابجي 27.3%، بينما جاءت في المرتبة قبل الأخير من "3 ساعات فأكثر"، بنسبة 11.8% في فورت ناية، و18.2% في بابجي، وفي المرتبة الأخيرة جاءت فئة "أقل من ساعة"، بنسبة 8.8% لفورت ناية، و4.5% في بابجي. وتدل هذه النتيجة أن أغلب عينة الدراسة من المجموعة الأولى الممارسين لألعاب الحروب الإلكترونية من متوسطي إلى كثيفي الاستخدام؛ نظرًا لما تتمتع به هاتان اللعبتان من عناصر التشويق والإثارة والجرافيكس والواقعية في الأداء في كثير من الأحيان والحركة والمغامرة والمراحل المتعددة، ورغبة الأطفال في الفوز، وهي تستهلك الكثير من الوقت، وتجعل الطفل لا يشعر بمرور الوقت وهو يقوم بلعبها.

وبالرغم من أن تلك النتيجة تشير للاعتدال النسبي لعينة الدراسة في ممارسة ألعاب الحروب الإلكترونية، إلا أنه يجب على أولياء الأمور تعريف أطفالهم بالتأثيرات السلبية للاستخدام الكثيف لتلك الألعاب على صحتهم وأدائهم النفسي والاجتماعي، والتي يمكن أن تصل إلى مرحلة الإدمان نتيجة اللعب المفرط لتلك الألعاب خصوصا في مرحلة ما قبل المراهقة والمراهقة، وهو ما اتفقت فيه نتائج كل من (Esposito, 2020؛ [70] و(Allahverdipour, et al, 2010). [71]

ثالثا :مستوي المعرفة والإدراك لمفهوم الحروب وأدواتها من الألعاب الإلكترونية

1- فيما يخص محتوي ومضمون تلك الألعاب محل الدراسة وفقا للمجموعة الأولى:

عرف أغلب المبحوثين **"أن ألعاب الحروب الإلكترونية محل الدراسة، أن مضمون تلك الألعاب عبارة عن لعبة قتال بين لاعبين أو أكثر، ومن يصمد لنهاية اللعبة يعد هو الفائز"**، وفيما يلي إجابات الأطفال بالمجموعة الأولى حول سؤال **"ماذا تمثل تلك الألعاب بالنسبة لك؟"**

- "عبارة عن فرق بيساعدون بعضهم البعض ليقتلوا (ليموتوا) الأعداء ويكسبوا بقوة الteam work".
- "تقدر تروح الجيم معاك 99% من الأسلحة weapons وممكن تلعبها solu or squad or trios or duos or team rumble or arena (أي اللعب بمفردك، أو معك شخص آخر، أو ثلاثية، او رباعية، أو 15 لاعب) واللي يقتل اللي قدامه هو اللي يكسب".
- "عليك ان تقع آخر واحد، وكل أسبوع في أسلحة وعربيات جديدة بتظهر وتختفي أسلحة قديمة، وفي دايما Update.
- "لعبة أسلحة بين مجموعتين بتحارب بعض"

- "ضرب ومغامرة وقوة".
- "حيل وخداع وذكاء".
- "ألعاب مع أصدقائي من خلال المايكرفون Mic، بنواجه حد قصادنا، حد منعرفهوش وبنموته بالسلاح".
- "لعبة ممتعة فيها تدور على أسلحة وتخلي بالك من نفسك وتموت أي حد".
- "عبارة عن ناس بتموت بعض وأخر واحد بيعيش هو اللي كسب، وفي قنابل ممكن تنزل تموتك".

وتقابلت إجابات المبحوثين بشكل كبير مع التعريف الذي وضعه مجلس تقييم البرمجيات الترفيهية Entertainment Software Rating Board (ESRB) [72] حول اللعبتين؛ مما يعني إدراك ووعي الأطفال محل الدراسة لمضمون تلك الألعاب باعتبارها ألعاب حرب، كما تم ملاحظة تكرار استخدام بعض المصطلحات من قبل أطفال المجموعة الأولى بكثرة، مثل: (أسلحة، قتل، وضع خطة، فريق، طلقات رصاص). وتم الملاحظة خلال المقابلات مع هؤلاء الأطفال مدى حماس أغلبهم في الحديث عن تلك الألعاب باعتبارها ألعاب بطولية، كما أضاف أغلبهم تفضيلهم للعب تلك الألعاب مع أصدقائهم أو مع الغرباء عبر الإنترنت؛ لأن فكرة فريق العمل تستهويهم أكثر وتجعل اللعبة أكثر متعة من وجهة نظرهم. كما تم ملاحظة أن الأطفال تستخدم المصطلحات الإنجليزية الموجودة في اللعبة بشكل كبير خلال المقابلة؛ مما يدل على اكتسابهم لها من خلال لعب تلك الألعاب، وهو الأمر الذي أوضحته دراسة **(الهدلق، 2012)**، [73] على أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات لدى اللاعبين مثل مهارة اكتساب اللغات الأجنبية.

2- وظائف ألعاب الحروب الإلكترونية محل الدراسة وفقا للمجموعة الأولى:

جدول رقم (8) التكرارات والنسب المئوية لوظائف ألعاب الحروب الإلكترونية وفقا للعمر والنوع

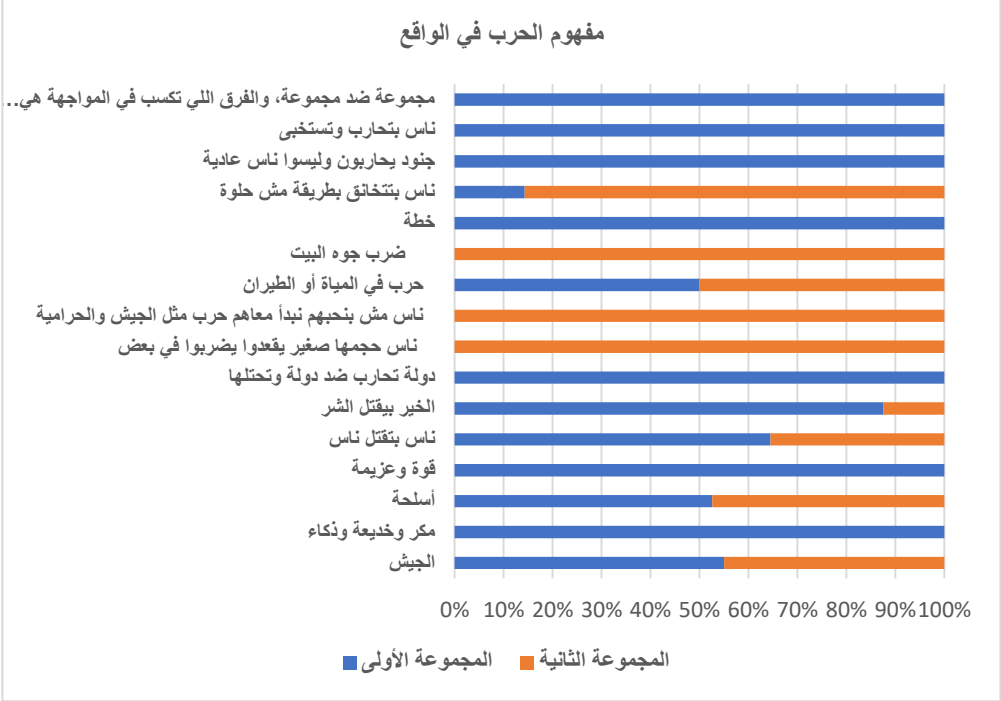
الفئات العمرية والنوع / الوظائف	9-7 سنوات				12-10 سنة				المجموع
	ذكور		إناث		ذكور		إناث		
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك
التسلية والترفيه	19	52.8	2	5.5	10	27.8	5	13.9	**36**
الحصول على معلومات ومعارف حول الحرب والأسلحة	7	46.7	0	0	8	53.3	0	0	**15**
التفاعل والتواصل الاجتماعي والعمل الجماعي	24	53.3	3	6.7	12	26.7	6	13.3	**45**
تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات	5	62.5	0	0	2	25	1	12.5	**8**
تنمية الذكاء والتركيز	10	76.9	0	0	2	15.4	1	7.7	**13**
الثقة بالنفس	3	60	0	0	1	20	1	20	**5**
تعلم مهارات حركية	2	40	0	0	3	60	0	0	**5**

يشير الجدول رقم (8) أن وظيفة "التفاعل والتواصل الاجتماعي وتنمية العمل الجماعي" جاء في المرتبة الأولى بالنسبة للذكور والإناث على حد سواء باختلاف

فئاتهم العمرية محل الدراسة وذلك بمجموع تكرار (45)، حيث أن الأطفال يحاولون بناء فرق والفور لتحقيق مبدأ "البقاء للأقوى"؛ من خلال التعرف على أشخاص "غير معروفين أو أصدقاء"، ويتبادلون اللعب سويا، وهو ما يعرف "بالتفاعل الاجتماعي"، يليها وظيفة "التسلية والترفيه" بواقع (36) ك؛ حيث تلك الألعاب يكون الهدف الأول من لعبها هي "التسلية والترفيه وتمضية أوقات الفراغ، ثم جاء في المرتبة الثالثة وظيفة "الحصول على معلومات ومعارف حول الحرب والأسلحة" بواقع (15) ك. وجاءت تلك النتيجة متمشية بشكل كبير مع نتائج دراسات (سالم، والبوسعيدي، 2015)؛ [74] (Gallagher, 2011)، [75] والتي تشير إلى وظائف الألعاب الإلكترونية، وكيفية إدراك الأطفال للتأثير الإيجابي لتلك الألعاب في تحسين مهاراتهم المعرفية وتنمية العلاقات لاجتماعية، وتنمية الذكاء وسرعة التفكير وتحفظ الانتباه وتنشط الذكاء. بينما أشار دراسة (Anderson et al., 2007)؛ [76] أنه وعلى الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية، إلا أن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير ممتلكاتهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وهذا من شأنه أن يعمل على تنمية قدرات ومهارات السلوك العدواني، وقد تعلمهم أساليب ارتكاب الجرائم وفنونها.

3- مفهوم الحرب الحقيقة بالنسبة لعينة الدراسة:

أشارت "المجموعة الأولى" أنها على دراية كبيرة بمفهوم الحرب بنسبة 72.5%، بينما أشار 25% منهم أنهم على دراية متوسطة بذلك المفهوم، وأشار 2.5% أنهم على دراية ضعيفة، بينما أشارت المجموعة الثانية، أنها على دراية بمفهوم الحرب بدرجة كبيرة بنسبة 40%، بينما أشارت 10% من العينة أنهم على دراية متوسطة بالمفهوم، بينما أشارت النسبة الأكبر منهم 55% أنهم لا يستطيعون تحديد المفهوم. ويوضح الشكل رقم (3) تعريفات المبحوثين في المجموعتين فيما يخص مفهوم الحرب.



شكل رقم (3) مفهوم الحرب وفقا للمجموعة الأولى والمجموعة الثانية

وكما هو مبين في شكل رقم (3)، أن أغلب إجابات الأطفال عينة الدراسة في المجموعتين جاءت حول تعريف الحرب بأنها "ناس بتقتل ناس"، والحرب هي "الجيش" و"الأسلحة". وجاءت تعريفات المجموعة الأولى أقرب لتعريف مفهوم الحرب بشكل جيد وفقا للتعريف الإجرائي بالدراسة. وقد يعزى ذلك إلى وجود تأثير لألعاب الحروب بشكل ما على إدراك الأطفال لمفهوم الحرب.

4- هل تعرف الأدوات التي يتم استخدامها في الحروب؟

جدول رقم (9) تكرارات ونسب توضح الفروق بين مجموعتي الدراسة في معرفة الأدوات المستخدمة في الحروب

الفئات	بدرجة كبيرة		بدرجة متوسطة		بدرجة منخفضة		المجموع
	ك	%	ك	%	ك	%	
المجموعة الأولى	45	100	0	0	0	0	45
المجموعة الثانية	11	24.4	17	37.8	17	37.8	45

فيما يخص إجابات "المجموعة الأولى" محل الدراسة من لاعبي ألعاب الحروب الإلكترونية حول مدى معرفتهم بالأدوات المستخدمة في الحروب من خلال مقياس ثلاثي اختياراته بين "بدرجة كبيرة"، و"بدرجة متوسطة"، و"بدرجة منخفضة"، جاءت النسبة مطلقة "بدرجة كبيرة" بنسبة 100% في جميع الفئات العمرية والنوع، وذكروا بأنها مجموعة من (**قنابل، مسدسات، دبابات، طيارات، الخنجر، الرمح، جيش، صواريخ، طائرات حربية، رشاش، حزام ناسف، الذكاء والخطة، الأسلحة، هليكوبتر، مراكب، غواصات، بدل الحرب، موتوسيكلات، عربيات، مدرعات).**

بينما في "المجموعة الثانية" من غير اللاعبين، جاءت نسبة المعرفة بالأدوات والأسلحة التي يتم استخدامها في الحروب "بدرجة كبيرة" بنسبة 24.4%، والتي لم تتعدي تعريفها غير بالـ (**سيوف، والمسدسات، والأحصنة والدبابات، طيارات، بندقية)**، بينما تساوت نسبة المعرفة المتوسطة والمنخفضة بأدوات الحرب بنسبة 37.8% لكل منهما. وتشير هذه النتيجة أن المجموعة الأولى من لاعبي تلك الألعاب قد اكتسبوا معرفة أكثر من المجموعة الثانية فيما يخص الأدوات التي تستخدم في الحروب؛ نتيجة وجود تلك الأدوات في لعبتي فورت نايت وبابجي، وهي نتيجة توصل إليها أيضا (**Thomas & Clyde, 2013**) [77] حول مدى إكساب ألعاب الحروب معلومات حولها للمشاركين فيها، وأشارا إلى أن الألعاب الإلكترونية لها القدرة على أن تتفاعل في توصيل المعرفة بطريقة واضحة غير مشوشة وبطريقة انضباطية، ومقارنة بالكتب فإنها تتميز بعوامل التشويق والحركة فتعطي تفاعلا وتجسيدا للمعلومة مما يجعل المستفيد أكثر تفاعلً وتقبلًا لها.

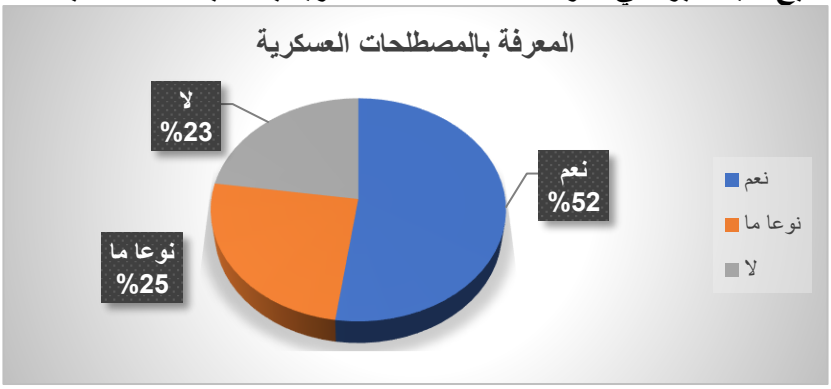
5- هل تعرف مسميات الأسلحة المستخدمة في الحروب؟

حول مسميات الأسلحة المستخدمة في الحروب، أشارت إجابات المبحوثين في المجموعة الأولى لمعرفتهم "بدرجة كبيرة" بنسبة 100% لأنواع تلك الأسلحة ومسمياتها باللغة الإنجليزية، بينما لم تعرف "المجموعة الثانية" أي نوع من مسميات تلك الأسلحة بنسبة 100%. وهي نتيجة تتفق مع نموذج الواقع المدرك للحروب وأدواته من خلال الألعاب الإلكترونية، كما تتفق مع دراسة (**الجابور وآخرون، 2020**)، [78] والتي أفادت أن الألعاب الإلكترونية تعلم اللاعبين وتزيد من معرفتهم بأنواع الأسلحة المستخدمة في الحروب والمعارك.

وحول أبرز مسميات الأسلحة كما ذكرها أطفال "المجموعة الأولى" جاءت كالتالي:

M4- AKM- M416- MK14-UZI- Groza- M16- M7- MK12- AWM- Victor- CAR- AUG-UMb -mini gun – Tomson - Bizon- Pistol -flyer Gun- -Scar L – snipper -RBG-smoke Bomb- Shot gun- Asult Raifel- Fog Bomb- Victor- Tomsson.[79]

6- هل أصبح لديك خبرة في معرفة المصطلحات العسكرية بعد لعبك تلك الألعاب؟

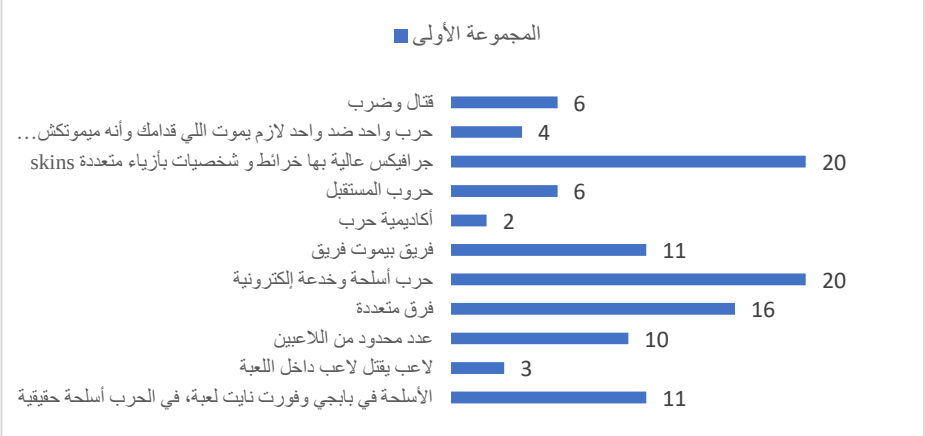


شكل رقم (4) يوضح مدى اكتساب خبرة بالمصطلحات العسكرية من قبل أطفال المجموعة الأولى

يلاحظ في شكل (4) أن النسبة الغالبة من الأطفال عينة الدراسة من المجموعة الأولى الممارسة لألعاب الحروب الإلكترونية تعتقد بأن أصبح لديها خبرة بالمصطلحات العسكرية بشكل "أكيد" بواقع تكرار (23) بنسبة 52%، بينما يعتقد (11) مبحوثًا أن معرفتهم "نوعا ما" بنسبة 25%، بينما أشار 23% من العينة بواقع (10) ك "عدم معرفتهم" بتلك المصطلحات.

وهي نتيجة اتفقت مع نتائج دراسة (**الجابور وآخرون، 2020**)، بأن ألعاب الحروب الإلكترونية تتيح للاعبين معرفة أنواع الأسلحة المستخدمة في المعارك والحروب الواقعية.

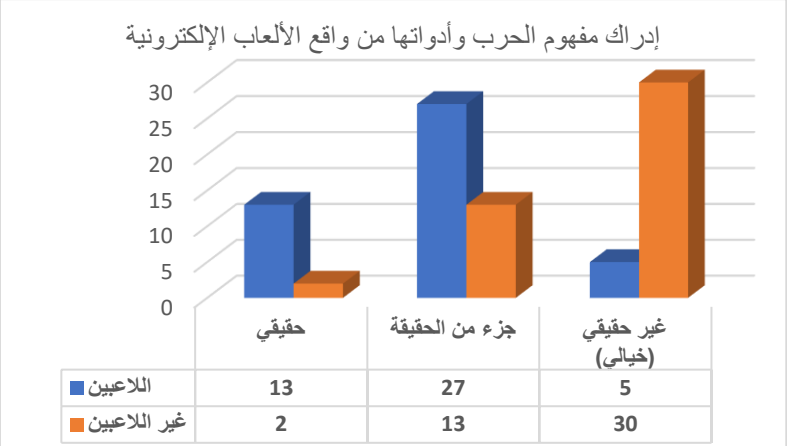
7- ما مفهوم الحرب الافتراضية (عبر الألعاب الإلكترونية)؟



شكل رقم (5) مفهوم الحرب الافتراضية عبر ألعاب الحروب الإلكترونية من وجهة نظر المجموعة الأولى

يشير الشكل رقم (5)، أنه جاء في المرتبة الأولى، تعريف الأطفال الممارسين لألعاب الحروب الإلكترونية، بأنها حروب ذات "جرافيكس عالية بها خرائط وشخصيات بأزياء متعددة"، تلاها في المرتبة الثانية بأنه "حرب أسلحة وخدعة إلكترونية"، بينما جاء في المرتبة الثالثة بأن "الأسلحة في بابجي وفورت نايت لعبة، بينما في الحرب الأسلحة حقيقية". وتشير التعريفات السابقة كلها لإدراك المبحوثين لطبيعة اللعبة الإلكترونية، وإن تشابهت بعض المفاهيم بين الحرب الواقعية والحرب الافتراضية من واقع إجابات الأطفال عينة الدراسة.

8- ما أوجه التشابه بين الحروب في الألعاب الإلكترونية والحروب الحقيقية؟

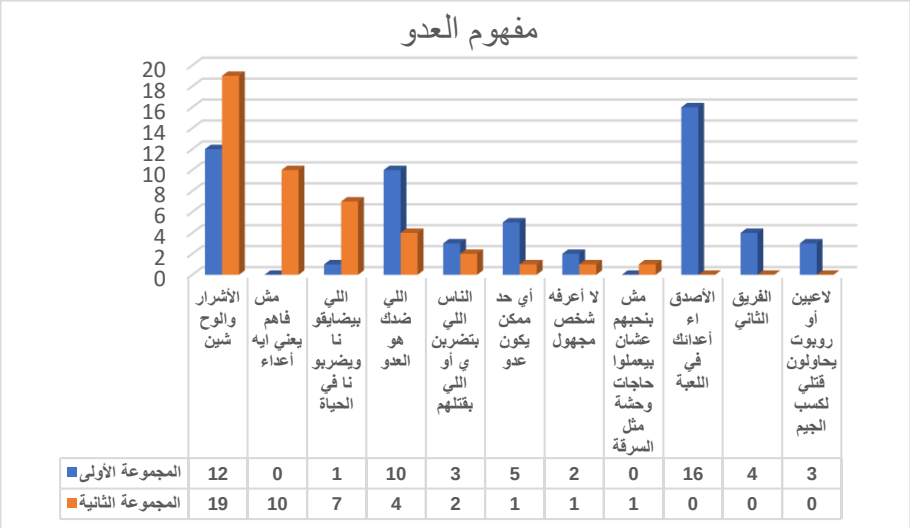


شكل رقم (6) إدراك مفهوم الحرب وأدواتها بين المجموعتين عينة الدراسة

أشارت النسبة الأعلى من إجابات "المجموعة الأولى" من الأطفال اللاعبين لبابجي وفورت نايت، أن إدراكهم لمفهوم الحرب وأدواتها من خلال تلك الألعاب يعتبرها "جزء من حقيقية"، بنسبة 60%، تلاها إدراكهم بأنه "واقعي وحقيقي" كما في اللعبة الإلكترونية بنسبة 28.9%، بينما أشارت نسبة 11.1% أن تلك الألعاب "خيالية" ولا تعبر عن واقع الحرب وأدواته. وبخصوص المجموعة الثانية، أشارت الأغلبية بنسبة 66.7% أن مفهوم الحروب وأدواتها عبر تلك الألعاب "غير حقيقية" ولا تلامس أرض الواقع، بينما أشار نسبة 28.9% أنها تمثل "جزء من الحقيقة"، فيما جاء في المرتبة الأخيرة إدراك الحرب وأدواتها في تلك الألعاب على إنها حقيقية وتشبه أرض الواقع بنسبة 4.4%. وتتماشى نتائج هذا الشكل مع ما تم اقتراحه في **"نموذج الواقع المدرك للحروب وأدواتها من الألعاب الإلكترونية"** في الإطار النظري للدراسة، والذي يؤكد على أن ألعاب الحروب الإلكترونية تقوم بتقديم الواقع بشكل أقرب للحقيقة، وهو الأمر الذي قد يسهم بشكل كبير في تشكيل خبرات ومعارف اللاعبين لتلك الألعاب، والتي تقدم عدد من الحقائق على اعتبارها إنها واقع حقيقي مدرك.

وتلك النتيجة تتفق مع دراسة **(الرامي، 2015)** بأن الألعاب الإلكترونية تساعد الأطفال على التعرف على الأشياء وعبر الواقع الافتراضي وتساعدهم في تخيل المفاهيم الصعبة كما تساعدهم على الابتكار، وأيضا دراسة **(حسن وآخرون، 2019)**، والتي ترى أن تلك الألعاب تشبه الواقع إلى حد كبير.

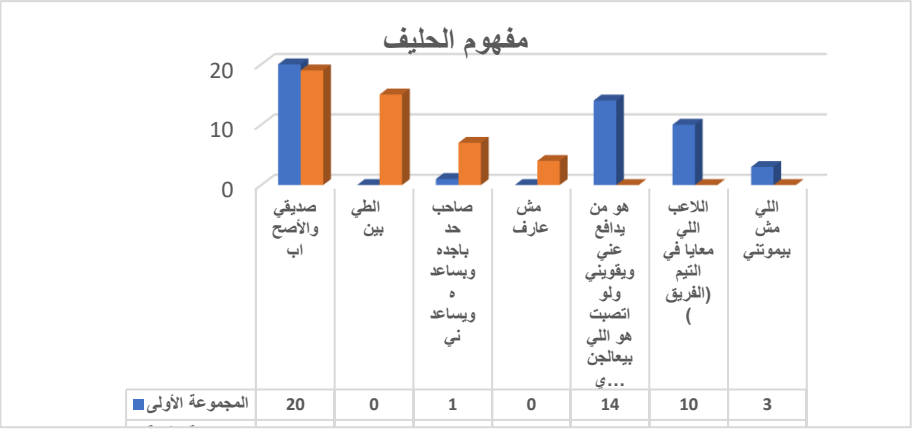
9- ما هو العدو في تلك الألعاب (مفهوم العدو)؟



شكل رقم (7) تعريف عينة الدراسة لمفهوم العدو

أشار أطفال المجموعة الأولى المستخدمين لألعاب الحروب الإلكترونية أن مفهوم العدو من وجهة نظرهم هم: "الأصدقاء أعدائك في اللعبة" بنسبة 28.6%، وأنهم "الأشرار الوحشيين" بنسبة 21.4%، وجاء في المرتبة الثالثة "اللي ضدك هو العدو" بتكرار بنسبة بلغت 17.9%. وتوضح النتيجة تأثر الأطفال بمفهوم العدو من الألعاب الإلكترونية الخاصة بالحروب والقتال؛ لأن اللاعبين يقومون باللعب مع "أصدقائهم" وبالتالي هم "أعدائهم" وفقا لمفهوم اللعب. أما المجموعة الثانية، فقد أشارت أن الأعداء هم "الأشرار الوحشيين" بنسبة 42.4%، بينما أشارت نسبة 22.2% منهم ""بعدم معرفتهم بمعنى مفهوم العدو"، بينما في المرتبة الثالثة جاء تعريفهم للعدو بأنه "اللي يضايقونا ويضربونا في الحياة" بنسبة بلغت 15.5%.

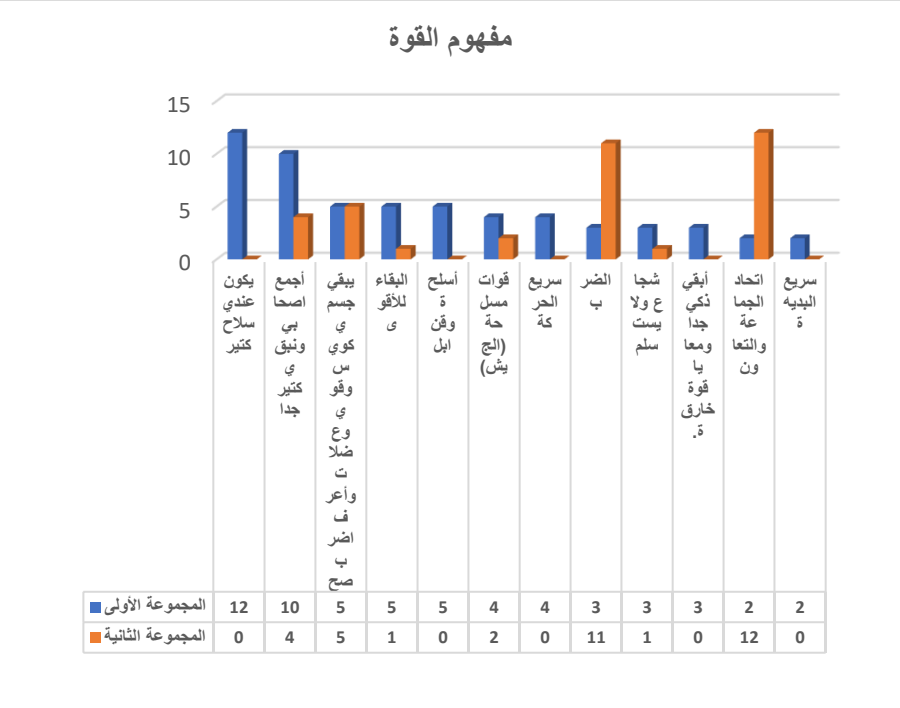
10- من الحليف في الحرب؟



شكل رقم (8) تعريف عينة الدراسة لمفهوم الحليف

أشار أطفال المجموعة الأولى المستخدمين لألعاب الحروب الإلكترونية أن مفهوم "الحليف" من وجهة نظرهم هم: "الأصدقاء والأصحاب" بنسبة 41.7% في المرتبة الأولى، تلاها في المرتبة الثانية الحليف "هو من يدافع عني ويقويني ولو اتصبت هو اللي بيعالجني وأنا كمان أعمل معاه كدة" بنسبة 29.2%، وفي المرتبة الثالثة جاء معني الحليف بأنه "اللاب اللي معايا في الفريق" بنسبة 20.8%. وهي نتيجة توضح أيضا تأثر الأطفال بمفهوم الحليف من واقع لعب بابجي وفورت نايت. أما المجموعة الثانية، فقد أشارت أن الحليف هم "الأصدقاء والأصحاب" بنسبة 42.2%، بينما جاء في المرتبة الثانية تعريفهم للحليف على أنه "الطيبين" بنسبة 33.3%، وجاء في المرتبة الثالثة الحليف هو "صاحب حد بيساعدني وبساعده" بنسبة 15.6%.

11-ما مفهوم القوة بالنسبة لك؟

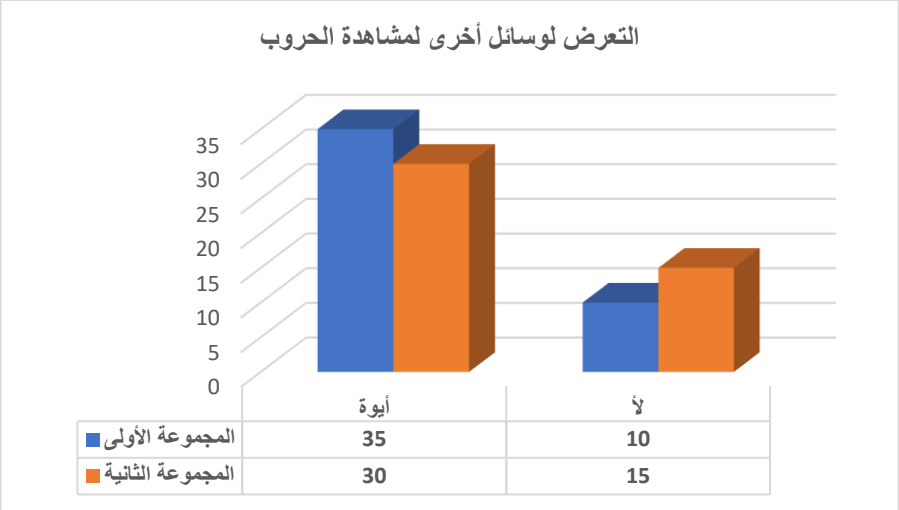


شكل رقم (9) تعريف عينة الدراسة لمفهوم القوة

أشار أطفال المجموعة الأولى المستخدمين لألعاب الحروب الإلكترونية أن مفهوم "القوة" من وجهة نظرهم هي: "يكون عندي سلاح كتير" بنسبة 20.3% في المرتبة الأولى، تلاها في المرتبة الثانية "أجمع أصحابي ونبقى كتير جدا" بنسبة 16.9%، وفي المرتبة الثالثة، جاءت معني القوة بأنها "أسلحة وقنابل" و"البقاء للأقوى"، و"يبقى جسمي قوي وفيه عضلات وأعرف أضرب صح" بنسبة 8.5% لكل منهم؛ وهي نتيجة توضح أيضا تأثر الأطفال بمفهوم القوة من واقع لعب بابجي وفورت نايت عينة الدراسة. أما المجموعة الثانية، فقد أشارت أن القوة هي "اتحاد الجماعة والتعاون" بنسبة 26.6%، بينما جاء في المرتبة الثانية تعريفهم للقوة على أنها "الضرب" بنسبة 24.4%، وجاء في المرتبة الثالثة "يبقى جسمي قوي وفيه عضلات وأعرف أضرب صح" بنسبة 20%.

رابعا: مصادر الحصول على معلومات حول الحروب:

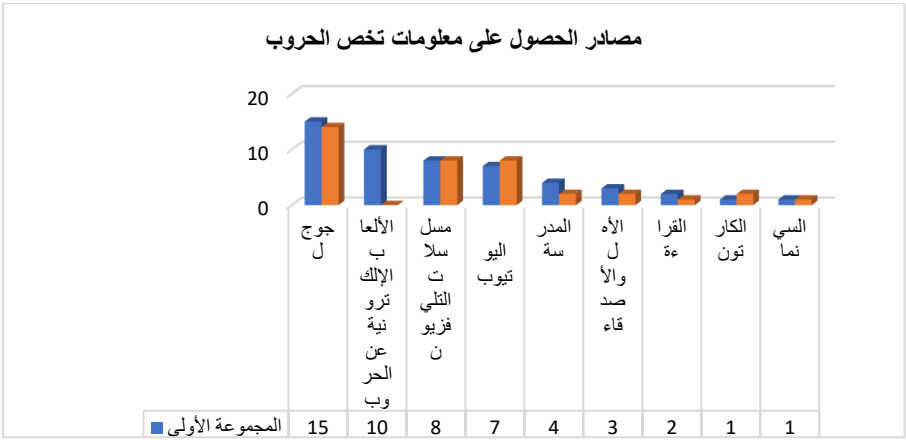
1- هل شاهدت حروب من قبل في وسائل أخرى مثل الإنترنت والتليفزيون؟



شكل رقم (10) يوضح الاعتماد على وسائل أخرى لمشاهدة الحروب غير الألعاب الإلكترونية

يشير الشكل رقم (10) أن عينة الدراسة من الأطفال في المجموعين أفادوا أنهم شاهدوا حروب عبر وسائل أخرى غير الألعاب الإلكترونية بنسبة 77.8% في المجموعة الأولى، و66.7% في المجموعة الثانية، بينما الذين أجابوا بـ"لا" في المجموعة الأولى جاءت نسبتهم 22.2%، بينما في المجموعة الثانية جاءت النسبة 33.3%.

2- مصادر الحصول على معلومات ومعارف عن الحروب وأدواتها:



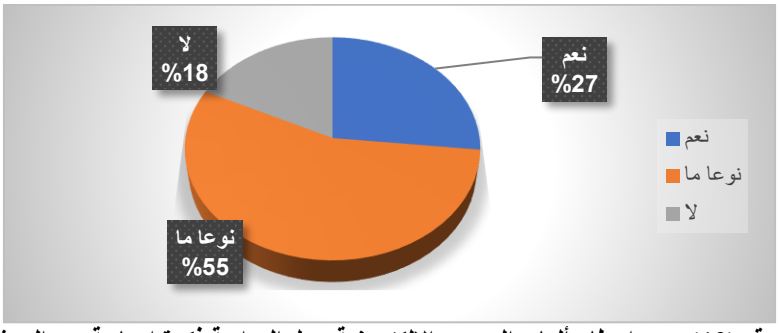
شكل رقم (11) مصادر المعلومات عن الحروب التي يعتمد عليها عينة الدراسة

اعتمد أطفال المجموعة الأولى المستخدمين لألعاب الحروب الإلكترونية على موقع "جوجل Google" في المرتبة الأولى بنسبة، يليها "الألعاب الإلكترونية" التي تتناول الحروب والقتال بنسبة ، وفي المرتبة الثالثة جاء الاعتماد على "الدراما التليفزيونية" مثل مسلسل الاختيار وفيلم الممر، بنسبة، أما المجموعة الثانية، فقد أشارت أن المصدر الأول للحصول على معلومات حول الحروب، جاء لصالح "موقوع جوجل" أيضا بنسبة، بينما جاء في المرتبة الثانية موقع "اليوتيوب Youtube" بنسبة ، وجاء في المرتبة الثالثة "المسلسلات التليفزيونية" بنسبة 20%.

والملاحظ في تلك النتيجة، أن المصدر الذي يعتمد عليه الأطفال عينة الدراسة في مرحلة الطفولة المتوسطة هو "الإنترنت"، وهي سمة هذا الجيل الرقمي الحالي، وإن جاء الإعلام التقليدي والمتمثل في "التليفزيون" في مراتب متقدمة كمصدر للحصول على معلومات منه. وقد أشارت منظمة اليونيسف إن ثلث مستخدمي الإنترنت في العالم من الأطفال، أن أكثر من 175,000 طفل حول العالم يستخدمون شبكة الإنترنت للمرة الأولى في كل يوم يمر، أي بمعدل طفل جديد كل نصف ثانية؛ (80) مما يؤكد على ضرورة اهتمام أولياء الأمور بمتابعة أطفالهم حال استخدام الإنترنت، فعلى الرغم من مزاياه العديدة، إلا ان أضراره بالغة، ويمكن أن يحصل الطفل على معلومات مشوهه وغير حقيقية عن الواقع، أو يتعرض لمضامين عنيفة عن الحروب لا تتلاءم مع فئته العمرية.

خامسا: مستوى الانتماء للوطن والولاء للجيش من خلال تلك الألعاب

1- هل تلك الألعاب تعطيك فكرة جيدة عن الجيش؟

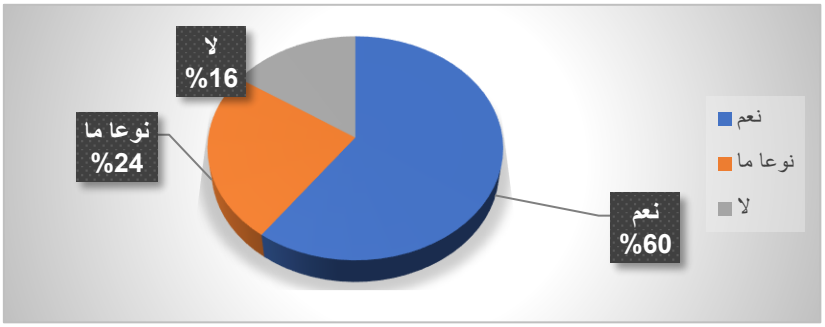


شكل رقم (12) مدى إعطاء ألعاب الحروب الإلكترونية محل الدراسة فكرة إيجابية عن الجيش

يلاحظ في شكل (12) أن النسبة الغالبة من الأطفال عينة الدراسة من المجموعة الأولى الممارسة لألعاب الحروب الإلكترونية تعتقد بأن ألعاب الحروب الإلكترونية تعطي صورة جيدة "إيجابية" عن الجيش والمؤسسة العسكرية بنسبة "متوسطة" بواقع تكرار (25) بنسبة 56%، بينما يعتقد (12) طفلاً أن الصورة إيجابية للجيش من خلال

تلك الألعاب بشكل "أكيد" بنسبة 27%، بينما أشار 18% من العينة بواقع (8) ك أن تلك اللعب لا تعطيهم فكرة إيجابية عن الجيش.

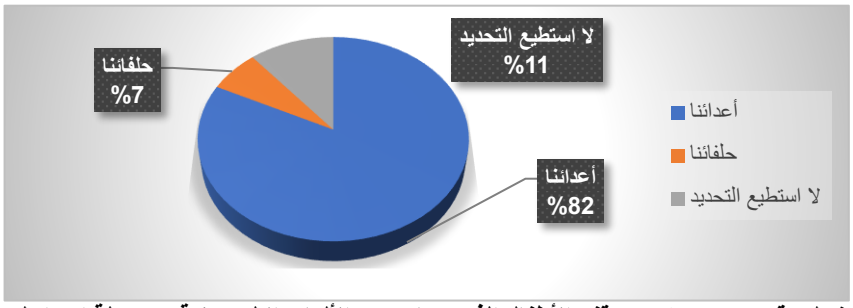
2- هل الألعاب الإلكترونية عن الحروب تمكنك من تحديد موقفك من جيش بلدك؟



شكل رقم (13) مدى تحديد موقف الأطفال الذين يمارسون ألعاب الحروب الإلكترونية من جيش بلادهم

يلاحظ في شكل (13) أن النسبة الغالبة من الأطفال عينة الدراسة من المجموعة الأولى الممارسة لألعاب الحروب الإلكترونية تعتقد بأن ألعاب الحروب الإلكترونية تمكنهم من تحديد موقفهم من جيش بلادهم بشكل "أكيد" بواقع تكرار (27) بنسبة 60%، يليها في المرتبة الثانية "يعني شوية" بواقع تكرار (11) بنسبة 24%، بينما أشار 16% من العينة بواقع (7) ك أن ممارسة تلك الألعاب لا يستطيعون تحديد موقفهم من جيش بلادهم بشكل قاطع.

3- ماذا تمثل لك إسرائيل كمواطن مصري؟

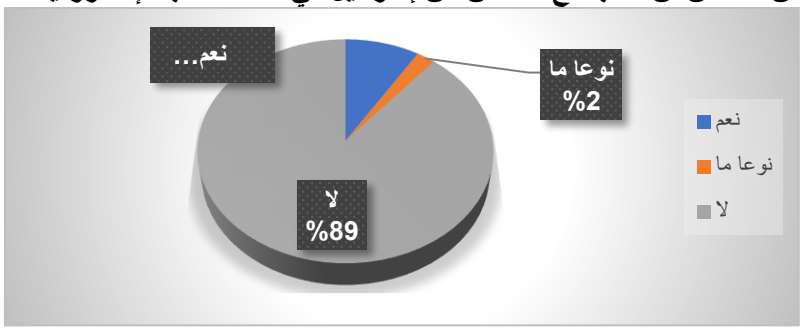


شكل رقم (14) يوضح موقف الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية من دولة إسرائيل

يلاحظ في شكل (14) أن النسبة الغالبة من الأطفال عينة الدراسة من المجموعة الأولى الممارسة لألعاب الحروب الإلكترونية يعتقدون بأن إسرائيل عدو لهم بواقع (37) ك بنسبة 82%؛ لأن مصر كسبت إسرائيل في حرب أكتوبر وإسرائيل احتلت شبه جزيرة سيناء في الماضي، يليها في المرتبة الثانية "لا يستطيعون التحديد" بواقع

تكرار (5) بنسبة 11%؛ كونهم لا يعلمون من هي دولة إسرائيل، بينما أشار 7% من العينة بواقع (3) ك أنهم حلفائنا بسبب اتفاقية السلام بين مصر وإسرائيل.

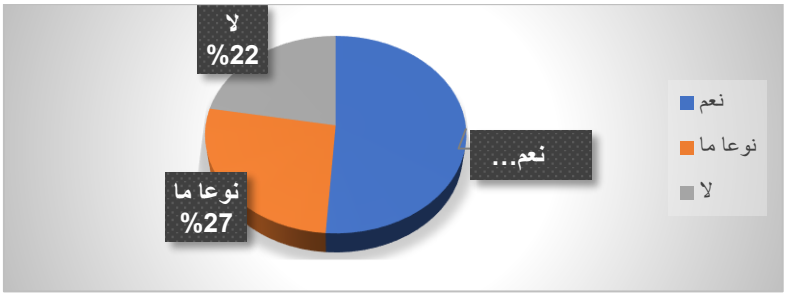
4- هل من الممكن أن تلعب مع شخص من إسرائيل في تلك الألعاب الإلكترونية؟



شكل رقم (15) يوضح مدى إمكانية لعب الأطفال عينة الدراسة مع شخصيات إسرائيلية من خلال ألعاب الحروب الإلكترونية محل الدراسة

من واقع إجابات الأطفال في شكل رقم (14)، تشير النتائج في هذا الشكل أن النسبة الغالبة من الأطفال عينة الدراسة من المجموعة الأولى الممارسة لألعاب الحروب الإلكترونية لا يلعبون مع لاعبين من دولة إسرائيل بواقع (40) ك بنسبة 89%؛ باعتبارهم أعداء لوطنهم، يليها في المرتبة الثانية "نعم يلعبون معهم" بواقع تكرار (4) بنسبة 9%؛ وجاء تفنيدهم لذلك بأنهم يلعبون معهم لكي يقوموا بتفجيرهم داخل اللعبة سواء أكانت بابجي أم فورت نايت، بينما أشار 2% من العينة بواقع (1) ك يمكنهم اللعب مع إسرائيليين عبر الإنترنت ولكن لفترة وجيزة وبعد ذلك ينسحبون من اللعبة.

5- من واقع ألعاب الحروب الإلكترونية، هل تود الانضمام لصفوف الجيش مستقبلا؟



شكل رقم (16) يوضح مدى رغبة الأطفال عينة الدراسة الذين يمارسون ألعاب الحروب في الانضمام للجيش مستقبلا

أشارت عينة الدراسة من المجموعة الأولى الممارسة لألعاب الحروب الإلكترونية يودون بكل تأكد الانضمام للجيش ومحاربة الأعداء والدخول في حروب حقيقية بواقع (23) ك بنسبة 51%، يليها في المرتبة الثانية رغبة غير تامة بواقع تكرار (12) بنسبة 27%، بينما أشار 22% من العينة بواقع (10) ك عدم رغبتهم في الانضمام للجيش مستقبلا؛ وأشاروا لأنهم يلعبون تلك الألعاب بدافع التسلية وتمضية الوقت، وأعربهم بعضهم عن مهن أخرى يودون العمل بها مستقبلا، مثل رائد الفضاء، وأطباء.

سادسًا: اختبار فروض الدراسة:

- **الفرض الأول: "توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيا بين مستوي إدراك مفهوم الحرب ومستوي المعرفة بأدواتها لدي الممارسين وغير الممارسين للألعاب عينة الدراسة".**

تم عمل مقياس لقياس متغير ممارسة ألعاب حروب الإلكترونية ومتغير إدراك مفهوم الحرب وأدواته في مجموعتي الدراسة تم تجميعها من أسئلة المقابلات وإجابات المبحوثين في عدد (6 أسئلة)، بحيث يحصل من يختار "بدرجة كبيرة" على 3 درجات، و"بدرجة متوسطة" درجتين، و"درجة محدودة" درجة واحدة.

ولاختبار وجود علاقة بين **مستوي إدراك مفهوم الحرب ومستوي المعرفة بأدواتها لدي الممارسين وغير الممارسين للألعاب عينة الدراسة** وكذلك شدة واتجاه هذه العلاقة، تم حساب معامل الارتباط "بيرسون" Pearson Correlation Coefficient لدراسة شدة واتجاه العلاقة الارتباطية بين متغيرين من مستوى المسافة أو النسبة، وقد اعتبرت العلاقة ضعيفة إذا كانت قيمة المعامل أقل من 0.40، ومتوسطة ما بين 0.41-0.70، وقوية إذا زادت عن 0.71. وذلك استناداً إلى المعادلة:

$$\rho = \frac{n.\sum(x.y) - \left(\sum x\right)\left(\sum y\right)}{\sqrt{\left\{n\sum x^2 - \left(\sum x\right)^2\right\}\left\{n\sum y^2 - \left(\sum y\right)^2\right\}}}$$

وقد تم قبول نتائج الاختبارات الإحصائية عند درجة ثقة 95% فأكثر، أي عند مستوى معنوية 0.05 فأقل. وأظهرت النتيجة أن معامل الارتباط بين متغيري مستوى إدراك مفهوم الحرب ومستوى المعرفة بأدواته لدى الممارسين لتلك الألعاب (ر=0.956)؛ مما يعني وجود علاقة ارتباطية طردية قوية بين **مستوي إدراك مفهوم الحرب ومستوي المعرفة بأدواتها لدي الأطفال الذين يمارسون ألعاب الحروب الإلكترونية (المجموعة الأولى)**. أي أن ممارسة ألعاب الحروب الإلكترونية تؤثر بشدة على اتجاههم نحو المعرفة بمفهوم الحرب وأدواته، بينما أظهرت النتيجة أن معامل الارتباط بين متغيري مستوى إدراك مفهوم الحرب ومستوى المعرفة بأدواته

لدى غير الممارسين لألعاب الحروب الإلكترونية جاء (ر=0.618)، مما يعني وجود علاقة ارتباطية طردية متوسطة بين **مستوي إدراك مفهوم الحرب ومستوي المعرفة بأدواتها لدي الأطفال الذين لا يمارسون ألعاب الحروب الإلكترونية** (المجموعة الثانية)، أي أن عدم ممارسة ألعاب الحروب الإلكترونية تؤثر بدرجة متوسطة على اتجاههم نحو المعرفة بمفهوم الحرب وأدواته. وبالتالي: **تقبل الدراسة صحة الفرض الأول.**

2- الفرض الثاني: توجد علاقة ارتباطية إيجابية بين لعب الأطفال لألعاب الحروب الإلكترونية وتعزيز الانتماء للوطن والولاء لجيش والرغبة في الانضمام له مستقبلا".

تم عمل مقياس لقياس متغير ممارسة ألعاب حروب الإلكترونية ومتغير الانتماء للوطن والولاء للجيش والرغبة في الانضمام له مستقبلا" في المجموعة الأولى من عينة الدراسة. تم تجميع المقياس من أسئلة المقابلات وإجابات المبحوثين لعدد (4) أسئلة، بحيث يحصل من يختار "أكيد" على 3 درجات، و"بدرجة متوسطة" درجتين، و"درجة محدودة" درجة واحدة.

وباستخدام المعادلة السابقة لمعامل "بيرسون"، قد أظهرت النتيجة أن معامل الارتباط بين متغيري ممارسة ألعاب حروب الإلكترونية ومتغير الانتماء للوطن والولاء للجيش والرغبة في الانضمام له (ر=0.331-)، أي وجود ارتباط عكسي ضعيف، وبالتالي **لا تقبل الدراسة صحة الفرض الثاني.**

الخاتمة ومناقشة النتائج:

توصلت الدراسة لعدد من النتائج أهمها:

1. احتلت وظيفة "التفاعل والتواصل الاجتماعي وتنمية العمل الجماعي" المرتبة الأولى للأطفال المستخدمين لألعاب الحروب الإلكترونية من الذكور والإناث على حد سواء باختلاف فئاتهم العمرية محل الدراسة يليها وظيفة "التسلية والترفيه"، ثم جاء في المرتبة الثالثة وظيفة "الحصول على معلومات ومعارف حول الحرب والأسلحة"، وهو ما يدلل أن ألعاب الحروب الإلكترونية تحقق الإشباع لمعرفي والوجداني للاعبين.
2. أوضحت النتائج أن هناك فروق في المعرفة بمفهوم الحرب وأدواته بين مجموعتي الدراسة لصالح مجموعة الممارسين للألعاب الإلكترونية الخاصة بالحروب والقتال، حيث تساعد ألعاب الحروب تلك في اكتساب الأطفال المعرفة بالحروب وأدواتها وأسماء الأسلحة دونًا عن الأطفال الذين لا يمارسون تلك الألعاب.
3. من خلال نموذج المواقع المدرك للحروب من خلال الألعاب الإلكترونية، أكدت النتائج أن ألعاب الحروب الإلكترونية تقوم بتقديم الواقع بشكل أقرب للحقيقة

للأطفال عينة الدراسة الممارسين لتلك الألعاب، وهو الأمر الذي قد يسهم بشكل كبير في تشكيل خبرات ومعارف اللاعبين عن واقع الحروب، والتي تقدم عدد من الحقائق على اعتبارها إنها واقع حقيقي مدرك.

4. تعطي ألعاب الحروب الإلكترونية صورة جيدة و"إيجابية" عن الجيش والمؤسسة العسكرية إلى حد كبير لمن يمارس تلك الألعاب، وهو أمر يعد هام جدا ويحتاج لمزيد من إجراء الدراسات حوله، لأن أغلب تلك الألعاب المحببة للأطفال مضمونها غربي ولا يعكس الصورة الخاصة بمجتمعاتنا وجيوشنا العربية.

5. أشارت نتائج الدراسة بعدم صحة الفرضية حول وجود علاقة ارتباطية إيجابية بين ممارسة الأطفال لألعاب الحروب الإلكترونية وتعزيز الانتماء للوطن والولاء لجيش والرغبة في الانضمام له مستقبلا، فعلى الرغم من أن تلك الألعاب قد تعكس صورة إيجابية عن الجيش إلا أنها لا تصل إلى حد تعزيز الانتماء للمؤسسة العسكرية، ويمكن أن يكون مجرد تأثير في المعارف أو للتسلية والترفيه.

توصيات الدراسة:

1- الحاجة لإيلاء المزيد من الاهتمام لإجراء دراسات الخاصة بالألعاب الإلكترونية وأنواعها المختلفة وتأثيراتها الإيجابية والسلبية على الأطفال في الدراسات الإعلامية؛ نظرا لندرتها وأهمية هذا الموضوع بشكل كبير في ظل الثورة الرقمية، خصوصًا أن الأطفال يتعرضون لتلك الألعاب بشكل متسارع، وأغلبها ألعاب ذات طابع غربي وقد تحمل الكثير من المفاهيم والقيم ربما تكون مغلوطة، أو لا تعكس الواقع.

2- التطرق إلى مناهج بحثية مختلفة في الدراسات الإعلامية كالدراسات المقطعية المستعرضة، والتي تعطي نتائجها مؤشرات تؤخذ بعين الاعتبار في وقت زمني قصير وعينة ذات خصائص محددة.

3- في ضوء النموذج العلمي المطبق في هذه الدراسة "نموذج الواقع المدرك للحروب وأدواتها من الألعاب الإلكترونية"، توصي الباحثة بتطوير وعرض العديد من النماذج المعتمدة على أدوات منهجية وأطر نظرية وبحثية جديدة تضيف للبحث العلمي في هذا المجال وتواكب التطورات التكنولوجية والثورة الرقمية في العصر الحالي والمستقبل القريب.

4- على صناع القرار في المجال الإعلامي والتربوي الاهتمام بتثقيف أولياء الأمور والمعلمين في المدارس بكيفية اختيار الألعاب الإلكترونية التي تناسب مع كل فئة عمرية، والالتزام بالتصنيفات الموضوعة على كل لعبة، ومراقبة المحتوى المقدم للأطفال خصوصا في مرحلة الطفولة المتوسطة وسن المراهقة، وذلك بتطبيق مناهج التربية الإعلامية الرقمية في المدارس والجامعات.

5- ضـــرورة إجراء مزيد من الدراســـات على الألعاب المصـــنفة ألعاب حروب إلكترونية، على عينة أكبر حجما، لبيان تأثيرها على الأطفال والمراهقين، ويمكن عمل مشـــروع بحثي بين عدد من الدول العربية لمقارنة النتائج على المســـتوى الإقليمي، والخروج بتوصيات ترفع إلى المؤسسات التربوية والإعلامية للدول.

المراجع:

([1]) Gunawardhana, Pulasthi & Palaniappan, Sellappan. (2015). Psychology of Digital Games and Its Effects to Its Users. **Creative Education**. 06. 1726-1732. 10.4236/ce.2015.616174.

([2]) ابن صقر، أبرار بنت عبد العزيز؛ وعبد المقصود، ناهد فهمي. (2019). "واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية." **المجلة الدولية للتعليم بالإنترنت: جمعية التنمية التكنولوجية والبشرية. ص7-34**. مسترجع من **http://search.mandumah.com/Record/1035592** بتاريخ 1 ديسمبر 2020

([3])Blumberg, Fran C. et al., (2019). Digital Games as a Context for Children's Cognitive Development: Research Recommendations and Policy Considerations, **Social Policy Report.** 32 (1). 1:33.

([4])Adachi, Paul. (2013). More Than Just Fun and Games: The Longitudinal Relationships Between Strategic Video Games, Self-Reported Proble Solving Skills, and Academic Grades. **Journal of youth and adolescence**. 42. 10.1007/s10964-013-9913-9.

([5]) منصور، ناهد عادل محمود. (2020). "أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويحية على الذكاء الوجداني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الدقهلية". **رسالة ماجستير غير منشورة.** جامعة المنصورة كلية التربية الرياضية، مصر .تم استرجاعه من search.shamaa.org . بتاريخ 1 يناير 2021

([6]) قهلوز، منير. (2020). "الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية". **المجلة العربية للتربية النوعية**. مج. 4، ع. 12، أبريل 2020 .ص ص. 109-122 تم استرجاعه من search.shamaa.org بتاريخ 1 يناير 2021

([7]) الزهراني، فاطمة محمد. (2015). "فاعلية توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في اكتساب المفاهيم النحوية لدى تلميذات المرحلة الابتدائية". **رسالة ماجستير غير منشورة**. قسم تقنيات التعليم، جامعة الباحة. المملكة العربية السعودية.

([8]) الحمدان، أمل معجب. (2014). "فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحسين تحصيل اللغة العربية لدى طالبات المرحلة الابتدائية". **رسالة ماجستير غير منشورة**. قسم تقنيات التعليم، جامعة الباحة. المملكة العربية السعودية

([9]) الفار، إبراهيم عبد الوكيل. (2004). **تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين** .القاهرة: دار الفكر العربي.

([10]) حسن، أماني عبد التواب صالح. (2017)."تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال". **مجلةIUG للدراسات التربوية والنفسية**. ع (3)، ص230-253.

([11]) حمدان، سارة محمود. (2016). "إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم". **رسالة ماجستير غير منشورة**. قسم الإدارة والمناهج التربوية، جامعة الشرق الأوسط. الأردن.

([12]) الهدلق، عبد الله. (2012). "ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العالي بمدينة الرياض". **مجلة القراءة والمعرفة**. مصر. العدد 2.
([13]) الرامي، ريم علي (2015). "أثر استخدام الألعاب الالكترونية في تن مية مهـارات التفكير الإبداعي لدى تلميذات المرحلـة الابتدائيـة بالباحـة، **رسـالة ماجستير غير منشورة**، قسم تقنيات التعليم: جامعة الباحة.
([14]) الشحروري، مها حسني؛ والريماوي، محمد عودة. (2011). "أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار". **مجلة العلوم التربوية**. المجلد (38). ملحق (2).
([15]) الشحروري، مها حسني. (2007). "أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن". **رسالة دكتوراة غير منشورة.** قسم علم النفس التربوي، جامعة عمان. الأردن.
([16]) أمبوسعيدي، عبد الله؛ والسيابية، وداد. (2017). **التعلم باللعب (111) لعبة تعليمية مع الأمثلة التطبيقية**. عمان: دار الميسرة للنشر والتوزيع.
([17]) Fengfeng, K. (2008). A Case Study of Computer Gaming for Math: Engaged Learning from Gameplay? **Computers & Education**, 51, 1609-1620.
([18]) Liang, S., Li, H. and Yang, X. (2014) The Video Game from the Perspective of Positive Psychology. **Open Journal of Social Sciences,** 2, 57-60. doi: 10.4236/jss.2014.28009, retrieved 12 Dec 2020.
([19]) Barr, Matthew. (2020). A cross-sectional study of video game play habits and graduate skills attainment. **Research in Learning Technology**. 28. 2020. 10.25304/rlt.v28.2326
([20]) عبدالرحمن، زينب سالم أحمد .(2011) .الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الالكترونية على ثقافة الطفل المصري. **رسالة ماجستير غير منشورة**. جامعة سوهاج، سوهاج. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/539733
([21]) Ybarra ML, Huesmann LR, Korchmaros JD, Reisner SL. (2014) Cross-sectional associations between violent video and computer game playing and weapon carrying in a national cohort of children. **Aggress Behavior.** 40(4):345-58. doi: 10.1002/ab.21526.
([22]) Colder Carras, M., Van Rooij, A. J., Van de Mheen, D., Musci, R., Xue, Q. L., & Mendelson, T. (2017). Video Gaming in a Hyperconnected World: A Cross-sectional Study of Heavy Gaming, Problematic Gaming Symptoms, and Online Socializing in Adolescents. **Computers in human behavior**, *68*, 472–479. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.060
([23]) Esposito, Maria R.; Serra, Nicola; Guillari, Assunta; Simeone, Silvio; Sarracino, Franca; Continisio, Grazia I.; Rea, Teresa. (2020).

"An Investigation into Video Game Addiction in Pre-Adolescents and Adolescents: A Cross-Sectional Study" ***Medicina,*** 56, no. 5: 221. https://doi.org/10.3390/medicina56050221

([24]) Allahverdipour, H., Bazargan, M., Farhadinasab, A. *et al*. (2010). Correlates of video games playing among adolescents in an Islamic country. ***BMC Public Health,*** 10, 286. https://doi.org/10.1186/1471-2458-10-286

([25]) Goztepe,K. (2014). War Game: Strategic Decision Making for Battlefield, **Journal of Military and Information Science**, 2(3), 50-52

([26]) Dunnigan, J., **The Complete Wargames Handbook**, 2005.

([27]) Rogers, N. The Art of War Gaming, **Medius Assosiates**, www.medius-associates.com / wpcontent/The-Art-of-Wargaming1.pdf, 06 May 2014.

([28]) Alberts, D. S., Garstka, J. J., Hayes, R. E., & Signori, D. A. (2001). Understanding information age warfare. **Assistant Secretary of Defense** (C3i/Command Control Research Program) Washington DC.

([29])حسن، منال عبد الرحيم، وآخرون. (2019). "دراسة تحليلية لانتشار بعض الألعاب الإلكترونية الخطيرة". **مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية: الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية،** ع17، ص ص: 459 -475 - مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1004526K بتاريخ 28 ديسمبر 2020

([30]) Zhuqing X., Ming X. & Lijun P. (2018). Study on the influence factors of college students' loyalty in PUBG game. **Proceedings of the 2018 International Conference on Advanced Electronic Materials,** Computers and Materials Engineering (AEMCME 2018).

([31]) الجابور، رامي عبد الحميد ، وآخرون (2020). العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني - دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال. **العلوم الإنسانية والاجتماعية،** الجامعة الأردنية. م 47، ع1، ص ص 868- 884.

([32]) رمضان، نوار طلعت إسماعيل. (2019). العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت "لعبة (ببجي) نموذجا"PUBG". **المجلة العربية للنشر العلمي**. ع14. ص ص 446-498.

([33]) Ramsay, D. (2015). Brutal games: Call of Duty and the cultural narrative of World War II. **Cinema Journal,** 54, 94–113.

([34]) Carter, Marcus & Moore, Kyle & Mavoa, Jane & Horst, Heather & Gaspard, Luke. (2020). Situating the Appeal of Fortnite Within

Children's Changing Play Cultures. **Games and Culture**. 15. 155541202091377. 10.1177/1555412020913771**.**

([35]) Moore, Kyle & Carter, Marcus. (2021). It is Not an Island It's A World: Fortnite and "Worldness. **Proceedings of the 54th Hawaii International Conference on System Sciences**, tp://hdl.handle.net/10125/70961

([36]) Moore, Kyle & Carter, Marcus. (2021). It is Not an Island It's A World: Fortnite and "Worldness. **Proceedings of the 54th Hawaii International Conference on System Sciences**, tp://hdl.handle.net/10125/70961

([37]) Gros, B. (2003). The impact of digital games in education. ***First Monday***, *8*.

([38])Calvo
A. (1997). "Ocio en los noventa: los videojuegos," Universitat de les I lles Balears (**doctoral dissertation**). Cited in: Gros, B. (2003), **op-cit.**

([39])Gros, B. (2003), **op-cit.**

(40)Miller, Tommy. (2014). "Perception vs. reality: The influence of video games". **Santa Fe New Mexican.** 17th October, Available at: https://www.santafenewmexican.com/life/teen/perception-vs-reality-the-influence-of-video-games/article_a4e3166a-0c34-5fd0-86ba-b16f99bf5540.html, retrieved in: 19 Dec 2020.

(41) Crawford, Chris. (1982). The Art of Computer Game Design. Available at: **http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/gamebook/Coverpage**.html. Accessed 18th Jan. 2021.

(42) Juul, J. (2005). **Half-real: video games between real rules and fictional worlds**. Cambridge, Mass: MIT Press. p. 163.

(43) **Ibid**. p. 165.

(44) Galloway, A. (2006). **Gaming, essays on algorithmic culture**. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press.

(45) Rheingold, H. (1994). **The Virtual Community**. London: Secker & Warburg.

(46) Palmer, S. E. (1999). **Vision science: Photons to phenomenology.** Cambridge, MA: MIT Press. **Cited in:** Hoffman, D.D., Singh, M. & Prakash, C. (2015). The Interface Theory of Perception. **Psychon Bull Review**. 22, 1480–1506. https://doi.org/10.3758/s13423-015-0890-8

(47) Trivers, R. L. (2011). **The folly of fools.** New York: Basic Books.

(48) مكاوي، حسن عماد والسيد، ليلى حسين. (2004). **الاتصال ونظرياته المعاصرة**. مصر، الدار المصرية اللبنانية. ص 165

(49)Searle, J. (2010). **The Construction of Social reality**. (New York: Free Press: 1st ed. P. 4.

(50)Bolt, J. (2004). Affiliation with Program Content as a Factor in Perceived Reality of Reality TV, **Unpublished MA Thesis,** Michigan State University.

(51) عبد الحميد، محمد. (2004). **نظريات الإعلام واتجاهات التأثير**. مصر، عالم الكتب، ط3، ص ص 330-341.

(**)**نموذج الواقع المدرك للحروب وأدواتها من الألعاب الإلكترونية** من تصميم الباحثة، من خلال الاطلاع على التراث العلمي الخاص بنظريتي الغرس الثقافي والواقع المدرك عبر وسائل الإعلام، وتم اقتراح هذا النموذج في ضوء متغيرات الدراسة وأهدافها.

(52) مشري، أميرة. (2017). "أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري". **رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، الجزائر.

(*) هذا الشكل من إعداد الباحثة.

(53) For more information about Cross-Sectional Studie**s,** see: Cherry, Kendra. (2019). "How Does the Cross-Sectional Research Method Work?" Medically reviewed by Gans, Steven, **Very well Mind,** available at**:** https://www.verywellmind.com/what-is-a-cross-sectional-study-2794978**,** accessed in 16 November 2020**,** Levin, KA. (2006). Study design III: Cross-sectional studies. **Evidence-Based Dentistry**. 7(1):24-5. doi:10.1038/sj.ebd.6400375, and Setia MS. (2016). Methodology series module 3: Cross-sectional studies**. Indian J Dermatol**. 2016;61(3):261-4. doi:10.4103/0019-5154.182410

(54) **المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث. (2020).** أنواع البحوث العلمية. متاح عبر: https://ajsrp.com/types-of-research.html، تم الدخول بتاريخ 15 نوفمبر 2020.

(55) Cherry, Kendra. (2020). The 4 Stages of Cognitive Development..Background and Key Concepts of Piaget's Theory. Medically reviewed by Gans, Steven, **Very well Mind,** available at: https://www.verywellmind.com/piagets-stages-of-cognitive-development-2795457**,** accessed in 20 November, 2020.

(56) حواس، مؤنس. (2020). " تعرف على إيرادات أفضل 10 ألعاب مجانية لعام 2019.. بالأرقام". **اليوم السابع**. 5 يناير، متاح عبر: **shorturl.at/cwDOY**

(57) available at: www.esrb.org

(58) available at: https://www.classification.gov.au/

([59]) available at: www.bbfc.co.uk

([60]) سالم، ناهد محمد بسيوني. (2013). تصنيف الألعاب الإلكترونية بين النظرية والتطبيق: دراسة مقارنة بين خطتي تصنيف ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس. **مجلة مكتبة الملك فهد الوطنية**. مج 19،ع 1.

([61]) قهلوز، منير. (2020). **مرجع سابق.** ص 116-117

([62])"سالم، ناهد محمد، والبوسعيدي، نادية. (2015) "الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطة عمان وجامعة المنوفية فى مصر ومدى توافرها بمكتبتي الجامعيتين". تونس. **المجلة العربية للأرشيف والتوثيق والمعلومات**، العددان 37 و38.

([63])صوالحة، محمد أحمد (2015). **علم نفس اللعب**، الطبعة الأولى، دار للطباعة والنشر، عمان. ط 9. ص ص 21-23.

([64]) تم تحكيم مقاييس الدراسة من قبل أساتذة الإعلام والخبراء العسكريين وهم:

- أ.د. هويدا مصطفى، عميد كلية الإعلام جامعة القاهرة.

- أ.د محمد رضا، أستاذ الإذاعة والتليفزيون المتفرغ، كلية آداب قسم إعلام، جامعة المنصورة.

- أ.م.د. إيناس الخريبي، وكيل كلية الإعلام للدراسات العليا، جامعة الأهرام الكندية.

- اللواء/ محمود مرسي طلبه مرسي، لواء أركان حرب متقاعد بالقوات المسلحة.

([65]) **أشار اللواء/ محمود مرسي**: "الألعاب الاستراتيجية مثل ألعاب: Crusader Kings III- civilization - Star wars – XCOM، والمقصود بالألعاب الاستراتيجية هي التي يتم فيها بناء جيوش ودول واختيار مناطق وتستمر مدة طويلة وأكثر تعقيدا. ويوجد حوالي 7 أو 8 ألعاب ينطبق عليهم هذا المفهوم، أقدمهم وأكثرهم تعقيدا كانت Civilization ولها أكثر من تحديث، أما الألعاب الأخرى موضوع البحث (Fortnite- Pubg) لا يدخلا في خطوات معقدة كثيرة وهو أكثر من حامل سلاح، ويضرب الأعداء وقتلهم، فليس هناك فنون كثيرة على سبيل المثال، في بعض الألعاب ممكن نستمع في البداية الى مجلس الدولة أو مجلس الحرب ويكون لك مستشارين وتعمل قرار وتستمع له وحاجات متطورة جدا.. هذا السبب انه يطلق عليها كلمة استراتيجية، والمقترح في هذه الدراسة نسميها ألعاب الحروب أو الألعاب القتالية، وهذا متفق عليه بين اللاعبين أيضا".

([66]) تم الرجوع إلى كتاب: بدري، محمد طه، وآخرون (2015). **مقدمة إلى علم العلاقات الدولية**. كلية الدراسات الاقتصادية والعلوم السياسية. جامعة الإسكندرية. ص ص 245-307، بالإضافة لعرض المصطلحات المختصة بالحرب ومراجعتها من قبل الخبير العسكري اللواء/ محمود مرسي.

([67]) Esposito, Maria R.; Serra, Nicola; Guillari, Assunta; Simeone, Silvio; Sarracino, Franca; Continisio, Grazia I.; Rea, Teresa. (2020). **Op-cit.**

([68]) Allahverdipour, H., Bazargan, M., Farhadinasab, A. *et al*. (2010). **Op-cit.**

([69]) Carter, Marcus & Moore, Kyle & Mavoa, Jane & Horst, Heather & Gaspard, Luke. (2020). **Op-cit.**

([70]) Esposito, Maria R.; Serra, Nicola; Guillari, Assunta; Simeone, Silvio; Sarracino, Franca; Continisio, Grazia I.; Rea, Teresa. (2020). **Op-Cit.**

([71]) Allahverdipour, H., Bazargan, M., Farhadinasab, A. *et al*. (2010). **Op-cit.**

([72]) available at: www.esrb.org

([73]) الهدلق، عبد الله. (2012). **مرجع سابق.**

([74])"سالم، ناهد محمد، والبوسعيدي، نادية. (2015). **مرجع سابق.**

([75]) Gallagher, M. Michael. (2011). **The 2011 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry.** Entertainment Software Association (ESA).

([76]) Anderson, C.A., Gentile, D.A., and Buckley, K.E. (2007). **Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy**. New York: Oxford University Press.

([77]) Thomas, Christopher M., Clyde, Jerremie (2013). Game as Book: Selecting Video Games for Academic Libraries based on Discipline Specific Knowledge. **The Journal of Academic Librarianship**. 39 , 522–527

([78]) الجابور، رامي عبد الحميد ، وآخرون (2020). **مرجع سابق.**

([79]) **تم مراجعة مسميات تلك الأسلحة من قبل اللواء/ محمود مرسي طلبه مرسي، لواء أركان حرب متقاعد بالقوات المسلحة، والذي أكد أنها مسميات للأسلحة الموجودة على أرض الواقع ويتم استخدامها في الحروب بالفعل.**

([80]) **منظمة اليونيسيف**. (2017). "حالة أطفال العالم لعام 2017 :الأطفال في عالم رقمي"، متاح عبر: **https://www.unicef.org/reports** تم الدخول على الموقع بتاريخ 20 فبراير 2021.