



العدد (١٣)، يوليو ٢٠٢٢، ص ١١٣ – ١٦٠

ممارسة العنف الافتراضي وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأمهات بمدينة جدة

إعداد

غادة محمود كسناوي

دكتوراه بقسم علم النفس والإرشاد النفسي

ممارسة العنف الافتراضي وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأمهات بمدينة جدة

غادة محمود كسناوي (*)

ملخص

استهدف البحث الحالي معرفة علاقة ممارسة الألعاب العنف الافتراضي ببعض جوانب شخصية طلاب المتوسطة من وجهة نظر الامهات، وللتحقق من ذلك تم إعداد استبيان (العنف الافتراضي - إعداد الباحثة)، وكمرحلة أولى تم تطبيق الاستبيان على عينة مسحية مكونة من (٥٠) أم بمدينة جدة من اجل التأكد من الخصائص السيكومترية لأداة البحث، خلال الفصل الدراسي الاول لعام ٢٠١٨/٢٠١٩م، وفي المرحلة الثانية تم توزيع الاستبيان على عينة غرضية، وتمت معالجة الفروض بالأساليب الإحصائية المناسبة والتي تمثلت في حساب معامل الارتباط بيرسون (Pearson) لحساب صدق الاتساق الداخلي لأداة البحث، المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمعرفة تجانس عينة البحث والتكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد العينة . وأشارت نتائج البحث الحالي على وجود علاقة قوية ودالة احصائياً عند مستوى (٠,٠١) بين مستوى ممارسة ألعاب العنف الافتراضي وظهور السلوكيات العدوانية لدى الطلاب. في حين كانت كل العبارات والتصرفات السلوكية محصورة بين (**0.48، **0.80) وهي أيضا علاقات تمتد من العلاقات القوية إلى المتوسطة أي ان البعد السلوكي أحد ابعاد الشخصية المؤثر والمرتبط بدرجة عالية وقوية مع العنف الافتراضي، وبالتدقيق في جميع عبارات البعد السلوكي نجد أن العلاقات الارتباطية بين عبارات البعد ومجموعه الكلي للعنف الافتراضي دالة احصائياً عند معظم العبارات عند المستويات المقبولة في العلوم الإنسانية (٠,٠٥ ، ٠,٠١)، ما عدا [يستهزأ بأخوته] كان ارتباطها ضعيف (٠,٢٨) . وبهذا فإن ابعاد الشخصية ومدى التأثير على ممارسة العنف الافتراضي كان البعد الاجتماعي الأعلى تأثير (٠,٤٢) يليه البعد السلوكي (٠,٤١٥)، ثم البعد الفكري (٠,٣٧) ثم البعد الانفعالي (٠,٣١).

(*) دكتوراه بقسم علم النفس والإرشاد النفسي.

The Practice of Virtual Violence and its Relationship to Aggressive Behavior Among Intermediate School Students in Jeddah from Mothers' Point of View

Ghadah Mahmmoud Kissnawi

Abstract

The current research aimed to know the relationship of playing virtual violence games with some aspects of the personality of middle school students from the mothers' point of view. In order to ascertain the psychometric properties of the research tool, during the first semester of the year 2018/2019 AD, and in the second stage, the questionnaire was distributed to a purpose sample, and the hypotheses were addressed by the appropriate statistical methods, which were represented in calculating the Pearson correlation coefficient to calculate the internal consistency of the research tool, Arithmetic averages and standard deviations to find out the homogeneity of the research sample, frequencies, percenta The results of the current research indicated that there is a strong and statistically significant relationship at the level (0.01) between the level of playing virtual violence games and the emergence of aggressive behaviors among students. While all behavioral statements and behaviors were confined between (0.48 *, 0.80 *) and they are also relationships that extend from strong to medium relationships, meaning that the behavioral dimension is one of the influential personality dimensions and is highly and strongly associated with virtual violence, and by checking all the statements of the behavioral dimension, we find that the relationships The correlation between the expressions of the dimension and the total group of hypothetical violence is statistically significant for most of the expressions at the acceptable levels in the human sciences (0.05, 0.01), except for [mocks his brothers] whose correlation was weak (0.28)

Thus, the dimensions of personality and the extent of influence on the practice of virtual violence was the social dimension with the highest impact (0.42), followed by the behavioral dimension (0.415), then the intellectual dimension (0.37), then the emotional dimension (0.31).

ges and arithmetic averages of the responses of the sample members.

مقدمة:

يعتبر العنف من أشدّ الظواهر الاجتماعية ملازمة للاجتماع البشري، بل وأشدّها غموضاً وأكثرها إثارة للقلق، لما يخلفه من آثار سلبية وخطيرة على المستوى الفردي والجماعي والمجتمعي بأسره، فالعنف ظاهرة لازمت مسيرة وحياة الشعوب، على اختلاف درجات رقيها أو انحطاطها، وإن كانت بدرجات متفاوتة ووفق أشكال متعددة.

وترى الباحثة أن العنف اليوم أصبح يتسلل إلى بيوتنا ويعيش معنا، ونلمس خطورته كل يوم، حيث انتشرت برامج الألعاب الالكترونية والتي أقرن فيها الترفيه واللعب بالعنف، فبعد ما كانت تتمثل في عنفاً افتراضياً، أصبحت اليوم واقعاً نراه في سلوكيات ابناءنا وتصرفاتهم. حيث أشارت مي (٢٠١٠) إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق، فإنها تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتتمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم. وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

ويذكر الأنباري (٢٠١٠) أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل أو المراهق بهذه الألعاب، فإن ذلك يؤثر سلباً على دراسته وطريقة تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين ليلاً لممارسة الألعاب الإلكترونية، يؤثر بشكل مباشر في مستواهم الدراسي بسبب عدم حصولهم على القسط الكافي من النوم.

وقد أشار السعد (٢٠٠٥) إلى أن أنه في الوقت الذي تؤكد فيه بعض الدراسات الآثار الإيجابية للألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال وعلى تحصيلهم الدراسي أن هناك أيضاً آثار سلبية عليهم ثم على المجتمع بعد ذلك. ففي نظرها تتسم الألعاب الالكترونية بالعنف وتؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية، ويؤكد كلا من أدير وباركر (٢٠١٦) على أنه وفي خضم هذا الاهتمام الكبير بألعاب العنف في الواقع الافتراضي الذي يحاكي واقع يمارس فيه الغزو، والقتل، والاعتداء؛ يتساءل الانسان عن اثر هذا العنف الافتراضي على اللاعبين من فئة المراهقين خاصة وأن فترة المراهقة بشكل عام ترتبط بمشاعر التهور والمجازفة والرغبة في التحكم والاستقلال. ومن هنا فالفضاء الافتراضي يشكل

عالمًا مثاليًا لهم؛ فيحقق لهم جانباً من الاستقلال والتحكم من خلال ألعاب الواقع الافتراضي، كما توفر لهم هذه الأخيرة فرصة تقمص أكثر من شخصية في نفس الوقت، مما يداعب عالمهم الخيالي والوهمي ويمنحهم القدرة على تبني الأدوار التي عجزوا عن تحقيقها على أرض الواقع.

مشكلة البحث:

لوحظ في الآونة الأخيرة تزايد الألعاب الواقع الافتراضي التي تحض على العنف والقتال والانتحار، وانتشرت بين الاطفال والمراهقين من الشباب والفتيات، حيث بات الاستغناء عنها مستحيلاً، وتعددت مخاطر الألعاب الافتراضية، من إهدار للوقت مروراً بترويج أفكار مسمومة، تجذبهم إلى أفعال تخالف العادات والتقاليد. هذا بالإضافة الى تروج العديد من ألعاب الواقع الافتراضي التي دفعت بعض المراهقين للانتحار وإرتكاب بعض السلوكيات كالعزلة والعنف والعدوانية، وقدرتها على التسلل إلى خصوصية وهوية مستخدميها.

وأشارت إيما (Emma,2018) إلى أن إحدى الصحف الألمانية نشرت تقريراً، تحدثت فيه عن خطورة ألعاب الفيديو على الأطفال نظراً لما تحتويه من مشاهد عنف، مشيرة إلى لعبة "فورت نايت" التي تعد إحدى الألعاب الخطيرة الضارة، والتي يستطيع الأطفال امتلاكها في سن ١٢ سنة، على الرغم من مشاهد العنف التي تصورها، والتي قد تؤثر سلباً على الأطفال المدمنين على ألعاب الفيديو. تذكر الإحصائيات أن نحو ١٠ ملايين شخص قاموا بتحميل اللعبة خلال أسبوعين فقط، في حين تشير إحصائيات أوسع أن ٤٠ مليون شخص قاموا بتحميل اللعبة حتى الآن، في حين تم تسجيل وجود مليوني شخص يلعبون فورت نايت في الوقت ذاته. ونجد ان صداها الكبير بين أوساط الأطفال والمراهقين ومن أكثر الألعاب التي تجعلهم مسيرين نحو مجابهة أعداء الواقع الافتراضي، مما يجعلهم شاردين الذهن والتفكير في اغلب الاوقات في كيفية قتل اكبر عدد ممكن من الأعداء في واقعة الافتراضي، لدرجة ان يصل توتره وغضبه الى الواقع الحقيقي فتجده يغضب على اتفه الأسباب، والانسحاب من عالمة الحقيقي، فيفضل الجلوس بالمنزل على الخروج للزيارات العائلية أو حتى الترفيهية لمتابعة لعبته (Fortnite) بالاشتراك مع أصدقائه عبر التواصل الالكتروني، وقضاء معظم الوقت بالجلوس وممارسة أساليب العنف الافتراضي، مما قد يؤثر على نموهم الاجتماعي، والسلوكي والنفسيولوجي.

كما ذكر أبو السيد (٢٠١٧) ما أظهرته إحدى الدراسات الدولية والتي تابعت نحو أكثر من ١٧٠٠٠٠ مراهق تتراوح أعمارهم بين ٩-١٩ سنة، من العام ٢٠١٠ وحتى عام ٢٠١٧م، ووجدت أن ممارسة ألعاب العنف الافتراضي أدى مع مرور الزمن إلى زيادة في السلوك العدواني الجسدي لدى أفراد العينة. وفي إطار هذا الطرح الإشكالي الذي ينطلق من الأبعاد العنيفة للتسلية في الواقع الافتراضي، أرادت الباحثة الكشف عن درجة تأثير مستوي إقبال المراهقين على ممارسة العنف الافتراضي على بعض أبعاد الشخصية وعلاقتها بالسلوك العدواني لديهم. وقد استخدمت الباحثة مصطلح العنف الافتراضي للدلالة على ممارسة الألعاب الالكترونية في الواقع الافتراضي.

ولقد أثار كل ذلك العديد من التساؤلات لدى الباحثة فيما يتعلق بالإجراءات المناسبة، الواجب اتخاذها لحماية أبنائنا، خاصة عندما لاحظت أثناء بحثها في مراجع شبكة المعلومات افتقار المكتبات العربية إلى دراسات عربية تثبت وجود علاقة سببية مباشرة بين ممارسة العنف في الواقع الافتراضي وظهور السلوك العدواني. وفي ضوء ما سبق تتبلور مشكلة البحث في التساؤل الرئيسي التالي:

هل هناك علاقة ارتباطية بين ممارسة العنف الافتراضي والسلوك العدواني لدى تلاميذ

المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأمهات؟

أهداف البحث:

هدف البحث إلى:

- ١- التعرف على درجة ممارسة العنف الافتراضي وتأثيره على البعد الفكري.
- ٢- التعرف على درجة ممارسة العنف الافتراضي وتأثيره على البعد الانفعالي.
- ٣- التعرف على درجة ممارسة العنف الافتراضي وتأثيره على البعد الاجتماعي.
- ٤- التعرف عن ما إذا كان هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة العنف الافتراضي والسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأمهات.

أهمية البحث:**(أ) الأهمية النظرية:**

تتمثل أهمية البحث في تناوله لظاهرة ممارسة العنف الافتراضي التي أصبحت منتشرة بين الأطفال والشباب، وفي ظهور وتطور ألعاب العنف المتمثلة في واقع افتراضي؛ لم تتأى هذه الشريحة (المراهقة) عن الاهتمام والتأثير بهذه الألعاب الافتراضية في مرحلة أكثر ما تتميز به الاهتمام بكل ما يخص الوسائط الإعلامية الجديدة . فلم تعد الألعاب القديمة تجد صداها لديهم، وأصبحت ألعاب الواقع الافتراضي من الظواهر الاجتماعية والنفسية والإعلامية التي استدعت القيام بالعديد من الدراسات. و لكن ورغم وجود دراسات في المجتمعات الغربية حول هذه الظاهرة، وتغطيتها من جميع الجوانب يظل هناك افتقار في الدراسات العربية الجادة حول هذه الظاهرة. حيث ان غياب دور توجيه أولياء الأمور في ما يتعلق بممارسة ألعاب العنف الافتراضي، وعدم الوعي بالمخاطر المحتملة، خاصة إذا ما اخذنا في الاعتبار المستوي المرتفع للأمية المعلوماتية لفئات كثيرة من المجتمع، وهو ما يقلل من الإحساس بمخاطر الواقع الافتراضي لدى الوالدين بصورة عامة. وما يترتب عليها من آثار سلبية للفرد والمجتمع.

(ب) الأهمية التطبيقية:

- قد تثري نتائج هذا البحث في اطلاع أولياء الأمور بصورة عامة على اهم الآثار الشخصية والسلوكية المترتبة على الممارسة الحرة لألعاب الواقع الافتراضي.
- يمكن الاسترشاد بنتائج البحث وتوصياته عند الرغبة في شراء أجهزة ممارسة الواقع الافتراضي والعباها ومعرفة ما تحويه من عنف.
- يمكن الاستفادة من نتائج البحث في وضع خطط وبرامج ارشادية للأهل لزيادة وعيهم وأهمية مشاركتهم في اختيار الألعاب المناسبة لأبنائهم.
- قد توجه نتائج البحث دور المؤسسات الرسمية والهيئات الاجتماعية في تعزيز عنصر الوقاية في ممارسة الشباب لألعاب العنف الافتراضي.
- قد تسهم نتائج هذه البحث في تشجيع المبرمجين والمبتكرين والتربويين على القيام بتصميم برمجيات لألعاب الواقع الافتراضي تراعى فيها الجوانب التعليمية والتثقيفية والتربوية.

- بناء استبيان حول قضية ممارسة العنف الافتراضي وتأثيره على بعض ابعاد الشخصية من وجه نظر أمهات عينة البحث.

مصطلحات البحث:

العاب العنف الافتراضي – Virtual Violence Games:

ذكر الحلقاوي وآخرون (٢٠١٧، ص.٢٤٤) أن الألعاب الافتراضية هي جميع الألعاب التي تتم عبر الإنترنت وتسمح للعديد من اللاعبين في جميع أنحاء العالم للعب معاً على خادم اللعبة بشكل تفاعلي تشاركي. وهي ألعاب تشتمل على خبرات تساعد المشاركين على اكتساب الوعي في موقف معقد عن طريق السماح لهم بتجربة حلول مختلفة للمشكلة، تظهر لهم عواقب خياراتهم، فهي تهدف لتشجيع المشاركين على المحاولة والتجربة.

ويعرف زكي ومحمد (٢٠١٥، ص.٧) الألعاب الافتراضية ثلاثية الابعاد بأنها تلك النوع من الألعاب الالكترونية التفاعلية المتاحة عبر شبكة الإنترنت تصمم بحيث تنتج بيئة افتراضية تشاركية مع السماح للعديد من اللاعبين في شتى أنحاء العالم بأن يلعبوا سوياً بصورة تزامنية.

كما ذكر الحمصي (٢٠٠٦، ص.٢٥٣) ألعاب العنف الافتراضي في المفهوم المعلوماتي ببرمجيات تحاكي واقعاً افتراضياً بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الانسان والآلة للإفادة من إمكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه.

وعرفها كلاً من الصوالحه والعويمر (٢٠١٤) على انها تلك الألعاب الالكترونية التي تتسم بالعنف الجسدي واللفظي ويتم عرضها من خلال الألواح الالكترونية أو من خلال الهواتف الذكية والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين.

وتعرف الباحثة ألعاب العنف الافتراضي إجرائياً على أنها ممارسة ألعاب تحتوي على عنيفة عن طريق أجهزة الكترونية تم تطويرها لتجسيد واقع افتراضي خيالي يحاكي الواقع، ولكنة ليس حقيقياً.

السلوك العدواني:

العدوان في اللغة يقصد به عدا فلان عدوا وعدوا وعدوانا وعداء أي ظلم جاوز فيه العدو، والعدائي أي الظالم والاعتداء والتعدي والعدوان: هو الظلم (لسان العرب، ١٩٩٧، ص. ص ٣٢-٣٣)

وكذلك يقصد به وعدا عليه عدوا وعدوا وعداء وعدوانا بالضم والكسر وعدوى بالضم: ظلمه، كتعدي واعتدى وأعدى وهو معدو ومعدى عليه (لقاموس المحيط، ٢٠٠٤، ص ١١٢٥) ويعرفه منصور (٢٠٠٣، ص ٤٢) على أنه الجانب الغير سوي والهدام من السلوك الذي يستخدم فيه بوعي أو بدونه، كسلاح يعمل في اتجاه الاعتداء والتخريب وتدمير الانسان وبيئته.

أما عبد القادر (٢٠١٢) فيعرفه على أنه كل سلوك يهدف وعن قصد الحاق الأذى المادي أو المعنوي بالآخر والإضرار بممتلكاته.

وتعرفه الباحثة اجرائيا على أنه نوع من أنواع السلوك الغير سوي والذي يهدف إلى إيذاء الاخرين لفظيا أو جسديا.

أبعاد الشخصية:

يعرف الشرييني (٢٠٠١، ص ٢٧١) أبعاد الشخصية بأنها هي مجموعة الخصائص الذاتية المميزة للفرد أو الجماعة وتتضمن الصفات أو السمات والنزاعات السلوكية والانفعالية للشخص في حياتنا اليومية في الأحوال الاعتيادية بصورة مستقرة ومتوقعة.

أما عبادة (٢٠٠١، ص ١٣) فيعرفها على أنها نظام متكامل من السمات الجسمية والعقلية والاجتماعية والانفعالية الثابتة نسبياً والتي تميز الفرد عن غيره وتحدد اسلوب تعلمه وتفاعله مع الآخرين ومع البيئة الاجتماعية والمادية المحيطة به.

وتصفها نبيلة الشوربجي (٢٠٠٦، ص ٣٠) على أنها مجموعة سمات الفرد كما تبدو عاداته الفكرية وتعبيراته واتجاهاته واهتماماته وأسلوبه في العمل وطريقته في الحياة اليومية.

وتعرفها الباحثة إجرائياً على أنها مجموعة الخصائص التي يتميز بها الفرد عن غيره والتي حدد مدى استعداده للتفاعل أو السلوك وفق مقياس أبعاد الشخصية.

حدود البحث :

- **الحدود الموضوعية:** اقتصرت الدراسة الحالية على متغيرات البحث وهي درجة ممارسة العنف الافتراضي وتأثيره على بعض أبعاد الشخصية والسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة
- **الحدود المكانية:** تطبيق أداة البحث على عينة من أمهات المرحلة المتوسطة بمدينة جدة .
- **الحدود الزمانية:** طبقت الدراسة في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ٢٠١٩-٢٠٢٠ م .
- **الحدود البشرية:** اقتصر البحث على أمهات تلاميذ المرحلة المتوسطة بمدينة جدة .

وتعرض الدراسة للإطار النظري لمتغيرات الدراسة على النحو التالي:

أولاً: الإطار النظري :**[١] العنف الافتراضي:****البيئة الافتراضية مفهومها وتاريخ نشأتها :**

انتشرت في السنوات الأخيرة الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف الأشكال والأنواع نظراً للإقبال الهائل عليها من فئة الأطفال والمراهقين. وقد اكتسبت شهرة واسعة واصبحت هواية تشغل وقتهم وتملئه بالخيال والمغامرة من خلال المؤثرات السمعية والبصرية الهائلة التي تتضمنها تلك الألعاب (حدارة، ٢٠١٤). ولتهيئة البيئة المناسبة لتلك الألعاب توجب ظهور مصطلح الواقع الافتراضي أو البيئة الافتراضية وهو ببساطة شديدة هو تجسيد للواقع لكنه ليس حقيقياً. حيث يعمل على نقل الوعي الإنساني إلى بيئة افتراضية يتم تشكيلها إلكترونياً، من خلال تحرير العقل للغوص في تنفيذ الخيال بعيداً عن مكان الجسد، وهو عالم ليس وهمي وليس حقيقي بدليل حدوثه ومعايشة بيئته، ففيه يتم تنفيذ الأحداث في الواقع المفترض لكن ليس في الحقيقة (احمد ٢٠١٢) .

وهذا الواقع الافتراضي عالم يصنعه الحاسب الآلي، بحيث يمكن للإنسان التفاعل معه آنياً، بنفس الأسلوب الذي يتفاعل به مع العالم الحقيقي، ويلعب التجسيم دوراً رئيسياً في تقنية الواقع الافتراضي حيث تحيل المخرجات إلى نماذج شبيهة بالواقع وتجعل المتعامل معها يندمج تماماً كأنما هو مغموس في بيئة الواقع ذاته. وفي هذه التقنية تشترك فيها حواس الإنسان كي يمر بخبرة تشبه الواقع بدرجة كبيرة لكنها ليست حقيقية (الخليفة، ٢٠٠٩) .

وقبل أن يبدأ مصطلح الواقع الافتراضي في الظهور والانتشار ظهرت عدة مصطلحات أخرى ترتبط به مثل مصطلح "الحقيقة المصطنعة (Artificial Reality) والذي ظهر على يد مايرون كروجر في عام ١٩٦٥، ثم ظهر مصطلح الفضاء الفوقي (Cyber space) والذي ظهر على يد ويليام جيبسون في عام ١٩٨٤. أما في عام ١٩٨٩ فقد ظهر مصطلح الواقع الافتراضي لأول مرة على يد جارون لانبيير عندما اخترع القفزات التي تراقب حركة يد المستخدم وتمده بمؤثرات اللمس كما اخترع الكثير من تطبيقات الواقع الافتراض والتي تستخدم في المجال الطبي وتسمح بمحاكاة العمليات الجراحية بطرق مختلفة والتنبؤ بأفضل وسيلة لإجرائها في الواقع (نوفل، ٢٠١٠). فإمكانيات الواقع الافتراضي لانهائية ومؤثراته الصوتية والحسية تجعل منه تجسيد للواقع، لكنه ليس حقيقياً.

سمات نظم الواقع الافتراضي:

- ذكر نوفل (٢٠١٠) عدد من الصفات العامة التي تجمع نظم الواقع الافتراضي والتي لا يمكن تسمية أي شيء باسم العالم الافتراضي بدون أن تنطبق عليه هذه الشروط جميعاً وهي:
- ١- **الانغماس:** والانغماس الحسي في بيئة افتراضية يعد جزء هام من الواقع الافتراضي. حيث يتم من خلال هذه السمة عزل النظام المستخدم الحواس السمعية والمرئية عن العالم المحيط ويضع بدلاً منه الأحاسيس المستنبطة من الكمبيوتر ويتم تحريك الجسم من خلال فضاء مصطنع مستخدماً قفزات التغذية الاسترجاعية أو عصا اللعب.
 - ٢- **التفاعل:** لا يتصور البعض أي نوع من الواقعية في التفاعل مع أي تمثيل إلكتروني. ومع هذا فعندما تنظف سطح المكتب في نظام التشغيل ويندوز، ترى صورة لسلة المهملات على شاشة الكمبيوتر وتستخدم الماوس لسحب ملف ما للتخلص منه، فإنك تقوم بعمل افتراضي؛ إن سطح المكتب ليس حقيقياً ولكننا نتعامل معه كما لو كان افتراضياً سطحاً للمكتب.
 - ٣- **المحاكاة:** ومتمثلة في تطبيقات الكمبيوتر الجرافيكية من حيث محاكاتها بدرجة كبيرة من الواقعية. حيث تتيح للسلوك البشري الطبيعي الرؤية، والمشى، وحتى الطير داخل هذا البرنامج. وليس هذا فحسب بل ويكون على هذه التقنيات أن تمثل العالم الافتراضي في حجم مناسب تمام لحجم الإنسان الطبيعي او حتى حجم المستخدم.

٤- **التفاعلية:** تبدأ التفاعلية في الواقع الافتراضي باستعمال أدوات تفاعلية ترسل وتستلم المعلومات. وتعد هذه السمة من أكثر السمات تأثيراً في عالم تصميم المنتجات الاستهلاكية ووسائل النقل.

٥- **الاصطناعية:** ان سمة الاصطناعية هي ما تميز الواقع الافتراضي حيث أن كل شيء فيه يحاكي الأصل.

٦- **الفعالية - اللافعالية:** يمكن لنظم الواقع الافتراضي تقليل أعراض الفتور التي قد تصاب بها ببساطة من خلال المطالبة بقرارات ابداعية وأن يكون لديها القدرة على الاستجابة بفعالية أحياناً وبلا فعالية في أحياناً أخرى (مرجع سابق، ٢٠١٠).

٧- **التواجد:** يحدث الانحياز البصري للواقع المادي دائماً فجوة في المفاهيم. فيتصور الإنسان ان ما نراه بأعيننا مباشرة، أو من خلال وسائط مثل المنظار أو المجهر والحقيقة الوحيدة. وأن الروية الافتراضية للعالم تحدث انفصالا في شعور المستخدم بالعالم. فالروية في هذه العوالم تحدث عن بعد بينما السمع والبصر والحواس الأخرى أكثر حميمة لحياتنا العضوية ويزيد هذا من عدم القدرة على التواجد والتأقلم مع الوجود عن بعد. لكن أنظمة التواجد عن بعد قد تمكنت من أغمس المشاهد في عالم واقعي يتم التواصل إليه من خلال كاميرات فيديو على مسافات بعيدة، وتسمح هذه التقنيات بتنفيذ مجموعة من الاعمال أو الاجراءات تجاه أشياء باستخدام اذرع الروبوت أو تقنيات أخرى مشابهة (مرجع سابق، ٢٠١٠).

ماهية العنف الافتراضي ومخاطره:

قبل البدء في تناول موضوع العنف الافتراضي سنعرف مفهوم العنف بشكل مختصر حيث عرفه (لال، ٢٠٠٧، ص ٢٢) ويقصد بالعنف في اللغة الزيادة والحد والغلو في الشيء. وشرعاً يقصد به مجاوزة الحد المطلوب شرعاً من البعد إلي ما هو أبعد منه.

ووصفه طه (١٩٩٣) بأنه السلوك المشوب بالقسوة والعدان والقهر والاكراه وهو عادة سلوك بعيد عن التحضر والتمدن تستثار فيه الدوافع والطاقات العدوانية. وبشكل عام تعرفه الباحثة على أنه التهديد بالقوة، أو استخدامها لإهدار الكرامة الإنسانية.

والعنف الافتراضي يعد نوعاً من أنواع العنف الرمزي وهو عنف نائم خفي هادئ لا مرئي ولا محسوس، حتى بالنسبة لضحاياه. وهو يعني أن يفوض المسيطرون طريقتهم في التفكير، والتعبير، والتصوير الذي يكون أكثر ملائمة لمصالحهم. كما أنه يتجلى في ممارسات وجدانية وأخلاقية وثقافية وتعتمد على رموز كأدوات في السيطرة والهيمنة (رحماني ودهيمي، ٢٠١٤م). وقد ساهمت الألعاب الافتراضية بكافة أشكالها من ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية في نشر العنف الافتراضي (أبو العينين، ٢٠١٠م).

ويشكل العنف الافتراضي خطراً مماثلاً للعنف الفعلي أو الحقيقي لأن كلاهما يحتملان مواجهة حياة الفضيلة على المستوى الفردي، وقد يبذلان التماسك الاجتماعي واستقرار المجتمعات على المستوى المجتمعي. وعند التركيز على نتائج السلوك العنيف، يمكن اعتبار العنف الافتراضي أكثر إشكالية (Bufacchi 2004). ويؤثر الإدمان على ممارسة العنف الافتراضي بشكل سلبي على صحة المدمنين عليها؛ وتحديداً الأطفال والمراهقين منهم، حيث يُفضلوا أن يقضوا أوقاتهم في اللعب بدلاً من الأكل أو النوم، بالإضافة إلى الكسل والخمول لدى الأطفال الذين قد يقضون أكثر من ساعتين من وقتهم في اللعب أو مشاهدة التلفاز؛ وهذا يؤدي إلى السمنة في مرحلة عمرية مبكرة، وتشير دراسة في جامعة تكساس في دالاس إلى أن الإدمان قد يؤدي إلى عدّة مشاكل صحية مثل: آلام الظهر، والصداع، وإجهاد العينين، والألم والخدر في المعاصم واليدين والكتفين والمرفقين (القليني، ٢٠٠٨).

كما يؤثر العنف الشائع في العنف الافتراضي على سلوكيات المراهقين مما تؤدي إلى تبدل الإحساس بالخطر وإلى قبول العنف كوسيلة استجابة المواجهة بعض مواقف الصراعات، وممارسة السلوك العنيف ويؤدي ذلك إلى اكتساب المراهقين سلوكيات عدوانية مخيفة إذ أن تكرار أعمال العنف الجسمانية والأدوار التي تتصل بالجريمة والأفعال ضد القانون يؤدي إلى انحراف المراهقين أخلاقياً وفكرياً. حيث أكدت دراستان أميركيتان أجريتا مؤخراً أن ألعاب الفيديو والأفلام العنيفة تؤدي إلى انعدام الإحساس بالآلام ومعاناة الآخرين (Hartmann, 2011).

وقد أشار كلا من كيلي وجتتكير (Kelly & Gattiker, 1999) على أن الاستخدام المبالغ للحاسب بشكل عام والالعاب الافتراضية قد يؤدي إلى تغيرات في القيم لدى الطفل أو المراهق حيث يصبحوا أكثر ميلا لاستخدام المهارات والامكانيات التقنية مع اهمال القوة العقلية والابتعاد عن قوانين المنطق الرياضي وإهمال القضايا الانسانية. الانفعالية والعاطفية. ومع مرور الوقت سيبدأ الطفل أو المراهق بالانفصال عن الواقع والعيش في عالم وهمي.

[٢] السلوك العدواني:

السلوك العدواني وأبعاد الشخصية:

إن السلوك العدواني ظاهرة ملازمة لتصرفات الكثير من البشر يحركها عوامل ودوافع داخلية أو خارجية وفي البحث الحالي تهتم الباحثة بالعوامل الخارجية والتي تؤثر في سلوك الطفل والمراهق وتجعله يتصرف بعدوانية اتجاه الآخرين واتجاه ذاته، وذكر خليل (٢٠٠٦) أن ظاهرة العنف والسلوك العدواني تطورت وبشكل كبير في العصر الحديث وذلك تزامناً مع تطور التقنية ووسائل الاتصال. فأصبح الطفل اليوم يتعامل مع التقنية الحديثة ووسائل الاتصال في سن مبكر جداً مما ساهم في حدوث تغيرات هائلة في شخصية أطفال العصر الحالي. ومن هنا زاد اهتمام الخبراء والمختصين بدراسة ظاهرة العنف والسلوك العدواني لدى الأطفال والمراهقين وتحليل أسبابها ومحاولة إيجاد الحلول لهذه الظاهرة.

و أشارت بيرفان المفتي (٢٠٠٢) إلى أن السلوك العدواني تربطه علاقة قوية بمكونات الشخصية وأبعادها فعلى سبيل المثال ارتبط السلوك العدواني بتوكيد الذات لدى الفرد وهو ما يمثل كافة أشكال التعبير الانفعالي عن المشاعر والحقوق. وعلاقة السلوك العدواني بتوكيد الذات علاقة سلبية تساهم في إثارة الانفعالات العنيفة لدى الفرد كالغضب والكرهية.

وتناول معمريه وماحي (٢٠٠٤) العلاقة بين السلوك العدواني وتقدير الذات، وهو ما يقصد به تقويم الفرد لذاته والدرجة التي يعطيها لنفسه هي ما تمثل قيمته وأهميته. ويتمثل تقدير الذات في اعتبار الذات، الثقة الاجتماعية، القدرات المدرسية، المظهر البدني والقدرات البدنية. وارتبط السلوك العدواني بعلاقة سلبية أيضاً مع تقدير الذات حيث يؤدي إلى شعور الفرد بالاحتقار، الدناءة والضعف مما يقوده إلى الاكتئاب والقلق وعدم الرضا عن الذات.

ومما سبق يمكن للباحثة أن تستنتج أن السلوك العدواني وأبعاد الشخصية لدى الفرد تربطهما علاقة عكسية فكلما زادت درجة السلوك العدواني لدى الفرد انخفضت مؤشرات أبعاد شخصيته مما يقوده إلى التهور ومواجهة الآخرين بعنف شديد نظراً لشعوره بالنقص والانهازمية. لذلك ترى الباحثة أنه من الضروري مواجهة هذا السلوك لدى الأطفال في سن مبكر ومحاولة ضبطه وتوجيهه والتقليل من تأثيره على شخصية الطفل ويكون ذلك عن طريق مراقبة ما يتعلمه الطفل لأن السلوك العدواني، كما أكد خليل (٢٠٠٦) يمكن أن يلحق ذلك عن طريق مشاهدة نماذج السلوك العدواني لدى الآخرين سواء من خلال الواقع الفعلي أو الواقع الافتراضي. وتعتقد الباحثة أن الطفل والمراهق يتعلم السلوك العدواني من خلال الواقع الافتراضي بسبب ما يقدمه ذلك الواقع من عناصر جذب من حيث المؤثرات المرئية والمسموعة. فيصور له السلوك العدواني والعنف بصورة مشوقة وجذابة تجعل ذلك الطفل يعيش داخل الواقع الافتراضي بكافة أحاسيسه وفي غياب التوجيه من الأسرة والرقابة يبدأ ذلك الطفل أو المراهق في عيش الواقع الافتراضي على أنه حقيقة فيرغب في تقليد الصورة التي يراها وتطبيق السلوكيات التي تبثها مع الآخرين.

تصنيف السلوك العدواني:

- يصنف السلوك العدواني إلى عدة تصنيفات أهمها ما ذكرها عبد القادر (٢٠١٢) وهي:
- ١- السلوك العدواني اللفظي: ويقصد به التعبير بالكلام مثل السب والشتم والكلام البذيء والصياح والتهديدات اللفظية.
 - ٢- السلوك العدواني البدني: ويتمثل في استعمال أعضاء الجسم في الاعتداء على الآخرين كالركل بالقدمين أو الضرب بالرأس ونحوه.
 - ٣- السلوك العدواني المباشر: ويقصد به توجه الفرد إلى مصدر الإحباط أو الغضب بغرض تدميره أو إيذائه سواء أكان ذلك المصدر جماداً أو إنساناً.
 - ٤- السلوك العدواني الغير مباشر: في بعض الحالات لا يتمكن الفرد من التوجه المباشر إلى مصدر الإحباط والغضب فيختار مصدراً بديلاً عنه وعادة ما يكون المصدر البديل

قريباً من المصدر الأصلي كأن تربطه به قرابة أو صلة ما فيصّب غضبه عليه بدون سبب مباشر.

٥- السلوك العدواني المقصود: ويتضمن كل سلوك يهدف إلى إيذاء شخص آخر أو اشخاص آخرين أو الذات سواء في صورة سلوك عدواني واضح أو ما يسمى أحياناً بالعدوان العدائي أو اتخذ صورة سلوك عادي ولكنه كان وسيلة لتحقيق أذى الذات أو الغير أيضاً وهو ما يسمى أحياناً بالعدوان الوسيطي.

٦- السلوك العدواني العشوائي: وهو السلوك العدواني غير الواضح في دوافعه وأسبابه.

مظاهر السلوك العدواني:

أشار الفسفوس (٢٠٠٦، ص. ٢٩) إلى أن السلوك العدواني يبدأ بنوبة مصحوبة بالغضب والشعور بالإحباط ويصاحب ذلك عادة مشاعر من الخجل والخوف. وتتزايد نوبات السلوك العدواني نتيجة للضغوط النفسية المتواصلة أو المتكررة في البيئة. وأهم مظاهر السلوك العدواني التي يمكن ملاحظتها هي:

١- الاعتداء على الأقران انتقاماً أو بغرض الازعاج باستخدام اليدين، الأظافر، الرجلين أو الرأس.

٢- الاعتداء على الممتلكات والاحتفاظ بها أو إخفائها لمدة من الزمن بهدف الازعاج.

٣- يتسم الشخص العدواني بكثرة الحركة وعدم اتخاذ الحيطة لاحتمالات الأذى أو الإيذاء.

٤- عدم القدرة على قبول النقد والتصحيح.

٥- مشاكسة غيره وعدم الامتثال للتعليمات وعدم التعاون والترقب والحذر أو التهديد اللفظي وغير اللفظي.

٦- سرعة الغضب والانفعال وسرعة الضجيج والامتعاض والغضب.

٧- توجيه الشتائم والألفاظ النابية للآخرين.

٨- إحداث الفوضى في أي مكان عن طريق الضحك، الكلام، اللعب وعدم الانتباه.

٩- الاحتكاك بالمسؤولين عنه وعدم احترامهم.

[٣] أبعاد الشخصية وخصائصها:

مفهوم أبعاد الشخصية:

إن الشخصية الانسانية تتكون من مجموعة من العوامل والسمات والأبعاد المتداخلة والتي تمثل الأعمدة التي تقوم عليها شخصية الفرد، ومن خلال تداخل هذه العوامل والأبعاد تظهر ملامح شخصية الفرد وتتطور، وأهم أبعاد الشخصية هي (Isbister & Nass, 2002,) (p.251-258):

١- الانبساط/ الانطواء: ويعد بعد ثنائي القطب أو بعد له قطبان، وهو بعد متصل يقع في طرفيه المنبسط الشديد والمنطوي الشديد، مع درجات بينيه بينهما (والدرجات المتوسطة هي الأكثر شيوعاً وتكراراً) يشغلها مختلف الأفراد. وأكثر ما يميز الشخص المنبسط يتسم بأنه اجتماعي يحب الحفلات ولديه العديد من الأصدقاء ويتحدث كثيراً مع الآخرين، لا يحب القراءة أو الاستنكار بمفرده، يتوق إلى الإثارة ويبحث عنها بشدة، ويحب المخاطرة والمغامرة، لديه سرعة البديهة والإجابات الجاهزة للأسئلة، متفاعل وهو متمهل في اتخاذ قراراته وكثيراً ما يأخذ وقته في تأدية الأمور. بينما الشخص المنطوي فيتسم بالهدوء ويحب العزلة ويكون خجولاً، متأملاً يحب القراءة أكثر من الحديث مع الآخرين متحفظ ومتباعد في علاقاته مع الآخرين فيما عدا الأصدقاء المقربين إليه، يتحكم في مشاعره ويسيطر عليها، لا يميل إلى العدوانية صبور غير منفعول ومتماسك الأعصاب ويمكن الاعتماد عليهِ والثوق به، ويعطي أهمية كبيرة للمعايير الأخلاقية.

٢- العصابية مقابل الاتزان الانفعالي: يشير إلى الاستعداد للإصابة بالاضطراب النفسي أي العصاب، وحتى يظهر العصاب الحقيقي فلا بد أن يتوافر درجة مرتفعة من العصابية وقد مرتفع من الضغوط البيئية. والعصابية / والاتزان الانفعالي بعد ثنائي القطب على شكل متصل، يقع في أحد طرفيه الشخص المنفعول الذي يشعر بقدر أكبر من الانفعال السلبي بالمقارنة مع معظم الناس، ويظهر القليل من الرضا عن الحياة، وعلى الطرف الآخر من بعد العصابية يوجد الأشخاص المرنين الذين يميلون إلى معايشة الحياة وفق مستوى أكثر عقلانية مقارنة مع معظم الناس، بينما يحوي العامل بين طرفيه مدى واسعاً من الناس، يمثلون خليطاً من السمات الانفعالية والمرونة ولديهم القدرة على تغيير سلوكهم

حسب متطلبات الموقف. وتلعب الوراثة دور كبير في العصابية، كما انه أيضا سلوك متعلم من البيئة. وعادة ما يتميز أصحاب الشخصية العصابية بعدم الثبات الانفعالي والتقلب، استجاباتهم الانفعالية مبالغاً فيها، صعوبة في العودة إلى الحالة السوية بعد المرور بالخبرات الانفعالية، اضطرابات بدنية مثل الصداع والارق، لديهم الكثير من الهموم والقلق، تقلب المزاج، الاكتئاب، التوتر، الخجل، الانفعالية. في حين يتميز ذا الشخصية المتزنة انفعالياً بأن استجاباته الانفعالية تتصف بالبطء والضعف بوجه عام، إذا تعرض لأي تنبيه انفعالي فمن السهل العودة إلى حالته الطبيعية، يتميز بالهدوء، قادر على ضبط انفعالاته، يتسم بعدم القلق، غير مهموم.

٣- **الذهانية:** وهي بعد أساسي أو نمط في الشخصية، يوجد بدرجات مختلفة لدى جميع البشر، والملاحظ أن درجات الذكور أعلى من الإناث على هذا البعد. وأكثر ما يميز الشخص الذهاني أنه عدواني، بارد، مضاد للمجتمع، متمركز حول ذاته، مندفع، متبلد، متصلب، نقص الاهتمام بالآخرين، عدم اكتراث بالأخطار، انخفاض الطلاقة اللفظية، قلة الحركة. والذهانية هنا لا يقصد بها المرض العقلي الذهان، ولكن يكشف الذهانيون (حالات الفصام والهوس والاكتئاب) والمجرمون والسيكوباتيون عن درجة مرتفعة على هذا البعد.

خصائص الأبعاد العامة للشخصية الإنسانية:

تمتاز الأبعاد العامة المشتركة بين جميع الناس بعدة أمور، منها (Pütten at.al, 2011):

١- هي أبعاد أصيلة وفطرية. أي ن الناس جميعهم مفظورون عليها. أي أنها من طبيعتهم الإنسانية.

٢- عامة وشاملة أي أنها موجودة عند الناس جميعهم بدون استثناء.

٣- غير قابلة للزوال، ولا يمكن القضاء عليها، مهما كانت المحاربة لها أو السعي لتغيرها.

[٤] الألعاب الافتراضية:

نظرية التعلم والواقع الافتراضي:

استندت نظرية التعلم والواقع الافتراضي علي التعلم التجريبي ودره في البناء المعرفي، حيث يتم وصف التعلم بسلسلة من الهياكل المعرفية، فالاطار المفاهيمي للمتعلم يواجهه تعديلات

هيكلية او مراجعات قائمة علي التجارب الجديدة والمعلومات او الأفكار التي يواجهها المتعلم. حيث لاحظ المعلمون الذين لديهم خبرة في التعلم تأثير التطبيق لبعض أنواع التكنولوجيا في التصور والتدريب العلمي (نوفل، ٢٠١٠)

نظريات عامة في تفسير لعب الطفل والمراهق:

إن إدراك الأهمية الشاملة للعب باعتباره وسيلة القوة الجسمية، الفكرية، العقلية، الاجتماعية والشخصية لدى الطفل أو المراهق هي ما دفع علماء النفس والمختصين إلى السعي إلى تفسير مفهوم اللعب. حيث حاول المختصون بمجال علم النفس تفسير طبيعة اللعب ومن أهم تلك النظريات ما ذكرها (الدليمي، ٢٠١٢، ص.ص ٢٦-٢٨) و(بوترية، ٢٠٠٧) ولخصتها الباحثة كالتالي:

- **نظرية الطاقة الزائدة:** صاحبها هذه النظرية هما "فريدريك سيلبر سينسر" و"فان شيلر" ١٨٧٥، وتذهب هذه النظرية إلى القول بأن يكون عادة نتيجة وجود طاقة زائدة لدى الكائن الحي ليس بالحاجة إليها مما تؤدي هذه النظرة أن الأطفال يلعبون للتقليل من ضغط هذه الطاقة بواسطة أنشطة ليس لها هدف من بينها اللعب. فالأطفال يلعبون أكثر من الكبار نظرا لوجود هذه الطاقة الزائدة التي هي ليست قاصرة على نشاط عضوي بل يقصد باللعب كل نشاط مخالف ومضاد للنشاط الجسدي ومما يوجه من نقد لهذه النظرية أن اللعب لا يكون دائما بوجود طاقة زائدة عند الطفل، فكثيرا ما تشاهد الطفل يلعب وهو في غاية الإرهاق ومع ذلك في نشاطه ويواصل أعباه.
- **نظرية الإعداد للحياة المستقبلية:** يرى واضع هذه النظرية كارل غروس (Karl Groos)، اللعب للكائن الحي هو عبارة عن وظيفة بيولوجية مهمة فاللعب يمرن الأعضاء وبذلك يستطيع المراهق أن يسيطر سيطرة تامة عليها، ولن يستعملها استعمالاً حراً في المستقبل، فاللعب إذاً إعداد للكائن الحي كي يعمل في المستقبل الأعمال الجادة المفيدة.
- **النظرية التخليصية:** صاحب هذه النظرية هو ستانلي هول وخلصتها: إن اللعب هو تلخيص لضروب النشاطات المختلفة التي مر بها الجنس البشري عبر القرون والأجيال،

وليس إعداداً للتدريب على نشاط مقبل ومواجهة صعاب الحياة، فألعاب القفز والتسلق والصيد وجمع الأشياء المختلفة هي ألعاب فردية أو جماعية غير منظمة ولعل هذا يشير إل حياة الإنسان الأول عندما كان يصطاد الحيوانات ويسخرها لمصلحته فالمرهق حينما يجمع حوله جماعات الرفاق ليلعب معهم إنما يمثل في عمله نشأة الجماعات الأولى في حياة الإنسان.

■ **نظرية اللعب باعتباره اتجاهاً:** قد يكون اللعب مفيداً، ولكنه يمكن أن يرتبط أيضاً بالضحك والمرح، وقد اقترح جيمس سولي (James Sully) ذكر داروين كيف أنه من المؤلف أن يضحك الأطفال حين يلعبون، وقد اقترح جيمس سولي في كتابه عن الضحك (١٩٠٢) أن الضحك يؤدي دوراً كمؤشر للعب، وأنه أمر أساسي للنشاط الاجتماعي الذي يتضمن وجود رفيق في اللعب. فالعنف والدغدغة هما هجومان لطيفان، وينبغي أن تعد كذلك لمجرد أن الضحك المصاحب لها يخبر المشاركين أنه ليس هناك أذى حقيقي مقصود منها، ويتحدث سولي عن "مزاج اللعب" أو الاتجاه المصطنع باللعب الذي يكون الضحك فيه أحد العناصر، وهو اتجاه لطرح التحفظ جانباً، حيث يكون السرور والاستمتاع أموراً جوهرية بالنسبة له.

■ **النظرية التنفسية:** وهي نظرية مدرسة التحليل النفسي الفرويدية وتركز على ألعاب المراهقين خاصة إذ ترى أن اللعب يساعد المراهق على التخفيف مما يعانیه من القلق الذي يحاول كل إنسان التخلص منه بأية طريقة (الدليمي، ص ٢٨، ٢٠١٢م).

■ **نظرية النمو الجسمي:** يرى العالم كارت (Cart) الذي تنسب إليه هذه النظرية أن اللعب يساعد على نمو الأعضاء ولاسيما المخ والجهاز العصبي، فالمرهق عندما يولد لا يكون مخه في حلة متكاملة أو استعداد تام للعمل لأن معظم أليافه العصبية لا تكون مكسوة بالغشاء الدهني الذي يفصل ألياف المخ العصبية بعضها عن بعض وبما أن اللعب يشتمل على حركات تسيطر على تنفيذها كثير من المراكز المخية فمن شأن هذا أن يثير تلك المراكز إثارة يتكون بفضلها تدريجياً ما تحتاج إليه الألياف العصبية من هذه الأغشية الدهنية.

▪ **نظرية الاستجمام:** خلاصة هذه النظرية أن الإنسان يلعب كي يريح عضلاته المتعبة وأعضابه المرهقة التي أنهكتها التعب، ذلك لأن الإنسان عندما يستخدم عضلاته وأعضابه بصورة غير الصورة التي كان يستخدمها في أثناء العمل فإنه يعطي بذل لعضلاته المجهددة وأعضابه المتعبة فرصة كي تستريح.

مفهوم الألعاب الافتراضية وأهم مميزاتاها:

تعتبر الألعاب الافتراضية نشاط ترويحي ترفيهي يقوم على مبادئ الواقع الافتراضي وقد انتشرت الألعاب الافتراضية بشكل هائل في السنوات الأخيرة، فأقبل عليها الأطفال والمراهقين واستحوذت على جل اهتمامهم نظراً لاحتوائها على الرسوم والألوان والخيال والمغامرة مما يدفعهم إلى اللعب المستمر وقضاء الوقت الطويل في ممارسة هذا النوع من الألعاب (علواش، ٢٠٠٧)، وكما يؤكد نمرود (٢٠٠٨) فإن هذا النوع من الألعاب يساهم في تطوير نشاط الطفل او المراهق مما يزيد من مهاراته ويحسنها، وينشط مجالات تفكيره، وإثراء مخيلته وتنشيطها باتجاه أوسع، وتدفع قدراته إلى النمو والإدراك الواسع. وأكثر ما يميز هذه الألعاب هو:

- ١- القواعد.
- ٢- الصراع، المنافسة والتحدي.
- ٣- الأهداف والغايات.
- ٤- التفاعل.
- ٥- النتائج ورجع الصدى.
- ٦- التمثيل والمحاكاة.

أنواع وخصائص الألعاب الافتراضية:

تعددت تصنيفات الألعاب الافتراضية وتنوعت فمناه ما يعتمد على عناصر ومؤثرات ضوئية وصوتية تشد الصغار بشكل كبير وفعال، وتقسم أنواع الألعاب الالكترونية عند (سليمان، ٢٠٠٨) إلى:

- ١- **العاب تعليمية تعتمد علي قصة أو شخصية كرتونية:** وهو نوع مفيد من الألعاب جداً في تثقيف الأطفال وتعليمهم القراءة والكتابة من خلال شخصية كرتونية.
- ٢- **العاب فكرية (تقوية الملاحظة - والتركيز وغيرها):** ونجد في هذه الألعاب متعة للصغار والكبار كلعبة تساقط المكعبات فهي العاب ذهنية تتطلب جهد وتركيز.

٣- ألعاب تعتمد فقط على صراع البقاء: وهذا النوع قد يكون عنيفاً وقد لا ولكنه يؤدي إلى تلبذ الفكر إذا إنه يعتمد على صيد معين من (الطائرات، او مراكب فضائية).

وأشهر تصنيف لأنواع الألعاب الافتراضية هو التصنيف حسب نوع اللعبة وهو ما ذكرته كهينة علوش (٢٠٠٧) في دراستها ولخصته الباحثة في النقاط التالية:

١- ألعاب الحركة: وهي ألعاب افتراضية تقوم في أساسها على التحكم في الحركة ومن خصائصها التتابع في اختبار السرعة، اللياقة حيث أصبح المستوى أكثر صعوبة. وتتطلب هذه الألعاب القدرة على التحكم في الأجهزة اليدوية كالأزرار ولكل واحد حركة خاصة تمثل نشاط معين كالقفز، الجري، الانحناء، الانقلاب ونحوه.

٢- ألعاب الذكاء: ويمكن تقسيمها إلى (مرجع سابق، ٢٠٠٧):

أ) ألعاب المغامرات والتفكير: ويقصد بها الألعاب التي تركز على الألغاز وحل تلك الألغاز يحدد مدى التقدم في اللعبة. واللاعب في هذا النوع من الألعاب يمثل دور المحقق أو المفكر والمنقذ الذي يجري التحريات ويحل الألغاز لإيجاد الحل في جو من التشويق والاثارة.

ب) ألعاب ذات طابع استراتيجي اقتصادي: وترتكز هذه الألعاب على بناء المدن وسيرها وانشائها وتنظيمها فهي تحفز التفكير ليتمكن اللاعب من استثمار كافة الوسائل التي توفرها اللعبة لتطوير المدينة أو المنشأة وخطوات هذا النوع من الألعاب تكون معروفة حيث يجب على اللاعب اختيار مكان للمدينة وتيسير الوسائل المتوفرة من كان، وتجارة وصناعة ونحوه لتعميرها وتطويرها. والهدف من هذا النوع من الألعاب تحقيق التوازن لازدهار المدينة. وترتكز اللعبة على الحفاظ على المدينة أو المنشأة.

ج) ألعاب ذات طابع استراتيجي عسكري: يشبه هذا النوع من الألعاب نمط الألعاب الاستراتيجي الاقتصادي ولكن على النطاق العسكر والحربي حيث تركز اللعبة على فوز اللاعب والتخطيط لهذا الفور واختيار أساليب الدفاع والهجوم وتنسيق صفوف جنوده ومواجهة التهديدات وتهدف هذه الالعاب إلى ضرورة السرعة في اتخاذ القرار والتصرف وفقا له.

د) ألعاب تقليدية: وهي تشبه في فكرتها فكرة الألعاب المعروفة والتقليدية مثل لعب الورق أو الدومينو وعادة ما تتشابه قوانينها مع قوانين الألعاب الأصلية التقليدية.

٣- ألعاب التدريب: وهي ألعاب تهدف إلى تعليم نشاط معين يتضمن سلسلة من القواعد والأسس مثل تعلم قيادة الطائرات حيث تتضمن اللعبة كافة المتغيرات التي يمكن أن تواجه الطيار في أرض الواقع حيث يجب على اللاعب الاهتمام بلوح المراقبة، وخزان الوقود، وسرعة الرياح ونحوه. كما يمكن أن تتضمن هذا النوع من الألعاب الأنشطة الرياضية ككرة القدم والسلة ونحوه. وترتكز هذه الألعاب على التركيز الذهني.

وهناك تصنيف آخر ذكره الحشاش (٢٠٠٨) وهو حسب عدد اللاعبين وهذا التصنيف هو:

- الألعاب التي يمارسها لاعب واحد: وفي هذا النوع اللاعب يواجه الآلة .
- الألعاب المتعددة اللاعبين: وهي الألعاب التي تتضمن اللعب الجماعي من لاعبين أو أكثر وازداد هذا النوع من الألعاب شهرة في الآونة الأخيرة.

أهمية الألعاب الافتراضية:

ساهمت الألعاب الافتراضية في فتح آفاق جديدة للأطفال والمراهقين حيث مكنتهم من التواصل مع العالم من حولهم ومشاهدة واقعا خياليا في صورة مرئية ومسموعة ولقد حددت لها الشحروزي (٢٠٠٧) أهمية هذه الألعاب في النقاط التالي:

- ١- تعزيز القدرة على التطور الناجح والتغير المفيد.
- ٢- تنمية القدرة على التعلم والتعليم الإيجابي.
- ٣- تنمية القدرة على اكتساب المعرفة الذاتية.
- ٤- تعزيز القدرة على انتاج المعرفة الجديدة والنافعة.
- ٥- تنمية القدرة على الحوار الإيجابي والنقاش الهادف مع الحاسوب.
- ٦- تقبل آراء الآخرين واحترامها.
- ٧- تنمية القدرة على الفهم المتعمق بالمعرفة.
- ٨- اكتساب مهارات التفكير الناقد كالتحليل والتركيب والتقويم والاستنباط والربط.
- ٩- تعزيز القدرة على العمل كفريق واحد في مجتمع واحد.

- ١٠- توظيف التكنولوجيا في اكتساب المعرفة.
- ١١- تنمية القدرة على الاكتشاف والبحث العلمي.
- ١٢- توسيع مجالات إدراك الطفل العقلية والنفسية والاجتماعية.
- ١٣- ربط الحاضر بالماضي والمستقبل.
- ١٤- تعزيز القدرة على اتخاذ القرار المناسب في الوقت المناسب.
- ١٥- تحسين القدرة على صياغة الخطط والبرامج الملائمة لتحديات العصر.
- ١٦- تعزيز تنظيم العمل وفق النظم واللوائح المنضبطة.
- ١٧- اجتناب الانغلاق الفكري والجمود العقلي (مرجع سابق، ص. ص ٢٣-٢٤).

سلبيات ومخاطر الألعاب الافتراضية :

تمتاز هذه الألعاب بقدرتها على خلق حالة كبيرة من التشويق كونها تعرض الأمور بمؤثرات عالية الجودة من ناحية الصوت والصورة والإضاءة/ وتكمن مشكلة العنف هنا في أن غالبية هذه الألعاب تسهل عمليات القتل أو تفرضها للوصول إلى الهدف فكلما قتل اللاعب زومبي أو رجل أو أي شيء تجده يصيح من الفرح لأن هذا سيقربه من هدفه ورويداً ورويداً ومع الوقت لا يعود لموضوع القتل أهمية عنده وفي لحظات أو في شطحات معينة قد ينجرف الإنسان وراء هذا الإحساس ويحاول مجاراته في الواقع الفعلي، فيسرق أو يقتل أو بأعصاب باردة . ناهيك عن كثرة الدماء التي يراها على الشاشة ونظر الخصوم وهم يتساقطون متألمين إلى ما هنالك من إعطاء اللاعب لذة في القتل وهنا مكن الخوف أن تتحول هذه اللذة الخيالية إلى الرغبة باللذة الحقيقية (Weber & others, 2006).

كما أشارت الدليمي (٢٠١٦، ص. ٢٧٨) إلى أن هناك نوع من الألعاب الافتراضية يصنعه الهواة ويعد هذا النوع من الألعاب هو الأخطر على الإطلاق لأن الشركات المصنعة للألعاب القتالية والاستراتيجية تسعى جاهدة لأن تقدم بنوع ما موضعاً جيداً للقصة وهي غالباً غالية الثمن البرامج الأصلية أما بالنسبة لبرامج الهواة فهي تعند على بعض البرامج السلسلة للحاسب ولا تهتم كثيراً بالقصة بل تضع بشكل أساسي ومباشراً شرطياً يلاحق لصاً أو العكس وهي غالباً تتوفر بأسعار رخيصة فتكون في متناول الجميع لذلك تركز هذه الألعاب على إثارة

اللاعب قدر الإمكان ليلعب وتعطيه ما أمكن من مظاهر القوة فأحدى الألعاب مثلا عندما تنتهي تسألك هل تريد العودة لعالمك الممل؟، فإن قلت نعم تبدأ الدماء تسيل من أعلى الشاشة إلى أسفلها حتى تصير الشاشة حمراء! ثم تخرج من اللعبة.

ترى مها الشحروي (٢٠٠٧) أن هذا النوع من الألعاب يكون بهدف التسلية ويساهم في فتح آفاق جديدة أمام الطفل والمراهق من خلال مميزات وأهميتها في مواكبة العصر الحديث ومتطلباته، ولكن في الوقت ذاته تؤثر هذه الألعاب سلباً على الكثير من الجوانب النفسية، السلوكية والشخصية للطفل والمراهق. فالطفل أو المراهق يطور أساليب العنف لديه ليصبح بطلاً وليربح نقاط أكثر في اللعبة ولينتقل إلى مستوى أعلى وأعلى. وتكمن المشكلة الحقيقية عندما يبدأ الطفل في نقل العنف من على الشاشة إلى أرض الواقع.

وبشكل عام يمكن للباحثة تلخيص تلك المخاطر في النقاط التالية وفق ما ذكرها القليني

(٢٠٠٨):

- **هدر الوقت:** حيث يتطلب لعب الألعاب الافتراضية إلى الكثير من التركيز والطاقة، بالإضافة إلى أنها تستغرق الكثير من الوقت، وغالباً ما يكون على اللاعب الالتزام في اللعب بشكل منتظم لتجميع نقاط أكثر أو الفوز في مرحلة ما، لذا يُفضل مُدمني الألعاب العنف الافتراضي أن يتخلوا عن نشاطات أخرى لقضاء وقت أكثر في اللعب؛ وقد يؤدي الأمر إلى التخلي عن هواياتهم، وقد يواجه الشخص صعوبة في التكيف مع الحياة بعيداً عن اللعبة التي قد أدمن عليها.
- **التكلفة العالية:** تختلف تكلفة الألعاب الافتراضية من لعبة لأخرى، لكن تكلفة الألعاب الجديدة تكون مرتفعة في أغلب الأوقات؛ حيث تصل إلى مبلغ ٦٠ \$ تقريباً، لذا قد تكون هذه الهواية باهظة الثمن وتجعل الشخص يهدر أمواله في سبيلها، أما النفقات الكبيرة أكثر من غيرها في الألعاب الإلكترونية فتكون من خلال ترقية جهاز الحاسوب لتناسب مواصفاته مع أحدث إصدارات اللعبة.
- **الألعاب الافتراضية العنيفة:** قد تكون ضارة على الإنسان، وذلك لوجود مشاهد القتل البشعة والدموية فيها، بالإضافة إلى العنف والطريقة التي تُقدم فيها النساء والأطفال في الألعاب.

- العزلة الاجتماعية: قضاء الكثير من الوقت في لعب الألعاب الافتراضية قد يؤدي إلى تعزيز العزلة الاجتماعية لدى الشخص؛ وذلك لأنه غالباً ما يتم لعبها بشكل منفرد.
- السلوكيات العدوانية: تؤثر مشاهدة الأمور العنيفة والعدوانية على سلوك الشخص بشكل سلبي.
- الصورة السلبية للنساء: غالباً ما تُصوّر ألعاب الفيديو النساء بطريقة غير ملائمة لهن.
- الخط بين الواقع والخيال: قد يتعرض مدمني الألعاب الإلكترونية على خلل في التفريق بين الواقع والخيال.

تأثير الألعاب الافتراضية:

تؤكد السعد (٢٠٠٥) أنه وفقاً للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الافتراضية كانت السبب في بعض المآسي؛ فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة عشر عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل، والاغتصاب، والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام، والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة. فبالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق، فإنها تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم.

والعنف والسلوك العدواني يكتسب من خلال الاعتقاد على ممارسة تلك الألعاب، فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاثمائة لعبة إلكترونية، تبين أن (٢٢٢) لعبة منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل (مي، ٢٠١٠). كما تشير بعض الدراسات إلى أن هذه الألعاب تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل يقضي ساعات مع هذه اللعبة غير متواصل مع الآخرين، وبالتالي يخلق منه طفلاً منطوياً على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية، والأدوار

الاجتماعية التي سوف يتولاها مستقبلاً "أب، أم، مدرس... الخ، هذا فضلاً عن أنها تجعل الطفل أنانيًا لا يفكر سوى في إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيراً ما تُثار المشكلات داخل الأسرة الواحدة بين الإخوة الأشقاء حول من يبدأ باللعب؟ أو من يلعب؟ (أبو جراح، ١٤٢٥ هـ).

وقد اطلعت الباحثة على عدد من الأبحاث والمصادر التي اهتمت بتأثير العنف في الألعاب الافتراضية على الطفل والمراهق وقد حدد هذا التأثير في المجالات التالية (قويدر، ٢٠١٢):

(أ) **التأثير الصحي:** يؤكد الكثير من الباحثين على أن الألعاب الافتراضية قد تصيب الطفل

أو المراهق ببعض المشاكل الصحية مثل تقوس في العمود الفقري، ضعف البصر، الصداع والسمنة.

(ب) **التأثير النفسي السلوكي:** ويتمثل في توليد العنف والعدوانية وتأسيس نزعة الشر والجريمة.

(ج) **التأثير العلمي والتعليمي:** أدت إلى تغيير طبيعة التعليم حيث أصبح الطفل أو المراهق يميل إلى النقل ولا يسعى للبحث والاطلاع.

(د) **التأثير الأخلاقي التربوي:** حيث عادة ما تروج هذه الألعاب إلى الرذيلة والسب والألفاظ والحركات البذيئة بالإضافة إلى الصور والمشاهد العارية أو الحميمية مما ينعكس على سلوك الطفل والمراهق ويخل من تقديره للصواب والخطأ.

(هـ) **التأثير الاجتماعي:** بسبب انعزال الطفل أو المراهق للعب تتحول شخصيته فيصبح أقل انفتاحاً وتزداد انطوائيته ورغبته في الجلوس أمام الشاشة وعدم الاختلاط مع الآخرين.

(و) **التأثير الديني والعائدي:** تتضمن هذه الألعاب الكثير من القوادح في التوحيد والعقيدة وترغب في الشعوذة والإلحاد وإهانة الرموز الدينية.

(ز) **التأثير الثقافي:** ويتمثل في تعليم الأطفال والمراهقين العادات الغريبة والمنحرفة كالقمار والميسر والخيانة ونحوها مما يجعل الطفل يعتاد هذه الأمور ويراها أمراً عادياً ومقبولاً.

(ح) **التأثير المادي:** ويتمثل في هدر الأموال لشراء هذه الألعاب والأجهزة المشغلة لها والتي تتطور وتتغير باستمرار لمواكبة التقنيات الحديثة (مرجع سابق).

مقترحات لتخفيف آثار الألعاب الافتراضية :

ومن أهم المقترحات لتقليل آثارها السلبية ما ذكرته فاطمة المعدول (٢٠١٠، ص ١٤) والتمثلة في:

- ١- يجب ضبط وتحديد وقت اللعب بحيث لا يتجاوز ساعتين على الأكثر.
- ٢- يجب التحقق قبل شراء اللعبة من الرموز الموضحة عليها والتي تحدد درجة العنف والمرحلة العمرية.
- ٣- يجب أن يكون الطفل قد أتم واجباته المنزلية قبل اللعب.
- ٤- عدم ترك أجهزة اللعب في غرفة الطفل أو المراهق.
- ٥- ضرورة تبادل الآراء مع الطفل حول مضمون اللعبة.
- ٦- رصد الأوقات التي يقضيها الطفل في الاستهلاك الإعلامي، سواء كان مع ألعاب الفيديو أو التلفزيون أو السينما أو الأنترنت.

كما ذكر الدليمي (٢٠١٦، ص ٢٧٩) بعض المقترحات أيضاً وهي:

- التوعية والتوجيه ويكون على صعيد المستوردين لهذه الألعاب وعلى صعيد الأهالي والمجتمع المحيط إن عملية التوعية تهدف إلى إيجاد رادع داخلي في الإنسان تجاه هذه الألعاب وخلق وعي لديه بعدم تسويقها وهذا الأمر ضروري جداً.
- تدريب الأولاد على ثقافة الحوار والابتعاد عن العنف وعلى حل النزاعات بالطرق السلمية علماً أن هناك برامج وألعاب تعند على هذه الأساليب.

الدراسات السابقة:

تمثل البحوث والدراسات السابقة محور البحث العلمي لأي باحث، حيث يستقي منها بلورة مشكلة بحثه وأهدافه وتحديد مجتمع البحث وعينته، وتزود الباحث العديد من الأدوات والإجراءات، فضلاً عن الاعتماد عليها في تفسير نتائج البحث. وبرغم ندرة الأبحاث في مجال العنف الافتراضي على حسب حدود علم الباحثة وتأثيرها على ابعاد الشخصية والسلوك العدواني إلا أنه تم الحصول على بعض الدراسات والتي اهتمت بموضوع البحث الحالي بشكل مباشر استعرضها بحسب قوة ارتباطها بالبحث الحالي.

حيث تناولت دراسة رحماني، ورقلة (٢٠١٨)، بعنوان " الانترنت (العالم الافتراضي) والعنف الرمزي"، دراسة استطلاعية عن واقع العالم الافتراضي ومحتوياته وهدف البحث على التعرف على ماهية العنف الرمزي في الواقع الافتراضي. واستنتجت انه المشاهد العنيفة تؤثر على الأطفال وتولد لديهم ضغطاً داخلياً تجعلهم يقوموا بتقليد الابطال من اجل التخفيف من الضغط الذي يحسه، أما السلوكيات التي يكتسبها الطفل تتسرب إلى أعماقه لتبقى مكبوتة إلى حين ظهور الظروف المناسبة لبروزها مرة أخرى على شكل نزاعات داخل الأسرة أو المجتمع (كعنف المدارس، والمقاهي،الخ).

كما كشفت دراسة بايرون (Byron, 2015) الاستطلاعية التي بعنوان "العنف الافتراضي حماية الأطفال من التنمر الإلكتروني" بالتفصيل بعض المخاطر والسلوكيات التي يعرضها الشباب على الإنترنت، ويقدم نظرة ثاقبة على المخاوف والأخطار التي يواجهها الشباب عند استخدام الإنترنت وهواتفهم المحمولة. من المثير للاهتمام، أنه يدرس طبيعة وآثار استمرار التسلط عبر الإنترنت، ويسلط الضوء على هذه القضية باعتبارها مشكلة بين الأقران بين الشباب. هذه النتائج هي تذكير في الوقت المناسب لبعض القضايا التي نحتاج إلى معالجتها، ونقدم توصيات مثيرة للاهتمام للمساعدة في جعل العالم الرقمي أكثر أماناً. وتم سرد ملخصات تنفيذية واستطلاعية حول العنف الافتراضي وحماية الأطفال من التنمر الإلكتروني.

أما دراسة الصوالحه وآخرون (٢٠١٤) التي بعنوان "علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة"، فقد هدفت إلى الكشف عن علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان، واستخدم استبيان من إعداد الباحثين مكون من محورين السلوك العدواني، والسلوك الاجتماعي. ووزعت على عينة مسحية مكونة من (١٠٠) ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في عمان، أظهرت الدراسة النتائج الآتية: وجود فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب الالكترونية العنيفة لصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، وكذلك أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق دالة احصائياً لعلاقة الألعاب الالكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر

أولياء الأمور. وأوصت الدراسة بتثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، وأيضا توعية الأطفال وإرشادهم لمعرفة أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تترك آثار على سلوك الأطفال.

وأشارت دراسة هارتمان الطويله (Hartmann, 2011) والتي بعنوان " العنف البدني، هل العنف الظاهري سلوك إشكالي أخلاقياً"، إلى أن الأشخاص الأكثر عدوانية يفضلون ألعاب الفيديو العنيفة أكثر من الناس الأقل عدوانية، وأن لعب الألعاب العنيفة يعزز ويزيد من خصائص الشخصية العدوانية. وهدفت هذه البحث إلى المساهمة في النقاش حول الآثار الأخلاقية للعنف الافتراضي. تمت مراجعة الأدبيات الاجتماعية النفسية ذات الصلة (والأدب من التخصصات المتجاورة) من أجل إلقاء الضوء على العنف الافتراضي، وعلى الأخص الضرر الناجم عن هذا السلوك. تشير الأدلة التي تمت مراجعتها إلى أن المستخدمين يواجهون خطر إيذاء أنفسهم إذا قاموا بتفعيل دور شخصية عدوانية، لأنهم من المحتمل أن يصبحوا أكثر عدوانية (وبالتالي يدعمون حالات اختلال وظيفي اجتماعي وخصائص شخصية). من هذا المنظور، يمكن اعتبار العنف الافتراضي سلوكاً إشكالياً أخلاقياً، واستنتجت من خلال الإجابة على تساؤلها الرئيسي (هل العنف الظاهري سلوك إشكالي أخلاقياً؟) يبدو أن العنف الافتراضي هو سلوك ذو صلة أخلاقية. العنف الافتراضي يتميز بنوايا وآثار إشكالية تستحق تقييمها أخلاقياً وتقييمها. في ضوء الأدبيات التي يتم استعراضها في هذا الفصل، يمكن للمرء أن يستنتج أن العنف الافتراضي هو في الواقع سلوك إشكالي أخلاقياً. كما تم إجراء ملاحظتين هامتين. أولاً، تم فحص النتائج الإشكالية للعنف الظاهري في الماضي في المقام الأول في سياق البيئات المرحية مثل ألعاب الفيديو. لا يعرف الكثير حتى الآن إذا كانت التأثيرات العدوانية الملحوظة تنطبق على بيئات افتراضية أخرى أيضاً، ثانياً حدد البحث العنف الافتراضي على أنه ضرر ضد العوامل الاجتماعية المتصورة.

وذكرت دراسة قويدر (٢٠١١) والتي جاءت بعنوان "اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال" وتم تناولها من ناحية تأثير السلبي لهاته الالعاب على سلوك الطفل ودفعه على العدوان والسلوك غير السوي بالمدارس الجزائرية، وكانت هذه الدراسة مطبقة بصورة

تحليلية ووصفية على عينة مكونة من ٢٠٠ مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين ٧ و ١٢ عاما والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة، تم اختيارهم من مدارس في الاحياء الراقية والمتوسطة والشعبية، وقد تم الوصول من خلال هذه الدراسة إلى استنتاجات تمثلت أن الالعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها اطفال المدارس ويميلون لشراءها واقتناءها، فهم يتمتعون بقدر كبير من الحرية في شراء وممارسة هذه الألعاب دون مراقبة وتوجيه وارشاد في ذلك، وكل هذا بفعل عناصر الابهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها الالعاب الالكترونية والتي تجذب انتباه الاطفال وتجعلهم يقبلون عليها بشكل كبير وملفت للأنظار، وان ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية غير مراقب وعلى حساب دراستهم مما يسبب تأثير على التحصيل الدراسي لهم، أما من ناحية نوعية الالعاب فأكدت لدراسة أن اغلبية الأطفال يفضلون الألعاب العنيفة، وهذا ما يجعلهم عرضة لسلوكيات العدوانية نظرا لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب وان كل الالعاب الالكترونية تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي.

أما دراسة كاميرون (Cameron Boyd , 2009) بعنوان "ما مدي افتراضية العنف الافتراضي ضد النساء؟" فاهتمت بنوعين من العنف "الافتراضي". الأول، الذي يمكن تسميته بعنف "لعبة فيديو"، يحدث في ألعاب اللاعب الواحد مثل (Grand Theft Auto) حيث يتفاعل اللاعب فقط مع الأشياء التي ينشئها الحاسوب. في المقابل، تتضمن "البيئات الافتراضية" مثل (Second Life) تفاعل اللاعبين مع مستخدمين آخرين، وعادة ما يتم تمثيلهم بيانياً بواسطة الصور الرمزية. يثير السياقان المختلفان مخاوف وقلق مختلفين فيما يتعلق بمسائل العنف بشكل عام، والعنف الجنسي ضد المرأة بشكل خاص. النوع الأول (عنف لعبة فيديو) يطرح أسئلة حول التأثيرات على اللاعب وعلى المجتمع: سوف يؤدي العنف الافتراضي إلى عنف "فعلي". هل يزيل تأثير المشغل على العنف. هل ينتج عنه (أو يعكس) زيادة معمة في العداء الجنسي تجاه النساء؟ في البيئات الافتراضية، يكون القلق مع التأثير على الضحية؛ هل هو مسيء أو ضار عندما يتم الاعتداء على الصورة الرمزية؟

وكشفت دراسة الحشاش (٢٠٠٨) بعنوان "أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت"، وتتمحور إشكالية هذه الدراسة حول اثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت ١، وركزت الدراسة على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية، وقد اعتمدت هذه الدراسة على المدارس على اختيار فرضيتها التي تمحورت حول تأثير ألعاب الفيديو والكمبيوتر على السلوك لطلاب المدارس بالكويت، واعتمدت عينة بين ٦٠٠ إلى ٦٥٠ طالب، عن طريق استمارات تضمنت أسئلة تؤكد من تحليلها عن ممارسة الالعاب وعلاقتها بالتحصيل الدراسي والسلوك داخل المدارس ،وفي ضوء هذه النتيجة قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات من ابرزها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الالكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني وبيان اثرها على سلوك أبنائهم.

بينما تناولت دراسة الرميان (٢٠٠٧) العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن، وكان الهدف من البحث معرفة مدي انتشار لعبة Grand Theft Auto عند طلاب الصف الرابع وطلاب الخامس، والصف السادس . ومعرفة العلاقة بين ممارسة اللعبة وبين السلوك العدواني.

وأشارت دراسة كلا من ويدر وآخرون (Weber, et al, 2006) والتي بعنوان " هل لعب ألعاب الفيديو العنيفة يثير العدوان؟" حيث هدفت هذه الدراسة إلى تعزيز النقاش حول التأثيرات الإعلامية المتعلقة بألعاب الفيديو العنيفة. كشفت المراجعات التحليلية التلوية ارتباطاً صغيراً لكن ملحوظاً بين لعب ألعاب الفيديو العنيفة وردود الفعل العدوانية. ومع ذلك، فإن الأدلة على الارتباطات السببية لا تزال نادرة. في حدث يخص رواية تم عمل دراسة التصوير بالرنين المغناطيسي الوظيفية ذات الصلة بالأحداث، لوحظ أن ١٣ من المشاركين في الأبحاث الذكور يلعبون لعبة فيديو عنيفة من الجيل الأخير تم تسجيل لعبة كل مشارك وتحليل المحتوى على

أساس كل إطار على حدة. تم ترميز الأنشطة على الشاشة إما "سلبية / ممتة، دون تفاعلات"؛ "نشط / آمن، لا يوجد خطر وشيك / لا تفاعلات عنيفة"؛ "الخطر النشط / المحتمل يحدث، والتفاعلات العنيفة المتوقعة"؛ "نشطة / تحت الهجوم، وبعض التفاعلات العنيفة". وتوصلت هذه الدراسة الى أن هناك علاقة صغيرة، ولكنها ملحوظة بين لعب ألعاب الفيديو العنيفة وردود الفعل العدوانية ($r \approx 0.26$) على الرغم من أن متوسط التأثير يبدو صغيرا إلى حد ما فمن المهم النظر إلى الجرعة المذكورة أعلاه لعامل الخطر المحتمل "لعب ألعاب الفيديو". وقد أثبت أن حتى التأثيرات الصغيرة يمكن أن تؤدي إلى تكاليف أو أضرار اجتماعية عالية في ظل ظروف التعرض العالية لها. واوصت بضرورة إجراء المزيد من الأبحاث لفهم الآليات الخاصة بكيفية تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على البشر بشكل أفضل.

التعقيب على الدراسات السابقة

بعد الاطلاع على الدراسات والبحوث السابقة التي تمكنت الباحثة من الوصول إليها ومقارنتها مع الدراسة الحالية تلاحظ الباحثة أن أقرب الدراسات للدراسة الحالية هي دراسة رحمانى، ورقلة (٢٠١٨)، ودراسة الرميان (٢٠٠٧)، ودراسة (Cameron Boyd, ٢٠٠٩) والتي قامت ببناء أداة سيكو مترية تقيس درجة ممارسة العنف الافتراضي وتأثيره علي بعض أبعاد الشخصية والسلوك العدواني. أما الدراسات السابقة الأخرى فكانت أهدافها مختلفة نوعا ما عن الدراسة الحالية حيث هدفت تلك الدراسات إلى الكشف عن علاقة ممارسة الألعاب في الواقع الافتراضي بالسلوك العدواني أو معرفة واقع الواقع الافتراضي وماهيته.

أما من حيث اختيار العينة فقد كانت أقرب الدراسات للدراسة الحالية في نوع العينة هي دراسة الصوالحة وآخرون (٢٠١٤) حيث تكونت العينة من أولياء الأمور واهتمت الدراسة الحالية بقياس وجهة نظر الأمهات ومن هنا كان وجه التشابه بين الدراستين في اختيار العينة. ومن حيث النتائج التي توصلت إليها الدراسات السابقة لاحظت الباحثة أن جميع الدراسات أظهرت وجود علاقة بين ممارسة الألعاب العنيفة والسلوك العدواني والاجتماعي، مثل دراسة (الحشاش، ٢٠٠٨)، ودراسة قويدر (٢٠١١)، ودراسة كلا من، (Weber, et al, ٢٠٠٦). وأكدت بعض الدراسات على تسبب الألعاب الافتراضية في شعور الطفل بالعبث والوحدة مما

يؤثر على نموه الاجتماعي ومنها دراسة قويدر (٢٠١١). وسيتم ربط نتائج البحث الحالي بالدراسات السابقة .

منهج البحث وإجراءاتها:

منهج البحث:

استخدمت الباحثة في هذا البحث المنهج الوصفي (المسحي الميداني) الذي يعد من المناهج العلمية المنظمة لوصف الظاهرة، وذلك عن طريق جمع المعلومات وتصنيفها وتحليلها واخضاعها للدراسة الدقيقة.

مجتمع البحث:

تكون مجتمع البحث من جميع أمهات طلاب المرحلة المتوسطة بجهة.

عينة البحث:

تكونت عينة البحث من عينة مسحية، من (١٢٠) ام اختيروا بطريقة عشوائية؛ أي الامهات اللواتي لديهن أبناء لديهم أجهزة الكترونية ويمارسون العاب العنف الافتراضي في المرحلة المتوسطة تتراوح أعمارهم بين (١٢-١٤) سنة.

أدوات البحث:

استخدمت الباحثة الأداء التالية: استبيان (درجة ممارسة العنف الافتراضي وتأثيره على بعض الجوانب الشخصية والسلوك العدواني) من إعداد الباحثة.

توصيف أداء البحث:

قامت الباحثة ببناء استبيان بصورته المبدئية ملحق (رقم ٢) لإيجاد درجة ممارسة العاب العنف الافتراضي وتأثيرها على بعض أبعاد الشخصية والسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الامهات. وقد تم بناء الأداء بحيث يتضمن أربعة ابعاد وهي: السلوكي العدواني، والبعد الانفعالي، والبعد الفكري، والبعد الاجتماعي (ملحق رقم ٢) وحدد كل بعد بالاستعانة بدراسات السابقة والمقالات التي بحثت في هذا الموضوع. مثل دراسة (همال،

(٢٠١٢)، ودراسة (الصوالحة، ٢٠١٦)، ودراسة (الحيلة، ٢٠١٦)، ودراسة حكيم، وعبدالقادر، (٢٠١٥) ودراسة (سومية، ٢٠١٨).

ومن أجل التأكد من الخصائص السيكومترية لأداة البحث الحالية (استبيان درجة ممارسة العنف الافتراضي وتأثيره على بعض ابعاد الشخصية والسلوك العدواني لدي تلاميذ المرحلة المتوسطة)، تم تطبيق المقياس في صورته الأولية على عينة قوامها (٤٠) أم لتلاميذ المرحلة المتوسطة بمدرسة دار المعرفة الاهلية بجدة.

(أ) مكونات الاستبانة:

تكونت الاستبانة من أربعة أبعاد وهي على النحو التالي:

- ١- البعد الاول: السلوك العدواني: ويقصد به الدرجة التي يحصل عليها في تأثير العنف الافتراضي على ظهور السلوك العدواني.
- ٢- البعد الثاني: الانفعالي: ويقصد به الدرجة التي يحصل عليها في تأثير العنف الافتراضي على البعد الانفعالي.
- ٣- البعد الثالث: الفكري: ويقصد به الدرجة التي يحصل عليها في تأثير العنف الافتراضي على البعد الفكري.
- ٤- البعد الرابع: الاجتماعي: ويقصد به الدرجة التي يحصل عليها في تأثير العنف الافتراضي على البعد الاجتماعي.

(ب) تصحيح الاستبيان:

تكون الاستبيان في صورته النهائية من (٤٠) عبارة، ملحق (رقم ٣)، من أربعة ابعاد مختلفة بعض ابعاد الشخصية كما هو موضح بالجدول (١).

جدول رقم (١) الأبعاد وعدد الفقرات المنتمية إليه

الرقم العبارات	عدد فقراته	البعد
١٢،١،٢،٣،٤،٥،٦،٧،٨،٩،١٠،١١	١٢	السلوك العدواني
١٨،١٩،١٣،١٤،١٥،١٦،١٧،٢٠،٢١،٢٣،٢٤	١١	السلوك الانفعالي
٢٥،٢٦،٢٧،٢٨،٢٩،٣٠،٣١،٣٢،٣٣	٩	السلوك الفكري
٣٤،٣٥،٣٦،٣٧،٣٨،٣٩،٤٠	٨	السلوك الاجتماعي

وتم تقدير الدرجات بحيث تم إعطاء المفحوص صفر إذا كانت استجابته (ابداً)، ودرجة إذا كانت استجابته (نادراً)، درجتين إذا كانت استجابته (أحياناً)، وثلاثة درجات إذا كانت استجابته (دائماً)، بحيث تمثل الدرجة الكلية التي يحصل عليها المفحوص على الاستبيان درجة ممارسة العنف الافتراضي وتأثيره على السلوك العدواني، وتتراوح درجات الاستبيان بين (صفر- ١٢٠) درجة.

وتم تحديد الدرجة الوسطى من المقياس الرباعي لدرجة ممارسة العنف الافتراضي والتي تساوي (٢) كدرجة قطع لكل عبارة من عبارات الاستبيان، وبالتالي تكون درجة اقطع لكل بعد من أبعاد الاستبيان وللدرجة الكلية له على النحو التالي:

جدول رقم (٢) درجة القطع لأبعاد استبيان درجة ممارسة العنف الافتراضي

وتأثيره على أبعاد الشخصية والسلوك العدواني

الأبعاد	عدد العبارات	الدرجة الوسطى في المقياس	درجة القطع
الأول	١٢	٢	٢٤
الثاني	١١	٢	٢٢
الثالث	٩	٢	١٨
الرابع	٨	٢	١٦

صدق الأداة وثباتها:

الصدق من الخصائص المهمة في الحكم على صلاحية المقياس ومن أكثر الصفات التي يجيب أن يتصف بها، وهو يعني جودة الاستبيان بوصفه أداة لقياس ما وضع لقياسه والسمة المراد قياسها ويتضمن صدق الاستبيان ما يلي:

أ) صدق المحكمين:

بعد الانتهاء من إعداد أداة البحث في صورته الأولية، والتي بلغت (٣٦) عبارة لأربعة أبعاد رئيسية لاستبيان درجة ممارسة العنف الافتراضي وتأثيره على أبعاد الشخصية والسلوك العدواني، تم عرضة في صورته الأولية على مجموعة من المحكمين من ذوي الاختصاص والخبرة من السادة أعضاء هيئة التدريس بكلية التربية بجامعة أم القرى بمكة المكرمة، وبلغ عدد المحكمين (١٠) محكماً، ملحق (رقم ١). ذلك للتأكد من درجة مناسبة العبارات، ووضوحها، وانتمائها لما تقيسه، وسلامة الصياغة اللغوية، وكذلك النظر في درجات التصحيح ومدى ملاءمتها.

وبناء على آراء المحكمين حول مدى مناسبة الاستبيان لأهداف البحث، ووفقاً لتوجيهاتهم ومقترحاتهم تم إجراء بعض التعديلات، حيث حذف عبارتين لم تحظ بنسبة اتفاق ٧٠% من المحكمين بسبب عدم توافقها مع البعد المحدد، وإعادة صياغة عدة عبارات لعدم وضوحها، ونقل عبارة من البعد السلوكي العدواني الي الفكري

جدول رقم (٢) صدق المحكمين لاستبانة بحث

(العنف الافتراضي وعلاقته بالسلوك العدواني من وجهة نظر الامهات لطلاب المرحلة المتوسطة بمدينة جدة)

البعد الرابع		البعد الثالث		البعد الثاني		البعد الأول	
نسبة	رقم	نسبة	رقم	نسبة	رقم	نسبة	رقم
اتفاق المحكمين	الفقرة	اتفاق المحكمين	الفقرة	اتفاق المحكمين	الفقرة	اتفاق المحكمين	الفقرة
% 100	1	% 100	1	% 100	1	% 100	1
% 100	2	% 90	2	% 100	2	% 100	2
% 100	3	% 100	3	% 100	3	% 100	3
% 100	4	% 100	4	% 100	4	% 100	4
% 100	5	% 100	5	% 100	5	% 100	5
% 100	6	% 90	6	% 100	6	% 100	6
% 50	7	% 70	7	% 90	7	% 100	7
% 90	8	% 70	8	% 100	8	% 100	8
		% 90	9			% 100	9
						% 90	10
						% 80	11

(ب) صدق الاتساق الداخلي:

بعد تعديل عبارات الاستبيان وما أكده صدق المحكمين قامت الباحثة بإجراء دراسة استطلاعية بمدرسة دار المعرفة الأهلية قسم المرحلة المتوسطة بمدينة جدة من ١٠/١١/٢٠١٨ إلى غاية ٢٤/١٢/٢٠١٨، حيث تم خلالها تطبيق أداءه الدارسة على عينة قوامها (٤٠) أم لتلاميذ المرحلة المتوسطة للعام الدراسي ٢٠١٨ - ٢٠١٩ م. للتأكد من صدق الاتساق الداخلي بطريقة إحصائية، وسوف يتم احتساب معامل الارتباط بين درجة كل عبارة مع الدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي اليه العبارة.

إجراءات البحث:

قامت الباحثة باتتباع الخطوات الإجرائية التالية:

- ١- بناء استبيان درجة ممارسة العنف الافتراضي وتأثيره على السلوك العدواني وسيتم التأكد من خصائصه السيكومترية.
- ٢- تحكيم الاستبيان من مجموعة من المحكمين.
- ٣- تطبيق الأداة على عينة قوامها (٤٠) والدة لتلاميذ المرحلة المتوسطة بمدينة جدة للعام الدراسي ٢٠١٨ - ٢٠١٩ م. من ٢٠١٨/١١/١٠ إلى غاية ٢٠١٨/١٢/٢٤، للتأكد من صدق الاتساق الداخلي بطريقة إحصائية.

الأساليب الإحصائية:

للتحقق من فروض البحث تم استخدام الأساليب الإحصائية الآتية:

- ١- حساب معامل الارتباط بيرسون (Pearson) لحساب صدق الاتساق الداخلي لأداة البحث
- ٢- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمعرفة تجانس عينة البحث
- ٣- التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد العينة

نتائج الدراسة:

تحليل النتائج:

للتعرف على درجة ممارسة العنف الافتراضي ومدى تأثيره على أبعاد الشخصية لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، فقد تم الإجابة على تساؤلات البحث من خلال استخدام مجموعة من الأساليب الإحصائية تتمثل في التكرارات والنسب المئوية والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل ارتباط بيرسون، وكذلك معامل كوهين لمعرفة حجم الأثر، كما كان مفتاح الاستجابة لتحديد درجة الممارسة كما في التالي:

جدول (٤)

المتوسط	من ٤ إلى ٣,٢٥	٢,٥ إلى ٣,٢٤	من ٢,٤٩ إلى ١,٧٥	من ١,٧٤ إلى ١
درجة الممارسة	دائماً	أحياناً	نادراً	أبداً

وقد تمت الاستجابة على التساؤلات البحثية كما يلي:

السؤال الأول:

ما درجة ممارسة العنف الافتراضي وتأثيره على البعد الفكري لدى التلاميذ من وجهة

نظر الأمهات؟

جدول رقم (٥) يوضح درجة ممارسة العنف الافتراضي في البعد الفكري

درجة الممارسة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	أبداً		نادراً		أحياناً		دائماً		العبارات	ت.ع.ب.
			%	ت	%	ت	%	ت	%	ت		
أحياناً	١,٠٣٨	٢,٧٢	١٨,٣	١٩	١٦,٣	١٧	٤٠,٤	٤٢	٢٥,٠	٢٦	[يرفض النوم مبكراً]	1
أحياناً	١,٠٦٢	٢,٦٩	١٨,٣	١٩	٢١,٢	٢٢	٣٣,٧	٣٥	٢٦,٩	٢٨	[يصرخ بحماس أثناء ممارسة العاب العنف الافتراضي]	2
نادراً	٠,٩٤٥	٢,٤٧	١٧,٣	١٨	٣٢,٧	٣٤	٣٥,٦	٣٧	١٤,٤	١٥	[يتكاسل في أداء واجباته المدرسية]	3
نادراً	١,١٠٢	٢,٤٠	٢٧,٩	٢٩	٢٤,٠	٢٥	٢٧,٩	٢٩	٢٠,٢	٢١	[يغضب بشدة أثناء ممارسة العنف الافتراضي]	4
نادراً	٠,٩٤١	٢,٣٨	٢١,٤	٢٢	٣٠,١	٣١	٣٧,٩	٣٩	١٠,٧	١١	[يبدو عليه سلوك العناد]	5
نادراً	١,٠٦٠	٢,٣٦	٢٦,٩	٢٨	٢٧,٩	٢٩	٢٧,٩	٢٩	١٧,٣	١٨	[يظهر عليه الانفعال أثناء ممارسة العاب العنف الافتراضي]	6
نادراً	١,١٤٤	٢,٣٣	٣٣,٧	٣٥	٢٠,٢	٢١	٢٦,٠	٢٧	٢٠,٢	٢١	[يشاهد ويمارس العاب العنف الافتراضي بشغف]	7
نادراً	٠,٩٩٠	٢,١٧	٣١,٧	٣٣	٢٨,٨	٣٠	٢٩,٨	٣١	٩,٦	١٠	[يتأثر بنماذج وقنوات غير جيدة]	8
نادراً	١,٠٢٢	٢,١٥	٣٤,٦	٣٦	٢٦,٠	٢٧	٢٨,٨	٣٠	١٠,٦	١١	[يمارس العاب العنف الافتراضي مع من يكبره في السن]	9
نادراً	١,٠٢١	٢,٠٨	٣٦,٥	٣٨	٣٠,٨	٣٢	٢١,٢	٢٢	١١,٥	١٢	[يظهر عليه اضطرابات في النوم]	10
نادراً	٠,٩٥٥	١,٩٦	٤١,٣	٤٣	٢٦,٩	٢٨	٢٦,٠	٢٧	٥,٨	٦	[يواجه نوبة غضب أثناء ممارسة العنف الافتراضي]	11
نادراً	٠,٨٥٥	١,٨٧	٤٠,٤	٤٢	٣٤,٦	٣٦	٢٢,١	٢٣	٢,٩	٣	[يبدى أفكار مبتكرة للرد على الاساءة]	12
نادراً	٠,٨٨٦	١,٨٦	٤٢,٣	٤٤	٣٤,٦	٣٦	١٨,٣	١٩	٤,٨	٥	[يحتاج الي استشارة صحية للحد من توتره وانفعاله]	13

يتضح من خلال الجدول (٥) ان درجة ممارسة العنف الافتراضي للعبارات المتعلقة بالبعد الفكري انحصرت بين المتوسطين الحسابيين (٢,٧٢، ١,٨٦)، وكان اعلى العبارات تمارس بدرجة (احياناً) هي عبارة [يرفض النوم مبكراً] بمتوسط حسابي (٢,٧٢) وانحراف معياري (١,٠٣٨)، تليها عبارة [يصرخ بحماس اثناء ممارسة العاب العنف الافتراضي] بمتوسط حسابي (٢,٦٩) وانحراف معياري (١,٠٦٢)، في حين باقي عبارات هذا البعد الفكري كانت تمارس بدرجة (نادراً) .

وبدراسة حجم الأثر للبعد الفكري في ممارسات العنف الافتراضي من خلال معامل (كوهين) اتضح أن قيمته بلغت (٠,٣٧) وهي قيمة تصنف بأن التأثير يحدث بدرجة متوسطة.

السؤال الثاني:

ما درجة ممارسة العنف الافتراضي وتأثيره على البعد الانفعالي لدى التلاميذ من وجهة نظر الأمهات؟

جدول رقم (٦) يوضح درجة ممارسة العنف الافتراضي في البعد الانفعالي

درجة الممارسة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	أبداً		نادراً		أحياناً		دائماً		العبارات	الترتيب
			%	ت	%	ت	%	ت	%	ت		
أحياناً	١,٠٧٤	٢,٩٧	١٢,٥	١٣	٢١,٢	٢٢	٢٣,١	٢٤	٤٣,٣	٤٥	[يحرص على توفر خدمة الانترنت في أماكن ذهابه]	١
أحياناً	٠,٨٨٤	٢,٧٣	٩,٦	١٠	٢٦,٩	٢٨	٤٤,٢	٤٦	١٩,٢	٢٠	[ينسي ما يطلب منه فعله]	٢
أحياناً	١,٠١١	٢,٧١	١٥,٤	١٦	٢٣,١	٢٤	٣٦,٥	٣٨	٢٥,٠	٢٦	[يسهي عن اداء الصلاة في أوقاتها]	٣
نادراً	١,٠٧١	٢,٣٧	٢٨,٨	٣٠	٢٢,١	٢٣	٣٢,٧	٣٤	١٦,٣	١٧	[يراوغ للوصول الي ما يريده]	٤
نادراً	١,٠٣٠	٢,٣٤	٢٦,٩	٢٨	٢٦,٩	٢٨	٣١,٧	٣٣	١٤,٤	١٥	[تتمي هذه الالعاب أسلوب المروعة لديهم]	٥
نادراً	١,١٦٦	٢,٣١	٣٥,٦	٣٧	١٩,٢	٢٠	٢٤,٠	٢٥	٢١,٢	٢٢	[يحرص على تحديث العاب العنف الافتراضي]	٦
نادراً	٠,٩٠١	١,٨٢	٤٦,٢	٤٨	٣٠,٨	٣٢	١٨,٣	١٩	٤,٨	٥	[يشاهد صور مخلة للآداب في العاب العنف الافتراضي]	٧

يتضح من خلال الجدول (٦) ان درجة ممارسة العنف الافتراضي للعبارات المتعلقة بالبعد الانفعالي انحصرت بين المتوسطين الحسابيين (٢,٩٧، ١,٨٢)، وكان اعلى العبارات تمارس بدرجة (أحياناً) هي عبارة [يحرص على توفر خدمة الانترنت في أماكن ذهابه] بمتوسط حسابي (٢,٩٧) وانحراف معياري (١,٠٧٤)، تليها عبارة [ينسي ما يطلب منه فعله] بمتوسط حسابي (٢,٧٣) وانحراف معياري (٠,٨٨٤)، تم عبارة [يسهى عن اداء الصلاة في أوقاتها] بمتوسط حسابي (٢,٧١) وانحراف معياري (١,٠١١) في حين باقي عبارات هذا البعد الانفعالي كانت تمارس بدرجة (نادراً).

وبدراسة حجم الأثر للبعد الانفعالي في ممارسات العنف الافتراضي من خلال معامل (كوهين) اتضح أن قيمته بلغت (٠,٣١) وهي قيمة تصنف بأن التأثير يحدث بدرجة متوسطة.

السؤال الثالث:

ما درجة ممارسة العنف الافتراضي وتأثيره على البعد الاجتماعي لدى التلاميذ من وجهة نظر الأمهات؟

جدول رقم (٧) يوضح درجة ممارسة العنف الافتراضي في البعد الاجتماعي

درجة الممارسة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	أبداً		نادراً		أحياناً		دائماً		العبارات	ت.ع.ب
			%	ت	%	ت	%	ت	%	ت		
أحياناً	١,١٤٣	٢,٧٩	٣٤,٦	٣٦	٢٩,٨	٣١	١٣,٥	١٤	٢١,٢	٢٢	[يفتقر الاحساس بالوقت أثناء ممارسة هذه الالعاب]	١
أحياناً	١,١٣١	٢,٦٤	٢٩,٨	٣١	٢٦,٩	٢٨	٢١,٢	٢٢	٢٢,١	٢٣	[يرفض الخروج مع العائلة]	٢
أحياناً	٠,٨٧١	٢,٥٦	١٠,٦	١١	٤٩,٠	٥١	٢٥,٠	٢٦	١٤,٤	١٥	[يهمل الاوامر الموجه إليه]	٣
أحياناً	١,٠٧٨	٢,٥٥	٢٤,٠	٢٥	٢٧,٩	٢٩	٢٦,٩	٢٨	٢١,٢	٢٢	[يفضل الجلوس في البيت عن الذهاب إلى الاماكن الترفيهية]	٤
نادراً	١,٠٠٧	٢,٤٥	١٧,٣	١٨	٢٩,٨	٣١	٣١,٧	٣٣	٢٠,٢	٢١	[يبتعد عن ممارسة الأنشطة الرياضية]	٥
نادراً	١,٠٣٦	٢,٤٥	١٦,٣	١٧	٣٥,٦	٣٧	٢٣,١	٢٤	٢٤,٠	٢٥	[يقلل من التواصل مع الاخرين]	٦
نادراً	١,١٤٠	٢,٣٩	٢٠,٢	٢١	٢٩,٨	٣١	١٧,٣	١٨	٣١,٧	٣٣	[يرغب بزيارة زملائه الممارسين لألعاب العنف الافتراضي]	٧
نادراً	٠,٩٩٤	٢,١٧	٨,٧	٩	٣٢,٧	٣٤	٢٥,٠	٢٦	٣٢,٧	٣٤	[يرغب ان أشركه في العاب العنف الافتراضي]	٨

يتضح من خلال الجدول (٧) ان درجة ممارسة العنف الافتراضي للعبارات المتعلقة بالبعد الاجتماعي انحصرت بين المتوسطين الحسابيين (٢,٧٩ ، ٢,١٧)، وكان اعلى العبارات تمارس بدرجة (احياناً) هي عبارة [يفتقر الاحساس بالوقت أثناء ممارسة هذه الالعاب] بمتوسط حسابي (٢,٧٩) وانحراف معياري (١,١٤٣)، تليها عبارة [يرفض الخروج مع العائلة] بمتوسط حسابي (٢,٦٤) وانحراف معياري (١,١٣١)، تم عبارة [يهمل الاوامر الموجه إليه] بمتوسط حسابي (٢,٥٦) وانحراف معياري (٠,٨٧) تم عبارة [يفضل الجلوس في البيت عن الذهاب إلى الاماكن الترفيهية] بمتوسط حسابي (٢,٥٥) وانحراف معياري (١,٠٧٨) في حين باقي عبارات هذا البعد الاجتماعي كانت تمارس بدرجة (نادراً) .

وبدراسة حجم الأثر للبعد الاجتماعي في ممارسات العنف الافتراضي من خلال معامل كوهين (cohen's d) اتضح أن قيمته بلغت (٠,٤٢) وهي قيمة تصنف بأن التأثير يحدث بدرجة متوسطة .

وبهذا فإن ابعاد الشخصية ومدى التأثير على ممارسة العنف الافتراضي كان البعد الاجتماعي الأعلى تأثير (٠,٤٢) يليه البعد السلوكي (٠,٤١٥)، ثم البعد الفكري (٠,٣٧) ثم البعد الانفعالي (٠,٣١).

السؤال الرابع:

هل توجد علاقة ارتباطية بين ممارسة العنف الافتراضي والسلوك العدواني لدى التلاميذ من وجهة نظر الأمهات؟

للإجابة على هذا التساؤل تم حساب معامل الارتباط لبيرسون كما يتضح في الجداول

التالية:

جدول رقم (٨) يوضح معاملات ارتباط بيرسون بين العبارات ومجموع البعد السلوكي وكذلك المجموع الكلي

المجموع الكلي	البعد السلوكي	العبارات
.421*	.651**	[يتمرد على الانظمة المنزلية]
.282	.517**	[يستهزأ بأخوته]
.381*	.596**	[تعامله بفظاظة مع اخوته]
.424*	.695**	[يرفع صوته على إحدى والديه]
.598**	.799**	[يضرب اخوته]
.636**	.741**	[يتلفظ بعبارات بذيئه]
.426*	.645**	[يرغب في الحصول على ممتلكات الاخرين]
.702**	.601**	[يغضب على ابسط الامور]
.642**	.763**	[يكسر ممتلكات الغير عند الغضب]
.676**	.592**	[يقوم بحركات راقصة جديدة]
.811**	.795**	[يمارس حركات عنف جسديه جديده]
.388*	.484**	[يضرب زملائه]
.820**	1	البعد السلوكي
1	.820**	المجموع

** وجود دلالة عند مستوى (٠,٠١) ، * وجود دلالة عند مستوى (٠,٠٥)

يتضح من خلال الجدول رقم (٨) ان العلاقة الارتباطية لبيرسون بين مجموع البعد السلوكي والمجموع الكلي للمقياس بلغت (**.820) وهي علاقة قوية ودالة احصائيا عند مستوى (٠,٠١) في حين كانت كل العبارات والتصرفات السلوكية محصورة بين (**.048)، (**.080) وهي أيضا علاقات تمتد من العلاقات القوية إلى المتوسطة أي ان البعد السلوكي أحد ابعاد الشخصية المؤثر والمرتبب بدرجة عالية وقوية مع العنف الافتراضي، وبالتدقيق في جميع عبارات البعد السلوكي نجد أن العلاقات الارتباطية بين عبارات البعد ومجموعه الكلي للعنف الافتراضي دالة احصائيا عند معظم العبارات عند المستويات المقبولة في العلوم الإنسانية (٠,٠٥، ٠,٠١)، ماعدا [يستهزأ بأخوته] كان ارتباطها ضعيف (٠,٢٨)

العلاقات الارتباطية بين ابعاد الشخصية والعنف الافتراضي

جدول رقم (٩) يوضح مصفوفة معاملات ارتباط بيرسون بين السلوك العدواني

وابعاد الشخصية والدرجة الكلية لممارسة العنف الافتراضي

العنف الافتراضي	البعد الاجتماعي	البعد الفكري	البعد الانفعالي	السلوك العدواني	السلوكيات
.592**	.426**	.476**	.513**	.727**	[يتمرد على الأنظمة المنزلية]
.500**	.270**	.428**	.422**	.702**	[يستهزأ بأخوته]
.621**	.428**	.491**	.536**	.796**	[تعامله بفظاظة مع اخوته]
.634**	.454**	.507**	.556**	.776**	[يرفع صوته على إحدى والديه]
.546**	.366**	.409**	.479**	.729**	[يضرب اخوته]
.683**	.496**	.572**	.618**	.777**	[يتلفظ بعبارات بذيئه]
.503**	.299**	.309**	.537**	.679**	[يرغب في الحصول على ممتلكات الاخرين]
.681**	.530**	.556**	.655**	.706**	[يغضب على ابسط الامور]
.475**	.274**	.291**	.488**	.680**	[يكسر ممتلكات الغير عند الغضب]
.619**	.468**	.529**	.603**	.621**	[يقوم بحركات راقصة جديدة]
.683**	.530**	.502**	.691**	.732**	[يمارس حركات عنف جسديه جديده]
.420**	.300**	.249*	.441**	.528**	[يضرب زملائه]
.826**	.575**	.633**	.777**	1	السلوك العدواني
.926**	.750**	.772**	1	.777**	البعد الانفعالي
.916**	.849**	1	.772**	.633**	البعد الفكري
.897**	1	.849**	.750**	.575**	البعد الاجتماعي
1	.897**	.916**	.926**	.826**	العنف الافتراضي

** وجود دلالة عند مستوى (٠,٠١)، * وجود دلالة عند مستوى (٠,٠٥)

مناقشة النتائج:

أفاد استطلاع رأي الآباء انهم لا يدركون حجم المخاطر التي يتعرض لها أبنائهم أثناء ممارسة الألعاب الافتراضية العنيفة دون رقابة منهم. فـألعاب العنف ومحكاة تلك الألعاب تشكل شخصيات الجيل الحالي وهذا الجيل قد يصبح منهم قادة ومسؤولين ورجال أمن وأولياء أمور، فماذا نتوقع من مستقبل البشر بعد انتشار ممارسة هذه الألعاب؟ فتوصي الباحثة ضرورة مراقبة

محتوي الألعاب الالكترونية؛ التي تعرض علي القتل والعنف واغتصاب منهكات الآخرين والتي تلهي عن التوجه الصحيح والأخلاق الإسلامية القويمة، كما يجب تبصير المراهقين والشباب من مخاطر ادمان تلك الألعاب وأثرها على انفعالاتهم وتكوين شخصياتهم، حيث الانخراط فيها قد يؤثر حتى على مشاركتهم المناسبات الاجتماعية والتواصل الفعال مع أسرهم والأصدقاء، وبالتالي قد يفقد الكثير من الأصدقاء والعلاقات الاجتماعية الحميمة والضرورية للإنسان .

توصيات الدراسة:

- ١- تثقيف الوالدين لمعرفة دور الألعاب الافتراضية في ظهور تغيرات تنموية اثناء مرحلة المراهقة.
- ٢- تثقيف الوالدين بتأثير تلك الألعاب؛ وسيطرتها علي تفكير المراهقين.
- ٣- توعية الأطفال وتشجيعهم علي ممارسة الالاعاب التي تمنني التفكير والذكاء في أسلوب حل المشكلات.
- ٤- العمل علي تنظيم أوقات ممارسة الألعاب علي الايتجاوز الساعة الواحدة في اليوم .
- ٥- تقييد الوصول لألعاب العنيفة للحد من آثارها على المراهقين.

مقترحات الدراسة:

تقترح الباحثة إجراء دراسات علمية حول موضوعات:

- ١- الآثار النفسية المترتبة من ممارسة العنف الافتراضي في الواقع الالكتروني.
- ٢- برنامج ارشادي وسلوكي للحد من مشكلات ادمان الألعاب العنف وممارستها في العالم الافتراضي.
- ٣- برنامج ارشادي وتثقيفي للآباء حول مخاطر وسلبيات ممارسة العنف الافتراضي.

المراجع

المراجع العربية:

- ابن منظور، (١٩٩٧)، لسان العرب، ط٦، دار الفكر للطباعة والتوزيع
- أبو العينين، علاء (٢٠١٠)، حياة أفضل بلا (بلاستيشين) رسالة الإسلام، دراسة منشوره.
- المعدول، فاطمة، (٢٠١٠)، شبابنا والحياة الافتراضية، الثقافة العامة في ظل وسائل الاتصال الحديثة، مجموعة من الباحثين الجزء الثاني، سلسلة كتاب العربي، العدد ٨٢، الطبعة الأولى، مطبعة حكومة الكويت، وزارة الإعلام، الكويت.
- أدير، باركر، كاثرين ستينر، تيريزا (٢٠١٦)، أزمة اللا تواصل ووقاية أطفالنا وعلاقتنا الأسرية في العصر الرقمي، الأسرة والجيل الرقمي، دراسة منشوره، قنديل.
- بوترية، مصطفى، (٢٠٠٧)، فعالية اللعب في تعلم التقنيات الأساسية لدى تلاميذ الطور الثالث فئة العمرية (١٢-١٣ سنة) ولاية الجزائر، رسالة ماجستير، معهد التربية البدنية والرياضية، كلية الجزائر.
- جرابي، بيتر (٢٠١٦)، التعلم باللعب وإطلاق العنان لطاقات الأبناء يجعلهم مبادرين وسعداء وطلابا نجباء، الأسرة والجيل الرقمي، دار النشر قنديل. الطبعة الاولى
- الحشاش، دلال عبد العزيز (٢٠٠٨)، اثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، دراسة منشوره.
- الخليفة، هند سليمان (٢٠٠٨)، من نظم إدارة التعليم الإلكتروني إلى بيئات التعلم الشخصية، عرض وتحليل ملتقى التعليم الإلكتروني الأول، الرياض، المملكة العربية السعودية
- الخليفة، هند سليمان (٢٠٠٩)، الحياه الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير، دراسة منشوره، جريدة الرياض.
- خليل، جواد محمد الشيخ، (٢٠٠٦)، السلوك العدواني وعلاقته بتقدير الذات وتوكيد الذات لدى طلبة المرحلة الثانوية بمحافظة غزة، رسالة ماجستير، جامعة الأزهر، غزة، فلسطين.
- الدليمي، عبد الرزاق محمد (٢٠١٢)، وسائل الإعلام والطفل، الطبعة الأولى، دار الميسرة.

- الرميان، (٢٠٠٧)، العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن، دراسة ماجستير بكلية العلوم الاجتماعية، جامعة الرياض، دراسة منشورة.
- السعد، نورة (٢٠٠٥)، الخطر في العاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد ١٣٤٠٦. الثلاثاء ٢٧ محرم ١٤٢٦هـ - ٨ مارس ٢٠٠٥.
- الشحروري، مها حسني، (٢٠٠٧)، أثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، رسالة دكتوراة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي، عمان.
- الشربجي، نبيلة عباس، (٢٠٠٦)، علم النفس العام، دار النهضة العربية، القاهرة، مصر.
- الشربيني، لطفي، (٢٠٠١)، موسوعة شرح المصطلحات النفسية، انجليزي-عربي، ط١، دار النهضة العربية للطباعة والنشر، بيروت. لبنان.
- رحماني، نعيمة. دهيمي، زينب (٢٠١٤)، بعنوان " الانترنت (العالم الافتراضي) والعنف الرمزي". مجلة علم الانسان المجتمعي، الجزائر، العدد: ١١. ص ٣٦٥-٣٧٩: ١٠.
- ٠٠٠٨٢٧١/١٢٨١٦
- سلمان، سناء محمد، (٢٠٠٨)، مشكلة العنف والعدوان لدى الأطفال والشباب، الطبعة الأولى، عالم الكتب للنشر والتوزيع.
- عبادة، أحمد، (٢٠٠١)، مقاييس الشخصية للشباب والراشدين، مركز الكتاب للنشر، القاهرة، مصر.
- عبد القادر، شعشوع، (٢٠١٢)، سلم الحاجات والسلوك العدواني عند الجانحين والمستهدفين للجنوح والعاديين: دراسة فرقية علائقية عند الذكور والإناث، دراسة دكتوراه، كلية العلوم الاجتماعية، قسم علم النفس وعلوم التربية، جامعة وهران، الجزائر.
- عبد المجيد، أحمد (٢٠١٢)، التعليم الافتراضي ومستقبل نظم إدارة التعلم الإلكتروني، مجلة التدريب والتقنية، السعودية.
- الفسفوس، عدنان أحمد، (٢٠٠٦)، أساليب تعديل السلوك الإنساني، المكتبة الإلكترونية، أطفال الخليج، ط٢.

فضل المولى عبدالله، محمد (٢٠١٧)، العوالم الافتراضية، مقالة منشوره، بوابة تكنولوجيا التعليم.

الفيروز ابادي، (٢٠٠٤)، القاموس المحيط، ط١، بيت الأفكار الدولية.

القليبي، سوزان (٢٠٠٨)، الإعلام والتيارات الفكرية والفنية، دراسة منشوره، دار الفكر المعاصر، القاهرة.

ليكوفان، شفيق، (٢٠٠٩)، الأثر السويو الثقافي للإنترنت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، رسالة ماجستير، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسة والإعلام، جامعة الجزائر، الجزائر.

محمد فضل المولى عبدالله (٢٠١٦)، أثر نمط التفاعل ضمن نظم إدارة بيئات التعلم الافتراضية في إكساب مهارات الجولات التعليمية بالمتاحف الافتراضية لطلاب تكنولوجيا التعليم، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة حلوان .

محمد، شريف شعبات إبراهيم (٢٠١٦)، العوالم الافتراضية ثلاثية الابعاد ودورها في التعليم الإلكتروني، دراسة مشوره، مجلة التعليم الإلكتروني.

مركز الدراسات الاستراتيجية (٢٠١٢)، المعرفة وشبكات التواصل الاجتماعي الإلكترونية، سلسلة نحو مجتمع المعرفة، يصدرها مركز الدراسات الاستراتيجية، جامعة الملك عبدالعزيز، الإصدار التاسع والثلاثون، ٢٠١٢. هـ ١٤٣٣.

معمرية، بشير ومحي، ابراهيم، (٢٠٠٤)، أبعاد السلوك العدواني ولاقتها بأزمة الهوية لدى الشباب الجامعي، مجلة شبكة العلوم النفسية العربية، العدد الرابع.

المفتي، بيرفان عبدالله محمد سعيد، (٢٠٠٢)، فاعلية برنامج مقترح بالألعاب التعاونية في تقليل السلوك العدواني لدى أطفال ما قبل المدرسة، مجلة التربية الرياضية، المجلد الحادي عشر، العدد الرابع.

منصور، عبد الحميد السيد، (٢٠٠٣)، سلوك الإنسان، ط١، دار الفكر العربي، القاهرة.

نبيل جاد عزمي (٢٠١٤)، بيان التعلم الافتراضية، المؤتمر العلمي الثاني للجمعية المصرية للكمبيوتر التعليمي، تحت عنوان بيئات التعلم الافتراضية ومستقبل التعليم في مصر والوطن العربي، بورسعيد، مصر ٢٦-٢٧ مارس، ٢٠١٤م

نمرود، بشير، (٢٠٠٨)، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المتدربين ذكور (١٢-١٥ سنة) - القطاع العام - دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة بئر مراد رابيس، رسالة ماجستير / معهد التربية الرياضية والبدنية، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، الإرشاد النفسي، جامعة الجزائر، الجزائر.

نوفل، خالد محمود (٢٠١٠)، الواقع الافتراضي واستخداماتها التعليمية، الطبعة الأولى، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان.

وجدي محمد بركات، توفيق عبدالمنعم توفيق (٢٠٠٩) الأطفال والعوامل الافتراضية، مؤتمر الطفولة في عالم متغير .

يحيى لال، زكريا (٢٠٠٧)، العنف في عالم متغير، الطبعة الأولى، فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية.

المراجع الأجنبية:

Hartmann, Tilo (2011), Is virtual violence a morally problematic behavior, Virtual worlds and criminality.

Hartmann, Tilo (2011), Players experiential and rational processing of virtual violence, In S. Malliet and amp, Vice city virtue.

Kent, Emma (2018), "Fortnite Monopoly is now available for pre-order". Eurogamer.

Paine, Thomas (2009), virtual violence, Protecting children from cyberbullying, London.

René Weber, Ute Ritterfeld, Klaus Mathiak (2006), Does playing violence games induce aggression, Empirical evidence of functional magnetic resonance imaging study, Lawrence Erlbaum associate.