المجلة المصرية لبحوث الاتصال والإعلام الرقمي

مجلة دورية محكمة تصدر عن قسم الإعلام بكلية الآداب - جامعة سوهاج

رئيس مجلس ادارة المجلة:
أ.د / محمد توفيق محمد

رئيس التحرير:
أ.د / فاطمة الزهراء صالح أحمد

مدير التحرير:
د/ أحمد خيري عبد الله علي

مساعد رئيس التحرير
أ.د/ عبد الباسط أحمد هاشم
أ.د / فوزي عبدالغني خلاف
أ.د / عزة عبدالعزيز عبدالله
أ.م. د / سحر محمد وهبي
أ.م.د / صابر حارص
أ.م.د / أحمد حسين
أ.د.م / محمود يوسف السماسيري

سكرتير التحرير
د / نها السيد عبدالمعطي
د / إسراء صابر عبدالرحمن
د / هاني إبراهيم السمان
أ/ أحمد جعفر أحمد
أ/ محمد خلف محمد

المحرر اللغوي
أ.م. د / محمد محمود حسين هندي

المجلد 6 العدد 6 – ج1

Issn: 3009-7134
https://ejrcds.journals.ekb.eg

مايـــو - 2025

محتويات العدد السادس (الجزء الأول)

- الألعاب الإلكترونية والعنف الأسري لدى الأبناء - دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأمور
- انعكاسات الاستخدام المفرط لمواقع الشبكات الاجتماعية على الهوية والمواطنة الرقمية لطلاب الجامعات العربية
- تقنيات التحقق من المحتوى الزائف وعلاقتها بمصداقية المواقع الإلكترونية - دراسة تحليلية
- دور البرامج الحوارية في تشكيل اتجاهات الجمهور نحو قضايا التعليم فى مصر
- اتجاهات الشباب الجامعي نحو الدعاية الإسرائيلية على مواقع التواصل الاجتماعي الموجهة باللغة العربية
- أثر المجموعات النسائية في فيسبوك على سلوك المرأة الصعيدية: دراسة ميدانية
- اتجاهات الجمهور نحو الأداء الحكومي في ضوء معالجة المواقع الإخبارية للمبادرة الرئاسية (حياة كريمة) دراسة ميدانية"

الألعاب الإلكترونية والعنف الأسري لدى الأبناء - دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأمور

د. سحر عز الدين هاشم
مدرس علم الاجتماع بكلية الآداب جامعة سوهاج
sahr_ezzeldin@art.sohag.edu.eg

الملخص:

تهدف الدراسة الراهنة إلى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين، ودورها في زيادة العنف الأسري داخل الأسرة. لتحقيق هذا الهدف، اعتمدت الدراسة على منهج المسح الاجتماعي، وتم استخدام استمارة استبيان تحتوي على عدد من المحاور التي تخدم أهداف وتساؤلات الدراسة. اعتمدت الدراسة على عينة قوامها (200) مفردة من أولياء الأمور. وقد توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، منها أن الألعاب القتالية جاءت في المرتبة الأولى وأنها من أهم الألعاب التي يفضلها الأبناء من وجهة نظر أولياء الأمور، تأتي ألعاب المغامرة في المرتبة التالية، ولا شك أن هذه الألعاب مليئة بمشاهد العنف.

توصيات الدراسة:

- يجب توعية أولياء الأمور والمربين بخطورة الألعاب الإلكترونية، وخاصة الألعاب العنيفة، حيث يقضي الأبناء وقتًا طويلاً في ممارستها، مما يؤثر عليهم جسديًا ونفسيًا.
- ينبغي القيام بمزيد من الدراسات المتنوعة، سواء في مجال علم الاجتماع أو الإعلام، حول موضوع ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها المختلفة على الأبناء.
- يجب أن تكون هناك رقابة من الجهات المعنية لمراقبة مثل هذه الألعاب، خاصة وأنها تعكس قيمًا وعادات وتقاليد لا تتناسب مع طبيعة مجتمعنا.
- تشجيع المبرمجين على تصميم ونشر الألعاب التعليمية والتثقيفية التي تخدم الجوانب التعليمية، بحيث يستطيع الأطفال والشباب الاستفادة منها في مراحلهم الدراسية المختلفة.
- كما تُعتبر ضرورة مشاركة أولياء الأمور مع أبنائهم في ممارسة هذه الألعاب، وتشجيع الأبناء على الانخراط في الألعاب التي تُنَمّي لديهم التفكير والذكاء.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية – العنف الأسري – أولياء الأمور

APA Citation:

عز الدين, سحر هاشم. (2025). الألعاب الإلكترونية والعنف الأسري لدى الأبناء - دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأمور. المجلة المصرية لبحوث الاتصال والإعلام الرقمي، المجلد (6)، العدد (6)، الجزء (الأول).

Doi: https://doi.org/10.21608/ejcrds.2025.341446.1034

Electronic Games and Domestic Violence Among Children

A Field Study on a Sample of Parents

Abstract

The current study aims to identify the impact of playing electronic games on children and adolescents, and what is its role in increasing domestic violence within the family. To achieve this goal, the study relied on the social survey approach and a questionnaire form was used that contains a number of topics that serve the objectives and questions of the study. The study was based on a sample of (200) parents. The study reached a number of results, including that fighting games came in first place and that they were among the most important games preferred by children from the point of view of parents, followed by adventure games. There is no doubt that these games are full of scenes of violence.

Keywords: electronic games, domestic violence.

مقدمة:

تعد الألعاب الإلكترونية مصدرًا هامًا للترفيه والاستجمام، حيث تلغي الحواجز الجغرافية والمكانية، وتعمل على تقريب المسافات. بالإضافة إلى ذلك، تحاكي هذه الألعاب العالم الحقيقي من خلال تصوراتها وأحداثها. كما أن ممارستها سهلة في كل مكان وزمان، نظرًا لأنها متوفرة على عدة وسائل إلكترونية متعددة(رشيدة بنت عدنان، 2020).

يعتبر وجود طفرات تكنولوجية قوية في السنوات الأخيرة أمرًا جليًا وواضحًا. ومن بين هذه الطفرات الحديثة، يظهر التطور الهائل في مجال الألعاب الإلكترونية والإثارة والواقعية، والتي من شأنها أن تكون مصدر جذب لكثير من الفئات العمرية. ولم تعد هذه الألعاب مقتصرة على الأطفال فقط، بل شملت فئات عمرية أخرى أيضًا (بسمة الشيخي وإيمان الزوي، 2022).

نتجه إلى هذا التطور الهائل في التكنولوجيا الموجهة للأطفال، وسهولة اقتنائها، فضلًا عن أنها توفر المتعة للأطفال. فقد حلت الألعاب الإلكترونية، على اختلاف أنواعها، محل الألعاب التقليدية التي اعتاد عليها الأطفال في السنوات السابقة (Holloway & Livingstone, 2013).

لقد أصبح استخدام الأطفال والمراهقين للتكنولوجيا الحديثة أمرًا سهلًا وفي متناول الجميع، خاصة مع توفر الألواح الإلكترونية والهواتف الذكية (Karaka & Alnawayseh,2021).

نتج عن التطور التكنولوجي الذي يشهده عالمنا المعاصر العديد من الأجهزة والألعاب المختلفة التي أصبحت في متناول عدد كبير من الأوساط الاجتماعية في الوطن العربي، وبخاصة الأطفال والمراهقين. وقد حرصت أسر عديدة على توفير هذه الألعاب الإلكترونية لأبنائها دون أن تدرك أن الإدمان على هذه الوسائل قد يسبب أمراضاً عديدة (أماني خميس، 2018).

فلا شك أن إدمان الألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال والمراهقين والاستخدام المفرط لها يؤدي إلى آثار سلبية كبيرة (Shahnazi & Gholamian, 2017). لقد انتشرت في السنوات الأخيرة ألعاب مختلفة فضلًا عن أجهزة حديثة، بالإضافة إلى توفر أماكن لبيع الألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها. لقد أدى هذا الانتشار السريع لهذه الألعاب الحديثة إلى زيادة الطلب عليها من قبل الأطفال بشكل خاص، حيث يمكن للطفل أن يمارس هذه الألعاب في المنزل أو في النوادي أو في المراكز المخصصة للألعاب الإلكترونية (Linder J & Walsh D, 2004).

لم يعد غريبًا أن ينجذب الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى، حيث أدى انتشار الكمبيوتر إلى بروز دورها بشكل واضح في حياة الأطفال. وإذا كان اندفاع الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية (آيات منصور، 2010)، فإن الاستخدام المفرط لهذه الألعاب له تأثيرات سلبية على الأطفال (Spinks, A. B, 2006). لقد أدى ظهور هذا التطور في التكنولوجيا إلى ظهور مشاكل مرتبطة بالنمو الفكري والنفسي والاجتماعي للمراهقين (Savolainen & Oksanen, 2020).

يمكن القول إنه لا يخلو بيت من هذه الألعاب، حتى أصبحت جزءًا لا يتجزأ من غرفة الطفل. بل أصبح الآباء والأمهات يصحبونها معهم أينما ذهبوا، مما يزيد من إدمان الأطفال على ممارستها. وقد أصبحت هذه الألعاب الشغل الشاغل للأطفال، بحيث استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. ويمكننا القول إن هذا الضيف دخل في منافسة حادة مع الأسرة في مهمة التنشئة الاجتماعية (ماجد الزيودي، 2015).

إذا كان اندفاع الطفل نحو الألعاب الإلكترونية يحمل في طياته العديد من الأمور الإيجابية، فإن الأمر لا يخلو من المخاطر الصحية والسلوكية والثقافية والاجتماعية التي ينبغي الالتفات إليها. ولا يجب أن يتخيل البعض أن الحديث هنا يقتصر على سن الطفولة والمراهقة فقط، فالأمر يمتد ليشمل فئة الشباب أيضًا.

لا شك أن وسائل الإعلام الحديثة الموجهة إلى شرائح الأطفال والمراهقين والشباب، من خلال البرامج المعروضة مثل أفلام الأكشن وأفلام الكارتون إلى جانب الألعاب الإلكترونية المليئة بمشاهد العنف والجريمة، أصبحت ملاذًا لهم؛ حيث تملأ أوقات فراغهم وتسمح لهم بتجسيد شخصية البطل الذي لا يقهر، المصممة بكل عناصر الإثارة. فكون اللاعب هو مدير سيناريو اللعب بطريقة تفاعلية، يجعله يقتل مع البطل ويموت مع الضحية، مما ينغمس به في أجواء اللعبة ويحضر فيها وجدانيًا واجتماعيًا (رقية منصور، 2012).

تعد الألعاب الإلكترونية سلاحًا ذو حدين، فرغم قدرتها الهائلة على تطوير مهارات الأطفال وتنشيط مجالات تفكيرهم وإثراء مداركهم ومخيلاتهم بشكل موسع، فإنها في الوقت ذاته تحمل الكثير من الأضرار والتأثيرات السلبية عليهم. لقد أصبحت الألعاب الإلكترونية، في ضوء ما أشارت إليه العديد من الدراسات، عاملًا مهمًا في إشاعة العنف وترسيخه في نفوس الأطفال والمراهقين والشباب. ويتجلى ذلك في السلوكيات العدوانية، والاستمتاع بمشاهد العنف والتدمير، وتحطيم الممتلكات العامة، والاعتداء على الغير، وإيذاء الآخرين، وتعلم أساليب الجريمة.

لقد تزايدت في الآونة الأخيرة مخاطر الألعاب الإلكترونية والحوادث الناجمة عنها إلى الحد الذي جعلها تتصدر عناوين الصحف، وقد تنوعت أشكال هذه الحوادث بين الشنق والحرق والانتحار وتشويه الأعضاء. وهذا ما ألزم العديد من المؤسسات الدينية الرسمية بإصدار فتاوى تحرم ممارسة تلك الألعاب، مثل الفتوى الصادرة عن دار الإفتاء المصرية في 15 أبريل 2018م، التي حرمت لعبة الحوت الأزرق لخطورتها على الإنسان (جهاد إبراهيم أحمد، 2012).

وقد أشارت الإحصائيات التي نشرتها مؤسسة "نيوزوو" العالمية المتخصصة في بيانات وإحصائيات الألعاب الإلكترونية لعام (2021) إلى أن عدد مستخدمي الألعاب الإلكترونية حول العالم بلغ قرابة (2.7) مليار. وذكر التقرير أن عدد مستخدمي الألعاب الإلكترونية، مع تسجيله هذا المستوى، قد زاد بنسبة تصل إلى 6.4% مقارنةً بالعدد المسجل لعام 2019، الذي بلغ وقتها (2.54) مليار مستخدم (نهاد سيد سلام، 2023).

مشكلة الدراسة:

يزداد اهتمام العديد من الباحثين في الآونة الأخيرة بالألعاب الإلكترونية التي تُستخدم لكسر الملل وتجاوز أوقات الفراغ، وأيضًا في التواصل مع الآخرين، حيث أصبحت جزءًا لا يتجزأ من حياة البعض اليومية. كما ساعدت مواقع التواصل الاجتماعي على انتشارها من خلال إنشاء صفحات خاصة بلعبة محددة أو صفحات تجمع اللاعبين من جميع أنحاء العالم. وقد أكدت بعض الدراسات أن الألعاب الإلكترونية استطاعت أن تُحدث تأثيرًا على قدرات الأفراد في التواصل مع الآخرين نتيجة الإفراط في استخدامها، لدرجة أن الفرد لا يستطيع الفرد التمييز بين الحياة الواقعية والحياة الافتراضية (راللا عبد الوهاب وإنجي محمود، 2022).

فقد استولت هذه الألعاب على معظم أوقاتهم وسرقت منهم الحياة الطبيعية، حياة الحركة واللعب البريء، وعزلتهم عن الاحتكاك الفعال مع المحيطين الداخلي والخارجي للمنزل؛ فهي تُلعب في أي وقت ولا تحتاج في كثير من الأحيان لأكثر من شخص واحد، إلى جانب سهولة تحميلها وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من ألعاب وبرامج هدَّامة تروّج لأفكار وعادات تتعارض مع تعاليم الدين، بل وتحرض على العنف (فايزة شلالي، 2020).

إن المجتمع المعلوماتي الجديد لا يلبي سوى رغبات ومصالح النخبة التي تديره، وبالتالي تُستخدم هذه الأدوات لنشر ثقافة المجتمعات المتقدمة، بالإضافة إلى انتشار ما يُسمى بالجريمة الإلكترونية (عبد الرحمن بن عبد الله، 2018). وقد أثبتت الدراسات الحديثة أن الأبناء الذين يميلون إلى ألعاب العنف ويمارسونها بشكل كبير يعانون من تراجع وضعف في التحصيل الأكاديمي. كما أثرت الألعاب الإلكترونية على المجتمعات التي تنتشر فيها بشكل واسع، حيث ثبت أن نسبة جرائم القتل والسرقة قد ارتفعت بشكل ملحوظ، بالإضافة إلى الجرائم الأخلاقية، والسبب في ذلك ما تؤكده دراسة (شيماء إبراهيم 2015) التي تشير إلى أن معظم المراهقين يتعرضون للعنف الإلكتروني بمستوى منخفض، وأن من أهم الأدوات التي لا يستطيع المراهقون الاستغناء عنها هي مواقع التواصل الاجتماعي، تليها الألعاب الإلكترونية.

وهذا ما أكدته دراسة (Dustin L., Redmond, 2010) التي تناولت تأثير الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية على التواصل الاجتماعي مع الأسرة.

وقد أشارت (نهاد فتحي 2010) في دراستها إلى أن الألعاب الرياضية وألعاب المغامرات تأتي في مقدمة الألعاب الإلكترونية التي يفضلها الأطفال والمراهقون. كما أشارت إلى ارتفاع نسبة تواجد أدوات العنف في الألعاب الإلكترونية واهتمام الأطفال والمراهقين بمشاهد القتل والدماء في هذه الألعاب، حيث إنهم لا يهتمون بعدد القتلى طالما أنهم يحققون الفوز في اللعبة.

أكدت دراسة (نجلاء العجوز2010) وجود تباين في درجات السلوك العدواني لدى الأطفال والمراهقين باختلاف قدراتهم على ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وأماكن ممارسة هذه الألعاب. حيث يزداد السلوك العدواني لدى الأطفال الذين يمارسون الألعاب في كل من المنزل والمقهى مقارنةً بالأطفال الذين يمارسون الألعاب في المقهى فقط، وكذلك مقارنةً بالأطفال الذين يمارسون الألعاب في المنزل فقط.

كما أشارت كل من (وهيب زعتير ورانيه حبيلي 2022) في دراستهما إلى أن الألعاب الإلكترونية تساهم في تعزيز العنف الرمزي وكذلك في ممارسة العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

وهو ما أكدته دراسة (كلثوم بوصلعة، يمينية مسعودي 2021)، التي أوضحت أن الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف التي يلعبها التلاميذ هي سبب من أسباب العنف داخل المؤسسة التربوية؛ لأنها تزوّدهم بسلوكيات عنيفة يسعون إلى تقليدها.

وهذا ما أكده (عبد الله بن مرعي 2021) في دراسته، حيث أشار إلى أن من أهم أسباب ظهور السلوكيات العدوانية العنيفة هو تعلق هؤلاء المراهقين بالألعاب الإلكترونية وقضاء الكثير من أوقاتهم في ممارستها. خاصةً وأن هذه الألعاب يسهل الحصول عليها، مما أدى إلى تماهيهم معها وانعكاس ذلك على تصرفاتهم، حيث يقومون بمحاكاة ما يمارسونه في هذه الألعاب على أرض الواقع. وفي هذا الإطار، تأتي الدراسة الراهنة لتبحث في الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال والمراهقين، وما هو دورها في ظاهرة العنف الأسري داخل الأسرة. وعلى ضوء ذلك، تمحورت مشكلة الدراسة حول التساؤل الرئيسي التالي: ما دور الألعاب الإلكترونية في زيادة العنف الأسري لدى الأبناء؟

أهداف الدراسة:

يهدف هذا البحث إلى تحقيق هدف رئيسي يتمثل في التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في انتشار العنف داخل الأسرة. ويندرج تحت هذا الهدف عدد من الأهداف الفرعية، أبرزها:

١) التعرف على عادات وأنماط ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور.

٢) التعرف على أكثر الألعاب الإلكترونية ممارسةً من قِبل الأبناء.

٣) التعرف على الإشباعات المتحققة لدى الأبناء من ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور.

٤) التعرف على مظاهر العنف التي يلاحظها أولياء الأمور في تصرفات أبنائهم نتيجةً لهذه الممارسة.

٥) التعرف على أهم التأثيرات الإيجابية والسلبية على الأبناء من وجهة نظر أولياء الأمور.

تساؤلات الدراسة:

تثير الدراسة الحالية تساؤلًا رئيسيًا يتمحور حول: ما أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة العنف الأسري لدى الأبناء؟

ويتفرع من هذا التساؤل عدد من التساؤلات الفرعية، أبرزها ما يلي:

1. ما هي عادات وأنماط ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الأبناء من وجهة نظر أولياء الأمور؟

2. ما هي أكثر الألعاب الإلكترونية استخدامًا من قبل الأبناء؟

3. ما هي الإشباعات المتحققة لدى الأبناء من ممارسة تلك الألعاب من وجهة نظر أولياء الأمور؟

4. ما هي أكثر مظاهر العنف التي يلاحظها أولياء الأمور في تصرفات أبنائهم؟

٥. ما هي أهم التأثيرات الإيجابية والسلبية لهذه الألعاب من وجهة نظر أولياء الأمور؟

أهمية الدراسة:

1) تسهم هذه الدراسة في تسليط الضوء على المخاطر التي تثيرها ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأبناء، حيث تؤثر سلبًا على الحالة النفسية والاجتماعية لممارسيها.

2) تثير ممارسة الألعاب الإلكترونية الكثير من المشكلات التي يتحدث عنها أولياء الأمور باستمرار، وذلك نتيجة لما تعكسه تلك الألعاب من آثار سلبية متعددة، مثل العنف وتعلم أساليب الجريمة.

3) تقدم هذه الدراسة مقترحًا لتوعية المعلمين وأولياء الأمور بشأن مخاطر هذه الألعاب على الأبناء، حيث أنها تعزز لديهم العنف.

الدراسات السابقة:

منذ أن اجتاحت التكنولوجيا العالم وتعاقبت التغيرات في المجتمعات ، لفتت هذه التغيرات انتباه الباحثين و المهتمين بالشأن العلمي في كافة التخصصات من بين هذه التغيرات التي حظيت باهتمام علماء الاجتماع اللعب بالألعاب الإلكترونية فقد تعددت الدراسات التي تحدثت عنها و عن دوافع الاقبال عليها و أثرها علي الفرد و اسرته ومجتمعه فدرست بأشكال متعددة و بمناهج مختلفة (سميه صالح، إيمان موسي 2022)

سيتم تقديم عرض الدراسات والبحوث السابقة الأكثر ارتباطًا بموضوع الدراسة. يمكن عرض هذه الدراسات كما يلي:

دراسة (ماجد محمد الزيودي 2015) بعنوان "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية" تهدف الدراسة إلى التعرف على الانعكاسات التربوية نتيجة لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، وقد أُجريت الدراسة على عينة قوامها (336) معلمًا و(500) ولي أمر لطالب وطالبة. وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج منها: أن أفراد العينة يرون أن هناك مخاطر لهذه الألعاب، حيث أن لها تأثيرًا على حدوث العديد من مظاهر العنف في المدارس.

دراسة (Aya Medhat Assem 2015) بعنوان "التأثيرات الثقافية والاجتماعية لألعاب تقمص الأدوار متعددة اللاعبين على الشباب" تهدف إلى التعرف على التأثيرات التي يمكن أن تحدثها ممارسة الألعاب الإلكترونية على ممارسيها. وقد أُجريت الدراسة على عينة قوامها (400) مفردة، وتوصلت إلى عدة نتائج، منها أن هناك العديد من التأثيرات الاجتماعية التي كانت الأكثر انتشارًا بين اللاعبين الشباب.

دراسة (Lui Donald, 2016) بعنوان" تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية والانزعاج الجسدي المرتبط بها" تهدف إلى التعرف على التأثيرات السلبية التي تحدثها ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال في المدارس. أجريت الدراسة على عينة قوامها (476) مفردة من الأطفال، وقد توصلت إلى عدة نتائج، منها أن الاستخدام المفرط من قبل الأطفال للألعاب الإلكترونية كان له آثار سلبية، وبالتحديد ظهرت آثاره على أجساد أفراد العينة.

دراسة (Mohamudur Rahman 2016) بعنوان " تأثير ألعاب الفيديو على المستوى العلمي للطلاب" تهدف إلى التعرف على تأثير ممارسة الطلاب للألعاب الإلكترونية على مستوى تحصيلهم الدراسي. وقد أُجريت الدراسة على عينة قوامها (30) طالبًا. وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج، منها أن الغالبية العظمى من أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل كبير، مما كان له تأثيرات سلبية كبيرة على نواحيهم الاجتماعية والصحية.

دراسة (سميحة بريتمه 2017) بعنوان "الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي" تهدف إلى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب على التلاميذ. وقد أُجريت الدراسة على عينة قوامها (100) مفردة. وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج، منها أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية من قبل التلاميذ كان له العديد من الآثار، منها الإضرار من الناحية النفسية مثل: التحقير والإهانة.

دراسة (سوميه قدري 2018) " الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي " تهدف إلى التعرف على تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطلاب والتنمر في المدارس. وقد أجريت الدراسة على عينة قوامها (45) تلميذًا، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج منها وجود علاقة ارتباطية بين إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية وانتشار ظاهرة التنمر في المدارس.

دراسة (Jones 2018) بعنوان "أثر العنف في ألعاب الفيديو على الشباب" تهدف الدراسة إلى التعرف على أثر ممارسة الشباب لألعاب الفيديو على مستوى العدوان لديهم. وقد أجريت الدراسة على عينة قوامها (346)

فرداً. وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج، منها أن الاستخدام المفرط لألعاب الفيديو من قبل الشباب كان له تأثير على مستوى العدوان والعنف لديهم.

دراسة أماني خميس (2018) بعنوان " أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية " تهدف إلى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال. وقد أجريت الدراسة على عينة قوامها (200) فرد من أولياء الأمور، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج، منها أن لهذه الألعاب آثار سلبية؛ حيث أكد أفراد العينة من أولياء الأمور قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية.

دراسة رفيدة بنت عدنان (2020) بعنوان " الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل" تهدف إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية في تشكيل ثقافة الطفل. وقد أُجريت الدراسة على عينة قوامها (151) فردًا، تمثلت في أولياء الأمور (آباء/ أمهات). وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج، منها اتفاق أفراد العينة على أن أوقات الفراغ لدى الطفل كانت السبب الرئيسي في ممارسة هذه الألعاب.

دراسة حميد محمد راشد (2021) بعنوان " أثر الألعاب الإلكترونية على زيادة العنف والتنمر لدى عينة من طلاب المدارس" تهدف الدراسة إلى التعرف على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة العنف والتنمر لدى الطلاب. وقد أجريت الدراسة على عينة قوامها (60) فرداً، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج، منها أن ممارسة الألعاب الإلكترونية، وخاصة ألعاب القتال والألعاب الحربية، أدت إلى زيادة ظاهرة التنمر بين الطلاب.

دراسة Walaa Elsayed (2021) بعنوان " جائحة كورونا وتأثيرها والمخاطر التي يتعرض لها الأطفال " تهدف إلى التعرف على المخاطر الاجتماعية والنفسية المرتبطة بوباء كورونا وإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية. وقد أُجريت الدراسة على عينة قوامها (289) مفردة. وقد توصلت الدراسة إلى عدة نتائج منها أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال له العديد من المخاطر عليهم.

دراسة بسمة الشيخي وإيمان الزوى (2022) بعنوان " الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية – لعبة ببجي نموذجًا " تهدف إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الأسرية. وقد أُجريت الدراسة على عينة قوامها (384) فردًا، وتوصلت النتائج إلى أن العلاقات الأسرية تأثرت نوعًا ما بالألعاب الإلكترونية والاستخدام المفرط لها.

دراسة رالا عبد الوهاب، إنجي محمد (2022) بعنوان" دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب " تهدف إلى التعرف على التأثيرات التي تحدثها الألعاب التفاعلية على السلوك اليومي للشباب. وقد أُجريت الدراسة على عينة قوامها (400) فرد، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج، منها أنه كلما زاد معدل ممارسة الألعاب التفاعلية، زادت التأثيرات الوجدانية والسلوكية والمعرفية لدى الشباب.

دراسة مروة تكتل أحمد (2023) بعنوان "العنف الأسري وعلاقته بإدمان الإنترنت لدى طالبات المرحلة الإعدادية " تهدف إلى التعرف على مستوى العنف الأسري لدى الطالبات ومستوى الإدمان على الإنترنت لديهن. وقد أُجريت الدراسة على عينة قوامها (400) مفردة، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج، منها وجود علاقة إيجابية دالة إحصائيًا على الارتباط بين العنف الأسري والإدمان على الإنترنت.

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة

- معظم هذه الدراسات تناولت موضوع الالعـاب الإلكترونيـة و تأثيرهـا علـي مستخدميها مـن الابنـاء و مدي تأثيرها علي نمط حياتهم و مدي تواصلهم مع الآخرين
- الانتشار الكبير لهذه الالعاب والتي تحتوي على مظاهر العنـف و القتـل و لاشـك ان هـذا الانتشـار مـن شأنه أن يكسب مستخدميها معلومات عن أساليب القتل و السرقة الي غيرها من انواع السلوك العدواني
- توصلت معظم الدراسات الي ان الالعاب الإلكترونية لها تأثيرات سلبيه متمثلة فـي التـأثيرات الجسـدية وزيادة مظاهر العنف في المدارس فضـلا عـن تأثيرهـا علـي التحصـيل الدراسـي و انخفـاض مسـتوي التحصيل الدراسي
- ربطت بعض الدراسات بين الافراط في استخدام الالعاب الإلكترونية و ظاهرة التنمر لدي الطلاب فـي المدارس

و قد تم الاستفادة من الدراسات السابقة في صياغة مشكلة الدراسة و تحديد اهداف الدراسة و تسـاؤلاتها و قد ساعدت هذه الدراسات الباحثة في تطوير و صياغة أداة الاستبيان فضلا عن تحديد الاطر النظرية التي سوف تستعين بها الباحثة.

مفاهيم الدراسة:

1. الألعاب الإلكترونية Electronic games

تمثل الألعاب الإلكترونية تطورًا من تطورات التكنولوجيا السمعية والبصرية، حيث تعتمد على الأبعاد الثلاثية لأحداث واقعية يشارك فيها المستخدم. ظهرت الألعاب الإلكترونية منذ عام 1979 نتيجة لامتزاج الحاسب الآلي مع الخيال العلمي، وتطور استخدامات التلفزيون. تعتبر هذه الألعاب نشاطًا ذهنيًا بالدرجة الأولى، وتشمل ألعاب الفيديو والكمبيوتر والهواتف النقالة، وأي لعبة تأخذ صبغة إلكترونية بسمة الشيخي، إيمان الزوي(2022).

ويعرفها ماجد الزيودي (٢٠١٥)بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة التي يتم فيها استخدام التكنولوجيا الإلكترونية، وتشمل: ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة.

وتعرفها فاطمة سامي (2011) بأنها ألعاب قد تكون ترويحية أو تعليمية تُقدم من خلال جهاز إلكتروني، ويتنافس فيها الأطفال للحصول على نقاط معينة. وتمتاز غالبًا باستخدام المؤشرات الصوتية والبصرية والتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهام، تحقيقًا لأهداف معينة في إطار قواعد محددة مسبقًا تعتمد أساسًا على مبدأ المنافسة والإثارة.

وتُعرَف أيضًا بأنها نشاط ترويحي، وأنها نشاط ذهني بالدرجة الأولى. وهي برنامج معلوماتي يُمارَس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تُمارَس بها الأنشطة الأخرى. تكون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأنشطة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة وألعاب الفيديو المتحركة وغيرها من الوسائط، وقد تُمارَس هذه الأنشطة بشكل جماعي عن طريق شبكة الإنترنت.

ويعرفها Braizat (2021) بأنها ألعاب تستخدم التكنولوجيا الإلكترونية، وتهدف إلى تكوين نظام تفاعلي يساعد اللاعب على دخول اللعبة واللعب.

يعرفها Salen و Zimmerman(٢٠٠٤) بأنها تُطلق على لعبة ما اسم 'لعبة إلكترونية' إذا توافرت لها تكنولوجيا رقمية، ويتم استخدام الإنترنت بجانب ألعاب الفيديو والهواتف النقالة.

وتعرفها جهاد إبراهيم (2021) بأنها 'الألعاب التي تُمارَس عن طريق الأجهزة الإلكترونية مثل الهواتف والحواسيب، وتمتاز بوجود مؤشرات صوتية وبصرية، ويشعر فيها الطفل بحالة من المتعة والترقب لتحقيق هدف الفوز أو الرغبة في الانتقال إلى مستوى متقدم في اللعب. وهذه الألعاب يمارسها الطفل سواء بمفرده أو مع الآخرين.

يعرفها حسن الصحراوي (2008) بأنها نوع من الألعاب يتم تقديمها بأكثر من شكل، إما على شاشة التلفاز أو الفيديو، مثل البلايستيشن، أو على الإنترنت. وتوفر هذه الألعاب الفرد بالمتعة والإثارة من خلال استخدام وتحدي الإمكانيات والمهارات العقلية.

كما يعرفها suny and zhao etal (2005) بأنها الألعاب التي يمكن أن يلعبها الفرد بمفرده أو يشارك فيها عدد من الأفراد من خلال الهواتف النقالة عبر الإنترنت. وتحظى الألعاب الإلكترونية بشعبية كبيرة، خاصة عندما يتم تنزيلها مجانًا، مثل ألعاب freemium التي تكون مجانية.

تُعرفها عبير تقي وسعيدة عيسى (2021) بأنها نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد، سواء كان كبيرًا أو صغيرًا، من أجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يمكن أن يُحققها من خلاله، مثل تفريغ الطاقة الزائدة. وتختلف أهميتها بالنسبة للفئات العمرية المختلفة.

ويعرفها Carnage et al. (2007) بأنها نشاط يستخدمه الفرد اللاعب، ويستطيع اللاعب من خلاله استخدام أكثر من وسيلة للعب، مثل الحاسوب أو الهواتف النقالة. وغالبًا ما تحتوي هذه الألعاب على العديد من مشاهد العنف، مثل القتل والتعذيب.

تعرفها فاطمة همال (2012) بأنها برمجيات تحاكي الواقع الحقيقي أو الافتراضي بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة من خلال صور متحركة أو إصدار أصوات.

التعريف الإجرائي: هي برمجيات ترفيهية مسلية وممتعة تدمج بين الواقع الحقيقي والافتراضي من خلال استخدام العديد من الأجهزة الإلكترونية الثابتة والمحمولة. وتمتاز بوجود مجموعة من المؤشرات سواء كانت صوتية أو بصرية، يتفاعل معها المستخدم من أجل تحقيق الفوز.

2. العنف الأسري Family violence

يعرف شوقي (2000) العنف الأسري بأنه سلوك يصدره فرد من الأسرة نحو فرد آخر، ينطوي على الاعتداء بدنيًا بدرجة بسيطة أو شديدة بشكل متعمد، نتيجة لبعض المواقف كالغضب أو الإحباط أو الرغبة في الانتقام أو الدفاع عن الذات، أو لإجباره على القيام بأفعال معينة أو منعه من فعلها. وقد يترتب على ذلك إلحاق أذى بدني أو نفسي أو كليهما بالمعتدى عليه نايف بن محمد، أبو المجد إبراهيم (2012).

وقد عرفت منظمة الصحة العالمية عام (2002) العنف الأسري بأنه العنف الذي يحدث في إطار علاقة أسرية ويتسبب في إلحاق ضرر أو آلام جسدية أو نفسية أو جنسية أحد أطراف تلك العلاقة خالد بن يوسف،(2007).

تعرفه نشوى عبد المنعم (2013) بأنه سلوك أو فعل يتسم بالشدة أو القوة أو العدوانية ماديًا أو معنويًا، ويصدر من الزوج أو أحد أفراد أسرته ضد الزوجة وأبنائها، ومن شأنه أن يهدد حقوقهما الإنسانية والاجتماعية.

كما عرّفه Berry (1995) بأنه استخدام العدوانية والقوة بطريقة مفرطة من قبل أحد أفراد الأسرة ضد أي فرد من أفراد الأسرة.

ويعرفه Rosali-Brooks (2001) بأنه فعل يصدر من قبل أحد أفراد الأسرة ضد فرد آخر من الأسرة، يسبب له أضرارًا قد تكون مادية أو معنوية.

وقد عرفت سهى حمزاوي (2012) السلوك بأنه السلوك الذي يقوم به أحد أفراد الأسرة دون مبرر مقبول ويلحق أضرارًا مادية أو معنوية أو كليهما بفرد آخر من نفس الأسرة. ونعني بذلك بالتحديد الضرب بأنواعه، حبس الحريات، الحرمان من حاجات أساسية، والإرغام على القيام بفعل ضد رغبة الفرد.

ويعرفه هيثم محمد (2020) بأنه إلحاق الأذى، سواء كان بدنياً أو جنسياً أو عاطفياً، الذي يمارسه طرف أو أكثر من طرف داخل وحدة الأسرة والذي قد يصل إلى القتل باستخدام القوة أو التهديد ضد فرد أو أكثر من أفراد الأسرة، سواء كانت القوة مادية أو معنوية، أو إجبار أحد أفراد الأسرة على الخضوع لشيء أو القيام بفعل ضد إرادته.

عرفه Tyysska،Saran (2013) بأنه أي شكل من أشكال المعاملة الموجهة نحو أحد أفراد الأسرة، وتتضمن إيذاءً جسديًا أو اقتصاديًا أو معنويًا أو نفسيًا.

كما عرفه ممدوح صابر (2012) بأنه أي فعل أو سلوك يصدر من الزوج يتخذ أشكالًا بقصد إلحاق الضرر أو الإيذاء البدني والنفسي بالطرف الآخر، وبدرجات بسيطة أو شديدة. ويصدر هذا الفعل بشكل متعمد ومتكرر، ويحدث غالبًا داخل المنزل في مواقف الغضب أو الصراع.

عرفه Wallace (2002) بأنه أي فعل يقوم به أحد أفراد الأسرة تجاه آخرين داخل الأسرة يتسم بالعنف، سواء كان نفسيًا أو عاطفيًا أو بدنيًا.

ويعرفه محمد سيد فهمي (2012) بأنه أي فعل يصدر عن أحد أفراد أو بعض أعضاء النسق الأسري تجاه بعضهم؛ بهدف إلحاق الأذى والضرر المادي أو المعنوي بطريقة مباشرة أو غير مباشرة، وبشكل واضح أو مستتر بالمستهدفين من العنف أو بأي من رموزهم ومتعلقاتهم، مع توافر القصد.

وقد عرّف Danis (2003)بأنه أي فعل يقوم به أحد أفراد الأسرة تجاه عضو آخر في الأسرة بقصد إلحاق الأذى، سواء كان ذلك بدنيًا أو معنويًا.

التعريف الإجرائي: أي فعل يصدر من أحد أفراد الأسرة تجاه أي فرد آخر داخل الأسرة، وينتج عنه إيذاء بدني أو نفسي أو لفظي أو اقتصادي، أو إهمال بشكل متعمد.

الإطار النظري:

تستند الدراسة الحالية إلى نظرية التعلم الاجتماعي (Social Learning Theory)، التي وضعها بأندورا. حيث يرى أن العنف هو سلوك متعلم، يتعلمه الأفراد بالطريقة نفسها التي يتعلمون بها أي نمط من أنماط السلوك الاجتماعي، أي أنه نشاط متعلم أو مكتسب. يتعلم الفرد من خلاله كيفية الاستجابة للمواقف المختلفة التي تواجهه، ويظهر ذلك من خلال طرق تتسم بالعنف والعدوانية وفاء محمد علي(2020).

يرى أصحاب نظرية التعلم الاجتماعي أن السلوك العدواني يُتعلم من خلال مشاهدة النماذج السلوكية وملاحظتها، ثم يقوم الفرد بمحاكاة وتقليد هذه السلوكيات. وعليه، فإن العنف يُعتبر سلوكًا متعلمًا، حيث يتعلمه الفرد عن طريق مشاهدة الآخرين، ومن ثم تسجيل هذه المشاهدات والأنماط السلوكية على شكل استجابة رمزية يستخدمها في تقليد السلوك الذي يلاحظه منال محمد البغدادي(2019).

وفي مجال وسائل الإعلام التي اهتم بها بأندورا، يرى أن الأطفال يكتسبون الاتجاهات والاستجابات العاطفية والأنماط الجديدة من خلال النماذج التي تُعرض في برامج الكمبيوتر والإنترنت وبرامج التلفزيون، مما يشكل صورًا للعنف تؤدي إلى تأكيد الخوف وعدم الإحساس بالأمان عند الأطفال المتلقين. ولأن التعلم من خلال الاقتداء بالنماذج الإعلامية له دور كبير في تعلم أنماط السلوك وحلول المشكلات التي لم يكن الفرد سيتعلمها أو سيتعلمها ببطء، أو سيسدد ثمنًا غاليًا لو تعلمها من خلال البيئة الحقيقية رشا حامد طنطاوي(2022).

يصبح الأطفال أكثر عدوانية عندما يشاهدون نماذج عدوانية. ومن هنا، تفترض نظرية التعلم الاجتماعي أننا نتعلم كيفية التصرف اجتماعيًا من خلال مراقبة الآخرين وتقليد سلوكهم (Razieh taday, 2011).

فقد أشار ميلز ودنفر إلى أن الأطفال يتعلمون سلوك العدوان من خلال ملاحظة نماذج العدوان عند والديهم ومدرسيهم ورفاقهم، وحتى النماذج التلفزيونية وبرامج الكمبيوتر والألعاب الإلكترونية، ومن ثم يقومون بتقليدها (Aronson, et al., 2010).

إن نظرية التعلم الاجتماعي ترفض مفهوم العنف بوصفه غريزة أو حافزاً ناتجاً عن الإحباط، وتفرض أن العنف أو العدوان لا يختلفان عن أي استجابة متعلمة أخرى. فمن الممكن أن يُتعلم العنف عن طريق الملاحظة والتقليد، وقد ترجع نشأة العنف أو العدوان إلى أثر الثواب والعقاب على سلوك الفرد في طفولته المبكرة، وخلال المراحل الأولى للتطبيع الاجتماعي أمل محمد جمعة،(2023).

وقد حدد بأندورا ثلاث مصادر رئيسية للسلوك العنيف في المجتمع الحديث، وتتمثل هذه المصادر في: تأثير الأسرة، والثقافة الفرعية، والاقتداء بالنموذج الرمزي. ويمكن أن تسبب هذه المصادر العنف بدرجات متفاوتة شهرزاد بوحرود(2020).

يمكن اعتبار أن هناك أشخاصًا مهمين في حياة الطفل، مثل الوالدين والمعلمين والرفاق، يُعتبرون نماذج يستقي منها الطفل سلوكه الاجتماعي بصفة عامة وسلوكه العدواني بصفة خاصة. وهؤلاء أيضًا هم الذين يؤيدون ويدعمون السلوك العدواني عند الطفل. ويتعلم الطفل السلوك العدواني عندما تتاح له فرصة ممارسة الاستجابات العدوانية، ولا يُعاقَب على سلوكه العدواني، أو إذا نجح في الحصول على مكافأة بسبب إيذاء الشخص المعتدى عليه نفيسة أكحل (2019).

وهذه الحقيقة، فعلًا، قد لاحظتها في مجتمعنا حيث إن كثيرًا من أولياء الأمور، عند ارتكاب أحد أبنائهم فعلاً عدوانيًا وعنيفًا ضد الآخرين، نجدهم بدلًا من أن يعاقبوه، يشكرونه ويفتخرون بفعلته. بل يرون أن ابنهم رجل وعلى الطريق الصحيح نفيسة أكحل،(2019).

ويمكن تلخيص وجهة نظر بأندورا في الآتي:

1. اكتساب السلوك العدواني من الخبرات السابقة.

2. تأكيد هذا السلوك من خلال التعزيز والمكافآت.

3. العقاب قد يؤدي إلى زيادة العدوان علي بن نوح بن عبد الرحمن(2009).

يمكننا أن نؤكد أن نمط التنشئة الاجتماعية يلعب دورًا قويًا في نمو ظاهرة السلوك المنحرف، حيث ينتقل الفرد في تفاعله داخل المجتمع من جماعة الأسرة إلى جماعة الرفاق، ومن المدرسة إلى الزملاء. ومن خلال تفاعل الفرد مع هذه الجماعات، يكتسب منها بعض معايير السلوك التي توجه علاقاته بالآخرين.

يرى أصحاب هذه النظرية أن السلوك مكتسب بالتعلم، بمعنى أن الطفل يتعلم العديد من الأنماط السلوكية من خلال مشاهدتها لدى الآخرين، خاصة في مرحلة مبكرة من عمره. وفي هذه الحالة، يتعلم الأطفال السلوك العدواني من خلال ملاحظة نماذج العدوان لدى والديهم، ومدرسيهم، وأصدقائهم، أو عبر التلفاز والإنترنت، اللذين يلعبان دورًا كبيرًا في ترسيخ ظاهرة العنف عند الأطفال. مما يولد عند الطفل سلوك العنف، فينشأ معه إلى أن يكبر، وبالتالي يمارس العنف ضد الآخرين، يصبح العنف سلوكًا مكتسبًا يكتسبه الفرد من المحيط الذي اعتاد فيه على ممارسة العنف الأسري ضد الطفل، وبالتالي يصبح العنف عادةً تُمارس وتنتقل للأطفال من جيل إلى جيل محمد القضاة، صفية سلوم(2006). فالأطفال يتعلمون مما يفعلون في أنشطتهم اليومية، وتؤثر هذه الأنشطة على تطوير هويتهم الاجتماعية وعلاقاتهم وقدراتهم (Cindy L. Burdick (2014.

وقد استفادت الباحثة من نظرية التعلم الاجتماعي التي تشير إلى أن سلوك الطفل يتم تعلمه أو اكتسابه من خلال ما يشاهده، سواء في برامج التلفاز أو ألعاب الفيديو أو الألعاب الإلكترونية التي يمارسها بمفرده أو مع الآخرين. ولا شك أن لهذه الألعاب الإلكترونية آثاراً إيجابية وأخرى سلبية على الطفل. إذا نظرنا إلى الجوانب الإيجابية التي يتعلمها ويكتسبها الطفل نجد: إن الألعاب تنمّي لديه الذكاء ومهارات التفكير، كما أنها تساعده على إفراغ طاقته. فضلًا عن ذلك، تُعزّز من قدرته على تكوين صداقات وعلاقات متعددة. ومع ذلك، توجد لها أيضًا آثار سلبية عديدة، منها أنها تعلّم الطفل العنف، وذلك من خلال الإفراط في استخدام تلك الألعاب الإلكترونية وتقمص الأدوار المختلفة داخل اللعبة. ومن خلال هذا التعلم، يقوم الطفل بتقليد ومحاكاة ما شاهده في هذه الألعاب على أرض الواقع، سواء في الأسرة أو مع الأصدقاء.

نظرية الغرس الثقافي (Cultivation Theory) :

ترجع أصول النظرية إلى العالم الأمريكي" جورج جرنبر" حيث بحث تأثير وسائل الاتصال الجماهيرية على البيئة الثقافية في إطار مشروعه الخاص بالمؤشرات الثقافية. يرى جرنبر أن وسائل الإعلام تنقل للجمهور وسائل عديدة تؤثر في رؤيتهم وفهمهم للأحداث والقضايا والأشخاص في العالم روزه بوطبل(2021).

تُعتبر نظرية الغرس الثقافي من الأطر النظرية الأكثر ملاءمة لهذه الدراسة نظرًا لارتباطها الوثيق بالموضوع محل البحث وتحقيق أهدافه. تتناول هذه النظرية دور وسائل الاتصال وتأثيراتها المختلفة على الأفراد، خاصة أن وسائل الاتصال تقوم على التفاعل بين الفرد وهذه الوسائل، سواء كانت تعليمية أو تثقيفية.

وكذلك تأثيرها على الواقع الفعلي للأفراد في المجتمع (Wimmer, D. Roger et al., 2003). تتناول تفاعل الفرد مع هذه الوسائل، حيث تتركز نظرية الغرس الثقافي في أن لوسائل الإعلام تأثيرًا مباشرًا على سلوك المتلقين؛ لقدرتها على تكوين الأنماط الثقافية. وتنفرد هذه النظرية بتقديم تصور لطبيعة الدور الذي تنهض به وسائل الإعلام في تقديم الواقع الرمزي والصورة الذهنية للواقع الحقيقي، لا سيما التلفزيون روزه بوطبل(2021).

تؤكد نظرية الغرس الثقافي أن وسائل الإعلام تتمتع بقدرة كبيرة على التأثير في معارف الأفراد، فضلاً عن تأثيرها على إدراكهم للواقع المحيط بهم، خاصةً بالنسبة لأولئك الذين يتعرضون لمثل هذه الوسائل بشكل مكثف Stanley J. Baran et al,(2009).

تؤكد نظرية الغرس الثقافي على أن الثقافة هي: العملية الرمزية التي يتم من خلالها غرس المفاهيم والأنماط السلوكية الضرورية في عملية التنشئة الاجتماعية للإنسان. ويرمز الغرس الثقافي إلى تكوين المعتقدات والمفاهيم الخاصة بالأفراد عن العالم الخارجي كنتيجة للتعرض لوسائل الإعلام. كما تُعنى هذه النظرية بالتأثيرات المتعاقبة والمتراكمة على المدى الطويل لوسائل الإعلام ثامر عزيز(2022).

ترتكز نظرية الغرس الثقافي على افتراض رئيسي هو أن التعرض المكثف لنماذج وصور ثقافية ثابتة ومتكررة يشكّل تدريجيًا إدراك الفرد للواقع الاجتماعي المحيط به، وذلك نتيجة التعرض التراكمي لوسائل الإعلام محمد أحمد هاشم(2022).

إن وسائل الإعلام تقدّم عالمًا متماثلاً من الرسائل المرسلة والصور الرمزية عن المجتمع بشكل موحد ومتشابه مع الواقع الحقيقي صفا نصيف غالي(2014).

الفرضية الرئيسية لنظرية الغرس الثقافي:

تتضمن فرضية نظرية الغرس الثقافي فرضًا أساسيًا مفاده أن التعرض المنتظم لوسائل الإعلام، مثل التلفزيون، يؤدي تدريجيًا إلى تبني صورة ذهنية وأفكار ومعتقدات ووجهات نظر حول الواقع الاجتماعي تتناسب مع الواقع الذي يتعرض له المشاهد من خلال الوسيلة الإعلامية.

فقد أكد "جرنبر" أنه كلما زاد الوقت الذي يقضيه الفرد في مشاهدة التلفاز، أدرك الواقع الاجتماعي بصورة أقرب إلى الصورة الذهنية والأفكار التي يقدمها التلفزيون عن الواقع الاجتماعي. كما أن كلما زاد التعرض لوسائل الإعلام، زاد الاعتقاد بأن العالم الحقيقي يعكس مضمون وسائل الإعلام عبد الرازق الدليمي(2016).

إذ يرى "جرنبر" أن وسائل الإعلام تنقل إلى الجمهور وسائل عديدة تؤثر في رؤيتهم وفهمهم للأحداث والقضايا والأشخاص في العالم من حولهم. وبالنظر إلى تطبيق نظرية الغرس الثقافي على وسائل الإعلام الجديدة، وبخاصة مواقع التواصل الاجتماعي، نجد أنها أيضًا تعمل على إعادة صياغة الواقع نتيجة لقضاء المستخدمين

وقتًا أطول في تصفح هذه المواقع، مما يجعلها تسهم بشكل فعال في تشكيل إدراكهم للواقع المجتمعي من حولهم، من خلال ما ينشرونه أو يشاركونه أو يتابعونه أو حتى ما يبدون الإعجاب به من مواضيع متنوعة. وبذلك يزداد هذا التأثير على كثيفي الاستخدام، كما يؤثر مدى انغماس الأفراد في هذا المحتوى الافتراضي على إدراكهم للقضايا المختلفة ونظرتهم للعالم من حولهم. وفي هذه الحالة، تصبح مواقع التواصل الاجتماعي بديلاً معبرًا عن الواقع الاجتماعي نسمة عبد الله(2022).

وطبقًا لهذه النظرية، يمكن القول إن تعرّض المراهقين للألعاب الإلكترونية بشكل مكثف، خصوصًا الألعاب العنيفة، وتكرار مشاهدتها قد يؤثر عليهم بما تقدمه هذه الألعاب من مشاهد. إذ إن الاستمرار في التعرض لهذه الألعاب يمكن أن يولّد لدى المراهق اعتقادًا بأن ما تعرضه هذه الألعاب قابل للتمثيل والتطبيق في الواقع.

الإجراءات المنهجية:

منهج الدراسة:

اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي التحليلي، وهو أحد صور مناهج البحث العلمي التي تقوم على التحليل والتفسير العلمي المنظم لوصف ظاهرة أو مشكلة بشكل كمي. يتم ذلك من خلال جمع البيانات المتعلقة بتلك الظاهرة وتصنيفها وتحليلها واستخراج النتائج منها. وتعتبر هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التي تعتمد على منهج المسح الاجتماعي.

مجتمع وعينة الدراسة:

يشتمل مجتمع الدراسة على عينة من أولياء الأمور، تشمل الآباء والأمهات، وقد بلغ عددهم (200) فرد تم اختيارهم بطريقة عمدية. ويجب أن تتوفر فيهم شروط العينة، وهي أن يكون لديهم أبناء يمارسون الألعاب الإلكترونية.

حدود الدراسة:

تتحدد حدود الدراسة الموضوعية في التعرف على دوافع ممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية الإشباعات المتحققة منها، فضلاً عن التعرف على أهم الإيجابيات والسلبيات لهذه الألعاب من وجهة نظر أولياء الأمور.

الحدود المكانية: تم تحديد مدينة سوهاج.

الحدود البشرية: شُكّلت عينة الدراسة من أولياء الأمور الذين لديهم أبناء يمارسون الألعاب الإلكترونية.

أداة الدراسة:

أعدت الباحثة استمارة استبيان مستنبطة من مؤشرات الإطار النظري، تحتوي على عدد من الأسئلة ذات الإجابات المغلقة.

صدق أداة الدراسة:

تم عرض استمارة الاستبيان على مجموعة من الأساتذة المتخصصين في مجالي علم الاجتماع والإعلام، وذلك للتأكد من دقتها وقدرتها على تحقيق أهداف الدراسة.

الأساليب الإحصائية:

اعتمدت هذه الدراسة على التحليل الكمي وفقًا لنوعية البيانات التي جمعتها الباحثة من المبحوثين. وقد تم تحديد الأساليب الإحصائية بناءً على مشكلة الدراسة وأهدافها، وذلك للإجابة على تساؤلات البحث. وتمثلت تلك الأساليب في التكرارات والنسب المئوية، والتي استخدمت لتحديد استجابات عينة الدراسة تجاه عبارات الاستبيان، وكذلك لوصف عينة الدراسة.

مناقشة نتائج الدراسة وتحليلها

أولاً: خصائص عينة الدراسة

جدول رقم (1) يوضح أهم خصائص عينة الدراسة

البيانات	الفئة	العدد	النسبة
النوع	أب	71	32.5
	أم	126	64.5
	المجموع	200	%100
السن	40-35	59	29.5
	45-40	96	48
	من 50 فأكثر	45	22.5
	المجموع	200	%100
المستوى التعليمي	مؤهل متوسط	57	28.5
	مؤهل فوق المتوسط	15	7.5
	مؤهل جامعي	119	59.5
	مؤهل فوق الجامعي	9	4.5
	المجموع	200	%100
المستوى الاقتصادي	منخفض	4	2
	متوسط	183	91.5
	مرتفع	13	9.5
	المجموع	200	%100

توضح بيانات الجدول السابق ان من اهم خصائص العينة علي النحو التالي :

توزيع عينة الدراسة حسب النوع، حيث جاءت نسبة (64.5%) من إجمالي العينة من الإناث، وعليه فإن أغلب أفراد عينة الدراسة من المستجيبين كانوا أمهات، تليها نسبة (35.5%) من الذكور الذين كانوا من الآباء. وتوزعت عينة الدراسة على ثلاث فئات عمرية، حيث جاءت نسبة (48%) من العينة ضمن الفئة العمرية (40-45) تليها نسبة (29.5%) من العينة ضمن الفئة العمرية (35-40)، وفي المرتبة الثالثة جاءت نسبة (22.5%) ضمن الفئة العمرية (50 فأكثر). يتضح من ذلك أن الفئة العمرية من (40-45) كانت الأعلى في العينة.

ويتضح من الجدول السابق أن نسبة (59.5%) من أفراد العينة كانوا من الجامعيين، وتتناسب هذه النتيجة مع دراسة" **رضوة بنت عدنان" (2020)** التي أكدت في دراستها أن نسبة (57.6%) من غالبية المستخدمين من

أولياء الأمور كانوا جامعيين. كما كانت نسبة (28.5%) من أفراد العينة مؤهلاتهم متوسطة، تليها نسبة (7.5%) من أصحاب المؤهلات فوق المتوسطة، وجاء المؤهل فوق الجامعي في المرتبة الأخيرة بنسبة (4.5%).

يتضح من الجدول أن نسبة (91.5%) من أفراد العينة تنتمي إلى مستوى اقتصادي متوسط، بينما جاءت في المرتبة الثانية الفئة ذات المستوى الاقتصادي المرتفع بنسبة (6.5%)، وفي المرتبة الأخيرة المستوى الاقتصادي المنخفض بنسبة (2%). كما يتضح من المستوى التعليمي أن فئة المستوى الجامعي أو الحاصلين على مؤهل جامعي احتلت المرتبة الأولى.

وتتناسب هذه النتيجة مع دراسة **"خديجة قطش" (2023)** التي أكدت فيها أنه يمكن الربط بين المؤهل الجامعي وعمل كلا من الأب والأم وانشغالهما طيلة اليوم عن أطفالهم، وبين تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية وزيادة ساعات التعرض لها.

جدول رقم (2) الخصائص العامة لأفراد العينة مدى استخدامهم للألعاب الإلكترونية

البيانات	الفئة	العدد	النسبة
أماكن ممارسة الألعاب الإلكترونية	المنزل	158	79
	عند أصحابي	9	4.5
	البلايستيشن	33	16.5
	المجموع	200	%100
الأوقات المفضلة	يوميًا	188	94
	أسبوعيًا	7	3.5
	في الإجازات	5	2.5
	المجموع	200	%100
عدد الساعات التي يقضيها الأبناء	من 2-4 ساعات	41	20.5
	من 4-6 ساعات	103	105
	من 6 ساعات فأكثر	56	28
	المجموع	200	%100
طبيعة الأجهزة المستخدمة	الهاتف المحمول	128	64
	اللوحة الإلكترونية	63	31.5
	الحاسوب	9	4.5
	المجموع	200	%100
طبيعة الألعاب التي يفضلها الأبناء	الألعاب القتالية	103	51.5
	الألعاب الرياضية	42	21
	ألعاب المغامرة	55	27.5
	المجموع	200	%100

يتضح من الجدول أن نسبة (79%) من أفراد العينة يفضلون أن يمارس أبناؤهم الألعاب الإلكترونية في المنزل، ويرجع ذلك إلى توفر خدمة Wi-Fi المنزلية المرتبطة بالباقة المنزلية للإنترنت. وجاءت في المرتبة الثانية منصة البلاي ستيشن كأحد الأماكن التي يمارس فيها الأبناء الألعاب الإلكترونية، وذلك بنسبة (16.5%). أما المرتبة الأخيرة فكانت للأصحاب أو الأصدقاء لممارسة الألعاب المفضلة لديهم، وذلك بنسبة (4.5%) وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **"رانيا عبد الوهاب وانجي محمد" (2022)**، حيث توصلت الدراسة إلى أن نسبة (81.7%) من أفراد عينة الدراسة يمارسون الألعاب الإلكترونية التفاعلية في المنزل، تليها ممارسة الألعاب في المقاهي ثم مع الأصدقاء.

تتفق هذه النتيجة أيضًا مع دراسة" **أماني خميس" (2018)**، التي أكدت أن أفراد العينة يميلون أكثر لممارسة الألعاب الإلكترونية في المنزل؛ إرضاءً لأنفسهم وإرضاءً لأوليائهم. فاللعب في المنزل يوفر راحة أكبر لأفراد العينة من حيث مدة وطريقة ومكان الممارسة مقارنة بالأماكن الأخرى، حيث يمارسون في المنزل في الوقت الذي يريدون وبالمدة التي يختارونها.

وجاءت نسبة (94%) من أفراد العينة الذين يمارس أبناؤهم الألعاب الإلكترونية بشكل يومي، بينما جاءت في المرتبة الثانية نسبة (3.5%) ممن يفضل أبناؤهم ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيًا. أما في المرتبة الأخيرة، فكانت نسبة (2.5%) ممن يفضل أبناؤهم ممارسة هذه الألعاب في الإجازات.

ويتضح من الجدول أيضًا توزيع أفراد العينة حسب عدد الساعات التي يقضيها الأبناء في ممارسة هذه الألعاب. فقد أظهرت النتائج أن (51.5%) من أفراد العينة يرون أن أبناءهم يقضون ما يقرب من (4 إلى 6 ساعات يوميًا) في ممارسة هذه الألعاب، بينما جاءت نسبة (28%) من أفراد العينة تشير إلى أن أبنائهم يقضون (6 ساعات فأكثر) في ممارسة هذه الألعاب. أما في المرتبة الأخيرة، فقد كانت نسبة الذين يقضي أبناؤهم مدة تتراوح بين (2 إلى 4 ساعات يوميًا) في ممارسة الألعاب الإلكترونية، تتفق هذه النتيجة مع دراسة **"مروة بن مبارك "(2022)** التي تشير إلى أن معظم أولياء الأمور يصرحون بأن أبناءهم يستغرقون وقتًا طويلًا في اللعب الإلكتروني، مما يجعلهم يقضون وقتًا كبيرًا مع العالم الافتراضي ويبتعدون عن واقعهم؛ مما يتسبب في مواجهتهم صعوبات في حياتهم اليومية مع أوليائهم. وبسبب قضائهم وقتًا طويلاً مع الألعاب الإلكترونية، يدل ذلك على أن أفراد العينة يدمنون هذه الألعاب، ويُعزى ذلك أيضًا إلى نقص وعي أولياء الأمور بمخاطر هذه الألعاب على أبنائهم.

وعن أهم الأجهزة المستخدمة التي يفضل الأبناء ممارسة الألعاب الإلكترونية من خلالها، جاءت استجابات أولياء الأمور كالتالي: تصدّر الهاتف المحمول المرتبة الأولى بنسبة (64%)، حيث يُعتبر من أفضل الأجهزة التي يستخدمها الأبناء للدخول إلى الألعاب. وجاءت اللوحة الإلكترونية في المرتبة الثانية بنسبة (31.5%)، بينما جاء الحاسوب في المرتبة الأخيرة بنسبة (4.5%) وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة **"مبارك محمد علي" (2022)**، حيث أكد أن الهاتف النقال يأتي في مقدمة الوسائل الإلكترونية التي يفضلها أفراد العينة، ويرجع ذلك إلى أنه وسيلة متطورة وذكية وسهلة الاستخدام وصغيرة الحجم في الوقت نفسه.

وعن أهم الألعاب التي يفضلها الأبناء من وجهة نظر أولياء الأمور، جاءت كالتالي: احتلت الألعاب القتالية المرتبة الأولى بنسبة (51.5%)، تلتها ألعاب المغامرة في المرتبة الثانية بنسبة (27%). وبحسب وجهة نظر أولياء الأمور، يُعزى ذلك إلى حبهم للفوز والمنافسة والتحدي. وجاءت في المرتبة الأخيرة نسبة (21%) من أفراد العينة الذين يفضل أبناؤهم ممارسة الألعاب الرياضية، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **"مبارك محمد علي "(2022)** التي أكدت أن الألعاب الإلكترونية تُعتبر وسيلة لاستخراج طاقات الطفل وتطوير قدراته البدنية مثل القوة والسرعة، حيث يتقمص الطفل دور البطل لمواجهة المخاطر.

كما تتفق هذه النتيجة أيضًا مع دراسة" **خديجة قطش "(2023)** التي أكدت أن ألعاب القتال والحروب وألعاب المغامرات تحتوي كلها على مشاهد عنف بشكل أو بآخر، مما يؤكد وبنسبة كبيرة تعرض الأطفال والمراهقين لكميات كبيرة من رسائل العنف بطريقة يومية وتراكمية.

جدول رقم (3) يوضح مدى مشاركة أولياء الأمور لأبنائهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية

مدى مشاركة الأبناء	العدد	النسبة
نعم	67	33.5
لا	133	66.5
المجموع	200	%100

يتضح من الجدول أن نسبة (66.5%) من أفراد العينة لا يشاركون أبنائهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويرجع ذلك إلى انشغالهم المستمر في تدبير أمور الحياة اليومية وفي ظل الظروف الاقتصادية الصعبة التي تعاني منها الأسر، فضلاً عن عدم قدرة الآباء على مجاراة الأبناء أثناء ممارسة الألعاب. في المقابل، جاءت نسبة (33.5%) من العينة يشاركون أبنائهم في ممارسة هذه الألعاب.

جدول رقم (4) يوضح من هم أهم الأشخاص الذين يساعدون الأبناء في تحميل الألعاب الإلكترونية

من الذي يساعد في تحميل الألعاب	العدد	النسبة
الابن بمفرده	106	53
الأب أو الأم	11	5.5
الأصدقاء	57	28.5
الأخوة	26	13
المجموع	200	%100

يتضح من الجدول أن نسبة(53%)من أفراد العينة يقوم الأبناء بمفردهم بتحميل الألعاب، تليها نسبة (28.5%) من العينة التي يساعدهم فيها الأصدقاء في تحميل الألعاب المفضلة لديهم، وجاءت نسبة (13%) من العينة التي يقوم فيها الأخوة بالمساعدة في تحميل الألعاب لهم. وجاء الأب أو الأم في المرتبة الأخيرة بنسبة (5.5%) من أفراد العينة، تتفق هذه النتيجة مع دراسة **"أنفال يحبوس"، "أميرة مولف "(2022)**، التي أكدت أن معظم الأطفال هم الذين يقومون بتحميل الألعاب الإلكترونية بأنفسهم؛ لأن الحاجة إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية غالبًا ما تسبق الدافع، حيث تنبع من شعور النقص والحرمان الذي يشعر به الأطفال نتيجة قلة المرافق الترفيهية. فالطفل يكون مدفوعًا للبحث عن واختيار الألعاب الإلكترونية التي تتناسب مع ميوله وتحدد رغباته، ويمتلك الطفل القدرة الكاملة على انتقاء الألعاب الإلكترونية التي تتوافق مع اهتماماته وتلبي احتياجاته.

جدول رقم (5) ما هي أهم الألعاب التي يفضلها الأبناء من وجهة نظر أولياء الأمور *

أهم الألعاب	العدد	النسبة
ببجي	80	14.46
فورتنايت Fortenite team fortress	130	23.50
كسارة الجمجمة	40	7.23
ليج أوف ليندز league of legends	62	11.21
كينج دم kingdom	51	9.22
دراجون بول dragonball	56	10.12
جاتا Gata	42	7.59
الألعاب الرياضية	22	3.9
جملة من سؤلوا	200	%100

- أعطى للمبحوث حرية اختيار أكثر من متغير.

يتضح من الجدول السابق أن الألعاب الإلكترونية العنيفة احتلت المراكز الأولى من وجهة نظر أولياء الأمور، حيث أكدت استجاباتهم أن أبناءهم يمارسون هذه الألعاب بكثرة. وجاءت الألعاب على النحو التالي: احتلت لعبة فورتنايت المركز الأول، تلتها لعبة ببجي في المرتبة الثانية، ثم لعبة Team Fortress في المرتبة الثالثة، ثم جاءت لعبة League of Legends في المرتبة الرابعة، وأخيراً جاءت لعبة دراجون بول في المرتبة الخامسة، ويلاحظ أن هذه الألعاب الخمس تحتوي على مستوى كبير من العنف، وتنتشر فيها مناظر الدماء والقتل. وتتناقض هذه النتيجة مع دراسة أميرة محمود حسن، التي أكدت أن ممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية العنيفة لها تأثير سلبي عليهم. فقد جاءت لعبة ببجي في المرتبة الأولى، تليها لعبة فورتنايت. وأكدت دراسة **Milanietal "(2015)** أن الألعاب الفيديو العنيفة تُعتبر عامل خطر لمشاكل السلوك العدواني لدى الأطفال والمراهقين.

جدول رقم (6) يوضح لماذا يفضل الأبناء ممارسة الألعاب الإلكترونية*

العبارات	العدد	النسبة
قضاء وقت الفراغ	93	19
تنمية التفكير والإبداع	66	13.46
التسلية والإثارة والمتعة	102	20.81
تساعده في التعبير عن حاجاته وميوله	53	10.81
تساعده في الحصول على مهارات ومعارف جديدة	63	12.85
السعي لتحقيق الفوز في الألعاب وهزيمة الآخرين	113	23.06
جملة من سؤلوا	200	%100

- أُعطيَ للمبحوث حرية اختيار أكثر من متغير.

يتضح من الجدول السابق أن هناك عدة عوامل تدفع الأبناء في الدراسة لممارسة الألعاب الإلكترونية، ومن أهم هذه العوامل، جاء في المركز الأول السعي لتحقيق الفوز في الألعاب وهزيمة الآخرين بنسبة (23.06%)، وجاءت في المركز الثاني الرغبة في التسلية والإثارة والمتعة بنسبة (20.81%)، ثم جاءت في المركز الثالث الرغبة في قضاء وقت الفراغ بنسبة (13.46%)، يليها الرغبة في الحصول على المهارات والمعارف الجديدة بنسبة (12.85%) وجاء في المركز السادس أنها تساعد الأبناء في التعبير عن

حاجاتهم وميولهم بنسبة (10.81%). وتتفق هذه الدراسة مع دراسة " **أماني عثمان" (2018)** التي توصلت إلى أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية، منها السعي لتحقيق الفوز والمنافسة.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة " **أمل مبروك "(2019)**، التي توصلت إلى أن الألعاب الإلكترونية تحقق درجة عالية من التفاعل لدى الطلاب، مما يزيد من دافعيتهم ورغبتهم في الحصول على المعلومات وتنمية المهارات وتنشيط تفكيرهم.

تتفق هذه النتيجة مع دراسة" **بسنت خيرة حمزة، إنجي خيرة حمزة "(2023)** حيث توصلت إلى أن أغلب أفراد العينة يرون أن الدوافع التي تؤدي إلى إقبال الأطفال على استخدام الألعاب الإلكترونية ترجع إلى رغبتهم في شغل أوقات الفراغ والتسلية والهروب من الدراسة.

كما تتفق هذه النتيجة أيضًا مع دراسة **Tamaraoanovayuri" (2015)** " التي توصلت إلى أن التطور الهائل في تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات أسهم في تنمية التفكير والإبداع والهوية.

رابعاً: التعرف على أشكال العنف المكتسبة التي يلاحظها أولياء الأمور في تصرفات أبنائهم نتيجة لممارسة الألعاب الالكترونية.

جدول رقم (7) يوضح أهم التغيرات التي لاحظها أولياء الأمور على تصرفات أبنائهم*

العبارات	العدد	النسبة
يوزن ابني نفسه عندما نرفض طلباته	60	11.85
يغضب ابني بسرعة بعد مشاهدته لبعض مظاهر العنف في اللعبة	56	11.06
يتلفظ ابني بألفاظ غير مناسبة	107	21.14
يكسر ابني الأشياء من حوله في المنزل	52	10.27
يقوم ابني بتخريب الممتلكات العامة	39	7.71
يتشاجر ابني لفظيًا وجسدياً مع الآخرين	88	17.39
يضرب ابني أخوته وأبناء الجيران	104	20.55
جملة من سؤلوا	200	%100

*أعطِ المبحوث حرية اختيار أكثر من متغير

يتضح من الجدول السابق أن هناك عدة تغييرات لاحظها أولياء الأمور على الأبناء، وجاءت على النحو التالي: جاء في المركز الأول أن الأبناء يتلفظون بألفاظ غير مناسبة، وذلك بنسبة (21.14%)، وجاء في المركز الثاني أن الابن يضرب إخوته وأبناء الجيران بنسبة (20.55%)، وفي المركز الثالث جاء أنه يتشاجر لفظيًا وجسديًا مع الآخرين، وذلك بنسبة (17.39%)، وجاءت باقي التغيرات على النحو التالي: أنه يوزن نفسه عندما نرفض طلبًا له، وأنه يغضب بسرعة بعد مشاهدته لبعض مظاهر العنف في الألعاب الإلكترونية، ثم جاءت بعض التغيرات التي يلاحظها أولياء الأمور، حيث لاحظوا أن الابن يكسر الأشياء من حوله في المنزل، كما أنه يقوم بتخريب الممتلكات العامة. تتفق هذه النتيجة مع دراسة "بسنت خيرت وانجي خيرت "(2023) التي توصلت إلى أن غالبية أفراد العينة يؤكدون وجود آثار سلبية على الجوانب السلوكية في حياة الطفل بسبب استخدامهم للعوالم الافتراضية. لا شك أن النسبة الأكبر من الأبناء يستخدمون الألعاب الإلكترونية.

بعيدًا عن أغراض التعلم وتنمية القدرات والمهارات الذهنية، يساعد العالم الافتراضي الطفل على تنمية الإبداع من خلال توسيع خياله. ومن هنا يظهر مدى تعلق الطفل بالعوالم الافتراضية، إذ يصبح عصبيًا عند تركه لهذه الألعاب، كما يظهر تأثره بالمحتوى الذي يشاهده، وذلك عند محاولته تقليده.

وهذا ما أكده نتائج دراسة **"Raziye nevzat" (2018)** أنه في ضوء نظرية الغرس الثقافي، وبالتطبيق على مواقع التواصل الاجتماعي، نظرًا لاستخدام الأفراد لها لساعات طويلة قد تصل إلى حد أنها تخلق لهم عالماً موازياً للعالم الحقيقي الذي يعيشونه، فيصبح عالماً افتراضياً بديلاً للعالم الحقيقي. ويظهر ذلك في ممارسة الأبناء لهذه الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة وتقمصهم أدوار الأبطال.

تتفق هذه النتيجة مع دراسة **"سيمن سليم وآخرون "(2018)**، حيث توصلت إلى أن الأطفال الذين لعبوا ألعابًا ذات محتوى أكثر عنفًا يتشاجرون ويتجادلون بشكل أكبر. وبالتالي، تم تسجيل ارتباط بين ألعاب الفيديو والعدوانية، وأن أكثر اللاعبين تأثرًا هم فئة القاصرين ذوي العقول غير الناضجة، والذين يجدون صعوبة في التمييز بين الحياة الواقعية وعالم الألعاب.

كما تتفق هذه النتيجة أيضًا مع دراسة**" خديجة قطش" (2023)**، حيث توصلت إلى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تأتي كمحاولة لاستخراج الطاقة السلبية التي تشكلت لدى الطفل نتيجة المشاهد العنيفة التي تعرض لها من خلال الصراع وتخريب الأشياء المحيطة به، بالإضافة إلى تعامله مع أقرانه والمحيطين به عن طريق الضرب، متصورًا أن هذا هو السلوك الصحيح في التعامل وفرض رأيه واحترامه لديهم.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة" **هند الرميان"(2007)** حيث توصلت إلى أن هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني بأنواعه، سواء على الذات أو الآخرين أو الممتلكات العامة.

جدول (8) يوضح أكثر أنواع العنف التي يمارسها الابناء من وجهة نظر اولياء الامور*.

العبارات	العدد	النسبة
لفظي	37	18.5
جسدي	42	21
لفظي و جسدي	121	60.5
المجموع	200	%100

يتضح من الجدول السابق أن الغالبية العظمي من أفراد العينه الممثلة في أولياء الامور تري ان أن أكثر أنواع العنف الذي يمارسه الابناء كان العنف الذي يجمع بين اللفظي و الجسدي، و ذلك بنسبة (60.5%)، يليها العنف الجسدي بنسبة(21%)، و جاء في الترتيب الاخير العنف اللفظي بنسبة(18.5%).

و تتفق هذه النتيجه مع دراسة **فاطمة همال(2012)** ، حيث توصلت إلي أن اكثر أنواع الالعاب تفضيلا كانت العاب القتال و الحروب و المغامرات ، و لا شك أن لهذه الالعاب تأثير علي التكوين العقلي و النفسي و الجسدي للطفل ، بحيث تؤثر في اخلاقة و ثقافته من خلال مضامين العنف و القتال.

خامساً: التعرف على أهم التأثيرات الإيجابية والسلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر أولياء الأمور.

جدول (9) يوضح أهم التأثيرات السلبية التي لاحظها أولياء الأمور على أبنائهم*.

العبارات	العدد	النسبة
الإحساس بالعزلة الاجتماعية والبعد عن الأصدقاء	70	8.66
تحتوي على العديد من الأفكار والقيم الهدامة	61	7.54
تعمل على إضاعة الوقت	103	12.74
ضعف البصر والظهر وفقدان الشهية	120	14.85
تقوية دوافع العنف والعدوانية	107	14.24
تعليم سلوكيات النصب والاحتيال	77	9.62
السب والشتائم والتصادم مع الآخرين	83	10.27
تعلم فنون القتال وزيادة المعرفة بأنواع الأسلحة	87	10.76
ضعف التحصيل الدراسي	100	12.37
جملة من سؤلوا	200	%100

- أعطي للمبحوث حرية اختيار أكثر من متغير.

يتضح من الجدول السابق أن هناك العديد من التأثيرات السلبية التي لاحظها أولياء الأمور على أبنائهم، وجاءت كالتالي: احتل ضعف البصر والظهر وفقدان الشهية المرتبة الأولى بنسبة (14.85%)، تليها في المرتبة الثانية زيادة دوافع العنف والعدوانية بنسبة (13.24%)، وجاءت في المرتبة الثالثة والرابعة على التوالي ممارسة أبنائهم لهذه الألعاب والتي تؤدي إلى إضاعة الوقت بنسبة (12.74%) بجانب أنها تؤدي إلى إهمالهم للواجبات المدرسية، مما يترتب عليه ضعف تحصيلهم الدراسي وتدني درجاتهم في الامتحانات بنسبة (12.37%). فضلاً عن أنهم يتعلمون فنون القتال ويتعرفون على الكثير من أنواع الأسلحة من خلال ممارستهم لهذه الألعاب، وذلك بنسبة (10.76%). كما أنهم يتعلمون السباب والشتائم والتصادم مع الآخرين بنسبة (10.27%)، بالإضافة إلى تعلمهم سلوكيات النصب والاحتيال بنسبة (9.52%). ويرى أولياء الأمور أن ممارسة أبنائهم لهذه الألعاب جعلتهم يعيشون في عزلة اجتماعية، حيث لا ينخرطون في علاقات اجتماعية كثيرة وذلك لانشغالهم بهذه

الألعاب بنسبة (8.66%)، وأخيرًا جاءت في الترتيب الأخير ممارسة الأبناء لهذه الألعاب التي تبث لهم قيمًا وأفكارًا هدامة لا تتناسب مع عاداتنا وتقاليدنا وثقافة مجتمعاتنا الشرقية العربية.

وتتفق هذه النتائج مع دراسة كل من **"محمود الحج قاسم"(2014)**، حيث توصلت الدراسة إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تعد من الأسباب الأساسية التي تجعل الطفل يسهر لفترات متأخرة، خصوصًا عند غياب رقابة الوالدين، وهذا يجعلهم يذهبون إلى المدرسة متعبين وكسالى، يكادون ينامون في صفوفهم الدراسية.

كما يصابون بأمراض السرحان وشرود الذهن وعدم التركيز، وهو ما يتفق أيضًا مع دراسة **"سارة محمود" (2016)** التي توصلت إلى أن الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية يساهم في تقليل التحصيل الدراسي للأطفال، وأنها تقود إلى الإدمان على ممارستها، فضلاً عن أنها تسبب للأطفال العزلة والانطواء.

تتفق أيضًا مع **دراسة "محمد السيد محمد"(2021)** التي توصلت إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لها تأثير كبير على الطفل الذي يجلس كثيرًا لمشاهدة الرسوم المتحركة، مما يؤثر على بصره وقد يؤدي أيضًا إلى تأخره في الكلام. فالطفل الذي يسهر لساعات طويلة للعب هذه الألعاب يتأثر جسميًا بشكل ملحوظ.

تتوافق هذه النتائج مع دراسة **Pizy b.Y. iski et al", (2014** "التي توصلت إلى أن الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة يرتبط بمستويات أعلى من مشاعر العدوان، وبأفكار عدوانية أكثر، وباحتمالية أكبر لظهور سلوك عدواني.

تتفق هذه النتائج أيضًا مع دراسة **"عبد الرحمن سالم"(2011)** التي توصلت إلى ظهور رموز القتال وممارسة العنف في الألعاب الإلكترونية، والتي قد لا تتناسب مع قدرات الأطفال وأعمارهم.

وتتناسب هذه النتائج أيضًا مع دراسة **Marion Terry," (2014)** "التي توصلت إلى أن الطلاب الذين يمارسون ألعاب الفيديو حصلوا على درجات سلبية في موادهم الدراسية. وبناءً عليه، أوصت الدراسة بضرورة قيام المتخصصين في المدرسة بتوعية أولياء الأمور بأضرار ألعاب الفيديو على مستوى أبنائهم.

تتفق هذه النتائج مع دراسة **Alexandra Torres," (2018)** "التي توصلت إلى أن الأفراد الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يعانون من درجات عالية من الإجهاد والاكتئاب والقلق والاضطرابات الجسدية. كما يعانون من الانطواء والخضوع وانخفاض تقدير الذات، بالإضافة إلى ميلهم إلى الوساوس القهرية والعداء وسمات جنون العظمة، فضلاً عن انخفاض الذكاء العاطفي وارتفاع مستوى المشكلات الاجتماعية.

تتفق هذه النتائج أيضًا مع دراسة **"عبد الكريم عطا"(2016)**، حيث توصلت الدراسة إلى أن ممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية تؤدي إلى تدني التفاعل الاجتماعي مع أفراد الأسرة والأصدقاء، وانحدار المشاركة في الحياة الاجتماعية.

كما تتوافق نتائج هذه الدراسة مع دراسة **"حمدي نزيه"(2010)**، التي توصلت إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تسببت في حدوث مشكلات في السلوك الاجتماعي العنيف المضاد للمجتمع، وتتضمن هذه السلوكيات ما يلي: العصيان وعدم الطاعة، والتمرد، والتخريب، وعدم الأمانة، والكذب، والسرقة، والغش، واستخدام اللغة البذيئة.

تتفق نتائج هذه الدراسة مع دراسة " **نهاد فتحي حجازي" (2010)**، حيث توصلت الدراسة إلى عدة نتائج، منها انخفاض القيم الإيجابية المقدمة في الألعاب الإلكترونية، وغلبت السمات السلبية على الصورة التي تظهر بها الشخصيات في هذه الألعاب.

كما تتفق نتائج هذه الدراسة أيضًا مع دراسة **" شيماء جلال وجوانة عبد اللاه" (2020)**، التي توصلت إلى أن التكنولوجيا سلاح ذو حدين على الرغم من مزاياها وفوائدها في مختلف المجالات، التي جعلت العالم أشبه بالقرية الصغيرة وقصَّرت المسافات والزمن وقربت البعيد إلا أنها تحمل بين طياتها مساوئ وأخطارًا كبيرة على حياة الأفراد والأطفال. فإدمان الأطفال على الأجهزة الإلكترونية والألعاب، في ظل غياب الرقابة الوالدية والقانونية على تلك الوسائل، يؤدي إلى وجود عجز ونقص في التشريعات والقوانين التي تتولى حماية الأطفال، وذلك بسبب التطور المتسارع لتلك الوسائل، الذي تجاوز توقعات مخترعها.

جدول (10) يوضح أهم التأثيرات الإيجابية لممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور*

العبارات	العدد	النسبة
يعتبر اللعب وسيلة تسمح لابني بالتقليل من الشجار	86	23.05
الحماسة والحيوية	103	27.61
القوة والشجاعة	65	17.42
تنمية مهارات التفكير واكتساب لغات أجنبية	73	19.57
تحدث نوع من التقارب مع الآخرين خارج الأسرة	46	12.33
جملة من سؤلوا	200	%100

- أعطي للمبحوث حرية اختيار أكثر من متغير.

يتضح من الجدول السابق أن هناك العديد من التأثيرات الإيجابية لممارسة هذه الألعاب من وجهة نظر أولياء الأمور، وهي كالتالي:

جاءت في المرتبة الأولى أن ممارسة هذه الألعاب تبث في الأبناء روح الحماس والحيوية وذلك بنسبة (27.7%). وفي المرتبة الثانية، اعتبرت وسيلة للأبناء للتقليل من الشجار سواء مع الأخوة أو الأصدقاء، وذلك بنسبة (23.05%). وجاءت في المرتبة الثالثة بنسبة (19.57%) أن ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية تعمل على تنمية مهارات التفكير واكتساب لغات أجنبية، وجاءت في المرتبة الرابعة إنها تكسب الأبناء القوة والشجاعة بنسبة (17.42%)، وجاءت في المرتبة الأخيرة أنها تحدث نوعًا من التقارب مع الآخرين بنسبة (12.33%). وتتوافق نتائج هذه الدراسة مع دراسة **"Lobel, Adam" (2014)**، حيث توصلت إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لها العديد من الجوانب الإيجابية التي تعود على الممارسين، منها تنمية القدرات العقلية وتطوير المهارات الإبداعية لدى الممارسين. كما أنها تعمل على زيادة الثقة بالنفس والتخلص من التوتر والقلق.

اتفقت نتائج هذه الدراسة أيضًا مع دراسة **"سعاد حامد سعيد"(2020)** حيث توصلت إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية الهادفة يُسهم في تنمية المهارات والتفكير والقدرة على حل المشكلات.

وتتوافق هذه الدراسة مع دراسة **"مروة بن مبارك"(2022)**، حيث توصلت إلى أن استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى ظهور العديد من السلوكيات والتصرفات التي تدل على مدى اتصالهم وتفاعلهم معها، وذلك حسب اللعبة التي يختارونها. ورغم اختلاف هذه السلوكيات والتصرفات، إلا أن الحماس والحيوية هما الأكثر بروزًا عند الأبناء نظرًا لما تنطوي عليه، تعكس هذه الألعاب معاني معينة لدى الأطفال، مما يدل على تكيفهم مع ما يمارسونه من ألعاب، ويساهم ذلك في إعادة تنشئتهم وفق ما تتضمنه تلك الألعاب من دلالات.

وتتوافق نتائج الدراسة مع دراسة **"K. Hanmurzina et al," (2019)**، حيث توصلت إلى أن اللاعبين يكتسبون ميزات متعددة من خلال لعبهم، مثل التعرف على أشخاص جدد، بالإضافة إلى أنها تساعدهم في تعلم اللغة الإنجليزية وتحسين مهارات الاتصال، وكذلك في الحصول على بعض المعلومات حول الشؤون العسكرية، مثل معرفة الأسلحة والمعدات والمعارك العسكرية وأساطير وثقافات العالم المختلفة.

تتفق هذه الدراسة أيضًا مع دراسة **"سارة سعودي الحربي "(2023)**، حيث توصلت الدراسة إلى أن من أهم الآثار الإيجابية لهذه الألعاب أنها تسهم في تنمية قدرات الطفل الذهنية والمعرفية، وذلك لتميزها بالمرونة والتفاعلية وإمكانية استخدامها في أي وقت ومكان.

كما تتفق هذه الدراسة مع دراسة "**رشا حامد عطية" (2022)**، التي توصلت إلى أن بعض الألعاب الحديثة توفر للطفل الفرصة للتعبير عن حاجاته وميوله. ومن خلال هذه الألعاب، تعمل أيضًا على تحسين الحالة المزاجية للطفل وأولها أنها تعمل على تمكين الطفل من إشباع رغباته.

تتفق نتائج هذه الدراسة أيضًا مع دراسة "**ضحى مناحي العتيبي"(2021)** التي توصلت إلى أن تأثير التعامل مع التقنية وتنمية مهارات التفكير لدى الأبناء يحظى بأعلى نسبة ضمن التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية.

كما تتفق هذه الدراسة مع دراسة "**أماني عثمان"(2018)** التي توصلت إلى أن من أهم الجوانب الإيجابية لممارسة هذه الألعاب تتمثل في إسهامها في تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى اللاعبين، مثل مهارة البحث عن المعلومات، ومهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية.

جدول رقم(11) يوضح مدى قدرة الأبناء على الابتعاد عن ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور*

العبارة	العدد	النسبة
نعم	44	22
لا	156	87
الاجمالي	200	%100

يتضح من الجدول السابق أن نسبة 78% من إجمالي العينة يرون أن الأبناء لا يستطيعون الابتعاد عن ممارسة الألعاب الإلكترونية، بينما تشير نسبة 22% من العينة إلى أنه من الممكن الابتعاد عن هذه الألعاب.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة "**هيثم عاطف"(2017)** التي توصلت إلى أن استخدام الأبناء لهذه الألعاب أصبح نشاطًا أساسيًا في حياتهم اليومية، مما يجعل تركها أو استبدالها أمرًا صعبًا للغاية، خاصة أنها تُعتبر بالنسبة لهم مليئة بالمتعة والإثارة.

وهو ما انتهت إليه دراسة **"Eman, Mosharafa" (2015)** التي أكدت على فرضية نظرية الغرس الثقافي في واقع الإعلام الجديد، حيث كلما زاد استخدام الأفراد لهذه المنصات والألعاب، زاد اعتقادهم بأن ما يشاهدونه ويمارسونه من خلال هذه الألعاب هو الواقع. ولا شك أن تكرار التعرض لهذه الألعاب والجلوس عليها لساعات طويلة يشكل إدراكهم ومعتقداتهم عن العالم الحقيقي من حولهم. لذا، فإنهم يجدون صعوبة في الابتعاد عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (12) يوضح أهم الطرق التي يجب أن يستخدمها أولياء الأمور للوقاية من مخاطر الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية عند أبنائهم

العبارات	العدد	النسبة
إدارة حوار مع الأبناء للتوعية بمخاطر هذه الألعاب	106	32.91
تحديد وقت للأبناء لممارسة هذه الألعاب	131	40.68
مشاركة الأبناء أثناء اللعب	85	29.39
جملة من سؤلوا	200	%100

- أعطي للمبحوث حرية اختيار أكثر من متغير.

يتضح من الجدول السابق أن تحديد وقت محدد للأبناء لممارسة الألعاب الإلكترونية جاء في المرتبة الأولى، وهو من الاستراتيجيات المهمة في الرقابة الوالدية، من خلال وضع قواعد لاستخدام هذه الألعاب.

ثم جاءت إدارة حوار مع الأبناء للتوعية بمخاطر هذه الألعاب في المرتبة الثانية. بينما جاءت مشاركة الأبناء أثناء اللعب في المرتبة الأخيرة، ويرجع ذلك إلى انشغال الآباء بأطفالهم بسبب ظروف الحياة والعمل، بالإضافة إلى عدم قدرة أولياء الأمور على مجاراة الأبناء أثناء مشاركتهم في الألعاب.

تتفق هذه النتيجة مع دراسة **"Walaa Elsayed" (2021)**، حيث توصلت إلى أنه ينبغي اتخاذ مجموعة من الإجراءات الجادة، من خلال توعية الوالدين بمراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أبناؤهم، وخاصة الألعاب العنيفة. كما يُستحسن تقليل عدد ساعات اللعب التي يقضيها الأبناء في ممارسة هذه الألعاب، وتشجيع الوالدين على بناء جسر للتواصل والحوار مع أبنائهم. ينبغي أيضاً أن يضع أولياء الأمور ضوابط وقيود على ممارسة أبنائهم لهذه الألعاب، لمواجهة الأنماط السلوكية والنفسية والاجتماعية التي تبثها هذه الألعاب.

تتفق هذه النتيجة مع دراسة **أميرة محمد حسن**(2023)، حيث توصلت إلى ضرورة استخدام الحوار كعنصر مهم، وهو من استراتيجيات الوساطة الوالدية، وهو كفيل بتقديم صورة واضحة وعلمية للطفل مفادها أن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية قد يسبب له ضرراً نفسياً وجسدياً ومعنوياً، وبالتالي يصبح الطفل مدركاً أكثر لأهمية مفهوم المنع ومتقبلاً له حينئذ.

نتائج وتوصيات الدراسة:

لقد توصلت الدراسة إلى عدة نتائج منها:

1. اتضح من خلال الدراسة أن الأبناء يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية في المنزل، ويرجع ذلك إلى وجود Wi-Fi المنزلي. وجاءت بنسبة كبيرة من أفراد العينة تشير إلى أن أبنائهم يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل يومي. فضلًا عن ذلك، أكد أولياء الأمور أن أبنائهم يقضون ما يقرب من 4-6 ساعات يوميًا لممارسة هذه الألعاب.
2. اتضح أيضًا أن أهم الأجهزة التي يفضلها الأبناء لممارسة ألعابهم الإلكترونية هي الهاتف المحمول، ويرجع ذلك من وجهة نظر أولياء الأمور إلى أنها وسيلة متطورة وسهلة الاستخدام وصغيرة الحجم.
3. أكدت الدراسة أن الألعاب القتالية جاءت في المرتبة الأولى، وأنها كانت من أهم الألعاب التي يفضلها الأبناء من وجهة نظر أولياء الأمور، تليها ألعاب المغامرة. ولا شك أن هذه الألعاب مليئة بمشاهد ووسائل العنف.
4. اتضح من الدراسة أن هناك عدة عوامل تدفع الأبناء لممارسة الألعاب الإلكترونية، وكان من أهم هذه العوامل السعي لتحقيق الفوز في اللعبة وهزيمة الآخرين، تليها الرغبة في التسلية والإثارة والمتعة، ثم الرغبة في قضاء وقت الفراغ.
5. وأكدت الدراسة أن أولياء الأمور لاحظوا عدة تغيرات على أبنائهم نتيجة لممارستهم لهذه الألعاب، منها أن الأبناء يتلفظون بألفاظ غير مناسبة، وأن الابن يضرب إخوته وأبناء الجيران، فضلاً عن أنه يتشاجر لفظيًا وجسديًا مع الآخرين.
6. اتضح من الدراسة أن الغالبية العظمى من أفراد العينة ترى أن أكثر أنواع العنف الذي يمارسه الأبناء هو العنف الذي يجمع بين اللفظي والجسدي. ويعود ذلك إلى طبيعة الألعاب التي يمارسونها، والتي تحتوي على مضامين مليئة بالعنف والقتال والحروب والمغامرات، مما يؤثر على أخلاق وثقافة الأبناء.
7. اتضح من الدراسة أن أهم التأثيرات السلبية التي أكد عليها أولياء الأمور كانت ضعف البصر وآلام الظهر وفقدان الشهية، تليها زيادة دوافع العنف والعدوانية، بالإضافة إلى إضاعة الوقت، وتأثيرها على مستوى التحصيل الدراسي لديهم. ومن جهة أخرى، فإن أهم التأثيرات الإيجابية من وجهة نظر أولياء الأمور تتمثل في أن ممارسة هذه الألعاب تبث في الأبناء روح الحماس والحيوية، كما أنها تسهم في تنمية مهارات التفكير واكتساب لغات أجنبية.

توصيات الدراسة:

1. يجب توعية أولياء الأمور والمربين بخطورة الألعاب الإلكترونية، وخاصة الألعاب العنيفة، حيث يقضي الأبناء وقتًا طويلاً في ممارستها، مما يؤثر عليهم جسديًا ونفسيًا.
2. ينبغي القيام بمزيد من الدراسات المتنوعة، سواء في مجال علم الاجتماع أو الإعلام، حول موضوع ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها المختلفة على الأبناء.
3. يجب أن تكون هناك رقابة من الجهات المعنية لمراقبة مثل هذه الألعاب، خاصة وأنها تعكس قيمًا وعادات وتقاليد لا تتناسب مع طبيعة مجتمعنا.
4. تشجيع المبرمجين على تصميم ونشر الألعاب التعليمية والتثقيفية التي تخدم الجوانب التعليمية، بحيث يستطيع الأطفال والشباب الاستفادة منها في مراحلهم الدراسية المختلفة.
5. كما تُعتبر ضرورة مشاركة أولياء الأمور مع أبنائهم في ممارسة هذه الألعاب، وتشجيع الأبناء على الانخراط في الألعاب التي تُنَمّي لديهم التفكير والذكاء.

المراجع:

1. أماني خميس محمد (2018) – أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال في المرحلة الابتدائية العليا – مجلة كلية التربية – جامعة أسيوط، مج34، ع (1).
2. أمل مبروك محمود (2019). اختلاف نمط الألعاب الإلكترونية وأثرها على تنمية مهارات برمجة الحاسب الآلي لدى طلاب المرحلة الإعدادية، رسالة ماجستير، الدراسات التربوية، معهد البحوث والدراسات العربية.
3. أمل محمد جمعة (2023) – أثر لعبة ببجي على السلوك العدواني لدى الأفال – شعبة النشر والخدمات المعلوماتية – جامعة العين.
4. أميرة محمود حسن (2023). التأثيرات السلبية لممارسة المراهقين الألعاب الإلكترونية ودور الرقابة الوالدية في الحد منها، المجلة المصرية لبحوث الاعلام ، كلية الاعلام ، جامعة القاهرة.
5. أنفال يحبوس، أميرة مؤلف (2022). أثر الألعاب الإلكترونية القتالية على سلوك الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من أولياء التلاميذ في الطور الابتدائي، رسالة ماجستير، كلية الإعلام والاتصال، الجزائر.
6. آيات منصور علي (2010) – تأثير الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وغرف المحادثات على الأداء المعرفي – رسالة ماجستير – كلية الآداب – جامعة المنوفية.
7. بسمة الشيخي، وإيمان الزوي (2022) – الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية، لعبة ببجي نموذجًا – مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية – مج3، ع (7)
8. ثامر عزيز الديجاني(2022). دور شبكات التواصل الاجتماعي في تنمية قيم المواطنة والانتماء لدى الشباب الكويتي، المجلة المصرية للبحوث والإعلام، ع(81).

9. جهاد إبراهيم أحمد (2021) – الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال في مرحلة رياض الأطفال – المجلة العربية للتربية النوعية، مج (5) – ع (18).

10. حسن الصحراوي (2008) – الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها – دار المسيرة – عمان.

11. حمدي نزيه وآخرون (2010). مشكلات الأطفال وطرق العلاج- القاهرة، الشركة المتحدة للتسويق.

12. حميد محمد راشد (2021) – أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة العنف والتنمر لدى عينة من طلبة المدارس بإمارة أبو ظبي – مجلة الخدمة للاستشارات البحثية- مج (23) -ع (68).

13. حنا نصيف غالي (2014). وسائل الإعلام والمشاركة السياسية للمرأة العاملة، دراسة ميدانية بمحافظة بني سويف- حولية كلية الآداب، جامعة بني سويف، مج (13).

14. خالد بن يوسف (2007) - العنف الأسري وإسهامات الخدمة الاجتماعية في التصدي له – مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية – جامعة جلوان – ع (22).

15. خديجة قطش(2023). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية السلوك العدواني لدى الطفل من وجهة نظر الأولياء، دراسة ميدانية، مجلة الواحات للبحوث والدراسات، مج (16)، ع (1).

16. رشا حامد طنطاوي (2022) – أثر وسائل الإعلام والتكنولوجيا الحديثة على التنشئة الاجتماعية للطفل – مجلة القاهرة للخدمة الاجتماعية – ع (35).

17. رفيدة بنت عدنان (2020) - الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل – مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية، مج (10)، ع (1).

18. رقية منصور (2012) – هل تغذى العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراض المتضمن الألعاب الإلكترونية العنيفة قراءة تحليلية، مجلة الحكمة للدراسات الاجتماعية، ع(11).

19.روزه بوطبل(2021). أثر التناول الإعلامي لظاهرة اختطاف الأطفال على الأسرة الجزائرية، أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه، كلية الإعلام والاتصال، الجزائر.

20.سارة سعود الحربي(2023). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور، المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، ج(6)، ع(4).

21.سارة محمود عبدالرحمن(2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط.

22.سعاد حامد سعيد(2020). مواقع التواصل الاجتماعي وتأثيراتها الإيجابية والسلبية واستخدام الألعاب الإلكترونية وأثرها على السلوك العدواني لدى طلبة الجامعة، المجلة العربية للتربية النوعية، المؤسسة العربية للتربية والعلوم الآداب.

23.سميحة برتيمه (2017) – الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ المدارس – رسالة ماجستير – كلية العلوم الإنسانية- جامعة بسكره – الجزائر.

24.سهى حمزاوي (2012) – دوافع العنف وانعكاساته النفسية والاجتماعية على المجتمع – حوليات آداب عين شمس – مج (40).

25.سوميه قدري (2018) – ادمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرى، مجلة التنمية البشرية – جامعة مهران، ع (10).

26.شهر زاد بوحرود(2020) – العنف الأسري وعلاقته بانحراف الأحداث من وجهة نظر الأحداث – رسالة ماجستير – كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية – جامعة محمد الصديق – الجزائر.

27.شيماء أحمد إبراهيم (2015) – أثر العنف الإلكتروني الذي يتعرض له المراهق المصري على علاقاته الاجتماعية – رسالة ماجستير – كلية العلوم- جامعة القاهرة.

28.شيماء جمال محمد، جوانه عبد اللاه(2020). الأطفال في عصر التكنولوجيا، مجلة الدراسات المستدامة، كلية القانون والعلوم السياسية، جامعة كرلوك، مج (2)، ع (1).

29.ضحى مناحي العتيبي وآخرون (2021). تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين، مجلة بحوث التربية النوعية، جامعة المنصورة، مج (69، ع(62).

30.عبد الرحمن بن عبد الله (2018) - الأبعاد الاجتماعية لاستخدامات المراهقين لوسائل التواصل الاجتماعي – مجلة جامعة الملك عبد العزيز- مج 26، ع (3).

31.عبد الله بن مرعي (2021) - ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقاتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين – المجلة العربية للنشر العلمي – ع (3).

32.عبد الرازق الدليمي (2016). نظريات الاتصال في القرن الحادي والعشرين، دار البازوري، عمان- الأردن.

33.عبدالرحمن سالم(2011). تأثير ألعاب الفيديو Video games على رسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة – رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية- جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية.

34.عبد الكريم عطا (2016). إدمان الانترنت خطر جديد يداهمنا- عمان- دار مكتبة الحامدي للنشر والتوزيع.

35.عبير تقي، سعيدة عيسى (2021) الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالتوافق النفسي لدى طلاب الثانوية – كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية – جامعة الحاج خضر.

36.علي بن نوح بن عبد الرحمن (2009) | - العنف لدى طلاب المرحلة المتوسطة في ضوء بعض المتغيرات النفسية والاجتماعية في مدينة جدة – رسالة ماجستير – قسم علم النفس – جامعة أم القرى.

37.فاطمة سامي (2011) – المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها – مجلة كلية التربية – جامعة طنطا، ع (43).

38.فاطمة همال (2012) – الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري – كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية – جامعة الحاج لخضر.

39.فايزة شلالي (2020) – تأثير الألعاب الإلكترونية على التفاعل الاجتماعي للطفل داخل الأسرة – رسالة ماجستير – جامعة قاصدي – رياض.

40.كلثوم بوصلعه، يمينه مسعودي (2021) - علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسة التربوية – رسالة ماجستير – كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية – جامعة أحمد درايه- الجزائر.

41. ماجد محمد الزيودي (2015) - الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا و أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة – مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، مج 10، ع11).

42.محمد أحمد هاشم(2022). دور مواقع التواصل الاجتماعي في تدعيم الانتماء الوطني لدى الشباب المصري، مجلة البحوث الإعلام، جامعة الأزهر، ع(63).

43.محمد السيد محمود(2021). تأثير الأفلام الكرتونية والبرامج التكنولوجية على عقيدة الطفل المسلم، مجلة الحكمة العالمية للدراسات الإسلامية والعلوم الإنسانية، عدد خاص- شهر يوليو.

44.محمد القضاه، صفية سلوم (2006) – العنف الأسري وأثره على صحة الأسرة – دراسات في علوم الشريعة والقانون – الجامعة الأردنية – مج (33)، ع(1) .

45.محمد سيد فهمي (2012) – العنف الأسري – المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية – الطبعة الأولى.

46.محمد صلاح، يسرية عبد العزيز (2023) – الألعاب الإلكترونية وأثرها على الانتاج وقضايا مجتمعية متاح على. http://almanalmagazine.com

47.محمود الحج قاسم(2014). أضرار الألعاب الإلكترونية والكمبيوتر على الأطفال وكيفية الارتقاء منها، مجلة موصليات، جامعة الموصل- العراق، ع(44).

48.مروة تكتل أحمد (2023) – العنف الأسري وعلاقته بالإدمان على الانترنت لدى طالبات المرحلة الإعدادية في مدينة الموصل, radab Al- Rafidiam Vol 53, No.95,http://radab.mosuljournals.com

49.ممدوح صابر (2012) – أشكال العنف الأسري الموجه ضد المرأة وعلاقته ببعض مهارات توكيد الذات في العلاقات الزوجية – المنهل – المجلة الدولية التربوية المتخصصة، مج (1)، ع (8). https://platform.almanhal.com-details/artical/12738.

50.منال محمد البغدادي (2019) – مواجهة العنف والتطرف في المدارس الإشكاليات والحلول – المكتب الجامعي الحديث – الإسكندرية.

51.نايف بن محمد ، أبو المجد إبراهيم (2012) – العنف الأسري وأثره على كل من الهناء الشخصي والعدوانية لدى الأبناء بالمدينة المنورة – دراسات عربية في التربية في علم النفس ع (24)

52.نجلاء محمد العجوز (2010) – ممارسة الألعاب الفيديو العنيفة وعلاقاتها بالسلوك العدواني لدى عينة في مرحلة الطفولة المتأخرة – رسالة ماجستير – كلية التربية- جامعة عين شمس.

53.نسمة عبد الله محمد مطاوع (2022). اندماج الجمهور في مواقع التواصل الاجتماعي وتأثيره على الخوف المجتمعي لديهم، مجلة البحوث الإعلامية، جامعة الأزهر، ع (62).

54.نشوى عبد المنعم وآخرون (2013) – العنف الأسري وعلاقته بمستوى الطموح الأكاديمي لدى عينة من الطالبات المتزوجات بجامعة الملك فيصل – دراسات عربية في التربية وعلم النفس، ع (41).

55.نفيسة أكحل (2019) – العنف في الوسط الأسري وعلاقته بإنحراف الأحداث – رسالة دكتوراه – كلية العلوم الاجتماعية – الجزائر.

56.نها سيد سلام (2023) – التدخل المهني للخدمة الاجتماعية لزيادة وعي طلاب المرحلة الإعدادية بمخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور الممارسة العامة – المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية، مج (1)، ع (22).

57.نهاد فتحي حجازي(2010). القيم التي تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الإعلام، جامعة القاهرة.

58.هند الرميان(2007). العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسته لعبة البلاستيشن Grand The FTAuto دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية

59.هيثم عاطف حسن(2017). التعليم والتعلم عبر الشبكات الاجتماعية، القاهرة، دار السحاب للنشر والتوزيع.

60.هيثم محمد (2020) – التأثيرات الناتجة عن متابعة الجمهور لقضايا العنف الأسري في الصحف الإلكترونية المصرية – مجلة كلية الآداب – جامعة سوهاج – ع (57).

61.وفاء محمد علي (2020) – التنمر الإلكتروني لدى طلاب التعليم ما قبل الجامعي من مواقع التواصل الاجتماعي – مجلة علوم الإنسان والمجتمع، مج (9)، ع (3).

62.وهيبة زعتير، رانيه حبيلي (2022) - دور الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف المدرس لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة – رسالة ماجستير – كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية – الجزائر.

المراجع الاجنبية

1. Al- Braizat, H. M. (2021), The impact of electronic games on the jordania basic secondary school students during the covid-19 pandemic.
2. Aronson, E., Wilson, T.D.& Akert, R.M. (2010), "social psychology (7th.ed). Boston: Prentice Hall.
3. Aya Medhat Assem, (2015), Social and cultural effects of massively multiplayer online role, playing games on youth master the is English section, radio and Tv department, faculty of mass communication, Cario university.
4. Berry D.B. (1995), The domestic violence: source book everything you need to know (3rd) Lowell house- NTC, contemporary publishing group inc, los Angeles, U.S.A.
5. Carnagey. N& Anderson. C. et al. (2007), The effect of video game violence on physiological desensitization to real life violence journal of experimental social psychology, 43.
6. Cindy, L. Burdick. (2014), "the merits limitations and modifications of applying bandura's social learning theory to understanding African American children's exposure to violence, American international journal of social science, Vol. 3, No. 5.
7. Danis. S. F. (2003), The criminalization of domestic violence, what social workers need to know, journal of the national of social work. April.

8. Dustin L., Redmond, (2010), The effect of video games on family communication and interaction, graduate theses and dissertations, lowastate university.

9. Eman Mosharafa(2015), Allyou Need to know the cultivation theory, Global journal of Human, social science: Arts Humanities psychology, Vol. 15, No. 8.

10. Hollowa, Y, D., Livingstone (2013(, Zerotoeighti Young children and their internet use, BMC (public health 11(1).

11. Jones, G, (2018), Effect evidence in video games and individual levels of hostility in youth masters thes e swestern Kentucky university united states of America.

12. Karaka, W., Aloshaibat, H., Al. Takhayneh, S.K. Alnawayseh, F (2021), Health psychological, social and cognitive risks of electronic games for the first grads secondary class in the southern Almazar region in karak city faculty of education.

13. Khanmurzina. R. R. cherdgmoval. E.I., Guryanova(2019). Computer gaming in fluence on everyday social practices of students gamers- contemporary educational technology, 11(1).

14. Linder, J. F& Walsh, D. A. (2004), The effects of violent video game itdoitson a doles cent. Hostility aggressive, behavioars and school performance, journal adolescence, 27(1).

15. Lobel, Adam et al(2014). The Benefits of playing video games, article in American psychological association Tolland, Radboud university, Nij. Megen, G9(1).

16. Lui, Donald. P.y., (2016(, The pattern of electronic game use and related badily, discom fortinHonkong primary school children, computers education, V 57.

17. Mahmudur Rahman (2016) Impact of video gaming on academica, research paper, North south university.

18. Milani, M^ Camisas EX caravitas's 2015). Videntvideo Games children's Aggressive behaviors sage journal, 5.(3).

19. Pizt byiski, A,K, Edward L. D, C. Scoh. R. Richard. M. Ryan(2014). Competence impeding electronic games and players aggressive feelings, thoughts and behavior. Journal of personality and social psychology, Vol. 106, No3.

20. Razieh Tadayon Nabavic, (2011), Bandura's social learning theory and social cognitive learning theory, university of science and culture.

21. Raziye Nevzat et al(2018). Reviving cultivation theory for social media, the Asian conference on media, communication a film conference.

22. Rosali. Brooks. (2001), Ambrosino asocial work and social welfare an introduction united states.

23. Salenk, et al Zimmerman, E. (2004), Rules of plays game design fundamentals Cambridge MA: Maltpress.

24. Savolainen I., Kaakinen, M., Sirola., A& Oksanen, A. (2020), Addictive behaviors and psychological distress among a doles cents and emerging adults: a mediating role of peer group identification, addictive behaviors reports, 7(76).

25. Seemin Saleem, Rao. A.bdul. Samed, Junaid Muhammed, Majeedsidrac(2018). Effect of video games on the aggressive behavior of children, ORTGINALARTICLE. A>P.MV, Volume. 12, N.(3).

26. Shahnazi, H., Hassanzadeh, A., &Gholamian, B.(2017), "The prevalence of internet Addiction and its association with depression anxiety and stress among High. School. Students intpediatr, 5(4)

27. Spink. B., A.K. Mcpherson. (2006), Quantifying the association between physical activity and injury in primary, school Aged children pediatrics, july 18.

28. Stanley. J. Baran Dennisk, Divis(2009). Mass communication theory, USA, 4th edition.

29. Suny, Z Hao, Y et al. (2015), Understanding the eantecedents of mobile game addiction: the roles of perceived visibility, perceived en joyment and flow in proceeding of 19th pacific – Asia conference on information system sing a pore Marian Baysands.

30. Tamara& onova, Yuri Shun in(2017). Technology impacton developing virtual indenfify, Riga technical university faculty of mechanical engineering transport and Aeronautics Latvia.

31. Terres, Alexandra et al(2018). Internet gaming disorder in adolescen. Psychological charactertics of a clinical sample article in journal of behavior addiction, spain, department of psychology university, Ramonlull, 7(3).

32. Terry Marion et al(2014). Video gaming as a factor that affects academic performance in Grade Mine, article in international journal of humanities and social, science Canadal Brandon university, Faculty of Education, 4(10).

33. Tyyska, Vappu& Saveen asaran. (2013), Family violence, sociology collection, Canadia January.

34. Walaa Elsayed(2021). Covid-19 Pandemic and its impact increasing the risks of children's addiction to electronic games from social work perspective journals, Heliyoo, 12(7).

35. Walaa Elsayed. (2021), "Covid-19 pandemic and its impact on increasing the risks of children's addiction to electronic games from a social work perspective. Journal heliyon.

36. Wall.ace, Harvey. (2002), Webster dictionary 1988 family violence: legal medical, and social perspectives. Boston, Al-lyn& Bacon 3ed, U.S.A.

37. Wimmer, D. Roger & Pomminck, R. Joerph(2003). Mass media research An introduction, California wads worth.

عن الدورية

- النشر الدوري: تصدر المجلة المصرية لبحوث الاتصال والإعلام الرقمي بصفة دورية (ثلاث مرات سنوياً)، وتنشر أبحاثًا باللغتين العربية والإنجليزية، مما يضمن استمرارية النشر وتوفير أحدث الأبحاث والدراسات للقراء والباحثين من مختلف أنحاء العالم.
- تنوع المحتوى: تقبل المجلة سبع تخصصات للنشر فيها وهي:

1. الإذاعة الرقمية
2. الإعلام
3. التسويق الرقمي
4. العلاقات العامة الرقمية
5. الصحافة الرقمية
6. تلفزيون الإنترنت
7. راديو الإنترنت

- النشر الإلكتروني والمفتوح: تُتاح المجلة المصرية لبحوث الاتصال والإعلام الرقمي للنشر الإلكتروني بنظام الوصول المفتوح (open access online) ، مما يضمن سهولة الوصول إليها وقراءتها وتحميلها مجانًا من قبل الباحثين والمهتمين في جميع أنحاء العالم.
- التنوع في أنواع المقالات: تنشر المجلة مجموعة متنوعة من أنواع المقالات، بما في ذلك:
- الأبحاث الأصلية (Original Articles): وهي أبحاث تقدم نتائج جديدة ومبتكرة في مجال الاتصال والإعلام الرقمي.
- المقالات المرجعية (Review Articles): وهي مقالات تستعرض وتلخص وتحلل مجموعة من الأبحاث السابقة حول موضوع معين.
- تقارير الحالة (Case Studies): وهي دراسات معمقة لحالات فردية أو أحداث معينة في مجال الاتصال والإعلام الرقمي.
- المقابلات مع خبراء وباحثين بارزين: في مجال الاتصال والإعلام الرقمي، لتقديم رؤيتهم حول أحدث التطورات والاتجاهات في هذا المجال.
- الأعداد الخاصة: تصدر المجلة أعدادًا خاصة حول موضوعات معينة ذات أهمية خاصة في مجال الاتصال والإعلام الرقمي، وذلك لجذب انتباه الباحثين والمهتمين إلى هذه الموضوعات وتشجيع البحث فيها.

بيانات الاتصال:

الموقع الإلكتروني: https://ejrcds.journals.ekb.eg

البريد الإلكتروني لهيئة التحرير: fatmaelzahrasaleh@art.sohag.edu.eg

البريد الإلكتروني للقسم: media.dep@art.sohag.edu.eg

العنوان: جامعة سوهاج، كلية الآداب، قسم الإعلام، مصر.