كلية التربية

كلية معتمدة من الهيئة القومية لضمان جودة التعليم

إدارة: البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)

=======

دور الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء الأمور

إعـداد

خالد بن محمد بن عبدا للّه الدهمش

أستاذ أصول التربية المشارك

عمادة المركز الجامعي لخدمة المجتمع والتعليم المستمر بجامعة

الإمام محمدين سعود الإسلامية

﴿ المجلد الخامس والثلاثون – العدد الرابع – أبريل ٢٠١٩م ﴾

http://www.aun.edu.eg/faculty_education/arabic

ملخص الدراسة

هدفت الدراسة إلى معرفة دور الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب و استخدم الباحث المنهج الوصفي (المسحي) باعتباره المنهج العلمي الأكثر مناسبة لطبيعة الدراسة الحالية والاستبانة أداة لها حيث تم تحكيمها

والتأكد من صدقها وثباتها ، وقد أظهرت نتائج الدراسة أن أفراد عينة الدراسة موافقون بشدة على دور الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب بمتوسط (٢.٣٨ من ٣.٠٠) وقد أوصت الدراسة بضرورة متابعة الوالدين لأبنائهم أثناء ممارستهم للألعاب الالكترونية عبر الانترنت، والعمل على تصميم العاب إلكترونية من قبل تربويين مختصين في هذا المجال لتلافي السلبيات الموجودة في الألعاب الحالية،وحثت وسائل الإعلام على القيام بدورها في توعية الأسر بالتأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة .

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ، العنف التلقائي ، طلاب المرحلة المتوسطة، المنهج الوصفي (المسحي).

Study Summary

The study aimed to recognize the role of online electronic games in the growth of involuntary violence among intermediate school students from the point of view of student`s Parents.

The researcher used the descriptive method (survey) as the scientific method most suitable for the nature of the current study and the questionnaire is a tool for it, the results of the study showed that the sample members strongly agree on the role of online games in increasing involuntary violence among intermediate school students from the point of view of their parents of students with an average of 2.38 (3.00).

The study recommended the importance of parental close follow up of their children during their practice of online electronic games, and to urge specialized educators to design alternative online electronic games to avoid the negatives in the current games, and urge the media to better improve its role in raising the family`s awareness of the negative effects of the online electronic games` role in the growth of involuntary violence among intermediate school students

Keywords: online electronic games, involuntary violence, intermediate school students,descriptive method (survey)

مقدمة

التطور الحاصل في مجال تكنولوجيا الاتصال التي تعيشها المجتمعات أدى إلى انتشار هائل في شبكات الانترنت حيث ربطت الفضاء الواسع المترامي الأطراف مع بعضه البعض ويسرت سبل التقارب والتعارف ونقل الأفكار بين المجتمعات هذه الشبكات العنكبوتية أحدثت تغير هائل في المجتمعات في مجالات عدة وفرضت واقعاً وتحدياً كبيرا في منظومة القيم والأخلاق عانى منها المربون في المجال التربوي ،ويؤيد ذلك ما توصلت إليه دراسة (النوبي ، ٢٠١١) " أنه رغم الفوائد المتعددة لشبكة الانترنت إلا أنها لا تخلو من بعض السلبيات التي لا تتوافق مع قيم المجتمع " ومن ذلك الألعاب الالكترونية عبر الانترنت حيث انتشرت في كثير من المجتمعات ومنها مجتمعنا بسبب ماتملكة من تقنية عالية في تكنولوجيا الرسوم والألوان استطاعت من خلاله جذب المراهقين والسيطرة على أفكارهم وعقولهم ويذكر (النفيعي ، ٢٠٠٩) " أن الإنفاق على الألعاب الالكترونية في المملكة العربية السعودية بلغ (٤٠٠ دولار سنوياً) لكل فرد مشارك في هذه الألعاب " وقد وبين المدير التنفيذي لإتحاد البرمجيات والترفيه Gallagher 2011 "بأن صناعة الألعاب الالكترونية تدر على أمريكا ٢٥ مليار سنوياً " "وقد أكدت شركة مايكروسوفت العربية أن هواة الألعاب الإلكترونية في المملكة اتجهوا إلى تبني تجربة اللعب عبر أجهزة الحاسب الآلي وغيرها من الأجهزة الأخرى المخصصة للألعاب للعب مع أصدقائهم عبر الإنترنت للميزة التي تتيحها كاللعب في أي مكان وأي وقت Play Anywhere . (الزيودي ،٢٠١٤)

وللأسف فإن كثير من هذه الألعاب تنمي العدوانية والعنف لدى المراهقين فيحصل لديهم ما يسمى بالهيجان الفسيولوجي المؤدي إلى العنف التقائي مما ينتج عنه مشاعر عدوانية دائمة في سلوك المراهق نتيجة لمشاهد العنف والقتل في هذه الألعاب حيث أثبتت دراسة (الرميان ، ٢٠٠٧م) " بأن العنف المتواجد في الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى سلوك عدواني التلقائي " لذا فالمتابع للألعاب الالكترونية عبر الانترنت يجد أن مضامين هذه الألعاب يغلب عليها طابع الصراخ و العنف فأصبحت هذه الألعاب عاملاً من عوامل تجسيد العنف التلقائي لدى الطلاب ويؤيد ذلك ما أورده (الشريف ،٢٠٠٤) في دراسته حيث يقول " الألعاب الالكترونية عبر الانترنت أصبحت عاملاً مهماً لإشاعة العنف التلقائي وباتت نزعة العنف المجسد إلكترونياً من النزعات الطاغية والمسيطرة على مجمل الألعاب الإلكترونية، ووجدت شيوعاً ورواجاً بين آلاف المراهقين فتتعالى أصوات المراهقين وهم يحاولون تمزيق الهدف الالكتروني عن طريق المسدسات والصواريخ و هذا يفضي إلى نزع الحساسية تجاه العنف وتحويل الضرب والإيذاء إلى أمر عادي يمارسه المراهق بشكل عادي كل يوم " يحدث ذلك في ظل ضعف المراقبة من قبل الوالدين وعدم متابعتهم لأبنائهم في اختيارهم لألعاب عبر الانترنت فيجد العنف التلقائي الأرض الخصبة لينمو فيها ويشير (العقاد ،٢٠٠١) إلى أن " التفاعلات التي يمر بها المراهق أثناء

اللعب تجعله يعيش وكأنه في حقيقة واقعية مع العنف"وقد توصلت الدراسة التي أجرتها وزارة التعليم في عام (١٤٢٢هـ) على عينة من الطلاب بلغ عددهم (١٨٠) ألف طالب شملت (٢٠٤١) مشكلة سلوكية أن السلوك العدوانى بلغ أعلى نسبة فى المرحلة المتوسطة ٤٤،٩٪ (ربيع ٢٠٠٧) كما بينت إحصائية لوزارة الداخلية في عام (٢٠٠٨م) "أن العنف بين المراهقين في تزايد مستمر نتيجة للتطور التكنولوجي " فالممارس للألعاب عبر الانترنت دوره تغير من مجرد المشاهدة فقط إلى القيام بدور البطل فيمارس الضرب والقتل مستشعراً في ذلك النشوة والمتعة ، وتشير دراسة (مي ، ٢٠١١) إلى " أن نسبة كبيرة من الألعاب عبر الانترنت تنمي في عقول المراهقين العنف التلقائي " .

أسئلة البحث :

س١ / ما دور الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب ؟

أهداف البحث:

١.التعرف على دور الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب .

الحدود الموضوعية للبحث

معرفة دور الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة .

الحدود المكانية للبحث:

مدارس المرحلة المتوسطة التابعة لوزارة التعليم بمدينة الرياض (الحكومية)

الحدود الزمنية:

الفصل الدراسي الثاني١٤٤٠هـ

مصطلحات البحث:

الألعاب الإلكترونية

هي التي يتمّ لعبها باستخدام الإلكترونيات المختلفة لتكوين ألعابٍ تفاعلية وقد عرفها (سالينوزيمرمان، ٢٠٠٤، ص٨٦) بأنها " عبارة عن ألعاب متوفرة على هيئة الكترونية ".

الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت

العاب الكترونية على هيئة رقمية (digita) تمارس عبر فضاء الانترنت المفتوح (العينين، ٢٠١٠)

العنف

ضد الرفق ، واعنف الشيء أي أخذه بشده (الشبيب ،٢٠٠٧)

المرحلة المتوسطة

مرحلة تلي المرحلة الابتدائية وتسبق المرحلة الثانوية وتتكون من ثلاث سنوات دراسية (وزارة التعليم ، ١٤٣٢هـ)

الإطار النظري والدراسات السابقة

أولاً : الخصائص العمرية التي يتميز بها طلاب المرحلة المتوسطة الخصائص الجسمية

تسمى هذه المرحلة التي يمر فيها طلاب المرحلة المتوسطة بمرحلة المراهقة حيث تتميز بتغيرات بيولوجية سريعة ينتقل من خلالها متدرجاً إلى مرحلة الشباب فيمر بمجموعة من المتغيرات الجسمية والنفسية والعقلية والجنسية يصفها(زهران ،١٩٨٦) بمرحلة(البلوغ) فيزاد طوله ووزنه بشكل متسارع ويتغير صوته وتنمو عضلاته وتتغير ملامح جسمه .

ثانياً : الخصائص الانفعالية

ينتاب طلاب المرحلة المتوسطة في هذه المرحلة شعور بالقلق والحيرة وعدم ثبات الانفعالات نتيجة لما يمرون به من تغيرات جسمية متسارعة لاتتوافق مع النمو الانفعالي (المفدى،١٤٢١) ويتصف بعدم قدرته على ضبط انفعالاته وسلوكه

ثالثا : الخصائص العقليــة

في هذه المرحلة يكتمل لديه نمو المخ فتزداد القدرة لديه على الفهم وينشط التفكير ويزداد نشاطه اللغوي وينمو الذكاء الفطري وتبرز مواهبه المختلفة وتزيد لدية القدرة على التذكر والتخيل. (زهران ،١٩٨٦ م)

رابعا: الخصائص الحركية

في هذه المرحلة يزيد نشاطه وتزداد المهارات الحركية لديه وتقوى عضلاته ويكون لديه قوة وقدرة على التحمل ويلاحظ بوجود نقص في الاتساق في الحركة لدى طالب هذه المرحلة نتيجة للنمو المتسارع (المفدى،١٤٢١ هـ).

ثانيا : الألعاب الالكترونية عبر الانترنت

العاب الكترونية على هيئة رقمية (digita) تمارس عبر فضاء الانترنت المفتوح حيث يجتمع اللاعبون عبر الانترنت في عالم افتراضي بلا قيود من أماكن عده للترفيه والتسلية بواسطة أجهزة الحاسب الآلي أو الهواتف النقالة وغيرها يشعر اللاعب فيها بالاندماج في هذه البيئات الافتراضية، ويعرفها (الحضيف ، ٢٠١٠) " بأنها العاب محاكاة في أماكن افتراضية في فضاء الانترنت تعيش في قلوب اللاعبين دون أجسادهم " وترى (الخليفة، ٢٠٠٩) أن العوالم الافتراضية " عبارة عن برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية للألعاب الالكترونية والتواصل مع الآخرين "

وقد صنف (الهدلق ،١٤٣٢) الألعاب الإلكترونية إلى:

- الأول (المحارب، المقاتل)Conqueror

وهدفها المنافسة والفوز ويشعر المتنافسون بمتعة السيطرة على مجريات اللعبة

- الثاني المديرManager

هدفها تطوير مهارات اللاعبين واستخدام هذه المهارات في اللعبة

- الثالث المستغرب (المتعجب)Wanderer

يتم من خلالها عرض خبرات المشاركين في اللعبة وتهدف إلى المتعة .

- الرابع المشاركParticipant

اللعب والمشاركة في الألعاب ذات العالم الافتراضي .

تأثير الألعاب عبر الانترنت على الجانب العقدي

تحوي بعض الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ثقافات ومضامين تخالف الشريعة الإسلامية مما يؤثر في عقول المراهقين ويقل لديهم الوازع الديني ويؤيد ذلك ماذكره (الانباري، ٢٠١٠) "أن الألعاب الالكترونية تحوي طقوس دينية سلبية وتؤثر سلبا على اللاعب " بل قد تشجع ممارسة هذه الألعاب إلى الرذيلة كما أشارت(مي،٢٠١٠) "أن بعض من الألعاب لالكترونية تدعو إلى الرذيلة وتروج للأفكار الإباحية مفسدة بذلك عقول المراهقين ".

تأثيرها على الجانب الأخلاقي

تروج كثير من هذه الألعاب العنف والجريمة والأخلاقيات السيئة مما يؤثر في سلوكهم وتعاملهم مع الآخرين فينعدم الضبط السلوكي الداخلي لدى ممارسي مثل هذه الألعاب .ويؤيد ذلك ماذكره (أبو جراح، ١٤٢٥هـ) " أن الألعاب الالكترونية تعلم الاحتيال والنصب " مما يتعارض مع المنهج الإسلامي الذي يدعو دوما إلى ضبط سلوك الفرد.

تأثيرها على الجانب الصحي

إن جلوس الطالب لساعات طويلة له انعكاسات سلبية متعددة على صحته فتتأثر أصابع يده وكذلك عموده الفقري ورقبته نتيجة للجلوس الغير صحي وتجهد عينيه فيشعر بالصداع والإجهاد البدني ويتأثر جهازه العضلي ويؤيد ذلك ما ذكرته (حسني، ٢٠٠٢) حيث بينت أنه خلال الخمس عشر سنة التي مضت ظهرت مجموعة من الإصابات في الظهر وأصبع الإبهام والرسغ نتيجة لانتشار الألعاب الالكترونية "

تأثيرها على الجانب النفسي

للأسف الشديد أصبح العنف والقتل في الألعاب الالكترونية نوع من أنواع التسلية وقدرة اللاعب على ارتكاب الجريمة فن من فنون المتعة والتسلية في هذه الألعاب إن إدمان الألعاب الالكترونية يؤدي إلى العنف و القسوة ويساهم في تنمية العصبية و النزعة العدوانية وتعرض اللاعب لأضطر بات نفسية متعددة وقد أوردت (مي ،٢٠١٠) في دراسة " أنه تم تقويم ثلاث مائة لعبة الكترونية وجد أن (٢٢٢) لعبة منها تعتمد على فكرة الجريمة والعنف " . أن مثل هذا الغرس له انعكاسات نفسية وتربوية سلبية في نفوس اللاعبين خاصة في مثل هذه المرحلة الحرجة مرحلة المتوسطة .

العنف التلقائي :

حينا يقضي الطالب ساعات طويلة يلعب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ذات طابع العنف والقتل والتدمير متقمصا دور البطل يحدث لديه استجابات لمثيرات داخلية تؤدي إلى حدوث مايسمى بالعنف التلقائي من خلاله يتم تفريغ شحنات العنف الداخلية لديه ويحدث هذا في غياب شبه تام للعقل لأنه لا يجتمع العنف والعقل في أن واحد وتصف ذلك (هدى ، ٢٠٤) فتقول : " أثبتت دراسات الطب النفسي أن الزيادة في النشاط الكهربائي والكيمياء الحيوية داخل المخ يؤدي إلى حدوث الهياج العصبي داخل الجسم فيحدث مايسمى بالعنف التلقائي فلا يستطيع المراهق السيطرة على ذاته وهذه نتيجة طبيعية لتعرض الفرد لمشاهد العنف والقتل في الألعاب " ويؤيد ذلك (أبو جراح، ١٤٢٥هـ) حيث يقول : "إن مشاهد العنف في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تختزن في العقل الباطن وينتج عنها العنف التلقائي)

الدراسات السابقة

- دراسة (الطوير ، ٢٠١٨) هدفت الدراسة إلى معرفة التغير الحاصل في دور الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت من الإبداع والابتكار إلى أداة للانتحار

وتوصلت إلى : أن العاب الانترنت تحولت من أداة لتطوير القدرات الذكائية والإبداعية إلى أداة خطيرة تتلاعب بعقول المراهقين وتدفعهم نحو العنف تلقائياً وصولاً إلى مرحلة الانتحار ، وأفرزت هذه الألعاب جيل من المراهقين يمارس أشد أنواع العنف تطرفاً في تاريخنا المعاصر.

- دراسة (نايف ، ٢٠١٥) هدفت الدراسة إلى معرفة التأثر الحاصل من ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطلاب على الفئات العمرية من (٧ – ١٥) سنة .

وتوصلت إلى أن ٧٥٪ من الطلاب– عينة البحث – تغير سلوكهم إلى السلوك العدائي العنيف بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت ، و٥٣٪ يمارسون العنف التلقائي بشكل يومي بسبب السلوكيات المكتسبة من ممارستهم الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت.

– دراسة (الرابطة الأميركية للطب النفسي ،٢٠١٥) هدفت الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على سلوكيات الفئة العمرية من (١٣–١٥) سنة . وتوصلت إلى أن الألعاب العنيفة من شأنها أن تؤدي إلى إثارة العنف الداخلي لديه وتكسبه صفات العدوانية الانتقامية التلقائية .

–دراسة (الزيودي ،٢٠١٤ م) هدفت الدراسة إلى معرفة الانعكاسات التربوية للأ لعاب الإلكترونية

وتوصلت إلى إن للألعاب الإلكترونية عبر الانترنت دور رئيسي في تصاعد العنف التلقائي بين الطلاب في المدرسة لما تحويه من مشاهد العنف والقتل .

– دراسة الهدلق (٢٠١٣ م) هدفت الدراسة إلى معرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض

وتوصلت الى : من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية تعزيز جوانب العنف لدى الطلاب بالإضافة للآثار السلبية الصحية والنفسية والسلوكية ، وأوصت الدراسة بأنه يجب على التربويين والوالدين الانتباه للآثار السلبية لهذه الألعاب والعمل على تجنبها .

– دراسة الحشاش (٢٠٠٨ م) هدفت الدراسة إلى معرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت

وتوصلت إلى وجود فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلبة المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في السلوك العدواني يعزى لأثر ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لصالح المجموعة التجريبية .

– دارسة كنتر، وأولسو، وويرن (Kutner, Olso and Warner, 2008)هدفت الدراسة إلى التعرف على وجهات نظر الوالدين والأبناء حول الألعاب الإلكترونية

وتوصلت إلى :أن هناك توجس و قلق متزايد من قبل الوالدين من هذه الألعاب لما تحويه من مشاهد عنف وقتل مما ينمي لديهم السلوك العدواني.

– دراسة (سلامة ،٢٠٠٦) توصلت إلى أنه : من المشكلات التي تفرزها ممارسة الألعاب عبر الإنترنت تقبل المراهق للعنف فتنشأ لدية ثقافة العنف مما يدفعه إلى ممارسة العنف تلقائياً في البيت و المدرسة .

– دراسة (أبو جراح، ٢٠٠٦م) هدفت الدراسة إلى معرفة مزايا وأخطار الألعاب الالكترونية

وتوصلت إلى وجود علاقة بين السلوك العنيف للاعب ومشاهد العنف الذي يمارسه في الألعاب الإلكترونية .

– دراسة بولمان وسوانسون (٢٠٠٤ م) هدفت إلى معرفة دور العنف في الألعاب الإلكترونية في زيادة العنف التلقائي لدى المراهقين

وتوصلت إلى إن ممارسة الألعاب الالكترونية ذات طابع العنف ينمي العنف التلقائية ويعزز الاستجابات العنيفة التلقائية لدى المراهقين .

منهجية الدراسة وإجراءاتها

- منهج الدراسة:

استخدم الباحث المنهج الوصفي (المسحي) باعتباره المنهج العلمي الأكثر مناسبة لطبيعة الدراسة الحالية.

- مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة الحالية من جميع أولياء الأمور طلاب المرحلة المتوسطة البالغ عددهم (١٠٤٩٥٨) خلال فترة إجراء الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي ١٤٣٩/١٤٤٠هـ.

- عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة من (٥٢٤٧) مفردة، تم اختيارها بالطريقة العشوائية البسيطة وبعد التطبيق الميداني حصل الباحث على (٥١٦٣) استبانه صالحة للتحليل الإحصائي.

- أداة الدراسة:

عمد الباحث إلى استخدام الاستبانة أداةً لجمع البيانات؛ وذلك نظراً لمناسبتها لأهداف الدراسة، ومنهجها، ومجتمعها، وللإجابة على تساؤلاتها. وتعتبر الاستبانة أحد أهم وسائل جمع البيانات والمعلومات المقننة، والأكثر صدقاً وثباتاً .

أ) بناء أداة الدراسة:

بعد الاطلاع على الأدبيات التربوية، والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة الحالية، وفي ضوء معطيات وتساؤلات الدراسة وأهدافها تم بناء الأداة (الاستبانة)، وتكونت في صورتها النهائية من ثلاثة أجزاء. وفيما يلي عرض لكيفية بنائها، والإجراءات المتبعة للتحقق من صدقها، وثباتها:

١- القسم الأول: يحتوي على مقدمة تعريفية بأهداف الدراسة، ونوع البيانات والمعلومات التي يود الباحث جمعها من أفراد عينة الدراسة، مع تقديم الضمان بسرية المعلومات المقدمة، والتعهد باستخدامها لأغراض البحث العلمي فقط.

٢- القسم الثاني: ويتكون من (١٩) عبارة، والجدول (٣-١) يوضح عدد عبارات الاستبانة،.

جدول (٣-١) الاستبانة وعباراتها

الاستبانة	عدد العبارات
دور الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب	٢٠
الاستبانة	٢٠ عبارة

تم استخدام مقياس ليكرت الثلاثي للحصول على استجابات أفراد عينة الدراسة، وفق درجات الموافقة التالية: (موافق بشدة– موافق إلى حد ما – غير موافق). ومن ثم التعبير عن هذا المقياس كمياً، بإعطاء كل عبارة من العبارات السابقة درجة، وفقاً للتالي: موافق بشدة (٣) درجات، موافق إلى حد ما (٢) درجتان، غير موافق (١) درجة واحدة.

ولتحديد طول فئات مقياس ليكرت الثلاثي، تم حساب المدى بطرح الحد الأعلى من الحد الأدنى (٣– ١ = ٢)، ثم تم تقسيمه على أكبر قيمة في المقياس (٢ ÷ ٣ = ٠.٦٧)، وبعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (١)؛ لتحديد الحد الأعلى لهذه الفئة، وهكذا أصبح طول الفئات كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (٣-٢) تقسيم فئات مقياس ليكرت الثلاثي (حدود متوسطات الاستجابات)

م	الفئة	حدود الفئة	
		من	إلى
١	موافق بشدة	٢.٣٥	٣.٠٠
٢	موافق إلى حد ما	١.٦٨	٢.٣٤
٣	غير موافق	١.٠٠	١.٦٧

وتم استخدام طول المدى في الحصول على حكم موضوعي على متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة، بعد معالجتها إحصائياً.

ب) صدق أداة الدراسة:

صدق أداة الدراسة يعني التأكد من أنها تقيس ما أعدت كما يقصد به شمول الاستبانة لكل العناصر التي تدخل في التحليل من ناحية، ووضوح عباراتها من ناحية أخرى، بحيث تكون مفهومة لكل من يستخدمها وقد قام الباحث بالتأكد من صدق أداة الدراسة من خلال:

١-الصدق الظاهري لأداة الدراسة (صدق المحكِّمين):

للتعرف على مدى الصدق الظاهري للاستبانة، والتأكد من أنها تقيس ما وضعت لقياسه، تم عرضها بصورتها الأولية (ملحق رقم ١) على عدد من المحكمين المختصين في موضوع الدراسة، من المحكمين تقييم جودة الاستبانة، من حيث قدرتها على قياس ما أعدت لقياسه، والحكم على مدى ملاءمتها لأهداف الدراسة، وذلك من خلال تحديد وضوح العبارات، وانتمائها للمحور، وأهميتها، وسلامتها لغوياً، وإبداء ما يرونه من تعديل، أو حذف، أو إضافة للعبارات ،وبعد أخذ الآراء، والاطلاع على الملحوظات، تم إجراء التعديلات اللازمة التي اتفق عليها غالبية المحكمين، ومن ثم إخراج الاستبانة بصورتها النهائية (ملحق رقم ٣).

٢- صدق الاتساق الداخلي للأداة:

للتحقق من صدق الاتساق الداخلي للاستبانة تم أختيار عينة استطلاعية مكونة من (٣٠) مفردة وعلى بياناتها تم حساب معامل ارتباط بيرسون (Pearson's Correlation Coefficient)؛ للتعرف على درجة ارتباط كل عبارة من عبارات الاستبانة بالدرجة الكلية للاستبانة.

الجدول رقم (٣-٣) معاملات ارتباط بيرسون لعبارات الاستبانة مع الدرجة الكلية للاستبانة

(دور الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب)			
رقم العبارة	معامل الارتباط بالدرجة الكلية للاستبانة	رقم العبارة	معامل الارتباط بالدرجة الكلية للاستبانة
١	**٠.٧٣١	١١	**٠.٥٧٣
٢	**٠.٦٧٩	١٢	**٠.٥٣٢
٣	**٠.٦٨٧	١٣	**٠.٦٣٨
٤	**٠.٧٩٥	١٤	**٠.٥٢٠
٥	**٠.٥٣٤	١٥	**٠.٦٨٦
٦	**٠.٦٢٣	١٦	**٠.٧٦٥
٧	**٠.٦٥٥	١٧	**٠.٦١٩
٨	**٠.٦٩١	١٨	**٠.٧٥٩
٩	**٠.٦٥٩	١٩	**٠.٦٥٣
١٠	**٠.٧٩٩	٢٠	**٠.٥١٨

** دال عند مستوى الدلالة ٠.٠١ فأقل

يتضح من الجدول (٣–٣) أن قيم معامل ارتباط كل عبارة من العبارات مع الدرجة الكلية للاستبانة موجبة، ودالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠.٠١) فأقل؛ مما يشير إلى صدق الاتساق الداخلي لعبارات الاستبانة.

ج) ثبات أداة الدراسة:

تم التأكد من ثبات أداة الدراسة من خلال استخدام معامل الثبات ألفاكرونباخ (معادلة ألفا كرونباخ) ((Cronbach's Alpha (α))، ويوضح الجدول رقم (٣–٤) قيم معاملات الثبات ألفاكرونباخ لكل محور من محاور الاستبانة.

جدول رقم (٣–٤) معامل ألفا كرونباخ لقياس ثبات أداة الدراسة

الاستبانة	عدد العبارات	ثبات الاستبانة
الثبات العام	٢٠	٠.٧١٥٣

يتضح من الجدول رقم (٣–٤) أن معامل الثبات العام عالٍ حيث بلغ (٠.٧١٥٣)، وهذا يدل على أن الاستبانة تتمتع بدرجة ثبات مرتفعة يمكن الاعتماد عليها في التطبيق الميداني للدراسة.

٣–٦– إجراءات تطبيق الدراسة:

بعد التأكد من صدق (الاستبانة) وثباتها، وصلاحيتها للتطبيق، قام الباحث بتطبيقها ميدانياً باتباع الخطوات التالية:

١– توزيع الاستبانة.

٢– جمع الاستبانات بعد تعبئتها ، وقد بلغ عددها (٥١٦٣) استبانة.

٣– مراجعة الاستبانات، والتأكد من صلاحيتها، وملاءمتها للتحليل.

٣–٧– أساليب المعالجة الإحصائية:

لتحقيق أهداف الدراسة، وتحليل البيانات التي تم تجميعها، فقد تم استخدام العديد من الأساليب الإحصائية المناسبة باستخدام الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية Statistical Package for Social Sciences والتي يرمز لها اختصاراً بالرمز (SPSS).

وبعد ذلك تم حساب المقاييس الإحصائية التالية:

١- التكرارات، والنسب المئوية؛ للتعرف على خصائص أفراد عينة الدراسة، وتحديد استجاباتهن تجاه عبارات المحاور الرئيسة التي تتضمنها أداة الدراسة.

٢- المتوسط الحسابي الموزون (المرجح) "Weighted Mean"؛ وذلك للتعرف على متوسط استجابات أفراد عينة الدراسة على كل عبارة من عبارات المحاور، كما أنه يفيد في ترتيب العبارات حسب أعلى متوسط حسابي موزون.

٣- المتوسط الحسابي "Mean"؛ وذلك لمعرفة مدى ارتفاع، أو انخفاض استجابات أفراد عينة الدراسة عن المحاور الرئيسة، مع العلم بأنه يفيد في ترتيب المحاور حسب أعلى متوسط حسابي.

٤- الانحراف المعياري "Standard Deviation"؛ للتعرف على مدى انحراف استجابات أفراد عينة الدراسة لكل عبارة من عبارات متغيرات الدراسة، ولكل محور من المحاور الرئيسة عن متوسطها الحسابي. ويلاحظ أن الانحراف المعياري يوضح التشتت في استجابات أفراد عينة الدراسة لكل عبارة من عبارات متغيرات الدراسة، إلى جانب المحاور الرئيسة، فكلما اقتربت قيمته من الصفر تركزت الاستجابات، وانخفض تشتتها.

نتائج الدراسة ومناقشتها وتفسيرها

أولاً: إجابة السؤال الأول: ما دور الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب ؟

للتعرف على دور الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب ، تم حساب التكرارات، والنسب المئوية، والمتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، والرتب لاستجابات أفراد عينة الدراسة على عبارات دور الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب ، وجاءت النتائج كما يلي:

جدول رقم (٤-١) استجابات أفراد عينة الدراسة حول دور الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب مرتبة تنازلياً حسب متوسطات الموافقة

م	العبارات	التكرار	درجة الموافقة			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		النسبة %	موافق بشدة	موافق إلى حد ما	غير موافق			
١٥	أصبحت الشجاعة في نظر ابني أن يأخذ حقه بالقوة نتيجة لممارسته ألعاب الانترنت	ك	٢٨٨٧	٢١٥٧	١١٩	٢.٥٤	٠.٥٤٣	١
		%	٥٥.٩	٤١.٨	٢.٣			
٦	بدأت تظهر على ابني بعض المشاكل النفسية نتيجة ممارسته ألعاب الانترنت	ك	٢٨٧٨	٢١٦٤	١٢١	٢.٥٣	٠.٥٤٤	٢
		%	٥٥.٨	٤١.٩	٢.٣			
٩	المعلمون في المدرسة يشتكون من أن ابني أصبح يمارس العنف تلقائياً مع زملاؤه في المدرسة نتيجة ممارسته ألعاب الانترنت	ك	٢٨٨٩	١٨٠٥	٤٦٩	٢.٤٧	٠.٦٥٦	٣
		%	٥٦	٣٥	٩			
١	ألحظ على ابني سلوك العنف التلقائي مع أخوته في البيت بعد انتهاءه من ممارسته الألعاب الالكترونية عبر الانترنت	ك	٢٥٨٤	٢٣٣٣	٢٤٦	٢.٤٥	٠.٥٨٦	٤
		%	٥٠	٤٥.٢	٤.٨			
٨	الانفعالات العصبية السريعة أصبحت صفة تلازم ابني نتيجة لممارسته اللعب عبر الانترنت	ك	٢٦٢٣	٢١٨١	٣٥٩	٢.٤٤	٠.٦٢١	٥
		%	٥٠.٨	٤٢.٢	٧			
١١	يتصرف مع والدية بعنف تلقائي بسبب ممارسته ألعاب الانترنت	ك	٢٣١٨	٢٧٢٨	١١٧	٢.٤٣	٠.٥٣٨	٦
		%	٤٤.٩	٥٢.٨	٢.٣			
١٠	فقد ابني عدد من أصدقائه بسبب ممارسته العنف تلقائياً مع زملاؤه	ك	٢٦٤٩	٢٠٣٩	٤٧٥	٢.٤٢	٠.٦٥٤	٧
		%	٥١.٣	٣٩.٥	٩.٢			
١٣	أصبح ابني يتشاجر مع زملاؤه بشكل يومي	ك	٢٤٣٦	٢٣٧٥	٣٥٢	٢.٤٠	٠.٦١٤	٨
		%	٤٧.٢	٤٦	٦.٨			
١٤	تصدر منه ألفاظ غير لائقة اكتسبها من اللعب عبر الانترنت	ك	٢٤٣٦	٢٣٧٣	٣٥٤	٢.٤٠	٠.٦١٥	٩
		%	٤٧.١	٤٦	٦.٩			
٤	يقلد ابني أبطال اللعبة العنيفة بشكل تلقائي داخل المنزل بعد انتهاءه من اللعب عبر الانترنت	ك	٢١٤٣	٢٨٩٧	١٢٣	٢.٣٩	٠.٥٣٥	١٠
		%	٤١.٥	٥٦.١	٢.٤			
١٦	العنف التلقائي أصبح سمة لا تفارق ابني نتيجة ممارسته ألعاب الانترنت	ك	٢٦٣٤	١٩٣٤	٥٩٥	٢.٣٩	٠.٦٨٥	١١
		%	٥١	٣٧.٥	١١.٥			
٢٠	أصبح ابني لايستجيب لتوجيهات معلميه في المدرسة	ك	٢٣٣٢	٢٤٥٦	٣٧٥	٢.٣٨	٠.٦١٧	١٢
		%	٤٥.١	٤٧.٦	٧.٣			
١٨	قل تقبل ابني للتوجيهات بسبب ممارسته ألعاب الانترنت	ك	٢٠٢٤	٣٠١٧	١٢٢	٢.٣٧	٠.٥٢٩	١٣
		%	٣٩.٢	٥٨.٤	٢.٤			
٥	مشاهد العنف والقسوة أصبحت تستهوي ابني أكثر نتيجة ممارسته ألعاب الانترنت	ك	٢٢٦٨	٢٥٣٤	٣٦١	٢.٣٧	٠.٦١١	١٤
		%	٤٣.٩	٤٩.١	٧			
٧	يتبادل ابني مع زملاؤه في المدرسة المواقع الالكترونية الخاصة بالألعاب ذات الطابع العنيف	ك	٢٠٣١	٢٨٩٢	٢٤٠	٢.٣٥	٠.٥٦٥	١٥
		%	٣٩.٤	٥٦	٤.٦			
١٢	بدأت ألحظ على ابني سلوكيات خاطئة ذات طابع عنيف لم تكن موجودة لديه من قبل نتيجة لممارسته اللعب عبر الانترنت	ك	٢٠٨١	٢٦٠٩	٤٧٣	٢.٣١	٠.٦٣١	١٦
		%	٤٠.٣	٥٠.٥	٩.٢			
٣	رفع الصوت والصراخ بعنف أصبح سمه تلقائية لأبني بعد انتهاءه من ممارسة اللعب عبر الانترنت	ك	١٥٠٣	٣٥٣٨	١٢٢	٢.٢٧	٠.٤٩٣	١٧
		%١	٢٩.١	٦٨.٥	٢.٤			
١٩	مشاهد القتل تستهوي بسبب ممارسته ألعاب الانترنت	ك	١٧٤١	٣٠٥٥	٣٦٧	٢.٢٧	٠.٥٨١	١٨
		%	٣٣.٧	٥٩.٢	٧.١			
٢	الألعاب الالكترونية عبر الانترنت أسهمت في تنامي العنف التلقائي لدى ابني	ك	١٥٢٠	٣٤٠٢	٢٤١	٢.٢٥	٠.٥٢٩	١٩
		%	٢٩.٤	٦٥.٩	٤.٧			
١٧	ألحظ على ابني بعض التصرفات التي تخالف الشريعة الإسلامية	ك	١٧٨٦	٢٨٩٥	٤٨٢	٢.٢٥	٠.٦١٣	٢٠
		%	٣٤.٦	٥٦.١	٩.٣			
	المتوسط العام					٢.٣٨	٠.٢٣٧	

يتضح في الجدول (٤-١) أن أفراد عينة الدراسة موافقون بشدة على دور الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب بمتوسط (٢.٣٨ من ٣.٠٠)، وهو متوسط يقع في الفئة الثالثة من فئات المقياس الثلاثي (من ٢.٣٥ إلى ٣.٠)، وهي الفئة التي تشير إلى خيار موافق بشدة على أداة الدراسة.

ويتضح من النتائج في الجدول (٤-١) أن أفراد عينة الدراسة موافقون بشدة على خمسة عشر من أدوار الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب تتمثل في العبارات رقم (١٥ ، ٦ ، ٩ ، ١ ، ٨ ، ١١ ، ١٠ ، ١٣ ، ١٤ ، ٤ ، ١٦ ، ٢٠ ، ١٨ ، ٥ ، ٧) التي تم ترتيبها تنازلياً حسب موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بشدة ، كالتالي:

١- جاءت العبارة رقم (١٥) وهي:" أصبحت الشجاعة في نظر ابني أن يأخذ حقه بالقوة نتيجة لممارسته ألعاب الانترنت " بالمرتبة الأولى من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بشدة بمتوسط (٢.٥٤ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تربط بين شخصية البطولة وأخذ الحق بالقوة مما يجعل هذا الجانب يترسخ في أذهان ممارسيها من طلاب المرحلة المتوسطة ويزيد من تطبع سلوكياتهم به ولذلك نجدهم يرون أن الشجاعة في نظرهم أن يؤخذ الحق بالقوة نتيجة لممارستهم ألعاب الانترنت وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة الهدلق (٢٠١٣ م) والتي بينت أن من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية تعزيز جوانب العنف لدى الطلاب.

٢- جاءت العبارة رقم (٦) وهي:" بدأت تظهر على ابني بعض المشاكل النفسية نتيجة ممارسته ألعاب الانترنت " بالمرتبة الثانية من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بشدة بمتوسط (٢.٥٣ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تتضمن شخصيات متناقضة ومشاهد مرعبة مما يؤثر على نفسيات ممارسيها من طلاب المرحلة المتوسطة ويزيد من ظهور النفسية لديهم نتيجة ممارسته ألعاب الانترنت وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة الهدلق (٢٠١٣ م) والتي بينت أن من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية الآثار السلبية الصحية والنفسية والسلوكية.

٣- جاءت العبارة رقم (٩) وهي:" المعلمون في المدرسة يشتكون من أن ابني أصبح يمارس العنف تلقائياً مع زملاؤه في المدرسة نتيجة ممارسته ألعاب الانترنت " بالمرتبة الثالثة من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بشدة بمتوسط (٢.٤٧ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تتضمن مشاهد عنف الأمر الذي يزيد من اكتساب ممارسيها من طلاب المرحلة المتوسطة لسلوكيات العنف ولذلك نجد أن المعلمون في

المدرسة يشتكون من أن ممارسيها من طلاب المرحلة المتوسطة أصبحو يمارسون العنف تلقائياً مع زملاؤهم في المدرسة نتيجة ممارستهم ألعاب الانترنت وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (الطوير ، ٢٠١٨) والتي بينت أن العاب الانترنت تحولت من أداة لتطوير القدرات الذكائية والإبداعية إلى أداة خطيرة تتلاعب بعقول المراهقين وتدفعهم نحو العنف تلقائياً وصولاً إلى مرحلة الانتحار ، وأفرزت هذه الألعاب جيل من المراهقين يمارس أشد أنواع العنف تطرفاً في تاريخنا المعاصر.

٤- جاءت العبارة رقم (١) وهي:" ألحظ على ابني سلوك العنف التلقائي مع أخوته في البيت بعد انتهاءه من ممارسته الألعاب الالكترونية عبر الانترنت " بالمرتبة الرابعة من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بشدة بمتوسط (٢.٤٥ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن ممارسي الإلعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من طلاب المرحلة المتوسطة يعملون على تطبيق ما يشاهدونه في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ولذلك نجد أن أولياء الأمور يلاحظون على ابنهم سلوك العنف التلقائي مع أخوته في البيت بعد انتهاءه من ممارسته الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (الطوير ، ٢٠١٨) والتي بينت أن العاب الانترنت تحولت من أداة لتطوير القدرات الذكائية والإبداعية إلى أداة خطيرة تتلاعب بعقول المراهقين وتدفعهم نحو العنف تلقائياً .

٥- جاءت العبارة رقم (٨) وهي:" الانفعالات العصبية السريعة أصبحت صفة تلازم ابني نتيجة لممارسته اللعب عبر الانترنت " بالمرتبة الخامسة من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بشدة بمتوسط (٢.٤٤ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن ممارسي الإلعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من طلاب المرحلة المتوسطة يتأثرون بما يشاهدونه في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ولذلك نجد أن الانفعالات العصبية السريعة تصبح صفة تلازمهم نتيجة لممارستهم اللعب عبر الانترنت وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (نايف ، ٢٠١٥) والتي بينت أن ٧٥٪ من الطلاب– عينة البحث – تغير سلوكهم إلى السلوك العدائي العنيف بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت.

٦- جاءت العبارة رقم (١١) وهي:" يتصرف مع والدية بعنف تلقائي بسبب ممارسته ألعاب الانترنت " بالمرتبة السادسة من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بشدة بمتوسط (٢.٤٣ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن ممارسي الإلعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من طلاب المرحلة المتوسطة يكتسبون سلوك العنف مما يشاهدونه في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ولذلك نجدهم يتصرفون مع والديهم بعنف تلقائي بسبب ممارستهم ألعاب الانترنت وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة الحشاش (٢٠٠٨ م) والتي بينت وجود فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلبة المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في السلوك العدواني يعزى لأثر ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لصالح المجموعة التجريبية.

٧- جاءت العبارة رقم (١٠) وهي:" فقد ابني عدد من أصدقائه بسبب ممارسته العنف تلقائياً مع زملاؤه " بالمرتبة السابعة من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بشدة بمتوسط (٢.٤٢ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن اكتساب ممارسي الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت من طلاب المرحلة المتوسطة لسلوك العنف مما يشاهدونه في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت يزيد من سلوكهم العنيف ضد أصدقائهم مما يجعل أصدقائهم يبتعدون عن التعامل معهم مما يفقدهم عدد من أصدقائهم بسبب ممارستهم العنف تلقائياً مع زملاؤهم وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (الرابطة الأميركية للطب النفسي ،٢٠١٥) والتي بينت أن الألعاب العنيفة من شأنها أن تؤدي إلى إثارة العنف الداخلي لديه وتكسبه صفات العدوانية الانتقامية التلقائية.

٨- جاءت العبارة رقم (١٣) وهي:" أصبح ابني يتشاجر مع زملاؤه بشكل يومي " بالمرتبة الثامنة من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بشدة بمتوسط (٢.٤٠ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن اكتساب ممارسي الإلعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من طلاب المرحلة المتوسطة لسلوك العنف مما يشاهدونه في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت يجعل العنف هو وسيلته للتعامل مع زملائه مما يجعله يتشاجر مع زملاؤه بشكل يومي وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (نايف ، ٢٠١٥) والتي بينت أن ٧٥٪ من الطلاب- عينة البحث – تغير سلوكهم إلى السلوك العدائي العنيف بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت.

٩- جاءت العبارة رقم (١٤) وهي:" تصدر منه ألفاظ غير لائقة اكتسبها من اللعب عبر الانترنت " بالمرتبة التاسعة من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بشدة بمتوسط (٢.٤٠ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن ممارسي الإلعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من طلاب المرحلة المتوسطة يتعرفون على الكثير من الألفاظ الغريبة مما يشاهدونه في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ولذلك عادة ما تصدر منهم ألفاظ غير لائقة يكتسبونها من اللعب عبر الانترنت وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة بولمان وسوانسون (٢٠٠٤ م) والتي بينت إن ممارسة الألعاب الالكترونية ذات طابع العنف ينمي العنف التلقائية ويعزز الاستجابات العنيفة التلقائية لدى المراهقين.

١٠- جاءت العبارة رقم (٤) وهي:" يقلد ابني أبطال اللعبة العنيفة بشكل تلقائي داخل المنزل بعد انتهاءه من اللعب عبر الانترنت " بالمرتبة العاشرة من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بشدة بمتوسط (٢.٣٩ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن ممارسي الإلعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من طلاب المرحلة المتوسطة يتأثرون بما يشاهدونه في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ولذلك نجدهم يقلدون أبطال اللعبة العنيفة بشكل تلقائي داخل المنزل بعد انتهاءهم من اللعب عبر الانترنت وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (أبو جراح، ٢٠٠٦م) والتي بينت وجود علاقة بين السلوك العنيف للاعب ومشاهد العنف الذي يمارسه في الألعاب الإلكترونية .

١١- جاءت العبارة رقم (١٦) وهي:" العنف التلقائي أصبح سمة لا تفارق ابني نتيجة ممارسته ألعاب الانترنت " بالمرتبة الحادية عشر من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بشدة بمتوسط (٢.٣٩ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن ممارسي الإلعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من طلاب المرحلة المتوسطة اكتسبو سلوكيات العنف مما يشاهدونه في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ولذلك نجد العنف التلقائي يصبح سمة لا تفارقهم نتيجة ممارستهم ألعاب الانترنت وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (الطوير ، ٢٠١٨) والتي بينت أن العاب الانترنت تحولت من أداة لتطوير القدرات الذكائية والإبداعية إلى أداة خطيرة تتلاعب بعقول المراهقين وتدفعهم نحو العنف تلقائياً وصولاً إلى مرحلة الانتحار ، وأفرزت هذه الألعاب جيل من المراهقين يمارس أشد أنواع العنف تطرفاً في تاريخنا المعاصر.

١٢- جاءت العبارة رقم (٢٠) وهي:" أصبح ابني لا يستجيب لتوجيهات معلميه في المدرسة " بالمرتبة الثانية عشر من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بشدة بمتوسط (٢.٣٨ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن ممارسي الإلعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من طلاب المرحلة المتوسطة يكتسبون سلوكيات العنف والتمرد من الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ولذلك نجدهم لا يستجيبون لتوجيهات معلميهم في المدرسة.

١٣- جاءت العبارة رقم (١٨) وهي:" قل تقبل ابني للتوجيهات بسبب ممارسته ألعاب الانترنت " بالمرتبة الثالثة عشر من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بشدة بمتوسط (٢.٣٧ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن الألعاب الإلكترونية من خلال الإنترنت تكسب ممارسيها من طلاب المرحلة المتوسطة سمات التمرد ولذلك يقل تقبل ممارسي الإلعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من طلاب المرحلة المتوسطة للتوجيهات بسبب ممارستهم ألعاب الانترنت.

١٤- جاءت العبارة رقم (٥) وهي:" مشاهد العنف والقسوة أصبحت تستهوي ابني أكثر نتيجة ممارسته ألعاب الانترنت " بالمرتبة الرابعة عشر من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بشدة بمتوسط (٢.٣٧ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن الألعاب الإلكترونية من خلال الإنترنت تكسب ممارسيها من طلاب المرحلة المتوسطة الميول للعنف ولذلك نجد أن مشاهد العنف والقسوة أصبحت تستهوي ممارسي الإلعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من طلاب المرحلة المتوسطة أكثر نتيجة ممارستهم ألعاب الانترنت.

١٥- جاءت العبارة رقم (٧) وهي:" يتبادل ابني مع زملاؤه في المدرسة المواقع الالكترونية الخاصة بالألعاب ذات الطابع العنيف " بالمرتبة الخامسة عشر من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بشدة بمتوسط (٢.٣٥ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن الألعاب الإلكترونية تستهوي ممارسي الإلعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من طلاب المرحلة المتوسطة ولذلك نجدهم يتبادل مع زملاؤهم في المدرسة المواقع الالكترونية الخاصة بالألعاب ذات الطابع العنيف.

ويتضح من النتائج في الجدول (٤-١) أن أفراد عينة الدراسة موافقون على خمسة من أدوار الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب تتمثل في العبارات رقم (١٢ ، ٣ ، ١٩ ، ٢ ، ١٧) التي تم ترتيبها تنازلياً حسب موافقة أفراد عينة الدراسة عليها ، كالتالي:

١- جاءت العبارة رقم (١٢) وهي:" بدأت ألحظ على ابني سلوكيات خاطئة ذات طابع عنيف لم تكن موجودة لديه من قبل نتيجة لممارسته اللعب عبر الانترنت " بالمرتبة الأولى من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بمتوسط (٢.٣١ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن كثرة مشاهدة ممارسي الإلعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من طلاب المرحلة المتوسطة لمشاهد العنف الموجودة في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تركز على سلوكياتهم وتجعلها أكثر ميلاً للعنف ولذلك عادة ما يلاحظ أولياء الأمور سلوكيات خاطئة ذات طابع عنيف لم تكن موجودة لدى أبنائهم من طلاب المرحلة المتوسطة من قبل نتيجة لممارستهم اللعب عبر الانترنت وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (سلامة ،٢٠٠٦) والتي بينت أن من المشكلات التي تفرزها ممارسة الألعاب عبر الإنترنت تقبل المراهق للعنف فتنشأ لدية ثقافة العنف مما يدفعه إلى ممارسة العنف تلقائياً في البيت و المدرسة.

٢- جاءت العبارة رقم (٣) وهي:" رفع الصوت والصراخ بعنف أصبح سمه تلقائية لأبني بعد انتهاءه من ممارسة اللعب عبر الانترنت " بالمرتبة الثانية من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بمتوسط (٢.٢٧ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تركز على الضجيج والحركة لزيادة جذب الانتباه مما يزيد من ممارسة ممارسي الإلعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من طلاب المرحلة المتوسطة لرفع الصوت والصراخ بعنف ويصبح ذلك سمه تلقائية لهم بعد انتهاءهم من ممارسة اللعب عبر الانترنت.

٣- جاءت العبارة رقم (١٩) وهي:" مشاهد القتل تستهوي ابني بسبب ممارسته ألعاب الانترنت " بالمرتبة الثالثة من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بمتوسط (٢.٢٧ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت لا تراعي عمر محدد وتعرض مشاهد قتل تمثيلية لهم مما يزيد من استهواء ممارسي الإلعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من طلاب المرحلة المتوسطة لمشاهد القتل بسبب ممارستهم ألعاب الانترنت وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة كنتر، وأولسو، وويرن (Kutner, Olso and Warner, 2008) أن هناك توجس و قلق متزايد من قبل الوالدين من هذه الألعاب لما تحويه من مشاعد عنف وقتل تنمي لديهم السلوك العدواني.

٤- جاءت العبارة رقم (٢) وهي:" الألعاب الالكترونية عبر الانترنت أسهمت في تنامي العنف التلقائي لدى ابني " بالمرتبة الرابعة من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بمتوسط (٢.٢٥ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ترتكز على مشاهد الحركة والعنف لجذب الأنتباه مما يزيد من تنامي العنف التلقائي لدى ممارسي الإلعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من طلاب المرحلة المتوسطة بعد مشاهدتها وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (أبو جراح، ٢٠٠٦م) والتي بينت وجود علاقة بين السلوك العنيف للاعب ومشاهد العنف الذي يمارسه في الألعاب الإلكترونية .

٥- جاءت العبارة رقم (١٧) وهي:" ألحظ على ابني بعض التصرفات التي تخالف الشريعة الإسلامية " بالمرتبة الخامسة من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بمتوسط (٢.٢٥ من ٣) وتفسر هذه النتيجة بأن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تتضمن مواقف ومشاهد تتنافى مع سماحة الدين الإسلامي خاصة وأن من صمموها يستهدف التأثير على النشء ولذلك نجد أن ممارسي الإلعاب الإلكترونية عبر الإنترنت من طلاب المرحلة المتوسطة يقومون ببعض التصرفات التي تخالف الشريعة الإسلامية بعد مشاهدتهم لهذه الألعاب.

توصيات الدراسة:

في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها، فإن الباحث يوصي بما يلي:

- توعية الأسر بالتأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة
- حث الوالدين على متابعة أبنائهم أثناء ممارستهم للألعاب الالكترونية عبر الانترنت.
- على وسائل الإعلام القيام بدورها في توعية الأسر بالتأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة.
- العمل على تصميم العاب إلكترونية من قبل التربويين المختصين لتلافي السلبيات الموجودة في الألعاب الحالية .

المراجع :

العقاد، عصام (٢٠٠١) سيكولوجية العدوانية وترويضها منحى علاجي معرفي ، دار غريب، القاهرة، مصر .

ابو جراح (١٤٢٥هـ) طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا واخطار،دراسة منشورة ،مجلة المتميزة، العدد الثالث والعشرون . المؤسسة العالمية للأعمار والتنمية ، الرياض .

ابو العينين،علاء (٢٠١٠)، حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام، دراسة منشورة على الرابط
.http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=350

الحشاش ، دلال (٢٠٠٨) أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة عمان العربية للدراسات العليا ، عمان ، الأردن

الحجيلي ، نايف (٢٠١٢) العنف الطلابي في المدارس من وجهة نظر طلاب المرحلة الثانوية، دراسة مقدمة لكلية الدعوة وأصول الدين ، الجامعة الإسلامية ، المدينة المنورة.

الحضيف، يوسف (٢٠١٠) هناك حياة افتراضية رائعة،دراسة منشورة ،مجلة المعرفة ، وزارة التعليم ، العدد ٢٢٠ ، المملكة العربية السعودية ،الرياض.

حسني، إلهام (٢٠٠٢) ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع،جريدة الشرق الأوسط. العدد ٨٥٥٩.

الخليفة، هند (٢٠٠٩) الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير، جريدة الرياض، العدد ١٤٩١٧، المملكة العربية السعودية ، الرياض .

الانباري، باسم (٢٠١٠). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية، دراسة منشورة على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic.

الرشود، سعد (٢٠٠٠) اتجاهات طلال المرحلة الثانوية نحو العنف ،رسالة ماجستير ،جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية ، الرياض.

الرميان، هند (٢٠٠٧) العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن دراسة شبة تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، رسالة ماجستير غير منشورة،جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.

زهران، حامد عبد السلام(١٩٨٦) علم نفس النمو والمراهقة، عالم الكتب ، القاهرة ، مصر.

زهران ، حامد (١٩٨٨) علم نفس النمو(الطفولة والمراهقة) ، عالم الكتب ، القاهرة ، مصر.

الزيودي (٢٠١٤) الا نعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للأ لعاب الإلكترونية كما ير ا ها معلمو وأولياء أمورطلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، دراسة منشورة ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، المجلد العاشر ، العد الأول ، المدينة المنورة.

السعد، نو رة (٢٠٠٥) الخطر في العاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض، عدد رقم ١٣٤٠٦ ، الرياض .

سلامة ، أحمد (٢٠٠٦) أطفالنا والاستخدام الخاطئ للكومبيوتر، مجلة خطوة، العدد (٢٣) المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة.

سبتي، عباس (٢٠١٣) د ا رسة الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول، الكويت .

الشبيب ، كاظم (٢٠٠٧)العنف الأسري قراءة في الظاهرة من اجل مجتمع سليم ، المركز الثقافي العربي ، الطبعة الأولى ، الدار البيضاء ، المغرب.

الشريف ، نبيل (٢٠٠٤) دور وسائل الإعلام في الحد من العنف ضد الأطفال،دراسة منشورة سلسة أبحاث مجلة اليرموك ،مجلد٢٧ ، الأردن .

الصوالحة ، علي (٢١٠٦) علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة ، دراسة منشورة ،مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية،المجلد الرابع ، العدد ١٦،فلسطين .

الطوير ، ايناس (٢٠١٨) التغير الحاصل في دور الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت من الإبداع والابتكار إلى أداة للانتحار" لعبة الحوت الأزرق نموذجا "،دراسة ميدانية ،جامعة تونس ، تونس .

عبد الرحمن، سالم(٢٠١١) الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الإلكترونية على ثقافة الطفل المصري ، دراسة ميدانية، بحث غير منشور، كلية التربية، جامعة سوهاج، مصر.

القاسم ، عبد الرزاق (٢٠١١) العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني. ط١ ،جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية ، المملكة العربية السعودية ، الرياض .

مي(٢٠١٠) سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية .منتدى الإعلام المدرسي بالإسكندرية .

منسي، حسن(٢٠١٢) الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية .مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة ، عدد٧٩ الجزء الثاني، مصر.

المفدى ،عمر (١٤٢١هـ) علم نفس المراحل العمرية ، دار الخريجي ، الرياض .

نايف ،وسام (٢٠١٥)تاثير الألعاب الالكترونية على الأطفال من ٧-١٥ سنة دراسة وصفية تحليلة ،بابل ،العراق.

النفيعي، منيف(٢٠٠٩) سوق الألعاب الإلكترونية أرباح عالية البلاي ستيشن والجيم بوي. جريدة الاقتصادية. العدد ٥٥٦٧، الرياض .

الهدلق ، عبالله (١٤٣٢ هـ) إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض ، بحث منشور ، مجلة القراءة والمعرفة ، العدد الثاني ، جامعة عين شمس ، مصر .

هناء، سعاد و بن مرزوق ، نوال (٢٠١٦) الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي ،ط١، جامعة الجيلالي ، الجزائر.

اليعقوب، علي، ومنى ادبيس (٢٠٠٩) دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت، دراسة منشورة مجلة مستقبل التربية العربية ، العدد١٦، القاهرة ، مصر.

المراجع الأجنبية :

Carangey, Nicholas L, & Anderson, Craig A, (2005) .The Effects Of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition, and Behavior, American Psychological Society, 16 (11) , 882- 889.

Gentilea, D., Lynchb, P., Linderc, J. & Walsha, D. (2004). The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance, *Journal of Adolescence*,Vol. 27(2): 5-22

Greenfield, P. (2000). Mind and

Kutner, L., Olso, C. and Warner, D. (2008). Parents and sons perspectives on video game play. Journal of Adolescent Research, 23, 76-96.

Kutner, L., Olso, C. and Warner, D. (2008). Parents andsons perspectives on video game play. Journal ofAdolescent Research, 23, 76-96.

Salen ، K. ،& Zimmerman ، E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge ، MA: MIT Press.

Uhlmanna, Eris & Swanson, Jane, (2004) .Exposure to Violent Video Games Increases Automatic Aggressiveness, Journal Of Adolescence,27 (2) , 41- 52.