

الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية ودور المعلم في مواجهته: دراسة مزجية

د/ أبو بكر أحمد صديق جلال

أستاذ مشارك السياسات التربوية كلية التربية بجامعة
طيبة بالمدينة المنورة وأستاذ مشارك الإدارة والتخطيط
والدراسات المقارنة بكلية التربية بنين بالقاهرة جامعة
الازهر بمصر

aagalal@taibahu.edu.sa

د/ رفيدة بنت عدنان حامد الانصاري

أستاذ مشارك تقنيات التعليم - كلية التربية جامعة طيبة
بالمدينة المنورة

ranssari@taibahu.edu.sa



المجلة العلمية المحكمة لدراسات وبحوث التربية النوعية

المجلد الحادي عشر - العدد الرابع - مسلسل العدد (٣٠) - أكتوبر ٢٠٢٥ م

رقم الإيداع بدار الكتب ٢٤٢٧٤ لسنة ٢٠١٦

ISSN-Print: 2356-8690 ISSN-Online: 2974-4423

موقع المجلة عبر بنك المعرفة المصري <https://jsezu.journals.ekb.eg>

JSROSE@foe.zu.edu.eg

البريد الإلكتروني للمجلة E-mail

الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية ودور المعلم في مواجهته: دراسة مزجية

د/ أبو بكر أحمد صديق جلال

د/ رفيدة بنت عدنان حامد الانصاري

أستاذ مشارك تقنيات التعليم - كلية التربية جامعة

طيبة بالمدينة المنورة

أستاذ مشارك السياسات التربوية كلية التربية بجامعة

طيبة بالمدينة المنورة وأستاذ مشارك الإدارة والتخطيط

والدراسات المقارنة بكلية التربية بنين بالقاهرة جامعة

الازهر بمصر

تاريخ المراجعة ٢٠٢٥-٩-٥م

تاريخ النشر ٢٠٢٥-١٠-٧م

تاريخ الرفع ٢٠٢٥-٨-٥م

تاريخ التحكيم ٢٠٢٥-٨-٣٠م

مستخلص الدراسة:

هدفت الدراسة الحالية إلى الوقوف على ظاهرة اجتماعية مهمة تتعلق بطلبة المدارس الذين يتعرضون للإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى الكشف عن دور المعلم كقائد في المجتمع المدرسي في مواجهة هذا النمط من الإرهاب. لتحقيق أهداف الدراسة، تم استخدام المنهج المزجي من خلال أسلوب التحليل الاستكشافي المتتابع، حيث اعتمد الباحثان في المرحلة النوعية على التحليل الموضوعي للدراسات السابقة في البيئة العربية لاستخلاص مظاهر الإرهاب السيبراني. وبناءً على هذا التحليل، تم تصميم استبانة كمية مكونة من (٧١) عبارة موزعة على بعدين رئيسيين، الأول: يتعلق بمظاهر الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية، وتم تصنيفها إلى ثلاث مناطق: الصفراء، والبرتقالية، والحمراء، والثاني: يتعلق بدور المعلم كقائد في مواجهة الإرهاب السيبراني في تلك البيئة. طُبِّقَت الاستبانة على عينة عشوائية من طلاب المرحلة الثانوية في منطقة المدينة المنورة بالمملكة العربية السعودية. وأظهرت نتائج الدراسة ارتفاع مظاهر الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية بنسبة (٧٦.٢%)، بينما بلغت نسبة موافقة أفراد العينة على الدور المقترح للمعلم (٨٥.٨٩%). كما أظهرت النتائج نسب الموافقة على مظاهر الإرهاب السيبراني بحسب الأبعاد الاجتماعية (٧٩.٥٨%)، الصحية (٧٧.٩٩%)، الدينية (٧٦.٣٧%)، الثقافية (٧٥.٧٥%)، السياسية (٧٣.٥٥%)، والاقتصادية (٧١.٠٢%). أما بحسب المناطق، فقد بلغت نسب الموافقة (٧٨.٧%) في المنطقة الصفراء، و(٧٦.١٤%) في المنطقة الحمراء، و(٧٣.٤١%) في المنطقة البرتقالية. كما تبين أن فئة الألعاب المصنفة (PEGI 18) احتلت المرتبة الأولى من حيث النسبة في جميع المناطق، حيث بلغت نسبتها (٨٥.٩٧%) في الصفراء، و(٨٤.٩٥%) في الحمراء، و(٨٣.٣٩%) في البرتقالية. كما جاءت هذه الفئة في المرتبة الأولى في جميع الأبعاد: السياسي (٨١.٩٨%)، الاجتماعي (٩٠.٣٥%)، الثقافي (٨٤.٤٤%)، الديني (٨٣.٢٧%)، الاقتصادي (٨٠.٦١%)، والصحي (٨٥.٤٩%). وقد توصلت الدراسة إلى دور مقترح للمعلم كقائد في سبعة أبعاد رئيسية وفق نموذج TLMS، منها: تعزيز ثقافة التعاون بين المعلمين والطلاب لمواجهة الإرهاب السيبراني، وتشجيع البحث والتطوير المهني للمعلمين، وتوظيف التقنيات الحديثة في التواصل الفعال مع أسر الطلاب، وفهم عميق لاحتياجاتهم والدفاع عنها.

الكلمات المفتاحية: الإرهاب السيبراني - الألعاب الإلكترونية - دور المعلم كقائد - نموذج TLMS.

Cyber Terrorism in The Video Games Environment and The Role of The Teacher in Confronting It: A Mixed-Method Study

Abstract:

The current study aims to investigate a significant social phenomenon concerning school students exposed to cyber terrorism within videogaming environments, while also examining the role of the teacher as a leader within the school community in confronting this form of terrorism. To achieve the study's objectives, a mixed-method approach was adopted using the sequential exploratory analysis method. The qualitative phase involved objective analysis of prior studies within the Arab environment to identify manifestations of cyber terrorism. Based on this, a quantitative questionnaire was developed comprising seventy-one statements across two key dimensions: manifestations of cyber terrorism in the videogaming environment—categorized into yellow, orange, and red zones—and the role of the teacher as a leader in countering this terrorism. The instrument was administered to a random sample of high school students in the Medina region of the Kingdom of Saudi Arabia. Findings revealed a 76.2% increase in manifestations of cyber terrorism in the gaming environment, while respondents indicated an 85.89% agreement with the proposed teacher role.

Approval percentages for the manifestations of cyber terrorism across dimensions were as follows: social (79.58%), health (77.99%), religious (76.37%), cultural (75.75%), political (73.55%), and economic (71.02%). Regionally, approval rates were highest in the yellow zone (78.7%), followed by the red (76.14%) and orange (73.41%) zones. The PEGI 18 game category ranked first in all regions, with prevalence rates of 85.97% in yellow, 84.95% in red, and 83.39% in orange. Similarly, this category topped all dimensions: political (81.98%), social (90.35%), cultural (84.44%), religious (83.27%), economic (80.61%), and health (85.49%). The study concluded with a proposed teacher leadership role consisting of seven main dimensions according to the TLMS model. These include promoting a collaborative culture between teachers and students to confront cyber terrorism, encouraging teachers' research and professional development, leveraging modern technologies for effective communication with students' families, and fostering a deep understanding of students' needs along with effective advocacy.

Keywords: cyber-terrorism - video games- the role of teacher as a leader -TLMS Model.

مقدمة

إن وتيرة التغير في المجتمع البشري تتزايد يوماً بعد يوم؛ لعل هذا لما يشهده المجتمع من تغيرات متسارعة شملت كل جوانب الحياة، بل إن الحروب بين البشر تغير نمطها وأصبحت حروباً هجينة Hybrid warfare يتزامن فيها النمط التقليدي مع النمط السيبراني، إن الحروب السيبرانية بين الدول والأنظمة تظهر وجهاً جديداً للإرهاب يتعلق بتصدير الخوف والترويع للدول والأنظمة غير الصديقة؛ والامر الغريب هنا ان هذا النمط المستحدث من الإرهاب قد يكون مدركاً وقد لا يكون مدركاً. ولعل في انتشار التطبيقات الإلكترونية عبر الفضاء السيبراني بيئة خصبة لنشر هذا النمط من الإرهاب السيبراني (Dutta , 2022).

ونظراً للانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وبالأخص بين الأطفال وطلبة المدارس فإن استهداف هذا الفئات من الأطفال والطلبة بالإرهاب أمر متوقع في ظل هذه الحروب الشعواء، حيث يمكن تحقيق ما لا تحققه الجيوش على الأرض في هذا الفضاء السيبراني الرحيب، **حقيقة الامر** لا توجد دراسات مباشرة حول هذا الظاهرة، لكن هناك تأكيدات بالأثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية (Al Qurtuby,2022)، و من غير المنطقي بمكان الاعتقاد بغياب الأهداف الخفية وراء انتشار هذه الألعاب؛ حيث تحققي النوايا لكن تظهر الأثار السلبية وتتراكم على أجيالنا القادمة.

ومن هنا يبرز دور المعلم في مواجهة هذه الظاهرة حيث يمارس دوره الحقيقي في حماية ومناصرة طلابه، ومن أبرز الأطر المعيارية لدور المعلم نموذج (TLMS) Teacher Leader Model Standards وهو اطار معياري للأدوار والمسؤوليات التي يضطلع بها المعلم كقائد في مجالات سبع تشمل: تعزيز ثقافة تعاونية في المدرسة لدعم تطوير المعلمين وتعلم الطلبة؛ القيام بالأبحاث التربوية لتحسين الممارسة وتعلم الطلبة؛ وتعزيز التعلم المهني للمعلمين من أجل التحسين المستمر، و تسهيل التحسينات في التعليم وتعلم الطلبة، وتعزيز استخدام التقييمات والبيانات لتحسين المدرسة والمنطقة، وتحسين التواصل والتعاون مع الأسر والمجتمع، واخيراً الدعوة إلى تعلم الطلبة والمهنة ومناصرة الطلاب. ويتم استخدام هذا النموذج في عدد كبير من السياقات التربوية حيث تشير الدراسات إلى فعالية هذا النموذج في معالجة العديد من المشكلات التعليمية في المنظومة المدرسية وما يرتبط بها من علاقات مع عائلات الطلبة (Doraiswamy et al., 2022)؛ كما تشير دراسة (Lotter et al., 2020) إلى فعالية هذا النموذج في بناء علاقات قوية بين المعلم والطالب، وتوفير فرص جديدة لتعلم الطلبة، وتضيف دراسة (Hutchinson, 2022) إلى فعالية النموذج في تشجيع نجاح الطلبة وتصحيح مسارات حياة الطلبة، وبناء روابط مجتمعية قوية مع الطلبة وعائلاتهم.

ومن زاوية أخرى فإن المجتمعات العربية المستهدفة بالإرهاب السيبراني لا بد أن تتضافر لمواجهة هذه الظاهرة، وهنا تنصدر المشهد المدرسة بما لها من دور في صياغة عقول الطلاب؛ حيث يجب عليها أن توعي طلابها بخطورة الإرهاب السيبراني عبر الألعاب كما يجب أن تحصنهم ضد هذه الأثار السلبية وتساعدتهم في الوقاية منه والعلاج ايضاً؛ وهنا يظهر دور المعلم العربي كقائد للتغيير بما يتميز به من أدوار أساسية في المجتمع المدرسي.

مشكلة الدراسة:

تشير دراسة (الأنصاري، ٢٠٢٢) حول واقع استخدام الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية إلى الأثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الطلبة وانعكاساتها على صحتهم الجسدية والنفسية وتضيف دراسة (الطف، ٢٠٢١) أن الألعاب الإلكترونية الذكية تغذي ثقافة العنف والإرهاب للأطفال وهذا امر خطير ينعكس على المجتمع كله؛ ويضعف من مواطنة الافراد ولعل هذا ما يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (حسن، ٢٠١٥) حول القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب السيبراني حيث أشارت الدراسة إلى جانب خفي يتعلق بالإرهاب في اللعبة الإلكترونية. هذا بالإضافة إلى تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والجسدية للطفل كما يؤكد هذا أولياء الأمور في دراسة (بو هلاله، و بزاید، ٢٠٢٢) ونظراً لارتباط بعض الألعاب

الإلكترونية بالإرهاب السيبراني فقد تؤدي إلى الانتحار كما أشارت دراسة (قادم، وطالة، ٢٠٢٢) بأن الألعاب الإلكترونية لها علاقة مباشرة بانتشار ظاهرة الانتحار لدى الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري وبالأخص لعبة تحدي الحوت الأزرق.

يؤثر الإرهاب السيبراني سلبيًا على الطلبة ويضعف من بنائهم النفسي بل والتحصيلي في الدراسة كما أشارت دراسة (الطبور، و القرعان، ٢٠٢٢) إلى انتشار التسويف الدراسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى بعض الطلبة، ومما لاشك فيه أن هذا التأثير السلبي انعكس على جميع قيم التربية في الأسرة العربية كما تشير إلى هذا دراسة (فؤاد، ٢٠٢٢)، لذا كان من الضروري تحصين الطلبة ضد مخاطر الإرهاب السيبراني الذي يبيث في بيئة الألعاب الإلكترونية بشكل غير مباشر أو بشكل مباشر كما قررت هذا دراسة (إسماعيل وآخرون، ٢٠٢٢).

ونظرا لدور المعلم الفاعل فإن الدراسة الحالية تنطلق من إشكالية تفعيل دور المعلم كقائد وفق النموذج العالمي TLMS في مواجهة هذه الظاهرة، كون أن هناك فجوة بحثية في مظاهر الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية يتعلق بنوعية هذه المظاهر ونمطها السياسي والاقتصادي والاجتماعي والصحي والبيئي والثقافي وغيرها لذا تستكشف الدراسة ظاهرة الإرهاب السيبراني cyber-terrorism في بيئة الألعاب الإلكترونية من خلال السياق التالي حيث تتمثل مشكلة الدراسة في الاجابة عن الاسئلة التالية:

١. ما مظاهر الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية؟
 ٢. ما دور المعلم وفق نموذج TLMS في مواجهة الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية؟
 ٣. هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين أفراد عينة الدراسة في (مظاهر الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية - دور المعلم كقائد في مواجهته) بالنسبة لمتغير نوع اللعبة (PEGI 12 - PEGI 16 - PEGI 18)؟
 ٤. هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين أفراد عينة الدراسة في (مظاهر الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية - دور المعلم كقائد في مواجهته) بالنسبة لمتغير الجنس (ذكر - أنثى)؟
 ٥. هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين أفراد عينة الدراسة في (مظاهر الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية - دور المعلم كقائد في مواجهته) بالنسبة لمتغير الفئة العمرية (أقل من ١٧ سنة - من ١٧ سنة إلى ١٩ سنة)؟
 ٦. هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين أفراد عينة الدراسة في (مظاهر الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية - دور المعلم كقائد في مواجهته) بالنسبة لمتغير المنطقة (ريف - حضر)؟
- أهداف الدراسة:**

هدفت الدراسة الحالية إلى الوقوف على بعض من مظاهر الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية وتفعيل دور المعلم في مواجهة هذا النمط من الإرهاب، من خلال التحليل الموضوعي لمظاهر الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية (كيفية) والتعرف على الممارسات الداعمة للإرهاب السيبراني عبر الألعاب من وجهة

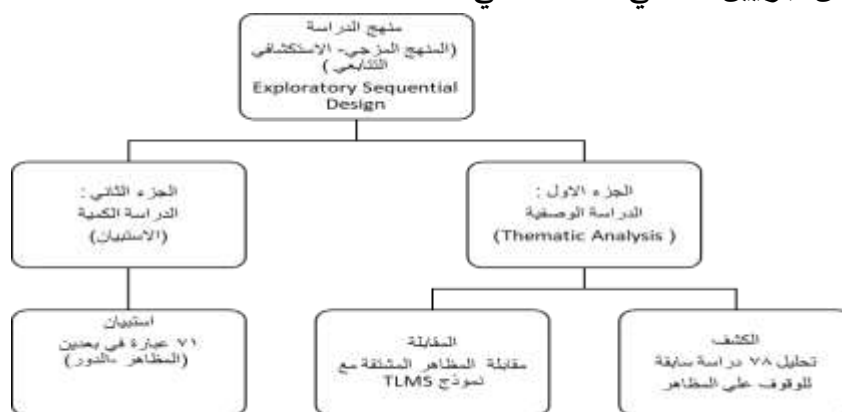
نظر عينة الدراسة (كميا) واخيرًا الكشف عن متطلبات تفعيل دور المعلم في مواجهة الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية .

أهمية الدراسة:

تمثلت أهمية الدراسة الحالية في تسليط الضوء على "الألعاب الإلكترونية " كأسلوب مستحدث للإرهاب السيبراني والكشف عن مظاهر وأساليب مواجهته من زاوية المعلم كقائد - في ضوء علم الباحثين فان هذه الدراسة الأولى عربيًا في هذا المجال - وهو أمر ضروري لحماية صحة الطلبة الجسمية والعقلية ، مما يجعل من الضروري استكشاف كيفية تأثير الإرهاب السيبراني على تصوراتهم وسلوكياتهم وتفاعلاتهم الاجتماعية ؛ كما إن إدراك دور الألعاب الإلكترونية في تشكيل وجهات نظر الطلبة يمكن أن يساعد المعلمين على تطوير تدخلات وبرامج مستهدفة لتعزيز الثقافة الرقمية والمرونة ضد التهديدات عبر الانترنت ؛ وتتشكل الأهمية التطبيقية في دراسة هذه القضية ضمن السياق الثقافي والاجتماعي المحدد للمدينة المنورة كمدينة عربية ؛ بما يسمح بفهم دقيق للديناميات المحلية وفعالية الاستراتيجيات لمكافحة الإرهاب الإلكتروني ؛ ونظرًا يمكن للرؤى المستمدة من هذا البحث أن تساعد صناع السياسات التعليمية في إنشاء الأطر والمبادئ التوجيهية للتخفيف من المخاطر المرتبطة بالإرهاب السيبراني في الألعاب .

منهج الدراسة:

اعتمدت الدراسة الحالية المنهج المزجي Mixed Method لتحقيق أهداف الدراسة ودراسة العلاقة بين مظاهر الإرهاب السيبراني ودور المعلم في مواجهته ، والمنهج المزجي هو المنهج الذي يمزج بين المنهج الوصفي والكمي معًا في ذات الدراسة؛ وتتعدد أساليب المنهج المزجي ومنها الأسلوب التتابعي الاستكشافي Exploratory Sequential Design وهو المنهج الذي يبدأ بجمع البيانات النوعية ثم جمع البيانات الكمية لاختبار الفرضيات والاجابة عن أسئلة الدراسة (Almeida,2018) كما يستخدم حينما تكون النقطة البحثية المستهدفة جديدة او حديثة (Creswell & Creswell , 2023) لذا فقد استخدمت الدراسة الأسلوب الاستكشافي كون المنطقة البحثية جديدة والمتعلقة بالكشف عن مظاهر الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية - في حدود علم الباحثين - ويتكون هذا الأسلوب من جزئين كما في الشكل التالي :



شكل (١) منهج الدراسة بجزئيه الوصفي والكمي

وكما يبدو من الشكل السابق فان الدراسة تمت في جزئين منهجيين متتالين هما:

- **الجزء الأول:** الدراسة الوصفية لمظهر الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية ودور المعلم في مواجهته واختار الباحثان فيها " التحليل الموضوعي " Thematic Analysis في مرحلتين فرعيتين:
- **المرحلة الأولى :** مرحلة الكشف وفيها تم تحليل ودراسة الدراسات السابقة عن الألعاب الإلكترونية- في البيئة العربية كونها بيئة الدراسة - للوقوف علي مظاهر الإرهاب السيبراني .
- **المرحلة الثانية :** مرحلة المقابلة وفيها تم استخدام نموذج مرجعي لدور المعلم وهو نموذج المعلم كقائد TLMS كإطار مرجعي أو علاجي لمظاهر الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية وهذا كون النموذج مناسب للمرحلة الثانوية التي استهدفتها الدراسة حيث ان اهم أدوار المعلم المناسبة لطبيعة الدراسة الحالية هو الدور القيادي .
- **الجزء الثاني :** التحليل الكمي حيث قاما الباحثان بتصميم استبيان محكم لجمع البيانات في قسمين رئيسيين: مظاهر الإرهاب في بيئة الألعاب الإلكترونية ودور المعلم في معالجة هذه الظاهرة وذلك وفقاً لمعايير نموذج المعلم كقائد (TLMS) وتتكون الاستبيان من (٧١) عبارة مصممة للتعرف على تصورات المشاركين وتجاربهم، تم تطبيق الاستبيان على عينة عشوائية من طلبة المدارس الثانوية في منطقة المدينة المنورة ؛ مما يضمن تمثيلاً متنوعاً لوجهات النظر و تم تحليل البيانات التي تم جمعها لتقييم انتشار مظاهر الإرهاب الإلكتروني وفعالية تدخلات المعلمين، مما يوفر معلومات حول كيفية تعامل المعلمين مع هذه الظاهرة.

حدود الدراسة:

اقتصرت الدراسة الحالية موضوعياً على دراسة الإرهاب السيبراني ودور المعلم في مواجهته، ولتحديد الجزء الكمي في الدراسة تم اختيار منطقة المدينة المنورة بالمملكة العربية السعودية للتطبيق كونها البيئة المعيشة للباحثين والتي يمكن التطبيق الميداني فيها ؛ لذا فقد اقتصرت الدراسة بشريا على ٣٩٧ طالباً وطالبة من طلبة المرحلة الثانوية في المدينة المنورة ، وتعتبر العينة ممثلة لمجتمع الدراسة - مجتمع المدينة - عند مستوى معنوية (٠.٠٥) طبقاً لمعادلة كيرجسي مورجان بحيث لا يقل عدد المستجيبين للاستبانة عن (٣٨٨) (٢٠٠٥، et al،Cohen) (2005) وقد أجريت هذه الدراسة في الفترة من شهري يوليو واغسطس ٢٠٢٢.

مصطلحات الدراسة:

- **الألعاب الإلكترونية " Video Games "** نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة، والأجهزة المحمولة (Elsayed, 2022) واجرائياً استخدمت الدراسة في تعريفها الاجرائي ذات التعريف مع الاقتصار على الألعاب عبر الانترنت فقط.
- **الإرهاب السيبراني Cyber-terrorism :** استخدام العنف غير القانوني، أو التهديد به بغية تحقيق هدف سياسي معين مثل كسر روح المقاومة والالتزام عند الأفراد، وهدم المعنويات عند الهيئات والمؤسسات، أو كوسيلة من وسائل الحصول على المعلومات أو مال، وبشكل عام هو استخدام الإكراه لإخضاع طرف مناوئ لمشينة الجهة الإرهابية (Marsili, 2019) .

- نموذج المعلم كقائد "TLMS The Teacher Leader Model Standards" نموذج لقيادة المعلم في المجتمع المدرسي يقوم على تعزيز ثقافة تعاونية للمعلمين والطلبة ومساعدتهم في البحث من أجل الممارسة وتعلم الطلبة ، وتعزيز التعلم المهني للزملاء من أجل التحسين المستمر ، وتسهيل التحسينات في التدريس وتعلم الطلبة ، و تشجيع استخدام التقييمات والبيانات في العملية التعليمية، واستخدام بيانات الابحاث مع الزملاء من المعلمين لتحسين التواصل مع العائلات والمجتمع، وإظهار الوعي والمناصرة لتعلم الطلبة والمهنة" (Hunzicker ,2022)

نظرًا لحدثة موضوع الدراسة فإن المصطلحات السابقة يتم اعتمادها إجرائيا في الدراسة الحالية.

الجزء الأول: التحليل الموضوعي:

في هذه الخطوة الوصفية يتم التحليل الموضوعي للدراسات السابقة التي تناولت الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في البيئة العربية؛ وقد تم التحليل الموضوعي في تسع خطوات فرعية كما يلي :

- **الخطوة الفرعية الأولى** Define Research Objectives: تحديد نطاق البحث في الدراسات السابقة المرتبطة بالتحليل الموضوعي وتم تحديده في بعدين (مظاهر الإرهاب الإلكتروني المرتبطة بالألعاب الإلكترونية علي طلبة المرحلة الثانوية في البيئة العربية - تأثر المظاهر السابقة في السياقات السياسية والاقتصادية والثقافية والاجتماعية والبيئية والصحية والدينية وغيرها)
- **الخطوة الفرعية الثانية:** جمع البيانات Data وفيه قام الباحثان بتجميع قائمة شاملة للدراسات التي تناولت الإرهاب الإلكتروني والألعاب الإلكترونية في البيئة العربية بحيث تنتم الدراسات بالموثوقية والحدثة.
- **الخطوة الفرعية الثالثة:** تحليل الدراسات Familiarization with Data بشكل شامل لفهم محتواها وسياقها وتدوين الملاحظات الأولية حول مظاهر الإرهاب السيبراني وتتضمن هذه الخطوة القراءة وإعادة القراءة والتحليل.
- **الخطوة الفرعية الرابعة:** الترميز الأولى Initial Coding وتشمل تحديد السمات في البيانات وتم تحديد ست سمات رئيسة شملت التأثيرات (السياسية - الاجتماعية - الثقافية - الصحية والبيئية -الدينية-الاقتصادية)
- **الخطوة الفرعية الخامسة:** Searching for Themes تنظيم الرموز أو الأكواد في موضوعات أوسع وتشمل (الرموز المتعلقة بالتنظيم والخطاب السياسي والتغييرات السياسية - الرموز المتعلقة بالاستغلال والخسائر المالية في الألعاب - الرموز المتعلقة بالتحويلات في سرديات الألعاب وسلوكيات المجتمع - الرموز المتعلقة باستجابات المجتمع والتفاعلات الاجتماعية المتأثرة بالإرهاب الإلكتروني- الرموز التي تعكس الاستدامة والاعتبارات البيئية - رموز تناقش التأثيرات النفسية والتغيرات السلوكية.)
- **الخطوة الفرعية السادسة:** Reviewing Themes مراجعة السمات والموضوعات بهدف تحسين جوانب الموضوعات بما يعكس عدم التداخل بين السمات والتركيز على التأثير الأساسي والمباشر في كل دراسة.

- **الخطوة الفرعية السابعة:** تحديد وتسمية الموضوعات Defining and Naming Themes : تقديم أوصاف تفصيلية لكل موضوع، وتلخيص النتائج الرئيسية والأثار المترتبة على الإرهاب السيبراني في الألعاب الإلكترونية.
- **الخطوة الفرعية الثامنة:** Interpreting and Reporting Findings التفسير حسب السمات الست السابقة عبر أبعاد مختلفة تشمل ثلاث مناطق للتأثير (صفراء - برتقالية - حمراء)
- **الخطوة الفرعية التاسعة:** المقابلة مع نموذج مرجعي له اعتراف عالمي وهو نموذج المعلم كقائد TLMS بهدف اشتقاق دور المعلم القيادي - وفق نموذج TLMS - في معالجة السمات الست ذات الأبعاد الثلاث (صفراء - برتقالية - حمراء).

إجراءات التحليل الموضوعي لمظاهر الإرهاب السيبراني عبر الألعاب الإلكترونية وفق الخطوات السابقة:

قام الباحثان باستجلاء الظاهرة عبر الدراسات العربية المتوفرة حول الألعاب الإلكترونية بحيث تتم الدراسات بالموثوقية والحدثة وقاما بتجميعها وتصنيفها وكتابة تقرير أولي لكل دراسة ثم قاما الباحثان بتحليل التقرير الأولي لكل دراسة وإعطاء ترميز أولي للدراسات السابقة بما يحقق الخطوات الأولى والثانية والثالثة والرابعة من خطوات التحليل الموضوعي في الدراسة الحالية، ثم قاما الباحثان بمراجعة السمات والموضوعات للدراسات السابقة وتقديم أوصاف تفصيلية لكل سمة بما يحقق الخطوات الخامسة والسادسة والسابعة (يرجى مراجعة ملحق ١).

أما الخطوة الثامنة والتاسعة المتعلقة باستجلاء مظاهر الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية ودور المعلم في معالجته حيث تم استنتاج نموذج موضوعي نهائي تكون من نموذجين (نموذج تفسيري - نموذج علاجي) فيمكن التعبير عنها في الشكل التالي:



شكل (٢) مخطط الدراسة التحليلية للإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية

وبطبيعة الحال فإن الخطوات من الأولى حتى السابعة اعتمدت على ترميز الباحثين للأكواد حتى انتهت إلى الخطوة؛ وكما يشير الشكل السابق فإن التحليل في الخطوتين الثامنة والتاسعة انتهى إلى النموذج (٧&٦) كما في الشكل السابق والذي سيتم تناوله بالتفصيل في الجزء التالي :

الخطوة الثامنة: النموذج التفسيري (٣*٦) مظاهر الإرهاب السيبراني عبر الألعاب الإلكترونية:

بعد إتمام الخطوات الأولى حتى السابعة توصلت الدراسة إلى نموذج (٣*٦) لتفسير مظاهر الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية حيث يتناول ست سمات رئيسية في ثلاث أبعاد مختلفة تشمل ثلاث مناطق للتأثير (صفراء - برتقالية - حمراء) وهي ثلاث مناطق مرتبة حسب الخطوة من اثاره الخوف والهلع للاعبين إلى خضوع اللاعبين وإذعانهم للإرهاب واخيراً مهاجمة اللاعبين واستغلالهم ؛ عموماً ينتهي التحليل بالترميز (٣*٦) حسب منطقة التأثير بما يضمن إعادة ترتيب السمات داخل الفئات وتجانسها ويمكن استعراضه - سردياً - فيما يلي :

أولاً: النموذج التفسيري (٣*٦)

وهو النموذج المشتق من التحليل الأولى للدراسات السابقة؛ كما في الملحق (١) المتعلق بالسمات الأولية في الدراسات السابقة؛ حيث يتم تحليل المظاهر السلبية للإرهاب السيبراني وفق تصنيف ثلاثي (صفراء - برتقالية - حمراء) وهو ما يتفق مع التصنيف الدولي للإرهاب السيبراني (Li et al., 2021) تبعاً لخطورتها على الفرد. ويشير (Anh, 2021) إلى تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب معاملات الخطورة وفق التصنيف العمري الأوروبي للألعاب في فئات ثلاث:

- PEGI 12 تم تصنيف الألعاب التي تحتوي على بعض أعمال العنف القليلة و ألفاظ سيئة بسيطة ومناظر تندرج تحت البيئات الخيالية وغير الحقيقة هذا التصنيف مناسب لمن أعمارهم في سن الـ ١٢ وفوق.
- PEGI 16 تم تصنيف الألعاب التي تحتوي مشاهد عنيفة قد تصل إلى مرحلة تجعل اللاعبين يتوقعون أنها مشابهة كما هي في الحياة الحقيقية و كلمات بذيئة وغير مناسبة للأطفال وقد تحتوي على أنشطة إجرامية كاستعمال التبغ والمخدرات، وهذا التصنيف مناسب لمن أعمارهم في سن الـ ١٦ وفوق.
- PEGI 18: تم تصنيف الألعاب التي تحتوي مشاهد عنيفة جداً وتحتوي العنف، الكلام البذيء، مشاهد مخيفة، مشاهد جنسية، مخدرات، تفرقة عنصرية، قمار.

وعلى وجه العموم تناول هذه المظاهر سردياً كما يلي :

السمة الأولى: المظاهر السياسية للإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية:

تشير دراسة (ناصر، ٢٠٢٢) إلى ظاهرة مهمة تتعلق بالإدمان الإلكتروني بعد مرور مرحلة متوسطة وما يترتب عليها من تغييب العقل والاجتماع للاستهواء والاعتقاد بالأفكار التي تبث بطريقة غير مباشرة عبر اللعبة، وبالتالي تضخيم السياسات السياسية للأنظمة الغربية وقليل من الإلكترونيات الأخرى. كما تشاهد دراسة (عبد الرحيم، ٢٠٢١) إلى أهمية الحد من ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية لما أحدثته من فراغ فكري لدى الطلاب، حيث إلى حد الوعي الفكري للطلبة وظهرت ميول سياسية مستهجنة في البيئة العربية. ونؤكد هذا أيضاً دراسة (الرياحنة، ٢٠٢١) حول مساهمة ممارسة الألعاب الإلكترونية على طلاب المدارس الحكومية في الأردن، والتي تشكل جزءاً من الوعي السياسي للطلبة بتأثير فرط ممارسة هذه الألعاب. كما تؤكد دراسة (الشهراني، ٢٠٢٠) على خطورة في الألعاب الإلكترونية وما يرتبط بها من مؤثرات سيئة، كما تؤكد دراسة (العنزي، ٢٠٢٠) التي ما زالت على المهام

الخطية، بما في ذلك الاقتصادية، على طلبة المرحلتين الثانوية والجامعية. ويعضد هذا ما أشار إليه دراسة (العزمي والسليمان، ٢٠١٩) حول ديناميكيات التوافق بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك الطلابي لدى الصف العاشر بالمرحلة الثانوية في دولة الكويت، والتي شهدت انخفاض الوعي السياسي لدى المستخدمين في الألعاب الإلكترونية.

تحليلاً يمكن اشتقاق مظاهر (خفية) للإرهاب السيبراني في النطاق التالي:

١. **في المنطقة الصفراء:** تبالغ بعض الألعاب الإلكترونية في اظهار القوة العسكرية والنوعية المعادية للدول العربية والإسلامية؛ وقد تُظهر بعض الألعاب الإلكترونية الدول العربية بمظهر ضعيف بشكل يثير قلق الطلبة.

٢. **في المنطقة البرتقالية:** بعض الألعاب يثير لدى الطلبة الاحساس بالدونية عند المقارنة ببعض الدول المتقدمة كما أن بعض الألعاب يثير لديهم الاعجاب والرغبة في الهجرة أو الحصول على جنسية أخرى.

٣. **في المنطقة الحمراء:** قد تسهم بعض الألعاب في التجنيد لصالح مخابرات معادية أو إفشاء معلومات عن الوطن كما أن بعض الألعاب قد يشوه نظام الحكم ويضر بالمواطنة الصالحة، ايضاً بعض الألعاب تشوه (التعددية الثقافية) في المجتمعات وتبرز المجتمع الأوحده وتمجد من بعض الحركات العنصرية.

السمة الثانية: المظاهر الاجتماعية للإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية:

من أكثر المظاهر تضرراً في الألعاب الإلكترونية : المظهر الاجتماعي حيث ينفصل اللاعب عن مجتمعة وأسرته ويتردى في مجتمع افتراضي لا قاع له ، وتشير دراسة (السماره، والصمادي، ٢٠٢٢) إلى ظاهرة غريبة عن مجتمعنا العربي وهي **الاغتراب الذاتي** تربط الدراسة بينه وبين إدمان الألعاب الإلكترونية، أما دراسة (الدغيم، والخويلدي، ٢٠٢١) فتؤكد أهمية تضمين مواجهة المخاطر الاجتماعية للألعاب الإلكترونية في كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة؛ وتشير دراسة (السناني، ٢٠٢١) إلى كارثة اجتماعية اسمتها "الإدمان الناعم" وهي الافراط في الألعاب الإلكترونية وعلاقته بتدني الذكاء الاجتماعي للطلاب ، وتؤكد دراسة (النقبي، و عبدالسلام، ٢٠٢١) إلى أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة العنف والتتمر لدى عينة من طلبة مدارس إمارة أبوظبي فيما تشير دراسة (قصاروة، وزامل، ٢٠٢١) إلى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا؛ وتؤكد دراسة (القبيسي، وآخرون ٢٠٢١) أثر الافراط في استخدام الألعاب الإلكترونية بالهواتف الذكية على ارتفاع **التنمر** لدى الأطفال، وتبدو في الأفق مشكلة بغاية الخطورة تتعلق بفصل الأطفال الصغار عن مجتمعهم كما تشير دراسة (محمد، ٢٠٢٠) حول إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال وهي ظاهرة تتنامي في المجتمع حتي في الجامعات.

كما تشير دراسة (أحمد، ٢٠٢٠) إلى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات؛ ومن منظور جغرافي تشير دراسة (عجيل، ٢٠٢٠) إلى التحليل الجغرافي لأثر الألعاب الإلكترونية على تدني مستوى التعليم الابتدائي للذكور في مدينة الكويت. فيما تؤكد دراسة (عيسون، و بوشيربي، ٢٠٢٠) إلى تأثير **العنف** المدرسي للطلبة مدمنو الألعاب الإلكترونية العنيفة وأن التأثير الاجتماعي تخطي الحدود ولامس عمليات التنشئة

الاجتماعية وأضر بها كما أشارت دراسة (حيزير، رزيقة، ٢٠٢٠) حول أثر الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية للطفل على أطفال الجزائر العاصمة وتتفق مع هذه الآثار السلبية دراسة (الشهري، ٢٠١٩) حول أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلبة المرحلة الابتدائية وعلاقتها الإحصائية بانخفاض التحصيل. وتضيف دراسة (الدهمش، ٢٠١٩) دور الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلبة المرحلة المتوسطة؛ وايضاً تشير دراسة (محمد، ٢٠١٩) إلى إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية وعلاقته السلبية بالتواصل الأسري والقبلية لاستهواء المراهقين.

تحليلاً يمكن اشتقاق مظاهر (خفية) للإرهاب السيبراني في النطاق التالي:

١. في المنطقة الصفراء: بعض الألعاب يبالغ في تمجيد تركيبة عرقية (يابانية - صينية - أمريكية ...) مما يشعر الطالب بالدونية أو تُظهر الألعاب الإلكترونية بعض النماذج العرقية (سوداء - عربية - هندية ...) في صورة منفرة مما يثير الكراهية.

٢. المنطقة برتقالية: بعض الألعاب يشعر الطلبة بانتشار الجرائم وغياب العدالة المجتمعية بشكل مبالغ فيه أو يدعو إلى العزوف عن التقاليد المجتمعية والإسلامية مثل الزواج ويلمح إلى صعوبة تكوين أسرة كما أن بعض الألعاب يلمح بانتشار النمطية وغياب الترويج في المجتمع مما يصيب بالاحباط.

٣. المنطقة الحمراء: وهناك ملمحاً بغاية الخطورة فبعض الألعاب قد تكون سبباً في التعرف على رفقاء السوء محلياً أو عالمياً مما يعد سبباً للانحراف الفكري، ايضاً تبالغ بعض الألعاب في إغراء اللاعبين بابتزاز الحسابات الشخصية الخاصة والتي تمتلك المزايا المدفوعة؛ كما أن بعض الألعاب يبالغ في العادات المستهجنة في بيئتنا العربية مثل الوشم والقذف وتسريحات الشعر التي لا تتناسب مع قيم المجتمعات العربية كما تتسبب ممارسة بعض الألعاب بشكل مستمر في الانفصال عن المجتمع والاعترا ب الأسري وبعض الألعاب قد تروج بشكل غير مباشر إلى تعاطي المخدرات أو الاتجار فيها.

السمة الثالثة: المظاهر الثقافية للإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية:

بعض الألعاب الإلكترونية قد تصدر ثقافة الكراهية والعنف كما قد تصدر ثقافة التمييز الثقافي فتشير دراسة (جناد، ٢٠٢١) حول ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال إلى ثقافة الكراهية عبر الألعاب والاستهانة بالأخر ومهاجمة بعض الثقافات كما تؤكد دراسة (طراد، ٢٠٢١) حتمية حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية كما تشير الدراسة إلى تحديات ثقافية ومجتمعية مرتبطة بهذا المنظور؛ فيما تشير دراسة (العطري، و ميهوبي، ٢٠٢١) حول جمعيات أولياء التلاميذ ودورها التربوي في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ إلى ضرورة تفعيل المرافقة التربوية "أسرية- مدرسية" كآلية للحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ نظراً للاستغراق في الشخصيات والتأثير الثقافي السلبي.

كما أن الألعاب الإلكترونية خطيرة كمصدر من مصادر الثقافة حيث تشير دراسة (داودي، و عيواج، ٢٠٢٠) إلى الدور الوقائي للأسرة في حماية الطلاب من مخاطر الألعاب الإلكترونية بولاية أم البواقي وترصد الدراسة ملمحاً مهماً يتعلق ببناء ثقافة الطلاب عبر اللعبة لما له من تأثير في منتهى الخطورة حيث ينتزع الطالب

من ثقافته إلى ثقافة مختلفة تقفز فوق ثقافتنا وتتصارع معها ، وتشير دراسة (خضير ، و حسين، ٢٠٢٠) إلى خطورة الشغف بالإنترنت وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين في المدارس الثانوية فيما تشير دراسة (السمارة والصمادي ٢٠٢٠) إلى ظاهرة الاغتراب الذاتي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية فما تؤكد بعض هذه التحديات الثقافية دراسة (طراد، و صادقي، ٢٠١٩). حول تحديات حماية الأطفال من أخطار الألعاب الإلكترونية وخصوصا المسخ الثقافي.

تحليلاً يمكن اشتقاق مظاهر (خفية) للإرهاب السيبراني في النطاق التالي:

١. المنطقة الصفراء: تعمل بعض الألعاب الإلكترونية على إعداد المواطن العالمي بثقافات تتعارض أحيانا مع ثقافتنا المحافظة مما قد يضر بالهوية العربية كما أن بعض الألعاب تبالغ في تنمية السلوك العدواني (كالقتل والسرقة والسطو على الآخرين والاعتداء عليهم بغير وجه حق)؛ وتتناول الألعاب الإلكترونية بعض العادات والتقاليد المجتمعية بشكل مثير للسخرية والاستهزاء والأخطر حين يتساوى في الألعاب الإلكترونية ألعاب الذكور والإناث دون أي اختلافات تذكر.

٢. المنطقة البرتقالية: بعض الألعاب يمجّد في ثقافات معادية للشخصية العربية كما تتضمن الألعاب الإلكترونية مضامين تهدف أحيانا إلى تشويه الحضارة العربية والإسلامية.

٣. المنطقة الحمراء: بعض الألعاب تحاول التقليل من الإرث الثقافي وتاريخ ما دونها من الأمم أو قد تظهر عداءات للثقافة العربية والإسلامية ويخلط بين الإسلام الصحيح والحركات المتطرفة.

السمة الرابعة: المظاهر الصحية والبيئة للإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية:

يصدر الإرهاب السيبراني أفكارا غير صحية تتعارض مع البيئة بل وتدمرها كما أن الأساس في مضمون الإرهاب السيبراني تدمير الأفراد والنيل من صحتهم الجسدية والنفسية وانهالكهم بالتفكير والانعزال السلبي وما يطلق عليه " النفايات الإلكترونية " وتشير دراسة (بوهلاله وبزايد، ٢٠٢٢) إلى التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والجسدية للطلاب الأمر الذي يؤدي إلى مرض أو اضطراب نفسي؛ كما تشير دراسة (محمد، ٢٠٢٢) حول " اضطراب الألعاب الإلكترونية " لدى عينة من المراهقين وحقيقة الأمر أن هذا قد يعود إلى تدني الصحة النفسية للآباء أيضًا كما في دراسة (صالحى، و رمانة، ٢٠٢٢) حول أساليب المعاملة الوالدية كما يدركها المراهقون ودورها في إدمانهم على الألعاب الإلكترونية الأمر الذي قد يرتبط بالسلوك العدواني حتي على النفس وايداء الذات كما في دراسة (الرويس، ٢٠٢٢) حول أنماط السلوك العدواني لدى الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات السعوديات في مدينة الرياض ويتفق هذا مع دراسة (اللهيبي، و على ٢٠٢١) حول الألعاب الإلكترونية الشائعة لدى المراهقين وعلاقتها بالسلوك العدواني وما أكثر الاضطرابات السلوكية أو الانفعالية المرتبطة بهذا الإرهاب كما تشير دراسة (الحبشى، ٢٠٢١) إلى بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة أما دراسة (عبدالنبي، ٢٠٢١) فتشخص اضطراب الألعاب عبر الإنترنت: "IGD" Internet Gaming Disorder إلى إدمان الألعاب الإلكترونية وتؤكد انتشاره وضرورة علاجه.

تؤكد دراسة (الحري والغامدي، ٢٠٢١) أن إدمان الألعاب الإلكترونية يفقد الإحساس بالوقت لدى طلبة المرحلة الثانوية الأمر الذي يرتبط بسلوكيات سلبية كما في دراسة (شايب، وآخرون ٢٠٢٠) ودراسة (دارخان، ٢٠٢٠) حول الألعاب الإلكترونية ودورها في سلوك العنف وقد ترتبط بالسلوك العدواني بشكل عام كما في دراسة (الخولي، وآخرون ٢٠٢٠). وحول علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الإعدادية أيضًا تؤكد دراسة (القلم، و ملحم، ٢٠٢٠) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية وثيقة العلاقة بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى المراهقين في المدارس الخاصة وتشير دراسة (أحمد، ٢٠٢٠) أن إفراط وإساءة استخدام الألعاب الإلكترونية وثيق العلاقة بسلوكيات التنمر لدى الأطفال في مرحلة رياض الأطفال ويتفق هذا أيضًا في المرحلة المتوسطة كما في دراسة (السيد، ٢٠٢٠) حول مدمني الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المتوسطة وفي المراهقين كما في دراسة (محمد، ٢٠١٩) حول التنبؤ باضطراب التحدي المعارض بمرجعية الاكتئاب والميول الانتحارية لدى عينة من المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة ومن هنا كان العلاج ضرورياً وخصوصاً بالإرشاد كما في دراسة (عبدالرشيد و شعبان، ٢٠١٩) حول فعالية العلاج بالتقبل والالتزام لدى المراهقين الأكثر خطورة حيث أن الإفراط يؤدي إلى انخفاض معدلات الذكاء كنتيجة للتماثل والروتينية داخل فضاء اللعبة كما في دراسة (الملوح، ٢٠١٩) وأن تأثير الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على مستوى الذكاء لدى أطفال المرحلة الابتدائية بدولة الكويت قد يرتبط بإفرازات الهرمونات كما تشير لهذا دراسة (واري، ٢٠٢١) وحول دينامية عملية الإدمان على الإنترنت وهرمون الدوبامين وعلاقتها العكسية الناتجة كاضطرابات مصاحبة.

تحليلاً يمكن اشتقاق مظاهر (خفية) للإرهاب السيبراني في النطاق التالي:

١. المنطقة الصفراء: بعض الألعاب تتسبب في تبدل المشاعر وتكوين شخصية سلبية انسحابية كما تثير الألعاب الإلكترونية الهلع في نفس اللاعب بما تصوره من كوارث بيئية مخيفة كالهزات الأرضية والبراكين والسقوط من مرتفعات شاهقة أيضًا فان بعض الألعاب يبالغ بشكل غير مباشر في الاستهانة بتلويث البيئة ومشكلات تغيير المناخ.
٢. المنطقة البرتقالية: بعض الألعاب تنتشر الاعتقاد في السحر والقوى الخفية بشكل مبالغ فيه وتبالغ بعض الألعاب في تجسيد نماذج غير محبذة مما يتسبب في تدني جودة الحياة وقد تروج بعض الألعاب لعادات صحية غير مناسبة مثل شرب السجائر.
٣. المنطقة الحمراء: ممارسة الألعاب بشكل مستمر قد يتسبب في افساد أوقات الطعام والعادات الصحية الجيدة. وتتسبب بعض الألعاب في إثارة توتر اللاعب والشد العصبي ومن ثم الإصابة بأمراض عصبية ونفسية وربما الانتحار وبعض الألعاب تروج لبعض الأمراض النفسية الجنسية (كالمازوشية والسادية والمثلية الجنسية والتحول الجنسي) وتدعو لها، وتبالغ بعض الألعاب في التقليل من مضار شرب الخمر أو المسكرات وتناول الأقرص المخدرة.

السمة الخامسة: المظاهر الدينية للإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية:

الدين هو الأساس في تماسك المجتمعات العربية لذا يرغب الإرهابيون في زعزعة أسس الدين ونشر الإلحاد واللا دينية في المجتمعات وتشير دراسة (الأنصاري، ٢٠٢٢) حول واقع استخدام الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية بمنطقة المدينة المنورة إلى بعض مظاهر الخطورة من الزاوية الدينية وبخاصة اللادينية أما دراسة (قادم وطالة، ٢٠٢٢) فتشير إلى ظاهرة اجتماعية لها بعد ديني خطير وهو الانتحار فالألعاب الإلكترونية لها علاقة بانتشار ظاهرة الانتحار لدى الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري؛ كما تؤكد دراسة (إسعادي، ٢٠٢٢) الارتباط بين الألعاب الإلكترونية وظاهرة انتحار الأطفال في الجزائر وفي دراسة (خطاطبة والأحمد، ٢٠٢٠) حول إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية كمنبئ بالميل الانتحاري لدى طلبة المرحلة الثانوية بمدينة الرياض وهو أمر جد خطير كما وتؤكد دراسة (ألف، ٢٠٢١) ان الألعاب الإلكترونية الذكية تغذي ثقافة العنف والإرهاب للأطفال بما يتعارض مع الأسس الدينية التي تنشر المحبة والاخاء ويؤكد هذا أيضًا دراسة (حسن، ٢٠١٥) حول بعض القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب السيبراني وتعارضها مع أسس الدين و تشير دراسة (العنزي، ٢٠٢١) إلى دور ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في ارتكاب الجرائم المتعارضة مع صريح الدين وسماحته؛ وتشير دراسة (حسن، ٢٠٢٠) إلى الأنماط السلوكية غير السوية والتي لا تتفق مع الدين لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية؛ كما تؤكد دراسة (القحطاني، ٢٠٢٠) الانعكاسات السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر الأمهات وتتفق أيضًا دراسة (صبطي، وآخرون ٢٠٢٠) حول مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل الأمر الذي تؤكد دراسة (الشمري، ٢٠١٩) حول الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالانحرافات الدينية و بالاضطرابات النفسية والاجتماعية والدينية لدى الأطفال في دولة الكويت وتؤكد هذه الانحرافات الدينية دراسة (الهاجري، وآخرون ٢٠١٩) حول ظاهرة الألعاب الإلكترونية في الأجهزة الحديثة وأثرها على الانحراف الديني والسلوكي لدى الأطفال ، وبما أن الامر لا يتوقف عند الشباب بل شمل أيضًا أطفال الروضة كما في دراسة (صوالحه، و عيادات، ٢٠١٩) حول تأثير الألعاب الإلكترونية في السلوك الاجتماعي

تحليل يمكن اشتقاق مظاهر (خفية) للإرهاب السيبراني في النطاق التالي:

١. المنطقة الصفراء: بعض الألعاب يعمل على تمجيد مذهب ديني أو طائفي لا يتفق مع الأديان السماوية بشكل يثير الإعجاب وبعض الألعاب يدعو بشكل غير مباشر إلى الإلحاد.
٢. المنطقة البرتقالية: بعض الألعاب تبالغ في تمجيد بعض الفلسفات اللا دينية بطريقة تشعر الطلبة بالحيرة أو يدعو إلى مظاهر تتعارض مع السياق الديني بشكل عام.
٣. المنطقة الحمراء: تبالغ بعض الألعاب في الدعوة للانضمام إلى بعض الجماعات المتطرفة والمنحرفة عن الإسلام كما تبالغ بعض الألعاب في ازهاق أرواح البشر داخل اللعبة وربما ينتقل هذا إلى الحياة العامة ويؤدي إلى قتل النفس التي حرمها الله كما أن بعض الألعاب تسهم في غياب التأمل وتروج لأفكار معادية للإنسانية أو تبالغ بعض الألعاب في الدعوة إلى التبرعات لجهات غير معتمدة محليا.

السمة السادسة: المظاهر الاقتصادية للإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية:

من مظاهر الإرهاب السيبراني التبعية الاقتصادية وفقدان الثقة بأنظمتنا الاقتصادية والأخطار تصدير قيم اقتصادية سلبية كافية لتدمير المجتمعات فهي أقوى من فوهات المدافع وقذائفها مثل التبذير ونبذ الادخار والأمراض الشرائية وغيرها وتشير دراسة (تينة، وآخرون، ٢٠٢٢) حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال مستقبلاً وبالأخص لعبة الحوت الأزرق أنموذجاً فقد تأثر بها الأطفال وتسارعوا إلى الشراء وفقدوا قيمة اقتصادية مهمة لبناء حياتهم. وتشير دراسة (الصبان وآخرون، ٢٠٢١) إلى تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من جهة نظر الوالدين وبالأخص في غياب البعد التخطيطي والاقتصادي والالتكالية وغياب البوصلة الشخصية؛ وتؤكد هذا دراسة (أبو عرجة، و خليل، ٢٠٢٠) حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (٩-١١) عاماً في الأردن والتأثير الاقتصادي حتى في إدارة الوقت للطلبة، كما تشير دراسة (رزيوق، ليليا، ٢٠٢٠) إلى إشكالية إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطفل وما يترتب عليها من قيم إدمانية لا تعطي للواقع أهمية حيث ينشغل الطفل في اشباع رغباته بلا رقيب ويهدر اقتصاديات الوقت، وتؤكد دراسة (العتيبي، ٢٠٢٠) تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين في الفضاء السيبراني من الناحية الاقتصادية والاجتماعية فيما تشير دراسة (حسن وآخرون ٢٠١٩) إلى انتشار بعض الألعاب الإلكترونية الخطيرة في المجتمع بشكل ربما يكون مخططاً ويستهدف انهيار أنظمتنا الاجتماعية والسياسية والاقتصادية.

تحليلاً يمكن اشتقاق مظاهر (خفية) للإرهاب السيبراني في النطاق التالي:

١. المنطقة الصفراء: بعض الألعاب يبالغ في اظهار القوة الاقتصادية للأنظمة المعادية للوطن بشكل يثير فزع وخوف الطلبة كما أن بعض الألعاب يبالغ في تقدير الأزمات الاقتصادية العالمية بشكل يزعج الطلبة.
٢. المنطقة البرتقالية: بعض الألعاب تبالغ في الدعوة إلى التواكل والبعد عن التخطيط الاقتصادي لشئون الحياة كما أن بعض الألعاب يمجّد من التبذير ويقلل من قيمة الادخار والقيم الاقتصادية الايجابية الأخرى.
٣. المنطقة الحمراء: بعض الألعاب تعرض أصحاب الحسابات بها للاحتيال أو الابتزاز أو التصيد كما أن بعض الألعاب تعرض اللاعبين على اختراق حسابات الآخرين.

الخطوة التاسعة: النموذج العلاجي في ضوء TLMS نموذج المعلم كقائد:

في بداية المقاربة العلاجية للمظاهر السلبية للألعاب الإلكترونية من الضروري التناول النقدي للألعاب الإلكترونية ففما لاشك فيه ان الألعاب الإلكترونية تسهم في تنمية ذكاء الطفل فتشير دراسة (القضاة، و عيادات ٢٠٢٢) إلى أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحصيل مادة الرياضيات لدى طلبة الصف الثاني الأساسي كما تؤكد دراسة (المزين، ٢٠٢٢) إلى الأثر المرتفع لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى طفل رياض الأطفال، وعن فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية بعض مهارات حل المشكلات تؤكد دراسة (زبرماري، ٢٠٢١) فاعلية الألعاب الإلكترونية في أمن المعلومات. وتشير دراسة (الكثيري، ٢٠٢١) إلى فاعلية الألعاب الإلكترونية التشاركية في تنمية مهارة الحس العددي لمقرر الرياضيات لتلميذات المرحلة الابتدائية كما أن الممارسة المنضبطة للألعاب يحسن ذاكرة التلاميذ كما أشارت دراسة (السيد، وآخرون ٢٠٢١) وتشير دراسة

(نصار، وآخرون ٢٠٢١) إلى إمكانية توظيف استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية بعض مفاهيم الرياضيات لطفل الروضة كما تشير دراسة (جبلاوي، ٢٠٢١) إلى فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية بعض المهارات الصحية لدى أطفال التوحد. وتشير دراسة (الشيخ، وآخرون ٢٠٢٠) إلى دور الألعاب الإلكترونية في امتلاك قيم التعاون والمشاركة لدى تلاميذ الصف الرابع الأساسي وتضيف دراسة (عشا، والهاشمي، ٢٠٢٠) أثرا مهما لتوظيف الألعاب في تنمية مهارات التحدث والدافعية نحو التعلم الأساسي، وتؤكد دراسة (حاتم، ٢٠٢٠) دور ممارسة الألعاب الإلكترونية في الطلاقة اللغوية وتضيف دراسة (القحطاني، ٢٠٢٠) قدرة الألعاب الإلكترونية على تحسين المفاهيم اللغوية والتفاعل الاجتماعي لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال، ومن الاتجاهات الحديثة تلعب التعليم ودمج الألعاب الإلكترونية في التعليم كما أشارت دراسة (جابر، ٢٠٢٠) أما دراسة (ابن صقر، و عبد المقصود، ٢٠١٩) فتشير إلى الواقع الايجابي لاستخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية.

لكن ما تركز عليه الدراسة هو الافراط في الألعاب الإلكترونية مما يعرض الطلاب للمخاطر التي تمت تناولها في **الخطوة الثامنة**؛ عموما فبعد تناول مظاهر الإرهاب السيبراني في بيئة العاب الإلكترونية يكون من الضروري طرح أدوار مقترحة؛ ومن أهم الأدوار المقترحة تلك المتعلقة بالمعلم لما له من تأثير كبير في بيئتنا العربية؛ وتحليلا يمكن تطوير الدور القيادي للمعلم وفق النموذج TLMS لمواجهة الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية. حقيقة الامر تكونت المعايير من سبع مجالات رئيسة تتعلق بتعزيز ثقافة تعاونية مع الطلبة والمجتمع المدرسي كما انه ركزت على الأبحاث واستخدامها لتحسين الممارسة وتعلم الطلبة (Dagen، et al، 2017)، et al. (2014) وهي مجالات ضرورية للتعامل الفعال مع مخاطر الألعاب الإلكترونية التي سبق التوصل إليها في التحليل السابق وبالنظر الى تنوع لمخاطر إلى سياسية واجتماعية واقتصادية وغيرها يبدو مناسباً كعلاج مجالات تعزيز التعلم المهني وتسهيل التحسينات في التعليم وتعلم الطلبة؛ كما ان تعزيز استخدام التقييمات والبيانات للتحسين المدرسي وتحسين التواصل والتعاون مع الأسر والمجتمع ومناصرة الطلبة يسهم بالتأكيد في معالجة الآثار السلبية للإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية؛ ونظرا لقله الأبحاث المتعلقة بهذا النموذج في الادب التربوي العربي فقد قامت الدراسة بالتحليل له وفق ابعاده الأساسية كسمات عامة يتم المعالجة في ضوءها؛ وتحليلا يمكن توظيف نموذج TLMS في معالجة هذه الآثار كما يلي:

- **السمة الأولى: تعزيز الثقافة التعاونية للمعلمين والطلبة:** حيث يقوم المعلمون ببناء ثقافة أساسها الاحترام المتبادل مع الطلبة تسهم في مواجهة مظاهر الإرهاب السيبراني وعقد جلسات حوارية تهدف إلى التعرف على تجارب الطلبة في الإرهاب السيبراني وتقبل وجهات نظر الطلبة حول الوقاية من الآثار السلبية للإرهاب السيبراني والترحيب بها. وتطوير رأي جماعي (المعلمين والطلبة وإدارة المدرسة وأولياء الامور) للوقاية من الإرهاب السيبراني في ضوء رؤية واستراتيجية الدولة.
- **السمة الثانية: الوصول إلى واستخدام البحث من أجل الممارسة وتعلم الطلبة:** حيث يتكاتف المعلمون في استخدام الدراسات والبحوث الإجرائية Action Research لمواجهة آثار الإرهاب السيبراني و تحليل البيانات

الخاصة بجلسات الحوار للتوصل إلى حلول مبتكرة لمواجهة الإرهاب السيبراني و دعم أعضاء الهيئة التدريسية بالمدرسة في دراسة وتحليل الإرهاب السيبراني بين الطلبة.

- **السمة الثالثة: تعزيز التعلم المهني من أجل التحسين المستمر:** فمن الضروري هنا التطوير المهني (التدريب المتخصص) في مجالات مواجهة الإرهاب السيبراني والعمل على اكساب الطلبة الطرق المشروعة لمواجهة الإرهاب السيبراني والحد من آثاره ودعوة الزملاء من المعلمين للمشاركة في عمل جماعي لتعلى م الطلبة أساليب مواجهة الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية.
 - **السمة الرابعة: تسهيل التحسينات في التدريس وتعلم الطلبة:** حيث يقوم المعلمون بعقد جلسات حوار مع المعلمين تهدف لمناقشة الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية و توجيه المعلمين والقيادة المدرسية نحو وقاية طلابهم من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية و تعزيز المساواة بين الطلبة من خلال استراتيجيات تعلى مية فعالة.
 - **السمة الخامسة: تشجيع استخدام التقييمات والبيانات واستخدام بيانات الابحاث مع الزملاء من المعلمين لوقاية وتحسين الطلبة من الإرهاب:** يقوم المعلم القائد ببناء ثقافة مفتوحة مع الطلبة والقيادة المدرسية وإجراء محادثات فعالة حول تحسين تعلم الطلبة ووقايتهم من الإرهاب السيبراني و مساعدة الزملاء من المعلمين لتقويم تجاربهم مع الطلبة للحد من آثار الإرهاب السيبراني.
 - **السمة السادسة: تحسين التواصل مع العائلات والمجتمع:** يقوم المعلم القائد بإظهار الوعي "بالخلفيات والأعراق والثقافات واللغات المختلفة في المجتمع المدرسي واستثمارها في تحقيق الامن للطلبة وفهم الاحتياجات التعليمية الفريدة للطلبة والزملاء من المعلمين في مجتمع المدرسة. وتعزيز مهارات الاتصال والتعاون القوي مع الأسر لدعم الطلبة الذين يقعون فريسة للإرهاب السيبراني.
 - **السمة السابعة: المناصرة لتعلم الطلبة والمهنة:** حيث يقوم المعلمون بدراسة الظروف المحلية وتوظيفها لتوعية الطلبة للوقاية من مظاهر الإرهاب السيبراني والتعاون مع الزملاء من المعلمين "لاختيار الفرص المناسبة للدفاع عن حقوق واحتياجات الطلبة" حول الممارسة الآمنة للألعاب الإلكترونية دونما إرهاب والدعوة لتعظيم مهنة المعلم في علاج الانحرافات الفكرية والسلوكية.
- وفي ضوء السمات السابقة المتوصل إليها من التحليل الموضوعي الأولى للنموذج؛ يمكن اجراء المقابلة بين السمات السبع لدور المعلم كقائد مع السمات الست لمظاهر الإرهاب السيبراني في نموذج علاجي (٧*٦) كما الشكل التالي



شكل (٣) نموذج المقابلة (٦*٧) بين ابعاد TLMS السبع ومظاهر الإرهاب السيبراني الست ابعاد TLMS اكواد عربية؛ والمظاهر اكواد رقمية؛ والسمات المنتجة ارقام رومانية

في ضوء ما سبق تكون الدراسة حققت هدفها التحليلي المتمثل في دراسة ابعاد الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية مع تقديم نموذج علاجي لعلاج الآثار السلبية للإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية ؛ ومن ثم يمكن طرح هذا الجزء التحليلي ميدانيا على عينة ممثلة لمجتمع الدراسة كما في الجزء الرابع من الدراسة .

الجزء الثاني: الدراسة الكمية:

في الجزء الوصفي السابق باستخدام التحليل الموضوعي توصلت الدراسة إلى (نموذج تفسيري لمظاهر للإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية - نموذج علاجي في ضوء TLMS نموذج المعلم كقائد) لذا كان من الضروري الانتقال إلى الجزء الميداني حتي تتكامل الصورة في ضوء تصورات ورؤي مجتمع الدراسة ؛ ولتحقيق هدف الدراسة ميدانيا صمم الباحثان أداة ميدانية (استبانة) تتناول مظاهر الإرهاب السيبراني عبر الألعاب الإلكترونية والذي تم التوصل إليه في الجزء التحليلي من الدراسة وقد تكونت الاستبانة من قسمين تناول القسم الأول مظاهر الإرهاب السيبراني في ست فئات هي (السياسية - الاجتماعية - الثقافية - الصحية والبيئة - الدينية - الاقتصادية) في ثلاث مجموعات هي (الصفراء - البرتقالية - الحمراء) وتتناول القسم الثاني أدوار المعلم وفق نموذج TLMS في سبع فئات. ولتحقيق هدف الدراسة الكمي فقد تم تناول الدراسة الكمية في الخطوات التالية:

- الخطوة الأولى: وصف أداة الدراسة:
- الخطوة الثانية: وصف عينة الدراسة:
- الخطوة الثالثة: دراسة الصدق والثبات بطريقة الفاكرونباخ

- الخطوة الرابعة: الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة الميدانية
- الخطوة الخامسة: التحقق من أسئلة الدراسة الميدانية
- الخطوة السادسة: دراسة الفروق التفصيلية بحسب نوع اللعبة (PEGI 18-PEGI 16 – PEGI 12) وفيما يلي تناول هذه الخطوات.

الخطوة الأولى: وصف أداة الدراسة:

اعتمدت الدراسة الاستبانة في الجزء الكمي والتي تم اشتقاقها من الجزء التحليلي السابق في النموذج التفسيري لمظاهر الإرهاب السيبراني والنموذج العلاجي لدور المعلم كقائد وفق النموذج TLMS ومن ثم يمكن وصف أداة الدراسة في الجدولين التاليين

جدول (١) وصف أداة الدراسة: القسم الأول المتعلق بمظاهر الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية

سياسي	اجتماعي	ثقافي	صحي	ديني	اقتصادي	الإجمالي
٢	٢	٤	٣	٢	٢	١٥
٢	٣	٢	٢	٢	٢	١٣
٣	٥	٢	٥	٤	٢	٢١
٧	١٠	٨	١٠	٨	٦	٤٩

ويشير الجدول السابق إلى تنوع العبارات وتوزيعها بحيث تغطي جميع مظاهر الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية كما تم الكشف عنها في الجزء النوعي للدراسة باستخدام التحليل الموضوعي Thematic Analysis وبالتحديد في النموذج التفسيري؛ كان إجمالي العبارات (٤٩) عبارة، وتكون القسم الثاني: من دور المعلم كقائد وفق نموذج TLMS في مواجهة مظاهر الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية والذي تم اشتقاقه من النموذج العلاجي في الجزء الأول للتحليل الموضوعي أيضًا؛ كما الجدول التالي:

جدول (٢) وصف أداة الدراسة: الجزء الثاني المتعلق بدور المعلم كقائد وفق نموذج TLMS في مواجهة مظاهر الإرهاب السيبراني عبر الألعاب الإلكترونية

تعزيز	الوصول إلى واستخدام	تعزيز التعلم	تسهيل	تشجيع	تحسين	المناصرة
الثقافة	البحث من أجل	المهني من أجل	التحسينات في	استخدام	التواصل مع	لتعلم
التعاونية	الممارسة وتعلم الطلبة	التحسين	التدريس وتعلم	التقييمات	العائلات	الطلبة
للمعلمين والطلبة		المستمر	الطلبة	والبيانات	والمجتمع	والمهنة
٤	٣	٣	٣	٣	٣	٣

وكما يشير الجدول السابق فقد تكون القسم الثاني من الاستبانة من (٢٢) عبارة في سبع فئات تصف الأدوار القيادية للمعلم، وبالتالي تصبح الاستبانة مكونة من (٧١) عبارة تم تحكيها بواسطة (١٢) محكمًا من التربويين المهتمين بالإرهاب السيبراني في جامعة (الازهر - تبوك - الملك خالد - طيبة - الجامعة الإسلامية - بيشة) وانتهى التحكيم إلى سلامة الاستبانة فنيا مع اجراء بعض التعديلات الشكلية في مقدمة الاستبانة وحذف فئة

المرحلة المتوسطة والاقتصاد على المرحلة الثانوية كما تم الغاء التطبيق على خبراء التربية والاقتصاد على استجلاء تصورات الطلبة.

الخطوة الثانية: وصف عينة الدراسة:

لتحقيق هدف الدراسة الميدانية تم تطبيق الاستبانة على عينة عشوائية من طلبة المرحلة الثانوية في منطقة المدينة المنورة ، حيث تم ارسال الاستبانة في صورتها الإلكترونية إلى مجموعات التواصل الاجتماعي للألعاب وتم نشرها على الشبكات الاجتماعية الخاصة بمجتمع المدينة المنورة و كان التطبيق في شهري أغسطس وسبتمبر ٢٠٢٢ وأسفر التطبيق عن عينة عشوائية قوامها (٣٩٧)، ووفقاً لمعادلة (كيرجسي مورجان) تكون العينة ممثلة للمجتمع حال تجاوزها ٣٨٨ وبالتالي يمكن الوثوق في النتائج المتحصل عليها من الدراسة مفردة (Cohen ، 2002) ، وفيما يلي وصف عينة الدراسة.

جدول (٣) توصيف عينة الدراسة وفقاً للنوع (ذكر - إناث) ونمط اللعبة والمنطقة (ريف - حضر) والفئة العمرية

المتغير	الفئات	العدد	%
النوع	ذكر	٢٨٧	٧٢.٣
	أنثى	١١٠	٢٧.٧
العمر	أقل من ١٧	٣٤٠	٨٥.٦
	من ١٧ إلى ١٩	٥٧	١٤.٤
نمط اللعبة	PEGI 12	١٥١	٣٨
	PEGI 16	١٣٤	٣٣.٨
	PEGI 18	١١٢	٢٨.٢
المنطقة	ريف	١١٦	٢٩.٢
	حضر	٢٨١	٧٠.٨
	الإجمالي	٣٩٧	١٠٠.٠

بلغ إجمالي عينة الدراسة (٣٩٧) ذكور وإناث، ومن حيث النوع فقد بلغ عدد الذكور (٢٨٧) مثل حوالى (٧٢.٣%) من إجمالي العينة، وبلغ عدد الإناث (١١٠) مثل حوالى (٢٧.٧%) من إجمالي العينة ، بينما بلغ عددهم في الفئة العمرية أقل من ١٧ (٢٤٠) بنسبة (٢٧.٧%) وفي الفئة العمرية من (١٧ إلى ١٩ سنة) بلغ عددهم (٥٧) بنسبة (١٤.٤%) من إجمالي عينة الدراسة، اما بالنسبة لتوزيع عينة الذكور بالعينة وفقاً لنمط اللعبة بلغ عددهم للنمط PEGI 12 (١٥١) ومثل (٣٨%) من إجمالي العينة، وبلغ للنمط PEGI 16 (١٣٤) حيث مثل (٣٣.٨%) من إجمالي العينة، وقد بلغ عددهم للنمط PEGI 18 (١١٢) ومثل (٢٨.٢%) من إجمالي العينة، ومن حيث توزيعهم وفقاً للمنطقة بلغ عدد الذكور والإناث من الريف (١١٦) ومثل (٢٩.٢%) ، ومن الحضر بلغ عددهم (٢٨١) ومثل (٧٠.٨%) من إجمالي العينة مما يشير إلى توزيع العينة عشوائياً وفق متغيرات الدراسة ما ان النسب المئوية تقترب من النسب المئوية في مجتمع الدراسة وعليه فيمكن تعميم نتائج الدراسة على مجتمع الدراسة .

الخطوة الثالثة: دراسة الصدق والثبات بطريقة الفاكرونباخ

لدراسة الصدق والثبات لأداة الدراسة ثم استخدام الطريقة الإحصائية طريقة ألفا كرونباخ للصدق باستخدام برمجية التحليل SPSS كما في الجدول التالي:

جدول (٤) درجة الثبات والصدق لعينة الدراسة بطريقة ألفا كرونباخ

الصدق	ألفا كرونباخ	عدد العبارات	
٠.٩٦٧	٠.٩٠٧	٤٩	إجمالي المظاهر
٠.٩٢٢	٠.٨٥١	٢٢	إجمالي الأدوار
٨٣٩,٠	٠.٧٠٥	١٥	المنطقة الصفراء
٠.٨٧٥	٠.٧٦٧	١٣	المنطقة البرتقالية
٠.٨٩٨	٠.٨٠٧	٢١	المنطقة الحمراء

تشير بيانات الجدول السابق إلى أن عدد عبارات المظاهر (٤٩) عبارة وقد بلغت درجة ثبات العينة لإجمالي المظاهر بلغ (٠.٩٠٧) ودرجة صدقها بلغت (٠.٩٦٧) ، وأن عدد عبارات الأدوار (٢٢) عبارة وقد بلغت درجة ثبات العينة لإجمالي الأدوار بلغ (٠.٨٥١) ودرجة صدقها بلغت (٠.٩٢٢) أما بالنسبة لعدد عبارات المنطقة الصفراء والبرتقالية والحمراء هي (١٥)، (١٣)، (٢١) على الترتيب، وقد بلغت درجة ثبات العينة للمنطقة الصفراء (٠.٧٠٥) وبلغت درجة صدقها (٠.٨٣٩) بينما بلغت تلك النسب للمنطقة البرتقالية من درجة الثبات والصدق نحو (٠.٧٦٧)، (٠.٨٧٥) على الترتيب، بينما درجة الثبات للمنطقة الحمراء (٠.٨٠٧) بدرجة صدق (٠.٨٩٨) ، كما هو موضح بجدول (٤)، يعزز إمكانية تعميم نتائج العينة على إجمالي المجتمع ويتفق مع الخطوة الثانية المتعلقة بوصف عينة الدراسة.

الخطوة الرابعة: الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة الميدانية

في هذا الجزء من الدراسة وهو الجزء المتعلق بالدراسة الميدانية تتجه الدراسة التحقق من أسئلة الدراسة الميدانية بعد ان انتهت الدراسة من الجزء التحليلي؛ إلى وللتحقق من أسئلة الدراسة تم استخدام الاختبارات الإحصائية المناسبة على البرنامج الإحصائي SPSS ver.28 اصدار ٢٠٢٢ وأهمها الاختبارات التالية:

- تحليل التباين احادي الاتجاه ANOVA way لدراسة السؤال الأول كون المتغير الاحصائي ثلاثي بحسب فئات اللعبة (PEGI 18-PEGI 16 – PEGI 12)
- اختبار التاء لعينتين مستقلتين Independent samples t test لدراسة السؤال الثاني وحتى الرابع كون المتغير الاحصائي ثنائي.

بالإضافة إلى المتوسطات والانحرافات المعيارية والاختبارات الوصفية المختلفة واختبارات الثبات بطريقة ألفا كرونباخ ومعاملات الارتباط الثنائية.

الخطوة الخامسة: التحقق من أسئلة الدراسة الميدانية

تناولت مشكلة الدراسة سؤالين تحليلين تمت الإجابة عنهما في الجزء الأولى والثاني من الدراسة اما السؤال الثالث والرابع والخامس والسادس فهم أسئلة ميدانية يتم الإجابة عنهما في الخطوة الخامسة كما يلي:

أولاً: التحقق من السؤال الثالث (في مشكلة الدراسة): الفروق بحسب متغير فئة اللعبة (PEGI 12 – PEGI 16)

تمت الإشارة في الجزء التحليلي إلى ثلاث أنماط من الألعاب الكترونية تختلف حسب الخطورة اقلهم في الخطورة PEGI 12 ثم PEGI 16 واعلاهم في الخطورة PEGI 18؛ وحيث ان الدراسة استهدفت الإجابة عن السؤال المتعلق بتأثير نوع اللعبة – السؤال الثالث قف مشكلة الدراسة – لذا فقد تم استخدام تحليل التباين لدراسة الفروق بين فئات اللعبة في محوري الدراسة (مظاهر الإرهاب الالكتروني – دور المعلم وفق نموذج TLMS) كما بالجدول التالي:

جدول (٥) اختبار تحليل التباين لفئة اللعبة بعينة الدراسة من حيث (دور المعلم في مواجه الإرهاب السيبراني من الألعاب)

السؤال الأول	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	%	F	الدلالة الإحصائية
PEGI 12	١٥١	٣٥٤.٧٢٨٥	٥٩.٠٨١٤١	%٧٢.٣٩	٥٣.٦٩	٠.٠٠٠٠١ دالة
PEGI 16	١٣٤	٣٥٨.٩٤٧٨	٦٠.٩٢٧٣٣	%٧٣.٢٥		
PEGI 18	١١٢	٤١٥.٧٥٨٩	١١.٩٤٦٧٦	%٨٤.٨٥		
الإجمالي	٣٩٧	٣٧٣.٣٧٠٣	٥٧.٦١٩٨٥	%٧٦.٢٠		
PEGI 12	١٥١	١٨٦.٧٣٥١	٨.٣٥٨٣٩	%٨٤.٨٨	٣١.٧٦	٠.٠٠٠٠١ دالة
PEGI 16	١٣٤	١٨٦.٨٩٥٥	٩.٢٤٧٠٤	%٨٤.٩٥		
PEGI 18	١١٢	١٩٤.٣٨٣٩	٧.٨٠٧٦٥	%٨٨.٣٦		
الإجمالي	٣٩٧	١٨٨.٩٤٧١	٩.١٦٠٧٣	%٨٥.٨٩		

كما يشير الجدول السابق فان معدل انتشار الإرهاب السيبراني في بيئة الاعاب الإلكترونية بلغ (٧٦.٢) في المائة وهي أهم نتيجة كمية في هذه الدراسة بمعنى اخر ان الظاهرة في المنطقة الخطيرة ؛ وفيما يتعلق بدور المعلم فقد اشارت الدراسة ايضاً إلى أهمية الدور القيادي للمعلم بنسبة مئوية (٨٥.٨٩) وهي نسبة مرتفعة تدل علي أهمية دور المعلم في مواجهة هذه الظاهرة الخطيرة.

ولدراسة الفروق بحسب أنماط اللعبة اجراء اختبار تحليل التباين احادي الاتجاه و تبين وجود فروق معنوية ذات دلالة إحصائية مرتفعه في مجموع الدور حيث بلغت قيمة الفاء في الاستخدام (٣١.٧٦) بدلالة إحصائية عند مستوى معنوية (٠.٠٠٠٠١) ، كما اتضح وجود فروق معنوية ذات دلالة إحصائية مرتفعة في مجموع مظاهر الإرهاب حيث بلغت قيمة الفاء في الاستخدام (٥٣.٦٩) بدلالة إحصائية عند مستوي معنوية (٠.٠٠٠٠١)، وبذلك

فقد تحقق معنوية السؤال الأول بالدراسة كما يمكن توضيح أعلى الفئات تأثير في الدور الذي يلعبه المعلم أو مظاهر الإرهاب من خلال الرسم البياني التالي:



شكل (٤) النسبة المئوية لمجموع الدور والإرهاب السبيرياني بحسب فئة اللعبة

يلاحظ من الشكل السابق ارتفاع نسبة دور المعلم لفئة اللعبة PEGI 18 ويليها فئة اللعبة PEGI 16، وأخير فئة اللعبة PEGI 12 حيث بلغت تلك النسب (٨٨.٣%)، (٨٤.٩٥%)، (٨٤.٨٨%) على الترتيب ، وقد اخذت تلك الفئات نفس الترتيب في إجمالي مظاهر الإرهاب حيث بلغت تلك النسب لفئة اللعبة PEGI 18 ويليها فئة اللعبة PEGI 16، وأخير فئة اللعبة PEGI 12 حيث بلغت تلك النسب (٨٤.٨٥%)، (٧٣.٢٥%)، (٧٢.٣٩٨%) على الترتيب، وقد يعزى ارتفاع تلك النسب لفئة PEGI 18 إلى أن تلك الألعاب تحتوي على مظاهر دموية أكثر من الفئات الأخرى وتحتوي أيضاً على مظاهر إباحية للجنس وبالتالي تكون أكثر تأثيراً بالإرهاب من فئات اللعب الأخرى وتكون بحاجة أكبر لدور المعلم. ونظراً لان اختبار تحليل التباين لا يواجه الفروق بل يكشف فقط عنها فقد تم استخدام اختبار شافية للمقارنات المتعددة وكشف عن الفرق لصالح الفئة PEGI 18 وهو امر متوقع كونها الفئة الأكثر خطورة في نمط الألعاب الإلكترونية.

ثانياً: التحقق من الاسئلة (الرابع - الخامس - السادس) في مشكلة الدراسة: الفروق وفقاً لمتغير الجنس (

ذكور - إناث) ومتغير الفئة العمرية (أقل من ١٧ - من ١٧ : ١٩) ومتغير المنطقة (ريف - حضر):

استهدفت الدراسة أيضاً في الجزء الميداني دراسة الفروق حسب متغيرات وفقاً لمتغير الجنس (ذكور - إناث) ومتغير الفئة العمرية (أقل من ١٧ - من ١٧ : ١٩) ومتغير المنطقة (ريف - حضر) ويأتي هذا تحقيقاً للإجابة عن الأسئلة (الرابع - الخامس - السادس) في مشكلة الدراسة؛ وللإجابة عنها فقد تم دراسة الفروق باستخدام اختبار التاء لعينتين مستقلتين لكون جميع المتغيرات الإحصائية ثنائية كما في الجدول التالي:

جدول (٦) دراسة الفروق حسب متغير الجنس (ذكور - إناث) ومتغير (أقل من ١٧ - من ١٧ : ١٩) ومتغير المنطقة (ريف -

حضر):

النوع	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	%	t	الدلالة الإحصائية
مجموع	287	187.98	9.86	85.44%	3.46	0.001
الدور	110	191.48	6.37	87.04%		دالة

0.0001	6.45	73.96%	62.90	362.38	287	ذكر	مجموع	
دالة		82.05%	23.11	402.05	110	أنثى	الإرهاب	
0.864	0.17	85.87%	9.30	188.91	340	أقل من ١٧	مجموع	السؤال الثالث
		85.97%	8.35	189.14	57	من ١٧ إلى ١٩	الدور	
0.367	0.90	75.98%	51.51	372.30	340	أقل من ١٧	مجموع	
		77.50%	85.85	379.75	57	من ١٧ إلى ١٩	الإرهاب	
0.0001	18.45	81.48%	4.63	179.26	116	ريف	مجموع	السؤال الرابع
دالة		87.70%	7.41	192.95	281	حضر	الدور	
0.0001	15.71	64.86%	62.28	317.82	116	ريف	مجموع	
دالة		80.88%	36.00	396.30	281	حضر	الإرهاب	

تشير بيانات الجدول السابق إلى وجود فروق معنوية ذات دلالة إحصائية مرتفعة في مجموع الدور ومجموع مظاهر الإرهاب حسب النوع حيث بلغت قيمة التاء في الدور (٣.٤٦) بدلالة إحصائية عند مستوى معنوية (٠.٠٠٠٠١)، و بلغت قيمة التاء في مظاهر الإرهاب (٦.٤٥) بدلالة إحصائية عند مستوى معنوية (٠.٠٠٠٠١)، وبذلك فقد تحقق معنوية السؤال الثاني بالدراسة.

أما بالنسبة للسؤال الثالث لم تثبت المعنوية بمعني لا يوجد فروق معنوية لدور المعلم أو المظاهر الإرهابية وفقا للفئة العمرية، وفيما يتعلق بالسؤال الرابع من حيث المنطقة فقد ثبت وجود فروق معنوية بين الريف والحضر في دور المعلم حيث بلغت قيمة التاء في الدور (١٨.٤٥) بدلالة إحصائية عند مستوى معنوية (٠.٠٠٠٠١) وكذلك وجود فروض معنوية لمجموع مظاهر الإرهاب حيث بلغت قيمة التاء في الدور (١٥.٧١) بدلالة إحصائية عند مستوى معنوية (٠.٠٠٠٠١) .

بشكل عام يتبين من الجدول السابق ارتفاع نسبة دور المعلم لفئة الإناث عن فئة الذكور حيث بلغت تلك النسب (٨٧.٠٤%) (٨٥.٤٤%) على الترتيب ، وقد يعزى ذلك إلى طبيعة الإناث من حيث أنها تكون أقل استخداماً للألعاب العنيفة وتكون أكثر حذراً من الذكور من الألعاب التي تحتوي على أمور مستهجنة ؛ وايضاً استجابة الإناث للنصح والإرشاد مقارنة بالذكور خاصة في الفئات العمرية بالدراسة، كما يتبين ارتفاع نسبة دور المعلم لفئة العمر من أقل من ١٧ وكانت مقاربة جداً مع الفئة من ١٧ إلى ١٩ حيث بلغت تلك النسب (٨٥.٩٧%)، (٨٥.٨٧%) على الترتيب ، وقد يعزى ذلك لأن دور المعلم لا يختلف باختلاف المراحل العمرية ويرجع التأثير الأكبر إلى فئة اللعبة، بالنسبة لمجموع مظاهر الإرهاب في الفئة العمرية كانت نسبة من ١٧ لأقل من ١٩ أعلى حيث بلغت (٧٧.٥%)، الفئة أقل من ١٧ (٧٥.٩٨%) وقد يرجع ذلك أن الفئة العمرية من ١٧ لأقل من ١٩ تميل إلى لعب الألعاب الأكثر عنف ودموية والتي تحتوي على مظاهر جنسية وذلك لطبيعة السن، أما النسبة للمناطق فقد كانت منطقة الحضر أعلى نسبة من منطقة الريف حيث بلغت النسبة (٨٠.٨٨%) (٨٦.٦٤%) على الترتيب، وقد يعزى ذلك إلى طبيعة الحياة الاجتماعية التي تختلف في الحضر عنها في الريف.

الخطوة السادسة: دراسة الفروق التفصيلية بحسب نوع اللعبة (PEGI 18-PEGI 16 – PEGI 12)

في هذه الخطوة يتم تتبع الفروق الإحصائية؛ حيث أشارت الدراسة في الخطوة السابقة إلى ظهور الفروق بحسب متغير نمط اللعبة مقارنة ببقية المتغيرات؛ حقيقة الامر ان هناك فروق أخرى ظهرت لمتغيرات النوع والفئة العمرية والمنطقة ؛ الا أن الفروق حسب نمط اللعبة هي الأهم – من وجهة نظر الباحثين – مما يدعو إلى التعمق في دراسة هذا المتغير وتحليلا يمكن هنا دراسة الفروق حسب نمط اللعبة في اربع فئات حسب قدرة الاختبارات الإحصائية على اظهار الفروق كما يلي:

- الفئة الأولى: حسب مناطق الإرهاب السيبراني (الصفراء – البرتقالية – الحمراء).
- الفئة الثانية: حسب مظاهر الإرهاب السيبراني (السياسية – الاجتماعية – الثقافية – الصحية والبيئة – الدينية – الاقتصادية).
- الفئة الثالثة: حسب دور المعلم كقائد وفق نموذج TLMS في سبع ابعاد.
- الفئة الرابعة: الدراسة داخل الفئات (مناطق – مظاهر) .

الفئة الأولى: دراسة الفروق بين أنماط اللعبة حسب مناطق الإرهاب السيبراني (الصفراء – البرتقالية – الحمراء).

أشار اختبار تحليل التباين أحادي الاتجاه إلى تحقق السؤال الثالث من الأسئلة الرئيسة في مشكلة الدراسة والمتعلق بنوع (PEGI 18-PEGI 16 – PEGI 12) لذا يمكن الدراسة التفصيلية بحسب مظاهر الإرهاب السيبراني في ثلاث مجموعات هي (الصفراء – البرتقالية – الحمراء) كما يلي:

جدول (٧) اختبار تحليل التباين احادي الاتجاه لفئة اللعبة بعينة الدراسة من حيث المناطق (الصفراء – البرتقالية – الحمراء)

العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	%	F	الدلالة الإحصائية
PEGI 12	١٥١	١١٣.٩١	١٩.٠١	٣٤.١٢	٠.٠٠٠٠١ دالة
PEGI 16	١٣٤	١١٣.٦٠	١٨.٧٣		
PEGI 18	١١٢	١٢٨.٩٦	٧.٥٠		
الإجمالي	٣٩٧	١١٨.٠٥	١٧.٨١		
PEGI 12	١٥١	٨٩.٠٥	١٨.١١	٤٧.٨٣	٠.٠٠٠٠١ دالة
PEGI 16	١٣٤	٩١.٧٧	٢٠.٤٠		
PEGI 18	١١٢	١٠٨.٤١	٧.٣١		
الإجمالي	٣٩٧	٩٥.٤٣	١٨.٦٢		
PEGI 12	١٥١	١٥١.٧٧	٢٧.٢٠	٤٧.٩٨	٠.٠٠٠٠١ دالة
PEGI 16	١٣٤	١٥٣.٥٧	٢٧.٦٠		
PEGI 18	١١٢	١٧٨.٣٩	٨.٤٦		
الإجمالي	٣٩٧	١٥٩.٨٩	٢٦.٣٠		

باجراء اختبار تحليل التباين احادي الاتجاه لدراسة الفروق بين فئات اللعبة حسب منطقة الإرهاب السيبراني فقد تبين وجود فروق معنوية ذات دلالة إحصائية مرتفعة في مجموع جميع المناطق (الصفراء- البرتقالية- الحمراء) حيث بلغت قيمة الفاء في الاستخدام (٣٤.١٢)، (٤٧.٨٣)، (٤٧.٩٨) على الترتيب، بدلالة إحصائية عند مستوي معنوية (٠.٠٠٠٠١)، مما يشير إلى خطورة المظاهر الإرهابية التي يتعرض لها أفراد العينة من خلال فئات اللعبة المختلفة مما يستلزم التدخل السريع لدراسة وتحليل تلك المظاهر و مواجهتها .

يوضح الجدول السابق ارتفاع نسبة إجمالي مجموع المنطقة الصفراء عن إجمالي مجموع المنطقة الحمراء والبرتقالية حيث بلغت تلك النسب (٧٨.٧%)، (٧٦.١٤%)، (٧٣.٤١%) على الترتيب ، كما يلاحظ أن فئة اللعبة PEGI 18 تحتل المركز الأول من حيث النسبة المئوية في جميع المناطق الصفراء والحمراء والبرتقالية حيث بلغت نسبتها في كل منطقة (٨٥.٩٧%)، (٨٤.٩٥%)، (٨٣.٣٩%) على الترتيب وقد يعزى ذلك أن تلك الفئة من الألعاب تحتوي على مظاهر عنف ودموية وجنسية أكثر من باقي الفئات، أما بالنسبة لباقي فئات اللعبة يختلف ترتيبها من منطقة لأخرى، حيث في المنطقة الصفراء تقاربت نسبة فئة لعبة PEGI 12 ، فئة PEGI 16 حيث بلغت نسبهم (٧٥.٩٤%)، (٧٥.٧٤%) على الترتيب ، أما بالنسبة للمنطقة البرتقالية جاءت فئة لعبة PEGI 16 في المركز الثاني بنسبة (٧٠.٥٩%)، ويليهما فئة لعبة PEGI 12 (٦٨.٥%)، أما بالنسبة للمنطقة الحمراء جاءت فئة لعبة PEGI 16 في المركز الثاني بنسبة (٧٣.١٣%)، ويليهما فئة لعبة PEGI 12 (٧٢.٢%). أي أن فئة لعبة PEGI 16 تلي لعبة فئة PEGI 18 في مظاهر الخطورة في الإرهاب السيبراني الناشئ من الألعاب الإلكترونية. بمعنى آخر تفوق النمط PEGI 18 عن بقية الأنماط في التأثير السلبي داخل جميع المناطق وإن كان اعلي تأثير في المنطقة الصفراء وقد رجع هذا إلى كونها منطقة أولية ومنطقة فرز للاعبين حتي يتم نقلهم إلى الفئة البرتقالية أو الحمراء .

الفئة الثانية: دراسة الفروق بين أنماط اللعبة حسب مظاهر الإرهاب السيبراني (السياسية - الاجتماعية - الثقافية - الصحية والبيئة - الدينية - الاقتصادية).

أشارت الدراسة في الفئة السابقة إلى وجود فروق دالة احصائيا حسب نمط اللعبة في مناطق الإرهاب السيبراني الثلاث؛ ومن هنا يكون من الضروري استجلاء الفروق حسب مظاهر الإرهاب السيبراني كما بالجدول التالي :

جدول (٨) اختبار تحليل التباين احادي الاتجاه لمظاهر الإرهاب السيبراني للألعاب الإلكترونية من حيث البعد (السياسي- الاجتماعي- الثقافي- الديني- الاقتصادي- الصحي)

العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	%	F	الدلالة الإحصائية
١٥١	٤٩.٢١	١٢.٠٥	%٧٠.٢٩	٢٧.٠٤	دالة
١٣٤	٤٩.١٣	١٠.٠١	%٧٠.١٨		
١١٢	٥٧.٣٨	٦.٣١	%٨١.٩٨		
٣٩٧	٥١.٤٩	١٠.٦٦	%٧٣.٥٥		
الإجمالي					
١٥١	٧٣.٧٣	١٨.١٣	%٧٣.٧٣	٣٥.٨٧	دالة
١٣٤	٧٧.١٨	١٩.٧٧	%٧٧.١٨		

الثقافي	١١٢	٩٠.٣٥	٤.٩٠	٩٠.٣٥	٣٩٧	PEGI 18	الإجمالي
الديني	١٥١	٥٧.٥٤	١٠.٤٩	٥٨.٢٤	١٣٤	PEGI 12	PEGI 16
الاقتصادي	١١٢	٦٧.٥٥	٥.٦٦	٦٦.٦٢	٣٩٧	PEGI 18	PEGI 12
الصحي	١٥١	٧٥.١٣	١١.٦٨	٧٤.٩٦	١٣٤	PEGI 12	PEGI 16

يشير الجدول السابق بأنه باختبار تحليل التباين للمظاهر الإرهابية من حيث البعد (السياسي - الاجتماعي - الثقافي - الديني - الاقتصادي - الصحي) إلى وجود فروق معنوية في جميع تلك الأبعاد بين فئات الألعاب المختلفة (PEGI 12 - PEGI 16 - PEGI 18) حيث قدرت قيمة الفاء (٢٧.٠٤)، (٣٥.٨٧)، (٣٧.٧٢)، (٣٣.٦)، (٣٢.٦٩)، (٣٦.٠١) على الترتيب عند مستوى معنوية عالي (٠.٠٠٠٠١).

يتضح من الجدول السابق ارتفاع نسبة إجمالي مجموع البعد الاجتماعي عن باقي الأبعاد حيث بلغت تلك النسب (٧٩.٥٨%) ويليه في المركز الثاني البعد الصحي حيث بلغت نسبته (٧٧.٩٩%) ، بعد ذلك البعد الديني، ثم الثقافي، ثم السياسي ويلي الاقتصادي بنسب مئوية بلغت (٧٦.٣٧%)، (٧٥.٧٥%)، (٧٣.٥٥%)، (٧١.٠٢%) على الترتيب، وقد يعزى احتلال البعد الاجتماعي في المركز الأول إلى أن تلك الألعاب تعطي اللاعب مهام يقوم بتنفيذها للانتقال لمستوى أعلى مما يعمل على تشويق اللاعب وشدة ارتباطه باللعبة مما يتسبب في انعزاله عن الأسرة والمجتمع المحيط، يليه البعد الصحي في الرتبة الثانية لما تتركه ممارسة تلك الألعاب من تأثير نفسي على اللاعبين بصفة عامة وعلى الفئة العمرية بالدراسة بصفة خاصة من خوف وهلع ثم البعد الديني حيث أن هذه ألعاب تنشر ثقافة الاحاد والبعد عن أمور الدين ويكون لها تأثير كبير في فئة الدراسة لطبيعة الفئة العمرية لهم ، يليه البعد الثقافي إلى أن هذه الألعاب تكون معدة لتغيير ثقافة الأفراد ونشر ثقافة المجتمعات الأوربية مما يؤثر بالسلب على ثقافة أفراد العينة ويرجع ذلك لطبيعة المرحلة العمرية لفئة الدراسة ، وقد جاء البعد

الساسى والاقتصادى فى الترتيب الأخير وقد يعزى ذلك لطبيعة الفئة العمرية لأفراد الدراسة وهى عدم الاهتمام بالنواحي السياسية والاقتصادية .

كما يلاحظ أن فئة اللعبة PEGI 18 تحتل المركز الأول من حيث النسبة المئوية فى جميع الأبعاد حيث بلغت نسبتها فى كل بعد (السياسى - الاجتماعى - الثقافى - الدينى - الاقتصادى - الصحى) (٨١.٩٨%)، (٩٠.٣٥%)، (٨٤.٤٤%)، (٨٣.٢٧%)، (٨٠.٦١%)، (٨٥.٤٩%) على الترتيب مما يشير إلى أن تلك الفئة من الألعاب لها تأثير شديد الخطورة فى المظاهر الإرهابية التى تؤثر على أبعاد الدراسة (السياسى - الاجتماعى - الثقافى - الدينى - الاقتصادى - الصحى) ، أما بالنسبة لفئة لعبة PEGI 12 ، فئة PEGI 16 فقد تقاربت النسبة المئوية لهم داخل كل بعد من الأبعاد. كما يجب الإشارة أن الفئة PEGI 18 كانت أعلى تأثيراً فى البعد الاجتماعى وفى هذا إشارة مهمة إلى تأثير هذا النمط من الإرهاب على العلاقات الاجتماعية وعلى الرهاب الاجتماعى والعزلة وقد يكون هذا مستهدفاً وأفضل من التجنيد ذاته؛ وقد يعزى هذا أن الإرهاب السبيرانى يستهدف إفساد عموم المجتمع واستقطاب خواص المجتمع بالتجنيد.

الفئة الثالثة: دراسة الفروق بين أنماط اللعبة حسب دور المعلم كقائد وفق نموذج TLMS فى سبع أبعاد

فى هذا الفئة يتم تتبع الفروق حسب نمط اللعبة، ولكن من حيث الدور العلاجى للمعلم؛ حيث ظهرت الفروق فى مظاهر ومناطق الإرهاب السبيرانى فى بيئة الألعاب الإلكترونية؛ لذا يتم دراسة الفروق حسب النموذج TLMS كما بالجدول التالى:

جدول (٩) اختبار تحليل التباين لدور المعلم بعينة الدراسة من حيث أدوار المعلم كقائد فى مواجهة الإرهاب السبيرانى فى بيئة الألعاب الإلكترونية

الدور	نمط اللعبة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	%	F	الدلالة الإحصائية
دور ثقافة	PEGI 12	١٥١	٣٣.٧٦	٢.٤١	٨٤.٤٠%	٥٥.٨١	٠.٠٠٠٠١ دالة
	PEGI 16	١٣٤	٣٤.٠٩	٢.٦٢	٨٥.٢٢%		
	PEGI 18	١١٢	٣٦.٧١	٢.٠٢	٩١.٧٦%		
	الإجمالي	٣٩٧	٣٤.٧٠	٢.٦٩	٨٦.٧٦%		
دور بحث	PEGI 12	١٥١	٢٤.٧٤	١.٥٠	٨٢.٤٥%	٧.٨٥	٠.٠٠٠٠٤٥
	PEGI 16	١٣٤	٢٤.٨٥	١.٥٣	٨٢.٨٤%		
	PEGI 18	١١٢	٢٥.٤٦	١.٦٣	٨٤.٨٨%		
	الإجمالي	٣٩٧	٢٤.٩٨	١.٥٧	٨٣.٢٧%		
دور تعلم	PEGI 12	١٥١	٢٥.٤٧	١.٣٢	٨٤.٩٠%	٨.٨١	٠.٠٠٠٠١٨
	PEGI 16	١٣٤	٢٥.٣٧	١.٦٢	٨٤.٥٥%		
	PEGI 18	١١٢	٢٦.١١	١.٥١	٨٧.٠٢%		
	الإجمالي	٣٩٧	٢٥.٦١	١.٥١	٨٥.٣٨%		
دور طلبية	PEGI 12	١٥١	٢٥.٥٣	١.٥٧	٨٥.١٠%	٢٥.٢٦	٠.٠٠٠٠٠١

دالة			١٣٤	٢٥.٥٤	١.٧٦	%٨٥.١٥	PEGI 16
			١١٢	٢٦.٨٤	١.٥٩	%٨٩.٤٦	PEGI 18
			٣٩٧	٢٥.٩٠	١.٧٤	%٨٦.٣٥	الإجمالي
			١٥١	٢٥.٤٠	١.٥٤	%٨٤.٦٦	PEGI 12
دور تقييمات	٠.٨٣٦٥١	٠.١٨	١٣٤	٢٥.٢٩	١.٦٦	%٨٤.٣٠	PEGI 16
			١١٢	٢٥.٣٩	١.٧٧	%٨٤.٦٤	PEGI 18
			٣٩٧	٢٥.٣٦	١.٦٤	%٨٤.٥٣	الإجمالي
			١٥١	٢٥.٨٠	١.٧٦	%٨٦.٠٠	PEGI 12
دور مجتمع	٠.٠٠٠٠٠١	١٣.٤٤	١٣٤	٢٥.٦٩	١.٧٦	%٨٥.٦٢	PEGI 16
			١١٢	٢٦.٧٣	١.٥٨	%٨٩.١١	PEGI 18
			٣٩٧	٢٦.٠٣	١.٧٧	%٨٦.٧٥	الإجمالي
			١٥١	٢٦.٠٤	٢.١٢	%٨٦.٨٠	PEGI 12
دور مناصرة	٠.٠٠٠٠٠١	١٢.٠٦	١٣٤	٢٦.٠٧	٢.١١	%٨٦.٨٩	PEGI 16
			١١٢	٢٧.١٤	١.٦٤	%٩٠.٤٨	PEGI 18
			٣٩٧	٢٦.٣٦	٢.٠٥	%٨٧.٨٧	الإجمالي
			١٥١	٢٦.٠٤	٢.١٢	%٨٦.٨٠	PEGI 12

باجراء اختبار تحليل التباين للمظاهر الإرهابية من حيث دور المعلم (ثقافة- بحث- تعلم -طلبة - التقييمات- مجتمع- مناصرة) هناك فروق معنوية في جميع تلك الأدوار للمعلم ماعد الدور التقييمات بين فئات الألعاب المختلفة (PEGI 12 - PEGI 16 - PEGI 18) حيث قدرت قيمة الفاء (٥٥.٨١)، (٧.٨٥)، (٨.٨١)، (٢٥.٢٦)، (١٣.٤٤)، (١٢.٠٦) على الترتيب عند مستوى معنوية عالى (٠.٠٠٠٠١).

إجمالي: دون الدخول في نمط اللعبة ؛ يتضح من الجدول السابق ارتفاع نسبة دور المعلم في دور المناصرة عن باقي الأدوار حيث بلغت تلك النسب (٨٧.٨٧%) ويليه في المركز الثاني دوره (المجتمعي- دوره الطلاب- دوره الثقافي) حيث تقاربت نسبة كل منهم (٨٦.٨%)، (٨٦.٣٥%)، (٨٦.٧٦%)، ثم الدور التعليمي بنسبة (٨٥.٣٨%)، ثم ورد المعلم في التقييمات بنسبة (٨٤.٥٣%)، واخيراً دوره البحثي بنسبة (٨٣.٢٧%) ، وقد يعزي احتلال دور المعلم في المناصرة إلى أهمية ذلك الدور في مناصرة الطلبة وتقديم الدعم لهم، ويليه في المركز الثاني دوره (المجتمعي- دوره الطلاب- دوره الثقافي) وترجع أهمية تلك الأدوار في توعية وتعريف الطلبة بالعادات و التقاليد المجتمعية وكذلك تفقيهم بالألعاب ومدى تأثيرها على معتقداتهم الاجتماعية والدينية والثقافية.

فيما يتعلق نمط اللعبة : كما يلاحظ أن فئة اللعبة PEGI 18 تحتل المركز الأول من حيث النسبة المئوية في جميع الأدوار ماعدا الدور التقييمي حيث بلغت نسبتها في كل دور (ثقافة- بحث- تعلم -طلاب- مجتمع- مناصرة) (٩١.٧٦%)، (٨٤.٨٨%)، (٨٧.٠٢%)، (٨٩.٤٦%)، (٨٩.١١%)، (٩٠.٤٨%) على الترتيب مما يشير أهمية دور المعلم في توعية الطلبة من استخدام تلك الألعاب، أما بالنسبة لدوره في التقييمات فقد تقاربت النسبة المئوية لمختلف فئات اللعبة (PEGI 12 - PEGI 16 - PEGI 18) حيث قدرت نسبتها

(٨٤.٦٤%)، (٨٤.٣٠%)، (٨٤.٦٦%)، أما بالنسبة لدور المعلم لفئة لعبة PEGI 12 ، فئة PEGI 16 فقد تقاربت النسبة المئوية لهم داخل كل دور من الأدوار.

من الملاحظ هنا ان الفئة PEGI 18 هي الأكثر خطورة في التحليل السابق في الفئة الأولى والثانية للتحليل؛ ويعزز هذا ما أشارت إليه الفئة الثالثة للتحليل والتي أشارت إلى اهمية التدخل لعلاج اللاعبين الراضحين في هذه المنطقة ؛ بيد ان الامر أهمية هنا وربما الأكثر غرابة ان اللاعبين الواقعين في هذا الفئة هم الاعلي طلبا للمناصرة؛ وقد يعزي هذا إلى كونهم الأشد احتياجا إلى الدعم والمساندة فهؤلاء الطلبة هم الأولى بمد يد العون والمساندة في عودتهم إلى السياق المجتمعي .

الفئة الرابعة: دراسة الفروق بين أنماط اللعبة داخل الفئات (مناطق - مظاهر):

أشارت الفئات التحليلية الثلاث السابقة إلى تفوق نمط اللعبة PEGI 18 في التأثير السلبي في مناطق الإرهاب السيبراني الثلاث وفي مظاهرة الست وايضًا في أدوار المعلم السبع؛ ومن هنا يمكن تتبع الفروق ودراسة الفروق بين مظاهر الإرهاب السيبراني الست داخل الفئات الثلاث مما يعد تحليلا عميقا واستغراقا لدراسة الفروق التفصيلية حسب نمط اللعبة كما بالجدول التالي:

جدول (١٠) الفروق بحسب مظاهر الإرهاب السيبراني في ست فئات هي (السياسية - الاجتماعية - الثقافية - الصحية والبيئة - الدينية - الاقتصادية) وثلاث مجموعات هي (الصفراء -

المنطقة الحمراء					المنطقة البرتقالية					المنطقة الصفراء						
الدلالة	F	%	الانحراف	المتو	الدلالة	F	%	الانحراف	المتوسط	الدلالة	F	%	الانحراف	المتو	العدد	
١	٢٢.٣٢	٦٧.٢	٧.٠١	٢٠.١	١	١٣.٧٣	٧١.١	٣.٩١	١٤.٢٣	٢	٤.٤٥	٧٤.٠	٥.٥٨	١٤.٨	١٥١	PEGI
١	٢٢.٣٢	٧٠.٦	٥.٨٩	٢١.١	١	١٣.٧٣	٧٣.٨	٣.٨٩	١٤.٧٧	٢	٤.٤٥	٦٥.٨	٦.٠٣	١٣.١	١٣٤	PEGI
١	٢٢.٣٢	٨٥.٦	٣	٢٥.٧	١	١٣.٧٣	٨٢.٩	٣.٠٨	١٦.٥٨	٢	٤.٤٥	٧٥.٤	٥.٢	١٥.١	١١٢	PEGI
١	٢٢.٣٢	٧٣.٥	٦.١٨	٢٢.٠	١	١٣.٧٣	٧٥.٣	٣.٨١	١٥.٠٨	٢	٤.٤٥	٧١.٦	٥.٦٨	١٤.٣	٣٩٧	الاحمال
١	٢٨.٦٣	٧٦.٨	٨.٩٥	٣٨.٤	١	٣٦.٢٩	٦٢.٤	٧.٣٩	١٨.٧٥	١	٢٥.٥٩	٨٢.٧	٣.٠٨	١٦.٥	١٥١	PEGI
١	٢٨.٦٣	٧٩.٥	٩.٧٧	٣٩.٧	١	٣٦.٢٩	٦٧.٨	٧.٠٢	٢٠.٣٤	١	٢٥.٥٩	٨٥.٣	٤.١٧	١٧.٠	١٣٤	PEGI
١	٢٨.٦٣	٩١.٥	٣.٣٨	٤٥.٧	١	٣٦.٢٩	٨٤.٤	٣.٢	٢٥.٣٤	١	٢٥.٥٩	٩٦.١	٠.٦١	١٩.٢	١١٢	PEGI
١	٢٨.٦٣	٨١.٩	٨.٦٦	٤٠.٩	١	٣٦.٢٩	٧٠.٤	٦.٨٩	٢١.١٥	١	٢٥.٥٩	٨٧.٤	٣.٢٨	١٧.٤	٣٩٧	الاحمال
١	٣٥.٨٢	٧٨.٥	٣.٤١	١٥.٧	١	٩.٧	٦٩.٠	٣.٨٧	١٣.٨١	١	١٧.٩	٧٠.٠	٧.٨٢	٢٨.٠	١٥١	PEGI
١	٣٥.٨٢	٨١.١	٤.١٧	١٦.٢	١	٩.٧	٦٨.٦	٤.٣٥	١٣.٧٢	١	١٧.٩	٧٠.٦	٧.٨٤	٢٨.٢	١٣٤	PEGI
١	٣٥.٨٢	٩٤.٨	٠.٨٦	١٨.٩	١	٩.٧	٧٨.٣	٣.٢٢	١٥.٦٧	١	١٧.٩	٨٢.٢	٥.٠٤	٣٢.٩	١١٢	PEGI
١	٣٥.٨٢	٨٤.٠	٣.٥١	١٦.٨	١	٩.٧	٧١.٥	٣.٩٦	١٤.٣	١	١٧.٩	٧٣.٧	٧.٤٥	٢٩.٤	٣٩٧	الاحمال
١	١٦.٤٥	٧٢.٦	٦.٩٦	٣٦.٣	٢	١٠.٥٦	٧٣.٣	٣.٧٢	١٤.٦٨	١	٣٦.٢٤	٨٠.٤	٥.٠٧	٢٤.١	١٥١	PEGI
١	١٦.٤٥	٧١.٤	٨.١٢	٣٥.٧	٢	١٠.٥٦	٧١.٣	٣.٩٧	١٤.٢٨	١	٣٦.٢٤	٨٣.٢	٥.٥٢	٢٤.٩	١٣٤	PEGI
١	١٦.٤٥	٨٠.٨	٥.٠٩	٤٠.٤	٢	١٠.٥٦	٨١.٤	٢.٩	١٦.٢٩	١	٣٦.٢٤	٩٥.٨	١.٣٦	٢٨.٧	١١٢	PEGI
١	١٦.٤٥	٧٤.٥	٧.١٩	٣٧.٢	٢	١٠.٥٦	٧٤.٩	٣.٦٩	١٥	١	٣٦.٢٤	٨٥.٧	٤.٩٣	٢٥.٧	٣٩٧	الاحمال
١	١٩.٤٧	٦٩.٠	٦.٦١	٢٧.٦	١	٣٦.٦٣	٧٣.٢	٣.٧٥	١٤.٦٦	٢	١٠.٥٦	٨٣.١	٢.١٧	١٦.٦	١٥١	PEGI
١	١٩.٤٧	٦٦.٧	٦.٩٩	٢٦.٦	١	٣٦.٦٣	٧٧.١	٤.٤٥	١٥.٤٣	٢	١٠.٥٦	٨٤.٣	١.٩٣	١٦.٨	١٣٤	PEGI
١	١٩.٤٧	٧٨.٨	٥.٢٢	٣١.٥	١	٣٦.٦٣	٩١.٤	١.٠٧	١٨.٢٩	٢	١٠.٥٦	٨٣.٩	١.٩٧	١٦.٧	١١٢	PEGI
١	١٩.٤٧	٧٠.٩	٦.٦٨	٢٨.٤	١	٣٦.٦٣	٧٩.٧	٣.٨٢	١٥.٩٤	٢	١٠.٥٦	٨٣.٧	٢.٠٣	١٦.٧	٣٩٧	الاحمال
١	١٥.٠٨	٦٧.٧	٣.٦٩	١٣.٥	١	٢٠.٧٧	٦٤.٦	٤.٨	١٢.٩٣	١	١٦.٣٤	٦٨.٧	٤.٦	١٣.٧	١٥١	PEGI
١	١٥.٠٨	٦٩.٩	٤.٠٤	١٣.٩	١	٢٠.٧٧	٦٦.١	٤.٧٣	١٣.٢٣	١	١٦.٣٤	٦٦.٢	٤.٣٥	١٣.٢	١٣٤	PEGI
١	١٥.٠٨	٧٩.٨	٣.١٦	١٥.٩	١	٢٠.٧٧	٨١.١	٣.٣٦	١٦.٢٣	١	١٦.٣٤	٨٠.٨	٣.٤	١٦.١	١١٢	PEGI
١	١٥.٠٨	٧١.٩	٣.٨١	١٤.٣	١	٢٠.٧٧	٦٩.٨	٤.٦٣	١٣.٩٦	١	١٦.٣٤	٧١.٣	٤.٣٧	١٤.٢	٣٩٧	الاحمال

يشير الجدول التفصيلي السابق إلى وجود جملة اختلافات بين عينة الدراسة تعزي إلى نمط اللعبة يمكن تناولها كما يلي:

المنطقة الصفراء: تشير بيانات جدول (١٠) إلى أنه بإجراء اختبار تحليل التباين للمظاهر الإرهابية (السياسية- الاجتماعية- الثقافية- الصحية والبيئية- الدينية - الاقتصادية) للمنطقة الصفراء لمختلف فئات اللعبة (PEGI 18 - PEGI 16 - PEGI 12) أن هناك فروق معنوية لجميع المظاهر ماعدا المظهر الديني، كما يتضح من الجدول ارتفاع نسبة المظاهر الاجتماعية عن باقي المظاهر حيث بلغت نسبته (٨٧.٤٢%) ويليهما في المركز الثاني المظاهر الصحية والبيئية حيث بلغت نسبته (٨٥.٧٥%)، بعد ذلك المظاهر الدينية، ثم المظاهر الثقافية، ثم المظاهر السياسية والاقتصادية حيث بلغت تلك النسب (٨٣.٧٨%)، (٧٣.٧٢%)، (٧١.٦٨%)، (٧١.٣٢%) على الترتيب، ويتفق ذلك مع النتائج المتحصل عليها في التحليل السابق لتحليل التباين للمظاهر الإرهابية من حيث البعد (السياسي- الاجتماعي- الثقافي- الديني- الاقتصادي- الصحي).

كما يلاحظ أن فئة اللعبة PEGI 18 تحتل المركز الأول من حيث النسبة المئوية في جميع المظاهر السابقة حيث بلغت متوسطها في كل مظهر (السياسية- الاجتماعية- الثقافية- الصحية والبيئية- الدينية- الاقتصادية) (١٥.١)، (١٩.٢٢)، (٣٢.٩١)، (٢٨.٧٧)، (١٦.٧٩)، (١٦.١٦) على الترتيب وكانت نسب تلك المتوسطات هي (٧٥.٤٩%)، (٩٦.١٢%)، (٨٢.٢٨%)، (٩٥.٨٩%)، (٨٣.٩٧%)، (٨٠.٨%) على الترتيب مما يشير إلى خطورة تلك الفئة من الألعاب عن الفئات الأخرى على المظاهر الإرهابية المختلفة، بعد ذلك تفاوتت الأهمية النسبية لباقي فئات الألعاب الأخرى ولكنها تقاربت أو تساوت في بعض المظاهر.

المنطقة البرتقالية: كما تشير بيانات نفس الجدول السابق أنه بإجراء اختبار تحليل التباين للمظاهر الإرهابية (السياسية- الاجتماعية- الثقافية- الصحية والبيئية- الدينية - الاقتصادية) للمنطقة البرتقالية لمختلف فئات اللعبة (PEGI 18 - PEGI 16 - PEGI 12) أن هناك فروق معنوية ذات دالة إحصائية مرتفعة لجميع المظاهر، كما يتضح من الجدول ارتفاع نسبة المظاهر الدينية عن باقي المظاهر حيث بلغت نسبته (٧٩.٧١%) ويليهما في المركز الثاني المظاهر السياسية حيث بلغت نسبته (٧٥.٣٨%)، بعد ذلك المظاهر الصحية والبيئية، ثم المظاهر الثقافية، ثم المظاهر الاجتماعية والاقتصادية حيث بلغت تلك النسب (٧٤.٩٩%)، (٧١.٥٢%)، (٧٠.٤٩%)، (٦٩.٨١%) على الترتيب، كما يلاحظ أن فئة اللعبة PEGI 18 تحتل المركز الأول من حيث النسبة المئوية في جميع المظاهر السابقة حيث بلغت متوسطها في كل مظهر (السياسية- الاجتماعية- الثقافية- الصحية والبيئية- الدينية- الاقتصادية) (١٦.٢٩٧)، (١٥.٦٧)، (٢٥.٣٤)، (١٦.٥٨)، (١٣.٣٣) على الترتيب وكانت نسب تلك المتوسطات هي (٨٢.٩%)، (٨٤.٤٦%)، (٧٨.٣٥%)، (٨١.٤٧%)، (٩١.٤٧%)، (٦٦.١٦%) على الترتيب مما سبق الإشارة إلى خطورة تلك الفئة من الألعاب. وقد احتلت فئة اللعبة PEGI 16 تحتل المركز الثاني من حيث النسبة المئوية في مظاهر (السياسية- الاجتماعية- الدينية - الاقتصادية) حيث بلغت متوسطها (١٤.٧٧)، (٢٠.٣٤)، (١٥.٤٣)، (١٦.٢٣) على الترتيب وكانت نسب تلك المتوسطات هي (٧٣.٨٤%)، (٦٧.٨١%)، (٧٧.١٣%)، (٨١.١٦%) على الترتيب،

وقد جاءت فئة اللعبة PEGI12 في المركز الثالث لتلك المظاهر حيث بلغت متوسطاتها (١٤.٣٢)، (١٨.٧٥)، (١٤.٦٦)، (١٣.٢٣) على الترتيب وكانت نسب تلك المتوسطات هي (٧١.١٦%)، (٦٢.٤٩%)، (٧٣.٢٨%)، (٦٦.١٦%) على الترتيب. بينما احتلت فئة اللعبة PEGI 12 تحتل المركز الثاني من حيث النسبة المئوية في مظاهر (الثقافية - الصحية والبيئة) حيث بلغت متوسطها (١٣.٨١)، (١٤.٦٨) على الترتيب وكانت نسب تلك المتوسطات هي (٩٦.٠٤%)، (٧٣.٨٣%) على الترتيب، وقد جاءت فئة اللعبة PEGI16 في المركز الثالث لتلك المظاهر حيث بلغت متوسطها (١٣.٧٢)، (١٤.٢٨) على الترتيب وكانت نسب تلك المتوسطات هي (٦٨.٦٢%)، (٧١.٣٨%) على الترتيب.

المنطقة الحمراء : ويتضح من بيانات نفس الجدول السابق أنه بإجراء اختبار تحليل التباين للمظاهر الإرهابية (السياسية- الاجتماعية- الثقافية- الصحية والبيئية- الدينية - الاقتصادية) للمنطقة الحمراء لمختلف فئات اللعبة (PEGI 18 - PEGI 16 - PEGI12) أن هناك فروق معنوية ذات دالة إحصائية مرتفعة لجميع المظاهر ، كما يتضح من الجدول ارتفاع نسبة المظاهر الثقافية عن باقي المظاهر حيث بلغت نسبته (٨٤.٠٤%) ويليهما في المركز الثاني المظاهر الاجتماعية حيث بلغت نسبته (٨١.٩%) ، بعد ذلك المظاهر الصحية والبيئية، ثم المظاهر السياسية، ثم المظاهر الاقتصادية والدينية حيث بلغت تلك النسب (٧٤.٥٤%)، (٧٣.٥٩%)، (٧١.٩١%)، (٧٠.٩٩%) على الترتيب ، كما اتفقت المنطقة الحمراء مع المنطقة الصفراء والبرتقالية في أن فئة اللعبة PEGI 18 تحتل المركز الأول من حيث النسبة المئوية في جميع المظاهر السابقة حيث بلغت متوسطها في كل مظهر (السياسية- الاجتماعية- الثقافية- الصحية والبيئة- الدينية - الاقتصادية) (٢٥.٧١)، (٤٥.٧٩)، (١٨.٩٧)، (٤٠.٤٣)، (٣١.٥٣)، (١٥.٩٧) على الترتيب وكانت نسب تلك المتوسطات هي (٨٥.٦٨%)، (٩١.٥٧%)، (٩٤.٨٧%)، (٨٠.٨٦%)، (٧٨.٨٢%)، (٧٩.٨٧%) على الترتيب مما يؤكد ماسبق الإشارة إليه من خطورة تلك الفئة من الألعاب .

وقد احتلت فئة اللعبة PEGI 16 تحتل المركز الثاني من حيث النسبة المئوية في مظاهر (السياسية- الاجتماعية- الثقافية - الاقتصادية) حيث بلغت متوسطها (٢١.١٩)، (٣٩.٧٦)، (١٦.٢٤)، (١٣.٩٩) على الترتيب وكانت نسب تلك المتوسطات هي (٧٠.٦٥%)، (٧٩.٥٢%)، (٨١.١٩%)، (٦٩.٩٣%) على الترتيب، وقد جاءت فئة اللعبة PEGI12 في المركز الثالث لتلك المظاهر حيث بلغت متوسطها (٢٠.١٧)، (٣٨.٤٢)، (١٥.٧١)، (١٣.٥٦) على الترتيب وكانت نسب تلك المتوسطات هي (٦٧.٢٤%)، (٧٦.٨٥%)، (٧٨.٥٤%)، (٦٧.٧٨%) على الترتيب. بينما احتلت فئة اللعبة PEGI 12 المركز الثاني من حيث النسبة المئوية في المظاهر (الصحية والبيئة- الدينية) حيث بلغت متوسطاتها (٣٦.٣١)، (٢٧.٦) على الترتيب وكانت نسب تلك المتوسطات هي (٧٢.٦٢%)، (٦٩.٠١%) على الترتيب، وقد جاءت فئة اللعبة PEGI16 في المركز الثالث لتلك المظاهر حيث بلغت متوسطها (٣٥.٧٢)، (٢٦.٦٨) على الترتيب وكانت نسب تلك المتوسطات هي (٧١.٤٣%)، (٦٦.٧%) على الترتيب.

يمكن التأكيد هنا على خطورة الفئة 18 PEGI والتي أظهرت اثرا كبيرا في المنطقة الصفراء في المظهر الاجتماعي وعند الانتقال إلى المنطقة البرتقالية يظهر التأثير الكبير في البعد الديني وفي المنطقة الحمراء يظهر التأثير في البعد الثقافي؛ مما قد يشير إلى تدرج مدروس من إرهاب في الناحية الاجتماعية وعزلة وانكسار ثم انتقال إلى كسر البعد الديني استعدادا ومن ثم تهديد الهوية الثقافية .

الجزء الثالث : نتائج الدراسة وتوصياتها " الدور المقترح للمعلم "

يأتي هذا الجزء من الدراسة بمثابة الاستخلاصات النهائية والنتائج المحددة لبناء دور المعلم المقترح ؛ وفيما يتعلق بالدور المقترح لمواجهة الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية فقد بينت الدراسة الكمية والكيفية خصائص الدور في الأبعاد التالية:

الدور الأول: تعزيز الثقافة التعاونية لأعضاء الهيئة التدريسية والطلبة: على المعلم أن يقوم ببناء ثقافة أساسها الاحترام المتبادل مع الطلبة تسهم في مواجهة مظاهر الإرهاب السيبراني ويجب ان يقوم بعقد جلسات حوارية تهدف إلى التعرف على تجارب الطلبة في الإرهاب السيبراني وتقبل وجهات نظر الطلبة حول الوقاية من الآثار السلبية للإرهاب السيبراني والترحيب بها. وتطوير رأي جماعي بين أعضاء الهيئة التدريسية والطلبة والقيادة المدرسية وأولياء الامور للوقاية من الإرهاب السيبراني في ضوء رؤية واستراتيجية الدولة.

الدور الثاني: استخدام البحث من أجل الممارسة وتعلم الطلبة: مساعدة الزملاء أعضاء الهيئة التدريسية في استخدام الدراسات والبحوث الإجرائية Action Research لمواجهة آثار الإرهاب السيبراني وتحليل البيانات الخاصة بجلسات الحوار للتوصل إلى حلول مبتكرة لمواجهة الإرهاب السيبراني، ودعم أعضاء الهيئة التدريسية بالمدرسة في دراسة وتحليل الإرهاب السيبراني بين الطلبة.

الدور الثالث: تعزيز التعلم المهني من أجل التحسين المستمر: تسهيل التطوير المهني (التدريب المتخصص) في مجالات مواجهة الإرهاب السيبراني والعمل على اكساب الطلبة الطرق المشروعة لمواجهة الإرهاب السيبراني والحد من آثاره ودعوة الزملاء من أعضاء الهيئة التدريسية للمشاركة في عمل جماعي لتعلى م الطلبة أساليب مواجهة الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية.

الدور الرابع: تسهيل التحسينات في التدريس وتعلم الطلبة: عقد جلسات حوار مع أعضاء الهيئة التدريسية تهدف لمناقشة الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية وتوجيه أعضاء الهيئة التدريسية والقيادة المدرسية نحو وقاية طلابهم من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية وتعزيز المساواة بين الطلبة من خلال استراتيجيات تعلى مية فعالة.

الدور الخامس: تشجيع استخدام التقييمات والبيانات استخدام بيانات الابحاث مع الزملاء من المعلمين لوقاية وتحسين الطلبة من الإرهاب السيبراني بناء ثقافة مفتوحة مع الطلبة والقيادة المدرسية وإجراء محادثات فعالة حول تحسين تعلم الطلبة ووقايتهم من الإرهاب السيبراني ومساعدة الزملاء من أعضاء الهيئة التدريسية لتقويم تجاربهم مع الطلبة للحد من آثار الإرهاب السيبراني

الدور السادس: تحسين التواصل مع العائلات والمجتمع من خلال إظهار الوعي "بالخلفيات والأعراق والثقافات واللغات المختلفة في المجتمع المدرسي واستثمارها في تحقيق الامن للطلبة وفهم الاحتياجات التعليمية الفريدة للطلبة

والزملاء من أعضاء الهيئة التدريسية في مجتمع المدرسة. وتعزيز مهارات الاتصال والتعاون القوي مع العائلات لدعم الطلبة الذين يقعون فريسة للإرهاب السيبراني.

الدور السابع: المناصرة لتعلم الطلبة والمهنة: دراسة الظروف المحلية وتوظيفها لتوعية الطلبة للوقاية من مظاهر الإرهاب السيبراني والتعاون مع الزملاء من أعضاء الهيئة التدريسية "لاختيار الفرص المناسبة للدفاع عن حقوق واحتياجات الطلبة" حول الممارسة الآمنة للألعاب الإلكترونية دونما إرهاب والدعوة لتعظيم مهنة المعلم في علاج الانحرافات الفكرية والسلوكية.

حقيقة الامر ان دور المعلم في مواجهة هذا النمط من الإرهاب السيبراني لا يعمل بشكل منفرد، ولكن يجب ان يعاونه أدوار متعاونة من المجتمع المدرسي ومن الاسرة ومن كافة المنظومات المجتمعية حتى لا يضيع الأبناء؛ وإذا أردنا النجاح لهذا الدو فلا بد من تكامل المنظومات المجتمعية وتكاتفها معًا لإنجاح هذا الدور والاسهام في تعزيزه؛ وبشكل عام يمكن التعبير عن الدور في الشكل التالي:

شكل (٦) الدور المقترح للمعلم لمواجهة الآثار السلبية للإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية

الدور الأول: تعزيز الثقافة التعاونية لأعضاء الهيئة التدريسية والطلبة:	الدور الثاني: استخدام البحث من أجل الممارسة وتعلم الطلبة:	الدور الثالث: تعزيز التعلم المهني من أجل التحسين المستمر:
إنكاء وعي الطلبة حول القدرات العسكرية والاقتصادية للوطن وتقديرهم للجهود المتميزة على المستوى الدولي للسياسة المحلية. تنمية الاعتزاز بالوطن وإظهار دور جميع المواطنين بمختلف انتمائهم العرقية في بناء الوطن. تعزيز ثقافة (اللعبة بلا خوف) من خلال تحصين الطلبة بالمظاهر السلبية للإرهاب السيبراني من الألعاب تنقيف الطلبة حول الحروب الهجينة وصراعات المنطقة الرمادية ودور الإرهاب في الحروب غير التقليدية وإمكانية تصديره في بيئة الألعاب الإلكترونية. عقد جلسات حوارية لبعض الطلبة المتعافين من تأثير الإرهاب السيبراني عبر الألعاب وتقييم تجربتهم. عقد جلسات حوارية حول بعض الألعاب التي تعمل على تمجيد مذهب ديني أو طائفي بشكل يثير الإعجاب أو بشكل غير مباشر يدعو إلى الالحاد أو تمجيد أديان (تتعارض مع ديني وعقيدتي) أو اللادينية أو إلى الانضمام إلى بعض الجماعات المتطرفة والمنحرفة عن الإسلام. عقد جلسات حوارية حول بعض الألعاب التي تتبالغ في ازهاق أرواح البشر داخل اللعبة وربما ينتقل هذا إلى الحياة العامة ويؤدي إلى قتل النفس التي حرمها الله.	دعم أبحاث الطلبة حول مواجهة الإرهاب السيبراني بشتى صوره وبالأخص في الألعاب الإلكترونية. دعم أبحاث الطلبة حول (دور الألعاب الإلكترونية في تنمية الذكاء - الافراط في الألعاب الإلكترونية ودوره في الاغتراب الاجتماعي واكساب العادات السيئة) توعية المجتمع المدرسي ببعض الألعاب التي تتبالغ في اظهار القوة العسكرية والنوعية المعادية للدول العربية والإسلامية. والتي قد تُظهر بعض الدول العربية بمظهر ضعيف مما يثير القلق أو يشعر بالدونية عند المقارنة ببعض الدول المتقدمة أو الرغبة في الهجرة أو الحصول على جنسية أخرى. التوعية ببعض الألعاب التي قد تسهم في التجنيد لصالح مخابرات معادية أو افشاء معلومات سرية أو تشويه الحكم الإسلامي بشكل يضر بالمواطنة الصالحة. تنمية الوعي حول بعض الألعاب التي تتبالغ في تمجيد تركيبة عرقية (يابانية - صينية - أمريكية ...) أو تظهر بعض النماذج العرقية (سوداء - عربية - هندية ...) في صورة متخلفة أو دونية أو تكون سبباً في التعرف على رفقاء السوء محلياً أو عالمياً مما يعد سبباً للانحراف الفكري. توعية المجتمع المدرسي حول مبالغة بعض الألعاب في اغراء اللاعبين بابتزاز الحسابات الشخصية الخاصة والتي تمتلك المزايا المدفوعة. أو	تعزيز التنمية المهنية للزملاء في مجالات المنطقة (الصفراء - البرتقالية - الحمراء) للإرهاب السيبراني الناتج عن ممارسة الألعاب الإلكترونية. تعزيز مجتمعات التعلم المهنية مع أعضاء الهيئة التدريسية حول (التعددية الثقافية - التسامح - المواطنة الإيجابية - رؤية الدولة ومبادراتها توظيفها في مواجهة الإرهاب السيبراني) تعزيز مجتمعات التعلم المهنية مع إدارة المدرسة حول وقاية الطلبة من (رفقاء السوء - تصدي وابتزاز الحسابات الشخصية - الوقاية من العادات المستهجنة - الانفصال عن المجتمع والاغتراب الاسري - تعاطي المخدرات - الالحاد واللاينية - الجماعات المتطرفة والمنحرفة عن الإسلام - غياب التأمل - الاستهانة بتلويث البيئة ومشكلات تغيير المناخ - شرب السجائر - أوقات الطعام

وتتقيد الطلبة حول بعض الألعاب التي تسهم في غياب التأمل وترويج أفكار معادية للإنسانية أو تبالغ في الدعوة إلى تبرعات لجهات غير معتمدة محليا، أو تدعو إلى نموذج المواطن العالمي مما قد يضر بالهوية العربية أو تنمية السلوك العدواني (كالقتل والسرقة والسطو على الآخرين والاعتداء على هم بغير وجه حق).	تروج بشكل غير مباشر إلى تعاطي المخدرات أو الاتجار فيها. التوعية حول بعض الألعاب التي تعمل على تمجيد مذهب ديني أو طائفي بشكل يثير الاعجاب أو يدعو بشكل غير مباشر إلى الالحاد. أو الألعاب التي تدعو إلى نشر السحر والقوى الخفية أو تروج لعادات غير إسلامية التوعية حول بعض الألعاب التي تروج لبعض الأمراض النفسية الجنسية (كالمازوشية والسادية والمثلية الجنسية والتحول الجنسي) وتدعو لها، أو تقلل من مضار شرب الخمر أو المسكرات وتناول الأقراص المخدرة. التوعية حول بعض الألعاب التي تحاول التقليل من الإرث الثقافي والتاريخي للإسلام وإظهار عداوات للثقافة العربية والإسلامية.	والعادات الصحية الجيدة - قيمة الادخار والقيم الاقتصادية الإيجابية)
---	---	---

الدور الرابع: تسهيل التحسينات في التدريس وتعلم الطلبة	الدور الخامس: تشجيع استخدام التقييمات والبيانات واستخدام بيانات الابحاث مع الزملاء	الدور السادس: تحسين التواصل مع العائلات والمجتمع	الدور السابع: المناصرة لتعلم الطلبة والمهنة:
عقد جلسات حوارية مع أعضاء الهيئة التدريسية حول المظاهر السلبية للممارسة الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على تحصيل الطلبة وجودة الحياة لهم. التوعية بالأثار المجتمعية للإرهاب السيبراني وتبديد مخاوف الطلبة من خلال مواقف تعلى مية تذكي الوعي لديهم	العمل مع أعضاء الهيئة التدريسية لتقييم ظاهرة الإدمان على الألعاب الكترونية وتقديم حلول إجرائية في نطاق المدرسة. العمل مع أعضاء الهيئة التدريسية لدراسة الإرهاب في بيئة الألعاب الإلكترونية وأساليب تقديم الدعم والمشورة للطلبة وعائلاتهم. استخدام البحوث الإجرائية لتحسين الطلبة من مخاطر الإرهاب السيبراني عبر الألعاب واجراء محادثات مفتوحة مع الطلبة حول مخاطر الإرهاب والتجنيد	التواصل مع العائلات لتدعيم الأفكار الإيجابية نحو رؤية واستراتيجية الدولة وبحث روح الثقة في القيادات السياسية والاقتصادية والمجتمعية. تقديم الدعم للطلبة وعائلاتهم من المقيمين أو الأقليات من جنسيات غير عربية وتفهم احتياجاتهم. عمل فرق طلابية متعددة الانتماءات العرقية لإذابة الفواصل ودمج الجميع	التوعية المجتمعية بخطورة الصداقات الإلكترونية وضورة الاقبال على الحياة المجتمعية والاسرية التوعية بخطورة المخدرات والمسكرات واذكاء الوعي حولها اثناء ممارسة الألعاب. عقد مجالس وندوات حول وحدة المجتمع السعودي ونبذ الخلاف المذهبي والعقائدي والعمل على التقارب بين الأفكار المختلفة لتدعيم الشخصية السعودية. التوعية بمخاطر اللادينية والالحاد والفكر المنحرف

وتحصنهم اثناء ممارسة الألعاب تعزيز المساواة بين الطلبة ونبذ الفرقة والعنصرية تعزيز قيم التسامح واحترام الآخر بين الطلبة عقد ندوات مع رموز المجتمع السعودي وعرض قصص النجاح للطلبة. اشراك الطلبة في أبحاث ومناشط لا صفة حول مقاومة الإرهاب السيبراني الاشتراك مع الطلبة في تقديم الدعم للطلبة المتضررين من ممارسة الألعاب الإلكترونية والتي يظهر عليهم آثار الإرهاب السيبراني.	لصالح أنظمة معادية دراسة تقييمات انتشار الجرائم كحالات فردية وليس كظاهرة واطهار العدالة المجتمعية في المجتمع السعودي عقد جلسات حوارية مع الطلبة حول العادات المستهجنة مثل الوشم والقذف وتسريحات الشعر التي لا تتناسب مع قيم المجتمعات العربية استخدام بيانات الأبحاث حول انتشار الإرهاب في العالم العربي وموقع الدولة في التقييمات الدولية للإرهاب وكيفية مواجهته خصوصا الإرهاب من الألعاب الإلكترونية. تقويم تجارب أعضاء الهيئة التدريسية في مواجهة الآثار الاجتماعية والاقتصادية والبيئية وغيرها للألعاب الإلكترونية وتلاقح الأفكار حولها.	في بوتقة مجتمعية واحدة. دعوة الطلبة إلى ممارسة التأمل والتفكير الناقد فيما يبيث من خلال الألعاب حول المظاهر المجتمعية والبيئية ونقدها بطريقة منطقية. دعم الطلبة ممن وقعوا فريسة في الإرهاب السيبراني عبر الألعاب أو عائلاتهم ومساعدتهم على الخروج من العزلة ودمجهم مجتمعيا. دعم العائلات في مجال جودة الحياة وتبصرتهم بالمخاطر الصحية التي تبث عبر الألعاب مثل تعاطي الخمر والمسكرات والمخدرات أو نشر الإباحية أو العري وانتقاص جسد الانسان.	والمتمطرف الذي قد يبيث في الألعاب. تبصير المجتمع بالمخاطر الصحية للإفراط في استخدام الألعاب توعية الشباب بمخاطر دمج العالم الافتراضي للألعاب مع الواقع وفق تصورات عقلية منضبطة. التوعية بمظاهر الإباحية في الألعاب وخطورة الامراض النفسية والجنسية. التوعية بخطورة القيم الاقتصادية السلبية والدعوة إلى التخطيط الاقتصادي السليم للحياة والصبر فالعالم الحقيقي يختلف عن عالم اللعبة. التوعية بمخاطر تشويه الحضارة العربية والإسلامية أو التقليل من الإرث الثقافي العربي والإسلامي وعدم الخلط بين الإسلام الصحيح والحركات المتطرفة كما يظهر في عالم بعض الألعاب.
---	---	---	--

إن نجاح دور المعلم لا يأتي من فراغ بل لابد من تضافر جهود تربوية وتعليمية لانجاح هذا الدور وتتمثل متطلبات الدور المقترح للمعلم في خمس مستويات علي مستوى (الوزارة - الإدارة التعليمية - المدرسة - شخصي - مجتمعي) ويمكن التعبير عنها في الشكل التالي :



شكل (٧) متطلبات الدور المتوقع للمعلم لمواجهة الإرهاب السيبراني في بيئة الألعاب الإلكترونية

كما يبدو من الشكل السابق فلابد من تضافر الجهود لتعزيز الدور المتوقع من المعلم لمواجهة هذه الظاهرة ؛ وحتى يتحقق الدور المتوقع للمعلم فلابد للدولة ان تقوم بتوفير هذه المتطلبات من خلال إليات واضحة تقوم على التكامل والتنسيق ومواجهة التحديات التي تحول بين المعلم وأداء دوره المتوقع بفاعلية.

خاتمة:

تناولت الدراسة ظاهرة اجتماعية هامة في المجتمع العربي والمجتمع العالمي تتعلق بنمط جديد من الإرهاب السيبراني يتم تصديره عبر الألعاب الإلكترونية ويوجه إلى اغلي ما لدي المجتمع وهم شبابه مفتاح التقدم والتغيير في المجتمع ؛ وقامت الدراسة بتقديم تصورا لمواجهة عبر المؤسسة التربوية وبالأخص المعلم ؛ الا أن المنطقة البحثية تتسع لأبحاث أخرى تتعلق بدراسة أنماط أخرى من الألعاب وفئات عمرية مختلفة من الطلبة ؛ بالإضافة إلى تقديم أساليب أخرى لمواجهة الظاهرة قد تكون سياسية تتعلق باتفاقيات دولية لحماية أبنائنا أو تشريعية تتعلق بسن قوانين داخلية لمواجهة آثار الظاهرة أو اجتماعية تتعلق بأطر مختلفة لمواجهة عبر الاسرة أو المؤسسات الدينية أو

الثقافية في المجتمع السعودي ؛ كما ان المجال رحب في الكشف عن الظاهرة في وسائل التواصل الاجتماعي وما يرتبط بها من فقاات للترشيح وغرف الصدى.

المراجع

- ابن صقر، أبرار بنت عبد العزيز، وعبد المقصود، ناهد فهمي. (٢٠١٩). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية. *المجلة الدولية للتعليم بالإنترنت*، ٧ - ٣٤ .
- أبو عرجة، تيسير أحمد، و خليل، رنا نضال. (٢٠٢٠). تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (٩-١١) عاما في الأردن *مجلة اتحاد الجامعات العربية لبحوث الإعلام وتكنولوجيا الاتصال*، ٥٤، ١ - ٦٢ .
- أحمد، حنان أبو المعارف. (٢٠٢٠). إساءة استخدام الألعاب الإلكترونية وعلاقته بسلوكيات التمر لدى الأطفال في مرحلة رياض الأطفال في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية *مجلة الطفولة والتربية*، مج ١٢، ٤٣٤، ٣١٥ - ٣٧٩ .
- أحمد، رندا محمد سيد. (٢٠٢٠). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات: دراسة تنبؤية *مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية*، ٥١٤، ٣، ٨٨٣ - ٩٢٦ .
- إسعادي، صورية. (٢٠٢٢). الألعاب الإلكترونية وظاهرة انتحار الأطفال في الجزائر من خلال الصحافة المكتوبة: دراسة وصفية تحليلية على عينة من أعداد جريدة الشروق إلى ومي *مجلة العلوم الاجتماعية والإنسانية*، مج ١٢، ١٤، ٤٣٥ - ٤٥٠ .
- إسماعيل، جهاد إبراهيم أحمد إبراهيم، أحمد، دعاء محمد، وحنفي، خالد صلاح. (٢٠٢٢). *(الألعاب الإلكترونية: رؤية مقترحة لتوعية الوالدين بدورهما في تحصين أطفالهما ضد مخاطره)* (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الاسكندرية، الإسكندرية.
- ألطف، إباد عبد العزيز حسن. (٢٠٢١). الألعاب الإلكترونية الذكية كمجال في تكنولوجيا التعليم تغذي ثقافة العنف والإرهاب للأطفال *المجلة المصرية للدراسات المتخصصة*، ٣١٤، ٧٧ - ١١١ .
- الأنصاري، رفيدة بنت عدنان حامد. (٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل *مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية*، مج ١٠، ١٤، ٣٠١ - ٣٣٢ .
- الأنصاري، رفيدة بنت عدنان حامد. (٢٠٢٢). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية كما يراها أولياء الأمور من منسوبي جامعة طيبة: دراسة ميدانية بمنطقة المدينة المنورة *مجلة العلوم التربوية والنفسية*، مج ٦، ١٢، ٨٥ - ١٠٢ .
- بسيوني، عبير بدير محمد، وعبد الناصر، غادة محروس عبدالحفيظ. (٢٠٢٠). التفاعل بين بعض عناصر تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية وأثره في دافعية الإنجاز للأطفال التوحيدين *العلوم التربوية*، مج ٢٨، ٤٤، ٧٣ - ١٢٢ .

- بهنسي، دعاء حمدي عبد الحميد. (٢٠٢١). تصميم الألعاب الإلكترونية لإثراء العملية التعليمية. *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*، عدد خاص، ٨٧٨ - ٨٩٦ .
- بو هلاله، أحمد، وبزاید، نجاه. (٢٠٢٢). تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والجسدية للطفل من وجهة نظر الأولياء. *مجلة أبعد، مج ٩، ع ١، ١٤٥ - ١٥٨*. ١٢٧٣٦٤٨.
- تينة، كريمة، بن على سي، سعاد، وبن لقریشی، نور الدين. (٢٠٢٢). تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال مستقبلاً: لعبة الحوت الأزرق أنموذجاً. *مجلة الميدان للدراسات الرياضية والاجتماعية والانسانية*، مج ٥، ع ١، ١ - ٨ .
- جابر، سامر. (٢٠٢٠). دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم. *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، ع ٩٤، ١٥٩ - ١٦٧.
- جبلاوي، رنيم خيرات. (٢٠٢١). فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية بعض المهارات الصحية لدى أطفال التوحد: دراسة شبه تجريبية في محافظة اللاذقية. *مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية - سلسلة الآداب والعلوم الإنسانية*، مج ٤٣، ع ٥، ١٨١ - ٢٠٣ .
- جناد، إبراهيم. (٢٠٢١). ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديه من الأطفال. *مجلة الحوار الثقافي*، مج ١٠، ع ١، ١٩٣ - ٢١٤ .
- حاتم، عبير محمد. (٢٠٢٠). الطلاقة اللغوية لدى تلاميذ الصف الخامس وفق ممارسة الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية في مدارس الحلقة الأولى من التعليم الأساسي بمدينة اللاذقية. *مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية - سلسلة الآداب والعلوم الإنسانية*، مج ٤٢، ع ٤٤، ٧٩ - ٩٤ .
- الحبشي، نجلاء محمود محمد. (٢٠٢١). الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة في ظل جائحة كورونا. *مجلة التربية الخاصة*، ع ٣٦، ١ - ٤٢ .
- حداد، ناريمان. (٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية تقاوم الخطر في زمن الجائحة. *مجلة الدوحة*، ع ١٥٨، ٣٠ - ٣١ .
- الحربي، راكان عبد العزيز، والغامدي، صالح بن يحيى الجار الله. (٢٠٢١). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بفقدان الإحساس بالوقت لدى طلاب المرحلة الثانوية في منطقة المدينة المنورة. *مجلة الإرشاد النفسي*، ع ٦٧، ٣٠٣ - ٣٣٢ .
- حسن، سمير محمد عبد الرحمن. (٢٠٢٠). الأنماط السلوكية غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية من منظور خدمة الفرد السلوكية. *مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية*، ع ١٨، ٥٣ - ٩٦ .
- حسن، عبد الناصر راضي محمد. (٢٠١٥). القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني. *الثقافة والتنمية*، س ١٦، ع ٩٦، ٣٣٣ - ٣٨٠ .
- حسن، منال عبد الرحيم، أبو الوفاء، فاتن على أحمد، وعبد العلي، أسماء عيد محمد. (٢٠١٩). دراسة تحليلية لانتشار بعض الألعاب الإلكترونية الخطيرة. *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*، ع ١٧، ٤٥٩ - ٤٧٥ .

- حيزير، رزيقة. (٢٠٢٠). أثر الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية للطفل: دراسة ميدانية على عينة من أطفال الجزائر العاصمة. *حوليات جامعة الجزائر ١*، مج ٣٤، ع ١، ٥٤٨ - ٥٦٦.
- خضير، ميسون عبيد، وحسين، نغم هادي. (٢٠٢٠). الشغف بالإنترنت وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية (البوحي نموذجاً) لدى المراهقين في المدارس الثانوية. *مجلة القادسية للعلوم الإنسانية*، مج ٢٣، ع ٢، ٣٢٧ - ٣٤٦.
- خطاطبة، يحيى بن مبارك، والأحمد، أحمد بن سعد. (٢٠٢٠). إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية كمنبئ بالميل الانتحارية لدى طلبة المرحلة الثانوية بمدينة الرياض. *مجلة البحوث الأمنية*، مج ٣٠، ع ١٦٦، ٢٦٥ - ٣٣٧.
- الخولي، عبادة أحمد عبادة، حسين، وفاء محمد على محمد، ومسافر، علي عبد الله على. (٢٠٢٠). علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الإعدادية. *مجلة كلية الآداب*، ع ٢٠، ٢١٣ - ٢٥٤.
- دارخان، سوزان مجيد. (٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية ودورها في سلوك العنف لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات. *مجلة الجامعة العراقية*، ج ٤٦، ع ٢، ٣٧٣ - ٣٨٢.
- دأودي، وداد، وعيواج، عدراء. (٢٠٢٠). الدور الوقائي للأسرة في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية بين الإتاحة والرقابة: دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأطفال المتدربين بولاية أم البواقي. *مجلة علوم الإنسان والمجتمع*، مج ٩، ع ١، ١٤٩ - ١٧١.
- الدغيم، خالد بن إبراهيم بن صالح، والخويلدي، هناء بنت عبد العزيز بن محمد. (٢٠٢١). مدى تضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية في كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة. *مجلة الجامعة الإسلامية للعلوم التربوية والاجتماعية*، ع ١٨، ٦٦ - ١٠٠.
- الدهمش، خالد بن محمد بن عبد الله. (٢٠١٩). دور الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء الأمور. *مجلة كلية التربية*، مج ٣٥، ع ٤٤، ٢٩٠ - ٣١٥.
- رزيوق، ليليا. (٢٠٢٠). إشكالية إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطفل: دراسة ميدانية على عينة من الأطفال المتدربين بولاية قسنطينة. *مجلة الباحث للعلوم الرياضية والاجتماعية*، ع ٦٤، ٥٨ - ٧٠.
- الرويس، فيصل بن عبد الله. (٢٠٢٢). أنماط السلوك العدواني لدى الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات السعوديات في مدينة الرياض. *مجلة الشمال للعلوم الإنسانية*، مج ٧، ع ١، ٥٩٣ - ٦٤٠.
- الرياحنة، نبهان حسني طريخم. (٢٠٢١). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطلبة في المدارس الحكومية في الأردن من وجهة نظر المعلمين. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*، مج ٥، ع ٤٥، ١ - ١٤.

زبرمأوي، أمل عبد الله. (٢٠٢١). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية بعض مهارات حل مشكلات أمن الشبكات في مادة الحاسب الإلي وتقنية المعلومات لطالبات المرحلة الثانوية. *مجلة كلية التربية، ع* ١٠٠، ٥٥٤ - ٥٨٢.

السمارة، عنود أحمد موسى، والصمادي، أحمد عبد المجيد. (٢٠٢٢). الاغتراب الذاتي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة جامعة إلى رموك. *مجلة جامعة الخليل للبحوث - العلوم الإنسانية، مج* ١٧، ع ١، ٢٦٨ - ٢٩٤.

السمارة، عنود أحمد موسى، والصمادي، أحمد عبد المجيد. (٢٠٢٠). *(الاغتراب الذاتي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة جامعة إلى رموك)* رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة إلى رموك، إربد.
السناني، بدر بن سالم بن جميل. (٢٠٢١). الإدمان الناعم: الألعاب الإلكترونية وذكاء الأطفال الاجتماعي. *المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، ع* ٢٣، ٧٣ - ١١٢.

السيد، نعيم محمد ناجي، الزيات، فتحي مصطفى، محمد، محمد عبد السميع رزق، وجبر، رضا عبد الرازق جبر. (٢٠٢١). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي. *مجلة كلية التربية بالمنصورة، ع* ١١٦، ج ٣، ١١٥٧ - ١١٩٦.

السيد، هدى السيد شحاته. (٢٠٢٠). دراسة إكلينيكية لبعض حالات الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المتوسطة. *مجلة كلية التربية، مج* ٣١، ع ١٢٣، ٦٦ - ١٤٠.

شايب، أميرة، عاشور، منيرة، وابريعم، سامية. (٢٠٢٠). أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق لعبة "pubg" نموذجاً. *مجلة سوسيولوجيا للدراسات والبحوث الاجتماعية، مج* ٤، ع ٢، ١٩٩ - ٢٢٠.

الشمري، أفراح صالح صبر. (٢٠١٩). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين المرحلة العمرية (٤ - ٧) سنوات. *مجلة القراءة والمعرفة، ع* ٢١٠، ٦١ - ٩٣.

الشهراني، حسين بن معلوى بن حسين. (٢٠٢٠). المعاوضات في الألعاب الإلكترونية. *مجلة الجامعة الإسلامية للعلوم الشرعية، مج* ٥٣، ع ١٩٢، ١٧٧ - ٢٤٠.

الشهري، عبد الرحمن سعد. (٢٠١٩). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بوضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي. *مجلة العلوم التربوية والنفسية، مج* ٣، ع ١٣، ٧١ - ٨٤.

الشيخ، منذر، داوود، لبنه، واسكندر، حسين. (٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية ودورها في امتلاك قيم التعاون والمشاركة لدى تلاميذ الصف الرابع الأساسي من وجهة نظر المعلمين. *مجلة جامعة البعث - سلسلة الآداب والعلوم الإنسانية، مج* ٤٢، ع ٢٩، ١١ - ٤٥.

صالحى، عبد الكريم، ورمانة، عيسى. (٢٠٢٢). أساليب المعاملة الوالدية كما يدركها المراهقون ودورها في إدمانهم على الألعاب الإلكترونية: لعبة ببجي PUPG نموذجاً. *مجلة البحوث التربوية والتعليمية، مج* ١١، ع ٢، ٥٧٩ - ٥٩٨.

الصبان، عبيد محمد، الشخص، فاطمة عدنان، الشريف، أمنية عبد القادر، والعتيبي، ضحى. (٢٠٢١). تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من جهة نظر الوالدين. *مجلة بحوث التربية النوعية*، ع٦٢، ١٩١ - ٢٠٧.

صبطي، عبدة أحمد، ميلود، مراد، وبخوش، وليد عبد العزيز. (٢٠٢٠). مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل. *المجلة العلمية للتكنولوجيا وعلوم الإعاقة*، مج٢، ع٣، ٦١ - ٨٠.

صوالحه، لينة عبد المهدي محمد، وعيادات، يوسف أحمد محمود. (٢٠١٩). (تأثير الألعاب الإلكترونية في السلوك الاجتماعي والمدرسي لدى أطفال روضة مدرسة جامعة إلى رموك النموذجية من وجهة نظر أولياء أمورهم) (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة إلى رموك، إربد.

الطبور، منيرة سميح سليمان، والقرعان، جهاد سليمان محمد. (٢٠٢٢). (التسويق الدراسي لدى الطلبة ذوي صعوبات التعلم وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية في ظل جائحة كورونا) (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة مؤتة، الكرك.

طراد، طارق، وصادقي، فوزية. (٢٠١٩). تحديات حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية. *مجلة الميدان للدراسات الرياضية والاجتماعية والانسانية*، ع٥، ٢٨١ - ٢٩٠.

طراد، طارق. (٢٠٢١). تحديات حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية. *مجلة البحوث العلمية*، مج٦، ع١٢، ١٢٠ - ١٢٨.

العازمي، رشيد راشد على، والسليمان، غانم بنيا غنيم. (٢٠١٩). ديناميكية العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك الطلابي لدى طلاب الصف العاشر بالمرحلة الثانوية في دولة الكويت. *مجلة كلية التربية*، مج٧٦، ع٤٤، ٥٥٥ - ٦٠٣.

عبد الرحيم، مي حامد محمود. (٢٠٢١). فعالية الممارسة العامة المتقدمة من منظور الخدمة الاجتماعية في الحد من ظاهرة الألعاب الإلكترونية. *مجلة بحوث في الخدمة الاجتماعية والتنمية*، مج١، ع١، ٢٢٧ - ٢٤٦.

عبد الرشيد، ناصر سيد جمعة، وشعبان، منى أحمد محمد. (٢٠١٩). فعالية العلاج بالتقبل والالتزام في خفض مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين. *دراسات تربوية ونفسية*، ع١٠٥، ٢٩٣ - ٣٨٨.

عبد الفتاح، فاطمة الزهراء. (٢٠٢١). البعد الرمزي للخطاب الإعلامي المضاد للإرهاب. *مجلة السياسة الدولية*، س٥٦، ملحق، ١٩ - ٢٢.

عبد النبي، سامية محمد صابر محمد. (٢٠٢١). اضطراب الألعاب عبر الإنترنت Internet Gaming Disorder "IGD": إدمان الألعاب الإلكترونية. *المجلة التربوية*، ج١٧، ١ - ٩.

العتيبي، نادر محيل مسيفر. (٢٠٢٠). تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين من ٦ - ١٨ سنة في الفضاء السيبراني. *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، ع٣٨، ١٠٦ - ١٢٦.

عثمان، عيد أحمد الهادي. (٢٠٢١). الألعاب الإلكترونية وأحكامها في الفقه الإسلامي. *مجلة قطاع الشريعة والقانون*، ع١٢، ٢٦٣ - ٣٤٦.

عجيل، وسام عبد الحسن. (٢٠٢٠). التحليل الجغرافي لأثر الألعاب الإلكترونية على تدني مستوى التعليم الابتدائي للذكور في مدينة الكوت: دراسة في جغرافية السكان. مجلة لارك للفلسفة واللسانيات والعلوم الاجتماعية، ٣٧٧، ٣٩٠ - ٣٧٧.

عشا، أسيل صبحي حسن، والهاشمي، عبد الرحمن عبد علي. (٢٠٢٠). (أثر توظيف الألعاب الإلكترونية لتعليم الأنماط اللغوية في تنمية مهارات التحدث والدافعية نحو التعلم لدى طلبة الصف الثالث الأساسي) رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة العلوم الإسلامية العالمية، عمان.

العطري، أحمد، وميهوبي، إسماعيل. (٢٠٢١). جمعيات أولياء التلاميذ ودورها التربوي في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ: تحليل سوسيولوجي تربوي مقترح دور جمعيات أولياء التلاميذ في تفعيل المرافقة التربوية "أسرية- مدرسية" كألية للحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ. مجلة المحترف، مج ٨، ع ٢، ٢٩٦ - ٣١٣.

العنزي، إبراهيم بن هلال بن عقيل. (٢٠٢٠). التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية. المجلة العربية للدراسات الأمنية، مج ٣٦، ع ٣، ٤٨٣ - ٥٠٢.

العنزي، ماجد عواد. (٢٠٢١). دور ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في ارتكاب الجرائم لدى عينة من نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية. المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية، مج ٤، ع ٢، ٢٨٩ - ٣٢٢.

عيسو، عقيلة، وبوشيربي، إكرام. (٢٠٢٠). العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة. مجلة أنسنة للبحوث والدراسات، مج ١١، ع ١، ١٩٢ - ٢٠٦.

فؤاد، بداني. (٢٠٢٢). إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال وقيم التربية بالأسرة الجزائرية: حتمية الديجيتال وإشكالية الاستخدام: دراسة ميدانية على تلاميذ متوسطتين بولاية مستغانم. مجلة علوم الإنسان والمجتمع، مج ١١، ع ١، ٩٧ - ١٢٣.

الفقيه، حليلة حسن إبراهيم، و زكي، مروة زكي توفيق. (٢٠٢٠). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الذاكرة العاملة اللفظية لدى زارعي القوقعة في مرحلة رياض الأطفال بمدينة جدة. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، ع ١١٨، ٢٣ - ٤١.

قادم، جميلة، وطالة، لامية. (٢٠٢٢). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة الانتحار لدى الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري: لعبة تحدي الحوت الأزرق نموذجا. المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات، مج ٥، ع ٢، ٣٠٥ - ٣٢٠.

القبيسي، فاطمة، سليمان، سليمان محمد، وبهنسأوى، أحمد فكري. (٢٠٢١). أثر الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية بالهواتف الذكية على ارتفاع التمر لدى الأطفال. مجلة كلية التربية، مج ١٨، ع ١٠٤، ٥١٧ - ٥٤٣.

القحطاني، حنان بنت مبارك بن محمد. (٢٠٢٠). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على تطوير المفاهيم اللغوية والتفاعل الاجتماعي لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر أولياء أمورهم. مجلة جامعة تبوك للعلوم الإنسانية والاجتماعية، ع٩، ١٠٣ - ١٢٣.

القحطاني، روان بنت عبد الله بن يحيى. (٢٠٢٠). انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية: دراسة ميدانية من وجهة نظر الأمهات. مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية، ع٦، ٧٧٨ - ٨١٩.

قصاروة، آلاء سميح، وزامل، مجدي علي سعد. (٢٠٢١). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني وعلاقته بأساليب المعاملة الوالدية لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية من وجهة نظر الوالدين. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، ع١٣٢، ٢٣ - ٥٦.

القضاة، حنين علي أحمد، وعيادات، يوسف أحمد محمود. (٢٠٢٢). (أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحصيل مادة الرياضيات لدى طلبة الصف الثاني الأساسي في مديرية تربية قصبة إربد ودافعتهم نحوها) رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة إلى رموك، إربد.

القلم، خيرية نور الدين، وملحم، سامي محمد. ٢٠٢٠. (ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى المراهقين في المدارس الخاصة) (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة عمان العربية، عمان.

الكثيري، مي بندر نائف. (٢٠٢١). فاعلية الألعاب الإلكترونية التشاركية في تنمية مهارة الحس العددي لمقرر الرياضيات لتلميذات المرحلة الابتدائية. مجلة العلوم التربوية والنفسية، مج٥، ع٢٩، ١١٣ - ١٢٧.

محمد، رشا ناجي. (٢٠١٩). التنبؤ باضطراب المعارض بمرجعية الاكتئاب والميول الانتحارية لدى عينة من المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة. المجلة المصرية للدراسات النفسية، مج٢٩، ع١٠٤، ٢٠١ - ٢٤٠.

محمد، ريهام حسن أحمد. (٢٠٢٢). اضطراب الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين. المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية - دراسات وبحوث تطبيقية، ع١٧، مج٢، ٢٥٩ - ٢٨١.

محمد، فاطمة سيد عبد اللطيف. (٢٠١٩). إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية وعلاقته بالتواصل الأسري والقابلية للاستهواء لدى عينة من المراهقين. مجلة قطاع الدراسات الإنسانية، ع٢٤، ١٧٤٩ - ١٨٥٩.

محمد، هبة مؤيد. (٢٠٢٠). إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال. مجلة البحوث التربوية والنفسية، ع٦٤، ٥٨٧ - ٦١١.

مزوري، إكرام، وبدر الدين، الحاج علي. (٢٠٢٢). التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية في التشريع الجزائري: أية حماية جنائية. مجلة الحقوق والعلوم الإنسانية، مج١٥، ع٢، ٣١٠ - ٣٢٩.

المزين، سماح محمد مصطفى. (٢٠٢٢). أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى طفل رياض الأطفال. مجلة الطفولة والتربية، مج١٤، ع٥٠، ٤٧٧ - ٥٣٥.

- الملوح، محمد عايد. (٢٠١٩). تأثير الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على مستوى الذكاء لدى أطفال المرحلة الابتدائية بدولة الكويت. *المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة*، مج ٢٣، ع ٩، ١٢٨ - ١٤٢.
- ناصر، محمد عبد الحسن. (٢٠٢٢). إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة المتوسطة: دراسة ميدانية في المديرية العامة للتربية في بغداد / الرصافة الثالثة. *مجلة الآداب*، ع ١٤١، ٤٤١ - ٤٥٨.
- نصار، حنان محمد عبد الحليم، الحب، إيمان السعيد عبد الجواد، وعشوش، إبراهيم محمد رشوان. (٢٠٢١). توظيف استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية بعض مفاهيم الرياضيات لطفل الروضة. *مجلة كلية التربية*، ع ١٠٣، ٢٣٩ - ٢٦٨.
- النقبي، حميد محمد راشد، وعبد السلام، محمد حسن. (٢٠٢١). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة العنف والتتمر لدى عينة من طلبة مدارس إمارة أبو ظبي. *مجلة مركز الخدمة للاستشارات البحثية*، مج ٢٣، الإصدار ٦٨، ١ - ٣٦.
- الهاجري، عبد الله محمد كليفيخ، والمجالي، قبلان عبد القادر مبارك. (٢٠١٩). ظاهرة الألعاب الإلكترونية في الأجهزة الحديثة وأثرها على الانحراف السلوكي لدى الأطفال (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة مؤتة، مؤتة.
- الهيبي، زكريا عبد أحمد، وعلي، لميس إبراهيم. (٢٠٢١). الألعاب الإلكترونية الشائعة: "البووبي" نموذجاً لدى المراهقين وعلاقتها بالسلوك العدواني. *مجلة جامعة تكريت للعلوم الإنسانية*، مج ٢٨، ع ٩، ٣٣٣ - ٣٥٩.
- واري، إيمان. (٢٠٢١). دينامية عملية الإدمان على الإنترنت وهرمون الدوبامين وعلاقتها العكسية الناتجة كاضطرابات مصاحبة. *مجلة الحوار المتوسطي*، مج ١٢، ع ١، ٢٩٩ - ٣١٥.
- المراجع الإنجليزية:

- Al Qurtuby, S. (2022). Saudi Society on Terrorism and Counterterrorism. In *Terrorism and Counter-terrorism in Saudi Arabia and Indonesia* (pp. 143-185). Palgrave Macmillan, Singapore
- Almeida, F. (2018). Strategies to perform a mixed methods study. *European Journal of Education Studies*.
- Anh, P. Q. (2021). Media governance: managing online games seen from the perspective of the state in Vietnam. *Heliyon*, 7(1), e06045.
- Berg, J. H., Carver, C. L., & Mangin, M. M. (2014). Teacher leader model standards: Implications for preparation, policy, and practice. *Journal of Research on Leadership Education*, 9(2), 195-217.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2000). *Research methods in education* (5th ed).
- Creswell, J.W., Creswell, J.D. (2023). *Research design: Quantitative, qualitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Doraiswamy, N., Wilson, G., Czerniak, C. M., Tuttle, N., Porter, K., & Czajkowski, K. (2022). Teacher Leader Model Standards in Context: Analyzing a Program of

- Teacher Leadership Development to Contextual Behaviours of Teacher Leaders. *European Journal of Educational Management*, 5(1), 49-62.
- Dutta, N., Jadav, N., Tanwar, S., Sarma, H. K. D., & Pricop, E. (2022). *Cyber Security: Issues and Current Trends*. Springer.
- Elsayed, W. (2021). Covid-19 pandemic and its impact on increasing the risks of children's addiction to video games from a social work perspective. *Heliyon*, 7(12), e08503.
- Hunzicker, J. (2022). Is it Teacher Leadership? Validation of the Five Features of Teacher Leadership Framework and Self-Determination Guide. *International Journal of Teacher Leadership*, 11(1).
- Hutchinson, A. E. (2020). *Perceptions of teacher leadership: The influence of organizational structure on the professional identity of urban STEM teacher leaders* (Doctoral dissertation, University of Cincinnati).
- Li, X., Dong, C., Guo, F., Zhang, F., & Zhang, Q. (2021). Quantitative analysis of global terrorist attacks based on the global terrorism database. *Sustainability*, 13(14), 7598.
- Lotter, C., Yow, J. A., Lee, M., Zeis, J. G., & Irvin, M. J. (2020). Rural teacher leadership in science and mathematics. *School Science and Mathematics*, 120(1), 29-44.
- Marsili, M. (2019). The war on cyberterrorism. *Democracy and security*, 15(2), 172-199.
- Swan Dagen, A., Morewood, A., & Smith, M. L. (2017, July). Teacher leader model standards and the functions assumed by national board certified teachers. In *The Educational Forum* (Vol. 81, No. 3, pp. 322-338). Routledge.

Open Access: المجلة مفتوحة الوصول، مما يعني أن جميع محتوياتها متاحة مجاناً دون أي رسوم للمستخدم أو مؤسسته. يُسمح للمستخدمين بقراءة النصوص الكاملة للمقالات، أو تنزيلها، أو نسخها، أو توزيعها، أو طباعتها، أو البحث فيها، أو ربطها، أو استخدامها لأي غرض قانوني آخر، دون طلب إذن مسبق من الناشر أو المؤلف. وهذا يتوافق مع تعريف BOAI للوصول المفتوح. ويمكن الوصول عبر زيارة الرابط التالي: <https://jsezu.journals.ekb.eg>