

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية

## أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية

بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفاوى

مدرس بقسم الإعلام - بكلية الآداب

جامعة كفر الشيخ

مقدمة :

أضحت الألعاب الإلكترونية واحدة من مهددات الحياة، حيث تسببت عدة ألعاب في قيام المراهقين بعمليات قتل لتنفيذ أوامرها أو لتقليدها، وجعلت الألعاب الإلكترونية الطفل والمراهقين يرون أن في العنف والقتل والموت للاخرين متعة ويرى فيها الفوز فهذه اللعبة تنمى العنف داخل هؤلاء الاطفال أو الشباب لأن الهدف الرئيسى في هذه اللعبة هى القتل، وكانت الجريمة التي ارتكبها كل من المراهقين إريك هاريس وديلان كي بولد في مدرسة كولومبيا الأمريكية، وقتلها لثلاثة عشر طالباً وإصابتهما لأكثر من ثلاثة وعشرين طالباً آخر ومدرساً وذلك بإطلاق النيران عليهم من مدافع رشاشة وكانت بسبب لعبة تدعى Doom، كانت هذه الحادثة السبب فى إرتفاع معدل القلق العام تجاه الألعاب الإلكترونية(١).

أثارت التغطيات الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية مخاوف الآباء على أبناءهم، لتعرضهم لساعات طويلة للألعاب الإلكترونية التي تحض على العنف والقتل والانتحار لما لها من أثار سلبية الأسرة والمجتمع، وأن هذه الألعاب تُخرّب عقول الأطفال والشباب، وتدمر الأسر، وتُساهم في نشر الكراهية، فهناك ألعاب تحض على العنف والقتل وتخريب لعقول أطفالنا والمراهقين بصفة خاصة، إذ يشير بعض الباحثين إلى تأثيرات الألعاب الإلكترونية السلبية على الأطفال والمراهقين، فهي تدفعهم إلى التتمر، والقتل، والانتحار، والسرقه، والإبنتراز، والتوحد، نتيجة تعرض الأطفال والمراهقين والشباب للألعاب الإلكترونية العنيفة والقتالية لساعات طويله، والتي تسلب إرادتهم وتسيطر عليهم وتجعلهم يتقمصون شىخصية اللعبة فيقلدونها وينتج عنها ارتكاب الجرائم .

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى

وتقع المسئولية على وسائل الإعلام بصفة عامة والصحافة الإلكترونية بصفة خاصة بالقيام بعمل تغطيات صحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية لتوعيه وتحذير الأسرة وتنبئها من خطورة تعرض أبنائهم للألعاب الإلكترونية العنيفة ولا سيما بعد ظهور ألعاب إلكترونية دفعت بعض المراهقين إلى القتل والإنتحار، وإلرتكاب بعض السلوكيات الداخلية على المجتمع المصرى كالعزلة والعنف والعدوانية.

وتحاول تلك الدراسة إلقاء الضوء حول أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت، كما تحاول الدراسة إلقاء الضوء على أهم جرائم الألعاب الإلكترونية بالمجتمع المصرى.

#### مشكلة الدراسة :

أضحت الألعاب الإلكترونية إحدى آليات حروب الجيل الرابع التى تستهدف تدمير الأطفال والمراهقين والشباب، وتدمير الأسرة المصرية، وتؤدي إلى سلوك عنيفة تؤدي إلى ارتكاب جرائم أبرزها: القتل والإنتحار وتجنيد الجماعات الإرهابية للشباب، وساهمت فى إنتشار الألعاب الإلكترونية وسائل الإعلام الجديد، وجعلها متاحة أمام الأطفال والمراهقين، مما ساعد على إدمانها واكتسابهم قيم وعادات وتقاليد مخالفة أو متفقة للثقافة العربية، تتضمن محتوى يحرض على العنف قتل والإنتحار والإيذاء، فى المقابل وجدت الجماعات الإرهابية فى الألعاب الإلكترونية وسيلة لتجنيد الشباب للقيام بأعمال تخريبية ضد مؤسسات الدولة الحيوية، لذا حرصت الصحافة الإلكترونية على متابعة الجرائم الإلكترونية وتغطياتها أول بأول لتحذير وتوعية الآباء بأن الألعاب الإلكترونية العنيفة تحرضة على القتل والإنتحار تهدد مستقبل الشباب، وتدمر كيان الأسرة المصرية .

وبناء على ما سبق تتبلور المشكلة البحثية فى رصد وتحليل أطر معالجة جرائم الألعاب الإلكترونية فى مواقع الصحف المصرية لتحديد كيفية الطرح واتجاهاته.

"أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت"

## أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية أهمية الدراسة :

- ١- تتناول الدراسة مجالاً بحثياً جديداً نسبياً، حيث لم تتناول الأبحاث والدراسة المصرية السابقة وهو أطر معالجة لجرائم الألعاب الإلكترونية بمواقع الصحف الإلكترونية ومن ثم تمثل هذه الدراسة إضافة جديدة في مجال البحث العلمى .
- ٢- تتبع أهمية هذه الدراسة من اختبارها لفروض نظرية الأطر الخبرية، وهذه النظرية ذا أهمية لتحديد الأطر الخبرية المستخدمة في معالجة جرائم الألعاب الإلكترونية .
- ٣- كما تتبع أهمية الدراسة من حاجة المجتمع المصري إلي إلقاء الضوء علي مثل هذا النوع من الجرائم الذي يحمل الكثير من الآثار السلبية، التي تهدد أمن المجتمع وسلامته
- ٤- تتبع أهمية هذه الدراسة فى أنها تلقى الضوء علي جرائم الألعاب الإلكترونية والتي تهدد مستقبل المراهقين والشباب المصرى، ووتعيق مشروعات التنمية المستدامة وفق رؤية ٢٠٣٠ .

## ثالثاً: أهداف الدراسة:

- تهدف الدراسة إلى تحقيق هدف رئيسى يتمثل فى رصد أطر معالجة الصحافة الإلكترونية لجرائم الألعاب الإلكترونية في مصر ويتفرع من هذا الهدف مجموعة من الأهداف الفرعية من أهمها :
- ١- رصد أهم الألعاب الإلكترونية كما جاءت بالتغطية الصحفية في الصحف الإلكترونية.
  - ٢- رصد المصادر الإخبارية التي اعتمدت عليها الصحف الإلكترونية فى الحصول عن معلومات حول جرائم الألعاب الإلكترونية.
  - ٣- رصد الأطر الخبرية الموظفة فى التغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت .
  - ٤- رصد القوى الفاعلة في الألعاب الإلكترونية، والقوى التي تكافحها.
  - ٥- رصد سمات القوى الفاعلة في جرائم الألعاب الإلكترونية .

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى  
٦- رصد الحلول التى تبناها التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت.

#### الدراسات السابقة :

تمثل الدراسات السابقة تراكمًا علميًا وثقافيًا ومعرفيًا، بل وتُعد أساسًا مرجعيًا لتحديد معالم المشكلة البحثية، وبلورتها وصياغة أهدافها، وتساؤلاتها، وفيما يلي يعرض الباحث عددًا من الدراسات السابقة ذات الصلة بالمشكلة البحثية وفق محورين رئيسيين، يعقبها تحليل نقدي للدراسات .

#### المحور الأول : دراسات تناولت الألعاب الإلكترونية والجريمة :

١- دراسة رونغ شاو Rong Shao و يونجيانج وانج Youngiang (2019) ( Wang بعنوان (٢) : العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوانية بين المراهقين: دراسة لتأثير العوامل الوسيطة.

هدفت الدراسة إلى رصد العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوانية لدى المراهقين، و إختبار تأثير تلك العوامل مجتمعة على طبيعة العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة وعدوانية المراهق، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وطُبقت الدراسة علي عينة قوامها ٦٤٨ مراهقاً، توصلت نتائج الدراسة إلي أن المراهقين والذين يتعرضون للمضمون العنيف بوسائل الإعلام المختلفة والألعاب الإلكترونية كان لديهم ميل إلى العنف وإرتكاب والجريمة القتل والانتحار والسرقه.

٢- دراسة جوستين شانج Justin Chang وبراد بوشمان Brad Bushman (٢٠١٩م) بعنوان: تأثير التعرض الى عنف البنادق فى الألعاب الإلكترونية على السلوك الخطير للاطفال فى الواقع (٣).

تهدف تلك الدراسة الى التعرف ما اذا كان تعرض الاطفال للالعاب الإلكترونية العنيفة يزيد من احتمالية ارتكاب سلوكيات خطيرة فى الواقع أم لا وقد تم استخدام المنهج التجريبي اذ صممت تجربة علمية اشتملت ٣١٣ طفلا تتراوح اعمارهم ما بين ٨ و ١٢ عاما، وتوصلت

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
نتائج الدراسة إلى أن التعرض للمضمون العنيف بالألعاب الإلكترونية يزيد من احتمالية  
ممارسة سلوكيات عدوانية بالواقع، كما كان الأطفال الذين لعبوا الألعاب الإلكترونية العنيفة  
لديهم استعداد لإطلاق النار فعليا على أنفسهم .

٣-دراسة مايكل مارتين وآخرون Michael Matern (٢٠١٩م) (٤) بعنوان: تأثيرات  
الألعاب الإلكترونية على الانتباه الانتقائي البصري .

استهدفت الدراسة الحالية الى التعرف على تأثيرات التعرض للألعاب الإلكترونية على  
الانتباه الانتقائي البصري بين الشباب، وأجريت دراسة مسحية وشبه تجريبية اذ اختيرت عينة  
من الذكور والإناث من الطلاب الجامعيين تتراوح اعمارهم ما بين ١٨ و ٢٥ عاما وبلغ عدد  
المبحوثين ٨٠ مبحوثا واستخدم الباحثون اسلوب العينات العمدية من اللاعبين وغير  
اللاعبين من الذكور والإناث،توصلت نتائج الدراسة إلي وجود علاقات ارتباطية بين  
ممارسة الألعاب الإلكترونية وقدرات الانتباه البصري لدى المبحوثين .

٤-يوسف حسن حسن، عزام محمد أمين(٢٠١٩ م) بعنوان : علاقة الألعاب الإلكترونية  
العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة(٥).

هدفت الدراسة إلى تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة، وفي سلوك المساعدة، استخدمت  
الدراسة المنهج التجريبي، وتوصلت الدراسة إلى أن لاعبي الألعاب الإلكترونية غير العنيفة  
لجوء إلى العدوان بشكل أقل، وأظهرت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية بين ممارسة  
الألعاب الإلكترونية وسلب إرادة اللاعبين وتكسبهم العنف والتحريض وإيذاء النفس بالقتل و  
الإنتحار .

٥- دراسة مركز التكنولوجيا والمجتمع، التابع إلى منظمة رابطة مناهضة التشهير  
الأمريكية (٢٠١٩ م) بعنوان : العلاقة بين الألعاب الإلكترونية ونشر الكراهية(٦) .

استهدفت الدراسة رصد العلاقة بين الألعاب الإلكترونية ونشر الكراهية، وأسباب استخدام  
المراهقين والشباب للألعاب الإلكترونية، ورصد جرائم الألعاب الإلكترونية، واستخدمت  
الدراسة المنهج الوصفي، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج أبرزها: أن نسبة أكثر من ٧٠٪

---

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى  
من مستخدمي ألعاب الإنترنت قد يتعرضون إلى ممارسات الانتهاكات وتحرشات والتشهير عبر الإنترنت.

٦-دراسة جون فلز وآخرون John A. Velez (٢٠١٦م) بعنوان: الألعاب الإلكترونية العنيفة والتعاون: تأثيرات ممارسة الألعاب الجماعية على العدوانية(٧).

استهدفت الدراسة الى التعرف على تأثيرات ممارسة اللعبة الجماعية على السلوكيات العدوانية اللاحقة علي اللاعبين، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، واعتمدت الدراسة على نظرية المعاملة بالمثل، وطبقت الدراسة علي عينة قوامها ٢١٤ من الطلاب الجامعيين. واعتمدت على المنهج التجريبي، توصلت نتائج الدراسة إلى أن الألعاب الجماعية ينتج عنها عدوانية أقل الألعاب الإلكترونية الفردية أو التنافسية .

٧- دراسة خندهار رحمان KhandakerRahman (٢٠١٦م) بعنوان : تأثيرات ألعاب العنيفة الفيديو والحاسب(٨) .

سعت الدراسة الى التعرف على تأثيرات الألعاب الإلكترونية العنيفة على الأطفال والمراهقين، وطبقت الدراسة علي عينة قوامها ٣٠ مبحوثا من ممارسي الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود تأثيرات إيجابية وسلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وتمثلت التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية العنيفة فى استثارة السلوك الوقح بين الأطفال والمراهقين بينما تمثلت التأثيرات الإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية وتمثلت فى كونها مصدر للمتعة والترفيه .

٨- دراسة Morgan James Tear ( ٢٠١٥ م ) بعنوان : الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك الاجتماعي(٩) .

هدفت الدراسة إلى التعرف ما اذا كانت الألعاب الإلكترونية العنيفة يمكن ان تزيد من السلوك المعادى اجتماعيا، واعتمدت الدراسة على نظريات العدوانية، واعتمدت الدراسة على المنهج التجريبي وطبقت الدراسة على ٩٨ طالب، وتوصلت الدراسة إلى أنه لا توجد علاقة بين تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الإيجابي الاجتماعى للطلاب الجامعيين

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية على الرغم من أن الدراسات السابقة التي أجريت على الأطفال أظهرت التأثير السلبي لممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وخلق سلوكيات عدوانية بين الأطفال .

٩- دراسة تيلو هارتمان وآخرون Tilo Hartmann (٢٠١٥م) بعنوان: العوامل التي تحدد استخدام الذكور والإناث للألعاب الإلكترونية العنيفة (١٠) .

تسعى تلك الدراسة إلى إختبار فرضية مفادها أن الذكور يلعبون الألعاب الإلكترونية العنيفة أكثر من الإناث لديهم ميول عدوانية،طبقت الدراسة علي عينة قوامها ٤٤٤مبحوثا،توصلت نتائج الدراسة إلى أن الذكور يستخدمون الألعاب الإلكترونية العنيفة أكثر من الإناث لإنهم يشعرون بالمتعة وكذلك يشعرون بالقليل من الذنب لاشتراكهم في العنف الافتراضي،وكانت الإناث أقل تفاعلاً مع العنف الافتراضي الناتج من أبطال الألعاب الإلكترونية مقارنة بالذكور ففي الألعاب الإلكترونية الحديثة .

١٠- دراسة لافينا مكليين Lavinia Mclean ومارك جرافز Mark D. Griggiths (٢٠١٥م) بعنوان: الألعاب الإلكترونية العنيفة والاتجاهات نحو ضحايا الجريمة: دراسة تطبيقية على الشباب (١١) .

استهدفت الدراسة التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة على اتجاهات المراهقين والشباب نحو ضحايا الجريمة، طبقت الدراسة علي عينة قوامها ٢٠٦ مبحوثا،وتوصلت الدراسة نتائج أبرزها: أن المبحوثين الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية العنيفة أكثر يكون لديهم قلق أقل بشأن ضحايا الجرائم،كما توصلت نتائج الدراسة أن الذكور الأكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية العنيفة أقل اهتماما بضحايا الجريمة مقارنة بالذكور الأقل في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة أو مقارنة بالذكور الذين لم يمارسوها اطلاقا .

١١- دراسة جراس يانج وآخرون GraceYang (٢٠١٤م) بعنوان : تأثيرات لعبة افاتر العنيفة على الاتجاهات العنصرية والعدوانية (١٢) .

تهدف تلك الدراسة التعرف على توابع ممارسة اللعبة الإلكترونية العنيفة على الاتجاهات المتطرفة والسلوكيات العدوانية بين المبحوثين، استخدمت الدراسة المنهج التجريبي طبقت

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى

الدراسة على عينة قوامها ١٢٦ مبحوثا، وكشفت التجربة أن التعرض للعبة الإلكترونية عنيفة Black Avatar يزيد كلا من الاتجاهات السلبية الداخلية والخارجية نحو السود وكان المبحوثين الذين لعبوا نسخة اللعبة بافاتر أسود (بطل أسود) أكثر تعبير عن الدلالات العنصرية والاتجاهات السلبية تجاه السود .

١٢ - دراسة توبياس جريتماير Tobias Greitemeyer (٢٠١٤م) بعنوان التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة يزيد من التحيزات داخل الجماعة (١٣) .

استهدفت الدراسة إختبار ما إذا كان بعض الأفراد أكثر من غيرهم هدفا للعنف المتزايد بعد التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي، وطبقت الدراسة على عينة قوامها ٢٤٤ مبحوثاً من إحدى الجامعات الأسترالية وباستخدام التصميم التجريبي توصلت الدراسة الى وجود علاقة ارتباطية موجبة بين التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة والمتغيرات الأنثوجرافية بين المبحوثين، وأشارت الدراسة إلي وجود فروق دالة احصائية بين النوع والعلاقة بين التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة .

١٣ - دراسة توبياس جريتمير Tobias Greitemeyer ودريك موجي DrikMugge (٢٠١٤م) بعنوان: هل للألعاب الإلكترونية نتائج اجتماعية: دراسة من المستوى الثانى لتأثيرات التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة والاجتماعية الايجابية (١٤).

تقدم تلك الدراسة تحليل من المستوى لثانى للدراسات التى إجريت حول الألعاب الإلكترونية العنيفة، لمعرفة على ما اذا كان المضمون الذى يتعرض له المبحوث باللعبه الإلكترونية يؤثر على السلوك الاجتماعى، وأعمدت تلك الدراسة على جمع الدراسات من خلال قواعد البحث العلمى وسكوب و PsycInfo وبلغ اجمالى عدد الدراسات التى تم تحليلها ٩٨ دراسة وعدد المبحوثين المشاركين فيها ٣٦.٩٦٥ مبحوثا، وكشف التحليل أن التعرض للألعاب يزيد السلوك العدوانى، واذا تؤكد تلك الدراسات أن التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة والقتالية تدفع الممارسين إلى القتل والإنتحار.



أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
١٤ - دراسة Patrick M. Markey وآخرون (٢٠١٤م) بعنوان: الألعاب الإلكترونية  
العنيفة والعنف في العالم الواقعي (١٥).

هدفت الدراسة إلى التعرف إختبار التغيرات الحادثة نتيجة التعرض طويل المدى للألعاب الإلكترونية والمؤدية إلى الإعتداءات العنيفة وإرتكاب الجرائم على المدى الطويل، وتوصلت الدراسة إلي نتائج أبرزها: أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة يقود إلى التقمص وإرتكاب الجريمة عندما يلعب الأفراد الألعاب الإلكترونية العنيفة يكونون قادرين على إطلاق مشاعر العدوانية لديهم في عالم افتراضي .

١٥ - دراسة كونال بوري KunalPuri ورودى بنجليز Rudy Pugliese (٢٠١٢م)  
بعنوان : النوع والالعاب الالكترونية(١٦).

تهدف تلك الدراسة إلي التعرف على تأثير التعرض للالعاب الالكترونية على العدوانية بين الطلاب الجامعيين وطلاب الدراسات العليا، استخدمت المنهج الوصفي، واعتمدت علي نظرية الفزع العام Moral Panic Theory، وإجريت الدراسة على عينة غير ممثلة للمجتمع تكونت من ١٧٥ مبحوثا، وتوصلت نتائج الدراسة إلي أن الألعاب التنافسية تجذب المزيد من الألعاب العدوانيين.

١٦ - دراسة ماريسا بروكريم Maerisa Prokarym (٢٠١٢م) بعنوان : تأثير  
الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني على الطلاب الجامعيين(١٧).

استهدفت الدراسة التعرف على تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني والشخصية للطلاب الجامعيين، واعتمدت الدراسة على منهج الوصفي، طبقت الدراسة علي عينة قوامها ١٦٧ من الطلاب الجامعيين، توصلت نتائج الدراسة إلى أن أنه كلا من التعرض والمضمون الخاص بالألعاب الإلكترونية لا يقود إلى زيادة السمات الشخصية العدوانية والسلوك والأفعال العدوانية بين المبحوثين، وبصفة عامة أكدت وجود بعض العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني.

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى

١٧- دراسة جودى وايتكير Jodi Whitaker و بوشمان Brad Bushman (٢٠١٢م) بعنوان: تأثيرات الالعاب الالكترونية التى تدعو للاسترخاء على العدوانية والسلوك الاجتماعى الإيجابي(١٨).

استهدفت الدراسة إختبار تأثيرات الألعاب الإلكترونية البسيطة على السلوك العدوانى والسلوك الاجتماعى الإيجابي وتم استخدام التصميم التجريبي للتعرف وطبقت الدراسة على عينة قوامها ٢٦٦ طالب، وتوصلت نتائج الدراسة إلي أن الألعاب الإلكترونية العنيفة والبسيطة لها تأثيرات متضادة على السلوك العدوانى والسلوك الاجتماعى الإيجابي، والألعاب التى تدعو للاسترخاء ساهمت فى خلق مزاج افضل مقارنة بالألعاب الحيادية أو العنيفة.

١٨- دراسة كريستوفر فريجنسون واخرون Christopher J. Ferguson (٢٠١١م) بعنوان : دراسة طويلة المدى لتأثيرات عنف الالعاب الالكترونية على المواعدة والعدائية(١٩).

هدفت الدراسة إلى رصد تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة على إرتكاب الجرائم والعدائية بين الشباب، وطبقت الدراسة على عينة قوامها ١٦٥ طفلا وأبائهم، وأظهرت نتائج الدراسة أن استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة يؤدي إلي ممارسة العنف بين المبحوثين فى المواعيد التى يعقدونها مع الفتيات. وبصفة عامة تؤكد الدراسة على صحة الفرض القائل بأن استخدام الألعاب العنيفة بمثابة مؤشر لعدوانية المبحوثين.

١٩- دراسة انتونى سكوت كونجيم وآخرون Anthony Scott Cunningham (٢٠١١م) بعنوان: فهم تأثيرات الألعاب الإلكترونية العنيفة على الجريمة العنيفة(٢٠).

استهدفت الدراسة معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة تزيد من العدوانية لدى الاطفال، استخدمت الدراسة منهج الدراسات شبه التجريبية وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة يكون على المدى الطويل فالتعرض طويل المدى لتلك

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
الألعاب الإلكترونية العنيفة يزيد من العدوانية وهو ما قد يؤدي الى إحداث ضرر للمجتمع إذ  
تطورت السلوكيات العنيفة للاعبين على أرض الواقع من عنف وتتمر وقتل وإنتحار .

٢٠-دراسة ميتشيل وارد Michael R. Ward (٢٠١٠م)

بعنوان : الألعاب الإلكترونية والتعارك (٢١).

استهدفت رصد العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية بين الشباب والتعارك فى ضوء  
المتغيرات الديموغرافية المختلفة،واعتمدت الدراسة على المسوح التى أجريت بواسطة مؤسسة  
YRBS بالولايات المتحدة الامريكية والتى تقيس العلاقة بين سلوكيات الشباب العدوانية  
وممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك خلال أعوام ٢٠٠٣ و ٢٠٠٥ و ٢٠٠٧، وتوصلت نتائج  
الدراسة إلى وجود تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدوانى لدى الشباب  
أمر مبالغ فيه، كما توصلت أنه لم يظهر أن المستويات المتوسطة لممارسة الألعاب  
الإلكترونية ارتبطت بزيادة فى التعارك بين الشباب.

٢١-دراسة كريستوفر فيرجيوسن Christopher J. Ferguson (٢٠١٠م):

بعنوان تأثير استخدام والإلعاب الإلكترونية على مشكلات الإنتباه والمدرسة: دراسة  
باستخدام تحليل عوامل الخطورة (٢٢) .

استهدفت الدراسة رصد الخطورة مشكلات الإنتباه وتأثيرها على فرط الحركة والأداء  
الدراسي الفقير نتيجة كثافة التعرض للتلفزيون والألعاب الإلكترونية،وطبقت الدراسة على  
عينة قوامها ٦٠٣ طفلاً تتراوح، وتوصلت الدراسة نتائج أبرزها: أن العوامل الداخلية كالنوع  
والسمات العدوانية وبيئة الأسرة والقلق كانت مؤشرات قوية لتوقع مشكلات الأنتباه لدى الطفل  
بينما كان الأداء الدراسي يرتبط بدخل الاسرة واستخدام التلفزيون والإلعاب الإلكترونية وكان  
أجمالى الوقت المقضي فى الاستخدام أو التعرض للمضمون العنيف تحديداً لا يؤثر فى  
التوقع بمشكلات الأنتباه بين عينة الدراسة.

٢١-دراسة كريستوفر فيرجسون وآخرون Christopher J. Ferguson (٢٠٠٨م) بعنوان والألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوانية: علاقة سببية أم انعكاس لعنف الأسرة ودافع داخلى للعنف(٢٣).

استهدفت الدراسة رصد العوامل والألعاب الإلكترونية العنيفة تتسبب مباشرة فى عنف وعدوانية اللاعب اللاحقة وقياس العلاقة بين والإلعاب الإلكترونية والعدوانية المتغيرات الوسيطة كعنف الاسرة،استخدمت الدراسة المنهج التجريبي وطبقت الدراسة على عينة قوامها ٢١٩ مبحوثا،وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الذكور بصفة عامة أكثر عدوانية من الإناث وقد تستخدم الألعاب الإلكترونية وسيلة للتنفيس بدلا عن الجرائم العنيفة .

٢٣-دراسة أندرسون Craig A. Anderson وزملاؤه (٢٠٠٧م) بعنوان: تأثير الأطفال الألعاب الإلكترونية العنيفة على الأطفال(٢٤).

تناولت تلك الدراسة العلاقة بين التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة ومعدل العنف عند الأطفال وطلاب الجامعة والمراهقين. وطبقت الدراسة على عينة قوامها ١٦١ طفلاً و١٧٨ مفردة من طلاب الجامعات حيث تم تعريف مجموعة من المبحوثين الى لعبة إلكترونية ذات محتوى عنيف،وأظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة ارتباطية ذات مستويات مرتفعة بين التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة وإرتكاب سلوكيات عنيفة لاحقة مثل الأعتداء على الأصدقاء والقتل.

٢٤-دراسة أخرى لأندرسون Craig A. Anderson وزملاؤه (٢٠٠٧م) بعنوان: تأثير الأطفال الألعاب الإلكترونية العنيفة على الأطفال(٢٥).

استهدفت الدراسة رصد تأثير التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة علي زيادة السلوكيات العنيفة لدي الأطفال، وطبقت الدراسة على عينة قوامها ٤٣٠ مفردة من الذكور والإناث من الأطفال، وتوصل الباحثون إلى أن الأطفال الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية فى السنوات الأولى من المرحلة الابتدائية كانوا أكثر رؤية للعالم بطريقة عدائية وتحول سلوكهم إلى

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
سلوك لفظي جسدي عدواني، وكان الأطفال ذوى المستويات العدوانية المرتفعة أقل أداءً  
للسلوكيات الإجتماعية أكثر رفضاً من قبل أقرانهم.

٢٥-دراسة تيمر **Timmer** ( ٢٠٠٧م): بعنوان: تأثير الألعاب الإلكترونية على سمات الشخصية(٢٦).

استهدفت الدراسة رصد العلاقة بين التعرض للألعاب الإلكترونية والعدوانية وطبقت  
الدراسة على عينة قوامها ١٣٥ طفلاً تتراوح، حيث قسم الباحث اللاعبين إلى مجموعتين:  
مجموعة ذات سمات شخصية مستقرة ومجموعة ذات سمات شخصية عاطفية يحتمل أن  
تتأثر بالتعرض للألعاب الإلكترونية. وبالنسبة للمجموعة الثانية كانت الإستجابات للألعاب  
العنيفة تعتمد بشكل كبير على الحالات العاطفية عند تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية،  
حيث يصبح اللاعبون الغاضبون هادئين ويثار اللاعبون الهادئون.

٢٦-دراسة فانك **Funk** وبتشمان **Buchman** (٢٠٠٥م): العلاقة بين  
الألعاب الفيديو والعنف(٢٧) .

سعت الدراسة إلى التعرف على طبيعة العلاقة بين التعرض للألعاب الإلكترونية  
والسلوك العدواني، وذلك من خلال إجراء دراسة تجريبية على عينة من ٢١٣ مبحوثاً تتراوح  
أعمارهم بين ٧ - ٢٧ عاماً، وأظهرت الدراسة أن كثافة تعرض اللاعبين للألعاب الإلكترونية  
عبر الإنترنت لم يسبب أى عنف فى الحياة الواقعية لديهم بالرغم من أن متوسط عدد  
ساعات التعرض للألعاب الإلكترونية بلغ ٥٦ ساعة خلال فترة الدراسة.

٢٧-دراسة أخرى لفانك **Funk** وبشتولدلت **Bechtoldt** ( ٢٠٠٤ م): بعنوان العلاقة  
بين ألعاب الفيديو والإلكترونية والعنف(٢٨) .

هدفت الدراسة التعرف على تأثير التعرض للعنف فى الواقع وألعاب الفيديو والتلفزيون  
والأفلام والإنترنت وعلى الشعور باللامبالاة، وطبقت الدراسة على عينة قوامها ١٥٠ طفلاً،  
وقد أظهرت الدراسة، وجود ارتباط بين تعرض الأطفال والمراهقين لألعاب الفيديو العنيفة  
وتبنى اتجاهات محابية للعنف مما يؤكد على وجود أثر اللامبالاة نتيجة التعرض للألعاب

---

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى  
الإلكترونية، أدى تكرار تعرض الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية الذين لديهم ميول  
عدوانية تجاه العنف البدنى واللفظى .

### المحور الثاني- الدارسات المتعلقة بالتغطية الإعلامية للجرائم الألعاب الإلكترونية

١- أحمد سالم كساب(٢٠٢٠ م ) بعنوان : تغطية الصحافة الإلكترونية للجرائم المعلوماتية  
وعلاقتها باستخدام الشباب المصري لشبكة الإنترنت(٢٩).

هدفت الدراسة رصد مدى معرفة الشباب المصري بالجرائم المعلوماتية التي أثيرت  
بالصحف والمواقع الإلكترونية عبر الإنترنت، ورصد الجرائم المعلوماتية بالتغطية الصحفية  
بالصحف والمواقع الإلكترونية عبرالإنترنت، استخدمت الدراسة المنهج الوصفى،واعتمدت  
على نظرتى الاستخدامات والاشباكات،والأطر الخبرية،وطبقت الدراسة على عينة قوامها  
٤٠٠٠ مجووث، وتوصلت الدراسة إلى الجماعات الإرهابية تستخدم الألعاب الإلكترونية لتجنيد  
الشباب وقيامهم بأعمال تخريبية ضد مؤسسات ومنشآت الدولة الحيوية .

٢-دراسة المركز الوطني للوقاية من الإصابات والحد منها التابع للمراكز الأمريكية  
لمكافحة الأمراض والوقاية منها في أتلاننا (٢٠١٩م) بعنوان :الألعاب التي تؤدي الى  
الإنتحار تنتشر لأشهر قبل اكتشافها(٣٠).

استهدفت الدراسة رصد الألعاب الإلكترونية عبر مواقع التواصل الاجتماعى التي تؤدي  
إلى القتل والإنتحار، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفى، وتم تحليل دوينات مواقع التواصل  
الاجتماعى بشأن الألعاب الإلكترونية بلغت ٩٥ ألفا و٥٥٥ تدوينة،وتوصلت الدراسة إلى أن  
الألعاب الإلكترونية تستدراج الأطفال والمراهقين إلى خوض التحدي عبر سلسلة من  
المهمات التي قد تبدأ، في بعض الأحيان، بأفكار أقل ضررا ثم يتم تصعيد مخاطر المهمات  
حتى يُطلب من الأطفال إيذاء أو قتل أنفسهم.

٣- دراسة نسرين محمود إسماعيل مراد (٢٠١٨م) بعنوان : الدلالات فى الألعاب  
الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين : دراسة فى إطار  
نظرية المسؤولية الاجتماعية(٣١).

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
هدفت الدراسة معرفة أسباب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية، والتعرف على أشكال العنف في الألعاب الإلكترونية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، واعتمدت على نظرية المسؤولية الاجتماعية، وطبقت الدراسة على عينة قوامها ٥٠٠ مفردة من المراهقين وطبقت الدراسة التحليلية على (٨) ألعاب إلكترونية، توصلت الدراسة إلى وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين كثافة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد ودرجة العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية .

٥-دراسة حمزة قدة، وأيمات كحيط، حنان قدة (٢٠١٨ م) بعنوان : دور الصحافة المكتوبة في التوعية بجرائم الألعاب الإلكترونية- دراسة في إطار مقارنة البنائية الوظيفية(٣٢).

استهدفت الدراسة رصد دور الصحافة المكتوبة في التوعية بجرائم الألعاب الإلكترونية، والتعرف على الجرائم الإلكترونية التي تؤدي إلى القتل والإنتحار، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي، والنظرية البنائية، وتوصلت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية التي يتم تقديمها للأطفال والمراهقين بصفتها نوعاً من أنواع التسلية والمتعة، ارتبطت بزيادة السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل، الإغتصاب والاعتداءات .

٦- دراسة أمل جمال محمد قطب (٢٠١٧م) بعنوان : التأثيرات المختلفة لأستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية على الإنترنت(٣٣) .

هدفت الدراسة رصد التأثيرات المختلفة لأستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية على الإنترنت، واستخدمت الياحقة المنهج الوصفي، وطبقت الدراسة على عينة قوامها ٤٠٠ مفردة من المراهقين، وتوصلت الدراسة إلى أن الاستخدام الكثيف للألعاب الإلكترونية العنيفة عبر الإنترنت بكسب ممارسيها سلوك عنيف يؤدي إلى العنف البدني والقتل والإنتحار والسرقة، وتوجد علاقة ارتباطية بين الألعاب القتالية والحربية والعنف اللفظي والبدني .

٧-دراسة نورا بندارى عبدالحميد فايد (٢٠١٦ م) بعنوان : دور وسائل التواصل الاجتماعي في تجنيد أعضاء التنظيمات الإرهابية(٣٤) .

استهدفت الدراسة التعرف على دور وسائل التواصل الاجتماعي فى تجنيد أعضاء التنظيمات الإرهابية، والتعرف على الألعاب الإلكترونية التى تدفع لتجنيد وتدريب الأطفال على القتال، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، واعتمدت الدراسة على تحليل المحتوى مواقع التواصل الاجتماعي، من أهم نتائج الدراسة استخدام التنظيمات الإرهابية الألعاب الإلكترونية فى تجنيد وتدريب الأطفال على القتال مثل لعبة " صليل الصوارم " التى تشرح كيفية قتال الأعداء التنظيم .

#### ٨- دراسة على سليمان الصوالحة وآخرون ( ٢٠١٦م ) بعنوان :علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى والاجتماعى لدى أطفال الروضة(٣٥) .

استهدفت الدراسة معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى والسلوك الاجتماعى لدى أطفال الروضة، وطبقت الدراسة على عينة قوامها ١٠٠ ولى أمر من أولياء، وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية العنيفة وتبنى الأطفال سلوك عدوانى من وجهة نظر أولياء الأمور، فى حين توصلت نتائج الدراسة عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعى لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور .

#### ٨-دراسة فاطمة همال (٢٠١٢م) بعنوان: الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من اطفال ابتدائيات مدينة باتنة(٣٦).

هدفت الدراسة إلى البحث في أسس ونتائج العلاقة الوطيدة التي تكونت بين الطفل الجزائري والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وبحث جوانب التأثير لدى الطفل الجزائري بهذه الألعاب من ناحية الشكل والمضمون، السلب والإيجاب، حيث اختار الباحث عينة عنقودية ممثلة، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي وتوصلت الدراسة إلى نتائج أبرزها تؤثر هذه الألعاب الإلكترونية على التكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل، بحيث تؤثر في الإضرار به جسدياً من خلال تقليد الحركات طول وقت المكوث للعب.



أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
٩-دراسة شرسكتز Christakis واييل Ebel وآخرين ( ٢٠٠٤ م ) بعنوان : استخدام  
الأطفال دون ١١ عاما لألعاب الفيديو والكمبيوتر (٣٧).

إستهدف رصد العلاقة بين استخجام الأطفال للتلفزيون والفيديو وألعاب والتأثير السلبي  
علي التحصيل الدراسي، وطبقت الدراسة على عينة قوامها من أولياء الأمور استخدمت  
الدراسة المنهج الوصفي وتوصلت الدراسة إلي نتائج أبرزها: مجيء التلفزيون في المرتبة  
الأولى بين الوسائل الأكثر تعرضاً من قبل الأطفال ثم أفلام الفيديو ثم ألعاب الكمبيوتر،  
عدم وجود علاقة بين حجم التعرض لألعاب الكمبيوتر والمستوى التعليمي المرتفع للآباء،  
وهو ما يدل على عدم إدراك الآباء لمخاطر التعرض للألعاب الكمبيوتر سواء المخاطر  
الصحية أو المخاطر السلوكية.

١٠-دراسة أخرى لفانك Funk وبشتولدلت Bechtoldt ( ٢٠٠٤ م): تأثير التعرض  
للغف في الواقع وألعاب الفيديو والتلفزيون والأفلام والإنترنت وعلى الشعور  
باللامبالاة (٣٨).

سعت الدراسة إلى التعرف على تأثير التعرض للغف في الواقع وألعاب الفيديو  
والتلفزيون والأفلام والإنترنت وعلى الشعور باللامبالاة وطبقت الدرسة على عينة قوامها  
١٥٠ طفلاً، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي،وقد توصلت نتائج الدراسة إلي أن الذكور  
أكثر تفضيلاً للألعاب العنيفة عن الإناث كما كان التأثير السلبي للتعرض لألعاب الفيديو  
أكثر وجوداً بين الأطفال الأصغر سناً .

١١-دراسة سارة سكوت Sarah Scott ( ٢٠٠١ م): بعنوان العلاقة بين الألعاب الفيديو  
والأفلام والألعاب الإلكترونية والغف (٣٩) .

استهدفت الدراسة رصد العلاقة العلاقة بين كثافة التعرض للألعاب الإلكترونية  
والتلفزيون وتبنى الأطفال لسلوكيات عدوانية، بإجراء دراسة تجريبية على عينة من ٣٢٥  
طفلاً، وقامت الباحثة بتقسيم عينة الدراسة إلى عینتين: عينة تجريبية من ٢٠٥ طفلاً إختيروا  
عشوائياً من إحدى المدارس الأمريكية وعينة ضابطة من ١٢٠ طفلاً توصلت نتائج الدراسة

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى

إلى إنخفاضاً ذى دلالة إحصائية فى معدلات العنف البدنى واللفظى بين الأطفال الذين تعرضوا للدروس التى تحت على تقليل ساعات التعرض للتلفزيون والألعاب الإلكترونية. ١٢-دراسة لاشن Lachan وسميث Smith وآخرين (٢٠٠٠م): بعنوان الألعاب الفيديو والمضامين العنيفة (٤٠) .

هدف الباحثون إلى التعرف على حجم العنف المقدم فى ألعاب الفيديو الأكثر انتشاراً، وطبيعة محتواها، واعتمدت الدراسة فى اختيار العينة على اختيار أشهر ألعاب الفيديو، بثلاث من أشهر أنظمة ألعاب الفيديو وهى: نظام سونى بلاى استيشن Sony Play station، ونظام نينتندو Nintendo، ونظام سيجا دريم كاست Sega Dreamcast. وإختيرت ٢٠ لعبة من كل نظام، وقد توصلت نتائج الدراسة إلى أن الإناث كانت غالباً هن المحفز للقيام بالعنف، أن التعرض للألعاب الإلكترونية القتالية بكثافة مرتفعة يدفع ممارسيها للعنف البدنى وإيذاء زملاء الدراسة والأسرة والتقليد والقمص .

#### التحليل النقدي للدراسات :

موقع الدراسة الحالية من الدراسات السابقة حيث تتشابه هذه الدراسة مع الدراسات السابقة فى جزئيات معينة، وتختلف عنها فى جزئيات أخرى نفصل ذلك فيما يلى :

#### ١-موضوع الدراسة:

جاء الدراسة الحالية بموضوع: " أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت " بينما جاءت أغلب دراسات المحور الأول بموضوع : العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف عند الأطفال المراهقين والشباب، فى حين جاءت دراسات مثل : دراسة مركز التكنولوجيا والمجتمع، التابع إلى منظمة رابطة مناهضة التشهير الأمريكية (٢٠١٩م) بموضوع: العلاقة بين الألعاب الإلكترونية ونشر الكراهية، بينما جاءت دراسات مثل: دراسة أمل جمال محمد قطب (٢٠١٧م) بموضوع : التأثيرات المختلفة لأستخدام الأطفال المراهقين للألعاب الإلكترونية على الإنترنت، بينما جاءت دراسات مثل :

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
دراسة على سليمان الصوالحة وآخرون (٢٠١٦م) بموضوع المعالجة الإعلامية للجرائم  
الألعاب الإلكترونية.

#### ٢- هدف الدراسة :

هدفت الدراسة الحالية رصد أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب عبر الإنترنت  
واختلف مع أهداف الدراسات السابقة بينما استهدفت غالبية الدراسات رصد العلاقة بين  
الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني والتحرير على الجريمة ونشر الكراهية لدى  
الأطفال والمراهقين والشباب، ورصد أطر الجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت .

#### ٣- نوع الدراسة ومنهجها :

استخدمت الدراسة الحالية المنهج الوصفي وقد استخدمته معظم الدراسات السابقة والتي  
تقع ضمن البحوث الوصفية ما يتوافق مع منهج هذه الدراسة، بينما استخدمت دراسة انتوني  
سكوت كونجيم وآخرون **Anthony Scott Cunningham** (٢٠١١م) المنهج شبه  
التجريبي.

#### ٤- أدوات الدراسة :

استخدمت الدراسة الحالية أداة الاستبانة، ويتفق مع معظم الدراسات، في المقابل  
استخدمت دراسات كل من: دراسة أحمد سالم كساب (٢٠٢٠م) و دراسة المركز الوطني  
للوقاية من الإصابات والحد منها التابع للمراكز الأمريكية لمكافحة الأمراض والوقاية منها في  
أتلانتا (٢٠١٩م) ودراسة حمزة قدة، وأيمات كحيط، حنان قدة (٢٠١٨م) صحيفتي تحليل  
المضمون، كأداة لشرح وتفسير تفسير التغطية الصحفية للعلاقة بين التعرض للألعاب  
الإلكترونية والجريمة .

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى

٥- عينة الدراسة :

أولاً: على مستوى تحليل المضمون :

تم تحليل ٨٨٩ مادة صحفية مرتبطة بجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف محل الدراسة الإلكترونية ( الأهرام، المصرى اليوم، الوفد ) فى المقابل قامت دراسة المركز الوطني للوقاية من الإصابات والحد منها التابع للمراكز الأمريكية لمكافحة الأمراض والوقاية منها في أتلانتا (٢٠١٩م) بتحليل دوينات مواقع التواصل الاجتماعي بشأن الألعاب الإلكترونية من العام والتي بلغت ٩٥ ألفا و ٥٥٥ تدوينة على مواقع التواصل الاجتماعي عن لعبة "تحدي الحوت" .

ثانياً الدراسات الميدانية :

طبقت الدراسات على عينة قوامها ٤٠٠ مفردة من الأطفال والمراهقين والشباب من ممارسي الألعاب الرياضية مثل دراسة : أحمد سالم كساب(٢٠٢٠م) ودراسة أمل جمال محمد قطب (٢٠١٧م) وهى عينة منهجية سليمة تتيح تعميم النتائج، فى حين طبقت دراسات مثل دراسة نسرين محمود إسماعيل مراد (٢٠١٨م) على عينة قوامها ٥٠٠ مفردة، ومن مميزات أن زيادة حجم العينة زيادة المصدقية والثقة فى النتائج وتعميمها، فى المقابل طبقت دراسة دراسة ماريسا بروكريم Maerisa Prokarym (٢٠١٢م) عينة قوامها ١٦٧ مفردة يعد ذلك خطأ منهجي، لأنه لايسمح بتعميم نتائج الدراسات، لأنها غير معبرة عن مجتمع الدراسة.

٦- أهم النتائج:

توصلت الدراسة الحالية إلى وجود توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة وجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت، بينما توصلت أغلب الدراسة إلى وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف، كما توصلت أغلب الدراسات إلى والذين يتعرضون للمضمون العنيف والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كان لديهم ميل إلى العنف وإرتكاب الجريمة القتل والإنتحار والسرقه، فى حين

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
توصلت دراسة نورا بندارى عبدالحميد فايد (٢٠١٦م) أن الجماعات الإرهابية تستغل الألعاب  
الإلكترونية فى تجنيد المراهقين والشباب للقيام بأعمال تخريبية .

#### الإطار النظرى للدراسة :

تعتمد الدراسة على نظرية الأطر الخبرية، حيث يتم دراسة رصد جرائم الألعاب  
الإلكترونية والتي تعد إحدى آليات حروب الجيل الرابع والتي تهدد مستقبل الشباب المصرى  
وتعطيل انجازات الدولة المتحققة فى إطار التنمية المستدامة التى تتبناها رؤية ٢٠٣٠، حيث  
تُشكل النظرية إطاراً مرجعياً خصباً ملائماً وغنياً للبناء المنهجى وصياغة فروض الدراسة  
وتفسير نتائجها .

ونظرية الأطر الإعلامية من أبرز النظريات الإعلامية المعاصرة لتتنوع تطبيقاتها البحثية  
فضلاً عن تعدد روافدها العلمية والمنهجية، فالنظرية الحالية تقدم للباحثين أدوات منهجية  
معيارية لتفسير عمليات الإقناع وتغيير الاتجاهات، ورصد دلالات الرسالة الإعلامية، كما  
أنها تقدم تفسيرات علمية لآليات حدوث التأثيرات المعرفية والوجدانية والسلوكية على أفراد  
الجمهور فضلاً عن دراسة المحتوى غير الصريح للرسالة الإعلامية Latent Content،  
كما تسمح برصد نوايا القائم بالاتصال أهدافه ومراميه التي يسعى لإقناع الرأي العام عبر  
الزمن(٤١).

يُعد مفهوم الإطار مفهوماً له مغزى ودلالة إعلامية يسهم في التعرف على تأثير دور  
وسائل الإعلام في بناء وتشكيل واتجاهات الرأي العام إزاء القضايا والموضوعات المختلفة  
التي تقدمها وسائل الإعلام، وتكمن قوة التأثير في الإطار الذي تقدمه لنا وسائل الإعلام  
المعلومة من خلاله، والذي يؤثر على الطريقة التي يتلقى بها الجمهور هذه المعلومة،  
وبالتالي فأنها تساعد الجمهور على إدراك المعلومة ضمن هذا الإطار له والمُعد له من قبل  
وسائل الإعلام والقائمين عليها(٤٢)، ومن ثم يسعى الجمهور من خلال نظرية الأطر  
الإعلامية للبحث عن الإرشاد والتوجيه من المصادر التي يعتقد أنها صادقة وموثوق فيه  
(٤٣).

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى

وتشير مجموعة كبيرة من البحوث ودراسات الأطر والرأي العام إلى أن التعرض للأطر الخبرية يمكن أن يشكل الآراء السياسية لأفراد الجمهور، بالإضافة إلى أن الأطر تؤثر على الآراء الخاصة بقضية معينة من خلال التأثيرات على الاعتبارات التي يسخرها الأفراد لتشكيل تلك الآراء (٤٤)، وتعد نظرية الأطر الخبرية " إضافة للتراكم العلمي لبحوث الاتصال وذلك وفقاً لمستويين أساسيين :

المستوى الأول: تعد النظرية بمثابة الحل للإشكالية قياس المحتوى غير الصريح **Latent Content** بوسائل الإعلام .

المستوى الثاني : تقدم بدورها إطاراً نظرياً حول كيفية تشكيل اتجاهات الجمهور نحو قضية بعينها (٤٥) .

**افتراض النظرية :**

يشير جوفمان " Goffman " إلى الفرض الرئيسي لنظرية، وهو أن وضع الأحداث و القضايا في إطار من خلال تنظيم والتقاء المعلومات المتعلقة بالحدث، وإهمال جوانب أخرى بطريقة معينة سيضفي عليها قدراً من الاتساق، وسيكسبها معنى يؤثر بدوره على الأفكار التي يكونها الجمهور المستقبل عن هذا الحدث أو القضية، وبالتالي سيؤثر على كيفية إدراك الجمهور، وتقييمه، وسلوكه ونحوها (٤٦)، أن وسائل الإعلام تحدد اهتمام الرأي العام بموضوعات محددة، فهي تقرر ما الذي يجب أن يفكر فيه الجمهور، والصحفيون هم الذين يختارون هذه الموضوعات (٤٧). ووفقاً للدراسات تحليل الأطر، فإن المحتوى الصريح للرسالة الإعلامية يمثل فقط قمة الجبل الجليدي الذي يطفو على سطح الماء، أما جسم الجبل ( المحتوى غير الصريح ) فيكمن في القاع، ومن ثم تولى دراسات تحليل الأطر اهتماماً بالغاً لدراسة المحتوى الضمني للرسالة الإعلامية (٤٨).

**مفهوم الأطر:**

يرتبط مفهوم التأطير بوضع أجندة السمات (٤٩) التي يعتبرها الكثير من الباحثين المستوى الثاني لنظرية وضع الأجندة **Second Level Of Agenda setting** التي

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
تنقسم بحوثها لمستويين : أولهما أجندة الموضوعات **Object Agenda** بمعنى آخر فإن  
المستوى الأول من وضع الأجندة يخبرنا " فيما يفكر " بينما المستوى الثاني نتيجة للانتقاء  
والتركيز والاستبعاد للسمات يخبرنا " كيف نفكر (٥٠) .

يتسم مفهوم الإطار بأنه مفهوماً أساسياً في فهم دور وسائل الإعلام في تشكيل الجدل  
حول الموضوعات والقضايا المختلفة، لأن وسائل الإعلام لا يقتصر دورها على مجرد تقييم  
المحتوى الإخباري، فهي أيضاً تقوم ببناء معنى لهذا المحتوى (٥١) .

أوضح جتلن **Gitlin** عام ١٩٨٠ أن الأطر هي مبادئ من الانتقاء والتركيز، والعرض  
يتألف من بعض الأطروحات الضمنية بشأن ما هو موجود، وما يحدث، وما يأخذ  
أهمية (٥٢)، كما أن الأطر تنظم الخبرة من خلال الانتقاء والعرض للقضية، وكذلك من  
خلال الطريقة التي يتم بها تأكيد أو استبعاد سمات قضية معينة (٥٣).

وفقاً لانتمان **Entman** عام ١٩٩٣، فإن الإطار الإخباري ينطوي أساساً على الانتقاء  
والبروز " انتقاء لبعض الجوانب من الواقع المدرك " **Perceived reality** " وجعلها أكثر  
بروزاً في النص الخبري لتعزيز تعريف مشكلة معينة والتفسير السببي والتقييم الأخلاقي  
لها (٥٤).

### تصنيف الأطر :

طرح الباحث " ماتيس " تصنيفاً للأطر الإعلامية وفقاً نوعين :

١- الإطار العام: وهو الذي يتناول القضايا والموضوعات في إطار تجريدي يغلب عليها  
الموضوعية والحيادية من أجل معالجة القضايا أو مشكلات اجتماعية مثل ( الفقر،  
الجريمة، البطالة ) أو الأحداث التي تتعلق بالشخصيات العامة، أو الأحداث التاريخية  
الخاصة بالحكام أو الحكومات .

٢- الإطار المحدد: هو الإطار الذي يتناول قضية أو أحداث أو أشخاص وجماعات  
بعينها، وترجع المسؤولية إلى جماعات أو مؤسسات بعينها، وهي الأطر المستخدمة في  
تحديد أسباب المشكلة أو تحليل المشكلة وحل المشكلة، والمقارنة بين الحلول (٥٥) .

قام الباحث ديترام شويفل **Dietram Scheufele** بتطوير نموذج الأطر عن طريق تحديد أربع عمليات رئيسية وهى بناء الأطر **Frame Building** وضع الأطر **Setting Frame**، والمستوى الفردي لبناء الإطار والتغذية المنعكسة من الجمهور القائم بالاتصال، ثم عاد ليضع نموذجاً آخر أكثر تطوراً على طريقة النماذج الحاسوبية، بحيث ينقسم النموذج الجديد إلى مدخلان **Entries** تتضمن الضغوط التي تتعرض لها الوسيلة الإعلامية والأيدولوجية التي تتبناها واتجاهاتها وتأثير الصفوة، ثم عملية بناء الأطر، ووضع الأطر والرباط بين الأطر الفردية والإعلامية والمخرجات **Outcomes** وتشمل الأطر الخبرية على مستوى الجمهور (٥٦).

#### الاستفادة من النظرية :

تفيد فى تحديد المفاهيم المستخدمة فى هذه الدراسة وصياغة تساؤلات الدراسة، ورصد الأطر الخبرية المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية، ورصد جرائم الألعاب الإلكترونية، كما تفيد فى صياغة فروض الدراسة، وربط نتيجة هذه الدراسة بالنتائج التي توصلت إليها الدراسات السابقة لإيجاد عمق تحليلي للدراسة.

#### خامساً: تساؤلات الدراسة وفروضها العلمية :

- ١- ما أهم جرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت محل الدراسة؟
- ٢- ما المصادر التي اعتمدت عليها الصحيفة فى تغطية جرائم الألعاب الإلكترونية؟
- ٣- ما الأشكال الصحفية المستخدمة فى معالجة جرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر محل الدراسة ؟
- ٤- ما الأطر الخبرية المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية محل الدراسة ؟



- أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية
- ٥- ما الاستمالات العاطفية العقلانية المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية محل الدراسة ؟
- ٦- ما الأثار السلبية لجرائم الالعاب الالكترونية ؟
- ٧- ما الجهات التى تمارس جرائم الألعاب الإلكترونية ؟
- ٨- ما سمات القوى الفاعلة في جرائم الألعاب الإلكترونية ؟
- ٩- ما الحلول التى تبنتها التغطية الصحفية بالصحف الإلكترونية لمكافحة جرائم الألعاب الإلكترونية ؟

#### الفروض العلمية للدراسة :

**الفرض الأول :** توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة وجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية.

**الفرض الثانى :** توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية والحلول التى تبنتها التغطية الصحفية بالصحف الالكترونية لجرائم الألعاب الإلكترونية.

**الفرض الثالث :** توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والأطر المستخدمة في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية.

**الفرض الرابع :** توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والقوى المناهضة والمكافحة لجرائم الألعاب الإلكترونية .

#### التعريفات الاجرائية:

١-**التغطية الصحفية :** وهى المواد الصحفية المنشورة بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت التى تناولت نشر جرائم الألعاب الإلكترونية وتحذير وتنبيه وتوعية الأطفال والمراهقين من ممارسة الألعاب الإلكترونية.

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى

٢- جرائم الألعاب الإلكترونية : وهى الجرائم التى تحرض عليها الألعاب الإلكترونية العنيفة والتي تسلب إرادة ممارسيها وتسيطر عليهم، ويقلدونها ويتقمصون الشخصيات الرئيسية للعبة، وتدفعهم إلى العنف " التتمر " والقتل والإنتحار، والسرقه وإلحاق الضرر بالمؤسسات والمنشآت الحيوية .

الصحف الإلكترونية : وهى مواقع الإلكترونية تنشر المواد الصحفية عبر الإنترنت، وتستخدم تقنيات حديثة من وسائل، وصور وفيديوهات، والتعليق على المادة المنشورة من قبل مستخدميها، وتتميز بالفورية فى نقل الخبر، وإمكانية استخدامها فى وقت وأى زمان.

سادساً: الإجراءات المنهجية للدراسة :

**منهج الدراسة :**

تعتمد الدراسة على منهج المسح بالعينة بشقة التحليلي باعتباره جهداً علمياً منظماً (٥٧) للحصول على البيانات ومعلومات وحقائق حول جرائم الألعاب الإلكترونية من خلال مسح المضمون (الصحف الإلكترونية عينة الدراسة )، لذلك فهو من أكثر المناهج المستخدمة في بحوث الإعلام وخاصة الدراسات الوصفية والتي تندرج تحتها هذه الدراسة حيث تستخدم الدراسة لمسح عينة من مواقع الصحف المصرية كرسد وتوصيف أطر جرائم الألعاب الإلكترونية المطروحة.

**مجتمع الدراسة :**

مجتمع الدراسة التحليلية لهذه الدراسة يشمل مواقع الصحف المصرية التالية: صحيفة الأهرام، المصرى اليوم، الوفد .

**عينة الدراسة التحليلية :**

تم تحليل الأخبار والمواد الصحفية التي نشرت بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت (الأهرام، المصرى اليوم، الوفد ) الخاصة بجرائم الألعاب الإلكترونية في الفترة ٢٠١٩/١/١ إلى ٢٠١٩/١٢/٣١ وقد تضمنت هذه المواد الصحفية شروح وتفسيرات وتحليلات للجرائم

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
الألعاب الإلكترونية ومن ثم تعتبر مادة خصبة لخدمة هدف الدراسة والخروج بنتائج تساعد  
في التراكم العلمي والمعرفي. وقد تم اختيار هذه المواقع بعد إجراء دراسة استطلاعية تبين  
أنها أكثر المواقع اهتماما بموضوع البحث، لذلك كان من المهم التعرف على تأثير هذه  
المتغيرات مع أطر عرض قضايا الألعاب الإلكترونية فيها.

#### أدوات جمع بيانات الدراسة:

#### استمارة تحليل المضمون :

تم استخدام هذه الأداة لتحليل الأخبار والمواد الصحفية الخاصة بجرائم الألعاب  
الإلكترونية، ومعرفة الأطر الخبرية المتعلقة بجرائم الألعاب الإلكترونية والقوى الفاعلة  
والمكافحة لها، بالإضافة إلى استخدام الباحث صحيفة تحليل المضمون مع استخدم التحليل  
بالقضية كوحدة للتحليل وكأداة من أدوات جمع البيانات .

#### الصدق والثبات :

قام الباحث باختبار صحيفة تحليل المضمون من خلال عرضها على المحكمين(\*)  
لاختبار مدى صلاحيتها لتحقيق أهداف البحث، وبعد أخذ آرائهم تم تعديل الاستمارة بهدف  
التحقق من الصحة الموضوعية والمنهجية لأداة البحث.

#### أ) الثبات : Reliability

أجرى الباحث اختبار الثبات على صحيفة الاستقصاء للتأكد من ثبات استجابات  
المبحوثين ودقة البيانات قبل المعالجة الإحصائية لها . وقد تم إجراء الثبات على ٤٠  
مبحوثه بنسبة ١٠ % من إجمالي العينة عن طريق المسح الإلكتروني web- Survey،  
وقد تم التطبيق على الأسئلة الرئيسية للصحيفة والمرتبطة بالمعارف والاتجاهات وكذلك  
مقاييس الدراسة للوقوف على مستوى التغيير في إجابات المبحوثين على تلك الأسئلة أثناء  
إجراء الدراسة المسحية وبعدها .

وقد تم توظيف معامل " ألفا كرونباخ " Cronbach's Alpha بوصفه أحد أبرز  
المقاييس الإحصائية في قياس ثبات الاستجابات والمطبق في العلوم الاجتماعية وعلم

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى  
الإعلام. وقد بلغت نسبة الثبات ( ٨٤٪ ) وهى نسبة مقبولة وتشير إلى دقة بيانات الصحيفة  
وإنها صالحة منهجياً للمعالجة الإحصائية .

### [ب] ثبات القياس:

يسعى الباحث إلى التأكد من وجود درجة عالية من الاتساق بين الباحثين القائمين  
بالتحليل، بمعنى توصل كل منهم إلى النتائج نفسها عند تطبيق نفس الأستمارة على  
المضمون نفسه، وأيضاً توصل الباحثين إلى معرفة النتائج نفسها، والتي تشير إلى المضمون  
ذاته في فترات مختلفة أو ما يعرف بالاتساق الزمني، وبذلك يعد اختيار الثبات أحد الآليات  
التي تساعد الباحث على التحقق من صدق النتائج التي انتهى إليها. ولإجراء الثبات قام  
الباحث بإعادة تحليل نسبة ١٠٪ من العينة الكلية كالتالي:

١- الثبات عبر الزمن: تم إعادة التحليل لنسبة ١٠٪ من العينة الكلية بعد شهر من  
التحليل، ووجد الباحث أن نسبة الثبات مرتفعة.

٢- الثبات مع الآخرين: استعان الباحث بأحد الزملاء لكي يقوم بتحليل نفس العينة لقياس  
الثبات في تحليل المضمون، حيث طبق الباحث معادلة (هولستي) لقياس الثبات وهي

$$M_2 = N_2 + N_1$$

٣- حيث إن:

٤- M: عدد الحالات إلى اتفق الباحث فيها من الزميل.

٥- N1: عدد الحالات التي رمزها الباحث.

٦- N2: عدد الحالات التي رمزها الزميل.

٧- وبتطبيق معادلة هولستي وجد أن معامل الثبات لاستمارة تحليل المضمون هو  
(٨٧.٣)، وهى نسبة عالية تعني صلاحية الاستمارة للتطبيق.

### المعالجة الإحصائية للبيانات:

بعد الانتهاء من جمع بيانات الدراسة، تم إدخالها -بعد ترميزها- إلى الحاسب الآلي، ثم  
جرت معالجتها وتحليلها واستخراج النتائج الإحصائية باستخدام برنامج "الحزمة الإحصائية

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية للعلوم الاجتماعية" والمعروف باسم SPSS اختصاراً ل: **Statistical Package for the Social Sciences**، وذلك باللجوء إلى المعاملات والاختبارات والمعالجات الإحصائية التالية:

١- التكرارات البسيطة والنسب المئوية

٢- إختبار كاي ٢ لجدول الاقتران (Contingency-Tables Chi Square Test) لدراسة الدلالة الإحصائية للعلاقة بين متغيرين من المستوى الاسمي (Nominal) .

٣- معامل التوافق (Contingency Coefficient) الذي يقيس شدة العلاقة بين متغيرين اسميين في جدول أكثر من ٢X٢، وقد اعتبرت العلاقة ضعيفة إذا كانت قيمة المعامل أقل من ٠.٣٠، ومتوسطة ما بين ٠.٣٠-٠.٧٠، وقوية إذا زادت عن ٠.٧٠ .

أولاً: تساؤلات الدراسة التحليلية :

### جدول رقم (١)

أجمالي الموضوعات المتعلقة بالجرائم الإلكترونية في الصحف محل الدراسة

اسم الصحيفة	التكرار والنسبة	ك	%
الأهرام	٣٢٢	٣٢٢	٣٦.٢
المصري اليوم	٢٩٢	٢٩٢	٣٢.٨
الوقد	٢٧٥	٢٧٥	٣٠.٩
الإجمالي	٨٨٩	٨٨٩	١٠٠

تشير بيانات الجدول السابق إلى تشير بيانات الجدول السابق إلى مجيء صحيفة الأهرام في صدارة الصحف الإلكترونية عبر الإنترنت التي تناولت جرائم الألعاب الإلكترونية بنسبة ٣٦.٢٪ ويرجع ذلك إلى أنها تقدم معلومات فورية على مدار الساعة عن حول جرائم الألعاب الإلكترونية، وتجعل مستخدميها على علم أول بأول بها، وكذلك احتضانها لكبار الكتاب والمحريين، وشهرتها ومكانتها بالإضافة إلى استقبال الرد الفوري على استفسارات مستخدميها، وسهولة الوصول إلى الموقع بأكثر من متصفح، يليها صحيفة المصري اليوم بنسبة ٣٢.٨٪ ويرجع ذلك إلى أنها تقدم تغطيات للجرائم الألعاب الإلكترونية بشكل دوري

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى

من أكثر من مصدر، وتتميز بالجرأة فى والموضوعية فى طرح الموضوعات، وتوثق جرائم الألعاب الإلكترونية بالصورت والصورة، والتفاعلية مع الزوار مما يلبي الاحتياجات المعرفية لمستخدميها، وأخيراً صحيفة الوفد بنسبة ٣٠.٩٪، ويرجع ذلك إلى أنها منصة إعلامية حزبية للضغط علي الحكومة لسن قوانين للمكافحة جرائم الألعاب الإلكترونية .

### جدول رقم (٢)

يوضح أهم جرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية محل الدراسة

التكرار والنسبة	ك	%
انواع جرائم الالعب الالكترونية		
القتل	١٤٦	١٦.٥
الانتحار	٢١٦	٢٤.٣
التحريض على العنف (التنمر)	١٤٥	١٦.٣
الإرهاب الإلكتروني	١٣٧	١٥.٤
سرقة البيانات والصور الشخصية	٤٥	٥.١
تعاطي المخدرات	٥٢	٥.٨
تعليم الألعاب قتالية	٧٥	٨.٤
تعلم السرقة	٧٣	٨.٢
الإجمالي	٨٨٩	١٠٠

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع جرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية محل الدراسة كما يلي :

جاءت جريمة " الانتحار " فى صدارة جرائم الألعاب الإلكترونية بنسبة ٢٤.٣٪ فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على توعية وتحذير الأطفال والمراهقين والشباب من الألعاب الإلكترونية والتي تؤدي إلى الانتحار مثل " مومو" و"بويج" و"الحوث الأزرق" و"يوكيمون ومريم" أن الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى الانتحار، فقد ورد تحقيق (قام شاب آخر فى منتصف الثلاثينيات، ويعمل مهندس فى مجال الإلكترونيات بطعن نفسه فى رقبته وهو جالس أمام اللاب توب، وتبين أنه انتحر بسبب الحوث الأزرق، كما كانت هناك آثار لرسم الحوث على ذراعه، وبعدها بيوم، شهدت منطقة حلوان حالة انتحار لشاب، بسبب لعبة «الحوث الأزرق» بعدما ألقى بنفسه من الطابق الرابع تنفيذاً لتعليمات اللعبة، ليسقط على

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
الأرض جثة هامدة (٥٨) واتفقت هذه مع ما توصلت إليه نتائج دراسة دراسة توبايس  
جريتيمير Tobias Greitemeyer ودريك موجي DrikMugge (٢٠١٤م) (٥٩) ودراسة  
المركز الوطني للوقاية من الإصابات والحد منها التابع للمراكز الأمريكية لمكافحة الأمراض  
والوقاية منها في أتلانتا (٢٠١٩م) (٦٠) واختلفت مع ما توصلت إليه نتائج دراسة رونج  
شاو Rong Shao و يونجيانج وانج (٦١) Youngiang Wang (2019)، ودراسة  
يوسف حسن حسن، عزام محمد أمين (٢٠١٩م) (٦٢) ودراسة دراسة انتوني سكوت كونجيم  
وآخرون Anthony Scott Cunningham (٢٠١١م) (٦٣) في مجيء جريمة القتل في  
صدارة الجرائم التي تسببها الألعاب الإلكترونية العنيفة كما تختلف مع ما توصلت إليه  
دراسة دراسة مركز التكنولوجيا والمجتمع، التابع إلى منظمة رابطة مناهضة التشهير  
الأمريكية (٢٠١٩) (٦٤) في مجيء جريمة التحريض على الكراهية في صدارة جرائم الألعاب  
الإلكترونية، يليها جريمة " القتل " بنسبة ١٦.٥٪ ويرجع ذلك إلى حرص الصحف  
الإلكترونية محل الدراسة على نشر ومتابعة جرائم القتل نتيجة الألعاب الإلكترونية لتخدير  
وتوعية الأطفال والمراهقين بخطورة الألعاب الإلكترونية والتي قد تؤدي إلى القتل، فقد ورد  
في تحقيق أن الألعاب الإلكترونية التي تمثل خطورة على كل من الشباب والأطفال  
والمراهقين، ولما تترتب عليه من حوادث قتل وعنف مثلما حدث وقتل أحد الطلبة مستخدمي  
لعبة " ببجي " لمعلمته، فمثل تلك الألعاب تساعد على تنمية العنف وتسيطر على نفسية  
اللاعب وإدخاله في حالة من التشويق والإدمان واستفزاز الخصم أكثر للقيام بأعمال القتل  
والتدمير (٦٥)، يليها جريمة " التحريض على العنف والتنمر " بنسبة ١٦.٣٪، فقد حرصت  
الصحف الإلكترونية محل الدراسة على تعريف الأطفال والسباب والمراهقين بالألعاب التي  
تؤدي إلى العنف، فقد ورد تحقيق أن الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى التنمر والعنف، فقد ورد  
تحقيق (يقول الدكتور علاء الغندور استشاري التأهيل النفسي والسلوكي والمعرفي أن تأثير  
الألعاب على الأولاد بالمدرسة يؤدي إلى التعامل العنيف باستخدام سلوكيا التنمر، بحيث  
يتطور هذا التنمر ليصل إلى الاعتداء على أصدقائه، ثم الاعتداء على العمال، ثم الاعتداء  
على المدرسين، ثم يتطور الاعتداء على أفراد أسرته، وإن مثل هذا السلوك ينتشر بشكل  
غريب ومتزايد، مما يجعل حدوث كارثة متوقعة أن تحدث في كل بيت إن لم ينتبه الآباء

والأمهات لمتابعة الألعاب التي يمارسها أبنائهم)(٦٦) يليها جريمة " الإرهاب الإلكتروني " بنسبة ١٥.٤٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على تحذير المراهقين والشباب من الألعاب التي تحرض على العنف مثل لعبة " صليلي الصوارم . فقد ورد في خبر (أعلن تنظيم داعش الإرهابي عبر منتديات ومواقع التواصل الاجتماعي و«يوتيوب» عن لعبة إلكترونية حملت اسم «صليل الصوارم» تحاكي لعبة "Grand Theft Auto " الشهيرة كما روجت للغرب تحت اسم آخر وهو جهاد سيمولاتور . وتتيح لمستخدميها تنفيذ عمليات تجبير وقنص واقتحامات. والأبطال فيها عناصر "داعش"، فيما العدو هم الحيوث العربية وقوات التحالف، وهناك لعبة " حروف " التي تطلب من الأطفال تدمير معالم غريبة؛ مثل برج إيفيل في باريس، وساعة بينج بن في لندن، وتمثال الحرية في نيويورك)(٦٧)، كما ورد في مقال (بعد خسارات داعش في ساحة المعركة، يلجأ التنظيم المتطرف إلى استخدام وسائل التواصل الاجتماعي أكثر من ذي قبل، في محاولة فاشلة لنشر سم التطرف، وتحريض الشباب على ارتكاب المجازر أينما كانوا عبر الألعاب الإلكترونية، لكن مصيرهم الزوال لا محالة، لأنه لا أساس لما يدعون إليه)(٦٨)، يليها جريمة " تعليم الألعاب قتالية " بنسبة ٨.٤٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على نشر الجرائم المتعلقة بالألعاب الإلكترونية القتالية وأثارها على مستخدميها والأسرة والمجتمع لتحذير وتوعية الأطفال والمراهقين والشباب من ممارستها، يليها جريمة " تعلم السرقة " بنسبة ٨.٢٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على تنبيه وتوعية الاطفال والامراهقين والشباب من الألعاب التي تحرض على السرقة، فقد ورد في خبر أن هناك ألعاب تحرض على سرقة البنوك ( grand theft auto تحرض الاطفال على القيام بعمليات سرقة البنوك بالسطو على البنوك، والهرب من مطاردات الشرطة)(٦٩)، يليها جريمة " تعاطى المخدرات " بنسبة ٥.٨٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على توعية الأطفال والمراهقين والشباب من استخدام الألعاب التي تعلم زراعة المخدرات، فقد ورد في خبر ( أن هناك الألعاب التي تعلم الأطفال كيفية زراعة المخدرات والتخطيط لبيعها، هذه هي الفكرة التي بنيت لعبة محاكاة الواقع الجديدة Weed Firm على أساسها)(٧٠) وأخيراً جريمة " سرقة البيانات والصور الشخصية " بنسبة ٥.٢٪، فقد حرصت



أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية الصحف الإلكترونية محل الدراسة من تنبيه وتوعية مستخدمى الألعاب الإلكترونية من بياناتهم الشخصية أثناء تحميل اللعبة الإلكترونية، فقد ورد فى خبر (إن وجود كنز من المعلومات الشخصية المتاحة على الإنترنت يتيح لمجرمى الإنترنت فرصاً سانحة أكثر من أى وقت مضى للاستيلاء على البيانات الخاصة بالمستخدمين، والتي يمكن بيعها فى السوق السوداء الرقمية، موضحاً أن اللاعبين الهواة والمحترفين على الإنترنت يشعرون بالقلق حيال إمكانية اختراق حساباتهم أو حتى عدم التمكن من الوصول إليها جرّاء نسيان كلمات المرور)(٧١).

### جدول (٣)

العلاقة بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والعناوين المستخدمة فى التغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت

الاجمالي		الوقد		المصرى اليوم		الاهرام		اسم الصحيفة العناوين التي ورتت فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	
٤٩,١	٨٠٩	٤٩,٤	٢٤٩	٥٠	٢٧٢	٤٧,٩	٢٨٨	رئيسى
٢١,٢	٣٥١	٢٠,٩	١٠٥	٢٢,٤	١٢٢	٢٠,٦	١٢٤	فرعى
٦,١	١٠٠	٦,٤	٣٢	٥,٥	٣٠	٦,٣	٣٨	ثانوى
٤,٩	٨٠	٥,٢	٢٦	٣,٧	٢٠	٥,٧	٣٤	ثابت
١٨,٧	٣٠٨	١٨,١	٩١	١٨,٤	١٠٠	١٩,٥	١١٧	تمهيدى
١٠٠	١٦٤٨	١٠٠	٥٠٣	١٠٠	٥٤٤	١٠٠	٦٠١	اجمالي التكرارات

قيمة كا<sup>٢</sup> = ٣.٩٥٤ = درجة الحرية = ٨ معامل التوافق = ٠.٠٤٩

مستوى المغنوية = ٠.٨٦١ غير دال إحصائياً

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع والعناوين المستخدمة التغطية الصحفية المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية كما يلى :

---

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية:

فجاء " العنوان الرئيسى " فى الصدارة بنسبة ٤٧.٩٪، لجذب الانتباه القارىء لجرائم الألعاب الإلكترونية، ولإعطاء فكرة عامة عن الجريمة المنشورة (٧٢) وتكون من أولويات اهتمامه، يليه العنوان " الفرعى " بنسبة ٢٠.٦٪، ويرجع ذلك لحرص صحيفة الأهرام الإلكترونية على جذب انتباه القارىء وقتل الملل لاستكمال القراءة وكذلك لتنبه القارىء ببعض نقاط القوة والضعف بالجريمة المنشورة، يليه العنوان " التمهيدى " بنسبة ١٩.٥٪، ويرجع ذلك لحرص صحيفة الأهرام الإلكترونية على التمهيد لجرائم الألعاب الإلكترونية، ليلىم القارىء بكل جوانبها، يليه العنوان " الثانوى " بنسبة ١٧.٩٪، ليعطي القارىء معلومة مبسطة عن جرائم الألعاب الإلكترونية المنشورة تجعله حريصاً على قراءة الموضوع للإلمام به، وأخيراً العنوان الثابت بنسبة ١٠.١٪. ويرجع ذلك لحرص صحيفة الأهرام الإلكترونية لجذب انتباه القارىء، كما تربط العنوان الثابت بالكتاب والمفكرين والخبراء والمتخصصين من أهل الثقة والخبرة، مما يجعل المادة الصحفية المنشورة تخظى بالقبول لدى القراء.

ثانياً : المصرى اليوم الإلكترونية:

فجاء العنوان " الرئيسى " فى الصدارة بنسبة ٤٩.٤٪، لجذب الانتباه القارىء لجرائم الألعاب الإلكترونية، ويأخذ فكرة عن الجريمة المنشورة ليعلم ما يحدث حوله، يليه العنوان " الفرعى " بنسبة ٢٠.٩٪، يليه العنوان " التمهيدى " بنسبة ١٨.٤٪ يليه العنوان " الثانوى " بنسبة ٥.٥٪، وأخيراً العنوان الثابت بنسبة ٣.٧٪.

ثالثاً : صحيفة الوفد الإلكترونية:

فجاء العنوان " الرئيسى " فى الصدارة بنسبة ٥٠٪، لجذب الانتباه القارىء لجرائم الألعاب الإلكترونية، ويأخذ فكرة عن الجريمة المنشورة ليعلم ما يحدث حوله، يليه يليه العنوان " الفرعى " بنسبة ٢٢.٤٪، يليه العنوان " التمهيدى " بنسبة ١٨.١٪ يليه العنوان " الثانوى " بنسبة ٦.٤٪، وأخيراً العنوان الثابت بنسبة ٥.٢٪.

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية وتشير نتائج الدراسة الحالية بمجىء العنوان الرئيسى فى الصدارة على مستوى الصحف الإلكترونية محل الدراسة، ويرجع ذلك لحرص الصحف الإلكترونية على إختلاف أنماط الملكية على استخدام العنوان الرئيسى فى التغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية، لجذب انتباه القراء لها، ومتابعة قرائتها، ليكون على دراية بها، ليحصن نفسه، ويحذر وينبه من حوله .

وتشير نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠,٠٥، درجة ثقة ٩٥٪، بين نمط بين الصحف الإلكترونية محل الدراسة والعناوين المستخدمة فى التغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية. حيث كانت قيمة كا = ٣.٩٥٤ عند معامل التوافق ٠.٠٤٩ درجة، عند درجة حرية = ٨ مستوى معنوية ٠.٨٦١ غير دال إحصائياً.

#### جدول (٤)

العلاقة بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة ومصادر المعلومات فى التغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت

الاجمالي		الوفد		المصرى اليوم		الاهرام		اسم الصحيفة
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	فئة مصدر الصحيفة
٦٨,٥	٦٠٩	٦٧,٢	١٨٥	٦٧,٨	١٩٨	٧٠,١	٢٢٦	مندوب
٥,١	٤٥	٤,٠	١١	٥,٦	١٦	٥,٦	١٨	مراسل
٧,٣	٦٥	٧,٣	٢٠	٩,٢	٢٧	٥,٦	١٨	وكالات الانباء
٤,٨	٤٣	٥,١	١٤	٣,٤	١٠	٥,٩	١٩	صحف ومجلات
٥,٢	٤٦	٦,٩	١٩	٦,٨	٢٠	٢,٢	٧	اذاعات وقنوات فضائية
٩,١	٨١	٩,٥	٢٦	٧,٢	٢١	١٠,٦	٣٤	كتاب
١٠٠	٨٨٩	١٠٠	٢٧٥	١٠٠	٢٩٢	١٠٠	٣٢٢	الاجمالي

قيمة كا<sup>٢</sup> = ١٦.٦٤٦٢ درجة الحرية = ١٠ معامل التوافق = ٠.١٣٦

مستوى المعنوية = ٠.٠٨٣ غير دال إحصائياً

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع المصادر التي اعتمدت عليها الصحف

الإلكترونية محل الدراسة في عرض ومعالجة جرائم الألعاب الإلكترونية كما يلي :

جاء " المندوب " فى الصدارة بنسبة ٥٦.٣٪، ويرجع ذلك إلى أن صحيفة الأهرام الإلكترونية لديها إمكانيات مادية كبيرة مكنتها من إمتلاك مجموعة من المندوب مدربين يمتلكون قدرات تمكنهم ونقل الأحداث أول بأول فى مختلف محافظات مصر، مما يجعل القراء وبخاصة المراهقين والشباب المصرى على علم بأخر المستجدات والتطورات بالجرائم الألعاب الإلكترونية، يليها " الكتاب " بنسبة ١٠.٦٪ ويرجع ذلك لحرص صحيفة الأهرام الإلكترونية على استقطاب كبار الكتاب ليقدموا تحليلاتهم وتفسيراتهم لنوايا الخبيثة للجرائم الألعاب الإلكترونية والتي تستهدف نشر الزعر بين الأسرة المصرية، وثقافة العنف والقتل والانتحار والسرقة بين الأطفال والمراهقين والشباب المصرى، يليه " صحف ومجلات " بنسبة ٥.٩٪، ويتساوى " مراسل " و" وكالات الأنباء " بنسبة ٥.٦٪، وأخيراً "إذاعات وقنوات فضائية " بنسبة ٢.٢٪، فقد حرصت صحيفة الأهرام الإلكترونية على تعريف الأطفال والمراهقين والشباب بجرائم الألعاب الإلكترونية فى الدول العربية والأجنبية لتنبههم بأخطارها على ممارستها ومن حولهم .

#### ثانياً: صحيفة المصرى اليوم الإلكترونية:

جاء " المندوب " فى الصدارة بنسبة ٦٧.٨٪، ويرجع ذلك إلى إمتلاك صحيفة المصرى الإلكترونية مجموعة من المحررين الأكفاء والذين لديهم مهارات التعامل مع تقنيات وسائل الاعلام الجديد، فعن طريق الواتس أب، والتطبيقات الإخبارية الصحفية يستطيعون نقل الأحداث الآنية وبخاصة جرائم الألعاب الإلكترونية، يليه "وكالات الأنباء " بنسبة ٩.٢٪، يليها "كتاب " بنسبة ٧.٢٪، يليهم "إذاعات وقنوات فضائية " بنسبة ٦.٨٪، يليهما "مراسل " بنسبة ٥.٦٪، وأخيراً "صحف ومجلات " بنسبة ٣.٤٪.

#### ثالثاً: صحيفة الوفد الإلكترونية:

جاء " المندوب "فى الصدارة بنسبة ٦٧.٢٪، يليه " الكتاب " بنسبة ٩.٥٪، يليهم "وكالات الأنباء " بنسبة ٧.٣٪، يليها "إذاعات وقنوات فضائية" بنسبة ٦.٩٪، يليهما "صحف

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية ومجلات " بنسبة ٥.١٪، وأخيراً ليه " مراسل " بنسبة ٤.٠٪، ويرجع ذلك إلى ضعف الإمكانيات المادية للصحيفة التي لا تساعدها على تواجدها مراسلين في كل أنحاء العالم لتغطية الأحداث أول بأول، لذا فهي تستعوض بوكالات الأنباء، إذاعات وقنوات فضائية لمصادر للمعلومات عن جرائم الألعاب الإلكترونية .

تشير نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠,٠٥، درجة ثقة ٩٥٪ بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة ومصادر الصحيفة في التغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية؛ حيث كانت قيمة كا = ٢٦.٦٤٦٢ عند معامل التوافق ٠.١٣٦ درجة وهي علاقة متوسطة عند درجة حرية = ١٠ ومستوى المعنوية = ٠.٠٨٣ غير دال إحصائياً.

#### جدول رقم (٥)

العلاقة بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والمصادر الإخبارية التي اعتمد عليها الصحفي في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت

الاجمالي		الوفد		المصري اليوم		الاهرام		اسم الصحيفة
ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	
٥٠٨	٢٠	١٥٤	١٨,٥	١٨٢	٢١,٤	١٧٢	٢٠,٠	المصادر الاخبارية التي اعتمدها الصحف
٦٨٧	٢٧	٢١٢	٢٥,٥	٢٢٠	٢٥,٨	٢٥٥	٢٩,٦	مسئول
٢٩٦	١١,٥	٩٨	١١,٨	٩٥	١١,١	١٠٣	١٢,٠	خبراء ومتخصصين
٣٣٨	١٣,٣	١٠٧	١٢,٩	١٢٣	١٤,٤	١٠٨	١٢,٥	نواب البرلمان
٣١٦	١٢,٤	١٣٩	١٦,٧	٨٨	١٠,٣	٨٩	١٠,٣	وزراء
٤٠١	١٥,٨	١٢١	١٤,٦	١٤٥	١٧,٠	١٣٥	١٥,٦	اعضاء احزاب
٢٥٤٦	١٠٠	٨٣١	١٠٠	٨٥٣	١٠٠	٨٦٢	١٠٠	اكاديمين
								اجمالي تكرارات مصادر الاخبار

قيمة كا = ٢٦.٦٢٨ درجة الحرية = ١٠ معامل التوافق = ٠.١٠٢

مستوى المعنوية = ٠.٠٠٣ دال إحصائياً

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع المصادر الإخبارية التي اعتمدها

الصحفي في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلي :

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع المصادر الإخبارية التي اعتمدت عليها الصحفي في تغطيته الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلي:

جاء " خبراء ومتخصصين " فى الصدارة بنسبة ٢٧٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على أخذ رأى الخبراء والمتخصصين لتوعية وتحذير الأطفال والمراهقين والشباب من الأساليب الخداعية التي تستخدمها الألعاب الإلكترونية، للتحريض على القتل وانتحار والاغتصاب والتتمر ... وهكذا، وتشير أدبيات علم النفس الطب النفسي والاجتماع، أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل كبير على سلوك الطالب، ويعزله عن بيئته المدرسية ومجتمعه، ويؤثر بالسلب في طريقة تعامله مع المحيطين به، لتكون المحصلة، إصابته بالخلل النفسي، يليه "مسئول حكومى " بنسبة ٢٠٪ ويرجع لحرص الصحف الإلكترونية محل الدراسة على أخذ المعلومات من المصادر الرسمية، لوضع الحقيقة أمام القراء، مما يزيد من ثقة والمصادقية فى الأخبار المنشورة عن جرائم الألعاب الإلكترونية، يليه " اكاديمين " بنسبة ١٥.٨٪، يليهم " وزراء " بنسبة ١٣.٣٪، يليهم " اعضاء احزاب " بنسبة ١٢.٤٪، وأخيراً " أعضاء البرلمان " بنسبة ١١.٥٪ . حرصت الصحف والمواقع الإلكترونية على تبني أطروحات أعضاء البرلمان والخاصة بإصدار قانون يغلظ عقوبة المتورطين فى ارتكاب الجرائم الإلكترونية، وفى هذا السياق صدق الرئيس عبدالفتاح السيسى على القانون رقم ١٧٥ لسنة ٢٠١٨ بشأن مكافحة جرائم تقنية المعلومات.

ثانياً علي المستوي التفصيلي :

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية:

جاء " خبراء ومخصصين " فى الصدارة بنسبة ٢٩.٦٪، يليه " مسئول حكومى " بنسبة ٢٠.٠٪، يليهم، " أكاديمين " بنسبة ١٥.٦٪، يليهم "نواب البرلمان " بنسبة ١٢.٠٪، وأخيراً أعضاء الأحزاب " بنسبة ١٠.٣٪ .

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
ثانياً: صحيفة المصري اليوم الإلكترونية:

جاء "خبراء ومخصصين" فى الصدارة بنسبة ٢٥.٥٪، يليه "مسئول حكومى" بنسبة ٢٠.٠٪، يليهم، "أكاديميين" بنسبة ١٧.٠٪، يليهم "وزراء" بنسبة ١٤.٤٪، وأخيراً أعضاء الأحزاب " بنسبة ١٠.٣٪ .

ثانياً: صحيفة الوفد الإلكترونية:

جاء "خبراء ومخصصين" فى الصدارة بنسبة ٢٥.٨٪، يليه "مسئول حكومى" بنسبة ١٨.٥٪، يليهم، "اعضاء احزاب" بنسبة ١٦.٧٪، يليهم "أكاديميين" بنسبة ١٤.٦٪، يليهم وزراء بنسبة ١٢.٩٪ وأخيراً " نواب البرلمان " بنسبة ١١.٨٪

تشير نتائج الدراسة الحالية إلى وجود علاقة دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠,٠١ ودرجة ثقة ٩٩٪ بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والمصادر الإخبارية التى تم الاعتماد عليها فى تغطيتها الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت ؛ حيث كانت قيمة كا = ٢٦.٦٢٨ عند معامل التوافق ٠.١٠٢ درجة وهي علاقة متوسطة عند درجة حرية = ١٠ ومستوي المعنوية = ٠.٠٠٣ دال إحصائياً.

### جدول (٦)

فنون التحرير الصحفي التي صاحبه الموضوعات المتعلقة بالجرائم الإلكترونية في

الصحف الإلكترونية محل الدراسة

الاجمالي		الوقد		المصري اليوم		الاهرام		اسم الصحيفة القالب الصحفي
ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	
٨٠	٩	٢٦	٩,٤	٢٠	٦,٨	٣٤	١٠,٦	مقال
٤٩٧	٥٥,٩	١٥٥	٥٦,٤	١٦٩	٥٧,٩	١٧٣	٥٣,٧	خبر
٧٣	٨,٢	٢٤	٨,٧	٢٢	٧,٥	٢٧	٨,٤	تقرير
١٩٤	٢١,٨	٥٥	٢٠	٦٩	٢٣,٦	٧٠	٢١,٧	تحقيق
٤٥	٥,١	١٥	٥,٥	١٢	٤,٢	١٨	٥,٦	حوار
٨٨٩	١٠٠	٢٧٥	١٠٠	٢٩٢	١٠٠	٣٢٢	١٠٠	الاجمالي

قيمة كا<sup>٢</sup> = ٤.٨٢٦ درجة الحرية = ٨ معامل التوافق = ٠.٠٧٣

مستوي المعنوية = ٠.٧٧٦ غير دال إحصائياً

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع الفنون الصحفية المستخدمة في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلي :

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع الأشكال الصحفية التي اعتمدت عليها الصحف الإلكترونية في تغطيتها الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلي :

جاء "الخبر" في الصدارة بنسبة ٥٥.٩% ويرجع ذلك إلى أن الخبر يزود القراء بالمعارف والحقائق على جرائم المعلوماتية تلبي الاشباعات المعرفية لديهم، وموثقة بالصور التي تزيد من ثقة قرائها وتلبي احتياجاتهم المعرفية والنفسية، وهذا يتناسب مع الفورية التي تتسم بها الصحف الإلكترونية في نقل الأحداث ومن جهة أخرى ربما يكون هذا دليل على قلة اهتمام الصحف الإلكترونية محل الدراسة لهذا الموضوع لأنها اعتمدت في المقام الأول على الخبر وتراجع اهتمامها بالشرح والتفسير لذا فاكنت التغطية سطحية، يلية" التحقيق " بنسبة ٢١.٨% فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على إجراء تحقيقات صحفية حول جرائم الألعاب الإلكترونية لتقدم لقرائها معلومات مفصلة وشاملة مزودة بالوثائق والتقارير والملفات، للكشف الغموض وتقديم الحقائق ، موثقة بالصور والفيديوهات، مما يلبي الاحتياجات المعرفية والنفسية للقراء، يليه " المقال " بنسبة ٩% حيث يناقش الكتاب والمفكرين والخبراء والمتخصصين أسباب ودوافع جرائم الألعاب الإلكترونية، والتي وتمثل تهديداً على الأطفال والمراهقين والشباب والأسرة المصرية ، يقوم الخبراء والمتخصصين بالشرح والتفسير والتحليل لأسباب الجرائم الألعاب الإلكترونية، وأهدافها وخطورتها علي ممارستها، بهدف تبنى الأطفال المراهقين والشباب أطرحاتهم للاقتناع بها ومكافحتها، "التقرير" بنسبة ٨.٢%، ويعد التقرير الصحفي هاماً، نظراً لما يقدمه من معلومات حول الأحداث بصورة سريعة ولكنها مستوفية للعديد من العناصر المفقودة في الخبر الصحفي، كما أنه يراعي ظروف القارئ المتعجل، لذا يقدم بطريقة بسيطة وجذابة، ويحاول أن يعرف القارئ بكل ما يرتبط بالحدث من خلال حشد المعلومات الهامة بطريقة مشوقة تكسب ثقة القراء وتدفعهم لمتابعته، وأخيراً "الحوار " بنسبة ٥.١% .



أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية

ثانياً : علي المستوي التفصيلي :

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :

جاء " الخبر " فى الصدارة بنسبة ٣٥.٧%، يليه " التحقيق " بنسبة ٢١.٧%، يليه " المقال " بنسبة ١٠.٦%، يليه " التقرير " بنسبة ٨.٤%، وأخيراً " الحوار " بنسبة ٥.٦%.

ثانياً : صحيفة المصرى اليوم الإلكترونية :

جاء " الخبر " فى الصدارة بنسبة ٥٧.٩%، يليه " التحقيق " بنسبة ٢٣.٦%، يليه " التقرير " بنسبة ٧.٥%، يليه " المقال " بنسبة ٦.٨%، وأخيراً " الحوار " بنسبة ٤.٢%.

ثالثاً : صحيفة الوفد اليوم الإلكترونية :

جاء " الخبر " فى الصدارة بنسبة ٥٦.٤%، يليه " التحقيق " بنسبة ٢٠%، يليه " المقال " بنسبة ٩.٤%، يليه " تقرير " بنسبة ٧.٨%، وأخيراً " الحوار " بنسبة ٥.٥%.

نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ ودرجة ثقة ٩٥% بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والأشكال الصحفية المستخدمة في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت ؛ حيث كانت قيمة كا  $\chi^2 = 4.826$  عند معامل التوافق  $0.073$  وهي علاقة متوسطة عند درجة حرية  $8 =$  ومستوي المعنوية  $0.0776$  غير دال إحصائياً، ويرجع ذلك لتجانس الأشكال الصحفية المستخدمة في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.

جدول رقم (٧)

توظيف الوسائط المتعددة التي صاحبت الموضوعات المتعلقة بالجرائم الإلكترونية في مواقع الصحف المصرية محل الدراسة

اسم الصحيفة النوع الصورة و الفيديوهات	الاهرام		المصرى اليوم		الوقت		الاجمالي		رقم	درجة الحرية	معامل التوافق	مستوى المخبرية
	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك				
صورة	٧٨	٢٤,٢	٦٦	٢٠,٩	٦٥	٢٣,٦	٢٠٤	٢٢,٩	٢٠٢٠٠	٤	٠,٠٥٠	٠,٦٩٩
	٤٠	١٢,٤	٣٠	١٠,٣	٣٠	١٠,٩	١٠٠	١١,٣				
	٢٠٤	٦٣,٤	٢٠١	٦٨,٨	١٨٠	٦٥,٥	٥٨٥	٦٥,٨				
	٣٢٢	١٠٠	٢٩٢	١٠٠	٢٧٥	١٠٠	٨٨٩	١٠٠				
فيديوهات	٢٠٢	٦٢,٧	١٩٥	٦٦,٨	١٧٣	٦٢,٩	٥٧٠	٦٤,١	١,٣٤٣	٢	٠,٠٣٩	٠,٥١١
	١٢٠	٣٧,٣	٩٧	٣٣,٢	١٠٢	٣٧,١	٣١٩	٣٥,٩				
	٣٢٢	١٠٠	٢٩٢	١٠٠	٢٧٥	١٠٠	٨٨٩	١٠٠				
	٣٢٢	١٠٠	٢٩٢	١٠٠	٢٧٥	١٠٠	٨٨٩	١٠٠				

تشير بيانات الجدول السابق إلى الصور والفيديوهات المستخدمة في التغطية الصحفية

لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلي :

أولاً: علي المستوي الكلي:

تشير بيانات الجدول السابق إلى مجيء " الصور الموضوعية " في الصادرة بنسبة ٢٢.٦٪، ويرجع ذلك إلى الصور الموضوعية المستخدمة في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية تجذب انتباه القارئ وتدفعه إلى متابعة قراءة الموضوع وتوثقه وتظهر الشخصيات الفاعلة لجرائم الألعاب الإلكترونية أو الضحايا، والصورة تكمل المادة الصحفية المنشورة اتفقت مع نتائج دراسة مرتضى حسن على ( ٢٠١٩م) (٧٣) إلى مجيء الصورة الموضوعية في صدارة الصورة التي تم استخدامها في التغطية الصحفية لجرائم الفساد، يليها " الصور الشخصية " بنسبة ١٩.٩٪ وأخيراً لا توجد صور بنسبة ٦٥.٨٪.

- كما تشير بيانات الجدول السابق إلى نسبة ٦٤.١٪ من التغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت مرفقة بالفيديوهات، والتي تزيد من المصادقية في المضمون المنشور، والتي تظهر أضرار جرائم الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين والشباب والأسرة والمجتمع، في المقابل بنسبة ٣٥.٩٪ من التغطية الصحفية للجرائم الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت غير مرفقة بالفيديوهات،

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية ويرجع ذلك إلى لقلّة الموارد المالية لبعض الصحف الإلكترونية، وضعف الإمكانيات البشرية، وصعوبة إمكانية تسجيل الجريمة صوت وصورة.

ثانياً : علي المستوي التفصيلي:

أولاً: الصور:

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :

جاء " الصور الموضوعية " فى الصدارة بنسبة ٢٤.٤٪، يليها الصور الشخصية بنسبة ١٢.٤٪، فى حين جاءت نسبة ٦٣.٤٪ من التغطية الصحفية للجرائم المعلوماتية لاتتضمن صور.

ثانياً: صحيفة المصرى اليوم الإلكترونية :

جاء " الصور الموضوعية " فى الصدارة بنسبة ٢٠.٩٪، يليها الصور الشخصية بنسبة ١٠.٣٪، فى حين جاءت نسبة ٦٦.٨٪ من التغطية الصحفية للجرائم المعلوماتية لاتتضمن صور.

ثالثاً: صحيفة الوفد الإلكترونية :

جاء " الصور الموضوعية " فى الصدارة بنسبة ٢٣.٦٪، يليها الصور الشخصية بنسبة ١٠.٩٪، فى حين جاءت نسبة ٦٥.٥٪ من التغطية الصحفية للجرائم المعلوماتية لاتتضمن صور.

ثانياً الفيديوهات :

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :

جاءت نسبة ٦٢.٧٪ من التغطية الصحفية للجرائم المعلوماتية الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت متضمنة فيديوهات، فى حين جاءت نسبة ٣٧.٣٪ من التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لا يوجد فيديوهات.

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى  
ثانياً: صحيفة المصرى اليوم الإلكترونية :

جاءت نسبة ٦٦.٨٪ من التغطية الصحفية للجرائم المعلوماتية الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت متضمنة فيديوهات، فى حين جاءت نسبة ٣٣.٢٪ من التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لا يوجد فيديوهات.

ثالثاً: صحيفة الوفد الإلكترونية :

جاءت نسبة ٦٢.٩٪ من التغطية الصحفية للجرائم المعلوماتية الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت متضمنة فيديوهات، فى حين جاءت نسبة ٣٧.١٪ من التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لا يوجد فيديوهات.

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة الصور المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت؛ حيث كانت قيمة كا = ٢.٢٠٠ عند معامل التوافق ٠.٠٥٠ درجة، وهي علاقة ضعيفة عند درجة حرية = ٤ مستوي معنوية ٠.٦٩٩ غير دال إحصائياً.

-كما تشير نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والفيديوهات المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت؛ حيث كانت قيمة كا = ١.٣٤٣ عند معامل التوافق ٠.٠٣٩ درجة، وهي علاقة ضعيفة عند درجة حرية = ٢ مستوي معنوية ٠.٥١١ غير دال إحصائياً، ويرجع ذلك لتجانس الصور والفيديوهات المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، بمعنى أن صور وفيديوهات مرتكبي جرائم الألعاب الإلكترونية واحدة فى كل التغطيات الصحفية بالصحف محل الدراسة .

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية

جدول (٨)

عناصر الإبراز المستخدمة في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية

اسم الصحيفة عناصر الإبراز	الاهرام		المصري اليوم		الوفد		الاجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
صور	١١٥	١٧,٤	٩١	١٥,٣	٩١	١٦,١	٢٩٧	١٦,٣
رسوم	٣٨	٥,٨	٣٤	٥,٧	٣٩	٦,٩	١١١	٦,١
عناوين	٣٢٢	٤٨,٨	٢٩٢	٤٩	٢٧٥	٤٦,٦	٨٨٩	٤٨,٨
انفوجرافيك	٦٥	٩,٦	٨٤	١٤,١	٦٠	١٠,٦	٢٠٩	١١,٥
ملفات فيديو	١٢٠	١٨,٢	٩٥	١٥,٩	١٠١	١٧,٨	٣١٦	١٧,٣
اجمالي تكرارات عناصر الإبراز	٦٦٠	١٠٠	٥٩٦	١٠٠	٥٦٦	١٠٠	١٨٢٢	١٠٠

قيمة كا<sup>٢</sup> = ٨.٢٧٨ درجة الحرية = ٨ معامل التوافق = ٠.٠٦٧

مستوي المعنوية = ٠.٤٠٧ غير دال إحصائياً

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع وعناصر الإبراز المستخدمة في التغطية الصحفية

لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلي :

أولاً: علي المستوي الكلي:

جاءت "العناوين" في الصدارة بنسبة ٤٨.٨٪، ويرجع ذلك إلى أن العناوين تجذب اهتمام القراء، وبخاصة العناوين الغامضة والمثيرة تشد القراء لقراءة تفاصيل المنشورة عن الجريمة المعلوماتية، بالإضافة إلى أن هذا يعطى القارئ فكرة سريعة عن الموضوع، لعدم توافر وقت كافي لقراءة الموضوع كامل، بسبب مشاغل الحياة من عمل،... وهكذا، يليها "ملفات الفيديو" بنسبة ١٧.٣٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على إرفاق جرائم الألعاب الإلكترونية فيديوهات لها لنبيه وتحذر وتردع الأطفال والمراهقين والشباب من الألعاب الإلكترونية التي تحرض على العنف والقتل والانتحار... وهكذا، يليها "الصورة" بنسبة ١٦.٣٪ فالصورة مكمل للخبير موثقه له، يليها "انفوجرافيك" بنسبة ١١.٥٪، وأخيراً "رسوم" بنسبة ٦.١٪.

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى

ثانياً: علي المستوي التفصيلي :

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :

جاءت "العناوين" فى الصدارة بنسبة ٤٨.٨٪، لجذب انتباه القارئ للجريمة المنشورة بهدف توعيته وتحذيره من الوقوع فيها، يليه "ملفات فيديو" بنسبة ١٨.٢٪، لتخويف وردع الأطفال والمراهقين والشباب من الألعاب الإلكترونية العنيفة، لتوثيق الجريمة بالصوت والصورة، يليها "الصور" بنسبة ١٧.٤٪، يليه "انفوجرافيك" بنسبة ٩.٦٪، وأخيراً "رسوم" بنسبة ٥.٨٪.

ثانياً: صحيفة المصرى اليوم الإلكترونية :

جاءت "العناوين" فى الصدارة بنسبة ٤٩٪، يليه "ملفات فيديو" بنسبة ١٥.٩٪، يليها "الصور" بنسبة ١٥.٣٪، يليه "انفوجرافيك" بنسبة ١٤.١٪، وأخيراً "رسوم" بنسبة ٥.٧٪.

ثالثاً: صحيفة الوفد الإلكترونية :

جاءت "العناوين" فى الصدارة بنسبة ٤٦.٦٪، يليه "ملفات فيديو" بنسبة ١٧.٨٪، يليها "الصور" بنسبة ١٦.١٪، يليه "انفوجرافيك" بنسبة ١٠.٦٪، وأخيراً "رسوم" بنسبة ٦.٩٪.

تشير نتائج الدراسة الحالية إلى مجيء "العناوين" فى صدارة وسائل الإبراز المستخدمة فى التغطية الصحفية للجرائم المعلوماتية على مستوى الصحف الإلكترونية محل الدراسة بنسبة إجمالية بلغت ٤٨.٨٪، ويرجع ذلك إلى أنها تجذب الانتباه، وتعطى القارئ معرفة سريعة عن الجريمة المنشورة، مما يدفعه للتطرق لقراءة الموضوع كامل أو بعض أجزاء الموضوع المهمة من وجهة نظر القراء .

وتشير نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ درجة ثقة ٩٥٪ بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة وعناصر الإبراز المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، حيث كانت قيمة  $\chi^2 = 8.278$  عند معامل التوافق  $0.067$  درجة، عند درجة حرية  $8$  ومستوى معنوية  $=$

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية ٠٠٤٠٧ غير دال إحصائياً، ويرجع ذلك لحرص الصحف الإلكترونية محل الدراسة على استخدام العناوين لتنبية القراء وبخاصة فئة المراهقين والشباب من خطورة الألعاب الإلكترونية العنيفة لردعهم وحماية من عمليات الخداع والاستدراج والسيطرة وسلب الإرادة : مثل الألعاب: الحوت الأزرق، مريم، مومو، والجمجمة ... وهكذا .

### جدول (٩)

إطار التغطية التي اعتمدت عليها الصحف الإلكترونية محل الدراسة في تغطيتها الصحفية

#### لجرائم الألعاب الإلكترونية

الإجمالي		الوفد		المصري اليوم		الاهرام		اسم الصحيفة إطار التغطية
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	
٣١,٢	٢٧٧	٣٢	٨٨	٣٠,٥	٨٩	٣١,١	١٠٠	إطار عام
٦٨,٨	٦١٢	٦٨	١٨٧	٦٩,٥	٢٠٣	٦٨,٩	٢٢٢	إطار محدد
١٠٠	٨٨٩	١٠٠	٢٧٥	١٠٠	٢٩٢	١٠٠	٣٢٢	الإجمالي

قيمة كا<sup>٢</sup> = ٠.١٥٥ درجة الحرية = ٢ معامل التوافق = ٠.٠١٣

مستوي المعنوية = ٠.٩٢٥ غير دال إحصائياً

تشير بيانات الجدول السابق إلى وإطار التغطية المستخدم في التغطية الصحفية لجرائم

الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلي :

أولاً: علي المستوي الكلي :

جاء " الإطار المحدد " في الصدارة بنسبة ٦٨.٨% وقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على أطر محده لشرح القضايا المثارة من خلال طرح نماذج ملموسة ووقائع محدده، مثل (العثور على شابة تبلغ من العمر ١٩ عاما على جثة طافية في نهر أثناء تتبعها لأحد شخصيات بوكيمون)(٧٤) كما ود في تحقيق ( قام طفل بطعن نفسه وتبين أن السبب هو لعبة الحوت الأزرق)(٧٥) يليه " الإطار العام " بنسبة ٣١.٢%، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة تناول جرائم الألعاب الإلكترونية من خلال إطار عام أشمل ومن منظور مجرد دون تحديد وقائع وأحداث بعينها، فقد ورد في خبر (تمثل الألعاب الإلكترونية التي خطورة على كل من الشباب والأطفال والمراهقين، ولما تترتب عليه من حوادث قتل وعنف)(٧٦) كما ورد خبر (لعبة Tik Tok تعتمد على قيام طالبين أو طالبتين

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى  
باستدراج زميل لهم ثالث للقفز إلى أعلى وأثناء القفز يقومون بعرقلته؛ بهدف التصوير والنشر  
على مواقع التواصل الاجتماعى والتطبيقات الإلكترونية(٧٧).

ثانياً: علي المستوي التفصيلي :

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :

جاء " الإطار المحدد " فى الصدارة بنسبة ٦٨.٩٪، يليه (الإطار العام ) بنسبة ٣١.١٪

ثانياً: صحيفة المصرى اليوم الإلكترونية :

جاء " الإطار المحدد " فى الصدارة بنسبة ٦٩.٥٪، يليه (الإطار العام ) بنسبة

٣٠.٥٪

ثالثاً: صحيفة الوفد الإلكترونية :

جاء " الإطار المحدد " فى الصدارة بنسبة ٦٨٪، يليه (الإطار العام ) بنسبة ٣٢٪

تشير نتائج الدراسة الحالية إلى مجيء " الإطار المحدد " فى صدارة اطار التغطية  
المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت بنسبة إجمالية  
بلغت ٦٨.٨٪، ويرجع ذلك أن الصحف الإلكترونية محل الدراسة قد استشهدت بجرائم العاب  
الإلكترونية حدثت بالفعل لتخويف وترهيب ممارسيها من الأطفال والمراهقين والشباب،  
وممارسة الألعاب الإلكترونية التى تنمى الذكاء والمهارات .

وتشير نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائياً عند مستوى معنوية  
٠,٠٥ درجة ثقة ٩٥٪ بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة واطار التغطية  
المستخدم فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، حيث كانت قيمة  
كا  $2 = 0.155$  عند معامل التوافق  $0.013$  درجة، عند درجة حرية  $2 =$  ومستوي معنوية  $=$   
 $0.925$  غير دال إحصائياً.

## جدول رقم (١٠)



أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
يوضح الاستمالات المستخدمة في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف  
الإلكترونية محل الدراسة

مستوى المعنوية	معامل التوافق	درجة الحرية	كأ	الاجمالي		الوفد		المصري اليوم		الاهرام		اسم الصحيفة	الاستمالات الاقناعية
				%	ك	%	ك	%	ك	%	ك		
٠,٠٧٥ غردل	٠,١١٣	٦	١١,٤٦١	١٩,٤	١٧٢	١٧,٨	٤٩	١٧,٤	٥١	٢٢,٣	٧٢	مغنى توكيد	الاستمالات العاطفية
				٥٤,١	٤٨١	٥٨,٩	١٦٢	٥٠,٧	١٤٨	٥٣,١	١٧١	أسلوب تحذير	
				١٦,٤	١٤٦	١٣,٨	٣٨	٢١,٦	٦٣	١٤	٤٥	تصوير خطورة المشكلة	
				١٠,١	٩٠	٩,٥	٢٦	١٠,٣	٣٠	١٠,٦	٣٤	استخدام اساليب لغوية	
				١٠٠	٨٨٩	١٠٠	٢٧٥	١٠٠	٢٩٢	١٠٠	٣٢٢	الاجمالي	
٠,٠٠٧ دل احصيا	٠,١٤٠	٦	١٧,٣٧٥	٢٢	١٩٦	١٩,٦	٥٤	١٩,٥	٥٧	٢٦,٤	٨٥	ارقام واحصائيات	الاستمالات العقلانية
				٥٠,٧	٤٥١	٥٨,٢	١٦٠	٤٧,٦	١٣٩	٤٧,٢	١٥٢	الاستشهاد بالاحداث الجارية	
				٩	٨٠	٨,٧	٢٤	٨,٩	٢٦	٩,٣	٣٠	تقديم وجهات النظر	
				١٨,٣	١٦٢	١٣,٥	٣٧	٢٤	٧٠	١٧,١	٥٥	الربط بين الاسباب والنتائج	
				١٠٠	٨٨٩	١٠٠	٢٧٥	١٠٠	٢٩٢	١٠٠	٣٢٢	الاجمالي	

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع والاستمالات الاقناعية المستخدمة في التغطية  
الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلي :

أولاً: علي المستوي الكلي :

أولاً: الاستمالات العاطفية :

جاء " أسلوب التحذير " فى الصدارة بنسبة ٥٤.١% فقد حرصت الصحف الإلكترونية  
على تحذير وتنبية الأطفال والشباب من بعض الألعاب التى تستدرجهم إلى العنف والقتل  
والإنتحار، فقد ورد خبر (حذر مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية من خطورة  
"التطبيقات الألعاب الإلكترونية " التى تشجع على القتل والعنف، وهو ما ظهر فى طريقة  
تصوير وعرض هجوم نيوزلندا الإرهابي) (٧٨) كما ورد تحقيق (حذر الخبراء من أن  
الألعاب الإلكترونية تدمر عقول الأطفال، وتحطم شخصياتهم، وتدفع بعضهم إلى  
الانتحار، على سبيل المثال لعبة PUBG بابجى التى تتسم بطابعها شديد العنف والتى  
واجهت اتهامات بأنها بوابة خلفية لتنظيم داعش الإرهابي لاعتمادها على القتال واقتحام

المنازل بشكل عشوائي وإراقة الدماء)، يليه " معنى التوكيد " بنسبة ١٩.٤٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية على تضمين التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية معانى التوكيد لتنبه الأطفال والمراهقين بتجنب الألعاب الإلكترونية العنيفة والتي تحرض على القتل والإنتحار، وتبنى سلوكيات لا تتماشى مع القيم الأسرية والثقافة المجتمعية، فقد ورد خبر (أكدت دراسات حديثة خطورة ألعاب العنف على المخ والأعصاب لدى الأطفال، كما أنها تنمى العدوانية بداخلهم فيمارسونها فى البداية على المحيطين بهم من أشقائهم، ثم على الآخرين إلى أن يصبح هذا السلوك منظومة يبنى عليها الطفل طريقة تعامله مع الآخرين)(٧٩) يليه " تصوير خطورة المشكلة " بنسبة ١٦.٤٪ فقد حرصت الصحف الإلكترونية على تصوير خطورة جرائم الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين والشباب والمجتمع، فقد ورد خبر (الاستخدام السيئ للإعلام على وسائل ترفيهية ووسائل تواصل معاصرة مثل الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي، التي لا تتمثل سلباً فقط في إضعاف الروابط الأسرية والاجتماعية وقطع الصلة بين الناس والواقع اليومي، وإنما تتجاوز ذلك إلى التأثير المباشر في الأمن والاستقرار، من خلال الإسهام في تهديد الأمن وبث الفتنة والأراجيف وتعطيل السكنية العام)(٨٠). وأخيراً "استخدام أساليب لغوية " بنسبة ١٠.١٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على استخدام الأساليب اللغوية فى تغطياتها الصحفية للجرائم الإلكترونية لترسخ وتغرس فى الأطفال والمراهقين والشباب أن إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى القتل والإنتحار والتوتر والقلق والأكتئاب، فقد ود فى خبر ( أن الألعاب الألكترونية ألعاب إنتحارية مثل لعبة " مومو" )(٨١)

#### ثانياً : الاستمالات العقلانية :

فجاء " الاستشهاد بالاحداث الجارية " فى الصدارة بنسبة ٥٠.٧٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على الاستشهاد بوقائع حدثت لتنبه وتحذر الأطفال والمراهقين والشباب من الألعاب الإلكترونية العنيفة والقتالية، فقد ورد خبراً (طالب ثانوي وراء قتل مدرسته بالإسكندرية بسبب "لعبة إلكترونية تبين أن تلك اللعبة ولدت لديه فكرة ال قتل ، فقام بإحضار ٢ سكين من منزله، وتوجه لمنزل المجني عليها كعادته أسبوعياً

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية لتلقيه درس خصوصي لديها، ولدى دخوله لمنزلها طلب منها كوب ماء وغاقلها وقام بتوجيه العديد من الطعنات إليها فأودى بحياتها وفر هارباً تاركاً حقييته وحذائه والجاكت الخاص به(٨٢)، يليه " أرقام وإحصائيات " بنسبة ٢٢٪ ويدل ذلك على حرص الصحف الإلكترونية محل الدراسة فى التغطية الصحفية على تقديم أرقام وإحصائيات تدعم وتعزز المعلومات حول جرائم الألعاب الإلكترونية المثارة؛ فالأرقام تعبر عن حجم وخطورة المشكلة، وتبين حجم الأثار الأضرار الواقع على الأسرة والمجتمع، فقد ورد خبر( أن هناك ١٧ ألف حالة خلع بسبب لعبة "كاندي كراش)(٨٣) يليه " الربط بين الاسباب والنتائج " بنسبة ١٨.٣٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على أن الشباب يستخدم الألعاب الإلكترونية بهدف التسلية وتمضية الوقت، ويترتب على ذلك اكتساب سلوكيات سلبية مثل العنف، والتقليد، مما يؤدي إلى التمرر، القتل والانتحار، وأخيراً " تنفيذ وجهات النظر " بنسبة ٩٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على تقديم كل وجهات النظر حول الألعاب الإلكترونية، فقد ورد تحقيق (يرى فريق أن قضاء وقت طويل فى ممارسة ألعاب الفيديو يمكن أن تكون له آثار ضارة على الأطفال قد تؤدي لانعزال الطفل، وحب الذات والأنانية، وقد تدفعه للعنف، بينما يرى فريق آخر أنها تحسن المهارات الحركية وبعض القدرات الإدراكية لدى الأطفال)(٨٤).

ثانياً : علي المستوي التفصيلي :

أولاً : الاستمالات العاطفية :

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :

جاءت " أسلوب تحذير " فى الصدارة بنسبة ٥٣.١٪، يليه " معنى توكيد " بنسبة ٢٢.٣٪، يليه " تصوير المشكلة " بنسبة ١٤٪، يليها " استخدام اساليب لغوية " بنسبة ١٠.٦٪.

ثانياً: صحيفة المصرى اليوم الإلكترونية :

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى

جاءت " أسلوب تحذير " فى الصدارة بنسبة ٥٠.٧٪، يليه "تصوير المشكلة " بنسبة ٢١.٦ %، يليه "معنى توكيد " بنسبة ١٧.٤٪، يليه " استخدام أساليب لغوية " بنسبة ١٠.٣٪.

**ثالثاً: صحيفة الوفد الإلكترونية :**

جاءت " أسلوب تحذير " فى الصدارة بنسبة ٥٨.٩٪، يليه " معنى توكيد " بنسبة ١٧.٨٪، يليه " تصوير المشكلة " بنسبة ١٣.٨٪، يليها " استخدام اساليب لغوية " بنسبة ٩.٥٪.

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠,٠٥ درجة ثقة ٩٥٪ بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والاستمالات العاطفية المستخدمة في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، حيث كانت قيمة كا = ١١.٤٦١ عند معامل التوافق ٠.١١٣ درجة، عند درجة حرية = ٦ ومستوي معنوية = ٠.٠٧٥ غير دال إحصائياً.

**ثانياً : الاستمالات العقلانية :**

**أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :**

جاءت " الاستشهاد بالأحداث الجارية " فى الصدارة بنسبة ٤٧.٢٪، يليه " أرقام واحصائيات " بنسبة ٢٦.٤٪، يليه " الربط بين الأسباب والنتائج " بنسبة ١٧.١٪، يليها " تنفيذ وجهات النظر " بنسبة ٩.٣٪.

**ثانياً: صحيفة المصرى اليوم الإلكترونية :**

جاءت " الاستشهاد بالاحداث الجارية " فى الصدارة بنسبة ٤٧.٦٪، يليه " الربط بين الاسباب والنتائج " بنسبة ٢٤٪، يليه " أرقام واحصائيات " بنسبة ١٩.٥٪، يليها " تنفيذ وجهات النظر " بنسبة ٨.٩٪.

### أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية ثالثاً: صحيفة الوفد الإلكترونية :

جاءت " الاستشهاد بالاحداث الجارية " فى الصدارة بنسبة ٥٨.٢٪، يليها "أرقامه واحصائيات " بنسبة ١٩.٦٪، يليها " الربط بين الاسباب والنتائج " بنسبة ١٣.٥٪، وأخيراً " تنفيذ وجهات النظر " بنسبة ٨.٧٪ .

تشير نتائج الدراسة الحالية إلى أن الصحف الإلكترونية على اختلاف نمط الملكية والإنتماء السياسى الفكرى وظفت الاستمالات العاطفية لإحداث التأثير العاطفي على القراء فى تغطيتها الصحفية لمعالجتها لجرائم الألعاب الإلكترونية، فقد جاء " أسلوب التخدير فى الصدارة بنسبة إجمالية بلغت ٥٤.١٪ فقد حذرت الأطفال والشباب من الألعاب الإلكترونية المجهولة والتي قد تؤدي إلى الإنتحار والقتل، وكذلك من إقامة صداقات مع أصحاب حسابات وهمية، أو الدخول على الألعاب التى تحمل الفكر المتطرف والمحرض على تخريب الممتلكات العامة للدولة ... وهكذا، فى المقابل جاءت " الاستشهاد بالاحداث الجارية" فى صدارة الاستمالات العقلانية بنسبة للصحف محل الدراسة بنسبة إجمالية بلغت ٥٠.٧٪ لتشرح وتوضح خطورة الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين والشباب والمجتمع .

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى وجود علاقة دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠,٠١، درجة ثقة ٩٩٪ بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والاستمالات العقلانية المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، حيث كانت قيمة  $\chi^2 = 11.461$  عند معامل التوافق  $0.140$  درجة، وهي علاقة ضعيفة عند درجة حرية = ٦ ومستوي معنوية =  $0.007$  داله إحصائياً.

## جدول رقم (١١)

أثر النتائج المترتبة علي جرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية محل الدراسة

الاجمالي		الوفد		المصرى اليوم		الاهرام		اسم الصحيفة
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	
٢٣,٣	٢٩٣	٢١,٤	١٦٤	٢٦,٤	٢٣١	٢٢	٢٠١	الآثار السلبية لجرائم الألعاب الإلكترونية
٢٥,٤	٦٤٩	٢٣,٢	١٧٨	٢٧,٣	٢٤٠	٢٥,٣	٢٣١	تدمير الهوية المصرية
١٤,٢	٣٦٤	١٣,٥	١٠٤	١٤,٢	١٢٥	١٤,٨	١٣٥	اكتساب سلوك عدوانى
١٨,٤	٤٧٢	٢٣,٣	١٧٩	١٢,١	١٠٦	٢٠,٥	١٨٧	العزلة الاجتماعية
١٨,٧	٤٧٨	١٨,٦	١٤٣	٢٠	١٧٦	١٧,٤	١٥٩	الاكتئاب والقلق
١٠٠	٢٥٥٩	١٠٠	٧٦٨	١٠٠	٨٧٨	١٠٠	٩١٣	سلب الإرادة
								اجمالي تكرارات الآثار السلبية لجرائم الألعاب الإلكترونية

قيمة كا<sup>٢</sup> = ١.٤٤٥ درجة الحرية = ٨ معامل التوافق = ٠.١٢٦

مستوي المعنوية = ٠.٠١ دال إحصائياً

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع والآثار السلبية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر

الإنترنت كما يلي :

أولاً: علي المستوي الكلي :

جاء " اكتساب سلوك عدوانى" فى الصدارة بنسبة ٢٥.٤٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على الاستدلال والاستشهاد بالألعاب الإلكترونية تؤدي إلى العنف والتمتع مثل لعبة الحوت الأزرق، واتفقت نتائج تلد الدراسة مع نتائج دراسة علي سليمان الصوالحة وآخرون (٢٠١٦م) بأن استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة تكسب مستخدميها سلوكيات عدوانية (٨٥)، فقد ورد فى تحقيق (توصلت الدراسات أن هناك ألعاباً خطيرة تحول الطفل لشخصية عنيفة وأن هذه الألعاب قد تكون أكثر خطراً من أفلام العنف التلفزيونية كونها تحقق التفاعلية بينها وبين الطفل، كما تعتمد على اعطاء أوامر للطفل وتطلب منه ان يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها) (٨٦) يليه " تدمير الهوية المصرية " بنسبة ٢٣.٣٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على تنبيه المراهقين والشباب وأفراد الأسرة أن ألعاب الإنترنت تدمر الهوية الثقافية المصرية، فقد ورد تحقيق (يقول الدكتور جمال فرويز استشاري الصحة النفسية، إن الهدف من وجود هذه الألعاب هو تدمير الهوية

**أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية المصرية وانتشار العنف، بالإضافة إلى تدمير الثقافة المصرية، إنه تقوم بتدمير عقول الشباب والمراهقين، وتعلمهم السرقة، والكذب، وحيل الهروب من الشرطة، كما أنها تؤثر بالسلب على شخصيته(٨٧) يليه "سلب الإرادة" بنسبة ١٨.٧٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على تحذير الأطفال والمراهقين والشباب والوالدين من ألعاب الإلكترونية تسلب إرادة الطفل ويقوم بأفعال عدوانية وعنيفة لا يدركها، فقد ورد في تحقيق (يرى الدكتور فتحى فناوى، أستاذ كشف الجريمة بالمركز القومى للبحوث الجنائية والاجتماعية، أن معظم الألعاب الإلكترونية من أهدافها الرئيسية تغيير سلوك الأطفال، وسلب إرادة الطفل واستدراجه للقيام بالعدون والقتل)(٨٨)، يليه "الاكتئاب والقلق" بنسبة ١٨.٤٪ فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على معرفة آراء الخبراء الاجتماع وعلم النفس لمعرفة الأضرار النفسية من أدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية وبخاصة لعبة البووبيجى والتي تزيد من الشعور بالأرق والاكتئاب، يليهما "العزلة الاجتماعية" بنسبة ٤١.٢٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على تنبيه الأسرة على أن أدمان الألعاب الإلكترونية يسبب العزلة الاجتماعية للمارسيها من الأطفال والمراهقين والشباب، فقد ورد خبر ( أن الألعاب الإلكترونية تسبب العزلة للأبناء، فتجعلهم يفتقرون للتواصل الاجتماعى او تكوين صداقات حقيقية، ويظهر عليهم فى المدرسة سلوكيات غير مقبولة ويصبحون أكثر عنفا، ورفض الخروج نهائيا من المنزل وعدم الذهاب للمدرسة)(٨٩).**

**ثانياً: علي المستوي التفصيلي :**

**أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :**

جاء " اكتساب سلوك عدوانى " فى الصدارة بنسبة ٢٥.٣٪، يليه " تدمير الهوية المصرية " بنسبة ٢٢٪، يليه " الاكتئاب والقلق " بنسبة ٢٠.٥٪، يليه " سلب الإرادة " بنسبة ١٧.٤٪، وأخيراً "العزلة الاجتماعية" بنسبة ١٤.٨٪ .

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى  
ثانياً: صحيفة المصرى اليوم الإلكترونية :

جاء " اكتساب سلوك عدوانى" فى الصدارة بنسبة ٢٧.٣٪، يليه " تدمير الهوية المصرية " بنسبة ٢٦.٤٪، يليه " الاكتئاب والقلق " بنسبة ٢٠٪، يليه " العزله الاجتماعية " بنسبة ١٤.٢٪، وأخيراً " الاكتئاب والقلق " بنسبة ١٢.١٪ .

ثالثاً: صحيفة الوفد الإلكترونية :

جاء " الاكتئاب والقلق" فى الصدارة بنسبة ٢٣.٣٪، يليه " اكتساب سلوك عدوانى " بنسبة ٢٣.٢٪، يليه " تدمير الهوية المصرية " بنسبة ٢١.٤٪، يليه " سلب الإرادة " بنسبة ١٨.٦٪، وأخيراً " العزلة الاجتماعية " بنسبة ١٣.٥٪.

وتشير نتائج الدراسة الحالية إلى أن الصحف الإلكترونية على اختلاف نمط الملكية والانتماء السياسى والفكرى إلى مجيء " اكتساب سلوك عدوانى " فى الصدارة الأثار السلبية لجرائم الألعاب الإلكترونية بنسبة إجمالية بلغت ٢٥.٤٪، فقد أدراك القائمين على الصحف محل الدراسة النوايا الخبيثة الألعاب الإلكترونية والتي تهدف إلى نشر العنف والقتل الزعر والخوف والفوضى الاجتماعية، وتدمير الهوية المصرية، كما تنبه القائمين على الصحف محل الدراسة بأن الألعاب الإلكترونية أحد آليات حروب الجيل الرابع والتي تهدف نشر ثقافة العنف والفوضى.

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى وجود علاقة دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠,٠١، درجة ثقة ٩٩٪ بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة وأطر النتائج المترتبة علي جرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية محل الدراسة، حيث كانت قيمة كا = ٤١.٤٤٥ عند معامل التوافق ٠.١٢٦ درجة، وهي علاقة ضعيفة عند درجة حرية = ٦ ومستوي معنوية = ٠.٠١ دال داله إحصائياً.



أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية

جدول رقم (١٢)

القوى الفاعلة التي تدعم وتدعو إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية كما جاء في الصحف

الإلكترونية محل الدراسة

الاجمالي		الوفد		المصرى اليوم		الاهرام		اسم الصحيفة
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	
٢٩	٦٠٦	٣٠,٩	٢٠٢	٣٠,٢	١٩٠	٢٦,٦	٢١٤	الاجهزة الاستخباراتية
٢٨,٩	٦٠٤	٣١,٢	٢٠٤	٢٩,٩	١٨٨	٢٦,٣	٢١٢	المافيا
١٧,٢	٣٥٨	١٥,١	٩٩	١٦,٢	١٠٢	١٩,٥	١٥٧	منظمات وعصابات دولية
١٥,٧	٣٢٧	١٤,٤	٩٤	١٤,٦	٩٢	١٧,٥	١٤١	أفراد
٩,٢	١٩٣	٨,٤	٥٥	٩,١	٥٧	١٠,١	٨١	جماعات إرهابية
١٠٠	٢٠٨٨	١٠٠	٦٥٤	١٠٠	٦٢٩	١٠٠	٨٠٥	اجمالي تكرارات الجهات التي تمارس الالعاب الالكترونية

قيمة كا<sup>٢</sup> = ١٤.٤٢٠ = درجة الحرية = ٨ معامل التوافق = ٠.٠٨٣

مستوي المعنوية = ٠.٠٧١ غير دال إحصائياً

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع الجهات التي تمارس جرائم الألعاب

الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلي :

أولاً: علي المستوى الكلي :

جاءت منظمات وعصابات دولية فى الصدارة بنسبة ٤٦.١% فقد حرصت الصحف الإلكترونية فى تغطياتها الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية على إبراز أن هناك منظمات وعصابات دولية تعمل لحساب أطراف إقليمية ودولية لنشر الفوضى وزعزعة استقرار عن طريق نشر الألعاب الإلكترونية للأطفال والمراهقين تؤدي إلى الإنتحار والقتل ونشر وبث الرعب بين الأسر وتدمير الهوية المصرية، يليها " الأجهزة الاستخباراتية " بنسبة ٢٩%، وجدت الجهات المعادية فى وسائل الإعلام الجديد وسيلة لنشر الألعاب الإلكترونية التي تستدرج ممارسيها إلى العنف والقتل والإنتحار والسرقه ... وهكذا ويطلق عليه حروب الجيل الرابع لنشر الفوضى وتفكيك الأسرة المصرية وتدمير القيم والهوية المصرية، ويشير الخبراء والمتخصصين إلي أن الألعاب الإلكترونية بمثابة مخطط جديد "للحرب النفسية" من قبل بعض الأجهزة المخابراتية للحصول على معلومات عن الشباب ( بادخال البيانات

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى

الشخصية علي موقع اللعبة بهدف تدمير مستقبلهم، يليهم "أفراد" بنسبة ١٥.٧٪، وأخيراً "جماعات إرهابية" بنسبة ٩.٢٪، فقد وجدت الجماعات الإرهابية في الألعاب الإلكترونية وسيلة لنشر العنف بين ممارسيها وتبني أفكارهم مثل لعبة (صليل الصوارم) التي تعلم ممارسيها الألعاب القتالية .

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى نوايا الخبيثة للجماعات التي تمارس الجرائم الإلكترونية عبر الإنترنت والتي تهدف هدم الأسرة المصرية وتفكيك شملها، ونشر ثقافة العدوان والقتل والانتحار، والتوتر والقلق والأكتئاب بين أفراد المجتمع المصرى، لإيقاف التنمية المستدامة طبقاً لرؤية ٢٠٣٠.

ثانياً : علي المستوى التفصيلي :

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :

جاء " الاجهزة الاستخباراتية " فى الصدارة بنسبة ٢٦.٦٪، يليهم " المافيا " بنسبة ٢٦.٣٪، يليهم "منظمات وعصابات دولية" بنسبة ١٩.٥٪، يليهم "أفراد" بنسبة ١٧.٥٪، وأخيراً " جماعات إرهابية " بنسبة ١٠.١٪.

ثالثاً: صحيفة المصرى اليوم الإلكترونية :

جاء " الاجهزة الاستخباراتية " فى الصدارة بنسبة ٣٠.٢٪، يليهم " المافيا " بنسبة ٢٩.٩٪، يليهم " منظمات وعصابات دولية " بنسبة ١٦.٢٪، يليهم " أفراد " بنسبة ١٤.٦٪، وأخيراً " جماعات إرهابية " بنسبة ٩.١٪.

رابعاً: صحيفة الوفد الإلكترونية :

جاء "المافيا " فى الصدارة بنسبة ٣١.٢٪، يليهم " الاجهزة الاستخباراتية " بنسبة ٣٠.٩٪، يليهم " منظمات وعصابات دولية " بنسبة ١٥.١٪، يليهم " أفراد " بنسبة ١٤.٤٪، وأخيراً " جماعات إرهابية " بنسبة ٨.٤٪.

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى أن الصحف الإلكترونية على اختلاف نمط الملكية والإنتماء السياسى والفكرى إلى مجيء " الاجهزة الاستخباراتية " فى الصدارة الجهات التي

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
تمارس جرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية محل الدراسة عبر الإنترنت بنسبة  
إجمالية بلغت ٢٩٪، فقد استغلت الجهات الاستخباراتية المعادية مواقع التواصل الاجتماعي  
لنشر ألعاب الإلكترونية عنيفة تحرض على القتل والسرقة والتعدى على المنشآت العامة  
للدولة، تستدرج وتسلب الإرادة ممارستها ويوم بطريقة لا إرادية بالعنف والتتمر والقتل  
والإنتحار والسرقة والتعدى على المؤسسات والمنشآت العامة، فالألعاب الإلكترونية إحدى  
آليات حروب الجيل الرابع والتي تدار من على بعد .

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائية عند مستوى معنوية  
٠,٠٥ درجة ثقة ٩٥٪ بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والجهات التي  
تمارس جرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، حيث كانت قيمة كا = ٢ = ٤.٤٢٠ عند  
معامل التوافق ٠.٠٨٣ درجة، عند درجة حرية = ٨ ومستوي معنوية = ٠.٠٧١ غير دال  
إحصائياً.

### جدول رقم (١٣)

#### سمات القوى المناهضة للجرائم الإلكترونية بالصحف الإلكترونية

الاجمالي		الوفد		المصرى اليوم		الاهرام		اسم الصحيفة سمات القوى المناهضة للجرائم المعلوماتية
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	
٧٠,٨	٦٣٠	٦٧,٧	١٨٦	٦٩,٢	٢٠٢	٧٥,٢	٢٤٢	اجيائية
١٩,٧	١٧٥	٢٠,٧	٥٧	٢١,٦	٦٣	١٧,١	٥٥	محايدة
٩,٥	٨٤	١١,٦	٣٢	٩,٢	٢٧	٧,٧	٢٥	سلبية
١٠٠	٨٨٩	١٠٠	٢٧٥	١٠٠	٢٩٢	١٠٠	٣٢٢	الاجمالي

قيمة كا<sup>٢</sup> = ٥.٥٢٢ درجة الحرية = ٤ معامل التوافق = ٠.٠٧٩

مستوي المعنوية = ٠.٢٣٨ غير دال إحصائياً

تشير بيانات الجدول السابق إلى سمات القوى المناهضة للجرائم الإلكترونية  
عبر الإنترنت كما يلي :

جاءت نسبة ٧٨.٧٪ من القوى المناهضة الواردة بالتغطية الصحفية لجرائم العاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية محل الدراسة اتسمت بالإيجابية، فقد حرصت على تحذير وتنبية والوالدين مع عدم ترك الأولاد ساعات طويلة فى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والتي تستدرجهم للقتل والتعدى على الآخرين والإنتحار، فهناك الألعاب على مواقع التواصل الاجتماعي تستدرج الأطفال والمراهقين إلى خوض التحدي عبر سلسلة من المهمات التي قد تبدأ، في بعض الأحيان، بأفكار أقل ضرراً ثم يتم تصعيد مخاطر المهمات حتى يُطلب من الأطفال إيذاء أو قتل أنفسهم فقد ورد تحقيق (حذر رجال الدين من تلك الألعاب الخطيرة، وطالبت أولياء الأمور بضرورة متابعة أبنائهم، والحرص على معرفة الألعاب التي يلعبونها لوقايتهم من شر هذه الألعاب، مثل لعبة مومو ويوج) (٩٠)، ونسبة ٢٠.٨٪ من القوى المناهضة الواردة بالتغطية الصحفية لجرائم العاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية محل الدراسة محايدة، وأخيراً نسبة ٠.٥٪ من القوى المناهضة الواردة بالتغطية الصحفية لجرائم العاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية محل الدراسة سلبية، فترى تلك الفئة أن الألعاب الإلكترونية فى مجملها تنمى الذكاء والمهارات، متناسية أن هناك ألعاب إلكترونية عنيفة الأطفال والمراهقين غير مدركين لخطورتها على أنفسهم ومن حولهم .

ثانياً: علي المستوى التفصيلي :

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :

تشير بيانات الجدول السابق إلى نسبة ٢٠.٧٥٪ من القوى الواردة بالتغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية اتسمت بالإيجابية، فقد ورد فى تحقيق أن الرئيس عبدالفتاح السيسى قائد، مبادر، سباق (مبادرة الرئيس السيسى بعدما أعلن خلال منتدى الشباب بتدريب وتأهيل ١٠ آلاف شاب مصري وإفريقي على تطوير تلك الألعاب الإلكترونية) (٩١) بينما نسبة ١٧.١٪ من القوى الواردة بالتغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية، بينما نسبة ٧.٧٪ من القوى الواردة بالتغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية اتسمت بالسلبية .

**أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
ثانياً: صحيفة المصري اليوم الإلكترونية :**

تشير بيانات الجدول السابق إلى نسبة ٦٩.٢% من القوى الواردة بالتغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية اتسمت بالإيجابية، بينما نسبة ٢١.٦% من القوى الواردة بالتغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية، بينما نسبة ٩.٢% من القوى الواردة بالتغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية اتسمت بالسلبية .

**ثالثاً: صحيفة الوفد الإلكترونية :**

تشير بيانات الجدول السابق إلى نسبة ٦٧.٧% من القوى الواردة بالتغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية اتسمت بالإيجابية، بينما نسبة ٢٠.٧% من القوى الواردة بالتغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية، بينما نسبة ١١.٦% من القوى الواردة بالتغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية اتسمت بالسلبية .

ثمة اتجاه تطرحة نتائج الدراسة الحالية ألا هو: أن الصحف الإلكترونية محل الدراسة على إختلاف نمط الملكية والانتماء السياسى والفكرى أبرزت القوى الفاعلة الإيجابية، التي أدركت النوايا الخبيثة لجرائم الألعاب الإلكترونية وخطورتها على الأسرة والمجتمع ومؤسسات الدولة، وقد تبنت القوى الفاعلة رؤية الدولة المجتمعية والتقنية والقانونية فى ضوء رؤية ٢٠٣٠ لاستئصالها والتحذير من لقتل المجانى.

تشير نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠,٠٥ درجة ثقة ٩٥% بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة سمات القوى المناهضة للجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، حيث كانت قيمة كا = ٥.٥٢٢ عند معامل التوافق ٠.٠٧٩ درجة، عند درجة حرية = ٤ ومستوي معنوية = ٠.٢٣٨ غير دال إحصائياً.

## جدول (١٤)

أطر الحلول التي تبنتها التغطية الصحفية بالصحف الالكترونية لجرائم الألعاب الإلكترونية

التكرار والنسبة	ك	%
الحلول التي تبنتها التغطية الصحفية بالصحف الالكترونية لجرائم الألعاب الإلكترونية		
الرقابة الأسرية	٨٨١	٢٢,١
حملات توعية بمواقع التواصل الاجتماعي	١٢١	٣
انتاج العاب تنمى الانتماء والافكار الجيدة	١٤٣	٣,٥
تجريم الألعاب الإلكترونية الخطرة	٤٠٢	١٠,١
تفعيل الموقع الإلكتروني لوزارة الداخلية	٤٩٥	١٢,٤
تبنى مبادرة الرئيس بوضع استراتيجية لجعل الإنترنت أداة للبناء وليس للتدمير	٥٣٣	١٥,٩
تنقيف وتوعية المراهقين بخطورة الألعاب الإلكترونية	٢٢٩	٥,٧
التحذير من تبنى برامج التطبيقات المساندة	٥١٣	١٢,٨
حجب المواقع والروابط المتضمنة العاب الكترونية الخطرة	٤٦٢	١١,٦
مناهج دراسية عن خطورة الإنترنت	١١٤	٢,٩
اجمالي تكرارات الحلول التي تبنتها التغطية الصحفية بالصحف الالكترونية لجرائم الألعاب الإلكترونية	٣٩٩٣	١٠٠

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع الحلول التي تبنتها التغطية الصحفية بالصحف الالكترونية لجرائم الألعاب الإلكترونية كما يلي :

جاء " الرقابة الأسرية " فى الصدارة بنسبة ٢٢.١٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على إبراز دور الأسرة فى رقابة أبنائهم أن يحافظ الآباء على قنوات تواصل مفتوحة مع أطفالهم بشأن ما يتعرضون له الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت ، وأن العلاقات القوية والداعمة، بين الآباء وأبنائهم، تساعد فى الحماية من أخطار الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت مثل القتل والانتحار فقد ورد تحقيق (يري الدكتور وائل وفاء استشاري العلاقات الإنسانية، أنه علي الوالدين مراقبة الأطفال عند ممارسة للألعاب الخطرة والتي تؤدي إلى أضرار كالقتل والجرح وإهدار للوقت)(٩٢)، يليها " تبنى مبادرة الرئيس بوضع استراتيجية لجعل الإنترنت أداة للبناء وليس للتدمير " بنسبة ١٥.٩٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على تبنى مبادرة القيادة السياسية الرشيدة " الإنترنت وسيلة للبناء وليس وسيلة التدمير والهدم، باستثمار الأطفال والمراهقين الشباب للإنترنت بشكل إيجابي فى اكتساب

**أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية**  
العلم والمعارف فى شتى المجالات، والخبرات والمهارات، والتعلم من تجارب الدول المتقدمة، لتحقيق نهضة فى كافة مناحى الحياة، يليها " التحذير من تبني برامج التطبيقات المساندة " بنسبة ١٢.٨٪، يليه " تفعيل الموقع الإلكتروني لوزارة الداخلية " بنسبة ١٢.٤٪، فقد حرصت الصحف محل الدراسة على تكرار نشرالخط الساخن ١٥٠٠٠٨ للاستعلام عن كيفية الإبلاغ عن جرائم الحاسبات الإلكترونية، يليها " حجب المواقع والروابط المتضمنة الألعاب الإلكترونية الخطرة " بنسبة ١١.٦٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على تبني قانون ينص على حجب موقع أو مواقع أو روابط أو محتوى محل البث، كما أمكن تحقيق ذلك فنيا، متى قامت أدلة على قيام موقع يبث داخل الدولة أو خارجها، بوضع أى عبارات أو أرقام أو صور أو أفلام أو أية مواد دعائية، أو ما فى حكمها مما تعد جريمة، يليه " تجريم الألعاب الإلكترونية الخطرة " بنسبة ١٠.١٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على إصدار قانون يجرم الألعاب الخطيرة مثل الحوت الأزرق، مومو، وكسارة الجمجمة ... وهكذا، يليه " تثقيف وتوعية المراهقين بخطورة الألعاب الإلكترونية " بنسبة ٥.٧٪ .

-يأتى بنسب قليلة كلا من الحلول التالية : إنتاج العاب تنمى الإنتماء والأفكار الجيدة، وحملات توعية بمواقع التواصل الاجتماعى، ومناهج دراسية عن خطورة الإنترنت.

ثانيا : فروض الدراسة :

الفرض الاول :

توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل

الدراسة وجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت.

جدول (١٥)

العلاقة بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة وجرائم الألعاب الإلكترونية

بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت

الاجملى	الوفد		المصرى اليوم		الاهرام		سم الصحيفة أنواع جرائم الألعاب الإلكترونية	
	ك	%	ك	%	ك	%		
١٦,٥	١٤٦	١٣,٨	٣٨	٢١	٦٠	١٤,٨	٤٨	القتل
٢٤,٣	٢١٦	٢٨,٤	٧٨	٢٢	٦٤	٢٣	٧٤	الانتحار
١٦,٣	١٤٥	١٧,٥	٤٨	٢٠	٥٨	١٢,١	٣٩	التحريض على العنف (التنمر)
١٥,٤	١٣٧	١٥,٦	٤٣	١٧	٤٩	١٤	٤٥	الإرهاب الإلكتروني
٥,١	٤٥	٤,٧	١٣	٢	٧	٧,٨	٢٥	سرقة البيانات والصور الشخصية
٥,٨	٥٢	٥,١	١٤	٥	١٤	٧,٥	٢٤	تعاطى المخدرات
٨,٤	٧٥	٦,٩	١٩	٥	١٦	١٢,٤	٤٠	تعليم الألعاب قتالية
٨,٢	٧٣	٨,٠	٢٢	٨	٢٤	٨,٤	٢٧	تعلم السرقة
١٠٠	٨٨٩	١٠٠	٢٧٥	١٠٠	٢٩٢	١٠٠	٣٢٢	الاجملى

قيمة كا<sup>٢</sup> = ٣٥.٧٠ درجة الحرية = ١٤ معامل التوافق = ٠.١٩٥

مستوى المعنوية = ٠.٠١ دال إحصائياً.

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع وجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلي :

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :

جاءت جريمة "الانتحار" فى الصدارة بنسبة ٢٣٪، يليها جريمة "القتل" بنسبة ١٤.٨ %، يليها "جريمة" الإرهاب الإلكتروني " بنسبة ١٤٪. يليها جريمة " تعليم الألعاب قتالية " بنسبة ١٢.٤٪، يليها جريمة " التحريض على العنف (التنمر) " بنسبة ١٢.١٪، يليها جريمة " تعلم السرقة " بنسبة ٨.٤٪، يليها جريمة " سرقة البيانات والصور الشخصية " بنسبة ٧.٨٪، يليها جريمة " تعاطى المخدرات " بنسبة ٧.٥٪ .

ثانياً: صحيفة المصرى اليوم الإلكترونية :

جاءت جريمة " الانتحار" فى الصدارة بنسبة ٢٢٪، يليها جريمة " القتل " بنسبة ٢١٪، يليها جريمة " التحريض على العنف (التنمر) بنسبة ١٧٪، يليها جريمة " تعلم



أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
السرقه " بنسبة ٨٪، يتساوى جريمتان " تعليم الألعاب قتالية " و " تعاطى المخدرات " بنسبة  
٥٪، وأخيراً جريمة " سرقة البيانات والصور الشخصية " بنسبة ٢٪ .

#### ثالثاً: صحيفة الوفد الإلكترونية :

جاءت جريمة " الإنتحار " فى الصدارة بنسبة ٢٨.٤٪، يليها جريمة " التحريض على  
العنف (التمتر) بنسبة ١٧.٥٪، يليها جريمة " القتل " بنسبة ١٣.٨٪، يليها جريمة " الإرهاب  
الإلكترونى " بنسبة ١٥.٦٪ " يليها جريمة " تعلم السرقة " بنسبة ٨٪ " يليها جريمة " تعليم  
الألعاب قتالية " بنسبة ٦.٩٪ " يليها جريمة " تعاطى المخدرات " بنسبة ٥.١٪، وأخيراً جريمة  
" سرقة البيانات والصور الشخصية " بنسبة ٤.٧٪.

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى مجيء جريمة " الإنتحار " و " القتل " فى صدارة جرائم  
الألعاب الإلكترونية بالصحف محل الدراسة، بنسبة اجمالية بلغت ٢٤.٣٪، ١٦.٥٪، على  
التوالى، فقد ورد فى خبر (لعبة Counter Strike تسببت فى عدد حوادث أكبر من غيرها  
بسبب عدم قدرة اللاعب على التفرقة بين الواقع الحقيقي والإفتراضي، حيث قام أحد  
المراهقين بقتل شخص قام بقتله داخل اللعبة، فى حين قام مراهق آخر بقتل جدته وإصابة  
جدته الأخرى لأنه يفعل ذلك فى اللعبة.، وكذلك تسيطر لعبة مومو على الأطفال، ثم إجبارهم  
على القيام بالأفعال المطلوبة للتخلص من "مومو" التي تراقبهم طيلة الوقت، وتم تسجيل  
إنتحار(٩٣).

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى وجود علاقة دالة إحصائياً بين نمط ملكية الصحف  
الإلكترونية محل الدراسة وجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، حيث كانت قيمة كا =  
٣٥.٠٧٠ عند معامل التوافق ٠.١٩٥ درجة، وهي علاقة ضعيفة عند درجة حرية = ١٤  
مستوي معنوية ٠.٠١ دالة إحصائياً.

- تم قبول الفرض الأول والقائل : توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين نمط ملكية  
الصحف الإلكترونية محل الدراسة وجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر  
الإنترنت.

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى

الفرض الثانى :

توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية والحلول التى تبنتها التغطية الصحفية بالصحف الإلكترونية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت .

### جدول (١٦)

العلاقة بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والحلول التى تبنتها التغطية الصحفية بالصحف الإلكترونية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت

الاجمالي		الوقت		المصرى اليوم		الاهرام		اسم الصحيفة
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	
٢٢,١	٨٨١	٢١,٥	٢٧٥	٢٢,١	٢٨٨	٢٢,٤	٣١٨	الرقابة الأسرية
٣	١٢١	٣,٣	٤٢	٢,٥	٣٣	٣,٢	٤٦	حملات توعية بمواقع التواصل الاجتماعى
٣,٥	١٤٣	٤,٠	٥١	٣,٤	٤٤	٣,٤	٤٨	انتاج العاب تنمى الانتماء والافكار الجيدة
١٠,١	٤٠٢	١٠,٠	١٢٧	٩,٦	١٢٤	١٠,٦	١٥١	تجريم الألعاب الإلكترونية الخطرة
١٢,٤	٤٩٥	١٣,٤	١٧١	١١,٢	١٤٥	١٢,٦	١٧٩	تفعيل الموقع الإلكتروني لوزارة الداخلية
١٥,٩	٥٣٣	١٥,١	١٩٣	١٧,٣	٢٢٤	١٥,٢	٢١٦	تبنى مبادرة الرئيس بوضع استراتيجية لجعل الإنترنت أداة للبناء وليس للتدمير
٥,٧	٢٢٩	٦,٠	٧٦	٦,١	٧٩	٥,٢	٧٤	تنقيف وتوعية المراهقين بخطورة الألعاب الإلكترونية
١٢,٨	٥١٣	١٢,٣	١٥٧	١٣,٦	١٧٦	١٢,٧	١٨٠	التحذير من تبنى برامج التطبيقات المساندة
١١,٦	٤٦٢	١١,٨	١٥٠	١٠,٧	١٣٩	١٢,٢	١٧٣	حجب المواقع والروابط المتضمنة العاب الكترونية الخطرة
٢,٩	١١٤	٢,٦	٣٣	٣,٥	٤٥	٢,٥	٣٦	مناهج دراسية عن خطورة الإنترنت
١٠٠	٣٩٩٣	١٠٠	١٢٧٥	١٠٠	١٢٩٧	١٠٠	١٤٢١	اجمالي تكرارات الحلول التى تبنتها التغطية الصحفية بالصحف الإلكترونية لجرائم الألعاب الإلكترونية

قيمة كا<sup>٢</sup> = ٢٩.٨٤٦ درجة الحرية = ١٨ معامل التوافق = ٠.١٨٧

مستوى المعنوية = ٠.٠٣٩ دال إحصائياً.

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع والحلول التى تبنتها التغطية الصحفية بالصحف

الإلكترونية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلي :

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :

جاء " الرقابة الأسرية " فى الصادر بنسبة ٢٢.٤٪ فقد حرصت صحيفة الأهرام الإلكترونية على ضرورة طويق أضرار الألعاب الإلكترونية وتأثيرها السلبي على الأبناء من خلال إحكام الرقابة، وإبعاد الأبناء عن هوس الألعاب الإلكترونية يبدأ من الأسرة، وعدم ترك الطفل وحيداً،

والبحث عن بدائل مفيدة تمكنه من شغل وقت الفراغ لديه فى ممارسة هوايات رياضية ككرة القدم أو التنس أو السباحة، يليه " تبنى مبادرة الرئيس بوضع استراتيجية لجعل الإنترنت أداة للبناء وليس للتدمير " بنسبة ١٥.٢٪، فقد حرصت الصحف على تبنى مبادرة الرئيس عبدالفتاح السيسى فى أن الإنترنت وسيلة للبناء وليس وسيلة للهدم "، يليها " التحذير من تبنى برامج التطبيقات المساندة " بنسبة ١٢.٧٪، يليها " تفعيل الموقع الإلكتروني لوزارة الداخلية " بنسبة ١٢.٦٪، يليه " تفعيل الموقع الإلكتروني لوزارة الداخلية " بنسبة ١٢.٢٪، يليه " تجريم الألعاب الإلكترونية الخطرة " بنسبة ١٠.٦٪، يليه " تثقيف وتوعية المراهقين بخطورة الألعاب الإلكترونية " بنسبة ٥.٢٪، يليه " إنتاج العاب تنمى الإلتناء والأفكار الجيدة " بنسبة ٣.٤٪، وأخيراً " مناهج دراسية عن خطورة الإنترنت " بنسبة ٢.٥٪ .

ثانياً: صحيفة المصرى اليوم الإلكترونية :

جاء " الرقابة الأسرية " فى الصادر بنسبة ٢٢.١٪، يليها " تبنى مبادرة الرئيس بوضع استراتيجية لجعل الإنترنت أداة للبناء وليس للتدمير " بنسبة ١٧.٣٪ يتكرر نفس النموذج السابق ، يليها " التحذير من تبنى برامج التطبيقات المساندة " بنسبة ١٣.٦٪، يليها " تفعيل الموقع الإلكتروني لوزارة الداخلية " بنسبة ١١.٢٪، يليها " حجب المواقع والروابط المتضمنة العاب الكترونية الخطرة " بنسبة ١٠.٧٪، يليها " تجريم الألعاب الإلكترونية الخطرة " بنسبة ٩.٦٪، يليها " تثقيف وتوعية المراهقين بخطورة الألعاب الإلكترونية " بنسبة ٦.١٪، يليها " مناهج دراسية عن خطورة الإنترنت " بنسبة ٣.٥٪، يليها " إنتاج العاب تنمى الإلتناء والأفكار الجيدة " بنسبة ٣.٤٪، يليه، وأخيراً " حملات توعية بمواقع التواصل الاجتماعى " بنسبة ٢.٥٪.

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى  
ثالثاً: صحيفة الوفد الإلكترونية :

جاء "الرقابة الأسرية" فى الصادر بنسبة ٢١.٥٪، يليها "تبنى مبادرة الرئيس بوضع استراتيجية لجعل الإنترنت أداة للبناء وليس للتدمير" بنسبة ١٥.١٪ يتكرر نفس النموذج السابق ، يليها "تفعيل الموقع الإلكتروني لوزارة الداخلية" بنسبة ١٣.٤٪، يليه " التحذير من تبنى برامج التطبيقات المساندة" بنسبة ١٢.٣٪، يليه "حجب المواقع والروابط المتضمنة ألعاب الكترونية خطيرة" بنسبة ١١.٨٪، يليه "تجريم الألعاب الإلكترونية الخطرة" بنسبة ١٠.٠٪، يليه "تثقيف وتوعية المراهقين بخطورة الألعاب الإلكترونية" بنسبة ٦.٠٪، يليه "إنتاج ألعاب تنمى الإلتناء والأفكار الجيدة" بنسبة ٤.٠٪، يليه "حملات توعية بمواقع التواصل الاجتماعى" بنسبة ٣.٣٪، وأخيراً "مناهج دراسية عن خطورة الإنترنت" بنسبة ٢.٦٪ .

تشير نتائج الدراسة الحالية إلى وجود علاقة دالة إحصائياً بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والحلول التى تبنتها التغطية الصحفية بالصحف الإلكترونية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت،؛ حيث كانت قيمة  $\chi^2 = 29.846$  عند معامل التوافق  $0.187$  درجة، وهي علاقة ضعيفة عند درجة حرية  $18$  مستوى معنوية  $0.01$  دالة إحصائياً

-تم قبول الفرض الثانى القائل : توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية والحلول التى تبنتها التغطية الصحفية بالصحف الإلكترونية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت .

الفرض الثالث : توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والأطر المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.

#### جدول رقم (١٧)

العلاقة بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والأطر المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت

## أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية

الاجمالي		الوفد		المصرى اليوم		الاهرام		اسم الصحيفة الاطر المستخدمة فى التغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	
١٠.٨	٧٧٢	١١.٢	٢٣٧	١١.٠	٢٥١	١٠.٧	٢٨٤	إطار التحريض
٦.٠	٤٢٣	٦.٣	١٣٥	٦.٤	١٤٦	٥.٤	١٤٢	إطار التحدى والتنافس الذهني
١١.٤	٨٠٤	١١.٥	٢٤٦	١٢.١	٢٧٤	١٠.٧	٢٨٤	إطار القضاء على الآخرين
٦.٣	٤٤٦	٥.٩	١٢٧	٥.٩	١٣٣	٧.٠	١٨٦	اطار إسناد المسئولية
٨.١	٥٧٠	٨.٢	١٧٦	٧.٧	١٧٦	٨.٢	٢١٨	إطار الاهتمامات الانسانية
٧.٥	٥٢٩	٧.٣	١٥٦	٧.٥	١٧٠	٧.٦	٢٠٣	إطار الوحدة والعوانية (التمر)
٣.٧	٢٥٨	٣.٧	٨٠	٣.٠	٦٩	٤.١	١٠٩	إطار التوتر والهلع
٨.٨	٦٢٢	٨.٢	١٧٦	٩.١	٢٠٦	٩.٠	٢٤٠	إطار الاسباب
٧.٦	٥٣٧	٧.٦	١٦٣	٧.٢	١٦٣	٨.٠	٢١١	إطار التقليد
٢.٩	٢٠٥	٣.٥	٧٥	٢.٧	٦١	٢.٦	٦٩	إطار نشر الكراهية والسلوك العدوانى
١٠.٣	٧٣٠	١٠.٤	٢٢٢	١٠.٣	٢٣٤	١٠.٣	٢٧٤	الإطار القانونى
٨.٦	٦٠٧	٨.١	١٧٤	٨.٧	١٩٨	٨.٩	٢٣٥	إطار تخريب العقول
٨.٠	٥٦٥	٨.١	١٧٤	٨.٤	١٩٢	٧.٥	١٩٩	إطار الحلول
١٠.٠	٧٠٦٨	١٠.٠	٢١٤١	١٠.٠	٢٢٧٣	١٠.٠	٢٦٥٤	اجمالي تكرارات فئة الاطر المستخدمة فى التغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية

قيمة كا<sup>٢</sup> = ٢١.١٩٨      درجة الحرية = ٢٤      معامل التوافق = ٠.٠٥٥

مستوي المعنوية = ٠.٦٢٧ غير دال إحصائياً

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع والأطر المستخدمة في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلي :

أولاً: علي المستوي الكلي :

جاء " إطار القضاء على الآخرين " فى الصدارة بنسبة ١١.٤٪، واختلف نتائج تلك الدراسة مع ما توصلت إليه نتائج دراسة أحمد سالم كساب (٢٠٢٠م) (٩٤) فى مجيء " الإطار القانونى فى صدارة الأطر التى تناولت معالجة الجرائم المعلوماتية كما اختلفت مع ما توصلت إليه دراسة دراسة حمزة قدة، وأيماء كحيط، حنان قدة (٢٠١) (٩٥ م)، كما حرصت الإلكترونية محل الدراسة على توضيح الآثار السلبية للجرائم الألعاب الإلكترونية من بتكرار إطار القضاء وقتل الآخرين، فقد ورد خبر (شاب يقتل والده وشقيقاته بمحاظفة

السويس، بسبب لعبة الحوت الأزرق، وحاول شاب يبلغ من العمر ٢١ عاماً إيذاءهم وحرقهم (خلال نومهن)(٩٦) يليه إطار " إطار التحريض " بنسبة ١٠.٨٪، فقد الصحف الإلكترونية محل الدراسة على إبراز إطار التحريض التي تتبناها الألعاب الإلكترونية فقد ورد فى تحقيق ( لعبة كسارة الجمجمة تعرض اللاعبين على القفز من أعلى على الأرض ويسقط اللاعبون ليرتطموا جسمهم في الأرض بقوة ويقع للخل، ففي ولاية "أريزونا"، بالولايات المتحدة الأمريكية، في منشور على موقع التواصل الاجتماعي "فيسبوك"، أن طفلها أصيب بسبب التحدي، وأن مدرسته حذرت من مشاركة بعض الطلاب في التحدي الخطير)(٩٧) يليه إطار بنسبة الإطار القانونى بنسبة ١٠.٣ % حرصت الصحف الإلكترونية على إبراز الإطار القانونى لردع الجهات والأفراد المسؤولة عن تحميل الألعاب الإلكترونية على وسائل الإعلام الجديد وبخاصة مواقع التواصل الاجتماعي، مما دفع الصحف الإلكترونية فى تغطيتها المتكررة إلى الضغط على الحكومة لإصدار " : قانون لمكافحة الجرائم الإلكترونية " والتي تشكل تهديد الأمن القومي المصرى، والذي تكلم بإصدار الرئيس عبدالفتاح السيسى القانون رقم ١٧٥ لمكافحة الجريمة الإلكترونية(٩٨)، كما ورد خبر (تعد تطبيقات الألعاب التي تمثل خطورة "ألعاب الموت الإلكترونية" من حروب الجيل الرابع التي جرى وراءها الأطفال والمراهقون وتمثل خطرًا كبيرًا على المجتمع، مضيئًا أن أعضاء مجلس النواب قد تقدموا بطلبات إحاطة بعد حادث انتحار نجل النائب السابق حمدى الفخرانى بسبب تلك الألعاب وإحالتها إلى لجنة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات)(٩٩)، وكذلك ورد خبر (قدمت النائبة آمال رزق الله، عضو مجلس النواب، باقتراح برغبة موجهة لرئيس مجلس الوزراء ووزير الاتصالات والداخلية، بشأن حظر الألعاب التي تدعو إلى القتل والإرهاب والانتحار بشكل عاجل، وذلك بعد الحادث الإرهابي بنيوزلندا حيث تقمص الإرهابي لعبة بابجي الشهيرة في تنفيذ عملياته الخطيرة، وهو ما يعتبر ناقوس خطر لما وصل إليه المراهقين من تأثيرهم بأفكار هدامة من ألعاب)(١٠٠) يليه "إطار الاسباب" بنسبة ٨.٨٪ فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على إبراز أسباب أقبال الأطفال والمراهقين والشباب على الألعاب الإلكترونية، فقد ورد تحقيق ( أن من أهم أسباب أقبال الأطفال والمراهقين على الألعاب الإلكترونية التسلية، والتفكك الأسرى)(١٠١)، يليه إطار " تخريب العقول " بنسبة

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية ٨.٦٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على إبراز إطار تخريب العقول لتعريف الأطفال والمراهقين والشباب بالألعاب التي تستدرجهم لتضليلهم وتخريب عقولهم ولسيطرة عليهم، فقد ورد في تقرير (أكد عدد من أساتذة الطب النفسي، أن هناك الكثير من المشاكل التي تسببها الألعاب الإلكترونية، أولها التحكم في شخصيات الأطفال بالسلب، وجعلهم ينفذون التعليمات المطلوبة بحرفية، فيصبح الطفل مهتم بتنفيذ الأوامر لكي ينجح ويستمر في اللعبة)(١٠٢)، يليه إطار " إطار الاهتمامات الانسانية " بنسبة ٨.١٪ فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على إبراز إطار الاهتمامات الإنسانية من خلال إظهار ألم الأسر لفقد أبنائها نتيجة الألعاب الإلكترونية فقد ورد في تحقيق (إن الألعاب عادة ما تستهدف الأطفال أو الشباب في سن المراهقة، وهذه الفئة العمرية تحتاج كثيرًا إلى الملاحظة من الآباء والأمهات والتقرب منهم كثيرًا لمعرفة تفاصيل حياتهم وأصدقائهم ومشاكلهم النفسية والعاطفية وغيرها)(١٠٣) يليه إطار إسناد المسؤولية " بنسبة ٨.١٪، فقد حرصت الصحف محل الدراسة على إبراز مسؤولية الأسرة، والمدرسة، والهيئات المنوطة بتوعية الأطفال والمراهقين والشباب من الألعاب الإلكترونية الخطرة فقد ورد تحقيق (أن التصدي لتأثير هذه الألعاب من خلال الأسرة أمر ضروري من خلال النقاش مع الأطفال، وممارسة الرياضة طوال العام، وليس في فصل الصيف فقط، لتكون أسلوب حياة وليس نوعًا من أنواع الترفيه)(١٠٤)، يليه إطار " الحلول " بنسبة ٨.٠٪ فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على إبراز إطار الحلول لتجنب الأطفال والمراهقين والشباب من الوقوع في جرائم الألعاب الإلكترونية وإبرازها التحريض على القتل والإنتحار والعنف، والتتمر ... وهكذا، فقد ورد في خبر (أكد حسام صالح، خبير الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات يجب زيادة التربية والتوعية السليمة للأطفال وزيادة معرفتهم بمخاطر بعض الألعاب، وفكرة منع الآباء لأبنائهم من اللعبة لن تجدي كونها متاحة على عدة تطبيقات)(١٠٥) كما ورد في تحقيق (يري تامر محمد خبير تكنولوجيا المعلومات يجب أن يكون هناك مراقبة من الأسرة في المنزل وتوعية من داخل المدرسة والجهات المسؤولة والمنوط بها التوعية بدورها، وضرورة تفعيل مبادرة الرئيس السيسي وذلك بتدريب وتأهيل ١٠ آلاف شاب مصري وإفريقي على تطوير تلك الألعاب الإلكترونية ودعم ١٠٠ شركة ناشئة تعمل في مجال صناعة

الألعاب الإلكترونية(١٠٦)، يليه إطار " التقليد " بنسبة ٧.٦٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة من تحذير الأطفال والمراهقين والشباب من تقليد الألعاب الإلكترونية الخطرة مثل: لعبة الحوت الأزرق، مومو، ومريم، والبوكيمون غو، جنية النار، تحدى شارلي" فهذه الألعاب تساعد علي الانتحار فقد ورد فى مقال (خطورة الأجهزة والألعاب الإلكترونية على الأطفال نتج من التطور التكنولوجي فيقوم الإخوة بإيذاء بعضهم بعضاً من خلال تقليد ألعاب المصارعات وتطبيقها في المنزل على الأسرة)(١٠٧) كما ورد فى تحقيق (يوجد أطفال تتعايش مع الألعاب الإلكترونية وتصبح جزءاً من حياتهم، فبعض الأطفال تتخيل نفسها "سوبر مان وبات مان"، وتحاول أن تقلد هذه الشخصيات، ورسدنا بعض الحوادث لهؤلاء الأطفال مثل طفل يريد أن يطير مثل "سوبر مان") (١٠٨)، يليه إطار " الوحدة والعدوانية (التمر)" بنسبة ٧.٥٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة من تحذير الطلاب من استخدام الألعاب التي تعرض على العنف ضد زملاء الدراسة "التمر" فقد ورد تحقيق (يذكر استشاري التأهيل النفسي والسلوكي تأثير مثل هذه الألعاب على الأولاد بالمدرسة إلى التعامل العنيف باستخدام سلوكيات التمر، بحيث يتطور هذا التمر ليصل إلى الاعتداء على أصدقائه، ثم الاعتداء على العمال، ثم الاعتداء على المدرسين، ثم يتطور الاعتداء على أفراد أسرته)(١٠٩) ويليها إطار " إطار التوتر والهلع " بنسبة ٣.٧٪ فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على تنبيه مستخدمي من الأطفال والمراهقين أنها تؤدي إلى التوتر فقد ورد فى خبر (يقول الدكتور محمد الشامي، أستاذ الطب النفسي بكلية طب قصر العيني، إن إدمان الألعاب الإلكترونية ظاهرة مرضية منتشرة بين الأطفال والمراهقين، وتشكل خطراً جثيماً عليهم، ومن أضرارها الاضطرابات النفسية كالتوتر والقلق)(١١٠) وأخيراً إطار " إطار نشر الكراهية والسلوك العدواني " بنسبة ٢.٩٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على توعية الأطفال والمراهقين والشباب من الألعاب الإلكترونية تستدرجهم إلى العنف والكراهية، فقد ورد فى خبر (أكدت الدكتورة سلوى عبدالباقي، أستاذة علم النفس، الألعاب تنمى الذكاء ولكن فى الشر والاتجاه السلبي وليس الإيجابي، فالإجرام يحتاج إلى الذكاء وهو إبداع فى الشر والألعاب التي تقوم



أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية بشرائها من المحال هي التي يوجد بها شروط لعب الطفل مثل السن، ولكن الألعاب المتاحة على الإنترنت متاحة لجميع الأعمار، ونحن بالقطع لن نستطع التحكم فى الإنترنت(١١١).

ثانياً: علي المستوي التفصيلي :

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :

تساوى إطاران " إطار التحريض " و "إطار القضاء على الآخرين " بنسبة ١٠.٧٪ فقد حرصت صحيفة الأهرام على إبراز الجمل والعبارات التي تحرض على العنف والقتل والإنتحار والقضاء على الآخرين، لتنبه وتذير الأطفال والمراهقين والشباب من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والتي تهدف إلى العنف واكتساب سلوكيات خارجة عن القيم والسياق الثقافى للمجتمع، يليهما " الإطار القانونى " بنسبة ١٠.٣٪، حرصت صحيفة الأهرام على إبراز على تعريف المراهقين والشباب بالنصوص القانونية لمرتكبي جرائم الألعاب الإلكترونية لردعهم، يليه " إطار الاسباب " بنسبة ٩.٠٪، يليه " إطار تخريب العقول " بنسبة ٨.٩٪، يليه " إطار الاهتمامات الانسانية " بنسبة ٨.٢٪، يليه " إطار الوحدة والعدوانية (التمر) " بنسبة ٧.٦٪، يليه " إطار التقليد " بنسبة ٨.٠٪، يليه " إطار الحلول " بنسبة ٧.٥٪، يليه " إطار إسناد المسئولية " بنسبة ٧.٠٪، يليه "إطار التحدى والتنافس الذهنى " بنسبة ٥.٤٪، وأخيراً " إطار نشر الكراهية والسلوك العدوانى " بنسبة ٢.٦٪ .

ثانياً: صحيفة المصرى اليوم الإلكترونية :

جاء " إطار القضاء على الآخرين" فى الصدارة بنسبة ١٢.١٪، يتكرر نفس النموذج السابق، يليه " إطار التحريض " بنسبة ١١.٠٪، يليه " الإطار القانونى " بنسبة ١٠.٣٪، يليه " إطار الاسباب " بنسبة ٩.١٪، يليه " إطار تخريب العقول " بنسبة ٨.٧٪، يليه " إطار الحلول " بنسبة ٨.٤٪، يليه " إطار الاهتمامات الانسانية " بنسبة ٧.٧٪، يليه " إطار الوحدة والعدوانية (التمر) " بنسبة ٧.٥٪، يليه " إطار التقليد " بنسبة ٧.٢٪، يليه " إطار إسناد المسئولية " بنسبة ٥.٩٪، يليه " إطار التوتر والهلع " بنسبة ٣.٠٪، وأخيراً " إطار نشر الكراهية والسلوك العدوانى " بنسبة ٢.٧٪.

ثالثاً: صحيفة الوفد الإلكترونية :

جاء " إطار القضاء على الآخرين " فى الصدارة بنسبة ١١.٥٪، يليه " إطار التحريض " بنسبة ١١.٢٪، يليه " الإطار القانونى " بنسبة ١٠.٤٪، يتساوى إطاران " إطار إسناد المسؤولية " و" الأسباب " بنسبة ٨.٢٪، وكذلك يتساوى إطاران " إطار تخريب العقول " و " إطار الحلول " بنسبة ٨.١٪، يليه " إطار التقليد " بنسبة ٧.٦٪، يليه " إطار الوحدة والعدوانية (التمر) " بنسبة ٧.٣٪، يليه " إطار التحدى والتنافس الذهنى " بنسبة ٦.٣٪، يليه " إطار إسناد المسؤولية " بنسبة ٥.٩٪، يليه " إطار التوتر والهلع " بنسبة ٣.٧٪، وأخيراً " إطار نشر الكراهية والسلوك العدوانى " بنسبة ٣.٥٪.

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى مجيء " إطار القضاء على الآخرين " فى صدارة الأطر الخبرية المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية على مستوى الصحف الإلكترونية محل الدراسة بنسبة إجمالية بلغت ١١.٤٪، ويرجع ذلك إلى أن الصحف الإلكترونية محل الدراسة على إختلاف نمط الملكية والانتماء السياسى والفكرى فقد تبنت فى تغطياتها الصحفية مكافحة الألعاب الإلكترونية الضارة بإصدار " قانون لمكافحة الجريمة الإلكترونية " بحجب الألعاب الإلكترونية العنيفة والقتالية، والتي بها أفكار متطرفة والتي تسلب إرادة ممارستها، مع تغليظ العقوبات على مرتكبي جرائم الألعاب الإلكترونية لتكون رداً، لحماية الأسرة والشباب المصرى من التدمير وتهديد مستقبله .

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠,٠٥، درجة ثقة ٩٥٪ بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والأطر المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، حيث كانت قيمة كا<sup>٢</sup> = ٢١.١٩٨ عند معامل التوافق ٠.٠٥٥، درجة، عند درجة حرية = ٢٤ ومستوى معنوية = ٠.٦٢٧ غير دال إحصائياً.

-تم قبول الفرض الثالث القائل : توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والأطر المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
الفرض الرابع: توجد علاقة ذات دلالة إحصائية نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل  
الدراسة والقوى المناهضة والمكافحة لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.

### جدول رقم (١٨)

العلاقة بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والقوى المناهضة والمكافحة

#### لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت

الاجمالي		الوفد		المصرى اليوم		الاهرام		اسم الصحيفة
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	القوى التى تكافح الألعاب الإلكترونية
٢١,٥	٨٤٨	٢٢,٥	٢٦٨	٢١,٤	٢٨٢	٢١,٢	٢٩٨	خبراء متخصصين
١٤,٣	٥٦٠	١٤,٦	١٧٤	١٥,٢	٢٠١	١٣,١	١٨٥	نواب برلمان
١٣,٤	٥٢٦	١٣,٢	١٥٧	١٣,٥	١٧٨	١٣,٥	١٩١	وزارة الداخلية
١٤,٥	٥٦٧	١٥,١	١٨٠	١٣,٢	١٧٥	١٥	٢١٢	مسئولين حكوميين
١٦,٥	٦٤٦	١٦,٦	١٩٧	١٧,٦	٢٣٣	١٥,٣	٢١٦	رئيس الجمهورية
١٠,٥	٤١٣	١٠,١	١٢٠	١٠,٦	١٤٠	١٠,٨	١٥٣	أعضاء الأحزاب
٩,٣	٣٦٣	٧,٩	٩٤	٨,٥	١١٢	١١,١	١٥٧	أكاديميين
١٠٠	٣٩٢٣	١٠٠	١١٩٠	١٠٠	١٣٢١	١٠٠	١٤١٢	اجمالي تكرارات القوى التى تكافح الألعاب الإلكترونية

قيمة كا<sup>٢</sup> = ١٦.١٧٧ درجة الحرية = ١٢ معامل التوافق = ٠.٠٦٤

مستوى المعنوية = ٠.١٨٣ غير دال إحصائياً

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع القوى التى تكافح جرائم الألعاب الإلكترونية عبر

الإنترنت كما يلي :

أولاً: علي المستوى الكلي :

جاء " خبراء متخصصين " فى الصدارة بنسبة ٢١.٥٪، اتفقت مع ما توصلت إليه نتائج دراسة أحمد سالم كساب (٢٠١٢م) (١١٢) فقد جاء الخبراء والمتخصصين فى صدارالقوى التى تناهض الجرائم المعلوماتية ومن ضمنها جرائم الألعاب الإلكترونية، كما حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على استقطاب الخبراء والمتخصصين لشرح وتفسير وتقديم البراهين التى تدلل على خطورة جرائم الألعاب الإلكترونية على الأسرة المصرية والدولة ، وتتنبى أطروحاتهم للحد والتخلص منها، فقد ورد فى فى تحقيق (يوضح الدكتور علاء الغندور استشاري التأهيل النفسي والسلوكي والمعرفي، أن الألعاب الإلكترونية

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى

وألعاب الفيديو ما هي إلا قنبلة موقوتة داخل بيوتنا، على وشك الانفجار بداخل كل أسرة لما ينتج عنه دمار لأطفالنا الصغار والشباب المراهقين وحتى الكبار من أصحاب الفراغ، حيث أنها تقوم بوضع سلوكيات يتم التعامل معها بشكل بسيط باستدراج الضحية وترسيخ مبادئ النجاح ومنحه الثقة العالية)(١١٣) يليهم " رئيس الجمهورية" بنسبة ١٦.٥٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية على تبني مبادرة الرئيس عبدالفتاح الرئيس لجعل مواقع التواصل الاجتماعي "وسيلة للبناء وليست وسيلة للهدم، ولا استثمار الوقت، لا لهدر الوقت" يليه " مسئولين حكوميين" بنسبة ١٤.٥٪، فقد حرصت الصحف محل الدراسة على إبراز دور الحكومة المصرية فى إصدار قانون لمكافحة الإلكترونية وبخاصة جرائم الألعاب الإلكترونية، يليهم "نواب برلمان" بنسبة ١٤.٣٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على إبراز دور أعضاء مجلس النواب فى إبراز مخاطر جرائم الألعاب الإلكترونية على الأسرة والمجتمع، فقد ورد خبر (أكد النائب عمرو غلاب، عضو مجلس النواب، أنه وجه لوزارة التربية والتعليم اقتراحاً، يفيد بتخصيص حصة مدرسية لتوعية الطلاب وتحذيرهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية التي انتشرت مؤخراً، خاصة بعد توزيع التابلت المدرسي على الطلاب)(١١٤)، يليهم " أعضاء الأحزاب" بنسبة ١٠.٥٪، وأخيراً "أكاديميين" بنسبة ٩.٣٪.

ثانياً: علي المستوي التفصيلي :

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :

جاء " خبراء متخصصين" فى الصدارة بنسبة ٢١.٢٪، يليهم " رئيس الجمهورية" بنسبة ١٥.٣٪، يليه " مسئولين حكوميين" بنسبة ١٥٪، يليه " وزارة الداخلية" بنسبة ١٣.٥٪، يليها "نواب برلمان" بنسبة ١٣.١٪، يليه " أكاديميين" بنسبة ١١.١٪، وأخيراً " أعضاء الأحزاب" بنسبة ١٠.٨٪.

ثالثاً: صحيفة المصرى اليوم الإلكترونية :

جاء " خبراء متخصصين" فى الصدارة بنسبة ٢١.٤٪، يليهم " رئيس الجمهورية" بنسبة ١٧.٦٪، يليهم " نواب البرلمان بنسبة ١٥.٢٪، يليهم " وزارة الداخلية" بنسبة

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
١٣.٥٪، يليها "مسؤولين حكوميين" بنسبة ١٣.٢٪، يليهم "أعضاء الأحزاب" بنسبة  
١٠.٦٪، وأخيراً "أكاديميين" بنسبة ٨.٥٪.

#### ثالثاً: صحيفة الوفد الإلكترونية :

جاء " خبراء متخصصين " فى الصدارة بنسبة ٢٢.٥٪، يليهم " رئيس الجمهورية " بنسبة ١٦.٦، يليه " مسؤولين حكوميين " بنسبة ١٥.١، يليهم " نواب البرلمان بنسبة ١٥.٢ %، يليهم "وزارة الداخلية" بنسبة ١٣.٢٪، يليها " أعضاء الأحزاب " بنسبة ١٠.١٪، وأخيراً " أكاديميين " بنسبة ٧.٩٪.

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى مجيء " رئيس الجمهورية " و " خبراء متخصصين " و " نواب البرلمان " فى صدارة القوى الفاعلة التى تكافح جرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف محل الدراسة، ويدل ذلك على الدولة تدرك، الألعاب الإلكترونية العنيفة والقتالية إحدى آليات حروب الجيل الرابع والتى قامت قوى الظلام بتحميلها على جوجل مصر ليمارسها الأطفال والمراهقين والشباب بيسر وسهولة بهدف استدرجهم وقيامهم بعنف والقتل والانتحار والسرقه، وتعليم سلوكيات خارجة عن القيم والثقافة المجتمعية.

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ درجة ثقة ٩٥٪ بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والقوى التى تكافح جرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، حيث كانت قيمة كا = ٢١٧.١٦٧ عند معامل التوافق ٠.٠٦٤ درجة، عند درجة حرية = ١٢ ومستوى معنوية = ٠.١٨٣ غير دال إحصائياً.

-لم يتم قبول الفرض الرابع والقائل: توجد علاقة ذات دلالة إحصائية نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والقوى المناهضة والمكافحة لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.

الخلاصة :-

حاولت الدراسة رصد التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت، رصد الأطر الخيرية الموظفة فى التغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت، رصد القوى الفاعلة والمكافحة لجرائم الألعاب الإلكترونية، والقوى التى تكافحها، رصد الحلول التى تبناها التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت، واعتمدت الدراسة على منهج المسح باستخدام أسلوب المسح بالعينة، واستندت الدراسة فى إطارها النظرى إلى نظرية الأطر الخيرية، وتم تحليل الأخبار والمواد الخاصة بجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية ( الأهرام، المرى اليوم، الوفد) والتى بلغ إجمالها ٨٨٩ مادة صحفية.

وعلى المستوى العام للدراسة جاءت جريمة " الانتحار " فى صدارة جرائم الالعاب الالكترونية، ويدل ذلك على خطورة الألعاب الإلكترونية على ممارسيها من الأطفال والمراهقين فهى تدفع ممارسيها إلى القتل المجانى، كما جاء العنوان " الرئيسي " فى الصدارة العناوين التى وردت بالصحف الإلكترونية فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، ووتتفق تلك النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة أحمد كساب (٢٠٢٠م) فى مجيء العنوان الرئيسى فى صدارة العناوين التى وردت فى التغطية الصحفية لجرائم المعلوماتية، وعلى إطار التغطية جاء الإطار المحدد فى صدارة أطر التغطية التى اعتمدت عليها الصحف الإلكترونية محل الدراسة فى تغطيتها الصحفية لجرائم الالعاب الالكترونية عبر الإنترنت، وعلى مستوى الأطر المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية جاء إطار القضاء على الآخرين " فى الصدارة، ويتخلف مع ما توصلت إليه داؤة أحمد كساب (٢٠٢٠م) فى مجيء الإطار القانونى فى صدارة الأطر المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم المعلوماتية(١١٥)، وعلى مستوى الاستمالات العاطفية جاء فناء " أسلوب التحذير " فى الصدارة الاستمالات العاطفية، وهذا أمر طبيعى أن توعى وتحذر الصحف محل الدراسة من خطورة الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين، وأنها تهدد كيان الأسرة، فى حين جاءت الاستشهاد بالاحداث الجارية " فى الصدارة الاستمالات العقلانية التى وردت فى الغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية لردع ممارسى الألعاب الإلكترونية وبخاصة الأطفال والمراهقين، وعلى مستوى الأثار السلبية جاء "اكتساب سلوك عدواني" فقد حرصت الصحف محل الدراسة على توعية الأسرة المصرية بأن الألعاب الإلكترونية تتضمن ن قيم وعادات وتقاليد مخالفة أو متقنة للثقافة العربية، فإن مخاطر الألعاب الإلكترونية فى المجتمعات العربية قد لا تقتصر على محتواها العنيف ولكن على ما تحويه من قيم وتقاليد قد تكون مخالفة للمجتمع المصرى (١١٦) . وعلى مستوى القوى الفاعلة التى تكافح الألعاب الألكترونية جاء خبراء ومتخصصين، ورئيس الجمهورية فى الصدارة، وعلى مستوى الحول التى تبنتها التغطية الصحف بشأن جرائم الألعاب الإلكترونية جاءت جاء " الرقابة الأسرية " فى الصدارة ، وهذا مؤشر إلى أن الإصلاح يبدأ من الأسرة .

#### ما تنيرة الدراسة من تساؤلات :

- ١- أطر معالجة الألعاب الإلكترونية فى الصحف الحزبية واتجاهات المراهقين نحوها نحوها.
- ٢- أطر معالجة الألعاب الإلكترونية فى الصحف المستقلة واتجاهات الشباب نحوها.
- ٤- أطر معالجة الألعاب الإلكترونية بالتطبيقات الإخبارية بالصحف الإلكترونية واتجاهات المراهقين نحوها.
- ٥- تعرض المراهقين للجرائم الألعاب بالصحف الإلكترونية، وعلاقته بالانحرافات السلوكية لديهم فى إطار نظرية تأثير الشخص الثالث .
- ٦- أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة على سلوك المراهقين .
- ٧- اعتماد المراهقين على البوابات الإخبارية كمصدر للمعلومات حول جرائم الألعاب الإلكترونية.

#### توصيات الدراسة :

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى

١- وجود رقابة أسرية لمنع هذه النوعية من المتاجر الإلكترونية التي يتم من خلالها تحميل هذه النوعية .

من الألعاب التي قد يسبب بالتالي التمر الإلكتروني

٢- استصدار القوانين والتشريعات لتجريم المواقع التي تبث الألعاب الإلكترونية العنيفة.

٣- حجب المواقع الإلكترونية الإلكترونية التي تحرض على العنف القتل والإنتحار .

٤- إرفاق ملحق بالصحف الورقية عن جرائم الألعاب الإلكترونية .

٥- ضرورة تبادل الآراء مع الأبناء حول مضمون اللعبة التي يود الأبناء ممارستها .

٦- ينبغي على الوالدين أن يختاروا الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم وأن تكون هذه الألعاب خالية من أي محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية،

٧- تنظيم الوقت المخصص للترفيه بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وممارسة الرياضة الحقيقية مثل السباحة وكرة القدم ... وهذا .

٨- وضع دليل استرشادي للألعاب الجيدة التي تُثمي الذكاء وتحفز المواهب لدى الأطفال، وتعلمهم المنافسة مثل ألعاب الذكاء وسباق السيارات والألعاب الرياضية.

## المراجع



1. Booth, Robert. Video Games Are Good For Children –EU Report,2009. Available in:  
<http://www.guardian.co.uk/technology/2009/feb/12/computer-games-eu-study>. Date of Search:September2009.
2. Rong Shao <sup>1,2</sup> and YunqiangWang.The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect. Front Psychol. 2019; 10: 384.<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6394371/>
3. **Jama Netw Open. 2019;2(5):e194319.**Justin H. Chang, MA<sup>1</sup>; Brad J. Bushman, PhD<sup>1,2</sup>**Effect of Exposure to Gun Violence in Video Games on Children’s Dangerous Behavior With Real GunsA Randomized Clinical Trial.**
4. Michael Frank Matern, Amanda van der Westhuizen and Sonja N Muster the effects of video gaming on visual selectiveattentionSouth African Journal of Psychology 1– 12 © The Author(s) 2019.
٥. يوسف حسن حسن، عزام محمد أمين، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة، المجلة الأردنية للعلوم الاجتماعية، المجلد ١٢، العدد ٢، ٢٠١٩.
٦. مركز التكنولوجيا والمجتمع، التابع إلى “منظمة رابطة مناهضة التشهير الأمريكية، العلاقة بين الألعاب الإلكترونية ونشر الكراهية ٢٠١٩. متاح على الرابط التالى <https://misr365.com/technology-news/303486/> Date of : Search 25/3/2020.

7. John A. Velez<sup>1</sup>, Tobias Greitemeyer<sup>2</sup>, Jodi L. Whitaker<sup>3</sup>, David R. Ewoldsen<sup>4</sup>, and Brad J. Bushman<sup>4,5</sup> Violent Video Games and Reciprocity: **The Attenuating Effects of Cooperative Game Play on Subsequent Aggression Communication Research** 2016, Vol. 43(4) 447–467.
8. Khandaker Ashikur Rahman. Effects of Violent Video/Computer Games. **Global Journal of Human – Social Science: C Sociology & Culture** Volume 16 Issue 5 Versions 1.0 Year 2016.
9. Morgan James Tear. Violent video games and social behavioral thesis submitted for the degree of Doctor of Philosophy at The University of Queensland in 2015 School of Psychology.
10. Tilo Hartmann & Ingrid Möller and Christina Krause, "**Factors underlying male and female use of violent video games**" *new media & society* 2015, Vol. 17(11) 1777–1794. [sagepub.co.uk/journalsPermissions.nav](http://sagepub.co.uk/journalsPermissions.nav).
11. McLean, Lavinia and Griffiths, Mark D. (2014) "Violent video games and attitudes towards victims of crime: An empirical study among youth," *The ITB Journal*: Vol. 15: Iss. 1, Article 6.
12. Grace S. Yang<sup>1</sup>, Bryan Gibson<sup>2</sup>, Adam K. Lueke<sup>2</sup>, L. Rowell Huesmann<sup>1</sup>, and Brad J. Bushman. Effects of Avatar Race in Violent Videogames on Racial Attitudes and Aggression.

- Social Psychological and Personality Science 2014, Vol. 5(6)  
698–704.
13. Tobias Greitemeyer<sup>1</sup> Playing Violent Video Games Increases Intergroup Bias. *Personality and Social Psychology Bulletin* 2014, Vol 40(1) 70– 78.
14. Tobias Greitemeyer<sup>1</sup> and Dirk O, " Mügge<sup>1</sup> Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta–Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play Personality and Social Psychology Bulletin 2014, Vol. 40(5) 578–589.
15. Patrick M. Markey & Charlotte N, "Markey Violent Video Games and Real–World Violence: Rhetoric Versus Data Psychology of Popular Media, 2015, Vol. 4, No. 4, 277–295.
16. Kunal Puri<sup>1</sup> and Rudy Pugliese<sup>1</sup> Sex, Lies, and Video Games: Moral Panics or Uses and Gratifications Bulletin of Science, Technology & Society 32(5)2012, 345–352.
17. Marisa Prokarym , The Effect Of Video Games On A aggressive Behavior IN Undergraduate Students, Presented to the Faculty of the Graduate School of The University of Texas at Arlington in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of **Master in of in Criminal Justice** the University OF Texas at Arlington December 2012.
18. Jodi L. Whitaker<sup>1</sup> and Brad J. Bushman<sup>1, 2</sup> ‘Remain Calm. Be Kind.’ Effects of Relaxing Video Games on Aggressive

and Prosocial Behavior Social Psychological and Personality  
Science 3(1) 88–92(2012).

19. Ferguson CJ, et al., A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression: A 3-year longitudinal study of adolescents, *Journal of Psychiatric Research* (2011), doi:10.1016/j.jpsychires.2011.10.014.
20. Anthony Scott Cunningham & others. Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime. In *SSRN Electronic Journal*, January 2011.
21. Michael R. Ward Video Games and Adolescent Fighting, *The Journal of Law & Economics*, Vol. 53, No. 3 (August 2010), pp. 611–628 <https://www.jstor.org/stable/10.1086/605509>.
22. Christopher J. Ferguson\*the influence of television and video game use on attention and school problems: A multivariate analysis with other risk factors controlled. *Journal of Psychiatric Research* 26 November (2010) 1e6.
23. Christopher J. Ferguson & Others Violent Video, Games and Aggression Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation?. *Criminal Justice and Behavior*, vol. 35, 3: pp. 311–332., First Published March 1, 2008.
24. Anderson, Craig A. and Gentige, Douglas A. and others, **Violent Video Game Effects on Children and Adolescents :**

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
**Theory , Research , and Public Policy**, Oxford : Oxford  
university press , 2007. pp 61-66

25. Timmer, John. **Study Finds Personalities Unaffected by Video games**. 2007. Available at:  
<http://arstechnica.com/gaming/news/2007/04/study-finds-stable-personalities-unaffected-by-violent-games.ars>. Date of search: march 2009
26. Lynn Andrea. **No Strong Link Seen Between Violent Video Games And Aggression**. Available at: [www. news uiuc.edu //arstechnica.com /index.ars](http://www.news.uiuc.edu//arstechnica.com/index.ars). Date of Search: august 2008.
27. Jeanne B. Funk\*, Heidi Bechtoldt Baldacci, Tracie Pasold, Jennifer Baumgardner, Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? In : **Journal Of Adolescence** February 2004, pp23-39. Available In : [www.Sciencedirect.com/science?\\_ob=JO.id=108](http://www.Sciencedirect.com/science?_ob=JO.id=108). Date of Search: june 2008.

٢٨. أحمد سالم كساب تغطية الصحافة الإلكترونية للجرائم المعلوماتية وعلاقتها باستخدام الشباب المصري لشبكة الإنترنت، رسالة ماجستير غير منشورة، ( كلية الإعلام جامعة القاهرة، قسم الصحافة، ٢٠٢٠ ) .

٢٩. جامعة كاليفورنيا، الألعاب التي تؤدي الى الإنتحار تنتشر لأشهر قبل اكتشافها، متاح على الرابط التالي : <https://www.alimantv.com/article/2491> Date of Search 1/4/2020

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى  
٣٠. نسرين محمود إسماعيل مراد، الدلالات فى الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين، رسالة ماجستير غير منشورة، ( جامعة المنيا، كلية التربية النوعية، قسم الإعلام التربوى، ٢٠١٨ ) .

٣١. حمزة قدة، وإيمان كحيط، حنان قدة، دور الصحافة المكتوبة في التوعية بجرائم الألعاب الإلكترونية- دراسة في إطار مقارنة البنائية الوظيفية، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، جامعة الشهيد حمة لخضر الوادى الجزائر، العدد ٢٧، ٢٠١٨، ص ٣٣-٤٦ .

٣٢. أمل جمال محمد قطب، التأثيرات المختلفة لأستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية على الإنترنت، رسالة ماجستير غير منشورة، ( جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا والطفولة، قسم الإعلام وثقافة الطفل، ٢٠١٧ ) .

٣٣. نورا بندارى عبدالحميد فايد، دور وسائل التواصل الاجتماعي فى تجنيد أعضاء التنظيمات الإرهابية، القاهرة، المركز الديمقراطي العربي، ٢٠١٦ .

٣٤. على سليمان الصوالحة، يسرى راشد العومير، علي مصطفى العليمات، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى والسلوك الاجتماعى لدى أطفال الروضة، العدوانى والسلوك الاجتماعى، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين، المجلد/العدد: مج ٤، ع ١٦، ٢٠١٦، ص ١٧٧-١٩٧ .

٣٥. على سليمان الصوالحة، يسرى راشد العومير، علي مصطفى العليمات، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى والسلوك الاجتماعى لدى أطفال الروضة، العدوانى والسلوك الاجتماعى، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين، المجلد/العدد: مج ٤، ع ١٦، ٢٠١٦، ص ١٧٧-١٩٧ .

36.Christakis, Dimitri.A. &Ebel, Beth.E. Television,Video,And Computer Game Usage In Children Under 11 Years Of Age.

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
In: **The Journal Of Pediatrics**. Vol145, Issue5, November  
2004.pp652-656. Available at : [http://www.sciencedirect.com/science?\\_ob=journalURL&-tockey=#TOC #691 3 # 2004](http://www.sciencedirect.com/science?_ob=journalURL&-tockey=#TOC #691 3 # 2004).  
Date of Search: august 2008.

37.Funk ،Jeanne.b &Bechtoldt ، Heidi. Violence Exposure In Real  
Life, Video Games, Television, Movies, And The Internet :Is  
There Desensitization? " In : **Journal Of Adolescence**,  
Vol27, February2004, pp23-39.Available In :www.  
Sciencedirect.com/scince?\_ob=JO.id=108.Date of Search:  
june2008.

38.**Gaming Cut Reduces Child Aggression**. . In: [http:-  
//news.bbc.co.uk/hi/health/1118335.stm](http://news.bbc.co.uk/hi/health/1118335.stm). Date of Search:  
march 2008.

39.Ken. & L. Smith Stacy. & Others. **Popular Video Games:  
Assessing The Amount And Content Of Violence**. Available  
at:  
"<http://web.ics.purdue.edu/~sherryj/videogames>":/VGCA.pdf.  
Date of Search: March2008.

٤٠. عدلي سيد رضا، و خالد صلاح الدين حسن على وآخرون ، التحليل النقدي لبحوث  
الأطر الإعلامية خلال العقد الأول من القرن الحادي والعشرين، المؤتمر الدولي  
السابع عشر، كلية الإعلام ، جامعة القاهرة، ومنظمة الأمم المتحدة للتربية  
والعلوم والثقافة ( اليونسكو ) بعنوان بحوث الإعلام في مصر في نصف قرن  
الواقع واتجاهات المستقبل، كلية الإعلام، جامعة القاهرة في الفترة من ١٩-٢٠  
ديسمبر، ٢٠١١، ص ٨١.

41. Dietram A ,Scheufele , " Framing as a Theory Of Media Effect' , **Journal Of Communication** , Vol, 49, No.1, Winter, 199, P.105.
42. Papa Norris , " The Restless Searchlight : Network News Framing of The Post- Cold War World ",**Political Communication** , Vol .12, No .4,1995,p.357..
43. Kimberly Gross and Paul Brewer , " Thinking and Feeling about Frames : A Cognitive – Affective Model of Effects , " **paper Presented at Annual Meeting Of The Midwest Political Science Association 67 th Annual National Conference** , Chicago, IL , Apr 20, 2009, p.4.
44. <sup>AdamSimon</sup> and Michael Xenos , "Media Framing and Effective Public Deliberation " ,**Political Communication** , , Vol.50 , No .4 .17, 2000, p.366.
45. James N. Drjckman , " On The Limits Of Framing Effects : who Can Frame ?**The journal Of Politics** , Vol .63, No .4,2001,p.1042.
46. William A Gamson , " **News as Framing** " American Behavioral Scientist , Vol .33, No .2,1989,pp.157–161.
٤٧. خالد صلاح الدين، دور التلفزيون والصحف فى تشكيل اتجاهات معلومات الجمهور نحو القضايا الخارجية، رسالة دكتوراه غير منشورة، ( جامعة القاهرة، كلية الإعلام، ٢٠٠١) ص ٨٠.
48. Spiro Kiouss , Philemon Pantimaroudis & Hyun Pan , " Candidate Image Attributes: Experiments on The Substantive Dimensior



- أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية  
Of Second Level Agenda setting , **communication Research** , vol. 26, No.4, 1997, p.415.
49. Maxwell Mccombs, eat. Candidate Image In Spanish Election: Second Level Agenda setting Effects "**Journalism and Mass Communication Quarterly**, Vol .74, No .4, 1997, p.704.
50. Corwin R . Kruse , The Movement and The Media Framing The Debate Over Animal Experimentation , Political Communication , Vol .18, No 1, 2001, p.68.
51. Zengjun Peng " " Framing The Anti – War Protests in the Global Village : A Comparative Study of Newspaper Coverage in Three Countries " **Paper Presented at the annual meeting of American Sociological** , New Orleans , LA , May 27, (2004) , p.362 .
52. Ernest A. Buist and Daniel S. Mason ' " Newspaper Framing and Stadium Subsidization ', American Behavioral Scientist. 53: 15 April 2010. P .1495.
53. Ying Roselyn Du," The Reciprocal China –U.S. Images Within News FRAME : A Literature Review " **Paper Presented at the annual meeting of of the International Communication Association** , Phoenix, AZ, May 24, (2012), p.4
54. Shahin, Saif. "**Framing ‘Bad News’: Culpability and Innocence in News Coverage of Tragedies**" Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association 65th Annual Conference, Caribe Hilton, San Juan,

٥٥. جوزيف متري ، دور قنوات التلفزيون الحكومية والخاصة في تشكيل معارف الشباب واتجاهاته نحو قضايا الأمن القومي المصرية، *المجلة المصرية للرأي العام*، المجلد ١٢، العدد ٣، جامعة القاهرة، كلية الإعلام، يوليو - سبتمبر ٢٠١٣، ص ٤٨٢-٤٨٤ .

٥٦. سمير محمد حسين ، دراسات في منهج البحث العلمي، ( القاهرة : عالم الكتب ، ٢٠٠٦، ص ٦٦.

(\* ) وهم: - الأستاذ الدكتور/ فوزي عبد الغني عميد المعهد العالي للإعلام بالإسكندرية.

- الأستاذ الدكتور/ عبد العزيز السيد - عميد كلية الإعلام جامعة بني سويف.

- الأستاذ الدكتور/ نديه القاضي - أستاذ الإعلام بكلية الآداب جامعة المنوفية.

- الأستاذ الدكتور/ صالح العراقي - أستاذ ورئيس قسم الإعلام بكلية التربية النوعية بجامعة الزقازيق.

٥٧. أمانى زايد ، الوفد، ١٦ مارس ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية بوابة الجحيم، ص ٤ .

58. Tobias Greitemeyer<sup>1</sup> and Dirk O.,, **Op.Cit.**

٥٩. المركز الوطني للوقاية من الإصابات والحد منها التابع للمراكز الأمريكية لمكافحة الأمراض والوقاية منها في أتلانتا (٢٠١٩م)، **مرجع سابق** .

60. Rong Shao<sup>1,2</sup> and Yunqiang Wang., **Op.Cit.**

٦١. يوسف حسن حسن، عزام محمد أمين (٢٠١٩)، **مرجع سابق** .

62. <sup>5</sup>Anthony Scott Cunningham & others., **Op.Cit**

٦٣. مركز التكنولوجيا والمجتمع (٢٠١٩)، **مرجع سابق** .

٦٤. شيماء شعبان ، الأهرام، ٣ مارس ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية بين الترفيه العلمي والتدمير الصحي.. خبراء: تسرق الأبناء في غفلة من الأسرة، ص ٤ .

- أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية
٦٥. شيماء شعبان ، الأهرام، ٨ يوليو، ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية قنبلة موقوتة داخل البيوت.. وعلماء النفس: آثارها السلبية تقود مدمنها إلى القتل، ص ٤.
٦٦. الأهرام، ١٤ سبتمبر ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية.. تجنيد الأطفال في الإرهاب، ص ١
٦٧. الأهرام، ١٢ أكتوبر ٢٠١٩، متطرفون يتسللون إلى الألعاب الإلكترونية، ص ٥.
٦٨. المصرى اليوم، ٢٢ سبتمبر ٢٠١٩، وحوش الإلكترونية تقترب عقول وأرواح الصغار، ص ٥.
٦٩. المصرى اليوم، ٤ أبريل ٢٠١٩، لعبة الأتجار فى المخدرات الأعلى مبيعاً على متجر أى تيونز ص ٥.
٧٠. المصرى اليوم، ٢ فبراير ٢٠١٩، كاسبرسكى: الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت هدف سهل للقرصنة، ص ١.
٧١. احمد كساب سالم، (٢٠٢٠) مرجع سابق، ص ١٢٥.
٧٢. مرتضى حسن على، أطر معالجة قضايا الفساد فى الصحف العراقية، واتجاهات الجمهور نحوها، رسالة ماجستير غير منشورة، ( جامعة حلوان، كلية الآداب، قسم الإعلام، ٢٠١٩).
٧٣. الأهرام، ١٥- أغسطس ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية، ساحة لتدريب مفتوحة لاختراق العقول، ص ٦.
٧٤. الأهرام، ١٦- مارس ٢٠١٩، بعض الآباء يقتلون أبناءهم مع سبق الإصرار والترصد، ص ٤.
٧٥. شيماء شعبان، الأهرام، ايناير ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية بين الترفيه العلمي والتدمير الصحي خبراء: تسرق الأبناء فى غفلة من الأسرة، ص ٥.
٧٦. المصرى اليوم، ٣١ يناير ٢٠١٩، التعليم يحذر الطلاب من لعبة خطيرة ظهرت فى الأونة الأخيرة، ص ١.
٧٧. شيماء عبدالهادى، الأهرام، ٢٠ مارس ٢٠١٩، مركز الأزهر للفتوى يحذر من خطورة "التطبيقات والألعاب الإلكترونية" ص ١.

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى

٧٨. أمانى زايد، الوفد، ١٩ مارس ٢٠١٩، بعض الآباء يقتلون أبناءهم مع سبق الإصرار والترصد، ص ٤

٧٩. أشرف عمران، الأهرام ١٧ يوليو ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي.. محور المؤتمر العربي الـ١٣ لرؤساء أجهزة الإعلام الأمني العربي، ص ٦.

٨٠. الأهرام ٣ مارس ٢٠١٩، دراسة: الألعاب الانتحارية تنتشر على الإنترنت شهورا قبل أن يدري بها الآباء، ص ٨.

٨١. أشرف عمران الأهرام، ٢ يناير ٢٠١٩، الداخلية: طالب ثانوي وراء قتل مدرسته بالإسكندرية بسبب "لعبة إلكترونية"، ص ٥.

٨٢. المصرى اليوم، ٢٥ أكتوبر ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية خراب لبيوت المصريين، ص ٦

٨٣. مصطفى حسنى، المصرى اليوم، ٢٥-أبريل ٢٠١٩، اختلاف الخبراء حول الألعاب الإلكترونية تحسن مهارات الحركة وتتمى الذكاء فى الشر، ص ٦.

٨٤. على سليمان الصوالحة، يسرى راشد العومير، علي مصطفى العليمات، (٢٠١٩م)، مرجع سابق .

٨٥. أمانى زايد، الوفد، ٩ نوفمبر ٢٠١٩ الألعاب الإلكترونية.. شيطان فى كل بيت، ص ٥،

٨٦. شيماء عبدالهادى، الأهرام، ٣ مارس ٢٠١٩، مومو "لعبة تثير الرعب والجدل.. نفسيون: تهدد حياة الأطفال.. وكريمة: حرام شرعا، ص ٦.

٨٧. مصطفى حسنى، المصرى اليوم، ٢٥-أبريل ٢٠١٩، اختلاف الخبراء حول الألعاب الإلكترونية تحسن مهارات الحركة وتتمى الذكاء فى الشر، ص ٦.

٨٨. المصرى اليوم ١٠ نوفمبر ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية خطر يدهم البيوت، ص ٧.

٨٩. الألعاب الإلكترونية بين الترفيه العلمي والتدمير الصحي.. خبراء: تسرق الأبناء فى غفلة من الأسرة، ٢٠١٩.

- أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية
٩٠. ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية بين الترفية العلمي والتدمير الصحي.. خبراء: تسرق الأبناء في غفلة من الأسرة، ص ٥.
٩١. شيماء شعبان، ١ يناير ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية بين الترفية العلمي والتدمير الصحي خبراء: تسرق الأبناء في غفلة من الأسرة، ص ٥.
٩٢. شيماء شعبان، ٢٨-يونيو ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية قنبلة موقوتة داخل البيوت.. وعلماء النفس: آثارها السلبية تقود مدمنها إلى القتل، ص ٥.
٩٣. الأهرام، ٣١ يناير ٢٠١٩، الحوت الأزرق"، "مريم"، "جنية النار"، "تحدي شارلي": ألعاب تقتل الأطفال، ص ٤.
٩٤. أحمد شالم كساب، (٢٠٢٠م)، مرجع سابق، ص ٥٥.
٩٥. حمزة قدة، وأيامات كحيط، حنان قدة (٢٠١٨م)، مرجع سابق، ص ٢٨.
٩٦. أماني زايد، الوفد، ١٦ مارس ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية بوابة الجحيم، ص ٤.
٩٧. الأهرام، ٣١ ديسمبر ٢٠١٩، بعد كسارة الجمجمة.. ٧ ألعاب إلكترونية قاتلة تخطف المراهقين.. والأزهر يحذر: حرام شرعا، ص ٤.
٩٨. مدحت عاصم، الأهرام، ٢٤ مارس ٢٠١٩، اتصالات البرلمان": "جميع أطراف البرلمان وافقوا على قانون الجريمة الإلكترونية"، ص ٦.
٩٩. شيماء شعبان، الأهرام، ٤ أبريل ٢٠١٩، تحرك برلماني عاجل لمواجهة ألعاب الموت.. بدوى: ٥ ملايين مصري يستخدمون التطبيقات الإلكترونية، ص ١.
١٠٠. محمود جاويش، المصري اليوم، ١٦ مارس ٢٠١٩، بعد حادث «نيوزيلندا».. مقترح برلماني يحظر الألعاب الداعية للعنف والإرهاب، ص ١.
١٠١. أماني زايد، الوفد، ٢٩ نوفمبر ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية.. شيطان في كل بيت، ص ٥.
١٠٢. إيما فكرى، الأهرام، ٣ مارس ٢٠١٩، مومو لعبة تثير الرعب والجدل.. نفسيون: تهدد حياة الأطفال.. وكريمة: حرام شرعا، ص ٤.
١٠٣. إسلام أبو خطوة، الوفد، ٢ يناير ٢٠١٩، أبنائنا في قبضة السوشيال ميديا، ص ٥.

- د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى
١٠٤. إيمان محمد عباس، الأهرام، ٣- يناير ٢٠١٩، ألعاب شيطانية" تهدد أطفالنا.. وخبراء: تعلمهم مجابهة الشرطة والسرقه وارتكاب الجرائم.. وهذه نصائحنا، ص ٤.
١٠٥. إيمان الشعراوى، الوفد، ١ يناير ٢٠١٩، خبير تكنولوجياي: حظر الألعاب الإلكترونية ليس حلاً.. وتوعية الشباب أفضل، ص ٢.
١٠٦. شيماء شعبان ، الأهرام، ٣ مارس ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية بين الترفيه العلمي والتدمير الصحي.. خبراء: تسرق الأبناء في غفلة من الأسرة، ص ٤.
١٠٧. اسامة إبراهيم، الأهرام، ١٥ سبتمبر ٢٠١٩، خطر الأجهزة الألعاب الإلكترونية على الأطفال، ص ١٠.
١٠٨. شيماء عبدالهادى الأهرام، ١ يناير ٢٠١٩، ألعاب شيطانية" تهدد أطفالنا.. وخبراء: تعلمهم مجابهة الشرطة والسرقه وارتكاب الجرائم.. وهذه نصائحنا، ص ٤.
١٠٩. شيماء شعبان، الأهرام، ٧ يوليو ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية قنبلة موقوتة داخل البيوت.. وعلماء النفس: آثارها السلبية تقود مدمنها إلى القتل، ص ٤.
١١٠. الوفد، ٢ يونية ٢٠١٩، هل يحق لمدنى ألعاب الفيديو العلاج فى مصحات نفسية، ص ١.
١١١. مصطفى حسنى، المصرى اليوم ، ١٩ يناير ٢٠١٩، اختلاف الخبراء حول الألعاب الإلكترونية، تُحسن مهارات الحركة وتتمى الذكاء فى الشر، ص ١.
١١٢. أحمد سالم كساب، (٢٠٢٠م)، مرجع سابق .
١١٣. شيماء شعبان، الأهرام، ٧ يوليو ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية قنبلة موقوتة داخل البيوت.. وعلماء النفس: آثارها السلبية تقود مدمنها إلى القتل، ص ٤.
١١٤. أحمد فايق، الوفد، ٦ مارس ٢٠١٩، بالفيديو برلمانى يقترح تخصص حصه لتوعية الطلاب بمخاطر الألعاب الإلكترونية، ص ٥.
١١٥. أحمد سالم كساب (٢٠٢٠ م)، مرجع سابق .
١١٦. نهاد فتحى سليمان حجازى، القيم التى تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، ( جامعة القاهرة، كلية الإعلام، قسم الإذاعة، ٢٠١٠) ص ٣.

أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية

---