أطر التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت

د/ محمد إبراهيم أحمد حسن الحفناوى
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 إرتكبها كل من المراهقين إريك هاريس وديلان كي بولد في مدرسة كولومبيا الأمريكية, وقتلهما لثلاثة عشر طالباً وإصابتهما لأكثر من ثلاثة وعشرين طالباً أخر 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 الإلعاب 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, فهى تدفعهم إلى التنمر، والقتل، والانتحار، والسرقة، والإبتزاز، والتوحد، نتيجة تعرض الأطفال والمراهقين والشباب للألعاب الإلكترونية العنيفة والقتالية لساعات طويله، والتى تسلب إرادتهم وتسيطر عليهم وتجعلهم يتقمصون شيخصية اللعبة فيقلدونها وينتج عنها ارتكاب الجرائم .

وتقع المسئولية على وسائل الإعلام بصفة عامة والصحافة الإلكترونية بصفة خاصة بالقيام بعمل تغطيات صحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية لتوعيه وتحذير الأسرة وتنبيها من خطورة تعرض أبنائهم للألعاب الإلكترونية العنيفة ولا سيما بعد ظهور ألعاب إلكترونية دفعت بعض المراهقين إلى القتل والإنتحار، وإلارتكاب 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 الإلعاب الإلكترونية بالمجتمع المصرى.

مشكلة الدراسة :

أضحت الألعاب الإلكترونية أحدى آليات حروب الجيل الرابع التى تستهدف تدمير الأطفال والمراهقين والشباب، وتدمير الأسرة المصرية، وتؤدي إلى سلوك عنيفة تؤدى 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 أومتفقة للثقافة العربية، تتضمن محتوى يحرض على العنف قتل والانتحار 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 والانتحار تهدد مستقبل الشباب، وتدمر كيان الأسرة المصرية .

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

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

أهمية الدراسة :

١- تتناول الدراسة مجالاً بحثيا 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 فى مجال البحث العلمى .

٢- تتبع أهمية هذه الدراسة من اختبارها لفروض نظرية الأطر الخبرية، وهذة النظرية ذا أهمية لتحديد الأطر الخبرية المستخدمة فى 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 والتى تهدد مستقبل المراهقين والشباب المصرى، ووتعيق مشروعات التنمية المستدامة وفق رؤية ٢٠٣٠ .

ثالثا: 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 التى 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 التى تكافحها.

٥-رصد سمات القوى الفاعلة في جرائم الألعاب الإلكترونية .

٦-رصد الحلول التى تبنها التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت.

الدراسات السابقة :

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

المحور الأول : دراسات تناولت الألعاب الإلكترونية والجريمة :

١- دراسة رونج شاو Rong Shao و يونجيانج وانج Youngiang Wang (2019) بعنوان(٢) : العلاقة بين الالعاب الالكترونية العنيقة 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 الالعاب الالكترونية العنيقة وعدوانية المراهق، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفى،وطبقت 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 والانتحاروالسرقة.

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

تهدف تلك الدراسة الى التعرف ما اذا كان تعرض الاطفال للالعاب الالكترونية العنيفة يزيد من احتمالية ارتكاب سلوكيات خطيرة فى الواقع أم لا وقد تم استخدام المنهج التجريبي اذ صممت تجربة عليمة اشتملت ٣١٣ طفلا تتراوح اعمارهم ما بين ٨ و١٢ عاما، وتوصلت

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 مارتـــن وآخرون Michael Matern (٢٠١٩م) (٤) بعنوان: تأثيرات الألعاب الإلكترونية على الأنتباه الأنتقائي البصري .

استهدفت الدراسة الحالية الى التعرف على تأثيرات التعرض للألعاب الإلكترونية على الأنتباه الانتقائي البصري بين الشباب، وأجريت دراسة مسحية وشبه تجريبية اذ اختيرت عينة من الذكور والإناث من الطلاب الجامعيين تتراوح اعمارهم ما بين ١٨ و٢٥ 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 البصرى لدي المبحوثين .

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

هدفت الدراسة إلى تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة، وفى سلوك المساعدة، استخدمت الدراسة المنهج التجريبى، وتوصلت الدراسة إلى أن لاعبى 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 (٢٠١٩م) 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 الوصفى، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج أبرزها: أن نسبة أكثر من ٧٠٪

من مستخدمي ألعاب الإنترنت قد يتعرضون إلى ممارسات الانتهاكات وتحرشات والتشهير عبر الإنترنت.

٦-دراسة جون فلـــز 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 الوصفى،واعتمدت الدراسة على نظرية المعاملة بالمثل، وطبقت الدراسة علي عينة قوامها ٢١٤ من الطلاب الجامعيين. واعتمدت على المنهج التجريبى، توصلت نتائج الدراسة إلى أن الألعاب الجماعية ينتج عنها عدوانية أقل الألعاب الإلكترونية الفردية أو التنافسية .

٧- دراسة خاندهار رحمانKhandakerRahman (٢٠١٦م) بعنوان : تأثيرات العاب 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 تمثلت فى كونها مصدر للمتعة والترفيه .

٨- دراسة Morgan James Tear (٢٠١٥م) 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

علـى الـرغم مـن أن الدراسـات السـابقة التـى إجريـت علـى الأطفـال أظهـرت التـأثير السـلبي لممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وخلق سلوكيات عدوانية بين الأطفال .

٩- دراسة تيلـــو هارتمـان وآخـرون Tilo Hartmann (٢٠١٥م) بعنـوان: العوامـل التى تحدد استخدام الذكور والاناث للالعاب الالكترونية العنيفة(١٠) .

تسـعى تلـك الدراسـة إلـى إختبـار فرضـية مفاداهـا أن الـذكور يلعبـون الألعـاب الإلكترونيـة العنيفـــة أكثـــر مـــن الإنـــاث لـــديهم ميـــول عدوانيـــة،طبقت الدراســـة علـــي عينـــة قوامهـا ٤٤٤مبحوثا،توصـلت نتـائج الدراسـة إلـى أن الـذكور يسـتخدمون الألعـاب الإلكترونيـة العنيفة أكثر من الإناث لإنهم يشعرون بالمتعة وكذلك يشعرون بالقليل من الذنب لاشتراكهم فـى العنـف الافتراضـي،وكانت الإنـاث أقـل تفـاعلاً مـع العنـف الافتراضـي النـاتج مـن أبطـال الألعاب الإلكترونية مقارنة بالذكور ففى الألعاب الإلكترونية الحديثة .

١٠- دراسـة لافينـا مكلـين Lavinia Mclean ومـارك جرافز Mark D. Griggiths (٢٠١٥م) بعنـوان :الألعـاب الإلكترونيـة العنيفـة والاتجاهـات نحـو ضـحايا الجريمـة: دراسة تطبيقية على الشباب(١١).

استهدفت الدراسة التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترنية العنيفة على اتجاهات المـراهقين والشـباب نحـو ضـحايا الجريمـة، طبقـت الدراسـة علـي عينـة قوامهـا٢٠٦ مبحوثا،وتوصـلت الدراسـة نتـائج أبرزهـا: أن المبحـوثين الـذين يلعبـون الألعـاب الإلكترونيـة العنيفة أكثر يكون لديهم قلق أقل بشان ضحايا الجرائم،كما توصلت نتائج الدراسة أن الذكور الأكثـر ممارسـة للألعـاب الإلكترونيـة العنيفـة أقـل اهتمامـا بضـحايا الجريمـة مقارنـة بالـذكور الأقل فى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة أومقارنة 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

الدراسة على عينة قوامها١٢٦ مبحوثا، وكشفت التجربة أن التعرض للعبةالإلكترونية 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) .

اسيتهدفت الدراسة إختبار ما إذا كان بعض الأفراد أكثر من غيرهم هدفا للعنف المتزايد بعد التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبى، وطبقت الدراسة على عينة قوامها٢٤٤ مبحوثاً من أحدى الجامعات الاسترالية 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 توبايس جريتمير Tobias Greitemeyer ودريك موجيDrikMugge (٢٠١٤م) بعنوان: هل للالعاب الالكترونية نتائج اجتماعية: دراسة من المستوى الثانى لتأثيرات التعرض للالعاب الالكترونية 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 باللعبة الإلكترونية يؤثر على السلوك الاجتماعى، وأعتمدت تلك الدراسة على جمع الدراسات من خلال قواعد البحث العلمى وسكوب وPsycInFo وبلغ اجمالى عدد الدراسات إلتى تم تحليلها ٩٨ دراسة وعدد المبحوثين المشاركين فيها ٣٦.٩٦٥ مبحوثا، وكشف التحليل أن التعرض للألعاب يزيد السلوك العدواني،واذ تؤكد تلك الدراسات أن التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة والقتالية تدفع الممارسين إلى القتل والإنتحار.

١٤- دراسة Patrick M. Markey وآخرون (٢٠١٤م) بعنوان: الألعاب الإلكترونية العنيفة والعنف فى العالم الواقعى(١٥).

هدفت الدراسة إلى التعرف إختبار التغيرات الحادثة نتيجة التعرض طويل المدى للألعاب الإالكترونية 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 فى 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 الوصفى،واعتمدت علي نظرية الفزع العامMoral 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 العدوانى على الطلاب الجامعيين(١٧).

استهدافت الدراسة التعرف على تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك العدوانى 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 العدوانى.

١٧- دراسة جودى وايتكير Jodi Whitaker وبراد 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 ٢٦٦طالب، 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 فريجسنون واخرون Christopher J. Ferguson(٢٠١١م) بعنوان : دراسة طويلة المدى لتأثيرات عنف الالعاب الالكترونية على المواعدة والعدائية(١٩).

هدفت الدراسة إلى رصد تأثير استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة على إرتكاب الجرائم والعدائية بين الشباب، وطبقت الدراسة على عينة قوامها ١٦٥ طفلا وأبائهم، وأظهرت نتائج الدراسة أن استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة يؤدى إلي ممارسة العنف بين المبحوثين فى المواعدات 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

الألعاب الإلكترونية العنيفة يزيد من العدوانية وهو ما قد يؤدي الى إحداث ضرر للمجتمع إذ تطورت السلوكيات العنيفة للاعبين على أرض الواقع من عنف وتنمر وقتل وإنتحار .

٢٠-دراسة ميتشيـــل 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 YRBsبالولايات المتحدة الامريكية والتى تقيس العلاقة بين سلوكيات الشباب العدوانية وممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك خلال أعوام ٢٠٠٣ و٢٠٠٥ و٢٠٠٧، 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 كريستوفـــر 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 للتليفزيون والألعاب الإلكترونية،وطبقت الدراسةعلى عينة قوامها ٦٠٣ طفلا 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 التليفزيون والإلعاب الإلكترونية وكان أجمالى الوقت المقضي فى الاستخدم أو التعرض للمضمون العنيف تحديداً لا يؤثر فى التوقع بمشكلات الأنتباه بين عينة الدراسة.

٢١-دراسة كريستوفر فيرجســـون 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 التجريبى 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 الإلعاب 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 تعريض مجموعة من المبحوثين الى لعبة إلكترونية ذات محتوى عنيف،وأظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة إرتباطية 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 الإلعاب 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 الإبتدائية كانوا أكثر رؤية للعالم بطريقة عدائية وتحول سلوكهم إلى

سلوك لفظى جسدى عدوانى،وكان الأطفال ذوى المستويات العدوانية المرتفعة أقل أداءاً 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 الألكترونية والسلوك العدوانى, 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 الانترنت 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 Bechtoldlt (٢٠٠٤ م): بعنوان العلاقة بين ألعاب الفيديو والإلكترونية والعنف(٢٨) .

هدفت الدراسة التعرف على تأثير التعرض للعنف فى الواقع وألعاب الفيديو والتليفزيون 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

الإلكترونية، أدى تكرار تعرض الأطفال والمراهقين للألعاب الإألكترونية الذين لديهم ميول عدوانية تجاه العنف البدنى واللفظى .

المحور الثاني- الدارسات المتعلقة بالتغطية الإعلامية للجرائم الألعاب الإلكترونية

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

هدفت الدراسة رصد مدى معرفة الشباب المصرى بالجرائم المعلوماتية التى أثيرت بالصحف والمواقع الإلكترونية عبر الإنترنت، ورصد الجرائم المعلوماتية بالتغطية الصحفية بالصحف والمواقع الإلكترونية عبرالإنترنت، استخدمت الدراسة المنهج الوصفى،واعتمدت على نظريتى الاستخدامات والاشباعات،والأطر الخبرية،وطبقت الدراسة على عينة قوامها ٤٠٠ مبحوث، وتوصلت الدراسة إلى الجماعات الإرهابية تستخدم الإلعاب 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 أتلانتا (٢٠١٩م) بعنوان :الألعاب التي تؤدي الى الإنتحار تنتشر لأشهر قبل اكتشافها(٣٠).

استهدفت الدراسة رصد الإلعاب الإلكترونية عبر مواقع التواصل الاجتماعى التى تؤدى إلى القتل والإنتحار، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفى،وتم تحليل دوينات مواقع التواصل الاجتماعي 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 المسئولية الاجتماعية(٣١).

هدفت الدراسة معرفة أسباب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية، والتعرف على أشكال العنف فى الألعاب الإلكترونية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفى، واعتمدت على نظرية المسئولية الاجتماعية،وطبقت الدراسة على عينة قوامها ٥٠٠ مفردة من المراهقين وطبقت الدراسة التحليلية على (٨) ألعاب إلكترونية، توصلت الدراسة إلى وجود علاقة ذات دلالة إحصائيا بين كثافة استخدام المراهقين للإلعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد ودرجة العنف الممارس فى الألعاب الإلكترونية .

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

استهدفت الدراسة رصد دور الصحافة المكتوبة في التوعية بجرائم الألعاب الإلكترونية، والتعرف على الجرائم الإلكترونية التى تؤدى 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 بازدياد السلوك العنيف، وإرتفاع 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 الوصفى، وطبقت الدراسة على عينة قوامها ٤٠٠ مفردة من المراهقين، وتوصلت الدراسة إلى أن الاستخدام الكثيف للألعاب الإلكترونية العنيفة عبر الإنترنت بكسب ممارسيها سلوك عنيف يؤدى إلى العنف البدنى والقتل والإنتحار والسرقة، وتوجد علاقة ارتباطية بين الألعاب القتالية والحربية والعنف اللفظى والبدنى .

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

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

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 تأثيرالألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي 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 التأثر لدى الطفل الجزائري بهذه الألعاب من ناحية الشكل والمضمون، السلب والإيجاب، حيث اختار الباحث عينة عنقودية ممثلة، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي وتوصلت الدراسة إلي نتائج أبرزها تؤثر هذه الألعاب الإلكترونية على التكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل، بحيث تؤثر في والإضرار به جسديا من خلال تقليد الحركات طول وقت المكوث للعب.

٩-دراسة شرستكزChristakis وايبل Ebel وآخرين(٢٠٠٤م) بعنوان : استخدام الأطفال دون ١١ عاما لألعاب الفيديو والكمبيوتر(٣٧).

إستهدف رصد العلاقةة بين استخجام الأطفال للتليفزيون والفيديو وألعاب والتأثير السلبي علي التحصيل الدراسى، وطبقت الدراسة على عينة قوامها من أولياء الأمور استخدمت الدراسة المنهج الوصفي وتوصلت الدراسة إلي نتائج أبرزها: مجىء التليفزيون فى المرتبة الأولى بين الوسائل الأكثر تعرضاً من قبل الأطفال ثم أفلام الفيديو ثم ألعاب الكومبيوتر، عدم وجود علاقة بين حجم التعرض لألعاب الكومبيوتر والمستوى التعليمى المرتفع للآباء, وهو ما يدل على عدم إدراك الآباء لمخاطر التعرض للألعاب الكومبيوتر سواء المخاطر الصحية أو المخاطر السلوكية.

١٠-دراسة أخرى لفانك Funk وبشتولدلت Bechtoldlt (٢٠٠٤ م): تأثير التعرض للعنف فى الواقع وألعاب الفيديو والتليفزيون والأفلام والإنترنت وعلى الشعور باللامبالاة(٣٨).

سعت الدراسة إلى التعرف على تأثير التعرض للعنف فى الواقع وألعاب الفيديو والتليفزيون والأفلام والانترنت وعلى الشعور باللامبالاة وطبقت الدررسة 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 السلبى للتعرض لألعاب الفيديو أكثر وجوداً بين الأطفال الأصغر سناً .

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

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

إلي إنخفاضاً ذى دلالة إحصائية فى معدلات العنف البدنى واللفظى بين الأطفال الذين تعرضا للدروس التى تحث 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 نينتيندو Nintendo، ونظام سيجا دريم كاست Sega Dreamcast. وإختيرت ٢٠ لعبة من كل نظام،وقد توصلت نتائج الدراسة إلي 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 النقدى للدراسات :

موقع الدراسة الحالية من الدراسات السابقة حيث تتشابة هذه الدراسة مع الدراسات السابقة فى جزئيات معينة، وتختلف عنها فى جزئيات آخرى 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 :

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 العدوانى والتحريض علي الجريمة ونشر الكراهية لدى الأطفال والمراهقين والشباب، ورصد أطر الجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت .

٣-نوع الدراسة ومنهجها :

استخدمت الدراسة الحالية المنهج الوصفى وقد استخدمته معظم الدراسات السابقة والتى تقع ضمن البحوث الوصفية ما يتوافق مع منهج هذه الدراسة، بينما استخدمت دراسة انتونى سكوت كونجيم وآخرون **Anthony Scott Cunningham** (٢٠١١م) المنهج شبة التجريبى.

٤- أدوات الدراسة :

استخدمت الدراسة الحالية أداة الاستبانه، ويتفق مع معظم الدراسات، فى 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 الألعاب الإلكترونية والجريمة .

٥- عينة الدراسة :

أولا: على مستوى تحليل المضمون :

تم تحليل ٨٨٩ مادة صحيفية مرتبطة بجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف محل الدراسة الإلكترونية (الأهرام، المصرى اليوم، الوفد) فى المقابل قامت دراسة 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 والتى بلغت ٩٥ ألفا و٥٥٥ 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 بروكريمMaerisa Prokarym (٢٠١٢م) عينة قوامها ١٦٧ مفردة يعد ذلك خطأ منهجي، لأنه لايسمح بتعمييم 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 والجريمة القتل والإنتحاروالسرقة، في حين

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 الإكترونية والتي تعد أحدى آليات حروب الجيل الرابع والتى 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 لتنوع 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 فضلا 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).

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 آخري بطريقة معينة سيضفى 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، وتقيمه، 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

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 أيضا تقوم ببناء معنى لهذا المحتوى(٥١) .

أوضح جتلن **Gitlin** عام١٩٨٠ 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 التى يتم بها تأكيد أو استبعاد سمات قضية معينة(٥٣).

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

تصنيف الأطر :

طرح الباحث " ماتيس "تصنيفً 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 المسئولية إلى جماعات أو مؤسسات بعينها، وهى الأطر المستخدمة في تحديد أسباب المشكلة أو تحليل المشكلة وحل المشكلة، والمقارنة بين الحلول(٥٥) .

الاتجاهات الحديثة في نظرية الأطر:

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 والأيديولوجية التي تتبناها واتجاهاتها وتأثير الصفوة، ثم عملية بناء الأطر، ووضع الأطر والرابط بين الأطر الفردية والإعلامية والمخرجات **Outcomes** وتشمل الأطر الخبرية على مستوى الجمهور (٥٦).

الاستفادة من النظرية :

تفيد فى تحديد المفاهيم المستخدمة في هذه الدراسة وصياغة تساؤلات الدراسة،ورصد الأطر الخبرية المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرايم 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 في تغطية جرائم الألعاب الإلكترونية؟

٣- ماالأشكال الصحفية المستخدمة في معالجة جرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر محل الدراسة ؟

٤- ما الأطر الخبرية المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية محل الدراسة ؟

٥- ماالاستمالات العاطفية العقلانية المستخدمة فى التغطية الصحفية جرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية محل الدراسة ؟

٦- ماالأثار السلبية لجرائم الالعاب الالكترونية ؟

٧-ما الجهات التى تمارس جرائم الألعاب الإلكترونية ؟

٨- ما سمات القوى الفاعلة في جرائم الألعاب الإلكترونية ؟

٩- ماالحلول 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 نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والقوى المناهضة والمكافحة لجرائم الألعاب الإلكترونية .

التعريفات الاجرائية:

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

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

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

سادساً: الإجراءات المنهجية للدراسة :

منهج الدراسة :

تعتمد الدراسة على منهج المسح بالعينة بشقة التحليلي باعتباره جهداً علمياً منظما(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 كرصد 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 (الاهرام، المصرى اليوم، الوفد) الخاصة بجرائم الألعاب الإلكترونية في الفترة ٢٠١٩/١/١ إلى ٣١/ ٢٠١٩/١٢ وقد تضمنت هذه المواد الصحفية شروح وتفسيرات وتحليلات للجرائم

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 أجمالي 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 احراء الدراسة المسحية وبعدها .

وقد تم توظيف معامل " ألفاكرونباخ "Cronbach's Alpha بوصفة أحد أبرز المقاييس الإحصائية في قياس ثبات الاستجابات والمطيق في العلوم الاجتماعية وعلم

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 نفسة، وأيضًا 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 لكى 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

للعلوم الاجتماعية" والمعروف باسم **SPSS** اختصاراً لـ: **Statistical Package for the Social Sciences**، وذلك باللجوء إلى المعاملات والاختبارات والمعالجات الإحصائية التالية:

١-التكرارات البسيطة والنسب المئوية

٢-إختبار كا٢ لجداول 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

التكرار والنسبة / اسم الصحيفة	ك	%
الاهرام	**٣٢٢**	**٣٦.٢**
المصرى اليوم	**٢٩٢**	**٣٢.٨**
الوفد	**٢٧٥**	**٣٠.٩**
الاجمالى	**٨٨٩**	**١٠٠**

تشير بيانات الجدول السابق إلى تشير بيانات الجدول السابق إلى مجيء صحيفة الأهرام فى صدارة الصحف الإلكترونية عبر الإنترنت التى 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 والمحررين، وشهرتها ومكانتها بالإضافة إلى استقبال الرد الفورى على استفسارات مستخدميها، وسهولة الوصول إلى الموقع بأكثر من متصفح، يليها صحيفة المصرى اليوم بنسبة ٣٢.٨٪ ويرجع ذلك إلى أنها تقدم تغطيات للجرائم الألعاب الإلكترونية بشكل دورى

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

جدول رقم (٢)

يوضح أهم جرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية محل الدراسة

التكراروالنسبة / انواع جرائم الالعاب الالكترونية	ك	%
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
تعاطى المخدرات	٥٢	٥.٨
تعليم الألعاب قتالية	٧٥	٨.٤
تعلم السرقة	٧٣	٨.٢
الاجمالى	٨٨٩	١٠٠

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

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 والتى تؤدى إلى الانتحار مثل " مومو" و"بوبج" و"الحوت الأزرق" و"يوكيمون ومريم" أن الألعاب الإلكترونية تؤدى 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 الحوت الأزرق، كما كانت هناك آثار لرسم الحوت على ذراعه، وبعدها بيوم، شهدت منطقة حلوان حالة انتحار لشاب، بسبب لعبة «الحوت الأزرق» بعدما ألقى بنفسه من الطابق الرابع تنفيذًا لتعليمات اللعبة، ليسقط على

الأرض جثة هامدة)(٥٨) واتفقت هذه مع ما توصلت إليه نتائج دراسة دراسة توبايس جريتمير Tobias Greitemeyer ودريك موجيDrikMugge (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 شاوRong Shao و يونجيانج وانج ,(٦١) Youngiang Wang (2019، ودراسة يوسف حسن حسن، عزام محمد أمين(٢٠١٩م)(٦٢) ودراسة دراسة انتونى سكوت كونجيم وآخرون Anthony Scott Cunningham(٢٠١١م)(٦٣) فى مجئ جريمة القتل فى صدارة الجرائم التى تسببها الألعاب الإلكترونية العنيفة كما تختلف مع مع توصلت إليه دراسة دراسة مركز التكنولوجيا والمجتمع، التابع إلى منظمة رابطة مناهضة التشهير الأمريكية(٢٠١٩)(٦٤) فى مجيء جريمة التحريض على الكراهية فى صدارة جرائم الألعاب الإلكترونية، يليها جريمة " القتل " بنسبة١٦.٥٪ ويرجع ذلك إلى حرص الصحف الإلكترونية محل الدراسة على نشر ومتابعة جرائم القتل نتيجة الألعاب الإلكترونية لتخذير وتوعية الأطفال والمراهقين بخطورة الألعاب الإلكترونية والتى قد تؤدى إلى القتل، فقد ورد فى 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 التى تؤدى إلى العنف، فقد ورد تحقيق أن الألعاب الإلكترونية تؤدى 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 أبناؤهم)(٦٦) يليها جريمة " الإرهاب الإلكترونى " بنسبة ١٥.٤٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على تحذيز المراهقين والشباب من الالعاب التى تحرض على العنف مثل لعبة " صليلي الصوارم . فقد ورد فى 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 تفجير وقنص واقتحامات. والأبطال فيها عناصر "داعش"، فيما العدو هم الجيوش العربية وقوات التحالف، وهناك لعبة " حروف " التى تطلب من الأطفال تدمير معالم غربية؛ مثل برج إيفيل في باريس، وساعة بينج بن في لندن، وتمثال الحرية في نيويورك)(٦٧)، كما ورد فى 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 والمحتمع لتحذير وتوعية الأطفال والمراهقين والشباب من ممارستها، يليها جريمة " تعلم السرقة " بنسبة ٨.٢٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على تنبيه وتوعية الاطفال والالمراهقين والشباب من الألعاب التى تحرض على السرقة، فقد ورد فى خبر أن هناك العاب 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 التى تعلم رزاعة المخدرات، فقد ورد فى 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

الصحف الإلكترونية محل الدراسة من تنبيه وتوعية مستخدمى الألعاب الإكترونية 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، والتى يمكن بيعها فى السوق السوداء الرقمية، موضحاً أن اللاعبين الهواة والمحترفين على الإنترنت يشعرون بالقلق حيال إمكانية اختراق حساباتهم أو حتى عدم التمكّن 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

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

قيمة كا^{٢} = ٣.٩٥٤ درجة الحرية = ٨ معامل التوافق = ٠.٠٤٩

مستوي المعنوية = ٠.٨٦١ غير دال إحصائياً

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

أولا: صحيفة الأهرام الإلكترونية:

فجاء " العنوان الرئيسى " فى الصدارة بنسبة ٤٧.٩٪، لجذب الانتباة 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 القارئ وقتل الملل لاستكمال القراءة وكذلك لتنبيه القارئ ببعض نقاط القوة والضعف بالجريمة المنشورة، يلية العنوان "التمهيدى " بنسبة ١٩.٥٪، ويرجع ذلك لحرص صحيفة الأهرام الإلكترونية على التمهيد لجرائم الألعاب الإلكترونية، ليلم القارىء بكل جوابنها، يليه العنوان "الثانوى" بنسبة ١٧.٩٪، ليعطي القارئ 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 القارى، 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 الانتباة 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 الانتباة القارىء لجرائم الألعاب الإلكترونية، ويأخذ فكرة عن الجريمة المنشورة ليعلم ما يحدث حوله، يليه يلية العنوان" الفرعى "بنسبة ٢٢.٤٪، يليه العنوان "التمهيدى " بنسبة ١٨.١٪ يليه العنوان "الثانوى" بنسبة ٦.٤٪، وأخيراً العنوان الثابت بنسبة ٥.٢٪.

وتشير نتائج الدراسة الحالية بمجيء 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 انتباة القراء لها، ومتابعة قرائتها، ليكون على دراية بها، ليحصن نفسه، ويحذر وينبه من حوله .

وتشير نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائيًا 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 كا٢ = ٣.٩٥٤ عند معامل التوافق ٠.٠٤٩ درجة، عند درجة حرية = ٨ مستوي 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

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

قيمة كا^{٢} = ١٦.٦٤٦٢ درجة الحرية = ١٠ معامل التوافق = ٠.١٣٦

مستوي 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 يلى :

أولاً صحيفة الأهرام الإلكترونية:

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 والتى تستهدف نشر الزعر بين الأسرة المصرية، وثقافة العنف والقتل والإنتحاروالسرقة بين الأطفال والمراهقين والشباب المصرى، يليه " صحف ومجلات " بنسبة ٥.٩٪، ويتساوى " مراسل " و" وكالات الانباء " بنسبة ٥.٦٪، وأخيراً "إذاعات وقنوات فضائية " بنسبة ٢.٢٪، فقد حرصت صحيفة الأهرام الإلكترونية على تعريف الأطفال والمراهقين والشباب بجرائم الإلعاب الإلكترونية فى الدول العربية والأجنبية لتنبيهم بأخطارها على ممارسيها 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 يستطعون نقل الأحداث الآنية وبخاصةٍ جرائم الإلعاب 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 "اذاعات وقنوات فضائية" بنسبة ٦.٩٪، يليهما "صحف

ومجلات" بنسبة ٥.١٪، وأخيراً ليه " مراسل " بنسبة ٤.٠٪،ويرجع ذلك إلى ضعف الإمكانيات الماديةللصحيفة التى لا تساعدها على تواجد مراسلين فى كل أنحاء العالم لتغطية الأحداث أول بأول، لذا فهى تستعيض بوكالات الأنباء، إذاعات وقنوات فضائية لمصادر للمعلومات عن جرائم الإلعاب الإلكترونية .

تشير نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائيًّا عند مستوى معنوية ٠,٠٥ درجة ثقة ٩٥٪ بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة ومصادر الصحيفة فى التغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية،؛ حيث كانت قيمة كا٢ = ١٦.٦٤٦٢عند معامل التوافق ٠.١٣٦ درجة وهي علاقة متوسطةعند درجة حرية = ١٠ ومستوي المعنوية = ٠.٠٨٣ غير دال إحصائياً.

جدول رقم (٥)

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

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

قيمة كا٢ = ٢٦.٦٢٨ درجة الحرية = ١٠ معامل التوافق = ٠.١٠٢

مستوي المعنوية = ٠.٠٠٣ دال إحصائياً

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع والمصادر الإخبارية التى اعتمد عليها الصحفي في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلى :

أولا: علي المستوي الكلي :

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع المصادر الإخبارية التى اعتمدت عليها الصحفي فى تغطيته الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلى:

جاء " خبراء ومتحصصين" فى الصدارة بنسبة ٢٧٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على أخذ رأى الخبراء والمتخصصين لتوعية وتحذير الأطفال والمراهقين والشباب من الأساليب الخداعية التى تستخدمها الألعاب الإلكترونية، للتحريض على القتل وانتحار والاغتصاب والتنمر ... 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 " بنسبة٢٠٪ ويرجع لحرص الصحف الإلكترونية محل الدراسة على أخذ المعلومات من المصادر الرسمية، لوضع الحقيقة أمام القراء، مما يزيد من ثقة والمصداقية 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 تبنى 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،" أكاديميين " بنسبة ١٥.٦٪، يليهم "نواب البرلمان " بنسبة ١٢.٠٪، وأخيراً أعضاء الأحزاب " بنسبة ١٠.٣٪ .

ثانياً: صحيفة المصرى 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٪، يلية "مسئول حكومى " بنسبة ١٨.٥٪، يليهم،" اعضاء احزاب " بنسبة ١٦.٧٪، يليهم "أكاديمين " بنسبة ١٤.٦٪، يليهم وزراء بنسبة ١٢.٩٪ وأخيراً " نواب البرلمان " بنسبة ١١.٨٪

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى وجود علاقة دالة إحصائيًّا عند مستوى معنوية ٠,٠١ودرجة 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 كا٢ = ٢٦.٦٢٨ عند معامل التوافق ٠.١٠٢درجة وهي علاقة متوسطةعند 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

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

قيمة كا^{٢} = ٤.٨٢٦ درجة الحرية = ٨ معامل التوافق = ٠.٠٧٣

مستوي المعنوية = ٠.٧٧٦غير دال إحصائياً

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

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع الأشكال الصحفية التى اعتمدت عليها الصحف الإلكترونية فى تغطيتها الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلى :

جاء "الخبر" فى 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 يلبى الاحتياجات المعرفية والنفسية للقراء، يليه " المقال " بنسبة ٩٪ حيث يناقش الكتاب والمفكرين والخبراء والمتخصصين أسباب ودوافع جرئم الألعاب الإلكترونية، والتى وتمثل تهديداً على الأطفال والمراهقين والشباب والأسرة المصرية ، يقوم الخبراء والمتخصصين بالشرح والتفسير والتحليل لأسباب الجرائم الألعاب الإلكترونية، وأهدافها وخطورتها علي ممارسيها، بهدف تبنى الأطفال المراهقين والشباب أطرحاتهم للاقتناع بها ومكافحتها، "التقرير" بنسبة ٨.٢٪، ويعد التقرير الصحفي هاماً، نظرا 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٪ .

ثانياً : علي المستيوي التفصيلي :

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :

جاء " الخبر " فى الصدارة بنسبة ٣٥.٧٪، يليه " التحقيق" بنسبة٢١.٧٪، يلية " المقال" بنسبة ١٠.٦٪، يليه " التقرير " بنسبة٨.٤ %، وأخيراً " الحوار " بنسبة ٥.٦٪.

ثانياً : صحيفة المصرى اليوم الإلكترونية :

جاء " الخبر " فى الصدارة بنسبة ٥٧.٩٪، يليه" التحقيق" بنسبة٢٣.٦٪، يليه " التقرير" بنسبة ٧.٥٪، يليه " المقال " بنسبة٦.٨ %، وأخيراً " الحوار " بنسبة ٤.٢٪.

ثالثاً : صحيفة االوفد اليوم الإلكترونية :

جاء " الخبر " فى الصدارة بنسبة ٥٦.٤٪، يليه" التحقيق" بنسبة٢٠٪، يليه " المقال" بنسبة ٩.٤٪، يليه "تقرير " بنسبة٧.٨٪، وأخيراً " الحوار " بنسبة ٥.٥٪.

نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائيًّا عند مستوى معنوية ٠,٠٥ودرجة ثقة ٩٥٪ بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والأشكال الصحفية المستخدمة في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت ؛ حيث كانت قيمة كا٢ = ٤.٨٢٦عند معامل التوافق ٠.٠٧٣ درجة وهي علاقة متوسطةعند درجة حرية = ٨ ومستوي المعنوية = ٠.٧٧٦غير 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 الصحيفه / انواع الصورة و الفيديوهات		الاهرام		المصرى اليوم		الوفد		الاجمالى		كا٢	درجة الحرية	معامل التوافق	مستوى المعنوية
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%				
صورة	صور موضوعية	٧٨	٢٤,٢	٦١	٢٠,٩	٦٥	٢٣,٦	٢٠٤	٢٢,٩	٢,٢٠٠	٤	٠,٠٥٠	٠,٦٩٩ غير دال
	صورة شخصية	٤٠	١٢,٤	٣٠	١٠,٣	٣٠	١٠,٩	١٠٠	١١,٣				
	لاتوجد صور	٢٠٤	٦٣,٤	٢٠١	٦٨,٨	١٨٠	٦٥,٥	٥٨٥	٦٥,٨				
	الاجمالى	٣٢٢	١٠٠	٢٩٢	١٠٠	٢٧٥	١٠٠	٨٨٩	١٠٠				
فيديوهات	توجد فيديوهات	٢٠٢	٦٢,٧	١٩٥	٦٦,٨	١٧٣	٦٢,٩	٥٧٠	٦٤,١	١,٣٤٣	٢	٠,٠٣٩	٠,٥١١ غير دال
	لاتوجد	١٢٠	٣٧,٣	٩٧	٣٣,٢	١٠٢	٣٧,١	٣١٩	٣٥,٩				
	الاجمالى	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 يلى :

أولاً: علي المستوي الكلي:

تشير بيانات الجدول السابق إلى مجيء " الصور الموضوعية " في الصدارة 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 الصحيفة المنشورة اتفقت مع نتائج دراسة مرتضى حسن على (٢٠١٩م)(٧٣) إلى مجيء الصورة الموضوعية فى صدارة الصورة التى تم استخدامعا فى 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 التغطيةالصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت مرفقة بالفيديوهات، والتى تزيد من المصداقية فى المضمون المنشور، والتى تظهر أضرار جرائم الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين والشباب والأسرة والمجتمع، فى المقابل بنسبة ٣٥.٩٪ من التغطية الصحفية للجرائم الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت غير مرفقة بالفيديوهات،

ويرجع ذلك إلى لقلة 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 المعلوماتيةالألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت متضمنة فيديوهات، فى حين جاءت نسبة ٣٧.٣٪ من التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لا يوجد فيديوهات.

ثانياً: صحيفة المصرى اليوم الإلكترونية :

جاءت نسبة ٦٦.٨٪ من التغطية الصحفية للجرائم المعلوماتيةالألعاب 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 المعلوماتيةالألعاب 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 إحصائيًا بين بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة الصور المستخدمة في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت؛ حيث كانت قيمة كا٢ = ٢.٢٠٠ عند معامل التوافق ٠.٠٥٠ درجة، وهي علاقة ضعيفة عند درجة حرية = ٤ مستوي معنوية ٠.٦٩٩ غير دال إحصائيًا.

-كما تشير نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائيًا بين بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والفيديوهات المستخدمة في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت،؛ حيث كانت قيمة كا٢ = ١.٣٤٣ عند معامل التوافق ٠.٠٣٩ درجة، وهي علاقة ضعيفة عند درجة حرية = ٢ مستوي معنوية ٠.٥١١ غير دال إحصائيًا، ويرجع ذلك لتجانس الصور والفيديوهات المستخدمة في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، بمعنى أن صور وفيديوهات مرتكبى جرائم الألعاب الإلكترونية واحدة فى كل التغطيات الصحفية بالصحف محل الدراسة .

جدول (٨)

عناصر الإبراز المستخدمة في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية

اسم الصحيفه / عناصر الابراز	الاهرام		المصرى اليوم		الوفد		الاجمالى	
	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
اجمالى تكرارت عناصر الابراز	٦٦٠	١٠٠	٥٩٦	١٠٠	٥٦٦	١٠٠	١٨٢٢	١٠٠

قيمة كا^{2} = 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 يلى :

أولاً: علي المستوي الكلي:

جاءت "العناوين " فى 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 وتحذز وتردع الأطفال والمراهقين والشباب من الألعاب الإلكترونية التى تحرض على العنف والقتل والانتحار ... وهكذا، يليها "الصورة " بنسبة ١٦.٣٪ فالصورة مكملة للخبر موثقه له، يليها " انفوجرافيك" بنسبة ١١.٥ %، وأخيراً" رسوم " بنسبة ٦.١٪.

ثانياً :علي المستوي التفصيلي :

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :

جاءت "العناوين " فى الصدارة بنسبة ٤٨.٨٪، لجذب انتباه القاريء 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 في التغطية الصحفية للجرائم المعلوماتية على مستوى الصحف الإلكترونية محل الدراسة بنسبة إجمالية بلغت ٤٨.٨٪، ويرجع ذلك إلى أنها تجذب الانتباة، وتعطى القاريء 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 إحصائيًّا عند مستوى معنوية ٠,٠٥ درجة ثقة ٩٥٪ بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة وعناصر الإبراز المستخدمة في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، حيث كانت قيمة كا٢ = ٨.٢٧٨ عند معامل التوافق ٠.٠٦٧درجة، عند درجة حرية = ٨ ومستوي معنوية =

٠.٤٠٧ غير دال إحصائيًا، ويرجع ذلك لحرص الصحف الإلكترونية محل الدراسة على استخدام العناين لتنبيه القراء وبخاصةٍ 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

اسم الصحيفه / اطار التغطية	الاهرام		المصرى اليوم		الوفد		الاجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
اطار عام	١٠٠	٣١,١	٨٩	٣٠,٥	٨٨	٣٢	٢٧٧	٣١,٢
اطار محدد	٢٢٢	٦٨,٩	٢٠٣	٦٩,٥	١٨٧	٦٨	٦١٢	٦٨,٨
الاجمالى	٣٢٢	١٠٠	٢٩٢	١٠٠	٢٧٥	١٠٠	٨٨٩	١٠٠

قيمة كا^{٢} = ٠.١٥٥ درجة الحرية = ٢ معامل التوافق = ٠.٠١٣

مستوي المعنوية = ٠.٩٢٥ غير دال إحصائياً

تشير بيانات الجدول السابق إلى واطار التغطية المستخدم في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلى :

أولا: علي المستوي الكلي :

جاء " الإطار المحدد " فى الصدارة بنسبة ٦٨.٨٪ وقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على أطر محدده لشرح القضايا المثارة من خلال طرح نماذج ملموسة ووقائع محدده، مثل (العثور على شابة تبلغ من العمر ١٩ عاما على جثة طافية فى نهر أثناء تتبعها لأحد شخصيات بوكيمون)(٧٤) كما ود فى 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 فى 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

باستدراج زميل لهم ثالث للقفز إلى أعلى وأثناء القفز يقومان بعرقلته؛ بهدف التصوير والنشر على مواقع التواصل الاجتماعى والتطبيقات الإلكترونية)(٧٧).

ثانيا: 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 مجىء " الإطار المحدد " فى صدارة واطار التغطية المستخدمة في 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 إحصائيًا عند مستوى معنوية ٠,٠٥ درجة ثقة ٩٥٪ بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة واطار التغطية المستخدم في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، حيث كانت قيمة كا٢ = ٠.١٥٥ عند معامل التوافق ٠.٠١٣درجة، عند درجة حرية = ٢ ومستوي معنوية = ٠.٩٢٥ غير دال إحصائيًا.

جدول رقم (١٠)

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

اسم الصحيفه / الاستمالات الاقناعية		الاهرام		المصرى اليوم		الوفد		الاجمالى		كا٢	درجة الحرية	معامل التوافق	مستوى المعنوية
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%				
الاستمالات العاطفية	معنى توكيد	٧٢	٢٢,٣	٥١	١٧,٤	٤٩	١٧,٨	١٧٢	١٩,٤	١١,٤٦١	٦	٠,١١٣	٠,٠٧٥ غيردال
	أسلوب تحذير	١٧١	٥٣,١	١٤٨	٥٠,٧	١٦٢	٥٨,٩	٤٨١	٥٤,١				
	تصوير خطورة المشكلة	٤٥	١٤	٦٣	٢١,٦	٣٨	١٣,٨	١٤٦	١٦,٤				
	استخدام اساليب لغوية	٣٤	١٠,٦	٣٠	١٠,٣	٢٦	٩,٥	٩٠	١٠,١				
	الاجمالى	٣٢٢	١٠٠	٢٩٢	١٠٠	٢٧٥	١٠٠	٨٨٩	١٠٠				
الاستمالات العقلانية	ارقام واحصائيات	٨٥	٢٦,٤	٥٧	١٩,٥	٥٤	١٩,٦	١٩٦	٢٢	١٧,٣٧٥	٦	٠,١٤٠	٠,٠٠٧ دال احصائيا
	الاستشهاد بالاحداث الجارية	١٥٢	٤٧,٢	١٣٩	٤٧,٦	١٦٠	٥٨,٢	٤٥١	٥٠,٧				
	تفنيد وجهات النظر	٣٠	٩,٣	٢٦	٨,٩	٢٤	٨,٧	٨٠	٩				
	الربط بين الاسباب والنتائج	٥٥	١٧,١	٧٠	٢٤	٣٧	١٣,٥	١٦٢	١٨,٣				
	الاجمالى	٣٢٢	١٠٠	٢٩٢	١٠٠	٢٧٥	١٠٠	٨٨٩	١٠٠				

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

أولا: علي المستوي الكلي :

أولاً :الاستمالات العاطفية :

جاء " أسلوب التحذير " فى الصدارة بنسبة ٥٤.١٪ فقد حرصت الصحف الإلكترونية على تحذير وتنبيه 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 " التي تشجع على القتل والعنف، وهو ما ظهر في طريقة تصوير وعرض هجوم نيوزلندا الإرهابي)(٧٨) كما وردتحقيق (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 الإرهابى لاعتمادها على القتال واقتحام

المنازل بشكل عشوائى وإراقة الدماء.)، يليه " معنى التوكيد " بنسبة ١٩.٤٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية على تضمين التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية معانى التوكيد لتنبة الأطفال والمراهقين بتجنب الألعاب الإلكترونية العنيفة والتى 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 وسائط ترفيهية ووسائل تواصل معاصرة مثل الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي، التي لا تتمثل سلبياتُها 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 السكينة 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 يؤدى إلى القتل والإنتحار والتنمر والتوتر والقلق والأكتئاب، فقد ود فى خبر (أن الألعاب الألكترونبة 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

لتلقيه درس خصوصي لديها، ولدى دخوله لمنزلها طلب منها كوب ماء وغافلها وقام بتوجيه العديد من الطعنات إليها فأودى بحياتها وفر هارباً تاركاً حقيبته وحذائه والجاكت الخاص به)(٨٢)، يليه " أرقام واحصائيات " 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 الآثار 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 التلسلية وتمضية الوقت، ويترتب على ذلك اكتساب سلوكيات سلبية مثل العنف، والتقليد، مما يؤدى إلى التنمر ,القتل والانتحار، وأخيراً " تفنيد 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 تؤدى 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 :

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 إحصائيًا 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 كا٢ = ١١.٤٦١ عند معامل التوافق ٠.١١٣درجة، عند درجة حرية = ٦ ومستوي معنوية = ٠.٠٧٥ غير دال إحصائيًا.

ثانياُ : 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 " تفنيد 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 " تفنيد وجهات النظر " بنسبة ٨.٩٪.

ثالثاً: صحيفة الوفد الإلكترونية :

جاءت " الاستشهاد بالاحداث الجارية " فى الصدارة بنسبة ٥٨.٢٪، يليها "أرقامة واحصائيات " بنسبة ١٩.٦٪، يليها " الربط بين الاسباب والنتائج " بنسبة ١٣.٥٪، وأخيراً " تفنيد 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 في تغطيتها الصحفية لمعالجتها لجرائم الألعاب الإلكترونية، فقد جاء " أسلوب التخذير فى الصدارة بنسبة إجمالية بلغت ٥٤.١٪ فقد حذرت الأطفال والشباب من الإلعاب الإلكترونية المجهولة والتى قد تؤدى 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 إحصائيًّا عند مستوى معنوية ٠,٠١ درجة ثقة ٩٩٪ بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والاستمالات العقلانية المستخدمة في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، حيث كانت قيمة كا٢ = ١١.٤٦١ عند معامل التوافق ٠.١٤٠درجة، وهي علاقة ضعيفة عند درجة حرية = ٦ومستوي معنوية = ٠.٠٠٧داله إحصائيًّا.

جدول رقم (١١)

أطر النتائج المترتبة علي جرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية محل الدراسة

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

قيمة كا^{٢} = ٤١.٤٤٥ درجة الحرية = ٨ معامل التوافق = ٠.١٢٦

مستوي المعنوية =٠.٠١دال إحصائياً

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع والأثار السلبية لجرائم الالعاب الالكترونية عبر الإنترنت كما يلى :

أولاً: علي المستوي الكلي :

جاء " اكتساب سلوك عدوانى" فى الصدارة بنسبة ٢٥.٤٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على الاستدلال والاستشهاد بالألعاب الإلكترونية تؤدى إلى العنف والتنمر 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 ألعابا خطيرة تحول الطفل لشخصية عنيفة وأن هذه الألعاب قد تكون أكثر خطراً من أفلام العنف التليفزيونية لكونها 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 العاب الإلكترونية تدمو الهوية الثقافية المصرية، فقد ورد تحقيق (يقول الدكتور جمال فرويز استشاري الصحة النفسية،إن الهدف من وجود هذه الألعاب هو تدمير الهوية

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 فى تحقيق (يرى الدكتور فتحى قناوى، 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 أراء الخبراء الاجتماع وعلم النفس لمعرفة الأضرار النفسية من أدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية وبخاصة لعبة البوبجي والتى تزيد من الشعور بالأرق والأكتئاب، 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 " بنسبة٢٢٪، يليه " الاكتئاب والقلق " بنسبة ٢٠.٥٪، يليه " سلب الإرادة " بنسبة ١٧.٤٪،وأخيراً "العزلة الاجتماعية " بنسبة ١٤.٨٪ .

ثانياً: صحيفة المصرى اليوم الإلكترونية :

جاء " اكتساب سلوك عدوانى" فى الصدارة بنسبة ٢٧.٣٪، يليه " تدمير الهوية المصرية " بنسبة٢٦.٤٪، 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 والإنتماء 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 والتى 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 والتى تهدف نشر ثقافة العنف والفوضى.

–تشير نتائج الدراسة الحالية إلى وجود علاقة دالة إحصائيًّا 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 كا٢ = ٤١.٤٤٥ عند معامل التوافق ٠.١٢٦درجة، وهي علاقة ضعيفة عند درجة حرية = ٦ومستوي معنوية =٠.٠١دال داله إحصائيًّا.

جدول رقم (١٢)

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

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

قيمة كا^{٢} = ١٤.٤٢٠ درجة الحرية = ٨ معامل التوافق = ٠.٠٨٣

مستوي المعنوية = ٠.٠٧١غير دال إحصائياً

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع الجهات التى تمارس جرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلى :

أولا: علي المستوي الكلي :

جاءت منظمات وعصابات دولية فى الصدارة بنسبة٤٦.١٪ 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 تؤدى 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 التى التى تستدرج ممارسيها إلى العنف والقتل والإنتحار والسرقة ... وهكذا ويطلق عليه حروب الجيل الرابع لنشر الفوضى وتفكيك الأسرة المصرية وتدمير القيم والهوية المصرية، ويشير الخبراء والمتخصصين إلي أن الألعاب الإلبكترونية بمثابة مخطط جديد "للحرب النفسية" من قبل بعض الأجهزة المخابراتية للحصول على معلومات عن الشباب(بادخال البيانات

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 التى تمارس الجرائم الإلكترونية عبر الإنترنت والتى 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 المستوي 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 االمصرى 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٪.

ثالثاً: 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 مجىء " الاجهزة الاستخباراتية " فى الصدارة الجهات التى

تمارس جرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية محل الدراسة عبر الإنترنت بنسبة إجمالية بلغت ٢٩٪، فقد استغلت الجهات الاستخباراتية المعادية مواقع التواصل الاجتماعى لنشر ألعاب الإلكترونية عنيفة تحرض على القتل والسرقة والتعدى على المنشآت العامة للدولة، تستدرج وتسلب الإرادة ممارسيها ويوم بطريقة لا إرادية بالعنف والتنمر والقتل والإنتحار والسرقة والتعدى على المؤسسات والمنشآت العامة، فالألعاب الإلكترونية أحدى آليات حروب الجيل الرابع والتى تدار من على بعد .

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائيًا عند مستوى معنوية ٠,٠٥ درجة ثقة ٩٥٪ بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والجهات التى تمارس جرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، حيث كانت قيمة كا٢ = ٤.٤٢٠ عند معامل التوافق ٠.٠٨٣درجة، عند درجة حرية = ٨ ومستوي معنوية = ٠.٠٧١غير دال إحصائيًا.

جدول رقم (١٣)

سمات القوى المناهضة للجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية

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

قيمة كا^{٢} = 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 الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلى :

أولاً: علي المستوي الكلي :

جاءنسبة 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 والتى تستدرجهم للقتل والتعدى على الآخرين والإنتحار، فهناك الألعاب على مواقع التواصل الاجتماعي 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 فقد ورد تحقيق (حذر رجال الدين من تلك الألعاب الخطيرة، وطالبت أولياء الأمور بضرورة متابعة أبنائهم، والحرص على معرفة الألعاب التى يلعبونها لوقايتهم من شر هذه الألعاب، مثل لعبة مومو وبوبج)(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 الإلكترونية عنيفة الأطفال والمراهقين غير مدركين لخطورتها على أنفسهم ومن حولهم .

ثانياً: علي المستوي التفصيلي :

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :

تشير بيانات الجدول السابق إلى نسبة ٢.٧٥٪ من القوى الواردة بالتغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية اتسمت بالإيجابية، فقد ورد فى تحقيق أن أن الرئيس عبدالفتاجح السيسى قائد، مبادر، سباق (مبادرة الرئيس السيسي بعدما أعلن خلال منتدى الشباب بتدريب وتأهيل ١٠ آلاف شاب مصري وإفريقيي على تطوير تلك الألعاب الإلكتروني)(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 .

ثانياً: صحيفة االمصرى 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 الإلكترنية محل الدراسة على إختلاف نمط الملكية والإنتماء السياسى والفكرى أبرزت القوى الفاعلة الإيجابية، التى 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 إحصائيًا 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 كا٢ = ٥.٥٢٢ عند معامل التوافق ٠.٠٧٩درجة، عند درجة حرية = ٤ ومستوي معنوية = ٠.٢٣٨غير دال إحصائيًا.

جدول (١٤)

أطر الحلول التى تبنتها التغطية الصحفية بالصحف الالكترونية لجرائم الألعاب الإلكترونية

التكراروالنسبة / الحلول التى تبنتها التغطية الصحفية بالصحف الالكترونية لجرائم الألعاب الإلكترونية	ك	%
الرقابة الأسرية	٨٨١	٢٢,١
حملات توعية بمواقع التواصل الاجتماعى	١٢١	٣
انتاج العاب تنمى الانتماء والافكار الجيدة	١٤٣	٣,٥
تجريم الإلعاب الألكترونية الخطرة	٤٠٢	١٠,١
تفعيل الموقع الإلكترونى لوزارة الداخلية	٤٩٥	١٢,٤
تبنى مبادرة الرئيس بوضع استرتيجية لجعل الإنترنت أداة للبناء وليس للتدمير	٥٣٣	١٥,٩
تثقيف وتوعية المراهقين بخطورة الالعاب 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
اجمالى تكرارات الحلول التى تبنتها التغطية الصحفية بالصحف الالكترونية لجرائم الألعاب الإلكترونية	٣٩٩٣	١٠٠

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

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 في الحماية من أخطار الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت مثل القتل والإنتحارفقد 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 استرتيجية 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 إيجابى فى اكتساب

العلم والمعارف فى شتى المجالات، والخبرات والمهارات، والتعلم من تجارب الدول المتقدمة، لتحقيق نهضة فى كافة مناحى الحياة، يليها " التحذير من تبنى برامج التطبيقات المساندة " بنسبة ١٢.٨٪، يليه " تفعيل الموقع الإلكترونى لوزارة الداخلية " بنسبة ١٢.٤٪، فقد حرصت الصحف محل الدراسة على تكرار نشرالخط الساخن ١٥٠٠٨ 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 تبنى 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 ١٠١٪، 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

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

قيمة كا^{٢} = ٣٥.٠٧٠ درجة الحرية = ١٤ معامل التوافق = ٠.١٩٥

مستوي المعنوية = ٠.٠١دال إحصائياً.

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

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :

جاءت جريمة "الإنتحار" فى الصدارة بنسبة ٢٣٪، يليها جريمة "القتل" بنسبة ١٤.٨ %، يليها "جريمة" الإرهاب الإلكترونى " 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 االمصرى اليوم الإلكترونية :

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

السرقة " 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 (التنمر) بنسبة ١٧.٥٪،يليها جريمة " القتل" بنسبة١٣.٨٪، يليها جريمة" الإرهاب الإلكترونى" بنسبة ١٥.٦٪ " يليها جريمة " تعلم السرقة " بنسبة ٨٪ " يليها جريمة " تعليم الألعاب قتالية " بنسبة٦.٩٪ " يليها جريمة " تعاطى المخدرات " بنسبة ٥.١٪، وأخيراً جريمة " سرقة البيانات والصور الشخصية " بنسبة ٤.٧٪.

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى مجىء 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، في حين قام مراهق آخر بقتل جدته وإصابة جدته الأخرى لأنه يفعل ذلك في اللعبة.، وكذلك تسيطرلعبة 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 إحصائيًا بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة وجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، حيث كانت قيمة كا٢ = ٣٥.٠٧٠ عند معامل التوافق ٠.١٩٥ درجة، وهي علاقة ضعيفة عند درجة حرية = ١٤ مستوي معنوية ٠.٠١ دالة إحصائيًا.

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

الفرض الثانى :

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

جدول (١٦)

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

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

قيمة كا^{٢} = ٢٩.٨٤٦ درجة الحرية = ١٨ معامل التوافق = ٠.١٨٧

مستوي المعنوية = ٠.٠٣٩ دال إحصائياً.

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع والحلول التى تبنتها التغطية الصحفية بالصحف الالكترونية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلى :

أولاً: صحيفة الأهرام الإلكترونية :

جاء " الرقابة الأسرية " فى الصدار 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 تمنكه من شغل وقت الفراغ لديه فى ممارسة هوايات رياضية ككرة القدم أو التنس أو السباحة، يليه " تبنى مبادرة الرئيس بوضع استرتيجية 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 الإلكترونى لوزارة الداخلية " بنسبة ١٢.٦٪، يليه " تفعيل الموقع الإلكترونى لوزارة الداخلية " بنسبة ١٢.٢٪ ، يليه " تجريم الإلعاب الألكترونية الخطرة " بنسبة ١٠.٦٪، يليه " تثقيف وتوعية المراهقين بخطورة الإلعاب الإلكترونية " بنسبة ٥.٢٪ ، يليه " إنتاج العاب تنمى الإنتماء والأفكار الجيدة " بنسبة ٣.٤٪ ، وأخيراً " مناهج دراسية عن خطورة الإنترنت" بنسبة ٢.٥٪ .

ثانياً: صحيفة االمصرى اليوم الإلكترونية :

جاء "الرقابة الأسرية " فى الصدار بنسبة ٢٢.١٪، يليها " تبنى مبادرة الرئيس بوضع استرتيجية 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 الإلكترونى لوزارة الداخلية " بنسبة ١١.٢٪، يليها " حجب المواقع والروابط المتضمنة العاب الكترونية الخطرة " بنسبة ١٠.٧٪، يليها " تجريم الإلعاب 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 الإنتماء والأفكار الجيدة " بنسبة ٣.٤٪، يليه، وأخيراً " حملات توعية بمواقع التواصل الاجتماعى " بنسبة ٢.٥٪.

ثالثاً: صحيفة الوفد الإلكترونية :

جاء "الرقابة الأسرية " فى الصدار بنسبة ٢١.٥٪، يليها " تبنى مبادرة الرئيس بوضع استرتيجية لجعل الإنترنت أداة للبناء وليس للتدمير " بنسبة ١٥.١٪ يتكرر نفس النموذج السابق ، يليها " تفعيل الموقع الإلكترونى لوزارة الداخلية " بنسبة ١٣.٤٪، يليه " التحذير من تبنى برامج التطبيقات المساندة " بنسبة ١٢.٣٪، يليه " حجب المواقع والروابط المتضمنة العاب الكترونية الخطرة " بنسبة ١١.٨٪، يليه " تجريم الإلعاب الألكترونية الخطرة " بنسبة ١٠.٠٪، يليه "تثقيف وتوعية المراهقين بخطورة الألعاب الإلكترونية " بنسبة ٦.٠٪، يليه " إنتاج العاب تنمى الإنتماء 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 إحصائيًا بين بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والحلول التى تبنتها التغطية الصحفية بالصحف الالكترونية لجرائم الألعاب الإلكترونيةعبر الإنترنت،؛ حيث كانت قيمة كا٢ = ٢٩.٨٤٦ عند معامل التوافق ٠.١٨٧ درجة، وهي علاقة ضعيفة عند درجة حرية = ١٨ مستوي معنوية ٠.٠١ دالة إحصائيًا

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

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

جدول رقم (١٧)

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

اسم الصحيفه / الاطر المستخدمة فى التغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية	الاهرام		المصرى اليوم		الوفد		الاجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
إطار التحريض	٢٨٤	١٠.٧	٢٥١	١١.٠	٢٣٧	١١.٢	٧٧٢	١٠.٨
إطار التحدى والتنافس الذهنى	١٤٢	٥.٤	١٤٦	٦.٤	١٣٥	٦.٣	٤٢٣	٦.٠
إطار القضاء على الآخرين	٢٨٤	١٠.٧	٢٧٤	١٢.١	٢٤٦	١١.٥	٨٠٤	١١.٤
اطار إسناد المسئولية	١٨٦	٧.٠	١٣٣	٥.٩	١٢٧	٥.٩	٤٤٦	٦.٣
إطار الاهتمامات الانسانية	٢١٨	٨.٢	١٧٦	٧.٧	١٧٦	٨.٢	٥٧٠	٨.١
إطار الوحدة والعدوانية (التنمر)	٢٠٣	٧.٦	١٧٠	٧.٥	١٥٦	٧.٣	٥٢٩	٧.٥
إطار التوتر والهلع	١٠٩	٤.١	٦٩	٣.٠	٨٠	٣.٧	٢٥٨	٣.٧
إطار الاسباب	٢٤٠	٩.٠	٢٠٦	٩.١	١٧٦	٨.٢	٦٢٢	٨.٨
إطار التقليد	٢١١	٨.٠	١٦٣	٧.٢	١٦٣	٧.٦	٥٣٧	٧.٦
إطار نشر الكراهية والسلوك العدوانى	٦٩	٢.٦	٦١	٢.٧	٧٥	٣.٥	٢٠٥	٢.٩
الإطار القانونى	٢٧٤	١٠.٣	٢٣٤	١٠.٣	٢٢٢	١٠.٤	٧٣٠	١٠.٣
إطار تخريب العقول	٢٣٥	٨.٩	١٩٨	٨.٧	١٧٤	٨.١	٦٠٧	٨.٦
إطار الحلول	١٩٩	٧.٥	١٩٢	٨.٤	١٧٤	٨.١	٥٦٥	٨.٠
اجمالى تكرارات فئة الاطر المستخدمة فى التغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية	٢٦٥٤	١٠٠	٢٢٧٣	١٠٠	٢١٤١	١٠٠	٧٠٦٨	١٠٠

قيمة كا^{٢} = 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 يلى :

أولا: 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 حمزة قدة،وأيمات كحيط،حنان قدة (٢٠١)(٩٥م)، كما حرصت الإلكترونية محل الدراسة على توضيح الأثار السلبية للجرائم الألعاب الإلكترونية من بتكرار إطار القضاء وقتل الأخرين، فقد ورد خبر(شاب يقتل والده وشقيقاته بمحافظة

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 التى تتبناها الألعاب الإلكترونية فقد ورد فى تحقيق (لعبة كسارة الجمجمة تحرض اللاعبين على القفز من أعلى على الأرض ويسقط اللاعبين ليرتطموا جسمهم في الأرض بقوة ويقع للخل، ففي ولاية "أريزونا"، بالولايات المتحدة الأمريكية، في منشور على موقع التواصل الاجتماعي "فيسبوك"، أن طفلهما 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 المسئولة عن تحميل الألعاب الإلكترونية على وسائل الإعلام الجديد وبخاصة مواقع التواصل الاجتماعى، مما دفع الصحف الإلكترونية فى تغطيتها المتكررة إلى الضغط على الحكومة لإصدار ": قانون لمكافحة الجرائم الإلكترونية " والتى تشكل تهديد الأمن القومي المصرى، والذى تكلل بإصدار الرئيس عبدالفتاح السياسي القانون رقم ١٧٥ لمكافحة الجريمة الإلكترونية(٩٨)، كما ورد خبر (تعد تطبيقات الألعاب التى تمثل خطورة "ألعاب الموت الإلكترونية" من حروب الجيال الرابع التى جرى وراءها الأطفال والمراهقون وتمثل خطرًا كبيرًا على المجتمع، مضيفًا 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 ووزيري 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 عمليته الخطيرة، وهو ما يعتبر ناقوس خطر لما وصل إليه المراهقين من تأثرهم 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 الألكترونية، فقد ورد تحقيق (أن من أهم أسباب أقبال الأطفال والمراهقين على الألعاب الإلكترونية التسلية، والتفكك الأسرى)(١٠١)، يليه إطار " تخريب العقول " بنسبة

٨.٦٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على إبراز إطار تخريب العقول لتعريف الأطفال والمراهقين والشباب بالألعاب التى تستدرجهم لتضليلهم وتخريب عقولهم ولسيطرة عليهم، فقد ورد فى 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 بحرافية، 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 فى تحقيق (إن الألعاب عادة ما تستهدف الأطفال أو الشباب فى سن المراهقة، وهذه الفئة العمرية تحتاج كثيرًا إلى الملاحظة من الآباء والأمهات والتقرب منهم كثيرًا لنعرف تفاصيل حياتهم وأصدقائهم ومشاكلهم النفسية والعاطفية وغيرها)(١٠٣) يليه إطار إسناد المسؤلية " بنسبة ٨.١٪، فقد حرصت الصحف محل الدراسة على إبراز مسئولية الأسرة، والمدرسة، والهئيات 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 فى جرائم الألعاب الإلكترونية وإبرزها التحريض على القتل والإنتحار والعنف، والتنمر ... وهكذا، فقد ورد فى 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 فى تحقيق (يري تامر محمد خبير تكنولوجيا المعلومات يجب أن يكون هناك مراقبة من الأسرة في المنزل وتوعية من داخل المدرسة والجهات المسئولة 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 تحذيز 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 جزءًا من حياتهم، فبعض الأطفال تتخيل نفسها "سوبر مان وبات مان"، وتحاول أن تقلد هذه الشخصيات، ورصدنا بعض الحوادث لهؤلاء الأطفال مثل طفل يريد أن يطير مثل "سوبر مان")(١٠٨)، يليه إطار " الوحدة والعدوانية (التنمر)" بنسبة ٧.٥٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة من تحذيز الطلاب من استخدام الألعاب التى تحرض على العنف ضد زملاء الدراسة "التنمر" فقد ورد تحقيق (يذكر استشاري التأهيل النفسي والسلوكي تأثير مثل هذه الألعاب على الأولاد بالمدرسة إلى التعامل العنيف باستخدام سلوكيات التنمر، بحيث يتطور هذا التنمر ليصل إلى الاعتداء على أصدقائه، ثم الاعتداء على العمال، ثم الاعتداء على المدرسين، ثم يتطور الاعتداء على أفراد أسرته)(١٠٩) ويليه إطار " إطار التوتر والهلع " بنسبة ٣.٧٪ فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على تنبيه مستخدمى من الأطفال والمراهقين أنها تؤدى 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 خطرًا جثيمًا عليهم، ومن أضرارها الاضطرابات النفسية كاالتوتر والقلق)(١١٠) وأخيراً إطار " إطار نشر الكراهية والسلوك العدوانى " بنسبة ٢.٩٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على توعية الأطفال والمراهقين والشباب من الألعاب الإلكترونية تستدرجهم إلى العنفلا والكراهية، فقد ورد فى خبر (أكدت الدكتورة سلوى عبدالباقى، أستاذة علم النفس، الألعاب تنمى الذكاء ولكن فى الشر والاتجاه السلبى وليس الإيجابى، فالإجرام يحتاج إلى الذكاء وهو إبداع فى الشر والألعاب التى نقوم

بشرائها من المحال هى التى يوجد بها شروط للعب 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 التى تحرض على العنف والقتل والإنتحار والقضاء على الآخرين، لتنبه وتخذير الأطفال والمراهقين والشباب من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والتى تهدف إلى العنف واكتساب سلوكيات خارجة عن القيم والسياق الثقافى للمجتمع، يليهما " الإطار القانونى " بنسبة ١٠٣٪، حرصت صحيفة الأهرام على إبراز على تعريف المراهقين والشباب بالنصوص القانونية لمرتكبى 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 (التنمر) " بنسبة ٧.٦٪، يليه " إطار التقليد " بنسبة ٨.٠٪ ، يليه " إطار الحلول " بنسبة ٧.٥٪، يليه " اطار 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 " بنسبة٨.٧ %، يليه " إطار الحلول " بنسبة ٨.٤٪، يليه " إطار الاهتمامات الانسانية " بنسبة ٧.٧٪،يليه " إطار الوحدة والعدوانية (التنمر) " 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 "اطار إسناد المسئولية" 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 (التنمر) " بنسبة ٧.٣٪، يليه " إطار التحدى والتنافس الذهنى " بنسبة ٦.٣٪،يليه " إطار إسناد المسئولية " بنسبة ٥.٩٪، يليه " إطار التوتر والهلع " بنسبة ٣.٧٪، وأخيراً " إطار نشر الكراهية والسلوك العدوانى " بنسبة ٣.٥٪.

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى مجىء " إطار القضاء على الآخرين " فى صدارة الأطر الخبرية المستخدمة في 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 والإنتماء السياسي والفكري فقد تبنت فى تغطياتها الصحفية مكافحة الألعاب الإلكترونية الضارة بإصدار " قانون لمكافحة الجريمة الإلكترونية " بحجب الألعاب الإلكترونية العنيفة والقتالية، والتى بها أفكار متطرفة والتى تسلب إرادة ممارسيها، مع تغليظ العقوبات على مرتكبى جرائم الألعاب الإلكترونية لتكون رداعاً، لحماية الأسرة والشباب المصرى من التدمير وتهديد مستقبله .

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائيًا عند مستوى معنوية ٠,٠٥ درجة ثقة ٩٥٪ بين نمط ملكية الصحف الإلكترونية محل الدراسة والأطر المستخدمة في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، حيث كانت قيمة كا٢ = ٢١.١٩٨ عند معامل التوافق ٠.٠٥٥درجة، عند درجة حرية = ٢٤ ومستوي معنوية = ٠.٦٢٧ غير دال إحصائيًا.

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

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

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

قيمة كا^{٢} = ١٦.١٧٧ درجة الحرية = ١٢ معامل التوافق = ٠.٠٦٤

مستوي المعنوية = ٠.١٨٣ غبر دال إحصائياً

تشير بيانات الجدول السابق إلى تنوع القوى التى تكافح جرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كما يلى :

أولاً: علي المستوي الكلي :

جاء " خبراء متخصصين " فى الصدارة بنسبة ٢١.٥٪، اتفقت مع ما توصلت إلية نتائج دراسة أحمد سالم كساب (٢٠١٢٠م)(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 وتفسيروتقديم والبراهين التى تدلل على خطورة جرائم الألعاب الإلكترونية على 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

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 معاها بشكل بسيط باستدراج الضحية وترسيخ مبادئ النجاح ومنحه الثقة العالية)(١١٣) يليهم " رئيس الجمهورية" بنسبة ١٦.٥٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية على تبنى مبادرة الرئيس عبدالفتاح الرئيس لجعل مواقع التواصل الاجتماعى "وسيلة للبناء وليست وسيلة للهدم، ولاستثمار 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 وبخاصةٍ جرائم الألعاب الإلكترونية، يليهم "نواب برلمان" بنسبة ١٤.٣٪، فقد حرصت الصحف الإلكترونية محل الدراسة على إبراز دور أعضاء مجلس النواب فى إبراز مخاطر جرائكم الألعاب الإلكترونية على الأسرة والمجتمع، فقد ورد خبر(أكد النائب عمرو غلاب، عضو مجلس النواب، أنه وجه لوزارة التربية والتعليم اقتراحا، يفيد بتخصيص حصة مدرسية لتوعية الطلاب وتحذيرهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية التي انتشرت مؤخرا، 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 االمصرى 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

١٣.٥٪، يليها "مسئولين حكوميين " بنسبة١٣.٢٪، 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 " مسئولين 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 مجىء " رئيس الجمهورية " و " خبراء متخصصين " و" نواب البرلمان " فى صدارة القوى الفاعلة التى تكافح جرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف محل الدراسة، ويدلل ذلك على الدولة تدرك، الألعاب الإلكترونية العنيفة والقتالية أحدى آليات حروب الجيل الرابع والتى قامت قوى الظلام بتحميلها على جوجل مصر ليمارسها الأطفال والمراهقين والشباب بيسر وسهوله بهدف استدراجهم وقيامهم بعنف والقتل والانتحار والسرقة، وتعليم سلوكيات خارجة عن القيم والثقافة المجتمعية.

-تشير نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة دالة إحصائيًا 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 كا٢ = ١٦.١٧٧ عند معامل التوافق ٠.٠٦٤درجة، عند درجة حرية = ١٢ ومستوي معنوية = ٠.١٨٣غير دال إحصائيًا.

-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 الخبرية الموظفة فى التغطية الصحفية للجرائم الألعاب الإلكترونية بالصحف الإلكترونية عبر الإنترنت، رصد القوى الفاعلة والمكافحة لجرائم الألعاب الإلكترونية، والقوى التى تكافحها، رصد الحلول التى تبنها 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 الخبرية، 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، ويدلل ذلك على خطورة الألعاب الإلكترونية على ممارسيها من الأطفال والمراهقين فهى تدفع ممارسيها إلى القتل المجانى، كما جاء جاء العنوان " الرئيسي " في الصدارة العناوين التى وردت بالصحف الإلكترنية فى التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، ووتتفق تلك النتيجة مع ما توصلت إلية دراسة أحمد كساب (٢٠٢٠م) فى مجىء 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 تغطيتهاالصحفية لجرائم الالعاب الاكترونية عبر الإنترنت، وعلى مستوى الأطر المستخدمة في التغطية الصحفية لجرائم الألعاب الإلكترونية جاء إطار القضاء على الآخرين " فى الصدارة، ويتخلف مع ما توصلت إلية داؤاة أحمد سالم كساب (٢٠٢٠م) فى مجىء الإطار القانونى قى صدارة الأطر المستخدمة فى التغطية الصحفية لجرائم المعلوماتية(١١٥)، وعلى مستوى الاستمالات العاطفية جاء فجاء " 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

لردع ممارسى الألعاب الإلكترونية وبخاصة الأطفال والمراهقين، وعلى مستوى الأثار السلبية جاء "اكتساب سلوك عدوانى" فقد حرصت الصحف محل الدراسة على توعية الأسرة المصرية بأن الألعاب الإلكترونية تتضمن ن قيم وعادات وتقاليد مخالفة أومتفقة للثقافة العربية, فإن مخاطر الألعاب الإلكترونية فى المجتمعات العربية قد لا تقتصر على محتواها العنيف ولكن على ما تحتويه من قيم وتقاليد قد تكون مخالفة للمجتمع المصرى(١١٦) . وعلى مستوى القوى الفاعلة التى تكافح الألعاب الألكترونية جاء خبراء ومتخصصين، ورئيس الجمهورة 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 تثيرة الدراسة من تساؤلات :

١- أطر معالجة الألعاب الإلكترونية في الصحف الحزبية واتجاهات المراهقين نحوها نحوها.

٢- أطرأ معالجة الألعاب الإلكترونية في 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 الإلعاب الإلكترونية.

توصيات الدراسة :

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

من الألعاب التي قد يسبب بالتالي التنمر الإلكتروني

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

٣- حجب المواقع الإلكترونية الإلكترونية التى تحرصض على العنف القتل والإنتحار .

٤- إرفاق ملحق بالصحف الورقية عن جرائم الألعاب الإلكترونية .

٥- وضرورة تبادل الآراء مع الأبناء حول مضمون اللعبة التى يود الأبناء ممارستها .

٦- ينبغي على الوالدين أن يختاروا الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم وأن تكون هذه الألعاب خاليةُ 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 تُنمي الذكاء وتحفز المواهب لدى الأطفال، وتعلمهم المنافسة مثل ألعاب الذكاء وسباق السيارات والألعاب الرياضية.

المراجـــع

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 [1, 2] 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[1]; Brad J. Bushman, PhD[1,2]**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 العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة، المجلة الإردنية للعلوم الاجتماعية، المجلد ١٢، العدد٢، 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. Velez1, Tobias Greitemeyer2, Jodi L. Whitaker3,David R. Ewoldsen4, and Brad J. Bushman4,5Violent Video Games and Reciprocity: **The Attenuating Effects of Cooperative Game Play on Subsequent Aggression Communication Research** 2016, Vol. 43(4) 447–467.

8. KhandakerAshikurRahman. 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. **TiloHartmann&IngridMöller 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.

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. Yang1, Bryan Gibson2, Adam K. Lueke2, L. Rowell Huesmann1, 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 Greitemeyer1Playing Violent Video Games Increases Intergroup Bias.Personality and Social Psychology Bulletin2014, Vol 40(1) 70– 78.

14.Tobias Greitemeyer1 and Dirk O, " Mügge1Video 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 VersusDataPsychology of Popular Media, 2015, Vol. 4, No. 4, 277–295.

16.Kunal Puri1 and Rudy Pugliese1Sex, 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 Justicthe** University OF Texas at Arlington December2012.

18.Jodi L. Whitaker1 and Brad J. Bushman1, 2''Remain Calm. Be Kind.' Effects of Relaxing Video Games on Aggressive

andProsocialBehaviorSocial 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. 611-628https://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 Aggerddion 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** :

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. 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 Adolsecence** February2004, pp23-39.Available In :www. Sciencedirect.com/scince?_ob=JO.id=108.Date of Search: june2008.

٢٨.أحمد سالم كساب تغطية الصحافة الإلكترونية للجرائم المعلوماتية وعلاقاتها 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 التالى : **https://www.alimantv.com/article/2491 Date of Search 1/4/2020**

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 الالكترونية– دراسة في إطار مقاربة البنائية الوظيفية، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعي، جامعة الشهيد حمة لخضر الوادى الجزائر ،العدد٢٧، 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 بنداري عبدالحميد فايد،**دور وسائل التواصل الاجتماعى فى تجنيد أعضاء التنظيمات الإرهابية**، القاهرة، المركز الديمقراطى العربى،٢٠١٦.

٣٤.على سليمان الصوالحة، يسرى راشد العومير، علي مصطفى العليمات، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك االجتماعي لدى أطفال الروضة، العدواني والسلوك االجتماعي، **مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين**، المجلد/العدد: مج٤ ,ع١٦، ٢٠١٦، ص ١٧٧-١٩٧.

٣٥.على سليمان الصوالحة، يسرى راشد العومير، علي مصطفى العليمات، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك االجتماعي لدى أطفال الروضة، العدواني والسلوك االجتماعي، **مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين**، المجلد/العدد: مج٤, ع١٦، ٢٠١٦، ص ١٧٧-١٩٧.

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

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. Date of Search: august 2008.

37.Funk ،Jeanne.b &Bechtoldlt ، 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. 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.AdamSimon 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 التليفزيون 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

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.Zengiun 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.Emest 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,

Puerto Rico, May 21, 2015 Online <APPLICATION/PDF>. 2017-11-24.

٥٥.جوزيف متري ، دور قنوات التليفزيون الحكومية والخاصة في تشكيل معارف الشباب واتجاهاته نحو قضايا الأمن القومي المصرية، **المجلة المصرية الرأي العام**، المجلد ١٢، العدد ٣، جامعة القاهرة،كلية الإعلام، يوليو – سبتمبر ٢٠١٣، ص 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 Greitemeyer1 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 [1, 2] and YunqiangWang., **Op.Cit.**

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

62.[5]Anthony Scott Cunningham& others., **Op.Cit**

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

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

٦٥.شيماء شعبان ، الأهرام، ٨يوليو، 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 الألكترونية ، ص ٥.
٦٨.المصرى اليوم ، ٢٢ سبتمبر ٢٠١٩، وحوش الإلكترونية تفترس عقول وأرواح الصغار ، ص ٥.
٦٩.المصرى اليوم، ٤أبريل ٢٠١٩، لعبة الأتجار فى المخدرات الإعلى 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، ١يناير ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية بين الترفية العلمي والتدمير الصحي خبراء: تسرق الأبناء في غفلة من الأسرة، ص ٥.
٧٦.المصرى اليوم، ٣١ يناير ٢٠١٩، التعليم يحذز الطلاب من لعبة خطرة ظهرت فى الأونة الأخيرة،ص١.
٧٧.شيماء عبدالهادى، الأهرام، ٢٠مارس ٢٠١٩، مركز الأزهر للفتوى يحذر من خطورة "التطبيقات والألعاب الإلكترونية" ص١ .

٧٨.أمانى زايد، الوفد، ١٩مارس ٢٠١٩، بعض الآباء يقتلون أبناءهم مع سبق الإصرار والترصد، ص٤

٧٩.أشرف عمران، الأهرام ١٧ يوليو ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي.. محور المؤتمر العربي الـ١٣ لرؤساء أجهزة الإعلام الأمني العربي، ص٦.

٨٠.الأهرام ٣ مارس ٢٠١٩، دراسة: الألعاب الانتحارية تنتشر على الإنترنت شهورا قبل أن يدري بها الآباء، ص٨.

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

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

٨٣.مصطفى حسنى،المصرى اليوم، ٢٥-أبريل ٢٠١٩، اختلاف الخبراء حول الألعاب الإلكترونية تُحسن مهارات الحركة وتنمّى 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 ٢٠٩، 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 تُحسن مهارات الحركة وتنمّى الذكاء فى الشر، ص ٦.

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

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

٩٠.٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية بين الترفية العلمي والتدمير الصحي.. خبراء: تسرق الأبناء في غفلة من الأسرة، ص٥.
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، ص٥.
٩٣.الأهرام، ٣١يناير ٢٠١٩، الحوت الأزرق"، "مريم"، "جنية النار"، "تحدي شارلي": ألعاب تقتل الأطفال، ص٤.
٩٤.أحمد شالم كساب، (٢٠٢٠م)، مرجع سابق، ص٥٥.
٩٥.حمزة قدة،وأيمات كحيط،حنان قدة (٢٠١٨م)، مرجع سابق، ص ٢٨.
٩٦.أمانى زايد ، الوفد ، ١٦ مارس٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية بوابة الجحيم،ص٤.
٩٧.الأهرام، ٣١ديسمبر 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 أطياف البرلمان وافقوا على قانون الجريمة الإلكترونية"، ص ٦.
٩٩.شيماء شعبان ، الأهرام، ٤ أبريل ٢٠١٩، تحرك برلمانى عاجل لمواجهة ألعاب الموت .. بدوى:٥ ملايين مصرى يستخدمون التطبيقات الإلكترونية، ص ١.
١٠٠.محمود جاويش، المصرى اليوم ، ١٦ مارس ٢٠١٩، بعد حادث «نيوزيلندا».. مقترح برلماني بحظر الألعاب الداعية للعنف والإرهاب، ص ١.
١٠١.أمانى زايد، الوفد ،، ٢٩ نوفمبر ٢٠١٩، الألعاب الإلكترونية.. شيطان فى كل بيت، ص٥.
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 فى قبضة السوشيال ميديا، ص ٥.

١٠٤. إيمان محمد عباس، الأهرام، ٣- يناير ٢٠١٩، العاب شيطانية" تهدد أطفالنا.. وخبراء: تعلمهم مجابهة الشرطة والسرقة وارتكاب الجرائم.. وهذه نصائحنا، ص ٤.

١٠٥. إيمان الشعراوى، الوفد، ١يناير ٢٠١٩، خبير تكنولوجي: حظر الألعاب الإلكترونية ليس حلًا.. وتوعية الشباب أفضل، ص ٢.

١٠٦. شيماء شعبان ، الأهرام، ٣ مارس ٢٠١٩،الألعاب الإلكترونية بين الترفية 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 والسرقة وارتكاب الجرائم.. وهذه نصائحنا، ص ٤.

١٠٩. شيماء شعبان، الأهرام، ٧ يوليو٢٠١٩، 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 وتنمّى الذكاء فى الشر، ص ١.

١١٢. أحمد سالم كساب، (٢٠٢٠م)، مرجع سابق .

١١٣. شيماء شعبان، الأهرام، ٧يوليو 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 تخصصص حصة لتوعية الطلاب بمخاطر الألعاب الإلبكترونية، ص٥.

١١٥. أحمد سالم كساب (٢٠٢٠م)، 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) ص٣.