دور ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في ارتكاب الجرائم لدى عينة من نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية

ماجد عواد العنزي

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

دور ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في ارتكاب الجرائم لدى عينة من نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية

ماجد عواد العنزي
ماجستير العلوم التربوية، السعودية، alwaely2020@hotmail.com

قدمت في ٢٩/ ١/ ٢٠٢٠ قبلت للنشر في ٢٩ / ٥ / ٢٠٢٠

ملخص: انتشر في الآونة الأخيرة، العديد من الألعاب الإلكترونية التي تحاكي الواقع العملي في صورة عالم افتراضي، مصحوبة بأصوات مرتفعة، وأشكال متنوعة، وصور ملونة، وأدوات وتقنيات مساعدة، والتي تتضمن في خطواتها ومراحلها، تشجع لاعبيها على ارتكاب الجريمة في صورة احترافية، وتعد القدرة على تنفيذ الجريمة فعلا، أو الهروب من الوقوع في طائلة القانون، هي مؤشر وعلامة الفوز في مراحل تلك الألعاب، ولا ينتقل من مرحلة إلى أخرى إلا بعد اكتمال الجريمة. وهدفت الدراسة الحالية التعرف على واقع ممارسة نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية للألعاب الإلكترونية، وما إذا كان هناك دور للألعاب الإلكترونية في ارتكاب الجرائم لدى عينة الدراسة، حيث تم اختيار عينة من نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية بالدمام عددها (٥٤) نزيلا، حيث تم إجراء مقابلة شخصية مع عينة الدراسة، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي. وقد توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها: وجود علاقة ايجابية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وشرب الدخان والمخدرات، وأن بعض الألعاب الإلكترونية تساعد على إثارة الغرائز الجنسية ونشر الصور والمقاطع المخلة، والمضاربات الشخصية والمطاردات مع الشرطة، كما تساعد بعض الألعاب الإلكترونية في تعليم السرقة والطعن والتفحيط بالسيارات. وقدمت

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

الدراسة عدد من التوصيات أهمها ضرورة متابعة أولياء الأمور لألعاب أبناءهم، وضرورة تشديد الرقابة على أماكن بيع الألعاب الإلكترونية، ومتابعتها على شبكة الإنترنت، والتوعية ضد مخاطرها.

الكلمات الدلالية: الألعاب الإلكترونية، ارتكاب الجرائم، دار الملاحظة الاجتماعية

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

The Role of Playing Some Electronic Games in Committing Crimes A mong a Sample of House of Social Welfare

Majed Awad Al-Anazi
Master of Education, Saudi Arabia, alwaely2020@hotmail.com

Presented in 29 January 2020 **Accepted in 5 May 2020**

Abstract: Recently, many electronic games that simulate practical reality in the form of a virtual world, accompanied by loud sounds, various shapes, color pictures, tools and auxiliary techniques, which include in its steps and stages, encourage players to commit crime in a professional manner, and the ability to actually carrying out the crime, or escaping from falling into the reach of the law, is an indication and a sign of victory in the stages of those games, and it does not move from one stage to another until after the crime is completed. The current study aimed to identify the reality of the practice of House of Social Welfare inmates for electronic games, and whether there was a role for electronic games in committing crimes among the study sample, where a sample of 54 inmates of House of Social Welfare in Dammam was selected, in which a personal interview was conducted with the study sample, and the study used the descriptive method. The study reached a number of results, the most important of which are: a positive relationship between playing electronic games and drinking smoke and drugs, and that some electronic games help to stir up sexual instincts, post pictures and disruptive clips, personal speculations and chases with the police, and some electronic games help teach theft, stabbing and drifting cars. The study made a number of recommendations, the most important of which is the need for parents to follow up on their children's games, and the need to tighten control of places for selling electronic games, follow them on the Internet, and raise awareness against their risks.

Key words: Electronic Games, Committing Crimes, House of Social Welfare

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

مقدمة

أصبح للألعاب الإلكترونية دور كبير في تغيير سلوكيات بعض الأفراد، بل وتجرؤهم على المجتمع بارتكاب بعض الجرائم الاجتماعية، باختلاف شدتها ودرجتها ونوعيتها. ولقد انتشرت في الآونة الأخيرة، تلك الألعاب الإلكترونية التي تحاكي الواقع العملي في صورة عالم افتراضي، مصحوبة بأصوات مرتفعة، وأشكال متنوعة، وصور ملونة، وأدوات وتقنيات مساعدة، والتي تتضمن في خطواتها ومراحلها، تشجع لاعبيها على ارتكاب الجريمة في صورة احترافية، وتعد القدرة على تنفيذ الجريمة فعلا، أو الهروب من الوقوع في طائلة القانون، هي مؤشر وعلامة الفوز في مراحل تلك الألعاب، ولا ينتقل من مرحلة إلى أخرى إلا بعد اكتمال الجريمة.

وتقوم بعض الألعاب الإلكترونية على التخطيط والعمل الجماعي المشترك بين مجموعة من الأفراد، في أماكن متباعدة، عن طريق التواصل فيما بينهم، مستخدمين مهارات وعناصر عملية الاتصال المختلفة للوصول إلى الهدف المطلوب، وهو ارتكاب وتنفيذ الجريمة. فالاتصال هو الظاهرة الانسانية التي تجعل الحياة ممكنة، وهو كل ما يجري من علاقات بين بني البشر من تبادل للمعاني وعلى المستويات كافة، وفي كل المجالات، باستخدام الرموز، سواء كانت هذه الرموز لفظية أم غير لفظية، بحيث يمكن تفسيرها من الجميع بالمعنى نفسه (القضاء، ٢٠١٣: ١٣)

ولعل تطور الألعاب الإلكترونية، وانتشارها السريع في الوقت الحاضر، وسط انشغال الآباء والمربين، فضلا عن مؤسسات المجتمع عن التوعية ضد بعض مساوئها وأخطارها، أدى بشكل مباشر وغير مباشر إلى انتشار بعض الجرائم في المجتمع لا يمكن الاستهانة بها أو تجاهلها، لاسيما بين فئات الأطفال والشباب. فقد تكون سببا في تعليم فنيات وتقنيات ارتكاب بعض الجرائم، بغض النظر عن عرف وثقافة المجتمع وقيمه، بل وتصبح –نتيجة إدمانها وكثرة ممارستها– من العوامل التي تشكل شخصيات الأفراد وسلوكياتهم، مزاحمة في ذلك دور كل من الأسرة والمدرسة، بل والمؤسسات الاجتماعية الأخرى في المجتمع.

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

مشكلة البحث:

يمكن تحديد مشكلة البحث في السؤال الرئيس التالي:

ما دور ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في ارتكاب الجرائم لدى عينة من نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية؟

ويتفرع من هذا السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

- ما واقع ممارسة نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية للألعاب الإلكترونية؟
- ما دور الألعاب الإلكترونية في ارتكاب نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية للجرائم؟
- ما التوصيات التي تقدمها الدراسة للحد من ارتكاب الجريمة؟

أهداف البحث:

يهدف البحث الى ما يلي:

- التعرف على واقع ممارسة نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية للألعاب الإلكترونية.
- التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في ارتكاب الجرائم لدى نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية.
- تقديم التوصيات اللازمة للحد من ارتكاب الجريمة لدى نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية.

حدود البحث:

تقتصر الحدود البشرية للبحث الحالي على نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية، وذلك خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ٢٠١٥/٢٠١٦ – ١٤٣٦/١٤٣٧هـ، كما ستقتصر الحدود الموضوعية للبحث على جانب ممارسة الألعاب الإلكترونية فقط.

أهمية البحث:

يمكن توضيح أهمية البحث الحالي فيما يلي:

١- مواجهة مشكلة العنف لدى فئة الشباب والتي قد تتسرب إليهم من خلال الألعاب الإلكترونية

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

٢- لفت انتباه أولياء الأمور المربين وأصحاب القرار إلى ضرورة متابعة محتويات الألعاب الإلكترونية والتصدي لما بها من سموم.

٣- وضع أولياء الأمور والمربين وأصحاب القرار أمام الوضع الحالي للألعاب الإلكترونية وما قد تسببه من انتشار الجريمة لدى فئات الشباب

منهج الدراسة للبحث الحالي:

يستخدم البحث المنهج الوصفي لمناسبته لموضوع الدراسة، وذلك في وصف وجمع وتحليل البيانات المتعلقة بممارسة نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية للألعاب الإلكترونية، وتحليل أثر ممارسة تلك الألعاب على ارتكابهم للجرائم، ثم تقديم المقترحات والتوصيات اللازمة، بناء على ما ستسفر عنه نتائج الدراسة، للتقليل من الآثار السلبية لممارسة بعض الألعاب الإلكترونية، الأمر الذي قد يقلل من ارتكاب الجرائم، ويعود بالأمن على جميع أفراد المجتمع.

أدوات البحث:

استخدم البحث المقابلة الشخصية: وذلك مع عينة الدراسة، للتعرف على أهم أسباب توقيفهم في دار الملاحظة الاجتماعية، والتعرف على ما إذا كانت هناك علاقة بين ممارستهم للألعاب الإلكترونية وتوقيفهم في دار الملاحظة الاجتماعية.

مصطلحات البحث:

تتمثل أهم مصطلحات البحث فيما يلي:

- **اللعب**: اللعب عملية ذاتية يقوم بها الطفل عن اختيار، وهو موجه للسلوك الشخصي، ويزود الفرد بالرضا والارتياح، ويساعد الفرد على التعلم والتطوير ذاتيا، ومن هنا فقد تعددت تعريفات اللعب حسب وجهة النظر التي يتم من خلالها تعريفه، ومن تعريفات اللعب ما يلي:

١. يعرّف كاليوس Caillios اللعب بأنه نشاط حر يمارس بدون قهر، ويؤدي إلى السرور ويعتمد على التخيل، حيث يعوض كثيرا عما يواجه الطفل في الحقيقة أو الواقع (الشحروري، ٢٠٠٧: ١٨، ١٩).

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

٢. ويعرف معجم مصطلحات التربية اللعب لفظا واصطلاحا بأنه "اشتراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويحي، واللعب قد يكون حرا أي يأتي عن دافع طبيعي، كما قد يكون منظما ويسير بموجب القوانين والأنظمة المعترف بها (فليه والزكي، ٢٠٠٤: ٢٠٥).

- **الألعاب الإلكترونية**: هي نشاط منظم يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب على الصعوبة، يستمتع الطفل أثناء اللعب ويتفاعل بإيجابية مع الكمبيوتر ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة أو العنف والقتال والتوصل إلى نتائج معززة (مطاوع، ٢٠٠٠: ٥).
- **دار الملاحظة الاجتماعية**: هي "دار إيوائية تسعى لتحقيق أسس الرعاية والتوجيه الخلقي والديني، وكذا الرعاية الصحية والتربوية السليمة، للأحداث الجانحين الذين يحتجزون رهن التحقيق أو المحاكمة، أو الذين يقرر القاضي إبقائهم في الدار، ممن لا تقل أعمارهم عن سبع سنوات ولا تتجاوز ثماني عشرة سنة، ممن يتم القبض عليهم من قبل السلطات الأمنية المخولة بالقبض والإيقاف، لارتكابهم أي مخالفات تستوجب تأديبهم، وتتحدد مدة الحجز بتلك الدور بقرار من قاضي الأحداث يحدد المدة الزمنية، سعيا للقضاء على الآثار السلبية التي تنتج عن إيداع الأحداث الجانحين بالسجون جراء اختلاطهم بسجناء يكبرونهم سنا أو بأصحاب السوابق" (وزارة الشؤون الاجتماعية ١٤٢٤هـ، ص ١٧).

الدراسات السابقة:

تناولت دراسة عبد المحسن عمار المطيري (٢٠٠٦) تحديد حجم ظاهرة العنف الأسري في مجتمع الدراسة، والعلاقة بين العنف الأسري وانحراف الأحداث، ومحاولة التوصل إلى تدابير وقائية من شأنها أن تحد من تأثير العنف الأسري على انحراف الأحداث، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها:

- نسبة من يعانون من العنف الأسري منخفضة.
- السرقة هي أبرز الأسباب التي بسببها تم ايداع الأحداث دار الملاحظة الاجتماعية.

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

- من أبرز أنماط العنف الأسري لدى العينة هو العنف اللفظي.
- معظم أفراد العينة قاموا بارتكاب الفعل المنحرف برفقة أصدقائهم.

بينما تناولت دراسة خالد محمد القحطاني (٢٠٠٨) أولويات ترتيب الحاجات النفسية الحالية للأحداث الجانحين بدار الملاحظة الاجتماعية، وعلاقتها بالفئات العمرية ومهنة الوالدين والمستوى التعليمي للوالدين، وتوصلت إلى عدد من النتائج أهمها:

- أعلى نسبة إلحاح لدى الأحداث تمثلت في تحقير الذات ولوم الذات.
- لا توجد فروق دالة احصائيا للحاجة النفسية تعود لاختلاف مهنة الاباء للأحداث.
- توجد فروق دالة احصائيا في الحاجات النفسية تعود لاختلاف المستوى التعليمي للأمهات لصالح الأم التي تحمل شهادة الثانوية.

في حين تناولت دراسة دلال عبد العزيز الحشاش (٢٠٠٨) أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموع التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية، ولصالح طلبة المجموع التجريبية.

وتناولت دراسة علي محمد اليعقوب ومنى يونس أدبيس (٢٠٠٩) العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وسلوك العنف لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية، وبين الألعاب الإلكترونية وجنس الطفل، والمدة الزمنية التي يقضيها الطفل في اللعب بالألعاب الإلكترونية ودرجة العنف لديه. وتوصلت إلى عدد من النتائج أهمها:

- وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف لدى عينة من أطفال المرحلة الابتدائية في دولة الكويت.
- أن هذه الألعاب لها دور في تنمية سلوك العنف لديهم.

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

- للألعاب الإلكترونية عدد من المخاطر على صحة الطفل، منها التعرض لشاشة الكومبيوتر لفترات طويلة مما يؤثر على الجهاز البصري.

وتناولت دراسة متعب محمد مبارك الرشود (٢٠١١) واقع البرامج التأهيلية المهنية داخل دور الملاحظة الاجتماعية من وجهة نظر العاملين والنزلاء بتلك الدور، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج اهمها:

- تتجه دور الملاحظة نحو تفعيل البرامج المهنية المتعلقة بالميكانيكا والكهرباء والنجارة في أغلب الأحوال.
- هناك حاجة إلى برامج تأهيلية مهنية كافية وكفؤ، تتعلق بالاحتياجات المتطورة للمجتمع ومتطلبات سوق العمل تطبق داخل الدور لعدم تناسب الموجود منها حاليا مع هذه الاحتياجات والمتطلبات.
- حاجة المرشدين الطلابيين في دور الملاحظة الاجتماعية إلى مزيد من التدريب فيما يتعلق بالتأهيل المهني.

المحور الأول للدراسة:

الألعاب الإلكترونية:

مع بداية الثمانينات، ومع التطور التكنولوجي واستخدامات الحاسوب المتعددة، برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الأطفال عرفت هذه الألعاب بالألعاب الإلكترونية، وأصبحت ظاهرة تثير الانتباه وتستحق البحث، ويمكن تعريف الألعاب الإلكترونية بأنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو شاشة الحاسوب، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (الشحروري، ٢٠٠٧: ٢٢،٢٣).

ومما هو جدير بالذكر أن كافة البرامج الإلكترونية، وخاصة الألعاب تعتمد على عناصر ومؤثرات ضوئية وصوتية تشد الصغار والكبار بشكل كبير وفعال نظرا لتمكنها من اخراج صور

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

وألوان معينة قد لا يتمكن مخرجو التلفاز من تنفيذها، خاصة بعد إضافة الابعاد الثلاثية والمؤثرات الصوتية لها.

فلا تكاد تخلو ثقافة انسانية أو عصر من عصورها، من ممارسة نوع من أنواع الألعاب التي تختلف في طبيعتها ودرجة خطورتها وعدد لاعبيها، إلا أنها تتفق جميعا على مبدأ واحد وهو الإثارة وإبراز القدرات الفردية، مما يدفع كل فرد من أفراد المجتمع تقريبا إلى ممارسة نوع منها في فترة من فترات عمره رغبة في اكتشاف قدراته، وإثبات وجوده أو التسلية ومشاركة الآخرين (أبو وزنه، ٢٠١١: ١).

فقد انتشرت في الآونة الأخيرة الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا من إدمان أطفالهم على ممارستها دون أن يدروا.

ولا يقتصر انتشار الألعاب الإلكترونية على فئة الأطفال، بل يمتد الأمر ليشمل مرحلة المراهقة والشباب، فضلا عن انتشارها على المستوى العالمي والمحلي وفق سيادة النظام العالمي، الذي يخفي في طياته أهدافا كثيرة تحتاج في تحقيقها إلى نشر سلوكيات وقيم محددة منها حب الذات، والرغبة في السيطرة والتملك، وحب استهلاك كل ما هو جديد، وعدم الرغبة في المحافظة على كل ما هو متوفر، والنفور من سلوكيات وعادات وتقاليد المجتمعات المحلية ووصفها على أنها رجعية بالية (المولى والعبيدي، ٢٠١٢: ٦٠٩).

ولقد أضحت مشاهد العنف والجريمة جزءا لا يتجزأ من الحياة اليومية لمن يمارس الألعاب الإلكترونية، بل ويتلذذ بالمشاهد العنيفة المرتبطة شرطيا بالبطل الأكثر قوة وعنفا وقسوة من خلال أداء استعراضي يجسده افتراضيا من خلال اللعب، ومما ييسر اكتساب السلوك العدواني وتعلم خطواته وفنونه، شرعنة ممارسة الألعاب الإلكترونية كفعل مقبول اجتماعيا، خال من العقاب رغم ما به من المشاهد المشحونة بالعنف والعدوان والقتل والتدمير (رقية، ٢٠١٣: ٦٦).

جاذبية الألعاب الإلكترونية:

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

تتميز الألعاب الإلكترونية بعوامل جذب وتشويق للكثيرين من الأفراد في الأعمار المختلفة (الأطفال، والمراهقين، والشباب، والكبار)، ومن هذه العوامل التي تميزها عن غيرها من الألعاب ما يلي:

١- الدقة والجودة في تصميم وتنسيق الألوان والأشكال والصور.
٢- التفاعلية من خلال بيئة افتراضية تحاكي الواقع.
٣- توفر المؤثرات الصوتية عالية الدقة المصاحبة للألعاب، مما يشجع على الاستمرار.
٤- اعتمادها على المرحلية والتدرج.
٥- المشاركة الجماعية مع الآخرين وتحقيق المنافسة.
٦- المكافئات الفورية لاجتياز كل مرحلة.
٧- القدرة على جذب الانتباه لدرجة التوحد مع اللعبة.
٨- الإثارة والمتعة، مما يسبب معها الإدمان.

فوائد الألعاب الإلكترونية: للألعاب الإلكترونية عدة فوائد لمن يقوم بممارستها منها:

١- زيادة التآزر البصري الحركي
٢- تعليم القدرة على اتخاذ القرار خلال وقت قصير.
٣- توقع حدوث الأخطاء وكيفية مواجهتها.
٤- التخطيط للوصول إلى الفوز ونهاية المرحلة.
٥- المساهمة في النمو المعرفي والاجتماعي والانفعالي للطفل، وتطوير شخصيته بشكل عام.
٦- زيادة الشعور بالبهجة والمتعة أثناء استخدام أدوات اللعب (العناني، ٢٠٠٢: ١٩).

أضرار الألعاب الإلكترونية: كما أن للألعاب الإلكترونية فوائد، فإن لها العديد من الأضرار منها:

١- إهدار الوقت.
٢- الوصول إلى درجة الإدمان مما يؤثر على الناحية العلمية والشخصية للفرد.
٣- تأثيرها على صحة العين.

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

٤- الجلوس لفترة طويلة بوضع معين، مما قد يسبب تشوها في العمود الفقري أو القفص الصدري.

٥- زيادة العدوان والانفعالات العدوانية لدى الممارسين لها.

الدراسة الميدانية:

هدف الدراسة الميدانية وأداتها:

تهدف الدراسة الميدانية وأداتها إلى جمع بيانات من عينة الدراسة حول العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وارتكاب الجرائم، وذلك من خلال عدد من الأسئلة التي تم توجيهها لأفراد عينة الدراسة، التي تم اختيارها بطريقة عشوائية، حيث تم إجراء المقابلة الشخصية مع جميع أفراد العينة على مدار أربع جلسات في يومين، تراوحت كل منها ما بين ساعة وساعة ونصف، حيث قام الباحث بتوجيه الأسئلة إلى أفراد عينة الدراسة وينتظر إلى سماع الرد من كل فرد ثم يدونه، ويستمع من الآخر وهكذا، وقد كان الباحث يستخدم معهم أسلوب التشجيع على التحدث من خلال كلمات المدح والثناء لكل من يقول رأيه بناء على الواقع الفعلي الذي عايشه.

صدق أداة الدراسة:

قام الباحث بحساب صدق الأداة من خلال صدق المحكمين، وذلك بإعداد استمارة مقابلة شخصية تحتوي على جزأين:

الجزء الأول: ويحتوي على البيانات الأساسية لعينة الدراسة.

الجزء الثاني: ويحتوي على مجموعة من الأسئلة التي تتعلق بمتغيري الدراسة الأساسيين وهما متغير الألعاب الإلكترونية، ومتغير الجرائم، حيث قام الباحث بوضع الأسئلة تحت أربعة محاور في كل منها ستة أسئلة، وبعد تحكيم الأداة، تم تعديل صياغة بعض الأسئلة، كما تم حذف عدد خمس أسئلة لوجود التداخل فيما بينها، وأصبحت الأداة في صورتها النهائية مكونة من ٢٩ سؤالا.

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

الأسلوب الإحصائي المستخدم:

استخدم الباحث أسلوب التكرارات والنسب المئوية، وذلك لمناسبتها لهدف الدراسة، وتحليل البيانات المتحصلة من المقابلة الشخصية، وذلك للوقوف على دور الألعاب الإلكترونية في ارتكاب الجريمة لدى نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية.

نتائج الدراسة الميدانية:

بلغ عدد النزلاء في يوم وتاريخ تطبيق أدوات الدراسة (١٠٥) نزيلا، وتم أخذ عينة عشوائية منهم عددها (٥٤) نزيلا بنسبة قدرها (٥١٪) من العدد الكلي، حيث تم عقد عدد أربع جلسات مع عينة الدراسة خلال يومين(*)، لكي يتمكن الباحث من تدوين كل المعلومات التي يحصل عليها من أفراد العينة، وقد حرص الباحث أن تتم جميع جلسات المقابلات الشخصية مع أفراد العينة في حضور أحد المشرفين في الدار.

تجيب نتائج الدراسة على كل من السؤال الثاني والثالث من أسئلة الدراسة، وهو ما يتم تناوله من خلال كل من المحور الثاني والمحور الثالث للدراسة، كما توضح نتائج الدراسة بعض البيانات الأساسية لعينة الدراسة. فمن خلال استمارة المقابلة الشخصية التي طبقت على عينة الدراسة، والتي تهدف إلى جمع بيانات حول العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وارتكاب الجريمة، بالإضافة إلى بعض البيانات الأساسية، تتضح نتائج الدراسة وذلك فيما يلي:

١- المرحلة العمرية: فيما يتعلق بالمرحلة العمرية لأفراد العينة، فإن الجدول التالي يوضح العمر بالسنوات ونسبة كل منها لدى أفراد عينة الدراسة.

(*) تم تطبيق اداة الدراسة بعد أخذ الموافقات والتصريحات اللازمة من جهات الاختصاص لإجراء الدراسة (أنظر الملاحق رقم ١، ٢، ٣)

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

جدول (١) المرحلة العمرية لأفراد عينة الدراسة

م	العمر (بالسنوات)	العدد	٪
١	١٤	٢	٣,٧
٢	١٥	٧	١٣,٠
٣	١٦	٩	١٦,٦
٤	١٧	٢٥	٤٦,٣
٥	١٨	١١	٢٠,٤
الإجمالي		٥٤	١٠٠,٠٪

ويتضح من الجدول السابق أن أعلى نسبة من أفراد العينة هي في المرحلة العمرية (١٧ سنة)، بنسبة قدرها (٤٦,٣٪).

٢- المرحلة التعليمية: فيما يتعلق بالمرحلة التعليمية لأفراد العينة، فإن الجدول التالي يوضح المرحلة التعليمية ونسبة كل منها لدى أفراد عينة الدراسة.

جدول (٢) المرحلة التعليمية لأفراد عينة الدراسة

م	المرحلة التعليمية	العدد	٪
١	الابتدائية	٠	٠,٠
٢	المتوسطة	١٢	٢٢,٢
٣	الثانوية	٣٩	٧٢,٢
٤	أخرى (تسرب من التعليم)	٣	٥,٦
الإجمالي		٥٤	١٠٠,٠٪

ويتضح من الجدول السابق أن أعلى نسبة من أفراد العينة هي في المرحلة التعليمية الثانوية، بنسبة قدرها (٧٢,٢٪).

٣- أسباب الوقوع في الجريمة: وبالرجوع إلى أسباب الوقع في الجريمة، فإن الجدول التالي يوضح تلك الأسباب حسب ما أفاد به أفراد عينة الدراسة ونسبة كل منها.

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

جدول (٣) بعض أسباب الوقوع في الجريمة لأفراد العينة

م	السبب	العدد	٪
١	المشاكل الأسرية	١٢	٢٢,٢
٢	الصحبة السيئة	١٨	٣٣,٣
٣	الألعاب الإلكترونية	١١	٢٠,٤
٤	المشكلات الاقتصادية	٧	١٣,٠
٥	إثبات الذات	٤	٧,٤
٦	أخرى	٢	٣,٧
	الإجمالي	٥٤	١٠٠,٠٪

ويتضح من الجدول السابق أن الصحبة السيئة هي من أكبر أسباب وقوع أفراد العينة في الجريمة، حيث كانت بنسبة (٣٣,٣٪)، يليها المشاكل الأسرية بنسبة (٢٢,٢٪)، ثم الألعاب الإلكترونية بنسبة (٢٠,٤٪)، وهي نسبة لا يستهان بها، خصوصا مع انتشار تلك الألعاب وتغافل الآباء وأولياء الأمور عن مضمونها، وعن متابعة أبنائهم.

٤- عدد الجرائم التي ارتكبها أفراد العينة: قام أفراد عينة الدراسة بارتكاب عدد من الجرائم، حيث تم ايقافهم بناء عليها، فضلا عن عدد آخر من الجرائم التي لم يتم ايقافهم عليها. ويوضح الجدول التالي تلك الجرائم وعددها.

جدول (٤) عدد الجرائم التي ارتكبها أفراد العينة وتم ايقافهم عليها

م	مجال الجريمة	العدد	٪
١	مخدرات	١٢	٢٢,٢٪
٢	أخلاقية	٢٤	٤٤,٤٪
٣	عنف	٥	٩,٣٪
٤	سرقة	١٣	٢٤,١٪
	الإجمالي	٥٤	١٠٠,٠٪

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

ويتضح من الجدول السابق أن أكثر عدد جرائم لأفراد العينة كان للجرائم الأخلاقية بنسبة (٤٤,٤٪)، مما قد يعطي مؤشرا على أن هناك شيئا ما يساعد في انتشار الجرائم الأخلاقية بين فئات الشباب في المرحلة العمرية من (١٢ :١٨) عام، وربما تكون الألعاب الإلكترونية إحدى تلك الأسباب، بينما كان أقل عدد جرائم لأفراد العينة هو لجرائم العنف بنسبة (٣,٩٪).

المحور الثاني للدراسة: التعرف على واقع ممارسة نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية بالدمام للألعاب الإلكترونية من خلال استخدام أداة الدراسة وهي المقابلة الشخصية، مع عينة من نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية، حيث يجيب هذا المحور على السؤال ما واقع ممارسة نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية للألعاب الإلكترونية؟

وتتضح الإجابة على هذا السؤال من خلال بيان خبرة أفراد عينة الدراسة بالألعاب الإلكترونية من حيث عدد سنوات معرفتهم بالألعاب الإلكترونية، وذلك كما يلي:

حيث من خلال المقابلة مع العينة تتضح الخبرة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، والجدول التالي يوضح عدد السنوات التي قام بها أفراد العينة بممارسة الألعاب الإلكترونية ونسبة كل منها.

جدول (٥) الخبرة بالسنوات بالألعاب الإلكترونية لأفراد العينة

م	المدة بالسنوات	العدد	٪
١	من ٠ إلى أقل من ٢	١	١,٨
٢	من ٢ إلى أقل من ٤	٥	٩,٢
٣	من ٤ إلى أقل من ٦	٩	١٦,٧
٤	من ٦ إلى أقل من ٨	١٣	٢٤,١
٥	من ٨ إلى أقل من ١٠	١١	٢٠,٤
٦	من ١٠ إلى أقل من ١٢	١٥	٢٧,٨
٧	أكثر من ١٢ سنة	٠	٠,٠
	الإجمالي	٥٤	١٠٠,٠٪

ويتضح من الجدول السابق أن أكثر أفراد العينة لديهم خبرة في ممارسة الألعاب الإلكترونية من (١٠ إلى أقل من ١٢) سنة، حيث كانت بنسبة (٢٧,٨٪)، يليها الخبرة من (٦ إلى أقل من ٨) سنوات،

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

بنسبة (١ , ٢٤٪)، بينما كانت أقل نسبة لعدد أفراد العينة الذين لديهم خبرة من (٠ إلى أقل من ٢) سنة، حيث كانت النسبة (٨ , ١٪)، ومن هنا يتضح مدى الخبرة الكبيرة لأفراد العينة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

المحور الثالث للدراسة: توضيح دور ممارسة الألعاب الإلكترونية في ارتكاب الجريمة لدى عينة من نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية، حيث يجيب هذا المحور على السؤال: ما دور الألعاب الإلكترونية في ارتكاب نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية للجرائم؟

تنوعت الألعاب الإلكترونية وتطورت في الآونة الأخيرة تطورا ملحوظا، إذ أصبحت تتم خلال مراحل متعددة ومتطورة، بل وتستخدم شبكة الإنترنت في كثير من مراحلها، وتجمع بين الأفراد اللاعبين من مختلف بلدان العالم وثقافاته المتنوعة على اختلاف لغاتهم ولهجاتهم، فلم تعد قاصرة على الأشخاص المحليين فقط، بل أصبحت تعتمد في ممارساتها على أفراد من جنسيات مختلفة عبر العالم، دون مراعاة للمكان أو الزمان أو الحدود الجغرافية، الأمر الذي قد يسهل في انتقال الأفكار والخطط الإجرامية عبر الأفراد المرتادين لها، بل أصبحت الحيل الإجرامية تتداول بين اللاعبين لاجتياز المراحل المختلفة من اللعبة والوصول إلى المراحل المتقدمة منها.

وللإجابة على السؤال: ما دور الألعاب الإلكترونية في ارتكاب نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية للجرائم؟ قام الباحث بتوجيه أسئلة استمارة المقابلة، بمحاورها الأربعة إلى عينة الدراسة، حيث كانت النتائج طبقا لترتيب محاور الأداة كما يلي:

أولا: محور الجرائم التي تتعلق بالمخدرات:

جدول (٦) استجابات عينة الدراسة حول المحور الثاني (المخدرات)

م	العبـــــــارة	موافق		محايد		غير موافق		الوزن النسبي
		ت	٪	ت	٪	ت	٪	
١	هل تساعد الألعاب الإلكترونية في تناول الحبوب المسهرة؟	٣٢	٥٩,٣	٠	٠,٠	٢٢	٤٠,٧	٢,١٨
٢	هل تشجع الألعاب الإلكترونية على تعاطي الحبوب المخدرة؟	١٨	٣٣,٣	١١	٢٠,٤	٢٥	٤٦,٣	١,٨٧

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

م	العبـــــــارة	موافق		محايد		غير موافق		الوزن النسبي
		ت	٪	ت	٪	ت	٪	
٣	هل تساعد الألعاب الإلكترونية في تعليم شرب الدخان؟	٤١	٧٥,٩	٥	٩,٣	٨	١٤,٨	٢,٦١
٤	هل تساعد الألعاب الإلكترونية في تعليم تعاطي المخدرات؟	٤٥	٨٣,٣	٢	٣,٧	٧	١٣,٠	٢,٧٠
٥	هل تشجع الألعاب الإلكترونية على ترويج أو بيع المخدرات؟	٣٩	٧٢,٢	١٠	١٨,٥	٥	٩,٣	٢,٦٣

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

١- عند الاجابة على السؤال: هل تساعد الألعاب الإلكترونية في تناول الحبوب المسهرة؟ كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة هي (٥٩,٣٪) وبمتوسط وزني (٢,١٨)، في حين كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على السؤال هي (٤٠,٧٪). وتعد نسبة عدم الموافقة كبيرة بالمقارنة بنسبة الموافقة، وربما يرجع ذلك إلى أن طبيعة الألعاب الإلكترونية ونوعيتها تمثل عامل جذب ولفت الانتباه لمن يقوم بممارستها، نظرا لما تحتويه من أصوات صاخبة وصور وألوان جذابة، كما أن معظم أفراد العينة أفادوا بأنهم يلعبون الألعاب الإلكترونية في المنزل، وربما يخشون من معاقبة أولياء أمورهم لهم في حالة معرفتهم بتناولهم لها.

٢- عند الاجابة على السؤال: هل تشجع الألعاب الإلكترونية على تعاطي الحبوب المخدرة؟ كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة هي (٣٣,٣٪) وبمتوسط وزني (١,٨٧)، في حين كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على السؤال هي (٤٦,٣٪). وتعد نسبة عدم الموافقة كبيرة جدا بالمقارنة بنسبة الموافقة، بل هي أكبر منها، وربما يرجع ذلك إلى أن معظم أفراد العينة أفادوا بأنهم يلعبون الألعاب الإلكترونية في المنزل، وربما يخشون من معاقبة أولياء أمورهم لهم في حالة معرفتهم بتناولهم للحبوب المخدرة، كما أن تناول الحبوب المخدرة في الغالب يكون في وجود صحبة من الأصدقاء ويحتاج إلى تشجيع منهم وهو ما لا

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

يتوافر في حالة ممارستهم الألعاب بالمنزل. ويمكن تفسير ارتفاع نسبة عدد الموافقين على أن الألعاب الإلكترونية تشجع على تناول الحبوب المخدرة، ربما يرجع ذلك إلى ما أفادت به نسبة كبيرة من أفراد العينة بأنهم يفضلون اللعب مع زملائهم الذين تخصص لهم أولياء أمورهم غرفا مستقلة، وفي فترات غياب الأهل، بالإضافة إلى أن فترات اللعب غالبا ما تكون في أوقات متأخرة من الليل بعد نوم أولياء أمورهم وخصوصا في فترات عطلة نهاية الأسبوع، أو ربما يفضلون اللعب في محلات الألعاب الإلكترونية، التي ربما لا تتوافر فيها الرقابة الكافية على مرتاديها.

٣- توجد عند الاجابة على السؤال: هل تساعد الألعاب الإلكترونية في تعليم شرب الدخان؟ كانت الموافقة بنسبة (٩, ٧٥٪) وبمتوسط وزني (٦١, ٢)، في حين لم يوافق على السؤال إلا نسبة (٨, ١٤٪). وتعد نسبة الموافقة كبيرة، مقارنة بنسبة عدم الموافقة، وربما يرجع ذلك إلى أن اللاعبين يحاولون تقليد بعض الشخصيات التي يشاهدونها في ألعابهم، كما أن تواجد اللاعبين في غرف مستقلة ولأوقات متأخرة من الليل ربما تكون عاملا مشجعا لهم على التدخين وخاصة إذا كانوا في محلات الألعاب الإلكترونية.

٤- عند الاجابة على السؤال: هل تساعد الألعاب الإلكترونية في تعليم تعاطي المخدرات؟ كانت الموافقة بنسبة (٣, ٨٣٪) وبمتوسط وزني (٧٠, ٢)، في حين لم يوافق على السؤال إلا نسبة (٠, ١٣٪). وتعد نسبة الموافقة كبيرة جدا، مقارنة بنسبة عدم الموافقة، حيث أفاد معظم أفراد العينة بأن هناك بعض الألعاب الإلكترونية تعلم طرق تعاطي المخدرات، بل وارتكاب جميع الجرائم، ويكون الفوز فيها مبني على كيفية الهروب والإفلات من العقاب، وأنهم تعرفوا على أنواع المخدرات من تلك الألعاب، بل وكيفية تعاطيها.

٥- عند الاجابة على السؤال: هل تشجع الألعاب الإلكترونية على ترويج أو بيع المخدرات؟ كانت الموافقة بنسبة (٢, ٧٢٪) وبمتوسط وزني (٦٣, ٢)، في حين لم يوافق على السؤال إلا نسبة (٣, ٩٪). وتعد نسبة الموافقة كبيرة جدا، مقارنة بنسبة عدم الموافقة، حيث أفاد معظم

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

أفراد العينة بأن هناك بعض الألعاب الإلكترونية التي تعلم طرق تعاطي المخدرات وبيعها وترويجها لتحقيق المكاسب المادية، ويكون الفوز فيها مبني على مقدار المبالغ المحصلة من البيع وشراء الأشياء الأخرى. ونظرا للمكاسب المادية التي يحققها اللاعب أثناء اللعبة، فإنه يكون مهيئا للتجريب في الواقع فيكون ضحية لقرناء السوء ممن يروجون ويبيعون المخدرات، فينضم إلى قافلة المروجين ليحصل على الجرعة التي يريدها نظير بيعه أو ترويجه للمخدرات، أو تجنيده للأفراد الجدد، فتكون مكافأته هي الحصول على المخدر بلا مقابل مادي.

ثانيا: محور الجرائم الأخلاقية:

جدول (٧) استجابات عينة الدراسة حول المحور الثالث (الأخلاقية)

م	العبـــــــارة	موافق		محايد		غير موافق		الوزن النسبي
		ت	٪	ت	٪	ت	٪	
١	هل تساعد الألعاب الإلكترونية في ارتكاب جريمة الابتزاز؟	٢٩	٥٣,٧	٨	١٤,٨	١٧	٣١,٥	٢,٢٢
٢	هل تساعد الألعاب الإلكترونية في إثارة الغريزة الجنسية؟	٤٧	٨٧,٠	٤	٧,٤	٣	٥,٦	٢,٨١
٣	هل تساعد الألعاب الإلكترونية في نشر الصور الجنسية؟	٥٣	٩٨,١	١	١,٩	٠	٠,٠	٢,٧٦
٤	هل تساعد الألعاب الإلكترونية في نشر المقاطع الجنسية؟	٥١	٩٤,٤	٣	٥,٦	٠	٠,٠	٢,٦٨
٥	هل تشجع الألعاب الإلكترونية على ارتكاب جريمة الاغتصاب؟	٣١	٥٧,٤	٧	١٣,٠	١٦	٢٩,٦	٢,٢٨

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

١- عند الاجابة على السؤال: هل تساعد الألعاب الإلكترونية في ارتكاب جريمة الابتزاز؟ كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة هي (٥٣,٧٪) وبمتوسط وزني (٢,٢٢)، في حين كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على السؤال هي (٣١,٥٪).

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

وربما يفسر ذلك بأن معظم أفراد العينة يحرصون على الألعاب التي تعتمد على العنف والمطاردات، كما أن جريمة الابتزاز هي من الجرائم التي تحتاج إلى نوعية خاصة من الأفراد الذين ربما يعانون من المشاكل الأسرية أو الانفصال الأسري وغياب رعاية الأهل، فضلا عن التخطيط والحرص لتنفيذ الجريمة. وتعد نسبة عدم الموافقة كبيرة جدا بالمقارنة بنسبة الموافقة، وربما يرجع ذلك إلى أن معظم أفراد العينة ما زالوا بخير من الناحية الأخلاقية، ويعتبرون الابتزاز من الأشياء المحرمة جدا.

٢- عند الاجابة على السؤال: هل تساعد الألعاب الإلكترونية في إثارة الغريزة الجنسية؟ كانت الموافقة بنسبة (٠,٨٧٪) وبمتوسط وزني (٢,٨١)، في حين لم يوافق على السؤال إلا نسبة (٥,٦٪). وتعد نسبة الموافقة كبيرة جدا، مقارنة بنسبة عدم الموافقة، حيث أفاد معظم أفراد العينة بأن معظم الألعاب الإلكترونية تحتوي على صور غير أخلاقية للنساء، وكثير من المشاهد التي تثير الغريزة الجنسية، بل إن بعض الألعاب الإلكترونية تتطلب من لاعبيها لكي ينتقل إلى مرحلها المتقدمة أن يقوم بممارسة الرذيلة مع الشخصية الكرتونية باللعبة، ثم ينتقل إلى المرحلة الأخرى المتقدمة منها.

٣- عند الاجابة على السؤال: هل تساعد الألعاب الإلكترونية في نشر الصور الجنسية؟ كانت الموافقة بنسبة (١,٩٨٪) وبمتوسط وزني (٢,٧٦)، في حين أن نسبة غير الموافقين على السؤال تصل إلى الصفر. وتعد نسبة الموافقة على السؤال كبيرة جدا، حيث يكاد يجمع أفراد العينة على أن معظم الألعاب الإلكترونية تحتوي على الصور والمشاهد الجنسية، وصور للنساء في أوضاع غير أخلاقية، حيث تظهر الصور في المراحل المختلفة من اللعبة وفي أثناء اللعبة، مع إصدار أصوات متنوعة. وكما أفاد معظم أفراد العينة أنهم يفضلون ممارسة تلك الألعاب بعد منتصف الليل إلى الصباح، في غياب من رقابة الأهل وأولياء الأمور.

٤- عند الاجابة على السؤال: هل تساعد الألعاب الإلكترونية في نشر المقاطع الجنسية؟ كانت الموافقة بنسبة (٤,٩٤٪) وبمتوسط وزني (٢,٦٨)، في حين أن نسبة غير الموافقين على

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

السؤال هي صفر. وتعد نسبة الموافقة على السؤال كبيرة جدا، حيث يكاد يجمع أفراد العينة على أن معظم الألعاب الإلكترونية تحتوي على المشاهد والمقاطع الجنسية، وصور للنساء في أوضاع غير أخلاقية، حيث تظهر المقاطع في المراحل المختلفة من اللعبة وفي أثناء اللعبة، مع إصدار أصوات متنوعة. كما أن بعض تلك الألعاب تتطلب من اللاعب ممارسة الرذيلة مع الشخصية الكرتونية باللعبة لكي ينتقل إلى المرحلة المتقدمة من اللعبة، كما أفاد بعض أفراد العينة بأنهم اعتادوا على مشاهدة المواقع الإباحية بسبب المقاطع الإباحية التي تحتويها الألعاب الإلكترونية.

٥- عند الاجابة على السؤال: هل تشجع الألعاب الإلكترونية على ارتكاب جريمة الاغتصاب؟ كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة هي (٤ , ٥٧٪) وبمتوسط وزني (٢٨ , ٢)، في حين كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على السؤال هي (٦ , ٢٩٪). وتعد نسبة عدد الأفراد الذين أجابوا بالموافقة كبيرة (أكثر من النصف)، خصوصا في مثل تلك الجريمة الأخلاقية التي تتضمن الاعتداء على الغير بالإضافة إلى الانحراف الخلقي والقيمي لدى مرتكبيها. وربما يفسر ذلك طبقا لما أفاد به بعض أفراد العينة سابقا من أن معظم الألعاب الإلكترونية تحتوي على المشاهد والمقاطع الجنسية، وصور للنساء في أوضاع غير أخلاقية، كما أن بعض تلك الألعاب تتطلب من اللاعب ممارسة الرذيلة مع الشخصية الكرتونية باللعبة لكي ينتقل إلى المرحلة المتقدمة من اللعبة، وأنهم يشاهدون المقاطع الإباحية ويتبادلونها فيما بينهم، كل تلك العوامل ربما تكون من الأسباب وراء محاولة تطبيق ما يشاهده اللاعبون في الألعاب الإلكترونية، وارتكاب جريمة الاغتصاب، إذا يعتبرها شجاعة وبطولة أن يقوم بعمل لا يقدر عليه إلا من يستطيع الوصول إلى المراحل المتقدمة من اللعبة.

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

ثالثا: محور جرائم العنف:

جدول (٨) استجابات عينة الدراسة حول المحور الرابع (العنف)

م	العبـــــــارة	موافق		محايد		غير موافق		الوزن النسبي
		ت	٪	ت	٪	ت	٪	
١	هل تعلم الألعاب الإلكترونية كيفية المطاردات مع الشرطة؟	٥٠	٩٢,٦	٣	٥,٦	١	١,٨	٢,٩١
٢	هل تعلم الألعاب الإلكترونية المضاربات؟	٤٥	٨٣,٣	١	١,٩	٨	١٤,٨	٢,٦٨
٣	هل تساعد الألعاب الإلكترونية في تعليم جريمة الخطف؟	٣٢	٥٩,٣	٨	١٤,٨	١٤	٢٥,٩	٢,٣٣
٤	هل تساعد الألعاب الإلكترونية في تعليم كيفية الطعن؟	٢٩	٥٣,٧	٧	١٣,٠	١٨	٣٣,٣	٢,٢٠
٥	هل تساعد الألعاب الإلكترونية في تعليم ارتكاب جريمة القتل؟	٣٩	٧٢,٢	٢	٣,٧	١٣	٢٤,١	٢,٤٨

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

١- عند الإجابة على السؤال: هل تعلم الألعاب الإلكترونية كيفية المطاردات مع الشرطة؟ كانت الموافقة بنسبة (٩٢,٦٪) وبمتوسط وزني (٢,٩١)، في حين لم يوافق على السؤال إلا نسبة (١,٨٪). وتعد نسبة الموافقة كبيرة جدا، مقارنة بنسبة عدم الموافقة، حيث أفاد معظم أفراد العينة بأن يفضلون الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على مطاردات لسيارات الشرطة، ويستمتعون بأخذ سيارات الشرطة والتفحيط بها ثم تركها والهروب بعد صدمها. كما أفاد أفراد العينة بأنهم يتنافسون فيما بينهم حول الوصول إلى مراحل متقدمة لمطاردات الشرطة، وسرقة سياراتهم لأنها تتمتع بمواصفات خاصة، ويستطيعون القيام ببعض الحركات الخطرة من خلالها.

٢- عند الإجابة على السؤال: هل تعلم الألعاب الإلكترونية المضاربات؟ كانت الموافقة بنسبة (٨٣,٣٪) وبمتوسط وزني (٢,٦٨)، في حين لم يوافق على السؤال إلا نسبة (١٤,٨٪).

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

وتعد نسبة الموافقة كبيرة جدا، مقارنة بنسبة عدم الموافقة، حيث أفاد معظم أفراد العينة بأنهم يقضون أوقاتا كثيرة في ألعاب المضاربات والتفحيط بالسيارات، ويتعلمون بعض الحركات العنيفة من خلال مراحل تلك الألعاب، وكيفية تنفيذ الضربة القاضية للخصم، والتعرف على الأماكن القاتلة من الجسم، وكيفية السيطرة على الخصم، بل والقضاء عليه وقتله.

٣- عند الإجابة على السؤال: هل تساعد الألعاب الإلكترونية في تعليم جريمة الخطف؟ كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة هي (٥٩,٣٪) وبمتوسط وزني (٢,٣٣)، في حين كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على السؤال هي (٢٥,٩٪). وتعد نسبة عدد الأفراد الذين أجابوا بالموافقة كبيرة (أكثر من النصف)، خصوصا في مثل تلك الجريمة الأخلاقية التي تتضمن الاعتداء على الغير والتعدي على حرمته، بالإضافة إلى الانحراف الخلقي والقيمي لدى مرتكبيها، إذ إن الغرض من الخطف في الغالب يكون بقصد ارتكاب الفاحشة مع المخطوف، فهي من الجرائم المركبة. وربما يفسر ذلك طبقا لما أفاد به بعض أفراد العينة سابقا من أن معظم الألعاب الإلكترونية تحتوي على المشاهد والمقاطع الجنسية، وصور للنساء في أوضاع غير أخلاقية، كما أن بعض تلك الألعاب تتطلب من اللاعب ممارسة الرذيلة مع الشخصية الكرتونية باللعبة لكي ينتقل إلى المرحلة المتقدمة من اللعبة، مما يدفع بالبعض إلى محاولة تطبيق ما قام به من خلال الألعاب.

٤- عند الإجابة على السؤال: هل تساعد الألعاب الإلكترونية في تعليم كيفية الطعن؟ كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة هي (٥٣,٧٪) وبمتوسط وزني (٢,٢٠)، في حين كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على السؤال هي (٣٣,٣٪). وتعد نسبة عدد الأفراد الذين أجابوا بالموافقة كبيرة (أكثر من النصف)، خصوصا في مثل تلك الجريمة الأخلاقية التي تتضمن الاعتداء على حياة الغير. وربما يفسر ذلك بأن اللاعبين يفضلون ألعاب العنف والتي تحتوي على مشاهد الطعن والقتل، حيث يرى البعض منهم أنه يتعلم كيفية الطعن ليحمي نفسه في حال المضاربات التي قد تحدث بين الشباب كثيرا.

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

٥- عند الإجابة على السؤال: هل تساعد الألعاب الإلكترونية في تعليم ارتكاب جريمة القتل؟ كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة هي (٢ , ٧٢٪) وبمتوسط وزني (٤٨ , ٢)، في حين كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على السؤال هي (١ , ٢٤٪). وتعد نسبة عدد الأفراد الذين أجابوا بالموافقة كبيرة (أكثر من النصف)، خصوصا في مثل تلك الجريمة الأخلاقية التي تتضمن الاعتداء على حياة الآخرين بالإضافة إلى الانحراف الخلقي والقيمي لدى مرتكبيها. وربما يفسر ذلك طبقا لما أفاد به بعض أفراد العينة سابقا من أن معظم أفراد العينة يفضلون الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على العنف والقتل باستخدام أسلحة متنوعة ومتطورة، حيث إن هناك بعض الألعاب التي تعتمد في مراحلها المتقدمة على عدد القتلى من الأفراد، فكلما زاد عدد القتلى استطاع اللاعب أن يبدل سلاحه بآخر أكثر تطورا وفتكا وينتقل إلى المرحلة الأخرى التي تليها، وهكذا في باقي مراحل اللعبة.

رابعا: محور جرائم السرقة:

جدول (٩) استجابات عينة الدراسة حول المحور الخامس (السرقة)

م	العبـــــــارة	موافق		محايد		غير موافق		الوزن النسبي
		ت	٪	ت	٪	ت	٪	
١	هل تساعد الألعاب الإلكترونية على سرقة المال من الأسرة؟	١٥	٢٧,٨	٦	١١,١	٣٣	٦١,١	١,٦٧
٢	هل تساعد الألعاب الإلكترونية في تعليم سرقة المنازل؟	٣٠	٥٥,٦	١٠	١٨,٥	١٤	٢٥,٩	٢,٣٠
٣	هل تساعد الألعاب الإلكترونية في السرقة من المحلات التجارية؟	٢٧	٥٠,٠	٨	١٤,٨	١٩	٣٥,٢	٢,١٥
٤	هل تشجع الألعاب الإلكترونية على سرقة السيارات؟	٤٥	٨٣,٣	١	١,٩	٨	١٤,٨	٢,٦٩

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

١- عند الإجابة على السؤال: هل تساعد الألعاب الإلكترونية على سرقة المال من الأسرة؟ كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة هي (٨ , ٢٧٪) وبمتوسط وزني (٦٧ , ١)، في حين كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على السؤال هي (١ , ٦١٪). وربما يفسر ذلك طبقا لما أفاد به بعض أفراد العينة سابقا من أن معظم أولياء الأمور لأفراد العينة يفضلون أن يمارس أبنائهم الألعاب في المنزل عن لعبهم خارج المنزل، ويوفرون لهم الألعاب ومتطلباتها، ليكونوا مرتبطين بالمنزل، وهو ما لا يدعو إلى السرقة من أفراد الأسرة. غير أن بعض أفراد العينة أفادوا بأنهم تعلموا تعاطي المخدرات وشرب الدخان من الألعاب الإلكترونية، الأمر الي يحتاج إلى المال لشراء تلك المخدرات، فيلجأ إلى السرقة من الأسرة حتى يخفي عليهم أنه يتعاطى المخدرات.

٢- عند الإجابة على السؤال: هل تساعد الألعاب الإلكترونية في تعليم سرقة المنازل؟ كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة هي (٦ , ٥٥٪) وبمتوسط وزني (٣ , ٢)، في حين كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على السؤال هي (٩ , ٢٥٪). وربما يفسر ذلك طبقا لما أفاد به بعض أفراد العينة سابقا من أنهم يفضلون الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف والقتل والمطاردات، وخصوصا مع الشرطة. ورغم ذلك فإن بعض أفراد العينة أفادوا بأنهم تعلموا السرقة من الألعاب الإلكترونية، وخصوصا كسر الأقفال، وتسلق الأسوار، وتحطيم زجاج النوافذ، وأن بعض أفراد العينة قد قام بالفعل بتنفيذ عملية السرقة من منزل أحد الجيران بعد ما تأكد من خلو المنزل من السكان، رغم أنه لم يكن بحاجة إلى المسروقات، فقط يريد تجريب ما قام بممارسته من خلال الألعاب في الواقع ليتعرف على قدراته في تنفيذ المهمة.

٣- عند الإجابة على السؤال: هل تساعد الألعاب الإلكترونية في السرقة من المحلات التجارية؟ كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بالموافقة هي (٠ , ٥٠٪) وبمتوسط وزني (١٥ , ٢)،

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

في حين كانت نسبة عدد أفراد العينة الذين أجابوا بعدم الموافقة على السؤال هي (٢ , ٣٥٪). وربما يفسر ذلك بأن معظم أفراد العينة لم تكن احتياجاتهم مادية بالدرجة الأولى، ومع ذلك فإن نصف عدد أفراد العينة أجابوا بالموافقة على أن الألعاب الإلكترونية ساعدت في السرقة من المحلات التجارية، حيث أفاد معظم أفراد العينة بأنهم قاموا كثيرا بعمليات سرقة بسيطة لبعض المواد الغذائية مثل قطع الشوكولاتة والحلوى وشواحن الجوالات، وذلك من البقالات التي لا تتوفر فيها كاميرات أو شبكات تلفزيونية للرقابة.

٤- عند الإجابة على السؤال: هل ترى أن الألعاب الإلكترونية تشجع على سرقة السيارات؟ كانت الموافقة بنسبة (٣ , ٨٣٪) وبمتوسط وزني (٦٩ , ٢)، في حين لم يوافق على السؤال إلا نسبة (٨ , ١٤٪). وتعد نسبة الموافقة كبيرة جدا، مقارنة بنسبة عدم الموافقة، حيث أفاد معظم أفراد العينة بأنهم يقضون أوقاتا كثيرة في ألعاب المضاربات والتفحيط بالسيارات، ويتعلمون منها الكثير من الحركات العنيفة بالسيارات من خلال مراحل تلك الألعاب، وأن عملية التفحيط بالسيارات أصبحت في الفترة الأخيرة سببا من أسباب الشهرة بين الأصدقاء، فيتعلمون من الألعاب الإلكترونية كيفية أداء تلك الحركات العنيفة بالسيارات، ثم يقومون بسرقة السيارات لممارسة تلك الحركات في الواقع بحثا عن المتعة والشهرة. وقد أفاد بعض أفراد العينة أنهم تعلموا كيفية سرقة السيارات من خلال الألعاب الإلكترونية.

أهم نتائج الدراسة:

بناء على ما أفاد به أفراد عينة الدراسة، وبعد تطبيق أداة الدراسة وتحليل نتائجها، فإن الدراسة الحالية خرجت بعدد من النتائج التي تتعلق بالعلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وارتكاب الجرائم، ولعل من أهم تلك النتائج ما يلي:

١- لبعض الألعاب الإلكترونية دور كبير في تعليم شرب الدخان، وتعليم تعاطي المخدرات.

٢- تشجع بعض الألعاب الإلكترونية على تعاطي الحبوب المخدرة، وبيعها أو ترويجها.

٣- تساعد بعض الألعاب الإلكترونية في ارتكاب جريمة الابتزاز.

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

٤- تعمل الكثير من الألعاب على إثارة الغرائز الجنسية من خلال احتوائها على صور ومقاطع مخلة.

٥- تساعد الكثير من الألعاب الإلكترونية في نشر الصور والمقاطع الجنسية.

٦- قد تشجع بعض الألعاب الإلكترونية على ارتكاب جريمة الاغتصاب.

٧- تعلم الكثير من الألعاب الإلكترونية كيفية المطاردات مع الشرطة.

٨- تساعد معظم الألعاب الإلكترونية في تعليم المضاربات الشخصية.

٩- تساعد بعض الألعاب الإلكترونية في تعليم كل من الخطف والطعن والقتل.

١٠- تساعد بعض الألعاب الإلكترونية في تعليم السرقة من الأسرة، أو من المنازل والسطو عليها.

١١- تساعد بعض الألعاب الإلكترونية في السرقة من المحلات التجارية.

١٢- تشجع بعض الألعاب الإلكترونية على سرقة السيارات والتفحيط بها.

التوصيات والمقترحات:

بعد الانتهاء من البحث، اتضح للباحث أن هناك الكثير من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الشباب تتسبب في ارتكاب بعض الجرائم، وذلك طبقا لما أفادت به عينة الدراسة، وأن انتشار جرائم المخدرات والجرائم الأخلاقية ربما يكون من أسباب تداول الألعاب الإلكترونية وانتشارها بين الشباب، فضلا عن غياب دور الأسرة في الرقابة على أبنائهم. ومن هنا فإن الباحث يود أن يلفت أنظار أولياء الأمور والمربين والمخططين إلى ضرورة الانتباه إلى خطورة الألعاب الإلكترونية، وتخصيص جهة لمتابعة الألعاب الإلكترونية وتتبع مراحلها وما تحتويه من صور وعبارات، فضلا تتضمنه من سلوكيات خاطئة، تعود بالضرر على الفرد والمجتمع. ويرى الباحث أهمية تقديم بعض المقترحات والتوصيات لكل من الآباء والمربين وأولياء الأمور، قد تساعد في وقاية أبنائهم من الوقوع في الجرائم التي قد تكون بسبب الألعاب الإلكترونية، ومنها:

١- ضرورة اشتراك الأبناء في حلقات تحفيظ القرآن الكريم، فهو حصن للأبناء في غياب الآباء.

٢- ضرورة اعطاء مساحة من الوقت لجلسات المناقشة والحوار بين كل من الآباء والأبناء.

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

٣- العمل على مصاحبة الآباء لأبنائهم والتواصل مع أصدقائهم والتعرف عليهم.

٤- توعية الآباء بالجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

٥- متابعة أولياء الآباء لأبنائهم ومعرفة محتوى الألعاب التي يقومون بممارستها.

٦- عدم انشغال الآباء عن الأبناء لفترات زمنية طويلة، وضرورة المتابعة اليومية.

٧- حرص الآباء على ألا يمارس أبناءهم الألعاب الإلكترونية في غرف مغلقة.

٨- تقليل فترات الألعاب والساعات التي يقضيها الأطفال في الألعاب الإلكترونية.

٩- عدم السماح للأبناء بممارسة الألعاب الإلكترونية في فترات ما بعد منتصف الليل.

١٠- تنمية هواية القراءة في نفوس الأبناء، وعدم الاكتفاء بممارسة الألعاب الإلكترونية.

١١- توعية الأبناء بخطورة وأضرار الجلوس لفترات طويلة أمام الأجهزة الإلكترونية دون تحرك.

١٢- العمل على إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع قيم وثقافة المجتمع.

١٣- ضرورة إنشاء جهات رقابية تتولى الرقابة ومتابعتها على كل ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية، وما يتم تداوله بين الشباب.

١٤- حث علماء التربية وعلم النفس والاجتماع، والدين الإسلامي، والقانون على إجراء البحوث النوعية حول كل ما يتعلق بالألعاب الإلكترونية وفق معايير قيم وثقافة المجتمع.

١٥- تفعيل دور المعلمين وأئمة المساجد في التوعية بمخاطر الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، والتنبيه إلى ما فيها من محاذير.

١٦- ضرورة متابعة الجهات الأمنية لمواقع الألعاب الإلكترونية، والعمل على توعية الآباء من أضرارها وخطورتها.

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

المراجع العربية

أبو وزنه، فلسطين علي حسن (٢٠١١). علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى. ماجستير. غير منشورة. كلية الدراسات العليا. الجامعة الأردنية.

الحشاش، دلال عبد العزيز (٢٠٠٨): أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى عينة من طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت. ماجستير. غير منشورة. كلية الدراسات العليا. جامعة عمان العربية للدراسات العليا.

الرشود، متعب محمد مبارك (٢٠١١): واقع برامج التأهيل المهني في دور الملاحظة الاجتماعية من وجهة نظر العاملين والنزلاء. ماجستير. غير منشورة. جامعة الإمام.

رقية، محمود (٢٠١٣). "هل تغذى العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن الألعاب الإلكترونية العنيفة: قراءة تحليلية". مجلة الحكمة. ع ٢٨. الجزائر. مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع.

سليمان، مودة محمد (٢٠٠٩): "الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأبناء". مجلة التربية والعلم. المجلد (٢٢). العدد (٤). (١٥٥-١٧٠).

الشحروري، مها حسني (٢٠٠٧): أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، دكتوراه. غير منشورة. كلية الدراسات التربوية العليا. جامعة عمان العربية للدراسات العليا.

فليه، فاروق عبده والزكي، أحمد عبد الفتاح (٢٠٠٤): معجم مصطلحات التربية لفظا واصطلاحا. دار الوفاء للطباعة والنشر. مصر. الاسكندرية.

القحطاني، خالد محمد (٢٠٠٨): الحاجات النفسية لنزلاء دار الملاحظة الاجتماعية دراسة استكشافية. ماجستير. غير منشورة. كلية الدراسات العليا. جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية.

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

القضاة، علي منعم (٢٠١٣): التواصل الانساني (بين ثورة اللغة وعصر الديجيتال). المملكة العربية السعودية. الدمام المتنبي.

مطاوع، ضياء الدين محمد (٢٠٠٠). "فعالية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة (الدسلكسيين) لبعض مفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية". أطفال الخليج ذوي الاحتياجات الخاصة. (www.gulfkids.com) (١-٤٨).

المطيري، عبد المحسن عمار (٢٠٠٦): العنف الأسري وعلاقته بانحراف الأحداث لدى نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية بمدينة الرياض. ماجستير. غير منشورة. كلية الدراسات العليا. جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية.

المولى، مأرب محمد أحمد والعبيدي، لميعة محمود صالح (٢٠١٢): "اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الإلكترونية". جرش للبحوث والدراسات. المجلد ١٤. العدد ٢ (٦٠٥-٦٢٨).

وزارة الشؤون الاجتماعية (١٤٢٤هـ): دور الملاحظة الاجتماعي. نشرة وكالة الوزارة للشؤون الاجتماعية. الرياض.

اليعقوب، علي محمد وأدبيس، منى يونس (٢٠٠٩): "دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل الدراسة الابتدائية بدولة الكويت". مجلة مستقبل التربية العربية. العدد (٥٨) يونية. (٢١٩-٢٥٦).

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

References:

Abu Wazanah, Palestine Ali Hassan (2011): The relationship of electronic games addiction to school and social adjustment among a sample of students from the upper basic stage in the first Amman Directorate. Unpublished M.A. College of Graduate Studies. University of Jordan. (In Arabic).

Al-Hashash, Dalal Abdul-Aziz (2008): The effect of playing some electronic games on the aggressive behavior of a sample of high school students in government schools in the State of Kuwait. Unpublished M.A. College of Graduate Studies. Amman Arab University for Graduate Studies. (In Arabic).

Alkodah, Ali Menem (2013): Human Communication (between the Language Revolution and the Digital Age). Kingdom of Saudi Arabia. Dammam. Mutanabbi. (In Arabic).

Al-Mutairi, Abdel Mohsen Ammar (2006): family violence and its relationship. (In Arabic).

Al-Qahtani, Khaled Muhammad (2008): The psychological needs of Dar Al Molahza Al Egtemaeaa inmates, an exploratory study. Unpublished M.A. College of Graduate Studies. Naif Arab University for Security Sciences.". (In Arabic).

Al-Rashoud, Miteb Mohamed Mubarak (2011): The reality of vocational rehabilitation programs in the role of social observation from the viewpoint of workers and inmates Unpublished M.A. Imam Ruqayyah University. (In Arabic).

Al-Shahrouri, Maha Hosni (2007): The effect of electronic games on cognitive processes and emotional intelligence among middle-school children in Jordan, Unpublished Ph.D. College of Graduate Studies. Amman Arab University for Graduate Studies. (In Arabic).

Flih, Farouq Abdo and Al-Zaki, Ahmed Abdel-Fattah (2004): A dictionary of the terminology of education, verbally and idiomatically. Dar Al-Wafaa for Printing and Publishing. Egypt. Alexandria. (In Arabic).

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8

Mahmoud (2013). "Was school violence fueled in terms of behavior from the symbols of virtual violence involving violent electronic games: an analytical reading. Al Hikma Magazine. version 28. Algeria. Kunooz Al Hikma Foundation for Publishing and Distribution. (In Arabic).

Mutawa, Diaa Al-Din Muhammad (2000). "The effectiveness of computer games in achieving dyslexic students for some concepts of middle school science in the Kingdom of Saudi Arabia." Gulf kids with special needs (www.gulfkids.com) (1-48). (In Arabic).

Sharma, B., Harker, M., Harker, D., & Reinhard, K. (2010). Youth transition to university in Germany and Australia: an empirical investigation of healthy eating behaviour. Journal of Youth Studies, 13(3), 353-367. doi: 10.1080/13676260903447510.

Suleiman, Mawaddah Muhammad (2009): "The negative effects of electronic games on children." Education and Science Magazine. Vol (22). version (4). (155-170). (In Arabic).

Trout Josh & Christie Brett (2007) Interactive Video Games in Physical Education: Rather Than Contribute to a Sedentary Lifestyle, These Games Demand Activity from the Players. The Journal of Physical Education, Recreation & Dance. Volume: 78. Issue: 5. American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance

http://dx.doi.org/10.29009/ijres.4.2.8