African Journal of Advanced Studies in Humanities and Social Sciences (AJASHSS)
المجلة الإفريقية للدراسات المتقدمة في العلوم الإنسانية والاجتماعية
Online-ISSN: 2957-5907
Volume 4, Issue 4, 2025
Page No: 1295-1305
Website: https://aaasjournals.com/index.php/ajashss/index
Arab Impact factor 2024: 0.81 **SJIFactor 2024: 6.856** **ISI 2025: 1.191**

The Risks of Violent Electronic Games and Their Association with Selected Social and Psychological Problems among Children

Husamuldin Ammar Almaksik *
Department of Sociology, Faculty of Education - Zolten, Sabratha University, Zolten, Libya

خطورة الألعاب الإلكترونية العنيفة وارتباطها ببعض المشكلات الاجتماعية والنفسية للطفل

حسام الدين عمار المكسك *
قسم علم الاجتماع، كلية التربية -زلطن، جامعة صبراتة، زلطن، ليبيا

*Corresponding author: husamuldin.almaksik@sabu.edu.ly

Received: September 28, 2025	Accepted: December 11, 2025	Published: December 20, 2025

Abstract:
The research aims to identify the concept of electronic games and the extent of their danger to children and students, and the association of these games with some psychological and social problems for the child, as well as identifying the areas of practicing electronic games and their types, in order to raise awareness to set controls to import, control, monitor and monitor dealing with them.

The researcher used the completion of this research the descriptive approach, which is the most used approach in the field of humanities, educational and psychology, with the aim of reaching final results that can be generalized, as it relied on simple observation, and the in -depth observation by it about the spread of this negative phenomenon in Libyan society, and it has reached At the end of the research to a number of important results, the most prominent of which was that electronic games have a great danger from all aspects of the child, student and society in general, and there is a great educational duty and role for teachers, social workers and educators in order to reduce the seriousness of these games in cooperation with families, media centers and institutions Social control of society, such as mosques and others.

Keywords: electronic games, social problems, psychological problems.

الملخص
يهدف البحث إلى التعرف على مفهوم الألعاب الإلكترونية ومدى خطورتها على الأطفال والتلاميذ، وعلى ارتباط هذه الألعاب ببعض المشكلات النفسية والاجتماعية للطفل، كذلك التعرف على مجالات ممارسة الألعاب الإلكترونية وأنواعها، وذلك بغرض التوعية لوضع ضوابط على استيراد هذه الألعاب وضبطها ومراقبتها ومراقبة التعامل معها.
واستخدم الباحث في إنجاز هذا البحث المنهج الوصفي وهو المنهج الأكثر استخداماً في مجال العلوم الإنسانية والتربوية وعلم النفس، وذلك بهدف الوصول إلى نتائج نهائية يمكن تعميمها، كما اعتمد على الملاحظة البسيطة، والملاحظة المعمقة من قِبله حول انتشار هذه الظاهرة السلبية في المجتمع الليبي، وقد توصل في نهاية البحث إلى جملة من النتائج الهامة والتي كان أبرزها أن للألعاب الإلكترونية خطورة كبيرة من جميع الجوانب على الطفل والتلميذ والمجتمع عامة، كما أنه يوجد واجب ودور كبير تربوي على المعلمين والاخصائيين الاجتماعيين والتربويين من أجل الحد من خطورة هذه الألعاب بالتعاون مع الأسر والمراكز الإعلامية ومؤسسات الضبط الاجتماعي بالمجتمع مثل المساجد وغيرها.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، المشكلات الاجتماعية، المشكلات النفسية.

 Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

المقدّمة:

في الوقت الذي أصبحت صناعة الألعاب الإلكترونية قطاعاً اقتصادياً لا يستهان به، إلا أنها باتت مصدراً لقلق الأهالي والحكومات، بعد نشر الأخبار عن عديد حالات الإدمان والانتحار والقتل بسبب ممارسة تلك الألعاب وبسبب الجلوس أمام الشاشات التكنولوجية والتشكيك في مضامين الألعاب الإلكترونية وترويجها للعنف والقتل مما أدى إلى ظهور سلبيات كثيرة تحدثها في حياة الأطفال وغيرهم .

لقد صارت الألعاب الإلكترونية قادرة على تعليم بعض الأطفال السلوك العدواني، كما تؤدي إلى ظهور طفل مفكك وعنيف ومنعزل عن الأسرة والمجتمع، وعدم رقابة الأهل على الأطفال تؤدي إلى انتشار العنف عند بعض الأطفال في المجتمع، وأن هذه الألعاب تؤثر سلباً في توجه المجتمع إلى الدوانية والسلبية والانحراف بشكل عام .

إن مدمني هذه الألعاب الذين يقضون مدة تصل إلى 20 ساعة متواصلة في اليوم، على حساب أنشطة يومية ضرورة أخرى كذلك النوم والأكل والعمل أو المدرسة ، وأن قلة الأشخاص الذين يمارسون ألعاباً رقمية يواجهون تعرضهم لهذه المشكلة، لذلك فإن التعرف المبكر على علامات الإدمان قد يساعد في منع حدوثها. إذا استمر هذا السلوك لمدة عام تقريباً، يمكن إجراء تشخيص محتمل لاضطراب عقلي ما، ومن أجل تشخيص إدمان الألعاب تقول منظمة الصحة العالمية إن نمط سلوك الشخص يجب أن يكون شديد الخطورة بحيث يؤدي إلى تدهور كبير في المجالات الأسرية أو التعليمية أو الاجتماعية وغيرها **(منظمة الصحة العالمية، 2019: 1)**.

إن جلوس بعض الأطفال لساعات تمتد طوال اليوم أمام شاشات الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى إدمانهم على مشاهدة أو ممارسة الألعاب الإلكترونية. الأمر الذي يؤثر في صحة الطفل وتعرضه لعديد الاضطرابات النفسية والصحية التي تهدد حياته ويؤدي لمشكلات اجتماعية .

مشكلة البحث:

إن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على الاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير ممتلكاتهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم هناك دراسة أمريكية تفيد بأن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية العنيفة يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية لديهم، وأن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية ؛ لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الأطفال وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية **(عائشة العمري، 2015: 1)** .

وبناء على ما سبق تحدد مشكلة البحث في التساؤل التالي :

ما خطورة الألعاب الإلكترونية العنيفة ؟ ومدى ارتباطها ببعض المشكلات الاجتماعية والنفسية للطفل ؟

تساؤلات البحث:

1. ما مفهوم الألعاب الإلكترونية ؟ وما خطورتها على الطفل ؟
2. ما ارتباط الألعاب الإلكترونية ببعض المشكلات النفسية والاجتماعية عند الطفل ؟
3. ما مجالات هذه الألعاب وكيف يتم ضبطها ؟

أهمية البحث:

تكمن أهمية هذا البحث في أنه يتعرض إلى موضوع مهم جداً وهو خطورة الألعاب الإلكترونية ومدى ارتباطها ببعض المشكلات النفسية والاجتماعية للطفل، حيث يطرح هذا البحث جملة من القضايا المهمة لتوخي الحذر منها والتنبيه إلى خطورتها وتداعياتها على الطفل والمجتمع .

كما أن لهذا البحث أهمية في التوعية لوضع ضوابط على استيراد هذه الألعاب وضبطها ومراقبتها ومراقبة التعامل معها .

 Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

أهداف البحث:

1. يهدف البحث إلى التعرف على مفهوم الألعاب الإلكترونية ومدى خطورتها على الأطفال والتلاميذ .
2. التعرف على ارتباط الألعاب الإلكترونية ببعض المشكلات النفسية والاجتماعية للطفل .
3. التعرف على مجالات ممارسة الألعاب الإلكترونية وأنواعها .

المنهج المستخدم:

تعتمد الدراسة الحالية على المنهج الوصفي وهو المنهج الأكثر استخداماً في مجال العلوم الإنسانية والتربوية وعلم النفس، حيث إنه يزود الباحث بمعلومات حقيقية عن الوضع الراهن للظاهرة المدروسة، والدراسات الوصفية لا تقف عند مجرد جمع البيانات والحقائق، بل تتجه إلى تصنيف هذه الحقائق وتلك البيانات وتحليلها، وتفسيرها، لاستخلاص دلالاتها، وتحديدها بالصورة التي هي عليها كمياً وكيفياً بهدف الوصول إلى نتائج نهائية يمكن تعميمها **(محمد شفيق ، 2007 : 112)**

أدوات البحث:

الملاحظة البسيطة، والملاحظة المعمقة من الباحث حول انتشار هذه الظاهرة السلبية في المجتمع الليبي .

حدود البحث:

- **الحدود الموضوعية :** وتتمثل في خطورة الألعاب الإلكترونية العنيفة وارتباطها ببعض المشكلات الاجتماعية والنفسية للطفل .
- **الحدود الزمنية :** خلال العام 2024 م .
- **الحدود المكانية :** المجتمع العربي عامة والليبي خاصة .

الدراسات السابقة:

دراسة اندرسون (Anderson 2007) وعنوانها (اختبارات التأثيرات طويلة المدى للتعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة)

هدفت الدراسة إلى التعرف على اختبار التأثيرات طويلة المدى للتعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة، والتعرف إلى مدى تؤدي مشاهدة هذه الألعاب الإلكترونية إلى تقمص سلوك العنف في الحياة اليومية بمرور الوقت أم لا، أما المنهج المستخدم هو المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (430) طفلاً من الجنسين تتراوح ما بين عامي (9-13) سنة (2006-2007)

أبرز نتائج الدراسة:

- الأطفال الذين يشاهدون هذه الألعاب الإلكترونية هم أكثر عداوة من غيرهم فما لم يشاهدنها .
- الأطفال الذين يلعبون ويشاهدون هذه الألعاب يمارسون العنف اللفظي والجسدي ضد أقرانهم

دراسة شيري (Sherry 2010) وعنوانها (تحليل مجموعة دراسات تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني)

هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير العنف الذي يشاهده المراهقون من خلال الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لديهم، أما المنهج المستخدم هو المنهج الوصفي التحليلي، وكانت عينة الدراسة تحليل عدد (32) دراسة نُشرت بين عامي (1975-2000) إضافة إلى عينة من المراهقين تتراوح أعمارهم ما بين (14-18) سنة .

أبرز النتائج :

- تأثير العنف من خلال اللعب ومشاهدة الألعاب الإلكترونية ويظهر ذلك من نمط السلوك العدواني لدى المراهقين
- الإناث أقل مشاهدة لهذه الألعاب الإلكترونية وأقل تطبيقاً لمحتواها من الذكور .

 Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

دراسة (نهاد فتحي 2010) وعنوانها (القيم التي تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال دراسة مسحية) .

هدفت الدراسة إلى التعرف على القيم الإيجابية والسمات السلبية التي تعكسها الألعاب الإلكترونية عبر الحاسب الآلي، واختبار مدى وجود تأثيرات للألعاب الإلكترونية على الطفل، أما المنهج المستخدم المنهج الوصفي ومنهج المسح الإعلامي على (30) لعبة الإلكترونية، وتكونت عينة الدراسة من عدد (400) طفلاً من الأطفال المصريين، كما اعتمدت الدراسة على استمارة استبانة وصحيفة تحليل مضمون كأداة لها .

أبرز نتائج الدراسة :

- ارتفاع نسبة أدوات العنف في الألعاب الإلكترونية ومشاهدة الطفل والدماء .
- انخفاض الشخصيات الأنثوية الرئيسية في الألعاب الإلكترونية .

دراسة (عبد الرحمن الغامدي 2011) وعنوانها (تأثير ألعاب الفيديو الإلكترونية على رسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة) .

هدفت الدراسة إلى التعرف على ألعاب الفيديو النشأة والتاريخ، وتحديد التأثيرات السلبية لألعاب الفيديو الإلكترونية على رسوم الأطفال، أما المنهج المستخدم هو المنهج الوصفي التحليلي ويكون ذلك من خلال ملاحظة العناصر والموجزات المشكلة في رسوم الأطفال، وتمثلت عينة الدراسة في (142) طفلاً بمرحلة التعليم الأساسي المرحلة الإعدادية .

أبرز النتائج :

- وجود عدد من رموز العنف في رسوم الأطفال ناتجة عن ممارسة ألعاب إلكترونية عنيفة شاهدها الأطفال ولا تتناسب مع أعمارهم .
- أعطت ألعاب الفيديو الإلكترونية للطفل بعضاً من الإفصاح الإدراكي والخبرات التراكمية لكثير من الأحداث من خلال الرسم .

دراسة (مريم قويدرة 2012) وعنوانها (أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة تحليلية على عينة من الأطفال بالجزائر) .

هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية في السلوكيات لدى الأطفال من تلاميذ المرحلة الابتدائية، والتعرف على التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية في السلوك لدى الطفل الجزائري، وعينة الدراسة كان قوامها (200) طفلاً من الجنسين تتراوح أعمارهم من (10-13) سنة، واستخدمت الدراسة المنهج المستخدم الوصفي .

أبرز النتائج:

- للألعاب الإلكترونية تأثير خطير على الأطفال فهي تغرس فيهم الميول إلى الجريمة بطريقة لاشعورية والميل إلى العزلة والانطواء.
- هناك مجموعة من التلاميذ سبقهم (15%) من عينة الدراسة مدمنون على مشاهدة الألعاب الإلكترونية بجميع أنواعها حيث تفوق ساعات المشاهدة (10) ساعات يومياً .

دراسة (عبد المجيد المختار 2024) وعنوانها (دور مؤسسات التنشئة الاجتماعية في الحد من التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على الأطفال (ليبيا) دراسة موضوعية وصفية) .

هدفت الدراسة إلى التعرف على مفهوم الألعاب الإلكترونية أنواعها وخطورتها على الأطفال، والتعرف على الأدوار التي تقوم بها مؤسسات التنشئة الاجتماعية للحد من ظاهرة الألعاب الإلكترونية، واستخدم الباحث المنهج الوصفي، حيث أن نوع الدراسة عبارة عن بحث منشور غير ميداني .

أبرز النتائج :

- تؤثر الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي على التنشئة الاجتماعية للطفل .
- يتعلم الطفل ويكتسب بعض السمات السلبية من خلال الألعاب الإلكترونية .

 Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

مفاهيم البحث ومصطلحاته :

أولاً / مفهوم الألعاب الإلكترونية :

هـــــي : " نوع من الألعاب تعرض على شاشة التلفاز والهاتف المحمول مثل : ألعاب الفيديو أو على شاشة الكمبيوتر ، وهي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين ، وهو ما يعرف بـ (التآزر البصري الحركي) أو تحد للإمكانيات العقلية ، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية " **(مها الشحروري - 2008 : 46) .**

وتعرف إجرائياً بأنها : ألعاب تعتمد على التقنية الرقمية ولديها مسميات عديدة مثل الألعاب الترفيهية ويكثر استخدمها في المجتمع الليبي منذ بداية هذا القرن خاصة بالمجتمع الحظري ويمارسها فئة سنية من (6 – 18) سنة بشكل كبير .

ثانياً / مفهوم المشكلات الاجتماعية :

هي : " حالة تحدث فيها ردود الفعل الانفعالية غير المناسبة لمثيرها بالزيادة أو النقصان، فالخوف الشديد كاستجابة لمثير مخيف فعلاً لا يعتبر اضطراباً انفعالياً بل استجابة انفعالية عادية وضرورية للمحافظة على الحياة ، اما الخوف الشديد من مثير غير مخيف فعلاً فإنه اضطراباً انفعالياً ، وتتفاوت المشكلات النفسية في حدتها وخطورتهـــــا ، فبعضهـــا سهل الحل وبعضها عسير الحل ، وبعضها يتناول موقفاً محدداً ، وبعضها يتعلق بمستقبـــل حياة الفرد " **(حامد زهران – 2005 : 444) .**

وإجرائياً يُعرفها الباحث بأنها : تلك المشكلات التي تنتج جراء ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الصبية والشباب بشكل مستمر مما تسبب لهم العزلة الاجتماعية وسوء التوافق والتفاعل الاجتماعي وغيرها من المشكلات التي تؤثر على الطفل في المجتمع الليبي .

ثالثاً / المشكلات النفسية :

تُعرف المشكلات النفسية بأنها : " جميع التصرفات والأفعال غير المرغوبة والتي تصدر بصفة عامة متكررة لا تتفق مع معايير السلوك السوي والمتعارف عليه في البيئة الاجتماعية، مما يؤثر على كفاءة الشخص الاجتماعية والنفسية " **(عزة زكي – 2006 : 149) .**

وتُعرف إجرائياً بأنها : المشكلات التي تظهر على الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية مثل مشاعر الغضب لأسباب بسيطة، أو الميل نحو العنف والاعتداء على الآخرين، أو تدني مفهوم الذات لديهم، لاسيما بين فئات الأطفال والمراهقين بالمجتمع الليبي .

الإطار النظري:

للألعاب الإلكترونية مجالات عديدة يُمكن من خلالها اللعب بها، وهي تعددت بعد التطور التقني الكبير الذي شهده العالم، تم ممارسة الألعاب الإلكترونية من خلال مجالات عدة ومن أهم هذه المجالات هي : الهواتف، المحمولة، والكمبيوتر، والإكس بوكس، البلاي ستشين، وغيرها من الأجهزة الإلكترونية الحديثة، وأبرز المجالات هي:

1- الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة: يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل، وذلك ما تشير إلى المبالغ التي تستثمر في ذلك المجال.

2- الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر: أن الألعاب الإلكترونية على أجهزة الكمبيوتر عبارة عن برنامج معلوماتي آلي رُكب على جهاز الكمبيوتر شخصي وهو ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب.

3- الألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت: إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الإنترنت ليس منها ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بالجميع إلى التريث فالنشاطات غير المثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنوات الأخيرة عاد الاهتمام بهذه التقنية.

 Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

4- الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم: وهو جهاز حاسب إلكتروني يتميز بمواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة.
5- أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية: هذا النوع من الأجهزة متعدد وشديد الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة الجهاز الرئيسي مكون من صندوق لجمع القطع، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، ويمكن التمييز بين نوعين أساسيين هما ما يلي:
أ- أجهزة أحادية اللعب: والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.
ب- أجهزة متعددة اللعب: ظهرت في بداية الثمانينات بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع النظام الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب .

خطورة الألعاب الإلكترونية على الأطفال:

تمثل خطورة هذه الألعاب من خلال مشاهدتها بطريقة مستمرة من قبل الأطفال مما يجعلها تشكل خطورة كبيرة عليهم في عدة الجوانب الاجتماعية والنفسية والسلوكية والتعليمية وهذه أبرز مظاهر هذه الخطورة يلخصها الباحث في النقاط التالية:
1. تدفع مشاهدة هذه الألعاب الطفل إلى ممارسة أنواع عديدة من العنف الموجه ضد نفسه وضد الآخرين وذلك لأنه يتقمص الدور العنيف في العينة من خلال مشاهدته لها وإعجابه الشديد بأبطالها **(حيدر الكعبي، 2017: 45)**.
2. تدفع مشاهدة هذه الألعاب الطفل إلى إيذاء الآخرين خاصة أقرانه وهذا الإيذاء إما أن يكون لفظياً أم جسدياً أم نفسياً أو على شكل تنمر وغير ذلك من ارتفاع العنف الشديد الذي يستخدم فيه الطفل (الركل – الضرب) أو يأخذ أشكال السب والشتم والظلم نتيجة لارتفاع مؤشرات إيذاء الآخرين بشدة حيث يرى هذه الأعمال نوعاً من البطولة والشجاعة وقد تصل به هذه الخطورة أن تقوده هذه المشاهدة غير المنضبطة إلى ارتكاب الجريمة بأنواعها خاصة الانتحار.
3. تدمر المشاهدة المستمرة لهذه الألعاب الصحة العضوية والنفسية لديه فيصاب بأمراض عديدة مثل السُمنة أو فقدان الشخصية أو ارتفاع الضغط، أو مرض السكري وأمراض العين، أو آلام العظام والمفاصل وهذه كلها نتيجة الجلوس ساعات طويلة بشكل غير متقطع لمشاهدة الألعاب، أو تناول كميات كبيرة من الأكل خاصة الحلويات أو تناول العصائر والمشروبات، أو عدم تناول الأكل بشكل سليم وكافٍ مما قد بسبب له الهزال نتيجة لفقدان الشهية .
4. يصاب الطفل ببعض الاضطرابات السلوكية والأمراض النفسية التي سيأتي توضيح لها في هذا البحث ومن هذه الاضطرابات السلوكية أو النفسية، الخوف، التمرد الاكتئاب، الغضب، والقلق والإحباط، والسلوك العدواني والتنمر.
5. إصابة الطفل ببعض المشكلات الاجتماعية مثل سوء التوافق الاجتماعي، ضعف التفاعل الاجتماعي وهذا يدخل في إطار العزلة الاجتماعية إضافة إلى الاغتراب الاجتماعي.
6. قد يعاني الطفل التلميذ من بعض المشكلات الدراسية والتربوية مثل ضعف التحصيل الدراسي، التسرب والهروب المتعمد من المدرسة باستمرار، وسوء العلاقة مع أقرانه بالمدرسة، العزوف عن ممارسة الأنشطة المدرسية، سوء العلاقة مع المعلمين والعاملين كافة بالمدرسة، إهمال الواجبات المدرسية وغيرها مما يكلف بها وهذا نتيجة الرغبة الشديدة والتلف لمشاهدة الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف أو عبر شاشة الحاسوب.
7. خطورة مشاهدة الألعاب الإلكترونية خاصة العنيفة منها أنها تنمي لدى الطفل ما يمكن أن نطلق عليه مهارات العددان واللامبالاة وتعلم طرق القتل والانتحار أو استخدام الألفاظ البذيئة غير اللائقة، ناهيك عن ترويج الأفكار العدائية **(حنين الجعفري، 2018: 1)**.
8. تُبعد الألعاب الإلكترونية من خلال إدمان الطفل على مشاهدتها تبعد الأطفال عن واجباتهم الدينية كالصلاة وعمل الخير وطاعة الوالدين، في المقابل تبعدهم عن تعلم كثير من المواعظ الدينية .

 Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

9. يؤدي إدمان الطفل لمشاهدة الألعاب الإلكترونية إلى فقدان كثير من المهارات تبعد الأطفال عن واجباتهم والوجدانية والتعليمية **(منير عيادي، 2018: 202)**.
10. خطورة هذه الألعاب مستمرة ولن تتوقف حيث إن التحديثات الجديدة والمتطورة في صناعة هذه الألعاب يجعلها أكثر خطورة وعنفاً وتشويقاً عما قد تقود الطفل إلى مزيد من العنف والتمرد وزيادة الاضطرابات العقلية **(شيماء شعبان، 2018: 2)**.

ويرى الباحث أن مجمل هذه المخاطر يعود لأسباب كثيرة سوف يتناولها هذا البحث من خلال ارتباط هذه الأفعال ببعض السلوكيات السلبية الأخرى .

ارتباط مشاهدة الألعاب الإلكترونية ببعض السلوكيات السلبية:

أولا: ارتباطها بعنف الأطفال :

عنف الأطفال هو سلوك يصدر من الأطفال أو جماعات نحو طفل أو فرد آخر أو جماعة أو اتجاه نفسه مادياً أو معنويا بقصد أو بغير قصد بسبب مواقف الغضب أو الإحباط أو الدفاع عن الذات والرغبة في الانتقام، أو الحصول على مكاسب محدودة، ويترتب عليه إلحاق أذى بدني أو بصورة متعمدة بالطرف الآخر أو الأطراف الأخرى **(سناء سليمان، 2008م: 28)** .

ويرى الباحث أن عنف الأطفال هو القوة البدنية التي تصدر من الطفل بهدف إلحاق الضرر بنفسه أو بالآخرين أو بالممتلكات.

وعنف الأطفال هو السلوك العدواني الذي يصدر من الأطفال وهو كل تصرف يؤدي إلحاق الأذى بالآخرين وقد يكون جسدياً، فالعنف هو سلوك أو فعل يتسم العدوانية يصدر عن طرف قد يكون فرداً أو جماعة، مما يتسبب في إحداث أضرار مادية أو معنوية أو نفسية لفرد أو جماعة **(محمود الرشيدي، 2010م: 15)**.

ثانياً: ارتباطها بالتنمر :

التنمر هو شكل من أشكال العدوان وهو سلوك يحدث عندما يتعرض الطفل بشكل مكرر لسلوكيات أو أفعال سلبية من أطفال آخرين بقصد إيذائه ويتضمن صور من مظاهر القسوة وهو إما أن يكون جسدياً كالضرب أو لفظياً كالتنابز بالألقاب أو عاطفياً كالنبذ الاجتماعي أو قد يكون إساءة في المعاملة **(نايفة قطامي ومنى الصريرة، 2009م: 35)**.

ويرى الباحث، أن التنمر هو أحد أشكال العنف الذي يمارسه طفل أو مجموعة من الأطفال ضد طفل آخر بطريقة متعمدة ومتكررة بقصد الإيذاء ، ويمكن تعلم الطفل هذا السلوك واستخدامه من مشاهدة الألعاب الإلكترونية التي تعكس مظاهر التنمر والاستقواء على الغير .

التنمر يجسد السلوك العدواني أيا كان نوعه وذلك بنية الترصد والإصرار على (الإيذاء بالتهديد التوبيخ، الشتائم أو الضرب أو الدفع أو بملامح الوجه كالتكشير أو الإشارات غير اللائقة) وهو السلوك الذي يقع على أحد الأطفال بصورة متكررة ومستمرة، وتجعل من الصعب على الطرف الآخر أن يدافع عن نفسه **.(Olweus,2000,250)**

ويرى الباحث سلوك سلبي أو فعل عدواني يتسم بعدم التوازن في القوة بين القائم بالتنمر والضحية، تشمل الإيذاء البدني أو إطلاق المسميات المكروهة وقد يأخذ شكلاً آخر ما يعرف بالتنمر الإلكتروني : وهو عبارة عن شكل من أشكال العدوان، يعتمد على استخدام وسائل الاتصال الحديثة وتطبيقات الإنترنت (الهواتف المحمولة – البريد الإلكتروني – الألعاب الإلكترونية - الفيديو – صفحات الإنترنت) في نشر منشورات أو تعليقات تسبب الضرر بالآخرين، أو إرسال رسائل إلكترونية لإلحاق الضرر المعنوي والمادي بالآخرين **(ثناء هاشم محمد، 2019: 194)**.

وفي ضوء ما سبق؛ فإن التنمر عبارة عن نشاط يحدث على الأجهزة الرقمية كثل : الهواتف المحمولة وأجهزة الحاسوب، وذلك عن طريق إرسال رسائل على البريد الإلكتروني أو وسائل التواصل الاجتماعي أو عبر الألعاب والتطبيقات من خلال شبكة الإنترنت، قد بسبب الضرر بالآخرين أو بث الخوف في نفس الشخص التنمر وهذا مرده لتعمل الطفل سلوكيات سلبية من خلال الألعاب الإلكترونية .

 Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

ثالثاً: ارتباطه بالغضب :

الغضب هو عبارة عن مجموعة الأعراض الانفعالية هدفه إنزال العقوبة، أو الألم، أو إحداث الأذى لآخرين **(رشاد عبد العزيز، ونيللي كامل، 2011: 12)**.

والغضب هو حالة انفعالية تشتمل على مجموعة من الدرجات تبدأ بالغضب البسيط كالضيق والغضب ثم تنتهي بالغضب الشديد المتمثل في العنيف والتدمير **(سناء سليمان، 2007، 14)** .

وفي ضوء ما سبق، يرى الباحث أن الغضب هو انفعال يعبر عن شعور بعدم الرضا، والغضب هو صورة من صور العنف.

رابعاً: ارتباطه بالعزلة الاجتماعية :

ويعني هذا البعد إحساس الطفل بمسافة نفسية كبيرة بينه وبين الآخرين، " وشعوره بعدم الانتماء إلى المجتمع الذي يعيش فيه، ويعبر هذا البعد عن انطواء الأطفال وانسحابهم من المشاركة في كافة الأنشطة الاجتماعية، بحيث يكون الطفل في حالة تناقض بين ما هو مادي وما هو نفسي، فهو موجود في مجتمع من الناحية المادية ولكنه منفصل عنه من الناحية النفسية " **(العتيري والأحرش، 2020: 229)**.

خامساً: ارتباطه بالتمرد:

ويعني إحساس الطفل بضرورة الثورة والتغيير، ورفض واقعه المألوف، ويشعر بالإحباط والسخط والتشاؤم والرفض لكل ما يحبط به في المجتمع من أشخاص وجماعات ونظم، وما يرتبط بذلك من رغبة جامحة في هدم أو تدمير أو إزالة كل ما هو قائم في الوضع الراهن **(زينب شقير، 2001: 8)**.

وتمثل العزلة الاجتماعية مظهراً من مظاهر السلوك الإنساني ولها تأثيرات خطيرة على شخصية الفرد وعلاقته بالآخرين، فقد يفصل نفسه عن الآخرين **(سكر كريم- 2006: 117)**.

الأمر الذي يؤكد وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية والميل إلى الانطوائية، فالألعاب الإلكترونية نشاط يؤدي بالأطفال إلى الانعزال اجتماعياً في غرفهم لوحدهم، حيث يندمج الطفل وحده في عوالم خيالية للألعاب، ويمكن القول إن الألعاب الإلكترونية تدمر العلاقات الإنسانية حيث يصبح الطفل أسيراً لها لدرجة قد تصل إلى عدم مغادرته غرفته التي أصبحت الأكثر قدرة على احتوائه وفهمه وتلبية رغباته **(فهد عبد العزيز، 2010: 37)** .

وغالباً ما يشعر الأطفال بانتمائهم إلى عالم التنوير والخيال أكثر من انتمائهم للعالم الواقعي، وهو ولا تقتصر محبتها على الأطفال ولكنها تمتد للكبار أيضاً **(هناء معوض، 2001: 76)**.

إن أهمية تأثير هذه الألعاب على الأطفال لا تأتي فقط من كونها تشكل النسبة الأعلى لما يشاهدونه، بل تأتي كذلك من أن قطاعاً كبيراً من الآباء والأمهات لا ينتبهون لخطورة أثرها في الأطفال، فيلجأون إلى شغل أوقات أطفالهم بها، هرباً من الفضائيات وتفسخها والتماساً لملاذ أمين وحصن حصين يجد فيه الأمن على أبنائه ، وتأتي كذلك من سرعة تفاعل الأطفال مع مادتها وشدة حرصهم على متابعتها وزيادة ولعهم بتقليد أبطالها **(منى عافية، 2007: 26)**.

كما أنها تركز على خيال الطفل: فهي لا تلتزم كثيراً بقوانين الواقع وأحكامه وهذا يناسب الطبيعة المزاجية للأطفال: وأفكارهم الخلاقة المتجددة، فالطفل لا يريد أن يقف عند حدود الواقع. وهذه الألعاب تطلق العنان لخياله، وتشاركه فيما يتعين، فينجذب نحوها ويرى أفكاره من خلالها، كما أنها تشكل خطورة كبيرة على الطفل حيث تروج لأدوات ثقافية مثل الملابس المطبوع عليها صور وشخصيات ألعاب الفيديو المرتبطة بقصصها وأفكارها وشخصياتها. وكل هذه الأشياء تجعلها خطيرة للغاية .

ومن خطورة الآثار السلبية لمشاهدة هذه الألعاب أن كثيراً من الأفلام تحتوي على مجموعة من الألفاظ والعبارات ذات السلوك غير الأخلاقي التي يرددها التلاميذ بشكل سريع وتناقلها ألسنتهم، وتصبح ضمن محصولهم اللغوي في هذا السن، كما أن معظم الإعلانات تستخدم بعض عبارات العنف السهلة غير البريئة التي تصل إلى وجدان الطفل، ودون مراعاة لانضباطها لغوياً ومدى صحة قواعدها، وهي بهذا تستشري بين التلاميذ نتيجة لسرعة انتشارها بينهم فتعمل على انحدار المستوى الأخلاقي لديهم **(محمود أحمد، 2008: 87)**.

 Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

سادساً: ارتباطه بالاغتراب الاجتماعي:

تعتبر مشكلة الاغتراب الاجتماعي من أهم وأخطر المشاكل الاجتماعية التي تواجه أفراد المجتمع في الوقت الراهن، ويتمثل الاغتراب الاجتماعي في اضطراب آلية العلاقات الاجتماعية للفرد من خلال ممارساته الاجتماعية اليومية .

ويتجلى هذا الاغتراب من خلال العزلة والغربة وعدم التوافق مع الأفراد الآخرين المحيطين بالفرد في وسطه الاجتماعي، فتنخفض درجة تفاعله واندماجه مع أفراد جماعته الأساسية مما يؤدي إلى وجود الفتور والبرود في علاقاته الاجتماعية مع الآخرين، بحيث يتصدر إليه هذا الشعور بشكل واضح من خلال شعوره بعدم الانتماء لهذه الجماعة نتيجة عدم وجود التوافق والرضا فيما بينهم بسبب التوتر الاجتماعي الحاصل بينهم الذي يمكن أن ينتج عن تضارب المصالح الشخصية والمشاكل الأسرية أو المدرسية أو المادية (الاقتصادية). ومن نتائج الاغتراب، التراجع والهامشية، فهنالك بعض الأطفال يعجزون عن التكيف مع حركة المجتمع بسبب استمرارهم في التباعد عن بالقيم التقليدية مما يعرقل مواءمة سلوكهم مع الظروف الاجتماعية الجارية **(حنورة، 2001: 91)**.

سابعاً: ارتباطها بالضغوط النفسية:

تُعد الضغوط النفسية المدخل الرئيسي لمعظم أشكال الاضطراب النفسي التي تواجه والتي تخلق لديه خلل واضح في التوافق سواء مع النفس أو المجتمع المحيط، وذلك لما لها من تأثيرات خارجية وداخلية اليومية. ومن الممكن أن ينتج عنها ضعف في قدرته على إصدار استجابة مناسبة للموقف وما يرافقها من الاضطرابات الانفعالية والفسيولوجية التي تؤثر بشكل سلبي في مجال أو أكثر من مجالات حياته **(بطرس حافظ، 2008: 370)**.

والألعاب تسهم بدرجة كبيرة في وقوع الطفل تحت هذه الضغوط النفسية، كما أن هذه الضغوط تمثل خطراً على صحة الطفل توازنه وتهدد كيانه النفسي، مما ينشأ عنه آثار سلبية، كعدم القدرة على التكيف وضعف مستوى الأداء والعجز عن ممارسة مهام الحياة اليومية، وانخفاض الدافعية للدراسة بالانتهاك النفسي، وبالتالي تكون أساليب التعامل مع الضغوط هي الحل السحري لإعادة التوافق عند الإنسان إذا استطاع معرفة الأسلوب المناسب لشخصيته **(علي عبد الرحمن، 2012: 4)**.

النظرية المفسرة لموضوع البحث:

نظرية الممارسة (بيير بورديو) :

تناقش هذه النظرية العلاقة بين وسائل الإعلام ومن بينها الألعاب الإلكترونية في تشكيل العنف لدى الأطفال ويعتبر عالم الاجتماع الفرنسي بيير بورديو، أحد أبرز الأعلام الفكرية في القرن العشرين، ولقد أغنى « بيير بورديو » السوسيولوجيا المعاصرة، بالنظريات الاجتماعية والمفاهيم المرتبطة بالعنف عند الطفل وظفها في أبحاثه ودراساته التي ظهر بها تأثره بالسياق التاريخي، خاصة عندما أصبح في تسعينيات القرن الماضي مشاركاً في الصراع السياسي ومعارضاً لليبرالية الجديدة المتطرفة التي سيطرت على الخطاب السياسي، والتي وصفها بورديو أنها تحتوي على كثير من النقائض **(لويس، 2014: 2)**.

أبرز المسلمات الأساسية لنظرية الممارسة:

- تؤدي مشاهدة العنف من خلال الشاشة دوراً هاماً في تشكيل الأفكار والرأي العام، كما يقوم الفيديو من خلال الألعاب الإلكترونية في توجيه الطفل نحو العدوانية والانحراف بشكل عام .

لذلك يُعد الفيديو أحد أخطر منتجات التكنولوجيا الحديثة التي تؤثر مباشرة على سلوك الطفل بما يقدمه لهم مضمون منحرف متطرف إضافة لتشكيل العقول وتوجيهها وفقاً لأيولوجيا المسيطرين عبر مجالات الإنتاج الثقافي المختلفة **(أحمداوي، 2017: 16)**.

كما يُقدم الفيديو من خلال الألعاب فكراً جاهزاً أو غذاءً ثقافياً سريعاً، وهو نوع من التغذية الثقافية التي تم إعدادها مسبقاً، والتي تم التفكير فيها سلفاً **(بورديو، 2004: 24)**.

وهناك من الباحثين العرب من فسر النظرية بقولهم نجت الأجهزة الإلكترونية على سبيل المثال في الترويج للأفكار والقيم الغربية وإقناع الجماهير بها من خلال المسلسلات والأفلام، في مقابل التجاهل

 Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

المتعمد وتسطيح الثقافة غير الأوروبية، فتبنت قاعدة كبيرة من هذه الجماهير هذه القيم، باعتبارها نمطاً في سلوك حياتهم اليومي. وإذا حاولت جماعة في أي مجتمع الخروج عن هذا النمط، قد تتهم بالتخلف والرجعية **(نجم، 2009: 80)**.

وبتعبير آخر هو ما يؤكده الباحث هربرت شيللر في إطار الحصر الإيديولوجي بقوله « يقوم مديرو أجهزة الإعلام في أمريكا بوضع أسس عملية تداول الصور والمعلومات ويشرفون على معالجتها وتنقيحها وإحكام السيطرة عليها، تلك الصور والمعلومات التي تحدد معتقداتنا ومواقفنا، بل تحدد سلوكنا في النهاية **(شيللر، 1999: 15)**.

ويرى الباحث أن التنويه إلى خطورة هذه الألعاب الإلكترونية منذ أكثر من نصف قرن يوضح خطورتها على الطفل خاصة في إطار تزويد الطفل بالعنف والتوجه نحو السلوك الانحرافي متأثراً بما تحتويه هي الألعاب الإلكترونية من أفلام عنف أو رسوم لتحركه تجسد الكراهية والتنمر والعنف والتعصب وقد ركز بيير بورديو على الشاشة باعتبارها أداة خطيرة على عقول الأطفال ، إذ تقدم لهم ما تشتهيه السلطة المهيمنة التي تستغل الأطفال لتحقيق مصالحها وأهدافها وأرباحها. ومن ثم تؤثر الألعاب الإلكترونية في عقول الأطفال، وتنشر بينهم إيديولوجية منحرفة عن قصد وأفكار متطرفة منحرفة وهذه يهدد - فعلاً – السلام الداخلي للطفل وتوابعه الاجتماعي ناهيك عن الدور الخطير الذي تؤديه هذه الوسائل في تكريس الأوضاع والمصالح السائدة، وفي التلاعب بالعقول **(بورديو، 2004: 9)**.

من هنا يرى الباحث أن الممارس المستمرة في مشاهدة الألعاب الإلكترونية وتطبيق محتواها العنف وغير الأخلاقي في حياة الطفل يؤثر سلباً على عقله واتجاهاته وشخصيته مما يستدعي التوقف فوراً على هذه المشاهدة وأن تكشف مؤسسات التنشئة الاجتماعية كلها من أجل القضاء على الظاهرة .

نتائج البحث:

1. للألعاب الإلكترونية خطورة كبيرة من جميع الجوانب على الطفل والتلميذ والمجتمع عامة .
2. هناك نوع من التسيب في دعم رقابة الأسرة لأطفالها الممارسين لهذه الألعاب .
3. توسعت مجالات استخدام الألعاب الإلكترونية وتعددت أدواتها حتى يصعب السيطرة عليها .
4. هناك مخاوف من قبل خبراء علم الاجتماع وعلم النفس من تفشي ظاهرة العنف والسلوك العدواني عند الأطفال في المجتمع إذا ما استمرت ممارسة هذه الألعاب بهذه الطرق المتواصلة غير المنظمة والمضبطة .
5. هناك واجب ودور كبير تربوي على المعلمين والاخصائيين الاجتماعيين والتربويين من أجل الحد من خطورة هذه الألعاب بالتعاون مع الأسر والمراكز الإعلامية ومؤسسات الضبط الاجتماعي بالمجتمع مثل المساجد وغيرها .

Compliance with ethical standards

Disclosure of conflict of interest

The author(s) declare that they have no conflict of interest.

المصادر والمراجع:

1. حامد زهران (1998) التوجيه والإرشاد النفسي ، ط3 ، عالم الكتب ، القاهرة .
2. حيدر محمد الكعبي (2017) الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، القاهرة، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية.
3. سكر حيدر كريم (2006) العزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية، مجلة كلية التربية الأساسية، العدد 84.
4. سمية قدي (2018) إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي، مجلة التنمية البشرية، العدد 10.
5. شيماء شعبان (2018) الألعاب الإلكترونية بين الترفيه العلمي والتنمر الصحي، بحث منشور، جريدة الأهرام، ديسمبر 2018.
6. عائشة بلهيش العمري (2015) الألعاب الإلكترونية إيجابياتها لأطفالنا وما هي الأضرار المترتبة عليها؟ شبكة موضوع للدراسات –www.mawdom3.cim
7. عبد الباسط حسن (2000) أصول البحث العلمي، القاهرة ، مكتبة غربي .

 Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

8. عزة زكي (2006) المشكلات السلوكية التي يعاني منها أطفال المرحلة الابتدائية المحرومين وغير المحرومين من الرعاية الوالدية ، رسالة ماجستير ، جامعة عين شمس القاهرة .
9. علي أبو طاحون (1998) منهج البحث الاجتماعي، الإسكندرية، المكتب الجامعي الحديث.
10. العلي، رضوان مفلح، (2016) مدخل إلى وسائل الإعلام الإلكتروني والفضائي، عمان، دار الحامد للنشر والتوزيع، ط1 .
11. الغامدي، عبد الرحمن بن سالم (2011) تأثير ألعاب الفيديو Video Games على رسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة، رسالة ماجستير في التربية الفنية، كلية التربية، جامعة أم القرى .
12. فتحي، نهاد (2010) القيم التي تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال " دراسة مسحية ، رسالة ماجستير، كلية الإعلام، قسم إذاعة والتلفزيون، جامعة القاهرة.
13. فهد عبد العزيز العفيلي (2010) الألعاب الإلكترونية خطراً غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، الرياض، مكتبة الملك فهد الوطنية.
14. قنصوة، صلاح سليمان (1967) القيم والعلم في ضوء نظرة إنسانية شاملة " رسالة ماجستير، كلية الآداب، جامعة القاهرة.
15. قويدر، مريم (2012) أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر .
16. محمد شفيق (2007) البحث العلمي والخطوات المنهجية لإعداد البحوث ، ط2 ، المكتب الجامعي الحديث ، الأزاريطة – الاسكندرية .
17. منى أحمد عافية (2007) تأثير الرسوم المتحركة على الحس الدعابي الاجتماعي لطفل الروضة ظن أطروحة دكتوراه، جامعة عين شمس طلبة التربية للبنات.
18. مها حسن الشحروري (2008) الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها ، عمان – الأردن ، دار المسيرة .
19. نهاد فتحي حجازي (2010) القيم التي تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال دراسة مسحية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة القاهرة، كلية الإعلام .
20. يوسف الأحرش ومنصور العتيري (2020) الاضطراب النفسي لدى عينة من طلبة الدراسات العليا بجامعة الزاوية، وعلاقته ببعض المتغيرات، لحث منشور بمجلة كلية الآداب بالزاوية، عدد (29) يونيو 2020.
21. Anderson. (2007) craig and Gentige. Douglas A. and other .violent video Games effects on children and Adolescents "Theroy. TheroyResearch, and Publey Oxford: university.
22. Sherry (2001) the Effects of violent video Games on Aggression"Ameta. Analsis, Human communicati

Disclaimer/Publisher's Note: The statements، opinions، and data contained in all publications are solely those of the individual author(s) and contributor(s) and not of **AJASHSS** and/or the editor(s). **AJASHSS** and/or the editor(s) disclaim responsibility for any injury to people or property resulting from any ideas، methods، instructions، or products referred to in the content.

 Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).