الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة 8 ماي 1945 قالمة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم علم الاجتماع
تخصص: علم اجتماع الاتصال

تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى الطفل

– دراسة ميدانية ببلديتي هيليوبوليس وبوعاتي محمود بولاية قالمة –

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر

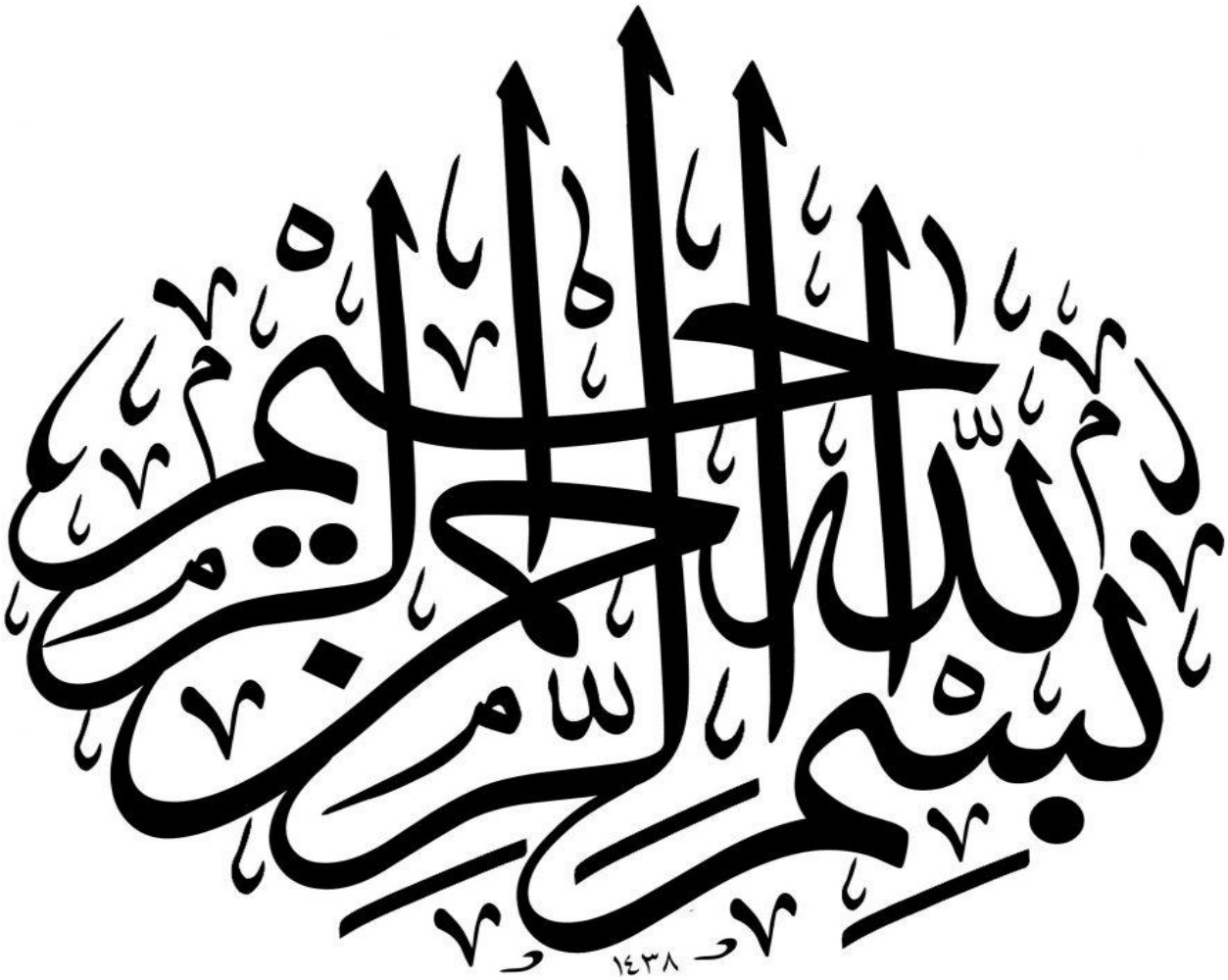
إعداد:
- ميساء بكوش
- نهاد بن نخلة

إشراف:
أ.د. ماهر فرحان مرعب

لجنة المناقشة

الاسم واللقب	الرتبة العلمية	الصفة
أ.د. جمال حواوسة	أستاذ التعليم العالي	رئيسا
أ.د. ماهر فرحان مرعب	أستاذ التعليم العالي	مؤطراً / مشرفاً
د. زينة بن حسان	أستاذ محاضر أ	عضوا

السنة الجامعية: 2021-2022


بسم الله الرحمن الرحيم
١٤٣٨

شكر وتقدير

لابد لنا ولا نحن نخطو خطواتنا الاخيرة في الحياة الدراسية من وقفة نعود الى أعوام قضيناها في رحاب الجامعة ومع أساتذتنا الكرام الذي قدموا لنا الكثير بذيلين بذلك جهودا كبيرة في بناء جيل الغد وقبل أن نمضي نقدم أسمى آيات الشكر والإمتنان والتقدير والمحبة الى الذين حملوا أقدس رسالة في الحياة بدء الى الذين مهدوا لنا طريق العلم والمعرفة الى جميع أساتذتنا الأفاضل.

" كن عالما.. فان لم تستطع فكن متعلما، فان لم تستطيع فأحب العلماء، فان لم تستطيع فلا تبغضهم".

وبعون الله وفضله قمنا بإنجاز هذا العمل متواضع، ونحن نجني ثمرته، نتوجه بجزيل الشكر والتقدير الى الأستاذ الدكتور المشرف "ماهر فرحان مرعب" على كل المساعدات التي قدمها لنا من أجل أن يكتمل هذا العمل ومن خلال النصائح التي وجهها لنا طوال فترة إشرافه على هذه المذكرة، فعرفان له على هذا المجهود نتوجه له بخالص الإمتنان والشكر والتقدير.

كما نتوجه بالشكر الى أعضاء لجنة المناقشة على قبولهم الإشراف على مناقشة هذا البحث.

كما نشكر كل الذين ساهموا ولو بكلمة طيبة في مساعدتنا على اتمام هذا العمل.

إهداء

بسم الله الرحمن الرحيم

الشكر للمولى عزّوجل الذي رزقني العقل وحسن التوكل عليه سبحانه وتعالى وعلى نعمه الكثيرة التي رزقني إياها فالحمد والشكر لله على كل حال.

اهدي هذا العمل المتواضع الى

من منحتني الحب والحنان وسهرت على راحتي مصدر فخري وعزتي أمي الحبيبة الغالية ادامها الله نورا يضيء حياتي.

والى أبي العزيز الذي افخر دائما عندما يختتم اسمي باسمه، الذي أنار لي بنوره الدرب جزاه الله خير وأطال الله في عمره.

الى أغلى ما أملك وبوجودهما اكتسب قوة ومحبة لا حدود لها ومصدر قوتي إخوتي "أنيس ونجيب".

والى من اعتز بها وافتخر بمساندتها زوجة أخي.

والى فرحة العائلة وبهجتها ومصدر سعادتها وشعاع املها الكتاكيت محمد رسيم و جمانة حفظهما الله.

الى صديقاتي التي تذوقت معهم اجمل اللحظات: مريم، مروة، نهاد، سارة، شيماء، إيمان.

الى أختي الحبيبة غائبة عن العين الحاضرة في القلب " عائدة" رحمها الله.

الى كل من سهى قلمي عن ذكره فمكانه القلب، والى كل من وسعتهم ذاكرتي ولم تسعهم مذكرتي.

ميساء بكوش

إهداء

اليك يا خالقي نتوجه بالشكر على نعمة العقل و العلم التي انعمتها علينا .

الى الحبيب المصطفى و أهله و من وفى اما بعد :.

الحمد لله الذي وفقنا لتثمين هذه الخطوة في مسيرتنا الدراسية بمذكرتنا هذه ثمرة الجهد و النجاح بفضله تعالى مهداة الى :

من ربتني و أحسنت تعليمي و زرعت فيا التفاؤل و ساعدتني على تحقيق الآمال إلى التي تسعى و لا تتعب إلى "امي الحبيبة" أعز ما أملك.

الى من عمل بكد في سبيلي و علمني معنى الكفاح و اوصلني إلى ما أنا عليه "ابي العزيز سليم ".

حفظهم الله لي

الى من هم سندي في الحياة إخوتي خاصة أختي أمينة شقيقة الروح و ظلي الذي لا يفارقني ،قرة العين اخي الوحيد معتز و آخر العنقود لجين.

رعاهم الله

الى روح جدتي "مامي" التي عانقت السماء رحمها الله.

الى العزيزة على قلبي خالتي "خديجة "

الى حبيباتي و رفيقات دربي صديقاتي اللواتي قضيت معهم اوقات العمر التي لا تزول من الذاكرة.

الى كل من عرفني و عرفتهم و كانت لهم بصمة خاصة في حياتي. و أخصص هذا العمل إلى نفسي و أحلامها رغم كل الظروف التي واجهتني.

نهاد بن نخلة

قائمة المحتويـــــات

الشكر	أ
الإهداء	ب
قائمة المحتويات	ج
قائمة الجداول	د
قائمة الأشكال	هـ
مقدمة	01
الفصل الأول: الإطار المفهمي للدراسة	
تمهيد	04
المبحث الأول: إشكالية وفرضيات الدراسة	05
المطلب الأول: إشكالية الدراسة	05
المطلب الثاني: فرضيات الدراسة	07
المبحث الثاني: أهمية واهداف وأسباب اختيار الموضوع	08
المطلب الأول: أهمية الدراسة.	08
المطلب الثاني: أهداف الدراسة.	08
المطلب الثالث: أسباب اختيار الموضوع.	08
المبحث الثالث: تحديد المفاهيم.	10
المطلب الأول: مفهوم التأثير.	10
المطلب الثاني: مفهوم الألعاب الالكترونية.	10
المطلب الثالث: مفهوم السلوك العدواني.	12
المطلب الرابع: مفهوم الطفل.	14
المبحث الرابع: الدراسات السابقة.	16
المطلب الأول: الدراسات المحلية.	16
المطلب الثاني: الدراسات العربية.	20
المطلب الثالث: الدراسات الأجنبية.	22
المبحث الخامس: النظريات المفسرة للدراسة.	26
المطلب الأول: نظرية التعلم الاجتماعي.	26
المطلب الثاني: نظرية العدواني الانفعالي.	26
المطلب الثالث: نظرية التحليل النفسي.	27

المطلب الرابع: نظرية التأثير المباشر.	**29**
المطلب الخامس: نظرية الاستخدامات والاشباعات.	**30**
المطلب السادس: نظرية الاستثارة	**32**
خلاصة.	**34**
الفصل الثاني: الألعاب الالكترونية	
تمهيد.	**36**
المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية.	**37**
المطلب الأول: نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية.	**37**
المطلب الثاني: مميزات الألعاب الالكترونية.	**41**
المطلب الثالث: أنواع الألعاب الالكترونية.	**44**
المبحث الثاني: أسباب انتشار ومجالات وأقسام الألعاب الإلكترونية.	**49**
المطلب الأول: أسباب انتشار وممارسة الألعاب الالكترونية.	**49**
المطلب الثاني: مجالات الألعاب الالكترونية.	**50**
المطلب الثالث: أقسام الألعاب الالكترونية.	**53**
المبحث الثالث: آليات الألعاب الالكترونية.	**56**
المطلب الأول: المكونات الأساسية للألعاب الالكترونية.	**56**
المطلب الثاني: الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية.	**58**
المطلب الثالث: إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية.	**60**
خلاصة.	**62**
الفصل الثالث: السلوك العدواني والطفل	
تمهيد.	**64**
المبحث الأول: ماهية السلوك العدواني.	**65**
المطلب الأول: وظائف السلوك العدواني.	**65**
المطلب الثاني: أهداف السلوك العدواني.	**66**
المطلب الثالث: أسباب السلوك العدواني.	**67**
المبحث الثاني: تصنيفات السلوك العدواني.	**71**
المطلب الأول: مظاهر السلوك العدواني.	**71**
المطلب الثاني: الأسس النفسية والفيسيولوجية للسلوك العدواني.	**72**
المطلب الثالث: أشكال السلوك العدواني.	**74**
المطلب الرابع: الآثار السلبية للسلوك العدواني وطرق ضبطه.	**75**

المبحث الثالث: ماهية الطفل.	**79**
المطلب الأول: حاجات نمو الطفل.	**79**
المطلب **الثاني:** جوانب نمو الطفل.	**81**
المطلب الثالث: خصائص نمو الطفل	**82**
المطلب الرابع: أهمية الطفل.	**83**
المبحث الرابع: تأثر الطفل بالألعاب الالكترونية.	**85**
المطلب الأول: بيئة الطفل.	**85**
المطلب الثاني: حقوق الطفل.	**85**
المطلب الثالث: الطفل والبيئة الإعلامية والمعلوماتية.	**86**
المطلب الرابع: الألعاب الالكترونية والطفل.	**88**
خلاصة	**91**
الفصل الرابع: الإطار التطبيقي للدراسة	
تمهيد	**93**
المبحث الأول: مجالات الدراسة.	**94**
المطلب الأول: المجال المكاني.	**94**
المطلب الثاني: المجال الزماني.	**94**
المطلب الثالث: المجال البشري.	**94**
المبحث الثاني: منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات.	**95**
المطلب الأول: منهج الدراسة.	**95**
المطلب الثاني: أدوات جمع البيانات.	**96**
المبحث الثالث: عرض وتحليل البيانات ومناقشة نتائج الدراسة.	**98**
المطلب الأول: عرض وتحليل بيانات الدراسة.	**98**
المطلب الثاني: نتائج الدراسة.	**125**
المطلب الثالث: التوصيات والاقتراحات.	**130**
خلاصة.	**131**
الخاتمة.	**133**
قائمة المراجع.	**135**
الملحق	
ملخص الدراسة	

قائمة الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
01	جدول يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الولي	98
02	جدول يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير سن الولي	98
03	جدول يبين توزيع أفراد العينة(الأولياء) حسب متغير المستوى التعليمي	99
04	جدول يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير سن الطفل.	100
05	جدول يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير السنة الدراسية للطفل.	100
06	جدول يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير جنس الطفل.	101
07	جدول يبين مدى استخدام الطفل للألعاب الالكترونية	102
08	جدول يبين دوافع استخدام الطفل للألعاب الالكترونية.	103
09	جدول يبين ما يجذب الطفل في الألعاب الالكترونية.	104
10	جدول يبين ما يشعر به الطفل أثناء اللعب.	105
11	جدول يبين شعور الطفل أثناء الخسارة عند اللعب	105
12	جدول يبين الجنس الذي يفضله الطفل للعب معه.	106
13	جدول يبين الفترة المفضلة للعب حسب متغير الجنس	107
14	جدول يبين المدة التي يقضيها الطفل في اللعب حسب متغير الجنس	108
15	جدول يبين فترة استخدام الطفل للألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس	109
16	جدول يبين عدد ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية في اليوم	110
17	جدول يبين نوع الجهاز الذي يستخدمه الطفل أثناء اللعب	110
18	جدول يبين نوع الألعاب التي يفضل استخدامها من قبل الطفل	111
19	جدول يبين الألعاب التي يفضلها الطفل للعب.	112
20	جدول يبين كيفية حصول الطفل على آخر إصدارات الألعاب الالكترونية	113
21	جدول يبين من يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية للطفل	114
22	جدول يبين كيفية توقف الطفل عن اللعب.	115
23	جدول يبين إذا كان الطفل يقلد الألعاب الإلكترونية.	115
24	جدول يبين مظاهر تقليد الطفل للألعاب الالكترونية	116

25	جدول يبين إذا كان الطفل يستطيع الابتعاد عن هذه الألعاب	117
26	جدول يبين ما إذا كانت الألعاب الالكترونية تؤثر على الطفل	118
27	جدول يبين طبيعة تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل	118
28	جدول يبين ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية تؤثر على نفسية الطفل.	119
29	جدول يبين ما إذا كانت تصرفات الطفل تختلف بعد اللعب.	119
30	جدول يبين ما إذا كانت الألعاب الالكترونية تؤثر على طريقة تفكير الطفل	120
31	جدول يبين سلوك الطفل بعد استخدام الألعاب الالكترونية	121
32	جدول يبين شعور الطفل إذ لم يستطع الفوز أثناء اللعب	122
33	جدول يبين مظاهر السلوك العدواني للطفل من خلال اللعب	122
34	جدول يبين شعور الطفل عند الانتهاء من هاته الألعاب	123
35	جدول يبين السلوكات الإيجابية التي يكتسبها الطفل بعد استخدام الألعاب الإلكترونية	124
36	جدول يبين السلوكات السلبية التي يكتسبها الطفل بعد استخدام الألعاب الإلكترونية.	124

قائمة الأشكال

رقم الشكل	عنوان الشكل	الصفحة
01	دائرة نسبية تبين مدى استخدام الطفل للألعاب الالكترونية	103
02	دائرة نسبية تبين الجنس الذي يفضله الطفل للعب معه	107
03	يبين نوع الألعاب التي يفضل استخدامها من قبل الطفل	112
04	أعمدة بيانية تبين إذا كان الطفل يقلد الألعاب الإلكترونية	116
05	أعمدة بيانية تبين سلوك الطفل بعد استخدام الألعاب الالكترونية	121

مقدمة

يعد القرن الأخير عصر السرعة والتطور، فالإنسان في هذا العصر وصل الى ذروة دخول التكنولوجيا إلى حياة البشرية بطريقة غير مسبوقة على مر التاريخ؛ قلّب العديد من المفاهيم والعادات وغيَّرها بشكل جذري، ودخول وسائط إعلامية جديدة الى حياتنا. حيث حمل هذا التطور معارف ومعلومات جديده فرضت على الفرد والمجتمع تبنيها. وفي ظل التغيرات التكنولوجية الحديثة وتأثيرها على الفرد والمجتمع يجد الأفراد أنفسهم يتعاملون تلقائيا مع هذا الكم الهائل من المعلومات ويديرون مشكلات يومية معقدة ومتنوعة؛ كما تزودهم التكنولوجيا بفرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور؛ فالأطفال هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية تنمو في محيط تقني ثقافي جديد.

حيث أصبح الطفل اليوم بطبيعته البريئة أكثر الناس بحثا عن التسلية و الترفيه حتى يخفف من الضغوطات، في حين يسمع الطفل بكلمة اللعب يعتبر النشاط الذي يميز مرحلة طفولته وإبداع الخيال عنده، حيث تتدرج أشكال اللعب مع تدرج مراحل الطفولة من اللعب باليدين ومص الأصابع وغيرها الى اكتشاف اللعب بالدمى والكرات حيث تعتبر هذه الألعاب ألعاب تقليدية ثم اللعب مع الأقران وأفراد الأسرة.

فقد حملت التكنولوجيا الحديثة موجة الألعاب الإلكترونية كشكل جديد من أشكال اللعب، فالألعاب الإلكترونية أصبحت أحد أعز أصدقاء الطفل تتواجد معه في كل مكان و على مختلف الوسائل الإلكترونية، حيث أصبح الطفل يقضي أوقات طويلة في استخدامها، فأدى الانتشار الواسع لهذه الألعاب الإلكترونية إلى التطور المدهش في صناعتها، حيث جعلها تحاكي الواقع إلى حد كبير كما جعلها في مقدمة وسائل التسلية والترفيه التي يلجأ إليها الطفل.

لهذا جاءت أهمية الدراسة للإحاطة ببعض جوانب هذه الظاهرة ومحاولة حماية الأطفال من مخلفات الألعاب الإلكترونية السلبية من خلال موضوع دراستنا المعنون كالاتي: تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني للطفل.

ونسعى من خلال هذه الدراسة الى معرفة تأثير الالعاب الالكترونية على ظهور السلوك العدواني لدى الطفل، ولتحقيق هذا الهدف قسمنا موضوع الدراسة على اربعة فصول:

يتناول الفصل الأول الإطار المفهمي للدراسة والذي يحتوي على إشكالية الدراسة والتي تمت صياغتها انطلاقا من الاستطلاعات الأولية حول الموضوع، بالإضافة إلى أهمية والأهداف المراد تحقيقها

والمفاهيم الأساسية التي رأيناها مناسبة للوصول إلى أبعاد المشكلة، والدراسات السابقة التي تناولت الموضوع ذاته و المقاربات نظرية التي تفسر هذه الدراسة.

أما الفصل الثاني فخصصناه لإعطاء لمحة عن الألعاب الإلكترونية نشأتها و أنواعها وتأثيرها على الطفل.

أما الفصل الثالث ينشطر إلى مبحثين مفصلين السلوك العدواني و الطفل.

بالنسبة للفصل الرابع مخصص للإجراءات الميدانية التي اعتمدناها في الدراسة ابتداء من مجالات الدراسة والمنهج المعتمد والأدوات المستخدمة لجمع البيانات مع تحليل وعرض البيانات واستخلاص نتائج الدراسة مع تقديم أهم التوصيات والاقتراحات التي تحد من تفاقم هذه الظاهرة في المجتمع.

الفصل الأول:

الإطـــار المفهمي

للدراســـة

تمهيد:

البحث العلمي هو كل متكامل لا يمكن أن يقوم إلا من خلال عناصره الأساسية وهو ما يسمى بالإطار المنهجي أو المفهمي للدراسة الذي يعتبر الدعامة الأولى التي يضعها الباحث حتى يتمكن من التطرق بسهولة في تفاصيل الإشكالية البحثية.

وهذا الفصل تندرج تحته الخطوات المنهجية للدراسة من إشكالية الدراسة وتساؤلاتها، فروضها وأهدافها وأهميتها، الدراسات السابقة في إطار مقاربات نظرية تمس موضوع البحث وصولا إلى مفاهيم الدراسة.

المبحث الأول: إشكالية وفرضيات الدراسة:

المطلب الأول: إشكالية الدراسة:

تعتبر تكنولوجيا الاتصال وتغيراتها من أهم المظاهر المؤثرة في المجالات المتعلقة بحياة البشر، فقد ارتبطت التغيرات التي طرأت على طريقة الحياة التي نعيشها بالطفرة التكنولوجية وأصبحت تلامس أكثر الأمور ارتباطا بالبشر كتطور الأجهزة الإلكترونية وغيرها.

مع بداية التطور التكنولوجي، ألعاب وأجهزة لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دوراً أساسياً في ثقافة الأطفال، وعرفت هذه الألعاب بالألعاب الإلكترونية، وأصبحت منتشرة بشكل كبير مما أثرت على حياة الفرد وأحدث التغيير الجذري فيها، وتعتبر أجهزة الألعاب الإلكترونية من أكثر أجهزة الترفيه.

ويرى المختصون أن الألعاب الإلكترونية لها تأثيرات مختلفة على ذهن المستخدم وخاصة الطفل، إلا أنها ترتكز على الأصوات العالية والضجة والضوضاء. دور العلم أدى إلى تطور العالم حيث أنّه أصبح أكثر تعقيداً وأكثر صعوبة، فالإنسان يلجأ إلى الترفيه حتى يخفف من الضغوطات ومشاكل الحياة، أما الطفل وبطبيعته البريئة هو أكثر الأفراد بحثا عن الترفيه واللعب، فبدل أن يخرج ويمارس اللعب مع أصدقائه، اليوم صار يستخدم الألعاب وهو جالس بالبيت. وأصبحت الألعاب الإلكترونية أحد أعز أصدقاء الطفل بحيث تتواجد معه داخل البيع وأينما يتواجد، عبر التلفزيون والحاسوب والأنترنيت والهاتف المحمول، وكذلك أصبحت ترافقه خارج البيت من خلال قاعة بلاي ستيشن ومقاهي الأنترنت، وأيضا توفر لهم كل الإمكانيات خصيصاً للأطفال المدمنين على الألعاب الإلكترونية، والذين يقضون كل الساعات في لعبها أكثر مما يقضونه في الدراسة والمطالعة، وأصبح الطفل أن يعتمد بشكل كبير على التكنولوجيا الحديثة.

حيث تلقى الألعاب الإلكترونية اليوم رواجاً كبيراً، حتى لدى فئة كبيرة من الأطفال الذين يمتازون بالخفة والسرعة والقدرة على الاستيعاب والذكاء، بالإضافة إلى الحيوية والنشاط والمهارات التي تساعدهم على اكتشاف كل شيء جديد، فنظراً للتقدم التكنولوجي الذي مس كل الجوانب الحياتية للفرد وعلى الرغم من أن له العديد من الجوانب الإيجابية، إلا أنّه خلق الكثير من السلبيات وخاصة على مستوى العلاقات الاجتماعية والأسرية، مما أبرز السلوك العدواني للطفل من خلال الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية، حيث يقوم الطفل بإشباع ذواته وتفريغ مخاوفة وقلقه في هذه الألعاب إلا أنها هي التي ينتج عنها خشونة وقسوة بالنسبة للطفل، مما يتحول إلى متاعب تهدد حياتهم النفسية والاجتماعية.

فنظرا لضعف الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية، وقلة إهتمام ورقابة الأسر بما يقوم بهم أطفالهم، وكذلك قلة الوعي بمخاطر هذه الألعاب الإلكترونية؛ مما ينتج عنها سلوك عدواني للطفل مثل لعبة بابجي وفري فاير وغيرها من الألعاب الأخرى التي شاعت مؤخرا، وتعتبر هذه الألعاب أكثر خطورة على الطفل فهي ألعاب شيقة ومثيرة في نفس الوقت، حيث تسلب تركيز الطفل، وتؤثر على نفسيته أكثر وهذا من خلال إدمانه عليها، حيث أنّ لعبة بابجي تصنف ضمن الألعاب القتالية فينعزل الطفل عن الواقع المعاش ويصبح مهووس بالأسلحة والرصاص الذي هو في الأساس محتوى هذه اللعبة.

فمن خلال إدمان الطفل على هذه الألعاب يصاب الطفل بالعزلة وعدم الخروج ويصبح أقل تفاعلاً ونشاطاً مع المجتمع وأفراد أسرته؛ ويؤثر هذا أيضا على سلوك الطفل حيث يصبح سلوكه عدواني ويظهر هذا السلوك من خلال البكاء الصراخ وكذلك التكسير من خلال توفر هذه الألعاب ونظرا لما هو ملحوظ من الإقبال الكبير على ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال على اختلاف أعمارهم، أردنا دراسة تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية وبما تخلفه من أضرار على السلوك العدواني للطفل، ولمعرفة هذا نقوم بطرح التساؤل التالي: ما هو تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على ظهور السلوك العدواني لد الطفل؟.

- **الأسئلة الفرعية:**

1- ماهي دوافع استخدامات الطفل للألعاب الإلكترونية؟

2- ماهي أنماط استخدامات الطفل للألعاب الإلكترونية؟

3- ماهي الألعاب الإلكترونية الأكثر استخداماً من قبل الطفل؟

4- كيف يؤثر استخدام الألعاب الإلكترونية على ظهور السلوك العدواني لدى الطفل؟

5- ماهي أشكال السلوك العدواني لدى الطفل؟

المطلب الثاني: فرضيات الدراسة:

- **الفرضية الرئيسية:** يؤثر استخدام الألعاب الإلكترونية على ظهور السلوك العدواني لدى الطفل.
- **الفرضيات الفرعية:**

1- تتعدد دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية.

2- تختلف أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية باختلاف الجنس.

3- الألعاب الإلكترونية العنيفة والمثيرة هي الأكثر استخداما من قبل الطفل.

4- تؤثر الألعاب الإلكترونية العنيفة والمثيرة على ظهور السلوك العدواني لدى الطفل نتيجة للتقليد.

5- تتعدد أشكال السلوك العدواني لدى الطفل نتيجة للإستخدام للألعاب الإلكترونية.

المبحث الثاني: أهمية وأهداف الدراسة وأسباب اختيار الموضوع:

المطلب الأول: أهمية الدراسة:

تنبع أهمية الدراسة العلمية من أهمية الموضوع المدروس، باعتبار الألعاب الإلكترونية ظاهرة منتشرة في وسط الأطفال، وهي تعالج موضوع الساعة وخصوصا ما يتعرض له الطفل من وسائل الإعلام بشكل يومي ومكثف، وأن الألعاب الإلكترونية قد تتضمن أفكار ومشاهد عنف مما تؤدي إلى ظهور سلوك عدواني للطفل، ويمكن اعتبارها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء لدى الطفل.

وقد يكون طرح هذا الموضوع يستهدف خطورة التوجه لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها على الأطفال، باعتبار أن معظم هذه الألعاب ليست عربية. كذلك ترجع أهمية موضوع تأثير استخدما الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني الطفل، لكونه يدرس أكثر من متغير، وهذا ما يغنيه بالمادة العلمية.

أما الأهمية العملية للدراسة فإنها تأتي من النتائج التي تستخرج بها الدراسة، وما ستكشف عنه حول العلاقة بين متغيرات الدراسة وكيفية الاستفادة منها في معالجة الظاهرة على أرض الواقع. بالإضافة إلى أن دراسة هذه الظاهرة وأثرها على السلوك يجعلنا أكثر تحكماً فيها، مما يساعد في التخفيف من حدّتها وتوسع انتشارها.

المطلب الثاني: أهداف الدراسة:

- ✓ التعرف على دوافع استخدامات الطفل للألعاب الإلكترونية.
- ✓ معرفة أنماط استخدامات الطفل للألعاب الإلكترونية.
- ✓ التعرف على الألعاب الإلكترونية الأكثر استخداما من قبل الطفل.
- ✓ التعرف على تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على ظهور السلوك العدواني لدى الطفل.
- ✓ التعرف على أشكال السلوك العدواني لدى الطفل.

المطلب الثالث: أسباب اختيار الموضوع:

- **أسباب ذاتية:**

- اهتمامنا الشخصي بمواضيع الطفل وكل ما يتعلق بسلوكياته.
- أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على سلوك العدواني للطفل.
- الفضول العلمي والمعرفي لاهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية.

- معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في هذه الألعاب الإلكترونية والأفكار والمبادئ التي تحاول غرسها في ذهن الطفل والتي ينتج عنها السلوك العدواني للطفل.

- **أسباب موضوعية:**

- معرفة أسباب تنامي هذه الألعاب الإلكترونية في الآونة الأخيرة.
- معرفة سبب اعتماد هذه الألعاب الإلكترونية على عملية الجذب عند الأطفال.
- قلة الأبحاث والدراسات حول موضوع أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني للطفل بالرغم من أهميتها وتأثيرها عليه.
- أسباب الميل الكبير لهذه الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى.

المبحث الثالث: تحديد المفاهيم

المطلب الأول: مفهوم التأثير:

- **لغة:** أثر، تأثيراً، فيه: ترك فيه أثراً[1].

تأثر تأثراً: (أ، ث، ر) به ومنه حصل فيه أثر، ب تتبع أثره، ج، ظهور فيه أثر[2].

- **اصطلاحا:** أثر هو ما تحدثه الرسالة الإعلامية في نفس المتلقي وكلما استجاب المتلقي للرسالة تعد الرسالة الإعلامية قد أحدثنا تأثيرها، ويكون القائم بالاتصال قد حقق الهدف من الاتصال فنحن نتصل لنؤثر. وإذا لم يتحقق ذلك تكون العملية الاتصالية كلها أخفقت وليس بالضروري أن يكون هدف الاتصال فكرياً أو ثقافياً أو تربوياً أو سياسياً، فقد يكون بقصد الترويح، وهنا فإن التأثير أي استجابة المستقبل للعمل يجب أن يتحقق[3].

ويقصد بالتأثير أيضا النتيجة التي يريد المرسل أن يتركها على المستقبل وهذا التأثير ينحصر في نواحي ثلاث: الناحية الذهنية، والناحية الوجدانية والناحية السلوكية[4].

- **إجرائياً:** التأثير هو عملية إحداث تغير على المتلقي ناتج عن تعرضه لرسالة ما، هذه الرسالة تحمل في طياتها الكثير من المعاني والأفكار التي يدركها المتلقي ويتشبع بها ويطبقها وتصير جزء من حياته.

المطلب الثاني: مفهوم الألعاب الإلكترونية

التعريف الأول:

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدّ استخدام اليد مع العين (التآزر الحركي

[1] جبران مسعود، الرائد، معجم لغوي عصري، ط07، دار العلم للملايين، بيروت، 1992، ص 19.

[2] المرجع نفسه، ص 187.

[3] طه أحمد الزيدي، معجم مصطلحات الدعوة والإعلام الإسلامي، دار النفاس للنشر والتوزيع، الأردن، 2010، ص 63.

[4] جميل صليبا، المعجم الفلسفي، ط01، الشبكة العالمية للكتاب، بيروت، 1994، ص 226.

البصري)، او تحدّ للإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية[1].

التعريف الثاني:

الألعاب الإلكترونية هو نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من الألعاب الفيديو الخاصة، وألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة بها. ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز وإلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنيت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية: مدخلات (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات)، برامج اللعب، المخرجات (الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية) اللعب قد يكون وحده أو بالمشاركة[2].

- **الألعاب الإلكترونية:** يتم استخدام مفهومي الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو بنفس المعنى غير أن هناك فرقا بينهما، فألعاب الفيديو ظهرت قبل الألعاب الإلكترونية والتي تعمل بواسطة جهاز الفيديو وبعدها ظهرت الألعاب الإلكترونية التي انتشرت عبر الوسائط الإعلامية الجديدة: الأنترنت الحواسيب، التلفزيون، والهواتف المحمولة.
- وفي المفهوم المعلوماتي، برمجيات تحاكي واقعاً حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العلمية تمثل الألعاب الالكترونية أداة تحدّ لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد إنتباهه

[1] – مها حسني الشحروري، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة (مالها وماعليها)، دار المسيرة، الأردن، 2008، ص 46.

2– بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحدّ من ممارسة النشاط البدني والرياضي والجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين، دراسة حالة علي متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، مذكرة الماجستير، جامعة الجزائر، 2008، ص35.

وتنقل إليه المعلومة بسير ومتعة. وترجع بداية الألعاب الإلكترونية إلى عام 1953 عندما تمكن بعض المختصين من إظهار قملة على شاشة كبيرة من المصابيح وتحريكها باستخدام حاسوب ضخم تليها بعد ذلك محاكاة مبسطة للألعاب مثل: الضامة والشطرنج[1].

- **إجرائيا:** الألعاب الإلكترونية هي جميع الألعاب المتواجدة على هيئات إلكترونية وألعاب الهاتف والكمبيوتر، وتشمل ألعاب الفيديو وغيرها، كما تعني بأنّها مجموعة نشاطات ذات طابع إلكتروني تتضمن بعداً تفاعلياً وصوراً في حالة الحركة.

المطلب الثالث: مفهوم السلوك العدواني:

1- تعريف السلوك:

- **لغة:** (مفرد) مصدر سلك، سلك ب: السلك في، سيرة الانسان وتصرفه واتجاهه أدب/ حسن/ سيء السلوك. المرء بسلوكه (مثل أجنبي)، سوء السلوك المهني: سلوك غير لائق يرتكبه صاحب مركز رسمي. شهادة حسن السلوك: شهادة تعطى للشخص من الدولة أو المؤسسة التي كان يعمل فيها بأنّه حسن السّلوك، (حي) مجموعة أفعال الكائن الحي استجابة للمؤثرات الداخلية والخارجية[2].
- **اصطلاحا:** هو ذلك التصرف الذي يرزه شخص ما، إما لمنبه داخلي أو خارجي نحو ما يطرح من سلع وخدمات أو أفكار تعمل على إشباع حاجاته ورغباته حسب السيئات المختلفة للأفراد والأسر والمؤسسات العامة والخاصة[3].
- يعرف السلوك في موسوعة العلوم الاجتماعية بأنه الفعل الاجتماعي الذي يمكن ملاحظته أو استنتاجه أو وصفه بمعزل عن ميول الفاعلين الاجتماعيين (القيم والاتجاهات) حسب البيانات المختلفة بين الأفراد[4].
- إجرائيا: السلوك هو نشاط يقوم به الانسان من حركات ونشاطات تكون صادرة عنه وتعبر عن دوافعه النفسية والاجتماعية.

2- تعريف العدوان:

لغة: الظلم وتجاوز الحدّ.

---

[1]- معاد الحمصي، الألعاب الالكترونية، الموسوعة العربية الالكترونية، المجلد الثالث، سوريا، ص 253.

[2]- أحمد مختار عمر، معجم اللغة العربية المعاصرة، ط01، المجلد الأول، عالم الكتب، القاهرة، 2008، ص 1097.

[3]- زهير عبد اللطيف عابد، مبادئ الإعلان، دار اليازوري الأردن ،2014، ص99.

[4]- عفيفي فوزي سالم، السلوك الاجتماعي بين علم النفس و الدين، وكالات المطبوعات، الكويت، 1980، ص 33.

اصطلاحا: هناك عدة تعريفات للعدوان نذكر منها:

- تعريف " **سيزر Seasar**: هو استجابة إنفاعلية متعلمة تتحول مع نمو الطفل وبخاصة في سنته الثانية إلى عدوان وظيفي لإرتباطها شرطياً بإشباع الحاجات[1].
- تعريف "**كيلي Kelly**": هو السلوك الذي ينشأ عن حال عدم ملائمة الخبرات السابقة للفرد مع الخبرات والحوادث الحالية، وإذ دامت هذه الحالة فإنه يتكون لدى الفرد إحباط ينتج من جرائه سلوكات عدوانية من شأنها أن تحدث تغيرات في الواقع حتى تصبح هذه التغيرات ملائمة للخبرات والمفاهيم التي لدى الفرد.
- تعريف "**ألبرت باندورا Bandura**"": هو سلوك يهدف إلى إحداث نتائج تخريبية أو مكروهية أو إلى السيطرة من خلال القوة الجسدية أو اللفظية على الآخرين، وهذا السلوك يعرف اجتماعيا على أنّه عدواني.
- **ويعرفه آخرون بأنّه:** السلوك الذي يؤدي إلى إلحاق الأذى بالآخرين سواء كان نفسياً كالإهانة أو الشتم أو جسديا كالضرب والعراك[2].
- **وإجرائيا:** العدوان هو أي فعل أو سلوك يهدف إلى إلحاق الضرر أو الأذى بالأخرين وهو سلوك ينتج عنه تخريب أو إصابات باستخدام القوة والعنف.

3- مفهوم السلوك العدواني:

يعرف السلوك العدواني بأنّه يعمّد إيذاء شخص آخر بشكل مباشر أو غير مباشر على غير رضا منّه[3].

- **يعرف "باندوار Bandura":**

السلوك العدواني بأنّه سلوك قاس ومدمر اتفق اجتماعياً على أنّه سلوك عدواني وهو كذلك السلوك الذي ينتج عنه أذى شخص أو تدمير للممتلكات، وهذا الأذى قد يكون نفسياً على هيئة تحقير أو تقليل القيمة، وقد يكون جسمياً.

ويعرف السلوك العدواني بأنّه سلوك ينطوي على شيء من القصد والنية يأتي به الفرد في مواقف الإحباط التي يعاق فيها إشباع دوافعه، أو تحقيق رغباته، فتنتابه حالة من الغضب وعدم الإتزان تجعله

[1]- خالد عز الدين، السلوك العدواني عند الأطفال، ط01، دار أسامة للنشر والتوزيع، الأردن، 2010، ص 08.

[2]- المرجع نفسه، ص 09.

[3]- المرجع نفسه، ص 06.

يأتي من السلوك ما يسبب أذى له أو للآخرين، والهدف من ذلك السلوك تخفيف الألم الناتج عن الشعور بالإحباط والإسهام في إشباع الدافع المحبط[1].

- ويعرف "**بص Buss**": السلوك العدواني بأنّه أي سلوك يصدره الفرد لفظياً أو بدنياً أو مادياً صريحاً أو ضمنياً، مباشرا أو غير مباشر، ناشطاً أو سلبياً، ويترتب على هذا السلوك إلحاق أذى بدني أو مادي للشخص نفسه صاحب السلوك العدواني أو للآخرين[2].
- **إجرائيا:** السلوك العدواني هو تلك النزعة التي تتجسد في تصرفات حقيقية أو وهمية لدى الطفل وتؤدي إلى إلحاق الأذى بالآخر.

المطلب الرابع: مفهوم الطفل:

جاء في لسان العرب لابن المنظور أن الطفل: البنان الرخص.

المحكم: الطفل، الرخص الناعم، والجمع طفال وطفول. والطفل والطفلة الصغيران[3].

ويعرف الطفل أيضا في اللغة العربية على الصغير من كل شيء يقال، هو يسعى في أطفال في الحوائج أي في صغارها، والطفل هو الأصل للمذكر وقد يستوي فيه المذكر والمؤنث، وقد يكون الطفل واحداً وقد يكون جميعا لأنه إسم جنس[4].

- **مفهوم الطفل في علمي النفس والاجتماع:**

الطفل لدى علماء الاجتماع قد اختلف في نطاقه عن ذلك الذي نادى به الفقهاء القانونيون وأخذت به التشريعات الجنائية، فعندهم هو: "الصغير منذ ولادته وإلى أن يتم نضجه الاجتماعي والنفسي وتتكامل لديه مقومات الشخصية وتكوين الذات ببلوغ سن الرشد دونها الاعتماد على حدّ أدنى أو أقصى لسن الطفل"[5].

---

[1] أحمد محمد عبد الهادي دحلان، العلاقة بين مشاهدة بعض برامج التلفاز والسلوك العدواني لدى الأطفال بمحافظات غزة، رسالة ماجستير، غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين، 2003، ص ص 13، 14.

[2] المرجع نفسه، ص 17.

[3] إبن منظور، لسان العرب، دار المعارف، القاهرة، 1119هـ، ص 2681.

[4] رابح تركي، حقوق الطفل بين التربية الإسلامية والتربية العربية، مجلة العلوم الاجتماعية، المجلد الثامن، العدد 02، جامعة الكويت، 1980، ص 100.

[5] حمو إبراهيم فخار، الحماية الجنائية للطفل في التشريع الجزائري، أطروحة دكتوراه، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، 2015/2014، ص ص 22، 23.

وقد تباينت وجهات نظر علماء الاجتماع في تعريف الطفل تبعاً لإختلاف وجهات النظر في ثلاث اتجاهات على النحو الآتي:

- **الاتجاه الأول:** يرى أن مفهوم الطفولة يتحدد بسن معين، تبدأ من ميلاده وتنتهي عند الثانية عشر من عمره.
- **الاتجاه الثاني:** يرى أن فترة الطفولة هي المرحلة الأولى من مراحل تكوينه ونمو شخصيته، وتبدأ من الميلاد حتى بداية طور البلوغ.
- **الاتجاه الثالث:** يرى أن الطفولة هي فترة الحياة التي تبدأ منذ الولادة حتى الرشد، وتختلف من ثقافة إلى أخرى، فقد تنتهي الطفولة عند البلوغ أو عند الزواج أو يطلق على سن محدد لها[1].

وفي علم النفس: فقد اعتبر علماء النفس مرحلة الطفولة، إلى ما قبل الولادة وهي المرحلة الجنينية وتنتهي عندهم ببداية مرحلة جديدة أخرى وهي مرحلة البلوغ ولذلك اعتبر علماء النفس على خلاف علماء اجتماع الانسان طفلا، ليس من وقت ولادته، وإنّما من وقت تكوينه في بطن أمه وهو جنين لأن مرحلة التكوين في نظرهم أخطر مراحل عمره على الإطلاق[2].

- **الطفولة:**

هي تلك الفترة من الحياة الإنسانية التي يعتمد منّها الفرد على والديه اعتمادا كليا بما يحفظ حياته، ففيها يتعلم ويتمرن للفترة التي تليها وهي ليست مهمة في ذاتها، بل هي قنطرة بعيد عليها الطفل حتى ينضج النضج الاقتصادي والفيسيولوجي والعقلي، والنفسي والاجتماعي والأخلاقي، والتي تشكل خلالها حياة الانسان ككائن اجتماعي.

- إجرائيا: مفهوم الطفل يطلق على الانسان منذ ولادته حتى يبلغ سن الرشد.

[1] حسن أنور حسن الخطيب، الحماية القانونية للأطفال أثناء النزاعات المسلحة، رسالة ماجستير في القانون العام، منشورة، جامعة القدس، فلسطين، 2011، ص ص 8، 9.

[2] حمو بن إبراهيم فخار، مرجع سابق، ص 23.

المبحث الرابع: الدراسات السابقة:

إن المعرفة الإنسانية العلمية هي معرفة تراكمية، تغطي مواضيع مختلفة من زوايا متعددة لذلك فقيام أي باحث بدراسة أو بحث يستدعي منه الاطلاع على ما قدم من بحوث ودراسات حول الموضوع الذي يقوم بدراسته، ولذلك كي لا تنطلق دراسته من الفراغ ويستطيع أو يضبط موضوع ومجال بحثه بشكل أفضل يعطي من خلاله الجديد في المعرفة العلمية.

وفي إطار موضوعنا سنعرض مجموعة من الدراسات المحلية والعربية والأجنبية التي نرى أنها تخدم وتتصل بموضوع الدراسة المعنون: "تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني للطفل".

المطلب الأول: الدراسات المحلية

❖ **الدراسة الأولى: "الطفل الجزائري وألعاب الفيديو دراسة في القيم والتأثيرات"**[1]

للباحث "أحمد فلاق" أجريت هذه الدراسة عام 2008-2009.

تعرضت هذه الدراسة إلى ألعاب الفيديو من حيث مضمونها، وجمهورها من خلال تحليل مضمون عينة البحث عن ألعاب الفيديو الأكثر انتشارا في أوساط الأطفال الجزائريين، وبهدف التعرف على خصائص هذه الألعاب من ناحيتي الشكل والمضمون.

اعتمدت الدراسة على المنهج المسحي، بمسح مضمون ألعاب الفيديو التي تنتشر في السوق الجزائرية، ومسح جمهور هذه الألعاب من الأطفال، وتمت الاستعانة بأسلوب تحليل المضمون بالنسبة للجزء المتعلق بدراسة مضامين ألعاب الفيديو، أمّا فيها يخص تفاعل العينة مع مضامين ألعاب الفيديو فقد تم الاعتماد على الاستمارة الاستبيانية.

توصل الباحث في دراسته إلى مجموعة من الاستنتاجات من خلال الجانبين النظري والميداني وهي كما يلي:

- ممارسة ألعاب الفيديو تكون في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها أفراد العينة، وهي تتقاسم ذات المرتبة مع اللعب مع الأصدقاء، يليها ممارسة الرياضة.

[1]- أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو – دراسة في القيم والتأثيرات–، أطروحة دكتوراه، غير منشورة، جامعة الجزائر، 2009/2008.

- تأتي ألعاب المغامرة في مقدمة ألعاب الفيديو المفضلة لدى العينة، تليها لعبة المحاكاة الواقعية ثم ألعاب المحاكاة الرياضية وتقل نسبة الإقبال بعدها على بقية أنواع الألعاب مقارنة بالألعاب الأولى.
- تحوي ألعاب الفيديو عوامل جذب وأسر اللاعب قد يؤدي إلى الإدمان، لولا الرقابة الأسرية، ولأن الطفل في هذه المرحلة العمرية يرغب في التعبير عن ذاته، فهو يحاول دوماً إثبات قدرته على تجاوز أي صعوبات تعترضه لذا لا يتوقف عن اللعب عند الخسارة حتى يحقق الفوز.
- تعد متعة الفوز وبطل القصة أكثر الأمرين المحببين لدى العينة في ألعاب الفيديو، تليهما أحداث القصة، ثم الرسوم والموسيقى وأخيراً الألوان وتتوافق هذه النتائج مع الخصائص النفسية والعقلية لطفل هذه المرحلة العمرية.
- يعد الذكور أكثر اهتماما ببطل القصة واحداثها من الإناث.
- تعد الإناث أكثر من عبر عن عدم معرفتهن بأمكنة الحصول على أحداث ألعاب الفيديو، ويعود ذلك إلى أنهن أقل اهتماما بالتفاصيل من الذكور.
- – لوحظ تفاعل العينة مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو أن الانتباه في مقدمة الأشياء التي تعلمتها مفردات العينة من ألعاب الفيديو.
- حلت القدرات الحركية (المهارة والسرعة) في مقدمة القدرات التي تنتج للاعب الفوز في ألعاب الفيديو حسب العينة.
- أبرزت الدراسة بذلك ان ألعاب الفيديو ليست تسلية بريئة، حيث انها تؤدي ظاهرة واخرى مستترة.

❖ **الدراسة الثانية: "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال "**[1].

للباحثة: مريم قويدر، أجريت الدراسة سنة 2011 بالجزائر على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة تتراوح أعمارهم ما بين 07 إلى 12 سنة.

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة: "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات

لدى الأطفال وواقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل، لأنّها أصبحت مصدر للترفيه والتسلية من طرف هاته الفئة لأنهم أصبحوا يقضون أوقات هامة في اللعب.

واعتمدت أيضا على مجموعة من التساؤلات الفرعية حول عادات وانماط الاعتماد على الألعاب الإلكترونية، وبعد قيام الباحثة بالخطة التي تحتوي على الإطار المنهجي والإطار النظري والإطار

[1]– مريم قويدر، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر 03، الجزائر، 2012/2011.

التطبيقي، صنفت دراستها ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر من خلال توجهها الميداني، حيث استخدمت المنهج المسحي باعتباره المنهج المناسب للدراسة، وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل: الاستبيان، المقابلة والملاحظة، وتمثلت عينة الدراسة في 200 مفردة من الأطفال اللاعبين للألعاب الإلكترونية بأسلوب العينة القصدية.

وأهم النتائج التي توصلت إليها الباحثة ما يلي:

- احتلت الألعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون لشرائها واقتنائها.
- يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الالكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود إلى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال، مما يقلل الأضرار على التحصيل الدراسي لهم.
- يفضل ذكور العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من إناث العينة، وهذا يعود إلى طبيعة الجنسين، فالذكور يفضلون أكثر ممارسة الألعاب الإلكترونية والرياضة على خلاف الإناث اللواتي يفضلن أكثر اللعب بالدمى.
- تأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية منفرداً في المركز الأول وتليها ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء في المركز الثاني، وممارسة الألعاب مع العائلة كالأخ والأخت في المركز الثالث وممارسة الألعاب مع الزملاء في المركز الرابع.
- أغلبية مفردات العينة يشعرون بالفرحة والسرور أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية، يليهم من يشعرون بالحماس والحيوية في المرتبة الثانية ومن يشعرون بالقوة والشجاعة أثناء اللعب في المرتبة الثالثة، بعدهم من يشعرون بالراحة والإطمئنان في المرتبة الرابعة.
- يكرر أغلب المبحوثين اللعب دون توقف حتى الفوز عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية، وهذا يدل على أن الألعاب الإلكترونية تحتوي على عوامل الجذب وأسر للطفل بحيث أنها تؤدي إلى إدمانه لولا الرقابة الأسرية عليه، فالطفل في هذه المرحلة العمرية يرغب في التعبير عن ذاته بحيث يحاول دوماً إثبات قدرته على تجاوز الصعوبات التي تعترضه.
- أبدى أغلبية أفراد العينة رغبتهم في تقليد دور أبطال الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها، وهذا ما يثبت التفاعل الكبير لمفردات العينة مع الألعاب الإلكترونية وشخصيات أبطالها.

❖ **الدراسة الثالثة: "الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي"[1].**

للباحثة: برتيمة سميحة، أجريت الدراسة سنة 2017/2016 بالوادي على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر.

- تهدف هذه الدراسة إلى معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في الجزائر ومحاولة الوصول إلى الكشف على مختلف جوانب هذه الظاهرة والحدّ منها وعلى هذا الأساس قامت الباحثة بصياغة سؤال رئيسي للدراسة وتفرع منه إلى أسئلة فرعية.
- فنجد الباحثة اعتمدت في دراستها على المنهج الوصفي التحليلي حيث استخدمت أداة الملاحظة والاستبيان لجمع البيانات، فيما بعد اختارت عينة قصدية والتي تمثلت في 100 معلم مبحوث.
- ومن خلال دراستها توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج وهي كالآتي:
- هناك علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية والعنف المادي الذي يتجلى من خلال إلحاق الضرر من الناحية المادية كالجسد والممتلكات مثل: الضرب والحرق.
- أغلبية مفردات العينة يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما جعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه.
- إن هناك علاقة ارتباطية لبن الألعاب الإلكترونية والعنف غير المادي الذي يتجلى في إلحاق الضرر من الناحية النفسية مثل: جرح المشاعر والتحقير والإهانة.
- علاقة ارتباطية والتي تتجلى من خلال قيامه بأنواع وأساليب الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف للوسط المدرسي من تكسير وتخريب ممتلكات المدرسية.

[1]- برتيمة سميحة، الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي، رسالة ماجستير، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، 2017/2016.

المطلب الثاني: الدراسات العربية

- **الدراسة الأولى: "علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة"[1].**

للباحث: الصوالحة علي سليمان مفلح وآخرون، أجريت الدراسة سنة 2014/2013، على عينة من جميع أولياء أمور أطفال الروضة، بعمان.

انطلق الباحث من تحديد مشكلة الدراسة وصياغة فرضيات، حيث هدفت الدراسة إلى الكشف على علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.

حيث استخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي لملائمته لطبيعة الدراسة، واختار عينة الدراسة من عينة مسحية من 100 ولي أمر اختيروا بطريقة طبقية عشوائية واستخدم الاستبانة كأداة جمع البيانات المتعلقة بالدراسة.

وفي الأخير توصل الباحث لمجموعة من النتائج نذكر منها:

- أن الطفل يشعر بأنّه واحد من اللاعبين في اللعبة في المرتبة الأولى.
- أن الطفل يتصرف بعدوانية مع والديه.
- من وجهة نظر أولياء الأمور، أظهرت النتائج عدم وجود فروق دالة احصائيا لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة.
- كذلك وجود فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.

[1]- الصوالحة علي سليمان مفلح وآخرون، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، مجلد 04، العدد 16، فلسطين، 2016.

- **الدراسة الثانية: "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية"**[1].

كما يراها معلمو وأولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة.

للباحث: "ماجد محمد الزيودي"، أجريت هذه الدراسة سنة 2014/2013 على عينة من معلمي المدارس الابتدائية وأولياء أمور الطالب بالمدينة المنورة.

انطلق الباحث في دراسته من إشكالية مفادها التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية في ظل التطور التكنولوجي والالكتروني المعاصر وكذلك الانتشار الواسع الألعاب والساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب.

- اعتمد الباحث في دراسته على المنهج الوصفي المسحي وذلك ملائمة طبيعة الدراسة الحالية، كما اعتمد في جمع البيانات والمعلومات حول الظاهرة على الاستبيان، حيث استخدم استبيانين للمعلمين وأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الابتدائية، كما أن مجتمع البحث للدراسة هو المعلمين وأولياء أمور الطلبة بالمدارس الابتدائية، كما استخدمت الحصر بالعينة على المدارس الابتدائية في مديرية في التربية والتعليم بالمدينة المنورة، واختار الباحث عينة الدراسة المكونة من (336) معلماً من معلمي المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة اختيروا بطريقة عشوائية بسيطة وعينة أولياء الأمور المكومة من(500) ولي أمر طالب اختيروا بالطريقة نفسها.
- وتوصل الباحث من خلال دراسته إلى مجموعة من النتائج وهي كالآتي:
- أن هناك إدراك حقيقي من المعلمين لمخاطر هذه الألعاب ودورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه.
- إدراك المعلمين لحجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع.
- على صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية أو مهارة اللغة الإنجليزية، أو مهارة إدارة الوقت، فلا يرى المعلمون ثمة فوائدها في هذا الجانب.
- بالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فإن الأولياء يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الالكترونية، مما يؤثر على مجهوداتهم الدراسية، فضلا عن استحواذ هذه الألعاب

[1]- ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، رسالة ماجستير، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10، العدد01، المملكة العربية السعودية، 2015، ص 15.

على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر كضعف التواصل بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال.

- أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم حول ما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية.
- وبينت النتائج أيضا أن ثمة توافقا بين تصورات المعلمين وأولياء أمور الطلبة حول الحدّ من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: الدراسات الأجنبية

- **الدراسة الأولى: "الأطفال الممارسون لألعاب الفيديو"**[1].

دراسة أمريكية حديثة قام بها باحثون وأخصائيون وأطباء، أجريت سنة 2010 بمدينة شيكاغو.

عرضت هذه الدراسة العنف الذي يمكن أن يزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم، وأشارت الدراسة إلى أنّ هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية والسينمائية لأنّها تتصف بالتفاعلية بينهما وبين الطفل، حيث تتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها، لذا فإن الكثير من الأخصائيين الاجتماعيين والأطباء النفسانيين يلقون اللوم على الألعاب الالكترونية على أنّها السبب الأساسي في زيادة العنف في المجتمع وتنمي العنف بشكل غير هادف وإشاعة الجنس والفاحشة بين الأطفال والمراهقين على سواء، وذلك من خلال انتشار الألعاب الالكترونية التي تدعو إلى الرذيلة والترويح للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين، تلك يتم جلبها عن طريق الأنترنت ومن ثم ترويجها، وأكدت الدراسة أن الإدمان على لعب الألعاب الالكترونية أدى ببعض الأطفال والمراهقين إلى حدّ الإدمان المفرط، مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذي يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن المخصصة مثل: واشنطن، شيكاغو، لندن، وبريطانيا.

[1] بوصلعة كلثوم ومسعودي يمينة، علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية، مذكرة ماستر، جامعة أحمد دراية، أدرار، الجزائر، 2021/2020، ص ص 13،14.

- **الدراسة الثانية: "تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي للأطفال"**[1].

للباحث "**NOBUKO IHORI**"، أجريت هذه الدراسة سنة 2002/2001 باليابان، على عينة من طلاب الصف الخامس من مدارس ابتدائية في اليابان.

لم تدرس هذه الدراسة السلوك العدواني فقط بل أضافت السلوك الاجتماعي، كمتغير غير مستقل من خلال العلاقة السلبية بين ألعاب الفيديو التي تحتوي على العنف والسلوك الاجتماعي حيث اختار الباحث عينة الدراسة 900 طالب شاركوا في المسح الأول و903 طالب شاركوا في المسح الثاني بعد استبعاد استجابات غير كاملة، وتم الحصول على بيانات من 780 طالب (384 ذكور، 396 إناث).

قامت الدراسة بقياس كميات ألعاب الفيديو المستعملة، وقياس المشاهد (مشاهد العنف، مشاهد اجتماعية، مشاهد جنسية)، قياس الألعاب الخاصة والمفضلة لدى العينة، وقياس السلوك العدواني والاجتماعي.

- وقد توصلت الدراسة اليابانية إلى مجموعة من النتائج تمثلت فيما يلي:

- **الاستعمال الكثير لألعاب الفيديو:** حيث يستعمل الذكور ألعاب الفيديو أكثر من 04 أيام في الأسبوع، كما أنهم يقضون أكثر من ساعة واحدة وهم يلعبون ألعاب الفيديو كل يوم في الأسبوع في حين تقضي الإناث أقل من ساعة.
- **مشاهد العنف:** بينت الدراسة أن الذكور يبحثون أكثر من الإناث عن مشاهد العنف.
- **مشاهد الجنس:** يبحث عنها الإناث أكثر من الذكور وهذا ما بينته أكثر المرحلة الثانية من الدراسة.
- **الألعاب المفضلة:** بيّنت الدراسة لجوء الأطفال إلى اختيار الألعاب التي تحتوي على العنف متمثلة خاصة في ألعاب ضرب الخصم، وهذا دليل على أن الأطفال من 06 إلى 12 سنة يحبون ويفضلون العنف على ألعاب اللاعنف.

وقدمت الدراسة معالجة نوعية على أساس متغير الجنس والعمر لأنماط تفضيل أنواع الألعاب وأسس التفضيل في المشاهد والنوع، ومعالجتها من ناحية سلبيتها بالنسبة لأطفال العينة وهذا يساعدنا في دراستنا من جانب الآثار المترتبة عن هذه الألعاب على الطفل، والدراسة اختصت بالجانب السلبي دون التطرق للإيجابيات.

---

[1]- Nobuko.Thori, Effects of video games on children's aggressive Behavior and pro-social Behavior: Situated Play, Proceeding of Digra, 2007, conference.

- **الدراسة الثالثة:** "**آثار ألعاب الفيديو القائمة على الكمبيوتر على الأطفال**"[1]

للباحث: "**Chuang T.y and chen.w.F**" أجريت هذه الدراسة سنة 2009 بمدينة تاينان، تايوان على عينة أطفال مدرسة ذات معايير اجتماعية.

- بحثت هذه الدراسة في ما إذا كان اعتماد الأطفال على ألعاب الفيديو يسهل الأداء التعليمي لديهم حيث طرحت الإشكالية التالية: **هل اعتماد الأطفال على ألعاب الفيديو والكمبيوتر يمكن أن يكون أداة تعليمية أثناء طفولتهم المبكرة؟**
- واختارت عينة الدراسة لفئة أطفال اختيروا من مدينة تايوان وكان عددهم مقدر بـ 115 مشترك (61 طالباً، 54 طالبة) طلاب الصف الثالث للدراسة الأولية.
- وقد اعتمدت الدراسة على تقسيم العينة إلى مجموعتين بشكل عشوائي، المجموعة الأولى 58 طفل والثانية 57 طفل، بحيث كانت المجموعة الأولى ضابطة والمجموعة الثانية التجريبية.
- توصلت الدراسة إلى نتيجة مفادها أن المشتركين في المجموعة التجريبية لا يملكون معلومات كافية لتحليل ومقارنة الاختلافات، كما أن المشتركين يواجهون بعض الغموض في وضع الاختيارات الصحيحة.
- حاولت هذه الدراسة تغطية جانب دوافع استخدام واعتماد الأطفال لألعاب الفيديو في الناحية التعليمية ومساهمة ذلك في زيادة تعلمهم، أثناء فترة الطفولة المبكرة، مع عدم تطرقها لبقية مراحل الطفولة وارتباطها بألعاب الفيديو مع جميع النواحي النفسية والاجتماعية وليس التعليمية وفقط.

- **تعقيب عام على الدراسات السابقة:**

يتضح من خلال عرض الدراسات السابقة أنّها تباينت في تناولها لموضوع البحث في مجال الألعاب الالكترونية بصفة عامة والسلوك العدواني للطفل بصفة خاصة، فأغلب هذه الدراسات ركزت على استخدامات الطفل للألعاب الالكترونية أو ألعاب الفيديو والآثار التي تنجم عن هذا الاستخدام حيث أظهرت بعض الدراسات من أن الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية من قبل الطفل يؤدي إلى العدوان والعزلة.

ومن ناحية أخرى نجد أن الدراسات العربية التي تناولت الألعاب الالكترونية والسلوك للطفل قد ركزت سلبيات الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل فمعظم الدراسات متشابهة في جوانب معنية وأغفلت

[1]- Chuang T.y, and chen W.F; effect of computer- based video Games on children: Experimental Study, Educational Technology and Society, 2009.

جوانب أخرى أما الدراسات الأجنبية فمعظمها كانت نتائجها حول الآثار السلبية المترتبة عن الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو على الطفل وظهور السلوك العدواني لديه، ومعظم الألعاب الحالية ليست أخلاقية وعنيفة.

ونحن في دراستنا هذه سنقوم بالاعتماد أكثر شيء على الدراسة المعنونة بـ "أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال"

- دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة "لمريم قويدر" لأننا استفدنا منها وذلك من خلال مساعدتنا على تحديد المفاهيم وبناء الاطار النظري للدراسة كذلك الاستفادة منها خاصة من ناحية المنهج وأدوات جمع البيانات وكيفية تحليل البيانات وتفسيرها وفي الأخير استفدنا من المصادر والمراجع المذكورة.

المبحث الخامس: النظريات المفسرة لموضوع الدراسة:

تعد الاتجاهات النظرية ركن أساسي ولا يستطيع الباحثين إغفالها في الدراسات الاجتماعية نظراً لما لها من أهمية، ولابد من ربط الظواهر المراد دراستها بإطار علمي تستند عليه ويأتي هذا الترابط من أجل وضع تصور للظاهرة مدار البحث، ولذلك يستم استعراض العديد من النظريات التي تفسر موضوع الدراسة.

- **النظريات المفسرة للسلوك العدواني:**

المطلب الأول: نظرية التعلم الاجتماعي:

يشير كل من "**أبرت باندورا**" و"**ريتشارد والترز**" إلى أن الأفراد يمارسون سلوكياتهم بناء على ردود أفعال الآخرين وخصوصا الأفراد المقربين منهم ولديهم علاقات حميمة معهم في حياتهم.

إضافة إلى ذلك فإن الأفراد يمارسون تلك السلوكيات بناءً على ما يتم مشاهدته على شاشات الهواتف والكمبيوتر أو وسائل الاتصال بشكل عام، سواءً كانت سلوكيات إيجابية أم سلبية، وفي حال تم مكافأة هذه السلوكيات فإن الفرد سوف يقوم بتكرارها ويقلدها الآخرين، وعلى العكس تماماً عندما يتم معاقبة هذه السلوكيات فإنها سوف تنتهي ولا يتم تقليدها من قبل الغير[1].

ومن هنا نجد أن الأطفال يمارسون الألعاب الالكترونية إذا لم يجدوا الردع أو النهي من طرف الآباء والأمهات، إضافة إلى ذلك فإن ممارسة هذه الألعاب تجعل الأطفال يقلدون السلوكيات التي يشاهدونها أثناء اللعب طمعاً في الحصول على المكافئات والمتمثلة في الانتقال من مستوى أدنى إلى مستوى أعلى داخل اللعبة في العالم الافتراضي، والذي ينعكس بدوره على سلوكياتهم في تعاملهم مع الآخرين من خلال تطبيقا ما يتم مشاهدته على أرض الواقع.

المطلب الثاني: نظرية العدوان الانفعالي:

نظرية العدوان الانفعالي من النظريات المعرفية، والتي ترى أن العدوان والعنف ضد الآخرين يمكن أن يكون ممتعاً، حيث أن هناك بعض الأفراد يحصلون على المتعة عند إيذاء الغير، بالإضافة إلى حصولهم على منافع أخرى وهم يسعون إلى إثبات رجولتهم وأنهم أقوياء ولديهم مكانة اجتماعية مختلفة عن الآخرين، ولذلك فهم يرون أن العدوان يكون مجزيا ومرضيا وخصوصاً عندما يتم مكافأتهم على

[1]- عايد عواد الوريكات، نظريات علم الجريمة، ط01، دار وائل للطباعة والنشر والتوزيع، الأردن، 2013، ص ص 264، 266.

عدوانهم فهم يجدون في هذا العدوان متعة لهم، إن هذا العنف والعدوان يعززه عدد من الدوافع والأسباب وأحد هذه الدوافع أن هؤلاء العدوانيين يريدون أن يبينوا للمجتمع وربما لأنفسهم أنهم أقوياء ولابد أن يحظوا بالأهمية والانتباه، بالإضافة إلى تحقيق الإحساس بالقوة والضبط والسيطرة وطبقا لهذا النموذج في تفسير العدوان الانفعالي، فإن غالبية أعمال العدوان الانفعالي يظهر بدون تفكير فالتركيز في هذه النظرية على العدوان غير المتسم نسبيا بالتفكير[1].

لذلك فإن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية التي تتسم أو تمتاز بالعنف يشعرون بالمتعة عندما يحققون الانتصار على خصومهم في العالم الافتراضي، ويحصلون على درجات ومستويات أعلى داخل هذه اللعبة ويعتبر في نظرهم مكافآت مما تعزز لديهم ممارسة اللعبة والادمان عليها لمرات متتالية مما ينعكس بدوره على انتهاج هذه السلوكيات العنيفة ضد أقرانهم وضد الآخرين في العالم الواقعي.

المطلب الثالث: نظرية التحليل النفسي:

ترى المدرسة التحليلية أنه كما توجد غريزة حب الحياة (الليبدو) توجد غريزة الموت، وأن جزءاً من هذه الغريزة يحول اتجاه العالم الخارجي ويأتي إلى الضوء كنزعة وتدمير، وما السادية والماسوشية إلا أمثلة على تحالف نزعتي الليبدو والعدوان معاً، وتعد نزعة التخلص من النفس هي أعظم عائق ضد الحضارة، فالحضارة هي نظام يخدم الليبدو الذي يهدف إلى دمج أفراد البشر في بيت واحد وبعد ذلك في أمم ثم في جماعات وهم في وحدة عظيمة هي الأمة الإنسانية.

حيث يرى "فرويد" أن العدوان يمثل غريزة الموت التي تستهدف تحويل المادة العضوية إلى مادة غير عضوية، أي تعمل على فناء الكائن الحي الانسان وهي تقابل غريزة الحياة التي تعمل عن طريق دوافع الحب الجنسي، وما يحتويه كل منهما من طاقة تعمل على حفظ حياة الكائن واستمراريته فيسعى إلى التغلب على العقبات عن طريق الاعتداء على الآخرين (سادية)، فإذا فشل اتجه عدوانه نحو ذاته (ماسوشية) [2].

[1] – عدنان أحمد الفسفوس، الدليل الإرشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدارس، ط01، المكتبة الإلكترونية، أطفال الخليج، 2006، ص ص 21، 22.

[2] – قاسم حافظ، مقياس الأشكال السلوك العدواني لدى الأطفال، جامعة عين شمس، مكتبة الأنجلو المصرية، 1993، ص 05.

وإنّ نزعة العدوان إذا ظلت غير مكبوحة فإن هذا يحدث تدمير الذات ما لم تعادل بواسطة طاقة الليبدو، أو يوجه من خلال عمليتي النقل والتسامي إلا أن المعادلة الليبدية والتسامي لا تكتمل أبداً، ولذلك فإن بعض العدوان حتميا يوجد نحو الآخرين، ولكي يكون الانسان متحضراً فإنه يتدخل جزء من عدوانه يوجهه ضد الأنا، ويسيطر عليه جزء من الأنا مختلف عن بقية الأجزاء ويكون الأنا الأعلى الذي يأخذ صورة الضمير، وهكذا تتفوق الحضارة على غريزة العدوان لدينا وتقييم داخل عقولنا جهازاً يشرف عليها.

ويسفر أصحاب هذا النظرية وعلى رأسهم "**سيغموند فرويد**" العدوان على أساس الغريزة فاستعداد الانسان الغضب، كما يقولون استعداد فطري الأصل، والنزع إلى الغضب والمقاتلة ليس أمراً يغرس أو ينزع وإنما هو شيء ناشئ عن مصدر ثابت للطاقة لا يمكن القضاء عليه، ويضاف إلى ذلك أن للمقاتلة والغضب قيمة حيوية فيما يتعلق بالفرد وحياته، لأن غاية نشاط هذه الغريزة هي التغلب على تلك العوامل التي تقف في وجه الكائن الحي وتحول دون تحقيقه الغايات الحيوية اللازمة له، فهناك قدر كبير من الرغبة في العدوان لدى الناس باعتبارها جزءاً من كيانهم الغريزي فلو افترضنا أننا منعنا الناس من إظهار عدوانهم فإن غرائز العدوان تتراكم بكيفية ما، ثم تزيد إلى حد غير معقول وتنفجر في النهاية في صورة عنف مفاجئ وسليم أصحابها بوجود حافز عدواني نحو الخارج أو ضد الآخرين، أو ضد العالم عموما كظاهرة ثانوية فقط.

ففرويد يرى أن دوافع السلوك تتبع من طاقة بيولوجية عامة تنقسم إلى نزعات بنائية (دوافع الحياة) وأخرى هدامة (دوافع الموت) وتعبر دوافع الموت عن نفسها في صورة دوافع عدوانية موجهة نحو الذات كما توجه نحو الآخرين، وهذه الدوافع قد تأخذ صورة الاعتداء والتجني والحقد والقتل أو الانتحار، ومقر دوافع الموت هو اللاشعور، ويمثلها الهو[1].

وفي نفس الاتجاه قال "أدلر" في مرحلة من مراحل تفكيره بأن الانسان كائن عدواني، وأهمل عامل الجنس الذي قال به فرويد.

كما أبدت "**كلين**" وهي أبرز خلفاء فرويد في ميدان التحليل النفسي اهتماما خاصا بالعدوان الذي كانت ترى أنه يعمل داخل الطفل منذ بداية حياته، وكانت تعتقد أن قدرة الفرد على أن يتحيز كلاً من الحب والنوازع الهدامة هي قدرة جيلية (فطرية) إلى حد ما[2].

[1]- حلمي المليجي، علم النفس المعاصر، ط04، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 1982. ص ص 131، 132.

[2]- محمد غالي، القلق وأمراض الجسم، مكتبة الفلاح، الكويت، 1977، ص ص 23، 24.

- **تعليق على النظريات المفسرة للسلوك العدواني:**

يتضح من خلال عرض النظريات التي تفسر ظهور السلوك العدواني وهي: نظرية التعلم الاجتماعي، نظرية العدوان الانفعالي، نظرية التحليل النفسي، أنه لكل نظرية طريقتها الخاصة في تفسير العدوان وتركز على مظهر معين أو مظاهر معينة من العدوان تستخدم فيها مصطلحاتها وطريقتها، حتى بين أصحاب النظرية الواحدة كما هو الحال في نظرية التحليل النفسي وما يسمى بأصحاب النظريات النفسية والاجتماعية، فبينما نجد فرويد يؤكد على أن العدوان غريزة فطرية، ونجد أن أصحاب هذه النظريات والذين يدورون في فلك فرويد التحليلية يعملون للظروف الاجتماعية التي يُولد فيها الفرد أهمية بجانب الطبيعة البشرية التي يولد بها الفرد.

وإذا أن أصحاب النظرية أو الاتجاه السابق يرجعون العدوان لغريزة فطرية فإن أصحاب نظرية التعلم الاجتماعي لألبرت باندورا وريتشارد والترز يكتسبون الأفراد سلوكيات بناءً على ما يتم مشاهدته على شاشات الهاتف والكومبيوتر سواء كانت إيجابية أم سلبية، وممارسة الألعاب الإلكترونية تجعل الأطفال يقلدون سلوكيات الأبطال التي يشاهدونها أثناء اللعب وما إذا لم يتم الردع من طرف الأولياء سيتمادى الطفل في سلوكياته حتى تترجم على شكل سلوكيات خارجة عن المألوف تتحول إلى سلوك عدواني.

ومنه نقول أن هذه النظرية ترى أن العدوان يحدث نتيجة التقليد وعمليات الثواب والعقاب والتي تحدث أثناء مواقف التعلم.

وترى نظرية العدوان الانفعالي أن العدوان يشعرهم بالمتعة لأنهم يسعون إلى إثبات قوتهم ومكانتهم الاجتماعية خاصة عندما يتم مكافئتهم.

- **النظريات المفسرة للتأثير الإعلامي**

المطلب الرابع: نظرية التأثير المباشر.

إنّ تأثير وسائل الإعلام في الجمهور له مجالات كثيرة ومتعددة وبسبب تعدّد وتنوع الموضوعات والمشكلات البحثية والدراسات التي أجريت في هذا المجال ظهرت نظريات التأثير الإعلامي، حيث تناولت بحوث تأثير وسائل الإعلام سلوك الجمهور في عدّة مجالات مثل: الاجتماعية، السياسية، الاقتصادية، الثقافية وغيرها، وتناولت أيضا تأثير وسائل الاعلام على الجمهور من خلال وصف فئاته، كالأطفال والكبار، الذكور والإناث، وغيرها من المتغيرات الديمغرافية، فمن هذه الدراسات البحثية المتعددة

والتي تتناول المتغيرات الاجتماعية والنفسية والاقتصادية والسياسية وغيرها نشأت نظريات التأثير الإعلامي ومنها نظرية التأثير المباشر[1].

وتسمى نظرية التأثير المباشر أيضا نظرية الحقنة تحت الجلد أو نظرية الرصاصة السحرية أولى نظريات التأثير الإعلامي، تفترض هذه النظرية أنّ وسائل الاعلام والاتصال تؤثر بشكل مباشر وسريع في الجمهور وأنّ استجابة الجمهور للرسائل تكون مثال رصاصة البندقية تؤثر بشكل سريع ومباشر بعد انطلاقها، وظهرت على يد "**هارولد لازويل**" في الحرب العالمية الأولى، ونشأت النظرية باعتبار الدعاية في وسائل الاعلام أداة للتأثير في مواقف الجمهور وسلوكهم وأفكارهم، فأصحاب هذه النظرية يرون أنّ لوسائل الإعلام تأثيراً مباشرا على الجمهور وبصورة مباشرة، وهذا أساسه أنّ الرسالة الإعلامية تشكل عنصراً قوياً في التأثير عليهم، ولهذا أطلق أصحاب التوجه على النظرية الحقنة تحت الجلد[2].

المطلب الخامس: نظرية الاستخدامات و الاشباعات.

يعد " **إلياهوكاتز**" أول من وضع اللبنة الأولى في بناء مدخل الاستخدامات و الإشباعات، عندما كتب مقالا عن هذا المدخل عام 1959، ويمثل المدخل تحولا للرؤية في مجال الدراسات الإعلامية حيث تحول الانتباه من الرسالة الإعلامية إلى الجمهور الذي يستقبل هذه الرسالة، وبذلك انتقى مفهوم قوة وسائل الاعلام الطاغية التي كانت تنادي به النظريات المبكرة مثل نظرية الرصاصة السرية والتي تقوم على فكرة أن سلوك الأفراد يتحدد وفقا للآلية البيولوجية الموروثة، ونتيجة لأن الطبيعة الأساسية للكائن الحي متشابهة، خاصة مع الاعتقاد بأن أفراد الجمهور لوسائل الاعلام تتم وفقا للتعود وليس لأسباب منطقية، لكن مدخل الاستخدامات و الإشباعات له رؤية مختلفة تكمن في إدراك أهمية الفروق الفردية والتباين الاجتماعي على إدراك السلوك المرتبط بوسائل الاعلام[3].

وتعد نظرية الاستخدامات و الإشباعات بمثابة نقلة فكرية في مجال دراسة تأثير وسائل الاتصال، حيث تعد النموذج البديل لنموذج التأثيرات التقليدية الذي يركز على كيفية تأثير وسائل الاتصال على تغيير المعرفة، الاتجاه والسلوك.

---

[1]- محمد البشير، نظريات التأثير الإعلامي، العبيكان للنشر، ط01، الرياض، 2014، ص ص 101، 102.

[2]- حسن مكاوي، ليلى السيد، الاتصال ونظرياته المعاصرة، ط01، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 1998، ص ص 221، 224.

[3]- عاطف عدلي العبد، نهى عاطف العبد، نظريات الاعلام وتطبيقاتها العربية، دار الفكر العربي، القاهرة، 2011، ص 297.

بينما يركز مدخل الاستخدامات والإشباعات على كيفية استجابة وسائل الاتصال لدوافع واحتياجات الجمهور الإنسانية، ويتميز الجمهور في إطار مدخل الاستخدامات والإشباعات بالنشاط والإيجابية، القدرة على الاختيار الواعي، والتفكير، وبذلك يتغير المفهوم التقليدي التأثير، والذي يعني بما تفعله وسائل الاعلام بالجمهور، إلى دراسة ما يفعل الجمهور بالوسيلة[1].

وتعد عملية استخدام أفراد الجمهور لوسائل الاعلام عملية معقدة، وترجع إلى عدّة عوامل متشابكة منها: خلفيات أفراد الجمهور الثقافية، الذوق الشخصي، سياسات الوسيلة وتوجهاتها، العوامل الشخصية منها: أسلوب الحياة، السن، الدخل، مستوى التعليم، النوع، نوع الاشباع الذي يريد الشخص الحصول عليه من خلال التعرض للوسيلة الإعلامية والمستوى الاقتصادي والاجتماعي للفرد إذ أن لكل هذه المتغيرات أو بعضها تأثير على اختياراته للمضامين الإعلامية التي يريد متابعتها.

حيث لاحظّ وولف وفسك" أن هناك ثلاث وظائف لكوميديا الأطفال وهي وظيفة التجول في العالم الغريب أو الخيالي، تقديم صورة البطل لا يقهر، تقديم المعلومات حول العالم الحقيقي، وافترض "كاتز" أن قيم الأفراد واهتماماتهم ومشاكلهم ودورهم الاجتماعي تسيطر على عملية التعرض وتوجه الأفراد إلى ما يرونه ويشاهدونه، ووجد "ماكويل" في استعادته للعديد من هذه الدراسات أن هناك قدراً من الاتفاق بين مختلف الباحثين فيما يتعلق بطبيعة ومستويات التعرض والاشباع في استخدام وسائل الاعلام يظهر عند الأفراد فيما تحققه هذه الوسائل من حاجات مرتبطة بالظروف الاجتماعية والنفسية للأفراد مثل اكتساب الأخبار والمعلومات عن البيئة المحيطة بالفرد.

وفي هذا الصدد، نجد أن نظرية الاستخدامات و الإشباعات قامت على عدد من الفروض العلمية التي أخضعتها دراسات المتخصصين في البحث والتحليل، ولعل الفروض الخمسة التي ذكرها "كاتز وزملائه" هي أفضل ما ذكر في التراكم النظري ويمكن تلخيصها على النحو التالي:

- أن الجمهور لوسائل الاعلام مشاركون فاعلون في عملية الاتصال الجماهيري ويستخدمون وسائل الاتصال لتحقيق أهداف مقصودة تلبي توقعاتهم.
- يعبر استخدام وسائل الاتصال عن الحاجات التي يبحث عنها الجمهور ويتحكم في تلك عوامل الفروق الفردية وعوامل التفاعل الاجتماعي، وتنوع الحاجات باختلاف الأفراد.
- التأكيد على أن الجمهور هو الذي يختار الوسائل التي تشبع تلك الحاجات أو يختار المضمون الذي يشبع حاجاته، فالأفراد هم الذين يستخدمون وسائل الاتصال وليس العكس.

[1]- رضا عبد الواجد أمين، النظريات العلمية في مجال الاعلام الإلكتروني، منتدى السور الأزبكية، 2007، ص 65.

- يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة من خلال استخدامات الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال محتوى الرسائل فقط[1].

المطلب السادس: نظرية الاستثارة.

يعد "**ليونارد بيركوويتز**" عالم النفس الاجتماعي أول من قدّم الاطار العام لنظرية الاستثارة (الحافز) في مجال تأثير العنف الذي تقدمه وسائل الاعلام.

يشار إلى هذه النظرية أيضا باسم المزاج العدواني والافتراضي الأساسي في هذه النظرية هو أن التعرض لحافز أو مثير عدواني من شأنه أن يزيد من الاثارة السيكولوجية للفرد هذه الاثارة يمكن أن تزيد من احتمالات قيام الفرد بسلوك عدواني.

فمن الدراسات في مجال نظرية الاستثارة دراسات "**بيركوويتز**" خلال الفترة من 1962-1969 هذه النظرية التي ترى أن الوسائل الإعلامية يمكن أن تثير درجات مختلفة من الانفعالات والتي بدورها تثير الميول العدوانية العنيفة نتيجة التعرض لمواد عنيفة من وسائل الاعلام.

في دراسة لاحظت أن الأطفال في سن التاسعة الذين يفضلون أفلام العنف يميلون إلى أن يكونوا أكثر عدوانية بعد عشر سنوات.

حاليا تستخدم نظرية الاستثارة في تفسير قابلية التحقق من العنف الذي يظهره الأطفال الذين يتعرضون لمحتوى العنف في وسائل الاعلام.

ربما من خلال محتوى الاثارة يمكن أن ترتفع نبضات القلب ويحدث إحمرار في البشرة وذرف في الدموع ويصاحب هذه التغيرات زيادة كمية الأدرينالين في الدم[2].

- **التعليق على النظريات المفسرة للتأثير في وسائل الاعلام**

حسب ما تم تناوله من خلال النظريات المفسرة للتأثير الإعلامي وهي (نظرية التأثير المباشر نظرية الاستخدامات والإشباعات، نظرية الاستثارة)، يتضح أنه كل نظرية أخذت التأثير الإعلامي من جانب معين ومحاولتها عرض كيفية تأثير الاعلام على الجمهور بطريقتها الخاصة.

---

[1]- محمد بن مسعود البشير، نظريات التأثير الإعلامي، العبيكان، الرياض، 2013، ص 135.

[2]- عبد الحافظ عواجي صلوي، نظريات التأثير الإعلامية، جمع وتنسيق أسامة بن مساعد المحي، 25 فيفري 2012، ص ص 37، 38.

فالتأثير الإعلامي أو تأثير وسائل الاعلام على سلوك الجمهور شمل جميع المجالات وأصبح يلامس كل مظاهر الحياة الاجتماعية، الاقتصادية، السياسية...، فالتأثير يظهر مباشرة على المتلقي وكأن وسائل الاعلام عبارة عن حقنة تحت الجلد لما لها من تأثير سريع ومباشر في الجمهور والاستجابة تكون فورية مثل رصاصة البندقية بعد اطلاقها. وقد اعتمد هذا النوع من التأثير الاعلامي في الحرب العالمية الأولى واستطاع "**هارولد لازويل**" السيطرة على أفكار الشعب المتلقي باستعمال الدعاية في وسائل الاعلام. أما نظرية الاستخدامات فقد جاءت لتغير مفهوم التأثير التقليدي الذي يرتكز على تغيير المعرفة، الاتجاه، السلوك... فأصحاب هذه النظرية يؤكدون أن للجمهور القدرة على الاختيار الواعي والتفكير وأن هناك قدر من الاتفاق بين الباحثين على مدى توافق طبيعة ومستويات التعرض والاشباع في استخدام وسائل الاعلام عند الأفراد فيما تحققه هذه الوسائل من حاجات مرتبطة بالحياة الاجتماعية.

بالنسبة لنظرية الاستثارة **لـ"ليونارد بيركوويتز**" فهي إضافة في مجال تأثير العنف الذي تقدمه وسائل الاعلام حيث أن هذه الأخيرة يمكن أن تسبب عند متلقيها درجات مختلفة من الانفعالات التي بدورها تثير الميول للعدوانية والعنف نتيجة التعرض لمواد عنيفة، لأن الاثارة التي تعرضها وسائل الاعلام تزيد من احتمالات قيام الفرد بسلوك عدواني.

إذن: من عرض النظريات المفسرة للعدوان والتعليق عليها نجد أن لكل اتجاه من الاتجاهات النظرية السابقة رأي خاص في تفسير السلوك العدواني، وهذا يعود كذلك على نظريات التأثير لوسائل الاعلام. وفي إطار دراستنا حول الألعاب الالكترونية وآثرها على السلوك العدواني للطفل، نجد أن نظرية التعلم هي النظرية التي تتلائم مع دراستنا، أما بالنسبة للنظريات المفسرة للتأثير الإعلامي نرى أن نظرية الاستخدامات و الإشباعات هي التي تتماشى وموضوع دراستنا من خلال الاعتماد المكثف على الألعاب الالكترونية وما تحقق لهم من إشباعات.

واختيارنا لهاتين النظريتين سهل علينا دراسة هذا الموضوع والتقرب من تفاصيله أكثر.

الخلاصة:

من خلال هذا الفصل يمكن الولوج للفصول النظرية بشفافية بعد التعرف على مجمل تفاصيل الدراسة وأهميتها ومختلف الأسس التي تقوم عليها، من نظريات فسرت العدوان وتأثير وسائل الاعلام على المتلقين تأثيراً مباشراً.

الفصل الثاني:

الألعـــــــاب الإلكتـــــرونيـة

تمهيد:

يتناول هذا الفصل الألعاب الالكترونية التي تعتبر ظاهرة منتشرة في أنحاء العالم، كما أصبحت تثير الانتباه وتستحق البحث والدراسة بالشكل المناسب من حيث تأثيراتها على النمو النفسي المتكامل للأطفال.

ومن خلال هذا سنتطرق في هذا الفصل إلى الألعاب الالكترونية وأنواعها وأسباب انتشارها وكذلك تأثيراتها على الطفل إمام بالسلب أو الإيجاب، إضافة إلى الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية وفي الأخير نوضح سلبيات وإيجابيات الألعاب الالكترونية.

المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية:

المطلب الأول: نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية:

يرى "**ألان لودييباردار Alain le Diberder**" بأن عالم الألعاب الالكترونية مر بستة مراحل حتى 2003، فالألعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها، تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الالكترونية بتكنولوجيا جديدة.

وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في السنة التي تلت صدور كتاب "لوديبارداز".

- **المرحلة الأولى:**

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا.

وتعد ألعاب "بونغ pong" و"حرب الفضاء space war" التي اخترعها الفيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة:

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- تطور استعمالات الاعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية.

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة Micro Processeur المسوقة من مؤسسة "إنيتال Intel" عام 1971، وفي العام الموالي 1972 أسس "نولان بوشنال Nolan Bushnell" أول مؤسسة الألعاب الالكترونية أتاري Atari وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغ Pong"، وفي أول عام باعت أتاري أكثر من 10 آلاف آلة وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة "وارنر worner" في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة "آبل Apple" تستعد لإطلاق أجهز الكمبيوتر آبل Apple 2,2 ، أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977 وسيبقى "بوشنال" و"أتاري" الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الالكترونية[1].

- **المرحلة الثانية:**

تبدأ المرحلة الثانية مع الاعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VCS 26000 من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب(Edition des jeux)، وتعدّ اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان Pac-man" التي اخترعت في اليابان "تورو إيواتاني Toru Iwatani" لمؤسسة نامكو" Namco " ، واشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين، أدت إلى تضخم في انتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء.

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنّها آلات تجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983، وأما هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارنر" نشاط عارضة التحكم "أتاري" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر "كومودور Commodore" وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكو Namco"، في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت "نينتاندو Nintendo" وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات، وأنّها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس Nes" ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو، وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت "نيس Nes" مدللة اليابانيين، ويعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب رئيسية:

1- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2- تكنولوجيا تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 08-10 سنوات.

[1]- Alain Le Diberder , Histoire des jeux vidéo, texte (en ligne), http://deptimfo.cnam.Fr/enseignement/des jeux/ info élèves/pdf,cnam, le 06 mars 2002, consulte le 05mai 2022.

3- البطل المميز لـ "نيس" وهو ماريو Mariox، وهو رصاص شوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "دونكي كونغ Donkey Kong"، ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية Graphiste "شيجيرو مياموتو Shigeru Muymoto" وجها رائداً في صناعة الخيال بألعاب الفيديو[1].

- **المرحلة الثالثة:**

جرت هذه المرحلة أساساً في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور Commodore"، و"سنيكلير Sniclair"، و"أمستراد Amstrad"، وفي عام 1986 "أتاري أس تي Atari S T" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة.

فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين "Infgraphistes" المستقبلين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل "أميغا Amiga" أو "أتاري أس تي Arari S T"

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصاً الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة)، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل " بي سي pc" و"أبل Apple".

وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات انتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس لكن في اليابان بقيت "بينتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق[2].

---

[1]- مريم قويدر، مرجع سابق، ص ص 127، 128.

[2]- المرجع نفسه، ص ص 128،129.

- **المرحلة الرابعة:**

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده "بينتاندو" عبر "سوبرنيس Super Nes"، وكذا المؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا Sega"، من خلال لعبة "ميغادرايفر Megadriver"، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الاعلام الآلي PC، وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل "ميست Myst" أو "سيفن كويست Seven-Quist، وكذا ألعاب الأدوار مثل "فاينل فانتزي Final Fantasy"، ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا بطل سيغا تفوق على ماريو[1].

- **المرحلة الخامسة:**

وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الاعلام المتعدد الوسائط Multi Média التي لم تطور خصيصاً لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع المعالجات المخصوصة processeurs Dédiés، واستعمال القرص الضوئي المضغوط CD-ROM والألعاب على الشبكات المحلية LAN وعلى الانترنيت.

كما نسجل هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني Sony" بلعبته "بلايستايشن Play Sation"، وأحتدى في هذه المرحلة الصراع بين "سوني" و"تينتاندو"، مما أزال "سيغا" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو "لارا كروفت Croft Lara" التي حققت أرقاماً قياسية، وظهور ألعاب بعوامل بيانية (إيفركويست Everquist وأولتيما أونلاين Ultima Online)، وألعاب أف بي أس FPS المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علماً أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب، ومن أمثلتها "دوم Doom" ثم هالف لايف Half Life"، وتبقى "نينداندو" الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل "ألبوكيمونات les pokemons التي أبتدعها تجسيداً لعالم طفولي جديد، وتجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السنيما، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عالياً، وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق

[1]- مريم قويدر، مرجع سابق، ص 129.

الأنترنيت بالانسحاب، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو[1].

- **المرحلة السادسة:**

بدأت المرحلة السادسة بدخول "ميكروسوف Microsoft"، والصراع الشرس بين عارضات التحكم بي أس 2 ps2، وغايم كوب Gamme Cube وإيكس بوكس XBOX.

- **المرحلة السابعة:**

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالة الثلاثة وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كلياً أطلقته "بينتابدو"، وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل: بينتاندودي أس Nintendo DS، كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل "PSD" والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004.

وفي مارس 2005 وصل جهاز "سوني بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت على الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز "بلايستايشن03 03 Play station" الذي وصل إلى الأسواق مع بداية 2006، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد "إيكس بوكس 360 XBOX360"[2].

المطلب الثاني: مميزات الألعاب الالكترونية

يقضي معظم الأطفال والمراهقين جل أوقاتهم مع الألعاب التي تتسم في الغالب بسمات عامة وهناك بعض الألعاب تنتجها شركات لا علاقة لها بقيمنا، ولا بمجتمعاتنا ولا يهمها سوى الربح السريع مهما كان عملها مؤذياً للطفل، وكذلك ثمة شركات يهمها التأثير على قيم ومفاهيم بعض الشعوب من خلال غزو عقول الأطفال وتلوثيها ومن السمات العامة لمعظم هذه الألعاب نجد ما يلي:

1- العنف الشديد:

تستند معظم الألعاب على اقتحام البطل لمدينة أو وكر عصابة، طبعاً قيم البطل لها علاقة قوية بالثقافة الغربية، فالبطل رشيق وذكي لكنه يفتك بأعدائه بعنف ولابد من الدناء حتى يشفي غليله.

---

[1]- alain le diberder، المرجع السابق.

[2]- أحمد فلاق، مرجع سابق، ص 116.

2- التهور والسرعة والانفعال والتوتر الشديد:

تعتمد هذه الألعاب على مبدأ السرعة والمبادرة والتهور سواء كانت سباقات ضد الزمن أم سباق للبقاء على قيد الحياة في اللعبة.

ومعظم الناشئة باتو سريعي الانفعال لا طاقة لهم على الصبر ومعظم سلوكياتهم تتصف بالسرعة فهم يحبون الأكل بسرعة والدراسة بسرعة والتحدث مع أهملهم بالسرعة.

3- العداء للإسلام والعروبة:

هذه الألعاب من صنع الغرب فالأمريكي ينظر للمسلم أو العربي على أنه إرهابي مخادع مولع بسفك الدماء وقذر يحب الحياة في الأوكار ويمارس حياة دنيئة، إنّها الصور النمطية التي لا تختلف كثيراً عن الصورة التي كرسها الاعلام الغربي أو السنيما الغربية ولكن يشارك الناشئ من خلال الطابع التفاعلي في القضاء على هذا المسلم العربي وكأنّه عالة على الكرة الأرضية ويجب التخلص منه وأحد أشهر الألعاب التي تظهر الصفات السيئة للغاية تدفع الناشئ للفتك ومعظم الأعداء هم العرب المسلمين بالدرجة الأولى.

4- الأخلاقيات النمطية:

تطرح هذه الألعاب نمطية من التفكير، أشكالا محددة للشخصية ونوعيات من التصنيف الذي يمر من خلال هذه الألعاب، تكرس هذه في المحصلة الأخلاقية الأمريكية النمطية المميزة للثقافة الأمريكية المعاصرة بتنوعها وتناقضاتها، وتدعو لمعاداة أي تصور آخر بشكل غير مباشر[1].

وتتسم الألعاب الالكترونية بجملة من سمات أخرى نوجزها فيما يلي:

1- السمات التقنية:

- الاعتماد على الصورة المجسمة سواء كانت صوراً حقيقية شخصية أو طبيعية او اصطناعية.
- الاعتماد على الحركة وسرعة التحرك في بيئة اللعبة الإلكترونية.
- المرونة في التعامل التكنولوجي مع جهاز الحاسوب ولواحقه.

[1]- عبد الواحد علواني، أطفالنا في ظل العولمة، مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، العدد 02، الزمالك، مصر، 2001، ص ص 169، 170.

- توظيف مختلف الأصوات المساعدة في اللعبة سواء الأصوات البشرية الطبيعية الحقيقية للاعبين الأصوات المبرمجة مثل: الراوي، والأصوات الطبيعية والاصطناعية مثل: أصوات الحركة الحيوانات، الأسلحة.
- ارتباط تطور الألعاب الإلكترونية بتطور التكنولوجيات الاتصالية خاصة الحاسوب والتلفزيون والهواتف النقالة كذلك تطور خدمات الانترنت.
- الاعتماد على فريق عمل تقني متشكل من مصممين تقنيين في الاعلام الآلي، الجرافيكس والبرمجة الصوتية، فعند تجهيز اللعبة تأتي مرحلة التصميم هي تسمى محرك الموديلينج Modeling، للدول إلى الموديلينج أو التصميم يجب أن تملك أحد برامج التصميم وهناك العديد على الانترنيت مثل: Maya, Blender, Sketch up, 3D Max.
- في الواقع قد لا تكون جودة التكستشرز عالية ولكنها تفي بالغرض، فكلما زادت جودته كلما احتجت إلى جهاز أقوى لمعالجة هذه الرسومات وهذا يفترض وجود تكستشرز بدقة عالية K4 فعند إدخال التكستشرز إلى محرك الألعاب ووضعه على المجسم فإنه يخضع إلى shaders الموجود في المحرك، وهذا الأخير يقوم بعمليات معقدة لإظهار المجسم بشكل واقعي مثل: حسابات انعكاسات الإضاءة والانكسارات[1].

2- السمات الفنية:

- الخيال الواسع هو الأشياء الأساسية في عالم صناعة الألعاب، فالألعاب الشهيرة وحتى إن كانت بسيطة معظمها مبني على فكرة رائعة تثير خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم الذاتي.
- استخدام الرياضيات تقريباً في كل جزء من أجزاء الألعاب التي نراها في حركة Mario محكومة بمعادلة تحدد سرعته والأبعاد بين العناصر المختلفة ليست اعتباطية والظل والضوء بناء على معادلات أيضا.
- تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الانسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً.

[1]- ميرة بلقاسم، خطاب الألعاب الإلكترونية عبر الانترنيت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري، مذكرة ماستر، جامعة محمد خيضر بسكرة، 2019، ص ص 50، 51.

- تقوم الألعاب الالكترونية بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية، مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب.
- تدمج المعرفة الرقمية المكتسبة من خلال الألعاب الالكترونية بمهارات التفكير الإبداعي مثل: مهارة التفكير المنطقي، مهارة حل المشكلات، مهارة التخطيط واتخاذ القرارات.
- من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعين نظراً لأنّه ينسجم مع هذه اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكاراً جديدة في اللعب لتحقيق الهدف وهذا ما تؤكده الأبحاث من أن الخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسة الألعاب الالكترونية قد تكون له قيمة عظيمة في القدرة على الابداع.
- إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف من الاستعانة بالآخرين[1].

المطلب الثالث: أنواع الألعاب الالكترونية:

على غرار كل عمليات التصنيف، يحمل تصنيف الألعاب الالكترونية نوعاً من التناقض فتعدد الحوال "supports"وتضاعف المنتجات الهجينية التي تتموقع في حدود الأنواع، تدفع المنظرين إلى الزيادة في الأنواع الجزئية المنصوبة تحت أنواع أعم، مما يؤدي إلى نوع من الخلط والالتباس ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، وهذه الأنواع هي:

1- ألعاب الحركة:

يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات "Plate-Forme "أجداد الألعاب الالكترونية التي كان أول ظهورها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم فلعبة "بونغ Pong" التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب، لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحاً باهراً، مثل: "أركانويد Arkanoid": التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية "أتاري Atari"، وجاءت بعدها لعبة "تيتريس Tetris"، وحديثا سلسلة "باكمان pacman"، وسلسلة "ماريو Mario"، وترتكز هذه الألعاب الأربعة على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتولى المستويات (الجداول).

[1]- ميرة بلقاسم، مرجع سابق، ص ص 51، 52.

لتصبح أكثر صعوبة، مما يتطلب انتباها وردة فعل سريعة، كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوز أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع أكبر عدد ممكن من النقاط، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدراً من التحكم في الأدوات؛ سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقن أو مقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة التحكم تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض، وقد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق.

وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهوراً شاباً، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم.

وقد نجد أحياناً استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها، تعرفها.

- وتتقاسم ألعاب حركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفيذ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم)، لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي.

وإذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبياً مع ألعاب الاستراتيجية، فإن ألعاب أخرى منها تعد بصورة قطعية ألعاب الحركة؛ فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو روايات المغامرة فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي: فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي، لتتابع المهمات بإيقاع كبير، تتجه كلها لفك عقدة القصة، كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة، أو بكل بساطة إنقاذ نفسه، وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفيته ومواجهة كل الأخطار ولم لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه.

ومن بين أشهر هذه الألعاب "تومب رايدر tomb Raider" التي حققت نجاحاً باهراً لدى الفتيات وحتى لدى الذكور رغم أن للعبة بطلة وليس بطلا "لارا كروفت Lara Croft"، فهي فتاة لا تتراجع أمام أي شيء وقد تم تجسيد هذه اللعبة في فيلم سينمائية حقق بدوره نجاحا كبيراً[1].

[1]- Gentaine lenhard, Faut il avoir peur des jeux, ESF éditions, paris, 1999, P53.

2- ألعاب الذكاء:

وبدورها تنقسم إلى أربعة أنواع فرعية وهي:

أ- ألعاب المغامرات والتفكير:

من وجهة نظر المتفرج يظهر تشابهها مع ألعاب الحركة والمغامرات، حيث أنّ اللاعب فيها يمثل الدور الرئيسي مع تميزه بوجود عدد من الألغاز تتطلب التركيز في الملاحظة لحلها نظراً لارتباطها بنجاح المغامرة، كما أن اللاعب يمثل فيها دور المحقق يجري تحريات للوصول إلى حل الألغاز المطروحة، مع تميز اللعبة بأعلى تقنيات الرسم، التمثيل للأشياء الموجودة فيها باستعمال الأبعاد الثلاثة تضفي عليها طابع التشويق[1].

ب-الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية:

نجدها تشابه ألعاب التدريب حين يهتم كلاهما بميكانيزمات سير المدن وانشائها، في حين أنّها تستدعي التفكير وقدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب، حيث أن الخطوات معروفة، إذ وجب اختيار مكان المدينة وتسيير وسائلها الطبيعية من سكان، تجارة صناعة...إلخ.

الهدف هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة لها، حيث أن المال والصناعة مع التقلبات الاجتماعية إذا كان في حالة توازن تساهم في ازدهار المدينة. فألعاب الاستراتيجيات الاقتصادية تعطي كذلك فرصة لاختبار ردود أفعال النّمو غير العقلاني الصناعات، مع الإفراط في الجباية.

إذ أن الهدف الأساسي هو الحفاظ على هذه المدينة، كما أن اللاعب حرّ في اختيار مراحل النّمو أو تغير قواعد اللعبة أو بإجراء مختلف التعديلات المسموحة من هذا النوع نجد لعبة تحت تسمية حضارة 1-2-3 و"سيم سيتي Sim City" (2000 و3000).

[1]- كهينة علواش، معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، الجزائر، 2007/2006، ص 138.

جـ- ألعاب استراتيجية الحرب: من أشهرها لعبة "Arban Asault" من انتاج شركة "ميكروسوفت Microsoft"، "ستاركرافت Star Craft" من انتاج أنظمة بليزار.

كل هذه الألعاب تجعل اللاعب يشعر وكأنّه خليفة نابليون من أجل الفوز، حيث وجب استعمال الوسائل المتاحة في اللعبة لبناء منشآت عسكرية وقوة عسكرية ذات القدرة على الدفاع والهجوم للتصدي لأي اعتداء باستعمال مختلف الاستراتيجيات الحربية، حيث أنه وعلى غرار مثيلاتها الاقتصادية وجب توفر مستوى متميز يتمتع بذكاء خارق أكثر منه في الاقتصاد حيث يجد نفسه أمام خيارات وجب عليه اتخاذ قرارات صائبة في زمن استعجالي حيث يمثل عامل السرعة في الاستعاب السند الأساسي لدى المستعمل (اللاعب).

د- الألعاب التقليدية:

نجدها غالبا تدخل في إطار الأنظمة الإعلامية المبرمجة في عدة أجهزة للإعلام الآلي مثل: لعبة الأوراق، لعبة المحرف (Demineur) البعض منها نجده في نظام الويندوز windows" حيث يصل صداها إلى أغلب المستعملين[1].

3- ألعاب التدريب:

هي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية خصوصا الرياضية منها، وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع كألعاب مباراة كرة القدم، السلة، التنس، سباق السيارات، ففي لعبة التدريب على قيادة الطائرات، لعبة "Flysimulation" مثلا، هي لعبة من انتاج شركة "ميكروسوفت Microsoft ومن أشهر وأقدم ألعابها، حيث أنّ الطيار يأخذ مكانه في واجهة الطائرة، كما هو الحال في الحقيقية أمامه عدة أجهزة للتحكم والقيادة تحتاج كلها إلى مراقبة، وإعادة برمجة تتطلب معرفة خاصة أساس نظرية لتحديد دور كل منها في لوح المراقبة من خزان الوقود، العلو، سرعة الرياح، الاتجاه، وجب التحكم فيها عن طريق المحاولة والإعادة للتأقلم عن طريق التركيز الذهني.

هذه الألعاب تجد مصغاها لدى اللاعبين الراغبين في التعلم مثل ألعاب قيادة السيارات، سباق السيارات، قيادة الطائرات، كما تجدر الإشارة إلى استعمال هذه الألعاب مع إدخال تعديلات خاصة

[1]- كهينة علواش، مرجع سابق، ص 139.

لإضفاء الطابع العسكري المخصص لتدريب الطيارين لكن الهدف يختلف حيث أن دور هذه الأخيرة لا علاقة مع التأثير سواء إيجابياً أو سلبياً على مستعمليه[1].

[1]- كهينة علواش، مرجع سابق، ص 140.

المبحث الثاني: أسباب انتشار ومجالات وأقسام الألعاب الالكترونية

المطلب الأول: أسباب انتشار وممارسة الألعاب الالكترونية

أولا: أسباب انتشار الألعاب الالكترونية:

لقت الألعاب الالكترونية رواجاً كبيراً وازدهاراً سواء على الصعيد المالي من خلال عائدات الاشتراك والحصول على الألعاب عبر العالم، أو من ناحية أنّها أصبحت عبارة عن ثقافة اتصالية تكنولوجية حديثة من منطلق التفاعلية العالية التي تتميز بها العوالم الافتراضية للألعاب الالكترونية ومن أسباب ازدهار وانتشار الألعاب الالكترونية في العالم ما يلي[1]:

- تساهم الألعاب الالكترونية في النّمو العقلي وتطوير العمليات العقلية من خلال تحفيزها وتنشيطها عبر التعرض لمختلف المؤثرات البصرية والصوتية والحسية.
- توفير فرص الابتكار والتشكيل كما في ألعاب التركيب.
- قدرتها على تنمية الادراك الحسي.
- تنمية القدرة على التذكر والربط والتبصر والاستبصار وتقوية الملاحظة.
- زيادة معلومات الطفل عن الناس والأشياء.
- تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي خاصة لدى الأطفال والشباب.
- التدريب على التركيز والانتباه.
- توظيفها وقت الفراغ واستثمارها في مجالات مفيدة، خاصة وإنّ المعلومات التي تحتويها بعض الألعاب حقيقة وتثري رصيد الفرد المعرفي.
- التدريب على صنع نماذج وأشكال ولعب هادفة.
- قدرتها على تحقيق أهداف متصلة باكتساب الحقائق والمفاهيم والمبادئ.
- تنمية القدرة على التفكير المستقل وعلى حل المشكلات وذلك عن طريق حل المشكلات وإيجاد الحلول اللازمة أو البديلة.
- تعتبر الألعاب الالكترونية محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين كما أنّها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة[2].

---

[1]- ميرة بلقاسم، المرجع السابق، ص 60.

[2]- المرجع نفسه، ص 61.

ثانيا: أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية:

هناك العديد من الأسباب التي تدعو الأفراد على استخدام الألعاب الالكترونية ومن أهمها[1]:

- عدم الرضا عن الحياة الشخصية التي يعيش بها الفرد.
- الظروف الأكاديمية أو المهنية الصعبة والتي تؤدي به إلى اللجوء للألعاب الالكترونية هروبا من الظروف التي يعيشها.
- التأثيرات الخارجية من البيئة المدرسية و تأثيرات الزملاء.
- العلاقات غير الجيدة مع أفراد الأسرة.
- الأزمات المالية والاجتماعية التي يمكن أن يتعرض لها الفرد.
- الصحة النفسية السيئة التي ينتج عنها لجوء الفرد إلى الألعاب الالكترونية كملاذ من المشكلات النفسية.
- جاذبية الألعاب وسهولة استخدامها.
- ملء وقت الفراغ و التسلية و الترفيه.
- الاتصال والتواصل مع الآخرين من حولهم.
- زيادة الوعي والمعرفة لديهم.
- تفريغ الفرد لطاقاته الإيجابية والسلبية بحسب نوع الألعاب التي يمارسها.
- الهروب من روتين الحياة وما فيها من التزامات وقيود.

المطلب الثاني: مجالات الألعاب الالكترونية

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها اللعب باللعبة الالكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب وتتمثل في:

1- **الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة:** يعد سوق الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وهي صناعة في تزايد مستمر نظرا" للتطورات التكنولوجية والاتصالية للهاتف النقال.

[1]- قلقول تميم وعبد النور أحمد، الألعاب الالكترونية ودورها في ظهور الإحباط والعدوانية، مذكرة ماستر، جامعة عبد مهري، قسنطينة، 2021/2020، ص 13.

2- الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر:

إن الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي Logiciel يتم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة) [1].

3- الألعاب الالكترونية على شبكة الانترنيت:

إن محاولات الناشرين لاقتحام الأنترنيت ليست كبيرة جداً والسبب لا يتمثل في أن الأنترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أي بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات غير المثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنوات الأخيرة عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عرضات التحكم الموصولة بالأنترنيت.
- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة" Jeux massivement–multi joueurs" أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
- تطوير نشر وتوزيع وتسيير الألعاب الالكترونية المتعددة اللاعبين بكثافة[2].

4- الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم:

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الالكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج Processer مثل المعالجات التي توجد بالحسابات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الالكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جداً والتي غالباً ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجة لإنتاج الصوت والصورة

[1]- ميرة بلقاسم، المرجع السابق، ص 58.

[2]- سعاد وهناء، بن مرزوق نوال، الألعاب الإلكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة ماستر، جامعة الجيلالي بونعامة، خميس مليانة، الجزائر، 2016/2015، ص ص 25، 26.

ووسائل تقنية للدخول إلى محتويات اللعبة وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

وتوصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصي القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد XBOX وهو الجهاز التابع لشركة "ميكروسوفت Mcrosoft" وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة "سوني Sony" مثل بلاي ستايشن 1-2-3-4، وأجهزة "تيتاد وNINIENDO" التي تعرف باسم "Game Cube"[1].

5- أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعددة وكثيرة الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساساً من صندوق لجمع القطع النقدية، شاشة لإخراج الصورة جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل:" المسدس الرشاش، كرسي الدراجة النارية.

ونميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الالكترونية في هذه القاعات:

أ- **أجهزة أحادية اللعب:** والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص للمشاركة في اللعب.

ب-**أجهزة متعددة اللعب:** والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام JAMMA الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان طريقة اللعب.

في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريباً نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة "CODE" والربح بسرعة.

[1]- سعادو هناء، بن مرزوق نوال، مرجع سابق، ص 26.

والبرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معاً على جهاز X-XBOX أو Station Play، أو game Cube في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة[1].

المطلب الثالث: أقسام الألعاب الالكترونية:

تختلف أسماء الألعاب الالكترونية وتتنوع، لكنها تنتظم بحسب الجهاز المستخدم لتشغيلها في ثلاثة أقسام:

1- ألعاب الفيديو:

لعبة الفيديو هي وسيلة إعلامية خاصة تتفق مع باقي الوسائل السمعية والبصرية بأن المستخدم يتفاعل معها بشكل ذهني، وتتميز هذه الوسائل بأن المستخدم يتفاعل معها أيضا بشكل جسماني (عن طريق اليدين)، وبالتالي فهي تفرض على المستخدم مستوى أعلى من التركيز، واللعبة الإلكترونية في ظاهرها وسيلة تسلية، لكنها كأي وسيلة إعلامية أخرى تحمل بين طياتها ثقافة مصمميها وأفكارهم ومعتقداتهم، كما يمكن استخدامها كوسيلة لتقديم محاكاة حقيقية للواقع.

ولعبة الفيديو عبارة عن ملف وسائط متعددة، يتضمن غالباً صوراً، وأصواتاً، وعروضاً، مع مزيج خاص من الرسومات واللقطات التي تعطي للمستخدم الإحساس بالأماكن والعقبات والأعداء...إلخ بالإضافة إلى القدرة على الاستجابة لأوامر معينة من المستخدم، مما يعطي للمستخدم قدراً خاصاً من المتعة والتحدي، بمعنى آخر لعبة الفيديو تمثل خلاصة تضافر محمّلة بالبرامج المتنوعة؛ حيث يخصص لك قرص لعبة واحدة بعدة مراحل، تختلف في عددها ووقتها من شريط لآخر، وتعمل هذه الأقراص على أجهزة كمبيوتر صغيرة مخصصة للألعاب بصورة تلفزيونية، كما يمكن تشغيل بعض هذه الألعاب على أجهزة الحاسوب الشخصية[2].

2- ألعاب البلايستيشن:

البلايستيشن جهاز كمبيوتر صغير مخصص للألعاب بصورة تلفزيونية، ويستخدم الأقراص المضغوطة المحملة بالبرامج المتنوعة؛ حيث يخصص كل قرص لعبة واحدة بمرحلة واحدة أو بعدة مراحل، وقد جذبت هذه اللعبة قطاعاً واسعاً من الأطفال، بل والمراهقين على المستوى العالمي؛ لما

[1]- سعادو هناء، بن مرزوق نوال، مرجع سابق، ص ص 26، 27.

[2]- رأفت صلاح الدين، الألعاب الإلكترونية وآثارها على الأطفال، مركز أبواب الاعلام، 2015، ص 16.

فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وتوظيفها لعدد كبير من الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة.

وهذه اللعبة تشغل بجهاز مخصص يسمى جهاز البلايستيشن "Playstation"، وجهاز الإكس بوكس XBOX (EUT360)، وجهاز "NINTEND" والجيم بوي "Game Boy" وغيرها. وبعضها يمكن أن يعمل على جهاز الحاسوب الشخصي، ولكل جهاز من هذه الأجهزة نوع خاص من الأشرطة تختلف في الشكل عن الأخرى.

وهي أكثر الألعاب انتشاراً، حتى انتشرت هذه اللعبة بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام، والمجتمعات الخليجية منها بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج من هذه اللعبة، بل أصبحت جزءاً من غرفة الطفل، كما ملأت بصورة كبيرة الشوارع والمحلات، فبائعو المحلات إلى جانب بضائعهم التي يبيعونها نجدهم يعرضون جهاز بلاي ستيشن أو أكثر ليلعب عليه الأطفال، بل والكبار أيضا[1].

3- ألعاب الكمبيوتر:

المقصود بها الألعاب التي توضع على الأقراص المضغوطة سواء أقراص DVD أو الأقراص العادية التي تعمل على جميع أنواع الحاسوب، كما يمكن تحميلها على ذاكرة الحاسوب، واللعب بها من غير إضافة أجهزة أخرى، وإنّ اختلف نوع الجهاز المستخدم لتشغيلها فهي تتفق جميعها من حيث المضمون ومن أشهر هذه الألعاب[2]:

- حرامي السيارات Grand theft auto vice city
- بي أم أكس أكس أكس BMXXXX
- جراند بريكس D1 Grand Prix
- كريستي دومينز Crysty Demons
- توكاريس درايفر Tocarace Deiver
- هيتمن (عدة أجزاء) Hitmon
- فيفتي سنت 50 cent: Bulle tpeoof

[1]- رأفت صلاح الدين، مرجع سابق، ص 20.

[2]- المرجع نفسه، ص 21.

- جكلي هايدي Jekyll and Hyde
- في أي بي VIP
- سيمسون سكات بوردنق Simpsons Skteboarding
- جت أكس 20JetX20
- كولسبت Cuidcept

المبحث الثالث: آليات الألعاب الالكترونية:

المطلب الأول: المكونات الأساسية للألعاب الإلكترونية:

تتكون الألعاب الالكترونية من عناصر رئيسية تتمثل في:

1- اللعبة Game"

تبعا للعالم المشهور في دراسة ألعاب الفيديو "إريك زايمرمان Eric Zimmerman" فإنّه يعرّف اللعب ضمن ألعاب الفيديو على أنّه نشاط تفاعلي إرادي أين يتبع ويحترم فيه اللاعب أو أكثر مجموعة من القواعد التي تضبط وتقيد تصرفاتهم وسلوكياتهم، ممثلين في ذلك صراعاً اصطناعياً أو دوراً آخر ينتهي بنتيجة كمية أو حاصل عددي معين".

ويمكن أن يكون اللعب شكل من أشكال ترفيهية اجتماعية تفاعلية تتضمن مجموعتين من المعايير للتمييز بين الألعاب Games والقواعد Rules من الأشكال الأخرى كالتعليمات والشروط ونوعية البيئات الافتراضية، وعلى العموم فإن المعايير القاعدين والأساسية لكل لعبة تتمثل في: إتاحة نفس التجربة، العدل والمساواة، الحرية في الاختيار والانتقاء، النشاط المقنن والهادف، الغوص والانغماس في عالم اللعبة الالكترونية[1].

2- اللعب Play:

يتمثل في مجموعة من الوظائف اللعب وطرق الاستماع ضمن ألعاب الفيديو بالنقاط التي حددها العالم السميولوجي "دافيد ميريس" في المنافسة، التنشيد والبناء، التحدي، نظام التعلم الدلائل والتعليم والبراعة، الاتقان الاخضاع، الغلبة التدارس، الاستمتاع السردي أو اللهو والترفيه القصصي اكتساب مهارات وتحقيق كفاءات وتجارب سمعية بصرية تفاعلية الانغماس في بيئات تدريبية وتعليمية وتثقيفية، واستكشاف معاني ورسائل خفية ودلائل مستترة وراء مدونات والشفرات التي وضعها منتج ألعاب الفيديو وإيديولوجيا والأبعاد السوسيوثقافية.

3- المعدات والأنساق السمعية البصرية لألعاب الفيديو Audio visual Apparatus ":

هي أنظمة الكترونية وأساليب رقمية متعددة الوسائط مع قدرات آلية وميكانيزمات محوسبة وإمكانيات معلوماتية تفاعلية وكفاءات تكنولوجية ذكائية واصطناعية، وأجهزة الإدخال Inputs Devices.

[1]- ميرة بلقاسم، المرجع السابق، ص 61.

وكل متطلبات برمجيات ومعدات وتقنيات خلق العوالم الافتراضية لألعاب الفيديو وطرق وأدوات التحكم ومدخلاتها (كالفأرة Mouse، لوحة المفاتيح، الأزرار...)، ومخرجاتها Ouputs أو أجهزة المخرجات. والفرق الجوهري القائم بين الألعاب الالكترونية والألعاب غير الالكترونية والعادية هي أن ألعاب الفيديو لها أدوات وأجهزة وبرمجيات ومعدات ذات أنساق آلية تفاعلية ورقمية في إطار تفاعل اللاعب آلة، في حين الألعاب العادية تدخل في إطار تفاعل إنسان- إنسان وليس شكل من أشكال تفاعل إنسان- كمبيوتر.

4- القصة Story:

تستطيع ألعاب الفيديو أن ترتكز على قصة ما في معظم الأحيان ولكن ليس في كل الحالات وعلى أي حال تكون هذه السيرورة السردية أو الأنساق الروائية متضمنة في شكل حكائي قصصي معين، لكن في بعض الحالات الأخرى لا يمكن لنا إيجاد قصة تطبع خصال أو بنية ألعاب الفيديو الالكترونية الأخرى[1].

5- الموروث التاريخي لألعاب الفيديو:

عند النظر إلى ماضي ألعاب الفيديو وتاريخها، يمكننا أن نلاحظ كيف أن ميراث ألعاب الفيديو يمكنه أن يساعدنا في معرفة ماهيتها وحقيقتها وتقديم تعريف لها، بحيث عدّد الباحث "كريس كراوفود" قائمة الألعاب الالكترونية التي تستكشف مفاهيم صورية وتصميمية مهمة متصلة بها وهي مثيرة للجدل لأنها كانت مفاهيم جديدة لألعاب الفيديو وتعرف أشكال حديثة ومتجددة لأصنافها المختلفة وصعوبة ضبط ووصف المتصورات النظرية المقترنة أساساً بالخاصية العلائقية أو التعاضدية لجوهر سيرورة ألعاب الفيديو عن طريق التقدم والإسقاط والمتمثلة أو المشابهة أو المطابقة للعلامات النوعية والشكلية والتقنية لها ومختلف تطوراتها، فمثلا في لعبة غزاة الفضاء Space Invaders 1978 الذي يتمتع بقواعد مبسطة للغاية والتي جعلت هذه اللعبة مفتوحة ومتاحة لكل واحد[2].

[1]- ميرة بلقاسم، المرجع السابق، ص ص 61، 62.

[2]- أغيلاس زروقي، العالم الافتراضي ضمن ألعاب الفيديو الإلكترونية: دلالات تفاعل إنسان-آلة، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر3، الجزائر، 2013/2012، ص ص 124، 125.

المطلب الثاني: الألعاب الالكترونية عبد الوسائط الإعلامية

أولا: الألعاب الالكترونية عبر التلفزيون:

يعتبر التلفزيون من وسائل الاتصال التقليدية والوسائط الإعلامية الحديثة، ويتميز عن غيره بعدة ميزات جعلته في مقدمة الوسائل الإعلامية حيث قام بهذا الاختراع المعسكرين الأمريكي والسوفياتي في سياقها نحو غزو الفضاء[1]. وجاء اختراع العشرينات وأوائل الثلاثينات من القرن العشرين بعد اختراع التلغراف والتلفون في أواخر القرن التاسع عشر ولقد مرّ التلفزيون بعدة مراحل تتمثل في:

- **المرحلة الأولى 1884-1925:** تلك التي شهدت البحوث الأساسية في نظريات الاكترومغناطيسية وما تلاها من تجارب علمية على موجات الراديو بعد ذلك إشارات التلفزيون.
- **المرحلة الثانية 1925-1948:** وشهدت تجارب الارسال التلفزيون، وقد بدا التلفزيون عمله عام 1940 لكن الحرب العالمية الثانية أخرت نموه.
- **المرحلة الثالثة: 1948-1952:** تطورت فيها صناعة التلفزيون، وكانت الأعوام 1952 1960، المرحلة الذهبية للتلفزيون، ليصبح وسيلة جماهيرية خاصة مع ظهور التلفزيون الملون ومع بداية الستينات بدأ التلفزيون يتبوأ مكانته في المجتمع ليقوم بدوره الكبير الذي استمر مع بداية الثمانينات بشكل مكثف، ساعده في ذلك تطورات التكنولوجية واستعمال الأقمار الصناعية والكابل[2].

ثانيا: الألعاب الالكترونية عبر الحواسيب والأنترنيت:

1- مدخل إلى الحواسيب:

على مدار عقود من الزمن خلال القرن العشرين، كانت الحياة البشرية مذهولة بصندوق سحري واحد جاء بمجيء سنوات العشرينات، إلا وهو التلفزيون لكن يبدو أن القرن العشرين كان يأبى الرحيل دون إضافة صندوق عجيب آخر إلى البشرية وهو "الكمبيوتر" أو الحاسوب، الذي نافس وربما

[1]- فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، رسالة ماجستير، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2012/2011، ص 74.

[2]- المرجع نفسه، ص ص 74- 75.

تفوق وفق تطورات عالية وصل إليها على التلفزيون في عصر أصبحت الأمية فيه "أمية الحواسيب" لا حروفا ولغة[1].

الحاسوب Computer: آلة تقوم بثلاث مهمات: تتلقى مدخلات ذات بنية معرفة، وتعالجها وفق قواعد معرفة سلفا، وتولد النتائج على شكل مخرجات، أما النظام الحاسوبي فهو التشكيلة التي تتضمن جميع المكونات الوظيفية للحاسوب والعتاد المرتبط به.[2]

2- الأنترنيت:

مرت الأنترنيت في تطورها بثلاثة مراحل أساسية هي:

- **المرحلة الأولى:** في الستينات كانت في بدايتها تحت إشراف وزارة الدفاع الأمريكية US-Do-darpa، تربط بين مجموعة صغيرة من الحاسبات في مناطق مختلفة بالولايات المتحدة وقد تميزت هذه المرحلة بالتطوير والتعاون بين المؤسسات[3].
- **المرحلة الثانية:** في منتصف الثمانينات حدثت بعض التطورات الأساسية والتكنولوجية هي:

أ- وسطاء مشروع تطور سوق الشبكة.

ب-المؤسسة الوطنية للعلوم، ناسا، وزارة الطاقة ونظيراتها في دول أخرى، حيث اعتبرت الشبكة دعاة للأنظمة الأكاديمية والبحثية العالمية.

ج- الرواد الأوائل في قطاع الأعمال الذين بدأوا بتقديم خدمات إتاحة واستخدام الإمكانيات التكنولوجية.

- **المرحلة الثالثة:** في التسعينات توقفت NSFENET في أفريل 1995 وحل محلها شركات الاتصالات WNETSRITT! MCI وغيرها، وأصبح في إمكان أي واحد أن يقدم ويستخدم ويطوره ويمول نظم معلومات مشتركا فيه تنمية وايستخدام الأنترنيت وتكنولوجياتها وتطبيقاتها نحو الطريق السريع للمعلومات.

- وتتميز الأنترنيت بعدة ميزات أهمها:
- توفر شبكة الأنترنت خدماتها في مختلف أنواع البرامج والبروتوكولات ونظم الاتصال.

---

[1]- دلال واعر، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلك الطفل الجزائري، مذكرة ماستر، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي، 2017/2016، ص 29.

[2]- فاطمة همال، المرجع السابق، ص 92.

[3]- دلال واعر، مرجع سابق، ص 29.

- سهولة المتصفح للوصول إلى المعلومات كافة يسر وسهولة.
- تقليل الجهد والوقت في عمليات البحث عن المعلومات.
- تؤمن شبكة الأنترنيت إمكانات تحديد أي ملف أو وثيقة والحصول عليها بشكل دقيق وبأقل وقت ممكن.
- تعتبر شبكة الأنترنيت أداة فعالة في زيادة مهارات المتخصصين والباحثون خلال الإطلاع على المستجدات التي تهم الباحثين[1].

المطلب الثالث: إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية

أولا: إيجابيات الألعاب الالكترونية:

- تساهم الألعاب الالكترونية في تحسين المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى الأطفال واللاعبين مثل مهارة حل المشكلات.
- تساعد في تقوية الملاحظة لدى الشخص وهو أمر مهم بالنسبة للأطفال.
- تساعد في التركيز والخيال.
- هناك عدد من الألعاب التقليدية التي تقوم بتعليم الأحرف والقرآن والأرقام والحيوانات، وغيرها من الألعاب المشابهة، فهي ألعاب للأطفال تساعد صغار السن على معرفة الأشياء من حولهم.
- تعلم الشخص الابتكار والتفكير والتخطيط بشكل سليم، فمعظم هذه الألعاب تعتمد على استراتيجيات للوصول إلى أعلى النقاط أو الهدف من اللعبة[2].

ثانيا: سلبيات الألعاب الالكترونية:

- تزرع هذه الألعاب في نفس الطفل حب العنف، لأن معظم هذه الألعاب أصبحت تعتمد على فنون القتال.
- قد يتعلق الطفل بالجهاز المستخدم ويمكن باللعب لفترة طويلة يومياً، مما يجعله منعزلا عن محيطه وكذلك التوحد أصبح من أهم الأمراض التي يصاب بها الطفل.
- الجلوس لساعات طويلة للعب أمام هذه الألعاب بالتأكيد سيؤثر على قدرة الشخص على النظر فقد يضعف بصره جراء اللعب باستمرار وقربه من الشاشة التي يستخدمها.

---

[1]- دلال واعر، مرجع سابق، ص 30.

[2]- المرجع نفسه، ص ص 31،32.

- ازدياد السلوك العنيف وارتفاع الاعتداءات الخطيرة.
- بالنسبة للبالغين تؤثر سلباً على حياتهم، تضيع الكثير من الوقت، إهمال الدراسة[1].

[1]- دلال واعر، مرجع سابق، ص 32.

الخلاصة:

من خلال ما قدم في السابق، سمح لنا بالتعرف على أنواع الألعاب الالكترونية، وكذلك المميزات التي تمتاز بها، ومكوناتها الأساسية إضافة إلى السلبيات والايجابيات التي يتعرض لها الطفل من خلال الألعاب الالكترونية، وكذلك معرفة أهم الألعاب المنتشرة عبر الوسائط الإعلامية.

الفصل الثالث:

السـلوك العدوانـي والطـفل

تمهيد

تعد مرحلة الطفولة من أهم المراحل في حياة كل انسان، فهي الركيزة الأساسية التي ترتكز عليها شخصية الفرد فيما بعد إلى أن يكبر.

إذ أن السلوك يعتبر المحدد الأساسي لكل شخصية إنسانية، فمن خلال السلوك يمكن أن نصنف الأفراد إلى شخصيات سوية وأخرى غير سوية، حيث يمثل العدوان في العصر الحديث ظاهرة سلوكية واسعة الانتشار تكاد تشكل العالم كله، وخاصة الأطفال، حيث نجد أن السلوك العدواني من طفل صغير على غيره من الأطفال واتجاه المحيطين به أفراد الأسرة يأخذ في تزايد وتفاقم بسبب الألعاب الالكترونية مما يؤدي إلى عدوانية الطفل.

المبحث الأول: السلوك العدواني

المطلب الأول: وظائف السلوك العدواني

يتصل العدوان اتصالات مباشرا بالجذور الأساسية للتقدم البشري.

ولقد حقق الانسان مكانته في البيئة المحيطة عن طريقة سلوكه العدواني، ولولا هذا السلوك لما أصبح هو بحق سيد هذه الأرض التي يحيا عليها مسيطراً على ما بها من قوى حتى أخضعها لإرادته وتحقيق آماله ورغباته، ولولا ذلك لا نقرض النّوع الإنساني من عهد قديم، لهذا فلا يقتصر العدوان فقط على التخزين والتدمير لأن هدفه الأساس هو مساعدة الفرد على النّمو وعلى تحقيق سيادته في حياته وعندما يحال بين الفرد وبين تحقيق أهدافه فإنّه غالبا، ما يثور ويغضب ويعتدي، وإذ أن هدف العدوان هو استمرار حياة الكائن الحي في مواجهة البيئة الخارجية المحيطة به، والتي تحمل بين طياتها ما يهدد استمرار هذه الحياة وما يؤدي بالفرد إلى الإحباط.

فالعدوان ضروري للإنسان عندما يكون من أجل الحياة والبقاء بشرط أن يتمكن من ترويضه لفائدة البشرية لا تدميرها. ومن ثم فالسلوك العدواني وظائف كثيرة ومتنوعة يمكن حصرها في التالي:

- الدفاع عن الأخطار والتهديدات المادية والمعنوية التي تهدد حياة الانسان وبقائه والتي تهدد ذاته وقيمته كإنسان.
- خفض القلق والتوترات الناشئة عن النزوع إلى العدوان سوياً أو مرضياً بالطرق البناءة أو بالطرق الهدامة.
- الهجوم على مصادر الألم والإحباط التي تحول دون اشباع حاجات الانسان المختلفة.
- الحصول على الخارج على الاشباع لحاجات الانسان المشتقة من صميم وجوده كإنسان كحاجته إلى الحب والحرية والانتماء.
- تهيئة الفرد للتغلب على الصعاب ولتأكيد مكانته حتى يصبح كائناً متميزاً بشخصيته عن الآخرين[1].

[1]- خليل قطب أبوقورة، سيكولوجية العدوان، مكتبة الشباب، الهيئة العامة لقصور الثقافة، القاهرة، 1996، ص ص 70، 76.

المطلب الثاني: أهداف السلوك العدواني

1- أهداف غير مؤذية:

يعتقد عدد من علماء الاجتماع أن معظم الهجمات العدوانية تدفعها أكثر من رغبة لإلحاق الأذى بأحد الضحايا، والغرض الأساسي هو أن المعتدين يتصرفون بطريقة عدوانية، وهذا المنظور يؤكد أن المهاجمين لهم هدف آخر وهو بناء قيمهم الذاتية، ويذكر "ليونارد" مثلا هذا النوع وهو "أن رجلا غضب غضبا شديداً من زوجته بسبب ملاحظة أبدتها زوجته وفي ثورة غضبه ضربها، إن هذا الاعتداء مدفوع إلى حد لا بأس به بدافع داخلي، ويهدف إلى إيذاء المسيء بينما على النقيض من ذلك يؤكد علماء الاجتماع على أن هناك أهدافا معينة غير الأذى المستهدف فيظهر الرجل أنه بضربه زوجته يستطيع أن يؤدي بسيطرته عليها ويعلمها ألا تضايقه مرة أخرى....وهكذا.

2- الاكراه والإجبار:

أكد "باترسون وجيمز تديش patterson and james tadesch" أن العدوان في الغالب محاولة إكراه. فالمهاجمون يلحقون الأذى بضحاياهم في محاولة للتأثير على سلوكهم لإجبارهم على أن يفعلوا ما يريدون.

3- السلطة والهيمنة:

ذهب دارسون وآخرون إلى أن السلوك العدواني يتضمن ما هو أكبر من الإجبار، حيث أن السلوك العدواني يهدف غالبا إلى الحفاظ على سلطة المعتدين وتعزيزها والحفاظ على هيمنتهم، وربما يضرب المعتدون ضحاياهم في محاولة لفرض طريقتهم ليؤكدوا أوضاعهم المهيمنة في علاقاتهم بضحاياهم، فعلى الأقل يحاولون أن يبينوا انهم ليسوا في مرتبة ثانوية بالنسبة لضحاياهم.

والدراسات أوضحت أن عندما يهاجم أحد أفراد الأسرة فرد آخر فإن الأقوى دائما هو الذي يظلم الضعيف ويجعل منه الضحية، وهذا ما يعتقد أن العدوان يزيد تقدير الذات[1].

4- إدارة الانطباع (تكوين انطباع جيد عن الآخرين):

إن العدوانيين يهتمون أساسا فيما يظنهم الآخرون فيهم، وقد توسع عالم الاجتماع "ريتشارد فيلسون" في تفسير عمق التفكير للعدوان كمحاولة لإدارة الانطباع، وفي تحليله وجد أن التحدي

[1]- ورغي سيد أحمد، فاعلية استخدام أسلوب التعزيز الرمزي في تعديل السلوك العدواني، أطروحة دكتوراه، جامعة وهران02، الجزائر، 2017/2016، ص ص 115، 116.

الشخصي يقذف بهم إلى ضوء سلبي خاصة إذا هوجموا وربما يلجئون إلى الهجوم المضاد جاهدين في محو الهوية السلبية المهتمة بإظهار القوة والكفاءة والشجاعة في ضرب المسيئين، وهذا ما يدعم المعتقد بأن العدوان يعمل على محو الصورة السلبية للذات.

5- العدواني الأداتي (الوسيلي):

بالرغم من أن العدوان يتضمن دائما الإيذاء والضرر فليس هذا دائما هو الهدف الرئيسي فيمكن أن يكون للعدوان أهداف أخرى في التفكير عند الاعتداء على الضحايا، فربما يريد الجندي أنّ يقتل عدوه إلا أن أمنيته يمكن أن تنبع من رغبته في حماية حياته ويمكن أن تكون لإظهار وطنيته أو ربما لكسب قبول ضباطه وأصدقائه.

6- العدوان الانفعالي:

يؤكد عدد من علماء النفس الاجتماعي على وجود نوع آخر من العدوان هدفه الأساسي هو الإيذاء، وهذا النوع من العدوان يسمى في معظم الأحيان العدوان العدائي أو العدوان الغاضب، وهذا العدوان يحدث عندما يثار الناس بصورة غير سارة ويحاولون إيذاء شخص ما[1].

المطلب الثالث: أسباب السلوك العدواني

تتعدد أسباب السلوك العدواني وتتشعب، سنعرض منها ما يلي:

1- أسباب عضوية ونفسية:

أ- ضعف القدرات العقلية:

إن ضعف القدرات العقلية للطفل يجعله غير قادر على التكيف مع البيئة المحيطة به، الأمر الذي يقوده إلى الإحباط والغضب والعدوان، وتشتد هذه الحالات عندما يجد الطفل نفسه مجبراً على تحمل أشياء لا يستطيع القيام بها، كما في حالة المعاقين عقلياً (الدرجة البسيطة والمتوسطة) عندما يضعهم آباءهم في مدارس عادية، فيصبح هؤلاء الأطفال غير قادرين على فهم الدروس وعمل الواجبات، لذلك نجدهم يضربون زملائهم في الصف، ويعتدون على إخوتهم في البيت. إن الطفل ذو القدرات العقلية المحدودة لا يستطيع حل المشكلات التي تواجهه بصورة اجتماعية مقبولة، لاعتبار محدودية خياراته.

[1]- ورغي سيد أحمد، مرجع سابق، ص 116.

ب-ضعف الانتباه/ زيادة الحركة:

يجعل هذا الاضطراب الطفل في حالة صراع مع المحيطين به نتيجة نشاطه الزائد ويقابل رفضهم له وضغوطهم عليه بسلوك عدواني[1].

على العموم يمكن إضافة عوامل السلوك العدواني إلى:

1- **عوامل ذاتية:** وفيها نجد:

أ- العوامل الجسمية:

تعد الأسباب الجسمية مثل زيادة النشاط الجسمي وعدم تكافؤه مع المستوى العقلي للفرد ذات أهمية في إحداث أنواع السلوكات العدوانية، حيث النشاط الزائد الناتج عن اختلاف إفراز بعض الغدد كالغدة الدرقية أو النخامية مع مستوى منخفض من الذكاء، قد يجعل الفرد غير متمكن من تصريف نشاطه الزائد في أوجهه المفيدة فيصرفه نحو العدوان، وقد أشار "أحمد عكاشة" إلى أن السلوك العدواني يصدر عن الأفراد الذين يتسمون بإفراط أو ضعف في السيطرة على دوافعهم عند تعرضهم للمواقف الصعبة مما يصدر عنهم العنف الشديد.

ب-العوامل الانفعالية:

تؤثر بعض العوامل الانفعالية على سلوك الطفل مثل: الغيرة والكراهية، السلطة الضاغطة، أي عدم الامتثال لأوامر البالغين أو الراشدين كالوالدين والمعلمين والشعور بالنقص والغضب الذي يقود في غالب الأحيان إلى العدوان.

ت-العوامل الوراثية:

يذكر "لورنز Lonrenz" أن سلوك الانسان يتأثر بالعوامل الوراثية والعوامل الطبيعية، وأن الإنسان يولد ومعه غريزة العدوان والشجار، وأشارت بعض الأبحاث إلى علاقة التركيب الوراثي أو الخريطة الجينية والشذوذ البيولوجي بالعدوان.

ث-الإحباط:

حالة نفسية يحياها الفرد عندما لا يقدر على تلبية حاجاته وإشباعها، أو دون تحقيق أهدافه مع اختلاف درجته حسب شخصيات الأفراد ومقدار تأثرهم بهذه المواقف المعاشة[2].

---

[1]- ورغي سيد أحمد، مرجع سابق، ص 21.

[2]- المرجع نفسه، ص 22.

- **العوامل الخارجية البيئية:**

أ- الأسرة:

باعتبارها اللبنة الأساسية الأولى في التنشئة الاجتماعية للطفل، تلعب الأسرة دوراً مهما فيما يعرف "بتشكيل السلوك" المستقبلي لأفرادها، وتتعرض الأسرة لهزات مثل الطلاق قد ينتج أفراد عدوانيين[1].

وعلى هذا الأساس فإن أسلوب القسوة والألم أيضا ينتج فرداً عدوانيا.

ب-المدرسة:

لا يقل دور المدرسة عن دور الأسرة في تشكيل السلوك الاجتماعي عموماً لدى الطفل، فهي تعمل دور مكمل لدور الأسرة، تحاول من خلاله تزويد الطفل بمهارات وتدربه على سلوكات ذات قبول اجتماعي.

ويرى الباحث "هالان Halan"، أن المدرسة لم تكن يوماً منتجة للعنف والعدوان لسبب بسيط وهو وضوح رسالتها الإنسانية النبيلة.

ومن الأسباب المدرسية أيضا:

- قلة العدل في معاملة الطالب في المدرسة.
- فشل الطالب في حياته المدرسية وخاصة تكرار الرسوب.
- شعور الطالب بكراهية المعلمين له.
- ازدحام الصفوف بأعداد كبيرة من الطلبة.
- عدم وجود مراقبة فعلية في الفسحة.
- عدم وجود قوانين صارمة في المدارس بخصوص العنف.

02- أسباب اجتماعية:

- المشاكل الأسرية مثل: تشدد الأب، الرفض من الأسرة، كثرة الخلافات بداخلها.
- المستوى الثقافي للأسرة.
- عدم اشباع حاجات التلميذ الأساسية.

[1]- عزة حسين زكي، علاقة السلوك العدواني ببعض المتغيرات الشخصية والاجتماعية لدى الأطفال بالمرحلة الابتدائية، رسالة ماجستير، غير منشورة، جامعة المنصورة، مصر، 1983، ص 41.

- تقمص الأدوار التي يشاهدها في التلفاز.
- عدم قدرة الطالب على تكوين علاقات اجتماعية صحيحة.
- الحرمان الاجتماعي والقهر النفسي[1].

[1]- خالد عز الدين، المرجع السابق، ص ص 28، 29.

المبحث الثاني: تصنيفات السلوك العدواني

المطلب الأول: مظاهر السلوك العدواني:

- السلوك يحمل الضرر إلى كائنات أخرى من الانسان والحيوان.
- يدخل ضمن السلوك العدواني استخدام أسباب الضرر أو الإيذاء أو الانتقام أو الصراخ.
- هناك مواقف تتضمن الازعاج المتكرر جسمانيا أو يحدث فيها اشتباك بدني مع الغريب في غير مواقف اللعب مثل جذب الشعر أحيانا.
- وقد يلجأ المعتدي إلى إغاظة غيره عن طريق التدخل في الألعاب التي يقومون بها أو الأنشطة التي يمارسونها، ولا يكون ذلك بغرض الحصول على الأشياء.
- وقد يكون العدوان بشكل التهديد المادي أو اللفظي باستخدام القوة والعنف مثل: لن أشاركك في اللعب بعد اليوم.
- وقد يظهر في أثناء اللعب على هيئة تعرض بدني كالإمساك حول الرقبة.

• وعموماً يظهر السلوك العدواني بالمظاهر التالية:

- يبدأ السلوك العدواني بنوبة مصحوبة بالغضف والإحباط، يصاحب ذلك مشاعر من الخجل والخوف.
- تتزايد نوبات السلوك العدواني نتيجة للضغوط النفسية المتواصلة أو المتكررة في البيئة.
- الاعتداء على الأقران انتقاما أو بغرض الازعاج باستخدام اليدين أو الاظافر أو الرأس.
- الاعتداء على ممتلكات الغير، والاحتفاظ بها، او إخفائها لمدة من الزمن بغرض الازعاج.
- يتسم في حياته اليومية بكثرة الحركة، وعدم أخذ الحيطة لإحتمالات الأذى والإيذاء.
- عدم القدرة على قبول التصحيح.
- مشاكسة غيره وعدم الامتثال لأدائه والتعليمات وعدم التعاون والترقب والحذر أو التهديد والحذر أو التهديد اللفظي وغير اللفظي.
- سرعة الغضب والانفعال وكثرة الضجيج والامتعاض والغضب.
- تخريب ممتلكات الغير كتمزيق الدفاتر والكتب وكسر الأقلام واتلاف المقاعد والكتابة على الجدران.

- توجيه الشتائم والألفاظ النابية[1].

المطلب الثاني: الأسس النفسية والفيسيولوجية للسلوك العدواني

1- الأسس النفسية للسلوك العدواني

السلوك الإنساني محكوم بنمطين من الدوافع التي توجهه للتصرف على نحو محدد من أجل إشباع حاجة معينة أو لتحقيق هدف مرسوم: أولهما دوافع أولية تتعلق بالبقاء وتضم دوافع حفظ الذات (وهي دوافع فيسيولوجية ترتبط بالحاجات الجسمية) ودوافع حفظ النوع المتمثلة بدافعي الجنس والأمومة وثانيهما دوافع ثانوية تكتسب أثناء مسيرة التنشئة الاجتماعية للفرد عن طريق التعلم، ومن بينها دوافع التملك والتنافس والسيطرة والتجمع، وترتبط هذه بصورة عضوية وأساسية بانفعالات الغضب والخوف والكره والحسد والخجل والإعجاب بالنفس وغيرها، إذ تحدث في الجسم حالة من التوتر والاضطراب تتزايد حدة كلما اشتد الدافع ثم أشبع أو أعيق عن الاشباع، فقد تكون قدرات الفرد وعاداته المألوفة غير مواتية لإشباع حاجاته وتلبية رغباته ودوافعه لأسباب ذاتية ناتجة عن عوائق شخصية كالعاهات والاشكاليات النفسية التي تؤثر على قدراته أو خارجية ناتجة عن ظروف بيئية كالعوامل المادية والاجتماعية والاقتصادية.

يعتبر القلق مرض العصر الذي يعيشه الناس على عتبات القرن الحادي والعشرين، ويشكل سببا مباشراً لحالات الميل إلى العنف والسلوك العدواني، وينتج القلق عن الإحباط والتعرض للتهديد بالإيذاء الجسدي والتعرض لتهديد تقدير الذات، ويحاول الفرد أن يتوافق مع حالة القلق بأساليب مباشرة تتضمن السلوك العدواني وأخرى غير مباشرة كتعاطي المخدرات.

وتبدو مظاهر الغضب واضحة عند الطفل أول الأمر حيث يتمرد على القيود التي تحد من حركته الجسمية، ثم حين يشعر بالعجز عن تحقيق أهدافه ورغباتهن ثم حين يشعر بالحرمان من حب والديه وعطفهما، ثم حين يشعر بتهديد مركزه سواء في نطاق الأسرة أو في المجتمع الذي يعيش فيه.

ويدفع الغضب إلى ظهور حالات العناد والمشاكسة، مما يستدعي استخدام العقاب من قبل الوالدين، فيزيد ذلك من درجة غضب الطفل ومشاكسته.

ويعتبر عدم تلبية الحاجات النفسية والاجتماعية للفرد أهم مصادر الدوافع العدوانية والميل إلى العنف، فضلا عن أن لوسائل الانترنيت دوراً كبيراً في نشر ثقافة العنف وبث الروح العدوانية في

[1]- خالد عز الدين، مرجع سابق، ص ص 154، 155.

النفوس، فأفلام المصارعة مثلا تمجد استخدام العنف والقدرة على تحويل المصارعين إلى أبطال فأصبح المصارع جيسي فنتورا" حاكما لولاية منيسوتان ورشح المصارع هلك هوجان نفسه لمنصب الرئاسة في الولايات المتحدة الأمريكية[1].

2- الأسس الفيسيولوجية للسلوك العدواني:

لا يمكن فهم كثير من جوانب السلوك الإنساني إلا بمساعدة بعض المعلومات التشريحية لجسم الإنسان، ففي الجسم جهازان يساهمان بتحديد قدرة الفرد على إدراك البيئة المحيطة به، والتكيف مع ظروفها كما يقومان بعمليات التنظيم والتنسيق للأنشطة الجسمية المختلفة مما يساعد الجسم على الاحتفاظ بحالة الاتزان الحيوي، بحيث يقوم بالوظائف المختلفة بطريقة ملائمة وباستمرار، أولهما الجهاز العصبي Nerveux système والذي يختص باستقبال المعلومات وفهمها والتوفيق بينها وإرسال الأوامر إلى أجزاء الجسم المختلفة عن طريق رسائل كهربائية تأخذ بشكل النبضات العصبية للقيام بالاستجابات الملائمة والآخر هو جهاز الغدد الصماء (Endocrie Glands) الذي يختص باستقبال وإرسال رسائل كيمياوية عن طريق الدم لتنظيم نشاط الخلايا في أجزاء الجسم المختلفة.

يقوم الجهاز العصبي بضبط جميع الوظائف البدنية الهامة لحياة الانسان كالدورة الدموية وعمليات التنفس والهضم ودقات القلب وغيرها.

ولا يمكن لإنسان أن يحس بدوافعه أو بما يجري حوله أو أن يقوم بعمليات الإدراك والتذكر والتخيل والفهم والتفكير دون الاستعانة بالجهاز العصبي.

وهو الجهاز الذي يجعل أجزاء مختلفة تعمل معا في تآلف وفي وحدة منظمة متكاملة، وتضم الجملة الإرادية في الأعصاب التي تستقبل المعلومات الحسية من الجلد والعضلات والمفاصل وسائل مناطق للإستقبال الحسي الأخرى، وتنقلها إلى الجهاز العصبي المركزي ليجري تحليلها في الدماغ وتجعل الانسان يحس بالألم والضيق والاختلافات في درجات الحرارة ويتحكم هذا الجهاز بالعضلات الجسدية الخارجية، أما الجملة الذاتية فتضم الأعصاب التي تنظم عمليات التنفس والهضم ونبضات القلب وتلعب دوراً أساسيا في تحديد العواطف الإنسانية ويتحكم هذا النظام بالغدد والقلب والأوعية الدموية والغشاء المبطن للمعدة والأمعاء.

[1]- خالد عز الدين، المرجع السابق، ص ص 36، 39.

وتجدر الإشارة إلى سيالة عصبية توجد في الخلايا العصبية في الدماغ والنخاع الشوكي وإسمها العلمي (Serotonin)، وتلعب دوراً أساسيا في تنظيم المزاج، وضبط عمليات الأكل والنوم والاستثارة والألم والأحلام، كما يعتبر الأدريتالين والنورادرينالين هرموني الطوارئ اللذين يعدان الجسم إما بالقتال أو الفرار.

يقوم كل من يتعرض لأعمال تتصف بالعدوانية والعنف باستيعابها ثم تطويرها ونقلها إلى الآخرين والأطفال وهو الفئة الضعيفة الذين يمارس العنف والسلوك العدواني ضدهم أكثر من غيرهم يستوعبون أعمال العنف والسلوك العدواني ويجمعونها إلى أن تحين لهم الفرصة لممارستها على الآخرين[1].

المطلب الثالث: أشكال السلوك العدواني:

- **العدوان اللفضي:**

يشمل على مختلف أنواع الكلام مثل: التهديد، التشهير، السب، الاستهزاء، الاحتقار[2].

- **العدوان الجسدي:**

هو استخدام القوة الجسدية اتجاه الآخرين باستخدام شيء، العصى، الحصى، رصاصة أو بدون ذلك، كالضرب، الدفع، اللكم، العض.

- **العدوات نحو الممتلكات:**

يقصد به تريبة ممتلكات الآخرين وإتلافها مثل تكسير وحرق أو سرقة الممتلكات والاستحواذ عليها.

- **العدوان الإيجابي:**

يعتبر المحرك الأمثل للإنسان في أداء وظائفه مثلا في حالة الضغط أثناء القيام بعمل ما أين يوجد محدد لإنجازه هنا تكون العدوانية الإيجابية، وأحياناً يطلق عليه اسم التوكيد أو السلوك التوكيدي.

- **العدوان السلبي:**

نقول على سلوك عدواني أنه سلبي إذا كان يقود إلى التدمير وتخريب الأشياء أو يشكل تهديد للآخرين أو نحو الذات.

---

[1]- خالد عز الدين، المرجع السابق، ص ص 40، 42.

[2]- عماد عبد الرحيم الزغلول، الاضطرابات الانفعالية والسلوكية لدى الأطفال، ط01، دار الشروق، عمان، 2006 ص 168.

ويتخذ العدوان صوراً مختلفة منها العدوان الصريح كالعدوان البدني واللفظي والتهجم ومنها المضمر كالحقد والكراهية الغيرة والاستياء، ومنها الرمزي كالذي يمارس منه السلوك يرمز إلى احتقار أو توجيه الانتباه إلى إهانة تلحق به أو الامتناع عن النظر إلى الشخص ورد السلام عليه[1].

ويتقف هذا التصور النظري لصور وأشكال العدوان مع ما جاء به القرآن الكريم في قوله تعالى: "**يا أيها الذين آموا لا تتخذوا بطانة من دونكم لا يألونكم خبالا ودّوا ما عنتم قد بدت البغضاء من أفواههم وما تخفي صدورهم أكبر قد بيّنا لكم الآيات إن كنتم تعلقون**". (آل عمران، آية 118).

ويصنف (دبيس، 1999) أشكال السلوك العدواني إلى أربعة أشكال تختلف في درجة حدّتها وهي:

1- **السلوك العدواني الصريح:** ويدور حول السلوك العدواني العنيف كالشد والخنق والبصق والاتلاف والتخريب.

2- **السلوك العدواني العام:** وهو السلوك الظاهر المتمثل في استخدام الألفاظ البذيئة كالشتم واستفزاز الآخرين بالألفاظ، واستخدام الكلام الخارج عن حدود الأدب.

3- **السلوك الفوضوي (غير المقبول اجتماعيا):** وهو السلوك العدواني المتسم بالفوضى كالشوشرة على المعلم أثناء الحصة، ورمي الأوراق عل الأرض دون وضعها في سلة المهملات، وإحداث الضوضاء، والخروج عن النظام وعدم اتباع الأوامر.

4- **عدم القدرة على ضبط النفس:** وهو السلوك الذي يدور حول الانتقام، وعدم القدرة على ضبط النفس والتحكم في الانفعالات[2].

المطلب الرابع: الآثار السلبية للسلوك العدواني وطرق ضبطه:

أولا: الآثار السلبية للسلوك العدواني:

تجمع الآثار السلبية ما بين التأثير النفسي والاجتماعي والاقتصادي على كل فرد والمجتمع ككل ويمكن تحديد هذه الآثار فيما يلي:

- **من يقع عليه العدوان (الضحية):**

حيث يزداد احتمال إصابته بالأمراض النفسجسمية والاضطرابات الوجدانية كالخوف والسلبية والاكتئاب والانعزال وانخفاض تقدير الذات والاستفراق اللانفعالي وغيرها من الاضطرابات التي تلحق

[1]- نعيم الرفاعي، الصحة النفسية (دراسة في سيكولوجية التكيف)، ط05، دمشق، 1981، ص 224.

[2]- سعيد دبيس، مقياس تقدير السلوك العدواني للأطفال المتخلفين عقليا من الدرجة البسيطة، مجلة مركز البحوث التربوية، العدد15، جامعة قطر، 1999.

به سواء كان فرداً أو جماعة، وقد يصبح الفرد أكثر عدوانية مع الآخرين إذ أن العدوان يولد العدوان وهنا قد يعتقد بمشروعية العدوان لأنه الحل السليم للتعايش في مثل هذا السياق الانفعالي.

وقد يقع العدوان على شيء مادي، كالممتلكات العامة والخاصة وبالتالي فإنها تتعرض للإتلاف الظاهر والعنف الظالم الذي سوف تنعكس آثاره على أصحاب هذه الممتلكات أو مستخدميها [1].

- **بالنسبة لمن يقوم بالعدوان (المعتدي):**

قد يتعرض لنبذ الجماعات له وكراهيتها أيضا فضلا عن أنه قد يتعرض لإجراءات قانونية وقد ويواجهها الآخرين بعدوان مضاد وبالتالي تكون آثاره كلها سيئة عليه.

- **بالنسبة للمجتمع:**

إن المجتمع الذي يسود بين أعضائه العدوان والعنف وجميع أشكال السلوكيات اللاسوية مجتمع مريض، وبالتالي لا يلبث أن يعاني السلبية المجحفة التي قد تؤدي به إلى أخطر الأمراض الاجتماعية كالحروب الأهلية والتفكك الاجتماعي فضلا عن الآثار الاقتصادية التي تلحق به، وما يتعرض له من خسائر مادية وبشرية وتذبذب القيم الاجتماعية والدينية وضياعها[2].

ثانيا: طرق ضبط السلوك العدواني:

من أساليب ضبط السلوك العدواني ما يلي:

1- التعزيز التفاضلي:

ويشتمل هذا الإجراء على تعزيز السلوكيات الاجتماعية المرغوب فيها وتجاهل السلوكات الاجتماعية غير المرغوب فيها.

وقد أوضحت الدراسات إمكانية تعديل السلوك العدواني من خلال هذا الاجراء، ففي دراسة قام بها "براون وإليوت" استطاع الباحثان تقليل السلوكات العدوانية اللفظية والجسدية، لدى مجموعة من الأطفال في الحضانة خلال اتباع المعلمين لهذا الإجراء حيث طلب منهم الثناء على الأطفال الذين يتفاعلون بشكل إيجابي مع أقرانهم، وتجاهل سلوكاتهم عندما يعتدون على الآخرين[3].

---

[1]- محمد مسعد عبد الواحد، مطاوع أبو رياح، المشكلات السلوكية لدى التلاميذ مرتفعي ومنخفضي القابلية للاستهواء، رسالة ماجستير، جامعة الغيوم، المكتبة الالكترونية، أطفال الخليج والاحتياجات الخاصة، 2006، ص 37.

[2]- المرجع نفسه، ص 38.

[3]- خولة أحمد يحي، الاضطرابات السلوكية والانفعالية، ط01، دار الفكر للطباعة والنشر، الأردن، 2000، ص 191.

فلا يعطي أي اهتمام على الإطلاق لتصرفات الطفل العدوانية إلا إذا ترتب عليها تهديد جدي لسلامة الآخرين الجسمية، لأنه وبتجاهل سلوكاته العدوانية تكون متأكداً من أنك لا تعزز هذا السلوم دون قصد منك عند طريق انتباهك له[1].

ولكي يكون التجاهل فعالا، أي لكي يؤدي إلى النتيجة المرجوة وهي انطفاء السلوك السلبي فلا بد من توافر شروك منها.

أ. الانتظام والاتساق في تطبيق طريقة التجاهل فمن المعروف أن التجاهل خاصة بعد أن يكون الطفل قد اعتاد الانتباه من الآباء سيؤدي في بداية تطبيقه إلى ما يسمى بفترة الاختبار وفي خلال هذه الفترة التي قد تمتد أحيانا أياماً أو أسابيع قد يتزايد السلوك غير المرغوب فيه أكثر مما كان عليه من قبل.

هذا التزايد شيء يقوم به الطفل ليتأكد من أن النمط القدر من الاستجابات والاهتمام ما زال ممكننا ولهذا فإن العلماء المختصون في الصحة يحذرون بشدة من التراجع في هذه الفترة الاختبارية عن استخدام التجاهل ويرون أنه لابد من الانتظام والاستمرار فيه.

ب. اللغة البدينة الملائمة: عند تطبيق التجاهل تجنب الاحتكاك البصري بالطفل، ولفت بعيدا عنه حتى لا يرى تعبيراتك.

ج. أبعد نفسك مكانيا: أي لا تكن قريبا منه خلال ظهور السلوك الذي أدى إلى استخدامه التجاهل ! إن مجرد القرب البدني يعتبر تدعيما للسلوك غير المرغوب فيه، وغالبا ما سيتوقف الطفل (عن عويلة مثلا) إذا كان متأكداً من أن أحداً لا يسمعه أو يراه.

احتفظ بتعبيرات وجهك محايدة فاختلاس النظر للطفل، أو إظهار الغضب، أو وقوفك أمامه مترقبا أن ينتهي من تصرفاته لكنها تفسد من التجاهل المنظم، لأنها تكافئ الطفل للانتباه لأخطائه.

د- خلال فترة التجاهل ينبغي ألاً تدخل في حوار أو جدل مع الطفل يجب أن يكون التجاهل فوريا أي حالما يصدر السلوك غير المرغوب فيه[2].

---

[1]- هدى الحسين بيبي، المشكلات السلوكية النفسية عند الأطفال (كذب، سرقة، عصيان وعدوانية)، أسبابها الوقاية والعلاج، المجلة التربوية، العدد 40، 2007، ص 39.

[2]- عبد الستار إبراهيم وآخرون، العلاج السلوكي للطفل، أساليب ونماذج من حالاته، عالم المعرفة، الكويت، 1993، ص ص 79، 81.

2- **الحرمان المؤقت من اللعب:** ويستخدم هذا الأسلوب عادة في حالة وجود طفل عدواني مع زملائه بحيث يلحق بهم الأذى في الحصص والألعاب الجماعية وقد استخدم "بريسكلا دوجاردنر" هذا الإجراء مع طفلة عمرها ثلاث سنوات تحب الصراع ورمي الأدوات وإيذاء الآخرين من زملائها وكانت النتيجة تقليل سلوك العدوان عند الطفلة من 45% إلى 41% بعد هذا الإجراء[1].

3- **العقاب:** يتضمن العقاب إيقاع أذى لفظي أو بدني أو إظهار منبه مؤلم أو منفر عند حدوث السلوك غير المرغوب فيه أو الدال على الاضطراب، ومن أمثلة العقاب: الضرب، الحرمان من التفاعل الاجتماعي جزر الطفل، والصراخ في وجهه وحرمانه من اللعب وتعتبر الأساليب التي يستخدمها المدروسون أمثلة إضافية على ذلك، فطرد التلميذ من الفصل أو انقاص درجاته عندما يظهر سلوكا غير محبب هي أنواع من العقاب[2].

4- **تقليل الحساسية التدريجي:** ويتضمن هذا الأسلوب تعليم الأطفال العدوانيين وتدريبهم على استجابات لا تتوافق مع السلوك العدواني كالمهارات الاجتماعية اللازمة، مع تدريبهم على الاسترخاء وذلك حتى يتعلم الطفل كيفية استخدام الاستجابات البليلة وبطريقة تدريجية، وذلك لمواجهة المواقف التي تؤدي إلى ظهور السلوك العدواني.

5- **التعاقد:** العقد عبارة عن موافقة متبادلة تنص على إلتزامات كل طرف اتجاه الطرف الآخر والظرف الذي يتم فيه تنفيذ هذه الالتزامات ويجعل التوقعات واضحة، وتمكن جميع الأطراف المشتركة من معرفة التكاليف والمنافع من جراء قيامهم بتلك الالتزامات ويتكون العقد الجيد لتغيير السلوك من العناصر التالية:

- ✓ **التواريخ المتعلقة بالموضوع:** إذ أنّ كل عقد يجب ان يحدد تاريخ بدايته، وموعد نهاية الالتزام به وإذا ما كانت بعض العناصر قابلة للمناقشة.
- ✓ **السلوك المستهدف تغييره:** فالذي ستقوم به أنت والطرف الآخر لتنفيذ الاتفاق هو الهدف من التعاقد والهدف هنا هو محاولة تحقيق السلوك أقل عدوانية أو سلوك يسهل السيطرة عليه[3].

---

[1]- خولة أحمد يحي، المرجع السابق، ص 191.

[2]- عبد الستار إبراهيم وآخرون، المرجع السابق، ص 76.

[3]- أرنولد جولد أنشتاين آلن روز، عدوانية أقل، كيف تحول الغضب والعدوانية إلى أفعال إيجابية، ط01، ترجمة موزة المالكي، دار النهضة العربية للطباعة والنشر، 1996، ص ص 132، 133.

المبحث الثالث: ماهية الطفل

المطلب الأول: حاجات نمو الطفل

✓ **حاجة الطفل إلى التنمية:**

يحتاج الطفل في هذه المرحلة من العمر إلى تربية بعض الجوانب من كيانه، تحقيقا للأغراض التربوية، ومن هذه الجوانب التي تتطلب التنمية، جوانب التربية الايمانية والخلقية والروحية والعقلية والاجتماعية، والتي لن تتحقق إلا بوسائط وعوامل مؤثرة فيه وتجعل من الطفل قادراً على الحياة.

وبدءاً يمكن القول أن أحدا لا ينكر أن الطفل تربطه بأبيه رابطة الأبوة، وبأمه رابطة الأمومة ويترتب على هذه الرابطة حقوق وواجبات أبوية وبنيوية.

وهذه الرابطة تعطي للوالد سلطة شرعية تسوغ له تربية إبنه وتعليمه ورعايته وعلاجه والعناية به في كل ما تحتاجه نفسه، شاء الطفل ذلك أم أبى وذلك توفيراً لمصلحته ويعتبر هذا حقا وواجبا على الأب[1].

✓ **الحاجة العضوية:**

الطعام والغذاء الصحي والماء والتنفس والإخراج والنوم والمسكن والعلاج والوقاية من الأمراض ومن الحوادث[2].

✓ **الحاجة إلى الحرية والاستقلال:**

الطفل يحتاج إلى الشعور بالحرية والاستقلال وتسيير أموره بنفسه دون الاعتماد على نفسه دون الاعتماد على غيره، ويتولد لديه الثقة بنفسه والحرية هنا تكون في حدود تساعده على الاعتماد على نفسه وتشجيع التفكير الذاتي المستقل يكون له وجهة نظر خاصة به.

ويعتبر الثواب والعقاب من الحوافز الهامة بتشجيع الطفل على ممارسة حريته يجعل منه يفهم أن حدوده تنتهي بمجرد بدأ الآخرين في ممارسة حريتهم[3].

✓ **الحاجة إلى التقدير الاجتماعي:**

إن من بين أهم العوامل التي تمكن الطفل من النجاح في حياته الحاجة إلى تقدير الذات وتأكيدها وتنشط لديه الدافع إلى القيام بالأفعال المنتجة، وهذه الحاجة تنمي لديه الشعور بالمسؤولية

---

[1]- العربي بختي، أسس تربية الطفل، ديوان المطبوعات الجامعة، الجزائر، 2012، ص ص 99، 100.

[2]- http://www.new.edu.com. على الساعة 19:45

[3]- فتيحة كركوش، علم النفس الطفل، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2010، ص 21.

والقدرة على تحمل أعباء المهام داخل الأسرة والروضة، وهي نواة لأداء دوره في المجتمع بشكل جيد في المستقبل، وبالتالي يشبع حاجاته أنه موضع تقدير واعتبار من طرف الآخرين [1].

✓ **الحاجة إلى الأمن:**

يحتاج الطفل إلى رعاية والاهتمام في أجواء يشعر فيها بالطمأنينة والحماية من كل العوامل المهددة وهذا يكون إذا عاش في أسرة مترابطة ومتماسكة لأن التفكك المادي أو المعنوي يولد لديه الإحساس بالقلق والخوف.

✓ **الحاجة إلى اللعب:**

إن اللعب يعتبر أمراً ضروريا بالنسبة للطفل، فكل الأطفال يلعبون ويمرحون ويحسون بالفرح والسعادة أثناء لعبهم، واللعب مهنة الأطفال المفضلة، لإشباع هذه الحاجة يتطلب إتاحة وقت الفراغ للعب وإفساح مكان له واختيار الألعاب المتنوعة المشوقة وأوجه النشاط البناء وتوجيه الأطفال نفسيا وتربويا أثناء اللعب، إذن يجب إتاحة الفرص المواتية للعب خاصة من طرف الأولياء لأنه تحقق الصحة النفسية ويشعرهم بالسعادة والفرح[2].

✓ **الحاجة إلى الملبس:**

يحتاج الطفل إلى ملابس مناسبة للجو الذي يعيش فيه بعامة ولفصول السنة المختلفة الخاصة.

✓ **الحاجة إلى البحث والاستطلاع واكتساب المهارات اللغوية:**

لابد أن تتوفر للطفل ألوانا عديدة من الأنشطة تشبع حاجاته إلى الحركة واللعب والتجريب الحسي، وفهم الطبيعة والبيئة التي يعيش فيها، وهذه المرحلة من أسرع مراحل النمو اللغوي تحصيلا وتعبيراً وفهما، فالنمو اللغوي في هذه المرحلة له قيمته الكبرى في التعبير عن النفس والتوافق الشخصي والاجتماعي والنمو العقلي عامة[3].

---

[1]- أسماء مصطفى السحيمي ومحمد سعد فودة، تنمية السلوك الاجتماعي الطفل ما قبل المدرسة، دار الجامعة الجديدة، 2009، ص 89.

[2]- فتيحة كركوش، المرجع السابق، ص 22.

[3]- أسماء مصطفى السحيمي ومحمد سعد فودة، مرجع سابق، ص 88.

المطلب الثاني: جوانب نمو الأطفال

هي مظاهر أو نواحي أو أركان النمو، وهي تقسيمات نظرية لتسهيل دراسة مظاهر النمو لدى الفرد، أما من الناحية الواقعية فالنمو وحدة متكاملة يؤثر ويتأثر كل جانب منها بالآخر، ويقسم النمو إلى أربعة جوانب رئيسية هي:

أ. النمو الجسمي:

ويشتمل النمو الفيزيولوجي، الحركي، الحسي، ويختص نمو الجسم بنمو الهيكل، والطول والوزن والأنسجة، وأعضاء الجسم المختلفة.

كضغط الدم والتلف والهضم والتغذية والغدد وإفرازاتها في حين يختص النمو الحركي بنمو حركة الجسم واكتساب المهارات الحركية العامة والخاصة، وأما النمو الحسي فيختص بنمو الحواس كالسمع والبصر والشم والاحساسات الجلدية والألم والجوع والشعور بالحاجة إل الإخراج وكذلك النمو الجنسي الذي يختص بنمو الأجهزة التناسلية والسلوك الحسي.

ب. النمو العقلي:

ويختص بنمو الوظائف العقلية كالذكاء والقدرات والعمليات العقلية كالإدراك والانتباه والتذكر والخيال...إلخ، ويشمل الذكاء والنمو العقلي أيضا النمو اللغوي مثل اكتساب المفردات والمهارات اللغوية.

ج. النمو الاجتماعي:

ويعني تطور الحياة الاجتماعية وعملية التنشئة والتطبيع الاجتماعي واكتساب القيم والمعايير والأخلاقيات الاجتماعية التي منها النمو الديني والأخلاقي ومهارات الاتصال الاجتماعي المختلفة[1].

د. **النمو الانفعالي:**

وهو تطوّر الانفعالات من تهيج عام بعد الولادة إلى انفعالات متمايزة مثل: الخوف والحب والغضب والنفور والانشراح والحنان...إلخ[2].

[1] – محمد عبد الله العابد أبو جعفر، علم النفس النمو، السنة الثالثة بمرحلة التعليم الثانوي (القسم الأدبي)، مركز المناهج التعليمية والبحوث التربوية، ليبيا، 2015، ص 51.

[2] – المرجع نفسه، ص 51.

المطلب الثالث: خصائص الطفل:

يمرّ الانسان خلال حياته بمراحل عديدة ومختلفة، ولكلّ مرحلة من المراحل خصائصها التي تميزها عن باقي المراحل ومن ضمنها مرحلة الروضة حتى المدرسة التي تضم الأطفال من سنّ الثلاث سنوات حتى عشر سنوات، فالطفل في هذه المرحلة يتميز بخصائص عديدة على كافة المستويات سواء اجتماعية أم شخصية أو عقلية.

ونحاول هنا التعرف على الخصائص المميزة للأطفال:

1- كثرة الحركة وعدم الاستقرار:

فالطفل يتحرّك كثيراً، ولا يجلس في مكان واحد لفترة طويلة، ورسول الله صلى الله عليه وسلم يقول: "عرامة الصبي في صغره زيادة في عقله عند كبره". رواه الترميذي.

أي أن الحركة الكثيرة، واللعب الدائم وعدم الاستقرار والصعود والنزول، وغير ذلك يزيد من ذكاء الطفل وخبرته بعد أن يكبر، أمّا الآخر الذي لا يتحرّك، ويجلس دائما وحيداً في أحد الأركان فهو غير سوي وغالبا ما سيصاب بعد ذلك بالإنطواء والكبت والخجل نتيجة ذلك.

2- شدة التقليد:

فالطفل يقلد الكبير خاصة الوالدين والمدرسين في الحسن والقبيح.

فالأب يصلي فيحاول الابن تقليده، ويشرب الدّخان فيحاول الابن تقليده وهكذا.

3- العناد:

فالطفل يتميّز بالعناد الشديد، فلا نتعجّب من ذلك ونتهم الكفل بتعمد العناد مع أبويه ومدرّسيه بل علينا أن نشجعه ونحفّزه على فعل النقيض، ونذكر له من القصص والحكايات ما يجعله ينفر من العناد، كأن تشبه الذي يعاند بالشيطان الذي عاند مع الله ولم يطع أوامر، فغضب الله عليه وأدخله النار. مما يجعل الطفل يبتعد عن هذه الصفة.

4- عدم التمييز بين الصواب والخطأ:

فالطفل قد رأى أمه تشعل الكبريت، فحاول تقليدها فحرقته النار، ووضع يده في الماء الساخن وهو لا يعرف ضرره، ويريد أن يضع يده بين ريشة المروحة وهي تعمل، وغير ذلك من أمثلة تدل على عدم تمييز الطفل بين الصواب والخطأ[1].

[1]- محمد سعيد مرسي، فن تربية الأولاد في الإسلام، دار التوزيع والنشر، 1998، ص ص 14، 15.

5- كثرة الأسئلة:

فهو يسأل عن أي شيء، وفي أي وقت، وبأي كيفية، ومنها الأسئلة التي يريد منها المعرفة كسؤاله: أين الله؟ ومنها الأسئلة التي يريد منها إحراج الأبوين والمربيين، كسؤاله: لماذا أنت سمين يا بابا، ومنها الأسئلة التي تدل على قلقه وخوفه، فيقول: هل ستموت يا بابا؟. وغير ذلك من الأسئلة التي سيأتي الحديث عنها.

لكن يجب التحذير من الكذب على الطفل، ولا نجيب عن أسئلة بما لا يحتمله عقله، ولنضبط ردود أفعالنا عند المفاجأة بسؤال غير متوقع، ولا نقول له: أنت ما زلت صغيرا.

6- ذاكرة حادة آلية:

فالطفل ذاكرته ما زالت نقية بيضاء، لم تدنسها الهموم والمشاكل، فهو لذلك يحفظ كثيراً وبلا فهمن وهذا معنى الآلية، أي: أن يحفظ بلا وعي وبلا إدراك ونشتغل هذه الحدّة والآلية في الذاكرة في حفظ: القرآن الكريم، والحديث الشريف، والأدعية، والأذكار، والأناشيد، وفي المذاكرة ويصعب نسيان ما يحفظه في هذا السن.

7- حب اللعب والمرح:

وهذا ليس عيبا، بل إن" اللعب قد يكون وسيلة لإكتساب المهارات، وتجميع الخبرات، وتنمية الذكاء، وأفضل وسيلة للتعلم هي اللعب.

8- حب التنافس والتناحر:

وهذه إن رشدت ووجهت لكانت عاملا مهما في التفوق والابتكار، فتقول لإبنك: لا أحب أن تكون متأخراً في شيء. بل لابد أن تكون الأول دائما، وتقول: الولد فلان يفعل كذا فلماذا لا تكون مثله؟ أنت يمكن أن تكون أفضل منه لو فعلت كذا وكذا، وهكذا تشجعه دائما على التنافس في الخير مع مراعاة عدم الإسراف فيه بصورة تورث الطفل العدوانية والغيرة[1].

المطلب الرابع: أهمية الطفل:

إن مرحلة الطفولة من أهم مراحل الحياة، لأنها مرحلة الانشاء والتأسيس للإنسان، فكان الاهتمام به طفلا من أجل صور الرعاية والعناية به، ولم يكن الاهتمام بالطفولة والطفل في الإسلام وليد تأثر بفكر اجتماعي سابق أو معاصر لظهور الإسلام ولم يكن أيضا تطوّراً لنظريات ورُؤى فكرية

[1]- محمد سعيد مرسي، مرجع سابق، ص ص 15، 17.

تحاول التعامل مع مكونات التجمع البشري رجاء تحصيل أفضل ظروف معيشية له، بل جاء اهتمام الإسلام بالطفولة والطفل أنموذجاً فريداً مبهراً لكل من حوله...

فالطفل زينة الحياة الدنيا، وهدية الله على الوالدين، ومنحته لهما، وهو ثمرة الأسرة وأملها في المستقبل، قال تعالى: "المال والبنون زينة الحياة الدنيا" (الكهف/46).

وقد أولى الإسلام الطفل عناية فائقة منذ أن كان جنيناً في بطن أمّه، وحتى بلغ رشده.

إذن الطفل وديعة أودعها الله الأبوين، لذا فعلى الوالدين أن يقوما بما يحفظ عليه سلامته وأمنه[1].

والطفل يمثل نعمة الأسرة لقيامه بالتقريب بين الأب والأم وزيادة الألفة بينهما ورفع منزلة كل طرف لدى الآخر.

كما أنه يهب الدفء والنشاط إلى الأسرة ويبعد عنها المشاكل والاختلافات ويقصر الأيام الطويلة، ويعزز مكانة الأسرة ويكون سببا في استمرار الحياة، وبواسطته تقوم الأسرة.

فالطفل الذي هو بمثابة نتاج جهد الأبوين يعد نوماً من الأجر والمكافأة لهما[2].

[1] - عمار كاظم، الطفل ثمرة الأسرة والمجتمع، مقال، 16 نوفمبر 2018، متاح على الخط: http://www.balagh.com .

[2] - علي القائمي، دور الأب في التربية، ط01، دار النبلاء، لبنان، 1994، ص 26.

المبحث الرابع: تأثر الطفل بالألعاب الالكترونية

المطلب الأول: بيئة الطفل

تؤثر البيئة على سلوك الطفل من خلال عمليتي التعليم والتعلم فالبيئة الاجتماعية تهيء المناخ التعليمي والنفسي للأطفال، وذلك من خلال مناخ يتسم بالاحترام المتبادل بين الآباء وبين المعلمات والمربين والأطفال أنفسهم.

فالبيئة المحيطة بالأطفال هي بمثابة الظروف والمواقف والأنشطة الفكرية والثقافية والاقتصادية التي يتعرض لها الطفل في حياته اليومية والتي تعمل على تنشيط وتعزيز قدراته الذهنية، وتسيير ظهور الإنتاج الابتكاري لديهم، أو التغلب على صعوبات التعلم لدى هؤلاء الأطفال في مرحلة مبكرة.

فقد أشارت عديد من الدراسات إلى أهمية العوامل البيئة الاجتماعية في تنمية الابداع لدى الأطفال في إتاحة الفرص للأطفال للتعبير عن أفكارهم ومشاعرهم دون تدخل الوالدين، ومدى توفير الآباء للنماذج الإيجابية التي يستخدمها الأطفال كنموذج يحتذى به أثناء تكوين الشخصية.

أما البيئة الأسرية فهي المجال المادي والاجتماعي الذي يعيش فيه أفراد الأسرة الواحدة يسودهم الترابط والتماسك وتكون فيها حرية تعبير الطفل عن حاجاته والميل للشرح للمواقف التي تعرض لها وإفصاح أفراد الأسرة عن مشاعرهم لبعضهم البعض.

وكذا تشجيع الأسرة للأطفال على أن يكونوا مكتشفين لذاتهم ودفعهم نحو النشاط الحركي لتزداد لياقتهم الحركية والبدنية، فتكيفهم اجتماعيا وانفعاليا يؤدي إلى تكوين جيد لذاتهم[1].

المطلب الثاني: حقوق الطفل

عندما أكد عدد من قادة العالم نهاية ثمانيات القرن الماضي أهمية وجود حماية قانونية للطفل اتفقت الدول الأعضاء في الأمم المتحدة ويضمنها العراق، على ضرورة انبثاق اتفاقية تحمي الطفل وتحتم على الدول المنظمة لها احترام حقوقه من خلال التشريعات التي تطبق على أرض الواقع كما أن جميع بنود اتفاقية حقوق الطفل 1989، تنص على أهمية حماية الطفل وتهيئة الأجواء المناسبة له، وضرورة أن تتكفل الدولة مسؤولية حمايته وتعليمه ورعايته بصورة كاملة، وعدم تشريع قوانين تقف حائلا دون نموه بصورة إيجابية وصحيحة، ولعل من أهم المواد التي تتعلق بحقوق الطفل نذكر منها:

[1]- نبيل السيد حسن، بيئة الطفل الاجتماعية والنفسية، مجلة خطوة، العدد18، مصر، 2002، ص 24.

- ✓ حق الطفل في الحصول على المعلومات والمواد من شتى المصادر الوطنية والدولية، خاصة تلك التي تستهدف تعزيز رفاهيته الاجتماعية والروحية والمعنوية وصحته الجسدية والعقلية.
- ✓ تتخذ الدول الأطراف جميع التدابير التشريعية والإدارية والاجتماعية والتعليمية الملائمة لحماية الطفل من كافة أشكال العنف أو الضرر أو الإساءة البدنية أو العقلية.
- ✓ تنمية شخصية الطفل ومواهبه وقدراته العقلية والبدنية إلى أقصى إمكاناتها.
- ✓ اتخاذ كل التدابير المناسبة لتشجيع التأهيل البدني والنفسي وإعادة الاندماج الاجتماعي للطفل.
- ✓ تعزيز حق الطفل في المشاركة الكاملة في الحياة الثقافية والفنية وتشجيع على توفير فرص ملائمة ومتساوية للنشاط الثقافي والفني والاستجمامي وأنشطة أوقات الفراغ[1].

المطلب الثالث: الطفل والبيئة الإعلامية والمعلوماتية:

بعد ثورة الصوت المتمثلة في المذياع، وثورة الصوت والصورة المتمثلة في التلفزيون، وبعد ثورة الفضائيات وتكنولوجيا الاعلام والاتصال عل اختلاف مواقعها وتنوع إعلامها وطرق تداولها، فتحت الأبواب على مصرعيها بثورات جديدة هي ثورة الاعلام الجديد ممثلة وسائل الاعلام والاتصال.

فمما لاشك فيه أننا صرنا إلى وقت قريب نلتمس جميع حواسنا وجميع تقديراتنا وتخميناتنا في عصر الحداثة والمعاصرة، وعصر التكنولوجيا والمعلوماتية وعصر شبكات التواصل على اختلاف مسمياتها، فقاسمهم المشترك رغم تسهيل الحياة للأفراد هو أنها ذات أفعال عدوانية لا تميز بين أعمار المشتغلين بها وعليها، فالخطر الداهم الذي نعنيه ونلتمسه هو انشغال أطفالنا بهذه التكنولوجيا وتفاعلهم معها وانصهار عقولهم وعواطفهم بها، وتلاحم جل أوقاتهم معها.

وأبدا لم يكن حكمنا عليها بفعل العدوانية، حكما قيميا مسبقا ولا مجحفا، حيث تشير الاحصائيات إلى أن واحدا من كل خمسة أطفال مستخدمين للأنترنيت قد تلقوا طلبات جنسية من أشخاص عزب، كما أن واحدا من كل سبعة عشر مستخدماً للأنترنيت قد تعرض للتهديد أو نوع آخر من المضايقات، ونسبة 18 بالمائة من الفئة العمرية 8-17 تعرضوا للشتم من خلال الشبكات عبر الوسائط الإعلامية، ونسبة 36 بالمائة تعرضوا إلى محتويات صادمة سواء تعلّق الأمر بمحتويات ذات جنسي أو عنيف، وعشرة بالمائة من هؤلاء فقد تحدّث إلى والديه عن هذه المحتويات.

[1]- وسام سالم نايف، تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، دراسة وصفية تحليلية للأطفال لفئات عمرية من 07-15 سنة، جامعة بابل، العراق، 2015، ص 13.

وبالفعل إنّ الأطفال اليوم ينشؤون في بيئة اتصالية شاملة، كما انّ الوسائط الإلكترونية المتعددة باتت تشكل جزءاً لا يتجزأ من محيط وبيئة الأطفال فهم يولدون وفي يدهم اليمنى جهاز الهاتف المحمول وفي اليد اليسرى فأرة كومبيوتر، فهم يتعلمون بسرعة استعمال الكمبيوتر وغيره[1].

ويؤكد في السياق نفسه الباحث عبد الرحمن الغريب أن الطفل يفتقد اليوم لتكوين الرؤية السليمة لكل ما يحيط به من مواقف وقيم واتجاهات ومعايير معقدة وغريبة بل ومتناقضة أحياناً الأمر الذي يجعله يفتقد إلى إمكانات احتواء عناصر التوافق الاجتماعي المطلوب[2].

إنّ الإعلام الجديد ظاهرة اجتماعية وثقافية تحمل الكثير من الأضرار الثقافية والاجتماعية وحتى التربوية، وفي المقابل يرى الخبراء انه لا يمكن بل من المستحيل منع الأطفال من مشاهدة التلفزيون والجلوس على شبكة الأنترنيت أو لعب ألعاب الفيديو وغيرها من مستحدثات العصر، التي أصبحت أمراً واقعيا مفروضا علينا لا يمكن منعه أو القضاء عليه، حيث سئمنا من الشكاوى المتكررة والاتهامات المستمرة لهذه الوسائل، وغير المنطقي او نلغيها في الوقت ذاته.

هذه الثورة العلمية والتكنولوجية فرضت على جل المجتمعات ولاسيما العربية الحاجة الملحة إلى التنشئة الاجتماعية السليمة، حتى يكون بمقدورها مواجهة التغيرات التي أفرزتها هذه الثورات.

ولعل الاهتمام بالتنشئة الاجتماعية راجع إلى ما تحدثه في حياة الأفراد من تغيرات معرفية وسلوكية إيجابية في الشخصية، وإنّ دراسة دور الأسرة في التنشئة الاجتماعية تقضي طرح العديد من المشكلات الاجتماعية، لما لها دور في تنمية المجتمع وتطورّه وخاصة علاقة التنشئة والتربية، حيث نجد أن مهمة جعل الطفل بتكيف مع بيئته، وتشكيله بتقبل معايير مجتمعه، فمن بين أهم المعوقات التي تجعل وظيفة التنشئة غير صحيحة هو الجهل بأسس التربية السليمة، ولذا من أهم الرهانات التي تواجهها هي كيفية إعداد النشأ؟ خاصة في السنوات الأخيرة. وماهي المسؤوليات المنوطة بنا؟

فالآباء والأمهات اليوم يستصرخون ضمير العلماء والصالحين ورجال الدين في شؤون التربية لمساعدتهم على مواجهة آثار خيبتهم مما يعانيه أبناؤهم من قلق وضياع ورفض وتمرد على القيم[3].

---

[1]- عبد الوهاب بوخنوفة، الأطفال والثورة المعلوماتية، التمثل والاستخدامات، مجلة الإذاعة العربية، العدد2، تونس، 2007، ص 62.

[2]- عبد الرحمن الغريب، إشكالية الهوية بين الاعلام التلفزي والتنشئة الأسرية للطفل العربي، مجلة الطفولة والتنمية، العدد 02، 2007، ص 135.

[3]- المرجع نفسه، ص 135.

وهذا ما أكده أحد تقارير اليونيسكو الذي صرح بأن تحديات القرن الحادي والعشرين تفرض على المجتمعات الحالية، ضرورة تبني التربية الإعلامية لأجل مواجهة هذا التحدي، وذلك من خلال تنمية شخصية المتلقي لهذا الإعلام حتى يكون على قدر من الوعي والإدراك الكافي، الذي يمكنه من تفادي وتدارك مثل هذا الخطر المحدق للإعلام المعاصر[1].

فلا مجال للشك في أن للتربية الإعلامية جوانب وأبعاد في غاية الأهمية، وتعد من بين الأنماط التربوية التي لا ينبغي تجاهلها في أي مجتمع كان، إذا ما كان يهدف إلى حماية أبنائه من الخطر الوافد عبر الفضائيات وما ينتج عنها من مساوئ وعواقب وخيمة على كل مجريات الحياة.

ونتيجة للتقدم الهائل في ثورة الاتصالات والاعلام، تراجع دور الأسرة كعامل مؤثر في التنشئة الاجتماعية، وأصبح الاعلام الجديد هو الموجه والمرشد لسلوكيات النشء، فهي عامل الجذب لمختلف الشرائح ولاسيما الأطفال.

المطلب الرابع: الألعاب الالكترونية والطفل

إنّ مرحلة الطفولة التي يعيشها الطفل بمختلف أقسامها تعطيه مجموعة من الخصائص النمائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه، خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق البصري وقوة حاسمة السمع ودقته وتطوّر إدراكه الحسي، والناحية العقلية من نمو سريع في الذكاء والتخيل والتذكر والانتباه والفهم والإدراك للمفاهيم بشكل مجرد أكثر.

وحتى الناحية الانفعالية تعزز الدافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقاته الاجتماعية النفسية التي يكونها ويعيش ضمنها فهو يعيش في جو من المرح والحب والشعور بالمسؤولية وشيئا فشئيا يستغرق في أحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها.

فكل هذه المظاهر النمائية لمرحلته العمرية يجعل علاقته بالعالم من حوله تختلف، لذلك يختلف التلقي عند الأطفال كما هو عليه لدى الكبار انطلاقا من استراتيجيات التلقي وآليات اشتغال النشاط الذهني و الذوقي والمعرفي، فالأمر مختلف بين متلق هاو، وآخر متمرس يملك الخبرة والوعي في التحليل والنقد، وكذلك الحال في الفئة العمرية الواحدة، أي بين الطفل والآخر، فلا يمكن أن تكون

[1]- عبد الفتاح أحمد إبراهيم الريس، دور التربية الإعلامية في تغطية تفكير الطلاب للتعامل مع الاعلام المعاصر، مكتبة الملك فهد الوطنية، السعودية، 2009، ص 78.

عملية التلقي واحدة مشتركة ومتطابقة لدى جميع الأطفال في كل زمان ومكان، فهذا يختلف بحسب مستويات الأطفال المعرفية والادراكية وخبرات كل منهم[1].

إن الألعاب الالكترونية ترسم للطفل واقعا افتراضيا لا يمت بصلة لواقعه الحقيقي، ما يجعله المفضل لديه انطلاقا بانهياره بتلك التصاميم، بحيث يعوض من خلال عالم الألعاب الالكترونية نقائص عالمه الحقيقي.

إنّ خطاب المعلوماتية تقف وراءه وتنفذ كبريات الشركات العالمية الباحثة عن المزيد من الأسواق والترويج والأرباح وهي بهذا تفكر دائما لإنتاج ما يلبي الحاجات المتجددة، وما يجذب المزيد من المتلقين الأطفال، وتحاول أن تجد أسهل المنافذ للوصول إلى دواخلهم وغرائزهم، مشغلة مواقع الضعف والحاجة والنقص في مستوى كفاءة تلقيهم، وذلك من خلال صناعة مشهدية تقوم على عوامل الجذب والإثارة والتشويق والإغراء والوهم الذي تجسده عناصر الخطاب المتمثلة بالشكل واللون والموسيقى واللغة والغرابة والخيال اللامحدود.

وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75 و80% من ثقافة الانسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والطفل لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة، الذي أصبحت سطوة التحكم فيه، في يد الذكي في تقنيات الصورة.

حيث أن ما يقدم على الشاشة من صورة ورموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة بل أنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الارسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام[2].

والألعاب الالكترونية هي البوابة لنفاذ مجموع الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي والتفكيري، لأن للصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة فانحلال حدود الصورة يحيلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات وإيحاءات وتعبيرات لا تنتمي إلى مجرد البعد الجمالي منها فالمخزون الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير

[1] – حسين الأنصاري، إشكالية تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، العدد 02، تونس، 2007، ص 131.

[2] – المرجع نفسه، ص ص 125، 132.

العاطفي والمعرفي، بل تحيلها إلى وسيط حواري ممتد، محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضوراً كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي.

حيث أن المضامين التي تبت من خلال الألعاب الالكترونية إلى الطفل هي مضامين ذات مرجعية غريبة تنطلق من مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية، وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والايجابي.

إذ يتلقى الطفل مضامين لا تمت إلى واقعه بصلة، بالإضافة إلى أن أجزاء من هذه المضامين وخاصة تلك التي تتعامل مع خيال الطفل تحمل مجموعة من الأفكار وآليات التفكير، التي قد تعرقل تعامل الطفل مع محيطه، فيظهر سلوكه بشكل عدواني.

والألعاب الالكترونية التي تطوّرت نماذجها بحيث أصبحت تتوازى مع أرقى أنواع الدراما الرقمية لتصل إلى مستوى التجريب والتفاعلية مع الدراما، ليدخل حياة رقمية تنقله للممارسة الفعلية التي يجد نفسه محركا ومشاركا في تطور أحداقها ورسم نهايتها[1].

إذن تأثير الألعاب الالكترونية عل الطفل لم يتوقف عند كونه خطيا يملي على الطفل مجموعة الانبهارات والأفكار الخيالية وتبني المضامين، بل أصبح يدفع الطفل إلى حالة أخرى متناقضة يعيشها أثناء لعبه بالألعاب الالكترونية، وهي حالة جاءت وفق مبدأ التفاعلية التي تمنحه حرية مشاركة في تصميم اللعبة والقيام بتعديل مجموعة من الأمور فيها وبذلك يتم استيلابه وجذبه أكثر إلى هذه اللعبة مما ينتج عن هذا إدمان على اللعب وإعادة تجسيد مشاهد الأبطال العدوانية والتأثر بهم وتطبيقها في الواقع.

[1]- حسين الأنصاري، مرجع سابق، ص 133.

خلاصة:

من خلال ما قدم نصل إلى أن مرحلة الطفولة تعتبر مرحلة من أهم المراحل والتي هي الأساس الذي ترتكز عليه حياة الانسان، نظراً لأهميتها الكبيرة حيث أن الطفل في هذه الفترة لديه قابلية للتعلم والاكتساب والتطور من ضمن جوانب وخصائص نموه وحاجاته، إلا أنّه قد يمل سلوكه إلى العدوان، وهذا راجع إلى تأثره بالألعاب الإلكترونية وقضائه ساعات طويلة في اللعب يسبب له سلوكاً عدوانيا اتجاه الآخرين.

الفصل الرابع:

الإطـــار التطبيقي للدراســـة

تمهيد:

يتناول هذا الفصل الجانب الميداني للدراسة والمتعلق بموضوع تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني للطفل، حيث يعتبر التراث النظري غير كافي لتحقيق أهداف الدراسة والوصول إلى النتائج الكمية المرجوة، والتي تجسد الواقع الفعلي لميدان الدراسة.

ومن هنا تعتبر مرحلة التصميم المنهجي للبحث خطوة أساسية تتوقف عليها مصداقية البحث وذلك للتأكد من صحة المعلومات النظرية والوقوف على مختلف جوانب الظاهرة المدروسة، وكذلك التحقق من صدق الفرضيات وتفسيرها واستخلاص أهم النتائج المرتبطة بها من جهة، والتواصل إلى الحقائق العلمية والموضوعية من جهة أخرى.

المبحث الأول: مجالات الدراسة

المطلب الأول: المجال المكاني

يقصد به المكان الذي أجريت فيه الدراسة الميدانية، وعليه تم اختيار ولاية قالمة وبالتحديد بلديتي هيليوبوليس وبوعاتي محمود كمجال لإجراء دراستنا، كونها تمثل أفراد العينة المقصودة، من أجل الحصول على المعلومات التي تساعدنا وتسهل علينا عملية التحليل.

المطلب الثاني: المجال الزمني

يقصد بالمجال الزمني الوقت الذي استغرقته إجراءات الدراسة الميدانية، حيث انطلقت دراستنا في شهر أفريل 2022، حيث تم توزيع الاستمارات على العينة (أولياء الأمور) وذلك بعد عرضها على الأستاذ المشرف من أجل تصحيحها، بعدها تمت عملية جمع وتفريغ الاستمارات وتحليل الجداول والبيانات التي استمرت حتى شهر ماي 2022.

المطلب الثالث: المجال البشري

يقصد بالمجال البشري مجتمع البحث الذي ستجرى عليهم الدراسة، وهم مجموعة من الأولياء القاطنين ببلديتي بوعاتي محمود وهيليوبوليس وكذلك عينة الدراسة والتي تعتبر إحدى دعائم البحث الإمبريقي، حيث اعتمدنا في دراستنا على عينة قصدية قوامها 50 مفردة، هم آباء وأمهات لديهم أطفال يستخدمون الألعاب الإلكترونية، وهذا للتعرف على دورهم في الإشراف على هذا الاستخدام والإطلاع على الآثار المترتبة عنه.

المبحث الثاني: منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات

المطلب الأول: منهج الدراسة

المنهج هو الدراسة الفكرية الواعية للمناهج المختلفة التي تطبق في مختلف العلوم تبعاً لإختلاف موضوعات هذه العلوم وقسم من أقسام المنطق، ليس المنهج سوى خطوات منظمة يتبعها الباحث في معالجة الموضوعات التي يقوم بدراستها إلى أن يصل إلى نتيجة[1].

وهو طريقة من طرق التحليل والتفسير بشكل عالمي، للوصول إلى أغراض محددة لوضعية اجتماعية، أو هو طريقة لوصف الظاهرة المدروسة وتصويرها كما عن طريق جمع معلومات مقننة عن المشكلة وتصنيفها وتحليلها وإخضاعها للدراسة الدقيقة[2].

ويعرف أيضا بأنّه الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة، بواسطة طائفة من القواعد العامة التي تهيمن على سير العقل، وتحدد عملياته حتى يصل إلى نتيجة معلومة، أو هو مجموعة الإجراءات الذهنية التي يمثلها الباحث مقدماً لعملية المعرفة التي سيقبل عليها، من أجل التوصل إلى حقيقة المادة التي يستهدفها[3].

وقد قمنا بالاعتماد على المنهج الوصفي في دراستنا كونه يقدم العديد من المعلومات عن طبيعة المشكلة محل الدراسة، ولهذا قمنا باستخدامه لوصف تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني للطفل.

ويعرف المنهج الوصفي على أنّه الطريقة المنتظمة لدراسة حقائق راهنة متعلقة بالظاهرة أو موقف، أفراد، أحداث أوضاع معينة بهدف اكتشاف حقائق جديدة أو التحقق من صحة الحقائق القديمة، آثارها والعلاقات التي تتصل بها وتغيرها، وكشف الجوانب التي تحكمها[4].

1- عامر مصباح، منهجية إعداد البحوث العلمية، موفم للنشر، الجزائر، 2006، ص 23.

2- حسانهشام، منهجية البحث العلمي، ط02، مطبعة الفتوى البيانية، الجزائر، 2007، ص 72.

3- عبد الرحمن بدوي، مناهج البحث العلمي، ط3، وكالة المطبوعات، الكويت، 1977، ص 07.

4- الخنساء تومي، دور الثقافة الجماهيرية في تشكيل هوية الشباب الجامعي، جامعة محمد خيضر بسكرة –نموذجا– أطروحة دكتوراه (غير منشورة)، جامعة محمد خيضر بسكرة، 2017، ص 270.

المطلب الثاني: أدوات جمع البيانات

أولا: الاستمارة

تعتبر الاستمارة من أهم أدوات جمع البيانات التي تم اعتمادها، حيث يعد هذه الأخيرة أحد الوسائل التي يعتمد عليها الباحث في تجميع البيانات والمعلومات من مصادرها، ويعتمد الاستبيان على استنطاق الناس المستهدفين بالبحث من أجل الحصول على إجابتهم عن الموضوع والتي يتوقع الباحث أنّها مفيدة لبحثه وتساعده بالتالي على اختبار فرضياته[1].

لقد مرّ الاستبيان في هذه الدراسة بمراحل منها، صياغة الأسئلة وذلك استناداً على الأسئلة الفرعية والفرضيات، من أجل التوصل إلى الأهداف المراد تحقيقها، بعد عرضها على المشرف من أجل تصحيحها، وصلنا إلى الصيغة النهائية توزيع الاستمارة على أفراد العينة.

ولقد تضمن الاستبيان 34 سؤال موزعاً على 05 محاور:

1- **المحور الأول:** يحتوي على البيانات الشخصية لأفراد العينة السن، الجنس، المستوى التعليمي يتضمن 06 أسئلة.
2- **المحور الثاني:** يتعلق بدوافع استخدام الألعاب الإلكترونية، تضمن 05 أسئلة.
3- **المحور الثالث:** تعلق بأنماط استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية تضمن 11 سؤال.
4- **المحور الرابع:** يتعلق بتأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل، حيث يتضمن 07 أسئلة.
5- **المحور الخامس:** تعلق بأشكال السلوك العدواني لدى الطفل نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية تضمن 05 أسئلة.

1- عبد الغاني عماد، منهجية البحث في علم الاجتماع، الإشكاليات التقنيات، المقاربات، دار الطليعة للطباعة والنشر، بيروت، لبنان، 2007، ص 61.

ثانيا: الملاحظة

تعرف الملاحظة العلمية بأنّها المشاهدة الدقيقة لظاهرة ما، مع الاستعانة بأساليب البحث والدراسة التي تتلاءم مع طبيعة الظاهرة[1].

وتعرف أيضا على أنّها المشاهدة والمراقبة الدقيقة لسلوك أو ظاهرة معينة، وتسجل الملاحظات أولا بأوّل، للكشف عن طبيعة ذلك السلوك أو تلك الظاهرة بغية تحقيق أفضل النتائج والحصول على أدق المعلومات2.

وقد اعتمدنا على الملاحظة في دراستنا من خلال ملاحظتنا لسلوك الطفل الذي يتغير من خلال استخدامه للألعاب الإلكترونية.

[1]-إبراهيم إبرش، المنهج العلمي وتطبيقاته في العلوم الاجتماعية، دار الشروق للنشر، عمان، الأردن، 2009، ص 261.

[2]-محمد سرحان علي المحمودي، مناهج البحث العلمي، ط3، دار الكتب للنشر والتوزيع، صنعاء، اليمن، 2015، ص 149.

المبحث الثالث: عرض وتحليل البيانات ونتائج الدراسة

المطلب الأول: عرض وتحليل البيانات

الجدول رقم 01: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الولي

الولي	التكرارات	النسبة المئوية
الأب	16	%32
الأم	34	%68
المجموع	50	%100

يوضح الجدول رقم 01: أفراد العينة حسب متغير الولي، أن هناك فرق واضح بين النسب، حيث نلاحظ أن أغلب المبحوثين أمهات بنسبة 68%، في حين قدرت نسبة الآباء بـ 32% وهي نسبة ضعيفة مقارنة مع نسبة الأمهات.

وذلك لأن المسؤولية الأسرية تقع على عاتق الأمهات بالدرجة الأولى وهن اللاتي يقمن بمراقبة وتوجديه وإرشاد أطفالهم باستمرار.

الجدول رقم 02: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير سن الولي.

الفئة العمرية	التكرارات	النسبة المئوية
33-27	10	%20
40-34	23	%46
47-41	10	%20
54-48	04	%08
أكثر من 55	03	%06
المجموع	50	%100

نلاحظ من خلال الجدول رقم 02: بان أغلبية المبحوثين تتراوح أعمارهم ما بين 34-40 سنة وهو ما يمثل 23 مفردة من مجموع أفراد العينة وذلك بنسبة 46%، وهي أعلى نسبة

مقارنة بالنسب الأخرى، في حين سجلت نسبة 20% لذين تتراوح أعمارهم ما بين 27-33 سنة و 41-47 سنة ، تليها نسبة 08% للذين تتراوح أعمارهم ما بين 48-54 سنة، أما أصغر سنة للذين بلغ سنهم 54 فما فوق بنسبة 06%.

وباعتبار أن المبحوثين تقع أعمارهم ما بين 34-40 سنة، فإن هذا السن هو سن النضج العقلي والفكري وتحكمن المسؤولية بالنسبة للوالدين.

الجدول رقم 03: يبين توزيع أفراد العينة(الأولياء) حسب متغير المستوى التعليمي.

المستوى التعليمي	التكرارات	النسبة المئوية
ابتدائي	06	%12
متوسط	11	%22
ثانوي	19	%38
جامعي	14	%28
المجموع	50	%100

نلاحظ من خلال الجدول رقم 03: أن أغلب المبحوثين يتراوح مستواهم التعليمي بين الثانوي والجامعي، حيث نجد أن الأولياء الذين لديهم مستوى تعليمي ثانوي نسبتهم 38%، تليها نسبة 28% للذين لديهم مستوى جامعي، في حين نسبة 22% للمبحوثين الذين مستوى تعليمهم متوسط وأصغر نسبة 12% للذين مستواهم التعليمي ابتدائي.

ومن هنا نلاحظ أنه إذا كان الآباء لديهم مستوى تعليمي مرتفع وعلى قدر كبير من التعليم فإنهم حتما سوف يوجهون أطفالهم ويتابعونهم متابعة جيدة فيما يخص استخدام الألعاب الالكترونية، وعامة ما يكون الأولياء المتعلمون أكثر استعداداً لتربية أطفالهم بصورة جيدة، فالأم المثقفة والأب المتعلم يكونان أكثر الناس تفهما، مما يسهم في تربيتهم تربية سليمة مبنية على التوجيه والإرشاد والاقناع بالكلام والرقابة والأسلوب المتزن، دون اللجوء إلى الأساليب العنيفة.

الجدول رقم 04: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير سن الطفل.

سن الطفل	التكرارات	النسبة المئوية
06-04	16	%32
09-07	24	%48
من 10 فأكثر	10	%20
المجموع	50	%100

يبين الجدول رقم 04: والذي يمثل متغير سن الطفل، فنجد أن الفئة العمرية من 07-09 سنوات هي الفئة الأكثر إقبالا على الألعاب الالكترونية، حيث قدرت نسبتها بـ 48%، في حين قدرت العمرية 04-06 سنوات بنسبة 32 %، وسجلت أدنى نسبة لدى الفئة العمرية من 10 فأكثر بنسبة 20%.

نلاحظ من خلال النتائج أن أعلى نسبة سجلت في البداية هي للفئة العمرية التي تتراوح من 07-09 سنوات أين وجد الأطفال أن الألعاب الإلكترونية وسيلة مناسبة لتفجير طاقاتهم وإبراز مهاراتهم أثناء اللعب.

الجدول رقم 05: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير السنة الدراسية للطفل.

السنة الدراسية	التكرارات	النسبة المئوية
تحضيري	11	%22
سنة أولى ابتدائي	05	%10
سنة ثانية ابتدائي	08	%16
سنة ثالثة ابتدائي	12	%24
سنة رابعة ابتدائي	06	%12
سنة خامسة ابتدائي	08	%12
المجموع	50	%100

يبين الجدول رقم 05: توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للطفل، حيث أظهرت النتائج ارتفاعا في السنة الثالثة ابتدائي، وذلك بنسبة 24% التي تمثل 12 طفلا من إجمالي عينة الدراسة، ثم تأتي بعدها السنة التحضيرية بنسبة 22% ثم تليها السنة الثانية والخامسة ابتدائي بنسبة 16%، في حين تليها السنة الرابعة ابتدائي بنسبة 12%، وأصغر نسبة تحصلت عليها السنة أولى ابتدائي بـ 10%.

وما لاحظناه من خلال الجدول رقم 05: تقارب في النسب أي أن كل أطفال السنوات الدراسية يلعبون الألعاب الالكترونية، وهذا راجع لانتشارها في المجتمع حيث لا يكاد بيت يخلو منها.

الجدول رقم 06: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير جنس الطفل.

الجنس	التكرارات	النسبة المئوية
ذكر	30	%60
أنثى	20	%40
المجموع	50	%100

من خلال الجدول رقم 06: والذي يوضح توزيع العينة حسب جنس الطفل، حيث بلغ عدد الذكور 30 ذكراً ويمثلون ما نسبته 60% من مجموع أطفال أفراد العينة، مقابل الإناث بلغ عددهم 20 بنتا ويمثلون ما نسبته 40%.

وإن دلّ هذا على شيء فإنما يدل على أن توزيعنا للاستمارات كان شاملا وممثل لكلا الجنسين وهذا ما سمح لنا بالحصول على نتائج أدق وأشمل.

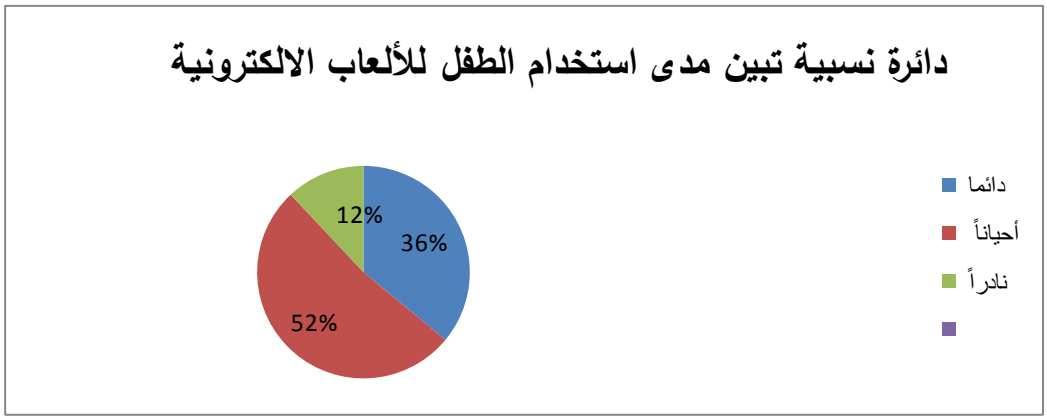
المحور الثاني: دوافع استخدام الطفل للألعاب الالكترونية.

الجدول رقم 07: يبين مدى استخدام الطفل للألعاب الالكترونية

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
دائما	18	%36
أحياناً	26	%52
نادراً	06	%12
المجموع	50	%100

يبين الجدول رقم 07: استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية من منظور الأولياء، حيث نجد أن أكبر نسبة من الأطفال والتي قدرت بـ 52% يستخدمون الألعاب الإلكترونية أحيانا ثم تليها نسبة 36% يستخدمونها دائما، في حين نجد أن نسبة 12% نادراً ما يستخدمون الألعاب الالكترونية.

من خلال النسب المبينة في الأعلى يمكن تفسير تقارب نسبة استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية دائما مع نسبة الذين يستخدمونه أحيانا باعتبارها وسيلة للترفيه في ظل غياب مرافق التسلية الخاصة بالأطفال وكذلك انشغال الأولياء بأمور اخرة مما يجعلهم يشغلونهم من خلال إعطائهم الهواتف أو اللوحة الذكية للعب ألعابهم المفضلة، كذلك عدم ترك الطفل يلعب في الشارع لتنامي ظاهرة الاختطاف في الجزائر وغياب الأمن، أما من يستخدمون الألعاب الالكترونية نادراً يرجع ذلك لانشغالهم بأشياء أخرى، كذلك نقص اهتمامهم وانجذابهم للألعاب الالكترونية أو نزع الأجهزة الإلكترونية للطفل ومنعه من طرف الأولياء من اللعب بهم.



الشكل رقم 01

الجدول رقم 08: يبين دوافع استخدام الطفل للألعاب الالكترونية.

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
التسلية والترفيه	28	%56
التواصل مع الآخر	02	%04
شغل وقت الفراغ	11	%22
تنمية بعض المهارات	06	%12
إنشاء صداقات من خلال اللعب	03	%06
أخرى	00	%00
المجموع	50	%100

نلاحظ من خلال الجدول رقم 08: الذي يبين الدافع وراء استخدام الألعاب الالكترونية، حيث توصلت النتائج أن الدافع الأكبر لاستخدما الألعاب الالكترونية هو للتسلية والترفيه بمقدار 56%، ثم تأتي في المرتبة الثانية شغر وقت الفراغ بنسبة 22%، بعدها تنمية المهارات بنسبة 12% وبنسبة متقاربة يلعبون الأطفال الألعاب الالكترونية من أجل إنشاء صداقات بنسبة 06% والتواصل مع الآخرين بنسبة 04%.

ويمكن تفسير استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية من أجل التسلية والترفيه هو تغير الزمان واستبدال الألعاب التقليدية للترفيه بالألعاب الالكترونية وأصبحوا يشغلون وقت فراغهم بها

عند إكمال دراستهم وواجباتهم المنزلية خاصة الأطفال الذين لا يسمحون لهم أوليائهم بالخروج من المنزل.

الجدول رقم 09: يبين ما يجذب الطفل في الألعاب الالكترونية.

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
متعة لفوز	15	%30
الإثارة الموجودة في اللعب	13	%26
بطل اللعبة	07	%14
الألوان والصور	11	%22
محتوى اللعبة	04	%08
أخرى	00	%00
المجموع	50	%100

يوضح الجدول رقم 09: إنجاب الطفل للألعاب الالكترونية، حيث تشير النتائج إلى أن 30 من الأطفال الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية من منظور الأولياء تجذبهم متعة الفوز أما الإثارة الموجودة في اللعب تجذبهم بنسبة 26%، تليها خاصية الألوان والصور ونسبة 22% التي تشد الأطفال للعبة، أما نسبة 14% من الأطفال حسب أفراد العينة يجذبهم بطل اللعبة وأقل نسبة 08% هي محتوى اللعب.

ويمكن تفسير ذلك بطبيعة مرحلة الطفولة وخصائصها، فالأطفال يحبون كل ماهو جديد في الألعاب، فهم يتأثرون باللعبة ويندمجون فيها بغرض الفوز واجتياز كل مراحلها لأنهم يرون في الفوز متعة ويساعدهم في ذلك انجذابهم لبطل اللعبة لأنه هو العنصر الذي يصنع الإثارة والحماس والمتعة بحيث يعتبرونه رمز الشجاعة والقوة والتفوق والتحدي.

أما محتوى اللعبة فهم لا يولونه أهمية لأن الأطفال لا يملكون القدرة على اختيار الأفضل لهم.

الجدول رقم 10: يبين ما يشعر به الطفل أثناء اللعب.

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
الفرح والسرور	18	%36
الراحة	08	%16
الحماس	14	%28
القلق والتوتر	02	%04
القوة والشجاعة	06	%12
الغضب والنرفزة	02	%04
المجموع	50	%100

الجدول رقم 10: يوضح شعور الطفل عند اللعب بالألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء حيث يوضح الجدول أنّ أعلى نسبة والتي قدرت بـ 36% من الأطفال يشعرون بالفرح والسرور، أما نسبة 28% تمثل شعورهم بالحماس ونسبة 16% لشعورهم بالراحة والترويح عن النفس أثناء استخدام الألعاب الالكترونية، أما أصغر نسبة توزعت بين القلق والتوتر والغضب والنرفزة قدرت بـ 04%.

يمكن تفسير النسب أعلاه بأن الطفل في هذه المرحلة يحتاج إلى الاكتشاف والبحث والتعلم وهذا ما يشعره بالسعادة والتسلية والمرح.

الجدول رقم 11: يبين شعور الطفل أثناء الخسارة عند اللعب

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
يتوقف عن اللعب	08	%16
تكرار اللعب حتى الفوز	30	%60
يلعب بألعاب أخرى	12	%24
أخرى	00	%00
المجموع	50	%100

يوضح الجدول رقم 11: شعور الطفل عند الخسارة في اللعب من منظور الأولياء، حيث نجد أن أغلبية الأطفال يكررون اللعب دون توقف حتى الفوز والتي قدرت بنسبة 60% في حين نجد الأقلية من مستخدمي الألعاب الإلكترونية يتوقفون عن اللعب بنسبة 16%، حيث يفضلون تغيير اللعبة أو اللعب بألعاب أخرى بنسبة 24%.

ويمكن تفسير ذلك أن الطفل بطبيعته يتحدى الصعاب ويواجه العقبات ويحاول اختراقها والتغلب عليها، وهذا دليل على إصراره على الفوز والنجاح رغم الخسارة، فتنمو لدى شخصية الطفل روح التحدي والإصرار على الوصول إلى الهدف وتحقيق النجاح، بينما إذا انتاب الطفل القلق والملل من تكرار هذه الألعاب لفترات طويلة دون فوز فهو حتما إما يتوقف عن اللعب أو يلعب بلعب أخرى.

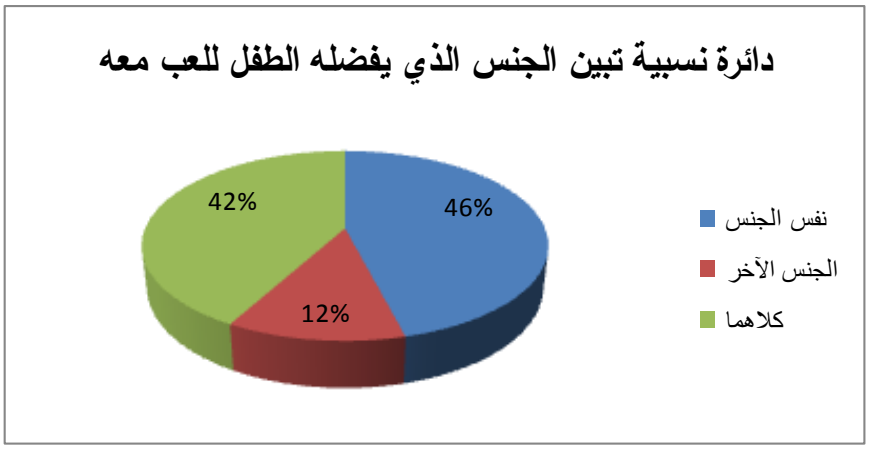
المحور الثالث: أنماط استخدام الطفل للألعاب الالكترونية

الجدول رقم 12: يبين الجنس الذي يفضله الطفل للعب معه.

الإجابات	الذكور		الإناث		المجموع	
	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية
نفس الجنس	13	%43.33	10	%50	23	%46
الجنس الآخر	04	%13.33	02	%10	06	%12
كلاهما	13	%43.33	08	%40	21	%42
المجموع	30	%100	20	%100	50	%100

يوضح الجدول رقم 12: نوع الجنس الذي يفضل الطفل ممارسة الألعاب الإلكترونية معهم حيث نلاحظ من نتائج الجدول أن كلا الجنسين (ذكر وأنثى) يفضلان اللعب مع نفس جنسهم الذكور بنسبة 43.33% والإناث 50%، بينما يفضل الذكور اللعب مع كلا الجنسين بنسبة 43.33% أما الإناث بنسبة 40%، في حين نجد أنّ نسبة 13.33% من الذكور يفضلون اللعب مع الجنس الآخر وأما الإناث بنسبة 10%.

ويمكن تفسير هذه النتائج السابقة أن الذكور والإناث يمارسون الألعاب الإلكترونية مع كلا الجنسين بحكم العلاقات الأسرية والاجتماعية الكثيرة، كما نجد أن الإناث يفضلن اللعب مع نفس جنسهم وهذا نتيجة لتركيبة المجتمع الإسلامي بصفة عامة والمجتمع الجزائري بصفة خاصة، بالإضافة إلى أن أغلب الأسر محافظة متوارث عندهم أنّ الأنثى لا تخالط الجنس الآخر، فهن مقيدات من طرق أسرهن في حين فئة الذكور لديهم الحرية المطلقة سواء مع جنسه او مع الجنس الآخر.



الشكل رقم 02

الجدول رقم 13: يبين الفترة المفضلة للعب حسب متغير الجنس.

الفترة	الذكور		الإناث		المجموع	
	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية
صباحا	04	%13.33	01	%05	05	%10
مساءاً	03	%10	04	%20	07	%14
ليلاً	04	%13.33	00	%00	04	%08
ليس هناك وقت محدد	19	%63.33	15	%75	34	%68
المجموع	30	%100	20	%100	50	%100

يمثل الجدول رقم 13: الوقت المفضل لاستخدام الألعاب الالكترونية حسب متغير أفراد العينة، حيث نلاحظ انّ أفراد العينة كانت إجابتهم حول ليس هناك وقت محدد يفضلونه لاستخدام الألعاب الإلكترونية، حيث نجد أن الإناث يحصدون أعلى نسبة وذلك بـ 75% في حين أن نسبة الذكور كانت 63.33% وتأتي الفترة المسائية حسب تفضيلات الإناث، حيث كانت عندهم نسبة والتي تتمثل في 20%، أما الذكور فتعادلت في المرتبة الثانية عندهم الفترة الصباحية والليلية بنسبة 13.33% لتليها الفترة المسائية بنسبة قدرت بـ 10%، أما بالنسبة للإناث فكانت الفترة الصباحية قد مثلت بنسبة 05%، أما ليلا فكانت منعدمة.

يمكن القول أن الأطفال وخاصة الذكور يمكنهم استخدام الألعاب الالكترونية في كل الأوقات أما الإناث على شكل خاص استخداماتهم للألعاب الالكترونية قد تكون محددة في وقت معين وهذا راجع إلى أنّهن بواجباتهن المنزلية فهم أكثر تعلقا بدراستهم أكثر من الذكور.

الجدول رقم 14: يبين المدة التي يقضيها الطفل في اللعب حسب متغير الجنس

المدة	الذكور		الإناث		المجموع	
	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية
أقل من ساعة	09	%30	12	%60	21	%42
من ساعة إلى ساعتين	15	%50	06	%30	21	%42
أكثر من ساعتين	06	%20	02	%10	08	%16
المجموع	30	%100	20	%100	50	%100

يمثل الجدول رقم 14: الوقت الذي يقضيه أفراد العينة من طرف الذكور والإناث في ممارسة الألعاب الالكترونية، حيث نلاحظ من خلال الجدول أي النتائج الموضحة أعلاه أنّ الذكور يقضون ساعات أطول مع الألعاب مقارنة بالإناث، حيث تبين النتائج أن الإناث يستخدمون الألعاب بنسبة 60% أقل من ساعة، بينما الذكور يستخدمونها بنسبة 30% في نفس المدّة، ثم تأتي نسبة 30% من الإناث يقضون الوقت من ساعة إلى ساعتين، تقابلها نسبة

50% من الذكور بينما نجد 20% من الذكور يستغرقون مدّة أكثر من ساعتين في استخدام الألعاب الالكترونية مقارنة بالإناث بنسبة 10%.

ويمكن تفسير نتائج الجدول رقم 14 بأن الأطفال يستغرقون مدّة طويلة في لعب الألعاب الإلكترونية خاصة الذكور لما لها خصائص تشدهم وتبهرهم فيجدون أنفسهم ينتقلون من مرحلة إلى مرحلة في اللعبة.

الجدول رقم 15: يبين فترة استخدام الطفل للألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس.

الفترة	الذكور		الإناث		المجموع	
	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية
كل يوم	17	%56.66	13	%65	30	%60
نهاية الأسبوع	05	%16.67	04	%20	09	%18
كلاهما	08	%26.67	03	%15	11	%22
المجموع	30	%100	20	%100	50	%100

يتضح من خلال الجدول رقم 15: أن 56.66% من الذكور يلعبون بالألعاب الإلكترونية كل يوم، بينما الإناث بنسبة 65%، في حين يستخدمها الذكور بنسبة 26.67% في العطلة، والإناث بنسبة 15%، أما 16.67% من الذكور يستخدمونها في نهاية الأسبوع والإناث بنسبة 20%.

ومنها توصلنا على أن أغلب الأطفال من الجنسين يستخدمون الألعاب الإلكترونية كل يوم وهذا راجع إلى أنّهم لا يستطيعون أن يمر يوم دون أن يلعبوا بألعابهم الإلكترونية.

الجدول رقم 16: يبين عدد ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية في اليوم.

الإجابات	الذكور		الإناث		المجموع	
	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية
مرة واحدة	06	%20	04	%20	10	%20
مرتين	08	%26.67	08	%40	16	%32
ثلاث مرات	04	%13.33	01	%05	05	%10
أكثر من ثلاث مرات	12	%40	07	%35	19	%38
المجموع	30	%100	20	%100	50	%100

نلاحظ من خلال الجدول رقم 16: أنّ أغلب الأطفال يستخدمون الألعاب الالكترونية أكثر من ثلاث مرّات، فالذكور بنسبة 40% كأعلى نسبة والإناث 35%، تليها نسبة 26.67% من الذكور و40% من الإناث يستخدمونها مرتين في اليوم، ومرة واحدة بنسبة 20% للإناث والذكور وأصغر نسبة 13.33% للذكور و05% للإناث يمارسون الألعاب الالكترونية ثلاث مرات في اليوم.

ويمكن تفسير النسب أعلاه التي تؤكد مدى تعلّق الأطفال بالألعاب الالكترونية، حيث يدفعهم ذلك لإعادة استخدامها لأكثر من مرة في اليوم.

الجدول رقم 17: يبين نوع الجهاز الذي يستخدمه الطفل أثناء اللعب.

الإجابات	الذكور		الإناث		المجموع	
	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية
الكمبيوتر	04	%13.33	01	%05	05	%10
الهاتف الذكي	18	%60	14	%70	32	%64
اللوحة الالكترونية	08	%26.67	05	%25	13	%26
أخرى	00	%00	00	%00	00	%00
المجموع	30	%100	20	%100	50	%100

نجد من خلال الجدول رقم 17: أن 60% من الذكور و70% من الإناث حسب الأولياء الأمور يلعبون الألعاب الالكترونية بواسطة الهاتف الذكي، أما 26.67% من الذكور و25% من الإناث يلعبون بواسطة اللوحة الالكترونية، أما باقي أطفال العينة يستخدمون الكمبيوتر بنسبة 13.33% للذكور والإناث 05%.

توصلنا من خلال نتائج الجدول رقم 17 إلى أن أغلب أفراد العينة يؤكدون ان أطفالهم يلعبون الألعاب الالكترونية بواسطة هاتف ذكي أو لوحة الكترونية، وهذا لسهولة التعامل معها وحملها أنه يمكنهم أن ينتقلوا بيها أينما يريدون، بالإضافة إلى أنهم يمكنهم أن يلعبوا بالألعاب التي يفضلونها بأي وضعية تساعدهم إما مستلقيين أو جالسين.

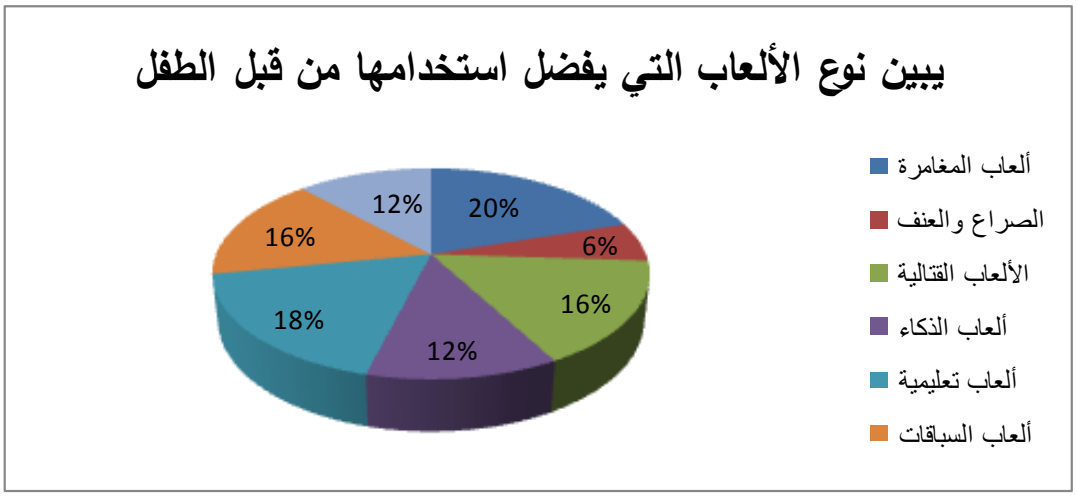
الجدول رقم 18: يبين نوع الألعاب التي يفضل استخدامها من قبل الطفل

نوع الألعاب المفضلة	الذكور		الإناث		المجموع	
	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية
ألعاب المغامرة	05	%16.67	05	%25	10	%20
الصراع والعنف	03	%10	00	%00	03	%06
الألعاب القتالية	08	%26.67	00	%00	08	%16
ألعاب الذكاء	02	%06.67	04	%20	06	%12
ألعاب تعليمية	02	%06.66	07	%35	09	%18
ألعاب السباقات	07	%23.33	01	%05	08	%16
ألعاب الألغاز	03	%10	03	%15	06	%12
أخرى	00	%00	00	%00	00	%00
المجموع	30	%100	20	%100	50	%100

يبين الجدول رقم 18: الألعاب الإلكترونية التي يفضل استخدامها من قبل الطفل من وجهة نظر الأولياء، حيث نلاحظ أن نسبة الذكور الذين يفضلون الألعاب القتالية بلغت 26.67% بينما كانت عند الإناث منعدمة، أما الألعاب المغامرة قدرت نسبتها عند الذكور بـ

16.67% وعند الإناث بـ 25%، إضافة إلى ألعاب السباقات تمثلت نسبتها عند الذكور بـ 23.33%، وعند الإناث 05%، أمّا ما يفضلن استخدامه الإناث فقد تركزت على الألعاب التعليمية بنسبة قدرت بـ 35 وألعاب الالغاز تمثلت بنسبة 15% لتكون عند الذكور على هذا الترتيب 06.66%، 10% كأقل نسب.

حيث وضحت لنا النتائج أنّ الإناث يفضلن الألعاب الأكثر هدوءً وذات طابع تعليمي، عكس الذكور الذين يفضلون الألعاب الحماسية ويرجع ذلك إلى الشهرة التي تميز هذه الألعاب مثال على ذلك لعبة صاب واي، فالأطفال يميلون بشكل كبير إلى هذه الألعاب لأنها تخلق له جو المغامرة في عالم الافتراضي.



الشكل رقم 03

الجدول رقم 19: يبين الألعاب التي يفضلها الطفل للعب.

الإجابات	الذكور		الإناث		المجموع	
	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية
لعبة بابجي	05	%16.67	01	%05	06	%12
فري فاير	08	%26.66	00	%00	08	%16
سباق السيارات	09	%30	01	%05	10	%20
صب واي	03	%10	07	%35	10	%20
ألعاب Ben10	05	%16.67	00	%00	05	%10
ألعاب باربي	00	%00	11	%55	11	%22

أخرى	00	%00	00	%00	00	%00
المجموع	30	%100	20	%100	50	%100

يوضح الجدول رقم 19:نوع الألعاب الإلكترونية التي يفضل الطفل استخدامها من منظور الأولياء، حيث نجد أن 30% كأعلى نسبة من الذكور يفضلون لعبة سباق السيارات والإناث 05% تليها نسبة 26.66% لعبة فري فاير وبالنسبة للإناث منعدمة، ونسبة 16.67%لعبة بابجي وألعاب BEN 10، والإناث 05% حيث أن الإناث لا يهتمن بهذه الألعاب، بينما يفضلن بكثرة ألعاب الباربي حيث قدرت نسبتها بـ 55% ولعبة الصب واي بنسبة 35%.

ويمكن أن نستنتج من الجدول رقم 19: أنّ لعبة فري فاير وبابجي وألعاب السباق تستهوي كثيرا الذكور لحجم الإثارة الحماس التي توجد فيها، بينما الإناث يميلون إلى كل ما هو لطيف.

الجدول رقم 20: يبين كيفية حصول الطفل على آخر إصدارات الألعاب الالكترونية.

الإجابات	**الذكور**		**الإناث**		**المجموع**	
	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية
عبر الأنترنت	16	%53.33	10	%50	26	%52
الإخوة	03	%10	03	%15	06	%12
الأصدقاء	07	%23.33	03	%15	10	%20
بنفسه	04	%13.33	04	%20	08	%16
أخرى	00	%00	00	%00	00	%00
المجموع	30	%100	20	%100	50	%100

يبين الجدول رقم 20: كيفية الحصول على آخر إصدارات الألعاب الالكترونية من قبل الطفل، حيث وجدنا أن أكثر من نصف الأطفال حسب وجهة نظر الأولياء، يتعرفون على آخر

الإصدارات عبر الأنترنيت بنسبة 53.33% للذكور و 50% للإناث ، بينما تتوزع باقي النسب بين بنفسه الأصدقاء والإخوة.

ويمكن القول من خلال النتائج الجدول رقم 20 أن الانترنت هي التي تساعد الأطفال على الحصول على آخر الإصدارات بالدرجة الأولى، وهذا راجع إلى سهولة استخدام الأنترنيت وسهولة الوصول إلى كل ما هو جديد فيما يخص الألعاب وكذلك سهولة التحميل، ودون أن ننسى أن الأنترنت أصبحت متواجدة في كل بيت ومتاحة للجميع.

الجدول رقم 21: يبين من يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية للطفل.

الإجابات	الذكور		الإناث		المجموع	
	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية
الوالدين	06	%20	08	%40	14	%28
الإخوة	04	%13.33	04	%20	08	%16
بنفسه	20	%66.67	08	%40	28	%56
المجموع	30	%100	20	%100	50	%100

نلاحظ من خلال الجدول رقم 21: أن الطفل هو من يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية واختيارها حسب عينة أولياء الأمور، فنجد أن الطفل هو من يقوم بتحميل الألعاب بنسبة66.67% للذكور، أما الإناث بنسبة 40% ، في حين نجد أن نسبة تحميل الألعاب من طرف الإخوة13.33 % للذكور، و20 للإناث.

حيث لاحظنا أن تحميل الطفل للألعاب بنفسه راجع إلى الرغبة الشخصية وانتقاء الألعاب التي يفضلها وذلك لإشباع رغباته، أما تحميل الوالدين للألعاب لأطفالهم هذا لان الأولياء حرصين على ما يقوم به أطفالهم واختيار الألعاب المناسبة لسنهم، أما تحميل الإخوة للألعاب هذا حسب معرفتهم بكل ما هو جديد ويخص الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم 22: يبين كيفية توقف الطفل عن اللعب.

الإجابات	الذكور		الإناث		المجموع	
	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية
بأمر من الوالدين	16	%53.33	14	%70	30	%60
برغبة منه	07	%23.33	03	%15	10	%20
عند نفاذ بطارية الجهاز	07	%23.33	03	%15	10	%20
المجموع	30	%100	20	%100	50	%100

يبين الجدول رقم 22: أن الطفل يتوقف عن اللعب بأمر من الوالدين وذلك بنسبة 53.33% للذكور، و70% للإناث، أما يتوقف الطفل عن اللعب برغبة منه بنسبة 23.33% للذكور و15% للإناث، في حين نجد أن الطفل يتوقف عن اللعب عند نفاذ بطارية الجهاز بنسبة 23.33% للذكور، و15% للإناث.

حيث لاحظنا أن الطفل يتوقف عن اللعب بأمر من الوالدين لأن الطفل لا يفكر في التوقف عن اللعب وحرص الأولياء على صحة أطفالهم، وأن الطفل لا يكون واعي بالأخطار الناتجة عن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية، في حين نجد أن الطفل يتوقف عن اللعب برغبة عنه وهي تقارب نسبة عند نفاذ بطارية الجهاز لأن الطفل لا يستطيع الابتعاد خاصة عن خسارته.

المحور الرابع: تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل.

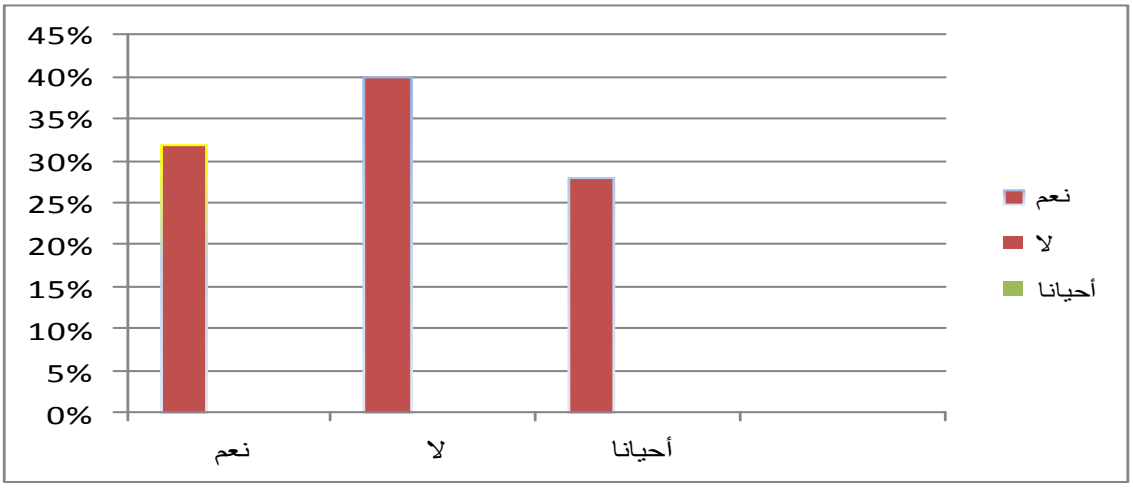
الجدول رقم 23: يبين إذا كان الطفل يقلد الألعاب الإلكترونية.

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	16	%32
لا	20	%40
أحيانا	14	%28
المجموع	50	%100

يبين الجدول رقم 23: أن أفراد العينة يرون أن أطفالهم لا يقلدون الألعاب بنسبة 40%، في حين أن الأطفال يقلدون الألعاب بنسبة 32%، أما إجابتهم بأن الأطفال يقلدون ألعاب أحيانا بنسبة 28%.

حيث لاحظنا أن تقليد الأطفال للألعاب الإلكترونية راجع إلى وجود تفاعل كبير بين الطفل والألعاب وتأثره وتعلقه بها، أما الأطفال لا يقلدون الألعاب هذا بسبب تعلق الطفل بالألعاب لأنه يلعب من أجل التسلية والترفيه عن نفسه ولا يهمه محتوى اللعبة أو أبطالها.

أعمدة بيانية تبين إذا كان الطفل يقلد الألعاب الإلكترونية



الشكل رقم 04

الجدول رقم 24: يبين مظاهر تقليد الطفل للألعاب الالكترونية.

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
الكلام	06	%20
الحركات والسلوك	17	%56.67
اللباس	03	%10
أتقمص شخصيات اللعبة	04	%13.33
المجموع	%30	%100

يبين الجدول رقم 24: أن أفراد العينة صرحوا أن أطفالهم يقلدون الألعاب في الحركات والسلوك وهذا بنسبة 56.67%، في حين أنه يقلدون اللعبة في الكلام بنسبة 20%، أما في تقمص شخصيات اللعبة بنسبة 13.33% حيث قدرت نسبة تقليدهم للألعاب في اللباس 10%.

لاحظنا أن تقليد الأطفال للألعاب في الحركات والسلوك بنسبة كبيرة هذا بسبب تأثره باللعبة ومحتواها وبطل اللعبة بالأخص، لأن كل بطل من أبطال الألعاب له حركات وطبائع تميزه عن الألعاب الأخرى، ويقلد الألعاب في الكلام وتقمص شخصيات اللعبة واللباس لتركيزه مع اللعبة مما يجعل هذه الأمور ترسخ في ذهن الطفل.

الجدول رقم 25: يبين إذا كان الطفل يستطيع الابتعاد عن هذه الألعاب.

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	30	%60
لا	32	%40
المجموع	50	%100

يبين الجدول رقم 25: أن أغلب أفراد العينة كانت إجابتهم أن الطفل يستطيع الابتعاد عن الألعاب الالكترونية وذلك بنسبة 60%، ونسبة 40% من إجابات أفراد العينة بأن الطفل لا يستطيع الابتعاد عن الألعاب الالكترونية.

لاحظنا أن الطفل باستطاعته الابتعاد عن الألعاب وهذا بسبب حرص ورقابة الأولياء على أطفالهم، في حين أنه لا يستطيع الابتعاد عنها هذا راجع إلى تعلقه وإدمانه عليها.

الجدول رقم 26: يبين ما إذا كانت الألعاب الالكترونية تؤثر على الطفل.

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	28	%56
لا	09	%18
إلى حد ما	13	%26
المجموع	50	%100

يبين الجدول رقم 26: أن أفراد العينة أغلبهم صرحوا أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الطفل بنسبة 56% ، وان الألعاب لا تؤثر على الطفل بنسبة 18%، حيث قدرت نسبة تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل الى حد ما بنسبة 26%.

راجع إلى تركيبة شخصية الطفل فهو يتأثر بأي شيء حوله، و أن معظم محتوى الألعاب ليست عربية، في حين أن الألعاب لا تؤثر على الطفل هذا راجع الى أن أولياءهم من مختارون الألعاب المفيدة والجيدة لأطفالهم من الألعاب التعليمية والذكاء والألغاز

الجدول رقم 27: يبين طبيعة تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
إيجابا	05	%10
سلباً	16	%32
كلاهما	29	%58
المجموع	50	%100

يبين الجدول رقم 27: مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، فنرى أن إجابات أفراد العينة أن التأثير يكون سلبي وإيجابي في نفس الوقت بنسبة 58%، والتأثير يكون سلبي بالدرجة الثانية بنسبة 32%، في حين أنه يكون إيجابي بنسبة قدرت بـ10 %.

حيث لاحظنا أن تأثير الألعاب الإلكترونية يكون بالسلب والإيجاب في آن واحد بأكبر نسبة و هذا راجع الى نوع الألعاب التي يلعبها الطفل إذا كانت ألعاب تعليمية وألعاب ذكاء

فهي تؤثر بالإيجاب، أما إذا كانت ألعاب عنيفة وقتالية فتعود عليه بالسلب، فمعظم الألعاب محتواها يؤثر بالسلب على عقل الطفل.

الجدول رقم 28: يبين ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية تؤثر على نفسية الطفل.

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	26	%52
لا	08	%16
إلى حد ما	16	%32
المجموع	50	%100

يبين الجدول رقم 28: أن أفراد العينة يرون أن الألعاب الالكترونية تؤثر على نفسية الطفل بنسبة 52%، أما الألعاب الالكترونية على نفسية الطفل بنسبة 16%، في حين أنها تؤثر على نفسية الكفل إلى حدّ ما بنسبة قدرت بـ 32%.

لاحظنا من خلال الجدول أن الألعاب تؤثر على نفسية الطفل هذا راجع إلى تعلقه بها ومداومة اللعب، مما يؤدي إلى اضطراب نومه، ويقل تفاعله مع الآخرين وقد يميل الطفل للانطواء والعزلة والعنف.

الجدول رقم 29: يبين ما إذا كانت تصرفات الطفل تختلف بعد اللعب.

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	18	%36
لا	22	%44
إلى حد ما	10	%20
المجموع	50	%100

يبين الجدول رقم 29:أن معظم أفراد العينة كانت إجابتهم أن تصرفات الطفل لا تختلف بعد اللعب وذلك بنسبة 44%، في حين أن تصرفات الطفل تختلف بعد اللعب بنسبة 36% أما أن التصرف يختلف إلى حد ما فقدرت نسبتها بـ 20%.

لاحظنا ان تصرفات الطفل لا تختلف بعد اللعب وهذا راجع إلى كفاءة الأولياء في الحرص ورقابة أطفالهم، أما تصرفات الطفل تختلف بعد اللعب بسبب اللعب المفرط حيث أن الأطفال فقدوا براءتهم وأصبحت هذه الألعاب تسيطر على سلوكهم مما يظهر عنه تصرفات سيئة منها العناد الكذب، حب التملك.

الجدول رقم 30: يبين ما إذا كانت الألعاب الالكترونية تؤثر على طريقة تفكير الطفل.

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	26	%52
لا	10	%20
أحيانا	14	%28
المجموع	50	%100

يبين الجدول رقم 30: أن معظم أفراد العينة كانت إجابتهم بأن الألعاب الإلكترونية تؤثر على طريقة تفكير الطفل بنسبة 52%، أما الألعاب لا تؤثر على طريقة التفكير لدى الطفل بنسبة 20%، في حين أن إجابتهم بأن الألعاب تؤثر على طريقة تفكر الطفل إلى حد ما بنسبة قدرت بـ 28%.

يمكن تفسير هذه النتائج أن الألعاب الالكترونية تؤثر على طريقة تفكير الطفل بسبب الإدمان والتركيز الدائم على الألعاب وتبني طريقة التفاعل مع الغير وكيفية تحقيق الأهداف وما هي الغاية من وجود الآخرين وكيفية حل المشكلات وكيف ننظر إلى مواقف الحياة وغيرها، وهذا كله راجع إلى طبيعة محتوى الألعاب والأفكار التي تتبناها وطريقة اللعب بها وطبيعة المجتمعات والجماعات التي تشكل تلك الألعاب.

المحور الخامس: أشكال السلوك العدواني لدى الطفل نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية

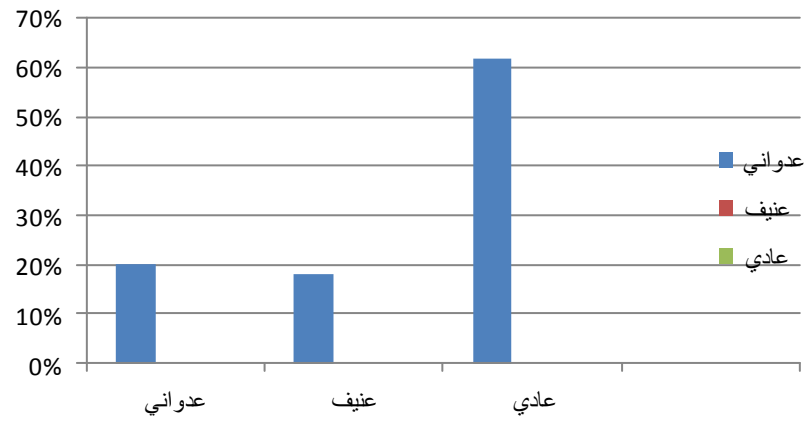
الجدول رقم 31: يبين سلوك الطفل بعد استخدام الألعاب الالكترونية

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
عدواني	10	%20
عنيف	09	%18
عادي	31	%62
المجموع	50	%100

تبين نتائج الجدول رقم31: ان أغلبية أفراد العينة صرحوا أن سلوك أطفالهم بعد استخدام الألعاب الالكترونية يكون عدواني وذلك بنسبة 44% من 22 تكرارا، وان سلوكهم يصبح عنيف بنسبة 38% من 19 تكرار، في حين أن السلوك يصبح عادي بنسبة قدرت بـ 18% من 9 تكرارات.

ويمكن تفسير هذه النتائج أن سلوك الطفل بعد استخدام الألعاب الالكترونية يتصف بالعدوانية والعنف وهذا بسبب إهمال الأولياء لأطفالهم وعدم حرصهم على محتوى الألعاب التي يستخدمونها.

أعمدة بيانية تبين سلوك الطفل بعد استخدام الألعاب الالكترونية



الشكل رقم 05

الجدول رقم 32: يبين شعور الطفل إذ لم يستطع الفوز أثناء اللعب.

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
الغضب	18	%36
الحزن	14	%28
لا يهتم	18	%36
المجموع	50	%100

تبين نتائج الجدول رقم 32: أن معظم أفراد العينة يرون أن شعور أطفالهم إذ لم يستطيع الفوز أثناء اللعب يكون الغضب وأنهم لا يهتمون في نفس الوقت بنسبة قدرت بـ 36%، في حين ان أطفالهم يشعرون بالحزن بنسبة 28%.

نلاحظ من خلال النتائج أن شعور الطفل لم يستطيع الفوز أثناء اللعب يكون غاضب او بعضهم لا يهتم، حين شعوره بالغضب راجع إلى قوته الجسدية التي يصدرها ضد نفسه أو شخص آخر، وشعوره بالإحباط، وشعوره بالحزن حيث لا يمكن ترك الطفل في حزنه لفترات طويلة وتشجيعه من طرف الأولياء على تقبل الخسارة مواجهة الفشل دون أي تضايق.

الجدول رقم 33: يبين مظاهر السلوك العدواني للطفل من خلال اللعب.

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
الغضب السريع	14	%28
كثرة الشجار	07	%14
التحكيم والتكسير	07	%14
التمرد على الوالدين	07	%14
استخدام الصياح	11	%22
التلفظ بكلمات غير مقبولة	04	%08
المجموع	50	%100

تبين نتائج الجدول رقم 33: أن أفراد العينة يرون أن سلوك العدواني للطفل من خلال اللعب يتمثل في الغضب السريع كأعلى نسبة قدرت بـ 28%، في حين أن السلوك العدواني الناتج من خلال اللعب الذي يتمثل بالتمرد على الوالدين جاء ثانيا بنسبة22%، في حين جاءت ثالثا الاختيارات كثرت الشجار والتحطيم والتكسير والتلفظ بالكلمات الغير مقبولة بنسبة 14% لكل اختيار، وأخيرا جاء الصياح بنسبة 08%.

نلاحظ من خلال النتائج أن مظاهر السلوك العدواني للطفل من خلال اللعب تتمثل في الغضب السريع وهذا بسبب الألعاب التي يستخدمها والتي تدفعه للغضب، أما كثرة الشجار والتحكيم والتكسير والتمرد على الوالدين هذا راجع إلى عدم طاعة الأطفال وتنفيذ أوامر أوليائهم، فيجب على الأولياء أن يكونوا أكثر وعيا على الحرص على أطفالهم.

الجدول رقم 34: يبين شعور الطفل عند الانتهاء من هاته الألعاب.

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
النشاط	17	%34
القلق	12	%24
راحة نفسية	09	%18
التعب الجسدي	12	%24
أخرى	00	%00
المجموع	50	%100

تبين نتائج الجدول رقم 34: أن ما يلاحظه أفردا العينة على أطفالهم بعد انتهائهم من اللعب، نجد أن نسبة شعور الطفل بالنشاط تمثل بنسبة 34% كأعلى نسبة، ونسبة 24% شعور الطفل بالقلق والتعب الجسدي، في حين أن نسبة 18% تمثل شعور الطفل براحة نفسية.

من خلال هذا نلاحظ أن شعور الطفل عند الانتهاء من اللعب يكون في قمة النشاط، هذا راجع إلى نوع الألعاب التي يستخدمها الطفل، في حين أن الطفل يشعر بالقلق والتعب

الجسدي بسبب كثرة اللعب وعدم فوزه في اللعبة، أما الراحة النفسية حيث أنه يفرغ طاقته السلبية وتوتره في اللعب.

الجدول رقم 35: يبين السلوكات الإيجابية التي يكتسبها الطفل بعد استخدام الألعاب الإلكترونية.

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
النضج الفكري والعقلي	09	%18
زيادة المعلومات والمعارف	14	%28
الترويح عن النفس	27	%54
المجموع	50	%100

يبين الجدول رقم 35: أن نصف أفراد العينة أكدوا أن أطفالهم اكتسبوا سلوكات إيجابية خلال استخدامهم للألعاب الإلكترونية، حيث أن نسبة 54% يرون أن الألعاب الإلكترونية تروح عن أطفالهم، و28% يعتقدون ان الألعاب الإلكترونية زادت من معارف ومعلومات أطفالهم، اما نسبة 18% من الأولياء صرحوا أن الألعاب الالكترونية تنضج أفكارهم وعقولهم.

نلاحظ من هذا أن السلوكات الإيجابية التي يكتسبها الطفل بعد استخدام الألعاب الإلكترونية تروح عن أنفسهم وزيادة معارفهم ومعلوماتهم مما يزيدهم من المهارات والنشاط وثقافتهم وتنمية وعيهم، وأنهم نضجوا فكرياً وعقليا بفضل استخدام الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم 36: يبين السلوكات السلبية التي يكتسبها الطفل بعد استخدام الألعاب الإلكترونية.

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
العدوانية والعزلة	08	%16
التقليد السلبي	09	%18
الإهمال واللامبالاة	21	%42
قلة التواصل مع الأسرة	12	%24
أخرى	00	%00
المجموع	50	%100

يبين الجدول رقم 36: أن السلوكات السلبية الي يكتسبها الطفل بعد استخدام الألعاب الإلكترونية منها الإهمال واللامبالاة كأعلى نسبة، حيث قدرت بـ 42%، في حين أن نسبة قلة التواصل مع الأسرة قدرت بـ 24%، أما نسبة 18% تمثل التقليد السلبي، ونسبة 16% تمثل العدوانية والعزلة.

نلاحظ من هذا أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية ينتج عنه تأثيرات وسلوكات سلبية، حيث أن الطفل يصبح مهمل وغير مبالي بما يجري حوله، وهذا بسبب حدوث تراجع في وظائف الأسرة، حيث أن الإفراط يعيق استقلالية الطفل ويحرمه من حاجياته الأساسية في الحياة، وهذا في الأساس راجع إلى عدم انتباه الأولياء واهتماماتهم بالطفل ومنحه الرعاية اللازمة وإعطائه الحرية الكاملة في اللعب دون إخضاعه للرقابة الأبوية.

المطلب الثاني: نتائج الدراسة

- **النتائج حسب فرضيات الدراسة**

- **الفرضية الأولى: "تتعدد دوافع استخدام الطفل للألعاب الالكترونية".**
- تبين نتائج الجدول 07: المتمثل في مدى استخدام الألعاب الالكترونية، أن أكبر نسبة من وجهة نظر أفراد العينة أجابوا أحيانا حيث قدرت بـ 52%، ودائما بنسبة 36%.
- يوضح الجدول رقم 08: دوافع استخدام الطفل الألعاب الالكترونية.أن الدافع الأكبر لاستخدم الألعاب الالكترونية هو للتسلية والترفيه بمقدار 56%، ثم تأتي في المرتبة الثانية شغل وقت الفراغ بنسبة 22%.
- يوضح الجدول رقم 09: ما يجذب الطفل في الألعاب الالكترونية، تشير النتائج إلى أن 30% من الأطفال الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية من منظور الأولياء تجذبهم متعة الفوز، أما الإثارة الموجودة في اللعب تجذبهم بنسبة 26%، تليها خاصية الألوان والصور ونسبة 22%.
- يوضح الجدول رقم 10: ما يشعر به الطفل أثناء اللعب بالألعاب الالكترونية أنّ أعلى نسبة والتي قدرت بـ 36% من الأطفال يشعرون بالفرح والسرور، أما بنسبة 28% تمثل

شهورهم بالحماس ونسبة 16% لشعورهم بالراحة والترويح عن النفس أثناء استخدام الألعاب الالكترونية.

- يوضح الجدول رقم 11: شعور الطفل أثناء الخسارة عند اللعب، أن أغلبية الأطفال يكررون اللعب دون توقف حتى الفوز والتي قدرت بنسبة 60% في حين نجد الأقلية من مستخدمي الألعاب الالكترونية يتوقفون عن اللعب بنسبة 16%، حيث يفضلون تغيير اللعبة أو اللعب بألعاب أخرى بنسبة 24%.

- لقد بينت لنا النتائج السابقة صحة الفرضية الأولى التي تقرّ بأنّ: "تعدد دوافع استخدام الطفل للألعاب الالكترونية".

- **الفرضية الثانية: تختلف أنماط استخدام الطفل للألعاب الالكترونية باختلاف الجنس:**

- يوضح الجدول رقم 12: نوع الجنس الذي يفضل الطفل اللعب معه حسب أي أفراد العينة، أن كلا الجنسين (ذكر وأنثى) يفضلان اللعب مع نفس جنسهم، الذكور بنسبة 43.33% والإناث 50%، بينما يفضل الذكور ما نسبته 43.33% اللعب مع كلا الجنسين، أما الإناث بنسبة 40%،

- يوضح الجدول رقم 13: الوقت الذي يفضل الطفل اللعب فيه، انّ أفراد العينة خاصة الإناث كانت إجابتهم حول ليس هناك وقت محدد يفضلونه لاستخدام الألعاب الإلكترونية، حيث نجد الإناث يحصدون أعلى نسبة وذلك بـ 75% في حين أن نسبة الذكور كانت 63.33%.

- يوضح الجدول رقم 14: المدة التي يقضيها الطفل في اللعب، حسب وجهة نظر الأولياء أظهرت النتائج أن أعلى نسبة من الإناث يقضي أقل من ساعة في اللعب بنسبة 60%.

- يوضح الجدول رقم 15: أن 56.66% من الذكور يلعبون بالألعاب الالكترونية كل يوم بينما الإناث بنسبة 65% في حين يلعبها الذكور بنسبة 26.67% في العطلة والإناث بنسبة 15%، أما 10.67% من الذكور يلعبون بها في نهاية الأسبوع والإناث بنسبة 20%.

- يوضح الجدول رقم 16: أن 40% من الإناث الألعاب الالكترونية مرتين في اليوم، بينما 40% من الذكور يمارسوها أكثر من ثلاث مرات في اليوم وجهة نظر الأولياء.
- يوضح الجدول رقم 17: نوع الجهاز الذي يستخدمه الطفل أثناء اللعب، حيث بينت النتائج أن أكبر نسبة تستخدم الهاتف الذكي قدرت بـ 70% جاءت لصالح الإناث.
- يوضح الجدول رقم 18: نوع الألعاب الالكترونية التي يفضل استخدامها من قبل الطفل، حيث أن اعلى نسبة تمثلت في الألعاب التعليمية بنسبة 35% لصالح الإناث.
- يوضح الجدول رقم 19: الألعاب التي يفضلها الطفل للعب، حسب أفراد العينة، حيث أن 55% من الإناث يفضلن ألعاب الباربي وهي أعلى نسبة.
- أظهرت نتائج الجدول رقم 20: أن أفراد العينة كانت إجابتهم تتمحور حول أن أعلى نسبة يتحصلون على آخر الإصدارات للألعاب الالكترونية عن طريق الأنترنيت قدرت نسبتهم 53.33% لصالح الذكور.
- أكدت نتائج الجدول رقم 21: أن أعلى نسبة من الأطفال هم الذين يقومون بتحميل الألعاب الإلكترونية حسب أولياء الأمور بنسبة 66.67% لصالح الذكور.
- أكدت نتائج الجدول رقم 22: أن أعلى نسبة من الأطفال يتوقفون عن اللعب بأمر من الوالدين قدرت بـ 70%جاءت لصالح الإناث.

- **الفرضية الثالثة والرابعة:**

- **الألعاب الالكترونية العنيفة والمثيرة هي أكثر استخداما من قبل الطفل.**
- **تؤثر الألعاب الالكترونية العنيفة والمثيرة على ظهور السلوك العدواني لدى الطفل نتيجة التقليد.**

- يبين الجدول رقم 23: أن أفراد العينة يرون أن أطفالهم لا يقلدون الألعاب بنسبة 40%، في حين هناك من يرى بأن الأطفال يقلدون الألعاب وبنسبة 32%، أما إجابتهم بأن الأطفال يقلدون ألعاب أحيانا جاءت بنسبة 28%.
- يبين الجدول رقم 24: أن الأطفال يقلدون الألعاب في الحركات والسلوك بنسبة 56.67%.
- يبين الجدول رقم 25: أن أغلب الأطفال يستطيعون الابتعاد عن الألعاب الالكترونية بنسبة 60% حسب إجابة أفراد العينة مقابل 40% لا يستطيعون الابتعاد عن هذه الألعاب.
- يبين الجدول رقم 26: أن الألعاب الالكترونية تؤثر على الطفل وذلك بنسبة 56%.

- أكدت نتائج الجدول رقم 27: أن تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل يكون سلبي أكثر مما هو ايجابي وذلك من خلال النسبة الصريحة التي قدرة ب 32% او التي جاءت ضمناً من خلال إجابة كلاهما التي قدرت ب 58% حسب وجهة نظر أولياء الأمور.
- بينت نتائج الجدول رقم 28: أن الألعاب الالكترونية تؤثر على نفسية الطفل بنسبة 52% من وجهة نظر الأولياء.
- يبين الجدول رقم 29: أن معظم أفراد العينة كانت إجابتهم أن تصرفات الطفل لا تختلف بعد اللعب وذلك بنسبة 44%، في حين تصرفات الطفل تختلف بعد اللعب بنسبة 36%، إما أن التصرف يختلف إلى حد ما فقدرت نسبتها 20%.
- يبين الجدول رقم 30: أن الألعاب الالكترونية تؤثر على طريقة تفكير الطفل بنسبة 52% حسب رأي الأولياء.

- **الفرضية الخامسة: "تتعدد أشكال السلوك العدواني لدى الطفل نتيجة لاستخدام الألعاب الالكترونية".**

تبين نتائج الجدول رقم 31: ان أغلبية أفراد العينة صرحوا أن سلوك أطفالهم بعد استخدام الألعاب الالكترونية يكون عدواني وذلك بنسبة 44% من 22 تكرارا، وان سلوكهم يصبح عنيف بنسبة 38% من 19 تكرار، في حين أن السلوك يصبح عادي بنسبة قدرت بـ 18% من 9 تكرارات.

- حسب نتائج الجدول رقم 32: تبين أن شعور الطفل إذ لم يستطع الفوز أثناء اللعب يكون لا يهتم وغاضب في نفس الوقت بنسبة 36%.
- حسب نتائج الجدول رقم 33: أن أفراد العينة يرون أن سلوك العدواني للطفل من خلال اللعب يتمثل في الغضب السريع كأعلى نسبة قدرت بـ 28%، في حين أن السلوك العدواني الناتج من خلال اللعب الذي يتمثل بالتمرد على الوالدين جاء ثانيا بنسبة22%.
- تبين نتائج الجدول رقم 34: أن نسبة شعور الطفل بالنشاط تمثل بنسبة 34% كأعلى نسبة، ونسبة 24% شعور الطفل بالقلق والتعب الجسدي، في حين أن نسبة 18% تمثل شعور الطفل براحة نفسية.

- تبين نتائج الجدول رقم 35:أن السلوكات الايجابية التي يكتسبها الطفل بعد استخدام الألعاب الإلكترونية تتمثل في الترويح عن النفس و ذلك بنسبة 54% حسب أفراد العينة.

- تبين نتائج الجدول رقم 36: أن سلوكات السلبية التي يكتسبها الطفل بعد استخدام الألعاب الالكترونية تتمثل في الإهمال واللامبالاة وقدرت بنسبة 42% حسب أفراد العينة.

- **النتائج العامة:**

- لقد تبين من خلال هذه الدراسة أن دوافع استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية متعددة.
- لقد اتضحت من خلال النتائج أن أنماط استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية تختلف باختلاف الجنس.
- لقد أظهرت النتائج أن الألعاب الإلكترونية العنيفة والمثيرة هي الأكثر استخداما من قبل الطفل.
- بينت نتائج الدراسة أن الألعاب الإلكترونية العنيفة و المثيرة تؤثر على ظهور السلوك العدواني لدى الطفل نتيجة التقليد.
- وضحت النتائج أن أشكال السلوك العدواني لدى الطفل متعددة نتيجة استخدامه المفرط للألعاب الإلكترونية.
- بينت نتائج الدراسة أن استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية تؤثر على ظهور السلوك العدواني.
- بينت النتائج أن السلوكات التي يكتسبها الطفل من خلال استخدام الألعاب الإلكترونية هي سلوكات إيجابية و سلبية في نفس الوقت.

- **المطلب الثالث: التوصيات والاقتراحات:**

- تثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.
- العمل على ابتكار ألعاب تعليمية ذات محتوى ترفيهي وطابع تشويقي لجذب الأطفال للعب بها.
- توعية الأطفال وإرشادهم إلى معرفة أضرار الألعاب الإلكترونية وخاصة ذات الطابع العنيف التي تترك أثرا على نفسية وسلوك الأطفال.
- يجب على الاولياء تنظيم أوقات اللعب للأطفال مع جعل وقت للألعاب الإلكترونية ووقت للألعاب الواقعية كالركض والسباحة.
- إقامة ندوات تثقيفية لغير المثقفين من الأهالي لتوعيتهم في بيان تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال وسلوكاتهم.
- سعي الدول والحكومات لمنع ومحاسبة الشركات المنتجة للألعاب الإلكترونية العنيفة أمام الهيئات والمؤسسات العالمية وذلك لما تسببه من أضرار في خلق العدوانية والعنف على الطفل.
- وضع برامج وأنشطة مدرسية تعمل على تخفيف السلوك العدواني المكتسب من ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال.
- مساعدة الأطفال على اختيار الألعاب المناسبة لأعمارهم.
- إجراء دراسات حول مخاطر الألعاب الإلكترونية وإعلان نتائجها للجمهور.
- تخصيص وسائل الاعلام المتعددة (التلفاز، المذياع، الجرائد، مواقع الانترنت الرسمية) مساحات كافية للتحذير من الآثار السلبية والخطيرة لهذه الألعاب.
- مشاركة الأولياء أطفالهم اللعب بهذه الألعاب لمعرفة أسرارها وأثارها الجانبية.
- انتباه الأولياء لما يلعبه أطفالهم من الألعاب الإلكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية.
- تخصيص الوقت لعب بهذه الألعاب الإلكترونية .
- تعامل الأولياء مع أطفالهم بصفة الصديق.

الخلاصة:

بعد ما تم فرز تفريغ البيانات وتحليل الجداول وتفسير النتائج التي توصلنا إليها الخاصة بموضوع دراستنا المعنون كالآتي: "تأثير استخدام الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني للطفل" فبعد الإجابة على الفرضيات التي طرحناها، وتدققنا من صحتها، أظهرت تحقق النتائج المطلوبة وحددنا نوع التأثير الذي تحدثه الألعاب الالكترونية على الأطفال من حيث السلوك والعدوانية.

الخاتمة

الخاتمـــــــة

يعتبر اللعب من أهم النشاطات اليومية التي يقوم بها الفرد ويعتبر كذلك أسلوب من الأساليب المهمة في التعليم والتربية. ففي الطفولة نلاحظ اللعب يكون بسيط وعضلي، يكون في جملته فرديا تم يتجه الطفل إلى مشاركة الآخرين فيُكوِّن أصدقاء وتظهر أهميته الاجتماعية في ربط علاقات تنافسية مع أقرانه، ثم تتطور إلى اللعب الجماعي وترسخ المنافسة الفعلية والترفيه وتتضح روح الجماعة فيه، كما يظهر التمسك بقواعد اللعب وقوانينه الذي يعتبر انعكاسا البيئة والثقافة التي ينتمي إليها الفرد.

إلا أن التطور التكنولوجي أفرز العديد من الألعاب الجديدة التي أصبحت تشكل خطر على أطفالنا وهي ألعاب الكترونية ذات صبغة عدوانية والتي انعكست سلباً على سلوكيات الطفل .

وهذا ما حاولنا معالجته في دراستنا موضوع تأثير الألعاب الالكترونيه على السلوك العدواني للطفل من وجهة نظر الأولياء، من خلال مجموعة من الفصول النظرية والميدانية خصصت الفصول النظرية لعرض الإطار العام لموضوع الدراسة وما كتب من أدبيات حول الموضوع كما خصص الفصل الميداني للإجابة على التساؤلات التي انطلقت منها الدراسة، وبعد المعالجة توصلنا من خلال هذه الدراسة الى ان الأطفال يتعلقون بشكل كبير بهذه الألعاب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية، وكل هذا بفعل الخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها الألعاب الالكترونية مما جعلهم يقبلون عليها بصفة كبيرة. لذلك تؤثر هذه الألعاب على ظهور السلوك العدواني لدى الطفل نتيجة التقليد. كما أن أشكال السلوك العدواني لدى الطفل متعددة نتيجة استخدامه المفرط للألعاب الإلكترونية.

قائمة المراجع

قائمـــــــة المراجع:

أولا: المعاجم

1. إبن منظور، لسان العرب، دار المعارف، القاهرة، 1119هـ.
2. أحمد مختار عمر، معجم اللغة العربية المعاصرة، ط01، المجلد الأول، عالم الكتب القاهرة، 2008.
3. جبران مسعود، الرائد، معجم لغوي عصري، ط07، دار العلم للملايين، بيروت، 1992.
4. طه أحمد الزيدي، معجم مصطلحات الدعوة والإعلام الإسلامي، دار النفاس للنشر والتوزيع، الأردن، 2010.

ثانيا: الكتب باللغة العربية

5. إبراهيم إبرش، المنهج العلمي وتطبيقاته في العلوم الاجتماعية، دار الشروق للنشر، عمان، الأردن، 2009.
6. أرنولد جولد أنشتاين آلن روز، عدوانية أقل، كيف تحول الغضب والعدوانية إلى أفعال إيجابية، ط01، ترجمة موزة المالكي، دار النهضة العربية للطباعة والنشر، 1996.
7. أسماء مصطفى السحيمي ومحمد سعد فودة، تنمية السلوك الاجتماعي الطفل ما قبل المدرسة دار الجامعة الجديدة، 2009.
8. جميل صليبا، المعجم الفلسفي، ط01، الشبكة العالمية للكتاب، بيروت، 1994.
9. حسان هشام، منهجية البحث العلمي، ط2، مطبعة الفتوى البيانية، 2007.

10. حسن مكاوي، ليلى السيد، الاتصال ونظرياته المعاصرة، ط01، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 1998.

11. حلمي المليجي، علم النفس المعاصر، ط04، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية 1982.

12. خالد عز الدين، السلوك العدواني عند الأطفال، ط01، دار أسامة للنشر والتوزيع الأردن، 2010.

13. خليل قطب أبوقورة، سيكولوجية العدوان، مكتبة الشباب، الهيئة العامة لقصور الثقافة، القاهرة، 1996.

14. خولة أحمد يحي، الاضطرابات السلوكية والانفعالية، ط01، دار الفكر للطباعة والنشر، الأردن، 2000.

15. رأفت صلاح الدين، الألعاب الإلكترونية وآثارها على الأطفال، مركز أبواب الاعلام، 2015.

رضا عبد الواجد أمين، النظريات العلمية في مجال الاعلام الإلكتروني، منتدى السور الأزبكية، 2007.

16. زهير عبد اللطيف عابد، مبادئ الإعلان، دار اليازوري الأردن ،2014.

17. عاطف عدلي العبد، نهى عاطف العبد، نظريات الاعلام وتطبيقاتها العربية، دار الفكر العربي، القاهرة، 2011.

18. عامر مصباح، منهجية إعداد البحوث العلمية، موفم للنشر، الجزائر، 2006.

19. عايد عواد الوريكات، نظريات علم الجريمة، ط01، دار وائل للطباعة والنشر والتوزيع الأردن، 2013.

20. عبد الرحمن بدوي، مناهج البحث العلمي، ط3، وكالة المطبوعات، الكويت، 1977.

21. عبد الستار إبراهيم وآخرون، العلاج السلوكي للطفل، أساليب ونماذج من حالاته، عالم المعرفة، الكويت 1993.

22. عبد الغاني عماد، منهجية البحث في علم الاجتماع، الإشكاليات التقنيات، المقاربات، دار الطليعة للطباعة والنشر، بيروت، لبنان، 2007.

23. عبد الفتاح أحمد إبراهيم الريس، دور التربية الإعلامية في تغطية تفكير الطلاب للتعامل مع الاعلام المعاصر، مكتبة الملك فهد الوطنية، السعودية، 2009.

24. عدنان أحمد الفسفوس، الدليل الإرشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدارس، ط01، المكتبة الإلكترونية، أطفال الخليج، 2006.

25. العربي بختي، أسس تربية الطفل، ديوان المطبوعات الجامعة، الجزائر، 2012.

26. عفيفي فوزي سالم، السلوك الاجتماعي بين علم النفس والدين، وكالات المطبوعات، الكويت 1980.

27. علي القائمي، دور الأب في التربية، ط01، دار النبلاء، لبنان، 1994.

28. عماد عبد الرحيم الزغلول، الاضطرابات الانفعالية والسلوكية لدى الأطفال، ط01، دار الشروق، عمان 2006.

29. فتيحة كركوش، علم النفس الطفل، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2010.

30. قاسم حافظ، مقياس الأشكال السلوك العدواني لدى الأطفال، جامعة عين شمس مكتبة الأنجلو المصرية، 1993.

31. محمد البشير، نظريات التأثير الإعلامي، العبيكان للنشر، ط01، الرياض، 2014.

32. محمد بن مسعود البشير، نظريات التأثير الإعلامي، العبيكان، الرياض، 2013.

33. محمد سرحان علي المحمودي، مناهج البحث العلمي، ط3، دار الكتب للنشر والتوزيع، صنعاء، اليمن 2015.

34. محمد سعيد، فن تربية الأولاد في الإسلام، دار التوزيع والنشر، 1998.

35. محمد عبد الله العابد أبو جعفر، علم النفس النمو، السنة الثالثة بمرحلة التعليم الثانوي (القسم الأدبي)، مركز المناهج التعليمية والبحوث التربوية، ليبيا، 2015.

36. محمد غالي، القلق وأمراض الجسم، مكتبة الفلاح، الكويت، 1977.

37. معاد الحمصي، الألعاب الالكترونية، الموسوعة العربية الالكترونية، المجلد الثالث سوريا.

38. مها حسني الشحروري، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة (مالها وما عليها) دار المسيرة، الأردن، 2008.

39. نعيم الرفاعي، الصحة النفسية (دراسة في سيكولوجية التكيف)، ط05، دمشق، 1981.

ثانيا: الرسائل والمذكرات

أ- أطروحات الدكتوراه

40. أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو –دراسة في القيم والتأثيرات–، أطروحة دكتوراه، غير منشورة، جامعة الجزائر، 2009/2008.

41. حمو إبراهيم فخار، الحماية الجنائية للطفل في التشريع الجزائري، أطروحة دكتوراه، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، 2015/2014.

42. الخنساء تومي، دور الثقافة الجماهيرية في تشكيل هوية الشباب الجامعي، جامعة محمد خيضر بسكرة –نموذجا– أطروحة دكتوراه (غير منشورة)، جامعة محمد خيضر بسكرة، 2017.

43. ورغي سيد أحمد: فاعلية استخدام أسلوب التعزيز الرمزي في تعديل السلوك العدواني، أطروحة دكتوراه، جامعة وهران02، الجزائر، 2017/2016.

ب– رسائل الماجستير

44. أحمد محمد عبد الهادي دحلان، العلاقة بين مشاهدة بعض برامج التلفاز والسلوك العدواني لدى الأطفال بمحافظات غزة، رسالة ماجستير، غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين، 2003.

45. أغيلاس زروقي، العالم الافتراضي ضمن ألعاب الفيديو الإلكترونية: دلالات تفاعل إنسان– آلة، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر3، الجزائر، 2013/2012.

46. برتيمة سميحة، الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي، رسالة ماجستير، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، 2017/2016.

47. بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحدّ من ممارسة النشاط البدني والرياضي والجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين، دراسة حالة علي متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، مذكرة الماجستير، جامعة الجزائر، 2008.

48. حسن أنور حسن الخطيب: الحماية القانونية للأطفال أثناء النزاعات المسلحة، رسالة ماجستير في القانون العام، منشورة، جامعة القدس، فلسطين، 2011

49. عزة حسين زكي، علاقة السلوك العدواني ببعض المتغيرات الشخصية والاجتماعية لدى الأطفال بالمرحلة الابتدائية، رسالة ماجستير، غير منشورة، جامعة المنصورة، مصر، 1983.

50. فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، رسالة ماجستير، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2012/2011.

51. كهينة علواش، معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، الجزائر، 2007/2006.

52. ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها محمد مسعد عبد الواحد، مطاوع أبو رياح، المشكلات السلوكية لدى التلاميذ مرتفعي ومنخفضي القابلية للاستهواء، رسالة ماجستير، جامعة الغيوم، المكتبة الالكترونية، أطفال الخليج والاحتياجات الخاصة، 2006.

53. مريم قويدر، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر 03، الجزائر، 2012/2011.

54. وسام سالم نايف، تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، دراسة وصفية تحليلية للأطفال لفئات عمرية من 07-15 سنة، جامعة بابل، العراق، 2015.

ج- مذكرات الماستر

55. بوصلعة كلثوم ومسعودي يمينة، علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية، مذكرة ماستر، جامعة أحمد دراية، أدرار، الجزائر، 2021/2020.

56. دلال واعر، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلك الطفل الجزائري، مذكرة ماستر، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي، 2017/2016.

57. سعاد وهناء، بن مرزوق نوال، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة ماستر، جامعة الجيلالي بونعامة، خميس مليانة، الجزائر، 2016/2015.

58. قلقول تميم وعبد النور أحمد، الألعاب الالكترونية ودورها في ظهور الإحباط والعدوانية، مذكرة ماستر، جامعة عبد مهري، قسنطينة، 2021/2020.

59. ميرة بلقاسم، خطاب الألعاب الإلكترونية عبر الانترنيت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري، جامعة محمد خيضر بسكرة، 2019.

رابعا: المجلات

60. حسين الأنصاري، إشكالية تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، العدد 02، تونس، 2007.

61. رابح تركي، حقوق الطفل بين التربية الإسلامية والتربية العربية، مجلة العلوم الاجتماعية، المجلد الثامن، العدد 02، جامعة الكويت، 1980.

62. سعيد دبيس، مقياس تقدير السلوك العدواني للأطفال المتخلفين عقليا من الدرجة البسيطة، مجلة مركز البحوث التربوية، العدد15، جامعة قطر، 1999.

63. الصوالحة علي سليمان مفلح وآخرون، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، مجلد 04، العدد 16، فلسطين، 2016.

64. عبد الرحمن الغريب، إشكالية الهوية بين الاعلام التلفزي والتنشئة الأسرية للطفل العربي، مجلة الطفولة والتنمية، العدد 02، 2007.

65. عبد الواحد علواني، أطفالنا في ظل العولمة، مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، العدد 02، الزمالك، مصر، 2001.

66. عبد الوهاب بوخنوفة، الأطفال والثورة المعلوماتية، التمثل والاستخدامات، مجلة الإذاعة العربية العدد2، تونس، 2007.

67. معلمو وأولياء طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، رسالة ماجستير، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10، العدد01، المملكة العربية السعودية، 2015.

68. نبيل السيد حسن، بيئة الطفل الاجتماعية والنفسية، مجلة خطوة، العدد18، مصر، 2002.

69. هدى الحسين بيبي، المشكلات السلوكية النفسية عند الأطفال (كذب، سرقة، عصيان وعدوانية)، أسبابها الوقاية والعلاج، المجلة التربوية، العدد 40، 2007.

خامسا: المحاضرات

70. عبد الحافظ عواجي صلوي، نظريات التأثير الإعلامية، جمع وتنسيق أسامة بن مساعد المحي، 25 فيفري 2012.

سادسا: المواقع الإلكترونية

71. عمار كاظم، الطفل ثمرة الأسرة والمجتمع، مقال، 16 نوفمبر 2018، متاح على الخط: http://www.balagh.com .

72. Alain Le Diberder : Histoire des jeux vidéo, texte (en ligne), http://deptimfo.cnam.Fr/enseignement/des jeux/ info élèves/pdf,cnam, le 06 mars 2002, consulte le 05mai 2022.

73. http://www.new.edu.com.

سابعا : الكتب باللغة الاجنبية:

74. Chuang T.y, and chen W.F; effect of computer- based video Games on children: Experimental Study, Educational Technology and Society, 2009.

75. Gentaine lenhard, Faut il avoir peur des jeux, ESF éditions, paris, 1999.

76. Nobuko.Thori, Effects of video games on children's aggressive Behavior and pro-social Behavior: Situated Play, Proceeding of Digra, 2007, conference.

الملحق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزاره التعليم العالي والبحث العلمي

جامعه 8 ماي 1945 قالمة

كليه العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم الاجتماع

استمارة استبيان حول

تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى الطفل

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم اجتماع الاتصال

إعداد الطالبات : **إشراف:**

ميساء بكوش **أ.د. ماهر فرحان مرعب**

نهاد بن نخلة

السلام عليكم و رحمة الله و بركاته.. و بعد

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على "تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني للطفل" ، لذا يرجى الإجابة بكل صدق و صراحة و موضوعية على هذه الأسئلة من خلال وضع علامة (√) في المكان المخصص ، مع العلم أن المعلومات التي تدلون بها تستعمل لغرض البحث العلمي.

مع الشكر و التقدير لمجهودكم

2021/2022

المحور الأول: البيانات الشخصية

1- الولي: - الأب □ -الأم □

2- سن الولي :.....

3-المستوى التعليمي للولي:

- ابتدائي □
- متوسط □
- ثانوي □
- جامعي □

سن الطفل.....
السنة الدراسية للطفل:.....
جنس الطفل:.....

المحور الثاني: دوافع استخدام الألعاب الالكترونية.

10- هل يستخدم الطفل الالعاب الالكترونيه؟

- دائما □
- احيانا □
- نادرا □

4- لماذا يستخدم الطفل الألعاب الالكترونية؟

- للتسليه والترفيه □
- التواصل مع الآخرين □
- شغل وقت فراغ □
- تنمية بعض المهارات □
- إنشاء صداقات من خلال اللعب□
- أخرى تذكر.....

5- ما الذي يجذب الطفل في الألعاب الالكترونية؟

- متعه الفوز □
- الإثارة الموجودة في اللعبة □
- بطل اللعبة □
- الألوان والصور □
- محتوى اللعبة □
- أخرى تذكر.....

6- بماذا يشعر الطفل أثناء اللعب بالألعاب الالكترونية؟

-الفرح والسرور □
- الراحة □

- **الحماس** □
- **القلق والتوتر** □
- **القوه والشجاعة** □
- **الغضب والنرفزة** □

7- ما هو شعور الطفل أثناء الخسارة عند اللعب؟

- **يتوقف عن اللعب** □
- **تكرار اللعب حتى الفوز** □
- **يلعب بالعاب أخرى** □
- **أخرى تذكر.....**

المحور الثالث: أنماط استخدام الطفل للألعاب الالكترونية.

-مع من يفضل اللعب؟

نفس الجنس □ الجنس الأخر □ كلاهما□

ماهو الوقت المفضل للعب؟

صباحا□ مساءا□ ليلا□ ليس هناك وقت محدد □

8- ما هي المدة التي يقضيها الطفل في اللعب؟

أقل من ساعة □ من ساعة إلى ساعتين □ أكثر من ساعتين □

9- متى يستخدم الطفل الالعاب الالكترونيه؟

- **كل يوم** □
- **نهايه اسبوع** □
- **في العطلة** □

11- ما هو عدد ممارسه الطفل للألعاب الالكترونية في اليوم؟

- **مره واحدة** □
- **مرتين** □
- **ثلاث مرات** □
- **أكثر من ثلاث مرات** □

12- ماهو نوع الجهاز الذي يستخدمه الطفل اثناء اللعب؟

- **الكمبيوتر** □
- **الهاتف الذكي** □
- **اللوحه الالكترونيه** □
- **جهاز اخر اذكره.....**

13- ما نوع الالعاب التي يفضل استخدامها من قبل الطفل ؟

- العاب المغامرة □
- الصراع والعنف □
- الالعاب القتالية □
- العاب ذكاء □
- العاب تعليمية □
- العاب سباقات □
- العاب الألغاز □
- العاب أخرى اذكرها.....

14- ما هي الألعاب التي يلعبها الطفل؟ □

- لعبه بابجي □
- فري فاير □
- سباق السيارات □
- صب واي □
- العاب ben10 □
- العاب أخرى اذكرها.....

15- كيف يتحصل الطفل على اخر اصدارات الالعاب الالكترونيه؟

- عبر الانترنت □
- الاخوه □
- الاصدقاء □
- بنفسه □
- اخرى تذكر.....

16- من يقوم بتحميل الالعاب الالكترونيه للطفل؟

- الوالدين □
- الاخوه □
- بنفسه □

18- كيف يتوقف الطفل عن اللعب؟

- بأمر من الوالدين □
- برغبة منه □
- عند نفاذ بطارية الجهاز □

المحور الرابع: تاثير الالعاب الالكترونيه على السلوك الطفل.

- هل يقلد الطفل هذه الالعاب ؟
- نعم □
- لا □
- احيانا □

* اذا كانت اجابتك بنعم "كيف يقلدهم":

- الكلام □
- الحركات و السلوك □
- اللباس □

- تقمص شخصيات اللعبة

19- هل يستطيع الطفل ان يبتعد عن الالعاب الالكترونيه؟

- نعم

- لا

20- هل ترى بان الالعاب الالكترونيه تؤثر على الطفل؟

- نعم

- لا

- إلى حد ما

21- كيف ترى تاثير الالعاب الالكترونيه على الطفل؟

- ايجابا

- سلبا

- كلاهما

22- هل تؤثر الالعاب الالكترونيه على نفسيه الطفل؟

- نعم

- لا

- إلى حد ما

23- هل تختلف تصرفات الطفل بعد اللعب؟

- نعم

- لا

- إلى حد ما

24- هل تؤثر الالعاب الالكترونيه على طريقة تفكير الطفل؟

- نعم

- لا

- إلى حد ما

المحـــور الخـــامس: اشـــكال الســـلوك العـــدواني لـــدى الطفـــل نتيجـــة اســـتخدام الالعاب الالكترونيه

25- كيف يصبح سلوك الطفل بعد استخدام الالعاب الالكترونيه؟

- عدواني

- عنيف

- عادي

26- ما هو شعور طفل اذ لم يستطيع الفوز اثناء اللعب؟

- الغضب

- الحزن

- لا يهتم □

27- فيما يتمثل السلوك العدواني للطفل من خلال الالعاب؟

- الغضب السريع □
- كثره الشجار □
- التحطيم والتكسير □
- التمرد على الوالدين □
- استخدام الصياح □
- التلفظ بكلمات غير مقبولة □

28- بماذا يشعر الطفل عند الانتهاء من اللعب بهاته الالعاب؟

- النشاط □
- القلق □
- راحة نفسيه □
- التعب الجسدي□
- أخرى تذكر.....

30– مـــاهو الســـلوك الـــذي اكتســـبه الطفـــل بعـــد اســـتخدام الالعـــاب الالكترونيه؟

* السلوكات الايجابيه:

- النضج الفكري والعقلي □
- زياده المعارف والمعلومات □
- الترويح عن النفس □

* السلوكات السلبيه:

- العدوانيه والعزله □
- التقليد السلبي □
- الاهمال واللامبالاة □
- قلة التواصل مع الاسره □
- أخرى تذكر.....

ملخص الدراسة

ملخص الدراسة:

أدى التطور التكنولوجي الكبير في مجال التسلية والترفيه إلى انتشار واسع للألعاب الإلكترونية باعتبار أن معظم هذه الألعاب ليست عربية؛ فهي تعمل على صرف النظر عن النشاطات الأخرى حيث أصبحت الشغل الشاغل للأطفال وهذا راجع إلى محتواها الذي يقوم بالأساس على الإثارة والعنف والعدوانية.

وموضوع دراستنا" تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني للطفل"، فتكمن أهمية الدراسة بأهمية موضوع البحث ذاته وهو العلاقة بين الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني ونوعية الفئة المستهدفة الا وهي الأطفال.

وهدفت دراستنا إلى الكشف عن تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني للطفل، حيث قمنا بصياغة التساؤل الرئيسي من خلال الإطلاع وملاحظة الظاهرة فتم طرحه كالأتي: ما هو تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على ظهور السلوك العدواني للطفل؟، وصياغة فرضية رئيسية من خلال الإشكالية وطرحت كالاتي: استخدام الألعاب الإلكترونية يؤثر على ظهور سلوك العدواني للطفل.

ولتحقيق ذلك وضعنا خطة عمل مقسمة على أربعة فصول منها ثلاثة نظرية، الإطار العام للدراسة الذي شمل الإشكالية والفرضيات والأهمية والأهداف، أسباب اختيار موضوع، تحديد المفاهيم الأساسية للدراسة، والدراسات السابقة وكذلك المقاربات النظرية. وخصصنا جزء من الدراسة للبحث ميدانيا للإجابة عن تساؤلات الدراسة من خلال الاعتماد على عينة مقدرة ب 50 مفردة تمثلت في أولياء الأمور، وكذلك إتباع المنهج الوصفي، والاعتماد على استمارة استبيان والملاحظة كأداة لجمع البيانات.

وبعد تحليلنا للبيانات الميدانية توصلنا إلى مجموعة من النتائج أهمها:

إن معظم الأطفال من يستخدمون الألعاب الإلكترونية ، وأن الجهاز المستخدم من قبل الطفل أثناء اللعب هو الهاتف الذكي، وان استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية يؤثر على ظهور العنف والعدوانية، وأن السلوكات التي يكتسبها الطفل من خلال استخدام الألعاب الإلكترونية هي سلوكات إيجابية و سلبية في نفس الوقت لكن تطغى السلوكات السلبية بشكل واضح. كما أن استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية يؤثر على سلوكه ليصبح سلوك عدواني.

Résumé de l'étude :

Le grand développement technologique dans le domaine du divertissement et du divertissement a conduit à une large diffusion des jeux électroniques, étant donné que la plupart de ces jeux ne sont pas arabes ; Il s'efforce de mettre de côté d'autres activités, car il est devenu une préoccupation pour les enfants, et cela en raison de son contenu, qui repose principalement sur l'excitation, la violence et l'agressivité.

Le sujet de notre étude est "l'effet des jeux électroniques sur le comportement agressif de l'enfant".

Notre étude visait à révéler l'effet de l'utilisation des jeux électroniques sur le comportement agressif de l'enfant, où nous avons formulé la question principale à travers la lecture et l'observation du phénomène et il a été demandé comme suit : Quel est l'effet de l'utilisation des jeux électroniques sur l'apparition de comportements agressifs de l'enfant ?, et en formulant une hypothèse majeure à travers le problème et posée comme suit : L'utilisation de jeux électroniques influe sur l'apparition de comportements agressifs de l'enfant.

Pour y parvenir, nous avons élaboré un plan de travail divisé en quatre chapitres dont trois théoriques, le cadre général de l'étude, qui comprenait la problématique, les hypothèses, l'importance et les objectifs, les raisons du choix d'un sujet, la définition des concepts de base de la étude, des études antérieures ainsi que des approches théoriques. Nous avons consacré une partie de l'étude à une recherche de terrain pour répondre aux questions de l'étude en nous appuyant sur un échantillon de 50 individus représentés par les parents, ainsi qu'en suivant l'approche descriptive, en nous appuyant sur un questionnaire et l'observation comme outil de collecte de données.

Après analyse des données de terrain, nous sommes parvenus à un ensemble de résultats dont les plus importants sont :

La plupart des enfants utilisent des jeux électroniques, et que l'appareil utilisé par l'enfant en jouant est le smart phone, et que l'utilisation de jeux électroniques par l'enfant affecte l'émergence de la violence et de l'agression, et que les comportements que l'enfant acquiert par l'utilisation de jeux électroniques sont des comportements positifs et négatifs à la fois, mais les comportements négatifs sont clairement dépassés. L'utilisation des jeux électroniques par l'enfant affecte son comportement jusqu'à devenir agressif.

Summary:

The great technological development in the field of entertainment and entertainment has led to a wide diffusion of electronic games, since most of these games are not Arabic; It strives to set aside other activities because it has become a concern for children, and this because of its content, which is mainly based on excitement, violence and aggression.

The subject of our study is "the effect of electronic games on the aggressive behavior of children".

Our study aimed to reveal the effect of using electronic games on child aggressive behavior, where we formulated the main question through reading and observing the phenomenon and it was asked as follows: What is the effect of the use of electronic games on the appearance of aggressive behavior in the child?, and by formulating a major hypothesis through the problem and posed as follows: The use of electronic games influences the appearance aggressive behavior in children.

To achieve this, we have developed a work plan divided into four chapters, three of which are theoretical, the general framework of the study, which included the problem, the hypotheses, the importance and the objectives, the reasons for choosing a subject , the definition of the basic concepts of the study, previous studies as well as theoretical approaches. We devoted part of the study to field research to answer the questions of the study, relying on a sample of 50 individuals represented by the parents, as well as following the descriptive approach, relying on a questionnaire and observation as a data collection tool.

After analyzing the field data, we arrived at a set of results, the most important of which are:

Most children use electronic games, and the device used by the child while playing is the smart phone, and the child's use of electronic games affects the emergence of violence and aggression , and that the behaviors that the child acquires through the use of electronic games are both positive and negative behaviors, but the negative behaviors are clearly outdated. The use of electronic games by the child affects his behavior until he becomes aggressive.