أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور

The role of play in developing some of the child's leadership skills from the teachers' point of view

إعداد

سارة سعود الحربي

Sarah Saud Alharbi

قسم رياض أطفال-كلية التربية-جامعة الملك فيصل

Doi: 10.21608/jacc.2023.292449

استلام البحث ٢٠٢٣/ ١ /٢٥

قبول النشر ٢٠٢٣/ ٢ / ٢٥

سعود ، سارة سعود جهز (٢٠٢٣). اثر الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور. ***المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل***، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، ٦(٢٤) ابريل ، ٦٩ – ٨٨.

http://jacc.journals.ekb.eg

أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور

المستخلص:

هدفت الدراسة الى الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور، وتم استخدام المنهج الوصفي المسحي، والاستبانة المكونة من (٢٠)فقرة موزعة على محورين: (تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال و تقبلهم لهذه المشاهد العنيفة، الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية)، وتكونت عينة الدراسة من (٢٠٨)من أولياء أمور الأطفال في محافظة الأحساء تم اختيارهم بالطريقة العشوائية، وأظهرت النتائج ان الدرجة الكلية لتأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال و تقبلهم لهذه المشاهد العنيفة جاء بدرجة متوسطة ، وأن الدرجة الكلية للدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية جاء بدرجة كبيرة. وتوصي الدراسة بضرورة متابعة الوالدين لأطفالهم وضبط الرقابة الوالدية في اختيار الألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: مشاهد العنف، الألعاب الإلكترونية.

Abstract:

The study aimed to reveal the impact of electronic games on violent behavior among children from the point of view of parents. The role that parents should play in protecting their children from the dangers of electronic games). Their acceptance of these violent scenes came to a medium degree, and the overall degree of the role that parents should play in protecting their children from the dangers of electronic games came to a high degree. The study recommends that parents should follow up on their children and control parental control in choosing electronic games.

Keywords: scenes of violence, electronic games.

المقدمة:

فرضت التكنلوجيا وجودها على الإنسان وحياته، بعد أن بلغت أوج قوتها وتطورها بفضل التقدم العلمي الكبير والثورة التكنولوجية الهائلة. فلم يعد الإنسان بمقدوره أن يتجاهل هذه الوسائل وهي تلاحقه في كل مكان بالكلمة والصوت والصورة.

أصبحت التحديات الثقافية التي تطرحها التكنلوجيا في هذا العصر تؤثر في عقول البشر وقادرة على التوغل داخل العمق الوجودي للذهنية الثقافية القائمة والعمل على إقناعه بكل ما تحتويه من مثل وقيم، حيث أصبحت من أهم المصادر للحصول على المعلومات، ومتابعة القضايا

الاجتماعية والسياسية والاقتصادية حول العالم، وأصبحت من اهم الادوات للتأثير على الأفراد لاسيما الأطفال، وذلك لسهولة التأثير في بناء شخصية الطفل والتأثير عليها وبناؤها وتشكيلها كما تريد.

وفي بداية الثمانينات ومع هذا التطور التكنلوجي، ظهرت العاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الأطفال، وعرفت هذه الألعاب بالألعاب الالكترونية، وأصبحت تشمل كل بقاع العالم، مما أثرت بشكل كبير على حياة الإنسان، وأحدثت تغيير جذري فيها، حيث تعتبر أجهزة الألعاب الالكترونية من أكثر أجهزة الترفيه و احد اعز أصدقاء الطفل، بحيث تتواجد معه داخل المنزل أينما تواجد عبر التلفزيون والحاسوب والانترنت والهاتف الخلوي، وكذلك أصبحت ترافقه خارج المنزل أيضا من خلال قاعات البلايستيشن، توفر لهم كل الإمكانيات خصيصا للأطفال المدمنين بالألعاب الالكترونية الذين يقضون كل الساعات في لعبها أكثر مما يقضونه في الدراسة ، وأصبح الطفل الآن يعتمد بشكل كبير على التكنولوجيا الحديثة.(الخريف، ٢٠١٤).

كما ذكر الجارودي (٢٠١١) بأن الطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً ، لكن لإيجاد الحلول وحل الألغاز ، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها ، وأحياناً اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها . إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات. وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلاحظونها.

وأشارت الشحروري (٢٠٠٨) إلى اتفاق الباحثون في مجال الإعلام والاجتماع والتربية منذ زمن بعيد على أن لوسائل الإعلام وأدواته وأجهزته وشاشاته لهم تأثيراً قوياً ومتنوعاً ومتعدد الجوانب على الأطفال ، فهذا التأثير يشمل السلوك والمزاج والعقائد والعادات والقيم والمبادئ والأفكار والمفاهيم إلى جانب تأثيرهم على علاقة الأطفال بأسرهم ومدارسهم ومجتمعهم.

وعلى الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية فإن سلبياتها أكثر من إيجابياتها ؛ لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل نموهم ، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم من دون وجه حق ، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة ، وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة هذه الألعاب . ومن خلال ماسبق ارتأت الباحثة لدراسة وقياس هذا الجانب الحديث، وقد جاءت الدراسة بعنوان تأثير الالعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال.

مشكلة الدراسة:

تثير تأثيرات التكنلوجيا باختلاف أنواعها الكثير من الناس على رأسها الألعاب الإلكترونية التي يمكن تمارس عبر أجهزة عدة، كالحواسيب وأجهزة البلايستيشن والهاتف النقال ومن اهم

الأثار الإيجابية أنها تساعد هذه الألعاب على تنمية قدرات الطفل الذهنية والمعرفية وذلك لتميزها بالمرونة والتفاعلية والسهولة في الاستخدام وإتاحتها الفرصة أمام الأطفال لممارستها في أي وقت وفي أي مكان، ومن الآثار السلبية لهذه الألعاب تقمص الشخصيات الإجرامية التي تعرضها وتعلم السلوك السلبي. ويرى المختصون أن للألعاب الالكترونية تأثيرات مختلفة صوتية ومرئية على ذهن المستخدم، إلا أنها تركز على الأصوات الحماسية الصاخبة والضجة والضوضاء.

وتلقى الألعاب الالكترونية اليوم رواجا كبيرا ، حتى لدى فئة كبيرة من الأطفال الذين يمتازون بالخفة والسرعة والقدرة على الاستيعاب والذكاء ، بالإضافة إلى الحيوية والنشاط والمهارة التي تساعدهم على اكتشاف كل شيء جديد ، إذ يمتاز الأطفال في هذه المرحلة رغم الصفات التي ذكرناها سابقا بغياب القدرة العقلية على التمييز بين ما هو موجود في البيئة الاجتماعية والثقافية (الواقعية) التي يعيش فيها وبين البيئة الترفيهية الالكترونية التي قد تحمل أفكار او سلوكيات واهتمامات لا تنسجم مع العادات والتقاليد المنتشرة في البيئة التي تعيش فيها . ونظرا لما هو ملحوظ من الإقبال الكبير على ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال على اختلاف أعمارهم بالإضافة الى تزايد طول الفترة التي يقضونها أمام هذه الألعاب وما ينجم عن هذا من اضطرابات سلوكية وغيرها من المشكلات، وأشارت دراسة الجارودي(٢٠١١) الى ارتباط الأطفال بهذه الألعاب لمدة طويلة وتأثرهم بالأنماط والعادات السلوكية التي تعرضها عليهم، لذا ارتأت الباحثة أجراء هذه الدراسة للكشف عن أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال.

أسئلة الدراسة:

تتمثل أسئلة الدراسة الحالية في السؤال الرئيسي التالي:

ما درجة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال وتقبلهم لهذه المشاهد العنيفة؟

ويتفرع منه السؤال التالي:

١- ما الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية ؟

٢- مالفروق ذات الدلالة الإحصائية عند مستوى الدلالة (0.05>) في مستوى العنف نتيجة مشاهدة الأطفال للألعاب الإلكترونية و التي تعزى لمتغير(العمر، المستوى التعليمي، الحالة الاجتماعية، مكان السكن) ؟

أهداف الدراسة:

هدفت هذه الدراسة الى تحقيق الآتي:

١. الكشف عن تأثير الالعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور.

٢. قياس دور اولياء الأمور في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

٣. الكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية في مستوى العنف نتيجة مشاهدة الأطفال للألعاب الإلكترونية و التي تعزى لمتغير(العمر، المستوى التعليمي، الحالة الاجتماعية، مكان السكن) .

أهمية الدراسة:

تتضح اهمية الدراسة الحالية من جانبين وهما كالاتي:

أهمية النظرية:

الأهمية النظرية:

- أهمية الدور الذي تقوم به التكنلوجيا من خلال العابها المقدمة للأطفال في ظل التقدم والتطور في كافة مجالات الحياة، وكون هذه التكنلوجيا أصبحت منافسه للوالدين في التنشئة، ومن الوسائل التي يستقى منها الطفل سلوكياته وخبراته الإيجابية والسلبية، بالإضافة لاعتبارها وسطاً ثقافياً وأداة تربوية وترفيهية.
- لتناولها مرحلة الطفولة وهي مرحلة أساسية ومهمة في حياة الإنسان، حيث يتم فيها تكوين أهم معالم شخصية الطفل فخلال هذه المرحلة يكتسب مجموعة من الأساليب والقواعد السلوكية المرغوبة اجتماعياً وينمي المهارات الشخصية والاجتماعية والقيم الأخلاقية والدينية العلمية.

الأهمية التطبيقية:

- قد تفيد نتائج هذه الدراسة أولياء الأمور والمختصين في توفير إرشادات لكيفية حماية أطفالنا من مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- قد تساعد في وضع استراتيجية معينة لحماية الأطفال من مشاهدة مشاهد العنف في الألعاب التي قد تؤثر على سلوكياتهم المختلفة.

مصطلحات الدراسة:

تناولت الدراسة الحالية عدداً من المصطلحات على النحو التالي:

١- **الألعاب الالكترونية**: "عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية، وهي عبارة عن نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، وبشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي" . (ألطف،٢٠٢١)

ويعرفها الهدلق(٢٠١٢) بأنها استخدام للتقنية والرسوم المتحركة- من قبل شركات متخصصة- في تقديم تنافس مع الحاسوب او مع لاعب آخر – موجود فعلياً او عبر النت- يتم فيها اشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز والشعور بنشوة الانتصار، وتسود روح التحدي والمغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة الى الصعوبة.

وتعرفها الباحثة إجرائيًا: الأنشطة التي تمارس عن طريق الأجهزة الإلكترونية (مثل: الهواتف والحواسيب) وتمتاز بوجود مؤثرات صوتية وبصرية، فيشعر فيها الطفل بحالة من المتعة، والترقب، من أجل تحقيق هدف الفوز، أو الرغبة في الانتقال لمستوى متقدم في اللعب، وهذه الأنشطة يمارسها الطفل سواء بمفردة أو مع الآخرين. وتقاس بالدرجة التي تحصل عليها المستجيبة على أداة الدراسة.

٢- **العنف:** هو كل فعل او تهديد يتضمن استخدام القوة بهدف إلحاق الأذى والضرر بالنفس او بالآخرين او تدمير او تخريب ممتلكاتهم. (الخريف، ٢٠١٤).

كما يعرفه الخليل(٢٠١٦) بأنه: السلوك الذي يستخدم الإيذاء باليد او اللسان او بالفعل او بالكلمة، في الحل التصادمي.

٣- السلوك: نشاط يصدر عن الكائن الحي سواء كان إرادياً أو لاإرادي، فالسلوك الإرادي هو الذي يستطيع الكائن التحكم في حدوثه كالمشي والكتابة أما السلوك اللاإرادي لا يستطيع الكائن منع حدوثه مثل ردود الفعل الانعكاسية التي تصدر عن الكائن عند تعرضه لمثيرات طبيعية.(الخليل،٢٠١٦)

حدود الدراسة:

اقتصرت حدود الدراسة الحالية على الآتي:

الحدود الموضوعية: تتمثل في الكشف عن أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف

الحدود المكانية: عدد من الروضات الحكومية والأهلية بمحافظة الاحساء.

الحدود الزمنية: الفصل الدراسي الثاني ٢٠٢٢-٢٠٢٣م.

الحدود البشرية: أولياء الأمور للأطفال بمحافظة الاحساء.

الإطار النظري:

الألعاب الإلكترونية:

مع التطور الذي يحدث في المجتمع حدث تطور أيضاً في أدوات اللعب فلم يعد اللعب التقليدي يجذب انتباه الأطفال، فانتشار الألعاب الالكترونية في كثير من المجتمعات الأجنبية وبفعل التطور السريع في الوسائل التكنولوجية انتقل إلى المجتمعات العربية، فلا يكاد يخلو بيت منها نتيجة لما تتمتع به من خصائص جاذبة خصوصاً للأطفال باعتبارها عنصر التشويق والمغامرة الذي يلامس احتياجات الأطفال في هذه المرحلة العمرية.

فأن هذه الألعاب تمتاز بنواحٍ إيجابية، فهي كما يقرر الجارودي (٢٠١١) تنمي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشط الذكاء؛ لأنها تقوم على حل الأحاجي او ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة.

وتؤدي الألعاب الإلكترونية إلى زيادة مستوى التركيز وتحفيز الطلاب على المشاركة في الأنشطة الصفية وتعد الألعاب بالنسبة إليهم مألوفةً إذ إن معظمهم شارك في ألعاب مختلفة. وإن أهم مشكلة يواجهها معظم الطلاب اليوم هي ضعف الدافعية للمشاركة في الأنشطة التعليمية، بيد أن استخدام الألعاب الإلكترونية يعتبر من أهم الحوافز للمشاركة في البيئة التعليمية، ويمكن بكل سهولة مراقبة تقدّم الطلاب ومعرفة مدى فهمهم للمادة التي يدرسونها.(جابر،٢٠١٧).

وتتميز الألعاب الإلكترونية في عملية التعليم بعدة مزايا: كما ذكرها جابر(٢٠١٧)

١. استخدامها مؤثرات سمعية وبصرية، لذلك فهي تثير أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أكبر تأثيراً وأبقى أثراً.

٢. إشباع الميل الفطري للمتعلمين إلى اللعب، خاصة صغار السن منهم، الأمر الذي يزيد من دافعيتهم لتعلم مواضيع لم يرغبوا بتعلمها من قبل.

٣. إمكانية استخدامها بشكل فعال في تدريس مواد مختلفة مثل الرياضيات والعلوم والاجتماعيات وغيرها.

٤. تنمية الانتباه البصري والاتساق الحسي الحركي، حيث تتطلب من اللاعب أن ينتبه إلى عدة مؤثرات في أماكن مختلفة من الشاشة والرد عليها بسرعة كبيرة.

وتؤكد النظريات التربوية أن شد الانتباه أكثر أهمية من التشجيع في عملية التعلم، ولذلك فإن الألعاب الالكترونية في التعليم تساعد على تركيز المعلومة وثباتها في أذهان التلاميذ لما تمتاز به من شد انتباه الطلاب أثناء استخدامها.

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الالكترونية فإن سلبياتها في نظر ماي (mai 2010) أكثر من إيجابياتها؛ لأن معظم الالعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل نموهم، بالإضافة إلى نسبة كبيرة من الألعاب الالكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الاخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم من دون وجه حق، كما تعلم الأطفال أساليب العنف ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة هذه الألعاب.

وحسب ما أوردته السعد(٢٠٠٥) انه وفقاً للعديد من الدراسات الحديثة والأبحاث فان ممارسة الألعاب الالكترونية كانت السبب في بعض المآسي؛ فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل الجرائم القتل والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الاعلام او الألعاب الالكترونية ويتم تقديمة للأطفال بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

كما اثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الالكترونية (أبو جراح، ١٤٢٥هـ).

فقد أفادت دراسة بريطانية نشرتها مجلة ذي لانيست ان مشاهدة العنف على شاشة التلفزيون او الألعاب الالكترونية تزيد مخاطرة السلوك العدواني والخوف لدى الأطفال الصغار، كما ان مثل هذه المشاهدة يمكن ان توازي إساءة معاملة الأطفال عاطفياً. وقالت الدراسة إن الأطفال الصغار هم الأكثر تأثراً بهذه المشاهد، وخلصت الدراسة إلى أن الصور العنيفة تترك تأثيراً على المدى القصير لدى الصغار عبر زيادة سلوكهم العدواني او خوفهم.(ابي جراح،١٤٢٥).

وذكرت مريم قويدر (٢٠١٢) أن هناك خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها ممارسة اللعب الالكتروني، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الالكترونية هذه التي تصنف في هذه المجالات تختلف عن العاب الفيديو في كونها تستخدم جهاز الكمبيوتر وشبكة الانترنت والهواتف المحمولة المعتمدة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب.

الدراسات السابقة:

وفيما يلي عرض للدراسات التي تناولت موضوعات ذات صلة بموضوع الدراسة وقد تم ترتيبها وفقاً لتسلسلها الزمني من الأحدث إلى الأقدم:

دراسة عثمان (٢٠١٨) هدفت للتعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية وطبقت أداة الاستبانة على عينة من (٢٠٠) طفل، واستخدمت المنهج الوصفي، وتوصلت النتائج الى وجود عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب مثل السعي للفوز، التحدي، حب الاستطلاع والتخيل والتصور، ومن الأثار الإيجابية تحسين بعض المهارات الأكاديمية كمهارة البحث عن المعلومات الكتابة اكتساب اللغات وحل المشكلات، ومن الآثار السلبية العنف المدرسي، والإدمان وما ارتبط به من مشكلات البصر والسمع.

وأجرى حسان ودانيليال (Hassan&Danlyal,2013)دراسة هدفت إلى الكشف عن تأثير الألعاب الالكترونية والإعلانات على المراهقين في مدينة باها والبور باكستان استخدم فيها الباحثان المنهج الوصفي، واستخدمت أداة الدراسة استبانة حول الألعاب الالكترونية والإعلانات طبقت على (٤٠٠) طالباً من طلبة المدارس الحكومية تراوحت أعمارهم بين (١٦١٣) سنة، وبعد تحليل البيانات تبين أن (٤٨%) من الطلاب يقضون حوالي (٣-٤) ساعات يومياً في مشاهدة الألعاب، وأن ٣٣% من الطلاب بعد مشاهدتهم يشعرون بارتياح بينما (٢١) يشعرون بالقلق بعد المشاهدة، وأن (٤٤%) من المشاركين بالاستطلاع أكدوا على أن المشاهدة تؤثر على الأنشطة البدنية.

وقامت بن عمر (٢٠١٢) بإجراء دراسة ميدانية هدفت لمعرفة مدى تأثير البرامج الموجهة للأطفال وطبقت على أطفال بلدة بسكرة في الجزائر، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي ، واستخدمت الباحثة استبانة مكونة من (٥٣) سؤالاً بالإضافة للمقابلة والملاحظة التي طبقت على عينة عشوائية. وأظهرت نتائج الدراسة وجود اثر إيجابي للبرامج الموجهة للأطفال في أساليب التنشئة إذا كانت هذه الأساليب إيجابية، ووجود أثر سلبي إذا كانت أساليب التنشئة سيئة.

وأجرت الشيخة حنان (٢٠١١ م) دراسة هدفت الى معرفة اثر برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال ، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي وتكونت عينة الدراسة من (٧٦٤) طالبا وطالبة، واستخدمت الباحثة الأدوات الآتية في دراستها (مقياس السلوك العدواني، وأداة قياس إضعاف الحساسية، وأداة قياس دور العنف في التلفاز والألعاب الالكترونية). وقد تحققت الباحثة من صدق أدوات الدراسة بطرق عدة منها صدق المحكمين، والصدق التمييزي). وكذلك ثباتها بطرق عدة وهي: (طريقة التجزئة التصنيفية، طريقة ألفا كرونباخ، والثبات بالإعادة). وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة الصف السادس، تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني ولصالح المجموعة التجريبية.

كما أجرت هند الريمان (٢٠٠٧ م) وكان الهدف من الدراسة معرفة مدى انتشارها عند الطلاب ، ومعرفة العلاقة بين ممارسة اللعبة والسلوك العدواني والعنف وقد اختارت الباحثة دراستها لمعرفة مدى انتشار هذه اللعبة بين طلاب الصفوف العليا في المرحلة الابتدائية ولمعرفة أثرها في غرس العدوان كسلوك اجتماعي خطير على الفرد وعلى الأسرة والمجتمع كافة ، تكونت العينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض ، وقد تناولت الدراسة العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة هذه العبة ،ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة منهجين وهما (الوصفي المسحي الميداني) و (الوصفي ألسببي المقارن) لمعرفة العلاقة السببية بين ممارسة اللعبة وبين السلوك العدواني ، وذلك عن طريق قياس مستوى العدوان عند الأطفال الذين لا يمارسون اللعبة (المجموعة الضابطة) ومقارنتها بسلوك العدوان لدى الأطفال الذين يمارسون اللعبة المجموعة التجريبية) ، توصلت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة بين ممارسة لعبة « Grand Theft Auto » وبين السلوك العدواني .

كذلك قام جنتيليا ولينكب ولينكرك وولشى (٢٠٠٤ ، Gentilea , Lynchb , Linderc & Walsha) بدراسة هدفت إلى معرفة تأثير العنف في الألعاب إلكترونية على العدائية لدى المراهقين ، تكونت عينة الدراسة من (٦١٧) طالباً وطالبة من طلبة الصفين الثامن والتاسع موزعين على أربع مدارس ، واستخدم المنهج الوصفي السببي وأشارت النتائج إلى أن الطلبة الذين يتعرضون لوقت أطول لألعاب الفيديو كان لديهم مستوى أعلى من العدائية ، وارتبط ذلك بمعامل التوافق مع تقديرات المعلمين والذين أشاروا إلى أن الطلبة الذين يقضون وقتاً أطول باستخدام ألعاب الفيديو كانوا يشعرون بالإعياء الجسمي ، والأداء المتدني في التحصيل الدراسي ، كما تبين أن العدائية تتوسط العلاقة بين العنف المستمد من ألعاب الفيديو والنتائج المرتبطة بذلك .

وأجرت شري (٢٠٠١، Sherry) دراسة هدفت إلى تحليل مجموعة دراسات تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني ، تم تحليل (٣٢) دراسة تم نشرها ما بين سنوات (١٩٧٥- ٢٠٠٠) ، حيث هدفت جميع هذه الدراسات إلى التعرف على تأثير العنف الذي يشاهده المراهقون من خلال الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لديهم ، حيث شملت تلك الدراسات على عينات من المراهقين تراوحت اعمارهم ما بين (٢٤-٢٢) سنة ، أشارت النتائج إلى ان تأثير العنف من خلال اللعب في الألعاب الإلكترونية كان أقل دلالة مقارنة في تأثير العنف المعروض على الشاشات ، كما أن نوع العنف المتضمن في الألعاب الإلكترونية يظهر بشكل كبير في نمط السلوك العدواني الذي يظهر لدى المراهقين .

التعقيب على الدراسات السابقة:

اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة عثمان(٢٠١٨م) ودراسة دانيليال(٢٠١٣م)ودراسة الشيخة حنان(٢٠١١م) ودراسة جنتليا(٢٠٠٤م) ودراسة شري (٢٠٠١م) في أهداف الدراسة، وفي المنهج المستخدم، كما اتفقت معها في استخدام الاستبانة كأداة لدراسة .

واختلفت الدراسة الحالية من حيث العينة مع دراسة الشيخة حنان(٢٠١١م) ودراسة هند(٢٠٠٧م) ودراسة لينكب وليندرك ووليتي(٢٠٠٤م)، ودراسة شري(٢٠٠١م) بتكوينها من طلاب وطالبات ومراهقين تراوحت اعمارهم ما بين (٢٤-٢٢) سنه. واختلفت مع دراسة عمر(٢٠١٢م) باستخدامها لأداة المقابلة والملاحظة.

وبمطالعة الدراسات السابقة يلحظ قلة الدراسات التي تناولت وجهة نظر أولياء الأمور في اثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال - في حدود اطلاع الباحثة – الأمر الذي يعزز من اجراء هذه الدراسة، وخاصة في ظل تطور وسائل الإعلام والاتصال، وتأثير هذه الوسائل في المجتمع وفي مختلف مجالات الحياة العلمية والعملية والتربوية والاجتماعية.

وقد تم الإفادة من الدراسات السابقة في بناء الاطار النظري للدراسة الحالية واثراؤها، وإعداد أداة الدراسة الحالية، والافادة من المراجع العلمية التي استندت اليها الدراسات السابقة.

منهج الدراسة:

لتحقيق أهداف الدراسة الحالية اعتمدت الباحثة المنهج الوصفي المسحي لجمع البيانات وذلك لملائمته لطبيعة الدراسة.

مجتمع وعينة الدراسة:

المجتمع:يتألف مجتمع الدراسة من أولياء أمور أطفال الروضة وبلغ عددهم (٨٥٠٠) طفل حسب آخر إحصائية وهذا سيكون حجم مجتمع أولياء أمور الأطفال، للفصل الدراسي الثاني للعام (١٤٤٤) هـ/ الموافق (٢٠٢٣م).

العينة: العينة الاستطلاعية: تكونت العينة الاستطلاعية من (٢٥) من أولياء أمور الاطفال من خارج عينة الدراسة وذلك للتأكد من صدق وثبات أداة الدراسة.

عينة الدراسة: استخدمت الباحثة أسلوب العينة الميسرة (المتاحة) حيث تم عمل رابط الكتروني لأداة الدراسة بعد اعدادها في صورتها النهائية وتعميمها على الفئة المستهدفة (أولياء الأمور) وبعد تحديد مدة الاستجابات المتمثلة (١٠) ايام لاستقبال الردود وبلغ عددهم (٢٠٨) من أولياء الأمور وبنسبة (٢.٤٥%) من مجتمع الدراسة

والجدول (١) يبين توزيع أفراد عينة الدراسة حسب المتغيرات المستخدمة في الدراسة الحالية.

جدول (١): التكرارات والنسب المئوية لتوزيع افراد عينة الدراسة حسب متغيرات الدراسة

المتغير	الفئة	العدد	النسبة%
الحالة الاجتماعية	متزوجة	198	95.2
	مطلقة	9	4.3
	أرملة	1	.5
المؤهل العلمي	ثانوية فما دون	44	21.2
	دبلوم	12	5.8
	بكالوريوس	131	63.0
	دراسات عليا	21	10.1
العمر	أقل من (٣٠) سنة	94	45.2

	من(٣٠) سنة فأكثر	114	54.8
السكن	مدينة	172	82.7
	قرية	36	17.3
الاجمالي		208	100

أداة الدراسة:

بعد الرجوع الى الادب التربوي والدراسات السابقة المرتبطة بموضوع الدراسة الحالية أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال، قامت الباحثة ببناء استبانة تكونت في صورتها النهائية من (٢٠) فقرة وفقا لسلم التقدير الخماسي لدرجة الموافقة (دائما، غالبا، أحيانا، نادرا، أبدا)، وتأخذ القيم على التوالي (٥، ٤، ٣، ٢، ١)، وقسمت الاستبانة الى محورين:

المحور الأول: الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية ويتكون من (٥) فقرات.

المحور الثاني: أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال، ويتكون من (١٥) فقرة.

صدق الأداة:

قامت الباحثة بالتحقق من صدق الاستبانة من خلال نوعين من الصدق:

أ – الصدق الظاهري (المحكمين):

بعد أن اعدت الباحثة الصورة الأولية لأداة الدراسة لقياس أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور، قامت بعرضها على عدد من المحكمين من أصحاب الخبرة والاختصاص من أعضاء هيئة التدريس في كلية التربية وبلغ عددهم (٥) محكمين، وتم الأخذ بتوجيهاتهم ومقترحاتهم من إضافة أو حذف أو تعديل فقرات غير المناسبة، ووضوح الصياغة وسلامة اللغة وخلوها من الأخطاء اللغوية والمطبعية، وتم اعتماد نسبة اتفاق (١٠٠) % للإبقاء على الفقرات، وتكونت النسخة النهائية بعد التعديل من (٢٠) فقرة. ملحق (الصورة النهائية للاستبيان)

ب – صدق الاتساق:

طبقت الباحثة أداة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة (٢٥) اسرة طفل وتم احتساب معامل ارتباط بيرسون بين فقرات أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور والدرجة الكلية للمحور المنتمية له والجدول (٢) يبين ذلك.

الجدول (٢) احتساب معامل ارتباط بيرسون بين فقرات أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور والدرجة الكلية للمحور المنتمية له

م	المحور - الفقرات	معامل الارتباط	الدلالة الاحصائية
المحور الأول: الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية			
١	أختار لأطفالي نوعية الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها.	.790**	.000
٢	أحدد لأطفالي المدة الزمنية للعب الألعاب الإلكترونية.	.565**	.003
٣	ارافق أطفالي في لعب الألعاب الإلكترونية.	.758**	.000

٤	أجيب عن استفسارات اطفالي أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية.	.786**	.000
٥	يعد اللعب وسيلة تسمح لطفلي بالتقليل من الشجار والإزعاج الذي يتسبب فيها في البيت.	.614**	.001
المحور الثاني: أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال			
٦	يأخذ طفلي وقت أطول من الوقت المحدد له اثناء اللعب.	.766**	.000
٧	تنعكس الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفالي.	.689**	.000
٨	ألاحظ على سلوكيات أطفالي نوع من الميول نحو تقليد ما يشاهدونه من محتوى الألعاب.	.847**	.000
٩	أطفالي الذكور أكثر من الاناث في تقليد لما يشاهدونه من تلك المشاهد عبر الألعاب الالكترونية.	.583**	.002
١٠	مشاهدة اطفالي للألعاب الالكترونية تسبب لهم في إيذاء انفسهم.	.836**	.000
١١	تقليد أطفالي لمحتوى الألعاب الالكترونية تتسبب في إيذاء الاخرين.	.666**	.000
١٢	يؤذي طفلي نفسه عند رفض طلب له متمثلاً لما شاهده في بعض الألعاب الإلكترونية.	.621**	.001
١٣	يغضب وينفعل طفلي بسرعه بعد مشاهدته لبعض المشاهد العنيفه في الألعاب الإلكترونية.	.489*	.013
١٤	يقلد طفلي شخصية عدوانية قام بمشاهدتها بأحد مشاهد اللعب.	.728**	.000
١٥	يتلفظ طفلي بألفاظ غير مناسبة اكتسبها من بعض مشاهد الألعاب الإلكترونية.	.436*	.029
١٦	يتوتر طفلي إذا لم يكن قادر على لعب الالعاب الإلكترونية.	.548**	.005
١٧	يدخل طفلي في شجار معنا إذا حاولنا منعه من لعب الالعاب الالكترونية.	.400*	.047
١٨	يلعب طفلي بأسلوب المصارعة والملاكمة كما يراه في بعض الألعاب الإلكترونية أكثر من الألعاب الأخرى.	.697**	.000
١٩	يمزق طفلي ممتلكات الآخرين تقليداً لما يراه في بعض الألعاب الإلكترونية.	.468*	.018
٢٠	يشعر طفلي بالحزن إذا لم اسمح له بمشاهدة الالعاب الالكترونية.	.597**	.002

** دالة احصائيا عند (٠.٠١)، * دالة احصائيا عند (٠.٠٥)

يبين الجدول (٢) ان معاملات ارتباط بيرسون بين فقرات المحور الأول: الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية والدرجة الكلية للمحور المنتمية له دالة احصائيا عند (٠.٠١) حيث تراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين (٠.٥٦٥** -- ٠.٧٩٠**)، كما تراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين فقرات المحور الثاني: أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال مع الدرجة الكلية للمحور بين (٠.٤٠٠* - ٠.٨٤٧**) وهي دالة احصائيا عند مستوى دلالة (٠.٠١) و (٠.٠٥).

وبذلك تحققت الباحثة من صدق أداة الدراسة

ثبات أداة الدراسة:

تم حساب معاملات الثبات الفا كرونباخ على الدرجة الكلية لمحاور استبانة أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور، حيث تم تطبيق اداة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة من (٢٥) أسرة طفل، والجدول (٤) يبين معامل الثبات.

جدول (٣): معاملات ثبات الفا كرونباخ على محاور الاستبيان أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور

م	المحور	عدد العبارات	معامل الثبات
١	المحور الأول: الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية	**5**	**0.80**
٢	المحور الثاني: أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال	**15**	**0.89**

أظهر الجدول (٣) ان معامل الثبات الفا كرونباخ " على المحور الأول: الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية بلغ (٠.٨٠)، كما بلغ معامل الثبات على المحور الثاني: أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال (٠.٨٩)، وهي تعتبر معاملات ثبات مرتفعة ومناسبة لغايات الدراسة، مما يشير الى تمتع أداة الدراسة بالثبات.

نتائج الدراسة:

نتائج ومناقشة السؤال الرئيس: ما درجة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الطفل وتقبله لهذه المشاهد العنيف؟

قامت الباحثة بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدراسة لدرجة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الطفل وتقبله لهذه المشاهد العنيف، والجدول (٤) يبين ذلك:

جدول (٤) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة لاستجابات أفراد عينة الدراسة لدرجة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الطفل وتقبله لهذه المشاهد العنيف

م	المحور	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الدرجة
١	المحور الأول: الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية	3.53	.730	كبيرة
٢	المحور الثاني: أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال	2.85	.863	متوسطة

أظهر الجدول (٤) أن الدرجة الكلية لأثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال جاء بدرجة متوسطة بمتوسط حسابي (٢.٨٥) وبانحراف معياري (٠.٨٦٣)؛ كما جاءت الدرجة الكلية للدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية جاءت بدرجة كبيرة بمتوسط حسابي (٣.٥٣) وبانحراف معياري (٠.٧٣٠)، وقد تعزو الباحثة ذلك إلى التأثير الضار للألعاب الإلكترونية على الأطفال من حيث محاولتهم تقليد ما

يشاهدونه من سلوكيات عنيفة ومحاكاتها، بالإضافة أنه مع تزايد ساعات اللعب وتركيز الطفل على هذه الألعاب يؤدي إلى أضرار بالنواحي العقلية والشعورية لدى الأطفال وقد يؤدي إلى إصابتهم بالتوحد، وتتفق تلك النتائج مع نتائج دراسة الشيخة (٢٠١١ م) على أن ممارسة بعض الألعاب الالكترونية يؤدي إلى ظهور السلوك العدواني على الأطفال. كما اتفق دراسات كل من شري (Sherry ،٢٠٠١)، والريمان (٢٠٠٧) مع تلك النتائج في وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وبين السلوك العدواني بين المراهقين والطلاب.

نتائج ومناقشة السؤال الأول: ما الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية؟

قامت الباحثة بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية، والجدول (٦) يبين ذلك:

جدول (٥) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة للدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية

م	الرتبة	الفقرات	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الدرجة
١	3	أختار لأطفالي نوعية الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها.	3.59	1.263	كبيرة
٢	2	أحدد لأطفالي المدة الزمنية للعب الألعاب الإلكترونية.	3.65	1.242	كبيرة
٣	5	ارافق أطفالي في لعب الألعاب الإلكترونية.	2.99	1.236	متوسطة
٤	1	أجيب عن استفسارات اطفالي أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية.	3.88	1.218	كبيرة
٥	4	يعد اللعب وسيلة تسمح لطفلي بالتقليل من الشجار والإزعاج الذي يتسبب فيها في البيت.	3.55	1.314	كبيرة
		الدرجة الكلية للدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية	3.53	.730	كبيرة

يبين الجدول (٥) ان الدرجة الكلية للدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية جاء بدرجة كبيرة بمتوسط حسابي (٣.٥٣) وبانحراف معياري (٠.٧٣٠)، وتعزو الباحثة ذلك الى ضرورة وجود الرقابة الأبوية على الأطفال وملاحظتهم وتحديد وقت ممارستهم لهذه الألعاب وتقليله على قدر الإمكان، والتدخل في اختيار الألعاب واستبعاد الضار منها والغير مناسب؛ لما لها من تأثيرات ضارة على الصحة العقلية والنفسية والجسدية للأطفال؛ وتتفق تلك النتائج مع نتائج دراسة كذلك قام جنتيليا ولينكب وليندرك وولشى (Gentilea ، ٢٠٠٤ Lynchb , Linderc & Walsha ,) والتي أشارت إلى أن الطلبة الذين يقضون وقتاً أطول باستخدام ألعاب الفيديو كانوا يشعرون بالإعياء الجسمي ، والأداء المتدني في التحصيل الدراسي.

وتراوحت المتوسطات الحسابية على فقرات الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية بين (٢.٩٩ – ٣.٨٨)، حيث جاءت الفقرة (٤) أجيب عن استفسارات اطفالي أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية" بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٣.٨٨) وبانحراف معياري (١.٢١٨) وبدرجة كبيرة، وتعزو الباحثة ذلك الى ضرورة تواصل الوالدين مع الأطفال أثناء ممارسة تلك الألعاب مما يتيح الإجابة عن أسئلتهم و تصحيح المفاهيم والسلوكيات الخطأ التي يشاهدها الأطفال في تلك الألعاب؛ وتتفق تلك النتائج مع نتائج دراسة بن عمر (٢٠١٢) والتي أظهرت أن التوجيه والبرامج الموجهة للأطفال لها الأثر الإيجابي على سلوكياتهم.

كما جاءت الفقرة (٢) أحدد لأطفالي المدة الزمنية للعب الألعاب الإلكترونية بالمرتبة الثانية بمتوسط حسابي (٣.٦٥) وبانحراف معياري (١.٢٤٢) وبدرجة كبيرة، بينما جاءت الفقرة (٣) ارافق أطفالي في لعب الألعاب الإلكترونية" بالمرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (٢.٩٩) وبانحراف معياري (١.٢٣٦) إلا أنها جاءت بدرجة متوسطة؛ وتعزو الباحثة ذلك الى ضرورة ألا يترك الوالدين الأطفال فريسه لتلك الألعاب ومصاحبتهم أثناء لعبها لتجنب دخولهم في تركيز عالي مع تلك الألعاب وانفصالهم عن العالم المحيط واصابتهم بالأمراض النفسية والعصبية، وتتفق تلك النتائج مع نتائج دراسة بن عمر (٢٠١٢) والتي أظهرت أن التوجيه والبرامج الموجهة للأطفال لها الأثر الإيجابي على سلوكياتهم.

بشكل عام أظهرت النتائج أن أولياء أمور الأطفال على وعي بدرجة كبيرة لأدوارهم التي ينبغي أن يقوموا بها لحماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

نتائج ومناقشة السؤال الثاني: ما درجة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الطفل و تقبله لهذه المشاهد العنيفة؟

قامت الباحثة بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية درجة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الطفل وتقبله لهذه المشاهد العنيفة، والجدول (٦) يبين ذلك:

جدول (٦) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة درجة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الطفل و تقبله لهذه المشاهد العنيفة

م	الرتبة	الفقرات	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الدرجة
١	6	يأخذ طفلي وقت أطول من الوقت المحدد له اثناء اللعب.	3.14	1.218	متوسطة
٢	2	تنعكس الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفالي.	3.59	1.205	كبيرة
٣	1	ألاحظ على سلوكيات أطفالي نوع من الميول نحو تقليد ما يشاهدونه من محتوى الألعاب.	3.66	1.225	كبيرة
٤	4	أطفالي الذكور أكثر من الاناث في تقليد لما يشاهدونه من تلك المشاهد عبر الألعاب الالكترونية.	3.37	1.425	متوسطة
٥	13	مشاهدة اطفالي للألعاب الالكترونية تسبب لهم في إيذاء انفسهم.	2.30	1.296	قليلة
٦	12	تقليد أطفالي لمحتوى الألعاب الالكترونية تتسبب في إيذاء الاخرين.	2.38	1.298	قليلة

٧	14	يؤذي طفلي نفسه عند رفض طلب له متمثلاً لما شاهده في بعض الألعاب الإلكترونية.	2.20	1.328	قليلة
٨	9	يغضب وينفعل طفلي بسرعه بعد مشاهدته لبعض المشاهد العنيفه في الألعاب الإلكترونية.	2.77	1.366	متوسطة
٩	11	يقلد طفلي شخصية عدوانية قام بمشاهدتها بأحد مشاهد اللعب.	2.48	1.304	قليلة
١٠	10	يتلفظ طفلي بألفاظ غير مناسبة اكتسبها من بعض مشاهد الألعاب الإلكترونية.	2.63	1.267	متوسطة
١١	7	يتوتر طفلي إذا لم يكن قادر على لعب الالعاب الإلكترونية.	2.79	1.279	متوسطة
١٢	5	يدخل طفلي في شجار معنا إذا حاولنا منعه من لعب الالعاب الالكترونية.	3.21	1.442	متوسطة
١٣	8	يلعب طفلي بأسلوب المصارعة والملاكمة كما يراه في بعض الألعاب الإلكترونية أكثر من الألعاب الأخرى.	2.79	1.390	متوسطة
١٤	15	يمزق طفلي ممتلكات الآخرين تقليداً لما يراه في بعض الألعاب الإلكترونية.	1.96	1.247	قليلة
١٥	3	يشعر طفلي بالحزن إذا لم اسمح له بمشاهدة الالعاب الالكترونية.	3.41	1.362	كبيرة
		الدرجة الكلية لمدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الطفل ومدى تقبله لهذه المشاهد العنيفة	2.85	.863	متوسطة

يبين الجدول (٦) ان الدرجة الكلية لتأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الطفل و تقبله لهذه المشاهد العنيفة جاء بدرجة متوسطة بمتوسط حسابي (٢.٨٥) وبانحراف معياري (٠.٨٦٣)، وتراوحت المتوسطات الحسابية على فقرات درجة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الطفل و تقبله لهذه المشاهد العنيفة بين (١.٩٦ – ٣.٦٦)، وتعزو الباحثة ذلك الى أن الأطفال في هذه المرحلة العمرية لديهم غياب القدرة العقلية على التمييز بين ما هو موجود في البيئة الاجتماعية والواقعية التي يعيش فيها وبين البيئة الترفيهية الالكترونية التي قد تحمل أفكار او سلوكيات واهتمامات لا تنسجم مع العادات والتقاليد المنتشرة في البيئة التي تعيش فيها، واتفقت النتيجة مع نتيجة دراسة عثمان (٢٠١٨) التي توصلت نتائجها الى وجود عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب مثل السعي للفوز، التحدي، حب الاستطلاع والتخيل والتصور، ومن الآثار السلبية العنف المدرسي، والإدمان وما ارتبط به من مشكلات البصر والسمع.

كما بينت النتائج ان من اكثر تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الطفل و تقبله لهذه المشاهد العنيفة تتمثل بالفقرة (٣) " ألاحظ على سلوكيات أطفالي نوع من الميول نحو تقليد ما يشاهدونه من محتوى الألعاب" جاءت بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٣.٦٦) وبانحراف معياري (١.٢٢٥) وبدرجة كبيرة، وتعزو الباحثة ذلك الى أن الألعاب الإلكترونية تُدخل الطفل في عالم موازي ينفصل فيه عن العالم المحيط الواقعي ويسلك فيه نفس السلوكيات التي تعود أن يراها بهذا العالم ويلاحظ ذلك على سلوكه الشخصي والاجتماعي نحو الآخرين، وتتفق تلك النتائج مع نتائج دراسة الشيخة (٢٠١١ م) على أن ممارسة بعض الألعاب الالكترونية يؤدي إلى ظهور السلوك العدواني على الأطفال. كما اتفق دراسات كل من شري (٢٠٠١، (Sherry، والريمان

(٢٠٠٧) مع تلك النتائج في وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وبين السلوك العدواني بين المراهقين والطلاب.

تلتها في المرتبة الثانية الفقرة (٢) تنعكس الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفالي بمتوسط حسابي (٣.٥٩) وبانحراف معياري (١.٢٠٥) وبدرجة كبيرة، وفي المرتبة الثالثة جاءت الفقرة (١٥) يشعر طفلي بالحزن إذا لم اسمح له بمشاهدة الالعاب الالكترونية بمتوسط حسابي (٣.٤١) وبانحراف معياري (١.٣٦٢) وبدرجة كبيرة.

وكذلك الفقرة (٧) يؤذي طفلي نفسه عند رفض طلب له متمثلاً لما شاهده في بعض الألعاب الإلكترونية حيث جاءت بالمرتبة قبل الأخيرة بمتوسط حسابي (٢.٢٠) وبانحراف معياري (١.٣٢٨) وبدرجة قليلة.

كما بينت النتائج ان من أقل تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الطفل وتقبله لهذه المشاهد العنيفة تتمثل بالفقرة (١٤) يمزق طفلي ممتلكات الآخرين تقليداً لما يراه في بعض الألعاب الإلكترونية حيث جاءت بالمرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (١.٩٦) وبانحراف معياري (١.٢٤٧) وبدرجة قليلة، وتعزو الباحثة ذلك الى تعدد مظاهر السلوكيات الضارة التي يكتسبها الطفل أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية بصورة كبيرة، والتي قد تظهر في سلوك عدواني تجاه ممتلكات الآخرين أو تجاه الآخرين نفسهم، وتتفق تلك النتائج مع نتائج دراسة عثمان (٢٠١٨) والتي أشارت إلى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية مثل العنف وإدمان تلك الألعاب.

بشكل عام هنالك تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الطفل ومدى تقبله لهذه المشاهد العنيفة تتمثل ميل الأطفال لتقليد سلوكيات ما يشاهدونه من محتوى الألعاب، وكذلك انعكاس الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال، وكذلك شعور الاطفال بالحزن إذا لم يسمح لهم بمشاهدة الالعاب الالكترونية.

نتائج ومناقشة السؤال الثالث: ما الفروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور حسب متغير عمر ولي الامر؟

قامت الباحثة باستخدام اختبار (ت) لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور حسب متغير عمر ولي الامر والجدول (٧) يبين ذلك:

جدول (٧) اختبار ت لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد عينة الدراسة أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور حسب متغير عمر ولي الامر

المحور-	العمر	العدد	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	ت	درجات الحرية	الدلالة الاحصائية
المحور الأول: الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية	30 من أقل	94	3.78	.575	4.670	206	.000
	30 من اكثر	114	3.33	.782			
المحور الثاني: أثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال	30 من أقل	94	3.00	.894	2.352	206	.020
	30 من اكثر	114	2.72	.820			

اظهر الجدول (٧) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين المتوسطات الحسابية للدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير العمر حيث كانت مستوى الدلالة لقيمة ت أقل من (٠.٠٥)،. وجاءت الفروق لصالح الفئة العمرية أقل من (٣٠) سنة، كذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين المتوسطات الحسابية لأثر الألعاب الالكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال تعزى لمتغير العمر حيث كانت مستوى الدلالة لقيمة ت أقل من (٠.٠٥) وجاءت الفروق لصالح الفئة العمرية الأقل أي أن الفئة العمرية الأقل يرون أن الألعاب الكترونية تؤثر على سلوك العنف لدى الأطفال من الفئة العمرية الأكثر من (٣٠) سنة؛ وتعزو الباحثه ذلك إلى أن الفئة العمرية الأقل من الوالدين لديهم من المهارة والقدرة والمعرفة الكافية بوسائل التكنولوجيا الحديثة ولا سيما الألعاب الإلكترونية خاصة نظراً لتعاملهم معها بصورة أكبر من الفئات العمرية الأكبر؛ ولذلك فهم أكثر إدراكاً ومعرفة بمخاطر تلك الألعاب وأضرارها النفسية والجسدية والعقلية اعلى الأطفال، وتتفق تلك النتائج مع نتائج دراسة حسان ودانيليال (Hassan&Danlyal,2013) والتي أكدت على أن المشاهدة المستمرة للألعاب الإلكترونية تؤثر على الأنشطة البدنية والسلوكية للمراهقين تأثيراً سلبياً.

التوصيات والمقترحات:

بناء على نتائج الدراسة توصلت الباحثة الى بعض التوصيات والمقترحات على النحو التالي:

- ضبط الرقابة الأبوية في الألعاب الإلكترونية.
- المتابعة لما يستجد من الألعاب الإلكترونية نظراً لتطورها وتغيرها السريع.
- إجراء مسابقات الألعاب الإلكترونية بين الطلبة في المدرسة التي تنمي التفكير لديهم وتخدم بعض المواد العلمية .
- تشجيع المبرمجين على القيام بتصميم وكتابة برمجيات للألعاب الإلكترونية تركز على الجوانب التعليمية والتثقيفية مع الحفاظ على عنصري التشويق والتسلية بما يخدم الثقافة العربية الإسلامية.

المراجع العربية:

أحمد،صوالحة.(٢٠٢٠).أثر برنامج تدريبي يستند الى نظرية التعلم الاجتماعي في خفض الضغوط النفسية لدى طلاب المرحلة الثانوية[اطروحة دكتوراه غير منشورة].جامعة اليرموك.

إسحق،هندي.(٢٠١٨).فاعلية استخدام استراتيجية قائمة على نظرية التعلم المستندة الى الدماغ لتدريس التربية الفنية. مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية،(١٧)،٦٢-١٥ .

ابراهيم،جهاد.(٢٠٢١). الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال في مرحلة رياض الأطفال. المجلة العربية للتربية النوعية.(١٨) .

بن عمر، سامية.(٢٠١٢).تأثير البرامج التلفزيونية الموجـ للأطفال على التنشئة الأسرية في المجتمع الجزائري[رسالة ماجستير غير منشورة]جامعة محمد خيضر الجزائر.

حسنين، شفيق.(٢٠١٤) ، نظريات الإعلام وتطبيقاتها في دراسات الإعلام الجديد ومواقع التواصل الاجتماعي ، دار فكر وفن .

دحلان،أحمد.(٢٠٠٣). العلاقة بين مشاهدة بعض برامج التلفاز والسلوك العدواني لدى الأطفال بمحافظات غزة[رسالة ماجستير غير منشورة].الجامعة الإسلامية.

الريمان،هند .(٢٠٠٧ م).العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن دراسة شبة تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض[رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.

الزعبي، حلا.(٢٠١٦). تأثير مشاهد العنف في برامج التلفزيون على الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور[رسالة ماجستير غير منشورة].جامعة الشرق الأوسط.

سامر،جابر.(٢٠٢٠).دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم .[رسالة ماجستير منشورة].دار المنظومة،الاكاديمية العربية للعلوم الانسانية والتطبيقية.

سعد،جابر.(٢٠١٧).معوقات توظيف وسائل تكنولوجيا التعليم في تدريس العلوم - حال معلمي العلوم في الثانويات الرسمية للضاحية الجنوبية[رسالة ماجستيرغير منشورة].الجامعة الإسلامية.

الشيخة،حنان .(٢٠١١ م).برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال [رسالة ماجستير غير منشورة].كلية التربية.

قويدر،مريم.(٢٠١٢).اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال[رسالة ماجستير غير منشورة].جامعة الجزائر.

القحطاني ، سالم؛ العامري ،أحمد.(٢٠١٠).منهج البحث في العلوم السلوكية .الرياض :كلية إدارة الأعمال جامعة الملك سعود.

النعيمي،فاطمة.(٢٠٠٠ م).أفلام جذابة تفسد وجدان الأطفال،مجلة كل الأسرة.

المراجع الأجنبية:

Gentilea, Douglas A.; Lynchb, Paul J.; Linderc, Jennifer, Ruh & Walsha, David, A., (2004). The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance, Journal of Adolescence, 27(2), 5–22.

Joan,F.(2016): Possible Effects of Electronic Social Media on Gifted and Talented Children's Intelligence and Emotional I Development, Gifted Education International, v32 n2 p165-172.

Hassan, A. & Danlyal, M. (2013). Impact of Television programs and Advertisements on school going Adolescents: A CASE STUDY of Bahawalpur City Pakistan, Bulgarian Journal Science and Education Policy, 1(7). 26-37