

دور الألعاب الالكترونية في تنمية السلوك العدواني لدى الطفل من وجهة نظر

الأولياء- دراسة ميدانية بولاية قسنطينة -

The role of electronic games in the development of aggressive behavior in children from the point of view of parents

- A field study in the state of Constantine -

خديجة قطش

جامعة صالح بونيدر قسنطينة3، كلية علوم الاعلام والاتصال والسمعي البصري، مخبر علم اجتماع الاتصال

للبحث والترجمة ، khadidja.guetteche@univ-constantine3.dz

تاريخ الاستلام: 2023/02/19 تاريخ القبول: 2023 /04/05 تاريخ النشر: 2023/06/07

ملخص:

تهدف هذه الورقة البحثية إلى تسليط الضوء على تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على سلوك الطفل ودورها في تشجيع تنامي السلوك العدواني لديه، معتمدين في ذلك على رأي الأولياء باعتبارهم الفئة الأقرب لهم في هذه المرحلة ويمكنهم ملاحظة التغيرات التي قد تطرأ على سلوكيات أطفالهم جراء تعرضهم المستمر للألعاب الإلكترونية خاصة الألعاب الإلكترونية العنيفة، معتمدين لتبيان ذلك المنهج الوصفي والاستمارة الإلكترونية كأداة للدراسة.

توصلت الدراسة في الأخير إلى مجموعة من النتائج أكدت وجود علاقة قوية بين استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة وتنامي السلوك العدواني لدى الطفل، فالأطفال حسب أوليائهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية بصفة مستمرة ما يجعلهم يقومون بتقليد المشاهد التي يتعرضون لها عبر الألعاب الإلكترونية والتفاعل معها عن طريق الصراخ، الضرب، التخريب والتكسير ...

كلمات دالة: الألعاب الالكترونية، الألعاب الإلكترونية العنيفة، السلوك، السلوك العدواني، الطفل.

Abstract:

In this research paper, we will try to shed light on the impact of electronic games on the child's behavior and their role in encouraging the growth of aggressive behavior, relying on the opinion of parents as they are the closest group to them at this stage and they can notice changes that may occur in their children's behavior as a result of their constant exposure to electronic games, especially Violent electronic games. They are accredited to demonstrate that the descriptive approach and the electronic form as a tool for the study.

Finally, the study reached a set of results that confirmed the existence of a strong relationship between the use of violent electronic games and the growth of aggressive behavior in the child. Vandalism and cracking...

Key words: Electronic games, violent electronic games, behavior, aggressive behavior, the child.

مقدمة:

صاحب التطور الحاصل في مجال التكنولوجيات الحديثة قفزة نوعية في محتوى الألعاب الإلكترونية والتي انتشرت بشكل سريع في أوساط المجتمع الجزائري بمختلف فئاته، لاسيما فئة الأطفال منهم والتي تسعى إلى اكتشاف ذاتها ومحيطها من خلال محاكاة الألعاب بأنواعها. والتي أصبحت متاحة للجميع وسهلة التحميل على الهواتف النقالة، اللوح الإلكتروني والحواشيب، حيث خصص لها فضاءات خاصة فمثلا نجد محلات اللعب (babyfoot) وهي محلات تجعل الطفل يتواجد في بيئة عنيفة يتشارك فيها الطفل اللعب مع فئات عمرية أكبر منه، يتعاطون المخدرات أمامه، يدخنون ويتلفظون بألفاظ نابية، موفرة بذلك بيئة أولية لممارسة هذه الألعاب، خاصة وأنه في السنوات الأخيرة أصبح الطفل عرضة لأخطار الألعاب الإلكترونية خاصة مع انشغال الأولياء عنه بمتاعب الحياة وتسارع وتيرة الحياة الاجتماعية، والأخطار والتحديات التي أصبحت تهدد الطفل في الشارع، وبحثهم عن تعويض غيابهم بتوفير بدائل تشغل الطفل عن ملاحظة هذا الغياب ومنها توفير الألعاب الإلكترونية لقضاء الوقت وتطوير الذكاء كما يعتقد أغلبهم، وتوفير حياة رغيدة لا يحس فيها الطفل بالنقص تجاه أقرانه، كلها عوامل ساهمت في انتشار هذه الألعاب بين الأطفال وبالتالي تنامي خطرها خاصة بعد ملاحظة انتشارها بشكل

ملفت في الآونة الأخيرة وتزايد الاهتمام بها في ظل جائحة كورونا والحجر الصحي إذ أصبحت ملاذا للكثيرين منهم لشغل وقت فراغهم ، وكذا بغرض التسلية والترفيه.

لكن الملاحظ أن الانتشار الواسع لاستخدام الألعاب الإلكترونية خاصة العنيفة منها بات مخيفاً، يكاد يعوض الألعاب التقليدية القديمة، لتصبح بذلك هذه الألعاب سلاحاً ذو حدين وجب مراجعة كيفية تعاطي الأطفال معها لتجنب تأثيراتها المختلفة على صحة الطفل الجسدية والنفسية، وتقادي وقوع الطفل في دائرة الإدمان عليها، خاصة في ضوء استهداف الطفل كقوة هشة من المجتمع سهلة التأثير، وبالتالي تهيئته لنمط حياة معين كونه يمثل جيل المستقبل وعماده، فالطفل هنا سيعيش المستقبل لا الحاضر، ما يجعل من هذه الفئة مستهدفة على عدة مستويات، ونلاحظ كذلك تنامي عملية التخطيط لتعريضها لمزيد من العنف وتشجيعها بجرعات العنف في القصص الموجه للطفل في أفلام الكارتون والأنيمي ومنه في العنف الذي تعرضه الألعاب الإلكترونية. ومن هذا المنطلق جاءت اشكالية الدراسة التي تدور حول: كيفية تدخل الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العدواني لدى الطفل من وجهة نظر الأولياء باعتبارهم الفئة الأقرب لهم في هذه المرحلة.

والتي تفرعت منها التساؤلات الفرعية التالية:

1. ما هو الدور الذي تلعبه الألعاب الإلكترونية في تنامي السلوك العدواني لدى الطفل؟
2. ما هي مظاهر العنف التي يلاحظها الأولياء على سلوك أطفالهم نتيجة ممارستهم للألعاب الإلكترونية العنيفة؟

فرضيات الدراسة:

1. هناك علاقة قوية بين استخدام الألعاب الإلكترونية وتنامي السلوك العنيف لدى الطفل.
2. تعرض الطفل بشكل مستمر للألعاب الإلكترونية العنيفة أحدث تغييرات سلوكية على شخصيته ليصبح أكثر عنفا وعدوانية.

1- أهداف الدراسة:

1. التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة على سلوك الطفل.
2. تسليط الضوء على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية السلوك العدواني للطفل.
3. محاولة التعرف على التأثيرات النفسية والسلوكية للألعاب الإلكترونية على الطفل.

2- أهمية الدراسة: تتمحور أهمية الدراسة في:

1. الانتشار الواسع لاستخدام الألعاب الإلكترونية في أوساط الأطفال بمختلف مراحلهم العمرية.
2. التأثير القوي والمباشر للألعاب الإلكترونية على مختلف سلوكيات الأطفال سواء ما تعلق بالجانب النفسي، الشخصي والاجتماعي.
3. الحجر الصحي نتيجة أزمة كوفيد 19 وما خلفه من ازدياد حجم استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، وما نتج عنه من توجيههم نحو الألعاب ذات المحتوى العنيف نتيجة كثافة الاستخدام.
4. الحجر الأمني على الطفل في الجزائر خاصة مع تنامي ظاهرة العنف ضد الأطفال (حوادث الاختطاف والقتل والاعتصاب والتنكيل... الخ) وهي أسباب رئيسية لتوجه الأولياء نحو توفير الألعاب الإلكترونية لأطفالهم حفاظا على سلامتهم.
5. انشغال الأولياء عن أطفالهم، مما فتح المجال أمام الطفل ملء أوقات فراغه بواسطة الألعاب الإلكترونية، دون وجود رقابة على طبيعة المحتوى المقدم له من خلال هذه الألعاب التي تؤثر بشكل سلبي على سلوكياته سواء على المدى القصير أو البعيد.

3- ضبط المفاهيم:

1.3 الألعاب الإلكترونية:

يمكن تعريفها بكونها "مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة"، أنشأت منذ أكثر من ثلاثين في سنة اليابان و الولايات المتحدة الأمريكية، هي و تشكل صناعة مزدهرة و متطورة " (مزيان وخليفي، 2018، صفحة 21) كما وعرفت بأنها "الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية وهي نشاط ينخرط فيه الأفراد في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت والهواتف النقالة والأجهزة الكفية".

وعرفها الصادق (2015) بأنها "جميع أنواع الألعاب المتوفرة على شكل هيئات الكترونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب، ألعاب الحاسوب (المحمول أو الثابت)، وألعاب الإنترنت، والألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة" كما تشير الألعاب المحمولة إلى "الألعاب التي يقوم بها لاعبون فرديون أو متعددون عبر الأجهزة المحمولة عبر الإنترنت. تحظى هذه الألعاب بشعبية خاصة عندما

يمكن تنزيلها مجاناً (على سبيل المثال، "ألعاب freemium"، وهي مجانية ولكن العملاء يدفعون مقابل ميزات إضافية" (رندا محمد، 2020، صفحة 899)

وبالتالي فالألعاب الإلكترونية عبارة عن مختلف الألعاب والنشاطات المتوفرة على هيئة الكترونية يقوم بها اللاعبون بشكل فردي أو جماعي.

2.3 الألعاب الإلكترونية العنيفة:

هي تلك الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يتم عرضها على شاشات التلفاز أو على الحاسوب أو من خلال الألواح الإلكترونية أو من خلال الهواتف الذكية والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري) أو تحدي للإمكانات العقلية للفرد. (الصوالحة علي وآخرون، 2016، صفحة 183)

فالألعاب الإلكترونية العنيفة هنا تتمثل في الألعاب الرقمية التي تحاكي حواس مستخدمها وتجبره على إبراز امكانياته العقلية والجسدية.

3.3 السلوك:

يعرف السلوك بأنه كل الأنشطة والأفعال التي تصدر عن الإنسان، سواء كانت هذه الأفعال ظاهرة أم غير ظاهرة، ويعرفه آخرون بأنه أي نشاط يقوم به الإنسان سواء كان أفعالاً يمكن قياسها وملاحظتها كالنشاطات الفسيولوجية والحركية، أو نشاطات تحدث على نحو غير مرئي كال تفكير والذاكرة والوساوس وغيرها. (المشاقبة، 2021)

كما يمكن أن نعرف السلوك على أنه "يعني تفاعل الفرد مع بيئته الاجتماعية في وضعية ما من خلال استجاباته العضوية والحركية والوجدانية والعقلية، والذي يكون دائماً بدافع سواء شعر به الفرد أم لم يشعر به، ويمكن ملاحظته بصفة مباشرة أو ملاحظة النتائج التي تترتب عنه. فالأفراد في حياتهم يكونون مدفوعين بدوافع داخلية نفسية وخارجية بيئية للقيام بسلوكيات محددة قصد تحقيق بعض الأهداف المتنوعة والمتعدد، وهذه الأهداف قد تتحقق وبالتالي يعيشون نوعاً من الاستقرار النفسي والتوافق الاجتماعي، وقد لا يتحقق لهم ذلك فيتعرضون إلى ضرب من الصراع النفسي وعدم التوازن والتوافق". (قويدر، 2012-2011، صفحة 34)

وبالتالي فهو يعني ذلك التفاعل القائم بين الفرد وبيئته والذي يظهر عبر مختلف الأنشطة والأفعال التي تصدر منه بطريقة مباشرة أو غير مباشرة.

4.3 السلوك العدواني:

إن لكل سلوك إنساني أهدافا يسعى إلى تحقيقها و السلوك العدواني هو مظهر سلوكي للتنفيس أو الإسقاط لما يعانيه الفرد من أزمات انفعالية حادة حيث يميل الفرد إلى سلوك تخريبي أو عدواني نحو الآخرين في أشخاصهم أو أمتعتهم في المنزل أو المدرسة أو المجتمع .

إن السلوك العدواني مقصود يستهدف إلحاق الضرر أو الأذى بالغير و قد ينتج عن العدوان أذى يصيب إنسانا أو حيوانا كما قد ينتج عنه تحطيم للأشياء أو الممتلكات ويكون الدافع وراء العدوان دافعا ذاتيا، يظهر السلوك العدواني غالبا لدى جميع الأطفال وبدرجات متفاوتة .

و بذلك يمكن تعريف السلوك العدواني كل بأنه فيه فعل إيذاء للذات، و للغير، و يتضمن هذا القول أو الفعل، عدوانا موجه للذات و للزملاء وللوالدين وللأسرة وللأبنية وللأدوات و للنظام الدراسي و يتطلب التخريب و التعمد بإلحاق الضرر. (مزيان وخليفة، 2018، صفحة 22)

وبالتالي فالسلوك العدواني هو مختلف الأفعال والأنشطة التي تصدر من طرف الفرد داخل بيئته الاجتماعية المهدف منه إلحاق الضرر والأذى بالغير عن قصد.

4- الدراسات السابقة:

الدراسة الأولى: فاطمة همال. (2012.2011): هدفت الدراسة إلى التعرف على مدى تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الاعلام الحديثة، من خلال القيام بدراسة ميدانية على عينة من عينة من ابتدائيات مدينة باتنة، باستخدام المنهج الوصفي واتخاذ استمارة والمقابلة كأداتي للدراسة، وقد أسفرت الدراسة على مجموعة من النتائج أهمها أن مفردات العينة تفضل الألعاب القتالية وألعاب الحروب والإستراتيجية بأكبر النسب، حيث سجلت المرتبة الأولى للألعاب القتالية كأفضل نوع، بالإضافة إلى تزايد ظاهرة العنف لدى الأطفال تبعا لأنواع الألعاب المفضلة لديه، والتي كانت في مقدمتها الألعاب القتالية وألعاب الحروب. (همال، 2012.2011)

الدراسة الثانية: الصوالحة علي سليمان مفلح وآخرون. (تشرين الأول 2016): تهدف الدراسة إلى تبين علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال رياض الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، ولتحقيق هذه الأهداف تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي على عينة مكونة من 100 ولي أمر اختيروا بطريقة عشوائية، عن طريق الاعتماد على الاستمارة كأداة للدراسة. وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق دالة احصائية لعلاقة الألعاب

الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة، وإلى عدم وجود دالة إحصائية لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك الاجتماعي. (الصوالحة علي وآخرون، 2016)

الدراسة الثالثة: سيمين سليم وآخرون. (2018): تهدف الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين اللعب المفرط لألعاب الفيديو وعدوانية الأطفال، من خلال الاعتماد على المنهج الوصفي، حيث تم توزيع استمارة بحث على ما يقارب 100 طفل بالمدارس الابتدائية في فيصل آباد بباكستان، لمدة ثلاث أشهر. وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أسفرت إلى أن الأطفال الذين لعبوا ألعاباً ذات محتوى أكثر عنفاً يتشاجرون ويتجادلون بصفة أكبر، وبالتالي تم تسجيل ارتباط بين ألعاب الفيديو والعنوانية، وأكثر اللاعبين تأثراً هم فئة القاصرين ذوو العقول غير الناضجة، والذين يجدون صعوبة في التمييز بين الحياة الواقعية وعالم الألعاب، وهذا ما يؤكد أهمية العلاقة الإيجابية بين ألعاب الفيديو والعنوانية. (Seemin Saleem، 2018)

بعد الاطلاع على الدراسات السابقة تبين أن معظم الدراسات استخدمت المنهج الوصفي، واتخذت من الاستمارة أداة للدراسة للوصول إلى أهدافها، حيث ركزت على محاولة تبين دور الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال في مختلف مراحلهم العمرية في بيئات اجتماعية مختلفة، في حين حاولت الدراسة الحالية التعرف على الدور الذي تلعبه هذه الألعاب في تنامي السلوك العدواني لدى الطفل ومحاولة تبين مظاهر العنف التي يلاحظها الأولياء على سلوك أطفالهم عند استخدامهم هذا النوع من الألعاب.

5- الجانب التطبيقي:

1.5 مجالات الدراسة:

المجال الزمني:

امتدت الفترة الزمنية للدراسة من بداية التفكير في الموضوع إلى غاية الوصول إلى نتائجه، حيث وقع اختيار البحث في الموضوع نهاية سنة 2021 لتتبلور الفكرة بداية سنة 2022 ويتم الشروع في عملية جمع المادة العلمية وتصميم أداة القياس وعرضها على مجموعة من المحكمين، وانطلاق عملية توزيعها التي استغرقت مدة شهر كامل، وبعدها الشروع في تحليل البيانات المتحصل عليها واستخلاص النتائج.

المجال المكاني:

يتمثل المجال المكاني للدراسة في ولاية قسنطينة وقد تم اختيارها لعدة اعتبارات أهمها انتماء الباحث لمجال الدراسة حتى يسهل عليه التواصل مع مفردات العينة، والمساعدة في الاطلاع المباشر على خصائص مجتمع البحث ومعرفة طبيعة الألعاب التي يستخدمها أفراد العينة.

2.5 منهج الدراسة:

تنتمي هذه الورقة البحثية إلى الدراسات الوصفية المعتمدة على المنهج الوصفي التحليلي والذي يعرف على أنه "أسلوب من أساليب التحليل المرتكز على معلومات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد من خلال فترة أو فترات زمنية معلومة وذلك من أجل الحصول على نتائج علمية تم تفسيرها بطريقة موضوعية وبما ينسجم مع المعطيات الفعلية للظاهرة" (محمد عبيدات، 1999، صفحة 46) إذ تم الإستعانة به بغية الكشف عن آثار الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل ومدى تدخلها في تنامي السلوك العدواني لديه.

3.5 أدوات جمع البيانات:

لغرض التعرف على الدور الذي تلعبه الألعاب الالكترونية في تنامي السلوك العدواني لدى الطفل من وجهة نظر أولياء الأمور تم الاعتماد على الاستمارة كأداة للدراسة والتي تعرف على أنها "وثيقة تتضمن مجموعة من الأسئلة توجه إلى المستجوبين، وهم أفراد العينة التي استخرجها الباحث بغرض التحقق من فرضيات البحث و ينتظر منهم أن يقدموا إجابات في مسائل أو نقاط معينة مرتبطة بأهداف الدراسة" (سبعون وجرايدي، د.س، صفحة 156).

وللوصول لمفردات عينة الدراسة تم توزيع الاستمارة الكترونيا، لما لها من مميزات فهي تتيح للباحث الوصول إلى نوعيات مختلفة من المبحوثين في وقت قليل فهي متاحة لعدد كبير منهم، بالإضافة إلى أنها تمنح للمبحوث حرية ملء الاستبيان وقتما يشاء. (المزاهرة، 2014، صفحة 227)

تتمحور أسئلة دراستنا في محورين:

المحور الأول: يتضمن البيانات الشخصية للمبحوثين.

المحور الثاني: : يجيب عن الأسئلة الخاصة بالدور الذي تلعبه الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنامي السلوك العدواني لطفل.

4.5 عينة الدراسة:

يتمثل مجتمع الدراسة في مجموع أولياء الأمور في المجتمع الجزائري ونظرا لاتساع رقعة تواجده وكبر حجمه إرتأينا الإعتماد على طريقة المعاينة للوصول إلى أهداف الدراسة من خلال توجيه استمارة الدراسة الميدانية إلى أولياء أمور 32 طفل من ولاية قسنطينة ممن تأكد تعرضهم للألعاب الإلكترونية، معتمدين في ذلك على العينة القصدية.

المحور الأول: خصائص العينة

جدول رقم (01): يبين خصائص أفراد العينة.

خصائص العينة		النسبة المئوية %	النكر ار
الجنس	ذكر	2556.	18
	أنثى	7543.	14
السن	الولي المحيب	[29-25]	02
		[34-30]	16
		[39-35]	07
		[44-40]	07
	معدل سن الطفل	[7-3]	21
		[12-8]	09
		[17-13]	02
المستوى التعليمي	الأب	ابتدائي	01
		أساسي	07
		ثانوي	07
		جامعي	17
		دراسات عليا	00
	الأم	ابتدائي	00
		أساسي	01
		ثانوي	08
		جامعي	19
		دراسات عليا	04
	الطفل	متمدرس	20
		غير متمدرس	12
عدد ساعات التعرض	أقل من ساعة		03
	ساعة		03

2581.	26	أكثر من ساعة	نوع الألعاب المفضلة
7543.	14	ألعاب المغامرة	
6265.	21	ألعاب القتال والحروب	
7518.	06	ألعاب الحيوانات	
123.	01	ألعاب الرياضة	
2531.	10	ألعاب وسائل النقل والسيارات	
5012.	04	ألعاب الذكاء	
379.	03	ألعاب تعليمية	
15.62	05	طفل واحد	عدد الأطفال
62.50	20	من 2 إلى 4 أطفال	
18.75	06	من 5 أطفال فأكثر	
100	32	المجموع	

تبين معطيات الجدول أعلاه خصائص العينة حيث جاءت النتائج كالتالي:

- فئة الجنس: بلغ عدد الذكور 56.25% في حين جاءت نسبة الإناث الذين أجابوا على الاستمارة 43,75 %، وقد جاءت النسب بهذا الشكل من باب الصدفة باعتبار أن توزيع الاستمارة كان بشكل عشوائي.

■ فئة السن: جاءت النتائج كالتالي:

بالنسبة للولي الحبيب: [25-29] بنسبة بلغت 256. %

[30-34] بنسبة بلغت 50 %

[35-39] بنسبة بلغت 21.87 %

[40-44] بنسبة بلغت 21.87 %

رتبت النسب بهذا الشكل تبعا لطبيعة المجتمع الجزائري حيث تراوح معدل سن الولي من 25 سنة إلى ما فوق 43 سنة، وهذا راجع إلى ظروف المعيشة لدى الشباب الجزائري وتأثيره على التفكير في بناء أسرة وذلك بعد توفير الاحتياجات اللازمة، ما يجعله يصل إلى سن مبكرة للتفكير في الزواج.

بالنسبة للطفل: [3-7] بنسبة بلغت 6265. %

[8-12] بنسبة بلغت 1228. %

[13-17] بنسبة بلغت 256. %

جاءت النسب على النحو نظرا لارتباط السن بسن التمدرس حيث أن الطفل الماكث في البيت لديه وقت أكبر يسمح له للتعرض للألعاب الإلكترونية، وكذا تحديد ساعات تواجده خارج المنزل للعب خاصة بعد انتشار حالات اختطاف واغتصاب الأطفال في الجزائر.

■ فئة المستوى التعليمي: جاءت النتائج كالتالي:

الأب: ابتدائي بنسبة بلغت 123. %

أساسي بنسبة بلغت 8721. %

ثانوي بنسبة بلغت 8721. %

جامعي بنسبة بلغت 1253. %

الأم: أساسي بنسبة بلغت 123. %

ثانوي بنسبة بلغت 25 %

جامعي بنسبة بلغت 3759. %

دراسات عليا بنسبة بلغت 5012. %

احتلت فئة المستوى الجامعي المرتبة الأولى في ترتيب النتائج المتحصل عليها فيما يخص المستوى التعليمي لأولياء أمور الأطفال عينة الدراسة، ويمكن الربط بين المستوى الجامعي وعمل كل من الأب والأم وانشغالهم طيلة اليوم عن أطفالهم وبين تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية وزيادة ساعات التعرض لها.

الطفل: متمدرس بنسبة بلغت 5062. %

غير متمدرس بنسبة بلغت 5037. %

بلغت نسبة استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الطفل المتمدرس ما نسبته 62.50 %، لتليها نسبة الطفل غير المتمدرس بنسبة 5037. %، ويمكن ارجاع ذلك إلى بداية وعي الطفل وتطور تعامله مع الأشياء حيث أصبح لديه معلومات بسيطة تمكنه من فهم كيفية التعامل مع الألعاب الإلكترونية وطريقة الوصول إليها وتحميلها.

■ فئة عدد ساعات التعرض: أقل من ساعة بنسبة بلغت 379. %

ساعة بنسبة بلغت 379. %

أكثر من ساعة بنسبة بلغت 2581. %

بلغت نسبة تعرض الطفل للألعاب الإلكترونية العنيفة لأكثر من ساعة في اليوم 25.81 %، وهذا راجع إلى انشغال الأولياء بمشاغل الحياة العملية واليومية وكذا توفر وقت فراغ كبير لدى الطفل، لاسيما الفترة التي عرفت حجرا صحيا وتوقفت بها كل النشاطات والقطاعات في الجزائر ما أتاح ارتفاع ساعات التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة.

■ فئة نوع الألعاب المفضلة: ألعاب المغامرة بنسبة بلغت 75.43 %

ألعاب القتال والحروب بنسبة بلغت 62.65 %

ألعاب الحيوانات بنسبة بلغت 75.18 %

ألعاب الرياضة بنسبة بلغت 12.3 %

ألعاب وسائل النقل والسيارات بنسبة بلغت 25.31 %

ألعاب الذكاء بنسبة بلغت 50.12 %

ألعاب تعليمية بنسبة بلغت 37.9 %

أكد أفراد العينة أن أطفالهم يميلون بنسبة قدرت ب 62.65 % لألعاب القتال والحروب تلتها ألعاب المغامرة بنسبة بلغت 75.43 %، لتأتي ألعاب وسائل النقل والسيارات بنسبة بلغت 25.31 %، ما يمكن قوله أن كل هذه الأنواع تحتوي مشاهدة عنيفة بشكل أو بآخر ما يؤكد بنسبة كبيرة تعرض الطفل في هذه المرحلة إلى كمية كبيرة من رسائل العنف وبطريقة يومية تراكمية.

■ فئة عدد الأطفال: طفل واحد بنسبة بلغت 15.62 %

من 2 إلى 4 أطفال بنسبة بلغت 62.50 %

من 5 أطفال فأكثر بنسبة بلغت 18.75 %

رتبت نسب عدد الاطفال داخل العائلة: من 2 إلى 4 أطفال 62.50 %، 5 أطفال فأكثر 18.75 % طفل واحد بنسبة بلغت 15.62 %.

هدفت الباحثة من وراء التعرف على عدد الأطفال التي تمتلكها كل عائلة إلى محاولة الربط بين عدد الأطفال وتأثيرها على ساعات التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة وانعكاسات ذلك على السلوك العدواني للطفل، ففي حالة تواجد أكثر من طفل داخل الأسرة تزيد المسؤولية وتنقص شدة المراقبة بحيث يتم تقسيم جهد الأولياء ووقتهم على عدد أطفالهم.

المحور الثاني: دور الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنامي السلوك العدواني لطفل.

جدول رقم(02): يبين طريقة استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية.

طريقة الاستخدام	التكرار	النسبة المئوية%
مستمرة	22	.7568
متقطعة	10	.2531
المجموع	32	100

يمثل الجدول رقم(02) طريقة استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية حسب رأي أولياء أمورهم، بحيث أجاب ما نسبته 68,75 % أن أطفالهم يستخدمون هذه الألعاب بشكل منتظم وبطريقة مستمرة في حين أكد 31,25% منهم تعرض أطفالهم لها بطريقة متقطعة . ويمكن ارجاع ذلك كون فئة الأطفال الأكثر تعرضاً للألعاب الإلكترونية من الفئة المتمدرسة الأكثر تفهماً واستيعاباً لها، بالإضافة إلى إمكانية استخدامها دون حاجة لمساعدة أحد من الأولياء أو المحيطين به.

جدول رقم(03): يبين مدى تفضيل الطفل مشاركة الآخرين له اللعب بالألعاب الإلكترونية.

مدى التفضيل	التكرار	النسبة المئوية%
نعم	15	.8746
لا	17	.1253
المجموع	32	100

تدل نتائج الجدول أعلاه مدى تفضيل الطفل مشاركة الآخرين له اللعب بالألعاب الإلكترونية حيث أكد أفراد العينة بما نسبته 53,12% عدم تقبل طفلهم مشاركة المحيطين به اللعب عن طريق الألعاب الإلكترونية وتفضيله اللعب منفرداً، في حين أشار ما نسبته 46,87 % أن أطفالهم يفضلون مشاركة الآخرين واللعب بطريقة جماعية، ويمكن ارجاع ذلك إلى أن بعض الألعاب الإلكترونية تلعب بطريقة منفردة وتتطلب لاعب واحد وفي المقابل هناك أخرى جماعية تفسح المجال فيها لمشاركة أكثر من لاعب واحد.

جدول رقم(04): يبين مدى قيام الطفل بتقليد المشاهد الذي يتعرض لها عبر الألعاب الإلكترونية.

تقليد المشاهد	التكرار	النسبة المئوية%
نعم	26	.2581
لا	06	.7518
المجموع	32	100

يوضح الجدول رقم (04) مدى قيام الطفل بتقليد المشاهد التي يتعرض لها عبر الألعاب الإلكترونية، حيث أكد ما نسبته 81,25% من أفراد العينة تأثر أطفالهم بما يتعرضون له عبر هذه

الألعاب والقيام بالتقليد الحرفي لها في حين نفى 18,75% منهم ذلك، ويمكن القول أن الأطفال في هذه المرحلة أنهم بمرحلة اللاوعي ومرحلة تكوين شخصيتهم يجعلهم يتقبلون كل ما يتعرضون له أي أنه لا يستعمل المصفاة الانتقائية في اختياره لما يتعرض له من مواضيع وبالتالي تقبل كل الأفكار ومحاولة تقليدها وتجريبها من خلال محاكاة المشاهد التي رآها فالطفل في مرحلة التعلم واكتساب مهارات جديدة لا يمكنه التفرقة بين السلوك الصحيح والسلوك الخاطئ.

جدول رقم (05): يبين تفاعل الطفل مع مشاهد العنف التي تحويها الألعاب الإلكترونية .

النسبة المئوية%	التكرار	التفاعل مع المشاهد
75	24	نعم
25	08	لا
100	32	المجموع

يبين الجدول أعلاه الطريق التي يتفاعل من خلالها الطفل مع مشاهد العنف التي تحويها الألعاب الإلكترونية بحيث جاءت نسب الإجابات كالتالي: 75% أكدوا تفاعل أطفالهم مع المشاهد العنيفة، 25% نفوا ذلك، إذ أجمع أفراد العينة ميول أطفالهم إلى التفاعل مع المشاهد العنيفة التي يتعرضون لها من خلال هذه الألعاب خاصة أنها تتميز بالحماس وكثرة المؤثرات الصوتية والمرئية من ألوان وموسيقى صاغية تجعل المتعرض يندمج معها خاصة الأطفال منهم التي تجذب انتباههم الألوان والموسيقى العالية.

جدول رقم (06): يبين كيفية تفاعل الطفل مع الألعاب الإلكترونية العنيفة.

النسبة المئوية%	التكرار	كيفية التفاعل
.2556	18	الصراخ
.7518	06	الضرب
.8721	07	التخريب
25	08	الغضب
.123	01	تقليد المشاهد
.123	01	تكسير الألعاب

يوضح الجدول أعلاه طريقة تفاعل الأطفال مع الألعاب الإلكترونية، والتي جاءت حسب أولياء أمورهم كالتالي: الصراخ بنسبة 56,25%، الغضب بنسبة 25%، التخريب بنسبة 21,87%، الضرب بنسبة 18,75% وبنسبة متساوية قدرت ب 3,12% لكل من تقليد المشاهد وتكسير الألعاب، وهذا ما يؤكد محاولة استخراج الطاقة السلبية التي تشكلت لدى الطفل نتيجة المشاهد

العنفية التي تعرض لها عن طريق الصراخ وتخريب الأشياء المحيطة به بالإضافة إلى التعامل مع أقرانه والمحيطين به عن طريق الضرب متصوراً أنه السلوك الصحيح في التعامل وفرض رأيه واحترامه لديهم.

جدول رقم (07): يبين سلوك الطفل بعد تعرضه للألعاب الإلكترونية العنيفة.

سلوك الطفل	التكرار	النسبة المئوية%
تصرفه عدواني	14	.7543
هادئ	02	.256
مزاجي	16	50
المجموع	32	100

جاءت نتائج الجدول رقم (07) والذي يبين سلوك الطفل بعد تعرضه للألعاب الإلكترونية العنيفة كالتالي: مزاجي بنسبة 50%، تصرفه عدواني بنسبة 43,75%، هادئ بنسبة 6,25%، وهذا ما يعبر عن حساسية مرحلة الطفولة حيث يتأثر الطفل في هذه المرحلة بكل ما يصادفه في حياته اليومية ويحاول اكتشافه وتجريبه ظناً منه أنه السلوك الصحيح الذي يقتدى به ليجد نفسه في حيرة بين ما يتلقاه من معارف وسلوكيات داخل الأسرة و ما يتعرض له من خلال الألعاب الإلكترونية ما يجعله يتصرف بمزاجية في بعض المرات وبعدوانية في مرات أخرى خاصة إذا تم تسجيل غياب الرقابة الأبوية ومتابعة سلوكه وتصويبه من طرفهم في حالة الخطأ.

جدول رقم (08): يبين نوع علاقة الطفل بمحيطه بعد تعرضه للألعاب الإلكترونية العنيفة.

نوع العلاقة	التكرار	النسبة المئوية%
عادية	09	.1228
متوترة	18	.2556
عنيفة	05	.6215
المجموع	32	100

يوضح الجدول أعلاه نوع علاقة الطفل بمحيطه بعد تعرضه للألعاب الإلكترونية العنيفة حيث أكد أفراد العينة بنسبة 56,25% توتر علاقة طفلهم بمحيطه، في حين أشار ما نسبته 28,12% أن العلاقة ظلت عادية لم يسجل بها أي تغيير ، أما ما نسبته 15,62% أكدوا أن علاقة طفلهم بمحيطه أصبح التعامل فيها بطريقة عنيفة، ما يؤكد فرضية تقليد الطفل في هذه المرحلة للمشاهد العنيفة التي يتلقاها حيث يتعامل مع محيطه بعنف ويصبح حتى مزاحه بشكل عنيف ما يجعل المحيطين به ينزعجون من تصرفاته ويتعدون عنه ما يجعل العلاقة بينهم متوترة.

جدول رقم (09): يبين مدى تغير سلوك الطفل داخل المنزل بعد تعرضه للألعاب الإلكترونية .

النسبة المئوية%	التكرار	تغير السلوك
.5087	28	نعم
.5012	04	لا
100	32	المجموع

يوضح الجدول رقم (09) مدى تغير سلوك الطفل داخل المنزل بعد تعرضه للألعاب الإلكترونية حيث لاحظ أفراد العينة ونسبة 87,50% حدوث تغييرات في سلوكيات أطفالهم بعد التعرض لهذه الألعاب في حين نفى ما نسبته 12,50% تسجيل حدوث أي تغييرات مهما كان نوعها، ويمكن ارجاع ذلك إلى مرحلة الطفولة والتي تعتبر مرحلة للتعليم واكتساب مهارات جديدة واكتشاف كل جديد من طرف الطفل ومحاولة تجربته دون النظر إلى عواقبه أو النتائج المترتبة عليه مهما كان نوعها.

جدول رقم (10): يبين محاولة الطفل انهاء المهام الموكلة إليه بسرعة للتفرغ للعب باستخدام الألعاب الإلكترونية.

النسبة المئوية%	التكرار	انهاء المهام
.3784	27	نعم
.6215	05	لا
100	32	المجموع

تدل معطيات الجدول أعلاه مدى محاولة الطفل انهاء المهام الموكلة إليه بسرعة للتفرغ للعب باستخدام الألعاب الإلكترونية حيث أكد أفراد العينة ونسبة 84,37% ذلك في حين نفى ذلك 15,62% ، ويمكن ارجاع هذا إلى المدة الزمنية التي يقضيها الطفل في اللعب والتي تجاوزت الساعة وبصفة يومية ومستمرة ما أدت إلى تعوده عليها وإحساسه بالنقص في حالة غيابها مايجعله يسرع في انجاز المهام الموكلة إليه وفي بعض الأحيان عدم الاستجابة لأدائها والتفرغ للعب ليتمتد ذلك حتى الإدمان عليها.

جدول (11): يبين رأي أفراد العينة حول وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية وتنامي السلوك العدواني لدى الطفل.

النسبة المئوية%	التكرار	رأي أفراد العينة
.8796	31	نعم
.123	01	لا
100	32	المجموع

يمثل الجدول أعلاه رأي أفراد العينة حول وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية وتنامي السلوك العدواني لدى الطفل حيث أجمع ما نسبته 96,87% وجود علاقة قوية بين استخدام الألعاب

الإلكترونية وتنامي السلوك العدواني لدى الطفل وكانت إجابة الباحثين بناءً على ماتم ملاحظته على أبنائهم والتغيرات التي طرأت على سلوكياتهم بعد التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة بشكل مستمر ماجعلهم يبحثون عن الحلول لتجنب أضرار هذه الألعاب خاصة في ضوء حتمية التعرض لها نظراً للانتشار الواسع لاستخدامها من طرف مختلف فئات المجتمع فلم تقتصر فقط على فئة الأطفال.

جدول رقم (12): يبين مدى ملاحظة أفراد العينة حدوث تغيرات في سلوك الطفل بعد تعرضه بشكل مستمر للألعاب الإلكترونية.

النسبة المئوية%	التكرار	حدوث تغيرات
5087.	28	نعم
5012.	04	لا
100	32	المجموع

يوضح الجدول أعلاه مدى ملاحظة أفراد العينة حدوث تغيرات في سلوك أطفالهم بعد تعرضهم للألعاب الإلكترونية العنيفة حيث أكد 87,50 % منهم تسجيل حدوث تغيرات على سلوكيات وتصرفات أطفالهم بعد استخدام الألعاب الإلكترونية خاصة وأن فئة كبيرة منهم أكدوا أن استخدام أطفالهم لهذه الألعاب تتجاوز الساعات وتكون بشكل يومي مستمر يتفاعل فيها الأطفال مع الألعاب بالصراخ والتكسیر وغيرها من السلوكيات.

جدول رقم (13): يبين نوع التغير الذي طرأ على سلوك الطفل بعد تعرضه للألعاب الإلكترونية.

النسبة المئوية%	التكرار	نوع التغير
1278.	25	العدوانية والعنف
379.	03	اضطرابات النوم
256.	02	العزلة الاجتماعية
7518.	06	كثرة الصراخ
5012.	04	عدم التركيز مع كثرة الحركة
2531.	10	متغير المزاج

يمثل الجدول رقم (13) نوع التغير الذي طرأ على سلوك الطفل بعد تعرضه للألعاب الإلكترونية والذي تم ملاحظته من طرف أولياء الأمور، إذ أكد أفراد العينة حدوث التغيرات السلوكية التالية:

- كثرة الحركة ونقص التركيز مع طلب الأشياء بالقوة والصراخ.
- أكثر عدوانية مع إخوته مع تقليده للحركات القتالية عليهم.
- اضطرابات في النوم ورؤية الكوابيس بصفة مستمرة.

- زيادة العنف وقلة التواصل مع الآخرين.
- التقصير في انجاز المهام الموكلة إليه وتأجيلها في أغلب الحالات حيث يأكل بسرعة وقت انتهاء اللعبة ويفتعل المشاكل مع إخوته ليعود للعب مرة أخرى.
- متغير المزاج وسريع الغضب يتعامل مع المحيطين به بعدوانية، لا يسمع الكلام ويصاب بنوبات غضب غير مسبوقه.
- الإدمان على الهاتف والبكاء في حالة حرمانه منه.
- ميل للإنعزالية أكثر ليصبح أناني لا يسمح للآخرين بمشاركته اللعب.
- عدم الخوف من الخطر مهما كان نوعه وإبداء الإستعداد الدائم لمواجهته بحركات قتالية.
- عدم التركيز في الدراسة وصعوبة اكتساب مهارات جديدة رغم بساطتها.
- ضرب الإخوة الأصغر منه والتنمر عليهم داخل المنزل وفي المقابل الخوف وضعف المواقف مع أقرانه خارج المنزل.

جدول رقم(14): يبين رفض الطفل اللعب خارج المنزل واكتفائه بممارسة اللعب باستخدام الألعاب الإلكترونية.

النسبة المئوية%	التكرار	رفض اللعب خارجا
3759.	19	نعم
6240.	13	لا
100	32	المجموع

يمثل الجدول رقم(14) رفض الطفل اللعب خارج المنزل واكتفائه بممارسة اللعب باستخدام الألعاب الإلكترونية حيث أكد 59,37 % عزوف أطفالهم اللعب خارج المنزل، في حين أن 40,62 % منهم نفى ذلك، وهذا ما يؤكد الجدول رقم (10) والذي يشير إلى محاولة الطفل لإنهاء المهام الموكلة إليه بسرعة للتفرغ للعب باستخدام الألعاب الإلكترونية وعزوفه عن اللعب مع أقرانه خارج المنزل، فقد عبر الأولياء المستجوبون ميل فئة من أطفالهم للإنعزالية و الأنانية وعدم السماح للآخرين بمشاركته اللعب ما يشكل عنده رغبة في اللعب منفردا داخل غرفته وعدم مشاركة أقرانه ذلك.

السؤال رقم (15)- سؤال مفتوح - تضمن رأي أفراد العينة حول الحلول الممكنة لتفادي تأثيرات الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل، حيث جاءت كالتالي:

1. ممارسة الرياضة، التحدث مع الطفل اقتناء ألعاب تعليمية.
2. تحديد وقت زمني ممنوع تجاوزه للعب ، لأن الحرمان التام، في ظل المغريات في محيطه حل غير واقعي، بالاضافة الى عدم ترك الطفل يقوم بتحميل أي لعبة لوحده كل ما أراد بل

بموافقة الأهل مع جعل هذا الأمر كمكافئة له بعد أخطائه واجبات ما، مع تخويله بعواقب الادمان عليها بشكل يومي من خلال تذكيره بالمساوىء والمبالغة في تخويله كالقول: ستفقد بصرك، ستفشل في دراستك، ستصبح مجنوناً إن واصلت اللعب دون انقطاع، هكذا وحده يترك الجهاز لفترة.

3. الرقابة الأبوية وشغل الطفل بممارسة نشاطات أخرى كتكليفه بمسؤوليات معينة داخل البيت أو خارجه.

4. تقليل وقت التعرض للألعاب وشرح أهداف كل لعبة.

5. إيجاد أماكن تسلية أخرى وإبعاده عن الهاتف.

6. وضع برنامج متنوع للطفل من رياضة وقراءة ونشاطات تثقيفية.

7. إذا كان لا بد من الألعاب الالكترونية و بحسب خبرتي الكبيرة بها فيجب حصر الطفل في ألعاب المغامرة فقط و إبعاده عن الألعاب التنافسية وألعاب القتال بالأسلحة بهذا يمكننا حصر الرغبة و تقوية ذكاء الطفل حسب لعبة المغامرة التي يلعبها.

8. منعها تماماً مع إيجاد البديل الصحي مثل نشاطات رسم حر في أوراق كبيرة بألوان زيتية، الرياضة لتنفيس عن النشاط الزائد لديه وإدخاله في نوادي الفنون القتالية أو أي نشاط فعلي يوافق ميوله ورغباته.

9. تكثيف النشاطات البدنية كالرياضة لمختلف أنواعها و حفظ القرآن وإشغاله قدر الامكان للحد من هذا الهوس.

10. تكسير الهاتف نهائياً وقطع الانترنت.

11. سحب هذه الألعاب من الهواتف.

12. عن نفسي قمت بتقييد فترة لعبه بالألعاب الإلكترونية وإلهائه من خلال تكليفه بأعمال أخرى داخل البيت أو خارجه.

13. توفير مساحات للعب الاطفال خارج المنزل + توفر الامن لأن عدم السماح للأطفال باللعب خارجا سيدفعه للألعاب الالكترونية.

6- نتائج الدراسة: جاءت نتائج الدراسة كالتالي:

➤ يستخدم الأطفال الألعاب الإلكترونية العنيفة بصفة مستمرة وهذا ما أكدته الأولياء بنسبة 68,75% ويمكن ارجاع ذلك إلى أن هذا النوع من الألعاب يحاكي حواس الطفل ويجذبه

- عبر المؤثرات الصوتية والبصرية كاستخدام الشخصيات الكرتونية المفضلة لديه، استخدام الألوان والموسيقى الصاخبة ما أكدته بدورها الدراسة الأولى للباحثة همال فاطمة والتي توصلت هي الأخرى إلى أن مفردات العينة تفضل الألعاب القتالية وألعاب الحروب والإستراتيجية بأكبر نسبة.
- أكد أفراد العينة تفضيل أطفالهم لعدم مشاركة الآخرين لهم اللعب بالألعاب الإلكترونية ليتسم الطفل صفة الأنانية ويتأثر نفسيا حيث أصبح يميل لحب تملك الأشياء وعدم السماح لمشاركة الآخرين أشياءه خاصة إذا كان الطفل الوحيد في العائلة وتوجهه لاستخدام العنف والعادية في التعبير عن ذلك وهذا ما يؤكد وجود علاقة طردية بين استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة وتنامي السلوك العدواني لديه حيث تتدخل بطريقة مباشرة في تشكيل السلوك الاجتماعي للطفل.
- 81,25% من الأولياء أكدوا قيام أطفالهم بتقليد المشاهد التي يتعرضون لها عبر الألعاب الإلكترونية والتفاعل معها عن طريق الصراخ، الضرب، التخريب والتكسير ... وغيرها من السلوكيات السلبية أي أثبتت الدراسة وجود علاقة ارتباطية قوية بين تزايد السلوك العنيف والعدوانية لدى الطفل والألعاب المفضلة لديه، والتي كانت في مقدمتها الألعاب القتالية وألعاب الحروب وهذا ما أكدته نتائج الدراسات السابقة.
- بعد تعرض الطفل للألعاب الإلكترونية العنيفة أصبح تصرفه أكثر عدوانية وهذا ما أكدته إجابات أفراد العينة التي بلغت 43,75%، لتصبح بذلك علاقته بأقرانه متوترة حيث أن الطفل في هذه المرحلة الاستكشافية يحاول تقليد المشاهد و التصرفات التي تعرض لها فهو في مرحلة اللاوعي. وهذا ما أكدته الدراسة السابقة الثالثة والتي أسفرت إلى أن الأطفال الذين لعبوا ألعابا ذات محتوى أكثر عنفاً يتشاجرون ويتجادلون بصفة أكبر.
- لاحظ أفراد العينة ونسبة 87,50% حدوث تغيرات سلوكية عند أطفالهم اختلفت بين العدوانية والعنف، العزلة الاجتماعية، اضطرابات في النوم.... في حين نفت الدراسات السابقة وجود دالة إحصائية لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك الاجتماعي.
- أجمع أفراد العينة ونسبة بلغت 96,87% على وجود علاقة قوية بين استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة وتنامي السلوك العدواني لدى الطفل في مختلف مراحل العمرية، وبالتالي اتفقت نتائج الدراسة مع الدراسة السابقة الثالثة والتي سجلت ارتباط بين ألعاب الفيديو

والعدوانية حيث أكدت أن أكثر اللاعبين تأثراً هم فئة القاصرين ذوو العقول غير الناضجة، والذين يجدون صعوبة في التمييز بين الحياة الواقعية وعالم الألعاب، أي أن الطفل في هذه المرحلة الحساسة يتجه نحو تقليد كل المشاهد التي يراها.

نتائج الدراسة على ضوء الفرضيات:

1. **الفرضية الأولى:** هناك علاقة قوية بين استخدام الألعاب الالكترونية وتنامي السلوك العنيف لدى الطفل.

يفضل الأطفال استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة بصفة مستمرة وبصفة كبيرة دون رغبة منهم في مشاركة الآخرين لهم ذلك، ما جعلهم أكثر عدوانية حيث يتجهون نحو تقليد المشاهد التي يتعرضون لها عبرها والتفاعل معها عن طريق الصراخ، الضرب، التخريب والتكسير... وغيرها من السلوكيات السلبية، التي تؤديه بالدرجة الأولى وتضر المحيطين به. وهذا ما يؤكد تحقق الفرضية الأولى.

2. **الفرضية الثانية:** تعرض الطفل بشكل مستمر للألعاب الالكترونية العنيفة أحدث تغييرات سلوكية على شخصيته ليصبح أكثر عنفا وعدوانية.

أسفرت النتائج إلى قيام الأطفال بتقليد المشاهد التي يتعرضون لها عبر الألعاب الإلكترونية والتفاعل معها ما أدى إلى حدوث تغيرات سلوكية لديهم اختلفت بين العدوانية والعنف، العزلة الاجتماعية، اضطرابات في النوم.... وغيرها من السلوكيات السلبية، ذلك ما أكد وجود علاقة قوية بين استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة وتنامي السلوك العدواني لدى الطفل في مختلف مراحل العمرية، ومن هنا يمكننا القول أن الفرضية الثانية هي الأخرى قد تحققت.

خاتمة:

من هذا المنطلق يمكن التأكيد على أن الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين وجب التعامل معه بحذر خاصة منها الموجهة للأطفال، ومحاولة التقليل من أثارها السلبية على الطفل عن طريق فرض الرقابة الأبوية عند التعرض لها، وتقييد استخدامها بفترة زمنية محددة ومدروسة مسبقا بالإضافة إلى مشاركة الطفل هذه الألعاب وتوجيهه إذا اقتضت الضرورة ذلك. و التوجه نحو سن قوانين رديعية لحماية أجيال المستقبل فهي في النهاية مستقبل الدولة ومصدرا مهما من مصادر أمنه، والاستفادة من تجارب البلدان المتقدمة في هذا المجال، حيث نجد في اليابان مثلا تم سن قانون يمنع على الطفل امتلاك لوح إلكتروني قبل سن 13 سنة.

قائمة المراجع:

1. خليفي محمد ، مزيان محمد.(نوفمبر 2018). الألعاب الإلكترونية و تأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية - دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق اختبار روزنفاغ - الجزائر: مجلة التنمية البشرية. العدد 11. 2602: E6686.
2. سبعون سعيد ، جرادي حفصة .(د.س).الدليل المنهجي في إعداد المذكرات والرسائل الجامعية في علم الاجتماع. الجزائر: دار القصة للنشر.
3. الصوالحة علي سليمان مفلح وآخرون. (تشرين الأول 2016). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة. عمان: مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية - فلسطين. مج 4 ع 16 . رقم 804346 .
4. عبيدات محمد وآخرون. (1999). منهجية البحث العلمي القواعد والمراحل والتطبيقات. الطبعة الثانية. عمان: دار وائل للطباعة والنشر.
5. قويدر مريم . (2012-2011). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة. مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال. تخصص: مجتمع المعلومات. الجزائر: جامعة الجزائر-3.
6. محمد سيد أحمد رندا. (يوليو ٢٠٢٠). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعية: دراسة تنبؤية. مصر :مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية العدد ١٥١ المجلد ٣.
7. المشاقبة أماني، مفهوم السلوك لغة واصطلاحا، مقال متاح على الموقع: <https://hyatoky.com/> مفهوم السلوك لغة واصطلاحا. تاريخ الإطلاع: 22.09.2021 . الساعة: 14:00.
8. هلال المازهرة منال . (2014) مناهج البحث الإعلامي. الطبعة الأولى. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
9. همال فاطمة . (2012.2011). الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري - دراسة ميدانية على عينة من ابتدائيات مدينة باتنة-. مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة. الجزائر: جامعة الحاج لخضر باتنة.
10. Seemin Saleem, Rao Abdul Samad , Junaid Muhammad, Majeed Sidra.(July – September 2018). Effect of Video Games on The Aggressive Behavior of Children, ORIGINAL ARTICLE (APMC – 524) , APMC Volume 12, Number 3.