

الألعاب الإلكترونية وعلاقتها باكتساب الطفل للسلوك العدواني

دراسة نظرية

Electronic games and their relationship to the Acquisition of Agreessive behavior in children-A Theoretical Study-

بوحروود شهرزاد¹ ، بكيري نجيبة²

¹ جامعة جيجل (الجزائر)، مخبر علم النفس والتربية وقضايا المجتمع

chahrazed.bouharoud@univ-jijel.dz

² جامعة جيجل (الجزائر)، مخبر علم النفس والتربية وقضايا المجتمع

Bakiripsycho18@yahoo.fr

تاريخ الاستلام: 2026/04/08 تاريخ القبول: 2026/04/21 تاريخ النشر: 2026/08/12

ملخص:

تعد الألعاب الإلكترونية من أكثر الوسائل الترفيهية إنتشارا بين الأطفال في هذا العصر حيث أصبحت جزء لا يتجزأ من حياتهم اليومية ، و مع هذا الإنتشار الكبير برزت العديد من التساؤلات التي تدور حول تأثير تلك الألعاب بمختلف أنواعها على الجانب النفسي و السلوكي لطفل ، خاصة تلك التي تحمل مضمون العنف و السلوكات العدوانية، فيحاول الطفل تقليد الشخصيات الموجودة في اللعبة و تجسيدها في الواقع و إفراغ مكبوتاته عن طريق ممارسته لسلوك العدواني على زملائه في المدرسة أو إخوته في البيت .

هذا يرجع إلى المدة الزمنية الطويلة التي يقضيها الطفل وهو أمام الهاتف او الكمبيوتر و غياب الرقابة الأسرية على مضامين الألعاب الالكترونية التي يلبعها الطفل ، فتجعله يكتسب الصبغة العدوانية و اتجاهه نحو العنف في سلوكياته مع الآخرين،

حيث تهدف هاته الورقة العلمية إلى إستعراض العلاقة بين إستخدام الألعاب الإلكترونية و سلوك العدوان عند الطفل وإلى أهم الأنواع المنتشرة و التي تحمل العنف في محتواها .

كلمات مفتاحية: الألعاب الإلكترونية – الطفل- السلوك العدواني.

Abstract:

Electronic games are among the most widespread entertainment media among children in the present era , becoming an integral part of their daily lives. this widespread use has raised questions about the effects on child's psychological and behavioral aspects, especially those involving violence and aggression .

Children tend to imitate game characters and enact them in real live , releasing their inner tensions through aggressive behavior toward peers at school or sibling at home . this is linked to the long time spent on mobile phone or computer, along with the absence of parental supervision over games content . such conditions contribute to the development of aggressive tendencies and violent behavior orientations in child's interactions.

This paper aims to examine the relationship between the use of electronic games and aggressive behavior in children , and to present the most prominent types that contain violent content .

Keywords: Electronic Games – Child – Aggressive Behavior.

1. مقدمة

تعتبر الطفولة اللبنة الأساسية و أهم مرحلة مراحل حياة الإنسان ،ففيها تتشكل شخصية الانسان و ترتسم فيها ملامح حياته، و يتزود فيها بالخبرات و المعلومات التي تفيده في حاضره و مستقبله لهذا وجب التركيز عليها و على نوعية التربية التي نقدمها لطفل في هاته المرحلة ، فبناءه يحتاج إلى صبر و اعتناء بكافة جوانبه و تلبية حاجياته من غذاء و تعليم و ترفيه و غيرها و تنمية قدراته و تطوير مهاراته استعدادا للمراحل القادمة التي يبرز من خلالها بأفكاره وشخصيته وسط مجتمعه .

و من بين الممارسات التي تشكل عقلية الأطفال و تؤثر عليهم هي اللعب فهو يساهم في تطوير وتنمية المهارات الحسية و الحركية و النمو الجسمي و استثارة القدرات العقلية و كذلك تنمية مدركات الطفل و تفكيره وحل مشكلاته ، فللعب من أهم النشاطات التي يقوم بها الطفل لترويح عن النفس و الترفيه و يعتبر كذلك أسلوب من الأساليب الهامة في التعليم و التربية وحتى في الكشف عن بعض المشكلات و الإضطرابات في مرحلة الطفولة.

ففي القديم كان اللعب مقتصرًا على بعض الألعاب التقليدية المتداولة بين الأجيال مثل الألعاب اليدوية كشطرنج و الألعاب الرياضية خارج المنزل كالغميضة و الجري خلف الأصدقاء و السباق و غيرها من الألعاب التي تعزز مهارات الطفل الإجتماعية فللعب الجماعي له دور مهم في بناء العلاقات الإجتماعية بين الأطفال وتطويرها و زيادة التفاعل الإجتماعي ، لكن بعد التطورات الحاصلة في مجال التكنولوجيا و الاتصال التي مست كل الجوانب الحياتية وعلى الرغم من أن لها العديد من الإيجابيات إلا أنه خلف بعض السلبيات حيث استطاعت التقنيات الحديثة و المبتكرة و التي من بينها الألعاب الالكترونية أن تغزوا بيوتنا و تسلب عقول الأطفال حيث غيرت طرق اللعب لديهم فأصبح توجههم نحو هاته الالعاب نظرا

لسرعتها وإمكانية الوصول إليها و تحميلها مجانا فهي أصبحت نوعا جديدا لتسليه و أصبح للعب مفهوما مغايرا للعب التقليدي .

ولكن هاته الالعاب تنوعت و انتشرت بشكل رهيب و ملفت للانتباه وذلك لتطور الشبكة العنكبوتية و خصائصها ، و سهولة إرسالها و تثبيتها على الهاتف أو اللوحة الذكية و الكمبيوتر والتي أصبحت متوفرة في كل بيت ما سهل على الطفل الولوج إليها و اللعب لساعات طويلة ، و ذلك بسبب جودتها و تصاميمها المبهرة التي تلهم الصغير و الكبير و إمكانياتها في تجسيد خيالات عن معارك و متهات و حروب و قتال و غيرها التي .عجب بها الأطفال حيث تجعله هو العنصر الفعال فيها و ذلك يزيد من إرتباطه به

و مثال على ذلك لعبة الحوت التي انتشرت في الفترة الأخيرة و التي تعد من أخطر الالعاب الالكترونية حيث يصل لاعبوها إلى درجة الموت و غيرها من الألعاب التي تحمل مضامين العنف و العدوان و الحركة التي تثير استياء الطفل عند خسارته للعبة والتي تؤثر في سلوكه و يتعلم كل ما تحمله م قيم و أخلاق و أفكار و تولد فيه حب الفضول لتقليد ما يشاهده في تلك الالعاب التي تحمل السلوك العدواني بمختلف أشكاله ، لان الطفل في هاته المرحلة يفتقر للوعي و النضج للتمييز بين الواقع و الخيال فهو يحمل تلك السلوكيات و يجسدها على أرض الواقع مع الأصدقاء في البيئة الاجتماعية لتؤثره بها و بشخصيات الوهمية الموجودة بها و استخدامه المفرط لها ، ذلك بعيدا عن الرقابة الاسرية أو جهل الوالدين بما يلعبه الطفل ومدى خطرة ذلك على الناحية الإجتماعية و النفسية و السلوكية لطفل حيث أصبحت تلك الألعاب الدخيلة مؤسسة لتنشئة الطفل و التحكم في سلوكاته ، و عليه ففي دراستنا هاته سنحاول رصد تأثيرات هاته الالعاب الالكترونية على طفل و ذلك بالإنطلاق من التساؤل التالي : كيف تساهم الألعاب الالكترونية في اكتساب الطفل للسلوك العدواني ؟

2. ماهية الألعاب الإلكترونية :

1.2 مفهوم الألعاب الإلكترونية:

- عرفتها الشحراوي بأنها "نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) ، و التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي إستخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية ، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية ". (حمدان ، 2016 ، ص8) -الألعاب الإلكترونية هي عبارة عن برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو إفتراضيا بإعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها و إصدار الصوت ، فهي تفاعل بين الإنسان و الألة للإفادة من إمكانياتها في التعليم و التسلية و الترفيه . (الحمصي ، ص.25)

2.2 أنواع الألعاب الإلكترونية

1.2.2 ألعاب المتعة و الإثارة ترى بطير (2022) أنها تسعى إلى التسلية و ملأ الفراغ حيث تركز على تفاعل المستخدم مع اللعبة و تبدأ بتدرج من السهل إلى الصعب حتى تصل إلى أعلى مستوى في الصعوبة و الإعجاز ، و ما يميز هذا النوع من الألعاب أنها تشد إنتباه و إستعمالها للصور و الأصوات و تمثل أشياء قريبة للواقع كألعاب السيارات و المواجهة و القتال .

2.2.2 ألعاب الذكاء : ترى بطير (2022) أنها تلك الألعاب التي تستند في مضمونها إلى إستخدام التفكير و مهارات إتخاذ القرار و التي بإمكانها معالجة الكثير من المعلومات و الإحتمالات في وقت قصير مثل لعبة بازل و الشطرنج و غيرها .

3.2.2 ألعاب الحركة : و هي التي تعتمد على فعل جسماني حيث يتحرك اللاعب بشخصية إلكترونية داخل أجواء اللعبة منه المقاتلة أو تسلق أشياء كالجبال أو الجري و غيرها .

4.2.2 ألعاب المغامرات : هذه النوعية هي أكثر نوعية تعتمد على القصة بمحاذاة فعل اللعب نفسه فللاعب يرسل في رحلة بحث و تصبح أمامه مجموعة من الألغاز التي عليه حلها و مواقف عليه أن يختار فيها أي المسارات يسلك ، و تتمتع هذه النوعية ببيئة تختلف تماما كأجواء ما قبل التاريخ أو المستقبل في الفضاء و الأجواء تاريخية لم تعد موجودة كالعصور الوسطى .(السعيدى ، 2018 ، ص. 29)

5.2.2 لألعاب التربوية و التعليمية : تهدف إلى التوازن بين المتعة و نقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد و هي تغطي جميع الأعمار ، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام و الحروف و كتابتها ، و الألعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بالثقيف العام و نقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات و العلوم و التاريخ و الجغرافيا و تعليم اللغات ، كما لها إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم .

6.2.2 ألعاب العنف و القتال : البعض يصنف ألعاب العنف إلى نوعين - ألعاب العنف الخيالي : حيث تكون الشخصية الكرتونية تحارب الأعداء لتفادي الفناء و في سبيل المثال ذلك تقتل كل ما يعترضها . - ألعاب عنف واقعي : حيث تكون الشخصية ذات ملامح إنسانية و عليها أيضا أن تحارب و تقتل لتفادي الفناء و هي في سبيل البقاء تقضي على كل المحيطين .

و الخطر في هاته النوعية من الألعاب يكمن في أن العنف هو تخيلي و العنف في حياتنا واقعي و المشكلة تظهر عند الذين لا يميزون بين الخيال و الواقع لان ذلك يعتمد على عوامل عديدة منها مر الطفل و مستواه التعليمي و ذكائه و تنشئته الإجتماعية ، خاصة أن التقنية الحديثة ساعدت على إعطاء تلك الألعاب واقعية أكثر و ذلك عن طريق دمج تصوير افلام الفيديو و السينمائية معها بحيث تظهر شبه حقيقية .(مؤيد حسن ، 2013 ، ص. 4)

3. تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل :

الإضطرابات الصحية والحركية : أكد الخبراء الصحة أن عين الطفل تتأثر بسلب عند اللعب لفترات بهذه الألعاب ، حيث تكون حركة العينين سريعة جدا أثناء اللعب وهذا يزيد من فص إجهادها ، كما أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الشاشات تؤدي إلى إمرار العين و جفافها وكذلك الزغللة و كلها أعراض تعطي الإحساس بصداع و الشعور بالإجهاد البدني و أحيانا الإكتئاب (صالح حسن ، 2017، ص286)

وقد يؤدي الإدمان على هاته الألعاب إلى مخاطر صحية و إصابات تنتهي بإعاقات الأطراف الرقبة و الظهر عند الجلوس بطريقة خاطئة لفترات طويلة أمام الألعاب ، حيث أظهرت دراسة جديدة أن إستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية أكثر من ساعة يوميا يؤدي لزيادة خطر الإصابة بالمرسغ و الإصبع ، وتضمنت الدراسة 171 طفل تتراوح أعمارهم من 7 إلى 12 عام ، و أشارت إلى أن كلما طالت فترة الإستخدام كما زاد الألم خصوصا بالنسبة لصغار السن فهم أكثر عرضة لان عضلاتهم و اوتارهم في طور النمو. (بطير ، 2022، ص152)

الأضطرابات العقلية والذهنية : يرى النوى و عاتكة (2018) أن التعرض الطويل للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى اضطرابات التعلم ، و تقدم الذهني على التقدم العمري و فقدان القدرة على التفكير ، حيث أن لها تأثيرا على القدرات الأساسية للإستيعاب لدى الطفل وهي القدرة على الانتباه و التركيز و القدرة التذكر و تأثير على ذبذبات المخ حيث يؤدي إلى إجهاده و تعرضه للإرهاق الناتج عن الإستعمال المفرط و المدة الزمنية الطويلة التي يقضيها الطفل مقابل لهاته الشاشات .

التأثير النفسي والسلوكي : يتأثر الطفل سلبا بما يشاهده من ألعاب الكترونية و الأقراص المدمجة عبر الشاشات و الكمبيوتر و قاعات اللعب الالكترونية فهي تعمل

على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال و تقوي إرادتهم لتوليد العنف و العدوانية و التقليد و الكسل و الخمول ، ومن بين ألعاب العنف و العدوان الالكتروني نجد -
لعبة الجندي المرتزق
- لعبة الظلام المطبق
- لعبة مخلوقات الرعب
- لعبة ديكاتانا

التأثير الأخلاقي و التربوي : من بين المظاهر اللااخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الالكترونية هي السب و الشتم الذي يحصل بين المتسابقين ، في الغالب سب و شتم و عناد أثناء اللعب ، و هذا ليس من صفات المسلم ، و من بين المظاهر اللااخلاقية و المسيئة للتربية الاسلامية كذلك هي أن بعض الألعاب تحمل في مضامينها صور عارية و فاضحة و غير أخلاقية سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب البلاي ستيشن .(قويدر ، 2012، ص.138)

4. إيجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية :

رغم تأثيرات الألعاب الالكترونية إلا أنها لا تخلو من بعض الايجابيات في هذا العنصر سوف نعرض أهم الايجابيات و سلبيات هاته الألعاب :

1.4. ايجابيات الألعاب الالكترونية : نذكر منها ما يلي

* تساهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية و الأكاديمية لدى اللاعبين مثل مهارة حل المشكلات.

* تساهم في تقوية الملاحظة لدى الشخص وهو أمر مهم بالنسبة للأطفال .

* تساعد في زيادة التركيز و توسيع الخيال .

* توجد العديد من الألعاب التعليمية التي تقوم بتعليم الأحرف و القرآن و الأرقام و الحيوانات و غيرها من الألعاب المشابهة ، فهي ألعاب تساعد الأطفال الصغار على معرفة الأشياء من حولهم .

الألعاب الإلكترونية وعلاقتها باكتساب الطفل لسلوك العدواني -دراسة نظرية -

* تكسب الفرد القدرة على الابتكار و التفكير و التخطيط بشكل سليم ، فمعظم هذه الألعاب تعتمد على استراتيجيات للوصول إلى أعلى النقاط و المراحل أو بلوغ الهدف من اللعبة .(العناسوه ، 2009 ، ص. 370-371)

2.4. سلبيات الألعاب الإلكترونية :

يرى برتيمه (2017) أنه للألعاب الإلكترونية أثر سلبية على الأطفال خاصة عند الإفراط في إستخدامها و الوصول إلى أخطر مرحلة وهي الإدمان ، حيث تكون هاته التأثيرات أكثر حدة في المراحل العمرية الحساسة والتي يكون فيها الطفل في مرحلة بناء الشخصية، و قد تمتد لتؤثر في الجوانب الفكرية و السلوكية و النفسية و الصحية و الاجتماعية ، كما قد تسهم في تنمية سلوكيات غير سوية ، من بينها الميل إلى العنف ، و الذي قد يتطور ليصل إلى مستويات متطرفة لدى بعض الأطفال .

وتقول بطير (2022) أن هناك العديد من الدراسات و الأبحاث توصلت إلى أن كثرة إستخدام الألعاب الإلكترونية و خاصة تلك التي تحمل العنف في محتواها ، يمكن أن تؤدي إلى إنخفاض في الأداء الأكاديمي و ضعف التحصيل المدرسي و تشتت الإنتباه و القدرة على العمل ، كما ان هاته الألعاب تعلم الأطفال أشياء دخيلة على المجتمع كثقافات الغربية والعادات التي تؤثر على نمو الطفل في مختلف الجوانب .

من خلال عرضنا لأبرز الايجابيات و السلبيات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية يمكننا القول أن برغم من وجود الكثير من الانعكاسات السلبية لهاته الألعاب لكن بالمقابل توجد بها ميزات إيجابية خاصة بعد التطورات التكنولوجية الحاصلة في مختلف الميادين فإتقان استخدام هاته الألعاب تساعد في محو الأمية التكنولوجية بالإضافة الى أنها تنمي الذاكرة و الذكاء و الانتباه و تجعل الطفل أكثر إصراراً على النجاح و الفوز و الطموح لبلوغ أعلى المستويات فيها و هذه نقطة إيجابية يمكنه نقل ذلك الطموح الى الواقع و تجسيده ، إلا أننا لا يمكننا التغاضي عن سلبيات هاته

الالعب اذا لم تكن هناك رقابة أسرية لنوعية الألعاب التي يلعبها الطفل وما تسببه من أضرار في مختلف النواحي كالإنطواء على نفسه و نقص التفاعل الاجتماعي .

بالإضافة الى أن معظم الالعب الالكترونية تحمل في مضمونها مشاهد سلبية تؤثر على سلوكياتهم و على طفولته فهي تحمل أفعال شنيعة كالإستمتاع بالقتل و إيذاء الآخرين بكافة أنواع الأسلحة و تحطيم الممتلكات و تعرفهم على كل طرق و أساليب ارتكاب الجرائم و مختلف مظاهر التعذيب و العنف و العدوان فقد يتعود عليها الطفل خاصة أنه غير قادر على التمييز بين الواقع و الخيال و يجسدها في الواقع مع زملائه و في وسطه المدرسي .

5. مفهوم السلوك العدواني :

يعرفه " باندورا " بأنه سلوك ينتج عن إيذاء شخص أو تحطيم الممتلكات ، و الإيذاء إما يكون نفسيا على شكل سخرية و إهانة و إما يكون بدنيا على شكل ضرب .

- و ينظر " ميرفي " أن العدوان استجابة فيها إصرار للتغلب على العقبات اتي تقف في سبيل تحقيق رغبات الأطفال و معنى ذلك أن الطفل لا يأتي بسلوك العدواني من أجل العدوان بذاته . (خليفة ، مزيان ، 2019، ص. 22)

- يعرفه محي الدين أحمد حسين : أنه أذى مقصود يلحقه الطفل بنفسه او بالآخرين سواء كان الأذى بدنيا أو معنويا ، مباشرا او غير مباشر ، صريحا أو ضمنيا ، كما يدخل في هذا السلوك أيضا التعدي على الأشياء و المقتنيات الشخصية بشكل مقصود سواء كانت هذه الأشياء ملكا للفرد أم للغير . (اشرف اللافي ، 2013 ، ص. 138)

6. أسباب السلوك العدواني:

وهي متعددة و مختلفة نذكرها في النقاط التالية (شحادة ، 2009، ص. 25)

* الرغبة في إثبات الذات و تحقيقها عن طريق العدوان على الآخرين.

* الشعور بالنقص و الإحباط .

* الشعور بالذنب و الحاجة اللاشعورية للعقاب .

* تقليد الأطفال لسلوك العدواني .

* الحرمان العاطفي و الحرمان من الحب و المساعدة و التقبل الاجتماعي .

ومن هنا نستخلص أن الأسباب التي تدفع الطفل لممارسة السلوك العدواني سواء اتجه نفسه أو الآخرين عديدة و مختلفة المصدر فقد تكون تلك الساوكات العدوانية ردة فعل الطفل عن حاجات عضوية أو نفسية غير مشبعة و الحرمان ، و كذلك عند الفشل في تحقيق رغباته و الشعور بالفشل في بلوغ هدف ما في لعبة او غيرها فيوجه الطفل عدوانيته الى اللعبة بكسرها و رميها ، و هناك من يرجع السلوك أنه متعلم اي أن الطفل تعلم العدوان عن طريق النمودج سواء كان النمودج مباشرا او غير مباشر عن طريق الملاحظة و تقليد و محاكاة ما يراه في العائلة أو المحيط او في اللعب و الأفلام المصورة و الكرتونية فتكون سبب في تعلم الطفل لبعض السلوكيات التي تتسم بالعدوان .

7. أشكال السلوك العدواني :

1.7. العدوان اللفظي: و من صوره الصياح، الكلام البذيء الذي يشمل السب و الشتم و التهديد و يدخل ضمن العدوان اللفظي أيضا بعض التعبيرات الدالة على العدوان كاللبصاق و حركة قبض اليد على اليد .

2.7. العدوان البدني : و يتخذ صورة استعمال أعضاء الجسم في الاعتداء كالبيدين و الرجلين و الرأس و الأظافر في الضرب و التعذيب و اللكم .

3.7. العدوان نحو الذات : و يحدث عند الأطفال المضطربين سلوكيا حيث يوجهون عدوانهم نحو الذات بهدف إيذاء الذات و إلحاق الضرر بها .

4.7.العدوان نحو الآخرين : اعتداء الطفل على المحيطين به أو الاعتداء على ممتلكاتهم و الخروج عن القوانين و النظم المعمول بها و عدم الالتزام بالسلوك المقبول اجتماعي .

5.7. العدوان نحو الممتلكات :وهو إلحاق الضرر المادي كالتدمير و تخريب الممتلكات الخاصة و العامة .

(شعشوع ، 2012، ص. 131)

ومما سبق التطرق إليه يمكن القول أن صور عدوان مختلفة و متعددة فسلوك العدوانى موجها نحو أهداف معينة وواضحة و تكون له أسبابه و دوافعه ، ووفق لذلك يقوم الطفل بسلوك العدوانى سواء كان معنوي او جسدي موجه نحوه أو نحو الآخرين حسب الغرض الذي يريده أن يتحقق سواء كانت لأغراض مادية كالحصول على شيء ما ، او معنوية كإبراز ذاته و تعبيرا عن شخصه أو سلوك انتقامي لإعادة الاعتبار لذاته .

8 . صور العدوان و العنف في الالعب الإلكترونية و علاقتها باكتساب الطفل لسلوك العدوانى:

إن أهمية الألعاب الإلكترونية تكمن في قدرتها على توصيل المعلومات للأطفال بشكل واسع ، بالإضافة على قدرتها على جذب تفاعل الأطفال مع المواد التي تعرضها الشبكة فهي تعتبر أخطر وسائل التعبير الفني و أكثرها تأثير و فعالية في جماهير الأطفال لما توفره من تسلية و خيال و حقيقة و تقمص و الكم الهائل من المعلومات . و برامج تربوية تعليمية هادفة التي تنقل العلم و المعرفة و الثقافة و تسليم بمعلومات تعزز المناهج المدرسية و تقوي معلوماتهم الثقافية ، لكن البرامج أو الالعب الإلكترونية التي لا يتم إختيارها و مراقبة ما تعرضه ، خاصة ألعاب العنف و القتال فهي تسعى إلى التحريض على العنف و الدليل على ذلك الألعاب التي يتم تطويرها و برمجتها حديثا ، على ما يعرف بلاسطوانات المدمجة، تهدف لتحريض على العنف و ممارسته فعندما نطالع النشرات الخاصة بشرح طريقة اللعب لبعض الألعاب مثل " السوبرمان " و " الرجل الوطواط " و غيرهما و المترجمة من اللغة الإنجليزية على اللغة العربية نجد قاموسا بألفاظ العنف : مثل القتل ، الصراخ و

الألعاب الإلكترونية وعلاقتها باكتساب الطفل لسلوك العدوانية -دراسة نظرية-

الشجار ، فقاغات الدم ، وإطلاق النار ، الجنون و الموت الرعب و الهلع وغيرها .
(عنو ، 2015 ، ص. 221-222)

لذا ظهرت في الأونة الأخيرة عدة دراسات و أبحاث للكشف عن الآثار السلبية التي تتركها هاته الألعاب في نفوس من يمارسها من الأطفال و المراهقين و في عقولهم ، ومن أهمها دراسة بعنوان " طفولة كونترول " أشرفت على وضعها الخبيرة التربوية " يان لقين " و قد كشفت الدراسة عن شحنة العنف التي يتلقاها الطفل الغربي من ممارسة الألعاب الإلكترونية .

و أنها سبب في ارتفاع معدل الشجار الذي يصل في كثير من الاحيان الى استخدام أسلحة متبينة بين الطلاب في مدارس الولايات المتحدة الأمريكية ، و في هذا الصدد أشارت دراسة "لوران كاريثر" الباحث في معهد "روشستر" إلى أن معظم الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية صاروا يعرفون عنها أكثر ما يعرفون عن ابائهم وأن العنف لديهم يتزايد و ينعكس آثاره على أقرانهم .

لذلك فإن الأسر في الدول التي تصمم هذه الألعاب و تصنع أجهزتها قد شكت منها بسبب ما أحدثته من تدهور في السلوك ، و انحراف أخلاقي و ترسيخ العنف في عقول أطفالهم و تأثيرهم في نشأة الطفل ، كما توصلت الدراسة التي قام بها باندورا الى النتائج التالية : (عنو ، 2015 ، ص. 223)

٠ إن الألعاب الإلكترونية تساهم في تشكيل صورة السلوك العدواني و نمطه لدى الأطفال .

٠ تقلل من قدرة الأطفال على كف الدفاعات العدوانية أو منعها و بذلك يتجهون إلى ارتكاب مزيد من العنف .

٠ يقلد الطفل السلوك العدواني الذي يثاب الشخص الذي يقوم به.

ومن خلال ما تم طرحه سابقا يتبين لنا أن العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والطفل علاقة تأثير و هذا تأثير يكون إيجابيا أو سلبيا ، و في هاته الدراسة ركزنا على السلوك العدواني المكتسب من تأثير هاته الألعاب على الأطفال و كيف تكسبه بعض السلوكات الخاطئة التي تتسم بالعنف و العدائية و ذلك راجع للوقت و المدة الزمنية الطويلة التي يقضيها الطفل أمام شاشة

الحاسوب و الأجهزة الذكية وهو يلعب و غياب الرقابة الاسرية لما تحمله هاته الالعب من مضامين سلبية تؤثر في تنشئة الطفل و تعيق مسارها الصحيح .

فطفل في هاته المرحلة غير ناضج و لا يستطيع التمييز بين الواقع و الخيال و ما تحمله هاته الألعاب فهو يميل في هاته المرحلة إلى التقليد و المحاكاة ، و بما أن معظم الألعاب الإلكترونية المستخدمة من طرف الأطفال و المراهقين تحمل أفعالا شنيعة و ممارسات عنيفة كالإستمتاع بإلحاق الأذى بلآخرين و تحطيم الممتلكات و تعليمهم مختلف أساليب العنف و العدوان و التي يتعود عليها الطفل فتصبح ملازمة له و تزيد من عدوانيته و يجسدها على أرض الواقع مع زملائه في المدرسة أو في الحي مع رفاقه و غي البيت مع إخوته و في محيطه الإجتماعي فيصبح ممارسا لهاته السلوكات لا مشاهدا لها فقط ، وخاصة أن التقنيات المتطورة و البرمجيات الحديثة سمحت بتطوير هاته الألعاب و جعلتها أقرب للواقع بكثير ما زاد من تعلق الأطفال بتلك الألعاب فهي تحمل من المتعة و الإثارة و الأكشن ما يجعل الطفل لا يفارق تلك الشاشة إلى لقضاء الحاجات الاساسية و في بعض الأحيان لا يقضي فهو يمتنع عن الأكل و النوم إلا بعد فوزه و انتقاله للمرحلة التالية و لمستوى أكثر تعقيدا.

فتعرض الطفل للألعاب الالكترونية فترة طويلة و اللعب المفرط له تأثيرات نفسية ووجدانية و تؤدي به إلى السلوك الإدماني و نزع الإنسانية منه و اغتيال براءته و تغيرات في شخصيه ليس على المدى القريب بل إلى مراحل متقدمة من حياته تؤدي الى تغيرات في شخصيته و ظهور اضطرابات نفسية و حركية و سلوكية ، بالإضافة إلى انسحابه من المجتمع و العزلة و الإنطواء مع نفسه و تلك الألعاب و نقص التفاعل الاجتماعي و اكتسابه ثقافات مشوهة و غريبة عن عادات و قيم المجتمع الإسلامي و التي تروج لها تلك الألعاب التي تهدف الى زعزعة القيم و الاخلاق و هدم الدين بطرق مباشرة و غير مباشرة.

9. خاتمة :

في ظل الثورة التكنولوجية و التغيرات الحاصلة و التي مست كل المجالات و ظهور الجيل الرقمي و البرمجيات المتطورة والألعاب الإلكترونية و التي اصبحت في وقتنا سلاح ذو حدين فمن جهة هي مواكبة لتطورات و تساهم في تطوير قدراتهم التعليمية و الإبداعية و ذلك من خلال الالعاب و البرامج التعليمية و تسهل عليهم التعامل مع التكنولوجيات الجديدة ، لكن من الجهة الموازية قد تكون سبب في اكتساب الطفل لبعض السلوكات الخاطئة و التي تعيق مساره و تحدث تغيير في شخصيته والتي من بينها السلوك العدواني و الذي يكتسبه الطفل من تلك الالعاب وذلك لممارسته لها لساعات طويلة، و ما تحمله من سلوكات تعبر عن العنف و العدوان و الغضب و التي يعود عليها الطفل خاصة وهو في مرحلة التنشئة فيصبح يجسدها على أرض الواقع ، و هذا راجع أيضا لضعف الرقابة الأسرية على الأطفال و البرامج التي يشاهدونها فيصبح المجال مفتوح أمام الطفل لمتابعة ما يريد خاصة أن هاته الألعاب لها قدرة على الجذب و تأثير لهذا يجب على الأسر متابعة الأطفال و تقنين الوقت الذي يلعبون فيه لحمايتهم من مخاطر هاته الالعاب التي اصبحت تفتك بألاف الأطفال حول العالم .

و عليه في ختام دراستنا نمرر بعض التوصيات لتقليل من مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال نذكرها في نقاط التالية :

° ضرورة توجيه الأطفال لممارسة نشاطات أخرى في اوقات الفراغ بدل الجلوس لساعات أمام الشاشة كممارسة الرياضة و المطالعة و السباحة و غيرها.

° الرقابة الأسرية لمحتوى الألعاب و البرامج التي يلبعها الأطفال.

° توجيه الأطفال إلى الالعاب التعليمية و الهادفة و العاب التسلية التي لا تتضمن مشاهد العنف و العدوان.

° توعية الطفل بعدم تقليد الشخصيات الكرتونية التي تعرض في البرامج و الألعاب

° تخصيص وقت مناسب للعب بالألعاب الإلكترونية لتجنب إدمان الطفل عليها

قائمة المراجع :

- أشرف اللافي محمد ، ز. (2013). السلوك العدواني عند الأطفال . مجلة الحكمة لدراسات التربية و النفسية ، 1 (2)، 137-151
- الحمصي ، م . (د.س) . الألعاب الإلكترونية . الموسوعة العربية الإلكترونية . سوريا ، مجلد 3 .
- النوى ، ب ، عاتكة ، غ (2018). الأضرار النفسية و التربية الناجمة عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية . مجلة السراج في التربيو و قضايا المجتمع . (8)، ص39- 42
- أما ني ، ع . (2017). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي و الاجتماعي لدى الأطفال . مجلة التربية و النفسية . 25(3).
- برتيمه ، س . (2017). الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي . رسالة ماجستير . جامعة البصرة . الجزائر .
- بطير ، ك . (2022). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل ، مجلة ضياء للبحوث النفسية و التربية ، 3(1) . جامعة أدرار .
- _ حمدان ، س . (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين و الأطفال أنفسهم . رسالة ماجستير . جامعة الشرق الأوسط . الأردن .

الألعاب الإلكترونية وعلاقتها باكتساب الطفل لسلوك العدواني -دراسة نظرية -

- خليفة، م، مزيان، م.(2019). الألعاب الالكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية –دراسة اكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق اختبار رونغانغ . مجلة التنمية البشرية . جامعة وهران . 11.
- شحادة جهاد، ع. (2009). مدى فاعلية برنامج إرشادي مقترح لتخفيف من السلوك العدواني لدى أطفال مؤسسات الإيواء . رسالة ماجستير . غزة .
- شعشوع، م . (2012). سلم الحاجات و السلوك العدواني عند للجانحين و المستهدفين للجنوح والعاديين . رسالة دكتوراه . جامعة وهران . الجزائر .
- صيف، ز، محمد، ذ. (2019). الألعاب الإلكترونية و تشكل السلوك العدواني العنيف لدى الأطفال داخل المدرسة. مجلة المجتمع والرياضة 2 (2)، 27-34
- عنو، ع . (2015)، أثار الألعاب الإلكترونية على خصائص النفسية السلوكية لدى الأطفال ، حوليات جامعة قالمة للعلوم الاجتماعية و الإنسانية ، جامعة الجزائر ، 11.
- فاطمة، ل. (2018)، الطفل و الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية و عمق التأثير . دار الخليج للنشر و التوزيع . عمان ، ط1.
- محمد علي، ع . (2009) . التكثيف و الاستخلاص و الانترنت في المكتبات و مراكز المعلومات . النشر و التوزيع ، الأردن .
- مرّح مؤيد، ح . (2013). ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل و تأثيرها على الفرد ،مجلة إيضاءات موصلية ، (75).
- مريم، ق . (2012) . تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال –دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة . رسالة ماجستير . جامعة الجزائر