

الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني للطفل

Electronic play and its relationship to the aggressive behavior of the child

سنا مسعي¹ * د. توفيق زروقي²

¹ جامعة العربي التبسي تبسة (الجزائر)، sana.messai@univ-tebessa.dz

¹ جامعة العربي التبسي تبسة (الجزائر)، toufik.zerrouki@univ.tebessa.dz

تاريخ الاستقبال: 2022/02/22؛ تاريخ القبول: 2022/05/31؛ تاريخ النشر: 2022/06/15

ملخص: هدفت الدراسة الحالية إلى التطرق إلى ظاهرة الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني للطفل، حيث هدفت هذه الدراسة لمعرفة الارتباط الموجود بين الألعاب الإلكترونية والسلوكيات العدوانية للطفل، كما توضح عوامل الوقاية منها وكيفية تنظيم الطفل وإبعاده عنها، وتوصلت هذه الدراسة إلى جملة من النتائج أهمها: أنه حقا الألعاب الإلكترونية تضيف تغييرا كبيرا في سلوك الطفل وطريقة تعامله مع الأشياء بصفة عامة والأشخاص بصفة خاصة كذلك عدم مراقبة ومراعاة سلوكيات الطفل وتنظيم اللعب واختيار الألعاب المناسبة له يؤدي لا محالة لكارثة وهي تكوين طفل عنيف مع كل محيطه الخارجي.

كلمات مفتاحية: الألعاب الإلكترونية، السلوكيات العدوانية، الطفل، اللعب.

Abstract:

The current study aimed to address the phenomenon of electronic games and its relationship to the aggressive behavior of the child, as this study aimed to know the link between electronic games and aggressive behavior of the child, as well as explain the factors of prevention and how to organize the child and keep him away from it, and this study reached a number of results, the most important of which are: that Indeed, electronic games add a great change in the child's behavior and the way he deals with things in general and people in particular. Also, the lack of monitoring and observance of the child's behavior, organizing play and choosing appropriate games for him inevitably leads to a catastrophe, which is the formation of a violent child with all his external surroundings.

Keywords: electronic games; aggressive behaviors; child; playing.

I مقدمة:

لقد شاع استخدام الألعاب الإلكترونية، وانتشرت في كل الفضاءات الجماعية الخاصة والعامة، مما جعلها متاحة للجميع وخاصة بالنسبة للأطفال الذين يميلون أكثر من غيرهم إلى تمثيل المشاهد والأحداث الحركية التي يشاهدونها على الشاشة، وينتقلون بفعل ذلك بسهولة من مجال اللعب إلى مجال الحقيقة.

ولعل الملفت في هذه المسألة أن انتشار هذه الألعاب قد ارتبط بمضامين جديدة للانتصار واللذة العنيفة المنسجمة مع الشخصية التسويقية والثقافة الاستهلاكية للطفل اليوم، التي بدأت في تغيير الحساسية الإنسانية تجاه العنف وممارسته بعد أن نجحت في تحويله إلى باعث للتسلية، ومنهجا شرعيا للتفوق وقتل الناس بتهمة أنهم أشرار.

إن في هذا دلالة على تحول العنف في مظاهره وأشكاله المختلفة إلى عنصر استقطاب للطفل ما دامت معظم الألعاب تمكن مستخدميها من الحصول على تشكيلات مختلفة من الأسلحة، وتمنحهم فرص القيام بحركات مختلفة وخطيرة كانت تعتبر من قبل أحلام ورغبات مستحيلة، فضلا عن أن لحظات الصراع ومشاهد التدمير والدماء الأشلاء المنتشرة تجعل اللعبة أكثر واقعية إثارة، مواكبة للظروف الراهنة والتي أصابت العالم ومع الانتشار الهائل للفيروس المستجد (كوفيد 19)، انتشرت ظاهرة جديدة وهي استعمال أطفالنا للألعاب الإلكترونية حتى هنا فالأمر يبدو عاديا لكن نجمت عن هذا أمور أخرى وعاد هذا اللعب ينجم عنه تصرفات وسلوكيات وردود أفعال غير عادية أو عدوانية غير مألوفة عند هذه الشريحة العمرية ومنه نطرح الإشكال التالي:

ما هو أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل؟

- وتتفرع عن هذا السؤال الرئيسي التساؤلات الفرعية التالية:

- ما مدى انعكاساتها على سلوك وتفكير الطفل؟
- كيف أثرت هته الألعاب على الطفل؟
- ما هي الآثار النفسية والسلوكية لإستخدام الألعاب الإلكترونية على الطفل؟

- وللإجابة المبدئية على كل هذه التساؤلات وضعنا الفرضيات التالية:

- ❖ أن ألعاب القتل التدمير تشجع على العنف وترسخه في تصرف الطفل.
- ❖ ممارسة اللعبة الإلكترونية العنيفة تؤدي إلى ممارسات عنيفة.
- ❖ الألعاب الإلكترونية لها حجم كبير من التأثير على الصحة النفسية الجسدية للطفل كمستخدم.

وتكمن أهمية دراستنا في:

- تسليط الضوء على أهم مشكلة سلوكية يعاني منها بعض الأطفال التي تؤثر عليهم الألعاب الإلكترونية في مختلف الجوانب لتكون سلوك عدواني (الجانب النفسي، الانفعالي، الاجتماعي).
- الموضوع تكمن أهميته في توعية الأولياء بتحلي الحيطه والحذر باختيار الألعاب المناسبة حسب الفئة العمرية كذلك مراقبتهم.
- الموضوع تطرق له الكثير نظرا لأهميته و إلزاميته نظرا لتأثير هذه الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل. وتتلخص الأهداف التي تسعى إليها هذه الدراسة في:
- الكشف عن الارتباط الموجود بين الألعاب الإلكترونية والسلوكيات العدوانية.
- تمييز آثار السلوك العدواني الناجم عن الألعاب الإلكترونية.

- توضيح عوامل الوقاية من الألعاب الالكترونية.
- تقديم بعض المقترحات التي من شأنها التخفيف من حدة مثل هذه الألعاب الالكترونية على شريحة مهمة وحساسة من شرائح المجتمع والتي تعتبر بذوره اللاحقة وهي شريحة الأطفال.
- واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، حيث يعتبر الأنسب خاصة أن الموضوع يبحث في الإسهامات التي تفعلها الألعاب الإلكترونية لخلق السلوك العدواني عند الطفل، حيث أن البحث لا يقتصر لوصف المتغيرات فقط بل يهدف إلى تحديد أسباب الحالة الراهنة للظاهرة موضوع الدراسة.

1. الألعاب الإلكترونية عند الأطفال:

1.2. أهمية اللعب في تنشئة الطفل:

يعد اللعب بالنسبة إلى الطفل عمل هام جدا فمن خلاله يطور عقله وجسده ويحقق التكامل بين وظائفه الاجتماعية والانفعالية والعقلية التي تتضمن التفكير والمحاكاة وحل المشكلات والحديث والتخيل ويقوم الطفل أثناء لعبه بعمليات معرفية على نطاق واضح، فهو يستدعي الصور الذهنية التي تمثل أحداثا وأشياء سبق أن مرت في خبراته السابقة، كما أنه يتذكر يتصور ويفكر، فهو يقوم اذن بنشاط لغوي يستخدم فيه النشاطات اللغوية التي اتقنها، وهو كذلك يقوم بنشاط اجتماعي انفعالي عندما يلعب ادوار الأب أو الأم مع الدمى أو غيرها، ويعبر في هذه المواقف عن انفعالاته بشكل واضح، ومن خلال اللعب يكتشف الطفل ذاته ويكتشف البيئة التي يعيش فيها بالإضافة إلى ذلك فإن اللعب عدد من الوظائف والقيم الأخرى (حنا فاضل ، 1999 ، صفحة 26)

- (1) **الوظيفة الجسمية:** إن اللعب الحركي النشط ضروري لنمو عضلات الطفل عن طريق النشاط الحركي سواء عند تناوله للأشياء ووضعها بعضها فوق بعض أو بعضها بعض أو فتحها أو غير ذلك من المهارات الحركية المتعددة، وكلما ازداد استخدام الطفل لأعضائه المختلفة وروض جسمه كلما قوي عوده وتمت عضلاته.
- (2) **الوظيفة التربوية:** إن اللعب يفسح المجال أمام الطفل لكي يتعلم الشيء الكثير من خلال أدوات اللعب المختلفة كعرفة الطفل لأشكال المختلفة والألوان والأحجام والملابس، كما أن الطفل يكتسب كثيرا من قواعد السلوك والنظام والانضباط مما يساهم في تشكيل شخصية الطفل وتبلورها. (حنا فاضل ، 1999 ، صفحة 27)
- (3) **الوظيفة من الناحية الاجتماعية والخلقية:** إذا كان تطور الطفل وألعابه وحاجاته تتشكل بصورة عامة عن طريق الواقع العام، فإن اللعب يرتبط بحياة الشعب وبهويته الثقافية، وهذا يعني ان التنوع مطبوع بالخصائص العرقية والاجتماعية ومشروط بنمط اللباس، وقد يتحدد أو يتشجع بواسطة المؤسسات العائلية والسياسية والدينية وباختصار فإن لعب الأطفال بتقاليدهم وبقواعده يشكل مرآة اجتماعية حقيقية. (حنا فاضل ، 1999 ، صفحة 28)
- (4) **الوظائف البيولوجية:** وتتمثل في تفرغ الطاقة البيولوجية السائدة عن الحاجة ومن ثم استعادة حالة الاتزان البيولوجي، ذلك أن معدل الأيض لدى الأطفال في هذه المرحلة عال ونموهم لا يستفيد كل ما يتولد لديهم من طاقة (سيد عبد المجيد و و اخرون، 2003، صفحة 37)

(5) **الوظائف الشخصية:** من خلال اللعب يمكن للمراقبين سواء الآباء والأمهات أو مدرسات الروضات ملاحظة التالي :

أ. يكشف اللعب عن مدى التوافق الاجتماعي لدى الفرد

ب. يكشف اللعب عن مدى قدرات الطفل العقلية

ت. يكشف اللعب عن مدى نجاح الطفل تقمص قيم الجماعة (سيد عبد المجيد و و اخرون، 2003، صفحة 37)

6) الوظائف النفسية والعلاجية: لا تقتصر أهمية اللعب على تنمية المهارات الحركية والمعرفية فحسب بل يحقق وظيفة هامة من الناحية الذاتية، حيث يكتشف الطفل عن طريق اللعب الشيء الكثير عن نفسه كعمق قدراته ومهاراته من خلال تعامله مع زملائه ومقارنة نفسه بهم، كما أنه يتعرف على مشاكله وكيف يمكن مواجهتها. والطفل عن طريق مشاركته في الأدوار المختلفة يتفاعل ويتنافس ويجرب القسوة والصلابة والألم، كما أنه يتعلم مهارة التقليد بسرعة بسلوك معين، والقدرة على تقمص سلوك آخر أو شخصية أخرى بمقدرة أكبر. (حنا فاضل ، 1999، صفحة 29)

7) الوظائف الإبداعية: يستطيع الطفل عن طريق اللعب أن يعبر عن طاقاته الخلاقة وأن يجرب الأفكار التي يحملها، ومنها التمثيل والرسم ويستطيع الطفل أن يطور خياله الإبداعي، صحيح أن الكثير من ألعاب الطفل سواء كان في مرحلة الطفولة المبكرة، أم المرحلة الثانية من الطفولة هي ألعاب محاكاة وتقليد، ولكن اللعب الحقيقي كما هو متعارف عليه هو لعب ابتكار وتجديد، والواقع أن الطفل حين يلعب ألعاب محاكاة وتقليد، ولكن اللعب الحقيقي كما هو متعارف عليه هو لعب ابتكار وتجديد، والواقع أن الطفل حين يلعب فإنه كثيرا ما يبتكر أو يستحدث مواقف جديدة وكأن لعبه هو بمثابة تحرر من سلطة البالغين التي يخضع لها في حياته الواقعية، والطفل يكتشف شيئا فشيئا العالم المحيط به والعلاقات التي تربط الأشياء مع بعضها. (حنا فاضل ، 1999، صفحة 33)

2.2. الألعاب الإلكترونية:

يقدم مفهوم الترفيه والتسلية واللها في الخيال السائد في المجتمعات العربية بصورة سلبية، إذ يقرب بإضاعة الوقت أو "قتل الوقت"، ويجرد فيه الترفيه كمشايط يقوم به الطفل من أي جوانب إيجابية. إن الطفل في مرحلة عمرية معينة لا يفرق بين فعل اللها وفعل التعلم، وإن الطفل حينما يمارس نشاطا ترفيهيا، فإنه لا يرى هذا النشاط كمثل يراه الكبار لهوا أو نشاطا ترفيهيا محضا، بل يرى فيه متعة في التعلم. (عبد الوهاب ، الصفحات 93-94)

ونظرنا للواقع الذي نعيشه بشكل يومي يبين لنا عمق اندماج الوسائط الإعلامية الجديدة في حياتنا وحياة أطفالنا بحيث أصبحت جزءا أساسيا من واقعنا وبيئة تنشئتهم، لدرجة أن البعض يصف هذه الوضعية على نحو ساخر بالقول: أن أطفال اليوم يولدون وفي يدهم اليمنى جهاز هاتف محمول وفي اليد اليسرى فأرة كمبيوتر، على صعيد آخر يلاحظ أن أطفال اليوم يتعلمون بسرعة استعمال الكمبيوتر ومختلف الأجهزة الإلكترونية، كما أن المحادثات حول الألعاب الإلكترونية والإعلام الآلي أصبحت جزءا مشكلا للحياة الاجتماعية للأطفال شأنها شأن التلفزيون والراديو ودعائم حمل وتحميل الموسيقى. (عبد الوهاب، الأطفال و الثورة المعلوماتية، التمثل و الاستخدامات، 2007، صفحة 347)

ورغم حداثة عهد ألعاب الفيديو بسوق التسلية إلا أنها نجحت في احتلال المرتبة الأولى ضمن منتجات الصناعات الإبداعية الموجهة إلى الترفيه من حيث قيمة العائدات المالية التي تحققها سنويا، فقد دخلت ألعاب الفيديو مرحلة الانتشار الواسع في العالم بأسره، مع حلول 2005 شهدت عائدات صناعة ألعاب الفيديو نسقا تصاعديا مكنها من التفوق على كل من السينما والموسيقى لتصبح المحرك الأساسي لصناعة الترفيه والتسلية. (أبحاث المؤتمر الدولي ، 2009، صفحة 479)

ويتم استخدام مفهومي الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو بنفس المعنى غير أن هناك فرقا بينهما، فألعاب الفيديو ظهرت قبل الألعاب الإلكترونية والتي تعمل بواسطة جهاز الفيديو، وبعدها ظهرت الألعاب الإلكترونية التي انتشرت عبر الوسائط الإعلامية الجديدة: الانترنت، الحواسيب، التلفزيون والهواتف المحمولة. (أبحاث المؤتمر الدولي ، 2009، صفحة 480)

3.2. الطفولة وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية:

يقوم الطفل ببناء مجموعة من العلاقات مع ما يحيط به في حياته اليومية، ويعد اللعب هو ذلك العالم الزهري اللون، الذي تصطبغ به نظرة الطفل لما يدخل معه في مجموع تلك العلاقات اليومية الحياتية، لذلك فإنه يتأثر بما يتلقاه أثناء قيامه بنشاطه المفضل " اللعب ". إن مرحلة الطفولة التي يعيشها الطفل بمختلف أقسامها تعطيه مجموعة من الخصائص النمائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه، خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق البصري وقوة حاسة السمع ودقته وتطور إدراكه الحسي، والناحية العقلية من نمو سريع في الذكاء والتذكر والانتباه وفهم وإدراك المفاهيم بشكل مجرد أكثر، وحتى الناحية الانفعالية تعزز الدافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقاته الاجتماعية النفسية التي يكونها ويعيش ضمنها فهو يعيش في جو من المرح والحب والشعور بالمسؤولية وشيئا فشيئا يستغرق في أحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها.

فكل هذه المظاهر النمائية لمرحلته العمرية يجعل علاقتها بالعالم من حوله تختلف. لذلك يختلف التلقي عند الأطفال عما هو عليه لدى الكبار انطلاقاً من استراتيجيات التلقي وآليات اشتغال النشاط الذهني والدوقى والمعرفي، فالأمر يختلف بين متلقيها، وآخر متمرس بملك الخبرة والوعي في التحليل والنقد، وكذلك الحال في الفئة العمرية الواحدة، أي بين طفل وآخر، فلا يمكن أن تكون عملية التلقي واحدة مشتركة ومتطابقة لدى جميع الأطفال في كل زمان ومكان، فهذا يختلف بحسب مستويات الأطفال المعرفية والإدراكية وخبرات كل منهم. (حسين الأنصاري، 2007، صفحة 131)

والألعاب الإلكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري، لذلك فمعالجتنا لتأثير الطفل بالألعاب الإلكترونية سيضمحل الألعاب شكلاً ومضموناً، حيث أن المضامين التي تبث من خلال الألعاب الإلكترونية إلى الطفل هي مضامين ذات مرجعية غربية، تنطلق من مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية، وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلي والإيجابي، إذ يتلقى الطفل مضامين لا تمت إلى واقعه بصلة، بالإضافة إلى أن أجزاء من هذه المضامين وخاصة تلك التي تتعامل مع خيال الطفل تحمل مجموعة من الأفكار والرموز وآليات التفكير، التي قد تعرقل تعامل الطفل مع محيطه، إذا لم يتم تأطيرها كما يجب، كما أنها تحمل مجموعة من المضامين التي قد لا تنتمي بشكل واضح إلى مرجعيات متينة أو متماسكة كالمرجعية الدينية أو المرجعية العلمية. (رامي أكرم، 2005، صفحة 115)

2. انتشار الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف عند الأطفال:

1.3. أثر الألعاب الإلكترونية على النمو النفسي والانفعالي للطفل:

إن المراحل العمرية بمختلف أقسامها تعطي للإنسان مجموعة من الخصائص الإنمائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق البصري وقوة حاسة السمع ودقته وتطور إدراكه الحسي، والناحية العقلية من النمو السريع في الذكاء والتخيل والتذكر والانتباه وفهم إدراك المفاهيم بشكل مجرد أكثر، وحتى الناحية الانفعالية تعزز الدافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقاته الاجتماعية النفسية التي يكونها ويعيش ضمنها فهو يعيش في جو من المرح والحب والشعور بالمسؤولية، و شيئاً فشيئاً يستغرق في أحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها (أميرة ، 2007 ، صفحة 106)

فكل هذه المظاهر الإنمائية لمرحلته العمرية تجعل علاقتها بالعالم من حوله تختلف، لذلك يختلف التلقي عند كل الفئات العمرية، انطلاقاً من استراتيجيات التلقي وآليات استغلال النشاط الذهني والدوقى والمعرفي فالأمر يختلف بين متلقي هاوي وآخر متمدرس بملك الخبرة

والوعي في التحليل والنقد وكذلك الحال في الفئة العمرية الواحدة، أي بين مراهق وآخر فلا يمكن أن تكون عملية التلقي واحدة مشتركة ومتطابقة لدى جميع المراهقين المعرفية والإدراكية وخبرات كل منهم. (فاطمة هلال، 2011-2012، صفحة 133)

إن أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق يشتمل على شكل الألعاب ومضمونها لأنهما يتكاملان في تحقيق هذا الأثر، فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للألعاب الإلكترونية يرسم للطفل واقعا افتراضيا لا يمد بصلة لواقعه الحقيقي مما يجعله المفضل لديه انطلاقا بانهاره بتلك التصاميم، بحيث يعوض من خلال عالم الألعاب الإلكترونية نقائص عالمه الحقيقي. (وسام سالم نايف، 2005، صفحة 10)

إن أكبر الشركات العالمية الباحثة عن المزيد من الأسواق والترويج والأرباح، تفكر دائما لإنتاج ما يليبي الحاجات المتجددة وما يجذب المزيد من المتلقين، وتحاول أن تجد أسهل المنافذ للوصول إلى دواخلهم وغرائزهم مستغلة مواضع الضعف والحاجة والنقص في مستوى كفاءة تلقيهم وذلك من خلال صناعة مشاهد تقوم على عوامل الجذب والإثارة والتسويق والإغراء والوهم الذي تجسده عناصر الخطاب المتمثلة بالشكل واللون والموسيقى واللغة والغرابة والخيال الالامحود.

وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75% و 85% من ثقافة الإنسان العامة هي ثقافة حسية بصرية والطفل لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة، الذي أصبحت سطوة التملك فيه في يد المتحكم الموجود في تقنيات الصورة، حيث أن ما يقدم على الشاشة من الصور ورموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة، بل أنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل، من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام. (حسين الأنصاري، اشكاليات تلقي الطفل العربي المعلومه، 2007، صفحة 131)

في ظل دخول الوسائط الإعلامية الجديدة كاللوحات الإلكترونية والهواتف الذكية التي تضم شاشات جذابة تكرس سطوة الجاذبية البصرية للألعاب الإلكترونية حيث أصبحت هذه الوسائط تحاصر الحياة اليومية والواقعية للتلاميذ، خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيات المعنية بمراقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب، فإجمال الحسي للطفل يكون قويا من الناحية البصرية، ما يجعل استقباله لبعض المعلومات يكون من خلال الصور والمواد غير مكتوبة، ومن هنا يكون التصميم الشكلي للألعاب الإلكترونية هو البوابة لنفاذ مجموعة الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال والمراهقين وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي والتفكيري، لأن الصورة المهمة تتجاوز البصر إلى البصيرة، تحمل دلالات وإيحاءات وتعبيرات لا تنتهي إلى مجرد البعد الجمالي منها، فالمخزون الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي وتحويلها إلى وسط حوارى ممتد، محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي. (حسين الأنصاري، اشكاليات تلقي الطفل العربي، 2007، صفحة 131)

2.3. أسباب تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية:

يمكن تلخيص أهم الأسباب وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية:

- **عامل جذب:** إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال بما توحيه لهم من معارك حقيقية في الأدغال أو توهمهم دخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات والفضاء، وكما ذكرنا في الأعلى أن الرسوم والألوان والخيال والمغامرة عامل جذب رئيسي للأطفال.
- **نقطة التركيز:** أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية متنوعة، إذ يقدمون أحيانا سباق السيارات، يتعود الطفل من خلاله على التركيز، وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما، أو يقدمون ألعابا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط "السوبرمان" يقارع الأشرار، ويتغلب على المصاعب.

- **التماثل مع الأبطال:** تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطارا يتمثل فيه بطلا يتحرك وينتقل، ويعدل سلوكه، والطفل يندمج مع البطل، وإن التداخل والتكامل اللذين توفرهما لعبة الفيديو، يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب، وتوفر للطفل إمكان التماثل مع الأبطال من خلال تعرضها لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها.

- **عالم وهمي:** الألعاب الإلكترونية للأطفال تخلق عالما وهميا بعيدا عن العالم اليومي، ولكنه محدد في الزمان والمكان، ويمثل موقعا ماديا وأحداثا، توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، من خلال اندماجه ببطل معين، يحقق ذاته من خلال محاولته السيطرة على هذا العالم الوهمي. (عباس سبحي ، 2013، صفحة 75)

3.3 انعكاسات تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية على الطفل:

لا يمكننا أن ننكر أن للأجهزة الذكية إيجابيات عدة، إلا أن لها سلبياتها وخطورتها وأضرارها بما يفوق حسناتها إذا لم نجد استخدامها بطريقة صحيحة وسليمة ومن انعكاساتها على الطفل نذكر:

- يتيح الفرصة للأطفال في مختلف العمر على تبادل الألعاب والصور الجنسية داخل الألعاب ما يسبب فسادا أخلاقيا.
- يعمل على تشتت في الأفكار خاصة لدى الأطفال، وعدم التركيز على الواجبات المدرسية.
- إضاعة الوقت والحلل في الانتباه والتركيز، و تشير الأبحاث إلى أن الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلى جعل الجسم في حالة توتر طوال الوقت، مما يزيد من ضغط الدم وعدد نبضات القلب، كما ويمكن أن تساهم الألعاب الإلكترونية في قلة التركيز، إضافة لانخفاض قدرة الذاكرة، وقد أثبتت بعض الدراسات أن أضرار الألعاب الإلكترونية على الدماغ قد تكون جسيمة خصوصا على الأطفال الذين يلعبون لأكثر من ساعتين في اليوم، كما وقد يسبب ذلك قلة الانتباه وضعف التركيز أثناء الدراسة.
- الاضطرابات النفسية: بالإضافة إلى ذلك، تشمل أضرار الألعاب الإلكترونية النفسية لدى الطفل احتمالية الإصابة بالتوحد، وذلك نتيجة انعزال الطفل عن العالم المحيط به والتفكير فقط في هذه الألعاب، الأمر الذي قد يسبب التوحد أو الاكتئاب وغيرها من الاضطرابات النفسية لدى الطفل.
- التحريض على العنف والسلوك العدواني بحيث تتمحور العديد من ألعاب الفيديو حول العنف والممارسات العدوانية، وقد يؤثر هذا الجانب على الشخص الذي يلعبها باستمرار، وخصوصا على الأطفال، مما يترك أثرا سلبيا على المدى الطويل، كما وينمي لديهم الحس العدواني وأعمال العنف مع استمرارهم في اللعب، إذ تؤثر أضرار الألعاب الإلكترونية على العقل الباطن بشكل ملحوظ. (عبير ، 2015، الصفحات 110-112)

-الجدول الأول: يبين تقسيم العينة حسب الجنس

تفسر نتائج هذا الجدول ارتفاع الجنس الأنثوي أكثر من الذكري لأن العينة كانت تنتظر خروج أطفالها لتوصيلهم للبيت، وهذا راجع أن الرجال أو الآباء يكونون في العمل بينما الأمهات تكن في البيت وهذا ما يفسر ارتفاع نسبة بما يقارب 10 بالمائة.

أنظر ملحق رقم :02 (صفحة 14)

-الجدول رقم (02): يبين الحالة الاجتماعية.

تختلف الحالة الاجتماعية للعينة المدروسة من بين الحالات الثلاثة حيث 45 مبحوث متزوج و3 مبحوثين في حالة طلاق بينما حالتين في حالة أراملحسب هذا الجدول

أنظر ملحق رقم :03 (صفحة 14-15)

-الجدول رقم 03: يبين تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل

بعد تفرغنا وتحليلنا للنتائج تبين لنا أنه كل الألعاب هي ألعاب الأكشن ولا يقوم الأطفال بلعب الألعاب الترفيهية والتثقيفية ويعتبرونها مملة وبعد مزاولة الأطفال لهذه الألعاب اتضح أن الآباء لاحظوا تغييرا في سلوك أبنائهم وطريقة تعاملهم وحتى طريقة الرد في الكلام حيث أن 90% من المبحوثين صرحوا أن أبنائهم أصبحوا عنيفين في البيت والمدرسة، بينما 10% قالوا عكس ذلك لأنهم تحت الرقابة الأهلية أثناء اللعب.

أنظر ملحق رقم :04 (صفحة 15)

3. خاتمة:

تعتبر شريحة الأطفال من أهم الشرائح المجتمعية، والمؤسسة لمستقبل المجتمع ككل، وفي إطار تزايد ظهور العديد من الوسائط الإعلامية الجديدة، فبعد أن كان يسمى التلفزيون بالأب الأول لطفل أصبحت الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، مجتمعاً متكاملًا يصنع حياته اليومية، وقلت العديد من نشاطاته الحقيقية وتفاعلاته الاجتماعية، وأصبحت حتى تجمعاته مع أصدقائه في أغلبها حديث عن تلك الألعاب وقمنا في دراستنا المتواضعة على دراسة ميدانية أجريت مع مفردات لعينة الآباء والأمهات الذين يأتون لأخذ أبنائهم حيث توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

- إرهاق العينين، والتعب الجسدي، نتيجة الجلوس الطويل بشكل غير مريح.
- قتل الخيال عند الطفل لوجود ألعاب خيالية
- العزلة عن الآخرين باعتبار الألعاب بديلاً عن الوسط الاجتماعي.
- تأثر الأطفال وتعلقهم الشديد بالألعاب الإلكترونية، رفع من ارتيادهم لصالات اللعب.
- أكثر أنواع الألعاب تفضيلاً، ألعاب القتال، الحروب والمغامرات.
- ازدادت ظاهرة العنف لدى الأطفال، وفق أنواع الألعاب المفضلة، واعتبار القوة ومظاهر القتال والضرب أساس البطولة والعلبة.
- تصميم اللعبة وبطلها هما أكثر العوامل جذبا للطفل إلى اللعبة الإلكترونية.
- يدرك الطفل وجود بطل وخصم منافس في كل لعبة، دون إدراكه للحقيقة الفعلية لكليهما، فهما بالنسبة له بحسب ما حددته اللعبة.
- تؤثر هذه الألعاب على التكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل، بحيث تؤثر في أخلاقه وثقافته، من خلال مضامين العنف والقتال التي يفضّلها، وتشويه عرويته وإسلامه، والإضرار به جسدياً من خلال تقليد الحركات طول وقت المكوث باللعب.
- يمتلك الطفل الجزائري مهارة عالية في التعامل مع الوسائط الإعلامية الجديدة.
- رغم تعدد استخدامات كل وسيط إعلامي جديد إلا أنه في مقدمة استخدامات الطفل لهته الألعاب الإلكترونية، وإهمال الجوانب العقلية التعليمية، والتركيز على التسلية والمتعة فقط.
- يعود عدم امتلاك بعض الأسر للوسائط الإعلامية الجديدة إلى المستوى المعيشي بالمقام الأول وليس المستوى الثقافي.
- يلعب الطفل الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة دون استثناء.

المراجع:

- أبحاث المؤتمر الدولي. (أبريل، 2009). الاعلام الجديد تكنولوجيات جديدة لعالم جديد.
- بوخنوفة عبد الوهاب. (بلا تاريخ). الوسائط الاعلامية والالكترونية ولأطفال، وسائل الترفيه وأدوات للمعرفة. مجلة اتحاد اذاعات الدول العربية. تم الاسترداد من تونس
- بوخنوفة عبد الوهاب. (2007). الأطفال والثورة المعلوماتية، التمثل والاستخدامات. عدد 02، صفحة 347. تم الاسترداد من تونس
- حسين الأنصاري. (2007). اشكاليات تلقي الطفل العربي. تم الاسترداد من تونس
- حسين الأنصاري. (2007). اشكاليات تلقي الطفل العربي المعلومه. صفحة 131.
- حنا فاضل. (1999). اللعب عند الطغل. سوريا: دار دمشق، مغرب للخدمات الثقافية والطباعة والنشر.
- سيد عبد المجيد، وو اخرون. (2003). سيكولوجية الطفولة المبكرة. دار أفياء للنشر والنزيع.
- شريم رامي أكرم. (2005). الطفل العربي والتفكير السحري. تم الاسترداد من تونس
- شفيق الرحباني عبير. (2015). الاستعمار الالكتروني والاعلام. (ط1، المحرر)
- عباس سبجي. (2013). الألعاب الالكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول.
- فاطمة هلال. (2011-2012). الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري منكرة لنيل شهادة الماجستير تخصص الاعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة. جامعه الحاج لخضر باتنة -الجزائر.
- مشري أميرة. (2007). أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري. أم البواقي -الجزائر، منكرة لنيل شهادة الماستر تخصص اتصال وعلاقات عامة: جامعة العربي بن مهدي.
- وسام سالم نايف. (2005). تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل، منكرة لنيل شهادة الماجستير. جامعة تونس.

4. الملاحق :

*ملحق رقم : 01

عنوان الدراسة:

الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني للطفل

(ابتدائية الشهيد بلغيث إبراهيم -تبسة -)

استمارة البحث:

أختي أخي تحية طيبة وبعد:

تحتوي هذه الاستمارة على عدة أسئلة تهدف إلى معرفة اللعب الإلكتروني وتأثيره على السلوك العدواني لطفلك، لذا نرجو منكم أن تكون إجاباتكم موضوعية، لأن قيمة هذا البحث تتوقف على مدى صدق إجاباتكم، ولهذا المطلوب منكم وضع علامة (X)، أمام العبارة التي تناسب إجاباتكم.

من إعداد: تحت إشراف:

د. زروقي توفيق

ط. د. سناء مسعي

ملاحظة: هذه المعلومات سرية الاستخدام إلا لأغراض علمية وشكرا لكم على حسن تفهمكم ومساعدتكم في إنجاح هذا العمل العلمي.

السنة الجامعية:

2022/2021

المحور الأول: البيانات الشخصية

الجنس :

ذكر

أنثى

الحالة العائلية :

متزوج

مطلق

أرمل

المستوى المعيشي:

ضعيف

متوسط

جيد

المحور الثاني: الألعاب الإلكترونية

هل يملك ابنك جهاز الألعاب الإلكترونية :

نعم

لا

هل هنالك وسيلة أخرى يقوم ابنك باستعمالها في اللعب :

الهاتف

الحاسوب

الألواح الإلكترونية

هل تشارك أنت أو أحد أفراد العائلة طفلك عند لعب الألعاب الإلكترونية:

نعم

لا

ما هي

المدة المسموح لطفلك للعب.....؟

ما نوع

الألعاب الإلكترونية التي يلعبها طفلك :

ترفيهية

تنقيفية

أكشن

-هل

•

الألعاب تكون مختارة من؟

طرفك

•

عشوائيا

•

المحور الثالث: انعكاسات الألعاب على سلوك الطفل :

هل

•

لاحظت تقليد لنشاط الألعاب أو الشخصيات التي يلعبها طفلك :

نعم

•

لا

•

هل

•

أصبح سلوك ابنك عدواني مع إخوته وزملائه؟

.....

كيف

•

تعاملت مع السلوك الجديد لطفلك؟

.....

.....

هل تم

•

منع اللعب عنه؟

نعم

•

لا

•

ما مدى

•

شعورك بالمسؤولية تجاه ابنك لعدم حرصك ومراقبتك له؟

.....

.....

ما هي

نصيحتك للأولياء؟

.....

برأيك ما هي أبرز المعوقات التي تواجه تحكم الآباء في لعب الأبناء؟.....

ما تقترح من حلول بديلة عن الألعاب الالكترونية؟

.....

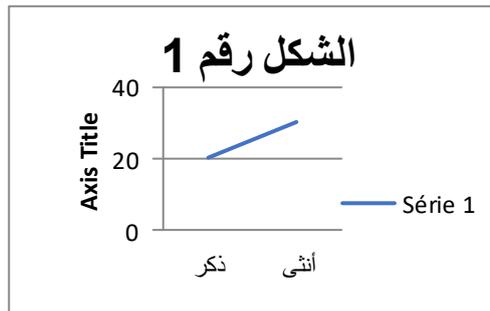
.....

شكرا على إجاباتكم.

*ملحق رقم : 02

*الجدول رقم (01) يبين تقسيم العينة حسب الجنس .

النسبة	التكرار	الاحتمالات
60	30	أنثى
40	20	ذكر
100	50	المجموع



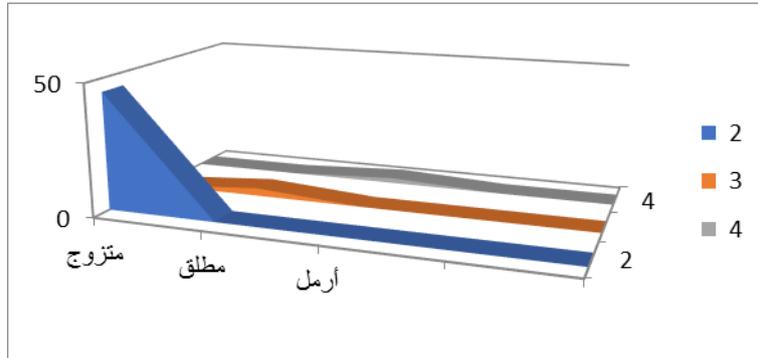
المصدر: من اعداد الطالبة

*ملحق رقم: 03

*الجدول رقم (02): يبين الحالة الاجتماعية .

النسب	التكرار	الاحتمالات
90	45	متزوج
6	03	مطلق
4	02	أرمل
100	50	المجموع

الشكل رقم 2 : الحالة الاجتماعية



المصدر : من إعداد الباحثة

*ملحق رقم : 04

*الجدول رقم 03: يبين تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل (ملحق رقم: 03)

النسبة	التكرار	الاحتمالات
--------	---------	------------

90	45	نعم
10	05	لا
100	50	المجموع



المصدر : من إعداد الباحثة