

## الالعاب الالكترونية وتشكل السلوك العدواني العنيف لدى الطفل داخل المدرسة.

### Electronic games constitute violent aggressive behavior for the child inside the school

صيف الازهر<sup>1\*</sup> ، محمد ذيب<sup>2</sup>،

<sup>1</sup> جامعة الوادي - الجزائر

<sup>2</sup> جامعة الوادي - الجزائر

تاريخ الاستقبال: 2019/06/14؛ تاريخ القبول: 2019/08/4؛ تاريخ النشر: 2019/12/22

**الملخص:** تهدف الورقة البحثية للكشف عن دور الألعاب الالكترونية في المساهمة في اكتساب السلوك العدواني للطفل و إعادته في الوسط المدرسي بشتى صور العنف، وتأثير الطفل بتلك الالعاب وبكل انواعها المختلفة مثلا العاب الفيديو المثيرة التي تحمل مضامين العنف رسائل عنيفة حيث ان الطفل يتقمص الشخصيات البطلة ويريد نشرها وافراغ مكبوتاته في الوسط المدرسي او حتى العائلي ، ويتأثر بها الاطفال ومحاوله تجسيدها وتقليدها ، وذلك ان المدة الزمنية الطويلة التي يقضيها الطفل في اللعب أو الجلوس امام شاشة الكمبيوتر دون رقابة من طرف الأسرة تجعل التلميذ يحمل رسائل للعنف يريد إفراغها في المحيط المدرسي سواء ضد الأصدقاء أو الأستاذ أو امام اجد افراد عائلته، مما يجعله متأخرا في نتائج تحصيله الدراسي ومما يؤدي إلى حالة عجز في اكتساب دروسه وفهمها وهذا ما يزيد حالات الغضب وانتشار العنف في البيئة المدرسية او العائلية ويزيد الأمر صعوبة وأزمة.

**الكلمات المفتاحية:** الالعاب الإلكترونية، الطفل، العنف المدرسي، السلوك العدواني.

**Abstract:** The research paper aims to reveal the role of electronic games in contributing to the acquisition of aggressive behavior for the child and its return in the school environment in various forms of violence, and the child is affected by these games of all kinds, for example, exciting video games that carry the contents of violence and violent messages as the child embodies the heroic characters and wants Spreading it and emptying its repressions in the school environment or even the family, and the children are affected by it and try to embody it and imitate it, and that is the long period of time that the child spends playing or sitting in front of the computer screen without supervision by the family makes the student carry messages of violence he wants to empty in the school environment, whether against friends Or the teacher or in front of the grandfather of his family members, which makes him late in his academic results and leads to a state of inability to acquire and understand his lessons, and this increases the cases of anger and the spread of violence in the school or family environment and increases the difficulty and crisis.

**Key words:** electronic games, the child, school violence, aggressive behavior.

## مقدمة

تعد الألعاب الالكترونية ميزة الثورة التكنولوجية الحديثة التي تؤثر في الفرد بشكل مباشر او غير مباشر من خلال الخصائص التي يتمتع بها على غرار الجمع بين الصوت والصورة والحركة، وتأثيره في مختلف شرائح المجتمع وخاصة الأطفال عن طريق البرامج المتنوعة مثل الألعاب العنيفة والألعاب الحركية والألعاب الفيديوية المثيرة وكذلك ألعاب الرياضة المختلفة كمباريات كرة القدم التي تثير استياء الطفل عند خسارته اللعبة وخاصة اذا كان مشجع للفريق الرياضي، والتي يعتقد الطفل أنها تعبير لأفكاره وتحاكي عقليته مما تؤثر في سلوكه ويتعلم كل ما تحمله من قيم وأخلاقيات وأفكار تولد فيه حب البحث والمعرفة وحب الفضول والتقليد لما يشاهده، فهذه الألعاب التي تحمل الكثير من معاني العنف بأشكاله المختلفة وبما أن الطفل يفتقر للوعي والنضج للتمييز بين الواقع والخيال فهو يحمل تلك السلوكيات العنيفة التي يمارسها كلعبة ويريد تجسيدها على أرض الواقع. فالألعاب الالكترونية التي تعتبر من أهم الطرق التي تؤثر في الطفل من الناحية الاجتماعية والسلوكية والنفسية من خلال المضامين المحرّضة على العنف الذي يتجسد في الوسط المدرسي ضد الأصدقاء او الأستاذ من خلال التقليد لهذه المشاهد العنيفة ، وهو ما يجعلنا في حيرة من أمرنا تجاه هذا الدخيل على حياة أطفالنا والقيم التي ينشؤون عليها ، وعليه فإنه يتسنى لنا طرح التساؤل التالي : كيف تساهم الألعاب الالكترونية في اكتساب السلوك العدواني العنيف للطفل داخل المدرسة؟.

أولا : التأصيل المفاهيمي والنظري لمصطلحات الدراسة:

## 1. الألعاب الالكترونية

الألعاب الالكترونية هي نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية. وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بما، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الشبكات أو بشكل فردي كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية: (مدخلات ) أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصي قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات (برامج اللعب، المخرجات) الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية (اللاعب وفد يكون وحده أو بالمشاركة)<sup>1</sup>.

وتعرف الألعاب الالكترونية أيضا: هي لعبة حاسوبية أو الكترونية تلعب بواسطة اللاعب بالصور على شاشة عرض.<sup>2</sup> كما تعرف الألعاب الالكترونية هي في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع

<sup>1</sup> - مريم قويدر، اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال - دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتدربين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر 2، 2011-2012، ص34

<sup>2</sup> - عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم، العلاقة بين الممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، رسالة الماجستير في التوجيه والإرشاد الطلابي، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، 2011، ص07.

الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العلمية تمثل الألعاب الالكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة.<sup>3</sup>

**التعريف الاجرائي:** أنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على مستوى الاجهزة الالكترونية المتطورة التي تساعد الطفل في توفير الجو للتنفس عبرها والخروج من ضغوطات الحياة، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الذكية المحمولة .

### اصناف الالعاب الالكترونية:

وقد صنفت الألعاب الالكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستخدميها إلى ثلاثة أنواع

رئيسة هي:

- **العاب المتعة والإثارة:** تهدف عموماً للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة في حالات تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح معقدة وسريعة وغالباً ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وتشد الانتباه لكثرة تنامي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع ومن أمثلتها ألعاب السيارات والالعاب القتال.<sup>4</sup>
- **العاب الذكاء:** تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب للتفكير في التعامل معها وتكمن إمكانيتها في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعاً لمعايير معينة وذلك في وقت قصير ومن أمثلتها لعبة الشطرنج.
- **الألعاب التربوية والتعليمية:** تهدف إلى التوازن بين المتعة ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد وهي تغطي جميع الأعمار، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها، والألعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بالثقف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات، كما لها إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم.<sup>5</sup>
- **الألعاب الرياضية:** وتشمل الألعاب التي تحتوي على إي نوع من الأنشطة الرياضية والالعاب البطولة مثل سباق السيارات أو سباق الدراجات والالعاب الكرة والصيد، وهي يمكن ان تكون فردية يلعبها متسابق واحد ويمكن أن تكون جماعية يلعبها لاعبان أو أكثر.
- **العاب العنف:** والبعض يصنف العاب العنف إلى نوعين:
- **العاب العنف الخيالي:** حيث تكون الشخصية كرتونية تحارب الأعداء لتفادي الفناء وفي سبيل المثال ذلك تدمر وتقتل كل ما يعترضها.

<sup>3</sup> - فاطمة ألسعيدى همال، الطفل والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير، دار الخليج للصحافة والنشر، ط1، عمان، 2018، ص 29.

<sup>4</sup> - مرع مؤيد حسن، ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، مجلة إضاءات موصلية، العدد 75، 2013، ص4.

<sup>5</sup> - مرع مؤيد حسن، مرجع نفسه، ص4.

● **العاب عنف واقعي:** حيث تكون الشخصية ذات ملامح إنسانية وعليها أيضا أن تحارب وتقتل لتفادي الفناء وهي في سبيل بقاءها تقضي على كل المحيطين.

والخطر في هذه النوعية من الألعاب يكمن في: أن العنف في الألعاب هو تخيلي، والعنف في حياتنا واقعي والمشكلة تظهر عند الذين لا يميزون بين الخيال والواقع لان ذلك يعتمد على عوامل عديدة منها عمر الطفل ومستواه التعليمي ودكائه وتنشئته الاجتماعية فضلا عن أن التقنية الحديثة ساعدت على إعطاء تلك الألعاب واقعية أكثر وذلك عن طريق دمج تصوير أفلام الفيديو والسينمائية معها بحيث تظهر شبه حقيقة.<sup>6</sup>

#### العنف المدرسي :

هو استخدام الضغط أو القوة استخداما غير مشروع، أو غير مطابق للقانون من شأنه التأثير على إرادة الفرد ومن هذا الضغط والقوة تنشأ الفوضى فلا يعترف الناس بشرعية الواجبات ما دامت الحقوق غير معترف بها تنتشر العلاقات العدائية، ويعبر العنف عن القوة الظاهرة حيث تتخذ أسلوبا فيزيقيا (الضرب، الحبس، الإعدام) ويأخذ صورة الضغط الاجتماعي وتعتمد مشروعيتها على اعتراف المجتمع به.<sup>7</sup>

ويعرف انه: استخدام القوة المادية لإلحاق الأذى والضرر بأشخاص أو ممتلكات.

ويعرفه (خليل أحمد خليل) انه: السلوك الذي يستخدم الإيذاء باليد وباللسان أو بالفعل أو بالكلمة، في الحقل التصادمي<sup>8</sup>.

#### التعريف الإجرائي :

هو تلك السلوكات الغير السوية داخل المحيط المدرسي والتي يقوم بها الطفل ضد زملائه أو أساتذته ، والمتمثلة أساسا في السلوكات العنيفة التي ينجر عنها ضرر جسدي للمعتدي عليه .

#### الطفل :

هي المرحلة التي تعقب الولادة مباشرة وتستمر حتى مرحلة الوعي الكامل والقدرة على اتخاذ القرار والقيام بالمسؤوليات وهي غالبا ما تكون بعد مرحلة البلوغ بسنوات قليلة. وقد عرف علماء الاجتماع مرحلة الطفولة بأنها المرحلة التي يكون فيها الصغير وهو الطرف المستجيب دوما لعمليات التفاعل الاجتماعي ، يعتمد على والديه حتى النضج الفيزيولوجي والاقتصادي<sup>9</sup>.

#### التعريف الإجرائي :

هو ذلك الفرد الاجتماعي الذي يكون في مرحلة عمرية ما بين الولادة و سن الوعي والذي نرى فيه أنه بعد سن البلوغ الفيزيولوجي بقليل .

#### السلوك العدواني:

<sup>6</sup> - زينب سالم احمد عبد الرحمن، **الطفل العربي والثقافة الالكترونية**، دار النشر والتوزيع، الجزائر، 2017، ص33.

<sup>7</sup> - فوزي أحمد بن دريدي : **العنف لدى التلاميذ في المدارس الثانوية الجزائرية** ، مركز الدراسات والبحوث ، جامعة نايف العربية ، الرياض ، السعودية ، 2007 ، ص 34.

<sup>8</sup> - بن عبد الرحمان الشهري علي : **الطلاب و العنف في المدارس الثانوية من وجهة نظر المعلمين والطلاب**، رسالة .ماجستير، كلية العلوم .الاجتماعية، جامعة نايف، الرياض، 2003 ، ص 10 .

<sup>9</sup> - مير منصور يوسف علي : **قضايا السكان والأسرة والطفولة** ، المكتب الجامعي الحديث ، الإسكندرية، 1999 ، ص 139.

يعتبر السلوك العدواني استجابة غير مسبقة، وتعني إلحاق الأذى بالآخرين سواء كان الأذى جسديا كالعض أو الضرب أو أذى نفسيا كالإهانة بالكلام البذيء أو كان ماديا كإتلاف الممتلكات. وتعتبر العدوانية رد فعل طبيعي لدى التلميذ لحماية نفسه وسعادته وفرديته فهو استجابة طبيعية لموقف الإحباط، ويعد شرط للنمو، أن العدوانية سلوك متعلم مكتسب من خلال الملاحظة والتقليد<sup>10</sup>.

**التعريف الإجرائي:** وهو السلوك المنبثق من تشكل صور العنف لدى الطفل من خلال التقليد والتمثل لمحتويات البرامج التلفزيونية، وتجسيدها على أرض الواقع " الوسط المدرسي" سواء كان هذا السلوك موجه للتلاميذ زملاء أو الاساتذة.

#### ك أشكال السلوك العدواني:

حدد باترسون وآخرون 1986 أشكال السلوك العدواني كالتالي:

- السب والاستهزاء كان يذكر الفرد والوقائع أو المعلومات بلهجة سلبية.
- التحقير وهو إطلاق العبارات والشتائم التي تنقص القيمة من طرف آخر وتجعله موضعا للسخرية والضحك.
- الاستفزاز بالحركات كالركض في الغرفة أو الخبط على الأرض بقوة.
- السلبية الجسدية كمهاجمة شخص لآخر و إلحاق الأذى به.
- ألتزمت بآراء وطلب الاعتداء الفوري من شخص آخر دون مناقش.
- التدمير وهو تدمير أشياء الآخرين وتخريبها<sup>11</sup>.

ثانيا. النظريات المفسرة للدراسة :

#### ك نظرية التعلم الاجتماعي:

إستعنا بنظرية التعلم الاجتماعي التي قدمها العالم البرت باندورا عام 1958 وتعرف هذه النظرية بأسماء أخرى مثل نظرية التعلم بالملاحظة والتقليد، أو نظرية التعلم بالنمذجة ، ومؤدى هذه النظرية أن التعلم يتم من خلال الملاحظة ، بشرط دقة أعداد النموذج الاجتماعي الذي يتعرض له الطفل مع تدعيمه بالوسيلة المناسبة ، وتشرح هذه النظرية السلوك الإنساني كنتيجة لعوامل معرفية وبيئية وتركز على خواص تعزيز الفعل لديه ، وكذلك على المثبرات كما تأخذ في اعتبارها اثر العمليات الشعورية على التعلم المرتبطة بالإدراك والتذكر والتحفيز كالثواب والعقاب والتدعيم الذاتي أو البديل ، مع الشرح العام لكيفية اكتساب الأشخاص أشكالا جديدة من السلوك نتيجة ملاحظة تصرفات الآخرين ،وكيف يتبنون هذه السلوكيات للاستجابة للمشاكل او الظروف التي تصادفهم في حياتهم<sup>12</sup>.

<sup>10</sup> - عز الدين خالد: السلوك العدواني عند الأطفال، دار أسامة، عمان، 2010، ص05.

<sup>11</sup> - يحي خولة أحمد: الاضطرابات السلوكية، دار الفكر للطباعة والنشر، الأردن، 2011، ص189.

<sup>12</sup> - محمد عوض: الأب الثالث والأطفال - الاتجاهات النظرية لتأثيرات التلفزيون على الأطفال، دار الكتاب الحديث، الكويت ، 2000 ، ص ص

فالكائن الاجتماعي يعيش ضمن مجموعة من الأفراد يتفاعل معها ويؤثر ويتأثر فيها، وبذلك فهو يلاحظ سلوكيات وعادات واتجاهات مجموعة من الأفراد الآخرين ويعمل على تعلمها من خلال الملاحظة والتقليد. فوفقاً لهذه النظرية فإن الأطفال يستطيعون تعلم العديد من الأنماط السلوكية لمجرد ملاحظة سلوك الآخرين، حيث يعتبر هؤلاء بمثابة نماذج يتم الاقتداء بهم وبسلوكياتهم<sup>13</sup>.

وقد أوضح أصحاب هذه نظرية من خلال دراسة " باندورا" بعنوان " : أثر النمذجة في تعلم السلوك الخلقى " سنة 1963 التي قام من خلالها بالمقارنة بين النماذج العدوانية الحقيقية الحية والنماذج المقدمة من خلال أفلام كرتونية مصورة وتأثيرها على سلوك العدوان لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة بان التعلم بالنماذج المتلفزة لها فعالية في استثارة عدد من الاستجابات خاصّة العدوانية منها مما يدل على أن هذه النماذج ممكن أن تكون مصدرًا مهمًا للسلوك لا يمكن تجاهل أثره في نمو شخصية الطفل<sup>14</sup>.

وهذه النظرية مناسبة بالنسبة لدراستنا فالتلفزيون يقدم للأطفال برامج متنوعة تحتوي على تصرفات وسلوكيات بشكل ملموس، يمكن للأطفال ان يعتبرونها نموذجاً يقلدونها، فالطفل يتعلم عن طريق المشاهدة ، ينتج سلوك على أساس ما يشاهده ، وأن الطفل يقلد الذي يشبهه والأقرب إليه، إذا كلما ازداد تشابه النموذج مع المشاهد " المقلد" ازدادت نسبة تقمص النموذج.

فترى نظرية التعلم بالنمذجة أن الأطفال يتعلمون من خلال البرامج التي يشاهدونها ويمارسونها عبر وسائل الالعاب الالكترونية، وأنهم عندما يواجهون ظرفاً مناسباً فيما بعد ، يحاولون تطبيق ما يمارسونه من أشكال اللعب المختلفة عبر جهاز الحاسوب أو الاجهزة المتطورة ، فبالنسبة للطفل فالنماذج المتلفزة التي تقدم بأشكال درامية تعرض مدى واسعاً من الخيال يفوق ما في الواقع الاجتماعي المباشر للطفل.

فالنماذج الملاحظة تشكل رموزاً لأفعال تنطوي على أحكام ممكن أن يمثلها الطفل لتعبّر عن رفضه أو قبوله للفعل المشاهد بناء على الخصائص الموقفية التي يقع فيه الفعل والتي يمكن أن تشكل المبررات المنطقية للقبول أو الرفض.

**نظرية اللعب:** يرى اصحاب هذه النظرية هي جزء من فعالية الطفل حيث ان الطفل يلعب ليحرب معطيات النمو وما طرأ على استعداداته من التقدم ، كالفطرة على التصويب والامساك بالأشياء والمراوغة من المنافس وضبط حركة اعضائه او اعادة التوازن<sup>15</sup>. حيث أن الطفل يمارس كل هذه الالعاب من أحل الخروج من الواقع الحقيقي والدخول في التأثر بما وتجسيدها على شكل صور عنف وتشكل السلوك العنيف لديه.

### ثالثاً. صور العنف في وسائل الإعلام- الالعاب الالكترونية- وعلاقتها بتشكيل السلوك العدواني العنيف للطفل:

إذا ما اعتبرنا وسائل الالعاب الالكترونية الحديثة كشكل من أشكال وسائل الاعلام الحديثة التي تقدم مخرجات متميزة وأكثر تأثير على سلوك الطفل وعلى تصرفاته نظراً للدور الذي تلعبه وسائل الإعلام في نشر ثقافة العنف والإعلام المرئي من خلال الأفلام والمسلسلات

13 - عمار الزغلول : نظريات التعلم ، دار الشروق للنشر والتوزيع ، الأردن ، 2003 ، ص 125 .

14 - سهير فارس السوداني : البرامج التلفزيونية وقيم الأطفال ، كنوز المعرفة ، الأردن ، ط 1 ، 2009 ، ص 82-83 .

15 - سميحة برتيمية: الالعاب الالكترونية والعنف المدرسي-دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ 1 متوسطة الشهيد عروك قويدر "الوادي"-، رسالة ماجستير

في علم الاجتماع، تخصص علم اجتماع التربية، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة بسكرة، 2016/2017، ص 56.

التي تبث يوميا ,بالإضافة إلى العديد من القنوات الفضائية التي تساهم هي الأخرى في تشكيل خلفية العنف لدى الأطفال، بالرغم ما يحققه التلفزيون من الإيجابيات إلا أنه خاصة بالنسبة للطفل هناك مشاهد كثيرة تتميز بالعنف وهذا ما يؤثر على نشأة الطفل فيما بعد، فقد ثبت السلوك العدواني الذي يتم تعلمه بسبب أفلام العنف وقسوة الوالدين وتأثير أجهزة الإعلام<sup>16</sup>.

فالعنف المتلفز عبارة عن جملة التفاعلات والانفعالات المعروضة عبر البرامج ومكانة تجسيد سلوكيات وألفاظ ورموز تتنافي والتوجهات النفسية السوية، والقيم والمبادئ والمعايير الاجتماعية، ويعرف أيضا التصوير العلي لفعال يتضمن شكل من أشكال العنف يقصد التهديد أو الضرر الناتج عن فعل العنف يكون مرثيا أو ظاهرا أو مسموعا بوضوح ويوصف بأنه لا قانوني وغير أخلاقي وذلك عند ممارسته في واقع الحياة فعلا<sup>1</sup>.

حيث لهذه الصور قوة جذب كبيرة للمشاهدين إلى درجة أن البعض يشير إلى وجود علاقة سببية بين العنف ومشاهدته عبر برامج التلفزيون، فالمشاهدة تقود إلى مزيد من العنف والعنف يقود إلى مزيد من المشاهدة<sup>17</sup>.

وقد وجدت تفسيرات عديدة لكثرة العنف في وسائل الإعلام وخاصة منها المتلفزة:

- الواقع عنيف، والتلفاز يعكس في نهاية الأمر الواقع العنيف الذي هو جزء منه.
- منتجو البرامج محكمون لاعتبارات اقتصادية، والمحرك الأساسي لهم هو مقياس نسبة المشاهدة.
- العنف له قوة جذب كبيرة للمشاهدين خاصة ان المشاهد يتعاطف عادة مع القوي في كثير من قصص العنف يعكس الطريق الأبسط والأنتجع لحل المشاكل.

- العنف يميز بين الأشرار مقابل الأخير وبالتالي نستطيع ان نمثل مع الطيب الذي هو بشكل عام الجميل، القوي، المستقيم<sup>18</sup>. ومن خلال ما تم طرحه سابقا يتوضح لنا جليا أن العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية والطفل هي مما لا شك فيه علاقة تأثير، قد يكون إيجابيا أو سلبيا ومن خلال تسليطنا في دراستنا هذه على العنف المكتسب من هذا التأثير فإننا نقر بالمحصلة على أنه راجع لضعف الرقابة الوالدية على مثل هذه المواضيع، علاوة على طول المدة الزمنية التي يقضيها الطفل أمام شاشة الحاسوب أو الاجهزة الذكية المتطورة، كل هذا توافقا مع هذه النفسية الهشة للطفل يجعل من تلك البرامج وأبطالها أناسا مثاليين لدى هذا الأخير .

وتتضح العلاقة بين الادمان على الالعاب الالكترونية وتشكل السلوك العنيف للطفل ان تلك الممارسات تجبر الطفل على اهمال اللواجبات المدرسية كما انها تؤثر على تحصيله الدراسي ونتائجه، هذا ما يزيد العلاقة أكثر توترا بين الطفل والمحيط الخارجي (الاسرة والمدرسة) وهنا يصبح الامر أكثر تعقيدا ونشأة جيل يمارس جميع انواع العنف واكتساب العادات السيئة وتكوين ثقافات مشوهة خاصة التربوية منها وحدوث العزلة الاجتماعية بالإضافة الى التوتر الاجتماعي وفقدان التفكير وانحسار العزيمة والارادة وغياب الحوار والتفاهم بين افراد الاسرة وانعزال الطفل عن مجتمعه، تلك الالعاب مصممة بطريقة اللعب المنفرد مما يتيح للطفل الابتعاد عن اللعب الجماعي هذا مايزيد الاطفال الوقوع في المشاكل.

16 - محمد قناوي هدى: سيكولوجية المراهقة، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة، 1996 ، ص 155.

17 - عبد الرحمان العيسوي: اضطرابات الطفولة، الإسكندرية، 1996 ،ص 168.

18 - صالح خليل أبو اصبع: الاتصال والإعلام في المجتمعات العاصرة، دار أرام للدراسات والنشر والتوزيع،الأردن، 2004 ، ص 256 .

## الخاتمة

تعتبر دراسة تأثير الالعاب الالكترونية وخاصة العاب الفيديو الموجهة للأطفال على سلوكياتهم من أهم الدراسات في علم الاجتماع، نظرا لأهمية الدور الذي تبرزه تلك الاخيرة من خلال برامجها المختلفة الموجهة للأطفال خاصة في عصرنا الراهن، فقد أصبحت وسائل التكنولوجيا الحديثة منافسا رئيسيا للوالدين في تنشئة الأطفال، بحيث تفرض على الأسرة وظائف ومهام جديدة تتعلق بنمو الطفل الاجتماعي، لان الأسرة هي الوسط التربوي الذي يقوم بنقل التراث الثقافي والاجتماعي إلى الطفل كما أنها المدرسة الأولى التي يحتك بها الطفل والتي من مهامها تربيته على السلوكيات السوية - على حسب أعراف المجتمع -، ومن منطلق هذه النقطة يتجلى لنا حجم الصراع الذي تواجهه الأسرة في عصرنا الحالي مع هذه برامج الالعاب الالكترونية المختلفة الموجهة للطفل إذ أنها في بعض الأحيان إن لم نقل في جلها تحتوي على مواضيع لا تتوافق مع عمره و تتنافى مع التنشئة الأسرية له ، ما يعرضه إلى الانحراف خاصة مع الموجة المتزايدة لمظاهر العنف التي تبرز في نفسية الطفل و تأثيراتها المحتملة.

## التوصيات المقترحة

وعليه وفي ختام دراستنا نتقدم ببعض التوصيات كضرورة توجيه الأطفال إلى نشاطات أخرى لقضاء أوقات الفراغ بدلاً من مشاهدة التلفزيون، وضرورة مرافقة أولياء الأمور لأطفالهم في ممارسات تلك الالعاب الي تتوفر بشكل كبير وهائل على مستوى الوسائل التكنولوجية الحديثة، توعية الأطفال بأهمية عدم الاقتداء وتقليد الشخصيات الكرتونية التي تظهر في البرامج، ودعوة مؤسسات التنشئة الاجتماعية إلى المحافظة على مستقبل هذا المجتمع.

## قائمة المراجع

1. مريم قويدر، اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال- دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتدربين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر 2، 2011-2012 .
2. عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم، العلاقة بين الممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، رسالة الماجستير في التوجيه والإرشاد الطلابي، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، 2011.
3. فاطمة ألسعيدى همال، الطفل والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير، دار الخليج للصحافة والنشر، ط1، عمان، 2018.
4. مرشح مؤيد حسن، ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، مجلة إضاءات موصلية، العدد 75، 2014.
5. زينب سالم احمد عبد الرحمن، الطفل العربي والثقافة الالكترونية، دار النشر والتوزيع، الجزائر، 2017.
6. فوزي أحمد بن دريدي : العنف لدى التلاميذ في المدارس الثانوية الجزائرية ، مركز الدراسات والبحوث ، جامعة نايف العربية ، الرياض ، السعودية ، 2007.

7. بن عبد الرحمان الشهري علي: الطلاب و العنف في المدارس الثانوية من وجهة نظر المعلمين والطلاب، رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة نايف، الرياض، 2003.
8. مير منصور يوسف علي: قضايا السكان والأسرة والطفولة، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، 1999.
9. عز الدين خالد: السلوك العدواني عند الأطفال، دار أسامة، عمان، 2010.
11. يحي خولة أحمد: الاضطرابات السلوكية، دار الفكر للطباعة والنشر، الأردن، 2011.
12. محمد عوض: الأب الثالث والأطفال - الاتجاهات النظرية لتأثيرات التلفزيون على الأطفال، دار الكتاب الحديث، الكويت، 2000.
13. عمار الزغلول: نظريات التعلم، دار الشروق للنشر والتوزيع، الأردن، 2003.
14. سهير فارس السوداني: البرامج التلفزيونية وقيم الأطفال، كنوز المعرفة، الأردن، ط1، 2009.
15. سميحة برتيمية: الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي-دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر"الوادي"-، رسالة ماجستير في علم الاجتماع، تخصص علم اجتماع التربية، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة بسكرة، 2017/2016.
16. محمد قناوي هدى: سيكولوجية المراهقة، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة، 1996.
17. عبد الرحمان العيسوي: اضطرابات الطفولة، الإسكندرية، 1996.
18. صالح خليل أبو اصبع: الاتصال والإعلام في المجتمعات العاصرة، دار أرام للدراسات والنشر والتوزيع، الأردن، 2004.