Comprehensive Journal of Science
Volume (10), Issue (39), (March, 2026)
ISSN: 3014-6266

مجلة العلوم الشاملة
المجلد (10) العدد 39 مارس 2026
ردمد: 3014-6266

الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي: دراسة وصفية تحليلية من وجهة نظر أولياء الأمور في مدينة طرابلس – ليبيا

ليلى أسعد الفقيه حسن
كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة طرابلس – ليبيا
L.fgiehassan@edu.uot.ly

Electronic games and aggressive behavior among primary school students: A descriptive and analytical study from the perspective of parents in Tripoli, Libya

Laila Asaed Fgie Hassan
Faculty of Physical Education and Sport Sciences- University of Tripoli

تاريخ الاستلام:2026/01/03 –تاريخ المراجعة: 2026/01/23– تاريخ القبول: 2026/01/30– تاريخ للنشر :2026 /02/25

المستخلص:

أكّد علماء النفس أنّ اللعب يُنمّي شخصيّة الفرد، كما أنّه وسيلةٌ من وسائل التعليم الأساسية، وفي السابق كان إطلاق مفهوم اللعب يرتبط بالنشاط البدني أو الحركي، إلا أنّه بتطوّر العلم والتكنولوجيا التي رافقته تغيّر مفهومه عن المفهوم السابق، فظهرت الألعاب الإلكترونية التي سُرعان ما جذبت انتباه جميع فئات المجتمع ولاقت نجاحاً فائقاً، وانحرفت بمفهوم اللعب من التعليم إلى الترفيه بالدرجة الأولى.

هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي من وجهة نظر أولياء الأمور. استخدمت الباحثة المنهج الوصفي بالأسلوب المسحي، وتم تطبيق استبيان على عينة عشوائية بسيطة قوامها (43) ولي أمر بنسبة (22%) من مجتمع الدراسة بمدرسة حي اليرموك للتعليم الأساسي بقصر بن غشير خلال العام الدراسي 2023–2024. تم التحقق من صدق الاتساق الداخلي باستخدام معامل ارتباط بيرسون، كما تم قياس الثبات باستخدام معامل ألفا كرونباخ. أظهرت النتائج أن اتجاه استجابات أفراد العينة جاء بدرجة (قليلة) فيما يتعلق بتأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، مع وجود مؤشرات على بعض المظاهر مثل سرعة الغضب، والعصبية، واضطرابات النوم. وأوصت الدراسة بضرورة تعزيز الرقابة الأسرية، وتفعيل دور المدرسة في التوعية بالاستخدام الرشيد للألعاب الإلكترونية، ووضع ضوابط تربوية تحد من مخاطر التعرض للمحتوى العنيف.

الكلمات المفتاحية :الألعاب الإلكترونية، السلوك العدواني، العنف المدرسي، التعليم الأساسي، المتابعة الأسرية، الإدمان الرقمي.

مشكلة البحث

على الرغم من الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية بين الأطفال، إلا أن الجدل لا يزال قائمًا حول طبيعة تأثيرها في السلوك العدواني. وفي ضوء تزايد مظاهر العنف المدرسي، برزت الحاجة إلى دراسة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي من منظور أولياء الأمور، باعتبارهم الحلقة الأقرب لملاحظة التغيرات السلوكية لدى أبنائهم. وتطرح الورقة التساؤل الاتي:

ما أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي من وجهة نظر أولياء الأمور؟

أهمية البحث

تتحدد أهمية البحث الحالي في الاتي:

أ- تعالج موضوعا بحثيا هاما يلقي الضوء على انتشار ظاهرة السلوك العدواني المدرسي والكشف عن الاضرار النفسية والسلوكيات العنيفة التي تسببها الألعاب الالكترونية.

ب- التعرف على كيفية التعامل مع التلاميذ الذين يمارسون هذه السلوكيات العنيفة في الوسط المدرسي.

ت- ما ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية.

ث- ضرورة احاطة الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم.

ج- عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة.

أهداف البحث

تهدف الدراسة إلى:

1. التعرف على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي.
2. الكشف عن أبرز مظاهر السلوك العدواني المرتبطة باستخدام الألعاب الإلكترونية.
3. تحديد مستوى المتابعة الأسرية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.

منهجية الدراسة

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي بالأسلوب المسحي لملاءمته لطبيعة المشكلة.

مجتمع الدراسة

تكوّن مجتمع الدراسة من أولياء أمور تلاميذ مدرسة حي اليرموك للتعليم الأساسي بقصر بن غشير.

عينة الدراسة

بلغت عينة الدراسة (43) ولي أمر تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة بنسبة (22%) من المجتمع الأصلي.

أداة الدراسة

تم إعداد استبيان لقياس أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، واشتمل على مجموعة من الفقرات المرتبطة بمظاهر العدوان (اللفظي، الجسدي، العدوان نحو الذات، العزلة، اضطرابات النوم).

الصدق والثبات

تم التحقق من صدق الاتساق الداخلي باستخدام معامل ارتباط بيرسون، حيث جاءت جميع معاملات الارتباط دالة إحصائيًا عند مستوى (0.05). كما تم استخدام معامل ألفا كرونباخ للتحقق من ثبات الأداة.

الأساليب الإحصائية

- التكرارات والنسب المئوية
- الوسط المرجح
- الوزن النسبي
- معامل ارتباط بيرسون

المقدمة

يشهد العالم المعاصر تحولات رقمية متسارعة أثّرت في أنماط التنشئة الاجتماعية وأساليب الترفيه لدى الأطفال، وأصبحت الألعاب الإلكترونية جزءًا أصيلاً من ثقافة الطفولة الحديثة. ولم يعد مفهوم اللعب مقصورًا على النشاط البدني، بل تحول إلى بيئات افتراضية رقمية تتسم بالتفاعل والتشويق والمنافسة. وتثير هذه التحولات تساؤلات علمية حول الأبعاد النفسية والتربوية لممارسة الألعاب الإلكترونية، خاصة تلك التي تتضمن مضامين عنيفة، ومدى انعكاسها على السلوك العدواني داخل البيئة المدرسية، لا سيما في مرحلة التعليم الأساسي التي تُعد مرحلة حاسمة في تشكيل الشخصية وبناء المنظومة القيمية.

يعتبر اللعب من أهم النشاطات اليومية التي يقوم بها الفرد وهو أسلوبا من الأساليب الهامة في التعليم والتربية وحتى في تشخيص وعلاج بعض الاضطرابات. وتعد الألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الطفل وسلوكه ومراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو البدنية، وهذا لا يقتصر على سن معين للأطفال، بل تعدى الأمر ليشمل فئة الشباب والمراهقين. (الشحروري، 2008)

كما أنَّها أصبحت شائعةً جدًّا في مختلف أنحاء العالم، حيث اعتبرت الألعاب الإلكترونية جزءًا من الثقافة الحديثة، وتشمل هذه الألعاب العديد من الأنواع والأشكال مثل الألعاب المحمولة، وأجهزة الحاسوب، وأجهزة الألعاب المنزلية، والألعاب الإلكترونية الجماعية التي تُلعب عبر الإنترنت، ومن المؤكد أن للألعاب الإلكترونية تأثيرًا على سلوك الأطفال، وهناك بعض الدراسات التي تشير إلى عدد من الآثار الإيجابية والسلبية التي قد تحدث. (فضل، 2004).

فمن الناحية الإيجابية فهي تعطي الطفل توسعة فكرية وتعزز الثقافة وترفع من قدرات الذاكرة في الحفظ لدى الطفل وتنمّي الجرأة والشخصية لدى الطفل، وأما من الناحية السلبية فقد تتسبب في عدم التركيز في الأمور الأخرى وهنا يصبح الطفل مشتتا وقد تسبب له مشاكل عقلية واجتماعية ونفسية وسلوكية.(ابراهيم، 2016). كما أن الألعاب الإلكترونية قد تحتوي على محتوى عنيف ويتم تصميمها لجذب انتباه الأطفال، وهذا يعني أن الأطفال قد يتعرضون للتأثير السلبي عندما يقومون بلعب هذه الألعاب بشكل متكرر، ومن المهم أن يتسم الآباء والأمهات بالحذر عند اختيار الألعاب التي يسمحون لأطفالهم بلعبها، والتأكد من أنها تحتوي على محتوى مناسب لعمرهم وتشجع القيم الإيجابية.(نمرود، 2008)

كما أكّد علماء النفس أنّ اللعب يُنمّي شخصيّة الفرد، كما أنّه وسيلةٌ من وسائل التعليم الأساسية، وفي السابق كان إطلاق مفهوم اللعب يرتبط بالنشاط البدني أو الحركي، إلا أنّه بتطوّر العلم والتكنولوجيا التي رافقته تغيّر مفهومه عن المفهوم السابق، فظهرت الألعاب الإلكترونية التي سُرعان ما جذبت انتباه جميع فئات المجتمع ولاقت نجاحاً فائقاً، وانحرفت بمفهوم اللعب من التعليم إلى الترفيه بالدرجة الأولى. (مرزوق، 2016). وتشير الدراسات إلى أن هناك ارتباطا بين الممارسة المتكررة للألعاب العنيفة والعدوانية والسلوك العدواني عند الأطفال، وعلى الرغم من أن الألعاب الرياضية والحربية والقتالية قد تحظى بشعبية بين الأولاد، إلا أنه من المهم التأكد من عدم تعزيز العنف والعدوانية في هذه الألعاب. (الشحروري، 2008)

جاءت فكرة الموضوع الحالي والذي يحدد العلاقة بين استخدام الالعاب الإلكترونية وانتشار ظاهرة السلوك العدواني داخل المؤسسات التعليمية والذي أصبح كذلك من الموضوعات التربوية الأكثر أهمية وتداولاً خلال السنوات الأخيرة، فالسلوك العدواني مشكلة متعددة الأبعاد مختلفة الأسباب وذات أشكال ودوافع عدة متشابكة في كثير من الأحيان،

فما يصـــدر من ســلوك عدواني عن أحد التلاميذ هو انعكاس لمجموعة من العوامل الاجتماعية والأســريَّة، والاقتصـــادية، والشخصية، والأكاديمية.

وتد هذه الدراسة مهمة لمعرفة الأسباب والعوامل المؤدية لممارسة التلاميذ السلوك العدواني والعنف المدرسي ضد زملائهم وأساتذتهم داخل المؤسسات التعليمية، وتأتي هذه الدراسة كمحاولة لمعرفة دور الألعاب الكترونية في ممارسة السلوك العدواني والاطلاع على واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل وللوقوف على حقيقة هذا التصور.

المبحث الأول: نظرية التعلم الاجتماعي

تُعد نظرية التعلم الاجتماعي التي طوّرها عالم النفس الكندي–الأمريكي Albert Bandura من أبرز الأطر النظرية المفسّرة لاكتساب السلوك الإنساني. وترتكز هذه النظرية على افتراض أساسي مفاده أن الفرد يتعلم أنماط السلوك من خلال ملاحظة الآخرين وتقليدهم، حتى في غياب التعزيز المباشر. ويشير باندورا إلى أن عملية التعلم بالملاحظة تمر بأربع مراحل رئيسة: الانتباه للنموذج، والاحتفاظ بالمعلومة، وإعادة إنتاج السلوك، ثم الدافعية لأدائه.

وفي ســـياق الألعاب الإلكترونية، يمكن تفســـير التأثير المحتمل للمحتوى العنيف من خلال تعرض الطفل المتكرر لشخصيات افتراضية تمارس سلوكيات عدوانية يتم تعزيزها داخل اللعبة عبر المكافآت أو التقدم في المستويات. وعندما يُكافأ السلوك العدواني في البيئة الافتراضية، فقد يزداد احتمال تقليده في مواقف واقعية، خاصة لدى الأطفال في مرحلة التعليم الأساسي الذين لم يكتمل لديهم النضج المعرفي والانفعالي.

وقد دعمت تجارب باندورا الكلاسيكية – مثل تجربة "دمية بوبو" – فرضية التعلم بالملاحظة، حيث أظهرت النتائج أن الأطفال الذين شاهدوا نموذجًا عدوانيًا كانوا أكثر ميلاً لإظهار سلوكيات عدوانية مشابهة. وفي ضوء ذلك، فإن التعرض المتكرر للألعاب ذات الطابع القتالي قد يسهم في تطبيع العنف وتقليل الحساسية تجاه نتائجه، خصوصًا إذا ارتبطت الشخصيات العنيفة بالنجاح والانتصار داخل سياق اللعبة.

كما تؤكد الأدبيات الحديثة في مجال علم النفس الإعلامي وجود علاقة ارتباطية بين التعرض المتكرر لمحتوى ألعاب الفيديو العنيفة وزيادة السلوك العدواني أو الأفكار العدوانية، مع الإشارة إلى أن هذه العلاقة تتأثر بمتغيرات وسيطة مثل البيئة الأسرية، ومستوى الرقابة، وخصائص الطفل الشخصية.

وعليه، توفر نظرية التعلم الاجتماعي إطارًا تحليليًا مهمًا لفهم الكيفية التي قد تنتقل بها أنماط الســـلوك العدواني من البيئة الافتراضية إلى الواقع المدرسي.

المبحث الثاني: نظرية الاستثارة المعرفية (Cognitive Neoassociation Theory)

تُعد نظرية الاســتثارة المعرفية، التي قدّمها عالم النفس الأمريكي **Leonard Berkowitz**، من النظريات المفسّــرة للعلاقة بين التعرض لمثيرات العنف وظهور السلوك العدواني. وتفترض هذه النظرية أن التعرض لمثيرات سلبية أو عنيفة يؤدي إلى إثارة انفعالية (كالغضـــب أو الإحباط)، مما ينشّـــط تلقائيًا شـــبكة من الأفكار والذكريات والارتباطات العدوانية المخزنة في البناء المعرفي للفرد.

ووفقًا لهذا التصور، فإن مشاهدة أو ممارسة مشاهد عنيفة – بما في ذلك ما يتضمنه بعض الألعاب الإلكترونية – لا تؤدي مباشرة إلى السلوك العدواني، بل تُفعّل "روابط معرفية" مرتبطة بالعدوان داخل الذاكرة، مما يزيد من احتمالية تفسير المواقف الغامضة على أنها تهديدية، ومن ثم الاستجابة لها بطريقة عدوانية. ويُعرف هذا المسار بآلية "التنشيط المعرفي للعدوان."

وفي سياق الألعاب الإلكترونية، فإن التعرض المتكرر لمحتوى قتالي أو تنافسي شديد الإثارة قد يسهم في رفع مستوى الاستثارة الفسيولوجية والانفعالية لدى الطفل، ومع تكرار التنشيط تصبح الأفكار العدوانية أكثر سهولة في الاستدعاء،

وهو ما قد ينعكس في صورة سلوكيات مثل سرعة الغضب، أو العدوان اللفظي، أو انخفاض عتبة ضبط النفس داخل البيئة المدرسية.

وقد دعمت دراسات تجريبية عديدة هذا الاتجاه، حيث أظهرت أن التعرض لمشاهد عنف إعلامي يرتبط بزيادة فورية في الأفكار والمشاعر العدوانية، حتى وإن لم يظهر السلوك العدواني بصورة مباشرة. كما تشير الأدبيات الحديثة في علم النفس الإعلامي إلى أن التأثير يتعزز بزيادة مدة التعرض وتكراره، خاصة لدى الأطفال والمراهقين الذين لا يزال نظامهم المعرفي والانفعالي في طور التشكّل.

وعليه، تقدم نظرية الاستثارة المعرفية إطارًا تفسيريًا يوضح كيف يمكن لممارسة الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف أن تزيد من قابلية الطفل للاستجابة العدوانية، من خلال تنشيط البُنى المعرفية المرتبطة بالعنف، دون أن يكون ذلك حتميًا أو مستقلاً عن العوامل الأسرية والاجتماعية الضابطة.

مقارنة تحليلية بين نظرية التعلم الاجتماعي ونظرية الاستثارة المعرفية في تفسير العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني

تُعد كل من نظرية التعلم الاجتماعي لـ Albert Bandura ونظرية الاستثارة المعرفية لـ Leonard Berkowitz من الأطر النظرية المركزية في تفسير العلاقة بين التعرض لمحتوى العنف والسلوك العدواني، غير أن كلاً منهما ينطلق من مدخل تفسيري مختلف.

أولاً: من حيث آلية التأثير

- **نظرية التعلم الاجتماعي** تفسر العدوان بوصفه سلوكًا مكتسبًا يتم تعلمه من خلال الملاحظة والتقليد، خاصة عندما يكون النموذج (داخل اللعبة) جذابًا أو ناجحًا أو يحصل على مكافأة. وبالتالي، فإن الطفل قد يقلد السلوك العدواني لأنه رأى أنه يؤدي إلى الفوز أو التقدم في مستويات اللعبة.
- **نظرية الاستثارة المعرفية** ترى أن التعرض لمشاهد العنف لا يُنتج العدوان عبر التقليد المباشر، بل من خلال تنشيط شبكات معرفية وانفعالية مرتبطة بالغضب والعدوان داخل الذاكرة، مما يزيد من احتمالية تفسير المواقف الغامضة بشكل عدائي، وبالتالي الاستجابة لها بعدوانية.

ثانياً: طبيعة التأثير (قصير أم طويل المدى)

- في إطار التعلم الاجتماعي، يُفترض أن التأثير قد يكون طويل المدى نسبيًا، إذ يتم تخزين أنماط السلوك في البناء المعرفي للفرد وتتحول إلى أنماط استجابة مستقرة إذا تكررت عملية التعزيز.
- أما وفق الاستثارة المعرفية، فالتأثير قد يكون فوريًا أو قصير المدى، حيث ترتفع حدة الاستجابة العدوانية نتيجة الإثارة الانفعالية اللحظية، لكنها قد تخف بمرور الوقت ما لم يتكرر التعرض.

ثالثاً: دور التعزيز والمكافأة

- تؤكد نظرية التعلم الاجتماعي أن التعزيز الإيجابي (كالفوز أو الحصول على نقاط) يلعب دورًا محوريًا في ترسيخ السلوك العدواني.
- بينما لا تشترط نظرية الاستثارة المعرفية وجود تعزيز مباشر، إذ يكفي وجود مثير عنيف لإحداث تنشيط معرفي قد يقود إلى استجابة عدوانية.

رابعاً: تفسير سلوك الأطفال في البيئة المدرسية

- تفسر نظرية التعلم الاجتماعي احتمال تقليد الأطفال لشخصيات الألعاب القتالية داخل ساحة المدرسة، من خلال إعادة تمثيل الحركات أو الألفاظ العدوانية.
- أما نظرية الاستثارة المعرفية فتفسر مظاهر مثل سرعة الغضب، أو انخفاض عتبة ضبط النفس، أو تفسير سلوك الزملاء كتحدٍ أو استفزاز، كنتيجة لتنشيط أفكار عدوانية كامنة.

تكامل النظريتين في تفسير الظاهرة

على الرغم من اختلاف المنطلقات، إلا أن النظريتين ليستا متعارضتين، بل متكاملتين؛ إذ يمكن القول إن الألعاب الإلكترونية العنيفة قد تؤثر عبر مسارين:

1. **مسار تعلمي طويل المدى** (تقليد النماذج وتعزيزها).
2. **مسار انفعالي معرفي قصير المدى** (تنشيط أفكار وعدوانية كامنة).

ومن ثم، فإن تفسير العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني يتطلب مقاربة متعددة الأبعاد تأخذ في الاعتبار التفاعل بين التعلم بالملاحظة، والاستثارة الانفعالية، والعوامل الأسرية والاجتماعية الضابطة.

المبحث الثالث: نظرية التنفيس الانفعالي(Catharsis Theory)

تعود الجذور الفكرية لنظرية التنفيس الانفعالي إلى الفلسفة اليونانية لدى Aristotle، الذي استخدم مفهوم "التطهير " (Catharsis)للإشارة إلى تفريغ الانفعالات من خلال التمثيل الدرامي. وفي علم النفس الحديث، طُوّر المفهوم للإشارة إلى أن التعبير عن المشاعر السلبية – مثل الغضب – قد يؤدي إلى تخفيف حدتها وتقليل احتمالية تحولها إلى سلوك عدواني مباشر.

وقد تبنّى بعض علماء النفس الاجتماعي هذا التفسير في دراسة العدوان، ومن أبرزهم Seymour Feshbach، الذي افترض أن التعرض الرمزي لمشاهد العنف أو ممارسته في سياق آمن قد يسهم في تفريغ الشحنة العدوانية المكبوتة، مما يقلل من احتمال ممارستها في الواقع.

وفي سياق الألعاب الإلكترونية، ترى نظرية التنفيس الانفعالي أن ممارسة الألعاب ذات الطابع القتالي قد توفر منفذًا افتراضيًا لتفريغ التوتر والانفعالات السلبية، خاصة لدى الأطفال الذين يعانون من ضغوط دراسية أو اجتماعية. ووفقًا لهذا المنظور، فإن البيئة الرقمية تُعد مجالًا آمنًا نسبيًا يسمح بتصريف الطاقة الانفعالية دون إلحاق أذى حقيقي بالآخرين.

إلا أن هذا الطرح ظل محل جدل علمي واسع؛ إذ تشير بعض الدراسات التجريبية الحديثة إلى أن التعبير عن العدوان في بيئة افتراضية قد لا يؤدي بالضرورة إلى خفض السلوك العدواني الواقعي، بل قد يعزز الروابط المعرفية المرتبطة به، خاصة مع التكرار والاستثارة المرتفعة. لذلك، فإن تفسير أثر الألعاب الإلكترونية من منظور التنفيس الانفعالي يتطلب الحذر، وأخذ العوامل الفردية والأسرية بعين الاعتبار.

وعليه، يمكن النظر إلى نظرية التنفيس الانفعالي كأحد التفسيرات الممكنة لتأثير الألعاب الإلكترونية، لكنها لا تقدم تفسيرًا حاسمًا أو نهائيًا، بل تظل جزءًا من نقاش علمي أوسع حول العلاقة بين العنف الافتراضي والسلوك الواقعي.

نموذج تكاملي متعدد الأبعاد

يتضح من العرض السابق أن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لا يمكن تفسيرها من خلال إطار نظري أحادي، بل تتطلب مقاربة تكاملية تستوعب الأبعاد المعرفية والانفعالية والاجتماعية في آنٍ واحد.

مجلة العلوم الشاملة العدد 39 ـــــــ

جدول (1) معاملات الارتباط بين فقرات المقياس والدرجة الكلية للمقياس

العبارات	درجة لارتباط	مستوى المعنوية
هل لاحظت على ابنك الانطواء والعزلة نتيجة الافراط في استخدام الالعاب الالكترونية	.468**	0.00
هل لاحظت على ابنك أنه يعاني من صعوبة في المذاكرة والاستيعاب بالدراسة	.311**	0.00
هل لاحظت على ابنك العدوان التعبيري بالإشارة	.327**	0.00
ابنك يستخدم جسده في ايذاء الاخرين نتيجة الاستخدام المفرط للألعاب	.366**	0.00
هل لاحظت على ابني أنه غالبا ما يكون سلوكه العدواني حالة عابرة نتيجة المنافسة أثناء استخدامه الالعاب الالكترونية	.437**	0.00
هل لاحظت أن ابنك قد زاد لديه السلوك العدواني واتسم بسرعه الغضب والعصبية	.622**	0.00
هل لاحظت ان ابنك يواجه عدوانه نحو الذات بهدف ايذاء النفس مثل تمزيق ملابسه او كتبه او لطم الوجه او ضرب الراس	.600**	0.00
هل لاحظت على ابنك انه يوجه عدوانه نحو طفل او أكثر	.468**	0.00
هل لاحظت على ابنك أنه يظهر بصورة القول والكلام المتمثل بالسب والشتم ووصف الاخرين بصفات سيئة	.625**	0.00
هل لاحظت على أبنك أنه يعاني من خلل في أوقات النوم وصعوبة في الالتزام بالمواعيد	.675**	0.00

تبين من الجدول رقم (1) أن جميع معاملات الارتباط كانت دالة إحصائيا عند مستوى دلالة 0.00، أي أقل من مستوى معنوية (0.05). ويدل الارتباط الدال إحصائياً لعبارات المقياس على أنها تتمتع بصدق الاتساق الداخلي باعتبار أنها تتسق مع بقية الفقرات، وبذلك يمكن الاعتماد على المقياس جمع بيانات هذه الدراسة والوثوق في صدق النتائج التي جمعت من خلاله.

عرض نتائج البحث: -

ما هو أثر الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور

جدول (2) يبين الأوساط المرجحة والأوزان المئوية لعبارات استبيان أثر الألعاب الإلكترونية

العبارة		قليلة	متوسطة	كبيرة	كبيرة جداً	الوسط المرجح	الوزن النسبي	اتجاه الإجابة
هل لاحظت على ابنك الانطواء والعزلة نتيجة الافراط في استخدام الالعاب الالكترونية	ن	28	6	3	3	1.53	%38	قليلة
	%	70%	15%	8%	8%			
هل لاحظت على ابنك أنه يعاني من صعوبة في المذاكرة والاستيعاب بالدراسة	ن	32	5	0	3	1.35	%34	قليلة
	%	80%	13%	0%	8%			
هل لاحظت على ابنك العدوان التعبيري بالإشارة	ن	40	0	0	0	1.00	%25	قليلة
	%	100%	0%	0%	0%			
	ن	27	5	8	0	1.53	%38	قليلة

مجلة العلوم الشاملة العدد 39 ـــــــ

وجاءت هذه النتيجة لتؤكد جليا المتابعة الاسـرية لأبنائهم غير الدقيقة نحو اسـتخدامهم للألعاب الإلكترونية التي باتت قضـــية مجتمعية وظاهرة بارزة في جميع المجتمعات العربية والعالمية على حدٍّ ســـواء، ولا يمكن اعتبار ذلك حدثاً مفاجئاً، وهذا ما يجعلهم عرضـة للسـلوكيات العدوانية نظرا لممارسـتهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب التي تنسـب إلى مجتمعات بعيدة كل البعد عن مجتمعنا سـواء من ناحية القيم أو من ناحية السـلوكيات أو من ناحية العقيدة الدينية، وان كل الألعاب الالكترونية تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسـه مما يؤثر سـلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي وأغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسـب مبادئ وقيم البطل الذي يفضـلونه، وقد اكدت ذلك أغلب الدراسـات والبحوث التي تناولت الموضـوع وأكدت على نتائج الدراسـة واتجهت نحو وضـع اعتبارات مهمة لاسـتخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية وجاءت دراسـات كل من دلال الحشـاش (2008) قدمت مجموعة من التوصـيات من أبرزها نشـر وعي لدى أولياء الأمور بخطورة ممارسـة أبنائهم للألعاب) الالكترونية التي تقدم نماذج للســـلوك العدواني وبيان أثرها على ســـلوك أبنائهم، ودراســـة عادل المغدي (2018) التي توصـــلت إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارســـة الألعاب الإلكترونية مثل السـعي للفوز، المنافسـة، التحدي، حب الاسـتطلاع، والتخيل والتصـور وغيرها من عناصـر الجذب والتشـويق والإثارة، فمن الأثار الايجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى اللاعبين، أما الأثار الســـلبية المترتبة على ممارســـة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة من حيث دورها في حوادث العنف المدرسـي بأنواعه، أيضـا إدمان الأطفال على هذه الألعاب وما ارتبط بذلك كمشـكلات البصـر والسـمع، كما توصـلت الى هناك علاقة ارتباطية موجهة بين ممارسـة الألعاب الالكترونية والسـلوك العدواني وان طلاب المدارس الأهلية كانوا أكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية ، نتيجة لممارســة الألعاب الالكترونية، أما دراســة ندى سـليم (2016) فوجدت ان الطلاب الذين يقضون عدد ساعات أطول كان العدوان لديهم أعلى من الآخرين، وجاءت دراسة مريم قويدر (2012) لتؤكد ان ممارسـة الالعاب الإلكترونية تؤثر سـلبا على نمو الطفل من الناحية الفكرية والشـخصـية والاجتماعية وأغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضـلين وهذا ما يجعلهم يتقمصـون شـخصـيات غير شـخصـياتهم تكون مبنية حسـب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه.

النتائج:

تبين أن هناك توافق مع الحجج والملاحظات المقدمة من نتائج الدراسـة الحالية وما انتهت عليه كل الدراسـات السـابقة لتؤكد على العلاقة ما بين السـلوكات العدوانية وممارسـة الألعاب الإلكترونية وأبدت سـوء التكيف مع الواقع الاجتماعي وسوء العلاقات الأسرية و تدني المستوى التعليمي لديهم، من جانبه أشار المتخصـصـين إلى أن الكثير من الأسر وأولياء الأمور يجهلون الخطر المحدق من انتشـــار الألعاب الإلكترونية خاصـــة التي تدعو للعنف أو تحرّض على الاذى جراء تفاعل أبنائهم معها وتواصلهم مع غيرهم ممن لا تربطهم بهم أي علاقة سوى وقت اللعب، وذلك دون رقابة من الاسرة وهو ما قد يهدد بنسف القيم والأخلاق، ويُعد فرصة سانحة لهؤلاء الغرباء لبث السموم الثقافية والاجتماعية التي تستهدف شريحة الأطفال والمراهقين. ويمكن تلخيص النتائج في:

1. لا يظهر تأثير مرتفع مباشر للألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني وفقًا لآراء أولياء الأمور.
2. توجد بعض المظاهر الانفعالية المصاحبة للاستخدام المفرط مثل العصبية واضطرابات النوم.
3. تمثل المتابعة الأسرية عاملاً حاسمًا في الحد من الآثار السلبية المحتملة.

وقد تتفق هذه النتائج مع بعض الدراسـات السـابقة التي أكدت وجود علاقة ارتباطية بين التعرض المتكرر للألعاب العنيفة وبعض مظاهر العدوان، مع التأكيد على دور المتغيرات الوسيطة مثل الرقابة الأسرية والبيئة الاجتماعية.

التوصيات

1. تعزيز الوعي الأسري بمخاطر الألعاب ذات المحتوى العنيف.
2. تفعيل دور المدرسة في التثقيف الرقمي.
3. وضع برامج إرشادية للحد من الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية.
4. تشجيع البدائل الترفيهية والأنشطة الرياضية والاجتماعية.

المراجع:

1. حسني الشحروري : الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 1428-2008.
2. دلال عبد العزيز الحشاش (2009) أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية، رسالة ماجستير تخصص الارشاد النفسي والتربوي، الكويت.
3. زكريا الرمادي(2008): المكتبات العربية وآفاق تكنولوجيا المعلومات مركز الإسكندرية للكتاب، الإسكندرية، مصر.
4. سلامة فضل(2004) : سيكولوجية اللعب عند الطفل، دار أسامة، دار المشرق العربي، الأردن.
5. طارق زعرور (2008) العنف المدرسي دراسة مقارنة، رسالة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع الجنائي، دراسة ميدانية لعينة من التلاميذ بثانوية الروبية.
6. عادل المغذي (2018) معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات، مجلة كلية التربية، جامعة الازهر، مجلد 37، عدد 177.
7. علي احمد: الطفل بين حب التقليد وموانع التجديد، دار الهدى، الأردن 2006.
8. مريم قويدر(2012) أثر الالعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الاطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، تخصص مجتمع المعلومات، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر3، الجزائر.
9. بشير نمرود (2008) العاب الفيديو وأثارها في الحد من ممارسة النشاط البدني والرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكوراً (12-15) القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، رسالة ماجستير جامعة الجزائر، الجزائر.
10. ندى سليم إبراهيم (2016) إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأبناء، رسالة ماجستير من جامعة الشرق الأوسط.
11. هناء سعاد، نوال مرزوق (2016). الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، الجزائر، مجلة جامعة الجيلالي.

1. Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, *53*, 27–51.
2. Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, *12*(5), 353–359.
3. Anderson, C. A., et al. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, *136*(2), 151–173.
4. Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
5. Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

مجلة العلوم الشاملة العدد 39 ـــــــ