المجلة السعودية للدراسات التربوية
والنفسية
الإصدار الخامس عشر
المجلد (٦) العدد (١)
(١-١٢) ٢٠٢٥

العنف من خلال الألعاب الإلكترونية وتأثيره على التنشئة الاجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة

د. إيمان جواد قاسي صابر

أستاذ مشارك بجامعة درنة، ورئيس قسم علم النفس

بالأكاديمية الليبية للدراسات العليا، درنة.

د. نجاح سالم عبد الله

محاضر بجامعة درنة، ومدير مكتب دعم وتمكين المرأة بوزارة التعليم العالي

والبحث العلمي بحكومة الليبية.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

نشر إلكترونياً بتاريخ: ٢٨ فبراير ٢٠٢٥م

الملخص

هدفت الدراسة التعرف على الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية (العنيفة) وفي التنشئة الاجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة من وجهة نظر أولياء الأمور في مدينتي درنة- البيضاء. ومعرفة الفروق في متغيري النوع والعمر (ذكور – إناث) في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية (العنف) من الألعاب الإلكترونية لدى طفل ما قبل المدرسة وأثرها على التنشئة الاجتماعية، ولتحقيق أهداف الدراسة جرى الاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي، وطبقت هذه الدراسة على عينة مكونة من (١٢٠) أولياء الأمور لأطفال مرحلة ماقبل المدرسة في مدينتي البيضاء، ودرنة، بواقع (٦٠) طفل و(٦٠) طفلة، وتوصلت النتائج إلى أن أفراد العينة لديهم أفراط في لعب الإلعاب الإلكترونية، كما أن عدد الألعاب الإلكترونية كثيرة وأكثرها ألعاب القتال من ألعاب الذكاء. كما توصلت النتائج إلى أن أفراد العينة في محور (التنشئة الاجتماعية) يحبون اللعب وحدهم كما أنهم يحبون إعادة تمثيل الشخصيات العنيفة، ولا يتوصلون مع أسرهم بنسبة (٨٤٪)، ولا يفضلون لعب الإلعاب الإلكترونية مع والديهم بنسبة (٨١٪)، كما أن الإلعاب الإلكترونية لا تزودهم باللغة، وأنه لا يوجد فرق بين الجنسين (ذكور– إناث)، كما توصلت نتائج الدراسة إلى أنهم ليس لهم وقت محدد للعب، كما أنه يوجد فروق بين نوع االلعبة المُفضلة

حيث أن الإناث يُفضلن بفرق بنسبة (٤٨٪) يليها القتال بنسبة (٤٠٪) ألعاب الذكاء عن الذكور الذين يفضلون ألعاب القتال والحرب بنسبة (٨٥٪)، ويتضح أيضاً أنه لا يوجد فروق في النوع في الشعور عندما لا يستطيعو الفوز بالغضب وعدم الاهتمام. كما توصلت نتائج الدراسة على انه لا توجد فروق بين الفئة العمرية (٢-٤)، (٥-٦) في استجابات أفراد العينة الألعاب الالكترونية في متغير العمر (الذكور/ إناث) (الحرب والقتال) إلا في اختيار لعبة أخرى عند عدم الفوز أو أكمال مرحلة معينة من اللعبة لصالح الفئة العمرية الأكبر، كما أنه لا توجد فروق بين استجابات أفراد العينة للالعاب الالكترونية في محور (التنشئة الاجتماعية) في متغير العمر (ذكور/ إناث) الفئتين العمرية (٢-٤)، و(٥-٦)، وأوصت الباحثتان بتنظيم وقت اللعب للطفل وتشجيع الأولاد على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات، وتثقيف وتوعية أولياء الأمور أطفال ما قبل المدرسة بسلبيات الألعاب اللإلكترونية العنيفة على أطفالهم وما لها من آثار سلبيه عليهم.

*** مدخل إلى مشكلة الدراسة**

تعد مرحلة الطفولة ذات خصوصية في المؤسسات التربوية وفي العالم جمعاً، ومن هذه الخصوصية تنطلق التربية الحديثة في رؤية شاملة متكاملة للطفل من جوانبه النمائية جميعها: (الأخلاقي، الديني، الانفعالي، الاجتماعي، اللغوي، الجسمي، العقلي، والجمالي)، ويتحقّق هذا التكامل من خلال مراعاة حاجات الأطفال وحقوقهم، ووضع المناهج التي تراعي هذه الحاجات والقدرات؛ بهدف توفير فرص التطوّر، لدعم الجوانب النمائية عند الطفل. وهناك علاقة وثيقة بين اللعب وسلوكيات الطفل، فاللعب حاجة من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر مهم من مظاهر سلوكه، كما أنه استعداد فطري وضرورة من ضرورات الحياة، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، بل إنه وسيط تربوي يساهم في نمو شخصية الطفل وصحته النفسية. (white, 2010) (الحوامدة، ٢٠١٢) وقد أشارت معظم الدراسات إلى فاعلية اللعب في تكامل شخصياتهم وتطوير مداركهم ومعارفهم. وفي السنوات الأخيرة تأثر العالم أجمع بانفجار معرفي تكنولوجي طال جميع جوانب الحياة؛ مما أثر على طريقة لعب الأطفال؛ وبذلك انتشرت الألعاب المحوسبة وتطوّرت بشكل ملفت للنظر؛ فأصبح الأطفال يلعبون باستخدام الأجهزة الإلكترونية المتوافرة بين أيديهم وأيدي أولياء أمورهم، كالهواتف الذكية (الغزو، ٢٠٠٤).

وقد أشارت بعض الدراسات إلى وجود العديد من الإيجابيات للألعاب الإلكترونية ومنها تحفيز الطفل على توظيف مهاراته العليا في التفكير وتحسين مهاراته التكنولوجية وغيرها. في حين ظهر فريق آخر يشكك في أثر هذه الألعاب على الأفراد وخاصة الأطفال؛ لما ينتشر بين الحين والآخر من حالات عنف والعدوان يسبب التأثر بالألعاب الإلكترونية، إضافة إلى تخوف أولياء الأمور مما يلاحظونه من مشاهد عنف وقتل وتدمير ولباس غير محتشم للشخصيات داخل هذه الألعاب. (الهدلق، ٢٠١٣) فالألعاب سلاح ذو حدين فكما أن فيها إيجابيات فأنها لا تخلو من سلبيات. (أبوطالب وآخرون، ٢٠٠٤)

ويواجه الأطفال ما قبل المدرسة مشكلات سلوكية وانفعالية عديدة تظهر من خلال تعاملهم مع أقرانهم في البيت أو في الروضة والتي قد تتطور عند بعضهم وتتحول إلى اضطرابات نفسية (كالعدوان والغضب والعناد وغيرها)؛ مما يؤدي بهم إلى ضعف التعلم وسوء التوافق في حياتهم المدرسية ويصبحون عرضة للإصابة بالأمراض النفسية إذا لم يتم تشخيصها بوقت مبكر وتوضع الحلول لمعالجتها أو الحد من آثارها. (Allen, ٢٠١٠)، وقد يسيء الأطفال التصرف في بعض الأحيان وهذا جزء من نموهم، إلا أن الأضطرابات السلوكية والأنفعالية تتجاوز مجرد الأذى والتمرد، فيحدث عند الطفل الذي يعاني من اضطرابات سلوكية نمط من السلوك العدواني أو الفوضوي (Blazer & Siewvert ٢٠١١)، وتعد هذه الجدلية القائمة بين الباحثين والتربويين حول آثار الألعاب الإلكترونية على الأطفال أمر مهم للدراسة، مما دفع الباحثتان للاستقصاء آثار هذه الألعاب على الأطفال من خلال معرفة آثرها على العنف والعدوان على التنشئة الاجتماعية لهم؛ ومما حفز الباحثتان للقيام بالبحث عن آثر الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلة ما قبل المدرسة وسلبياتها من وجهة نظر ولي الأمر والأطفال أنفسهم، لنشر الوعي وكشف الغموض حول هذه الظاهرة المتزايدة في الانتشار.

*** أهمية الدراسة**

تنبثق أهمية الدراسة من التغيرات التكنولوجية المتسارعة في عصرنا الحاضر والجدل الواسع الذي لحق بالألعاب الإلكترونية، لمحاولة استغلال إيجابيات الألعاب الإلكترونية لصالح الأطفال والحدّ من سلبياتها؛ وبذلك تتمثل أهمية الدراسة الحالية في الآتي: –

١– تسليط الضوء على العنف من خلال الألعاب الإلكترونية، وما لها من أثار سلبية على جوانب نمو الأطفال التعلمية والنفسية والمعرفية والجسمية والاجتماعية، والعمل على تلافيها وإبعاد الأطفال عنها.

٢– قد تنبه الباحثين لأهمية الدراسة وتشجيعهم على القيام ببحوث أخرى تتعلق بالألعاب الإلكترونية بمتغيرات أخرى.

٣– قد تعمل على نشر الوعي بين أولياء الأمور حول ماهية الألعاب الإلكترونية، وجوانبها المختلفة؛ لتكوين فكرة شاملة عنها، إضافةً إلى معرفة إيجابياتها وسلبياتها.

*** أهداف الدراسة**

توجهت الدراسة للتعرف إلى: –

١– التعرف على الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية (العنيفة) لدى طفل ما قبل المدرسة من وجهة نظر أولياء الأمور في مدينتي درنة– البيضاء.

٢– التعرف على الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية في التنشئة الاجتماعية لدى طفل ما قبل المدرسة من وجهات نظر أولياء الأمور في مدينتي درنة– البيضاء.

٣– الفروق في متغيري النوع (ذكور – إناث) في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية (العنف) لدى طفل ما قبل المدرسة.

٤- الفروق في متغيري النوع (ذكور – إناث) على الألعاب الإلكترونية لدى طفل ما قبل المدرسة وأثرها على التنشئة الاجتماعية.

*** مصطلحات الدراسة وتعريفاتها الإجرائية**

لأغراض هذه الدراسة تعرّف مصطلحات مفاهيمًا وإجرائيًّا كما يأتي: -

١- العنف (العدوان): عرفه جابر عبد الحميد وعلاء الدين كفافي (١٩٩٦: ١٣٨) على أنه تعبير عن العدوانية والغضب الشديد عن طريق القوة الجسمية الموجهة نحو الأشخاص أو الممتلكات والعنف عدوان في أكثر صورة تطرفاً وأكثر رفضاً.. واتفق قدري حفني (١٩٩٥: ٤٢) مع جابر وكفافي على أن العنف هو سلوك ظاهر يستهدف إلحاق التدمير بالأشخاص أو الممتلكات.

٢- التعريف الإجرائي: هو استخدام الطفل للقوة من أجل الحصول على ما يريده من أشخاص آخرين أو إلحاق الأذى بالأشخاص أو الممتلكات عن قصد أو غير قصد بطريقة مباشرة وغير مباشرة.

٣- الألعاب الإلكترونية: عرفتها الشحروري (٢٠٠٨: ٤٦) بأنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية".

وتعرفها الباحثتان إجرائياً بأنها مجموعة من الألعاب التي استخدمت التقنيات التكنولوجية في تصميمها لإيجاد تفاعل بين اللاعب والجهاز الإلكتروني التلفاز أو الحاسوب أو الأجهزة اللوحية أو الكفية أو الهواتف الذكية أو أجهزة الألعاب)، وتتطلب من اللاعب تحقيق عدداً من المهمات لتحقيق أهداف معينة.

٤- التنشئة الأجتماعية: هي العملية التي تنقل الثقافة من جيل إلى آخر والطريقة التي يتم تشكيل الأفراد منذ طفولتهم حتى يكون بإمكانهم العيش في مجتمع ذو ثقافة معينة، ويدخل في ذلك ما يلقنه الأباء والمدرسة والمجتمع للأفراد من لغة ودين وقيم ومعتقدات.

٥- تعريف التنشئة الاجتماعية الاجرائياً: هي عملية اندماج الطفل في المجتمع بمختلف أنماط الجماعات الاجتماعية واشراكه في فعاليات المجتمع، وذلك عن طريق استيعابه لعناصر الثقافة والمعايير والقيم الاجتماعية.

خامسًا: حدود الدراسة

١- الحدود المكانية: اقتصر مجتمع الدراسة على مدينتي درنة والبيضاء في منطقة الجبل الأخضر.

٢- الحدود الزمانية: تستغرق تطبيق الدراسة (٣) أسابيع في الفترة الواقعة بين (٥) مايو إلى (٥) يونيو ٢٠٢٣.

٣- الحدود البشرية: اقتصرت العينة على أولياء أمور أطفال ما قبل المدرسة في المدينة درنة والبيضاء.

٤- الحدود العلمية: تتحدد الدراسة بالأدوات العلمية المستخدمة، وهي (استبانه المستوى الاجتماعي والاقتصادي – العنف من خلال الألعاب الإلكترونية – مقياس التنشئة الاجتماعية لطفل). وتتمثل محددت الدراسة في مدى صدق

وثبات أدوات الدراسة، ومدى موضوعية إجابات عينة الدراسة عن فقرات الاستبانة التي المستخدمة.

*** منهج الدراسة وإجراءاتها**

أولاً: منهج الدراسة

اعتمدت الدراسة الحالية على المنهج الوصفي التحليلي الارتباطي باعتباره المنهج الأنسب لتحقيق أهداف الدراسة، كونه يمكن الباحثتان من دراسة الظاهرة مواقف ميدانية طبيعية، ووصفها والتعبير عنها كمياً ودراسة العلاقة بين (العنف من خلال الألعاب الإلكترونية ودورها في التنشئة الاجتماعية لدى طفل ما قبل المدرسة)، وكذلك معرفة اتجاه العلاقة سلبي أو إيجابي (لبنى، ٢٠٠٥، ٣٤٤).

ثانياً: مجتمع الدراسة

وهو جميع الأفراد أو الأشياء أو الأشخاص الذين يشتغلون موضوع الدراسة (مهدي، ٢٠٠٥: ٥٤). متمثلين بأولياء الأمور للأطفال ما قبل المدرسة بمدينتي درنة – والبيضاء.

ثالثاً: عينة الدراسة

اشتملت عينة الدراسة على أولياء الأمور لأطفال مرحلة ماقبل المدرسة في مدينة البيضاء، ومدينة درنة، المتكونة من (١٢٠) ولى أمر طفلة وطفل.

رابعاً: أدوات الدراسة

مقياس العنف من خلال الألعاب الإلكترونية ودورها في التنشئة الاجتماعية: –

١– صياغة مفردات المقياس: استناداً إلى المصادر السابقة والقراءات النظرية، قامت الباحثتان بإعداد مفردات المقياس، ومراعاةً لمستوى أطفال ما قبل المدرسة حاولتا تبسيط العبارات؛ لتُخاطب ولي أمر الطفل بشكل مباشر، وكذلك تسهيلاً لفهمه لها، وقد راعت الباحثتان في إعداد مفردات المقياس مستوى أطفال ما قبل المدرسة، لذلك اقتصر المقياس على (٣٢) عبارة فقط، تقيس العنف من خلال الألعاب الإلكترونية ودورها في التنشئة الاجتماعية وهـــي: (البيانات الشخصية – ألعاب الحرب والقتال – الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية). لذا تم مراعاة أن تكون العبارات بصيغة أسئلة تعرض ولي أمر الطفل ما قبل المدرسة؛ وذلك لاستخلاص الاستجابة المباشرة منه، ولكي تخاطبه بشكل مباشر وصريح.

٢– التجربة الاستطلاعية: هدفت إلى حساب ثبات المقياس، والزمن اللازم لتطبيقه؛ لذلك قامت الباحثتان بتطبيق مقياس العنف من خلال الألعاب الإلكترونية ودورها في التنشئة الاجتماعية بتاريخ (2023/4/٦)، والمكونة من (١٠) ولي أمر طفل وطفلة، من أطفال ما قبل المدرسة سابق الذكرهم.

٣– حساب صدق المقياس

أ– صدق المحكمين: تمّ عرض المقياس في صورته الأولية على (١٠) من المحكّمين؛ بهدف الاستفادة من آرائهم وملاحظاتهم، وقد أشار معظم المحكّمين إلى أن الصياغة اللغوية صحيحة، والعبارات مناسبة لولي الأمر لطفل ما قبل المدرسة، وممثّلة لعنف من خلال الألعاب الإلكترونية ودورها في التنشئة الاجتماعية، كما أشار بعضهم إلى اختصار المقياس.

جدول (١) الأهمية النسبية لعبارات مقياس العنف من خلال الألعاب الإلكترونية ودورها في التنشئة الاجتماعية وفقاً لاستطلاع رأي المحكمين

م	العبارات	الأهمية النسبية	م	العبارات	الأهمية النسبية	م	العبارات	الأهمية النسبية	م	العبارات	الأهمية النسبية
1	8	*%80	11	7	%70	21	10	*%100	31	8	*%80
2	8	*%80	12	7	*%70	22	10	*%100	32	8	*%80
3	8	*%80	13	7	*%70	23	10	*%100	33	9	*%90
4	9	*%90	14	10	*%100	24	7	*%70	34	8	*%80
5	5	%50	15	10	*%100	25	6	%60	35	9	*%90
6	9	*%90	16	10	*%100	26	10	*%100	36	8	*%80
7	10	*%100	17	9	*%90	27	9	*%90	37	8	*%80
8	9	*%90	18	7	%70	28	8	*%80	38	8	*%80
9	7	%70	19	8	*%80	29	8	*%80	39	10	*%100
10	10	*%100	20	10	*%100	30	9	*%90	40	8	*%80

*** تشير إلى العبارة الذي تعدت نسبتها (٨٠٪).**

وعلى هذا؛ تمّ استبعاد بعض العبارات، التي حازت على أقلّ من نسبة (٨٠٪) من استجابات المحكّمين، إضافةً إلى تعديل بعضها الآخر؛ لتصبح أكثر تحديداً ومناسبة لأولي الامر لطفل ما قبل المدرسة، وعلى هذا تم إلغاء (٨) عبارات وتسلسلاتها: (٥، ٩، ١١، ١٢، ١٣، ١٨، ٢٤، ٢٥).

ب- صدق الاتساق الداخلي

جدول (٢) معاملات الارتباط بين درجات المفردات والدرجة الكلية لكل عامل ن=١٠

البيانات الشخصية		إلعاب الحرب والقتال		الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية	
المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط
1	0.731	4	0.701	20	0.770
2	0.742	5	0.656	21	0.731
3	0.853	6	0.748	22	0.672
-	-	7	0.731	23	0.792
-	-	8	0.722	24	0.638
-	-	9	0.749	25	0.820
-	-	10	0.712	26	0.684
-	-	11	0.797	27	0.705
-	-	12	0.801	28	0.766
-	-	13	0.882	29	0.700
-	-	14	0.638	30	0.638
-	-	15	0.820	31	0.820
-	-	16	0.684	32	0.684
-	-	17	0.705	-	-
-	-	18	0.766	-	-
-	-	19	0.700	-	-

*** قيمة (ر) عند مستوى (٠.٠٥)**

يتضح من جدول (٣) أن قيم معاملات الارتباط بين كل مفردة والمجموع الكلي لكل عامل من العوامل العنف المدرسي جاءت دالة عند مستوي (٠.٠٥)، مما يدل على اتساق المفردة مع النوع المنتمية له، وهذا يشير إلى أن المقياس على درجة مقبولة من الصدق.

د- حساب معامل ثبات المقياس: ويقصد بالثبات اتساق الدرجات التي يحصل عليها الأفراد، عبر فترة من الزمن، أو صور متكافئة من الاختبار أو عبر فقرات الاختبار، حيث تمّ حساب ثبات المقياس بالطرق التالية: -

١- التطبيق وإعادة التطبيق Test – Retest: استخدمت الباحثتان أسلوب التطبيق وإعادة التطبيق Test – Retest، وكانت الفترة بين التطبيقين (١٠) أيام من مجتمع الدراسة كَعينة للثبات، بواقع (١٠) ولي أمر طفل وطفلة من أطفال ما قبل المدرسة، تمّ بعدها رصد الدرجات، وحساب معامل ارتباط "بيرسون" Pearson بين التصحيحين، وقد تبيّن أن معامل الارتباط لمقياس الكلي بلغ (٠.٩٤٩)؛ وهذا يشير إلى ارتفاع ثبات المقياس، كما في الجدول (٣).

جدول (٣) معاملات الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني في مقياس العنف من خلال الألعاب الإلكترونية ودورها في التنشئة الاجتماعية ن=١٠

محاور المقياس	معامل الارتباط
البيانات الشخصية	0.921
إلعاب الحوب والقتال	0.960
الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية	0.768
المجموع الكلي	0.949

يتضح من جدول (٣) أن قيمة "ر" المحسوبة دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) في معاملات الارتباط، ممّا يدل على أنها على درجة مقبولة من الثبات.

١- حساب زمن تطبيق المقياس: تمّ ذلك من خلال حساب متوسط زمن انتهاء ولي أمر، وآخر ولي أمر في الإجابة عن عبارات المقياس، وتبيّن أن الزمن اللازم لتطبيق المقياس (٣٠) دقيقة تقريباً، وتمّ إضافة (٥) دقائق لقراءة التعليمات، وبذلك أصبح الزمن الكلي لتطبيق المقياس (٣٥) دقيقة.

*** نتائج الدراسة وتفسيراتها**

للاجابة على السؤال الأول الذي ينص على "وجود فرق دال إحصائياً بين الدرجات متوسط والنسبة المئوية الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية (العنيفة) لدى طفل ما قبل المدرسة من وجهات نظر أولياء الأمور في مدينتي " درنة- البيضاء"

جدول (٤) يبين استجابات أفراد العينة للالعاب الإلكترونية في محور (الحرب والقتال)

م	المميزات	التكرار	النسبة المئوية	الاستجابات
1	هل تلعب بالالعاب الالكترونية	120	%100.0	نعم
2	متى تلعب بالالعاب الالكترونية	120	%100.0	كل يوم
3	من يساعدك في إقتناء الالعاب الالكترونية	120	%100.0	بمؤوادي
4	هل لديك وقت محدد للعب	120	%100.0	لا
5	كم تقضي من الوقت في اللعب	11	%9.2	ساعة
		109	%90.8	يوم كامل
		120	%100.0	المجموع
6	ما نوع الالعاب التي تفضلها	14	%11.7	الحرب
		75	%62.5	القتال
		31	%25.8	الذكاء
		120	%100.0	المجموع
7	في حالة لم تستطيع الفوز اواكمال مرحلة معينة من اللعبة	1	%.8	تختار لعبة أخرى
		119	%99.2	تعيد اللعبة من جديد
		120	%100.0	المجموع
8	ما شعورك عندما لا تستطيع الفوز أو اكمال اللعبة	19	%15.8	تشعر بالحزن
		27	%22.5	لا تهتم
		74	%61.7	تغضب
		120	%100.0	المجموع

يتبين من جدول (٤) أعلاه أن أفراد العينة لديهم أفراط في لعب الألعاب الألكترونية العنيفة، بحيث يستمر اللعب إلى غاية يوم كامل، كما أنهم ليس لديهم وقت محدد للعب، وأن أفضل الألعاب لهم تتمثل بألعاب القتال، وفي حالة لم يتم الفوز يقومون بإعادة اللعب مرات عديدة، وعندما لا يستطيعون الفوز أو إكمال اللعبة فأنهم يشعرون بالغضب والحزن.

جدول (٥) يبين استجابات أفراد العينة الألعاب الألكترونية في محور (الحرب والقتال)

م	العبارات	التكرار	النسبة المئوية	الاستجابات
1	هل قلدت في يوم من الايام أحد الابطال أو أحد شخصيات الألعاب التي تلعبها	6	%5.0	لا
		114	%95.0	نعم
		120	%100.0	المجموع
2	بماذا تشعر وانت تلعب هذه الالعاب	4	%3.3	الراحة
		72	%60.0	الحماس
		33	%27.5	القلق والتوتر
		11	%9.2	الغضب
		120	%100.0	المجموع
3	بماذا تشعر عندما تتوقف عن اللعب	120	%100.0	الغضب
4	هل سبق وتعرضت للعنف	120	%100.0	نعم
5	ما نوع العنف الذي تعرضت له	6	%5.0	شتم
		28	%23.3	تهديد
		86	%71.7	ضرب
		120	%100.0	المجموع
6	ما هو تصرفك مع الشخص الذي تصرف معك بعنف	29	%24.2	اخبرت والديك
		91	%75.8	قمت بنفس التصرف
		120	%100.0	المجموع
7	ما عدد الألعاب الألكترونية التي تمتلكها	120	%100.0	كثيرة
8	ما نوع الألعاب التي تمتلكها	93	%77.5	العاب القتال
		27	%22.5	العاب الذكاء
		120	%100.0	المجموع

يتبين من جدول(٥) أن أفراد العينة يقومون بتقليد الأبطال أو أحد شخصيات الألعاب التي يلعبونها بنسبة (٩٥٪)، كما أنهم يشعرون بالحماس والقلق والتوتر والغضب عند ممارستهم هذه الإلعاب، وعند توقفهم عن لعب الإلعاب القتال يغضبون بنسبة (١٠٠٪) كما أنهم سبق وأن تعرضوا للعنف سواءا بالضرب أو التهديد أو الشتم، كما أن تصرفاهم مع الشخص الذي تصرف معهم بعنف نفس التصرف، وأحياناً يقومون بأخبار أهاليهم، كما أن عدد الألعاب الإلكترونية كثيرة وأكثرها ألعاب القتال من ألعاب الذكاء.

ومن خلال المعطيات في جدول (٤-٥) والتي تشير أن أغلبية أفراد العينة على أختلاف فئاتهم ومستوياتهم يتمتعون بالحرية في ممارسة الألعاب بدون تقيد بالزمان ولا المكان، حيث أن اللعب في البيت يرضي أولياء الأمور ويوفر الراحة لهم، كما أنهم يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحدث مع العائلة والوالدين، لطبيعة الأطفال النفسية فهم يفضلون ممارسة الألعاب التي تتواجد بشكل تفاعلي توفر تجسيد الرسوم المتحركة على شكل ألعاب إلكترونية إفتراضية، كما أن الأغلبية الساحقة لأفراد العينة يرغبون في الحصول على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية بسبب الفضول والاكتشاف والتطلع إلى ما هو جديد وحديث ومتطور وهو سبب في أن أعداد الإلعاب الإلكترونية كثيرة لديهم، كما أن أغلبية العينة يشعرون بالحماس والحيوية والقلق والتوتر والغضب وتعود هذه النتائج؛ لكون الأطفال يمارسون الألعاب من رغبة في التسلية والترويح عن النفس فمن خصائص مرحلة الطفول ما قبل المدرسة ميلهم الشديد للعب والتسلية، ويكرر أغلب أفراد العينة اللعب بدون توقف حتى الفوز، وعند الخسارة في اللألعاب الإلكترونية؛ لأنها تحتوي على عوامل الجذب وأسر للطفل بحيث أنها تؤدي إلى إدمانه فالطفل في هذه المرحلة العمرية يرغب في التعبير عن ذاته بحيث يحاول دوماً إثبات قدراته على تجاوز صعوبات التي تعترضه؛ لذا لا يتوقف عند الخسارة بل يواصل اللعب حتى يحقق الفوز.

كما أبدى أغلبية أفراد العينة رغبتهم في تقليد أبطال الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها، فبحكم الطبيعة النفسية للأطفال فهم يتأثرون بالشخصيات التي تجذبهم وتثير انتباههم وهذا التأثير يجعلهم يتصفون بطابعهم وأخلاقهم وصفاتهم والمظهر والشكل والحركات؛ مما يجعل هذه الأمور تترسخ في ذهن الطفل وتبقى في فكره وذاكراته، فبعد انتهائهم من اللعب يبدوءن في إعادة حركات وطبائع أبطال اللعبة مع إخوانهم وأخواتهم أو لوحدهم وهذا يعود إلى ترسخ تلك الأمور في ذهن الطفل.

وللاجابة على السؤال الذي ينص على "وجود فرق دال إحصائياً بين الدرجات متوسط والنسبة المئوية الألعاب الإلكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية في التنئشة الاجتماعية لدى طفل ما قبل المدرسة من وجهات نظر أولياء الأمور في مدينتي درنة- البيضاء".

جدول (٦) يبين استجابات أفراد العينة للالعاب الالكترونية في محور (التنشئة الاجتماعية)

م	العبارات	التكرار	النسبة المئوية	الاستجابة
1	مع من تلعب	120	%100.0	وحدك
2	هل تعيد تمثيل هذه الالعاب	28	%23.3	لا
		92	%76.7	نعم
		120	%100.0	المجموع
3	هل تريد ان تصبح مثل هذه الشخصيات	120	%100.0	نعم
4	هل يدر مناك في يوم من الايام تصرف عنيف اتجاه اصدقائك	120	%100.0	نعم
5	هل قمت بأذية نفسك وأنت تقلد أحد شخصيات الالعاب الالكترونية	18	%15.0	لا
		102	%85.0	نعم
		120	%100.0	المجموع
6	هل تستغرق منك الالعاب الالكترونية وقت أكثر من اللعب مع أصدقائك	120	%100.0	نعم
8	هل تزيد الالعاب الالكترونية من المفردات اللغوية لديك	86	%71.7	لا
		34	%28.3	نعم
		120	%100.0	المجموع
9	هل تحب أن تلعب بالالعاب الالكترونية بمفردك	14	%11.7	لا
		106	%88.3	نعم
		120	%100.0	المجموع
10	هل تتواصل مع اسرتك اثناء لعبك بالالعاب الالكترونية	19	%15.8	نعم
		101	%84.2	لا
		120	%100.0	المجموع
11	هل تفضل لعب الالعاب الالكترونية مع والديك	22	%18.3	نعم
		98	%81.7	لا
		120	%100.0	المجموع
12	هل تستفيد من الالعاب الالكترونية في زيادة الفة لديك	10	%8.3	نعم
		110	%91.7	لا
		120	%100.0	المجموع

يتبين من معطيات الجدول أعلاه (٦) أن أفراد العينة يحبون لعب وحدهم كما أنهم يحبون إعادة تمثيل الشخصيات العنيفة، ويتمنون لو كانوا مثالهم بنسبة (١٠٠٪)، كما أنهم قاموا بتصرفات عنيفة تجاه اصدقائهم (٨٥٪)، كما أنهم أيضا تستغرق منهم الالعاب الالكترونية وقت أكثر من اللعب مع أصدقائهم بنسبة (١٠٠٪)، ويحبون أن يلعبو بالالعاب الالكترونية بمفردهم (٨٨٪)، ولا يتوصلون مع أسرهم بنسبة (٨٤٪) اثناء لعبهم بالالعاب الالكترونية، ولا يفضلون لعب الإلعاب الإلكترونية مع والديهم بنسبة (٨١٪)، كما أن الإلعاب الإلكترونية لا تزودهم باللغة.

ويتضح من جدول (٦) الذي يبين استجابات أفراد العينة للالعاب الالكترونية في محور (التنشئة الاجتماعية) بأن كل أفراد العينة يلعبون بمفردهم بمتوسط (١٢٠) ونسبة مئوية (١٠٠٪)، أما عن إعادة تمثيل افراد العينة لهذه الإلعاب بمتوسط (٢٨) ونسبة مئوية (٢٣.٣٪) لا، ونعم بمتوسط (٩٢) ونسبة مئوية (٧٦.٧٪).

وتشير معطيات جدول (٦) أن أغلب أفراد العينة يمارس الألعاب الإلكترونية في جميع الأوقات وهذا يعود إلى عدم الرقابة والتوجيه الذي يكون من قبل الوالدان على أطفالهم؛ مما يزيد من أضرار تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة وتركيز وسلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل وخاصة وأنه صغير في السن، ولا يعرف خطورة هذه الألعاب الإلكترونية على السلوك والقيم والتقاليد والعادات والدين، فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب؛ مما يجعل الفرد يميل إلى الجريمة والقتل بطريقة لا شعورية ويحدث بذلك اصطدام بينه وبين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار، كما أن هذه الممارسة المستمرة لهذا النوع من الألعاب تجعل الطفل يبتعد في تصرفاته عن الطفولة الحقيقة فينسى بذلك طرق اللعب التقليدية؛ مما يجعله شخص غير متوزان في حياته، كما تجعله في عزالة الاجتماعية، والانطواء على نفسه؛ مما يؤثر سلباً على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، فهو بدلاً من الجلوس مع العائلة أو أن يتبادل أطراف الحديث معهم، يذهب لممارسة الألعاب الإلكترونية كما أنها ليست تسلية بريئة فهي محكومة بالقيمية لمنتجيها، والتي ليست ذاتها لدى المجتمع الليبي، وتؤدي إلى وظائف ظاهرة ومستترة من التسلية وما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجيها والترويج للعنف وفساد الأخلاق.

وتفسر هذه النتيجة من خلال نظرية التعلم الاجتماعي والتي تشير إلى أن تقديم نماذج للسلوك الاجتماعي يسهم بشكل كبير في زيادة مستوى السلوك الاجتماعي وشدته سواءاً كانت ملاحظة السلوك مباشرةً أذ تتيح بيئة الألعاب الإلكترونية الفرصة لممارسة السلوك العنيف في بيئة افتراضية شبه واقعية؛ مما أسهم في انعكاس ذلك في سلوكهم بحيث أنها تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون التواصل مع الآخرين؛ مما يجعل الطفل غير اجتماعي منطوياً على ذاته يفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الاخرين ويصبح الطفل خجولاً لا يجيد الكلام والتعبير عن

نفسه، على عكس الألعاب التلقيدية التي تتميز بالتواصل الاجتماعي.

للاجابة على السؤال الذي ينص على "وجود الفروق في متغيري النوع والعمر (ذكور – إناث) في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية (العنف) لدى طفل ما قبل المدرسة".

جدول (٧) يبين استجابات أفراد العينة للالعاب الالكترونية في متغير النوع (الذكور/ إناث) (الحرب والقتال)

م	العبارات	ذكور	التكرار	النسبة المئوية	الاستجابات	التكرار	الاناث	التكرار	النسبة المئوية	الاستجابات
1	هل تلعب بالألعاب الإلكترونية	60	60	%100.0	نعم	60	60	60	%100.0	نعم
2	متى تلعب بالألعاب الإلكترونية	60	60	100.0	كل يوم	60	60	60	100.0	كل يوم
3	من يساعدك في إنقاذ الألعاب الإلكترونية	60	60	100.0	بمفردي	60	60	60	100.0	بمفردي
4	هل لديك وقت محدد للعب	60	60	100.0	لا	60	60	60	100.0	لا
5	كم قضيتي من الوقت في اللعب	60	4	6.7	سابعة	60	7	7	11.7	سابعة
			56	93.3	يوم كامل		53	53	88.3	يوم كامل
			60	100.0	المجموع		60	60	100.0	المجموع
6	ما نوع الألعاب التي تفضلها	60	7	11.7	الحرب	60	7	7	11.7	الحرب
			51	85.0	القتال		24	24	40.0	القتال
			2	3.3	الذكاء		29	29	48.3	الذكاء
			60	100.0	المجموع		60	60	100.0	المجموع
7	في حالة لم تستطيع الفوز أو اكمال مرحلة معينة من اللعبة	60	1	1.7	تختار لعبة أخرى	60	60	60	100.0	تختار لعبة أخرى
			59	98.3	تعيد اللعبة من جديد					
			60	100.0	المجموع					
8	ما شعورك عندما لا تستطيع الفوز أو اكمال المهمة	60	10	16.7	تشعر بالحزن	60	9	9	15.0	تشعر بالحزن
			13	21.7	لا تهتم		14	14	23.3	لا تهتم
			37	61.7	تغضب		37	37	61.7	تغضب
			60	100.0	المجموع		60	60	100.0	المجموع

يتضح من جدول (٧) أنه لا يوجد فرق بين الجنسين (ذكور – إناث) في كل أفراد العين يلعبون إلعاب العنف والقتال كل يوم، كما أنهم ليس لهم وقت محدد للعب، كما أنه يوجد فروق بين نوع االلعبة المفضلة حيث أن الإناث يفضلن بفرق بنسبة (٤٨٪) يليها القتال بنسبة (٤٠) بسيطة للإلعاب الذكاء عن الذكور الذين يفضلون ألعاب القتال والحرب بنسبة (٨٥٪)، وكما أن في حالة لم يستطيعو الفوز أو أكمال مرحلة معينة من اللعبة تختار الإناث لعبة أخرى بنسبة (١٠٠٪) على عكس الذكور الذين يميلون إلى إعادة لعبة مرة أخرى بنسبة (٩٨٪)، ويتضح أيضا أنه لا يوجد فروق بين الجنسين في الشعور عندما لا يستطيعو الفوز بالغضب وعدم الاهتمام.

جدول (٨) يبين استجابات أفراد العينة للالعاب الالكترونية في متغير النوع (الذكور /إناث) (الحرب والقتال)

م	العبارات	ذكور	التكرار	النسبة المئوية	الاستجابات	التكرار	الاناث	التكرار	النسبة المئوية	الاستجابات
1	هل قلدت في يوم من الايام أحد الأبطال أو أحد شخصيات الألعاب التي تلعبها	60	3	5.0	لا	3	60	3	5.0	لا
			57	95.0	نعم	57		57	95.0	نعم
			60	100.0	المجموع	60		60	100.0	المجموع
2	بماذا تشعر وأنت تلعب هذه الألعاب	60	2	3.3	الزامة	2	60	2	3.3	الزامة
			34	56.7	الحماس	38		38	63.3	الحماس
			18	30.0	القلق والتوتر	15		15	25.0	القلق والتوتر
			6	10.0	الغضب	5		5	8.3	الغضب
			60	100.0	المجموع	60		60	100.0	المجموع
3	بماذا تشعر عندما تتوقف عن اللعب	60	60	100.0	الغضب	60	60	60	100.0	الغضب
4	هل تميل وتعرضت لغضب	60	60	100.0	نعم	60	60	60	100.0	نعم
5	ما نوع العنف الذي تعرضت له	60	3	5.0	ثتم	3	60	3	5.0	ثتم
			14	23.3	الهدوء	14		14	23.3	الهدوء
			43	71.7	ضرب	43		43	71.7	ضرب
			60	100.0	المجموع	60		60	100.0	المجموع
6	ما هو تصرفك مع الشخص الذي تصرف معك بعنف	60	13	21.7	تغيرت وانبكه	16	60	16	26.7	تغيرت وانبكه
			47	78.3	قمت بنفس الاسلوب	44		44	73.3	قمت بنفس الاسلوب
			60	100.0	المجموع	60		60	100.0	المجموع
7	ما عدد الألعاب الإلكترونية التي تمتلكها	60	60	100.0	كثيرة	60	60	60	100.0	كثيرة
8	ما نوع الألعاب التي تمتلكها	60	50	83.3	العاب القتال	43	60	43	71.7	العاب القتال
			10	16.7	العاب الذكاء	17		17	28.3	العاب الذكاء
			60	100.0	المجموع	60		60	100.0	المجموع

يتبين من جدول (٨) استجابات أفراد العينة للالعاب الالكترونية (الذكور/ إناث) لمحور (الحرب والقتال) تساوي أفراد العينة (ذكور – إناث) في أنها قلدت أحد الأبطال أو أحد شخصيات الإلعاب التي تلعبها بمتوسط (٣) ونسبة مئوية (٥٠.٠٪) لم تقلد لكلا الجنسين، أما بتقليد باستجابة (نعم) (٥٧) ونسبة مئوية (٩٥.٠) بالتساوي لكلا الجنسين، ويشير جدول (٨) أن معطيات الذكور متقاربة جداً مع معطيات إناث، مما نستنتج ليس له أي تأثير في مدى الإلعاب الإلكترونية على الأطفال متساوية، وتتوافق هذه

النتائج مع طبيعة مرحلة الطفولة وخصائصها فالأطفال يحبون كل ما هو جديد في الألعاب الإلكترونية فهم يتأثرون بالأبطال لأنهم العنصر المهم الذي يصنع الإثارة والحماس والمتعة بحيث أنهم يعتبروهم رمز الشجاعة والتفوق والمغامرة والتحدي والمقاومة، وهذا ما يجعل الأطفال يقتدون بهولاء الأبطال فيجعلونهم مثلهم الأعلى ويطمحون إلى أن يكونوا مثلهم. كما أن معطيات النوع متقاربة فيما بينها إلا أن الاختلاف فيما يكمن في ترتيبها حسب النسبة المئوية للجنس مما نسستنتج أن متغير الجنس ليس له تأثير في أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة حسب مفردات العينة.

وللاجابة على السؤال الذي ينص على "وجود فروق في متغيري النوع والعمر (ذكور – إناث) على الألعاب الإلكترونية لدى طفل ما قبل المدرسة وأثرها على التنشئة الاجتماعية".

جدول (٩) يبين استجابات أفراد العينة للالعاب الالكترونية (التنشئة الاجتماعية) في النوع الجنس ذكور/ إناث

م	العبارات	ذكور	التكرار	النسبة المئوية	الاستجابات	الإناث	التكرار	النسبة المئوية	الاستجابات
1	منع من اللعب	60	60	100.0	وحدك	60	60	100.0	وحدك
2	هل تحب تمثيل هذه الألعاب	60	14	23.3	لا	60	14	23.3	لا
			46	76.7	نعم		46	76.7	نعم
			60	100.0	المجموع		60	100.0	المجموع
3	هل تريدان تصبح مثل هذه الشخصيات	60	60	100.0	نعم	60	60	100.0	نعم
4	هل تعتبر ملك في يوم من الأيام تصرفت عليه أحبته لصدقك	60	60	100.0	نعم	60	60	100.0	نعم
5	هل قمت بأذية نفسك وأنت تقلد أحد شخصيات الألعاب الالكترونية	60	6	10.0	لا	60	12	20.0	لا
			54	90.0	نعم		48	80.0	نعم
			60	100.0	المجموع		60	100.0	المجموع
6	هل تشعرين مثلك الألعاب الالكترونية وقت أكثر من اللعب مع أصدقائك	60	60	100.0	نعم	60	60	100.0	نعم
7	هل تؤيد الألعاب الالكترونية من المؤثرات الفنية لديك	60	43	71.7	لا	60	43	71.7	لا
			17	28.3	نعم		17	28.3	نعم
			60	100.0	المجموع		60	100.0	المجموع
8	هل تحب أن تلعب بالألعاب الإلكترونية بمفردك	60	14	23.3	لا	60	60	100.0	نعم
			46	76.7	نعم				
			60	100.0	المجموع				
9	هل تواصل مع أصدقائك أثناء لعبك بالألعاب الإلكترونية	60	14	23.3	نعم	60	5	8.3	نعم
			46	76.7	لا		55	91.7	لا
			60	100.0	المجموع		60	100.0	المجموع
10	هل تفضل لعب الألعاب الإلكترونية مع والديك	60	8	13.3	نعم	60	14	23.3	نعم
			52	86.7	لا		46	76.7	لا
			60	100.0	المجموع		60	100.0	المجموع

يتبين من جدول (٩) استجابات أفراد العينة للألعاب الألكترونية (الذكور/ إناث) لمحور (التنشئة الاجتماعية) في متغير النوع تساوى أفراد العينة (ذكور – إناث) في أنها تلعب لوحدها بمتوسط (٦٠) ونسبة مئوية (١٠٠٪).

*** توصيات الدراسة**

١- تنظيم وقت اللعب للطفل ما قبل المدرسة على ألا يتجاوز الساعة الواحدة في اليوم.

٢- تشجيع الأولاد على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات.

٣- توعية الأطفال وإرشادهم إلى معرفة أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تترك آثاراً على نفس وسلوك الأطفال ما قبل المدرسة.

٤- تثقيف وتوعية أولياء الأمور أطفال ما قبل المدرسة بسلبيات الألعاب اللإلكترونية العنيفة على أطفالهم وما لها من آثار سلبيه عليهم.

*** المراجع**

اولاً- المراجع العربية

أبو طالب، تغريد والصايغ، ليلى والسعدي، شريف (٢٠٠٤). المنهاج الوطني التفاعلي. وزارة التربية والتعليم، عمان.

جابر، عبد الحميد جابر، وكفافي، علاء الدين (١٩٩٦). معجم علم النفس والطب النفسي. الجزء الثالث. القاهرة: دار النهضة العربية.

حفني، قدري (١٩٩٥). ظاهرة العنف السياسي من منظور مقارن: رؤية نفسية. مركز البحوث والدراسات السياسية. كلية الاقتصاد والعلوم السياسية. جامعة القاهرة.

الحوامدة، محمد والعدوان، زيد (٢٠١٢). مناهج رياض الأطفال، عمان، دار الرابية، للنشر والتوزيع.

الشحروري، مها (٢٠١١). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الغزو، إيمان (٢٠٠٤). دمج التقنيات في التعليم (إعداد المعلم تقنية للألفية الثالثة). دبي: دار القلم للنشر.

لبنى جديد (٢٠٠٥). الانتباه والتحصيل الدراسي والعلاقة بين مستويات تركيز الانتباه لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي. مجلة دمشق. دمشق.

مهدي محمد جواد (٢٠١٥). أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية. مؤسسة الوراق. عمان. الأردن.

الهدلق، عبد الله (٢٠١٣). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. متاح: www.alukah.net

ثانياً- المراجع الأجنبية

Allen, S.(2010). Child Abuse and Mental Retardation: A Problem ofCause and Effect. American Journal of Mental Deficiency, 79, 327-330.

Blazer & Siewert, Jane. (2011). Implementation of new technology for persons with mental retardation and the importance of staff education. International Journal of Rehabilitation Research, 21, 68-155.

White, H. et al. (2010). Surfing the net in Later Life: A review of the Literature and Pilot Study of Computer use and Quality of life. Journal of Applied Gevontolog. Sept. 18 (3). 358 – 378.