وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
جامعة الشاذلي بن جديد – الطارف –
كلية العلوم الاجتماعية والانسانية
قسم علم الاجتماع

الشعبة: علم الاجتماع

التخصص: علم اجتماع الاتصال

الموضوع

تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على تشكيل السلوك العنيف لدى الطفل

دراسة ميدانية لحالات من الاطفال بابتدائية قداش الطاهر – الطارف -

مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر اكاديمي تخصص علم اجتماع الاتصال

من إعداد الطالبة :

– درويش أحلام

إشراف الدكتور :

بوحنيكة نذير

لجنة المناقشة:

الاستاذ	الرتبة	الصفة	الجامعة
بوغراف حنان	محاضر –أ–	رئيسا	جامعة الشاذلي بن جديد الطارف
بوحنيكة نذير	محاضر–ب–	مشرفا	جامعة الشاذلي بن جديد الطارف
علوي نجاة	محاضر–ب–	عضوا مناقشا	جامعة الشاذلي بن جديد الطارف

السنة الجامعية: 2018/2017

فهرس المحتويات

العنوان	الصفحة
شكر و العرفان	-
الاهداء	-
فهرس المحتويات	أ
فهرس الجداول	د
فهرس الأشكال	هـ
الملخص	ا
مقدمة	1
الفصل الأول: الاطار المفاهيمي للدراسة و المقاربة النظرية	**3-23**
أولا: أسباب اختيار الموضوع	4
ثانيا: أهمية الدراسة و أهدافها	4
ثالثا: اشكالية و فرضيات الدراسة	5
رابعا: تحديد المفاهيم	6
خامسا : الدراسات السابقة	9
سادسا: المقاربة النظرية	20
الفصل الثاني: الالعاب الالكترونية و العنف	**24-44**
تمهيد	25
المبحث الأول: الالعاب الالكترونية	26
أولا: تاريخ الالعاب الالكترونية	26
ثانيا: تصنيف الالعاب الالكترونية و أنواعها	28
ثالثا: ايجابيات الالعاب الالكترونية و سلبياتها.	31
المبحث الثاني: العنف.	34
أولا: تقسيمات العنف و أشكاله	34
ثانيا: أسباب العنف	38
ثالثا: النظريات المفسرة للعنف	39

خلاصة	44
الفصل الثالث: الطفل واللعب	**45-61**
تمهيد	**46**
المبحث الأول: الطفل	**47**
أولا : خصائص و أهمية مرحلة الطفولة	**47**
ثانيا: احتياجات الطفل	**50**
ثالثا: حقوق الطفل	**52**
المبحث الثاني: اللعب	**53**
أولا: أنواع اللعب عند الأطفال	**53**
ثانيا: أهمية اللعب	**55**
ثالثا: النظريات المفسرة للعب	**57**
خلاصة	**61**
الفصل الرابع: الاطار المنهجي والميداني للدراسة	**62-79**
تمهيد	**63**
المبحث الأول: المنهجية المتبعة في الدراسة	**64**
أولا: المناهج المستخدمة في الدراسة	**64**
ثانيا: التقنيات والأدوات المستعملة في الدراسة	**67**
ثالثا: العينة خصائصها وكيفية اختيارها	**70**
المبحث الثاني: مجالات الدراسة	**77**
أولا: المجال البشري	**77**
ثانيا: المجال المكاني	**77**
ثالثا: المجال الزماني	**78**
خلاصة الفصل	**79**
الفصل الخامس: عرض الحالات وتأويلها سوسيولوجيا حسب معطيات الفرضيات	
المبحث الاول: عرض الحالات	**81**
المبحث الثاني: التأويل السوسيولوجي للحالات حسب معطيات الفرضيات	**99**
أولا: التأويل السوسيولوجي للحالات حسب معطيات الفرضية الاولى.	**99**

ثانيا: التأويل السوسيولوجي للحالات حسب معطيات الفرضية الثانية.	**103**
ثالثا: التأويل السوسيولوجي للحالات حسب معطيات الفرضية الثالثة.	**107**
الإستنتاج العام	**112**
خاتمة	116
قائمة المصادر والمراجع	**119**
الملاحق	**125**

فهرس الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	يوضح توزيع أفراد العينة حسب الجنس	72
02	يوضح توزيع أفراد العينة حسب السن	73
03	يوضح توزيع أفراد العينة حسب التحصيل الدراسي.	74
04	يوضح المستوى التعليمي للأبوين.	75
05	يوضح مهنة الاولياء	76

فهرس الأشكال

الرقم	عنوان الشكل	الصفحة
01	يمثل توزيع أفراد العينة حسب الجنس	72
02	يمثل توزيع أفراد العينة حسب السن	73
03	يمثل توزيع أفراد العينة حسب التحصيل الدراسي.	74
04	يمثل المستوى التعليمي للأبوين.	75
05	يمثل مهنة الاولياء	76

الملخص

نحاول في هذه الدراسة الكشف عن تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على تشكيل السلوك العنيف للطفل باعتبارها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية وتأثيرها الكبير على الأطفال.

فهذه الألعاب لها دور فعال في تفعيل سلوك الاطفال وتنميط سلوكهم وتغيير مبادئهم التربوية ولمعرفة تأثير هذه الألعاب على سلوك الأطفال قما بطرح مشكلة بحثية مفادها:

كيف يؤثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية السلوك العيف لدى الطفل؟

وهذا الاخير تفرعت عنه الاسئلة التالية:

- ✓ هل طول المدة الزمنية في استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية تؤدي الى تنمية السلوك العيف؟
- ✓ ما مدى تأثير مضامن الألعاب الإلكترونية في تنمية السلوك العنيف لدى الطفل؟
- ✓ هل نقص الرقابة الابوية في استخدام الاطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي بهم الى تنمية السلوك العنيف؟

واعتمدت الباحثة على اجراءات واسس منهجية في الدراسة الميدانية، حيث اعتمدت على منهج دراسة الحالة، والمنهج الكمي، أما بالنسبة للأدوات والتقنيات المستخدمة في جمع البيانات الميدانية تم الاعتماد على الملاحظة والمقابلة.

وفيما يخص تقنيات تفسير البيانات اعتمدت الباحثة على التفسير الكمي والتفسير الكيفي.

وخلصت الدراسة الى جملة من النتائج تمثلت في:

- كشفت الدراسة أن معظم أفراد العينة يقضون في استخدامهم للألعاب الإلكترونية من ساعة الى ثلاث ساعات يوميا مما يدل على مدى تأثير الحجم الساعي في اكتساب الطفل للسلوك العنيف أثناء استخدامه للألعاب.

- كشفت نتائج الدراسة أن السلوكيات العنيفة التي يتفاعل معها أفراد العينة أثناء الإلكترونية هي "القتل، الضرب، الرمي بالرصاص، الدماء."
- أظهرت نتائج الدراسة أن معظم أفراد العينة لا يمنعهم أوليائهم من استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة.

Summary

In this study, we attempt to explore the effect of the use of electronic games on the formation of violent behavior of the child as a mental motor sport to help the growth of intelligence, but our introduction to this subject is aimed primarily at the seriousness of the great orientation of this type of recreational activities and their impact on children.

These games have an active role in activating the behavior of children and stereotyping their behavior and change their educational principles and to know the impact of these games on children's behavior by asking a research problem that:

How does the use of electronic games affect the development of children's mild behavior?

The latter has given rise to the following questions:

 Does the length of time in the child's use of electronic games lead to the development of mild behavior?

 How do electronic game sponsors affect the development of violent behavior in children?

 Is lack of parental control in children's use of electronic games leads to the development of violent behavior?

The researcher relied on methodological procedures and principles in the field study. It was based on the case study methodology and the quantitative approach. The tools and techniques used in collecting the field data were based on observation and interview.

With regard to data interpretation techniques, the researcher relied on quantitative interpretation and qualitative interpretation.

The study concluded with a number of results:

- The study revealed that most of the respondents spend an hour or three hours on electronic games, indicating the extent to which the volume affects the child's violent behavior while using the games.

- The results of the study revealed that the violent behaviors that the respondents interact with during the electronic are "killing, beating, throwing bullets, blood."

- The results of the study showed that most of the sample does not prevent their parents from using violent electronic games

المقدمة

انتشرت الألعاب الإلكترونية في الكثير من المجتمعات العربية والاجنبية اذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر ، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرات ،حيث انتشرت انتشارا واسعا وعرفت نموا ملحوظا واغرقت الاسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت الى معظم المنازل واصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم ،حيث انها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم .

فكلما تقدمت التقنيات المستخدمة في صناعتها ازداد تعلق الأطفال بها ،وهناك الكثير من الألعاب التي تنمي الفكر والإدراك عند هذه الشريحة من المجتمع من دون عنف، كما توجد ايضا ألعاب عنيفة يقبل عليها الأفراد واشارت العديد من الدراسات العلمية التي تناولت هذه الظاهرة وآثارها السلبية وخاصة ازدياد الحدة والعنف في سلوك الأطفال جراء قضاء وقت طويل أمام تلك الألعاب ،وفي الأغلب تنجم زيادة الميل للعنف والسلوك العدواني عن كثرت تعلق هؤلاء الذين يمارسون هذه الألعاب باستمرار لمشاهدة العنف فيها واعتياد العقل عليها ،وبالتالي يكون تفكيره أقل رفضا للعنف مما يزيد سلوكه العنيف الا أن انعكاسات العنف الافتراضي يتعدى الحدود الشخصية للطفل في شكل نمذجة سلوكية لرموز العنف الافتراضي في اطار التفاعل مع المحيط الأسري والاجتماعي والمدرسي ،لاسيما هذا الاخير شهد تنامي ظاهرة العنف عند الطفل والذي يتأثر ايضا بالوسائط الاعلامية وتقليد عنف الشاشة الذي يتجلى في سلوكيات عنيفة وهذا ما جعلنا نهتم بهذا الموضوع دون غيره من المواضيع الأخرى ونجعله محل دراستنا التي سنحاول من خلالها تسليط الضوء على تأثير استخدام الالعاب الالكترونية على تشكيل السلوك العنيف لدى الطفل حيث قمنا بتقسيم الدراسة الى خمسة فصول ،حاولت ان اجعل منها نسقا متكاملا بحيث يخدم كل فصل الفصل الذي يليه وتمهد له حتى يتمكن القارئ من تتبع الأفكار الواردة فيه.

يتناول الفصل البناء المفاهيمي والمقاربة النظرية للدراسة حيث يتضمن أسباب اختيار الموضوع أهمية الدراسة ، أهدافها ، اشكالية ، وفرضيات الدراسة، تحديد المفاهيم الدراسات السابقة وأخيرا المقاربات النظرية.

أما الفصل الثاني تناول الألعاب الإلكترونية والعنف وتم تقسيمه الى مبحثين تضمن المبحث الأول تاريخ الألعاب الإلكترونية ،تصنيفها وأنواعها، سلبياتها وايجابياتها فيما تضمن المبحث الثاني العنف ، تقسيمات العنف وأشكاله وأسبابه ،النظريات المفسرة له.

الفصل الثالث يدور حول الطفل واللعب وهو بدوره تم تقسيمه الى مبحثين، بحيث تضمن المبحث الأول الطفل، خصائص وأهمية مرحلة الطفولة، احتياجاته، حقوق الطفل، بينما تضمن المبحث الثاني اللعب، أنواع اللعب عند الطفل، أهميته، النظريات المفسرة للعب.

الفصل الرابع تناول الأسس النهجية للدراسة من مناهج وتقنيات، العينة خصائصها وكيفية اختيارها ومجالات الدراسة.

أما الفصل الخامس والاخير تم فيه عرض الحالات وتأويلها سوسيولوجيا حسب معطيات الفرضيات.

الفصل الأول : الإطار المفاهيمي للدراسة و المقاربة النظرية

أولا: أسباب اختيار الموضوع.

ثانيا: أهمية الدراسة و أهدافها .

ثالثا: اشكالية و فرضيات الدراسة.

رابعا: تحديد المفاهيم.

خامسا : الدراسات السابقة .

سادسا: المقاربة النظرية.

أولا: أسباب اختيار الموضوع:

- السبب الأول و الرئيسي كون هذا الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة من قبل رغم أهميته و الزامية دراسته و البحث فيه.
- معرفة الأشياء المثيرة و الجذابة في هذه الألعاب الإلكترونية و الأفكار و التوجهات التي تروجها و المبادئ التي تحاول غرسها.
- معرفة سبب اعتماد هذه الألعاب على السلوك العدواني بصفة كبيرة على حساب المواد الاخرى.

ثانيا: أهمية الدراسة و أهدافها :

1- أهمية الدراسة

- تكمن أهمية هذه الدراسة في كونها من الدراسات المهمة لأننا بصدد دراسة فئة حساسة من المجتمع (الطفل) من جهة و اثبات العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و العنف لدى هذه الفئة من جهة اخرى.
- تزويد البحث العلمي و المكتبي باطار نظري و ميداني يساعد الباحثين و الطلبة في اخذ فكرة أولية عن ظاهرة الالعاب الالكترونية وتأثيرها على سلوك الطفل.

2- أهداف الدراسة

- معرفة مدى تأثر الطفل بالعنف الموجود في الألعاب الإلكترونية.
- معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل و اكتسابه السلوك العنيف.

ثالثا: اشكالية و فرضيات الدراسة:

1- الاشكالية

تعتبر ظاهرة العنف ظاهرة اجتماعية تمس كل فئات المجتمع وتأخذ أشكال عديدة في شتى مجالات الحياة حيث تمثل ظاهرة خطيرة على النسق الاجتماعي حيث نجدها تمارس بأساليب مختلفة ومتنوعة مثل العنف البدني و العنف اللفظي...الخ مما تمثل جزءا دائما من معاناة الأفراد فهذه السلوكات النابعة عن العنف تؤثر علي الطفل بالدرجة الأولى حيث ظهرت في السنوات الأخيرة أشكال ثقافية وتربوية جديدة تساير التطور التكنولوجي الكبير في مجال الحاسوب و الأنترنيت فأصبح الطفل في وقتنا الحالي يقضي وقت أطول في استعمال الأجهزة الإلكترونية المختلفة طلبا للمتعة و الإدارة مما تؤثر عليه سلبا في تصرفاته و سلوكاته و هذا راجع الى التقليد الأعمى الذي يتخذه من الألعاب الإلكترونية.

لقد أكد فلاسفة التربية قديما و حديثا أن للعب قيمة علمية سلوكية لدى الطفل، تكمن أهميته فيما له من فائدة على تكوين شخصية الطفل و تنشئته الإجتماعية ففي سياق اللعب يكون لدى الطفل الفرصة للعب الأدوار وفي اللعب الإيهامي يقوم الطفل بأدوار التسلط وأدوار الخضوع كدور الوالد و الرضيع مثلا وهم في ذلك كله يختارون و يتعلمون أنواع السلوك الاجتماعي التي تلائم كل تركيبة و تشكيلة ،الى أن ظهرت الألعاب الإلكترونية باعتبارها نمط جديد من الألعاب ، ظهرت حديثا في القرن(20)العشرين ،حيث تمارس هذه الألعاب بأجهزة معقدة و قد أشارت بحوث عديدة أن هذه الألعاب تنمي التفكير و حل المشكلات عند الطفل، و هذا ما يعلل تعلق الطفل بالألعاب الإلكترونية العنيفة التي تعتمد في مضمونها اعتمادا مباشرا فكرة العنف و التي تجسدها خاصة " ألعاب الحركة ، مغامرات الأكشن الألعاب القتالية " و ما توفر له من عناصر الإبهار و التشويق فهي تستهدف هويته حيث تشعره بدخول عالم الكبار والأبطال، و كما تتوافق مضامينها مع الخصائص النفسية و الانفعالية للطفل منها التمرد، بسناريوهات الألعاب الإلكترونية العنيفة و الحربية، ومع تكرار مشاهد العنف وارتفاع وتيرة اللعب يدفع الطفل إلى التمثيل أو تقمص الأبطال ومن ثم تبنى فكرة العنف الافتراضي يتعدى الحدود الشخصية للطفل على المحيط الأسري والاجتماعي والمدرسي وهذا من الأسباب التي أدت إلى تنامي ظاهرة العنف عند الطفل في المجتمع الجزائري ومن هنا نصل إلى طرح سؤال الانطلاق التالي:

كيف يؤثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية السلوك العنيف لدى الطفل؟

و هذا الأخير تفرعت عنه الأسئلة التالية:

1- هل طول المدة الزمنية في استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية تؤدي إلى تنمية السلوك العنيف؟

2- ما مدى تأثير مضامين الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العنيف لدى الطفل؟

3- هل نقص الرقابة الأبوية على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي بهم إلى تنمية السلوك العنيف؟

2- فرضيات الدراسة:

-طول المدة الزمنية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تنمية السلوك العنيف لديهم.

- تؤثر مضامين الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العنيف لدى الطفل.

- نقص الرقابة الأبوية على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي بهم إلى تنمية السلوك العنيف.

رابعا: تحديد المفاهيم:

1- الألعاب الإلكترونية:

تعريف الألعاب الإلكترونية :

يمكن تعريفها على أنها نوع من الألعاب تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) و شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) أو باقي الحوامل الأخرى (أجهزة البلاي ستيشن). [1]

وتعرف أيضا بأنها ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في أنظمة ألعاب الفيديو، حيث تعرض في التلفاز بعد عرض الجهاز به، وتمكن أن تعمل على أجهزة خاصة مثل الحاسوب والهاتف.... الخ.[2]

---

[1] ماجد الزيود: **الشباب و القيم في عالم متغير**. دار الشروق للنشر والتوزيع ، الاردن، 2006، ص 15.

[2] لعبة الفيديو: ويكيبيديا الموسوعة الحرة https://ar.wikipedia.org/wiki ، بتاريخ 2018/01/20 على الساعة 14:25.

المفهوم الإجرائي: هي نوع من التطبيقات الترفيهية ذات الطابع الإلكتروني، وهي كل نشاط تنافسي افتراضي رقمي يقوم به الطفل، تحكمه قواعد معينة بشكل يجعل الفرد يدخل في جو تنافسي مع الآخرين أو ضد أشخاص افتراضيين داخل اللعبة في مختلف الأجهزة الإلكترونية .

2- العنف:

- يعرف العنف على أنه لغة التخاطب الأخيرة الممكنة مع الواقع و مع الآخرين ، حيث يحس المرء بالعجز عن إيصال صوته بوسائل الحوار العادي ، و حين تترسخ القناعة لديه بالفشل في اقناعهم بالاعتراف بكيانه و قيمه، و هو استجابة سلوكية تتميز بطبيعة انفعالية شديدة تنطوي على انخفاض في مستوى البصيرة و التفكير.[1]

- وعرفت الجمعية العامة للأمم المتحدة العنف على انه اعتداء جسدي أو معنوي مقصود من جهة تتمتع بسلطة مادية أو معنوية من جهة أخرى، وقد تكون هذه فردا أو جماعة أو طبقة اجتماعية أو دولة تحاول اخضاع طرف آخر في إطار علاقة قوة غير متكافئة اقتصاديا أو اجتماعيا او سياسيا، مما يتسبب في إحداث أضرار مادية أو معنوية للفرد أو الجماعة أو طبقة اجتماعية او دولة أخرى.[2]

التعريف الإجرائي: هو كل سلوك انفعالي يتميز بالخشونة يقوم به الطفل، موجه نحو نفسه أو نحو هدف معين ويتضمن أسلوب مواجهة ويكون إما ماديا أو معنويا لفظيا أو ضمنيا (رمزيا) ، ويكون في أغلب الأحيان مصحوب بتعبيرات تهديدية و ينتج عن هذا السلوك إيذاء للآخرين أو لنفسه .

---

[1] فوزي أحمد بن دريدي :**العنف لدى التلاميذ في المدارس الثانوية الجزائرية**. جامعة نايف للعلوم الامنية، الرياض، 2007، ص 35.

[2] رجاء مكي و سامي عجم: **إشكالية العنف المشرع و العنف المدان**. المؤسسة الجامعية للدراسات و النشر و التوزيع، بيروت، 2008، ص41.

3- الطفل:

- **تعريف جمعية حقوق الطفل:** هو شخص لم يتجاوز عمر الثامنة عشر وهذا الشخص يكون غير راشد بموجب القانون الجاري عليه أي أن هذا الشخص يحتاج إلى رعاية خاصة ومكثفة من قبل الأسرة ، ومؤسسات المجتمع.[1]
- **تعريف علم النفس:** ينطوي مفهوم الطفل في علم النفس على معنيين معنى عام يطلق على الأعمار فوق سن المهد حتى المراهقة .[2]
- **المفهوم الاجرائي:** يقصد بالطفل في هذه الدراسة هم مجموع الأطفال ذكورا و إناثا الذين تتراوح أعمارهم بين (9 سنوات – 11 سنة) و الذين يرتكبون سلوكات عنيفة نتيجة استخدامهم للألعاب الإلكترونية.

4- اللعب: يعرفه معجم مصطلحات العلوم الإجتماعية بأنه اشتراك نشاط رياضي أو ترفيهي، سواء كان لعبا حرا (free play) أو لعبا منظما (organizedplay) يتم بموجب قوانين وأنظمة معترف بها .[3]

- يعرف محمد عدس اللعب بأنه استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد، ولا يتم اللعب دون طاقة ذهنية أو حركة جسمية.[4]

المفهوم الإجرائي: نقصد باللعب من خلال هذه الدراسة هو مجموع الأنشطة البدنية والذهنية التي يقوم بها الطفل الذي يستخدم الألعاب الإلكترونية العنيفة قصد الوصول إلى الراحة النفسية والمتعة والترفيه.

---

[1] مسعود جبران: **الرائد معجم الفبائي في اللغة و الإعلام**. دار العلوم للملابس ، بيروت ، 2003، ص764

[2] موسى نجيب موسى: **رعاية الأطفال الموهوبين**. مركز الكتاب الأكاديمي ،عمان، 2016، ص42.

[3] مها حسن شحروري: **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها و ما عليها**. دار الميسرة للنشر و التوزيع و الطباعة، عمان، 2008، ص31.

[4] حنان عبد الحميد العناني: **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية و التطبيقية** .ط4، دار الفكر، عمان، 2009، ص15.

خامسا : الدراسات السابقة :

إن المعرفة الإنسانية العلمية هي معرفة تراكمية ، تغطي مواضيع مختلفة من زوايا متعددة ، لذلك فقيام أي باحث بدراسة أو بحث يستدعي منه الاطلاع على ما قدم من بحوث و دراسات حول الموضوع الذي يقوم بدراسته ، و ذلك كي لا تنطلق دراسته من الفراغ و يستطيع أن يضبط موضوع و مجال بحثه بشكل أفضل يعطي من خلاله الجديد في المعرفة العلمية.

1- الدراسات الأجنبية:

الدراسة الأولى : خير الدين بنجيرس و آخرون: ألعاب الفيديو و علاقتها بالعنف لدى المراهقين.[1]

1- أهداف الدراسة :

سعت هذه الدراسة لإيجاد العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة و زيادة مستوى العنف لدى المراهقين كما عينت بالمقارنة بين الجنسين في هذا المجال.

2- الإجراءات المنهجية للدراسة :

- انطلقت هذه الدراسة من الفرضيات التالية :

✓ ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة يؤدي لزيادة مستوى العنف لدى المراهقين .

✓ هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين ممارسة المراهقين الذكور للألعاب العنيفة و بين المراهقات.

✓ هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين تأثر المراهقين الذكور بالألعاب العنيفة و بين المراهقات.

- و تم اعتماد المنهج الوصفي التحليلي و أداة الاستبيان في هذه الدراسة .

✓ و تمثلت عينة الدراسة في مجموعة من الطلاب من مدرستين ثانويتين في كلانج فالي في ماليزيا و المقدرة ب 994 طالب (499 ذكور و 495 إناث) .

---

[1] Khaire adine benghiras et autres : **les jeux de video et leurs relations avec la violence des adolescents**. université de tonkoabderahmanes, Malizia , s d.

3- نتائج الدراسة :

و قد خلصت هذه الدراسة الى عدت نتائج أهمها:

- ✓ التعرض للألعاب الفيديو العنيفة يؤدي الى زيادة مستويات العنف لدى المراهقين في ماليزيا.
- ✓ المراهقون الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية العنيفة من المراهقات الإناث.
- ✓ المراهقون الذكور أكثر تأثرا بالألعاب الإلكترونية من المراهقات الإناث.

4- تقييم الدراسة :

يوجد تشابه وعلاقة بين الدراسة الحالية ودراسة " خير الدين بنجيرس و آخرون، من خلال البحث عن علاقة ألعاب الإلكترونية بالعنف، إلا أنه مع هذا التشابه يوجد اختلاف في الأداة المستخدمة في هذه الدراسة و الدراسة الحالية.

2- الدراسات العربية:

- الدراسة الأولى:

دراسة سلوى بنت علي حمصاني "**ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة و علاقتها بالسلوك العدواني في ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث متوسط بمدينة الرياض**" في2011، رسالة ماجستير.[1]

1- أهداف الدراسة :

لقد أجريت هذه الدراسة للتعرف على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني في ضوء متغيري تقرير الذات و التحصيل الدراسي لدى الطلاب.

2- الإجراءات المنهجية للدراسة :

- انطلقت هذه الدراسة من الفرضيات التالية :

---

[1] سلوى بنت علي حمصاني: **ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني في ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث متوسط بمدينة الرياض** .رسالة ماجستير، جامعة الملك سعود، السعودية ، 2011.

- ✓ هناك علاقة بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة و الدرجة الكلية للسلوك العدواني.
- ✓ هناك علاقة بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني في ضوء تقدير الذات.
- ✓ هناك علاقة بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني في ضوء التحصيل الدراسي.
- ✓ و اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي مستخدمة الإستمارة.
- ✓ تمثلت عينة الدراسة طلاب الصف الثالث متوسط من المدارس الحكومية النهارية والمقدرة ب 880 طالبا.

3- نتائج الدراسة :

- ✓ وجود علاقة بين ذات دلالة احصائية بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني.
- ✓ توجد علاقة ذات دلالة احصائية بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني في ضوء تقدير الذات بلغت قيمة معامل الارتباط(0.1800).
- ✓ وجود علاقة ذات دلالة احصائية بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني في ضوء التحصيل الدراسي بلغت قيمة معامل الارتباط (0.9808).

4- تقييم الدراسة:

يوجد تشابه وعلاقة بين الدراسة الحالية ودراسة " سلوى بنت علي حمصاني" من خلال البحث عن تأثير الألعاب الإلكترونية، إلا أنه مع هذا التشابه يوجد بعض الاختلافات من حيث أن الدراسة السابقة ربطت كل المتغيرات بالحجم الساعي المستغرق في اللعب مع أنه هناك عدة متغيرات أخرى نقيس بها الظاهرة وهذا ما تم التطرق إليه في الدراسة الحالية.

- الدراسة الثانية :

عبد الرزاق بن ابراهيم القاسم" **العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض**" في 2011، رسالة ماجستير.[1]

1- أهداف الدراسة.

✓ تهدف الدراسة الى التعرف على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و السلوك العدواني لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية في مدينة الرياض .

و يتفرع من هذا الهدف ما يلي :

- محاولة معرفة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و السلوك العدواني بين طلاب المدارس الحكومية الثانوية و طلاب المدارس الاهلية الثانوية .
- معرفة ما إذا كان مستوى السلوك العدواني لدى الطلاب الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يختلف باختلاف المراكز التربوية و الصف الدراسي، و نوع الألعاب الإلكترونية و باختلاف عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية يوميا.

2- الاجراءات المنهجية للدراسة :

انطلقت هذه الدراسة من التساؤل التالي:

هل توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض؟

و يتفرع هذا التساؤل الى التساؤلات التالية:

1. هل هناك فروق ذات دلالة احصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الحكومية الثانوية و طلاب المدارس الأهلية الثانوية الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ؟

---

[1] عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم : **بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض**، رسالة ماجستير، جامعة الملك سعود، السعودية،2011.

2. هل هناك فروق ذات دلالة احصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية باختلاف المراكز التعليمية بمدينة الرياض (شمال، جنوب، شرق، غرب)؟

3. هل هناك فروق ذات دلالة احصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية باختلاف أنواع الألعاب الإلكترونية التي يتم ممارستها؟

4. هل هناك فروق ذات دلالة احصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية باختلاف الألعاب الإلكترونية التي يتم ممارستها؟

5. هل هناك فروق ذات دلالة احصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية باختلاف عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية يوميا؟

✓ اعتمد الباحث على المنهج الوصفي الارتباطي مستخدما الاستبيان من اعداده عن مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية وكذلك مقياس للسلوك العدواني من اعداد "بص" و"بيري" « A.buss& M. perry »

✓ وتكونت عينة الباحث من 531 طالب من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، ومتوسط أعمارهم (16 حتى 17 سنة) تم اختبارهم بطريقة عشوائية من عشر مدارس في مدينة الرياض 5 منها أهلية و 5 حكومية بواقع 20 طالب من كل مدرسة.

3- نتائج الدراسة :

✓ هناك علاقة ارتباطية موجبة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني ، وان طلاب المدارس الأهلية الثانوية كانوا أكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية نتيجة لممارسة الألعاب الإلكترونية ، وكذلك أن الطلاب الذين كانوا يمارسون الألعاب الإلكترونية التي تتسم بالعنف مثل الحرب و القتال كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الاخرين ، وأن الطلاب الذين يقضون عدد ساعات أطول كان العدوان لديهم أعلى من الاخرين.

✓ و توصلت إلى أنه لا يوجد فروق في المستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية باختلاف المراكز التربوية بمدينة الرياض وباختلاف الصف الدراسي.

4- تقييم الدراسة:

لقد تناولت الدراسة السابقة موضوع غاية في الأهمية "**العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدوان**"، والتي كانت على شكل دراسة مقارنة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية بين الطلاب الذين يدرسون في القطاع العام والخاص، و بين المراكز التكوينية (شمال، جنوب، شرق، غرب)، كذلك محاولة معرفة السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية باختلاف أنواع الألعاب الإلكترونية التي يتم ممارستها.

ومن خلال هذه المعطيات فإن هذه الدراسة السابقة تقترب من الدراسة الحالية خاصة عندما أراد الباحث معرفة مدى معرفة أثر الألعاب الإلكترونية في السلوك، وهذا ما حاولت الدراسة الحالية أن توضحه.

ومع هذا إلا أنه هناك أوجه اختلاف بين الدراستين، نذكر منها حجم العينة، والمنهج المستخدم والأدوات.

3- الدراسات الجزائرية:

- الدراسة الأولى :

دراسة رقية محمودي " **أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العدواني** للمراهق" في 2010، رسالة ماجستير.[1]

1- أهداف الدراسة : هدفت الدراسة الى ما يلي:

✓ معرفة مصدر وخصائص شكل ومضمون الألعاب الإلكترونية العنيفة الاكثر استهلاكا في أوساط المراهقين المتمدرسين.

[1] رقية محمودي: **أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العدواني للمراهق**. رسالة ماجستير، جامعة سعد دحلب، الجزائر، 2010.

✓ الكشف عن رموز العنف المتضمنة في الألعاب الإلكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق.

2- الاجراءات المنهجية للدراسة :

✓ استخدمت الباحثة المزاوجة بين المنهج الوصفي التحليلي و كذا منهج تحليل المحتوى.

✓ اعتمدت على عينة قصدية شملت تلاميذ المستويين الثالثة و الرابعة متوسط و الذي قدر بـ 150 مبحوث موزعين الى 74 ذكور و 76 اناث، و تمثل مجتمع الدراسة في تلاميذ المرحلة المتوسطة باكمالية " احمد بوسليماني" الذين يلعبون ألعابا إلكترونية تتسم بالعنف سواء كان ذلك على جهاز الحاسوب أو التلفاز البلاي ستيشن أو في أجهزة التحكم الاخرى او في قاعات الألعاب او على الأنترنت أما حسب السن فإن أفراد المجتمع الأصلي سنهم يتراوح ما بين 13 سنة الى 19 سنة أي من أن تاريخ ميلادهم محصور ما بين (1991 ، 1996) وهو يشمل مراحل المراهقة (المبكرة، المتوسطة، المتأخرة) و ركزت الباحثة لاستخدام عدة أدوات لجمع البيانات و تحليلها كالمقارنة و الاستبيان.

3- نتائج الدراسة

- يصمم الواقع الإفتراضي للعبة الإلكترونية وفق مبدأ الواقعية " الرسوم ثلاثية الأبعاد، مؤثرات صوتية لغة لفظية، موسيقى " الذي يقضي بجعل مكونات اللعبة واقعية، و هذا من ضرورات تحضير اللاعب للإنغماس في الواقع الإفتراضي ، و يتجلى ذلك من خلال :

✓ معالجة لأحداث الحاضر.

✓ إطار مكاني يستند لمرجعية واقعية طبيعية ، شارع، بنايات.

✓ اختيار البطل الإنسان المجسد لصورة البطل الحقيقي " قوة، بطولة، شجاعة، تحدي" مع سيادة فكرة البطل الذكر على البطلة.

✓ تتسم الألعاب الإلكترونية المختارة بالعنف أساسا من خلال تصوير مختلف أشكالها " قتل، دمار تفجيرات، نيران ملتهبة، ساحات دماء، أشلاء ضحايا متناثرة، مطاردة، ضرب، مبارزة".

✓ تصوير العنف كقيمة مشروعة، و شكل من أشكال البطولة و اعتباره الحل الأمثل لمعالجة كل القضايا التي تجسد مهمة البطل.

✓ كلما زاد الحجم الزمني الذي يستغرقه المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية العنيفة زاد ميله للسلوك العدواني.

✓ يتغذى العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الإفتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية العنيفة.

4- تقييم الدراسة:

تعتبر هذه الدراسة من الدراسات ذات صلة مباشرة بموضوع الدراسة الحالي إذ تصب في قالب واحد وهو البحث عن مدى تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على تنمية السلوك العنيف لدى الأفراد ، لكن الدراستين تختلفان من حيث الطرح إذ حاولنا التركيز على النقاط التي لم تتعرض لها الباحثة في درستها وذلك من خلال التطرق إلى أهمية المراقبة الوالدية باعتبارها من أهم أساليب التنشئة الاجتماعية الفعالة في وقاية الأبناء من أخطار الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتختلف الدراستين في مجتمع البحث حيث انحصر في الدراسة الحالية في فئة الأطفال، بينما انحصر في الدراسة السابقة في فئة المراهقين.

- <u>الدراسة الثانية :</u>

دراسة مريم قويدر" **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: دراسة وضعية تحليلية على عينة الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة** " 2011، رسالة ماجستير.[1]

[1]مريم قويدر: **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وضعية تحليلية على عينة الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة**. رسالة ماجستير، جامعة الجزائر3،الجزائر،2011.

1- أهداف الدراسة :

من الاهداف التي تطمح اليها الدراسة ما يلي:

- معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع وسائل الاتصالية الإلكترونية ألا و هي أجهزة الألعاب الالكترونية و الألعاب الإلكترونية الشبكية .
- الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال الجزائريين .
- محاولة الوصول الى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة عنفوانها كخطوة أولى، و البحث عن اهم أسباب تفاقمها و أثرها على السلوك للوصول الى الحد من تأثيراتها السلبية و التقليل من انتشارها.
- معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في الجزائر العاصمة.
- فتح افاق جديدة للطلبة المتخرجين مستقبلا من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق اليها.

2- الاجراءات المنهجية للدراسة:

انطلقت هذه الدراسة من التساؤل التالي:

ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الاطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة ؟

- و لتبسيط الإشكالية قامت الباحثة بتقسيمها إلى التساؤلات التالية :

- ما مكانة الألعاب الالكترونية ضمن السياق العائلي؟
- ما مدى تأثير استعمال التكنلوجيا الرقمية في استخدام الألعاب الإلكترونية؟
- ما هي عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية استقطابا لاهتمام الأطفال؟
- هل تغرس الألعاب الإلكترونية السلوك العدواني في الشخصية الطفل الجزائري؟

- ما مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟
- ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

- تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع اكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع و الظواهر الاجتماعية ، من خلال توجهها الميداني لدراسة اثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل ، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي و أدوات كمية واحصائية لجمع البيانات و تحليلها مثل الاستبيان و المقابلة و الملاحظة.

و تكونت عينة الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين 07 و 12 عاما والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة ، تم اختيارهم من مدارس في الأحياء الراقية و المتوسطة و الشعبية ، "كمدرسة الاخوة أورابح بلدية حيدرة " و " مدرسة ابو ذر العفار من بلدية باب الواد " ومدرسة محمد الاعرج من بلدية القبة " و " مدرسة عبد الحليم بن سماية 01 من بلدية باب الزوار حي سوريكال" و كان اختيارنا لهذه المدارس يقوم على اساس اقدمية المؤسسة و عدد التلاميذ فيها و الحي المتواجد فيه ، بحيث أخذنا من كل واحدة خمسين (50) مفردة من مختلف السنوات الدراسية الابتدائية كأقسام السنة الثانية والثالثة والرابعة والخامسة، ومتنوعين بين الاناث و الذكور.

3- نتائج الدراسة :

- يمارس اغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود للرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال مما يقلل أضرار تأثير الألعاب على التحصيل الدراسي لهم.

- للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل.

- أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية.

– تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة في الكمبيوتر والأنترنت والأجهزة الإلكترونية و غيرها من التقنيات الحديثة والعصرية.

4– تقييم الدراسة:

تلتقي هذه الدراسة السابقة مع الدراسة الحالية في الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية السلوك العدواني لدى الأطفال، والتي تتجسد من خلال الوقت المستغرق في اللعب المتبادلة، إلا أن الدراسة الحالية تختلف عن الدراسة السابقة في حجم العينة والأداة المستخدمة في جمع البيانات إذ اعتمدنا على المقابلة بينما اعتمدت الباحثة في دراستها على الاستمارة وكذلك في المنهج المستخدم إذ اعتمدنا على منهج دراسة الحالة بينما اعتمدت الباحثة على المنهج الكمي من خلال تحليل البيانات الكيفية وتحويلها إلى بيانات كمية.

من خلال هذه الدراسات السابقة التي استطعنا الوقوف عليها لمساعدتنا في انجاز دراستنا وتناولت في مجملها جوانب مهمة من موضوع الدراسة الحالي، والتي بدورها أفادتنا:

– **نظريا:** في بلورة الإطار النظري وخلفية الدراسة الحالية والتطرق إلى جوانب بحثية لم تتطرق لها الدراسات السابقة وتجنب نمطية البحوث السابقة في هذه الدراسة.

– **ميدانيا:** في التعرف على الواقع الميداني الذي طبقت فيه هذه الدراسات السابقة ومدى توافقها أو اختلافها عن ميدان الدراسة الحالية، والاستفادة أيضا من النتائج الميدانية لهذه الدراسات السابقة في الاهتمام بالجوانب التي تثبت هذه النتائج أنها بحاجة إلى المزيد من البحث والدراسة من خلال الدراسة الحالية.

– **منهجيا:** في الرجوع إلى بعض المناهج والأدوات البحثية التي استخدمت في الدراسات السابقة وطرقها والاستفادة من التصميمات المعدة لها في الدراسة الحالية، وأيضا الاستفادة من بعض النظريات التي فسرت الظاهرة.

سادسا: المقاربة النظرية

تعد المقاربة النظرية لموضوع الدراسة هي الزاوية التي يرى الباحث من خلالها موضوع بحثه وواقع الظاهرة الا أن هذه المقاربة النظرية تختلف من موضوع لآخر أي لكل دراسة مقاربة خاصة بها، وهنا تكمن أهميتها من خلال قدرة الباحث على اختيار المقاربة النظرية المناسبة لموضوع بحثه، وعليه خلصت الباحثة الى تبني النظرية التالية :

1- نظرية التعلم الاجتماعي:

تتركز هذه النظرية على فكرة أساسية مفادها أن العنف متعلم يتعلمه الفرد عن طريق ما يعرفه بالنمذجة« **Modelage** » أي عن طريق مشاهدة غيره يميل الى التقليد في سلوكه مما يؤدي الى تعميم ذلك السلوك على الاخرين . [1]

و في ضوء هذه النظرية فإن الطفل يتعلم السلوك العنيف من خلال ممارسته الألعاب الإلكترونية التي تتضمن مشاهد عنيفة و نماذج الأبطال الافتراضيين ما يجعلهم يعتدون على غيرهم أو يؤذون أنفسهم.

- كما أشارت تجارب " البرت بندورا" الى أن السلوك العنيف يمكن تعلمه كأي سلوك اخر إما من خلال تعزيز هذا السلوك مباشرة أو من خلال تقليد سلوك نماذج عنيفة ، سواء كانت النماذج حية أو متلفزة.

- كلنا ندرك حجم النماذج التي يصادفها الطفل حين يمارس الألعاب الإلكترونية لا سيما العنيفة منها فالطفل يلاحظ السلوك العنيف ثم يحفظه ويرسخه في ذاكرته ليعيد إنتاجه لاحقا في الواقع بعد خروجه من اللعبة الافتراضية.

[1] فاتح ابلعد فتوحي: **اثر برنامج ارشادي لمعلمات التربية الخاصة في تعدي السلوك العدواني لدى التلاميذ بطيئي التعلم**، جامعة الموصل، العراق، د ت .

2- نظرية التقليد و المحاكاة:

- اكتساب السلوك المنحرف ناتج عن التقليد والمحاكاة، أي تعلم نمط سلوكي منحرف أو سلوك اجرامي من خلال عملية التقليد ، و لحدوث فعل التعلم لابد من وجود مثال أو قدوة ، لأي نمط من انماط السلوك الاجتماعي الذي يسعى الفرد لتقليده.(حسب تارد)

- المحاكاة لدى تارد : هي كل محاولة شعورية أو لا شعورية ، يستعيد بها الفرد بفكرة او سلوكه لنفس النمط الفكري او السلوكي الذي لاحظه عند الاخر والتقليد لدى تارد يخضع لقوانين ثلاث:

- يتم التقليد من اعلى الى اسفل (الصغير يقلد الكبير، المتخلف يرنو الى تقليد المتحضر)
- تأثير قوة التقليد بقوة الصلة التي تربط بالمقلد (علاقة طردية)
- أنماط السلوك تتداخل و تتطور، فالمتغير فيها اسلوب ابدائها، و ليس الفعل السلوكي في حد ذاته.[1]

- مما سبق فإننا نفسر ظهور السلوكات العنيفة لدى الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة راجع أساسا لفكرة أن الطفل في مرحلة استكشاف حيث يقوم بتقليد تلك النماذج داخل اللعبة الافتراضية لأنها تعتبر بالنسبة له مثالا ونموذجا للقوة والسيطرة، وتأثير قوة التقليد لشدة تعلق الطفل بذلك النوع من النشاط من جهة أخرى، كما أن ارتباط الطفل بالبطل في اللعبة يجعله يحاكي سلوكاته ويحاول تطبيقها في أرض الواقع بأساليبه الخاصة مما يجعله ينتج عنفا حقيقيا خارج نطاق اللعبة الافتراضية.

3- التفاعلية الرمزية:

تعتبر التفاعلية الرمزية منظورا معرفيا في دراسة الشخصية ويظل مركز اهتمامها، هو دراسة التفكير وعملياته فنحن نفهم البشر حينما نفهم ما يعتقدون أنهم يعرفونه عن العالم أي نفهم معانيهم ومفاهيمهم عن أنفسهم، وإذا ما قبلنا بوجود العمليات اللاشعورية أيضا فبإمكاننا القول تبعا لذلك أي أن نظرية تتعلق بدراسة الفرد لا بد لها أيضا من التعامل مع المستويات المختلفة للشخصية وعلاقة تلك المستويات ببعض

[1] رقية محمودي، المرجع السابق، ص ص35- 36.

أي أن من الضروري اعطاء الشخصية فحوى، ويمكننا الاقرار مع " **جوفمان**" على أننا نقوم بالتمثيل غير أننا أكثر من مجرد ممثلين وحسب وحتى حينما نتعامل مع المعاني والرموز فإن التفاعلية الرمزية تقلل من تعقيد عملية صنع المعاني والرموز تلك، إن الطريقة التي يقوم بها البشر بتشكيل رؤيتهم للواقع وتطويرها يمكن اعتبارها عملية خاضعة لقواعد معينة كما أن تلك المعاني أو الرموز ذاتها يمكن اعتبارها ذات بنية منظمة لا بل إنها تشكل نمط اخر من الواقع ضمن العالم الاجتماعي.

- التفاعلية الرمزية إذن نظرية لدراسة الافراد ، نظرية خاصة بالفعل الاجتماعي ولا تحاول في أوضح أشكالها ان تصبح نظرية المجتمع، وتفسيرها للفعل وهو جزؤها النظري بسيط للغاية، ولكن يمكن أن يرى ذلك كإختيار مقصود لمصلحة استيعاب بعض تعقيدات مواقف الحياة الفعلية، والمهمة التي تشير اليها هي تطوير تفسير نظري اكثر دقة وشمولا يستوعب اكبر جانب من أفعال البشر دون أن يفقد ذلك التفسير تعقيدات العالم الفعلي.[1]

- مما سبق و انطلاقا من معنى التفاعلية الرمزية، فإننا نفسر ظهور العنف لدى الأطفال الناتج عن تلك المعاني و الرموز التي يكونها ويكتسبها الطفل من خلال تفاعله مع المضامين العنيفة في الألعاب الإلكترونية، حيث تعتبر اللعبة الإلكترونية مصدرا لتلك المعاني والرموز التي يكونها الطفل وتصبح نمطا اجتماعيا وقالبا سلوكيا يتفاعل به مع محيطه الخارجي.

- حيث أن كثافة التلقي التي يجدها الطفل جراء ممارسته للألعاب العنيفة وتفاعله معها تجعله يحمل العديد من المعاني والرموز العنيفة مثل الألفاظ البذيئة، وفي هذا الصدد يقول "**بلومر**" ان هذه المعاني تحول وتعدل ويتم تداولها عبر عمليات التأويل كل فرد في تعامله مع الاشارات التي يواجهها.[2]

---

[1] اياد كريب: **النظرية الاجتماعية من بارستر الى هابرماس**. ترجمة حسين غلوم، عالم المعرفة ، الكويت، 1999، ص ص 127- 128.

[2] نفس المرجع، ص 119.

أي أن الطفل ليس بالضرورة أن يترجم ذلك الفعل العنيف كما هو في اللعبة وانما يحوره ويعدله ليعيد استخدامه في تفاعله مع الاخرين، ومن خلال هذا نستقي أن الطفل ومن خلال تفاعله مع الأحداث والأفعال العنيفة داخل اللعبة الإلكترونية يتشكل لديه قالب أو أسلوب تفاعلي يغلب عليه طابع العنف.

الفصل الثاني : الألعاب الإلكترونية و العنف

تمهيد

المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية

أولا: تاريخ الألعاب الإلكترونية

ثانيا: تصنيف الألعاب الإلكترونية و أنواعها

ثالثا: ايجابيات الألعاب الإلكترونية و سلبياتها

المبحث الثاني: العنف

أولا: تقسيمات العنف و أشكاله

ثانيا:أسباب العنف

ثالثا: النظريات المفسرة للعنف

خلاصة

تمهيد

تعتبر الألعاب الإلكترونية من الألعاب الأوسع انتشارا والاكثر استعمالا وهي تتميز عن الوسائل الترفيهية الاخرى مثل: التلفزيون و الكمبيوتر بأنها تسمح للاعب بالانخراط في السيناريو المقدم و التحكم في المحيط مما يسمح بتنمية السلوك العدواني لدى الطفل، و هذا ما سنحاول أن نوضحه من خلال هذا الفصل تضمن مبحثين، حيث تناول المبحث الأول: تاريخ الألعاب الإلكترونية، تصنيفها وأنواعها، سلبيات الألعاب الإلكترونية و ايجابياتها .

أما المبحث الثاني فتضمن تقسيمات العنف و أشكاله، أسباب العنف، النظريات المفسرة للعنف.

المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية

أولا: تاريخ الألعاب الإلكترونية

إن أول من طور لعبة كمبيوترية تفاؤلية و كان اسمها لعبة التنس للاعبين « tennis for two» هو الباحث الأمريكي « w. hijinputhem » ويليام هيجينبوتام و مساعدوه من مختبر " بروكنهاقن" الوطني التابع لوزارة الطاقة الامريكية و ذلك عام 1958 و كان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المختبر و لم يكن "هيجينبوتام" يتوقع أن تصل أفاق هذه التقنية إلى أبعد من حدود الترفيه و التسلية ، حتى أنه يسجل هذه اللعبة التي اخترعها في براءة الاختراع ، إذ أنه لم يعلم أن الألعاب الإلكترونية ستصبح يوما سوقا رائجا و مطورا حجمه 30 مليار دولار سنويا في مختلف أنحاء العالم.[1]

و لعل أشهر الألعاب في الولايات المتحدة الان ليست البيسبول أو كرة القدم ، أو التنس ، و إنما ألعاب الفيديو و قد ظهرت ألعاب الفيديو منذ 1979 كنتيجة لإمتزاج الحاسب الالكتروني بالخيال العلمي و تطوير استخدامات التلفزيون ، و يمكن استخدام هذه الألعاب من خلال وضع عملات معدنية في جهاز خاص بالمحلات العامة ، أو من خلال ماكنات خاصة داخل المنزل ، و ينفق الأمريكيون على هذه الألعاب أكثر من مليار دولار سنويا لإشباع رغباتهم لهذه الألعاب ، أي أكثر من إنفاقهم على مشاهدة الأفلام السينمائية أو أجهزة التسجيل الصوتي. [2]

و ترجع بداية ظهور الألعاب الإلكترونية إلى عام 1953 عندما تمكن بعض المختصين من إظهار قملة على الشاشة كبيرة من المصابيح و تحريكها باستخدام حاسوب ضخم تلتها بعد ذلك محاكاة

---

[1] بشير نمرود: **ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين الذكور (12-15 سنة) القطاع العام.** رسالة ماجستير، جامعة بن يوسف بن خدة ، الجزائر، 2008، ص8.

[2] عماد مكاوي حسن: **تكنلوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات.** الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 1993، ص192.

مبسطة لألعاب مثل الضامة و الشطرنج، و في عام 1960 لاقت لعبة حرب الفضاء spacewar التي صممها ثلاثة طلاب نجاحا جعل الشركات المنتجة قدمها هدية قيمة من معهد **مساشوستس** التقني MIT، و في هذه الأثناء صمم رالف باير Ralf Baer أول جهاز بيتي لألعاب الفيديو الحاسوب أسماء **مانيا فوكس أوديسي magna vox odyssey** و كان تحوي ثلاثة عشر لعبة محملة على ستة أشرطة ، و شهد عام 1972 حدثا بارزا في تاريخ الألعاب الإلكترونية فقد أسس كل من نولان بوشنيل nolanbushnell و تيددابني teddabney شركة العاب الكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية وطرحا لعبة بونغ bong التي سرعان ما لاقت نجاحا منقطع النظير و كانت لعبة بونج محاكات مبسطة لرياضة كرة الطاولة ، و أمام كل هذا النجاح سارع كل من ستيف جوبسsteve jobs ، وستيف فوزنياك stevevazniak إلى طرح لعبة تهديم الجدار break out ، و تعددت الشركات التي بدأت تستثمر في الألعاب متنوعة جديدة و طرحها ، وتسارع تطوير الأجهزة و الألعاب المتنوعة و حصلت في عام 1982 إلى قمة مبيعاتها ، و مع تطور الحاسوب الشخصي بدأ تراجع أجهزة ألعاب الفيديو سريعا لدرجة جعلت بعضهم يصرح بأن نهاية هذه الأجهزة أصبحت وشيكة، إلا أنه في عام 1955 طرحت شركة يابانية عملاقة جهاز محطة الألعاب play station المزود بمكتبة واسعة من الألعاب، بإمكانات عالية من الصوت و الصورة و السرعة، و ظهرت ألعاب إلكترونية مستقلة عن الحاسوب أو متصلة به يتحكم بها المتعلم وفق أوامره ووفق برنامج الذكاء الصناعي و الروبوت (الإنسان الآلة) ، مما اكسب هذه الأجهزة والألعاب الملحقة بها تنوعا واسعا في التقنيات و سمح بإشغال حواس عدة كالبصر و السمع واللمس بإتقان أكثر .[1]

[1] معاذ الحمصي: **الألعاب الالكترونية**. الموسوعة العربية الالكترونية، دمشق، د ت ، ص253.

ثانيا: تصنيف الألعاب الإلكترونية و أنواعها:

1- **أصناف الألعاب الإلكترونية:** يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، وفقا لسالينوزيمرمان (salenzimmerman2004) إلى الأصناف الآتية:

- **الصنف الأول الغازي (المحارب، المقاتل):** con queror وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر، ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة ، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

- **الصنف الثاني المدير** :manager و يهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان، كما يتم تطوير أساليب العمليات processes لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.[1]

- **الصنف الثالث** المستغرب (المتعجب) wanderer في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة و ممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين ، واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.

- **الصنف الرابع المشارك: participant** في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الإجتماعية أو المشاركة في العوالم الافتراضية ، بخصوص الصنف الرابع يخبرنا بان هناك أماكن افتراضية في فضاء الانترنت، حيث يجتمع اللاعبون في كل مكان ، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم و لكن لا تسكنه أجسادهم ، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود، هناك حيث الحياة الافتراضية التي يهرب إليها بعض مرتديها من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية وأحوالهم الجوية فبينما كانوا بالأمس في بحث عن الترفيه وسعادة ودردشة وعلاقة، نجدهم اليوم قد انهمكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون

---

[1] عبد الله ابن عبد العزيز الهدلق: **ايجابيات و سلبيات الالعاب و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض**. جامعة الملك سعود، الرياض، د ت، ص ص 12-13.

ويتعلمون، ويتوظفون، ويبيعون، ويشترون، وتعرف العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى أفاتار(avatars) وأيضا بناء وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم.

وكثيرة هي العوالم الافتراضية في فضاء الانترنت، فهناك (there.com) و هناك الحياة الافتراضية (seondlife.com) وثمة(lively) وعندما يسجل اللاعب في أحد هذه العوالم الافتراضية فيشعر بان العالم عالمه والخيال خياله، فهي مواقع محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد تحاكي تماما الحياة الحقيقية، اذ يطلب من اللاعب اختيار (افاتار) خاص به، وهي شخصية افتراضية كرتونية تمثل اللاعب داخل العالم الافتراضي، ومن خلاله يمكن للمستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية المحيطة به ومع كل يمثل مستخدم أخر، إذ خلف كل (افاتار) إنسان حقيقي يقع في بقعة من بقع الكرة الأرضية جالسا خلف شاشة حاسوبه .[1]

2- أنواع الألعاب الإلكترونية :

هناك العديد من الألعاب الإلكترونية والتي تصنف إلى ثلاثة أنواع مختلفة في نوعية الوسائل المستعملة وملحقاتها بالإضافة إلى وجود علاقات مختلفة ونجد من أكبرها ثلاث تصنيفات تؤدي كل واحدة منها إلى طلب لاعبين ذوي اختصاص وامكانات مختلفة ذهنية حتى وان لم تتشابه في القواعد فهي تتشابه في الأهداف ومن بين هذه الألعاب نجد منها:

[1] عبد الله ابن عبد العزيز الهدلق، مرجع سابق،14.

- **ألعاب القتال** : تعتبر ألعاب القتال من الألعاب التي لاقت شعبية كبيرة وسط الأطفال وحتى المراهقين و الشباب وترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة والتغلب على العدو بالاعتماد على السرعة والذكاء في مواجهة العقبات التي تظهر أمامه للحصول على أكبر عدد من النقاط .
- **ألعاب الذكاء:** تنقسم هذه الألعاب بدورها إلى أربعة أنواع وهي:
  - ✓ ألعاب المغامرات.
  - ✓ ألعاب ذات الطابع استراتيجي اقتصادي
  - ✓ ألعاب ذات طابع استراتيجي عسكري .
  - ✓ ألعاب تقليدية.

أ- **ألعاب المغامرات و التفكير:** من وجهة نظر المتفرج أو المشاهد فإنه يرى تشابهها مع ألعاب الحركة و المغامرات، حيث أن اللعب فيها يمثل الدور الرئيسي الأساسي مع تميزه بوجود عدد من الألغاز التي تتطلب التركيز في الملاحظة كلها نظرا لارتباطها بنجاح المغامرة.

ب- **الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية** : نجدها تشابه ألعاب التدريب حيث يهتم كلاهما بميكانزمات سير المدن وإنشائها، في حين انها تستدعي التفكير و قدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب ، حيث أن الخطوات معروفة ، إذ وجب اختيار مكان انشاء مدينة وتسيير وسائلها الطبيعية من سكان ، تجارة ...إلخ .

و الهدف من هذه اللعبة هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة .

ج- **ألعاب استراتيجية الحرب** : و من أشهرها URBAN ASAVLT إنتاج شركة STAR CRAFT من إنتاج أنظمة ليزار و كل الألعاب تشعر اللاعب كأنه خليفة .[1]

[1] كهينة علواش: **معالجة العنف من خلال التلفزيون و ألعاب الفيديو و تأثيره على الطفل** . رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، الجزائر، 2006، ص ص 56-57.

ثالثا: ايجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية

أولا: ايجابيات الألعاب الإلكترونية

تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحي إيجابية، فهي كما يقرر تنمي الذاكرة و سرعة التفكير، كما تطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق، ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود ، استعمال عصى التوجيه، و التعامل مع تلك الآلات باحتراف كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع و الهجوم في آن واحد، و تحفز هذه الألعاب التركيز والانتباه، و تنشيط الذاكرة لأنها تقوم على حل الأحاجي و ابتكار عوالم من صنع المخيلة، ليس هذا و حسب بل أيضا تساعد على المشاركة والطفل حين يلعب يكون غالبا وحيدا، لكن لإيجاد الحلول وحل الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة والحصول على شروحات وتبادل المعلومات.

- **الألعاب الإلكترونية مصدرا مهما لتعليم الطفل** : إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطا وأسهل انخراطا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها.[1]

-الترويح عن النفس في أوقات الفراغ:

كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغاز تساعد في تنمية العقل والبديهة، ومن ايجابياتها أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين، كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

---

[1] عبد العزيز الهدلق، المرجع السابق، ص21.

– الألعاب الإلكترونية عمل مثمر: فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالإنجاز وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة.

بعض من إيجابيات الألعاب:

- ✓ تثير التأمل والتفكير.
- ✓ تشجع الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم.
- ✓ تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة.
- ✓ ممارسة الألعاب الإلكترونية يوفر محاكاة عقلية مثمرة.
- ✓ ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في التواصل مع الأصدقاء.

– يمكن للاعب الثراء داخل العالم الافتراضي من خلال فتح عيادة، أو تقديم استشارة، أو برمجة، أو أي مهنة يستفيد منها كل افاتار أيا كان مكانه على كوكبنا، كما يمكنه بعد ذلك من تحويل ما يجنيه من أموال افتراضية إلى حقيقة.

– ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت Online Games تحسن المهارات المعرفية، وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد وذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة فقط[1].

كما أنه من المتعارف على هذه الألعاب أنها تنمي القدرات العقلية للطفل وتمكنه من استخدام الكمبيوتر وزيادة القدرات العلمية لديه. [2]

ثانيا–سلبيات الألعاب الإلكترونية:

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في

[1] عبد العزيز الهدلق، مرجع سابق، ص 21.

[2] كهينة علواش، المرجع السابق، ص 52.

جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

الأضرار الدينية: في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة، وهناك بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء.

كما أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المشاهد فقد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد، كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.[1]

الأضرار الصحية : مع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على نظر الأطفال، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب كما

[1] عبد العزيز الهدلق، المرجع السابق، ص 23.

أن بقاء الأطفال لساعات طويلة معا في غرف ضيقة أو محدودة التهوية تتسبب في إصابتهم بفيروسات بالجهاز التنفسي، وبزيادة احتمالات الإصابة بالأمراض المعدية، كذلك من أضرار الألعاب الإلكترونية الإصابة بسوء التغذية والبدانة، كما أظهرت دراسة دانمركية أن الألعاب الإلكترونية لها أضرار كبيرة على عقلية الطفل، فقد يتعرض الطفل إلى إعاقة عقلية واجتماعية إن هو أدمن على ممارستها.[1]

و من الناحية الصحية أيضا ،" كشفت دراسات طبية حديثة ان الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية و المتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الإلكترونية، يتسبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال، و أن الإستخدام المتزايد لهذه الألعاب الاهتزازية يزيد احتمال اصابة الأطفال بمرض ارتعاش الأذرع و الأكتف، كما اشار الأطباء الى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي، نتيجة للحركة السريعة المتكررة أثناء ممارسة هذه الألعاب.[2]

- تؤثر الألعاب سلبا على علاقات الطفل الاجتماعية في الانطواء و العزلة، و من ممارسة أدواره الاجتماعية من حيث تبادل الزيارات مع الأهل و الأقرباء.[3]

المبحث الثاني : العنف

أولا : تقسيمات العنف و أشكاله :

1- **تقسيمات العنف:** تتعدد تقسيمات العنف حسب كل موضوع وحسب كل منظر ولقد اخترنا التقسيم الآتي: [4]

أ- **العنف الموجه للذات** : و يقسم إلى قسمين هما :

---

[1] عبد العزيز الهدلق، مرجع سابق، ص 24.

[2] حمد بن عبد الله القميزي: **الدراسات الطبية تؤكد تأثير الألعاب الالكترونية على صحة ابنائنا** . النسخة الالكترونية لصحيفة الرياض، الخميس 14 صفر 1422هـ، 21 فبراير 2008، العدد 14486.

[3] باسم علي حوامد و آخرون: **وسائل الاعلام و الطفولة** . دار جرير للنشر و التوزيع، عمان، 2006، ص 193.

[4] كامل عمران: **تأثير العنف المدرسي على شخصية التلميذ**. ورقة مقدمة إلى الملتقى الدولي الأول حول العنف و المجتمع ، 9 مارس 2003 ، جامعة محمد خيضر بسكرة ، الجزائر، 2003 ، ص 123.

- سلوك انتحاري : و يتضمن الأفكار الانتحارية و محاولات الانتحار و الذي يدعى في بعض الدول أيضا " الانتحار الظاهري " أو " الاصابة الذاتية المدروسة " و الانتحار التام .
- انتهاك الذات : و يشمل أعمال كالتشويه الذاتي .

ب-العنف بين الأشخاص: ويقسم إلى:

- العنف العائلي وبين القرناء وثيقي الصلة: و يقع هذا النوع من العنف عادة في المنزل و لكن ليس بشكل مطلق مثل انتهاك الأطفال و عنف القرناء وثيقي الصلة و انتهاك المسنين.
- **العنف المجتمعي** : و هو العنف الذي يقع بين الأفراد لا قرابة بينهم ، و قد يعرفون بعضهم أولا يعرفون و يقع بشكل عام خارج المنزل ، مثل عنف العصابات و الاعمال العشوائية من العنف أو الاغتصاب بوساطة الغرباء و العنف في المؤسسات كالمدارس و أماكن العمل و السجون .

ج-العنف الجماعي: وفيه يفترض وجود واقع محتمل للعنف ترتكبه الزمر الأكبر من الأفراد أو الدول ويقسم على ثلاثة أقسام وهي:

- **عنف اجتماعي** : فقد يراد من وراء العنف الجماعي التعجيل ببرنامج اجتماعي خاص مثل جرائم الكراهية المرتكبة من قبل مجموعات منظمة و الأعمال الارهابية و عنف العصابات الاجرامية .
- **عنف سياسي:** ويشمل المعارك الحربية والعنف المرتبط بها وعنف الدول والأعمال المشابهة التي تنفذ بوساطة مجموعات أكبر.
- **عنف اقتصادي** : وتشمل هجمات المجموعات الأكبر دوافع مكاسب اقتصادية كالهجمات التي تنفذ بهدف تعطيل الفعاليات الاقتصادية وتعطيل تحقيق الخدمات الاساسية، أو إنشاء تقسيمات أو تجزئة اقتصادية .[1]

(1) صاحب اسعد ويس الشمري: **أسباب العنف لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين و المعلمات**. جامعة تكريت، العراق، 2012، ص ص 11-12.

2- أشكال العنف:

أما عن أشكال العنف فهي كالاتي :

أ. **العنف الجسدي أو البدني** : بالنسبة للعنف الجسدي لا يوجد هناك اختلاف متباين في التعريفات التي كتبت على أيدي الباحثين، حيث أن الوضوح في العنف الجسدي لا يؤدي إلى أي لبس في هذا التعريف، و هنا تعريف شاملا لعدد من تعريفات العنف الجسدي، و هو استخدام القوة الجسدية بشكل معتمد تجاه الآخرين من أجل إيذائهم و إلحاق أضرار جسيمة لهم مما يدعي لوي عضو أو اعوجاجه وذلك كوسيلة عقاب غير شرعية مما يؤدي إلى الآلام و أوجاع و معانات نفسية جراء ذلك .

ب. العنف النفسي المعنوي : و يصطلح عليه بالعنف الفكري أو الذهني وهو عنف يمارس من خلال سلطة على الأفكار و المشاعر و تكبح فيه المبادرة الذهنية و اختبارات الافراد و الجماعات وفرض تبعية الاخر لأفكار معينة دون غيرها، والعنف النفسي قد يتم من خلال عمل أو امتناع عن القيام بعمل معين وهذا وفق مقاييس مجتمعية ومعرفة علمية للضرر النفسي، وقد يحدث تلك الأفعال على يد شخص أو مجموعة من الأشخاص الذين يمتلكون القوة والسيطرة مما يؤثر على الوظائف السلوكية والوجدانية الذهنية والجسدية ويضم هذا التعريف و تعاريف أخرى قائمة بأفعال تعبر عن عنف نفسي. [1]

ج. العنف اللفظي: كما هو واضح من المفهوم أنه عنف يهدف إلى إيذاء الآخرين عن طريق الكلام و الألفاظ أي السب والشتم و التحقير ليس استخدام العنف اللفظي هو تهديد باستخدام العنف البدني أو غيرها من الأنواع التي تلحق الضرر بالآخرين و ذلك دون استخدام العنف اللفظي، ونجد أن هذا النوع من العنف عادة ما يسبق العنف البدني ، فالإنسان هنا بعد محاولة الى كشف القدرات و إمكانيات الأفراد الآخرين وذلك قبل الاقدام على العنف البدني ويقف عند حدود الكلام الذي يرافق الغضب والشتم

[1] خولة أحمد يحيى: **الاضطرابات السلوكية و الانفعالية**. دار الفكر، عمان، 2000، ص 186.

والسخرية والتهديد ....الخ ، و ذلك من اجل الايذاء أو خلق جو من الخوف و هو كذلك تمكن أن يكون موجها للذات أو الاخرين.[1]

د. العنف الرمزي : هو أحد مظاهر العنف، و يسمى كذلك بالعنف الغير مباشر أو الخفي أو المقنع، و لا يكون بشكل صريح و مباشر و هناك عدة تعاريف له منها:

- يعتبر عالم الاجتماع "**بيار بورديو**" أحد كبار مفكري العصر الحديث الذي تناول هذا الموضوع بالدراسة حيث يعرف العنف الرمزي على انه كل نفوذ أو سلطة تأتي من خلال طرح جملة من الدلالات التي يتضمنها رمزيا، و تلك الدلالات انما يقصد بها فاعلوها المطالبة بشرعية الحقوق و شرعية ممارسة هذا العنف مثلما هو ممارس عليهم بشكل علني، انهم يستخدمون هذا النمط من العنف الرمزي رد للاعتبار.

وعرفه كذلك على أنه عنف تعسفي و استبدادي يترجم بغرض القوة و السلطة على أشخاص آخرين، وفي هذا التعريف يتقاسم العنف الرمزي صفة التعسف والاستبداد كغيره من أصناف العنف الأخرى، والتي يتفق الكل على أهدافها الذي هو إلحاق الأذى و الضرر بالغير، وعليه فان العنف الرمزي هو جملة من الرموز و الاشارات و الدلالات هدفها فرض قوة أو سلطة بطريقة غير مباشرة و تلك الدلالات إنما تحمل في طياتها العديد من المعاني.[(2)]

- و يضيف علماء الاجتماع على أن التنشئة الاجتماعية تلعب دورا هاما و رئيسي في تحضير الفكر لأفراد جماعة ما من أجل استيعاب تلك المعتقدات السائدة فيها و من ثمة ترجمتها في حالة معينة عن طريق العنف الرمزي باستخدام جملة من الاشارات و الرموز و الدلالات بغية تحقيق أغراض معينة مهما كانت سواء المطالبة بشرعية ممارسة العنف أو المطالبة بحقوق مهضومة أو التعبير عن أفكار أراء

---

(1) خولة أحمد يحيى، مرجع سابق، ص187.

(2) بيار بورديو: **العنف الرمزي (البحث في أصول علم الاجتماع التربوي)**. ترجمة نظير جاهل ، المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء ، 1994، ص 5.

مقموعة أو غيرها من المواضيع ، و عليه و من خلال جملة التعريفات التي سبق ذكرها نستكشف من ذلك عدة نقاط يمكن ان تكون بمثابة صفات أو خصائص للعنف الرمزي، والعنف الرمزي كسائر أنواع العنف يشترك معهم في الهدف و الذي هو إلحاق الأذى و الضرر للأخرين ويختلف عنهم من حيث ادائه وصورته لأنه خفي و غير واضح تماما .

- إن العنف الرمزي يتخذ عدة أشكال و عدة خصائص أهمها الترميز.
- العنف الرمزي يهدف الى فرض السلطة او النفوذ بطريقة تعسفية .
- العنف الرمزي يشتمل التعبير بطرق غير لفظية.

هـ- العنف المادي: و هو العنف الذي يخلف أضرار مادية ملموسة ، كأن يلحق الضرر و الأذى بالأشخاص الاخرين في اجسادهم مثل الاعتداء بالضرب و للعنف المادي ثلاث أشكال اساسية هي:

- العنف الناتج عن استفزاز.
- العنف الناتج عن غير استفزاز.
- العنف الناتج بنوبة الغضب.[1]

ثانيا: أسباب العنف

هناك عدة أسباب تؤدي إلى ظهور العنف في شتى الميادين منها الجانب الاقتصادي والاجتماعي و السياسي و الثقافي، و إذا انتقلنا إلى أسباب العنف نجدها عديدة و متنوعة لأن العنف عبارة عن ظاهرة مركبة نشأت عن تضافر جملة من العناصر و الاسباب بحيث يمكن إرجاعها في غالب الأحيان إلى عنصر واحد دون سواه و من بين هذه الأسباب نجد:

1- العوامل الاقتصادية و الاجتماعية : إن التفاوت في توزيع الثروات و الدخول هو العامل الرئيسي للعنف لذلك نجد القاعدة الأساسية و الاجتماعية لقوى العنف السياسي غالبا توجد في الأرياف أو الأحياء

[1] بيار بورديو، مرجع سابق، ص8.

الفقيرة من المدن أي في الفئات المحرومة أو المهمشة التي يعيشها قسم كبير من المجتمع في العديد من دول العالم الثالث.

2- العوامل الثقافية : إن قيم اللاتسامح في المستويات المختلفة (العائلة ، القبيلة، المجموعة السياسية) قد طبقت تاريخ البشرية و أدت في الأغلب الى العنف المادي و إلى الهيمنة و الاستعمار وعدم قبول حق الآخر في الاختلاف وسيطرة منطق القوة وهذا أقسى درجات عدم التسامح، وفي البلدان العربية على سبيل المثال مازالت الثقافة تقوم على التسلط و اللاتسامح في كامل عناصرها من تربية عائلية ومدرسية.

3- العوامل السياسية: تتمثل بفقدان الشرعية، النظام السياسي فهذا الأخير هو إقرار لواقع المجتمع الذي عليه أن يستجيب لمسؤوليته في حماية حقوق الانسان و اجراء التحدث ، فالأنظمة السياسية يمكن أن تحد من التمتع بالتسامح و الحقوق و ذلك ما يخلق أجواء ملائمة للعنف لذا غالبا ما يتم الربط بين مشكلة العنف و مشكلة انتهاك حقوق الانسان و غياب الديمقراطية .[1]

4- العوامل النفسية: مثل الصراع، الإحباط، التوتر، القلق، الانقباض والحرمان العاطفي، الجوع الانفعالي وتشديد الأمن، الخبرات المؤلمة و الأزمات النفسية، نقص إشباع الحاجات، النمو المضطرب لمفهوم الذات السالب، نقص وضع الاهداف في الحياة، الضعف الأخلاقي والعقلي، عدم النضج الانفعالي و نقص التوازن الانفعالي ، و تذبذب الروح المعنوية يعني الارتفاع و الانخفاض، الميول الاستعراضية عدم الاستقرار مما يساعد على تبلور الصراعات و الضغط النفسي و افتقار الشعور الثقة بالنفس.[2]

ثالثا: النظريات المفسرة للعنف (تأثير الألعاب الإلكترونية في اكتساب الأطفال للعنف)

1-نظرية التحليل النفسي:

حسب مدرسة التحليل النفسي "ينشأ العنف نتيجة الصراع بين الإنسان ونفسه ومعطيات العالم المحسوس الذي يعيش بين جوانبه، عندما تدفعه رغباته لكي يحقق أمرا معينا ويصطدم بعائق فإنه يقع

---

[1] مصباح دبارة: **الإرهاب**. جامعة فاريوس، بنغازي، 1990، ص 22.

[2] حامد عبد السلام زهران: **علم النفس النمو و الطفولة و المراهقة**. ط5، القاهرة، 1995، ص 496.

نهبا للصراع النفسي إذا تعرض لمجموعة من القوى المتساوية تدفعه في اتجاهات متعددة فيصاب بالتشتت والتوتر والصراع .[1]

ومن أهم رواد مدرسة التحليل النفسي فرويد (Freud) "الذي يرى أن الغرائز البشرية تتألف من فئتين رئيسيتين، الأولى تسعى إلى البقاء والاتحاد وندعوها الغرائز الجنسية أو غريزة الحياة، وهي المسؤولة عن كل رباط ايجابي مع الآخرين، كما أنها مسؤولة عن التقارب والتوحيد والتجمع لتكوين وحدات أكبر، أما الفئة الثانية فتسعى إلى التدمير والقتل، ويسميها غريزة الموت أو الغريزة العدوانية وهي قوة تحث على عدم الاندماج، وتهدف إلى تدمير الفرد وإعادته إلى حالة الجمود وانعدام الحياة ومن الصراع بين إرادة الحياة وبين تدمير الذات (إرادة الموت). ينطلق الصراع بين الأفراد فلكي يحمي الفرد نظامه العضوي يعمل على إزاحة غريزة الموت وتوجيهها إلى الآخرين كبديل عن ذاته المهدد بالفناء.[2]

وعليه فإن غرائز النفس البشرية حسب فرويد (Freud) "تخضع لقوتين متضادتين، الأولى حب الحياة والبقاء، وهي تعمل على التوحيد والتقارب بين الأفراد، والثانية حب الموت وهي عكس الأولى تعمل على الصراع والتدمير والعدوانية بين الأفراد.

ويرى أيضا "فرويد (Freud) "أن العنف سببه " الصراع الذي ينشب بين مكونات الشخصية ويؤدي إلى اختلافها، ذلك أن الشخصية من وجهة نظر فرويد (Freud) "بناء نفسي يتكون من ثلاثة أقسام:

- **الهو:ID** اللاشعوري الذي يحوي الحيوية المتدفقة "الليبدو (Libido) "من نزعات فطرية ورغبات مكبوتة وشهوات محظورة، فمبدأ اللذة التي لا تعني شيئا عن الواقع، ولا تتقيد بالقوانين البديهية العامة، ولا تخضع لقيود الزمان والمكان ".

---

[1] علي بن عبد الرحمن الشهري: **العنف في المدارس الثانوية من وجهة نظر المعلمين و الطلاب**، رسالة ماجستير، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، 2011، ص 50

[2] اسماء جميل: **العنف الاجتماعي**، دار الشؤون الثقافية العامة، بغداد، 2007، ص84.

– **الأنا :Ego** ويمثل القوى العقلانية، ويتسم بأنه واقعي أو شعوري أو إرادي أو إدراكي، فهو يمثل مركز الإدراك الذي يشرف إشرافا مباشرا على السلوك الإرادي، وذلك لأن وظيفة الأنا تتمثل في التوفيق بين مطالب الهو من جهة ومتطلبات العالم الخارجي والأنا الأعلى ".

–**الأنا الأعلى: Super Ego** وتتجسد في " مجموعة المثل والقيم والتقاليد والعادات الموروثة عن الأجيال السابقة وكذلك المكتسبة من البيئة الاجتماعية الحالية، وتعمل هذه المرتبة (الأنا العليا) على محورين، فهي من جهة تمثل المصدر الحقيقي لردع المرتبة الأولى (هو) من الانفلات من مقتضيات البيئة الخارجية، ومن جهة أخرى تمد (الأنا) بالقوة اللازمة للقيام بوظيفتها المباشرة في ردع وكبح جماح المرتبة الأولى من النفس، وعلاوة على هذين المحورين هناك وظيفة ثالثة تتكفل بها الأنا العليا وتتمثل بمراقبة(الأنا) في أداء وظيفتها ومحاسبتها عند أي تقصير في أداء هذه الوظيفة".

وعليه فالعنف سببه الصراع بين مكونات الشخصية (الهو، الأنا، الأنا العليا) فإذا حدث أي خلل في وظيفة من وظائف مكونات الشخصية الثلاث السابقة الذكر فإنه يؤدي حتما إلى السلوك العدواني والعنيف.

كما أولى **فرويد(Freud)** "أهمية بالغة للغريزة الجنسية وبحث أثرها على سلوك الفرد الخارجي بصفة عامة، ويذهب في هذا الخصوص إلى القول بأن كبت انفعالات الغريزة الجنسية بحكم التقاليد والآداب والعقائد الدينية يجعلها أخطر مجموعة من المركبات النفسية المكبوتة في اللاشعور، وهي تؤدي إلى الصراع النفسي فالشعور بالذنب والجريمة أخيرا".

خلاصة القول ومحاولة تفسير هذه الظاهرة حسب مدرسة التحليل النفسي يتضح أن السلوك العنيف هو نتيجة الاضطراب والصراع النفسي بين مكونات الشخصية (الهو، الأنا، الأنا العليا) .[1]

[1] بوحنيكة نذير: **عنف الفروع ضد الاصول في ظل التغير الاجتماعي**. اطروحة دكتوراه، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الجزائر2، ابو القاسم سعد الله، الجزائر،2016–2017، ص ص 110–111.

1-نظرية التعلم الاجتماعي:

يرى بندورا (Bandura) "أن معظم سلوك الإنسان سلوك متعلم، ويتم تعلمه من خلال القدوة، إذ يمكن للفرد من خلال ملاحظة سلوك الآخرين أن يتعلم كيفية انجاز السلوك الجديد، وقد حدد "بندورا" (Bandura) ثلاثة مصادر رئيسية للسلوك العنيف في المجتمع الحديث، وتتمثل هذه المصادر في تأثير الأسرة، والثقافة الفرعية، والاقتداء بالنموذج الرمزي ، وهذه المصادر يمكن أن تسبب العنف بدرجات متفاوتة".[1]

إذا فالعنف حسب بندورا (Bandura) "هو سلوك مكتسب يتم تعلمه من خلال الملاحظة والتقليد ويتعلم الطفل هذا السلوك من مصادر مختلفة أولها تأثير الأسرة باعتبارها أول مؤسسة يحتك بها الطفل ويكتسب من خلالها مختلف أنماط السلوك السوي وغير السوي، وعن طريق محيطة المباشر مثل جماعة الرفاق الحي، المدرسة، وخاصة وسائل الإعلام والاتصال نظرا للحيز الكبير الذي تشغله من وقت الطفل مقارنة بمثيرات أخرى.

ويؤكد "**بندورا(Bandura)** "ذلك "حيث أجرى تجارب استخدم فيها تصميم تجريبي يتكون من ثلاث مجموعات من الأطفال، شاهدت المجموعة الأولى نماذج واقعية من أفلام عنف موجهة نحو دمية من البلاستيك، والثانية شاهدت شابا يعاقب دمية لفظيا وبدنيا، والثالثة لم تشاهد أية نماذج عدوانية، وهذه هي المجموعة الضابطة، ثم تمت ملاحظة سلوك الأطفال اللفظي والحركي، بعدها في حجرة الملاحظة المدة زمنية محددة من خلال مرآة أحادية الاتجاه وتوصلت النتائج إلى أن تعرض الأطفال للعنف بأشكاله المختلفة جعلهم يقومون بسلوكيات عدوانية بشكل مرتفع مع ألعابهم في حجرة الملاحظة كالهجوم على الدمية وذلك بالمقارنة بأطفال المجموعة الضابطة التي لم تتعرض للعنف"[2]

---

[1] نذير بوحنيكة، مرجع سابق، ص113.

[2] تهاني، محمد عثمان منيب وعزة، محمد سليمان: **العنف لدى الشباب الجامعي**. جامعة نايف العربية للعلوم الامنية، الرياض، دت، ص 24.

ومن النتائج التي توصل إليها " بندورا (Bandura) وزملائه:

- يميل الطفل المحيط أكثر من الطفل غير المحيط لتقليد نموذج العدوان الذي شاهده.
- يتأثر الطفل في تقليده للسلوك العدواني بما يحدث لنموذج العدوان الذي شاهده، فالطفل لا يميل لتقليد العدوان الذي يعاقب فاعله.
- يتأثر الطفل في تقليده للسلوك العدواني بما يحدث له بسبب هذا التقليد، فإذا كوفئ عليه زادت عدوانيته، وإذا عوقب تخلى عن العدوان.[1]

وعليه يتضح هنا أن الطفل يكتسب السلوكات العدوانية حسب نوع العقاب، إذ السلوك العدواني الذي يرتكبه الطفل ويلقي نوع من التدعيم الإيجابي وعدم المعاقبة فإن ذلك يزيد من احتمال ارتكابه وتعلمه السلوك العنيف والعدواني والعكس صحيح.

[1] جمال معتوق: **مدخل الى سوسيولوجيا العنف**. دار بن مرابط، الجزائر،2008، ص244.

خلاصة

و من خلال ما تم عرضه نستنتج أن الألعاب الإلكترونية و ما تحتويه من تقنيات جديدة تعتبر من العوامل التي تؤدي الى تعلق الاطفال بها، و تجعلهم يمضون أوقات طويلة في ممارستها مما يؤدي سلبا في التأثير المباشر على تعزيز السلوك العنيف لديهم.

الفصل الثالث: الطفل واللعب

تمهيد

المبحث الأول: الطفل

أولا : خصائص و أهمية مرحلة الطفولة

ثانيا: احتياجات الطفل

ثالثا: حقوق الطفل

المبحث الثاني: اللعب

أولا: أنواع اللعب عند الأطفال

ثانيا: أهمية اللعب

ثالثا: النظريات المفسرة للعب

خلاصة

تمهيد

يعتبر الطفل النواة الأساسية لبناء المجتمع والأطفال على اختلاف مناطق سكناهم و انتمائاتهم الوطنية الدينية و القومية يشعرون بحاجتهم الى اللعب للتنفيس عن مكنوناتهم وإشباع رغباتهم للعب، وهذا سنحاول توضيحه من خلال هذا الفصل و ذلك بتقسيمه إلى مبحثين حيث تناول المبحث الأول خصائص وأهمية مرحلة الطفولة ، احتياجات الطفل و حقوقه.

بينما تناول المبحث الثاني أنواع اللعب عند الأطفال ، أهمية اللعب، النظريات المفسرة للعب.

المبحث الأول: الطفل

أولا: خصائص وأهمية مرحلة الطفولة

1 . خصائص الطفولة:

يتميز الطفل وهو في مرحلة تكوين أفكاره ومعتقداته ومشاعره وسلوكه وفعله ورد فعله بالعديد من الخصائص نذكر منها على سبيل المثال لا الحصر:

– **نقص المعلومات:**إن معلومات الطفل محدودة في كل أوجه الحياة التي يعيش فيها سواء في الجوانب الفيزيقية أو الاجتماعية لها، لذلك تعتبر الطفولة أهم مراحل التعلم، حيث يتعلم الطفل ما يجب أن يعرفه عن ثقافته وما يشعر به اتجاه الناس وما يحيط به من عالم خارجي[1].

– **كثرة الحركة وعدم الاستقرار:** فالطفل يتحرك كثيرا ولا تجلس في مكان واحد لفترة طويلة حيث قال الرسول صلى عليه وسلم في هذا الشأن " عزامة الصبي في صغره، زيادة في عقله عند كبره" رواه الترميذي.

أي أن الحركة الكثيرة واللعب الدائم وعدم الاستقرار يزيد من ذكاء الطفل وخبرته بعد أن يكبر.

- **حب المرح واللعب:** وهذا ليس عيبا بل أن اللعب قد يكون وسيلة لاكتساب المهارات، وتجميع الخبرات وتنمية الذكاء وأفضل وسيلة للتعليم هي اللعب[2].

- **تحمسه وحبه للتعلم:** يتميز الطفل بالفضول وحب الاستطلاع النابع من حبه وتحمسه للتعلم والمعرفة فحب الاستطلاع أو الفضول والرغبة في التعلم من الصفات الفطرية لمرحلة الطفولة ونلمس

---

[1] عاطف العبد: **الإعلام المرئي الموجه للطفل العربي**. دار الفكر العربي، القاهرة، 1989، ص75.

[2] محمد سعيد مرسي : **خصائص الطفل**. على الموقع www. Aluheah.net/ social/0/1731 ، يوم 2017/12/30 على الساعة 12:21.

البالغون ذلك من خلال الأسئلة اللانهائية للطفل وهذه الأخيرة تصنف ضمن الخصائص التي يتميز بها الطفل عن غيره[1].

- **اختلاف مداخل التعلم:** بالرغم من حماستهم للتعلم، فإن الأطفال يكتسبون بتدريج المهارات والمعلومات الأساسية فقط المطلوبة للتعلم بكفاءة وفعالية وبالمقارنة بقدرات البالغين نجد أن قدرات الأطفال على معرفة ما هو مهم واختياره بين المواد الأخرى محدودة، كذلك فإن حدود انتباههم وذاكرتهم قصيرة مقارنة بالبالغين[2].

- **النمو اللغوي السريع:** فمعجم الطفل اللغوي يزداد باستمرار ويؤثر في ذلك الصحة العامة للطفل، خاصة التغذية السليمة وكذلك العلاقات الأسرية والمحتوى الاجتماعي والاقتصادي والمستوى اللغوي للأب والأم.

- **حدة الانفعالات:** فهو يثور وينفعل بدرجة واحدة للأمور الهامة والتافهة وأهم هذه الانفعالات نجد الخوف والذي يكون عند البنات أكثر من الذكور وكذلك الغضب ومن بين مظاهر الامتناع عن الأكل أو كسر الأشياء ولا ننسى الغيرة[3].

وفي الأخير يمكننا القول أن للطفل مجموعة من الخصائص لا يمكن عدها منها الجيدة ومنها السيئة وخصوص الأخيرة يجب على المحيط الذي يعيش به الطفل مراعاة مشاعره من خلال مايلي:

عدم اتهام الطفل بالعناد والمشاكسة ومحاولة تهذيبهم وتصليح السيئ فيهم بطريقة سلسلة مراعاة لمشاعرهم كون الطفولة من بين أهم المراحل الحساسة في عمر الإنسان.

---

[1] محمود أبو بكر أبو نعامة: **الأطفال والقنوات التلفزيونية**. دار قباء الحديثة، القاهرة،2008، ص 71.

[2] نفس المرجع، ص75.

[3] جلال سعد: **الطفولة والمراهقة**. دار الفكر العربي، القاهرة، د ت ، ص 208.

2. أهمية مرحلة الطفولة:

يعتبر الدين الإسلامي الأبناء ثمرات مرجوة للحياة الزوجية ويتضح ذلك في قوله تعالى ﴿**المال والبنون زينة الحياة الدنيا**﴾[1].

وقوله تعالى ﴿ **وجعلنا لهم أزواجا وذرية**﴾[2]. فقد كان للإسلام منذ أربعة عشر قرنا الفضل في التأكيد على الإهتمام بالطفل ووضعه الاجتماعي وحدد مبادئ شاملة كرعاية الطفولة وحمايتها بدءا بمرحلة تكوين الأسرة ثم الحمل والولادة حتى بداية مرحلة الشباب[3].

حيث يجمع علماء النفس على أن لمرحلة الطفولة أهمية بالغة في تشكيل شخصية الفرد في المستقبل[4].

فيما يحدث لنا من أحداث وما تمر به من خبرات يؤثر فينا في مرحلة الكبر، فخبرات الطفولة وتجاربها تترك فينا بصماتها في مرحلة الرشد، ذلك لأن حياة الإنسان سلسلة متصلة الحلقات يؤثر فيها السابق في اللاحق والحاضر في المستقبل، وعلى ذلك فإن وفرنا طفولة سعيدة وموفقة لأبنائنا كانوا الأكثر احتمالا راشدين أسوياء خالين من العقد والاضطرابات ومرحلة الطفولة تتكون سماتنا التي تظهر في مرحلة الرشد[5].

---

(1) سورة الكهف، الآية 46.

(2) سورة الرعد، الآية 38.

(3) أحمد محمد مبارك الكندي: **علم النفس الأسري**. مكتبة الفلاح، بيروت،1996، ص101.

(4) عبد الرحمان العيساوي: **سيكولوجية التنشئة الاجتماعية**. دار الفكر الجامعي، الإسكندرية، 1985، ص 183.

(5) عبد الرحمان العيساوي: **اضطرابات الطفولة والمراهقة وعلاجها**. دار الرتب الجامعية، بيروت ،2000، ص172.

ثانيا: احتياجات الطفل:

ما أكثر الأشخاص الذين يضنون بأن احتياجات الطفل الأساسية هي مقتصرة على الأمور البيولوجية كالمأكل والمشرب والملبس ماضين في إشباعها غاضين النظر ولو لمجرد التفكير بحاجاته الاجتماعية والنفسية التي لها دورها البارز في حياة أولئك الأطفال ومن أهم هذه الحاجات نذكر مايلي:

1. الحاجة إلى الحب والرعاية من طرف الوالدين: تعتبر إحاطة الطفل بالعطف والحب والحنان من بين الحاجات الأساسية لصحة الطفل، فهو بحاجة دائمة للشعور بالمحبة من طرف أبويه وإخوته وأقرانه فالطفل الذي لا يشبع هذه الحاجة فهو يعاني من الجوع العاطفي ويولد لديه الشعور ببدنه وعدم الرغبة فيه و هو ما ينعكس بالإجاب في علاقته بالآخرين[1]. فبدون الحب والأمن النفسي في الطفولة يفشل الأطفال في التفتح والازدهار، في نواحي الحياة الاجتماعية [2].

2. الحاجة إلى الحرية والاستقلال:يحتاج الطفل إلى الشعور بالحرية والاستقلال وتسيير أموره بنفسه دون الاعتماد على غيره مما يولد لديه الثقة بالنفس، لكن لا نقصد بالحرية في ترك الطفل يفعل ما يريده بل تتجسد في تهيئته للاعتماد على النفس وتشجيع التفكير الذاتي لكي لا يشعر بأنه ذو شخصية مستقلة وله نظرة خاصة به[3].

3 . الحاجة إلى التقدير الاجتماعي: تعد الحاجة إلى تقدير الذات وتأكيدها من بين أهم العوامل التي تمكن الطفل من النجاح في حياته ولقد أكدت **الأحمد أمل** أن هذه الحاجة تنمي لدى الطفل الشعور

---

[1] حامد عبد السلام زهران: **علم نفس النمو الطفولة والمراهقة**. دار عالم الكتب، القاهرة ، 1982، ص 298.

[2] أمل الأحمد: **بحوث ودراسات في علم النفس**. مؤسسة الرسالة للنشر والتوزيع، القاهرة، 2001، ص20.

[3] فتيحة كركوش: **سيكولوجية طفل ما قبل الدراسة**. ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر،2008، ص21.

بالمسؤولية والقدرة على تحمل أعباء المهام التي توكل إليه في الأسرة أو في الروضة وتكون بذلك نواة لأداء دوره في المجتمع بشكل جيد في المستقبل[1].

4 . الحاجة إلى الانتماء:أن شعور الطفل بأنه مهمل أو منبوذ أو غير مرغوب فيه من أقوى عوامل القلق والتوتر لديه وتنتج هذه المشاعر لدى الطفل من إحساسه بالإهمال وعدم العمل على راحته والعناية به وتبرز أهمية تلك الحاجة لأن الإنسان يولد بعدد من الاستعدادات التي لا تمكنه من الحياة معتمدا على نفسه من أهم شروط إشباع حاجة الانتماء هي أن يتقبل الطفل أسرته أن تتقبله الأسرة التي يعيش فيها والحاجة إلى الانتماء يدفع الطفل إلى المسايرة والتوافق مع الأسرة أو قبول ما اتفقت عليه من معايير سلوكه[2].

5 . الحاجة إلى تعلم المعايير السلوكية:يحتاج الطفل في هذه المرحلة في المساعدة في تعليم المعايير السلوكية نحو الأشخاص والأشياء ويحدد كل مجتمع هذه المعايير وتقوم المؤسسات القائمة على عملية التنشئة الاجتماعية مثل الأسرة والمدرسة ووسائل الإعلام وغيرها لتعليم هذه المعايير السلوكية للطفل بما يساعد على التوافق مع نفسه ومع المجتمع[3].

6. الحاجة إلى اللعب: يعتبر اللعب أمر ضروريا بالنسبة للطفل فكل الأطفال يلعبون ويمرحون ويحسون بالفرح والسعادة أثناء لعبهم حتى أن اللعب يعتبر مهمة الأطفال ويؤكد العلماء أن إشباع الحاجة يتطلب إتاحة وقت الفراغ للعب وإفساح مكان اللعب واختيار الألعاب المتنوعة المشوقة فللعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية للطفل[4].

---

(1) أمل الأحمد، المرجع السابق، ص122.

(2) فاخر عاقل: **علم النفس التربوي**، دار العلم للملايين، بيروت،1985، ص101.

(3) زيدان عبد الباقي: **الأسرة والطفولة**. مكتبة النهضة المصرية، القاهرة، 1980، ص ص 200-201.

(4) نبيلة عباس الشوربجي: **المشكلات النفسية للأطفال (أسبابها وعلاجها)**. دار النهضة العربية، القاهرة ،2003، ص190.

7 . الحاجة إلى النجاح: من الطبيعي أن نجعل أطفالنا في هذه المرحلة كائن فعالا في مجتمعهم، من خلال ما نتيح لهم من فرص، وما نسطر لهم من آفاق يطمحون لها ليكونوا أعضاء مقبولين في مؤسساتهم الاجتماعية وذلك من خلال ما نغرس فيهم من قيم النجاح عن طريق المناقشة الشريفة والفعالة[1].

وفي الأخير يمكننا القول بأن حاجات الطفل كثيرة ومتنوعة فيمكن عدها ولا حصرها وكما أن للطفل احتياجات فله كذلك حقوق.

ثالثا: حقوق الطفل:

يظل الطفل فردا ذو مكانة هامة في المجتمع له كيان إنساني يتضمن حقوق أساسية، تضمن له حق التمتع روح السلم والحرية والكرامة والنشوء في بيئة عائلية ليسودها جو من السعادة و المحبة والتفاقم، كما أشارت اتفاقية الأمم المتحدة في إعلانها العالمي لحقوق الإنسان أن للطفولة مجموعة من الحقوق الأساسية والتي تشمل مايلي:

- حق الطفل في الحياة وفي اكتساب الجنسية، ومعرفة والدين منذ الولادة، وتلقي رعايتها[2]، فمن حقوق الطفل على والديه ثبوت نسبه منهما حيث أمر القرآن الكريم أن ينسب الطفل لأبيه[3] لقوله تعالى﴿**ادعوهم لآبائهم هو اقسط عند الله**﴾[4].

كما أعطى الإسلام للطفل الحق في الحياة وجاء ذلك في كثير من الآيات القرآنية لقوله تعالى ﴿**ولا تقتلوا أولادكم من إملاق نحن نرزقكم وإياهم**﴾[5].

---

[1] محمد عطية الأبرشي: **المشكلات صانعة المستقبل**. مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة، مصر،1963،ص 08.

[2] هاجر شطاح: **سوء المعاملة الوالدية على صورة الذات عند الطفل**. رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة منتوري قسنطينة، الجزائر،2010،ص 45.

[3] حنان عبد الحميد العناني: **صورة الطفولة في التربية الإسلامية**. دار الطغاء للنشر والتوزيع، عمان1999، ص125.

[4] سورة الأحزاب، الآية05.

[5] سورة الأنعام، الآية 151.

- حق الطفل في الحرية حيث إن هذا الحق حق من حقوق الفرد في المجتمع سواء كان صغيرا أو كبيرا وعن طريقها، تتحقق إنسانيته فمن حق الفرد في أن يلد حرا وهذا الحق لا يتغير وان اختلف الزمان والمكان كما أن ديننا الحنيف دين حرية لا عبودية لذلك وجدناه يؤكد على ذلك عن ترتب الدعوة إلى العتق[1]، لقوله تعالى ﴿**فلا اقتحم العقبة، وما أدراك ما العقبة فك رقبة**﴾[2].

- حق الطفل في مستوى معيشي ملائم لنموه البدني والعقلي والاجتماعي أي تأمين ظروف المعيشة اللازمة لنموه.

- الحق في الراحة أثناء وقت الفراغ والقيام بأنشطة ثقافية وفنون ومزاولة ألعابه وحقه في التعليم وتنمية قدراته العقلية والدينية[3].

المبحث الثاني: اللعب

أولا: أنواع اللعب عند الأطفال

تتنوع أنشطة اللعب عند الأطفال من حيث شكلها ومضمونها وطريقتها وهذا التنوع يعود إلى الاختلاف في مستويات نمو الأطفال وخصائصها في المراحل العمرية من جهة والى الظروف الثقافية والاجتماعية المحيطة بالطفل من جهة أخرى وعلى هذا تمكننا أن نصنف نماذج الألعاب عند الأطفال إلى الفئات التالية:

1- الألعاب التلقائية: هي عبارة عن شكل أولي من أشكال اللعب حيث يلعب الطفل حرا وبصورة تلقائية بعيدا عن القواعد المنظمة للعب، ويميل الطفل في مرحلة اللعب التلقائي إلا التدمير وذلك بسبب نقص الاتزان الحسي الحركي إذ يجذب الدمى بعنف ويرمي بها بعيدا.

---

(1) سورة البلد، الأية151.

(2) حنان عبد الحميد العناني، المرجع السابق، ص127.

(3) مسعودة عريبي: **تأثير العنف في أفلام الكرتون على سلوك الطفل مابين 08 09 سنوات**. مذكرة تخرج للحصول على شهادة ماستر في علم اجتماع الاتصال، جامعة لخضر بالوادي، الجزائر،2014 ، ص24.

2- الألعاب التمثيلية: يتجلى هذا النوع من اللعب في تقمص لشخصيات الكبار مقلدا سلوكهم وأساليبهم الحياتية التي يراها الطفل وينفعل بها وتعتمد الألعاب التمثيلية بالدرجة الأولى على خيال الطفل الواسع ومقدرته الإبداعية ويطلق على هذه الألعاب (الألعاب الإبداعية).

3- الألعاب التركيبية: يظهر هذا الشكل من أشكال اللعب في سن الخامسة أو السادسة حيث يبدأ الطفل وضع الأشياء بجوار بعضها دون تخطيط مسبق فيكتشف مصادفة أن هذه الأشياء تمثل نموذجا ما يعرفه فيفرح لهذا الاكتشاف ومع تطور الطفل النمائي يصبح اللعب اقل إبهامية وأكثر بنائية على الرغم من اختلاف الأطفال في قدراتهم على البناء والتركيب.[1]

4- الألعاب الترويحية والرياضية: يعيش الأطفال أنشطة أخرى من الألعاب الترويحية والبدنية التي تنعكس بإيجابية عليهم فمنذ النصف الثاني من العام الأول من حياة الطفل يشد إلى بعض الألعاب البسيطة التي يشار إليها غالبا على أنها ألعاب الأم " MOTHER GAMES" لأن الطفل يلعبها غالبا مع أمه، وتعرف الطفولة انتقال أنواع من الألعاب من جيل لأخر مثل " السوق" و"الثعلب فات " و " رن رن يا جرس" وغير ذلك من الألعاب التي تتواتر عبر الأجيال.

5- الألعاب الثقافية: هي أساليب فعالة في تثقيف الطفل حيث يكتسب من خلالها معلومات وخبرات ومن الألعاب الثقافية القراءة والبرامج الموجهة للأطفال عبر الإذاعة و التلفزيون والواقع أن حب الكتابة والقراءة يمثل احد المقومات الأساسية التي تقوم عليها فاعلية النشاط العقلي.

6- الألعاب الفنية: تدخل في نطاق الألعاب التركيبية وتتميز بأنها نشاط تعبيري فني ينبع من الوجدان والتذوق الجمالي في حين تعتمد الألعاب التركيبية على شحذ الطاقات العقلية المعرفية لدى الطفل ومن ضمن الألعاب الفنية رسوم الأطفال التي تعبر عن التألق الإبداعي عند الأطفال الذي يتجلى

---

[1] أعضاء مشروع الأزمات والكوارث: **حوادث اللعب التي يتعرض لها أطفال الروضة وكيفية التعامل معها**، جامعة الميناء، مصر، 2012، ص 24.

بالخربشة أو الشخبطة scripling هذا والرسم يعبر عما يتجلى في عقل الطفل لحظة قيامه بهذا النشاط ويعبر الأطفال في رسومهم عن موضوعات متنوعة تختلف باختلاف العمر[1].

ثانيا: أهمية اللعب:

تكمن أهمية اللعب في أنه حاجة من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر هام من مظاهر سلوكه، كما أنه استعداد فطري لديه وضرورة من ضروريات حياته، بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصل معها،كما ينمو جسميا وعقليا ولغويا وانفعاليا واجتماعيا، ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال،كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية والاجتماعية، وليس معنى ذلك أن اللعب قليل الفائدة للكبار، بل إنه ضروري لكل إنسان في كل مرحلة من مراحل العمر، إنه البهجة والفرحة والإبداع والانطلاق في عالم جميل خلاب[2].

كما أن للعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الطفل، لذلك يجب إتاحة كل الفرص المواتية لكي يمارس الطفل ألعابه وفق لمستواه وميله الخاص ومشاركته في اللعب خاصة من طرف الأولياء بين الحين والأخر لتوجيه سلوكه أثناء اللعب وهذا ما يشعره بالسعادة والفرح وبأنه محل إعجاب وتقدير من طرفهما[3].

---

[1] اعضاء مشروع الازمات و الكوارث، مرجع سابق، ص 4.

[2] حنان عبد الحميد العناني: **اللعب عند الأطفال**. دار الفكر للطباعة والنشر، عمان ، 2002، ص15.

[3] فتيحة كركوش، المرجع السابق، ص 24.

وينبغي أن لا ننسى أيضا أن اللعب يساعد الطفل خلال عملية تحول الشخصية، وهو عامل مؤثر للغاية في نمو الطفل ونضوجه وكذلك في تكامله الجسمي العضلي أو التنفيس عن الطاقة الفائضة في جسمه مما يزيح عنه الحوافز المكبوتة، الاضطراب، سوء الخلق، الانفعال والمشاغبة.

والملاحظة الهامة الجديرة بالذكر على هذا الصعيد هو دور اللعب في علاج الاختلافات السلوكية والعاطفية بالنظر لكونه وسيلة للتنفيس والتغلب على الطاقة المكبوتة، بحيث يتعرض الطفل بسبب القيود المفروضة عليه من قبل الأسرة أو المدرسة لمختلف أنواع التوترات والانفعالات فيلجأ من خلال اللعب إلى صقل أثار هذه القيود والى إثبات وجوده في المجتمع كما أن اللعب تمنح الطفل الفرصة لتلبية احتياجاته وميوله بأساليب أخرى.

يلجأ علماء النفس إلى اللعب كأسلوب لمعالجة بعض الحالات لدى الأطفال، وقد غدا العلاج باللعب إلى عصرنا الحالي منهجا من أهم مناهج معالجة الاضطرابات النفسية والاختلافات السلوكية لدى الأطفال وأكثرها فاعلية على هذا الصعيد[1].

كما أن للعب قيمة اجتماعية تتضمن تعلم الطفل من خلال الألعاب الجماعية أسلوب الإرتباط بالمجتمع وحل المشاكل الناشئة عن هذه الإرتباطات والمنهج الصحيح والمناسب لمعاشرة الآخرين والتعامل معهم بالمثل، وللعب مع الزملاء كذلك دور في تلقين الفرد طابع التكافل والتعاضد وفي تعرفه على الحدود المعقولة لتوقعاته من الآخرين وتوقعات منه، مما يؤدي إلى استبدال مشاعر العداء بينهم بالحب والمودة وبهذا يتعلم الطفل النمط الصحيح لسلوكه الاجتماعي، كما يتعلم الطفل من خلال اللعب نمط التمييز بين الحسن والسيئ واكتساب المثل الأخلاقية وتطبيقها، إنه يتفهم ضرورة تطبعه بالصلاح، بالصدق والعدل

[1] هايدة موثقي: **علم نفس اللعب**. دار الهادي، بيروت، 2004، ص32.

وضبط النفس والالتزام بالمبادئ الأخلاقية ثم أنه يتنبه من خلال خبراته إلى أن أبويه قد يتغاضيان عن أخطائه ولكن الآخرين لا يسلكون معه بمثل هذا التسامح[1].

ثالثا: النظريات المفسرة للعب:

هناك نظريات عديدة فسرت اللعب عند الأطفال وسوف نستعرض أهم هذه النظريات:

1. النظريات التقليدية للعب: من أهم النظريات التقليدية التي تطرقت للعب نذكر منها نظرية الطاقة الزائدة، نظرية التلخيصية، نظرية التدريب على المهارات، نظرية اللعب باعتباره اتجاها.

أ- **نظرية الطاقة الزائدة:**صاحبا هذه النظرية هما " فريدريك سيلبر سبنسر" و " فان شيلر" 1875، وتذهب هذه النظرية إلى القول بأن يكون عادة نتيجة وجود طاقة زائدة لدى الكائن الحي ليس بالحاجة إليها مما تؤدي هذه النظرة أن الأطفال يلعبون للتقليل من قاصرة ضغط هذه الطاقة بواسطة أنشطة ليس لها هدف من بينها اللعب.

فالأطفال يلعبون أكثر من الكبار نظرا لوجود هذه الطاقة الزائدة التي هي ليست قاصرة على نشاط عضوي بل يقتصد باللعب كل نشاط مخالف ومضاد للنشاط الجسدي[2].

ب- نظرية التلخيص: و فحوى هذه النظرية أن لعب الطفل يتطور حيث يشابه هذا التطور الذي مر به أجداده منذ بدء الخليقة، فنرى الطفل يرقى بلعبه تدريجيا، ففي البداية يكون فرديا ليتطور ويصبح جماعيا ويتطور اللعب الجماعي ليصبح جماعيا تعاونيا مع الآخرين ويتطور بعد ذلك ليكون تنافسيا

---

[1] هايدة موثقي، مرجع سابق، ص34.

[2] مصطفى بوترية: **فعالية اللعب في تعلم التقنيات الأساسية لدى تلاميذ الطور الثالث فئة العمرية(12. 13 سنة) ولاية الجزائر**. مذكرة ماجستير، معهد التربية البدنية والرياضة، جامعة الجزائر،2007، ص 99.

اعترافا منهم بقوة الجماعة وحب الانتماء إليها، فهي تعتبر نشاط ملخص للعادات الحركية للجنس البشري من ماضيه حتى حاضره[1].

ج- نظرية التدريب على المهارات: يعتبر" كارل غروس" اللعب "كنتيجة للغرائز التي تسمح بالظهور والتثبيت والتمرن للإعداد للحياة الناضجة"، وكان يركز خاصة على التجريبي باللعب في مستوى الجهاز الجسمي، والطفل عند الإنسان والحيوان طريقة غريزية لاستيعاب الأنماط السلوكية المكيفة للمواقف التي يجب على الراشد أن يواجهها، فاللعب هو" تكرار فعلي للنشاطات الغريزية للصيد والدفاع[2].

د- نظرية اللعب باعتباره اتجاها: قد يكون اللعب مفيدا، ولكنه يمكن أن يرتبط أيضا بالضحك والمرح وقد ذكر **داروين** كيف أنه من المألوف أن يضحك الأطفال حين يلعبون، وقد اقترح **جيمس سولي** JAMES SULLY في كتابه عن الضحك (1902) أن الضحك يؤدي دورا كمؤشرات للعب، وأنه أمر أساسي للنشاط الاجتماعي الذي يتضمن وجود رفيقا في اللعب، فالعنف والدغدغة هما هجومان لطيفان وينبغي أن تعد كذلك لمجرد أن الضحك لها يخبر المشاركين أنه ليس هناك أذى حقيقي مقصود منها ويتحدث سولي عن " مزاج اللعب" أو الاتجاه المصطنع باللعب الذي يكون الضحك فيه أحد العناصر، وهو اتجاه لطرح التحفظ جانبا، حيث يكون السرور والاستمتاع أمورا جوهرية بالنسبة له.

وهناك عدة مزايا في النظر إلى اللعب باعتباره اتجاها، فقد بين" كارل غروس" أن كل الوظائف الطبيعية للكائن العضوي غالبا ما يمكن تستخدم في اللعب، و لذلك فإن اللعب يمكن أن يكون نوعا خاصا من

---

[1] مايسة يوسف حلس: **أثر استخدام أسلوب لعب الأدوار على التحصيل الدراسي لتنمية المفاهيم التاريخية لدى طالبات الصف السابع في محافظة غزة.** رسالة ماجستير، جامعة الأزهر، غزة، 2010- 2011، ص ص 19- 20.

[2] أحمد فلاق: **الطفل الجزائري والعاب فيديو، دراسة في القيم والمتغيرات.** أطروحة دكتوراه، كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر3، 2008-2009، ص67.

النشاط ذا خصائص تميزه عن الأنشطة الأخرى، ويمكن تجنب هذه الصعوبة بتصنيف مزاج الشخص بدلا من تصنيف ما يقوم بفعله[1].

2 . النظريات المعاصرة للعب: من أهم النظريات المعاصرة التي تطرقت للعب نذكر منها نظرية التحليل النفسي، نظرية الجشطالت، نظرية ديناميكيات الطفولة، نظرية بياجيه، نظرية آدلر للطفولة.

أ **. نظرية التحليل النفسي:** انبثقت هذه النظرية من أعمال " فرويد" وأتباعه والمفاهيم التي استخدمت في وصف نمو الطفل الوجداني والاجتماعي، فقد طور فرويد تكتيكا علاجيا لعلاج المضطربين نفسيا أسماه" التحليل النفسي" و توصل إلى أن الاضطراب لدى الأفراد يعود لتأثير الخبرات المبكرة التي تعرض لها الأفراد في بداية حياتهم[2].

فهذه النظرية تنظر إلى اللعب على أساس أنه وظيفة نفسية في حياة الطفل تعمل على تخفيف ما يعانيه من صراعات وقلق نفسي وتوتر يومي، واللعب هو عبارة عن تغيير رمزي غالبا، صادر عن رغبات أو مخاوف ملازمة أو متاعب لاشعورية مما يؤدي إلى خفض مستوى التوتر والقلق لدى الطفل، كما تعرف هذه النظرية بنظرية التخفيف من القلق[3].

ب . نظرية ديناميات الطفولة: يرى عالم النفس" بويتنديجك" أن الطفل يلعب لأنه طفل، ويعني بذلك أن الطفل يلعب لوجود خصائص معينة للآليات النفسية لا تسمح له بأن يعمل أي شيء إلا أن يلعب فديناميات الطفولة عند" بويتنديجك" لها أربع خصائص تفسر طبيعة اللعب، وأولى هذه الخصائص نقص التوافق الحسي الحركي، فالاندفاع الانفعالي والحاجة إلى الفاهم الراجع للمشاركة الوجدانية أكثر من الحاجة

---

(1) سوزان ميلر: **سيكولوجية اللعب**. ترجمة دكتور حسن عيسى، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، 1978، ص ص 19- 20.

(2) حنان عبد الحميد العناني، المرجع السابق، ص98.

(3) عدنان عارف مصلح: **التربية في رياض الأطفال**. دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، 1990، ص 48.

إلى المعرفة الموضوعية، وأخيرا التذبذب بين الخجل من ناحية واحترام الأشياء من ناحية أخرى ينشأ عنه التردد بين الإقدام والتراجع.

ويرى كار " CARR" أن اللعب وسيلة للتنفيس عن الميول الذميمة وتحويلها إلى ميول مقبولة عن طريقة التوجيه، بينما يرى لانج " LANGE" أن الهدف الأصلي للعب هو تكامل الذات، من خلال هذه الديناميات التي سيطر على العلاقات بين الطفل والبيئة ينشأ اللعب وتظهر قيمته كوسيلة للفاعل بين الطفل وبين زميله في النشاط والموضوع الخارجي الذي يستخدمه كأداة أو ميدان للعب[1].

ج . نظرية بياجيه للعب: اهتم بياجيه "PIAGET" بدراسة النمو العقلي لدى الأفراد، وأوضح أن الطفل أثناء عملية التعلم هو عنصر ايجابي فعال وليس مجرد مستقبل للمعرفة.

وقد وضح بياجيه عدة مراحل للنمو المعرفي وهي:

- **المرحلة الحسية الحركية:** وتمتد من الولادة حتى نهاية السنة الثانية تقريبا.
- **مرحلة ما قبل العمليات:** وتمتد من النهاية السنة الثانية حتى السنة السابعة.
- **مرحلة العمليات المادية:** وتمتد من السابعة حتى الحادية عشرة.
- **مرحلة العمليات المجردة**[2].

[1] ليلى يوسف: **سيكولوجية اللعب والتربية الرياضية**. مكتبة الأنجلو مصرية، القاهرة، 1962، ص ص30-31.
[2] حنان عبد الحميد العناني، المرجع السابق، ص103.

خلاصة

تناولنا في هذا الفصل تقريب فكرة أهمية اللعب في تنشئة الطفل وتكوين شخصيته، ويعتبر اللعب عند الطفل عنصر اساسي في حياته اليومية لا يمكنه الاستغناء عنه قصد الوصول الى الراحة النفسية والمتعة والترفيه ،فمن خلاله يكتسب الطفل العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي.

الفصل الرابع: الأسس المنهجية للدراسة

تمهيد

المبحث الأول: المنهجية المتبعة في الدراسة

أولا: المناهج المستخدمة في الدراسة

ثانيا: التقنيات والأدوات المستعملة في الدراسة

ثالثا: العينة خصائصها وكيفية اختيارها

المبحث الثاني: مجالات الدراسة

أولا: المجال البشري

ثانيا: المجال المكاني

ثالثا: المجال الزماني

خلاصة

تمهيد

يتناول هذا الفصل الجانب الميداني للدراسة و ذلك بعرض الخطوات المنهجية للدراسة لما تحتويه من المنهج المستخدم والعينة التي تم دراستها وأدوات جمع البيانات، والتقنيات المستخدمة فيها وصولا إلى خطوات إجرائها.

المبحث الأول: المنهجية المتبعة في الدراسة

أولا: المناهج المستخدمة في الدراسة

يعتبر المنهج مجموعة من القواعد التي يتم وضعها بقصد الوصول إلى الحقيقة في العلم، أو الطريقة التي يتبعها الباحث في دراسته للمشكلة من أجل إكتشاف الحقيقة، أو هو فن التنظيم الصحيح لسلسلة من الأفكار، أو الإجراءات من أجل الكشف عن الحقيقة التي نجهلها أو من أجل البرهنة عليها للآخرين الذين لا يعرفونها [1].

والمنهج كما يعرفه "رشيد زرواتي" هو مجموعة العمليات والخطوات التي يتبعه الطالب بغية تحقيق أهدافه البحثية، فالمنهج" يعني جملة القواعد والإجراءات و الأساليب التي تجعل العقل يصل إلى معرفة حقه بجميع الأشياء التي يستطيع الوصول إليها بدون أن يبذل مجهودات غير نافعة"[2].

ويعرف "بيتل" المنهج بصفة عامة على أنه " الترتيب الصائب للعمليات العقلية التي نقوم بها بصدد الكشف عن الحقيقة والبرهنة عليها " [3].

ولهذا فالباحثة ليست حرة في اختيارها للمنهج التي تتبعه في الدراسة، فموضوع البحث هو الذي يفرض عليها استخدام منهج معين دون غيره يمكنها من دراسة موضوعها دراسة علمية سوسيولوجية، لذلك يعد تحديد المنهج الذي يتم استخدامه في البحث أهم خطوة لتوضيح الطريق الذي سوف تتبعه الباحثة في مسار بحثها بغية الوصول لإجابات عن الأسئلة التي قامت بطرحها في بداية بحثها.

---

[1] صلاح الدين شروخ: **منهجية البحث العلمي للجامعين**. دار العلوم للنشر والتوزيع، الجزائر، د ت، ص 90.

[2] عبد الرحمان العيساوي: **أصول البحث السيكولوجي**. دار الراتب الجامعية، بيروت ، 2004، ص17.

[3] محمد محمد قاسم: **المدخل إلى مناهج البحث العلمي**. دار النهضة العربية للطباعة والنشر، بيروت، 1999، ص 52.

ونظرا لطبيعة الدراسة الحالية "**تأثير استخدام الألعاب الالكترونية على تشكيل السلوك العنيف لدى الطفل**" التي تسعى لتشخيص الظاهرة والعمل على معرفة الأسباب والعوامل المحيطة بالظاهرة ومحاولة فهمها فرض علينا الاعتماد على المناهج التالية:

1- المنهج الوصفي:

يمكن تعريفه بأنه المنهج الذي يقوم على رصد ومتابعة دقيقة للظاهرة أو حدث معين بطريقة كمية أو نوعية في فترة زمنية معينة أو عدة فترات من أجل التعرف على ظاهرة أو حدث من حيث المحتوى والمضمون أو الوصول إلى نتائج وتعميمات تساعدهم في الواقع وتطوره[1].

وعليه يعتمد هذا البحث على المنهج الوصفي، الذي بعينه يوصف الظاهرة موضوع الدراسة " **تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية السلوك العنيف لدى الطفل**". ومن ثم لا بد من تحليل دقيق نركز من خلاله على دراسة الجوانب المختلفة لتحديد طبيعة الظاهرة ومعرفة خصائصها والعوامل الحقيقية الكامنة وراء تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على الطفل وذلك من خلال معرفة مدى تأثير الوقت المستغرق في اللعب وكذلك مضامين العنف الموجودة بهذه الألعاب وكذلك دور الرقابة الوالدية في ذلك .

2- منهج دراسة الحالة:

وهو منهج يستخدم في دراسة حالة ما سواء كان فردا أو جماعة واحدة أو مؤسسة أو أية وحدة إدارية أو اجتماعية أو اقتصادية من خلال الرجوع إلى خلفية وتاريخ الحالة، وتطورها ووضعها الراهن فبذلك يستطيع الباحث تقديم دراسة شاملة متكاملة ومتعمقة للحالة المطلوب بحثها ودراستها، ولا يبعثر ويشتت جهوده عن دراسة حالات متعددة[2].

---

[1] محمد محمد قاسم، مرجع سابق، ص 52.

[2] عامر قندلجي : **البحث العلمي واستخدام مصادر المعلومات التقليدية والالكترونية**. دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان، 2008، ص 137.

و قد تم الاعتماد على هذا المنهج كخطوة أولى بغرض التعرف على خصائص و مضمون كل حالة بصورة مفصلة ودقيقة وقراءة مابين السطور، ثم تحليل المعلومات التي تم جمعها بطريقة علمية وموضوعية.

وطبق هذا المنهج على حالات من الأطفال شريطة أن يكونوا يستخدمون الألعاب الالكترونية، ثم القيام بتحليل كل حالة على حدى وبعدها التركيب قصد التعمق والتفصيل للوصول إلى الآثار التي انعكست عليهم جراء استخدامهم للألعاب الإلكترونية.

3- المنهج الكمي:

وهو فرع من الدراسات الرياضية التي تعتمد على جمع المعلومات والبيانات لظواهر معينة وتنظيمها وتبويبها وعرضها جدوليا أو بيانيا ثم تحليلها رياضيا، واستخلاص النتائج بشأنها والعمل على تفسيرها [1].

ومن خلال تكرارات أجوبة الحالات فقد ساعد هذا المنهج الباحثة على جمع وجدولة البيانات الميدانية وتحليلها تحليلا إحصائيا لإعطاء صورة دقيقة للبيانات التي أمكن الحصول عليها وتحويلها من بيانات كيفية إلى بيانات كمية بناءا على جداول يتم من خلالها ربط المتغيرات ربطا تفسيريا واضحا من أجل قياس وبناء المقارنات السوسيولوجية للوصول إلى تحليل علمي وموضوعي من خلال التعامل مع النسب والأرقام لإعادة بنائها واستنتاج دلائل جديدة واستخراج المؤشرات ،وتم استخدام هذا المنهج بالتحديد في الجداول الخاصة بالبيانات الأولية للمبحوثين.

[1] عبد الناصر جندلي: **تقنيات ومناهج البحث في العلوم السياسية والاجتماعية**. ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2015، ص 213.

ثانيا: الأدوات والتقنيات المستعملة في جمع البيانات.

1- أدوات جمع البيانات:

يتوقف صدق البحوث وقيمتها العلمية على الاختيار السليم للطرق والأدوات التي تمتلك الشروط العلمية والمنهجية من أجل الوصول إلى أهدافها المسطرة، وتتنوع أدوات جمع البيانات المستخدمة في البحوث الاجتماعية تبع الطبيعة كل بحث و المنهج المتبع و أهداف الدراسة، وطبيعة المجتمع المدروس وقد اعتمدت الباحثة في بحثها هذا على بعض الأدوات من بينها:

أ- **الملاحظة:**

تعتبر الملاحظة وسيلة هامة من وسائل جمع البيانات حيث يقوم فيه العقل بدور كبير من خلال ملاحظة الظواهر وتفسيرها وإيجاد ما بينها من علاقات، لذلك فهي تسهم إسهاما كبيرا في البحوث الوصفية والكشفية والاجتماعية [1]، وكذلك تعرف بأنها عملية مراقبة أو مشاهدة لسلوك الظواهر والمشكلات و الأحداث ومكوناتها البيئية، ومتابعة سيرها واتجاهها وعلاقتها بأسلوب علمي منظم ومخطط بقصد التفسير وتحديد العلاقة بين المتغيرات والتنبؤ بسلوك الظاهرة، وتوجيهها لخدمة أغراض الإنسان وتلبية احتياجاته [2].

وقد اعتمدنا في دراستنا على الملاحظة البسيطة وهي الملاحظة التي تستخدم غالبا في البحوث والدراسات الاستكشافية، والتي لا يكون للباحث حولها معلومات كافية، وتستخدم هذه الملاحظة في

---

[1] محمود عبد الحميد مسني: **مناهج البحث العلمي في المجالات التربوية والنفسية**. دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية، 2000، ص115.

[2] نائل حافظ : **أساليب البحث العلمي**. مكتبة أحمد ياسين. عمان ، 1995، ص130.

الظروف العادية دون إخضاع الظاهرة موضع البحث للضبط ودون استخدام الأدوات الميكانيكية كالمسجلات والكاميرات .[1]

ب- المقابلة:

تعد واحدة من طرق جمع المعلومات الهامة، ويمكن تعريفها على أنها المحادثة المنظمة بين اثنين السائل والمستجيب بقصد الحصول على معلومات معينة لها علاقة بالحالة أو الموضوع المراد دراسته وهي لا تقتصر على المحادثة فقط بل معرفة الجوانب الأخرى من المستجيب كتعبيرات وجهه و إيماءاته وحركاته، و المقابلة إما أن تكون وجها لوجه أو عبر التلفون.

والمقابلة يمكن أن تستخدم لوحدها، وعاملا مساعدا مع طرق أخرى في دراسة الفرد، وهي الطريقة المناسبة لجمع المعلومات من الأشخاص غير المتعلمين، كما أنها تتيح المجال للشخص الذي يجري المقابلة بالتكلم أكثر من الكتابة [2].

أما **ماكوبي و ماكوبيe.maccoby&maccoby** فإنهما يعرفان المقابلة بأنها: تفاعل لفظي يتم بين شخصين في موقف مواجهة حيث يحاول أحدهما وهو القائم بالمقابلة أن يستثير بعض المعلومات أو التغييرات لدى المبحوث والتي تدور حول أرائه ومعتقداته [3].

ومن خلال دراستنا فقد تم الاعتماد على نوعين من المقابلة:

---

[1] محمد حسين الوادي، علي فلاح الزعبي: **أساليب البحث العلمي مدخل منهجي تطبيقي**. دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان، د ت، ص 186.

[2] منذر عبد الحميد الضامن: **أساسيات البحث العلمي**. دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2007، ص98.

[3] نخبة من أعضاء هيئة التدريس: **طرق البحث وأدلة العمل الميداني في الدراسات الأنثروبولوجية**. دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 2005، ص106.

1- المقابلة الحرة أو الغير مقننة: وفيها لا تكون الأسئلة موضوعة مسبقا بل يطرح الباحث سؤالا عاما حول مشكلة البحث، ومن خلال إجابة المبحوث يتسلسل في طرح الأسئلة الأخرى، وعادة ما يكون لدى الباحث الإطار العام أو الأسئلة العامة حول موضوع البحث.

2- المقابلة المقننة أو المبرمجة: وهي التي تكون أسئلتها محددة ومتسلسلة من قبل الباحث وبالتالي تطرح نفس الأسئلة في كل مقابلة وبنفس التسلسل حيث يكون لدى الباحث قائمة بالأسئلة التي سيتم طرحها أو مناقشتها ، ويحاول الباحث عادة التقيد بهذه الأسئلة، إلا أن هذا لا يمنع من طرح أسئلة أخرى غير مخطط لها إذا رأى الباحث ضرورة لذلك[1].

وفي هذه التقنية استخدمت الباحثة مجموعة من الأسئلة المفتوحة متسلسلة و مترابطة تقوم بطرحها بنفس التسلسل في كل مقابلة وهذه الأسئلة تكون مقسمة إلى محاور تماشيا مع فرضيات الدراسة.

- وكان الهدف الأساسي من استعمال المقابلة هو الكشف عن العوامل والحقائق الكامنة وراء تأثير استخداماالألعاب الالكترونية على الطفل.
- **مع الإشارة أن الباحثة فضلت أن تسجل المقابلات مع المبحوثين وتحررها بنفس اللغة والكيفية التي أتت بها وذلك قصد الحفاظ على أصالتها ودون تحريف.**

كما راعت الباحثة في مقابلتها للمبحوثين مجموعة من الاعتبارات مثل:

- **المكان الذي تتم فيه المقابلة:** إذ تركت الباحثة حرية الاختبار للمبحوث وذلك حرصا منها على شعوره بالود والأمان والطمأنينة.
- **الوقت الذي تمت به المقابلات:** حيث كانت هناك مقابلات في الفترة الصباحية وأخرى في الفترة المسائية.

[1] نذير بوحنيكة، المرجع السابق، ص191.

- **المظهر الخارجي للمبحوث:** حيث ركزت الباحثة على تعابير الوجه وتصرفات المبحوث وحركاته والتركيز على الكلام ومحاولة معرفة التناقض في هذا الكلام.

2- تقنيات تفسير البيانات:

أ- **التفسير الكمي:** وذلك من خلال تحويل البيانات الكيفية الخاصة بإجابات العينة إلى بيانات كمية وتصنيفها في جداول إحصائية تبين التكرار والنسب المئوية ليسهل ربط المتغيرات مع بعضها البعض بصورة أكثر دقة وموضوعية.

ب- **التفسير الكيفي:** وذلك من خلال ما يعبر عنه التفسير الكمي وملاحظات الباحثة والمقابلات مع المبحوثين.

ج-**تفسير البيانات بيانيا:** حيث تم عرض البيانات على شكل رسومات و أشكال بيانية كترجمة للجداول ليسهل قراءتها وفهمها.

ثالثا: العينة كيفية اختيار مفرداتها وخصائصها:

1- كيفية اختيار مفردات العينة:

العينة من بين اهم الخطوات المنهجية في البحث العلمي مرحلة اختيار العينة و تحديدها، وتعنبر جزء من الكل بمعنى أنه تأخذ مجموعة من أفراد المجتمع على أن تكون ممثلة له لتجري عليها الدراسة، فالعينة اذن هي: "جزء معين أي نسب معينة من أفراد المجتمع الأصلي، تم تعميم الدراسة على المجتمع كله ووحدات العينة قد تكون أشخاص كما قد تكون أحياء أو شوارع أو مدن أو غير ذلك."[1]

- **العينة العمدية أو القصدية:**

هي النموذج المختار من السكان بطريقة مقصودة ومعتمدة، أي بطريقة لا تعطي جميع وحدات السكان أو مجتمع.

(1) أمينة فراجي: **تأثير تكافؤ المستوى التعليمي بين الزوجين على تربية الابناء**، رسالة ماجستير، معهد العلوم الانسانية والاجتماعية، جامعة العقيب أكلي محند أولحاج، البويرة، الجزائر، 2011-2012، ص 17.

و تعرف بأنها العينة التي لا يختارها الباحث بطريقة الصدفة أو بالطريقة العشوائية بل تختارها بطريقة عمدية أي يختار العديد المطلوب من وحدات مجتمع البحث حسب إرادته ومشيئته، فالباحث الذي يستعمل العينة المقيدة يوصي المقابل (interevierwer) أو الباحث الاجتماعي باختيار الأشخاص الذين يعتقد بأنهم صالحون وملائمون لتزويد البحث بالمعلومات المطلوبة [1].

– وتعني هذه العينة اختيار كيفي من قبل الباحث للمسحوبين (أو المستجيبين) استنادا إلى أهداف بحثه ولا يتم اختيار المبحوثين من خلال الجدول العشوائي أو القرعة، وهذا يعني أن هذه العينة لا تعطي الفرص المتكافئة لكل وحدة اجتماعية لأن تكون ضمنها [2].

[1] إحسان محمد الحسن: **مناهج البحث الاجتماعي**. دار وائل للنشر والتوزيع، عمان، 2005، ص64.

[2] معن خليل عمر: **مناهج البحث في علم الاجتماع**. دار الشروق للنشر والتوزيع ، عمان، 2004، ص 208.

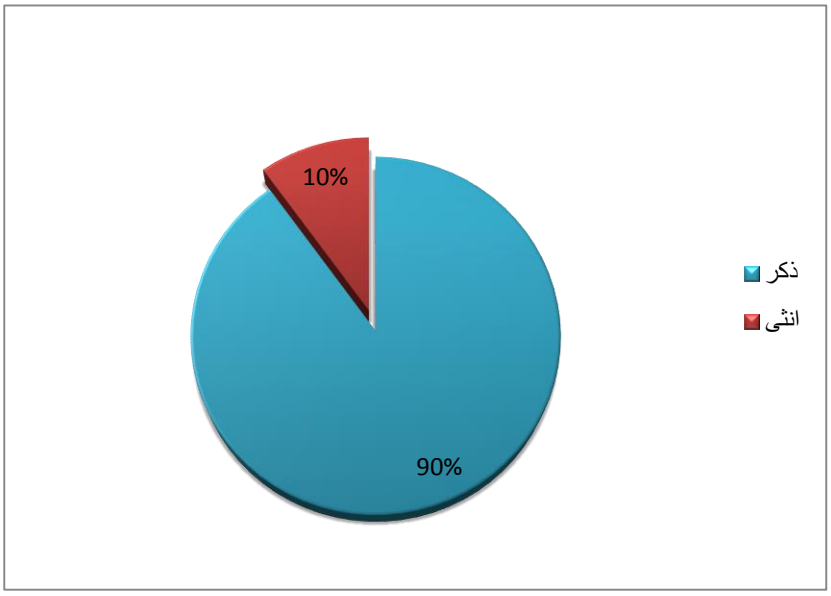
2 . خصائص العينة:

جدول رقم (1) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب الجنس

الجنس	التكرار	النسبة
ذكر	9	%90
أنثى	1	%10
المجموع	10	%100

من خلال استقراء معطيات الجدول رقم(1) تبين أن معظم افراد العينة هم من جنس الذكور وذلك بنسبة 90% مقابل 10% لدى الإناث وهنا يتضح لنا بأن الذكور هم أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث وهذا لطبيعة الذكورية.

شكل رقم 01: يمثل توزيع افراد العينة حسب الجنس

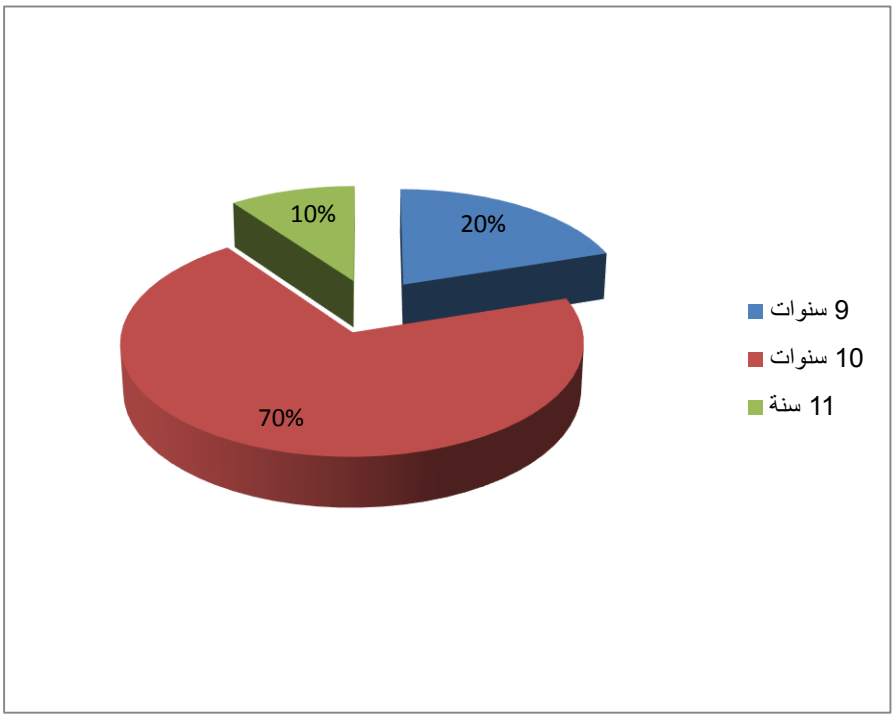


جدول رقم (2): يوضح أفراد العينة حسب السن

السن	التكرار	النسبة
9 سنوات	2	%20
10 سنوات	7	%70
11 سنة	1	%10
المجموع	10	%100

تبين لنا من خلال استقراء معطيات الجدول أعلاه ان معظم أفراد العينة تتراوح اعمارهم10 سنوات وذلك بنسبة 70 تليها أفراد ذو التسع سنوات بنسبة 20 و في الأخير أفراد 11 سنة بنسبة 10 و من هنا يتضح لنا بأن الأطفال الذين تتراوح اعمارهم 10 سنوات هم أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية العنيفة.

شكل رقم 02: يمثل توزيع افراد العينة حسب السن

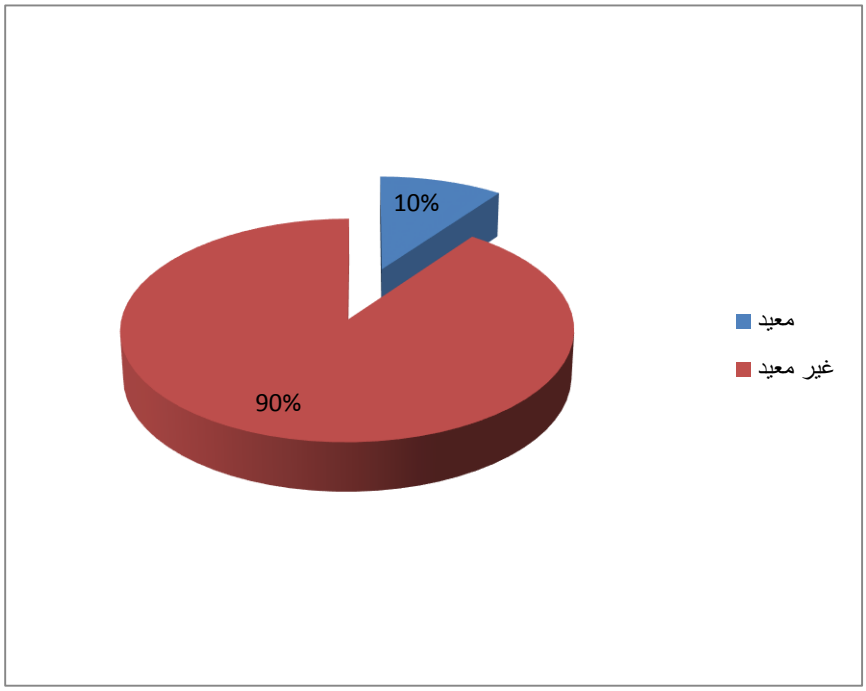


جدول رقم(3): يوضح توزيع أفراد العينة حسب التحصيل الدراسي.

التحصيل الدراسي	التكرار	النسبة
معيد	1	%10
غير معيد	9	%90
المجموع	10	%100

يتضح من خلال الجدول رقم 3 بأن معظم افراد العينة غير معيدين وذلك بنسبة 90 في حين أن نسبة 10 تمثل الأطفال المعيديين و هذا بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية لم تؤثر بشكل كبير على التحصيل الدراسي للأطفال.

شكل رقم 03: يمثل توزيع أفراد العينة حسب التحصيل الدراسي.

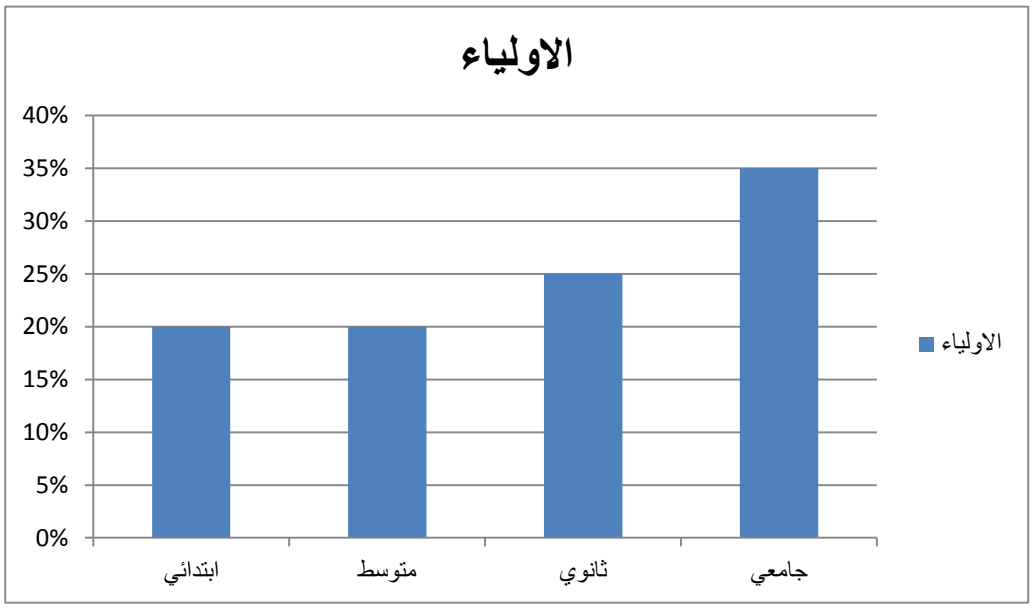


جدول رقم (4): يوضح المستوى التعليمي للأبوين.

الاحصاءات / المستوى الدراسي للوالدين	الأب		الأم		المجموع الكلي	النسبة
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة		
ابتدائي	/	/	4	%40	4	%20
متوسط	3	%30	1	%10	4	%20
ثانوي	3	%30	2	%20	5	%25
جامعي	4	%40	3	%30	07	%35
المجموع	10	%100	10	%100	20	%100

يتضح من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (04) ان نسبة 35% من اولياء افراد العينة لديهم مستوى جامعي، يليها المستوى الثانوي بنسبة 25% ، في حين نجد ان اولياء افراد العينة لديهم مستوى متوسط و ابتدائي بنسبة 20% ، و بالرغم ان معظم اولياء افراد العينة لديهم مستوى جامعي الا انهم ليسو على دراية لمخاطر الالعاب الالكترونية.

شكل رقم 04: يمثل المستوى التعليمي للابوين

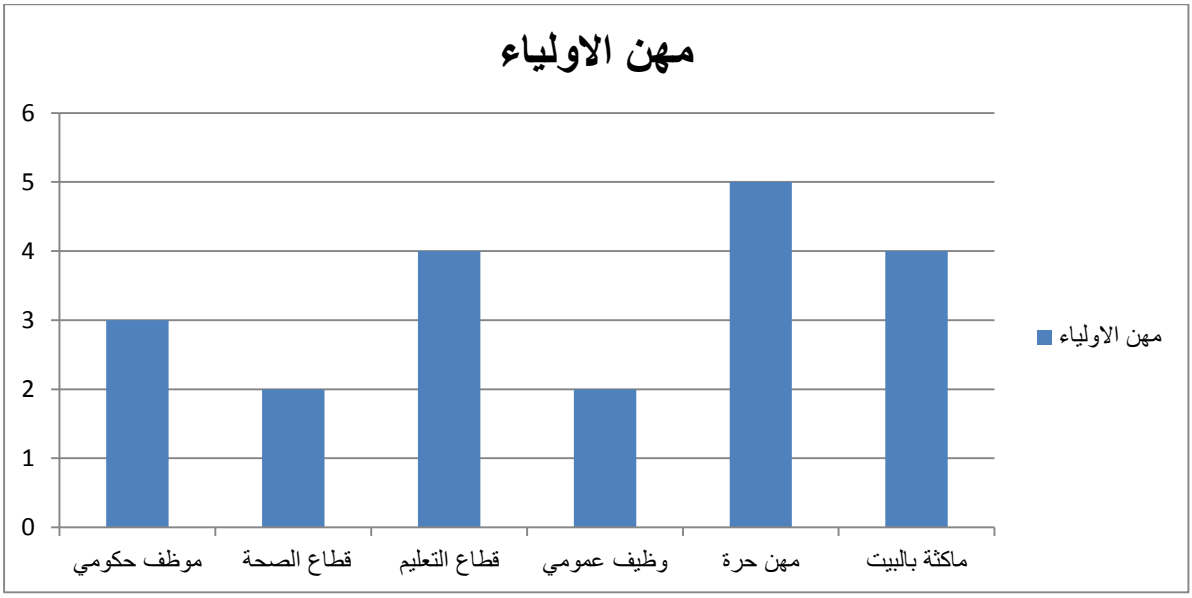


جدول رقم (5): يوضح مهنة الاولياء

	الالباء		الامهات		المجموع الكلي	النسبة
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة		
موظف حكومي	3	%30	/	/	3	%15
قطاع الصحة	1	10%	1	10%	2	%10
قطاع التعليم	1	10%	3	30%	4	%20
وظيف عمومي	2	20%	/	/	2	%10
مهن حرة	3	30%	2	20%	5	%25
ماكثة بالبيت	/	/	4	40%	4	%20

نلاحظ من خلال الجدول رقم 05 أن نسبة25%من أولياء أفراد العينة يشتغلون في مهن حرة تليها نسبة 20%لأمهات ماكثات بالبيت وبنفس النسبة لقطاع التعليم، في حين نجد نسبة 15%للآباء يعملون موظفون حكوميون، بينما نجد نسبة متساوية وهي 10في قطاع الصحة والوظيف العمومي.

الشكل رقم05: يمثل مهن الاولياء



المبحث الثاني: مجالات الدراسة

أولا: المجال البشري

تعد عملية تحديد المجال البشري احد العناصر الجوهرية في البناء الاساسي للدراسة .

و يشمل المجال البشري للدراسة مجموع الاطفال الذين اثرت عليهم الالعاب الالكترونية و تم اختيار حالات اجريت عليهم دراسة متعمقة عن طريق المقابلات الفردية ، اما فيما يتعلق بكيفية اختيار الباحثة هذه الحالات فقد اعتمدت على العينة القصدية، و كان الهدف من ذلك الحصول على تنوع في الحياة والنتائج التي بدورها تخدم اهداف البحث بشكل افضل.

وتم اختيار حالات وفقا للمؤشرات التالية:

الجنس: اختارت الباحثة مجموعة من الأطفال وكانوا من جنسين مختلفين (ذكور وإناث) أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوكاتهم.

السن: يتراوح أعمار أفراد العينة من 09 سنوات إلى 11 سنة.

المستوى التعليمي: اختارت الباحثة حالات بشرط أن يكون يدرسون ابتدائية قداش الطاهر الطارف.

ثانيا: المجال المكاني:وهو المكان الذي ستجرى فيه الدراسة الميدانية وقد تم تحديد مجال البحث بابتدائية قداش الطاهر التي تقع بمركز الطارف، تحمل رمز المقاطعة 36001، مساحتها الإجمالية تقدر ب 2290.00 متر مربع اما المساحة المبنية تقدر ب 1266.00 متر مربع، أما المساحة الخاصة للتوسيع تقدر ب 250.00 متر مربع.

أنشأت هذه المدرسة التربوية سنة 1989، أما سنة بناء المدرسة سنة 1986، تتكون هذه المؤسسة 18 حجرة دراسية وقاعة مخصصة للإدارة ومطعم لإطعام التلاميذ، يدرس بها 400 تلميذ موزعة كتالي:

فوجين تحضيري، فوج سنة أولى وفوجين سنة ثانية، وفوجين سنة ثالثة، وفوجين سنة رابعة، وفوجين سنة خامسة أي 11فوج تربويا، يؤطرهم مدير لديه 6 سنوات عمل كمدير و 24 سنة كمعلم ونائب مدير و12 معلم لغة عربية، عدد المعلمون الذين يعملون بشاهدات 5 لغة عربية و7 بالخبرة أما الفرنسي معلمات.

ثالثا: المجال الزماني

وهو الفترة الزمنية التي استغرقتها الباحثة في اجراء دراستها وقد مر ذلك على مراحل:

المرحلة الاولى :حيث قامت الباحثة بإعداد الجانب النظري من خلال قيامها بالاطلاع و التقصي الوثائقي على ما كتب في الموضوع، حيث قامت بمطالعة مراجع و كتب عربية،و رسائل جامعية (ماجستير ، دكتوراه) و هذه كانت أول مرحلة مرت عليها الباحثة.

المرحلة الثانية: بعدما قامت الباحثة بجمع المعلومات و المصادر عن موضوع دراستها قامت بتصميم هيكل البحث و وضعت التسلسل المنطقي لمحتويات البحث و تم تحديد الجانب النظري و امتد ذلك من 2 أكتوبر.

المرحلة الثالثة : اعتمدت هذه المرحلة من 3 جانفي الى 10 ماي 2018 بحيث نزلت الباحثة الى ميدان البحث مستخدمة أدوات بحثية في جمع البيانات الميدانية و تمثلت هذه الادوات في الملاحظة و المقابلة.

المرحلة الرابعة و الاخيرة: حيث قامت الباحثة في هذه المرحلة بعرض البيانات و تصنيفها و تحليلها ، ثم استنتاج النتائج ليتوج البحث بصياغة التقرير النهائي .

الخلاصة:

لقد تم من خلال هذا الفصل ضبط و تحديد الإطار المنهجي الذي ستتخذه هذه الدراسة كطريق لاختبار الفرضيات ميدانيا و محاولة منها الوصول الى تحليل و تفسير الظاهرة المدروسة و ذلك بتحديد الفرضيات و مجالات الدراسة ، و كذلك العينة و مواصفاتها و المنهج و الادوات المستخدمة الى جانب مصادر جمع المعلومات.

الفصل الخامس: عرض الحالات وتأويلها سوسيولوجيا حسب معطيات الفرضيات

المبحث الاول: عرض الحالات

المبحث الثاني: التأويل السوسيولوجي للحالات حسب معطيات الفرضيات

أولا: التأويل السوسيولوجي للحالات حسب معطيات الفرضية الاولى.

ثانيا: التأويل السوسيولوجي للحالات حسب معطيات الفرضية الثانية.

ثالثا: التأويل السوسيولوجي للحالات حسب معطيات الفرضية الثالثة.

المبحث الاول : عرض الحالات

الحالة الاولى :

وجدت صعوبة كبيرة في الوصول لهذه الحالة كون الطفل لم يريد التعاون معي ولكن بعد عدة محاولات وشرح له طبيعة الدراسة و الغرض منها و أن المعلومات التي سيدلي بها ستبقى سرية ولا تستعمل الا للغرض العلمي ، كما أننا لن نكشف عن هويته تفاعل معي بشكل ايجابي قمت بشرح الطريقة التي سوف نقوم بالعمل بها .

تمت هذه المقابلة يوم 2018/01/17 على الساعة العاشرة صباحا بابتدائية قداش الطاهر .

كان المبحوث يتميز بدرجة عالية من الذكاء و كثرة الحركة ، تفاعله الشديد و تعابير وجهه وايماءاته التي تدل على أنه طفل مشاغب وعنيف .

المحور الاول : خاص بالمعلومات الشخصية للمبحوث .

يصرح المبحوث بأنه طفل ذو العشر سنوات غير معيد السنة يعيش داخل أسرة مكونة من أب ذو مستوى جامعي موظف بمديرية التشغيل و أم ماكثة بالبيت ذات مستوى ثانوي .

المحور الثاني : طول المدة الزمنية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تنمية السلوك العنيف لديهم .

صرح المبحوث أنه يستخدم الألعاب الإلكترونية العنيفة من ساعة إلى ساعتين يوميا قائلا " نموت على jeux اللي فيها لعراك و الضرب كون نلقى نقعد نلعب حتى ساعة ولا ساعتين و را بعضاهم " .

صرح المبحوث حول الفترة التي تمارس فيها هذه الألعاب هي الفترة المسائية أيام الدراسة و الفترة الصباحية و آخر الليل أثناء العطل حيث قال " **نلعب في العشية كي نكون نقرى بالصح في العطلة نلعب في الصباح و في الليل على خاطر فالعشية نخرج نلعب برا في الكرتي مع الذراري** " .

أما فيما يخص نوع الألعاب العنيفة التي تستهويه و تخصص لها اكبر وقت هي Grand (GTA) Theft Auto

و قد علل سبب اختياره هذه اللعبة قائلا " **على خاطر مريحة و تمر بعدة مراحل عنيفة كل مرة يقوى فيها اللعب و يظهر عنف تخليني نحب نكمل و نربح** ".

و فيما يخص الوقت المستغرق حتى يشعر بالملل أجاب بثلاث ساعات ونصف تقريبا ، كما صرح عن شعوره بمرور الوقت أثناء اللعب قائلا " **ننسى كلش حتى واجباتي ننساهم فيسع يعدي الوقت** " .

و أخيرا عن أثر المدة الزمنية الطويلة التي يقضيها في ممارسة هذه الألعاب تجعله يريد أن يقلد البطل قائلا " **الوقت الطويل اللي نلعب فيه ديما نحب نولي زي البطل و نكون قوي كيفو نغلب الناس كل** ."

المحور الثالث : تأثير مضامين الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العنيف لدى الطفل

عندما سئل المبحوث عن اكثرية الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تستهويه اجابته بـ GTA وعند محاولتنا معرفة منه اساسيات هذه اللعبة وجدنا انها (سياقة السيارات و الرمي الرصاص).

و صرح المبحوث بأن نوع السلوكيات التي يتفاعل معها قائلا "وقت نبدى في اللعبة نحب نتيري بالسلاح على لعباد " وأما بخصوص صفة البطل المفضل في هذه الألعاب انه قاتل .

و كذلك حول تعلمه لمهارات قتالية من اللعبة أجاب بنعم ، وأخيرا عن سؤالنا له بإمكانية تقليد بعض سلوكيات قال "هاه" يعني انه أجاب بنعم يريد تقليد السلوكيات العنيفة التي يراها.

المحور الرابع : نقص الرقابة الأبوية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي بهم الى تنمية السلوك العنيف .

عندما سألنا المبحوث عن دور والديه و مدى تدخلهم في نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أجاب ب "لا مايقلي والو " بمعنى غياب الرقابة التامة و كذلك أنهم لا يمنعونه من استخدامها ، أما فيما يخص الوسيلة التي يسمح له باستخدامها صرح المبحوث بأنه لا يفرض عليه " كل مرة نلعب بحاجة ساعة

البرتابل تع ماما وساعات الطابلات تاعي وكي طيح الباتري نلعب بالميكرو " فهناالمبحوث يجد راحته في نوع الوسيلة التي يستخدمها كون الوالدين لا يفرضون عليه وسيلة محددة .

صرح لنا المبحوث أنهم يمنعونه من استخدامها أثناء الدراسة و المراجعة في حيث أنهم لا يملون عليه أوامر حول المكان الذي يستخدم فيه الألعاب الإلكترونية ، وصرح المبحوث فيما يخص الأصدقاء الذين يستخدم معهم هذه الألعاب بأن والديه لا يفرضون عليه أصدقاء محددين وأجاب المبحوث بأن والديه يقومون بتوعيته بعدم تقليد سلوكيات الشخصيات الموجودة في اللعبة .

الحالة الثانية :

وصولي لهذه الحالة لم يتطلب مني وقت طويل بحكم أن الطفل من أفراد العائلة وهو تفاعل معي بشكل إيجابي حول الموضوع .

تمت هذه المقابلة في 15 فيفري 2018 على الساعة:13:30 (الواحدة والنصف) بإبتدائية قداش الطاهر.

كان المبحوث يتميز بالهدوء ، يجيب على الاسئلة بكل احترام .

المحور الأول : خاص بالمعلومات الشخصية للمبحوث

صرح المبحوث بأنه طفل يبلغ من العمر 11 سنة معيد يعيش داخل اسرة مكونة من أب ذو مستوى ثانوي يعمل تاجر وأم خياطة ذات مستوى ابتدائي .

المحور الثاني : طول المدة الزمنية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تنمية السلوك العنيف لديهم .

صرح المبحوث أنه يستخدم الألعاب الإلكترونية العنيفة ساعتين يوميا قائلا " نلعب 2سوايع كل يوم لوكان نلقى نقعد غير نلعب" وصرح المبحوث حول الفترة التي يمارس فيها الألعاب هي الفترة المسائية قائلا "نحب نلعب في العشية هذا هو الوقت اللي تحلى فيه اللعبة ويكونوا صحابي كل ثم نلعبو مع بعضانا"

اما فيما يخص نوع الألعاب الإلكترونية التي تستهويه وتخصص لها أكبر وقت هي

(counter strike) (كونترسترايك) (الهجوم المضاد) وقد علل سبب اختياره لهذه اللعبة قائلا:" على خاطر فيها حرك و وعنف إصابات وفيها ضرب بالرصاص على خاطر هي لعبة رمي وفيها قتل".

وفيما يخص الوقت المستغرق حتى يشعر بالملل أجاب ب 03 ساعات قائلا: "3 سوايع باه نمل ما للعبة"، كما صرح المبحوث عن شعوره بمرور الوقت أثناء اللعب قائلا :" كي نكون نلعب الوقت يفوت بالخف وما نحسش بيه وننسى واجباتي آي روحي ننساها".

وأخيرا صرح المبحوث عن أثر المدة الزمنية الطويلة التي يقضيها في ممارسة هذه الألعاب تجعله يريد أن يقلد البطل قائلا :" الوقت الطويل اللي نلعب فيه ديما يخليني نحب نقلد البطل ونولي كيفو".

المحور الثالث : تأثير مضامين الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العنيف لدى الطفل

أجاب المبحوث بأن أكثرية الألعاب الإلكترونية التي تستهويه هي counter stike وعند محاولته لمعرفة لماذا اختار هذه اللعبة قال :" على خاطر فيها نقتل الإرهاب ونتهنى منهم نتيري عليهم بالرصاص ونتعارك معاهم بمكحلة والا موس " ، وصرح المبحوث حول نوع السلوكيات العنيفة التي يتفاعل معها أثناء اللعبة قائلا :" تعجبني فيها أني نتعلم كيفاه نقتل الشخصية بمكحلة والا بموس وزيد أنا لي نخير لبلاصة إللي نتيري منها بالرصاص قادرة تكون على الذراع ولا الرجل ولا الراس ونتيري وين نحب" ،أما بخصوص صفة البطل المفضل لهذه الألعاب قال :" محارب إرهاب على خاطر يتميز بالقوة والسيطرة" وصرح المبحوث حول تعلمه لمهارات قتالية من اللعبة أجاب بنعم و أخيرا عند سؤالنا له بسؤالنا له

بإمكانية تقليده سلوكيات عنيفة من خلال بعض الألعاب الإلكترونية العنيفة قال:" هاه نقلد لقطات منها ماشي كلش".

المحور الرابع: نقص الرقابة الأبوية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي بهم الى تنمية السلوك العنيف.

عند سؤال المبحوث عن دور والديه ومدى تدخلهم في نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أجاب بـ:"لا ميقولولي والو المهم إني ننجح ليهم ونجيب معدل مليح و فرات " ، وصرح المبحوث بأن والديه لا يمنعونه من استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة .

أما فيما يخص الوسيلة التي يسمح له باستخدامها صرح المبحوث أنهم لا يفرضون عليه وسيلة محددة قائلا:" في النهار نلعب في play و فالليل بالبرتابل تع ماما "، كما صرح البحوث أنهم لا يمنعونه من استخدام الألعاب الإلكترونية وقت الدراسة و المراجعة حيث قال :" على خاطر نلعب بيها في الوقت كي نحب نرتاح من المراجعة نحي بيها على بالي " ، في حين أنهم لا يفرضون عليه المكان التي يستخدم فيه الألعاب الإلكترونية ، وصرح المبحوث فيما يخص الأصدقاء الذين يستخدم معهم هذه الألعاب بأن والديه لا يفرضون عليه أصدقاء محددين حيث قال :"أنا نعرف مع شكون نلعب "، وأجاب المبحوث بأن والديه لا يقومون بتوعيته بعدم تقليد سلوكيات الشخصيات الموجودة في الألعاب الإلكترونية .

عرض الحالة الثالثة

قمت بمقابلة هذه الحالة بتاريخ 16 فيفري 2018 على الساعة العاشرة صباحا وكان ذلك بإبتدائية قداش الطاهر

المبحوث طفل مشاغب كثير الحركة يتحدث بعنف فالبداية كان يراوغ في الاجابة عن الاسئلة حيث قال:" وعلاه ما تجاوبيش على الأسئلة وحدك وتتهني هوما وين رح افيقو بيك " وهذا دليل على ذكائه .

المحور الاول : خاص بالمعلومات الشخصية للمبحوث

صرح المبحوث أنه طفل ذو العشر سنوات غير معيد السنة يعيش داخل اسرة متكونة من أب ذو مستوى متوسط عامل بسوناطراك و أم ماكثة بالبيت ذات مستوى ابتدائي .

المحور الثاني : طول المدة الزمنية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تنمية السلوك العنيف لديهم .

صرح المبحوث بأنه يستخدم الألعاب الإلكترونية العنيفة لمدة 3 ساعات يوميا قائلا :" 03 سوايع كل يوم".

وصرح المبحوث فيما يخص الفترة المفضلة التي يمارس فيها الألعاب الإلكترونية العنيفة هي الفترة المسائية قائلا:" نحب نلعب في العشية " ، أما فيما يخص نوع الألعاب العنيفة التي تستهويه و يخصص لها أكبر وقت وهي priver و علل سبب اختياره هذه قائلا :" لأنها مشوقة فيها تعاريك وضرب "، وفيما يخص الوقت المستغرق حتى يشعر بالملل أجاب المبحوث ب : 3 سوايع " كما صرح المبحوث عن شعوره بمرور الوقت بسرعة أثناء اللعب لدرجة نسيانه لواجباته المدرسية قائلا :"نعم ننسى كلش عقلي غير فاللعبة ".

و أخيرا عن أثر المدة الزمنية الطويلة التي يقضيها في ممارسة هذه الألعاب تجعله يريد أن يقلد البطل قائلا:" إيه نحب نقلد بعض الحركات "

المحور الثالث: تأثير مضامين الألعاب الإلكترونية في تنمية السلوك العنيف لدى الطفل .

عندما سألنا المبحوث عن أكثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تستهويه أجاب ب priver وعند محاولتنا لمعرفة سبب اختياره لهذه اللعبة قال :"احداثها متسلسلة فيها ضرب وقتل تجربها مدة تولي غير تحب تلعبها ".

وصرح المبحوث حول نوع السلوكيات العنيفة التي يتفاعل معها أثناء اللعبة هي الضرب و القتل على خاطر نحس بالقوة كل ما نقتل "، وأما بخصوص صفة البطل المفضل في هذه الألعاب هو المقاتل قائلا "بطلي المفضل هو مقاتل على خاطر يتميز بالقوة و السيطرة وذكي وما يخاف من والو " ، وصرح عن مدى تعلمه لمهارات قتالية قائلا: "نعم" وأخيرا عند سؤالنا له بإمكانية تقليده سلوكيات عنيفة من خلال الألعاب الإلكترونية أجاب "نعم"

المحور الرابع : نقص الرقابة الأبوية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي بهم الى تنمية السلوك العنيف .

عندما سؤل المبحوث عن دور والديه ومدى تدخلهم في نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أجاب قائلا :" لا ما عابلهمش خلاه بيا المهم ماندیرش ليهم المشاكل برك "، وصرح المبحوث كذلك بأنهم لا يمنعونه من استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة ، أما فيما يخص الوسيلة التي يسمح له باستخدامها صرح المبحوث بأنه لا يفرضون عليه وسيلة محددة "نلعب باه نحب" كما صرح المبحوث بأنهم لا يمنعونه من استخدام الألعاب الإلكترونية أثناء الدراسة و المراجعة في حين أنهم لا يفرضون عليه المكان الذي يستخدم فيه الألعاب وصرح المبحوث فيما يخص الأصدقاء الذين يستخدم معهم هذه الألعاب بأن والديه لا يفرضون عليه أصدقاء محددين وأجاب والديه لا يقومون بتوعيته بعدم تقليد جميع الشخصيات الموجودة في الألعاب الإلكترونية .

الحالة الرابعة:

تمت هذه المقابلة بتاريخ 17 فيفري 2018 على الساعة 13و30د زوالا بابتدائية قداش الطاهر

المبحوث طفل مؤدب لديه اسلوب في الحوار يبدو عليه الفرح والثقة بالنفس وهو يسرد لنا ما اكتسبه من عنف من الألعاب الإلكترونية وكيف اثرت هذه الألعاب على سلوكه.

يصرح المبحوث بأنه طفل يبلغ من العمر 10 سنوات غير معيد السنة، يعيش داخل الاسرة متكونة من أب ذو مستوى جامعي يعمل صيدلي وأم ممرضة ذات مستوى ثانوي.

المحور الثاني : طول المدة الزمنية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تنمية السلوك العنيف لديهم.

صرح المبحوث بأنه يستخدم الالعاب الإلكترونية العنيفة لمدة ساعتين يوميا قائلا :" نلعب 2 سوايع كل يوم".

صرح المبحوث بأنه يستخدم الألعاب الإلكترونية أثناء الليل وهي الفترة المفضلة لديه قائلا:" نحب نلعب في الليل على خاطر بابا وماما مايخلونيش نبطى برا نولي نروح نفوت بيها وقتي حتى نرقد"، اما فيما

يخص نوع الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تستهويه هي good of war وعلى سبب اختياره هذه اللعبة قائلا :" على خاطر هي ألعاب قتال كلش فيها مسموح "، وفيما يخص الوقت المستغرق حتى يشعر بالملل أجاب المبحوث ب "3 سوايع" ، كما صرح المبحوث بشعوره بمرور الوقت بسرعة أثناء اللعب لدرجة نسيانه واجباته المدرسية قائلا :"كي نلعب يفوت الوقت ثم ثم دارنا ننساهم نحس روحي عايش في عالم وحدي ، قرايتي ننساها خلاه وفي الصباح بالسيف ما نوض باه نروح نقرا"، وأخيرا أجاب المبحوث بأن المدة الزمنية الطويلة التي يقضيها في ممارسة هذه الألعاب تجعله يريد ان يقلد البطل.

المحور الثالث: تأثير مضامين الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العنيف لدى الطفل

عندما سؤالنا للمبحوث عن أكثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تستهويه أجاب good of war وعند محاولتنا لمعرفة سبب اختياره لهذه اللعبة قال : "نحب هذا jeuxعلى خاطر هي لعبة تع حرب نستمتع بقتل الاخرين ونحس بالقوة كي نقتل الخصم كلش فيها مسموح قتل ،ضرب "، وصرح المبحوث حول نوع السلوكيات العنيفة التي يتفاعل معها أثناء اللعبة قائلا:" هي قتل الآخرين وتعلم أساليب ارتكاب الجريمة و فنونها وحيلها ،نحب نقتلهم باه نشوف الدم بكل الطرق، قد ما نقتل نربح نقاط " ، أما بخصوص صفة البطل في هذه الألعاب هو ، المقاتل قائلا:" بطلي المفضل هو المقاتل القوي على خاطر يقتل الناس الكل يغلبهم باه ادافع على المملكة ويحميهم "، وكذلك حول تعلمه لمهارات قتالية من اللعبة الإلكترونية أجاب ب "نعم" وأخيرا عند سؤالنا له بإمكانية تقليده سلوكيات عنيفة من خلال الألعاب الإلكترونية أجاب ب "نعم" قائلا :"نقلد لقطاط نديرهم على خويا كي نلعبوا فالدار ".

المحور الرابع: نقص الرقابة الأبوية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي بهم الى تنمية السلوك العنيف.

عندما سئل المبحوث عن دور والديه ومدى تدخلهم في نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أجاب ب :"لا " قائلا :"لا ما يدخلوش فيا والديا اجو تعبأنين مالخدمة يحبوا غير يرتاحو أنا نلعب jeux اللي نحب المهم مانقعدش برة إذا واش اهمهم "، وصرح المبحوث بأنهم لا يمنعونه من استخدام الالعاب الإلكترونية العنيفة .

أما فيما يخص الوسيلة التي يسمح له باستخدامها صرح المبحوث أنهم لا يفرضون عليه وسيلة محددة قائلا:" نلعب ب play دايرينهالي فالدار كي نغلب نحكم بلاصتي نلعب بالتليفون "، كما صرح المبحوث

أنهم لا يمنعونه من استخدام الألعاب الإلكترونية أثناء االدراسة و المراجعة حيث قال :" والديا ماعلابالهمش خلاه بيا لاتيين بالخدمة فرات نلعب بالوقت اللي نحب ونراجع وقتاه نحب المهم نجيب ليهم معدل مليح وننجح " ، كما أنهم لا يفرضون عليه المكان الذي يستخدم فيه الألعاب الإلكترونية وصرح المبحوث فيما يخص الأصدقاء الذين يستخدم معهم هذه الألعاب، بأن والديه لا يفرضون عليه أصدقاء محددين قائلا :"لا ميقولوليش العب مع فلان وما تلعبش مع فلان على خاطر أنا نلعب مع الذراري اللي قدي برك "، وأجاب المبحوث بأن والديه لا يقومون بتوعيته بعدم تقليد سلوكيات الشخصيات الموجودة في الألعاب الإلكترونية قائلا :" جامي قالولي عندك لدير كشما لقطة كيما اللي في jeux ولا ما بقيتيش تلعبها ، يقولولي غير عندك تتعارك مع الذراري برة مشنا ناقسين حس " .

الحالة الخامسة:

وصولي لهذه الحالة تم عن طريق أحد المبحوثين أنه أخ الفتاة وهو من زودني بمعلومات بأن شقيقته تستخدم الألعاب الإلكترونية العنيفة.

تمت المقابلة مع هذه الحالة بتاريخ 18 فيفري 2018 على الساعة 09:00 صباحا.

المبحوثة طفلة مؤدبة ،هادئة تجيب على الاسئلة بكل احترام و تفاعلها معي حول الموضوع .

وتصرح المبحوثة بأنها طفلة تبلغ من العمر 10 سنوات غير معيدة تعيش داخل أسرة متكونة من أب ذو مستوى جامعي موظف حكومي وأم ذات مستوى جامعي معلمة.

المحور الثاني : طول المدة الزمنية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تنمية السلوك العنيف لديهم .

صرحت المبحوثة بأنها تستخدم الألعاب الإلكترونية العنيفة لمدة ساعة إلا ربع يوميا قائلة :"نلعب ساعة غير ربع كل يوم "، وصرحت المبحوثة أنها تمارس الألعاب الإلكترونية أثناء الليل و هي الفترة المفضلة قائلة :"كي كمل بابا الخدمة وي اروح نلعب أنا وياه فالليل "، أما فيما يخص نوع الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تستهويها وتخصص لها اكبر وقت هي "باتل فيلد " و عللت سبب اختيار هذه اللعبة قائلة "نحب نلعبها على خاطر هي نوع من العاب المصارعة فيها ضرب بالرصاص و قتل "، وفيما يخص الوقت المستغرق حتى تشعر بالملل أجابت المبحوثة بـ ساعتين ، كما صرحت المبحوثة عن شعورها

بمرور الوقت بسرعة اثناء اللعب لكن ليس لدرجة انني انسى واجباتي المدرسية قائلة :" قرايتي أولى من اللعب كل حاجة ووقتها "، و أخيرا أجابت المبحوثة بأن المدة الزمنية الطويلة التي تقضيها في ممارسة هذه الألعاب لا تجعلها تريد أن تقلد البطل قائلة :"تلعب ديفوا ياسر بصح جامي جات في بالي نقلد حاجة منها ".

المحور الثالث : تأثير مضامين الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العنيف لدى الطفل

عندما سئلت المبحوثة عن أكثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تستهويها أجابت "باتل فليد" وعند حاولنا معرفة سبب اختيارها هذه اللعبة قالت :"لأنها لعبة مصارعة فيها حيل الغدر و فيها تتعلم التخطيط لاحتلال المصارف و تعرف كيفاه دمر المحطات و كلما تربح تزيد تقوى "، وصرحت المبحوثة بأن نوع السلوكيات العنيفة التي تتفاعل معها أثناء اللعبة قائلة :"تعجبني طريقة الانتحار والقتل ، الضرب ، وكيفاه دمر و تخطط باه تعيش قوي " ،أما بخصوص صفة بطلها المفضل في هذه اللعبة هي "الفتاة المصارعة " قائلة :"تعجبني الفتاة المصارعة على خاطر كل مرة تنتحر باه تبدل سلاح تاعها و تولي أقوى من الأول " ، و كذلك حول تعلمها لمهارات قتالية من اللعبة الإلكترونية أجابت ب "نعم" قائلة :"كل مرة تهز حاجة كي تبقى غير تلعب "، و أخيرا عند سؤالنا لها عن إمكانية تقليدها لسلوكيات عنيفة من خلال استخدامها للألعاب الكترونية أجابت قائلة :"لا" ما تجيش في بالي même pas باه نقلد سلوكيات منها جامي خممت فيها ".

المحور الرابع: نقص الرقابة الأبوية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي بهم الى تنمية السلوك العنيف.

عندما سئلت المبحوثة عن دور والديها ومدى تدخلهم في نوع الألعاب الإلكترونية التي تستخدمها المبحوثة أجابت ب "نعم" قالت :" إيه يدخلوا والديا في نوع الألعاب الإلكترونية اللي نلعبها أصلا أذي هي jeux الوحيدة اللي نلعبها برك "، وصرحت المبحوثة كذلك أنهم يمنعونها من استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة قائلة:" أذي هي jeuxالوحيدة اللي نلعبها و نلعبها غير مع بابا و خويا برك " ، وأما فيما يخص الوسيلة التي يسمح لها والديها باستخدامها صرحت المبحوثة بأنها تستخدم وسيلة واحدة قائلة "نلعب غير ب play تاع خويا بحكم اني طفلة نلعب غير في الدار ماشي كيما الذراري"، كما صرحت المبحوثة بأنهم يفرضون عليها عدم استخدام الألعاب الإلكترونية وقت الدراسة والمراجعة قائلة :"كي تكون

عندي قراية بابا ما يخليني نلعب يقلي روحي تقري " ، وصرحت المبحوثة بأنهم يفرضون عليها المكان الذي تستخدم فيه الألعاب الإلكترونية بحكم انها طفلة ، و صرحت المبحوثة فيما يخص الأصدقاء الذين تستخدم معهم هذه الألعاب بأن والديها يفرضون عليها أصدقاء محددين قائلة :" نلعب مع بابا كي يكون تعبأن نلعب مع خويا "، وأجابت المبحوثة بأن والديها يقومون بتوعيتها بعدم تقليد سلوكيات الشخصيات الموجودة في الألعاب الإلكترونية.

الحالة السادسة:

قمت بمقابلة هذه الحالة بتاريخ 22 فيفري 2018 على الساعة 14:00 مساءا بابتدائية قداش الطاهر .

المبحوث طفل مؤدب ، لديه اسلوب في الحديث و يجاوب على كل الاسئلة بطريقة عفوية .

يصرح المبحوث بأنه طفل يبلغ من العمر 9 سنوات غير معيد يعيش داخل أسرة مكونة من أب ذو مستوى جامعي موظف حكومي و أم ذات مستوى جامعي معلمة .

المحور الثاني : طول المدة الزمنية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تنمية السلوك العنيف لديهم .

صرح المبحوث أنه يستخدم الألعاب الإلكترونية العنيفة لمدة ساعة كما يصرح بأنه يمارس الألعاب الإلكترونية أثناء الليل وهي الفترة المفضلة لديه قائلا:" نحب نلعب في الليل " ، أما فيما يخص نوع الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تستهويه و يخصص لها أكبر وقت هي "hitmam" و علل سبب اختياره لهذه اللعبة قائلا:" على خاطر فيها حركة و فيها ذكاء و قتل " ، وفيما يخص الوقت المستغرق حيث يشعر بالملل فيه أجاب بأنه "ساعة ونصف" ، كما صرح المبحوث عن شعوره بمرور الوقت بسرعة أثناء اللعب لكن ليس لدرجة نسيانه لواجباته المدرسية حيث قال:" كي نلعب الوقت يفوت بلا ما نحس بصح جامي ننسى واجباتي المدرسية " ، وأخيرا أجاب المبحوث بأن المدة الزمنية الطويلة التي يقضيها في ممارسة هذه الألعاب لا تجعله يريد أن يقلد البطل قائلا:" جامي جات في بالي نقلدهم على خاطر كلش خيالي .

المحور الثالث : تأثير مضامين الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العنيف لدى الطفل

عندما سئل المبحوث عن أكثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تستهويه أجاب ب " hitman" وعند محاولتنا معرفة سبب اختياره هذه اللعبة قال :"على خاطر البطل قوي وهو عميل سري لازمو اكون ذكي باه يدخل و يقتل جيش العدو و تعجبني الخطط تاعو "، و صرح المبحوث بأن نوع السلوكيات العنيفة التي يتفاعل معها أثناء اللعبة قائلا "طريقة الضرب و القتل " وأما بخصوص صفة البطل المفضل في هذه اللعبة "هو عميل سري " ، وصرح المبحوث بأنه تعلم مهارات قتالية من الألعاب الإلكترونية ، وأخيرا عند سؤالنا له عن إمكانية تقليده لسلوكيات عنيفة من خلال استخدام الألعاب الإلكترونية أجاب بـ "لا" قائلا:" مانقلد والو منها".

المحور الرابع: نقص الرقابة الأبوية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي بهم الى تنمية السلوك العنيف.

عندما سئل المبحوث عن دور والديه و مدى تدخلهم في الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أجاب قائلا:" نعم والديا يدخلوا في les jeux اللي نلعبهم " وصرح المبحوث كذلك بأنهم يمنعونه من استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة أما فيما يخص الوسيلة التي يسمح له باستخدامها صرح المبحوث بأنه يستخدم وسيلة واحدة فقط وتكون في المنزل وهي play كما صرح المبحوث بأنهم يمنعونه من استخدام الألعاب الإلكترونية أثناء الدراسة والمراجعة ، كما قال المبحوث بأنهم يفرضون عليه المكان الذي يستخدم فيه الألعاب الإلكترونية :"اخلوني نلعب غير فالدار "،وصرح المبحوث فيما يخص الأصدقاء الذين يستخدم معهم الألعاب الإلكترونية بأن والديه يفرضون عليه أصدقاء محددين يستخدم معهم الألعاب قائلا:"ديفوا نلعب مع أختي ولا ولد خالي"، وأجاب المبحوث أن والديه يقومون بتوعيته بعدم تقليد سلوكيات الشخصيات الموجودة في الألعاب الإلكترونية قائلا:"يقولولي عندك دير كيفهم أي لعبة برك اذيكا".

الحالة السابعة:

تمت مقابلة هذه الحالة بتاريخ 25 فيفري 2018 على الساعة 13:30 مساءا وكان ذلك بابتدائية قداش الطاهر .

طفل مشاغب كثير الحركة، طيلة الوقت يسأل عن فائدة المعلومات التي زودنا بها، يبدو عليه الفرح والثقة بالنفس وسرد لنا ما اكتسبه من الألعاب الإلكترونية.

صرح المبحوث بأنه طفل يبلغ من العمر 10 سنوات يعيش داخل أسرة متكونة من أب ذو مستوى ثانوي يعمل مراقب وأم ذات مستوى متوسط ماكثة بالبيت.

المحور الثاني : طول المدة الزمنية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تنمية السلوك العنيف لديهم .

صرح المبحوث بأنه يستخدم الألعاب الإلكترونية لمدة ساعة و نصف كما صرح بأن الفترة المفضلة لديه لاستخدامها هي الفترة المسائية قائلا:" كي نكمل لقراية في العشية روح نشرب حليب و روح طول salle des jeux نتفاهم أنا وصحابي نتلاقوا تم " ، أما فيما يخص نوع الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تستهويه و يخصص لها أكبر وقت هي "فايس سيتي" أي "مدينة الرذيلة" و علل سبب اختيار هذه اللعبة قائلا :"على خاطر فيها حركة نفرح خلاه كي نلعبها و نفوت وقت bien و فيها تعاريك" ، و فيما يخص الوقت المستغرق حيث يشعر بالملل أجاب المبحوث ب "03 ساعات ونصف "، كما صرح المبحوث عن شعوره بمرور الوقت أثناء اللعب لدرجة نسيانه بواجباته المدرسية قائلا :" كي نعود نلعب ننسى روحي وقرايتي و ننسى كلش لوكان نلقى نقعد غير نلعب تشوفيها تهبل لو كان تجربيها ما تقدريش تحبسيها " وأخيرا أجاب المبحوث بأن المدة الزمنية الطويلة التي يقضيها في ممارسة هذه الألعاب تجعله يريد أن يقلد البطل قائلا:"نحب خلاه نقلد البطل و نرجع كيفو ".

المحور الثالث: تأثير مضامين الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العنيف لدى الطفل

عندما سألنا المبحوث عن أكثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تستهويه أجاب ب : " فايس سيتي " وعند محاولتنا لمعرفة سبب اختياره هذه اللعبة قال:" على خاطر فيها حركة و جو فيها ضرب وتعاريك بالرصاص " ، و صرح المبحوث حول نوع السلوكيات العنيفة التي يتفاعل معها اثناء اللعبة قائلا :" الصراخ ، الشجار اطلاق النار و برك الدماء ، القتل ، قد ما نقتل لا بوليس وندمرهم نربح المال ".

أما بخصوص صفة البطل المفضل في هذه اللعبة هو :" قائد الدراجة النارية "، وكذلك حول تعلمه لمهارات قتالية من اللعبة الإلكترونية أجاب المبحوث ب "نعم" و أخيرا عند سؤالنا له بإمكانية تقليده

لسلوكيات عنيفة من خلال الألعاب الإلكترونية أجاب ب "نعم" قائلا:" كي نتعارك مع واحد نضربوا ندير عليه les gestes تعلمتهم من les jeux بصح ماشي بنفس الطريقة ولا كي نتعارك مع دار نهدر بصوت عالي".

المحور الرابع: نقص الرقابة الأبوية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي بهم الى تنمية السلوك العنيف.

عندما سئل المبحوث عن دور والديه و مدى تدخلهم في أنواع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها اجاب ب "لا" قائلا:" لا ما يدخلوش والديا في les jeux اللي نلعبهم و كي نحب الصوارد باه نلعب بيهم ويكونوا ما عنديش كل مرة نكذب عليهم كذبة زي خطرة ندير بيهم بحث خطر فضلي ستيلو " ،وصرح المبحوث كذلك بأنهم لا يمنعونه من استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة ، أما فيما يخص الوسيلة التي يسمح له باستخدامها صرح المبحوث بأنهم لا يفرضون عليه وسيلة محددة قائلا :" أنا أصلا نحب نلعب les jeux في salle de play مع صحابي ثمة نلقى راحتي ، نعيط و نطيح الهدرة ، ندير واش نحب " ، كما صرح المبحوث بأنهم لا يمنعونه من استخدام الألعاب الإلكترونية أثناء الدراسة و المراجعة ، " كي نكمل نلعب روح لدار باه نراجع ، واحد ما يقلي ديرهك ولا ماديرش هك " ، و كذلك صرح المبحوث فيما يخص الأصدقاء الذين يستخدم معهم هذه الألعاب بأن والديه لا يقومون بتوعيته بعدم تقليد سلوكيات الشخصيات الموجودة في الألعاب قائلا :" أني قتلك من الأول والديا ما علابالهمش خلاه واش هما les jeux اللي نلعبهم " .

الحالة الثامنة:

تمت هذه المقابلة يوم 27 فيفري 2018 على الساع 09:00 صباحا بابتدائية قداش الطاهر .

المبحوث طفل غامض، يجيب على الأسئلة دون مناقشة، صرح المبحوث بأنه طفل يبلغ من العمر 9 سنوات غير معيد يعيش داخل أسرة متكونة من أب ذو مستوى متوسط يعمل تاجر و أم ذات مستوى ابتدائي ماكثة بالبيت .

المحور الثاني : طول المدة الزمنية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تنمية السلوك العنيف لديهم .

صرح المبحوث بأنه يستخدم الألعاب الإلكترونية العنيفة لمدة ساعتين لكن ليس بشكل متواصل "نلعب 2 سوايع مرة ساعة صباح وساعة لعشية "، كما صرح المبحوث بأنه ليس له فترة معينة يستخدم فيها الألعاب الإلكترونية "مرة نلعب مرة في الصباح و مرة فالعشية كل مرة كيفاه " ، أما فيما يخص نوع الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تستهويه و يخصص لها أكبر وقت وهي call of daty و علل سبب اختيار هذه اللعبة قائلا :" على خاطر فيها قتال بالأسلحة أنا نحب التعاريك باه نربح "، و فيما يخص الوقت المستغرق حتى يشعر بالملل أجاب المبحوث قائلا:" نلعب 3 سوايع كل يوم باه نمل من اللعبة " .

كما صرح المبحوث عن شعوره بسرعة مرور الوقت أثناء اللعب لدرجة نسيانه واجباته المدرسية قائلا:" ننسى روحي خلاه كي نلعب و ننسى قرايتي نخمم غير اني نربح اللعبة باه نربح النقاط "، و أخيرا أجاب المبحوث بأنه طول المدة الزمنية الطويلة التي يقضيها في ممارسة هذه الألعاب تجعله يريد أن يقلد البطل .

المحور الثالث: تأثير مضامين الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العنيف لدى الطفل

عندما سؤل المبحوث عن أكثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يستهويها أجاب قائلا: "call of duty" وعند محاولتنا معرفة سبب اختياره هذه اللعبة قال :"على خاطر حرب و التعاريك فيها يكون بالسلاح فيها ضرب دم "، و صرح المبحوث حول نوع السلوكيات العنيفة التي يتفاعل معها أثناء اللعبة قائلا :"قتل الخصم بالسلاح باه نتهنى منو ،برك الدماء " أما بخصوص صفة البطل المفضل في هذه اللعبة هو :" المحارب "، و كذلك حول تعلمه لمهارات قتالية من اللعبة الإلكترونية أجاب "المبحوث ب "نعم" ، و أخيرا عند سؤالنا له بإمكانية تقليده سلوكيات عنيفة من خلال الألعاب الإلكترونية أجاب قائلا: "نعم " .

المحور الرابع: نقص الرقابة الأبوية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي بهم الى تنمية السلوك العنيف.

عندما سألنا المبحوث عن دور والديه و مدى تدخلهم في نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أجاب قائلا :"ربي يهديك والديا ما علابالهمش خلاه واش نلعب جامي سقسوني " ، وصرح المبحوث كذلك بأنهم

لا يمنعونه من استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة ، أما فيما يخص الوسيلة التي يسمح له باستخدامها صرح المبحوث بأنهم لا يفرضون عليه و سيلة محددة قائلا :"نلعب باه انحب واحد ما يسالني "، كما صرح المبحوث بأنهم لا يمنعونه من استخدام الألعاب الإلكترونية وقت الدراسة و المراجعة قائلا :"هما أصلا ما علابالهمش بيا واش نلعب براحتي يقولولي ما تلعبش وقت لقراية ، يقولولي غير ادخل بكري " ، كما صرح المبحوث بأنهم لا يفرضون عليه المكان الذي يستخدم فيه الألعاب الإلكترونية ، و صرح المبحوث فيما يخص الأصدقاء الذين يستخدم معهم الألعاب بأن والديه لا يفرضون عليه أصدقاء محددين وأجاب المبحوث بأن والديه لا يقومون بتوعيته بعدم تقليد سلوكيات الشخصيات الموجودة في الألعاب الإلكترونية .

الحالة التاسعة:

قابلت هذه الحالة بتاريخ 04 مارس 2018على الساعة 13:30 مساءا و كان ذلك ب ابتدائية قداش الطاهر .

طفل هادئ يجيب على كل الاسئلة بكل تلقائية تفاعل معي حول الموضوع قائلا:"نحب les jeuxهي برك نبدى نحكيلك عليها ".

صرح المبحوث بأنه طفل يبلغ من العمر 10سنوات غير معيد يعيش داخل أسرة متكونة من أب ذو مستوى ثانوي يعمل موظف حكومي و أم ذات مستوى جامعي معلمة .

المحور الثاني : طول المدة الزمنية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تنمية السلوك العنيف لديهم .

صرح المبحوث بأنه يستخدم الألعاب الإلكترونية لمدة ساعتين و نصف قائلا :" نلعب 2 سوايع و نص " كما صرح بأن الفترة المفضلة لديه في استخدام الألعاب الإلكترونية هي الفترة المسائية قائلا :"كي نكمل لقراية في لعشية نكون ألاز نلعب على راحتي "، أما فيما يخص نوع الألعاب الإلكترونية التي يخصص لها أكبر وقت "grand left auto3 " السرقة الكبيرة للسيارات و علل سبب اختيار هذه اللعبة قائلا :" على خاطر فيها حركة و مغامرات و نلعبها وحدي و فيها عنف "، وفيما يخص الوقت المستغرق حتى يشعر بالملل أجاب المبحوث قائلا : "04 ساعات " كما صرح المبحوث عن شعوره بمرور الوقت بسرعة

أثناء اللعب لدرجة نسيانه واجباته المدرسية قائلا:" ننسى كلش قرايتي ، الناس كل على خاطر فيها حركة و تخليك تنسى كلش ، نحب غير نلعبها روحي ننساها وعقلي غير فاللعبة "، كما أجاب المبحوث بأن استخدامه للألعاب الإلكترونية لمدة زمنية طويلة جعلته يريد أن يقلد البطل .

المحور الثالث: تأثير مضامين الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العنيف لدى الطفل

عندما سألنا المبحوث عن أكثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تستهويه أجاب بـ " grand theft auto 3" وعند محاولتنا معرفة سبب اختياره هذه اللعبة قائلا:" على خاطر هي العاب حركة أنا اللي نتحكم فيها ، نلعبها وحدي فيها ضرب "،و صرح المبحوث حول السلوكيات العنيفة التي يتفاعل معها أثناء اللعبة قائلا :"إطلاق النار، القتل ،الضرب، الاغتيال، قدما تقتل تربح "، أما بخصوص صفة البطل المفضل في هذه اللعبة هو "المجرم" و كذلك حول تعلمه لمهارات قتالية من اللعبة الإلكترونية أجاب المبحوث ب "نعم" ، وأخيرا عند سؤالنا له بإمكانية تقليده لسلوكيات عنيفة من خلال الألعاب الإلكترونية أجاب قائلا:" نقلد شوية منها ماشي كل راسي خفيف نحفظ لي جاست ثم ثم ".

المحور الرابع: نقص الرقابة الأبوية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي بهم الى تنمية السلوك العنيف.

عندما سألنا المبحوث عن مدى تدخل والديه في نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أجاب قائلا :" لا والدية ما يدخلوش نلعب واش نحب "، و صرح المبحوث كذلك بأنهم لا يمنعونه من استخدام الألعاب الإلكترونية قائلا:"بابا و ماما غير أنا ندير رايي نلعب الجو اللي نحب ".

أما فيما يخص الوسيلة التي يسمح له باستخدامها صرح المبحوث بأنهم لا يفرضون عليه وسيلة محددة قائلا:"نلعب في salle des jeux مع صحابي و لا في الدار بالبورتابل ولا play " كما صرح المبحوث بأنهم لا يمنعوه من استخدام الألعاب الإلكترونية أثناء الدراسة والمراجعة ، وصرح المبحوث فيما يخص الأصدقاء الذين يستخدم معهم هذه الألعاب بأن والديه لا يفرضون عليه أصدقاء محددين قائلا:" أنا أصلا عندي 2 صحابي اذوكا هوما اللي نلعب معاهم و كي تكون لعبة كيما هاذي نلعبها وحدي "، و أجاب بأن والديه لا يقومون بتوعيته بعدم تقليد سلوكيات الشخصيات الموجودة في الألعاب قائلا:" لا والدية اهمهم غير إني نقرة ونجي الأول و مانتعاركش البرا هذا ما كان ".

الحالة العاشرة :

تمت مقابلة هذه الحالة بتارخ 08 مارس 2018 على الساعة 10:00 و كان ذلك بابتدائية قداش الطاهر الطارف. وهو طفل مشاغب كثير الحركة ، نظيف الهندام .

صرح المبحوث بأنه يبلغ من العمر 10 سنوات غير معيد يعيش داخل أسرة متكونة من أب ذو مستوى متوسط يعمل تاجر و أم ذات مستوى ابتدائي تعمل حلاقة .

المحور الثاني : طول المدة الزمنية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تنمية السلوك العنيف لديهم .

صرح المبحوث بأنه يستخدم الألعاب الإلكترونية لمدة ساعتين قائلا:" نلعب 2 سوايع كما صرح بأن الفترة المفضلة لديه لاستخدام الألعاب الإلكترونية هي الفترة المسائية قائلا:" أنا نلعب في لعشية هداك هو الوقت اللي يعجبني "، أما فيما يخص الألعاب الإلكترونية التي يخصص لها أكبر وقت هي "assossin's crred" و علل سبب اختياره هذه اللعبة قائلا :" على خاطر فيها تعاريك "، وفيما يخص الوقت المستغرق حتى يشعر بالملل أجاب المبحوث قائلا :"كي نلعب 3 سوايع كاملين ثمة نمل و نحب نروح نبدل جو "، كما صرح المبحوث عن شعوره بمرور الوقت بسرعة أثناء اللعب لدرجة نسيانه واجباته المدرسية قائلا :" كي نلعب افوت الوقت ثم ثم ننسى قرايتي وننسى كلش و كي نروح لدار نولي بسيف ما نحلهم " ، كما أجاب المبحوث بأن استخدامه للألعاب الإلكترونية لمدة زمنية طويلة جعلته يريد أن يقلد البطل قائلا:" كاين دي جاست يعجبوني خلاه كي اديرهم نحب غير ندير كيفو ".

المحور الثالث: تأثير مضامين الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العنيف لدى الطفل.

عندما سئل المبحوث عن أكثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تستهويه أجاب قائلا: "assossin screed'" وعند محاولتنا معرفة سبب اختياره لهذه اللعبة قائلا:" على خاطر فيها عنف و فيها ضرب وفيها ندافع على الاسلام ونقتل الصليبيين ".

و صرح المبحوث حول السلوكيات العنيفة التي يتفاعل معها أثناء اللعبة قائلا:"القتل الضرب لعراك بالسيوفة ، الدماء ، قطع الرؤوس"، أما بخصوص صفة البطل المفضل في هذه اللعبة هو "المحارب" وكذلك حول تعلمه لمهارات قتالية من اللعبة الإلكترونية أجاب المبحوث ب "نعم"، وأخيرا عند سؤالنا له

بإمكانية تقليد سلوكيات عنيفة من خلال بعض الألعاب الإلكترونية العنيفة أجاب قائلا:" ايه نحب نقلد بعض السلوكيات "

المحور الرابع: نقص الرقابة الأبوية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي بهم الى تنمية السلوك العنيف.

عندما سئل المبحوث عن مدى تدخل والديه في نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أجاب قائلا :" ما يدخلوش خلاه ماما عقاب الخدمة وبابا يدخل غير في الليل وصرح المبحوث كذلك بأن والديه لا يمنعونه من استخدام الألعاب الإلكترونية قائلا :"لا معلابالهمش خلا واشهم les jeux اللي نلعبهم "ن أما فيما يخص الوسيلة التي يسمح له باستخدامها صرح المبحوث لا يفرضون عليه وسيلة محددة قائلا :" نلعب باه نحب بالتيليفون ولا في salle des jeux أنا واش يقلي راسي " ، كما صرح المبحوث بأنهم لا يمنعونه من استخدام الألعاب الإلكترونية أثناء الدراسة و المراجعة قائلا :" يقولولي هدرة برك أقرى خليك من اللعب بصح جامي حتمو عليا " وصرح المبحوث فيما يخص الأصدقاء الذين يستخدم معهم هذه الألعاب بأن والديه لا يفرضون عليه أصدقاء محددين ، و أجاب المبحوث بأن والديه لا يقومون بتوعيته بعدم تقليد سلوكيات الشخصيات الموجودة في الألعاب قائلا:" ما يتولهوليش ماعابالهمش أصلا واش نلعب ".

المبحث الثاني : التأويل السوسيولوجي للحالات حسب معطيات الفرضيات

أولا: التأويل السوسيولوجي حسب معطيات الفرضة الأولى

الحالة الأولى:

صرح المبحوث أن مدة استخدامه للألعاب الإلكترونية العنيفة لا تتجاوز ساعتين يوميا وتكون في الفترة المسائية، وأن هذه المدة الزمنية الطويلة في ممارسة اللعب تجعله يريد تقليد البطل قائلا:"**الوقت الطويل اللي نلعب فيه ديما نحب نولي زي البطل ، ونكون قوي كيفو ونغلب الناس كل** "، وهو ما يؤدي إلى تنمية السلوك العنيف لدى الطفل وهذا ما أكدته نظرية التعلم بأن العنف المتعلم يتعلمه الفرد عن طريق ما يعرف بالنمذجة أي عن طريق مشاهدة غيره يميل الى تقليده في سلوكه مما يؤدي الى تعميم ذلك السلوك

على الاخرين[1] وعليه وفي ضوء هذه النظرية فإن الطفل يتعلم السلوك العنيف من خلال ممارسته للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة فهذه الألعاب تتضمن مشاهد عنيفة و نماذج الأبطال الافتراضيين عن طريق الملاحظة ثم تقليد المشاهد أو الأبطال المفضلين ما تجعلهم يعتدون على غيرهم أو يؤذون أنفسهم .

الحالة الثانية :

صرح المبحوث أنه يستخدم الألعاب الإلكترونية العنيفة لمدة ساعتين و ان الفترة التي يمارس فيها الألعاب هي الفترة المسائية قائلا:" **نحب نلعب في لعشية اذا هو الوقت اللي تحلى فيه اللعبة و يكونوا صحابي كل ثمة نلعبوا مع بعضنا**"، كما صرح المبحوث عن شعوره بمرور الوقت أثناء اللعب قائلا :" كي نكون نلعب الوقت افوت بالخف وما نحسش بيه و ننسى واجباتي أي روحي وننساها" ، وهذا ما أكدته دراسة "عباس السبتي" بعنوان الألعاب الإلكترونية و عزوف الأولاد عن الدراسة ، بأن عزوف الأطفال عن الدراسة يرجع إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية[2]، ومن جهة أخرى اتضح أن المدة الزمنية التي يقضيها في اللعب تجعله يريد تقليد البطل.

الحالة الثالثة:

تبين حسب تصريحات المبحوث أن الحجم الساعي الذي يقضيه في استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة هو 3 ساعات يوميا و أن الفترة المفضلة التي يقضيها في استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة هي الفترة المسائية و صرح المبحوث عن شعوره بسرعة مرور الوقت أثناء اللعب لدرجة نسيانه لواجباته المدرسية قائلا :"**نعم ننسى كلش عقلي غير في اللعبة** "، و بالإضافة إلى طول المدة الزمنية التي يقضيها في اللعب أثر على سلوكه مما جعله يريد تقليد سلوكيات البطل العنيفة .

---

[1] فاتح ابلحد فتوحي : **أثر برنامج ارشادي لمعلمات التربية الخاصة في تعدي السلوك العدواني لدى تلاميذ بطيئي التعلم** ، العراق :جامعة الموصل .د ت.

[2] عباس السبتي : **الألعاب الإلكترونية و عزوف الاولاد عن الدراسة نتائج و حلول** ،الكويت ، د.ن ، 2013.

الحالة الرابعة:

صرح المبحوث أنه يقضي مدة ساعتين في الألعاب الإلكترونية ،وأن الفترة المفضلة لديه لممارسة هذه الألعاب هي الفترة الليلية قائلا :"**نحب نلعب في الليل على خاطر بابا وماما مايخلونيش نبطى برا نولي نروح نفوت بيها وقتي حتى نرقد** "، وعبر عن شعوره بمرور الوقت بسرعة أثناء اللعب كما صرح بأن المدة الزمنية التي يقضيها في اللعب تجعله يريد تقليد البطل و هذا ما أثبتته دراسة "**مريم قويدر**" بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال بأن أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية[1]

الحالة الخامسة:

إن الوقت الذي تقضيه المبحوثة في استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة هي ساعة الا ربع ، وصرحت المبحوثة أنها تستخدمها أثناء الفترة الليلية قائلة :"**كي كمل بابا الخدمة ويروح نلعب انا وياه في الليل** " كما صرحت أن الوقت يمر بسرعة أثناء اللعب لكن ليس لدرجة نسيانها لواجباتها المدرسية قائلة:" **قرايتى أولى من كلش كل حاجة وقتها**" مما يدل على الإناث أقل إدمانا على الألعاب الإلكترونية من الذكور باعتبار أنهن يفضلن مشاهدة الألعاب والرسوم المتحركة الخالية من مضامين العنف، وصرحت أن المدة الزمنية التي تقضيها في ممارسة الألعاب الإلكترونية لا تجعلها تريد أن تقلد البطل قائلة نلعب ديفوا ياسر بصح جامي جات في بالي نقلد أي حاجة منها .

الحالة السادسة:

صرح المبحوث أن يستغرق ساعة يوميا في استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة، وأن الفترة الفضلة لديه لممارسة هذه الألعاب هي الفترة الليلية قائلا :" **نحب نلعب في الليل** "، وهي الفترة المناسبة التي يكون فيها متفرغا من معظم التزاماته المدرسية ، كما صرح المبحوث عن شعوره بسرعة مرور الوقت أثناء اللعب لكن ليس لدرجة نسيان واجباته المدرسية و أجاب حول تأثير طول المدة الزمنية التي يقضيها في اللعب في شخصيته بأنه لا يريد تقليد البطل قائلا:"**جامي جات في بالي نقلدهم لأن كلش فيها خيالي**"،

[1] مريم قويدر، المرجع السابق ، ص 06.

مما يدل على أن المبحوث واعي بالتأثرات السلبية التي تتركها الألعاب الإلكترونية العنيفة في سلوكات الأطفال.

الحلة السابعة:

من خلال تصريحات المبحوث تبين أنه يستخدم الألعاب الإلكترونية العنيفة لمدة ساعة ونصف يوميا وأنه يفضل اللعب خلال الفترة المسائية ويتضح ذلك في تصريحاته قائلا:" **كي نكمل لقراية في لعشية نروح نشرب الحليب ونروح طول salle des jeux نتفاهموا أنا وصحابي نتلاقوا ثمة** "، كما صرح المبحوث عن شعوره بسرعة مرور الوقت أثناء اللعب لدرجة نسيانه لواجباته المدرسية حيث صرح قائلا:" **كي نعود نلعب ننسى روحي و قرايتي ننسى كلش لو كان نلقى نقعد غير نلعب تشوفيها تهبل لو كان تجربيها ماتقدريش تحبسيها** "، و صرح أن المدة الزمنية الطويلة التي يقضيها في اللعب تجعله يريد أن يقلد البطل قائلا :"**نحب خلاه نقلد البطل و نولي كيفو** "، وهذا ما اثبتته نظرية التقليد والمحاكاة حسب "**تارد**" بأن اكتساب السلوك المنحرف ناتج عن التقليد والمحاكاة أدى إلى تعلم نمط سلوكي منحرف أو سلوك إجرامي من خلال عملية التقليد ولحدوث فعل التعلم لابد من وجود مثال أو قدوة لأي نمط من أنماط السلوك الاجتماعي الذي يسعى الفرد لتقليده [1] وما يمكن إسقاطه بالموازاة مع نظرية التقليد والمحاكاة أن ظهور السلوكات العنيفة لدى الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة راجع لطول المدة الزمنية حيث يقوم الطفل بتقليد تلك النماذج داخل اللعبة الافتراضية التي تعتبر بالنسبة له مثالا و نموذجا للقوة و السيطرة كما أن ارتباط الطفل بالبطل في اللعبة تجعله يحاكي سلوكاته و يحاول تطبيقها في الواقع بأساليبه الخاصة مما ينتج عنفا حقيقيا خارج نطاق اللعبة الافتراضية .

الحالة الثامنة:

تبين حسب تصريحات المبحوث أنه يستخدم الألعاب الإلكترونية العنيفة لمدة ساعتين يوميا لكن ليس بشكل متواصل ويتجلى ذلك في قوله:" **نلعب 2 سوايع ساعة الصباح و ساعة لعشية**"، وهو وقت كافي حتى يتعلم فيها مختلف السلوكات العنيفة الموجودة في اللعبة التي تستهويه ويقضي فيها معظم الوقت في اللعب، كما صرح بأنه ليس لديه فترة معينة يستخدم فيها الألعاب الإلكترونية قائلا:" **مرات نلعب الصباح وخطرات لعشية كل مرة كيفاه**" وصرح أيضا أن الوقت يمر بسرعة أثناء اللعب لدرجة نسيانه لواجباته

(1) رقية محمودي ، المرجع السابق ، ص ص 35-36 .

المدرسية قائلا:" **ننسى روحي خلاه كي نلعب و ننسى قرايتي نحب غير نربح اللعبة باه نربح النقاط** " مما يدل على أن طول المدة الزمنية التي يقضيها في ممارسة الألعاب تجعله يريد تقليد البطل.

الحالة التاسعة:

من خلال تصريحات المبحوث تبين أنه يستخدم الألعاب الإلكترونية العنيفة لمدة ساعتين و نصف يوميا وأن الفترة المفضلة لديه للعب هي الفترة المسائية ،كما صرح بأنه يشعر بسرعة مرور الوقت أثناء اللعب لدرجة نسيانه لواجباته المدرسية و ممارسته لهذه الألعاب لمدة زمنية طويلة تجعله يريد تقليد البطل و هذا ما أثبتته دراسة "سلوى بنت علي حمصاني" تحت عنوان "**ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني في ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث متوسط**" بوجود علاقة ذات دلالة احصائية بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني. [1]

الحالة العاشرة:

صرح المبحوث أنه يستخدم الألعاب الإلكترونية العنيفة لمدة ساعتين يوميا وأفضل فترة للعب بالنسبة له هي الفترة المسائية كما صرح عن شعوره بسرعة مرور الوقت أثناء اللعب لدرجة نسيانه واجباته المدرسية وهذا ما أكده تقرير "لي باتريك كوك" صرح فيه بأن ألعاب الفيديو لها تأثير ضار على الأداء المدرسي للطفل[2] ، كما تبين أن استخدام المبحوث لهذه اللعبة لمدة زمنية طويلة يجعله يريد تقليد البطل .

ثانيا: التأويل السوسيولوجي للحالات حسب معطيات الفرضية الثانية.

الحالة الأولى:

صرح المبحوث أنه يستخدم الألعاب الإلكترونية العنيفة، وأن السلوكيات التي يتفاعل معها أثناء اللعب هي تصويب الأشخاص بالرصاص، مما يدل على أنه يتفاعل مع اللعبة وهذا ما يؤدي به إلى تعلم سلوكات عنيفة تتعارض مع قيم اللعب السلمية التي تتماشى مع سنه باعتبار أن الطفل في هذه المرحلة

---

(1) سلوى بنت علي حمصاني، المرجع السابق، ص 6.

(2) اشرف محمد رشاد: **التفكير الابتكاري لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الالكترونية** . المكتبة العصرية للنشر والتوزيع، عمان، 2009 ص12.

يقوم بتقليد كل سلوك خاصة إذا كان البطل قدوته فدائما المغلوب مولع بالاقتداء بالغالب هنا في تصويب الأشخاص بالرصاص وتعلم مهارات قتالية وسلوكيات عنيفة يكمن ارتكابها سواء مع إخوته داخل الأسرة أو في المدرسة أو الشارع.

الحالة الثانية:

تعتبر هذه الحالة من أكثر الحالات التي أثرت عليها الألعاب الإلكترونية سلبا خاصة وأنه يتحكم في كيفية القتل واختياره لوسيلة القتل مما تعطي له أفكار خاطئة وهو في سن مبكرة أن استخدام السلاح مسموح به خاصة إذا كان البطل هو من يستخدمه ويقتل به خصمه، فالطفل هنا يتفاعل مع البطل باعتباره يتميز بالقوة و السيطرة و ما يدل على تأثير هذه الألعاب العنيفة في سلوكياته عندما صرح بأنه يقلد بعض السلوكات العنيفة التي يراها، فالطفل يتعلم في ظل الالعاب الإلكترونية من خلال التجربة والخطأ دون خوف أو قيد .

الحالة الثالثة:

من خلال تصريحات المبحوث اتضح أن الأحداث المتسلسلة في اللعبة من ضرب و قتل تثير حماسه وتجعله يتفاعل معها و تعطيه هذه السلوكات العنيفة إحساس بالقوة، وهو ما يجعله يقلد بعض هذه السلوكات ، فالعنف الممارس في الألعاب الإلكترونية هو عنف " يخلو من العقاب" و هو عنف دعم بالاستحقاق "الحرب" من أجل الربح كلما زاد عدد القتلى زادت عدد النقاط و هذا حسب مضامين الألعاب الإلكترونية.

الحالة الرابعة:

صرح المبحوث أنه يفضل لعبة GOOD OF WAR لأنها لعبة حربية و كل شيء فيها مسموح فهي بذلك تحرره من جميع القيود التي تواجه في الواقع فالألعاب الإلكترونية توفر فرصة للطفل لتعلم أساليب

ارتكاب الجريمة و فنونها و حيلها ، فهو يستمتع برؤية الدم ، فهنا الطفل يتمكن من بناء مشاهد وهمية وصياغة سيناريوهات أثناء اللعب مما تؤدي به إلى تقليد جميع السلوكات العنيفة الموجودة في اللعبة.

الحالة الخامسة

صرح المبحوث بأنه سبب تفضيله لهذه اللعبة هي حيل الغدر و المصارعة التي تعتمد عليها اللعبة وكيفية التخطيط و كسب القوة وهنا يتجلى مدى تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على إكساب الطفل مختلف السلوكيات المنحرفة فبدلا من تعليمه استخدام الذكاء في اللعب تقوم بتعليمه العنف الذي يترجم لاحقا إلى عنف مضاد ويبقى لصيقا به عبر مختلف مراحل حياته ويتجلى ذلك من خلال ما صرح به المبحوث بأنه يتفاعل مع السلوكات العنيفة أثناء اللعبة من انتحار و قتل و ضرب و أنه تعلم بعض المهارات القتالية من هذه اللعبة و بعض السلوكات العنيفة.

الحالة السادسة

صرحت الحالة بأنه اختار هذه اللعبة لان فيها ضرب و قتل و يلزمها ذكاء لممارسة هذه السلوكات العنيفة و قال بأنه تعلم بعض المهارات القتالية و السلوكات العنيفة لكنه لا يقلد أي منها .

الحالة السابعة:

أقر المبحوث بأنه يفضل هذه اللعبة لأن فيها حركة و ضرب و قتل و تجذبه السلوكات العنيفة من صراخ و شجار و اطلاق نار و رؤية الدماء، وما يمكن استخلاصه في هذه الحالة أنها لا تختلف عن باقي الحالات السابقة التي اكتسبت مختلف السلوكيات العنيفة من خلال ما هو موجود من مضامين عنف، إذا فالألعاب الإلكترونية العنيفة توفر مضامين سلبية يتفاعل الطفل معها، و يتعلم منها بعض المهارات القتالية التي أصبح يطبقها في حياته اليومية.

الحالة الثامنة:

صرح المبحوث أن أكثر الألعاب التي تستهويه هي الألعاب الحربية باعتبارها أداة للسيطرة و القوة فهو يتفاعل مع منظر الدماء و ما يراه من سلوكيات عنيفة من شجار و قتل في اللعبة فهنا الطفل يحس نمطية التنافس و التي من خلالها يحس بالانتصار مهما كانت الخسائر.

وعليه يمكن القول في هذه الحالة أن الألعاب الإلكترونية العنيفة وما تحمله في طياتها من مضامين للعنف تشكل خطورة في ارتكابها للسلوكيات الانحرافية والعنيفة من خلال تقليد الشخصيات الأكثر تأثيرا ويتم ذلك دون أن يكونوا واعين لما يحملونه من عنف.

الحالة التاسعة:

يؤكد المبحوث على استخدامه للألعاب الإلكترونية باعتبارها ألعاب حركية تؤدي به إلى الخوض في المغامرة و هو من يتحكم في طريقة اللعب ،إذا يتضح هنا أن الألعاب الإلكترونية تساعده على ايجاد شخصيات بطولية تقاتل بجانبه و تترقى معه و تتبع أوامره مما يؤدي به إلى التفاعل مع السلوكات العنيفة من (قتل ، ضرب، اغتيال.) و هو ما يزيد من شغفه و حبه للعبة و هذا ما يكسبه مهارات قتالية وسلوكات عنيفة يعمل على تقليدها في الواقع.

الحالة العاشرة:

صرح المبحوث أنه اختار هذه اللعبة لأن فيها مخاطرة و عنف و دفاع عن الاسلام و قتل الصليبيين مما يدل على أن الطفل في مرحلة عمرية خطيرة غير واعي بخطورة ما يقوم به، فهنا مضامين اللعبة بالرغم من أنها وفرت له فرصة الدفاع عن الإسلام إلا أنه يكسب من خلالها سلوكات تتعارض مع الإسلام الذي ينهى عن العنف ، واكتسب فكرة ان الدفاع عن الإسلام لا بد أن يكون بالعنف فالطفل اكتسب بعض المهارات القتالية و السلوكات العنيفة من هذه اللعبة و أصبح يريد تقليدها في الواقع.

ثالثا: التأويل السوسيولوجي للحالات حسب معطيات الفرضية الثالثة.

الحالة الأولى:

صرح المبحوث عن عدم تدخل والديه في نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها ، كما أنهم لا يمنعونه من استخدامها، ولا يفرضون عليه وسيلة محددة لممارسة اللعبة، مما يجعله يجد راحته في نوع الوسيلة المستخدمة كما صرح أن والديه لا يمنعونه من ممارسة هذه الألعاب أثناء الدراسة و المراجعة ولا يقومون بتوعيته من عدم تقليد السلوكات العنيفة التي يشاهدها في اللعبة و لا يفرضون عليه مكان محدد لممارسة اللعبة و لا يتدخلون في نوع الاصدقاء الذين يلعب معهم ، و هو ما يدل على غياب الرقابة الوالدية التي تعتبر أحد أساليب التنشئة الاجتماعية الفعالة في تربية الأبناء وهذا ما يجعل الطفل يتمتع بحرية كبيرة في استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة في أي وقت ومكان مما يؤثر على تحصيله الدراسي من جهة وارتكابه لسلوكات عنيفة تقليدا لأبطال اللعبة من جهة أخرى.

الحالة الثانية:

من خلال تصريحات المبحوث يتضح غياب الرقابة الأبوية ، وذلك من خلال عدم تدخلهم في أي شيء يخص استعماله للألعاب الإلكترونية العنيفة لا من حيث نوع اللعبة أو الوسيلة المستخدمة في اللعب أو المدة الزمنية ، كما أنهم لا يتدخلون في مكان ممارسة اللعبة أو الأصدقاء الذين يلعب معهم كما أنهم لا يقومون بتوعيته من تقليد السلوكات العنيفة التي يراها أثناء اللعب، فهنا يجد الطفل راحته و يتفاعل مع مضامين الألعاب في ظل غياب الرقابة الأسرية .

الحالة الثالثة:

صرح المبحوث أن والديه لا يتدخلون في نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها كما أنهم غائبون تماما عن متابعة طفلهم، ولا يهمهم الوقت المحدد في اللعب، و لا المكان ،و لا الأصدقاء الذين يستخدم معهم اللعبة ، كما أنهم لا يقومون بتوعيته عن عدم تقليد السلوكيات العنيفة التي يشاهدها في هذه اللعبة حيث

صرح قائلا:" **معلابلهمش خلاه بيا**" .مما يدل على غياب الرقابة الوالدية وعدم حرصهم على تنشئته تنشئة سوية فالأولياء همهم الوحيد توفير كل الاحتياجات المادية دون متابعتهم لعواقبها وهنا يتجلى بأن الأولياء وفروا لابنهم مختلف الألعاب الإلكترونية إلا أنهم لم يحصروا على مضامين الألعاب وما قد يكتسبه من سلوكيات عنيفة .

الحالة الرابعة:

أقر المبحوث بأن والديه لا يتدخلون في أي شيء يخص الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يمارسها حيث صرح قائلا: " **ميدخلوش فيا والديا يجو تعبأنين من الخدمة يحبو غير يرتاحو، أنا نلعب Jeux لي نحب** "، كما أنهم ليسوا على دراية بنوع الألعاب المستخدمة و المدة الزمنية و الوسيلة التي يمارس بها اللعبة، و لا يقومون بتوعيته بعدم تقليد السلوكات العنيفة التي يراها في اللعبة قائلا: "**جامي قالولي عندك ادير كشما لقطا كيما لي فيJeux يقولولي غير عندك تتعارك مع الذراري برا مناش ناقصين حس**" وعليه يتضح هنا مدى تأثير غياب الرقابة الوالدين وعدم تواجدهم بالمنزل لساعات طويلة على سلوك الأبناء وهذا ما أثبتته دراسة " **زبيدة بن عويشة**" بعنوان "**أثر عمل الزوجة الأم في بناء الأسرة الجزائرية**" و قد توصلت هذه الدراسة إلى أن عمل الزوجة الأم يأخذ الكثير من وقتها و جهدها، و هذا ما يجعلها غير قادرة على تلبية ما يحتاجه أطفالها من عناية و تربية[1] "، و بالتالي عمل الأم وغيابها لساعات طويلة عن أبنائها قد ينقص من اهتمامها بأطفالها و يصبح غير قادرة على تلبية احتياجات أطفالها من عناية وعدم قدرتها على التوفيق بين عملها وبين واجباتها الأسرية كما هو الحال في هده الحالة عودة الأولياء متعبين من العمل أدى إلى التقصير في مراقبة سلوكات الابن ،و هنا وجد الطفل راحته في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة و اكتسابه للسلوكات الغير سوية منها السلوك العنيف.

[1] نذير بوحنيكة ، المرجع السابق، ص 313.

الحالة الخامسة:

صرحت المبحوثة أن والديها يتدخلون في نوع الألعاب الإلكترونية التي تستخدمها كما أنهم يمنعونها من اللعب وقت الدراسة قائلة " **كي تكون عندي قراية بابا ما يخلنيش نلعب يقولي روحي تقري**"، و بحكم أنها فتاة فهي تمارس اللعبة في البيت ومع أبيها أو أخيها كما أن الوالدين لا يسمحون لها باللعب لفترات طويلة و دائما يقومون بتوعيتها بعدم تقليد السلوكات العنيفة التي تراها في اللعبة و هذا يدل على حرص الوالدين على سلوكات الابنة خاصة وأنها أنثى التي لا بد أن تكون تتميز بسلوكات معينة تتماشى مع قيم ومعايير المجتمع الجزائري.

الحالة السادسة:

من خلال تصريحات المبحوث تبين وجود فعال للرقابة من طرف الوالدين وذلك من خلال اختيارهم لنوع اللعبة التي يستخدمها، و يفرضون عليه اللعب في المنزل و يمنعونه من اللعب وقت الدراسة و المراجعة كما أنهم يختارون له الأصدقاء الذين يلعب معهم و يقومون بتوعيته عن عدم تقليد السلوكات التي يراها في اللعبة، وهو ما يدل على وعي الوالدين بأهمية رقابة الأبناء وأنها وسيلة فعالة في حمايتهم من مختلف السلوكيات الانحرافية والعنيفة .

الحالة السابعة

صرح المبحوث بأن والديه لا يتدخلون في نوع اللعبة التي يمارسها ،كما أنه لا يتدخلون في وسيلة اللعب و لا في اختيار الاصدقاء و لا يمنعونه من اللعب وقت الدراسة كما أنهم لا يقومون بتوعيته من عدم تقليد السلوكات العنيفة التي يراها أثناء اللعب و هنا نجد غياب تام للرقابة الأبوية، ونظرا لشدة إدمانه على تلك الألعاب أصبح يستخدم الحيل والكذب في الحصول على المال بغرض الدراسة وانجاز البحوث لأنه يعلم أن والديه لا يبخلون عليه في الدراسة، إلا أنه من جهة في ظل غياب الرقابة الوالدية استغل هذا الضعف في استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة التي جعلته يكذب عليهم.

الحالة الثامنة

صرحت الحالة بأن الوالدين لا يتدخلون أبدا في نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمونها قائلا " ربي يهديك ، والديا ما علابالهمش بيا خلاه واش نلعب، جامي سقساوني." كما صرح بأنهم لا يتدخلون في وسيلة اللعب أو الأصدقاء الذين يلعب معهم ، و لا يمنعونه من اللعب وقت الدراسة ولا يقومون بتوعيته من مخاطر تقليد السلوكات العنيفة التي يراها في اللعبة، مما يدل على غياب دور الأسرة في تربية الأبناء وحمايتهم من الوقوع في السلوكيات الانحرافية، و هذا ما أكدته الباحثة " **فتيحة كركوش** " في دراستها الموسومة بـ: "**ظاهرة انحراف الأحداث في الجزائر**" " أن الأسرة حيث لا تقوم بأدوارها و مسؤولياتها من رعاية و اهتمام بالأطفال فإنها تعطي الفرصة لعوامل أخرى و التي غالبا ما تكون سلبية لأن غياب الأسرة يدفع بالأبناء إلى البحث عما اقتدوه في البيت و من هنا يبدأ السلوك المنحرف" [1] و هذا ما يمكن إسقاطه بالموازاة مع هذه الحالة فغياب دور الأسرة من رقابة وتوعية بأخطار الألعاب الإلكترونية العنيفة تؤدي بالابن إلى اكتساب مختلف السلوكيات العنيفة وتجسيدها في الواقع.

الحالة التاسعة:

صرح المبحوث أن الوالدين ليس لديهم دخل في نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها كما أنهم لا يفرضون عليه مكان محدد أو وسيلة للعب و لا يتدخلون في الأصدقاء الذين يلعب معهم ،و لا يمنعونه من اللعب وقت الدراسة، و لا يقومون بتوعيته بعدم تقليده للسلوكات العنيفة التي يشاهدها أثناء اللعب.

فسبب عمل الأب البعيد عن محل إقامته (عسكري) فهو يجتمع بهم من فترة الى أخرى و هو وقت غير كافي لمراقبة سلوكيات طفله و تربيته التربية السليمة و الأم وحدها غير قادرة على هذه المسؤولية فالطفل هنا يستخدم الألعاب العنيفة بكل راحة و يكتسب منها السلوك العنيف في ظل غياب الرقابة من طرف الوالدين.

---

[1] نذير بوحنيكة، مرجع سابق،ص322.

الحالة العاشرة:

صرحت الحالة بأن الوالدين ليسوا على علم بما يمارسه من ألعاب الكترونية كما أنهم لا يتدخلون في نوع الوسيلة المستخدمة للعب وفي وقت، ولا يقومون بتوعيته بعدم تقليد السلوكات العنيفة التي يراها في اللعبة ومنه يمكن القول أن هذه الألعاب وما تحمله من مضامين وإيحاءات للعنف خاصة الأطفال الذين يستغرقون ساعات طويلة في اللعب في ظل غياب الرقابة الوالدية والاستهانة بالأضرار التي تتركها في سلوكيات الأطفال كالعنف وممارسة الجنس في سن مبكرة وضعف في تكوين علاقات اجتماعية مع الآخرين نتيجة الإدمان والانطوائية عبر الألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى ما يحمله الأطفال من أفكار خاطئة بأن الخير دائما يتغلب على الشر باستخدام العنف ويترجم ذلك في شكل قتل أكبر قدر ممكن من الوحوش والشخصيات الشريرة حتى يتغلب الخير باعتبار أن الخير والشر قوتين متضادتين دائمتي الصراع، "وهناك العديد من ألعاب الفيديو الحافلة بالعنف والجنس مثل: **غراند ثيفت أوتو، ريزيدنت إيفل4: بلاك Black ,Resident Evil 4, Grand Theft Auto وعدد آخر لا يحصى**"[1].

[1] آرثر آسا، بيرغر: **وسائل الإعلام والمجتمع**. ترجمة صالح خليل أبو اصبع، عالم المعرفة، الكويت، 2012، ص 141.

تعد مرحلة عرض النتائج العامة للدراسة من اهم مراحل و خطوات البحث العلمي لانها تعتمد الى حد كبير على مدى مهارات و قدرات الباحث العلمية و المنهجية في اظهار حصيلة الاضافات الجديدة المستنبطة من الدراسة التي تتوقف عليها القيمة العلمية للبحث ككل.

و قد خلصت هذه الدراسة الى جملة من النتائج العلمية الهامة التي كانت توحي في معظمها بعد التأويل السوسيولوجي للمعطيات الميدانية و استنطاق الفرضيات ان:

أولا: نتائج البيانات الاولية الخاصة بالمبحوثين:

1- الجنس :

تبين من خلال النتائج العامة للدراسة ان معظم أفراد العينة هم من جنس الذكور و ذلك بنسبة 90% .

2- السن:

كشفت الدراسة ان معظم أفراد العينة تبلغ اعمارهم 10 سنوات بنسبة 70%

3- التحصيل الدراسي:

تؤكد الدراسة ان معظم غير معيدين و ذلك بنسبة 90%

4- المستوى التعليمي للأولياء:

خلصت الدراسة ان معظم أولياء أفراد العينة لديهم مستوى جامعي بنسبة 35%

5- المهنة:

- اتضح من خلال نتائج الدراسة ان معظم اباء أفراد العينة يشتغلون موظفون حكوميون و مهن حرة ذلك بنسبة 30% لكل منهم.
- اتضح من خلال نتائج الدراسة ان معظم امهات أفراد العينة لا يعملن (ماكثات بالبيت) و ذلك بنسبة 40%

ثانيا: النتائج العامة لفرضيات الدراسة:

1- نتائج الفرضية الاولى: طول المدة الزمنية في استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية يؤدي الى تنمية السلوك العنيف.

- كشفت الدراسة ان معظم أفراد العينة يقضون في استخدامهم الألعاب الإلكترونية من ساعة الى ثلاث ساعات يوميا مما يدل على تأثير الحجم الساعي في اكتساب الطفل للسلوك العنيف اثناء استخدامه للألعاب الإلكترونية .
- اتضح من خلال نتائج الدراسة الى ان معظم أفراد العينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية في الفترة المسائية لانه وقت فراغهم اضافة الى انهم يجدون راحتهم في هذا الوقت.
- اسفرت نتائج الدراسة بان اكثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يخصص لها أفراد العينة اكبر قدر من الوقت هي العاب القتال ، المصارعة، الحروب.
- اتضح من خلال نتائج الدراسة ان الوقت المستغرق اثناء اللعب حتى يشعر أفراد العينة بالملل هو 3 ساعات.
- خلصت الدراسة الى ان أفراد العينة يرون بان الحجم الساعي الذي يقضونه في استخدامهم للالعاب الإلكترونية يؤثر على واجباتهم المدرسية.
- اثبتت نتائج الدراسة ان معظم أفراد العينة يرون ان الحجم الساعي الذي يقضونه في استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة لمدة طويلة جعلهم يتأثرون بالبطل و يريدون تقليده.

طول المدة الزمنية في استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية يؤدي الى تنمية السلوك العنيف لديه

2- نتائج الفرضية الثانية: تؤثر مضامين الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العنيف لدى الطفل.

- كشفت نتائج الدراسة أن السلوكيات العنيفة التي يتفاعل معها أفراد العينة اثناء اللعبة الإلكترونية هي (القتل، الضرب، الدماء، الرمي بالرصاص ....) .
- اتضح من خلال نتائج الدراسة ان صفة البطل المفضل لأفراد العينة من خلال استخدامهم للالعاب الإلكترونية العنيفة هو (المقاتل ، المحارب، المصارع....).

- اثبتت نتائج الدراسة ان معظم أفراد العينة تعلموا مهارات قتالية من الألعاب الإلكترونية.
- اسفرت نتائج الدراسة ان معظم أفراد العينة يقلدون سلوكيات عنيفة من الألعاب الإلكترونية العنيفة.

تؤثر مضامين الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العنيف لدى الطفل

3- نتائج الفرضية الثالثة: نقص الرقابة الابوية في استخدام الاطفال للالعاب الإلكترونية يؤدي بهم الى تنمية السلوك العنيف.

- كشفت نتائج الدراسة ان معظم أفراد العينة لا يتدخلون أوليائهم في نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمونها .
- أظهرت نتائج الدراسة ان معظم أفراد الدراسة لا يمنعهم اوليائهم من استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة.
- خلصت نتائج الدراسة ان أولياء أفراد العينة لا يتدخلون في نوع الوسيلة التي يستخدمها أطفالهم اثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية.
- اثبتت نتائج الدراسة بان أولياء أفراد العينة لا يمنعون أطفالهم من عدم استخدام الألعاب الإلكترونية وقت الدراسة و المراجعة.
- تبين من خلال نتائج الدراسة بان أولياء أفراد العينة لا يفرضون مكان محدد على أطفالهم يستخدمون فيه الألعاب الإلكترونية .
- كشفت نتائج الدراسة بان معظم أولياء أفراد العينة لا يفرضون اصدقاء محددين على أطفالهم لممارسة الألعاب الإلكترونية معهم.
- كشفت الدراسة ان معظم أولياء أفراد العينة لا يقومون بتوعية أطفالهم بعدم تقليد سلوكيات الشخصيات الموجودة في الألعاب الإلكترونية.

نقص الرقابة الأبوية في استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية يؤدي بهم الى تنمية السلوك العنيف.

الخاتمة

خاتمة

بعد تعرضنا بالبحث والدراسة لموضوع الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى الأطفال واستقائنا للعديد من النتائج التي ساهمت في اثراء هذا الموضوع الحساس، والذي يمس فئة هامة من المجتمع تتمثل في فئة الأطفال، فبالرغم م وجود ايجابيات لممارسة الألعاب الإلكترونية كما هو مذكور في الجانب النظري للدراسة فقد تبين لنا من خلال بحثنا هذا آثارا جانبية لهذا النوع من الانشطة، والتي قد تكون مصدرا لمشكلة اجتماعية حيث أن ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية دون رقابة ونظرا لخصائص المرحلة التي يعيشونها يجعلهم عرضة للأخطار الناجمة عن هذا النوع من الانشطة التي تشتمل عنفا في محتواها ومضامينها، فبدل أن يكون هذا النشاط أداة تسلية وترفيه وتثقيف يمكن أن يكون منبعا للعنف والعدوانية.

وان ما يجعلنا مستيقنين من العلاقة الارتباطية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وعنف الأطفال هي تلك الاخبار التي تناقلتها وسائل الاعلام في عصرنا هذا عن أطفال قاموا بأفعال عنف تحاكي لعبة الكترونية أدمنوها، كما تم اثبات هذه العلاقة في عدد من الدراسات وهذا ما يزيد من مصداقية النتائج المتحصل عليها من دراستنا الميدانية، حيث وجدنا أن تعرض الطفل للعنف الافتراضي المتضمن الألعاب الإلكترونية يجعله يتعلم نماذج جديدة من العنف عن طريق عمليتي التعلم والتقليد، ونتيجة لتفاعله مع تلك الألعاب فانه يكتسب أسلوبا تفاعليا يغلب عليه الطابع العنيف، مما قد يكون سببا في ارتكابه للسلوكات عنيفة حلال تفاعله مع محيطه في الواقع.

و في الأخير ارتأينا ان نقدم التوصيات التالية:

–وضع تعليمة أو قانون لأصحاب قاعات اللعب وفضاءات الانترنيت بمراقبة محتوى الالعاب قبل توجيهها للاعب، وذلك باحترام خصوصية كل فئة وما يناسبها من ألعاب.

–توعية أولياء الأطفال بإيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية.

–مراقبة الاولياء للأجهزة التي يستخدمها أطفالهم خاصة التي تحوي تطبيقات للألعاب الالكترونية.

-توعية وارشاد الأطفال على معرفة أضرار الألعاب الالكترونية التي تترك آثارا على نفس وسلوك الطفل.

-توزيع وقت الطفل بين الدراسة واللعب مع تحديد وقت اللعب بالألعاب الالكترونية.

-منع الطفل من لعب الالعاب ذات الطابع العنيف عن طريق تشجيعهم على ممارسة الالعاب التي تنمي التفكير والذكاء.

قائمة المراجع

اولا: المصادر

1. القران الكريم

ثانيا: المراجع باللغة العربية:

1. الكتب:

2. أحمد محمد مبارك الكندي. **علم النفس الأسري**.مكتبة الفلاح، بيروت،1996.

3. آرثر آسا، بيرغر: وسائل الإعلام والمجتمع. ترجمة صالح خليل أبو اصبع، الكويت: عالم المعرفة، 2012.

4. اسماء جميل: العنف الاجتماعي، دار الشؤون الثقافية العامة، بغداد، 2007.

5. اشرف محمد رشاد. التفكير الابتكاري لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الالكترونية . المكتبة العصرية للنشر و التوزيع، عمان، 2009.

6. أعضاء مشروع الأزمات والكوارث، حوادث اللعب التي يتعرض لها أطفال الروضة وكيفية التعامل معها، جامعة الميناء، مصر، 2012.

7. أمل الأحمد. بحوث ودراسات في علم النفس. مؤسسة الرسالة للنشر والتوزيع، القاهرة، 2001.

8. اياد كريب: النظرية الاجتماعية من بارستر الى هابرماس، ترجمة حسين غلوم، عالم المعرفة ، الكويت، 1999.

9. باسم علي حوامد و آخرون: وسائل الاعلام و الطفولة ، دار جرير للنشر و التوزيع، ط 1، الاردن، 2006.

10. بيار بورديو: العنف الرمزي (البحث في أصول علم الاجتماع التربوي)، ترجمة نظير جاهل ، الدار البيضاء: المركز الثقافي العربي، 1994.

11.تهاني، محمد عثمان منيب وعزة، محمد سليمان: العنف لدى الشباب الجامعي،جامعة نايف العربية للعلوم الامنية، السعودية.

12. جلال سعد. **الطفولة والمراهقة**. دار الفكر العربي، القاهرة، د ت .

13. جمال معتوق: مدخل الى سوسيولوجيا العنف، دار بن مرابط، الجزائر،2008 .

14. حامد عبد السلام زهران. **علم نفس النمو الطفولة والمراهقة.** دار عالم الكتب، القاهرة ، 1982

15. حامد عبد السلام زهران. علم النفس النمو و الطفولة و المراهقة. ط5، القاهرة، 1995.

16. حنان عبد الحميد العناني. اللعب عند الأطفال الأسس النظرية و التطبيقية .ط4، دار الفكر، عمان، 2009.

17. حنان عبد الحميد العناني. اللعب عند الأطفال. دار الفكر للطباعة والنشر، عمان ، 2002.

18. حنان عبد الحميد العناني. صورة الطفولة في التربية الإسلامية. دار الطغاء للنشر والتوزيع، عمان1999.

19. خولة أحمد يحيى: الاضطرابات السلوكية و الانفعالية . دار الفكر، عمان، 2000.

20. رجاء مكي و سامي عجم. إشكالية العنف المشرع و العنف المدان. المؤسسة الجامعية للدراسات و النشر و التوزيع، بيروت، ط1، 2008.

21. زيدان عبد الباقي. الأسرة والطفولة. مكتبة النهضة المصرية، القاهرة، 1980

22. الزيود ماجد. **الشباب و القيم في عالم متغير**. دار الشروق للنشر و التوزيع ، الاردن، 2006.

23. سوزان ميلر. سيكولوجية اللعب. ترجمة دكتور حسن عيسى، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، 1978

24. صاحب اسعد ويس الشمري. أسباب العنف لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين و المعلمات. جامعة تكريت، العراق، 2012.

25. صلاح الدين شروخ. منهجية البحث العلمي للجامعين. دار العلوم للنشر والتوزيع، الجزائر، د ت.

26. عاطف العبد. **الإعلام المرئي الموجه للطفل العربي**. دار الفكر العربي، القاهرة، 1989.

27. عامر قندلجي : البحث العلمي واستخدام مصادر المعلومات التقليدية والالكترونية. دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان، 2008.

28. عباس السبتي :الالعاب الالكترونية و عزوف الاولاد عن الدراسة نتائج و حلول ،الكويت ، د.ن ، 2013.

29. عبد الرحمان العيساوي. أصول البحث السيكولوجي. دار الراتب الجامعية، بيروت ، 2004.

30. عبد الرحمان العيساوي. **اضطرابات الطفولة والمراهقة وعلاجها**. دار الرتب الجامعية، بيروت ،2000.

31. عبد الرحمان العيساوي. **سيكولوجية التنشئة الاجتماعية**.دار الفكر الجامعي، الإسكندرية، 1985.

32. عبد الله ابن عبد العزيز الهدلق. ايجابيات و سلبيات الالعاب و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. جامعة الملك سعود، الرياض، د ت.

33. عبد الناصر جندلي: تقنيات ومناهج البحث في العلوم السياسية والاجتماعية. ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2015.

34. عدنان عارف مصلح. التربية في رياض الأطفال. دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، 1990.

35. عماد مكاوي حسن: تكنلوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات. الدر المصرية اللبنانية، القاهرة، 1993.

36. فاتح ابلحد فتوحي :اثر برنامج ارشادي لمعلمات التربية الخاصة في تعدي السلوك العدواني لدى تلاميذ بطيئي التعلم ، العراق :جامعة الموصل .د ت.

37. فاخر عاقل. علم النفس التربوي، دار العلم للملايين، بيروت،1985

38. فتيحة كركوش. سيكولوجية طفل ما قبل الدراسة. ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر،2008.

39. فوزي أحمد بن دريدي .العنف لدى التلاميذ في المدارس الثانوية الجزائرية. جامعة نايف للعلوم الامنية، الرياض، 2007.

40. ليلى يوسف. سيكولوجية اللعب والتربية الرياضية. مكتبة الأنجلو مصرية، القاهرة، 1962

41. محمد حسين الوادي، علي فلاح الزعبي. أساليب البحث العلمي مدخل منهجي تطبيقي. دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان، د ت.

42. محمد عطية الأبرشي، المشكلات صانعة المستقبل، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة، مصر،1963

43. محمد محمد قاسم. المدخل إلى مناهج البحث العلمي. دار النهضة العربية للطباعة والنشر، بيروت، 1999.

44. محمود أبو بكر أبو نعامة. **الأطفال والقنوات التلفزيونية**. دار قباء الحديثة، القاهرة،2008

45. محمود عبد الحميد مسني: مناهج البحث العلمي في المجالات التربوية والنفسية. دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية، 2000.

46. مصباح دبارة. الإرهاب. جامعة فاريوس، بنغازي، 1990.

47. معاذ الحمصي. الألعاب الالكترونية. الموسوعة العربية الالكترونية، دمشق، د ت.

48. منذر عبد الحميد الضامن. **أساسيات البحث العلمي**. دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2007

49. مها حسن شحروري. الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها و ما عليها. دار الميسرة للنشر و التوزيع و الطباعة، عمان، 2008.

50. موسى نجيب موسى. رعاية الأطفال الموهوبين. مركز الكتاب الأكاديمي ،عمان، 2016.

51. نائل حافظ : أساليب البحث العلمي. مكتبة أحمد ، عمان ،1995.

52. نبيلة عباس الشوربجي،المشكلات النفسية للأطفال(أسبابها وعلاجها)، دار النهضة العربية، القاهرة ،2003.

53. نخبة من أعضاء هيئة التدريس. **طرق البحث وأدلة العمل الميداني في الدراسات الأنثروبولوجية.** دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 2005.

2- المعاجم :

54. مسعود جبران. الرائد معجم الفبائي في اللغة و الإعلام. دار العلوم للملابس ، بيروت ، 2003.

3- الرسائل العلمية:

55. أحمد فلاق." الطفل الجزائري والعاب فيديو، دراسة في القيم والمتغيرات". أطروحة دكتوراه، كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر3، 2008-2009

56. أمينة فراجي: تأثير تكافؤ المستوى التعليمي بين الزوجين على تربية الابناء، رسالة ماجستير، معهد العلوم الانسانية والاجتماعية، جامعة العقيب أكلي محند أولحاج، البويرة، الجزائر، 2011-2012.

57. بشير نمرود: ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين الذكور (12-15 سنة) القطاع العام. رسالة ماجستير، جامعة بن يوسف بن خدة ، الجزائر، 2008

58. بوحنيكة نذير:عنف الفروع ضد الاصول في ظل التغير الاجتماعي، اطروحة دكتوراه، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الجزائر، ابو القاسم سعد الله، الجزائر،2016-2017.

59. حنان عبد الحميد العناني. صورة الطفولة في التربية الإسلامية. دار الطغاء للنشر والتوزيع، عمان1999.

60. رقية محمودي. " أثر الألعاب الالكترونية العنيفة في تنمية السلوك العدواني للمراهق". رسالة ماجستير، جامعة سعد دحلب، الجزائر، 2010.

61. سلوى بنت علي حمصاني. "ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني في ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث متوسط بمدينة الرياض" .رسالة ماجستير، جامعة الملك سعود، السعودية ، 2011.

62. عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم " العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض"، رسالة ماجستير، جامعة الملك سعود، السعودية،2011.

63. كهينة علوش ." معالجة العنف من خلال التلفزيون و ألعاب الفيديو و تأثيره على الطفل" . رسالة ماجستير ، جامعة الجزائر؛ الجزائر ، 2006.

64. مايسة يوسف حلس. "أثر استخدام أسلوب لعب الأدوار على التحصيل الدراسي لتنمية المفاهيم التاريخية لدى طالبات الصف السابع في محافظة غزة". رسالة ماجستير، جامعة الأزهر، غزة، 2010- 2011.

65. مريم قويدر."اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وضعية تحليلية على عينة الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة،رسالة ماجستير، جامعة الجزائر3،الجزائر،2011.

66. مسعودة عريبي. تأثير العنف في أفلام الكرتون على سلوك الطفل مابين 08 09 سنوات. مذكرة تخرج للحصول على شهادة ماستر في علم اجتماع الاتصال، جامعة لخضر بالوادي، الجزائر،2014.

67. مصطفى بوترية." فعالية اللعب في تعلم التقنيات الأساسية لدى تلاميذ الطور الثالث فئة العمرية(12. 13 سنة) ولاية الجزائر". مذكرة ماجستير، معهد التربية البدنية والرياضة، جامعة الجزائر،2007.

68. هاجر شطاح. "سوء المعاملة الوالدية على صورة الذات عند الطفل". رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة منتوري قسنطينة، الجزائر،2010.

4- المجلات :

69. حمد بن عبد الله القميزي: الدراسات الطبية تؤكد تأثير الالعاب الالكترونية على صحة ابنائنا ، النسخة الالكترونية لصحيفة الرياض، الخميس 14 صفر 1422هـ، 21 فبراير 2008، العدد 14486.

5- الملتقيات:

70. كامل عمران : تأثير العنف المدرسي على شخصية التلميذ . ورقة مقدمة إلى الملتقى الدولي الأول حول العنف و المجتمع ، 9 مارس 2003 ، جامعة محمد خيضر بسكرة ، الجزائر، 2003.

5- مواقع الإنترنت

71. لعبة الفيديو- ويكيبيديا الموسوعة الحرة https/://ar.wikipedia.org/wiki، بتاريخ 2018/01/20 على الساعة 14:25

72. محمد سعيد مرسي : خصائص الطفل، على الموقع www. Aluheah.net/ social/0/1731 ، يوم 2017/12/30 على الساعة 12:21.

73. .5/http://jordan.smetoolkit.org/jordan/ar/content/ar/5651

74. www.caat.dz.

ثالثا: المراجع باللغة الفرنسية

75. Khaireadine benghiras et autres . les jeux de video et leurs relations avec la violence des adolescents. université de tonkoabderahmanes. Malizia , s d.