جامعة محمد بوضياف – المسيلة –
كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية
قسم علوم الإعلام والإتصال

تأثير الألعاب الإلكترونية على زيادة العنف لدى الأطفال من 11 إلى 15 سنة

دراسة ميدانية بمتوسطة الجديدة –حمام الضلعة–

مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في

علوم الإعلام والإتصال تخصص: إتصال وعلاقات عامة

إعداد الطالبتين :

- حويش فاطمة الزهراء
- فقريش أحلام

أمام لجنة المناقشة المكونة من السادة الأساتذة :

• بوعزيز بوبكر	رئيسا
• يحي تقي الدين	مشرفا ومقررا
• بلعباس عبد الحميد	ممتحنا

السنة الجامعية : 2017-2018

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر و تقدير :

الحمد لله الذي تواضع لعظمته كل شيء

الحمد لله الذي استسلم لقدرته كل شيء

الحمد لله الذي ذل لعزته كل شيء

الحمد لله الذي خضع لملكه كل شيء

الحمد لله رب العالمين

الحمد لله الذي وفقني لإتمام هذا العمل وما توفيقي إلا بالله

أتقدم بالشكر الجزيل للأستاذ المشرف: يحي تقي الدين لقبوله الإشراف على هذه المذكرة وعلى تواضعه الكبير ورحابة صدره وعلى النصائح والمعلومات القيمة.

كما أتقدم بالشكر الجزيل أيضا إلى كل من ساعدني في إنجاز هذا العمل سواء من قريب أو بعيد.

إهداء

إلى قرة عيني وبهجة قلبي إلى الشمعة التي احترقت لتنير دربي إلى من رافقتني بدعواتها

إلى الحبيبة الغالية نبع الحنان إلى صاحبة القلب الرؤوف

أمـــــــــــــــــــــي

الغالية حفظها الله

إلى أعز من أنتسب إليه سندي ودعمي في الحياة، مثال الوفاء ورمز العطاء

أبـــــــــــــــــــــي

حفظه الله

إلى زوجي الكريم وكل عائلة زوجي حفظهم الله

إلى أخواتي أحباب قلبي إلى فرحة العائلة وبهجتها ومصدر سعادتها وشعاع أملها إلى أخي

محمد

إلى أجدادي أطال الله في عمرهم

إلى صديقاتي الغاليات: وداد، جهيدة، الـ

فقريش أحلام

إهداء

بسم الله الرحمان الرحيم

﴿وَقُلِ اعْمَلُواْ فَسَيَرَى اللّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ﴾

صدق الله العظيم

أهدي ثمرة هذا المجهود المتواضع في بداية المقام إلى من أوصاني الله بهما خيرا إلى الوالدين الكريمين حفظهما الله ورعاهما, إلى من أرضعتني الحب والحنان إلى رمز الحب وبلسم الشفاء إلى القلب الناصع, إليك أيتها السيدة المثالية مدرسة الحياة الغالية أطال الله في عمرك أمي , إلى من جرع الكأس فارغا ليسقيني قطرة حب إلى من كلَت أنامله ليقدم لنا لحظة سعادة إلى من حصد الأشواك عن دربي ليمهد لي طريق العلم أبي العزيز.

إلى من حبهم يجري في عروقي ويلهج بذكراهم فؤادي أخوتي وأخواتي , إلى الأخوات التي لم تلدهم أمي وصديقاتي في إطار دراستي إلى من عرفت كيف أجدهم وعلموني أن لا أضيعهم , إلى جميع الأهل والأقارب وكل من نساه قلمي فهو في قلبي.

فاطمة الزهراء

الفهارس

فهرس الموضوعات

الموضوع	الصفحة
شكر وعرفان	
إهداء	
فهرس المحتويات	
فهرس الجداول	
فهرس الأشكال	
مقدمة	أ
الفصل الأول: الإطار المنهجي والنظري	
إشكالية الدراسة	**04**
التساؤلات	**05**
أسباب اختيار الموضوع	**05**
أهداف الدراسة	**06**
أهمية الدراسة	**06**
المدخل النظري للدراسة	**07**
نوع الدراسة ومنهجها	**14**
أداة جمع البيانات	**14**
مجتمع وعينة الدراسة	**16**
الدراسات السابقة	**17**
تحديد المفاهيم	**19**
الإطار التطبيقي	
التحليل الكمي والكيفي لمحور البيانات الشخصية	**24**
نتائج الدراسة	**60**
الخاتمة	**63**
قائمة المراجع	**65**
الملاحق	

فهرس الجداول

الرقم	العنوان	الصفحة
01	يوضح جنس أفراد العينة	24
02	يوضح يمثل أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية	25
03	يوضح يمثل حالة أفراد العينة من ناحية الوضع الاجتماعي	26
04	يوضح ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب المستوى التعليمي	27
05	يوضح إقامة أفراد العينة	28
06	يوضح المستوى المعيشي لأفراد العينة	29
07	يوضح نوع الوسيلة المستخدمة في الألعاب الإلكترونية	30
08	يوضح الفترات التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية	31
09	يوضح المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب	32
10	يوضح الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة	33
11	يوضح المكان الذي يلعب فيه أفراد العينة الألعاب الإلكترونية	35
12	يوضح كيفية اقتناء أفراد العينة للألعاب الإلكترونية	36
13	يوضح توزيع أفراد العينة حسب إعجابهم في الألعاب الإلكترونية	37
14	يوضح توزيع أفراد العينة حسب ممارستهم لهذه اللعبة	38
15	يوضح توزيع الأفراد حسب نوع الألعاب المفضلة	40
16	يوضح توزيع أفراد العينة حسب كيفية اللعب بهذه الألعاب	41
17	يوضح أفراد العينة حسب شعورهم عند اللعب بالألعاب الإلكترونية	42
18	يوضح توزيع أفراد العينة حسب رد فعلهم عند الخسارة في اللعب	43
19	يوضح توزيع أفراد العينة حسب شعورهم عند توقفهم عن اللعب	44
20	يوضح مشاهدة العنف داخل اللعبة الإلكترونية	45
21	يوضح نوع أفعال العنف التي يتفاعل معها أفراد العينة داخل	46

	الألعاب الإلكترونية	
22	يوضح تقليد أبطال لعبة إلكترونية	47
23	يوضح صفة البطل المفضل لدى أفراد العينة	48
24	يوضح تعلم أفراد العينة مهارات قتالية من لعبة ما	49
25	يوضح تعلم أفراد العينة لألفاظ بذيئة وإشارات عنيفة	50
26	يوضح استعمال الأسلحة لدى أفراد العينة	51
27	يوضح مدى تمتع أفراد العينة بالحرية في البيت	52
28	يوضح مدى رضى أفراد العينة بالمعاملة التي يتلقونها من أسرهم	53
29	يوضح التمتع بالحرية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية	54
30	يوضح مدى تفضيل ممارسة النشاطات الأخرى مقارنة بالألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة	55
31	الجدول رقم (31)	56
32	الجدول رقم (32)	56
33	الجدول رقم (33)	57
34	الجدول رقم (34)	58
35	الجدول رقم (35)	59

قائمة الأشكال

الرقم	العنوان	الصفحة
01	يوضح جنس أفراد العينة	24
02	يوضح يمثل أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية	25
03	يوضح يمثل حالة أفراد العينة من ناحية الوضع الاجتماعي	26
04	يوضح ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب المستوى التعليمي	28
05	يوضح إقامة أفراد العينة	29
06	يوضح المستوى المعيشي لأفراد العينة	30
07	يوضح نوع الوسيلة المستخدمة في الألعاب الإلكترونية	31
08	يوضح الفترات التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية	32
09	يوضح المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب	33
10	يوضح الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة	34
11	يوضح المكان الذي يلعب فيه أفراد العينة الألعاب الإلكترونية	36
12	يوضح كيفية اقتناء أفراد العينة للألعاب الإلكترونية	37
13	يوضح توزيع أفراد العينة حسب إعجابهم في الألعاب الإلكترونية	38
14	يوضح توزيع أفراد العينة حسب ممارستهم لهذه اللعبة	39
15	يوضح توزيع الأفراد حسب نوع الألعاب المفضلة	41
16	يوضح توزيع أفراد العينة حسب كيفية اللعب بهذه الألعاب	42
17	يوضح أفراد العينة حسب شعورهم عند اللعب بالألعاب الإلكترونية	43
18	يوضح توزيع أفراد العينة حسب رد فعلهم عند الخسارة في اللعب	44
19	يوضح توزيع أفراد العينة حسب شعورهم عند توقفهم عن اللعب	45
20	يوضح مشاهدة العنف داخل اللعبة الإلكترونية	46
21	يوضح نوع أفعال العنف التي يتفاعل معها أفراد العينة داخل	47

	الألعاب الإلكترونية	
22	يوضح تقليد أبطال لعبة إلكترونية	**48**
23	يوضح صفة البطل المفضل لدى أفراد العينة	**49**
24	يوضح تعلم أفراد العينة مهارات قتالية من لعبة ما	**50**
25	يوضح تعلم أفراد العينة لألفاظ بذيئة وإشارات عنيفة	**51**
26	يوضح استعمال الأسلحة لدى أفراد العينة	**52**
27	يوضح مدى تمتع أفراد العينة بالحرية في البيت	**53**
28	يوضح مدى رضى أفراد العينة بالمعاملة التي يتلقونها من أسرهم	**54**
29	يوضح التمتع بالحرية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية	**54**
30	يوضح مدى تفضيل ممارسة النشاطات الأخرى مقارنة بالألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة	**55**
31	الجدول رقم (31)	**56**
32	الجدول رقم (32)	**57**
33	الجدول رقم (33)	**58**
34	الجدول رقم (34)	**59**
35	الجدول رقم (35)	**59**

مقدمة

تختلف طبيعة الالعاب الالكترونية من حيث خطورتها ، فالمبارزة بالسلاح مثلا قد تؤدي إلى وفاة أحد المتبارين أو كليهما ، والملاكمة والمصارعة أيضا قد تؤدي إلى إصابات بالغة ، بينما هناك ألعاب أقل خطورة كسباق الجري والوثب ، فيما تعتمد بعض الالعاب على النشاط الذهني كلعبة الشطرنج .

ومع التطور الانساني عبر التاريخ تطورت هذه الألعاب وبقيت مقوماتها الاساسية ثابتة وهي الإثارة وإبراز القدرات والمهارات الفردية التي لا تخلو لعبة منها ومن تطورها إلى تطور الأدوات المستخدمة فيها ، فبعد أن كانت الأدوات مقتصرة على أدوات الصيد وما يتوفر في الطبيعة من مواد ، دخلت أدوات جديدة كالآلات والأجهزة الالكترونية إلى عالم الألعاب ومن أكثر هذه الألعاب شيوعا في الوقت الحاضر ما يعرف بالألعاب الالكترونية وتسمى كذلك بألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسوب الآلي وهده كلها تجتمع في عرض أحداث الشاشة وكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث .

إن العنف لم يستثني لا حقبة تاريخية ولا منطقة جغرافية ولا حتى حضارة معينة أو ثقافة ما، والمفارقة أنه وبالرغم من كل ما حصله الإنسان من تقدم ورقي في شتى الميادين (فكرية، ثقافية، علمية، اجتماعية، سياسية، اقتصادية ...) إلا أنه لم يستطع التخلص منها، حيث تزايدت لدرجة أصبحت مقلقة ومحيرة لكل المجتمعات المتقدمة منها والمتخلفة على حد سواء، بل وأصبح من الضروري تدخل المختصين للعمل على فهمها وتشخيصها واقتراح الحلول المناسبة للتقليل منها على الأقل.

والجزائر وعلى غرار وإن اختلفت الظروف والأسباب كانت ولا زالت تعاني من هذه الظاهرة التي رسمت لنفسها أبعاد كثيرة، فشملت معظم المستويات وأصابت كل شرائح المجتمع على اختلاف أشكالها وميادينها فمن مخلفات العنف نذير شؤم مهدد لكيان المجتمعات وبنائها، وقد اختلفت أشكال العنف في العصور القديمة ، كما اختلفت العوامل المسببة له وتأثيراته النفسية والاجتماعية والاقتصادية على الفرد والمجتمع، ونجد للعنف مدلولات واسعة في التراث النظري من بينها تعريف OMC، حيث تعتبر العنف على أنه

تهديد أو استعمال عمدي للقوة الجسمية أو السلطة ضد نفسه وضد الآخرين، وغالبا تلعب التنشئة الاجتماعية دورا كبيرا في ترسيخ فكرة العنف في أذهان الأطفال، وتأسيسا على ما سبق ونظرا لأهمية وانتشار وسائل التكنولوجيا السمعية والبصرية بصفة عامة وانتشار الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة في أوساط الأطفال في العالم سواء العربية أو الغربية وحتى الجزائر، ولما لها من دور فعال في تفعيل سلوك الأطفال إذ أنها تقدم الصوت والصورة وتعرض المقاطع التي تحفز على العنف والسلوك العدواني وخاصة لدى مرحلة الطفولة.

ومن خلال ما ذكرنا فإننا قسمنا خطة دراستنا إلى مقدمة وفصلين، فصل نظري وفصل تطبيقي خاص باستمارة استبيان.

تعرضنا في الفصل المنهجي إلى تحديد الإطار المنهجي والمفاهيمي للدراسة وفيه تطرقنا إلى تحديد إشكالية الدراسة وأهدافها وأهميتها وأسباب اختيار الموضوع وكذا مفاهيم ومصطلحات الدراسة.

والمنهج المتبع وعينة البحث وأداة جمع البيانات والدراسات السابقة، ثم يليه الفصل الثاني قمنا فيه بتحليل استمارة استبيان وصولا إلى خلاصة والنتائج والخاتمة.

الفصل الأول: التوجه النظري والبناء المنهجي للدراسة

الإشكالية:

شهد مفهوم اللعب تغييرا ملموسا عند المراهقين نتيجة للتغيرات التي شهدها العالم والتطور العلمي والتكنولوجي، في حين ارتبطت مرحلة الطفولة مع اللعب مع الأصحاب طلت أجيال جديدة وعديدة من الألعاب الإلكترونية نتيجة للثورة التكنولوجية.

وأصبحت الألعاب الإلكترونية الوسيلة الأكبر تأثيرا على نمو مستخدمها الذهني والاجتماعي والحرية على حد سواء، كون الفرد لا يقف مشاهدا متلقيا يشاهد النماذج لأبطال تتحرك أمامه وتخوض خبرات وتقول كلمات بعيدة عنه، وإنما يكون للفرد دور فاعل ومتفاعل بل يقوم هو بالدور الأساسي للبطل ويستشعر متعة الانتصار أو خيبة الفشل فهو يقتل ويعذب ومن خلال هذه العملية تعتبر جميع التفاعلات التي يمر بها وكأنها حقيقة واقعة ويصبح هذا الأمر أكثر تأثيرا وتفاعل الفرد معه أكثر خطورة مما يجعل العنف عاملا مؤثرا في ذهن ممارس هذه الألعاب وسلوكه.

كما أثبتت الدراسات أن الأشخاص الذين تتسم شخصياتهم بالعنف يقبلون أكثر من غيرهم على اللعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة.

ترى بعض الدراسات على أن تأثير العنف المتواجد في اللعبة الإلكترونية على السلوك العدواني عند الأطفال، وكذلك أثبتت دراسة كارنيجي وأندريسون 2005، إلى أن السلوك العدواني المعروض في الألعاب الإلكترونية يتم تعزيزه عبر ما يشاهده الطفل خلال الانخراط في الألعاب من وجود مكافآت للرموز العدوانية الموجودة في اللعبة.

وكذلك في دراسة ذكر أن نسبة جرائم الأطفال ارتفعت إلى 49%، بعد إغراقهم بهذه الألعاب الإلكترونية ومن هذه الجرائم: أطفال يحرقون آخرين وطفل يقتل والديه.

وتأتي هذه الدراسة في محاولة لمعالجة أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة على الأطفال ومنها فالإشكالية المطروحة في بحثنا هذا تتمحور أساسا حول الأثر الذي تحدثه الألعاب

الإلكترونية في زيادة العنف لدى الأطفال وللوقوف على حقيقة هذا التطور قمنا بطرح التساؤل العام: إلى أي مدى ساهمت الألعاب الإلكترونية في إنتشار ظاهرة العنف لدى تلاميذ متوسطة الجديدة بحمام الضلعة ؟

التساؤلات:

1. ماهي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى تلاميذ متوسطة الجديدة؟
2. ماهي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟
3. ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟
4. ماهي أكثر الألعاب الإلكترونية استقطابا لدى الطفل؟

أسباب اختيار الموضوع:

1. أسباب موضوعية:

- كون هذا الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة من قبل رغم أهميته وإلزامية دراسته وبحث فيه فيما يخص أثر هذه الألعاب في زيادة العنف لدى الطفل.
- البحث عن أسباب انتشار هذه الألعاب الإلكترونية وقاعة الألعاب الإلكترونية في الجزائر خاصة في الآونة الأخيرة، وإلى ماذا يعود هذا الانتشار الكبير والواسع.
- ما معرفة سبب اعتماد هذه الألعاب على السلوك العنيف على حساب المواد الأخرى.
- معرفة اهم الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال حت مبادئها في اللعب وأفكارها.
- أسباب الميل الكبير لهذه الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى.

2. الأسباب الذاتية:

- الرغبة في معرفة أسباب إنتشار الألعاب الالكترونية.

- هذه الوسيلة الترفيهية أكثر انتشارا خاصة في أوساط الأطفال والمراهقين على خلاف الفئات الأخرى في المجتمع.
- الأفكار والتوجهات التي تروجها الألعاب والمبادئ التي تحاول غرسها في هذه الأوساط الإجتماعية.
- معرفة السبب الرئيسي في اقتناء هذه الألعاب وإقبالهم الرهيب عليها .

أهداف الدراسة:

1. الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط تلاميذ متوسطة الجديدة.
2. معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال.
3. معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع الوسائل الاتصالية الإلكترونية ألا وهي أجهزة الألعاب الإلكترونية.
4. محاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة عنفها والبحث عن أسباب تفاقمها وأثرها على السلوك.

أهمية الدراسة:

تطرقنا في موضوع بحثنا إلى موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية، ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الألعاب الترفيهية ومدى تأثيره على الأطفال، وكون أن هذه الألعاب الإلكترونية تضع واقعا وهميا موازيا للواقع الحقيقي، مما جعلها محل دراسة نظرا لأنها وسيلة عنيفة.

إضافة إلى أن دراسة مثل هذه الظاهرة يساعد فب التخفيف من توسع انتشارها، وتقديم حلول لها قبل أن تستحيل إلى وضع أخطر.

المدخل النظري للدراسة:

نظرية الغرس الثقافي:

يمكن تعريف عملية الغرس على أنها _غرس_ وتنمية مكونات معرفية ونفسية تقوم بها، مصادر المعلومات والخبرة لدى من يتعرض لها. وقد أصبح مصطلح الغرس منذ منتصف السبعينات يشير إلى أن النظرية تحاول تفسير الآثار الاجتماعية والمعرفية لوسائل الاتصال خاصة التلفزيون، والغرس حالة خاصة من عملية أوسع من التنشئة الاجتماعية socialisation، على أساس أنه يقدر ما يشترك الناس في شبكة الثقافة فإنهم يتحدون معا على أساس من الوعي الاجتماعي.

تناقش نظرية الغرس الثقافي تأثير التلفزيون ووسائل الإعلام الأخرى على الجمهور بافتراض أنه كلما يقضي الناس وقتا أطول في التعرض لوسائل الإعلام فإنه يتشابه إدراكهم للواقع الاجتماعي مع ما تعرضه وسائل الإعلام، وهذه الصور الأفكار المقدمة غالبا ما تختلف عن بيانات العالم الحقيقي، وعل ذلك يدرك الذين يتعرضون لوسائل الإعلام لفترات طويلة للعالم بشكل مختلف عما يدركه الذين يتعرضون بدرجة أقل لتلك الوسائل.

ووفقا لذلك فنظرية الغرس الثقافي ليست نظرية حول تأثير وسائل الإعلام في حد ذاتها، ولكنها تضع تقريرا عن الثقافة ككل، تهتم بالتأثير العام للاستراتيجيات والحملات على ثقافة الفرد وإدراكاته للعالم من حوله والواقع الاجتماعي.

وقد عرفه "مورجان، Morgan" 1990: نظرية الغرس بأنها نظرية ثقافية في المقام الأول وأن هدفها هو تحديد المدى الذي يمكن لرسالة معينة أن تساهم به في إدراك مفاهيم الواقع الاجتماعي بطريقة مشابهة لتلك المفاهيم التي تحملها هذه الرسالة وعليه فإن

الغرس هو ذلك الاسهام المستقل والمحدد الذي تسهم به وسائل الإعلام في عمليتي التنشئة الاجتماعية والتثقيف. [1]

أما جذور الغرس الثقافي في "الإنماء" فترجع إلى الباحث الأمريكي جورج جرينز من خلال مشروعه الخاص بالمؤشرات الثقافية الذي بحث فيه تأثير وسائل الاتصال الجماهرية على البيئة الثقافية، وتركزت بحوث المؤشرات الثقافية على ثلاث قضايا متداخلة هي:

1. دراسة القيم والصور الذهنية التي تعكسها وسائل الإعلام.
2. دراسة الهياكل والضغوطات والعمليات التي تؤثر على إنتاج الرسائل الإعلامية.
3. دراسة المشاركة المستقلة للرسائل الجماهرية على إدراك الجمهور للواقع الاجتماعي.

وتبدأ خطوات نظرية الغرس الثقافي عموما بالتعرف على النماذج التي يتم تكرارها في المحتوى التلفزيوني، والتأكيد على اتساق أو تجانس الصور الذهنية والصور المنعكسة، والقيم التي تحتوي عليها البرامج.

وهناك طريقتان يقاس بهما التأثير حسب هذه النظرية: فالقياس الأول يسمى الطلب الأول (first order) يطلب من المبحوثين حسب هذا القياس إعطاء توقعات كمية عن نسبتها في التلفزيون مقارنة مع الواقع الحقيقي بعد ذلك نستخدم الأساليب الإحصائية لمعرفة الفروق في التوقعات الكمية بين أولئك الذين يشاهدون التلفزيون بشكل مكثف، وأولئك الذين يشاهدونه بشكل ضعيف.

في حين أن القياس الثاني: الطلب الثاني (second order) له أهمية كبيرة، حيث يعتقد الباحثون أن الناس لهم معتقدات عن واقع المجتمع ولهم مخاوفهم الخاصة والصور

[1]- **مرفت الطرابيشي وعبد العزيز السيد**، نظريات الاتصال، (القاهرة: دار النهضة العربية، د.ت)، ص 280_281.

الذهنية الخاصة بهم عن القدرة على التحكم في الحياة والتفرقة العنصرية وهكذا فهذه المعتقدات ينتج عنها ويترتب عليها السلوك الاجتماعي. [1]

تأثيرات مشاهدة التلفزيون في المجالات المختلفة:

أثبتت الدراسات أن التلفزيون له تأثيرات على مجالات عدة من بينها:

1. تأثيره على الوقت: فقد عمل الكثير من أفراد المجتمع وعائلاته على إعادة نظام حياتهم اليومية بناء على برامج التلفاز وتكاد تكون هذه ظاهرة في كثير من البلدان والمجتمعات، فقد جاء في بعض الدراسات أن 60% من العائلات الامريكية اعترفت بأنها غيرت مواعيد النوم بسبب برامج التلفاز كما أن 55% من العائلات غيرت مواعيد تناول الطعام.
2. تأثيرات على النشاطات التربوية: التلفاز جذب الأطفال للجلوس في منازلهم وبالتالي عدم ممارستهم للعب خارج المنزل أو ممارسة القراءة أو الهوايات المعتادة لديهم، بل ساعدت على انصراف الأطفال عن أصدقائهم بنسبة 52%، مما يدل على أثر التلفاز على جانب مهم وهو الجانب التربوي عن طريق الممارسة وتبادل الخبرات والمعلومات ومعاني الأخذ والعطاء.
3. التأثير على التحصيل العلمي: تعتبر فترة الطفولة ومرحلة الشباب من أهم مراحل التحصيل العلمي حيث تمثل هذه المرحلة طلاب المدارس ومعاهد التعليم، وهذه الفئات أيضا تقيل على مشاهدة التلفاز بصورة واضحة وقد تكون هذه المشاهدة في أوقات على حساب أوقات المذاكرة أو استرجاع الدروس والواجبات المدرسية وما لم

[1]- **عبد النبي عبد الله الطيب**، فلسفة ونظريات الإعلام، (ط1، الدار الإعلامية للنشر والتوزيع، جامعة واد النيل، 2014)، ص 102_104.

يتوفر رعاية منزلية وإرشاد تربوي فإن هذه المشاهدة وبلا شك تكون على حساب ما ينبغي على الطالب من تحصيل علمي. [1]

افتراضات نظرية الغرس الثقافي:

تفترض النظرية أن الأشخاص الذين يشاهدون كميات ضخمة من البرامج التلفزيونية (كثيرو المشاهدة) يختلفون في إدراكهم للواقع الاجتماعي عن أولئك الذين يشاهدون كميات قليلة من البرامج أو لا يشاهدون (قليلو المشاهدة)، ويرى واضعو النظرية أن وسائل الاتصال الجماهيرية تحدث آثارا قوية على إدراك الناس للعالم الخارجي، خاصة هؤلاء الذين يتعرضون لتلك الوسائل لفترات طويلة ومنتظمة وخلصت النظرية إلى أن الذين يشاهدون التلفزيون بكثافة، فإنهم يعتقدون أن ما يشاهدونه من خلال التلفزيون واقع وأحداث وشخصيات فإنها تكون مطابقة لما يحدث في الحقيقة وفي الحياة.

نظرية الغرس الثقافي تفيد بأن الأفراد كثيفي المشاهدة بانتظام يميلون إلى رؤية العالم كما بصورة التلفزيون مقارنة بغيرهم ممن هم قليلي المشاهدة، فالعرض المتكرر يشكل الآراء ويبين المواقف، كذلك المشاهدة المتكررة تخلق ثقافة موحدة للحقيقة والاعتقادات التي توجد عليها الأشياء في العالم. [2]

بعض الدراسات والبحوث والنتائج التي تؤيد وتأكد هذه النظرية وعلى تأثير التلفزيون في ذهن المتلقي: في 1978 طلب الباحث Mandler في الإطار حوالي 2000 شخص إعطاء رأيهم في التلفزيون فلخص إجابته في 15 جملة نذكر الأهم منها على الشكل التالي:

1. أحس أني منوما تنويما مغناطيسيا عندما أشاهد التلفزيون.

---

[1]- **خضرة عمر المفلح**، الاتصال، المهارات، النظريات والأسس، (ط1، عمان: دار الحامد للنشر والتوزيع، 2015،) ص 167_168.

[2]- **خضرة عمر المفلح**، المرجع السابق، ص 169_170.

2. أحس أنه يقوم بعملية غسيل لمخي.
3. التلفزيون ينقلني إلى الفضاء الخارجي.
4. يعتبر التلفزيون إدمان وأنا مدمن عليه.
5. التلفزيون يهدم عقلي.
6. التلفزيون يستعمر عقلي.

1990 قضى جابنر وآخرون 25 سنة في تحليل برامج السبت الصباحية فتوصلوا إلى أن العنف يسود ثمانية من أصل عشرة برامج، وأن أفلام الرسوم المتحركة يكثر فيها العنف، وهناك دلائل جديدة أثبتت أن البنت أو الولد ذو الحادية عشر من العمر شهدوا أكثر من 100 ألف عمل عنف في التلفزيون.

1993 أثبت الباحث جابنر وآخرون في دراسة قاموا بها على الأطفال الذين يشهدون مناظر تحمل حوالي 20 عملا عنيفا في كل ساعة والذين يشاهدون كثيرا التلفزيون هم أكثر الذين يعتقدون أن هذا العالم مكان خطير.

وفي الاستطلاع الذي شمل نحو 450 من تلاميذ المدارس في نيوجيرسي 73% من كثيفو المشاهدة مقابل 62% من قليلي المشاهدة، أظهر الاستطلاع أن الأطفال الذين كانوا كثيفي المشاهدة يخشون من المشي وحدهم في المدينة ليلا. [1]

مفاهيم نظرية الغرس:

1. **الاتجاه السائد:** بقصد بالاتجاه السائد التجانس بين الأفراد ودرجة الكثافة الواحدة في اكتساب الخصائص الثقافية المشتركة للمجتمع التي يقدمها التلفزيون كقناة ثقافية حديثة، والصور التي يراها، وبالتالي يمكن الكشف عن التباين في إدراك العالم الخارجي بين الذين يشاهدون التلفزيون بدرجة أقل وبين الذين يشاهدون بكثافة كبيرة،

[1]- **خضرة عمر المفلح**، المرجع السابق، ص 170_171.

وبالتالي فإن الاتجاه السائد يشير إلى سيطرة التلفزيون في غرس الصور والأفكار بشكل يجعل الفوارق أو الاختلافات تقل أو تختفي بين الجماعات ذات الخصائص المتباينة.

2. **الصدى أو الرنين:** يقصد بالصدى أو الرنين تلك التأثيرات المضافة للمشاهدة بجانب الخبرات الأصلية الموجودة فعلا لدى المشاهدين، وبذلك فإن المشاهدة يمكن أن تؤكد هذه الخبرات من خلال استدعائها بواسطة الأعمال التلفزيونية التي يتعرض لها الأفراد أصحاب هذه الخبرات بكثافة أعلى، وركز جيربنر في هذا المجال على زيادة إدراك العنف في الأعمال التلفزيونية ووصف العالم الخارجي به لدى المشاهدين الذين يعيشون في ظروف عنف غير عادية ويتعرضون للتلفزيون بكثافة أعلى.[1]
3. **النافذة السحرية:** يشير بعد النافذة السحرية إلى الدرجة التي يعتقد عندها المشاهد أن محتوى التلفزيون هو تمثيل للحياة الحقيقية، ويستمد هذا المفهوم أسسه من الدراسات التي أجريت حول الأطفال والتلفزيون، فالأطفال نضجهم العقلي منخفض ومن ثم فإنهم ينظرون إلى التلفزيون كنافذة سحرية تقدم لهم صورا صادقة عن العالم، وبمرور الوقت يكبر الأطفال ومن ثم فإنهم يطورون قدراتهم العقلية التي تسمح لهم بنقد محتوى التلفزيون، وبالتالي يبدؤون في النظر إليه من منظور خيالي، وهو ما يقلل تأثيره عليهم.[2]
4. **التعلم (المنفعة):** يقصد بالتعلم مدى شعور المشاهدين أن المحتوى التلفزيوني يقدم إليهم معلومات في العديد من الموضوعات، مثل كيفية إقامة علاقات اجتماعية، وكيفية حل المشكلات، حيث يمكن أن يستخدموا هذه المعلومات في حياتهم الحقيقية، وقد تمت الإشارة إلى هذه الفكرة من خلال محاولات التنظير للدوافع الخاصة بمشاهدة التلفزيون.

---

[1]- **أسامة بن ساعد المحيا**، نظريات التأثير الإعلامية، ص 272.

[2]- **مرفت الطرابيشي وعبد العزيز السيد**، مرجع سابق، ص 289.

5. **التوحد:** يركز هذا البعد بصفة أساسية على الطريقة التي يتم من خلالها تكوين المشاهدة علاقة مع الشخصيات التلفزيونية، فالمتابعون للشخصيات التلفزيونية ربما يفكرون ويقلقون ويتحدثون عن هذه الشخصية كأنهم يعرفونها وكأنها حقيقية.

أهم الانتقادات التي وجهت لنظرية الغرس:

وجهت انتقادات كثيرة لنظرية الغرس هدفها الوصول إلى نظرية صحيحة ومتكاملة الأبعاد تساعد الباحثين وتخدم البحث العلمي في دفعه للأمام ومن تلك الانتقادات:

1. هذه النظرية لم تستطع أن تنشئ علاقة بين التعرض الكثيف للتلفزيون وبين الخوف من العنف بالرغم من ان الاثنين يرتبطان لكن التفاعل والتداخل بينهم ليس كبيرا لبمكن الباحثين من التنبؤ بوجود خوف شديد على ضوء معرفة درجة كثافة المشاهدة فالعلاقة هنا غير وطيدة.
2. انتقد "هيرش" ، "جيربنر" وزملائه لعدم تحري الدقة في تحليل البيانات التي حصلوا عليها، وتقييم الجمهور إلى كثيفي التعرض، وقليلي التعرض، وذلك لعدم مقدرتهم على السيطرة على مصادر الاختلافات الخارجية.
3. مدى المصداقية في بحوث الغرس، حيث وجد ضعف في العلاقة بين المشاهدة وتأثيرات الغرس أو حتى عدم وجودها من الأساس.
4. هناك انتقاد آخر موجه إلى زيف العلاقة بين التعرض وتأثيرات الغرس، وذلك في حالة عدم توضيح المتغيرات المؤثرة في العلاقة.
5. هناك أيضا انتقاد حول اتجاه العلاقة وكونها غير سببية فقد رأى زيلمان أن كل ما تم التوصل إليه من نتائج في مجال الغرس هي محصلة معاملات ارتباط، ومعاملات الارتباط لا يمكن الخروج منها بنتائج سببية. [1]

[1]- **مرفت الطرابيشي وعبد العزيز السيد**، مرجع سابق، ص 291.

نوع الدراسة ومنهجها:

تدخل هذه الدراسة ضمن الدراسة الوصفية من خلال توجهنا الميداني في دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على زيادة العنف لدى الاطفال.

منهج الدراسة:

المنهج بوزن المذهب والمنهاج هو الطريق الواضح واصطلاحا فإن المنهج هو مجموعة من القواعد التي تم وضعها بقصد الوصول إلى الحقيقة في العلم أو الطريق التي يتبعها الباحث في دراسته للمشكلة من أجل اكتشاف الحقيقة.

لمعرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على زيادة العنف لدى الأطفال اعتمدنا على المنهج الوصفي ويمكن تعريف هذا المنهج بأنه طريقة من طرق التحليل والتفسير بشكل علمي وللوصول إلى أغراض محددة لوضعية اجتماعية معينة، ولقد استخدمنا هذا المنهج لأنه أكثر المناهج استخداما في الدراسات الخاصة بالواقع الاجتماعي وهو الذي يسمح لنا بتفسير البيانات، ومن خلاله يتم جمع معلومات حقيقية ومفضلة لظاهرة معينة، ويقوم بتحديد المشكلات الموجودة، أو توضيح بعض المظاهر.

ويهدف المنهج الوصفي إلى وصف الظاهرة محل الدراسة وتشخيصها وإلقاء الضوء على جوانبها المختلفة وجمع البيانات اللازمة عنها مع فهمها وتحليلها من أجل الوصول إلى المبادئ والقوانين المتصلة بظواهر الحياة والعمليات الاجتماعية الأساسية والتصرفات الإنسانية، فالمنهج الوصفي مرتبط منذ نشأته بدراسة المشكلات المتعلقة بالمجالات الإنسانية. [1]

أداة جمع البيانات:

قد عرفت مناهج البحوث الإعلامية عدة طرق لجمع معلومات اعتمدتها كأدوات منهجية للحصول على بيانات المواضيع المدروسة وقد اعتمدنا منها على:

[1]- **صلاح الدين شروخ**، منهجية البحث العلمي للجامعيين، ص150.

- **الاستبيان:**

يعد الاستبيان وسيلة من وسائل جمع المعلومات خاصة فيما يتعلق في البحث الوصفي، كما تعد تلك الأداة من أوسع الطرق انتشارا لصعوبة مقابلة الأشخاص المبحوثين، وهذا يعزى لعددهم الكبير من ناحية وبعد المناطق التي يقطنوها من ناحية أخرى.

ويعرف عبد الباسط محمد الاستبيان بانه مجموعة من الأسئلة التي ترسل إلى الأشخاص الذين يصعب الوصول إليهم أو مقابلتهم وجها لوجه لاستفتائهم نحو موضوع معين أو مشكلة معينة. [1]

أو هو مجموعة من الأسئلة المتنوعة والتي ترتبط ببعضها البعض بشكل يحقق الهدف الذي يبعث إليه الباحث من خلال المشكلة التي يطرحها بحثه، ويرسل الاستبيان بالبريد أو بطريقة أخرى إلى مجموعة من الأفراد أو المؤسسات التي اختارها الباحث لبحثه لكي يتم تعبئتها ثم إعادتها للباحث، ويكون عدد الأسئلة التي يحتوي عليها الاستبيان كافية لتحقيق هدف البحث بصرف النظر عن عددها. [2]

استخدمت هذه الدراسة أداة الاستبيان في جمع البيانات لتدعيم الجانب التطبيقي وقد تم صياغتها على النحو والتالي:

- **المحور الأول:** عادات ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية.
- **المحور الثاني:** أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل.

---

[1]- **نبيل أحمد الهادي**، منهجية البحث في العلوم الإنسانية، (ط1، الأهلية للنشر والتوزيع، 2007)، 54.

[2]- **حدري فضيلة**، مواقع المكتبات الجماعية على الخط بالجزائر للبحث والوصول إلى معلومات علمية ونقدية في علم المكتبات، (قسنطينة: جامعة منتوري، 2006)، ص23.

مجتمع وعينة البحث:

مجتمع البحث: يقصد به المجتمع الأكبر أو مجموعة من المفردات التي يستهدف الباحث دراستها لتحقيق نتائج الدراسة ويمثل هذا المجتمع الكل أو المجموع الأكبر للمجتمع المستهدف والذي يهدف الباحث دراسته ويتم تعميم النتائج على كل مفرداته. [1]

وفي دراستنا الحالية يتصل المجتمع الأصلي للدراسة في الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية، وتتراوح أعمارهم ما بين (11 إلى 15 سنة).

العينة: هي الطريقة من طرق البحث، وجمع البيانات وتؤخذ العينة من مجموعة ما للانتقال من الكل لتوصل إلى حكم المجتمع في ضوء بعض الأفراد. [2]

نوع العينة: اعتمدنا في دراستنا على العينة القصدية والتي يشير معناها إلى التعمد والقصد في اقتناء عينة الدراسة. وهي العينة التي يختارها الباحث اعتباطيا بسبب وجود دليل على أنها تمثل الأصل، كان يختار الباحث إحدى المحافظات التي تعد ممثلة بجميع المحافظات وذلك في ضوء بحوث ودراسات سابقة أو خبرات سابقة.

وفي دراستنا هذه تم توزيع 50 مفردة على عينة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم من بين 11 إلى 15 سنة.

وقد حكمها مجموعة من المحكمين*.

---

[1]- **محمد عبد الحميد**، البحث الإعلامي في الدراسات الإعلامية، (ط3، القاهرة: عالم الكتب، 2000)، 12.

[2]- **محمد منير حجاب**، المعجم الإعلامي،(دار الفجر للنشر والتوزيع، 2004)، ص544.

* بوقرة رضوان، بلعباس عبد الحميد، غزال عبد الرزاق، زواوي محمد المهدي

دراسات سابقة:

إن أية دراسة علمية يمكنها أن تنطلق من فراغ، إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه، أو محاولة تنفيذ ما وصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين والسائقين.

وقد تناولنا موضوع أثر الألعاب الإلكترونية على زيادة العنف لدى الأطفال الذين يتراوح سنهم بين 12 و15 سنة.

1. الدراسة الأولى:

دراسة ماجيستير حول أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال من إعداد مريم قويدر، جامعة الجزائر (3)، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال لسنة 2011-2012. حيث تمحورت إشكاليتها أساسا على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في ابتدائية في الجزائر العاصمة. وكانت مجمع الدراسة مطبقة على عينة مكونة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين 07 و12 سنة، الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة والمنهج المستخدم في هذه الدراسة هو المنهج الوصفي كأداة جمع البيانات فقد اعتمدت على الملاحظة والمقابلة والاستبيان، والعينة الدراسة هي عينة قصدية.

وخلاصة هذه الدراسة: من خلال موضوع الدراسة وما يستهدف أساسا من خطورة التوجه الكبير للألعاب الإلكترونية العنيفة بدل الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على الأطفال في جميع البلدان العربية وبالأحرى الجزائر، فقد قدمت لنا صورة عن مخاطرها وتأثيراتها التي نواجهها اليوم نحو العدوان والجريمة، فإن هذه الألعاب فعلا غريبة عنا فهي تعمل على صرف النظر عن النشاطات الأخرى، كما تعمل هذه الألعاب الأجنبية

على تدمير سلوكه وتغيير مبادئه السوسيولوجية والأدبية، ولأخلاقية الأطفال، وتمت استفادتنا من هذه الدراسة لأنها تخدمنا من نفس المتغيرين.

2. الدراسة الثانية

دراسة ماستر حول الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي من إعداد الطالبتين سعاد وهناء، بن مرزوق نوال، جامعة بونعامة خميس مليانة سنة 2015_2016، وإشكالية هذه الدراسة تتمحور حول أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة على تنامي السلوك العدواني لدى الأطفال المتمدرسين بمرحلة الابتدائية ومجتمع الدراسة هو مدرسة مقران عبد القادر التي تنظم مجموعة الأطفال الذين يدرسون السنة الثانية والثالثة والرابعة والخامشة ابتدائي، سنهم يتراوح بين 07 إلى 12 سنة ويمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تظهر عليهم سلوكات عنيفة وعدوانية. فقد اعتمدت هذه الدراسة هذه الدراسة على العينة القصدية العمدية والمنهج المستخدم هو المنهج الوصفي، وأداة جمع البيانات الملاحظة والمقابلة.

خلاصة الدراسة: إن ممارسة الألعاب الإلكترونية يثير نوع من الرغبة والإدمان لدى الطفل مما يجعله يستجيب ويتفاعل معها من خلال التقليد والمحاكاة لتلك السلوكيات العدوانية، ومن خلال ما يمثله أبطال اللعبة وما تمثله من تصورات ومبادئ وأفكار عدوانية والتي يكتسبها الطفل على شكل أحداث حسية يجسدها على أرض الواقع، وتعدت هذه الظاهرة لتشمل البيئة المدرسية حيث يجد الطفل محيط مناسب لترجمة العنف الافتراضي مع أقرانه.

وتمت استفادتنا من هذه الدراسة من خلال الجانب المنهجي باستخدام نفس المنهج وهو المنهج الوصفي.

تحديد المفاهيم والمصطلحات:

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة بصفة عامة يعم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ويقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز، إلى غير ذلك من الوسائط وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنت أو بشكل فردي كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج المعلومات ووسائل الإخراج بصفة عامة تتكون من العناصر التالية: مدخلات (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل، عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران، ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع، إلى غير ذلك من الأدوات)، برامج اللعب، المخرجات (الشاشات الكبيرة " شاشة الحاسوب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية"). [1]

التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية:

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

---

[1]- **بشير نمرود**، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني والرياضي الجماعي الترفيهي عند لمراهقين المتمدرسين ذكور (12_15 سنة)، القطاع العام، دراسة حالة كل متوسطة البساتين الجديدة، (الجزائر: مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008)، ص35.

تعريف اللعب:

يعرف اللعب لغويا: كم ورد في قاموس المحيط بأنه مصدر للفعل لعب ومعناه ضد الجِد وهذا يعني انتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب وكما ذكر في قاموس المنجد المزاح وفعل فعل يقصد اللذة أو التنزه، فعل لا يجدي عليه نفعاً. (1)

فاللعب عبارة عن نشاط جسمي أو فكري يتم المبادرة إليه من أجل التسلية والترفيه، الالتذاذ والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم وهو حقيقة نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف للتسلية والبعد عن النشاطات اليومية المألوفة، بغض النظر عن نتيجته النهائية والإنسان بطبيعته يختار لتحقيق هذا المأرب النشاط المفضل لديه ويعتبر الأطفال تقليد أعمال الكبار ضربا من اللعب حيث يرى بعض الباحثين أن أي نشاط يمثل عاملا لإدخال السرور إلى النفس أو التسلية والترفيه بل يتجه لتحقيق هدف ما لا يعتبر لعبا بل يطلق عليه العمل. (2)

في حين عرف قاموس التربية لمؤلفة جود (good) بأنه نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق التسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوك الأطفال وشخصياتهم بأبعادها المختلفة، العقلية والجسمية والوجدانية.

ومن التعريفات السابقة نتفق على أن اللعب موجه كان أو غير موجه يهدف للترويج والمتعة والتسلية، إضافة إلى كونه وسيلة للنمو والتعلم، النمو بأبعاده المختلفة، والتعلم بمختلف أشكاله. (3)

---

[1]- **حنان عبد الحميد الغناني**، اللعب عند الأطفال، (ط 1، الأردن: دار الفكر للطباعة والنشر، 2002)، ص15.

[2]-**عايدة موثقي**، علم نفي اللعب، (ط1، لبنان: دار الهادي، 2004)، ص11.

[3]-**حسني الشحروري**، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة (ما لها وما عليها)، (دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة)، ص13.

تعريف العنف:

التعريف اللغوي: بأني من فعل عنف به وعليه، أي أخذه بشدة وقسوة وآلمه، أما كلمة التعنيف بمعنى اللوم وهو ضد الرفق.

وفي معجم العلوم الاجتماعية هو استخدام الضغط أو القوة استخداما غير المشروع أو غير مطابق للقانون من شأنه التأثير على إرادة فردها.

ويعرف العنف أنه كل سلوك قولي وفعلي يتضمن استخدام القوة والتهديد باستخدامها لإلحاق الأذى بالذات أو الآخرين. [1]

التعريف الاصطلاحي: هو كل ما يصدر من الفرد من سلوك أو فعل يتضمن إيذاء الآخرين بالضرب والسب والإتلاف للممتلكات العامة أو الخاصة وهذا الفعل مصحوب بانفعالات وتوترات وكأي فعل آخر لا بد أن يكون له هدف ليتمثل في تحقيق مصلحة معنوية أو مادية. [2]

التعريف الإجرائي: هو كل سلوك انفعالي يتميز بالخشونة يقوم به المراهق، موجه نحو هدف معين ويتضمن أسلوب مواجهة ويكون إما ماديا أو معنويا.

ويكون في أغلب الأحيان مصحوبا بتغيرات تهديدية وينتج عن هذا السلوك إيذاء الآخرين.

---

[1]- **تهاني محمد عثمان منيب وعزة محمد سليمان**، العنف لدى الشباب الجامعي، جامعة نايف العربية للعلوم، الرياض: 2007)، ص17.

[2]-**عبد الله التيرب**، العوامل النفسية والاجتماعية المسؤولة عن العنف المدرسي في المرحلة الإعدادية كما يدركها المعلمون والتلاميذ في قطاع غزة (ماجيستير)، (قسم الارشاد النفسي، الجامعة الإسلامية بغزة، 2008)، ص12.

تعريف التأثير:

لغة: هو اعم من الإقناع إذ هو في اللغة " إبقاء الأثر في الشيء، ترك فيه أثرا إلا أنه يقرب بدرجة كبيرة من الإقناع إذ تأثر من قصد بالتأثير، قال في المصباح المنير: أثرت فيه تأثيرا أي جعلت فيه أثرا وعلامة، فتأثر أي قبل وانفعل".

وهنا نلاحظ أن القبول أقرب للإقناع لكن الانفعال قد يكون موافقه للمؤثر وقد يكون بعكسه.

(لسان العرب مادة (أثر). 5/4 المصباح المنير مادة أثر ½ ومختار الصحاح مادة (أثر) 1/2 والمعجم الوسيط، 1 مادة أثر/5.)

اصطلاحا: هو نشاط موجه متضمن لعمليات الاتصال بهدف تغيير أفكار ومعتقدات وسلوكيات وتوجهات الأشخاص نحو هدف معين أو سلوك، عبر تحويل آرائهم وكسب رضاهم وتأييدهم بالإقناع. [1]

إجرائيا: نقصد في دراستنا هذه التغيير الحاصل على الأطفال من خلال الألعاب الإلكترونية

[1]- **ياسر الحزيمي**، المتحدث البارع (2015)، (ط7، الرياض: قرطبة للنشر والتوزيع)، ص 135.

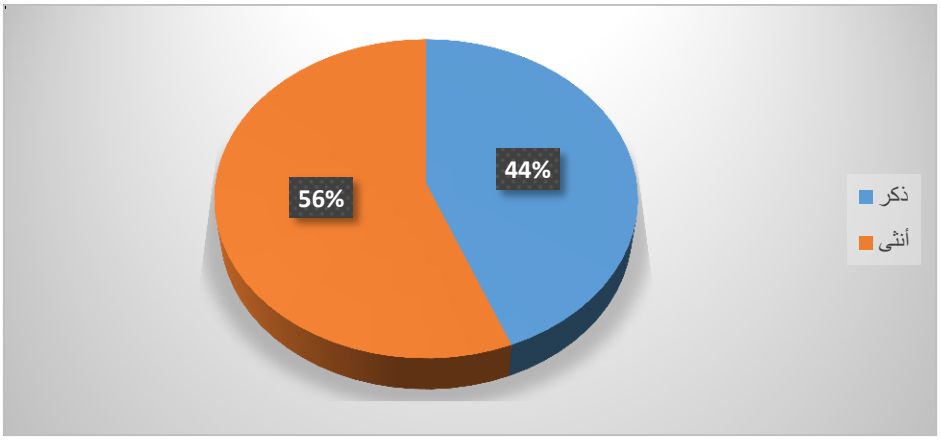
الفصل الثاني: الجانب التطبيقي

التحليل الكمي والكيفي للنتائج

الجدول رقم (01): يوضح جنس أفراد العينة

الجنس		
	التكرار	النسبة %
ذكر	22	44
أنثى	28	56
المجموع	50	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (01) أن هناك تفاوت بين الجنسين إذ أن نسبة الإناث تقدر ب 56% بينما نسبة الذكور فقدرت بـ 44% من إجمالي العينة، ومنه نستنتج أن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت من طرف كلى الجنسين .

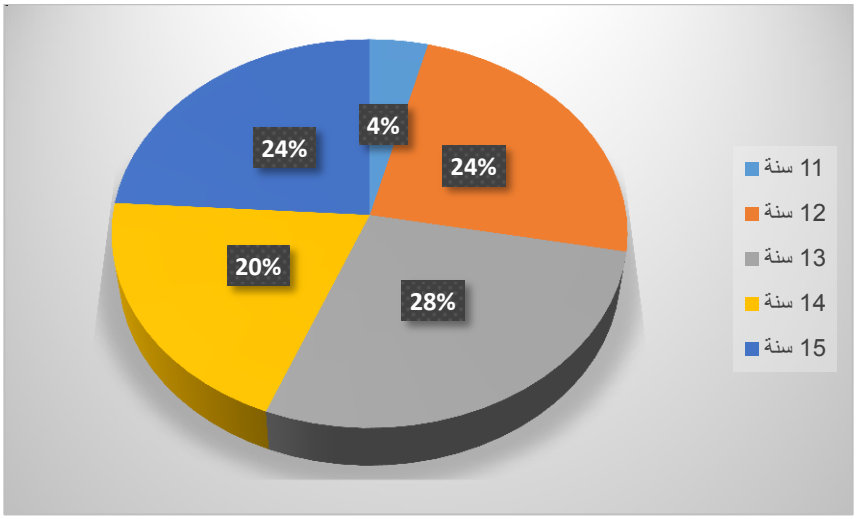


الشكل رقم (01) يوضح جنس أفراد العينة

الجدول رقم (02) يوضح يمثل أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية

السن		
	التكرار	النسبة %
11 سنة	2	4
12 سنة	12	24
13 سنة	14	28
14 سنة	10	20
15 سنة	12	24
المجموع	50	100

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن نسبة 4% ما يعادل طفلين يمارسون الألعاب الإلكترونية حتى سنة 12 سنة بنسبة 24% ارتفع عدد الأطفال ما يعادل 12 طفلا.

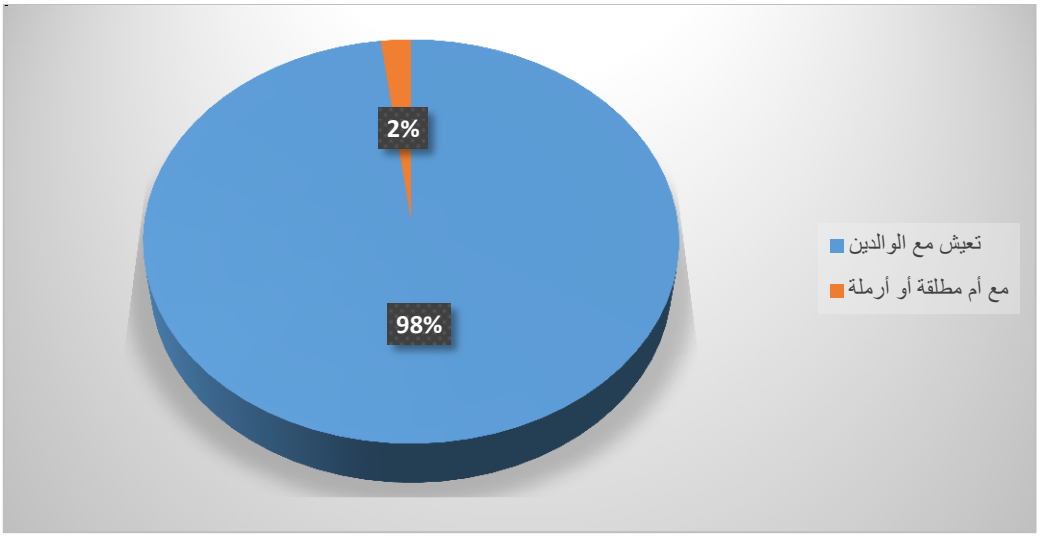


الشكل رقم (02) يوضح يمثل أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية

الجدول رقم (03) يوضح يمثل حالة أفراد العينة من ناحية الوضع الاجتماعي

	الوضع_الجتماعي	
	التكرار	النسبة %
تعيش مع الوالدين	49	98
مع أم مطلقة أو أرملة	1	2
المجموع	50	100

من خلال الجدول أعلاه نسبة 98% ما يعادل 49 مفردة من التلاميذ الوضع الاجتماعي جيد ومستقر غي حين نجد 02% من أفراد العينة بما يعادل فرد واحد مع أم مطلقة الوضع الاجتماعي صعب نوعا ما (من خلال سؤال الاستمارة).



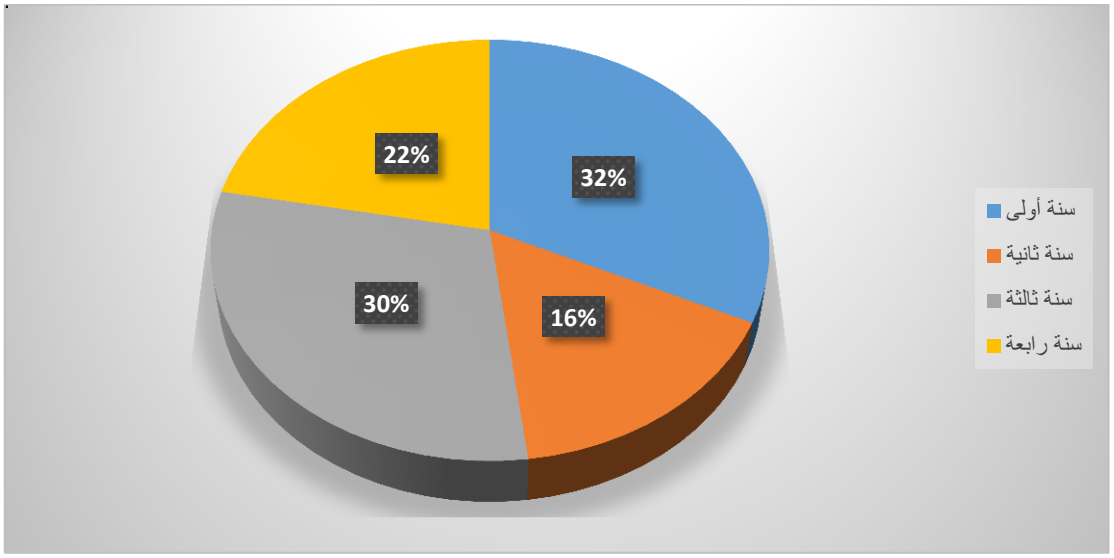
الشكل رقم (03) يوضح يمثل حالة أفراد العينة من ناحية الوضع الاجتماعي

الجدول رقم (04) يوضح ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب المستوى التعليمي

	المستوى التعليمي	
	التكرار	النسبة %
سنة أولى	16	32
سنة ثانية	8	16
سنة ثالثة	15	30
سنة رابعة	11	22
المجموع	50	100

من خلال الجدول رقم (4) نلاحظ نسبة 32% بما يعادل 16 تلميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية للسنة الأولى متوسط، لتاتي بعدها نسبة 30% بما يعادل 15 تلميذ بالنسبة للسنة الثالثة متوسط، لتأتي فيما بعد نسبة 22% بما يعادل 11 فرد من العينة بالنسبة للسنة الرابعة متوسط، ولتأتي في الأخير نسبة 16% بما يعادل 08 أفراد من العينة بالنسبة للسنة الثانية متوسط.

وفي الأخير نجد أن معظم التلاميذ كانت ممارستهم للألعاب الإلكترونية في المستوى الأولى والثانية متوسط، وهنا نستطيع القول إن المستوى التعليمي له تأثير وفارق العمر على ممارسة الألعاب الإلكترونية، ونرى كذلك أن تلاميذ الرابعة متوسط غير مرغوبين في ممارسة الألعاب من خلال معطيات الجدول، ونستخلص هنا أنه ينتظرهم امتحان مصيري وليس لديهم الوقت لأشياء أخرى كاللعب والتسلية.



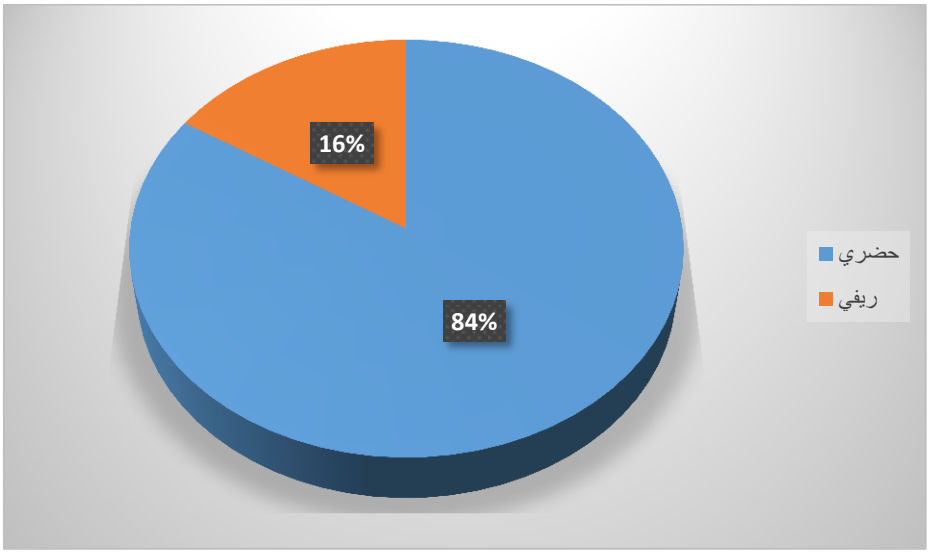
الشكل رقم (04) يوضح ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب المستوى التعليمي

الجدول رقم (05) يوضح إقامة أفراد العينة

الاقامة		
	التكرار	النسبة %
حضري	42	84
ريفي	8	16
المجموع	50	100

يظهر لنا من خلال الجدول رقم (5) أن أغلبية أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في المكان الحضري وذلك بنسبة 84% وهذا راجع إلى توفر التكنولوجيا الجديدة في المناطق الحضرية والمتطورة أكثر، أما بالنسبة للريف فهو بنسبة 16% وهذا راجع إلى انعزال وابتعاد الريف عن الحضارة وما شابه ذلك.

وفي الأخير نستطيع القول إن ممارسة الألعاب الإلكترونية والمناطق الحضرية المتطورة أكثر ومتقدمة مقارنة مع المناطق الريفية.

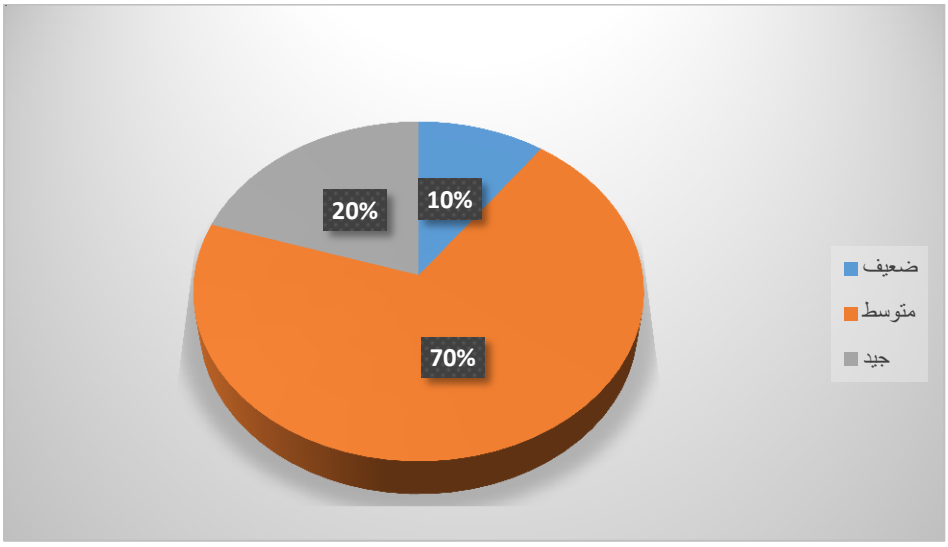


الشكل رقم(05): يوضح إقامة أفراد العينة

الجدول رقم (06) يوضح المستوى المعيشي لأفراد العينة

	المستوى_المعيشي	
	التكرار	النسبة %
ضعيف	5	10
متوسط	35	70
جيد	10	20
المجموع	50	100

من خلال الجدول نستنتج أن المستوى المعيشي لأفراد العينة متوسط بنسبة 70% ويليها المستوى المعيشي الجيد بنسبة 20%، وفي الأخير ضعيف بنسبة 10%، وهذا راجع إلى الظروف المادية لكل عائلة.



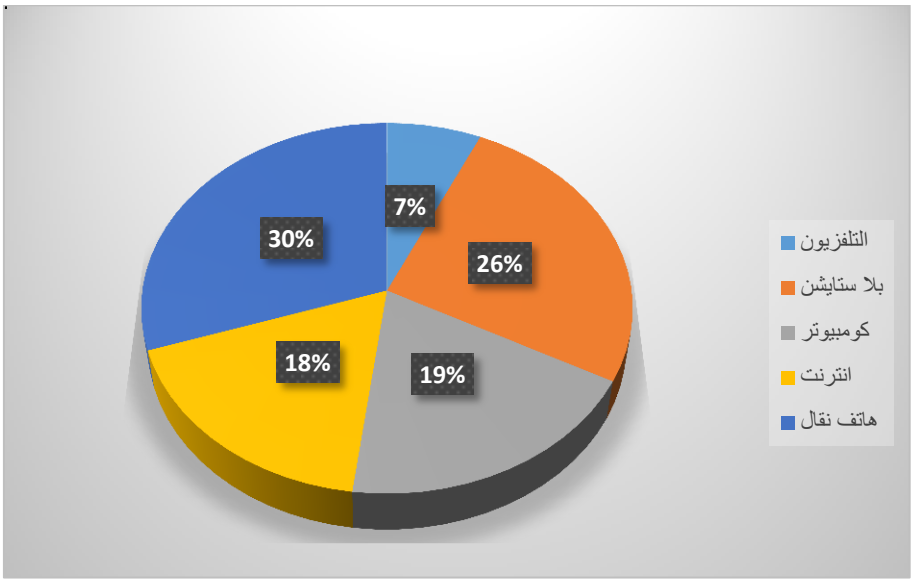
الشكل رقم(06): يوضح المستوى المعيشي لأفراد العينة

الجدول رقم (07) يوضح نوع الوسيلة المستخدمة في الألعاب الإلكترونية

$س1Frequencies		
	N	النسبة %
التلفزيون	5	6.8
بلا ستايشن	19	26
كومبيوتر	14	19.2
انترنت	13	17.8
هاتف نقال	22	30.1
المجموع	73	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (07) بأن الهاتف النقال يأتي في مقدمة الوسائل المستخدمة في الألعاب الإلكترونية التي يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب فيها بنسبة 30.10% وتليها في المرة الثانية البلاستايشن بنسبة 26% أما في المرتبة الثالثة يأتي الكمبيوتر بنسبة 19.20% وجاءت الأنترنت في المرتبة الرابعة بنسبة 17.8% ويليها التلفزيون بنسبة 6.8%.

نجد أن أفراد العينة يميلون إلى استخدام الهاتف النقال نظرا لسهولة حمله واستعماله.



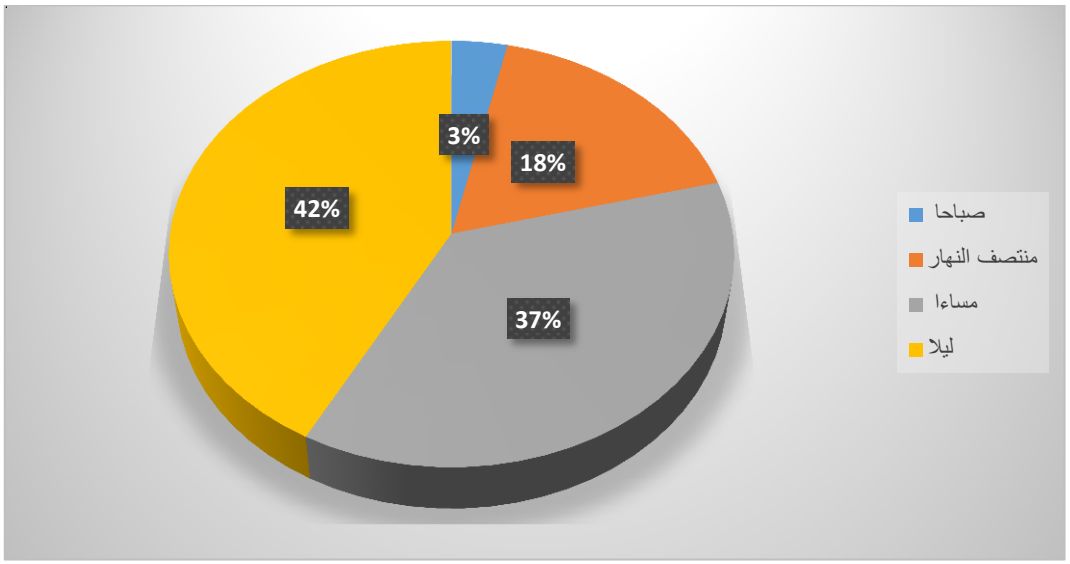
الشكل رقم(07): يوضح نوع الوسيلة المستخدمة في الألعاب الإلكترونية

الجدول رقم (08): يوضح الفترات التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية

Frequencies2		
	N	النسبة %
صباحا	2	3.50
منتصف النهار	10	17.50
مساءا	21	36.80
ليلا	24	42.10
	57	100

توضح معطيات الجدول أن فترات ممارسة الألعاب الإلكترونية لأفراد العينة تكون ليلا وذلك بنسبة 42.10% ويليها مساءا بنسبة 36.80% وتأتي بعدها منتصف النهار بنسبة 17.50% ثم صباحا بنسبة 3.5%.

تدل معطيات الجدول أن أفراد العينة يمارسون وبنسبة أكبر الألعاب الإلكترونية ليلا نظرا لارتباطهم في النهار بالدراسة.



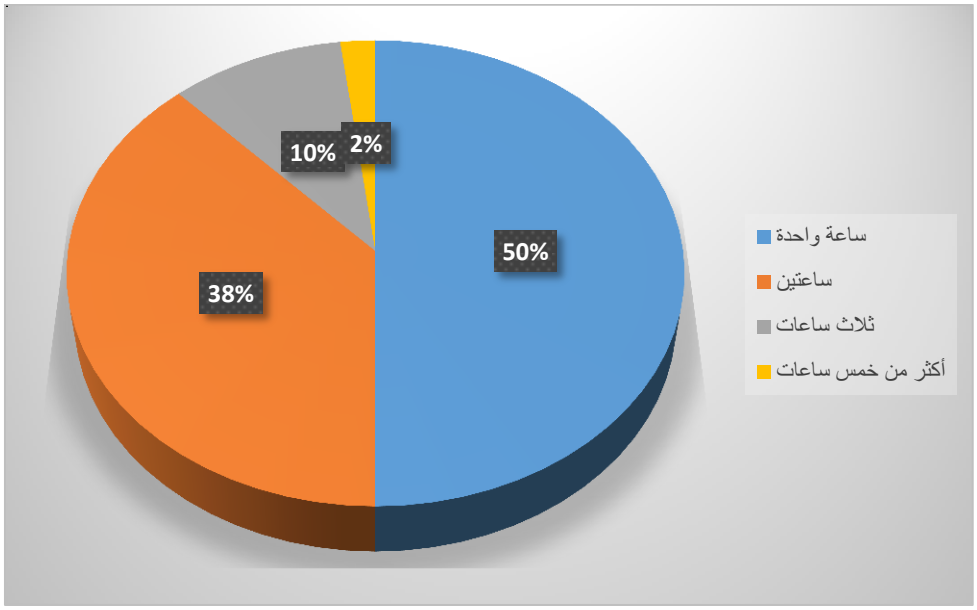
الشكل رقم(08): يوضح الفترات التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية

الجدول رقم (09): يوضح المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب

3		
	التكرار	النسبة %
ساعة واحدة	25	50
ساعتين	19	38
ثلاث ساعات	5	10
أكثر من خمس ساعات	1	2
المجموع	50	100

نلاحظ من خلال الجدول أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لمدة ساعة واحدة يأتي في المرتبة الأولى بنسبة 50%، تليها في المرتبة الثانية ساعتين بنسبة 38%، وفي المرتبة الثالثة ثلاث ساعات بنسبة 10%، وفي الأخير تأتي أكثر من خمس ساعات بنسبة 02%.

تدل معطيات الجدول أن أفراد العينة يمارسون بنسبة أكثر الألعاب الإلكترونية لمدة ساعة واحدة وهذا طبيعي نظرا لارتباطاتهم الدراسية، فالأولياء يقللون من هذه الممارسة في فترات الدراسة والامتحانات.



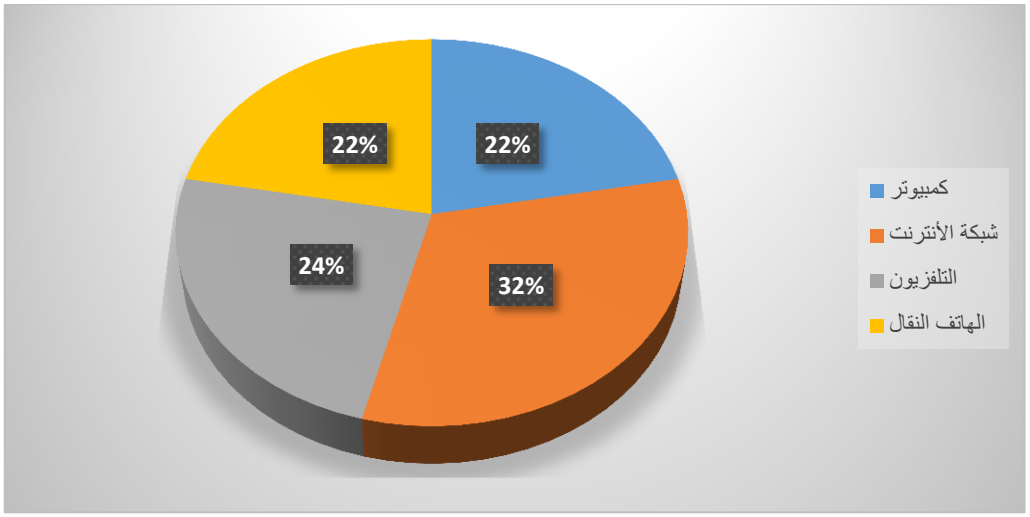
الشكل رقم(09): يوضح المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب

الجدول رقم (10): يوضح الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة

4_1		
	التكرار	النسبة %
كمبيوتر	11	22
شبكة الأنترنت	16	32
التلفزيون	12	24
الهاتف النقال	11	22
المجموع	50	100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن أغلبية الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنت هي الأكثر ميولا لدي الأطفال وجاذبة لهم مع العصر

الحالي، ليأتي بعدها التلفزيون بنسبة 24% بما يعادل 12 فردا، يعني أن الأطفال يفضلون ممارسة الألعاب في التلفزيون أمام أوليائهم دون الذهاب إلى مقاهي الأنترنت والخروج من البيت، ويأتي بعدها الكمبيوتر بنسبة 22% بما يعادل 11 فردا فهي متقاربة مع التلفزيون وذلك أيضا لتوفر الكمبيوتر في البيت والاطمئنان على أطفالهم أمام أعينهم، وأخيرا يأتي الهاتف النقال والكمبيوتر الشغل الشاغل في البيت والمسيطر على ذهن الصغير والكبير بنسبة 22% ما يعادل 11 فردا، وهذا للتطور التكنولوجي الأخير في الأدوات الإلكترونية وحب وشغف الأطفال للهاتف النقال.



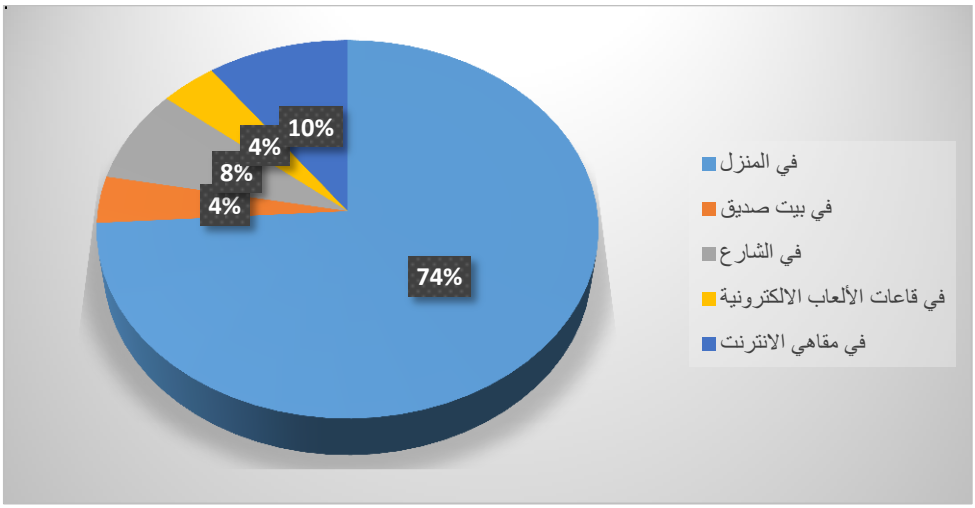
الشكل رقم(10): يوضح الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة

الجدول رقم (11): يوضح المكان الذي يلعب فيه أفراد العينة الألعاب الإلكترونية

5		
	التكرار	النسبة %
في المنزل	37	74
في بيت صديق	2	4
في الشارع	4	8
في قاعات الألعاب الالكترونية	2	4
في مقاهي الانترنت	5	10
المجموع	50	100

معطيات الجدول (11) أن نسبة الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في المنزل هي 74% ما يعادل 37 فردا وهم يشكلون الأكثرية، في حين جاءت ممارسة الألعاب الإلكترونية في مقاهي الانترنت في المرتبة الثانية بنسبة 10% ما يعادل 5 أفراد من العينة المدروسة، كما جاءت ممارسة الألعاب الإلكترونية في الشارع محتلة المرتبة الثالثة بنسبة 08% بما يعادل 04 أفراد من العينة، وفي المرتبة الرابعة قاعات الألعاب الإلكترونية بنسبة 04% بما يعادل فردين من العينة المدروسة، وفي الأخير تأتي نسبة الممارسة في بيت الصديق بنسبة 04% ما يعادل فردين من أفراد العينة.

من المطبات المقدمة نستخلص أن أغلبية أفراد العينة في جميع المستويات أنهم يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية في البيت على الأماكن الأخرى، للراحة التي تتوفر في البيت من حيث مدة اللعب وطريقة اللعب ومكان اللعب، ليكونوا تحت مراقبة أوليائهم ورعايتهم، أما بالنسبة للنسب الأخرى فهي متقاربة في جميع مستويات العينة، ومن هنا نستنتج أن المستوى والعمر له تأثير والأمكنة التي يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية فيها.

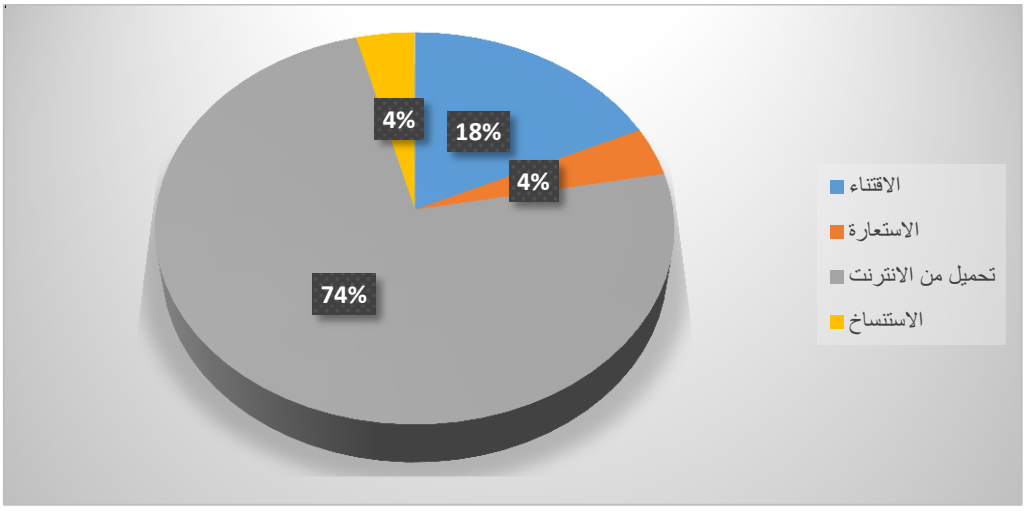


الشكل رقم(11): يوضح المكان الذي يلعب فيه أفراد العينة الألعاب الإلكترونية تظهر

الجدول رقم (12): يوضح كيفية اقتناء أفراد العينة للألعاب الإلكترونية

	6	
	التكرار	النسبة %
الاقتناء	9	18
الاستعارة	2	4
تحميل من الانترنت	37	74
الاستنساخ	2	4
المجموع	50	100

يظهر الجدول رقم (12) أن التحميل من الأنترنت الطريقة الأولى، واقتناء الألعاب الإلكترونية بنسبة 74% ما يعادل 37 فردا من العينة المدروسة، في حين يمثل الاقتناء الطريقة الثانية التي يلجأ إليها أفراد العينة بنسبه 18% ما يعادل 09 أفراد من العينة المدروسة، من جهة أخرى نجد أن الاستعارة والاستنساخ بنسبة 04% ما يعادل فردين من العينة المدروسة.



الشكل رقم(12): يوضح كيفية اقتناء أفراد العينة للألعاب الإلكترونية

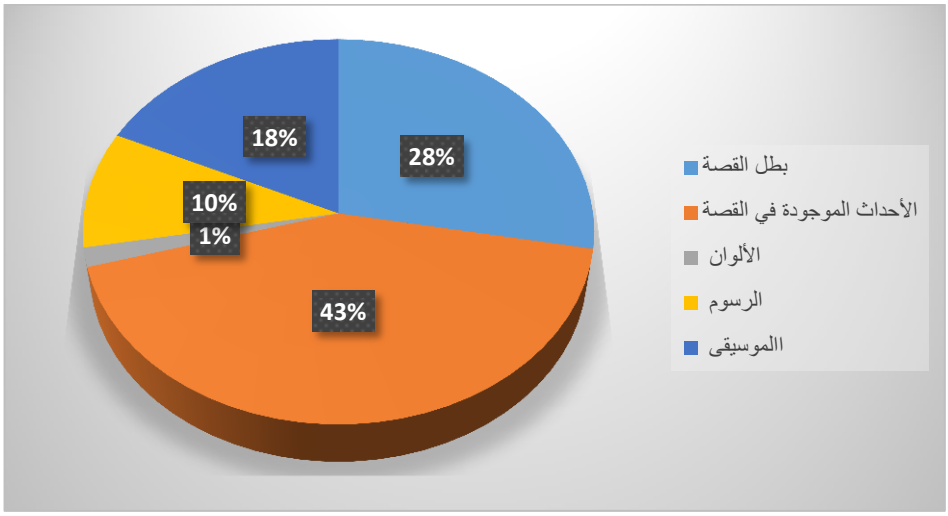
الجدول رقم (13): يوضح توزيع أفراد العينة حسب إعجابهم في الألعاب الإلكترونية

Frequencies 7		
	N	النسبة %
بطل القصة	17	27.9
الأحداث الموجودة في القصة	26	42.6
الألوان	1	1.60
الرسوم	6	9.80
االموسيقى	11	18
	61	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (13) أن نسبة 42.60% ما يعادل 26 تلميذ من العينة كان إعجابهم في الألعاب الالكترونية بالأحداث الموجودة في القصة، في حين نجد أن نسبة 27.90% ما يعادل 17 مفردة كان إعجابهم ببطل القصة، لتأتي بعدها نسبة 18% ما يعادل 11 فردا أعجبوا بالموسيقى، لتليها نسبة 09.80% ما يعادل 06 أطفال

أعجبوا بالرسوم، وفي الأخير نجد نسبة 1.60% ما يعادل مفردة واحدة كان إعجابها في الألوان.

ويتضح لنا مما سبق أن الأحداث الموجودة في الألعاب الإلكترونية أخذت أعلى نسبة من أفراد العينة وهذا يدل على الفضول لدى الأطفال من معرفة الأحداث الجارية.



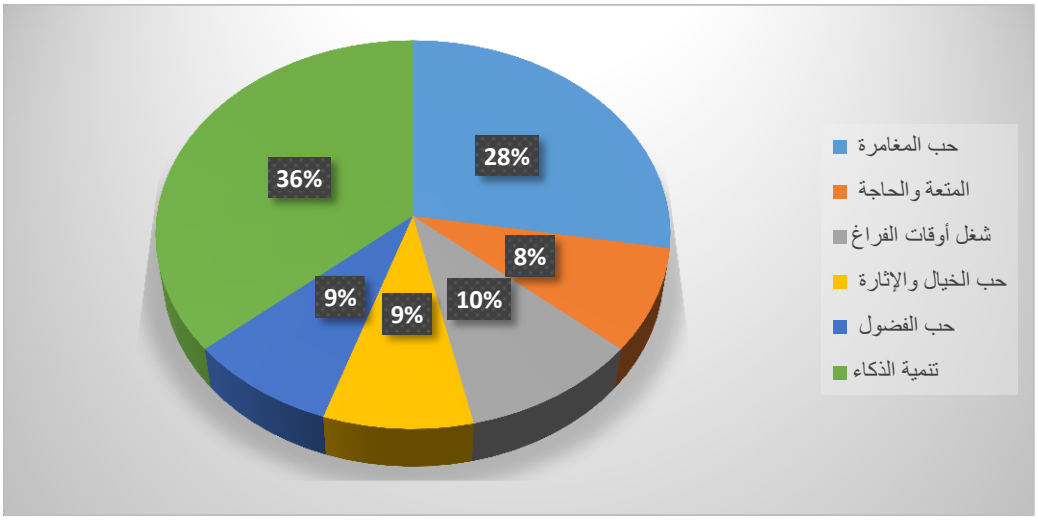
الشكل رقم(13): يوضح توزيع أفراد العينة حسب إعجابهم في الألعاب الإلكترونية

الجدول رقم(14): يوضح توزيع أفراد العينة حسب ممارستهم لهذه اللعبة

Frequencie8		
	N	النسبة %
حب المغامرة	16	27.60
المتعة والحاجة	5	8.60
شغل أوقات الفراغ	6	10.30
حب الخيال والإثارة	5	8.60
حب الفضول	5	8.60
تنمية الذكاء	21	36.20
	58	100

من خلال الجدول (14) نلاحظ أن نسبة 36.20% ما يعادل 21 مفردة يمارسون الألعاب الإلكترونية من أجل تنمية الذكاء، في حين نجد نسبة 27.60% ما يعادل 16 مفردة من أفراد العينة يمارسونها من أجل حب المغامرة، لتليها نسبة 10.30% أي ما يعادل 06 أطفال يمارسونها لشغل أوقات الفراغ، لتتساوى في الأخير النسب من خلال ممارسة المتعة والحاجة، وحب الخيال والإثارة وحب الفضول حيث قدرت نسبتهم بـ 08.60% ما يعادل 05 أطفال لكل منهم.

ومما سبق نستخلص في الأخير أن أغلبية الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية من أجل تنمية الذكاء وهذا راجع إلى حب التعلم والتثقيف.



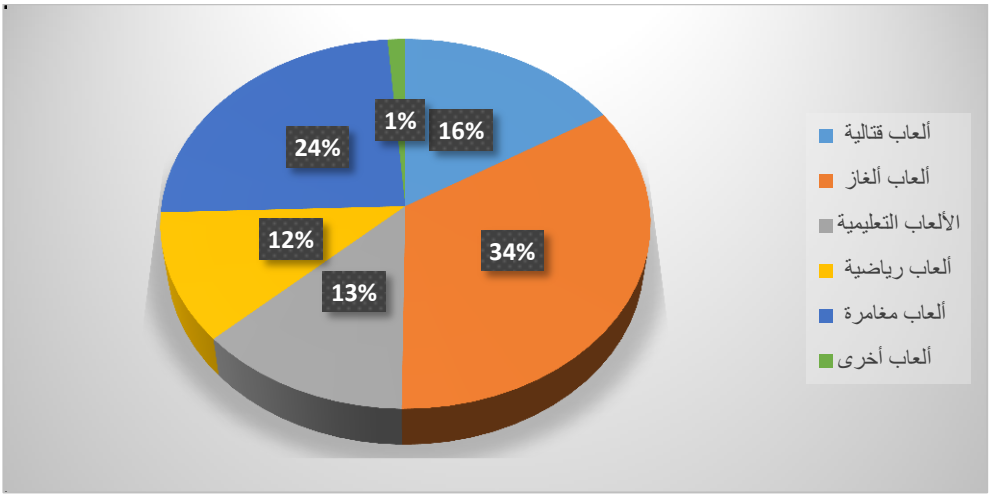
الشكل رقم(14): يوضح توزيع أفراد العينة حسب ممارستهم لهذه اللعبة

الجدول رقم (15): يوضح توزيع الأفراد حسب نوع الألعاب المفضلة

Frequencies9		
	N	النسبة %
ألعاب قتالية	10	15.20
ألعاب ألغاز	21	31.80
الألعاب التعليمية	8	12.10
ألعاب رياضية	7	10.60
ألعاب مغامرة	15	22.70
ألعاب أخرى	5	7.60
	66	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (15) أن العاب ألغاز أخذت أعلى نسبة حيث قدرت بـ 31.80% ما يعادل 21 مفردة من أفراد العينة، في حين نجد نسبة 22.70% ما يعادل 15 طفل يفضلون ألعاب المغامرة، لتليها نسبة 15.20% ما يعادل 10 أطفال نوع الألعاب المفضلة لديهم هي الألعاب القتالية، ونسبة 12.10% ما يعادل 08 أطفال يفضلون الألعاب التعليمية، لتأتي بعدها نسبة 10.60% ما يعادل 07 مفردات يفضلون الألعاب الرياضية، لتبقى في الأخير نسبة 07.60% ما يعادل 05 أفراد من العينة يفضلون ألعاب أخرى.

ويتبين لنا أن اغلبية الأطفال يفضلون ألعاب الألغاز من أجل الاكتشاف والطموح الذي يملكونه.



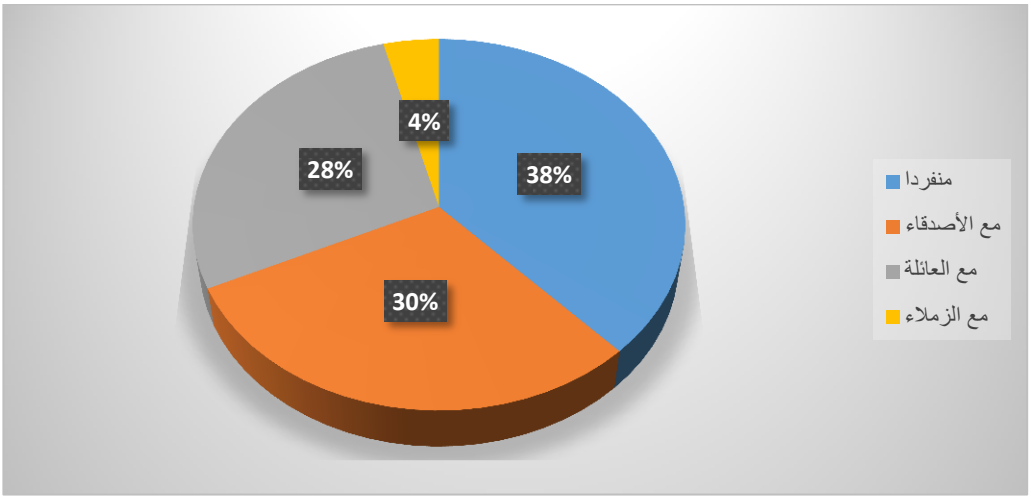
الشكل رقم(15): يوضح توزيع الأفراد حسب نوع الألعاب المفضلة

الجدول رقم (16): يوضح توزيع أفراد العينة حسب كيفية اللعب بهذه الألعاب

10		
	التكرار	النسبة %
منفردا	19	38
مع الأصدقاء	15	30
مع العائلة	14	28
مع الزملاء	2	4
المجموع	50	100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن معظم الأطفال يلعبون بالألعاب الإلكترونية لوحدهم حيث قدرت نسبتهم 38% ما يعادل 19 مفردة، في حين نجد نسبة 30% ما يعادل 15 فردا من أفراد العينة يلعبون بها مع الأصدقاء، لتليها نسبة 28% ما يعادل 14 طفلا يلعبون بها مع العائلة، لتبقى في الأخير نسبة 04% ما يعادل طفلان يلعبان بالألعاب الإلكترونية مع الزملاء.

وهذا يدل أن أغلبيتهم يمارسون الألعاب الإلكترونية لوحدهم من أجل الراحة النفسية والتمتع بها.



الشكل رقم(16): يوضح توزيع أفراد العينة حسب كيفية اللعب بهذه الألعاب

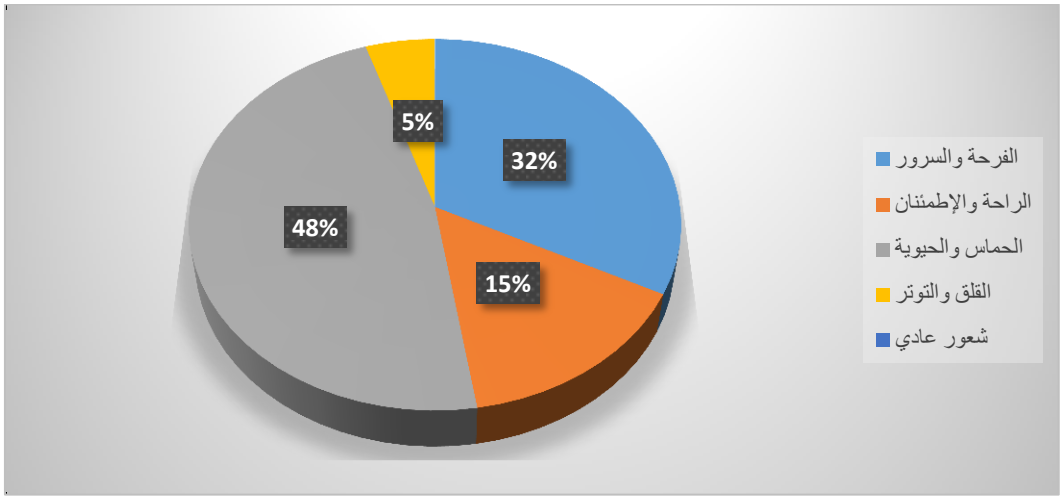
الجدول رقم (17): يوضح أفراد العينة حسب شعورهم عند اللعب بالألعاب الإلكترونية

11		
	التكرار	النسبة %
الفرحة والسرور	13	26
الراحة والإطمئنان	6	12
الحماس والحيوية	19	38
القلق والتوتر	2	4
شعور عادي	10	20
المجموع	50	100

يتضح لنا من خلال الجدول أعلاه أن نسبة 38% ما يعادل 19 مفردة يشعرون بالحماس والحيوية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، في حين نجد نسبة 26% ما يعادل 19 مفردة يشعرون بالفرحة والسرور، لتأتي بعدها نسبة 20% ما يعادل 10 من أفراد

العينة يشعرون بشكور عادي، ليليها شعور الراحة والاطمئنان بنسبة قدرت بـ 12% ما يعادل 06 أطفال، وشعور القلق والتوتر بنسبة 04% ما يعادل طفلان.

ومما سبق نستخلص أن أغلب النسب كانت في الفرحة والراحة والحماس، وهذا يدل على أن الألعاب الإلكترونية تخلق جو تفاعلي.



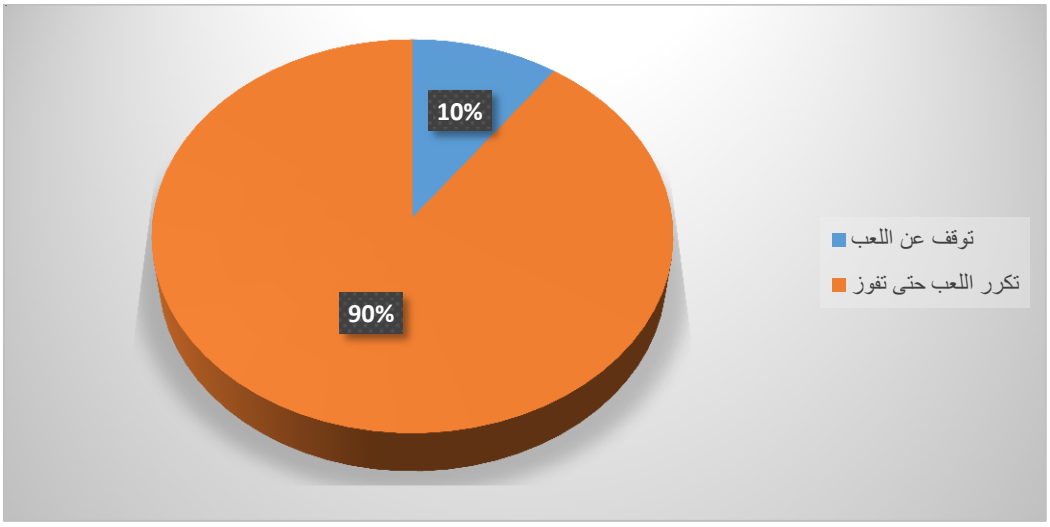
الشكل رقم(17): يوضح أفراد العينة حسب شعورهم عند اللعب بالألعاب الإلكترونية

الجدول رقم (18): يوضح توزيع أفراد العينة حسب رد فعلهم عند الخسارة في اللعب

	12	
	التكرار	النسبة %
توقف عن اللعب	5	10
تكرر اللعب حتى تفوز	45	90
المجموع	50	100

نلاحظ من خلال الجدول أن اغلبية الأطفال يكررون اللعب حتى يفوزوا، حيث قدرت نسبتهم بـ 90% ما يعادل 45 مفردة، في حين نجد أن نسبة 10% أي ما يعادل 05 أطفال يتوقفون عن اللعب عند الخسارة.

ويتبين لنا هنا أن الطفل يصر على تحقيق هدفه بكل الوسائل ويطمح إلى تحقيقه وبهذا تنموا في شخصية الطفل روح التحدي والإصرار على الوصول إلى الهدف وتحقيق النجاح.



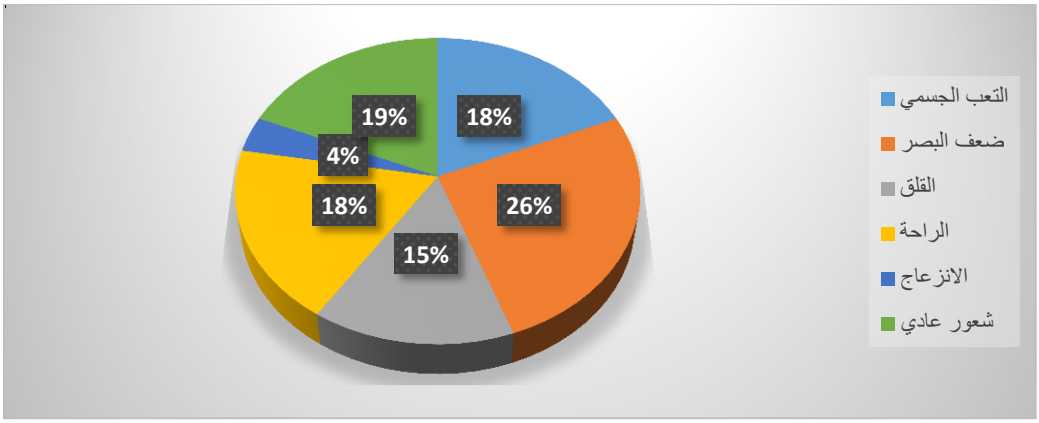
الشكل رقم(18): يوضح توزيع أفراد العينة حسب رد فعلهم عند الخسارة في اللعب

الجدول رقم (19): يوضح توزيع أفراد العينة حسب شعورهم عند توقفهم عن اللعب

13		
	التكرار	النسبة %
التعب الجسمي	5	10
ضعف البصر	7	14
القلق	4	8
الراحة	5	10
الانزعاج	1	2
شعور عادي	28	56
المجموع	50	100

من خلال الجدول أعلاه أن نسبة 56% ما يعادل 28 مفردة يشعرون شعور عادي، في حين نجد نسبة 14% ما يعادل 07 من أفراد العينة يشعرون بضعف البصر، لتتساوى بعدها النسب من خلال الشعور بالتعب الجسمي والراحة حيث قدرت نسبتهم بـ 10% ما يعادل 05 أطفال لكليهما، لتليها نسبة 08% ما يعادل 04 أطفال يشعرون بالقلق، لتبقى في الأخير نسبة 02% ما يعادل طفل واحد يشعر بالانزعاج.

نستخلص من خلال هذه المعطيات المذكورة أن أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل لا يؤثر على صحتهم سواء في طريقة جلوسهم أثناء الممارسة أو تركيزهم الزائد في الألعاب أو انفعالاتهم أثناء اللعب.



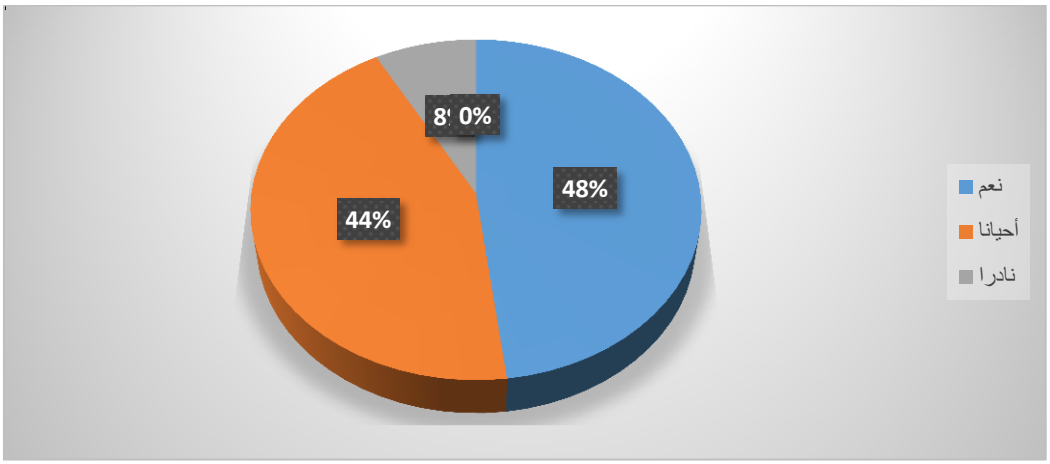
الشكل رقم(19): يوضح توزيع أفراد العينة حسب شعورهم عند توقفهم عن اللعب نلاحظ

الجدول رقم (20): يوضح مشاهدة العنف داخل اللعبة الإلكترونية

	14	
	التكرار	النسبة %
نعم	24	48
أحيانا	22	44
نادرا	4	8
المجموع	50	100

نلاحظ من خلال الجدول أن 48% من أفراد العينة تستهويهم مشاهدة العنف داخل اللعبة وتليها أحيانا بنسبة 44% ثم نادرا ما يشاهدون العنف بنسبة 08%.

ومنه نستنتج أن أفراد العينة تستهويهم مشاهدة العنف في الألعاب الإلكترونية وذلك أنهم يفضلون مشاهدة الألعاب العنيفة.



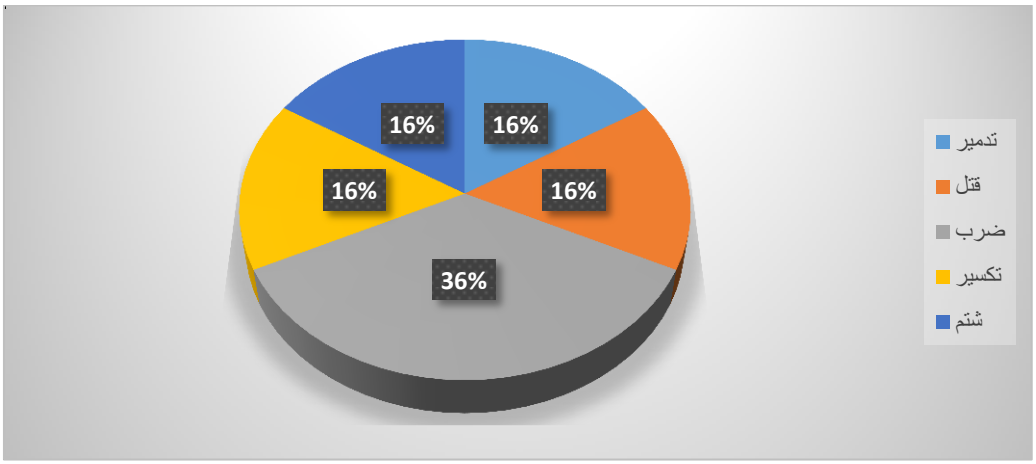
الشكل رقم(20): يوضح مشاهدة العنف داخل اللعبة الإلكترونية

الجدول رقم (21): يوضح نوع أفعال العنف التي يتفاعل معها أفراد العينة داخل الألعاب الإلكترونية

	15	
	التكرار	النسبة %
تدمير	9	18
قتل	9	18
ضرب	20	40
تكسير	9	18
شتم	3	6
المجموع	50	100

من خلال النتائج المدونة في الجدول نلاحظ أن أفراد العينة يتفاعلون مع الضرب بنسبة 40% ويليها التدمير والقتل والتكسير بنسبة 18% وفي الأخير يأتي الشتم بنسبة 06%.

نستنتج أن أفراد العينة يتفاعلون مع العنف داخل اللعبة الإلكترونية أكثر من أي فعل آخر ما يعكس توجه أفراد العينة نحو ألعاب الضرب.



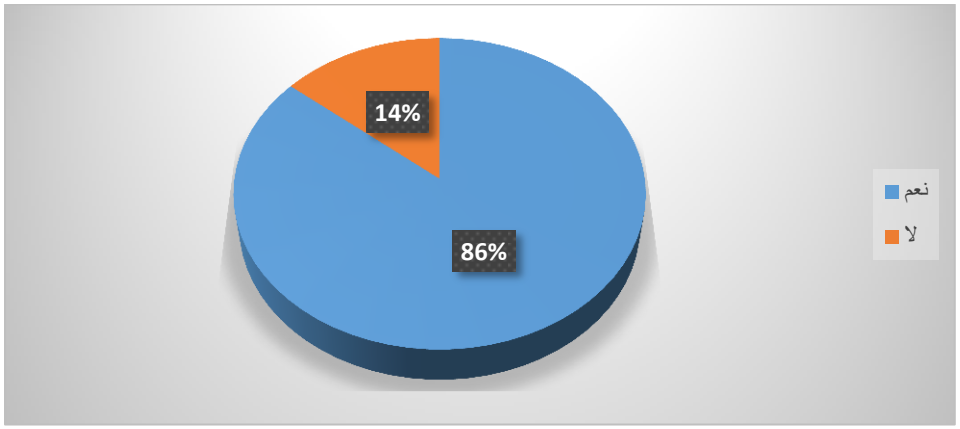
الشكل رقم(21): يوضح نوع أفعال العنف التي يتفاعل معها أفراد العينة داخل الألعاب الإلكترونية

الجدول رقم (22): يوضح تقليد أبطال لعبة إلكترونية

16		
	التكرار	النسبة %
نعم	43	86
لا	7	14
المجموع	50	100

يمثل الجدول الموضح أن أفراد العينة يقلدون أبطال لعبة إلكترونية بنسبة 86% والذين لا يقلدون أبطال اللعبة بنسبة 14%.

من خلال الجدول نستخلص أن الأغلبية الساحقة من العينة قد سبق لهم أن قلدوا أبطالهم المفضلين وهذا يعود لتعلقهم وتأثرهم بهم في مختلف الأمور.



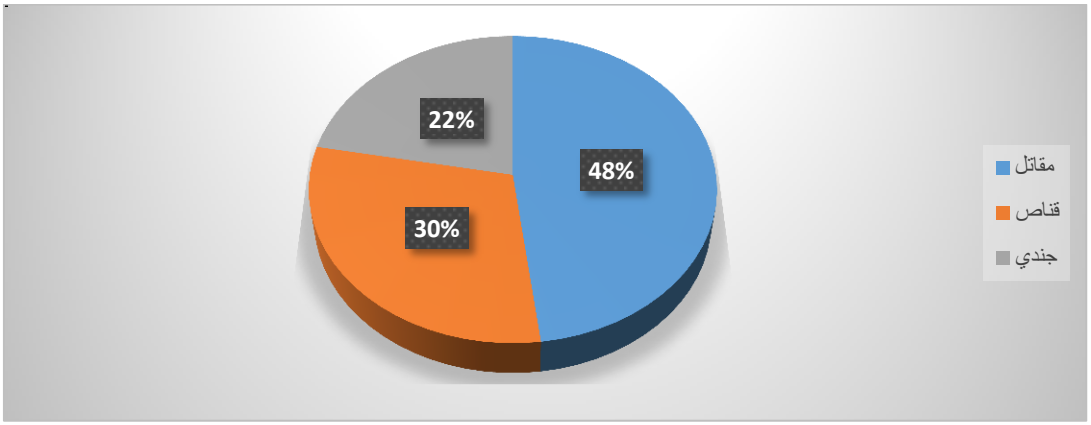
الشكل رقم(22): يوضح تقليد أبطال لعبة إلكترونية

الجدول رقم (23): يوضح صفة البطل المفضل لدى أفراد العينة

	17	
	التكرار	النسبة %
مقاتل	24	48
قناص	15	30
جندي	11	22
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن أفراد العينة صفة بطلهم المفضل هو المقاتل بنسبة 48%، ثم يليها القناص بنسبة 30%، وفي الأخير الجندي بنسبة 22%.

نستنتج أن أفراد العينة يفضلون الصفات القتالية في الألعاب الإلكتروني أكثر من أي صفة أخرى وهذا يتطابق مع نوع اللعبة التي يمارسونها.



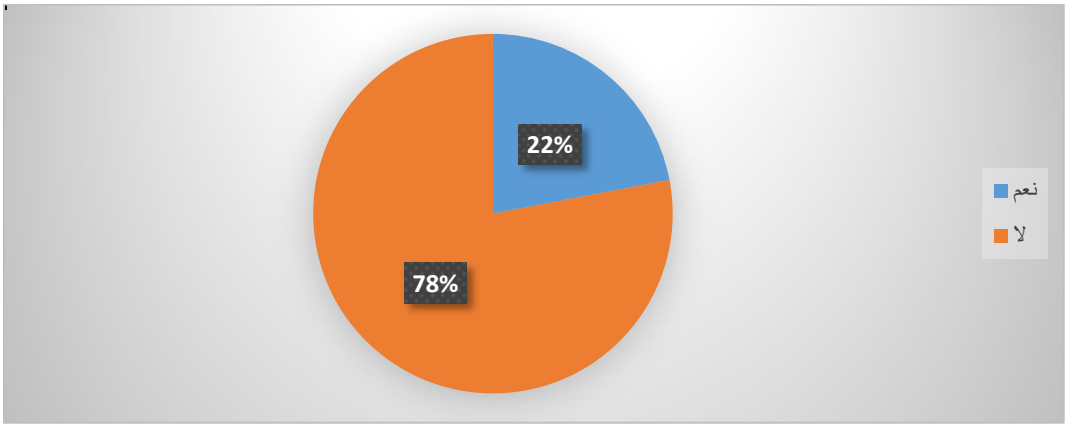
الشكل رقم(23): يوضح صفة البطل المفضل لدى أفراد العينة

الجدول رقم (24): يوضح تعلم أفراد العينة مهارات قتالية من لعبة ما

18		
	التكرار	النسبة %
نعم	11	22
لا	39	78
المجموع	50	100

من خلال الجدول نلاحظ أن نسبة 78% لا يتعلمون مهارات قتالية ونسبة 22% يتعلمون مهارات قتالية.

نستنتج أن أفراد العينة وبنسبة كبيرة لا يتعلمون مهارات قتالية وهذا راجع لصغر سنهم وحرص الأولياء على مراقبتهم.



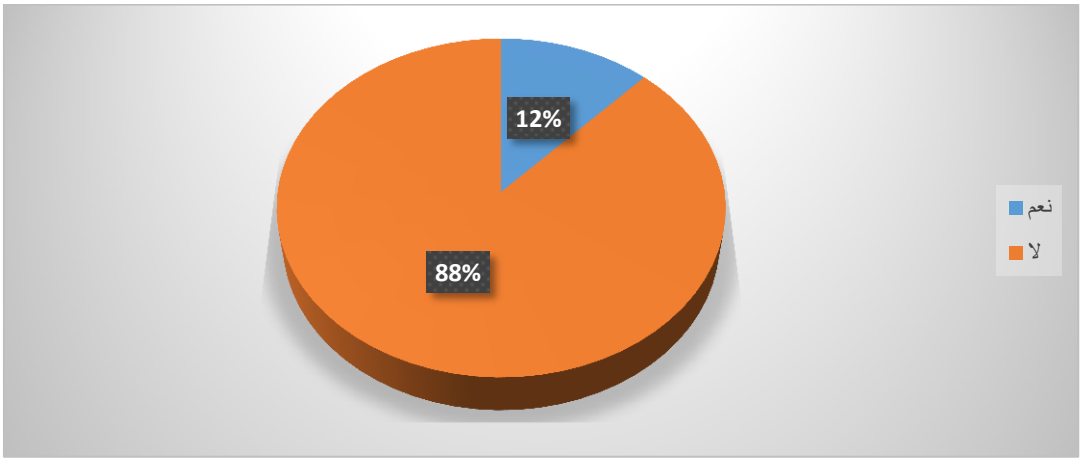
الشكل رقم(24): يوضح تعلم أفراد العينة مهارات قتالية من لعبة ما

الجدول رقم (25): يوضح تعلم أفراد العينة لألفاظ بذيئة وإشارات عنيفة

19		
	التكرار	النسبة %
نعم	6	12
لا	44	88
المجموع	50	100

نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة 88% من أفراد العينة أكدوا أنهم لم يتعلموا ألفاظ بذيئة وإشارات عنيفة، و12% أكدوا أنهم تعلموها.

نستنتج من خلال الجدول أعلاه أن أفراد العينة لا يتعلمون إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة وهذا راجع إلى عدم اهتمامهم الزائد بالألفاظ والإشارات التي يشاهدونها في الألعاب.



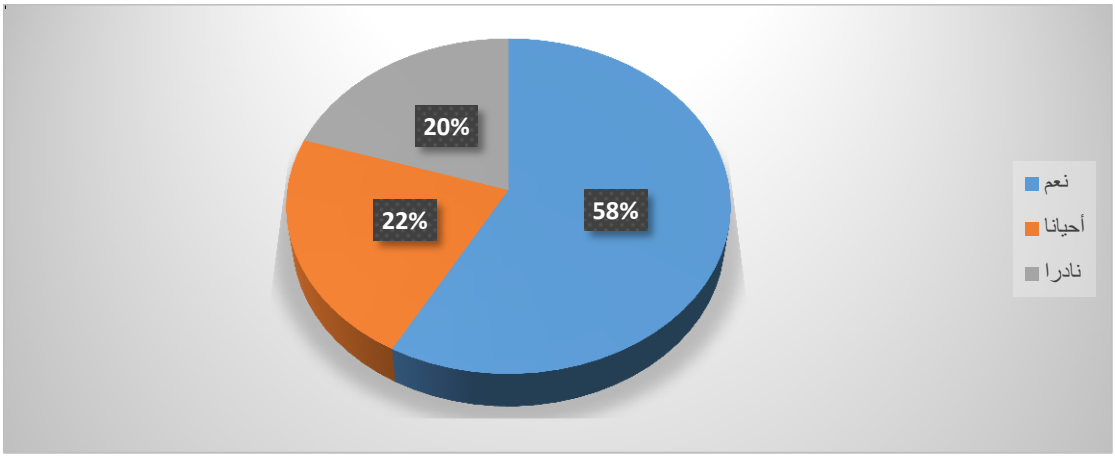
الشكل رقم(25): يوضح تعلم أفراد العينة لألفاظ بذيئة وإشارات عنيفة

الجدول رقم (26): يوضح استعمال الأسلحة لدى أفراد العينة

	20	
	التكرار	النسبة %
نعم	29	58
أحيانا	11	22
نادرا	10	20
المجموع	50	100

من خلال النتائج المدونة في الجدول نلاحظ أن نسبة 58% يعتقدون أنهم يجيدون استخدام بعض الأسلحة ونسبة 11% أحيانا يجيدون استخدام الأسلحة ونادرا بنسبة 20%.

نستنتج من خلال نتائج الجدول أن نسبة كبيرة من أفراد العينة يعتقدون أنهم يجيدون استعمال الأسلحة من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية وهذا راجع إلى انغماسهم في اللعبة ومدى تأثرهم برموز ونماذج العنف خاصة في ظل التطور الكبير في أجهزة اللعب التي أصبحت تحاكي الواقع الحقيقي فيصبح وكأنه جزء من اللعبة.



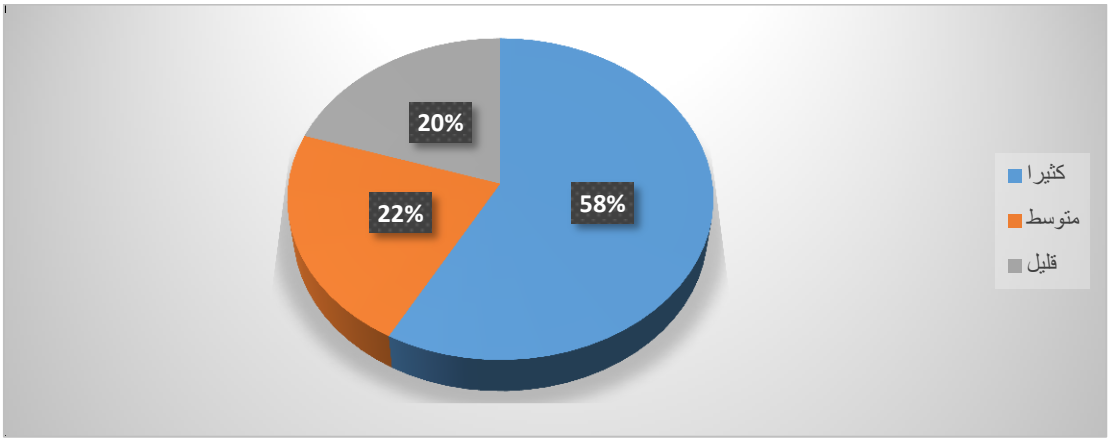
الشكل رقم(26): يوضح استعمال الأسلحة لدى أفراد العينة

الجدول رقم (27): يوضح مدى تمتع أفراد العينة بالحرية في البيت

21		
	التكرار	النسبة %
كثيرا	29	58
متوسط	11	22
قليل	10	20
المجموع	50	100

يظهر الجدول أن 58% من أفراد العينة يتمتعون بقدر كبير من الحرية داخل البيت، بينما 22% بمدى متوسط من الحرية داخل البيت، في حين أن 20% يتمتعون بقدر قليل من الحرية.

وبهذا تشير النتائج إلى أن معظم أفراد العينة يملكون حرية التصرف واللعب وهذا يدل على أن استخدام أجهزة الألعاب الإلكترونية واللعب بها داخل البيت لا يطرح مشكلا بالنسبة لأغلبية أفراد العينة.



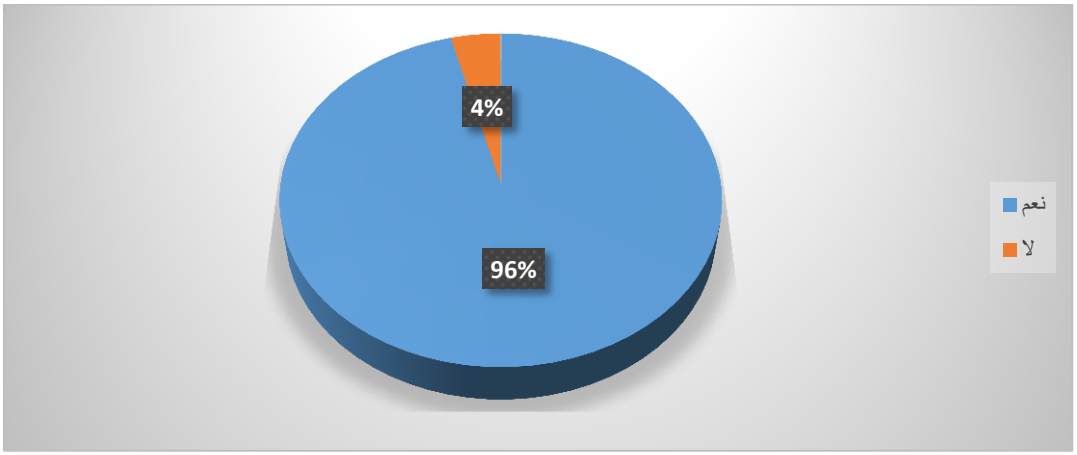
الشكل رقم(27): يوضح مدى تمتع أفراد العينة بالحرية في البيت

الجدول رقم (28): يوضح مدى رضى أفراد العينة بالمعاملة التي يتلقونها من أسرهم

22		
	التكرار	النسبة %
نعم	48	96
لا	2	4
المجموع	50	100

نلاحظ من خلال الجدول ان افراد العينة بنسبة 96% راضين عن المعاملة التي يتلقونها من أفراد أسرتهم، و04% غير راضين عن هذه المعاملة.

نستنتج مما سبق أن أغلبية الأسر المعنية بهذا البحث متسامحة مع استعمال وممارسة الألعاب الإلكترونية ولا تفرض عليهم أي تعقيدات في ممارستهم لهذه الألعاب، بحيث أكد لنا الكثيرون منهم أن اولياءهم هم الذين يشترون لهم تلك الألعاب وبرضى تام.



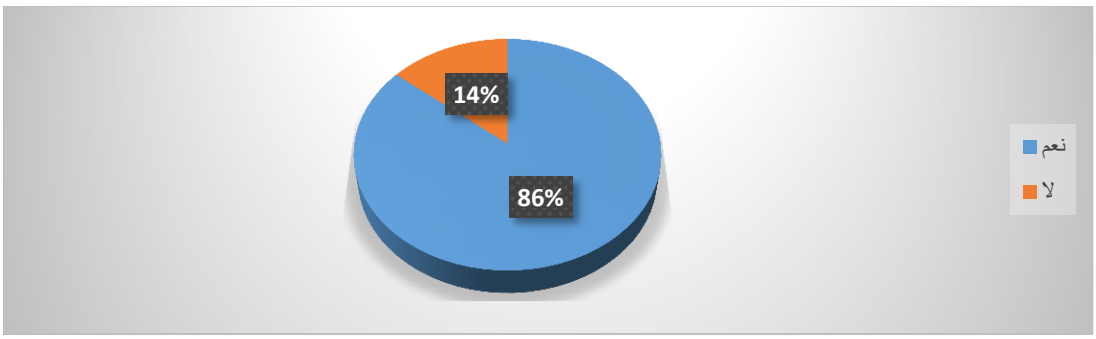
الشكل رقم(28): يوضح مدى رضى أفراد العينة بالمعاملة التي يتلقونها من أسرهم

الجدول رقم (29): يوضح التمتع بالحرية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية

	23	
	التكرار	النسبة %
نعم	43	86
لا	7	14
المجموع	50	100

يوضح الجدول ان نسبة 86% من أفراد العينة يتمتعون بالحرية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، و14% لا يتمتعون بممارسة الألعاب الإلكترونية.

نستنتج من خلال ما سبق أن أفراد العينة لهم الحرية التامة في ممارسة الألعاب وهذا راجع إلى عدم رفض الأولياء ممارسة الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أولادهم

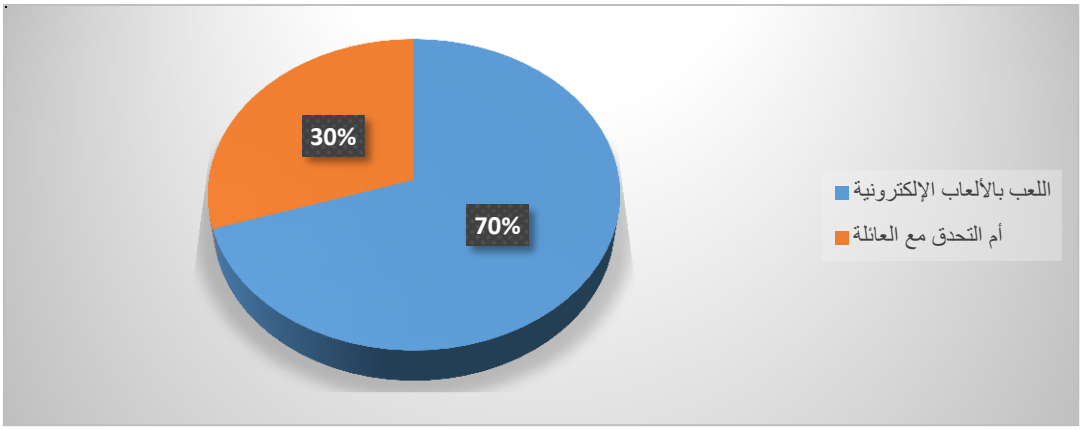


الشكل رقم(29): يوضح التمتع بالحرية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية

الجدول رقم (30): يوضح مدى تفضيل ممارسة النشاطات الأخرى مقارنة بالألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة

	24_1	
	التكرار	النسبة %
اللعب بالألعاب الإلكترونية	35	70
أم التحدق مع العائلة	15	30
المجموع	50	100

نلاحظ من خلال الجدول أن أفراد العينة يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة 70% على التحدث مع العائلة بنسبة 30%، مما يدل على أن هذه الألعاب تؤثر على العلاقة العائلية بشكل كبير، فصار الأطفال يقضون جل أوقاتهم في اللعب بدل الجلوس مع عائلاتهم وتبادل أطراف الحديث.



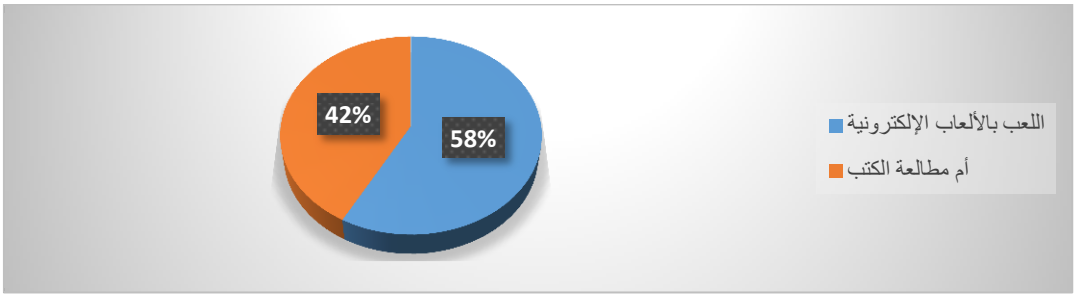
الشكل رقم(30): يوضح مدى تفضيل ممارسة النشاطات الأخرى مقارنة بالألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة

الجدول رقم (31)

24_2		
	التكرار	النسبة %
اللعب بالألعاب الإلكترونية	29	58
أم مطالعة الكتب	21	42
المجموع	50	100

من خلال قراءة الجدول المبين أعلاه نجد أن مفردات العينة يفضلون اللعب بالألعاب الإلكترونية بنسبة 58% على حساب مطالعة الكتب بنسبة 42%.

نستنتج أن أفراد العينة يفضلون اللعب على حساب المطالعة، فإن الأطفال لا يهتمون بالمطالعة والقراءة وهذا يعود إلى عدم توجيه الأولياء الدائم لأولادهم في هذا المجال.

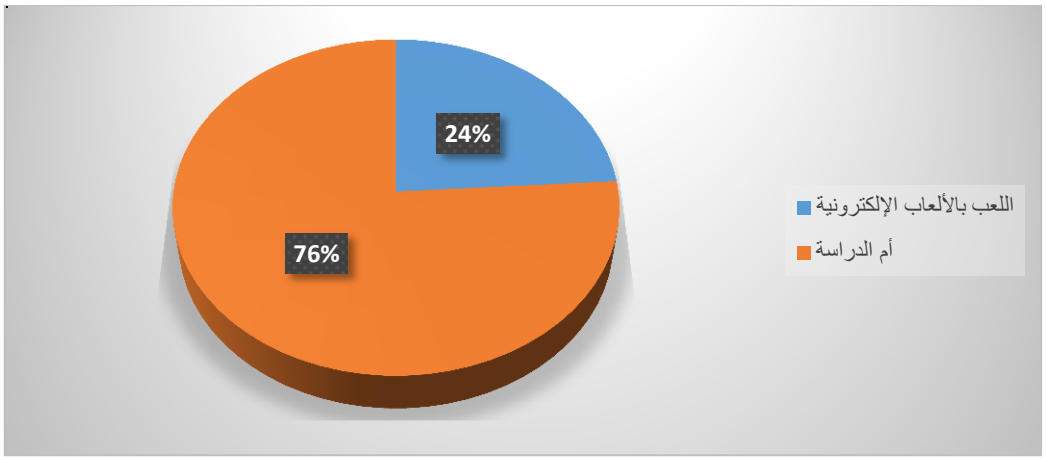


الشكل رقم(31)

الجدول رقم (32)

24_3		
	التكرار	النسبة %
اللعب بالألعاب الإلكترونية	12	24
أم الدراسة	38	76
المجموع	50	100

من خلال الجدول نستنتج أن أفراد العينة يفضلون الدراسة على الألعاب الإلكترونية بنسبة 76% مقابل 24%، ومنه نستنتج أن الأطفال يهتمون أكثر بدراستهم ويواظبون عليها ويعطونها الأهمية التي تستحقها، وهذا يعود لدعم الأولياء في الجانب التعليمي لأولادهم.

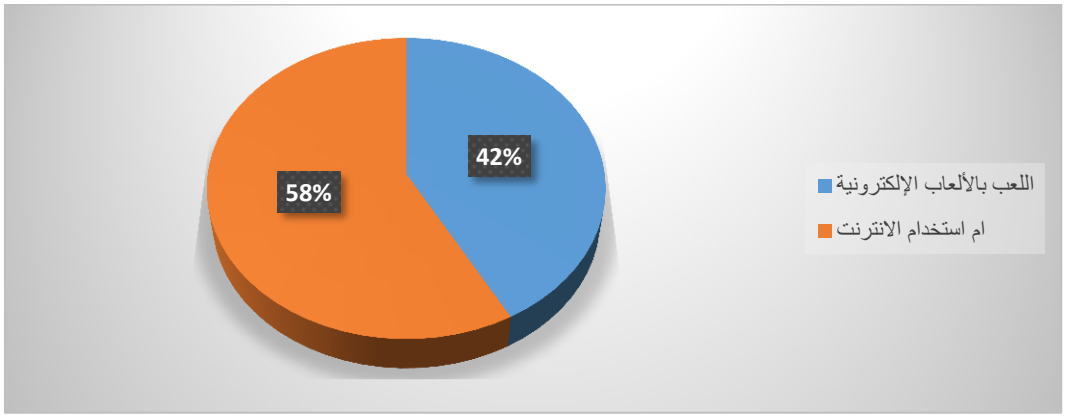


الشكل رقم(32)

الجدول رقم (33)

24_4		
	التكرار	النسبة %
اللعب بالألعاب الإلكترونية	21	42
ام استخدام الانترنت	29	58
المجموع	50	100

يفضل أفراد العينة استخدام الأنترنت بنسبة 58% على حساب الألعاب الإلكترونية بنسبة 42%، هذا راجع لكثرة الخدمات المتعددة للأنترنت من الألعاب، فهي توفر خدمات أكثر بكثير من الترفيه الذي تقدمه الألعاب الإلكترونية.



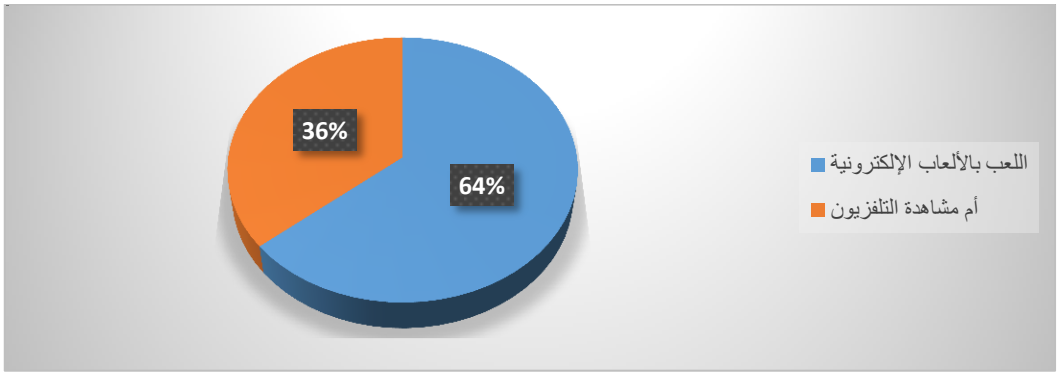
الشكل رقم(33)

الجدول رقم (34)

24_5		
	التكرار	النسبة %
اللعب بالألعاب الإلكترونية	32	64
أم مشاهدة التلفزيون	18	36
المجموع	50	100

يفضل أفراد العينة اللعب بالألعاب الإلكترونية على حساب مشاهدة التلفزيون بنسبة 64% مقابل 36%.

نستخلص من هذه النتيجة أن الألعاب الإلكترونية أصبحت من أهم المنافسين للبرامج التلفزيونية، فالأطفال يميلون إلى الألعاب التي تعتبر كبرامج تفاعلية توفر خاصية تجسد الرسوم المتحركة عن طريق اللعب بالألعاب الإلكترونية حيث أن هناك العديد من الرسوم المتحركة المتوفرة كألعاب إلكترونية مما جعلهم يميلون إليها.



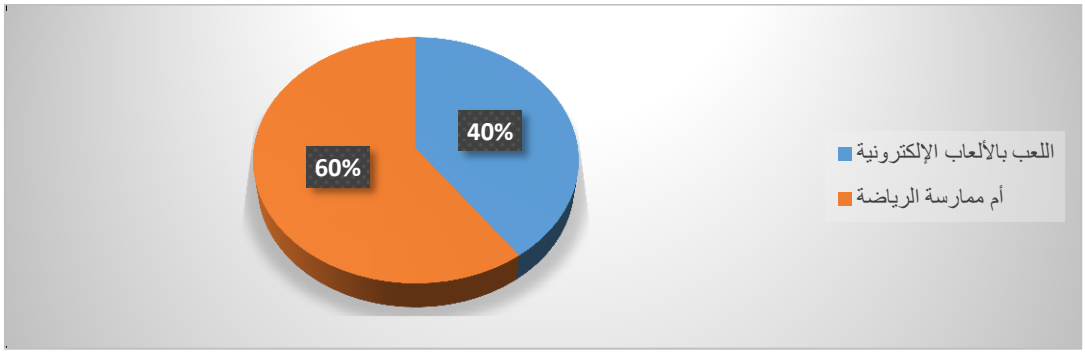
الشكل رقم(34)

الجدول رقم (35)

24_6		
	التكرار	النسبة %
اللعب بالألعاب الإلكترونية	20	40
أم ممارسة الرياضة	30	60
المجموع	50	100

بالنسبة للنشاط الأخير فإن أفراد العينة يفضلون ممارسة الرياضة بنسبة 60% على حساب اللعب بالألعاب الإلكترونية بنسبة 40%.

نستخلص من هذه الدراسة أن أغلبية الأطفال يفضلون ممارسة الرياضة على الألعاب فهي تدل على مكانة الرياضة وممارستها في حياة هذه الفئة، فهم يحبون الرياضة بكل أنواعها.



الشكل رقم(35)

نتائج الدراسة

من كل ما سبق وبعد عرضنا لمشكلة البحث في جانبها النظري والميداني، وكذا عرض وتحليل معطيات الدراسة ومناقشتها، تم استفتاء العديد من النتائج المتعلقة بالموضوع المدروس حيث وجدنا أن معظم الأطفال تنطبق عليهم النتائج التالية

- تظهر نتائج الدراسة تواجد عنصر الإناث في عينة الدراسة حيث بلغت نسبة 56% في مقابل نسبة الذكور التي قدرت ب 44% الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية.
- يعتبر جهاز الهاتف النقال من أكثر الأجهزة استعمالا لدى مفردات العينة بنسبة 30% وهذا يثبت أنه جهاز يتلاءم ومتطلبات المبحوثين.
- يفضل أغلبية أفراد العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية ليلا بنسبة 42% وهذا يعود إلى نوع من أنواع الرقابة التي يفرضها الأولياء على الأطفال في النهار.
حيث يقضي أفراد العينة ساعة واحدة في ممارسة الألعاب وهذا نظرا لارتباطاتهم الدراسية، فالأولياء يعملون على تقليل فترات هذه الممارسة.
- أغلبية أفراد العينة يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة 32% على شبكة الأنترنت.
- تظهر المعطيات أن الأغلبية من أفراد العينة يمارسون الألعاب في المنزل بنسبة 74%، وهذا راجع إلى تمتعهم بالحرية في البيت.
- يتحصل الأغلبية العظمى من المبحوثين على الألعاب الإلكترونية عن طريق التحميل من الأنترنت.
- تعد الأحداث الموجودة في القصة من أكثر الأمور المحبوبة لدى العينة في الألعاب الإلكترونية ويليها بطل القصة.
- أغلبية مفردات العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية حبا في المغامرة والمتعة، وهي تأتي في مقدمة الأسباب التي يمارس من أجلها المبحوثين الألعاب الإلكترونية فإن الأطفال يميلون بطبيعتهم إلى المغامرة.

- تأتي ألعاب الألغاز في مقدمة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد العينة.
- معظم أفراد العينة يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية منفردين وهذا راجع إلى تركيزهم الكبير في الألعاب.
- فيما يخص شعورهم أثناء ممارسة الألعاب، فمعظم أفراد العين يشعرون بالحماس والحيوية أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية.
- يكرر أغلب المبحوثين العب دون توقف حتى الفوز عند الخسارة في الألعاب، وهذا يدل على أن الألعاب تحتوي على عوامل الجذب.
- يعد أغلبية أفراد العينة يفضلون مشاهدة العنف في الألعاب الإلكترونية وهذا راجع إلى تأثير الألعاب الإلكترونية عليهم.
- يفضل أغلبية أفراد العينة الألعاب القتالية على حساب الألعاب الأخرى ويتفاعلون مع الضرب في هذه الألعاب.
- تظهر نتائج العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والنشاطات الأخرى ومدى تفضيل إحداهما على الأخرى، فمفردات العينة يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على حساب التحدث مع العائلة، كما أن أغلبيتهم يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على التلفزيون، وفي المقابل نجد ان أغلبية الفئات العمرية يفضلون الدراسة واستخدام الانترنت على حساب الألعاب الإلكترونية، مما يثبت اهتمام مفردات العينة بالدراسة.

خاتمة

خاتمة

لقد توصلنا في دراستنا هذه إلى أن الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في زيادة العنف لدى الأطفال كان عاملا مهما ودور كبير في حياة الطفل وسلوكه ومراحل تطوره فقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها.

ولهذا هدفت هذه الدراسة إلى تقصي وتأثير الألعاب الإلكترونية المنتشرة في السوق الجزائرية على سلوك الطفل الجزائري والمتمرد في المرحلة المتوسطة من أجل تحديد مدى ملاءمتها لتنشئة الطفل الجزائري وتأثيرها عليه، بحكم أن هذه الألعاب الإلكترونية هي منتوجات غريبة عن المجتمع الجزائري وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر يختلف كثيرا عن المجتمع الجزائري.

وابرزت الدراسة بذلك أن الألعاب الإلكترونية ليست تسلية بريئة والتي ليست ذاتها لدى المجتمع الجزائري، وتؤدي بحسب مفهوم "روبير ميرتون" وظائف ظاهرة وأخرى منتشرة، ظاهرة هي التسلية ومستترة منها ما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجيها والترويج للعنف وفساد الأخلاق.

قائمة المصادر والمراجع

أولا: الكتب.

1. **أسامة بن ساعد المحيا**، نظريات التأثير الإعلامية.
2. **تهاني محمد عثمان منيب وعزة محمد سليمان**، العنف لدى الشباب الجامعي، جامعة نايف العربية للعلوم، الرياض: 2007).
3. **حدري فضيلة**، مواقع المكتبات الجماعية على الخط بالجزائر للبحث والوصول إلى معلومات علمية ونقدية في علم المكتبات، (قسنطينة: جامعة منتوري، 2006).
4. **حسني الشحروري**، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة (ما لها وما عليها)، (دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة).
5. **حنان عبد الحميد الغناني**، اللعب عند الأطفال، (ط 1، الأردن: دار الفكر للطباعة والنشر، 2002).
6. **خضرة عمر المفلح**، الاتصال، المهارات، النظريات والأسس، (ط1، عمان: دار الحامد للنشر والتوزيع، 2015،).
7. **عايدة موثقي**، علم نفي اللعب، (ط1، لبنان: دار الهادي، 2004).
8. **عبد النبي عبد الله الطيب**، فلسفة ونظريات الإعلام، (ط1، الدار الإعلامية للنشر والتوزيع، جامعة واد النيل، 2014).
9. **محمد عبد الحميد**، البحث الإعلامي في الدراسات الإعلامية، (ط3، القاهرة: عالم الكتب، 2000).
10. **محمد منير حجاب**، المعجم الإعلامي،(دار الفجر للنشر والتوزيع، 2004).
11. **مرفت الطرابيشي وعبد العزيز السيد**، نظريات الاتصال، (القاهرة: دار النهضة العربية، د.ت).
12. **نبيل أحمد الهادي**، منهجية البحث في العلوم الإنسانية، (ط1، الأهلية للنشر والتوزيع، 2007).
13. **ياسر الحزيمي**، المتحدث البارع (2015)، (ط7، الرياض: قرطبة للنشر والتوزيع).

ثانيا: الأطروحات والرسائل الجامعية.

14. **بشير نمرود**، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني والرياضي الجماعي الترفيهي عند لمراهقين المتمدرسين ذكور (12_15 سنة)، القطاع العام، دراسة حالة كل متوسطة البساتين الجديدة، (الجزائر: مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008).

15. **عبد الله التيرب**، العوامل النفسية والاجتماعية المسؤولة عن العنف المدرسي في المرحلة الإعدادية كما يدركها المعلمون والتلاميذ في قطاع غزة (ماجيستير)، (قسم الارشاد النفسي، الجامعة الإسلامية بغزة، 2008).

الملاحق

المحور الأول: البيانات الشخصية

1/ الجنس:

ذكر ☐ أنثى ☐

2/ السن:

- 11 سنة ☐
- 12 سنة ☐
- 13 سنة ☐
- 14 سنة ☐
- 15 سنة ☐

3/ الوضع الاجتماعي:

- تعيش مع الوالدين ☐
- مع أم مطلقة أو أرملة ☐
- مع أب مطلق أو أرمل ☐
- عند الأقارب ☐

4/ المستوى التعليمي:

- سنة أولى ☐
- سنة ثانية ☐
- سنة ثالثة ☐
- سنة رابعة ☐

الإقامة:

حضري ☐ ريفي ☐

المستوى المعيشي:

ضعيف ☐ متوسط ☐ جيد ☐

المحور الأول: عادات ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية:

1. ما نوع الوسيلة المستخدمة للألعاب الإلكترونية؟

التلفزيون ☐ جهاز الفيديو ☐ بلايستايشن ☐

كومبيوتر ☐ أنترنت ☐ هاتف نقال ☐

2. ماهي الفترات التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية؟

صباحا ☐ منتصف النهار ☐ مساءا ☐ ليلا ☐

3. ما هو عدد الساعات التي تقضيها في ممارسة الألعاب؟

*ساعة واحدة ☐ *ساعتين ☐ *ثلاث ساعات ☐

*أربع ساعات ☐ *أكثر من خمس ساعات ☐

المحور الثاني: أكثر الألعاب استقطابا لدى الطفل

1. ما نوع الوسيلة المفضلة لديك؟

*كومبيوتر ☐ *شبكة الأنترنت ☐ * أجهزة قاعات ☐

*التلفزيون ☐ *الهاتف النقال ☐

2. ما هو المكان الذي تلعب فيه الألعاب؟

*في المنزل ☐ في بيت صديق ☐ *في المدرسة ☐ *في الشارع ☐

*في قاعات الألعاب الإلكترونية ☐ *في مقاهي الأنترنت ☐

أماكن أخرا أذكرها.....

3. كيف تتحصل على هذه الألعاب؟

*الاقتناء ☐ *الاستعارة ☐ *تحميل من الأنترنت ☐ *الاستنساخ ☐

4. مالذي يعجبك في الألعاب الإلكتروني؟

*بطل القصة ☐ *الأحداث الموجودة في القصة ☐ *الألوان ☐

*الرسوم ☐ *الموسيقى ☐

أخرى أذكرها.....

5. لماذا تمارس هذه الألعاب؟

*حسب المغامرة ☐ *المتعة والحاجة ☐ *إلى شغل أوقات الفراغ ☐

*حب الخيال والإثارة ☐ *حب الفضول ☐ *تنمية الذكاء ☐ *أخرى ☐

المحور الثالث: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات

1. ما أنواع الألعاب المفضلة لديك؟

*ألعاب قتالية ☐ *ألعاب ألغاز ☐ *الألعاب التعليمية ☐

*ألعاب رياضية ☐ *ألعاب مغامرة ☐ *ألعاب أخرى ☐

2. كيف تفضل اللعب بهذه الألعاب؟

*منفرد ☐ *مع الأصدقاء ☐ *مع العائلة ☐ *مع الزملاء ☐

3. بماذا تشعر وأنت تلعب بهذه الألعاب؟

*الفرحة والسرور ☐ *الراحة والاطمئنان ☐ *الحماس والحيوية ☐

*القلق والتوتر ☐ *الغضب ☐ *شعور عادي ☐

4. عندما تخسر في الألعاب الإلكترونية هل:

*توقف عن اللعب ☐ *تكرر اللعب حتى تفوز ☐

5. ماذا تشعر عندما تتوقف عن اللعب؟

*التعب الجسمي ☐ *ضعف البصر ☐ *القلق ☐ *الراحة ☐

*الانزعاج ☐ *شعور عادي ☐

أخرى أذكرها.....

6. هل تستهويك مشاهدة العنف داخل اللعبة الإلكترونية؟

*نعم ☐ *أحيانا ☐ *نادرا ☐

7. ما نوع أفعال العنف التي تتفاعل معها داخل اللعبة الإلكترونية؟

*تدمير ☐ *قتل ☐ *ضرب ☐

*تكسير ☐ *شتم ☐

فعل آخر أذكره.....

8. هل سبق لك أن قلدت أبطال لعبة إلكترونية؟

*نعم ☐ *لا ☐

9. ماهي صفة بطلك المفضل؟

*مقاتل ☐ *قناص ☐ *جندي ☐

بحمد الله