علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة *

د.علي سليمان الصوالحه **

د.يسرى راشد العويمر ***

د.علي مصطفى العليمات ****

* تاريخ التسليم: 27/ 12/ 2014م، تاريخ القبول: 19/ 8/ 2015م.

** أستاذ مساعد/ قسم المناهج والتدريس/ كلية العلوم التربوية/ جامعة البلقاء التطبيقية/ الأردن.

*** أستاذ مساعد/ قسم المناهج والتدريس/ كلية العلوم التربوية/ جامعة تبوك/ السعودية.

**** أستاذ مساعد/ قسم المناهج والتدريس/ كلية العلوم التربوية/ جامعة الإسراء/ الأردن.

ملخص:

هدفت الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان، ولتحقيق أهداف الدراسة، أُعدت استبانة من قبل الباحثين مكونة من محورين السلوك العدواني، والسلوك الاجتماعي.ووزِّعت على عينة مسحية مكونة من (100) ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في عمان، خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي 2013/ 2014.أظهرت الدراسة النتائج الآتية: وجود فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب الالكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، وكذلك أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب الالكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.وأوصت الدراسة بتثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، وأيضا توعية الأطفال وإرشادهم لمعرفة أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تترك آثاراً على سلوك الأطفال.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية، السلوك العدواني، السلوك الاجتماعي، أطفال الروضة.

Relationship Between Violent Electronic Games and Aggressive Behavior and Social Behavior of Preschool Children

Abstract:

This study aims to explain the relationship between violent electronic games and aggressive behavior and social behavior in preschool children from their parents' perspective.To achieve the objectives of the study, the researchers prepared a questionnaire including two parts: the aggressive behavior and the social behavior.The questionnaire was distributed to a sample of (100) of kindergarten children's parents in Amman during the second semester of the academic year 2013/ 2014.The results indicated that there is a strong relationship between violent electronic games and aggressive behavior, but not with the social behavior among kindergarten children in Amman according to the parents' point of view.The study recommended educating parents to know the pros and cons of electronic games and educate and instruct the children about the consequences of violent electronic games on the children's behavior.

Keywords: *electronic games, aggressive behavior, social behavior, kindergarten children.*

مقدمة:

تعد مرحلة رياض الأطفال ذات خصوصية عالية في حياة الطفل في المؤسسات التربوية جميعها في العالم، ومن هذه الخصوصية تنطلق التربية الحديثة في رؤية شمولية متكاملة للطفل من جوانبه النمائية جميعها: (الأخلاقي، والديني، والانفعالي، والاجتماعي، واللغوي، والجسمي، والصحي، والعقلي، والمعرفي، والجمالي) ، ويتحقق هذا التكامل من خلال مراعاة حاجات الأطفال وحقوقهم، ووضع المناهج التي تراعي هذه الحاجات والقدرات، بهدف توفير فرص للتطور ولدعم الجوانب الإنمائية عند الطفل.

وهناك علاقة وثيقة بين اللعب ومنهاج رياض الأطفال فاللعب حاجة من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر مهم من مظاهر سلوكه، كما أنه استعداد فطري وضرورة من ضرورات الحياة، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، بل أنه وسيط تربوي يساهم في نمو شخصية الطفل وصحته النفسية (الحوامدة والعدوان، 2012) .

ومع التقدم التقني والالكتروني الهائل والمتسارع في هذا العصر تطورت أساليب اللعب والترفية في الوقت الحاضر، فظهرت الأجهزة والألعاب الالكترونية التي وجدت لها سوقاً رائجاً، نظراً لما تتمتع به من إقبال من قبل الأطفال والشباب، وأصبحت تأخذ حيزاً كبيراً من أوقاتهم وأثَّرت في سلوكهم وأخلاقهم، فتدرجت أشكال هذه الألعاب وتطورت بشكل كبير وواضح، حتى وصلت إلى حد من التقدم التقني الباهر.

ومن أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر، ما يعرف بالألعاب الالكترونية وتسمى أحياناً ألعاب الفيديو أو العاب الحاسب الآلي، وكلها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة، وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية (العناني،2007) .

ولقد شاع استخدام الألعاب الالكترونية، لدرجة أنه لا نجد مركزاً للألعاب أو للترفية يخلو منها، بل نكاد لا نجد منزلاً خالياً منها، مما جعلها متاحة للجميع وخاصة للأطفال بتشجيع من الآباء أحياناً، أو من أقرانهم على استخدامها، وتبادل الأقراص المدمجة الخاصة بها أحياناً أخرى، وتحتوي هذه الألعاب على محاكاة لألعاب حقيقية ككرة القدم وسباق السيارات والمصارعة والملاكمة، أو على الألعاب الخيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم، وفي أي منها يقوم اللاعب بالتحكم ببعض عناصر اللعبة، كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها وإطلاقها أو اختيار اللاعبين أو المحاربين وتشكيلهم ووضع خطة لهم، ودور لكل منهم ثم توجيههم والمحافظة على سلامتهم وإلحاق الهزيمة بخصومهم (Krogh, 2001).

في خضم هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتساءل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين وبالذات على الأطفال؟ وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة الطفل وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام.فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات، هذا وقد أجريت العديد من البحوث والدراسات التي تناولت مزايا ومساوئ الألعاب الالكترونية وتأثيراتها على لاعبيها.(أبو طالب وآخرون،2004)

حيث أجرت نورة السعد (2005) متابعة ميدانية للعديد من ألعاب الفيديو، واستنتجت أنه في الوقت الذي تؤكد فيه بعض الدراسات الآثار الإيجابية للألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال، وعلى تحصيلهم الدراسي، ولكن أيضاً هناك آثار سلبية عليهم، ثم على المجتمع بعد ذلك، ففي نظرها تتسم بعض الألعاب الالكترونية بالعنف وتؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية، وتناقص في السلوك الاجتماعي السوي المنضبط، ولها أيضاً آثار سلبية على صحة الأطفال كالسمنة المفرطة.كما قدمت قائمة مهمة بالدراسات والأبحاث التي تثبت الدور الكبير الذي تقوم به هذه الألعاب وأفلام العنف التي تبث عبر القنوات الفضائية في تأصيل القتل والعنف لدى الأطفال والمراهقين وأيضاً الشباب لافتة النظر إلى ضرورة اتخاذ موقف منها. (السعد،2005)

مشكلة الدراسة وأسئلتها:

نتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية العنيفة وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها، من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف إلى الآثار السلوكية والاجتماعية المختلفة على الأطفال.وتشير مايا، (Mai,2010) أنه نظراً لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب، وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار السلوكية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال.

فانبثقت مشكلة الدراسة لدى الباحثين بناء على إطلاعهم على العديد من مواقف العدوان التي شاعت في المدارس والشوارع وفي أماكن اللعب، وحجم الأضرار التي نجم عنها والتي تهدد سلامة الأطفال في كثير من الأحيان، وأمن المجتمع في أحيان كثيرة.

واعتماداً على هذه الملاحظات توجه الباحثون لمعرفة علاقة بعض المصادر في اكتساب السلوك العدواني لدى الأطفال، فقد لوحظ انتشار المشاهد العنيفة في البرامج المعدة للأطفال، والكم الهائل من الألعاب العنيفة التي يمارسها الأطفال في البيوت أو

في محال الألعاب الالكترونية، بالإضافة إلى كثافة التعرض لهذه المضامين العنيفة في التلفاز والألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال.

وتتمثل مشكلة الدراسة بالسؤال الرئيس الآتي:

«ما علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور؟ »

ويتفرع من هذا السؤال الفرضيات الآتية:

1. الفرضية الأولى: لا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين الألعاب الالكترونية العنيفة ونشوء سلوك عدواني لدى أطفال الروضة.

2. الفرضية الثانية: لا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين الألعاب الالكترونية العنيفة وتغير السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة.

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى التعرف إلى علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة على السلوك العدواني لدى طلبة رياض الأطفال، وكذلك التعرف إلى علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.

أهمية الدراسة:

تنبع أهمية المشكلة من حساسية المرحلة العمرية التي تتصدى لها الدراسة، وهي (5 سنوات) مرحلة الطفولة المبكرة والتي تشهد تطوراً مهماً في شخصية الطفل.

كما تسهم هذه الدراسة في إطلاع أولياء الأمور والطلاب على أهم الآثار السلوكية والاجتماعية المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية العنيفة، وبالتالي يمكن الاسترشاد بنتائج الدراسة وتوصياتها عند الرغبة في شراء برمجيات الألعاب الإلكترونية، أو الرغبة في إنتاج العاب الكترونية جديدة.

التعريفات الإجرائية:

◄ **السلوك العدواني: Aggressive Behavior:**

التعريف الإجرائي للسلوك العدواني: هو الدرجة التي سوف يحصل عليها المفحوص من وجهة نظر أولياء الأمور، في بنود الاستبانة المعد لقياس السلوك العدواني، والمستخدم

في هذا البحث.

التعريف الإجرائي للسلوك الاجتماعي: هو الدرجة التي سوف يحصل عليها المفحوص من وجهة نظر أولياء الأمور، في بنود الاستبانة المعد لقياس السلوك الاجتماعي، والمستخدم في هذا البحث.

الألعاب الالكترونية العنيفة: هي تلك الألعاب الالكترونية العنيفة التي يتم عرضها على شاشات التلفاز أو على الحاسوب أو من خلال الالواح الالكترونية أو من خلال الهواتف الذكية والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين « التآزر البصري الحركي» أو تحد للإمكانات العقلية للفرد.

حدود الدراسة ومحدداتها:

تتحدد الدراسة بما يأتي:

- الزمانية: أجريت الدراسة خلال الفصل العام الدراسي 2013 – 2014.
- البشرية: اقتصر أفراد الدراسة على أولياء أمور أطفال الروضة من الفئة العمرية 5 سنوات.
- المكانية: منطقة لواء الجامعة في عمان.

الدراسات السابقة:

أجرت الشيخة (**2011**) دراسة بعنوان «برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال»، وتكونت عينة الدراسة من (764) طالباً وطالبة، واستخدمت الباحثة الأدوات الآتية في دراستها (مقياس السلوك العدواني، وأداة قياس إضعاف الحساسية، وأداة قياس دور العنف في التلفاز والألعاب الالكترونية) .وقد تحققت الباحثة من أدوات الدراسة وصدقها وثباتها بطرق عدة: (صدق المحكمين، والصدق التمييزي) .ودراسة ثباتها بطرق عدة وهي: (طريقة التجزئة التصنيفية، طريقة ألفا كرونباخ، والثبات بالإعادة) .وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة الصف السادس، تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني ولصالح المجموعة التجريبية.

وفي دراسة **موير (MOYER, 2008)** أظهرت أنه من خلال العقود أصبحت ممارسة ألألعاب مرتفعة بدرجة كبيرة بين الأطفال والمراهقين، وبالتالي ركز الباحثون على تعريف

النتائج المحتملة للعب بالعاب الفيديو، والهدف من هذه الدراسة هو الضبط بحثاً عن سلوكيات لعب الفيديو مع بحث الدافعية باستخدام نموذج معرفة اجتماعية، مع التكييف الاجتماعي، والعدوانية، الدافع الذاتي، ومهارة المعرفة.كذلك بينت الدراسة أن استخدام العاب الفيديو يبلغ ذروته في نهاية مرحلة الطفولة للمراهقة المبكرة، وينخفض مع التقدم في العمر، وفي غالبية الحالات أشار الأطفال إلى أن لعبهم لألعاب الفيديو نادراً ما يكون تحت إشراف الوالدين وأن آباءهم نادراً ما يحددون وقت اللعب، أو يوجدون القوانين التي تتعلق بأنواع الألعاب المقبولة وأن ألعاب الفيديو هي صفة مشتركة في حياة معظم الأطفال والمراهقين، مما يزيد من الأهمية للفهم الكامل للأثر المحتمل لاستخدامهم لألعاب الفيديو والعديد من مخففات الدافعية التي قد تزيد أو تخفض الدافعية التي قد تزيد أو تخفض من قوة العلاقة بين لعب العاب الفيديو والتكييف: (المشاركة الاجتماعية، الدافع الذاتي، والعدوانية) .

وأجرت **الحشاش** (**2008**) دراسة بعنوان: «أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت»، وتكونت عينة الدراسة من (24) طالباً من طلبة الصف الحادي عشر في مدرسة عبد الله العتيبي من مدارس منطقة العاصمة التعليمية.وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني ولصالح المجموعة التجريبية.

كما أجرت **الريمان** (**2007**) دراسة بعنوان «العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستبشن Grand Theft Auto» دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض.تناولت الدراسة الحالية العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستبشن «Grand Theft Auto»، وكان الهدف من الدراسة معرفة مدى انتشار لعبة «Grand Theft Auto» عند طلاب الصف الرابع ، وطلاب الصف الخامس ، وطلاب الصف السادس.ومعرفة العلاقة بين ممارسة اللعبة والسلوك العدواني.وقد اختارت الباحثة دراستها لمعرفة مدى انتشار هذه اللعبة بين طلاب الصفوف العليا في المرحلة الابتدائية ولمعرفة أثرها في غرس العدوان كسلوك اجتماعي خطير على الفرد وعلى الأسرة والمجتمع كافة.ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الوصفي (المسحي الميداني) لمعرفة مدى ممارسة هذه اللعبة عند طلاب الصفوف العليا في المرحلة الابتدائية والوصفي (ألسببي المقارن) لمعرفة العلاقة السببية بين ممارسة لعبة (GTA) وبين السلوك العدواني.وذلك عن طريق قياس مستوى العدوان عند الأطفال الذين لا يمارسون

اللعبة (المجموعة الضابطة) ومقارنتها بسلوك العدوان لدى الأطفال الذين يمارسون اللعبة (المجموعة التجريبية) .واعتمدت الدراسة على مقياس تغريد الجليدان (1998م) ، حيث تكون من (30) عبارة، موزعة على ثلاث محاور: العدوان نحو الآخرين، والعدوان نحو الذات، والعدوان نحو الممتلكات العامة، ويُقاس السلوك من خلال ثلاثة مستويات وهي: موافق، ومتردد، وغير موافق.توصلت أيضا إلى وجود علاقة بين ممارسة لعبة «Grand Theft Auto» وبين السلوك العدواني حيث بلغت معاملات ارتباط أبعاد السلوك العدواني: (العدوان على الآخرين =0.43، العدوان على الذات =0.04، العدوان على الممتلكات العامة = 0.33) وجميعها دالة عند مستوى 0.01، وكذلك بلغت العلاقة بين السلوك العدواني (الدرجة الكلية) ودرجة ممارسة تلك اللعبة 0.43 وهي داله عند مستوى 0.01.

كما أجرت **الشحروري (2007)** دراسة بعنوان: «أثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال الأردن في مرحلة الطفولة المتوسطة»، هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، ولتحقيق هذا الهدف اختير أفراد الدراسة من طلبة الصف الخامس الابتدائي ذكورا وإناثا، حيث بلغ عدد أفراد الدراسة (75) طالباً وطالبة قسموا إلى مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة عدد أفرادها (36) طالبة وطالبا قسمت إلى مجموعتين فرعيتين مجموعة تلعب ألعابا موجهة ومجموعة تلعب ألعابا غير موجهة، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها (39) طالبا وطالبة.وتم إعداد بطاريتي ألعاب إلكترونية، البطارية الأولى تضمنت ألعابا موجهة والبطارية الثانية ألعابا غير موجهة.ولقياس أثر الألعاب الالكترونية، طُبق مقياس العمليات المعرفية ومقياس بار– أون للذكاء الانفعالي، وأظهرت نتائج الدراسة، أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية على مقياس العمليات المعرفية الكلي تبعاً لمتغير المجموعة ولصالح المجموعة غير الموجهة، كما أن هناك فروقا ذات دلالة دلالة إحصائية على بعد اتخاذ القرار تبعاً للتفاعل بين المجموعة والجذر لصالح ذكور المجموعة غير الموجهة.كما كشفت هذه الدراسة عن أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية في الدرجات على مقياس بار– أون للذكاء الانفعالي الكلي لصالح المجموعة غير الموجهة.

كما أجرى **كارنيجي وأندرسون (Carnagey & Anderrson, 2005)** دراسة هدفت إلى معرفة تأثير المكافآت والعقاب في الألعاب الالكترونية على المشاعر والسلوك المرتبطة في العدوان، ولتحقيق أهداف الدراسة اختيرت ثلاث تجارب من أجل التعرف على تأثير الأفعال العدوانية في الألعاب الالكترونية والتي تسهم في إحداث المكافآت والعقاب.حيث

قام المشاركون في واحد من ثلاثة إصدارات للعبة الالكترونية نفسها، حيث أظهر الإصدار الأول أن جميع الأفعال العدوانية تعزز الإصدار الثاني أن جميع الأفعال العدوانية تتم معاقبتها، أما الإصدار الثالث فيشكل ظروفاً لا يوجد فيه عدوان، وبعد الانتهاء من تقديم الظروف التجريبية الثلاثة قيست الانفعالات والأفكار والمشاعر العدوانية (العدائية) لدى الأفراد الذين يشاهدون العدوان المعزز، وتشير النتائج إلى السلوك العدواني يعزز في حالة وجود مكافأة للسلوك العدواني ويسهم في زيادته.

وأجرى **جنتيلا ولينكب ولينكرك وولشى (Gentilea, Lynderc, Linderc, 2004 Walsha &,)** دراسة هدفت إلى معرفة تأثير العنف في الألعاب الكترونية على العدائية لدى المراهقين، تكونت عينة الدراسة من (617) طالباً وطالبةً من طلبة الصفين الثامن والتاسع موزعين على أربع مدارس، أشارت النتائج إلى أن الطلبة الذين يتعرضون لوقت أطول لألعاب كان لديهم مستوىً أعلى من العدائية، وارتبط ذلك بمعامل التوافق مع تقديرات المعلمين الذين أشاروا إلى أن الطلبة الذين يقضون وقتاً أطول باستخدام ألعاب الفيديو كانوا يشعرون بالإعياء الجسمي، والأداء المتدني في التحصيل الدراسي، كما تبين أن العدائية تتوسط العلاقة بين العنف المستمد من ألعاب الفيديو والنتائج المرتبطة بذلك.

وأجرى **يولمان وسوانسون (Uhlmanna, & Swanson, 2004)** دراسة هدفت إلى التعرف إلى التعرض للعنف في اللعاب الفيديو وزيادة العنف التلقائي.تكونت عينة الدراسة من (121) طالباً وطالبة يلعبون ألعاباً عنيفة (Doom Led) وتمكنوا من تقويم أنفسهم على مقياس العنف الضمني، وأشارت النتائج إلى أن التعرض إلى ألعاب الفيديو العنيفة، ينبئ بارتفاع مستوى مفهوم الذات العدواني التلقائي، كما أشارت النتائج إلى أن التعرض إلى العنف في العاب الفيديو يسهم في تعلم الاستجابات العنيفة التلقائية.

وأجرت **شيري (sherry, 2001)** دراسة هدفت الى تحليل مجموعة دراسات تناولت تأثير الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني، تم تحليل (32) دراسة نُشرت ما بين (1975 – 2000) ، حيث هدفت جميع الدراسات إلى التعرف إلى تأثير العنف الذي يشاهده المراهقون من خلال الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لديهم، حيث شملت تلك الدراسات عينات من المراهقين تراوحت أعمارهم بين (4 إلى 22) سنة، أشارت النتائج إلى أن تأثير العنف من خلال اللعب في الألعاب الالكترونية، كان أقل دلالة مقارنة في تأثير العنف المعروض على شاشات التلفزيون، كما أن نوع العنف المتضمن في الألعاب الالكترونية يظهر بشكل كبير في نمط السلوك العدواني الذي يظهر لدى المراهقين.

طريقة الدراسة وإجراءاتها:

منهج الدراسة:

اُستخدم المنهج الوصفي المسحي لملاءمته لطبيعة الدراسة.

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من جميع أولياء أمور أطفال الروضة في عمان.

العينة:

تكونت عينة الدراسة من عينة مسحية، من (100) ولي أمر اختيروا بطريقة طبقية عشوائية، والجدول (1) يبين التكرارات والنسب المئوية حسب متغيرات الدراسة.

الجدول (1)

التكرارات والنسب المئوية للمتغيرات

المستوى الاجتماعي	التكرار	النسبة
أب	50	% 50
أم	50	% 50

أداة الدراسة:

طوَّر الباحثون استبانة لإيجاد علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة على السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.وقد تم بُني الأداة بحيث تضمنت مجالين وهي: السلوك الاجتماعي، والسلوك العدواني، وحُدِّد كل مجال بالاستعانة بدراسات ومقالات تحدثت عن هذا الموضوع.حيث تكونت الأداة من (25) فقرة موزعة على المجالين كما هو موضح في الجدول (2) .

الجدول (2)

اسم المجال وعدد الفقرات المنتمية إليه.

رقم الفقرات		
1	السلوك الاجتماعي	13
2	السلوك العدواني	12

صدق الأداة وثباتها:

للتحقق من صدق الأداة وثباتها، وزِّعت الأداة على مجموعة من الأساتذة المتخصصين في المجال التربوي ومجال تكنولوجيا التعليم. وقد أخذت الملاحظات والمقترحات حول الفقرات والمجالات، وفي ضوئها عُدِّلت الأداة وطُوِّرت.وقد استخدمت معادلة كرونباخ ألفا لحساب الاتساق الداخلي، والجدول (3) يبين قيمة معامل الثبات لمجالات الدراسة.

الجدول (3)

معاملات الثبات « كرونباخ ألفا» لقياس أثر الألعاب الالكترونية العنيفة على السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضةمن وجهة نظر أولياء الأمور.

المستوى	قيمة ألفا
السلوك الاجتماعي	0.649
السلوك العدواني	0.656
الدرجة الكلية للأداة	0.734

إجراءات الدراسة:

حضَّر الباحثون النسخ وأُرسلت إلى جميع أفراد العينة يدوياً، وكانت الأداة مرفقة بتعليمات توضح أهمية الدراسة وهدفها، وقد أجاب على فقرات الاستبانة كل أفراد العينة، والتي بلغت (100) ولي أمر والذين اختيروا بطريقة طبقية عشوائية، واُستخدمت الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (spss) في معالجة البيانات إحصائياً، وقد اُستخدم مقياس ليكرت بتدرجات خمس وأعطيت الإجابة موافق بشدة (5) خمس درجات، وأعطيت الإجابة موافق (4) أربع درجات، والإجابة محايد (3) ثلاث درجات، والإجابة لا أوافق (2) درجتان، والإجابة لا أوافق بشدة (1) درجة واحدة.وقد اعتمد الباحثون التصنيف الآتي، لأغراض تصنيف المستويات والدرجات، والذي اتفق عليه المحكمون وهو تصنيف مناسب لأغراض هذه الدراسة.

- المستوى ضعيفة جداً من 1 إلى 1.49
- المستوى ضعيفة من 1.5 إلى 2.49
- المستوى متوسط من 2.5 إلى 3.49
- المستوى كبير من 3.5 إلى 4.49
- المستوى كبيرة جداً من 4.5 إلى 5

نتائج الدراسة:

عُرضت نتائج الدراسة حسب أسئلتها كما يأتي:

◄ أولا– النتيجة المتعلقة بالسؤال الأول الذي نصه: **ما علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة على السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور؟**

للإجابة عن هذا السؤال حُسبت المتوسطات للأداة.الانحرافات المعيارية لفقرات الأداة ولمجالاتها كما هو مبين في الجدول (4) .

الجدول (4)

الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة والتقييم

رقم المجال	المجال	المتوسط	الانحراف المعياري	الرتبة	التقييم
2	السلوك العدواني	3.47	0.787	1	متوسطة
1	السلوك الاجتماعي	3.44	0.555	2	متوسطة
الدرجة الكلية		3.452	0.552		متوسطة

يتضح من الجدول (4) إن علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة على السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور جاءت بدرجة متوسطة على مجالي الدراسة، وكذلك على الدرجة الكلية للأداة، إذ جاء في المرتبة الأولى مجال السلوك العدواني بمتوسط حسابي (3.47) ، وانحراف معياري (0.787) .وجاء في المرتبة الثانية مجال السلوك الاجتماعي بمتوسط حسابي (3.44) ، وانحراف معياري (0.555) ، وكان المتوسط الحسابي الكلي (3.452) بانحراف معياري (0.552) وبدرجة متوسطة. وفيما يأتي عرض لنتائج كل مجال من مجالات الدراسة:

- **أولاً– مجال السلوك الاجتماعي:**

الجدول (5)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات مجال السلوك الاجتماعي مرتبة تنازلياً

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
8	الألعاب الالكترونية تزيد من تمسك الطفل في المنزل	3.920	0.9500	1	كبيرة

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
10	يساهم الوالدان في جرف الطفل إلى الألعاب الالكترونية من خلال توفيرها	3.900	1.0396	2	كبيرة
11	الألعاب الالكترونية تحفز الطفل على التفكير.	3.830	1.0829	3	كبيرة
5	يفضل الطفل قضاء وقت مع الألعاب الالكترونية بدلاً من الجلوس مع الأسرة.	3.710	1.2893	4	كبيرة
9	تساهم الألعاب الالكترونية في العزلة عند الأطفال.	3.700	1.0683	5	كبيرة
4	الألعاب الالكترونية تعمل على راحة الأهل من مشاكل الأطفال.	3.690	1.4750	6	كبيرة
12	لا يحبذ الأطفال الذين يلعبون ألعابا الكترونية اللعب بالألعاب اليدوية.	3.430	1.1913	7	متوسطة
3	يفضل أن يلعب بالألعاب الالكترونية على تناول وجبات الطعام.	3.340	1.4014	8	متوسطة
1	لا يحبذ الخروج من المنزل لأنه يلعب بالألعاب الالكترونية.	3.250	1.3734	9	متوسطة
13	يحبذ اللعب على الكمبيوتر أكثر من اللعب مع أصدقائه.	3.180	1.3587	10	متوسطة
6	يصبح الطفل غير معتنٍ بنظافته الشخصية بسبب ساعات جلوسه فترات طويلة في اللعب بالألعاب الالكترونية.	3.040	1.4136	11	متوسطة
7	أرى أن الألعاب الالكترونية تزيد الطفل نشاطاً.	2.970	1.3518	12	متوسطة
2	لا يحب الاختلاط مع الآخرين ويفضل اللعب على الحاسوب.	2.830	1.3413	13	متوسطة
الدرجة الكلية		3.44	0.555		متوسطة

يتبين من الجدول (5) إن علاقة الألعاب الالكترونية على السلوك الاجتماعي للطلاب كانت متوسطة، إذ بلغ المتوسط الحسابي (3.44) بانحراف معياري (0.555) .وقد جاءت الفقرة (8) «الألعاب الالكترونية تزيد من تمسك الطفل في المنزل» في المرتبة الأولى وبمتوسط حسابي (3.920) وبانحراف معياري (0.9500) ، وبدرجة كبيرة، وجاءت الفقرة (2) » لا يحب الاختلاط مع الآخرين ويفضل اللعب على الحاسوب.» في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (2.830) وانحراف معياري (1.3413) وبدرجة متوسطة.

- **ثانياً- مجال السلوك العدواني:**

الجدول (6)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات مجال السلوك العدواني مرتبة تنازلياً.

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
17	يشعر الطفل بأنه واحد من اللاعبين في اللعبة.	4.050	0.9885	1	كبيرة
20	يحبذ اللعب على الكمبيوتر أكثر من اللعب مع أصدقائه.	3.790	4.5511	2	كبيرة
21	الألعاب الالكترونية تجعله يشعر بالقوة.	3.750	1.0576	3	كبيرة
16	يميل الطفل للعب بالألعاب العدوانية.	3.640	1.2674	4	كبيرة
15	يعمل الطفل على ممارسة الحركات العدوانية الموجودة في اللعبة على زملاء الروضة.	3.610	1.1000	5	كبيرة
18	يحب الألعاب الالكترونية العدوانية والشرسة.	3.600	1.1891	6	كبيرة
14	ألاحظ على طفلي بعد الانتهاء من اللعبة ممارسة العنف.	3.440	1.3128	7	متوسطة
19	يتبادل الطفل الألعاب العنيفة مع أصدقائه.	3.380	1.1439	8	متوسطة
25	تعمل الألعاب الالكترونية العنيفة على تسبب القلق لدى الأطفال.	3.360	1.2674	9	متوسطة
22	تؤثر الألعاب الالكترونية على إمكانية تقبل طفلي للانتقادات.	3.180	1.0860	10	متوسطة
23	لا يستجيب الطفل لتوجيهات المعلمة في الروضة.	3.090	1.1109	11	متوسطة
24	يتصرف الطفل بعدوانية مع والديه.	2.760	1.2070	12	متوسطة
	الدرجة الكلية	3.47	0.787		متوسطة

يتبين من الجدول (6) أن علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني للطلاب كانت متوسطة، إذ بلغ المتوسط الحسابي (3.47) والانحراف المعياري (0.787) .وقد جاءت الفقرة (17) « يشعر الطفل بأنه واحد من اللاعبين في اللعبة « في المرتبة الأولى وبمتوسط حسابي (4.050) وبانحراف معياري (0.9885) ، وبدرجة كبيرة، وجاءت الفقرة (24) » يتصرف الطفل بعدوانية مع والديه.» في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (2.760) وانحراف معياري (1.2070) وبدرجة متوسطة.

النتائج المتعلقة بالمستوى الاجتماعي:

حُسب (ت) (t- test) على مجال السلوك الاجتماعي والجدول (7) يبين النتائج

الجدول (7)

نتائج اختبار (ت) (t- test) حسب المستوى الاجتماعي على مجال السلوك الاجتماعي

المستوى الاجتماعي	التكرار	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	P- Value
الآباء	50	3.48	0.616	T (98) =0.649	0.518
الأمهات	50	3.40	0.491		

يبين جدول (7) علاقة، ويشير جدول (7) إلى أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدالة (0.5) .وقد حسبت (ت) (t- test) على مجال السلوك العدواني والجدول (8) يبين ذلك.

الجدول (8)

نتائج اختبار (ت) (t- test) حسب المستوى الاجتماعي على مجال السلوك العدواني

المستوى الاجتماعي	التكرار	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	P- Value
الآباء	50	3.31	0.914	T (98) =1.875	0.044
الأمهات	50	3.62	0.611		

ويشير الجدول (8) إلى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدالة (0.5) ولصالح الأمهات.

مناقشة النتائج:

هل هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية ونشوء سلوك عدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور؟

أظهرت نتائج الدراسة في الجدول (6) إن علاقة الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني للطلاب كانت متوسطة، إذ بلغ المتوسط الحسابي (3.47) والانحراف المعياري (0.787) .وقد جاءت الفقرة (17): « يشعر الطفل بأنه واحد من اللاعبين في اللعبة » في المرتبة الأولى وبمتوسط حسابي (4.050) وبانحراف معياري (0.9885) ، وبدرجة

كبيرة، وجاءت الفقرة (24) «يتصرف الطفل بعدوانية مع والديه»، في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (2.760) وانحراف معياري (1.2070) وبدرجة متوسطة.

وتفسر هذه النتيجة من خلال نظرية التعلم الاجتماعي، والتي تشير إلى أن تقديم نماذج للسلوك الاجتماعي يسهم بشكل كبير في زيادة مستوى السلوك الاجتماعي وشدَّته سواء أكانت ملاحظة السلوك مباشرة أم غير مباشرة، وكذلك يمكن تفسير هذه النتيجة من خلال ما تتصف به الألعاب الالكترونية من تفاعلية بين اللاعب وبين البيئة الافتراضية التي تتصف بها الألعاب الالكترونية، إذ تتيح بيئة الألعاب الالكترونية أمامهم الفرصة لممارسة السلوك العدواني في بيئة افتراضية شبه واقعية، مما أسهم في انعكاس ذلك في سلوكهم.وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة الريمان (2007) ، ونتيجة الشحروري (2007) ، والتي بينت وجود تأثير لممارسة الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى الأطفال.

أما النتائج المتعلقة بالمستوى الاجتماعي يبين الجدول (7) الفروقات في وجهات نظر الآباء والأمهات نحو علاقة الألعاب الالكترونية على السلوك الاجتماعي.فقد كانت قيمة ت المحسوبة (0.649) ، وتشير هذه القيمة إلى أنه لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدالة (0.5) .

وهذه النتيجة تتعارض مع ما أشار إليه أبو جراح (2004) ، فقد أشار في دراسة له إلى خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات، وإن كانت تنمي خيال الطفل، فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط.

كما ذكر أبو جراح (2004) عن الآثار الاجتماعية السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال، بأنها تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي، منطوياً على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل.كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع، فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولاً لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه.

توصيات الدراسة:

1. تثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.
2. توعية الأطفال وإرشادهم إلى معرفة أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تترك آثاراً على نفس وسلوك الأطفال.
3. تشجيع الأولاد على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات وكيفية التصرف في المواقف الحرجة.
4. مراقبة مراكز الألعاب الإلكترونية لمنع الألعاب التي تنمي العنف والعدوان.
5. تنظيم وقت اللعب للطفل على ألا يتجاوز الساعة الواحدة في اليوم.

المصادر والمراجع:

أولاً- المراجع العربية:

1. أبو العينين، علاء (2010) ، حياة أفضل بلا «بلايستيشن» رسالة الإسلام.تم استعراضه بتاريخ 27 ذو القعدة 1432هـ على الرابط
http:// woman.islammessage.com/ article.aspx?id=3502.
2. أبو جراح (2004) ، طفلك والألعاب الإلكترونية– مزايا وأخطار (1) .المتميزة، العدد الثالث والعشرون ذو القعدة 1425.
3. أبو طالب، تغريد والصابغ، ليلى والسعدي، شريف (2004) ، المنهاج الوطني التفاعلي (الإطار النظري) ، وزارة التربية والتعليم، عمان.
4. التابعي، وجيهة (2005) ، دراسة لبعض المتغيرات النفسية والاجتماعية الديمغرافية المرتبطة بالإدمان التلفزيوني لدى الأطفال في الريف، مجلة كلية التربية بالمنصورة الجزء الأول العدد 124.
5. الحشاش، دلال (2008) ، أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، رسالة ماجسترغير منشورة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، الأردن.
6. الحوامدة، محمد والعدوان، زيد (2012) ، مناهج رياض الأطفال،عمان، دار الراية للنشر والتوزيع.
7. الخولي، إبراهيم،محمود سعيد (2006) ، العنف في مواقف الحياة اليومية نطاق التفاعل، مصر، دار ومكتبة الإسراء.
8. الريمان، هند، (2007) ، العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن «Grand Theft Auto» دراسة شبة تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، السعودية.
9. السعد، نورة (2005) ، الخطر في العاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض، العدد 13406، الثلاثاء 27 محرم 1426هـ– 8 مارس 2005.
10. الشحروري، مها (2008) ، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة (ما لها وما عليها) ، ط1،عمان،دار المسيرة.

11. الشيخة، حنان (2007) ، برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، دمشق.

12. العناني،حنان (2007) ، اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر، عمان.

13. قريشي، عبد الكريم، وزعطوط رمضان (2006) ، التأثيرات السلبية التي تتركها مشاهدة التلفزيون في الأطفال واستراتيجيات مقاومتها ،مجلة اتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس، مجلة علمية تصدرها الجمعية العلمية لكليات التربية ومعاهدها في الجامعات العربية، المجلد الرابع، العدد الثاني، دمشق.

14. مي، (Mai 2010) ، سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية، تم استعراضه بتاريخ 25/ 12/ 1432هـ على الرابط

http:// alexmedia.forumsmotions.com/ t150- topi

ثانياً- المراجع الأجنبية:

1. *Carangey, Nicholas L, & Anderson, Craig A, (2005) .The Effects Of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition, and Behavior, American Psychological Society, 16 (11) , 882- 889.*
2. *Gentilea, Douglas A.Lynchb,Paul J.Linderc, Jennifer, Ruh &Walsha, David, A, (2004) .The Effects Of Violent Video Games Habbits on Adolescent Hostility, Aggressive Behavior, and School Performance, Journal Of Adolescence, 27 (2) , 5- 22.*
3. *Krogh, s.and k.slentz (2001) , the- early childhood curriculum, New Jersey: Lawrence Erlbaum associates Inc, publishers.*
4. *Moyer, Valeie S.(2004) .The Role of User Motivations in Moderating The Relation Between Video Games Playing and Children Adjustment, Bowling Green St ate University.*
5. *Sherry, J., L., (2001) .The Effects of Violent Video Games on Aggression: Ameta- Analysis, Human Communication Research, 27 (3) , 409- 431.*
6. *Uhlmanna, Eris & Swanson, Jane, (2004) .Exposure to Violent Video Games Increases Automatic Aggressiveness, Journal Of Adolescence,27 (2) , 41- 52.*