الألعاب الإلكترونية وأثرها في السلوك
"السلوك العدواني نموذجاً"

محسنة سعيد صالح الكازمي* قيصر حسين علمي حسين**

تاريخ تسلُّم البحث : 2024/10/3م تاريخ قبول النشر : 2025/2/30م

الملخص

استهدفت هذه الدراسة التعرف إلى ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية؛ لكونها نتاج التقنيات التكنولوجية الحديثة في عالم الألعاب الإلكترونية، كذلك معرفة أثر هذه الألعاب الإلكترونية الحديثة. في الأطفال والشباب المنتسبين للتعليم الأساسي في بعض مدارس محافظة عدن، الذين يقدرون بنحو (80) تلميذًا.

وتوصل الباحثان إلى عدد من النتائج أهمها: الألعاب الإلكترونية بأنواعها كافة مخالفة تمامًا للسمات التشريعية، أو الأخلاقية، أو الشرعية، وتغرس في سلوك ممارسيها سلوك اللا مبالاة، وعقلية ذهنية تمتلئ بالعدوانية وتحقيق الهدف دون مراعاة الوسيلة التي يحقق بها الهدف والنجاح، كما تُكرس في الأطفال سلوكًا انطوئيًا، وأن الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية سبب لنشوب النزاعات العدوانية وممارسة العنف بين الأطفال في المدارس، وفيما بينهم في إطار الأسرة، وممارسة العنف تجاه الوالدين.والعزلة نحو الآخرين في محيطه الاجتماعي الحقيقي، والشعور بالقلق النفسي والخوف من الدخول في منافسات اجتماعية. كما قدم الباحثان بعض التوصيات منها: تشجيع التلاميذ والمراهقين في المدارس على اختيار نوعية التصنيفات التي يجب اختيارها قبل ممارستها، وعلى الأسرة مشاركة الأطفال لتلك الألعاب الإلكترونية، وإرشاد الأبناء وتوعيتهم بسلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية، إشراك وزارة التربية في تبيين خطورة بعض الألعاب الإلكترونية، إضافة مادة اللا منهجية في الأنشطة اللَّا صفية، في أثناء تفعيل(انعقاد) المراكز الصيفية، وإعاة تأهيل الحالات التي تعد في ضمن مرحلة الإدمان لممارسة حياتهم بصورة طبيعية.

المقدمة:

تعدُّ الألعاب الإلكترونية إحدى السمات التي تبرزمدى التقدم التكنولوجي الذي بلغته المجتمعات الإنسانية عامة، مقارنة بتلك الألعاب التي كانت تمارس في الماضي؛ وكونها موضوع الدراسة التي يتناولها الباحثان مقترنة بالآثاراالسلبية التي تُحدثها تلك التقنيات الحديثة من مشكلات في السلوك.

ورغم تقبل أفراد المجتمع لهذا التقدم الهائل والضخم والسريع في عناصر التكنولوجيا المختلفة، إلا أنها جلبت الكثير من مشكلات العصر سواءً اقتصادية، أو اجتماعية، أو ثقافية، أو نفسية، أو أسرية.[1] وفي ظل الطفرة التكنلوجية القوية الذي شهدها العالم، خاصة في مجال الصور، والفيديو، والحركة والفعل، وفي شكل العرض، الذي طال هذا التطور مجال الألعاب الإلكترونية، فأُدخلت عليها تقنيات الإثارة والتشويق وشبه الواقعية الافتراضية (الواقع الافتراضي)، التي جعلت المتلقي يعيش حالة من الشد والجذب القوي نحوها، وخاصة كثيرًا من ذوي الفئات العمرية المختلفة؛ كونها جعلت الأبناء منكبّين على الألعاب والأجهزة الإلكترونية من برامج وألعاب جاذبة، نجحت في أخذهم نحو عالم آخر بعيد عن واقعهم.[2] لقد أصبحت تلك الأجهزة والألعاب الإلكترونية أكثر قربًا وتعاملًا داخل الأسرة بوجه عام، والأطفال بصفة خاصة، مقابل الإهمال الواضح لإجهزة التلفاز، والألعاب القديمة منها الألعاب الذهنية مثل الشطرنج مثلًا، أو الألعاب الترفيهية القديمة التي لاتكلف أي مبالغ مادية، في أثناء ممارستها، وهي ألعاب ترفيهية بغية الترفيه والتسلية

* أستاذ مساعد بقسم علم الاجتماع – كلية الآداب – جامعة عدن .
** أستاذ مساعد - كلية التربية الرياضية - جامعة عدن.

واللعب منها مثلًا: لعبة الهندوان، والكيرم، ورمي الفتيرة الزجاجية (الفتاتير)، والسبع الصاد، والبيضة، وعلم حبة، والوبيت، والبيت المغلق، والغُميظة، ولعبة الحنش، وكرة الرقع، والدومنة، وغيرها من الألعاب الترفيهية التي لاتكلف أي جهد عصبي، أو مادي، ولا تؤدي إلى إدمان ممارسيها للعودة إليها في كل مرة، وتشير الدراسات إلى أن للألعاب الإلكترونية سلبيات وخيمة تؤثر تأثيرًا صحيًا خطيرًا في النمو الذهني، منها: ضعف النمو العقلي السليم، وإثارة روح العنف والعدوانية لكل من يدمن على ممارسة الألعاب الإلكترونية.[3]

والمثير للقلق بأن أصبحت الألعاب الإلكترونية تمارس من قبل فئات عمرية مختلفة، ولم تُعد محصورة على الأطفال، بل وتشكل خطورتها في غزو تلك الألعاب إلى داخل البيوت، واجتاحت نطاقًا واسعًا من العالم إن لم تكن أغلبها، بل وصارت تحظى بالكثير من الاهتمام وتستخدم بشكل شبه يومي، حيث تحولت الألعاب الإلكترونية خلال خمسة العقود الأخيرة من مجرد ألعاب ترفيهية إلى مرحلة، أكثر خطورة وتأثيرًا عن سابقاتها من الألعاب الإلكترونية التقليدية؛ كونها ترتبط في الوقت نفسه مع أكثر من مشترك لنفس اللعبة وعلى نطاق يتجاوز حدود محيطه الاجتماعي والجغرافي.[4]

وتشير بعض الدراسات مدى ارتباط الألعاب الإلكترونية بالسلوكيات التي يكتسبها ممارسو تلك الألعاب وتحولهم إلى شخصيات عنيفة عدائية تجاة أُسرهم، ومحيطهم الاجتماعي، والمجتمع عامة.[5]

لهذا يؤكد الباحثان أهمية مشكلة هذا النمط من الدراسات؛ كونها تشكل مشكلات كامنة قد تتحول إلى كارثة وتشكل انفجارًا اخلاقيًا ودينيًا، لا يُحمد عُقباه.

وتشير كل من فاطمة وإشفاق أن إنجذاب الأطفال والمراهقين وبصورة فاعلة، قد خلقت بينهما علاقة طردية، بين السلوك والألعاب التي يُمارسونها؛ بمعنى قد تنخفض سلوك الأطفال والمراهقين والشباب العدواني كلما أستخدم ألعابًا ترفيهية لا تؤدي إلى إدمانه لها، أو تجبره من العودة اليها مرة ثانية، وتنعكس مباشرة إلى سلوك هادئ ومستقر، بينما ممارسة الألعاب الإلكترونية التي لا تنتهي في حينها بل تظل ترسم حلقاتها في مراحل أخرى لجعله مرتبطًا بها ارتباطًا ذهنيا ونفسيًا، بحيث تخرجه عن محيطه وواقعه الاجتماعي ومحصورًا في عالم خيالي، يتميز بالعنف والقلق خاصة كلما كانت تلك الألعاب التي تجوز له من اختراق القوانين، والقيم، والدين.[6]

لذلك ركزت دراسة الباحثين على جانب معين من السلوك وهو السلوك العدواني، ولأجل قياس ذلك طُبقت الدراسة" كدراسة ميدانية مُطبقة على بعض تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي (سادس- سابع، ثامن، تاسع)، في بعض مدارس محافظة عدن.

إن هذه الدراسة تُثير لدى الباحثين تساؤلًا رئيسًا مفاده: هل المتغيرات في ممارسة الألعاب الإلكترونية أثرت ثاثيرً سلبيًا في السلوك، وخاصة السلوك العدواني؟ ومن هنا يمكننا أن نشير إلى منهجية الدراسة وهي:

مشكلة الدراسة:

تكمن مشكلة الدراسة في الأخطار الناجمة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية الحديثة، منها على سبيل المثال لعبة "البوبجي"، ولعبة القتل" وغيرها من الألعاب الإلكترونية التي سوف يعرضها الباحثان في سياق الإطار النظري من مباحث الدراسة، وتأثير تلك الألعاب في السلوك، كذلك خطورة الإدمان في ممارستها، وإهمال الأسرة في أنواع التصنيفات الإلكترونية التي يرتاد الأبناء ممارستها.

أهمية الدراسة:

تكتسب أهمية هذه الدراسة من طبيعة الموضوع الذي تتناوله، والسعي في تحقيق أهدافها من خلال التحقق من تساؤلات الدراسة،إضافة إلى ذلك لم يحظ موضوع الدراسة وأهدافها بالوقوف الجاد، لآثاره السلبية ونتائجه الوخيمة على الفرد والأسرة والمجتمع.

تسعى الدراسة إلى معرفة أثر ممارسة الألعاب

الإلكترونية الحديثة وعلاقته في السلوك العدواني لدى أطفال مرحلة التعليم الأساسي في بعض مدارس مدينة عدن. ومنه تتوزع أهداف الدراسة البحثية على النحو الآتي:

أهداف الدراسة:

1- معرفة علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني للأطفال.

2- التعرف على العلاقة بين نوعية الألعاب الإلكترونية وتصنيفاتها المختلفة التي يستخدمها الأطفال بظاهرة السلوك العدواني.

3- معرفة علاقة الوالدين وتواصلهم مع أبنائهم، ونوعية الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأبناء.

4- معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية في مستوى تحصيلهم الدراسي.

تساؤلات الدراسة:

1- هل تؤدي الألعاب الإلكترونية الحديثة التي يمارسها الأطفال إلى ممارسة السلوك العدواني؟

2- هل هناك علاقة بين السلوك العدواني بنوعية الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال؟

3- هل هناك تواصل بين الوالدين(ولي الأمر) و بين الأبناء في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

4- هل أثرت ممارسة الألعاب الإلكترونية في مستوى التحصيل الدراسي للأبناء؟

مجالات الدراسة:

تحددت مجالات الدراسة من الناحية الجغرافية والبشرية والزمنية على النحو الآتي:

- المجال الموضوعي: الألعاب الإلكترونية وأثرها في السلوك، "السلوك العدواني نموذجًا".
- المجال الجغرافي: مدينة عدن.
- المجال البشري: عينة من تلاميذ الصف السادس، والسابع، والثامن، والتاسع، في بعض مدارس مرحلة التعليم الأساسي في مدينة عدن، حجمها(80) تلميذًا.
- المجال الزمني: فترة إعداد الدراسة الميدانية خلال الفترة من مارس2024م حتى أغسطس 2024م مع استمرار الباحثان متابعاتهما بإجراء عدد من المقابلات المعمقة مع بعض العينة وأسرهم ذوي العلاقة بالدراسة.

المنهج: يمثل المنهج مدخلًا مهمًّا لجوانب الدراسة بشقيها النظري والميداني، ونظرًا إلى تعدد جوانب دراسة الباحثين الحالية – بشأن أثر الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني – وشموليتها فقد اعتمد الباحثان في توظيف المنهج الوصفي التحليلي؛ لضبط مسار هذه الدراسة وخطواتها العملية بشقيها النظري والميداني.

- المنهج الوصفي التحليلي: المنهج الوصفي هو التصور الدقيق للعلاقات المتبادلة بين المجتمع والاتجاهات والميول والرغبات والتطور، بحيث يُقدم للبحث صورًا للواقع الحياتي، وذلك بوضع مؤشرات وبناء تنبؤات مستقبلية، وهذا ما يطلق عنه العلماء بالدراسات الوصفية.[7]

المبحث الأول:

أولًا: مفاهيم مفتاحية:

الألعاب الإلكترونية: يعرفها "النيف" مصطلح يطلق على جميع أنواع الألعاب المتوفرة على شكل أجهزة الأكترونية وتتضمن ألعاب الحاسب وألعاب الآلي والإنترنت، وألعاب الفيديووألعاب الهواتف النقالة الأجهزة المحمولة.[8] بينما تعرف ايمان الزوري الألعاب الإلكترونية"بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في مخطط مشترك ومفتعل ومحكوم بقواعد معينة بصورة تؤدي إلى نتائج تقبل فيها القياس الكمي".[9] كما تعرفها مريم" هي عبارة عن تعبير للمرحلة التكنولوجيا التي يعيشها المجتمع، وهي تمثل تطورًا من تطورات الألعاب البصرية والسمعية والتكنولوجيا، كونها تعتمد فيها توظيف الأبعاد الثلاثة لإحداث واقعية في اللعب من قبل ممارسيها.[10]

العدوان: عبارة عن استجابة سريعة على شكل غضب وصراخ قد يفتعلها أي شخص أو طفلٍ، بمجرد رغب في تحقيق شيئ ولم يحصل عليه، أو لم يناله في

حينه فيؤدي إلى افتعال الفوضى، وتعد ظاهرة سلوكية واسعة الانتشار.[11]

السلوك العدواني: يعرفه فواز بأنه سلوك متعمد يتم القيام به من قبل الأفراد والذي يكون القصد من ورائه إيداء الآخرين ماديًا أو عن طريق إذلالهم معنويًا عن طريق استخدام الألفاظ النابية، بمعنى هو اعتداء مادي، أو معنوي على الآخرين كما يشمل إتلاف الممتلكات العامة والمتعلقة بالآخرين.[12]، بينما يعرفه القباني السلوك العدواني، "أنها مجموعة الممارسات الفردية أو الجماعية التي تتسم بقلة الرفق على أرض الواقع الممارس، سواءً تلك التي تمارس بين طلبة المدارس، أو تجاه كافة المكونات والعناصر الموجودة حول الأفراد ذوي السلوك العدواني".[13] كما يُعد تعبيرًا لرفضهم للواقع الاجتماعي المحيط بهم، فقد تشمل مواجهات سلوكية بممارسات لفظية أو جسدية.[14]

ويشير "مطر" إلى السلوك العدواني" إنه تتعدد أشكاله من العدوان المباشر على الأفراد والممتلكات الخاصة والعامة، وغير مباشر كالعدوان اللفظي القائم على حياكة المؤمرات، والتشهير.[15]

إن السلوك العدواني المباشر يكون فيه المعتدي حاضرًا في أثناء إالقيام بالفعل، بينما السلوك العدواني غير المباشر فيه يكون المعتدي غير حاضرفي أثناء افتعاله للموقف اللفظي في بعض الأحيان.[16]

السلوك: يعرفه فيرغسون: هومصطلح يشيرإلى فعل أو رد فعل، وعادة مايرتبط السلوك بالبيئة ويمكن أن يكون السلوك واعيًا أو غير واعٍ، طوعي أو غير طوعي،[17] كما يُعد أسلوب أو طريقة تحكم تصرفات البشر والكائنات الحية الأخرى المختلفة، وعادة ما يستخدم الناس كلمة سلوك بقصد التصرف، ويعني ذلك كيفية تناسب تصرفات الشخص مع أفكار المجتمع فيما يتعلق بالخطأ والصواب.[18] فقد ينبع السلوك من قيم مختلفة، فالاتفاق السلوكي ليس شرطًا على إنفاق قيمي، بينما يسمى ذلك بتقاطع المصالح، وتقاطع المصالح لا يعني أبدًا اتفاقًا في القيم، بل تعني أن الأطراف المختلفين قد تقاطعت المصالح فيما بينهم في سلوكيات معينة. ومن أمثلة الاتفاق السلوكي ماحدث في مصر (25 يناير 2011م) فقد توافقت جميع التيارات والجماعات على سلوك مشترك وهو المطالبة بإسقاط النظام ورحيله رغم اختلافهم في القيم، فمنهم من تدفع قيمه مصالحه الدينية، ومنهم من دفعته مصالحه قيمه الليبرالية، أو العلمانية، لذلك أن السلوك قد ينبع من قيم مختلفة تتفق في السلوك وتختلف في المصالح.[19]

ويشير عبادي إلى أن السلوك العدواني غالبًا ما يؤدي إلى إلحاق الأذى بالذات وبالآخرين، وبالممتلكات الخاصة والعامة، وبصورة مباشرة، وغير مباشرة.[20]

ويوضح الصمادي، وآخرون، يأتي السلوك العدواني عندما تصبح حالة الطفل، أو الشخص مضطربة، ومن ثَمَّ يطلق على هولاء بالأشخاص المضطربين نفسيًا، واجتماعيًا، حيث يمارس هولاء أصناف من السلوكيات العدوانية المختلفة سواءً أضرارًا جسدية أو مادية، أو لفظية، مع ظهورهم في حالة من التذمر والمخاصمة لكل من حولهم من الأقران.[21]

حيث أثبتت الدراسات بأن السلوك العدواني سلوك متعلم أكثر منه هرمونيًا، وناتج عن التقليد الأعمى للنماذج، ويقدم هنا (بندورا) مثالًا لذلك مفاده: من خلال دراسة مثيرة للتلاميذ العدوانيين، فقد شملت الدراسة مجموعة من الأطفال يتتبعون شخصًا وهويقوم بضرب ورفس دمية كبيرة منفوخة بالهواء وبطريقة غير عادية، فقد كان هذا الشخص يجلس على الدمية، ويحاكيها ويصرخ عليها بصوت عالٍ، ويقضم أنفها ويلكمها بقبضة يده، بعد ذلك حين اختلى الأطفال بالدمى وبغيرها من الدمى، قاموا بتطبيق ما شاهدوه تمامًا، فقلدوا تمامًا الشخص الذي شاهدوا في السابق وبنفس الأسلوب والسلوك العدواني العنيف. بينما مجموعة أخرى من الأطفال شاهدوا موقفًا

معاكسًا يقوم بها شخص على الدمى وهو يقوم بملاطفة الدمى واللعب معها، وحين أختلوا مع الدمى لم يقوموا الا بنفس السلوك الذي شاهدوا وهو ملاطفة الدمى واللعب بها.[22]

أشكال السلوك العدواني:

-السلوك العدواني الجسدي: وفيه يشترك أكثر من شخص جسديًا، ومن أمثلته: الضرب، والرفس، والدفع، والقتال بالسلاح الأبيض.

- السلوك العدواني الكلامي: وفيه يقف عندحدود الكلام، ومنه الكلام الجارح، والكلام المستفز.

- السلوك العدواني الرمزي: وفيه يتم ممارسة سلوك رمزي مثل نظرات الاحتقار، والتقليل منهم أو من وجودهم. وفيه تتم إرسال رسالة بصورة إيحاءات وإيماءات، تعبر عن الاحتقار والتوبيخ والتقليل من الأشخاص الآخرين.[23]

أنواع السلوك العدواني:

1- السلوك العدواني الكامن: مثال على ذلك: كره الطفل لأخيه المولود.

2- السلوك العدواني المحمول: الناتج تعامل بعضهم نحو الآخر بغضب، ونكران، واستفزاز، أو استنزاف لحقوق بعض الموظفين. أو عدم تقبل كلام والديه بطريقة قد تكون قاسية وغير تربوية وبصورة جارحة.

3- السلوك العدواني التخيلي: ويكون ناتجًا عن صراع في المشاعربين الخير والشر وتقبل قيم المجتمع أو رفضها.

مظاهر السلوك العدواني: ومن هذه المظاهر مايلي:

1- تخريب ممتلكات غيرهم مثل تمزيق كتب زملائه أوتكسير الأثاث المدرسية والمراوح، وتخريب المنظر الجمالي للساحات المدرسية أو طلاء الجدران، أو طلاء سيارات المواطنين وخاصة الذين لهم معرفة وثيقة وقريبة منهم.

2- الاعتداء الجسدي على الأقران، سواءً لغرض الانتقام منهم، أو إزعاجهم، باستعمال اليدين أو الأظافر، أو الردع بالراس.

3- نوبة غضب شديدة مصحوبة بحالة من العنف والإحباط.

4- عداء واضح للواقع المحيط، وعدم تقبله، لدرجة معادة جميع أفراد المجتمع المحيط به.

5- عدم الامتثال للنظم الاجتماعية أو التعاون والمشاركة مع الأخرين.

6- مغامر لدرجة عدم الحيطة للأخطار التي قد تعترض حياته.

7- توجيه الشتائم والألفاظ النايبة للأخرين.[24]

- **المفهوم الاجرائي للباحثان:** بأنها تلك الألعاب العصرية التي ابتدعتها تكنولوجيا العصر، لممارستها بغية الترفيه، وتوجهات بعيدة المدى، وما تسفر عنه من مؤثرات سلبية منها: عقلية، وجسدية، وسلوكية، واخلاقية.

ثانيًا: الدراسات السابقة:

ركز الباحثان على اختيار مجموعة من الدراسات والبحوث التي تكاد أن تقترب بموضوع دراستهما البحثية، حيث اقتربت بعض الدراسات من دراسة الباحثين، رغم أن بعض الدراسات تناولت الألعاب الإلكترونية كمتغير ثابت، ولكن يختلف مع دراسة الباحثين في المتغير الثاني التابع، الذي هو السلوك، بينما بعض الدراسات مثلًا تناولها في التحصيل الدراسي، أو في الصحة البدنية، وغيرها كمتغير ثانٍ.

- **دراسة الحشاش، (2008م)، بعنوان: أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلاب المدرسة الثانوية في المدارس الحكومية.**[25]

رمت هذه الدراسة إلى معرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلاب المدرسة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، وأشتملت الدراسة على عينة تقدر بنحو (24) مفردة، من الطلاب (ذكور- إناث)، كما استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي كمنهج للدراسة، توصلت الباحثة

إلى العديد من النتائج لعلَّ أهمها: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0،05)، بين متوسط درجات الطلبة المجموعة الضابطة، ومتوسط درجات الطلبة للمجموعة التجريبية، بينما جاءت الفروق لصالح طلبة للمجموعة التجريبية، توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0،05)، بين طلبة المجموعة التجريبية، والطلبة للمجموعة الضابطة في مظاهر السلوك العدواني، وتعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية. من أهم التوصيات التي طرحتها الباحثة هو: ضرورة نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة الألعاب الإلكترونية الحديثة، وبيان أثرها السلبي في سلوك أبنائهم، ضرورة متابعة مكتب الرقابة والتفتيش في وزارة التجارة لنوعية الألعاب التجارية التي تصدر للبلد، ضرورة حضر مواقع الانترنت التي تصدر الألعاب الألكترونية التي تتميز بالعنف والحروب والخروج عن القيم والمعتقدات الإسلامية ومحاربتها إعلاميًا منها على سبيل المثال لعبة (البوبجي) التي تعد من أخطر الألعاب الإلكترونية الحديثة، وعواقبها الوخيمة على الأطفال والمراهقين والأسرة.المُسيَّسة دينيًا، ونفسيًا، واجتماعيًا، توجيه الاختصاصيين الاجتماعيين في المدارس، وأئمة المساجد.

-دراسة الصوالحة، (2015م)، بعنوان: علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة. [26] رمت هذه الدراسة إلى كشف علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في مدينة عمان العاصمة، أستعمل الباحث عينة تُمثل جميع أولياء أمور أطفال الروضة في عمان.

وأشتملت على عينة تقدر بنحو (100) مفردة، ، من ولي أمر وولية أمر الأطفال وهي عينة طبقية عشوائية، كما استعمل الباحث المنهج المسحي الوصفي التحليلي، كمنهج للدراسة، وتوظيف الاستبانة أداة للدراسة، توصلت الباحثة إلى عدد من النتائج أهمها: وجود علاقة بدرجة متوسطة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني للطلاب، ووجود فروق دالة إحصائيًا بين علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني لذى الأطفال، كما جاءت الفروق الإحصائية لصالح السلوك السلبي؛ بمعنى لصالح السلوك العدواني لذى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، كما أوصت الدراسة بضرورة تأهيل الآباء وتثقيفهم حول مضامين الألعاب الإلكترونية لمعرفة إيجابيات الإلكترونية وسلبياتها.

- دراسة عبدالصدق: الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين2015م. [27]: رمت هذه الدراسة إلى معرفة أنواع العنف المستخدم في الألعاب الإلكترونية، وأثره في السلوك الإيجابي والسلبي الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية تلك، استعمل الباحث عينة من الذكور والإناث تقدر بنحو (125) مفردة، من طلاب مرحلة التعليم الثانوي، ممن تتراوح أعمارهم(15 – 18سنة) من الصف الأول حتى الصف الثالث. وبنفس التوزيع العددي لكلِ من طلاب مصر والبحرين.

كما أستعمل الباحث المنهج المسحي بشقيه الوصفي والتحليلي، والمنهج المقارن كمنهج للدراسة، توصلت الدراسة إلى بعض من النتائج أهمها: أن مشاهد القتل والدم التي تُعرض على شكل ألعاب إلكترونية، ومشاهد إطلاق الرصاص، وإشعال الحرائق، تُعد من أكثر الألعاب التي أصبح الأطفال متابعة ومشاهدة وانجدابًا إليها، وهي مشاهد تتم حدوثها في الشوارع ساعات الليل المتأخرة، يليها المشاهد خاصة بالضرب والسرقة والعنف والسطو الاختطاف، أوصت الدراسة

بعدد من التوصيات منها: إقامة ورش عمل للمعلمين في المدارس الثانوية عن الألعاب الإلكترونية المعنفة ومخاطرها وآثارها في المراهقين، والعاب تشير إلى التسامح، والحق، والتنافس الشريف، والذكاء، والعدالة وغيرها من الصفات السامية الإيجابية في المرتبة النهائية، متابعة الآباء لجميع الألعاب التي يتم تحميلها من الألعاب الإلكترونية والاطلاع عنها وتفاصيل وأهداف تلك الألعاب.

– **دراسة مطر،(2016م)،.بعنوان: "ممارسة الألعاب الإلكترونية في أوقات الفراغ وعلاقتها بالسوك العدواني"**،[28]: رمت هذه الدراسة إلى معرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في أوقات الفراغ في نموالسلوك العدواني، استخدم الباحث عينة تقدر بنحو (1055) مفردة، من طلاب مرحلة التعليم الإبتدائي، أستعمل الباحث المنهج الوصفي التحليلي منهجًا للدراسة.

توصلت الدراسة إلى بعض من النتائج أهمها: أن مُعظم الأطفال يتأثرون بشكلٍ كبير بالألعاب الإلكترونية نتيجة ممارستها لساعات طويلة، نتيجة الارتباط القوي والمستمر بأحداث اللعبة في أثناء ممارستها، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى الأطفال (التلاميذ) الممارسين للألعاب الإلكترونية، تعزى إلى المدة الزمنية التي يُمارسها الطفل، وجاءت النتائج نحو الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لأوقات طويلة، أوصت الدراسة بعدد من التوصيات أهمها: ضرورة قيام وزارة التربية في إعداد دليل تصنيفي لتصنيف الألعاب الإلكترونية، وجعله مرجعًا مساعدًا يُستفاد منه أولياء الأمور للتعرف على المحتوى والمضمون والسلبيات الناتجة من وراء الألعاب الإلكترونية الحديثة.

– **دراسة العبيدي، (2017م) بعنوان: الاستعمال المفرط بالألعاب الإلكترونية، وعلاقتها بالانفعالات السلوكية لطلاب التعليم الإبتدائي.**[29]: رمت هذه الدراسة إلى معرفة التأثيرات الناتجة عند الاستعمال المفرط (الإدمان) بالألعاب الإلكترونية، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها:

إصابة الأطفال بحالة من العنف والسلوك العدواني، ويصاحبه بمستوى عالٍ من الغضب، وغالبية عينة الدراسة تعاني من الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأيضًا كلما زاد الإفراط في إستعمال الألعاب الإلكترونية يصاحبه ارتفاع في حالة السلوك العدواني، كما أوصت الدراسة بعدد من التوصيات أهمها: ضرورة توعية الأطفال بمخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية بصورة مفرطة، لما لها من مضاعفات صحية ونفسية وعقلية.

– **دراسة شاو ووانج، (2019م)، بعنوان:علاقة ألعاب الفيديو العنيفة بالسلوك العدواني.**[30] رمت هذه الدراسة إلى دراسة العلاقة بين ألعاب الفيديو العنيفة بالسلوك العدواني، على المراهقين، واشتملت الدراسة على عينة تقدر بنحو (648) مفردة، من طلاب المدارس الموحدة، استعمل الباحث المنهج الوصفي القائم على استبانة متغير ألعاب الفيديو، واستبانة متغيرالعدوان، توصل الباحث إلى العديد من النتائج أهمها: توجد علاقة إيجابية كبيرة بين التعرض لألعاب الفيديو العنيفة وعدوان المراهقين، أن المعتقدات المعيارية حول العدوان تأثيرًا في التعرض للعدوان عبر العاب الفيديو العنيفة لعدوان المراهقين، أن البيئة الاجتماعية والأسرية خضعت لتلك القيم من ألعاب الفيديو التي يتداولها المراهقون، أن البيئة الجيدة المستوى أقل تعرض للسلوك العدواني، وأن البيئة الفقيرة يكون تأثير السلوك العدواني عليها أقوى وبصورة مباشرة، أوصت الدراسة بالعديد من التوصيات أهمها: أن تطبق الدراسة على حجم كبير من العينة من مختلف البلدان ومختلف الأعمار لضمان نتائج أكثر دقة.

التعليق على الدراسات السابقة:

يتضح من تحليل الدراسات السابقة رصد أوجه الشبه والاختلاف بين البحث الحالي، والدراسات السابقة، والتي كان لها أثر في بناء الدراسة الحالية وتوجهاتها

بصفة عامة وهي على النحو الآتي:

أولًا: أوجه الشبه بين دراسة الباحث والدراسات السابقة:

– اتفقت الدراسة الحالية في هدفها مع بعض الدراسات السابقة وهو محاولة رصد السلوك العدواني مثل: دراسة الحشاش (2008)، ودراسة الصالحة (2016)، ودراسة مطر (2016،)، ودراسة شاو ووانج (2019).

– كما اتفقت دراسة الباحثين في اختيار المنهج الوصفي منهجًا للدراسة مع العديد من الدراسات السابقة مثل: دراسة مطر (2016)، ودراسة الصالحة (2016)، ودراسة تشانج (2010).

– اتفقت الدراسة الحالية في هدفها مع عدد من الدراسات السابقة؛ وهو التعرف على الآثار الناتجة من ممارسة الألعاب الإلكترونية وهو محاولة رصد السلوك منها: دراسة الصالحة (2016) ودراسة مطر (2016)، ودراسة شاو ووانج (2019).

– اتفقت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة على الاستبانة في أداة الدراسة مثل: دراسة الطاهر (2004) ودراسة الصالحة (2016)، أعتمدت تلك الدراسات السابقة على أداة الاستبانة.

ثانيًا: أوجه الإختلاف بين دراسة الباحث والدراسات السابقة:

– فقد اختلفت عينة البحث الحالي مع بعض الدراسات السابقة مثل: دراسة الطاهر (2004)، ودراسة الحشاش (2008)، فقد استخدمت عينات من أولياء الأمور، بينما دراسة الباحثان استخدمت طلابًا من الصف السادس والسابع والثامن بالاستعانة بالاختصاصيين الاجتماعيين والمعلمين في مدارسهم.

ثالثًا: نشأة الألعاب الألكترونية وتطورها:

يعد معهد "ماساتسوسش"، للتكنولوجيا من أكثر المعاهد تطويراً للألعاب الإلكترونية، بينما يعد " توماس جولد سميث" صاحب أول ظهور للألعاب الألكترونية، ذلك عام(1947)، لغرض التسلية والترفيه. حيث استعمل توماس ذبذبات معينة لغرض عرض أول لعبة إلكترونية والحصول على أول براءة ختراع في عام(1948).[31] كما تطورت عدد كبير من الألعاب الألكترونية التي أُنشئت في معهد ماساتسوسش للتكنولوجيا ومن هذه الألعاب "فأر المتاهة"، وبعد ذلك أُضيفت للألعاب خاصية الصوت ذلك في ستينيات القرن العشرين. كما حصل العالم "رالف بير Ralph bear"، في عام (1961م)،على براءة اختراع الألعاب الألكترونية أستخدم فيها ولأول مرة لوحة المفاتيح وأطلق عليها(" Brown Box".1).[32] وظهرت بنفس العام لعبة ألكترونية أخرى أطلق عنها" space war"، وهي أول لعبة إلكترونية ثنائية اللعب، وتظهر فيها بدايات استعمال مظاهر العنف مثل (حرب الصواريخ)، و (التدمير والحرق، والتفجير)، للآليات والمركبات. ومحتوى تلك الألعاب هو السيطرة والاحتلال لمركبات فضائية. وفي عام (1971م)، تم بيع أول الألعاب الإلكترونية الأكثر تقدماً، أطلق عليها"computer space"، ويرجع ذلك للعالم (nolam and Ted). ومع أوئل عام (1972م)، حدثت طفرة جديدة في اختراع الألعاب الألكترونية وتطورها " ذلك بظهور لعبة تنس الطاولة الإلكترونية، وأطلق عليها إسم" بونغ". وتعد شركة "war ner ommputer" صاحبة أول شركة كمبيوتر للألعاب المنزلية (بالفيديو)، وتعد هذه المرحلة هي مرحلة الانطلاق للألعاب الإلكترونية للاختراق (الاجتماعي العائلي) وممارستها في داخل المنزل.[33] من هنا بدأت العلاقة العنيفة تدخل حياة الأسرة، وتخترقها بقوة، ويعد أول إصدار للألعاب العنيفة من نيويورك للعبة أطلق عنها(بيت الموت) (death race) ذلك مع نهاية عام(1976م).[34] ومع أوائل ثمانينيات القرن الماضي خاصة عام(1983م)، بدأ ظهور ما يسمى بـ (صالة الألعاب

الألكترونيــة، وهــي مرحلــة انتشــار الحاســوب بــين الجميع، وانتشار الأجهزة الألكترونية المنزلية، وتوفرت الألعاب الإلكترونية المختلفة، وأصبحت في متناول الجميع.[35]

رابعًا: نظريات الدراسة: إن النظرية العلمية تساعد أي علم أو أي موضوع على تحديد هويته وموضوعاته الأساسية، فهي تمد الباحثين بإطار تصوري يساعد فى تحديد الأبعاد والعلاقات التي يعمل على دراستها، وتمهد له الطريق لجمع معطياته وتنظيمها وتصنيفها، وتحديد الارتباط والعلاقات التي بينها، فجمع البيانات بلا نظرية مُوجهة يوصلنا نحو بيانات صماء ليس لها معنــى ولا وظيفــة.[36] كمــا تُنيــر النظريــة الطريــق للباحثين، وتحدد مسار البحث وتوجهه نحو الأخذ بالموضوعات التي تحتمل أن تكون أكثر فائدة من غيرها، وتعمل أيضًا على تلخيص الوقائع وتوضح العلاقات بينها، وتُساعِدُنا على التنبؤات بما سيحدث، وكذلك تحدد لنا الثغرات في معلوماتنا، وتساعدنا أيضًا على التعرف على ما ينقُصُنا من معارف، وتُرشِدُنا إلى الجوانب التي يجب أن تركز عليها. واستندت هذه الدراسة على عدة نظريات؛ إذ تعد تلك النظريات خلاصة نتائج الباحثين والدارسين للاتصال الإنساني بالجماهير بهدف تحليل العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني وإمكانية التحكم به. [37]

-نظريــة الاســتجمام والتــرويح والطاقــة الزائــدة:[38]

يرجع الفضل لتأسيس هذه النظرية لكلٍ من "شلر، سبنسر، لازاروس)، حيث تشير هذه النظرية إلى أثر الألعاب الإلكترونية واحتلالها المرتبة الأولى في عصرنا الحاضر، وتطورها بحيث أصبح لها مواقع ومراكز إلكترونية في مواقع الشبكات الإلكترونية الترفيهية، والأسواق والمجمعات التجارية، والحدائق، فأصبحت المصدر الرئيس للترويح لدى الأطفال والمراهقين والشباب، ولما تبثه من محفزات نفسية مدروسة، من قبل مروجي تلك الألعاب الإلكترونية وصانعيها.بينما يشير كل من "شلر، سبنسر، لازاروس؛ على اعتداد اللعب الوسيلة التي يفجر فيها الأطفال طاقاتهم النفسية والذهنية والجسدية. كما تسهم تلك الالعاب في التفريغ النفسي والضغط، وأن اللعب ضرورة يومية للأطفال؛ كونه نشاطًا لتفريغ الطاقة المكبوتة، والتخلص من التوترات النفسية.

- نظرية التعلم الاجتماعي (Albert bandura):[39]

تعد هذه النظرية من أقرب النظريات في تفسير السلوك العدواني، وأكثرها شيوعًا. تذهب هذه النظرية برؤيــة مفادهــا: أن الســلوك العــدواني هــو ســلوك مكتسب، من المحيط الاجتماعي الذي يتعايش فيه الفرد، سواء كان ذلك ما يشاهده عبر أجهزة التلفزيون من برامج وأفلام العنف، أو نزاعات وسلوكيات عنف بين والديه، أو ما يقوم به المعلم في المدرسة باستخدامه لأسلوب الضرب عقابًا للأطفال في داخل الفصل الدراسي؛ بمعنى ناتج عن ما يلاحظه من أرض الواقع بصورة مباشرة، وترى هذه النظرية أن تحليل السلوك العدواني قائم على ثلاثة مرتكزات هي:

1- أساليب اكتساب السلوك الجديد؛ كونها ظاهرة جديدة برزت لدى الطفل العدواني.

2- البحث عن أصول هذه الظاهرة، والعوامل التي دفعت إلى حدوثها، أو المثيرات التي دفعت في حدوثها، والظروف المناخية والبيئية التي أسهمت في ممارسة هذا السلوك العدواني.

3- البحث خلف العوامل المادية التي ساعدت في اكتساب ذلك السلوك.[40]

وباستقراء ماسبق يرى الباحثان أن السلوك العدواني مكتسب من التجارب والمواقف الحياتية التي تمر في حياة المرء اليومية.

المبحث الثاني

أولًا: تصنيفات الألعاب الألكترونية:

شكل رقم(1) يوضح تصنيفات الألعاب الإلكترونية[41]

أ- **تصنيفات أستيفان ناتكين: حيث صنف الألعاب الألكترونية على أساس الممارسين للعبة:**

1- ألعاب تمارس من لاعب واحد: وهي الألعاب التي يواجه اللاعب خصمًا واحدًا وهو الآلة.

2- الألعاب متعددة اللاعبين: وهي تطلب التعاون والمجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة أو على الفريق الآخر[42]

ب - نظام تصنيفات البلدان الأوروبية والعربية للمعلومات حول تصنيف البرامج:

1- **تصنيفات الهيئة البريطانية:** فقد أُعطى لها السلطة عام(1984م) لتصنيف الأفلام وألعاب الكمبيوتر التي يراها القانون بحاجة إلى تصنيف، فيمكن للوالدين التعرف عليها من خلال علامات التصنيف التي وضعتها الهيئة لبيان العمر المناسب لمشاهدتها وممارستها.[43] ومنها:

- رموز وأشكال تناسب سن 12 سنة وما فوق.
- رموز وأشكال تناسب سن 15 سنة وما فوق.
- رموز وأشكال تناسب سن 18 سنة وما فوق.
- رموز وأشكال لا تناسب تحت سن 18 سنة.
- رموز وأشكال خطرة لا تناسب جميع الأعمار.
- رموز وأشكال تناسب جميع الأعمار.
- رموز وأشكال تحتاج إلى رقابة الوالدين.

2- **تصنيفات البلدان الأوروبية:** وهو نظام يتبع الرقابة الأوروبية على الألعاب. وهونظام تصنيفي للألعاب بحيث يبين للوالدين والمربين مدى مناسبتها للمرحلة العمرية لممارسيها وعدم مناسبتها، ذلك من خلال رموز توضع على أغلفة هذه الألعاب، وقد بدأ ذلك في عام(2003م)، مثال لتلك الرموز:

– رسوم ترمز أن اللعبة تصنف إلى التفرقة العنصرية.

– رسوم ترمز أن اللعبة تصنف إلى وجود ألفاظ غير لائقة.

– رسوم ترمز إلى أن اللعبة تصنف وجود صور خطرة ومخيفة.

– رسوم ترمز إلى أن اللعبة تصنف وجود إيحاءات جنسية.

– رسوم ترمز إلى أن اللعبة تصنف وجود تعاطٍ للمخدرات.

– رسوم ترمز إلى أن اللعبة تصنف وجود لعبة القمار.

– رسوم ترمز إلى أن اللعبة تصنف وجود تفرقة بين الأديان.

– رسوم ترمز إلى أن اللعبة يصنف وجودها في أكثر من موقع إلكتروني.[44]

كما توجد العديد من التصنيفات ذات علاقة بممارسة الألعاب الإلكترونية بما يتناسب مع الفئات العمرية المختلفة منها:

3- تصنيف جمعية البرمجيات التفاعلية الرقمية لبرامج الترفيه(ESRB). وتستعمل الرموز الأتية:

(EC)- وتعني: مناسبة للأطفال لسن ثلاث سنوات ومافوق.

(E)- وتعني: مناسبة للأطفال لسن سته سنوات ومافوق، وتحتوي على مشاهد عنف.

(T)- وتعني أن هذه التصنيفات مناسبة للأطفال لسن (13) سنة ومافوق، وتحتوى على مشاهد عنف أكثر من السابق.

-(M) وتعني أن هذه التصنيفات مناسبة للأطفال لسن (17) سنة ومافوق، وغيرها من الرموز.[45]

4- فئات وشعارات التصنيف الإسلامي لمحتوى الألعاب الإلكترونية:

– تصنيف رقم (2): وتعني أن هذه التصنيفات مناسبة مناسبة للأطفال ولجميع الفئات. ومن سنتين ومافوق، وهوتصنيف يشير إلى وجود مشاهد عنيفة وبصورة كوميدية.

– تصنيف رقم (7): وتعني أن هذه التصنيفات مناسبة للأطفال لمن هم في مرحلة عمرية تقدر بسبع سنوات وأكبر، ويشير إلى وجود أصوات وصور ومشاهد عنيفة ومخيفة.

– تصنيف رقم (10): وتعني أن هذه التصنيفات مناسبة للأطفال لمن هم في مرحلة عمرية تقدر بعشر سنوات وأكبر، ويشير إلى وجود شخصيات ومشاهد خيالية عنيفة ومخيفة. وبصور رسوم كرتونية.

– تصنيف رقم (15): وتعني أن هذه التصنيفات مناسبة للشباب من مرحلة عمرية تقدر بـ خمس عشرة سنة، أو أكبر، ويشير التصنيف إلى أن محتوى اللعبة يحوى مشاهدرعب وعنف لما يوجد في الحياة الحقيقية.[46]

– تصنيف رقم (21): وتعني أن هذه التصنيفات مناسبة للشباب في مرحلة عمرية تقدر بواحدة وعشرين سنة وأكبر، وتحتوي هذه اللعبة على مشاهد عنف شديد ووحشية غير معقولة قد تؤدي باللاعب إلى التفاعل مع العنف الموجود فيها.

– تصنيف رقم (24): وتعني أن هذه التصنيفات خطرة، وينصح عدم مشاهدتها الأطفال والمراهقين الشباب، وكافة الفئات العمرية. وتحتوى على مواقف جنسية ومشاهد إباحية، وتعليمات وألفاظ عنصرية، وتحقق سلوكيات غير قيمية، مناهضة للأديان المحتلفة.[47]

ثانيًا: (أ): الأسرة و الألعاب الإلكترونية: الأسرة كغيرها من الأبنية الاجتماعية التي تعرضت إلى عديد من المتغيرات، ومن أهم تلك المتغيرات التقليص في وظائفها التعليمية؛ فقد تقاسمت وظائفها مع مؤسسات أخرى كالوظيفة التعليمية، والتربوية والثقافية، وغيرها من الوظائف التي من بينها الوظيفية الترفيهية؛ نتيجة التقدم التكنولوجي، وأصبح الأبناء منكبين على الأجهزة الإلكترونية الحديثة، وما تحتوي من برامج

وألعاب.[48] لقد أدى دخول التكنولوجيا إلى البناء الأسري إلى إضعافها وفقدان وظائفها، ويشير "كيركباتريك" إلى أثر التكنولوجيا في تناقص العلاقات التعليمية الرسمية في المنزل، وكذلك تراجع النشاط الديني، فتعاليم الدين وممارسة شعائره لم تعد من خصائص البيت، إضافة إلى تراجع وظيفة الترويح؛ فالنادي والمسرح والأنترنت أصبحت هي المتنفس، ومن ثم خرجت هذه الوظيفة عن نطاق الأسرة وتولَّت في تقديمها جهات أخرى.[49] ومن المعلوم أن اقتناء وسائل التكنولوجيا لم يعد في وقتنا الحاضر مجرد كماليات أومظهرًا من مظاهر الحداثة أو الرفاهية، بل إن الأمر قد بلغ مرحلة الهوس لدى الكثير؛ فمثلًا نجد أن جهاز الهاتف النقال أصبح من الضروريات التي يجب أن تتوفر لكل فرد من الأفراد ويكون لصيقًا به لا يفارقه، هذا وقد برزت بوضوح ظاهرت التباهي بالأجهزة الإلكترونية والتفاخر بها؛ إذ لا يكتفون باقتناء الجهاز فقط، بل مجاراة الموضة، وأن يكون من آخر الابتكارات وبمواصفات معينة ومميزات خاصة، ويتم استبدالها بين الحين والآخر بحسب الموضة. كان التقدم التكنولوجي عاملًا من عوامل إضعاف الترابط الأسري، وأصبح التقدم يهدد العلاقات الاجتماعية، وفقدت الأسرة الوظيفة الترويحية أو الترفيهية، وزوال شبكة العلاقات الداخلية في الأسرة، وعلاقاتها الاجتماعية مع أفراد المجتمع الناتج عن هذا التقدم.[50] يظل أثر التنشئة الأسرية والاجتماعية السليمة من قبل الأسرة رافدًا قويًا لنشر الوعي بين الأبناء وتحمل المسؤلية، وزوال شبكة العلاقات الداخلية في الأسرة، ناهيكم عن إضعاف علاقاتها الاجتماعية مع أفراد المجتمع الناتج عن هذا التقدم، ومن ثم يصبح الأبناء ضحية الإعلام الترفيهي المموَّن من الخارج، بهدف توجيه سلوك الشباب نحو معتقدات مخالفة تمامًا للإجماع القيمي والديني للمجتمع.[51]

وتظل هناك جملة من الأسئلة التي تطرح نحو الأسرة في كيفية اختيار التصنيفات لتلك الألعاب المختلفة منها:

- هل تشارك الأسرة أبناءها في اختيار التصنيف المناسب للعبة؟
- هل تشارك الأسرة أبنائها في اللعب لتلك التصنيفات؟
- هل تعلم الأسرة محتوى اللعبة الإلكترونية؟
- هل تلاحظ الأسرة مدى إدمان أبنائهم لتصنيفٍ ما من تلك التصنيفات السابقة التي ذكرها الباحث؟
- هل التصنيفات الموجودة في اللعبة الإلكترونية لها فائدة تعليمية لأبنائهم؟
- هل غيرت في سلوك أبنائهم سلبًا أو إيجابًا وغيرها من التساؤلات التي يجب على الأسرة أن تسعى إليها نحو أبنائهم.

ويرى الباحثان ضرورة معرفة الأسرة هدف أي لعبة تدخل المنزل، أو يمارسها أبناؤهم سواء داخل المنزل أوخارجه، والوعي بنوعية الهوايات التي ينجذب إليها الأبناء؛ حتى تكون الأسرة أكثر إدراكًا لمحتوى التصنيف الذي تحملها تلك الألعاب والهوايات التي يمارسها أبناؤهم، ومدى الأثر الذي سوف تكسبه اللعبة في أبنائهم سواءً ترفيهية تعليمية.

إن اختيار اللعبة ونوعيتها يجب أن تتناسب مع المرحلة العمرية للأبناء، ولا يجب إعطاء الأطفال ألعابًا تناسب الفتيات، مثل العروسة، أوإعطاء الفتيات دراجة، أو مسدسات وأسلحة في سن الطفولة مع مراعاة ما يفضلونه من ألعاب، ومساعدتهم في اختيار الألعاب الألكترونية بما يتناسب مع كل مرحلة عمرية بحيث تسهم في تقدمه ذهنيًا وصحيًا ودون ضرر، بحيث تضيف من خبراته في المستقبل.[52] يفترض على الأسرة أن تدرك على الرغم من أن بعض الألعاب الإلكترونية تعليمية؛ إلا أن طبيعة ممارستها لا تتناسب مع بيئة الطفل وعادات وتقاليد مجتمعه المحيط سواء

في المنزل أو المدرسة، منها على سبيل المثال: ألعاب التبادل الإلكترونية والألعاب الإستراتيجية التي تكون بحاجة إلى وقت طويل لممارستها. كما يجب أن يلاحظ المعلمون، والاختصاصيون النفسيون والاجتماعيون في المدرسة التغيرات السلوكية التي قد تطرأ على الأطفال داخل المدرسة، ومتابعتها وتحليل أسبابها، سواء سلبية أوإيجابية، ويعد معرفة الاختصاصي النفسي والاجتماعي والإدارات المدرسية أهمية اللعب بالنسبة للطفل لما يحقق من وظائف مؤثرة في الطفل منها على سبيل المثال:

- وظيفة بدنية: حيث يقوم اللعب بأثر مهم في النمو الجسمي.
- وظيفة شخصية: يسهم اللعب في بناء علاقات جديدة، مع توطيد العلاقات الموجودة مسبقًا، وبناء شخصية الطفل تبدأ منذ الطفولة، من خلال الاتصال لاجتماعي بالآخرين من أقرانه.
- وظيفة عقلية: حيث يتطور الطفل من خلال اللعب ويزداد لديه المعرفة وتنمو ليه مهارة التفكير.[53]

ب: موقف الدين الإسلامي من الألعاب الإلكترونية:

لا يختلف الكثير على الخطر الذي تسببه الألعاب الإلكترونية خاصة، والوسائل التقنية بوجه عام، ونتيجة ذلك الخطر فقد اهتمت الهيئة العامة للوسائل والتقنيات؛ كونها إحدى أهم هيئات رابطة العالم الإسلامي، في المملكة العربية السعودية، فقد جاء الشعور بذلك الخطر؛ كون تلك الألعاب نتاج دول غير إسلامية؛ بمعنى أنها دول لا تقيم للأديان والمعتقدات أي قيمة أو اعتبار أو ميزان، وما تنطوي خلف تلك الألعاب من تجاوزات غير أخلاقية، تؤثر في سلوك وأخلاق ممارسيها من أبناء الديانة الإسلامية. فقد استدعت الهيئة إلى ضرورة إعداد مشروع لمركز تكنولوجي لتصنيف الألعاب الإلكترونية، من خلال تشكيل عمل فريق متخصص في إنشاء بوابة إلكترونية، تُعد مرجعًا لكل أسرة، ولكل معلم واختصاصي اجتماعي ومتخصص، ولكل من يبحث في الألعاب الإلكترونية، ومقننة على نمط تصنيفي خاص، ويسعى ذلك المركز على تحقيق التوعية والإرشاد المجتمعي، ومرجعًا إسلاميًا في تصنيف الألعاب الألكترونية، إضافة إلى أن الشريعة الإسلامية لم تحرم اللعب ولا المرح؛ كون الأصل في الألعاب الألعاب الألكترونية من وسائل الترفيه، مع إعطاء كل لعبة إلكترونية وزنًا لكل مخالفة حسب حجمها، ويعد ذلك المركز الوحيد في الوطن العربي لتصنيف الألعاب الإلكترونية، هذا بحسب ما أوضحته بعض الدراسات، فكان ﷺ يقول لعائشة رضي الله عنها – في مواسم الأفراح: (ما كانَ معكم لهو فإنَّ الأنصار يُعجِبُهم اللهو).[54] كما أن كثيرًا من وسائل الترفيه ومنها الألعاب الإلكترونية قد أخرجت الترفيه عن مقصده المباح، وشكله البرئ إلى صورة من السلوكيات الضارة على الفرد والمجتمع ومن هذه االسلوكيات: الإدمان الشديد، واشتمال بعض الألعاب الإلكترونية على ما يخالف العقيدة الإسلامية، كتلك الألعاب التي تدعو إلى رفع شعار الأديان الأخرى، أو لعبة تُظهر كأنه انتصار لعقيدة ما، أو لعبة تشُوه صورة الإسلام والمسلمين، والتشجيع على الميسر والقمار، وتصوير المحرمات والعورات والوقوع في المحرمات؛ لهذا جاء ذلك المركز لتنقية وتصنيف الألعاب من تلك الصور العبثية التي تخلط بين اللعب والتوجهات الخفية التي تحملها مضامين تلك الألعاب الإلكترونية. لجعلها خالية من الانحرافات السلوكية وإعادتها في صورتها النقية.[55] تشير الفتوى رقم (278098) بمركز الفتوى بموقع إسلام ويب أن الحكم بفتوى على لعبة بعينها أمر يستلزم الإحاطة بها، وأن حكم الألعاب الإلكترونية وممارستها من الأمور الموجبة تحريم اللعب بها إذا كانت تحوي على أمور كفرية، أو صورٍ عارية؛ كون المسلم محرمًا عليه مشاهدة ذلك، بحسب ما أجمع عليه عدد من

الفقهاء على حرمة التفرج على المحرم.[56] كما أشارت الفتوى رقم (687430) أن الألعاب الإلكترونية الحديثة إن كانت من الألعاب التي تنمي الذكاء، وتربي الأطفال والتلاميذ على القيم الحميدة، وتغرس فيه روح الأدب، فهذا يكون حسن ولا بأس بالألعاب الإلكترونية المرحة للأطفال والتلاميذ، وعلى الوالدين الاهتمام بأبنائهم من الناحية العقلية والجسدية فلا يتركوهم بالساعات الطويلة أمام الألعاب الإلكترونية مما يؤثر في حالتهم الصحية والجسدية. [57]

ج: الآثار السلبية، المترتبة من ممارسة الألعاب الألكترونية: تُعد الألعاب الألكترونية كأي لعبة، أوكأي شئ وجد في الحياة له جانبان أحدهما سلبي والآخر إيجابي، فهي سلاح ذو حدين، حيث تباينت وجهات نظر العلماء والمفسرين لآثار هذه اللعبة، فقد ركز الباحثان على سلبياتها؛ كونها تؤثر تأثيرًا سلبيًا في ممارسيها من الأطفال والتلاميذ والمراهقين ومعظم مرتادي هذه اللعبة، كما ركز معظم العلماء على سلبياتها ورأو أن لها تأثيرًا كبيرًا في صحة مستخدميها، حيث أثبت ذلك مجموعة من العلماء من خلال دراسة قاموا بها في إحدى الجامعات الأمريكية التي بينت بأن هناك الكثير من المشكلات التي تظهر عند مستخدمي الألعاب الإلكترونية؛ وهي أعراض صحية مختلفة تصاحب مستخدمي هذه الألعاب الإلكترونية، تلك الأعراض منها الجسدية ومنها العصبية والعقلية.[58]

للألعاب الإلكترونية تأثيراتها السلبية في حياة الأفراد العملية والدراسية والتعليمية؛ فقد أشار كل من(calvent. staiano. And bond)، إلى أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية له أثره السلبي في مستوى التحصيل الدراسي،

وانه سبب في ما يعانيه المراهقون من اضطرابات في عملية التعلم وإهمال واضح في الواجبات المدرسية، وكذا الهروب من المدرسة في أثناء الدوام الرسمي والذهاب إلى مراكز الألعاب الإلكترونية، إضافة إلى ما تسببه من أمراض نفسية و اضطرابات عصبية. [59]

لقد صنفت منظمة الصحة العالمية **((who)** عام 2018م اضطراب الألعاب الإلكترونية بحسب التصنيف الدولي للأمراض(icd) ، كما عرفت هذا الصنف من الأمراض بأنه" نمط لسلوك الألعاب الرقمية أو الفيديو التي تتميز بصعوبة التحكم في الوقت الذي يقضيه المصاب، وأن صاحبها يعطي أولوية للألعاب على الأنشطة والمهام الأخرى.[60] وتؤكد هنا نورة السعد، على أن عددًا من الدراسات قد أكدت على خطورة ممارسة الألعاب الألكترونية، وكانت سببًا في إرتكاب بعض المآسي؛ ومنذ عام (1970م-2005م) ارتبطت خلال هذ المرحلة بازدياد مستوى السلوك العدواني، وارتفاع معدل الجريمة والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في كثير من المجتمعات والقاسم المشترك هو الإعلام المروج للألعاب الإلكترونية.[61]

د: تأثير الألعاب الألكترونية في الفرد والمجتمع:

- قضاء ساعات طويلة أمام الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى إهمال الدراسة مما تسبب في تدني مستوى التحصيل الدراسي.
- الميل الشديد نحو السلوك العداني في الحياة.
- ضعف التفاعل بين الطفل مع أسرته، مقارنة بالطفل العادي.
- انفصال ممارسي الألعاب الإلكترونية عن واقعهم المحيط في أحيان كثيرة.[62]
- تأثيرات أخلاقية وتربوية: هناك ألعاب تروج لممارسة ألفاظ السب والشتم الذي يحدث بين المتسابقين في أثناء ممارسة اللعب الجماعي خاصة، وهذا ليس من صفات المسلم كما قال رسول الله ﷺ"عن عبدالله بن مسعود قال "قال رسول الله ﷺ ليس المؤمن بالطعان ولا اللعان ولا الفاحش البذئ".
- تأثير عقائدي ديني: منها تلك الألعاب التي تدعو إلى إحياء الموتى، وإنزال المطر، وإرسال الصواعق، وتحريك

الرياح، ومنها يدعو إلى ممارسة السحروأمور متعلقة بممارسة الشعودة وتحضير الجن، والسجود للنار.

–التأثير التعلمي والتعليمي: تكمن الخطورة إلى أن ما يصل إلى أيدينا من محتوى عبر الأجهزة الإلكترونية الحديثة، والأنترنت جملتها منقولة من ثقافات أخرى وهي محملة بالتبعية أكثر من التعليم حيث إن تلك المجتمعات ذات خصائص اجتماعية وثقافية وحضارية تختلف عن مجتمعاتنا.[63]

– تأثيرات صحية: إن الإستمرار في ممارسة تلك الألعاب ولساعات طويلة تتحول إلى حالة من الإدمان، وتؤدي إلى كثير من الأعراض الجسدية غير الصحية، منها: إصابة الشخص في العمود الفقري وتقوسه، والتعرض إلى السمنة وأمراض القلب، وعدم الانتظام في تناول وجبات الغداء والعشاء، أو تناولهما بصورة غير صحية وسريعة، والأم العنق والظهر والأعصاب.[64]

– تأثيرات نفسية: يتأثر الأطفال والمرهقون الممارسون للألعاب الإلكترونية، سواء عبر الأقراص المدمجة أو قاعات اللعب الإلكترونية حيث يتولد عنها السلوك العدواني العنيف والتقليد الأعمى، إضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفس هولاء الأبناء. وغيرها من مظاهر السلوك السلبي.[65]

– آثار متعلقة بالعلاقات الاجتماعية: قد تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى عزل الفرد عن بيئته، وهي خصلة يتصف بها مدمن الألعاب الإلكترونية فيصبح الفرد انطوائيًا ولا يتحدث مع أحد ولا يشارك الآخرين في الأمور الحياتية، مما يجعله يعاني من عيوب في بناء شخصيتة في المستقبل.

– التحريض على العنف حد القتل: قد يتلقى الأطفال شحنات كبيرة من العنف نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية والتي تسبب ارتفاع معدل الشجار الذي يصل في كثير من الأحيان إلى استخدام الأسلحة المتباينة منها: السكاكين، والمسدسات وذلك بين طلاب المدارس، أو في الأحياء، وتسهم هذه الألعاب في تدميرحقيقي للفطرة والبراءة، اللتين يتحلى بهما الطفل السوي.[66]

– مناهضة القيم والمعتقدات: هذا ما تصدره الألعاب الإلكترونية المجانية عبر شبكات الإنترنت منها أيضاً ألعاب الشر والسحر، أو دوائر الخط والأبراج.

– الاضطرابات الحركية: إن جلوس الطفل ساعات يقضي إلى هدر الوقت، ونتيجة استحواذ الألعاب الإلكترونية عليه فترة زمنية يؤدي هذا بطبيعة الحال لتضرر جهازه العصبي، وتأذي البصر والصحة العامة أيضًا من خلال انشغاله باللعب عن تناول واجباته المدرسية والغذائية، وقلة الأداء الحركي المرن مسببًا بذلك الالتهاب المفصلي.

– الاضطرابات الذهنية: الألعاب الإلكترونية من شأنها التسبب بفقدان القدرة على التفكير الحر؛ كون مشاعر اللعبة اصطناعية لا علاقة لها بالواقع؛ إذ يتسبب ذلك بانحصار التفكير الموضوعي لدى المراهقين.[67]

و: أول جريمة عنف تسبب القلق من الألعاب الإلكترونية:

كانت لحادثة العنف التي ارتكبها المراهقون الأمريكيون كل من (ديلانكي بولد – وإريك هاريس) وارتكابهم لجرائم قتل بحق ثلاثة عشرة طالبًا وإصابة أكثر من ثلاثة وعشرين طالبًا آخرين ومدرساً، ذلك بإطلاق النار بمدفع رشاش، وتُعد تلك الحادثة سببًا في ارتفاع معدلات الأصوات لمحاربة الألعاب الإلكترونية العنيفة؛ إذ يُرجع عدد من المحللين سبب هذه الحادثة إلى كثافة ممارسة الطالبين المراهقين للألعاب الإلكترونية العنيفة، ووجود ألعاب عنيفة في داخل منزليهما، منها لعبة"Doom" التي تُعد من أوائل الألعاب الإلكترونية العنيفة.[68]

أما في أوائل تسعينيات القرن العشرين كان بداية عصر الظهور للعبة "البلاي ستيشن"، حوالي في عام

(1994م)، في دولة اليابان، والولايات المتحدة الأمريكية، ونتيجة لأشكال العنف الذي يوجد في محتوى تلك الألعاب فقد حدد سن الممارسة لهذه الألعاب بحيث لا يقل سن ممارسيها عن عمر عشرة أعوام.[69]

مع ظهور الثورة التكنولوجيا التي شهدها العصر، وذلك مع نهاية القرن العشرين وخاصة مند عام (1998م)، بدات الألعاب الإلكترونية تأخذ رواجًا تجاريًا في النمو والازدهار في الأسواق العالمية، وامتدت لتناسب المراحل العمرية المختلفة، مع افتقاد السيطرة لمن يمارسها من الأطفال والمراهقين الشباب، وتواجدها على الأجهزة النقالة (موبايل)، وتحولت إلى أنواع من الممارسات للألعاب الإلكترونية من ألعاب فردية، إلى فردية وثنائية وجماعية، واصبح ممارسوها قادرين على ممارستها خارج دائرة محيطه الأُسري، وممتدًا إلى المنتزهات والنوادي والسواحل والأماكن العامة، وفي أي مكان يتواجد فيه الأطفال والشباب والمراهقون؛ حتى يصبح قادرًا على ممارستها في أي وقت يشاء.[70]

المبحث الثالث:

الدراسة الميدانية:

تمهيد: يتضمن هذا الفصل مدخلًا خاصًا بالجانب الميداني لهذه الدراسة، الذي منه يهدف الباحثان إلى تحديد الإطار العام لخطة الدراسة وإجراءاتها المنهجية، علمًا أن دراسة الباحثين تهتم بعلاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني، (دراسة اجتماعية ميدانية على عينة من تلاميذ المدارس لمرحلة التعليم الأساسي في مدينة عدن)، ويظل التحقق من مصداقية تساؤلات الباحثين المتعلقة بالدراسة من خلال إجراء منهجي؛ كي يعمل هذا الإجراء على ربط العمل الميداني، الذي قام به الباحثان، مع الدراسة النظرية السابقة لهذه العمل الميداني؛ إذ يتضمن هذا الفصل توضيحًا مفصلًا لإجراءات الدراسة الميدانية، من حيث اختيار منهج الدراسة ومجتمعها وطريقة اختيار عينتها، وخصائص تلك العينة، ومتغيرات الدرسة، وأداة الدراسة وضبطها والخطوات التي أعتمد عليها الباحثان في بناء أداة الدراسة من حيث تصميمها والتحقق من صدقها، والإجراءات التي أتبعت في توزيع أداة العينة (الاستبانة) على أفراد عينة دراسته، كما تضمن هذا الفصل عرضًا للأساليب الإحصائية المستعملة في التحليل الإحصائي.

وصف خصائص عينة الدراسة ومتغيراتها: تم في هذه الفقرة عرض خصائص عينة الدراسة البالغة عددها (80) مفردة، التي تعامل معها الباحثان بواسطة أداة الاستبانة، والمتمثلة بالبيانات العامة من الجزء الأول من الاستبانة، ومن ثم تحليل خصائص العينة قيد الدراسة كل على حِده، بحسب الخاصية، كما هو موضح بحسب الجدول رقم(1) وجدول رقم (2).

جدول رقم(1) يوضح حجم العينة وتوزيعها

المستوى	حجم العينة	النسبة المئوية
سادس	20	%25
سابع	20	%25
ثامن	20	%25
تاسع	20	%25
الإجمالي	**80**	**%100**

يتضح من الجدول رقم (1) حجم العينة موزعة على مستويات مستويات، سادس، وسابع، وثامن، و تاسع تقدر حجمها الكلي بنحو (80)، وموزعة بالتساوي بنحو (20) مفردة لكل مستوى دراسي.

جدول رقم (2) يوضح توزيع العينة بحسب الجنس

المستوى	ذكور	%	إناث	%	المجموع	%
سادس	14	%17,5	6	%7,5	20	%25
سابع	8	%10	12	%15	20	%25
ثامن	10	%12,5	10	%12,5	20	%25
تاسع	14	%17,5	6	%7,5	20	%25
الإجمالي	**46**	**%57**	**34**	**%43**	**80**	**%100**

يتضح من الجدول رقم(2) توزيع العينة بحسب الجنس لمجموع العينة؛ إذ جاءت بنسب عينية متفاوتة، وتتجه بنسبة كبيرة نحو **(57%)** للذكور؛ إذ قُدِّر حجمها بنحو **(46)** مفردة. ومن ثم جاءت **(43%)** للإناث، على التوالي، فقد قُدِّر حجمها بنحو **(34)** مفردة، من إجمالي الحجم الكلي للعينة التي تُقدر بنحو (80) مفردة.

جدول رقم (3) يوضح المستوى التعليمي (للأم) أو ولي الأمر بحسب المؤهل التعليمي

م	المستوى	أُمية	تقرأ وتكتب	تعليم ابتدائي	تعليم أساسي	تعليم ثانوي	تعليم جامعي	الإجمالي	%
1	سادس	1	2	2	3	5	7	20	%50
2	سابع	2	6	2	1	3	6	20	%25
3	ثامن	-	-	4	6	4	6	20	%25
4	تاسع	2	-	5	1	4	8	20	%25
الإجمالي		**5**	**8**	**9**	**13**	**16**	**27**		**%100**

يتضح من الجدول رقم (3) (المستوى التعليمي للأم)، أو (ولي الأمر)، بحسب المؤهل التعليمي، ويلاحظ أنَّ للمؤشر الإحصائي البديل لتوزيع العينة بحسب المؤهل التعليمي(تعليم جامعي) جاءوا بمقياس متساوٍ (أعلى مؤشر) لها بعينة حجمها (27) مفردة، من إجمالي حجم العينة الكلية التي تقدر بنحو (80) مفردة. للمستوى التعليمي (تعليم جامعي)، في حين جاءت (أمية)الأقل نسبة لعينة حجمها تقدر بنحو **(5)** مفردة، ويلاحظ أنَّ ثاني أعلى مؤشر إحصائي لتوزيع االوالدين بحسب المؤهل التعليمي يتجه نحو (تعليم ثانوي)، ويُقدر حجمه بنحو **(16)** مفردة، وبنسبة مئوية تقدر بنحو (20%)، وهي ثاني أعلى نسبة مئوية بحسب توزيع العينة بحسب المؤهل.

جدول رقم (4) يوضح المستوى التعليمي (للأب)
أو ولي الأمر بحسب المؤهل التعليمي

م	الكلية	أمية	يقرأ ويكتب	تعليم ابتدائي	تعليم أساسي	تعليم ثانوي	تعليم جامعي	الإجمالي	%
1	سادس	1	6	1	5	3	4	20	%50
2	سابع	6	5	3	2	6	3	20	%25
3	ثامن	1	2	4	6	5	7	20	%25
4	تاسع	1	7	3	3	2	4	20	%25
	الإجمالي	**9**	**20**	**11**	**16**	**16**	**18**	**%100**	

يوضح جدول رقم (4) "المستوى التعليمي للأب"، أو ولي الأمر بحسب المؤهل التعليمي، أنَّ المؤشر الإحصائي البديل لتوزيع العينة بحسب المؤهل التعليمي للأب (يقرأ وتكتب)، جاء كأعلى مقياس، وبنحو (20) مفردة، تم جاء (تعليم جامعي– تعليم ثانوي– تعليم أساسي) بمقياس، ثاني مؤشر لهما بعينة حجمها (18–16–16)، (24%)، إذ نجد أنه أعلى مستوى تعليمي جاء للأب (يقرأوتكتب) من إجمالي حجم العينة الكلية التي تقدر بنحو (80) مفردة.

أداة الدراسة: تُعدُّ الاستبانة أداة لا يمكن الاستغناء عنها في معظم الدراسات الميدانية، حيث قام الباحثان بإعداد استبيان يتوافق مع موضوع الظاهرة قيد الدراسة تساعدهما في الحصول على المعلومات والبيانات المطلوبة حول الظاهرة المدروسة وذات الصلة الوثيقة بأهداف وتساؤلات الدراسة. وتكوَّن الاستبيان من عدد من الفقرات قدرت بنحو (18) فقرة، توزعت على محورين رئيسيين.

– **اختبار أداة صدق ثبات أداة الدراسة:** يقصد بالصدق شمول الاستمارة لكل العناصر، التي يجب أن تدخل في التحليل من ناحية، ووضوح فقراتها ومفرداتها من ناحية ثانية، بحيث تكون مفهومة لكل من يستعملها، ونتيجة وضوح المشكلة البحثية، لِذلك رأى الباحثان إمكانية التعامل مع عينة اختبار عشوائية قصدية، وتعدُّ عملية اختبار أداة جمع البيانات من المسائل المهمة؛ ذلك قبل الشروع في عملية جمع البيانات واستعمالها، كما يحقق الاستبيان للبحث النجاح والثبات للاستمارة البحثية، وقياس درجة انسجام البيانات المستخلصة من أفراد العينة المبحوثة؛ كون ذلك يسهم في الوصول إلى نتائج سليمة قدر الإمكان.[71]

وللتأكد من صدق أداة الدراسة فقد أعتمد الباحثان على طريقتين: الطريقة الأولى: وهي التأكد من الصدق الظاهري للاستبانة؛ وذلك بعرضها على مجموعة من الأساتذة في جامعة عدن؛ فسعى الباحثان إلى تعديل بعض فقرات الاستبانة، وحذف البعض منها؛ كونها لم تقترب في فقراتها مع موضوع البحث، حيث استعان الباحثان بالطريقة الثانية وهي: القيام بالنزول القبلي للتأكد من مدى استيعاب المبحوثين لفقرات أسئلة الاستبانة، فقد أخذ الباحثان عينة بحثية بواقع (10) مفردة بحثية من االتلاميذ، وبعد إستيفاء البيانات جميعًا فُرِّغت إحصائيًا بنظام المتوسط الحسابي للتكرارات، واستعمال نظام النسب المئوية، والوزن النسبي.

أ.صـــدق أداة الدراســـة: بمعنـــى أصـــبحت صـــالحة ومفهومة وقابلة للتطبيق بعد الاستفادة من الآراء، التي ساعدت في تعديل بعض الفقرات وحذفها؛ لتظهر بالشكل النهائي، وقد قيس صدق الاستبانة إحصائيًا، وذلك بهدف تحقيق صدق الاتساق الداخلي لفقرات الاستبانة، وباستعمال معامل (ألفا كرونباخ) لقياس صدقها، انظر جدول رقم (5) الذي يبين قيم صدق الاستبانة.

جدول رقم (5) يبين قيم الصدق للاستبانة

المحاور	قيم الصدق
المحور 1	.،946
المحور 2	.،931

يتضح من جدول رقم (5)، أن قيم الصدق للاستبانة كاملة مع محاورها عالية، وأبعادها (الثلاثي الأبعاد)، ثم اعتمادها، وهو معامل قوي يجعل الأداة تتمتع بالصدق في جمع البيانات المتعلقة بالدراسة.

ب) ثبـات أداة الدراسـة: أُختبر الثبات بعد إخضاع الاستبانة لاختبار باستعمال معامل (ألفا كرونباخ)؛ لقياس ثباتها، وكانت أهم نتائج التي توصل إليها موضحة في جدولين؛ إذ يعرض في الجدول رقم (6).

جدول رقم (6) يبين نتيجة اختبار ألفا كرونباخ

المحور	اختبار معامل ألفا كرونباخ	
	معامل ألفاء	عدد الفقرات
المقياس ككل	0،892	18
المحور 1	0، 864	8
المحور 2	0،926.	10

يتضح من النتائج المبنية في جدول (6) أن قيم ثبات محوري الاستبانة الإحصائية قد أظهرت أن قيم الثبات عالية، ومن ثم بالإمكان الاعتماد على صدق الاستبانة في عملية المسح الميداني. كذلك حُلل الارتباط بين محاور الاستبانة الإحصائية مع المقياس كاملًا، ومنه يظهر أن قيم الارتباط دالة عند مستوى دلالة أقل من (0.01)، انظر جدول رقم (7)، يبين معامل الارتباط بين المحاور والمقياس كاملًا.

جدول رقم (7) يبين معامل الارتباط بين المحاور والمقياس كاملًا:

معامل الارتباط بين المحاور والمقياس كاملًا		
مقياس معامل الارتباط للمحاور الثلاثة		
محور 1	معامل الارتباط	772،2
	مستوى الدلالة	0،001
محور 2	معامل الارتباط	64400
	مستوى الدلالة	0،010

ويشير معامل ألفا كرونباخ للثبات إلى قيمة عالية، وبه تعتمد فقرات الاستبانة، وتعمم للدراسة، كذلك يؤكد ذلك تحليل الارتباط للمحاور مع المقياس كاملًا.

المبحث الثالث: التحليل الإحصائي:

يعدُّ التحليل الإحصائي ركنًا أساسيًّا في أثناء الدراسات العلمية الميدانية عمومًا؛ إذ اعتمد الباحثان على توظيف برنامج المتوسط الحسابي، والوزن النسبي، في أثناء تحليهم إحصائيًّا لاستجابة المبحوثين لفقرات الاستبانة؛ لغرض معالجة البيانات، ولما يتميز به ذلك البرنامج من الدقة والبساطة، وتوفير الجهد والزمن والتكلفة؛ لأجل الوصول إلى نتائج في غاية الوضوح، وسهولة الترجمة الإحصائية لدى القارئ المطلع للبيانات الإحصائية، ولغرض التبويب والعرض لأهم خصائص أفراد عينة الدراسة البحثية، رغم وجود عديد من البرامج الإحصائية الأخرى، ومن هذه البرامج: المتوسط الحسابي، ومقياس الوزن النسبي، والنسب المئوية.

جدول رقم (8) المحور الأول: لألعاب الإلكترونية وأثرها في السلوك اللفظي والجسدي

الرقم	الفقرة	أوافق	محا يد	لا أوافق	الاجمالي
1	أصف زملائي بكلمات ساخرة.	46	23	11	80
2	أتعمد مقاطعة حديث زملائي.	11	58	11	80
3	أرفع صوتي على أبي وأمي.	57	11	12	80
4	أقضي ساعات طويلة جداً بالألعاب الإلكترونية.	6	8	66	80
5	أرفع صوتي على والداي وأُعارض كل ما يطلبونه مني.	7	69	4	80
6	أصبحت أتعامل بقسوة مع الآخرين بما فيهم أهلي.	75	2	3	80
7	جعلتني الألعاب الإلكترونية شخصًا عدوانيًا مع الآخرين.	8	66	6	80
8	أرفع صوتي على كل من حولي في أثناء تعاملي معهم.	13	11	56	80

أوضحت الفقرة" أصف زملائي بكلمات ساخرة."، جاءت بنسبة مئوية (عالية)، وتقدر بنحو (72%)، لعينة حجمها (46) ومتوسط حسابي قدر بنحو (2.15)، مما يشير إلى أنَّ هناك نسبة عالية من العينة تعاني من ممارسة السلوك العدواني نحو زملائهم، في حين جاءت حجم العينة البحثية نحو البديل (لا أوافق) وتقدر بنحو **(11)** مفردة، ونسبة مئوية قدرت بنحو (13%)، وعينة بحثية قدرت حجمها بنحو(23) مفردة، وهم ممن لديهم سلوك عدواني نحو وصف زملائهم بكلمات ساخرة، ونسبة مئوية قدرت بنحو (29%)، لكن تظل نسبة متوسطة عن الحجم الكلي للعينة التي تقدر بنحو (80)، مقارنة ممن يمارسون السلوك العدواني نحو زملائهم بين الحين والآخر، كما أشارت وأوضحت الفقرة، "أتعمد في مقاطعة حديث زملائي"، جاءت إجابة العينة البحثية (مرتفع) نحو البديل(محايد)، وتقدر بنحو (58) مفردة، ونسبة مئوية تقدر بنحو (73%)، ونحو المؤشر الإحصائي البديل (أوافق –لا أوافق) بالتساوي، لعينة حجمها (11) مفردة، مما يشير إلى أنَّ هناك نسبة معينة ضعيفة قدرت بنسبة مئوية بنحو (13%)، من العينة البحثية تجد ليسوا مع هذا السلوك، أو مع فقرة "جعلتني الألعاب الالكترونية شخصًا عدوانيًا مع الآخرين"، إلا أنها تبقى نسبة مئوية ضعيفة جداً، مقارنة بحجم العينة البحثية نحو البديل(محايد). وبتقدير

(مرتفع)، ومتوسط حسابي قدر بنحو (2.562)، وفي الفقرة رقم (4) " ارفع صوتي على ابي وامي"، جاءت بنسبة مئوية عالية تقدر بنحو (71%)، لعينة بحثية تقدر بنحو (57) مفردة، نحو البديل (أوافق)، مما يدل على أنَّ هناك نسبة عالية من العينة البحثية تمارس سلوكًا عدوانيًا لفظيًا نحو الآباء، في حين جاءت إجابة حجم من العينة البحثية السابقة حجمها (11-12) مفردة، عدم ممارسة سلوك عدواني لفظي نحو الآباء، وبنسبة مئوية تقدر بنحو(14%)، وهي نسبة مئوية تتقارب مع البديل (محايد) والبديل (لا أوافق)، فقد يكون هذا التقارب نتيجة عدم قبول مفردات هذه العينة بفكرة ممارسة السلوك العدواني منه (أرفع صوتي على أبي وأمي)، أو ناتج عن عدم بلوغ العينة المحددة في البديلين السابقين (محايد) والبديل (لا أوافق)، مرحلة الإدمان للألعاب الإلكترونية. وقدر المتوسط الحسابي للفقرة بنحو (2.575)، ووزن نسبي قدر بنحو (71%). وبتقدير (مرتفع)، وفي الفقرة "أرفع صوتي على والداي وأُعارض كل ما يطلبونه مني " أنَّ النسبة الكلية الأعلى للعينة أستجابة نحو البديل (أوافق)، وبمتوسط حسابي (**2،9**)، ووزن مئوي قُدر بنحو (**96،6%**)، لعينة بحثية قدرت حجمها بنحو (75) مفردة، وهي أعلى نسبة مئوية أستجابت إليها مفردات معظم العينة المبحوثة، في حين جاءت، استجابة العينة نحو البديل الثاني والثلاثي بنسبة للعينة ضعيفة، وتقدر بنحو (**2%**) و(**4%**) لعينة حجمها يقدر بـ (**2**)، (3)،على التوالي. وهذا يشير إلى ممارسة السلوك العدواني اللفظي نحو الوالدين من العينة التي تمارس الألعاب الإلكترونية، فقد يعزو الباحثان ذلك نتيجة انشغال الأبناء (العينة المبحوثة) في لحظات ما نحو اللعبة الإلكترونية واندماجهم فيها ويرفضون مقاطعتهم بحسب توضيح بعض العينة المبحوثة مما يجعلهم ينفعلون نحو آبائهم، لكن تظل تلك البوادر ظاهرة خطيرة في حالة استمرت وتحولت إلى مشكلة منها: قلة احترام كلمة الوالدين، أو عدم الاستجابة لتعاليمهم، أو لطلابات الوالدين لأجل قيام الأبناء بواجباتهم داخل المنزل، كما أوضحت الفقرة "جعلتني الألعاب الالكترونية شخصًا عدوانيًا مع الاخرين"، أنّ النسبة الأعلى للعينة المبحوثة جاءت الاستجابة نحو البديل الإحصائي(محايد)، قُدر حجمها التكراري بنحو(66) مفردة، ونسبة مئوية تقدر بنحو(83%)، في حين جاء المؤشر الإحصائي البديل الأول(أوافق)، بنسبة مئوية ضعيفة، تقدر بنحو (10%)، وتقدر حجمها بنحو (8) مفردة، في حين جاء المؤشر الإحصائي البديل الثالث(لا أوافق)، بنسبة مئوية أيضًا ضعيفة وقُدر بنحو (8%)، لعينة بحثية لطلاب الثانويةُ قدر حجمها بنحو (6) مفردة. يُعد ذلك مؤشرًا ضعيفًا في ممارسة العينة للعنف والسلوك العدواني مع الآخرين، رغم الآثار السلبية التي تحدثها الألعاب الإلكترونية في سلوك ممارسي الألعاب الإلكترونية، وهذه النسبة توحي للباحثين إلى أنه ما زال بوادر خطر ممارسة الألعاب الألكترونية في سلوك العينة ضعيفًا، في حين جاء المتوسط الحسابي للفقرة بنحو (2.025)، وبتقدير (متوسط)، وأوضحت الفقرة "أرفع صوتي على كل من حولي في أثناء تعاملي معهم" أنَّ النسبة الكلية الأعلى للعينة استجابة نحو البديل (لا أوافق)، وبنسبة مئوية تقدر بنحو (70%)، لعينة بحثية قدرت حجمها بنحو(56) مفردة، وهي أعلى نسبة مئوية استجابت إليها مفردات معظم العينة المبحوثة لهذه الفقرة، ويُعد ذلك مؤشرًا إيجابيًا، يشير إلى عدم وجود سلوك عدواني مرتفع لممارسة مثل هذا السلوك، في حين جاءت إجابة البديل الإحصائي الأول والثلاثي بنسبة مئوية ضعيفة جدًا، قدرت بنسبة مئوية بنحو (16%) و(14%)، لعينة حجمها تُقدر بنحو (13)، (11)، على التوالي، إذ قُدر المتوسط الحسابي للفقرة بنحو(1,65)، ووزن نسبي يقدر بنحو (55%)، وبتقدير (منخفض).

المحور الثاني: جدول رقم (9) الألعاب الإلكترونية وأثرها في السلوك النفسي

م	الفقرة	مؤشر البدائل الاحصائية			المجموع
		أوافق	محايد	لا أوافق	
1	أحس أنني مدمن جدًا بالألعاب الإلكترونية.	75	3	2	80
2	جعلتني الألعاب الإلكترونية اكتسب سلوكيات غير محترمة.	69	7	4	80
3	أقضي ساعات طويلة جداً بالألعاب الإلكترونية.	74	3	3	80
4	أصبحت اتعامل بعصبية مع الآخرين بما فيهم أهلي.	12	64	4	80
5	جعلتني الألعاب الإلكترونية مهملًا لدروسي.	19	57	6	80
6	تنمي الألعاب من تفكيري وتغير نظرتي للعالم المحيط بي.	57	16	7	80
7	محتاج للمساعدة حتى اتخلص من إدماني للألعاب الإلكترونية.	44	28	8	80
8	لا أنام كثيراً بسبب إدماني بالألعاب الإلكترونية.	52	21	7	80
9	سهمت الألعاب الإلكترونية في الابتعاد عن الناس والانطواء.	13	56	11	80
10	إهمال أبي وأمي لي وعدم اهتمامهم بي أعطاني فرصة للعب بأي نوع من الألعاب الإلكترونية ومشاهدة الفيديوهات.	66	8	6	80

يوضح المحور الثاني من الجدول رقم (9) "الألعاب الإلكترونية وأثرها في السلوك النفسي"، موقف أفراد العينة التي تُقدر حجمها بنحو (80) مفردة، وهي عينة عشوائية منتظمة من تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي في محافظة عدن أظهرت نتائج الدراسة الميدانية حسب التحليل الإحصائي حيث أوضحت الفقرة "أحس انني مدمن جداً بالألعاب الإلكترونية"، أنَّ أعلى وزن مئوي من العينة المبحوثة جاء نحو البديل الإحصائي (أوافق)، بنسبة تقدر بنحو (5،92%)، لعينة هي أعلى قيمة مبحوثة، وتعد أعلى نسبة مئوية لفقرة المحور، ولعينة حجمها تقدر بنحو (75) مفردة، ومتوسط حسابي قدر بنحو (225)، وهذه الاستجابة مؤشر إلى أن هناك إحساسًا لعدد كبير من مفردات العينة بالإدمان للألعاب الإلكترونية، في حين جاءت إجابات الأبعاد الإحصائية (الثاني– والثالث) (محايد – لا أوافق) بنسب مئوية ضعيفة جدًا، حيث قدرت حجمها (3–2) على التوالي. وأوضحت الفقرة "اقضي ساعات طويلة جداً بالألعاب الإلكترونية"، من المحور النفسي من الجدول رقم (24)، أنَّ أعلى وزن مئوي من العينة المبحوثة جاء نحو البديل الإحصائي الأول (أوافق)، لعينة مبحوثة هي ثاني أعلى تكرار للفقرة رقم (5) من المحور النفسي، وحجمها قدرت بنحو (74) مفردة، ومتوسط حسابي قدر بنحو (2،8125)، ونسبة مئوية قُدرت بنحو (93،75%)، وتعد ثاني أعلى نسبة مئوية من المحور النفسي، وبتقدير (مرتفع)، وهذا يشير على أن العينة المبحوثة تقضي ساعات طويلة جداً بممارسة الألعاب الإلكترونية، في حين تساوت إجابات إجابة العينة نحو البديل الإحصائي الثالث والبديل الثاني (لا أوافق– محايد) من هذه الفقرة لعينة حجمها التكراري بنحو (3) مفردات، وبنحو (3) مفردات، ونسبة مئوية تقدر بنحو (6%)، ، وبنسبة مئوية تقدر بنحو (6%)، على التوالي لكلا البديلين، مما يؤكد ذلك لدى الباحثين إلى انتشار ظاهرة الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية بين العينة المبحوثة، وهذه بمنزلة

إجابة لإحدى تساؤلات الدراسة التي ذهب إليها الباحثان، كما أشارت الفقرة "أصبحت قاسيًا في معاملتي مع الآخرين بما فيهم أهلي"، أن معظم حجم العينة المبحوثة أستجابت نحو المؤشر الثلاثي البديل الثاني(محايد)، لعينة قدر حجمها التكراري بنحو (64) مفردة، ووزن نسبي قدر بنحو (70%)، في حين تقديرها هي الأعلى بين البدائل الثلاثة، مما يشير إلى أن العينة المبحوثة قد تكتسب مع الزمن القريب، وإن لم تكن قد اكتسبت سلوكًا عدوانيًا وهي صفة قساوة المعاملة نحو الآخرين وتلك صفة قد تؤدي إلى نفور كل من يحيط بأفراد العينة من أصدقاء وأهل وجيران وأقران، لكن تلك النتيجة من خلال البديل الإحصائي (محايد) ما زال متبدبًا بين (أوافق) و (لا أوافق)؛ وكونها كذلك جاءت بتقدير (مرتفع)، وفي الفقرة "تنمي الألعاب من تفكيري وتغير نظرتي للعالم المحيط بي"، أن أعلى حجم للعينة المبحوثة جاءت نحو المؤشر الثلاثي البديل الأعلى (أوافق)، لعينة مبحوثة، قدرت حجمها التكراري بنحو (57) مفردة، ووزن نسبي يقدر بنحو (0875)، في حين تقديرها هي الأعلى بين البدائل الثلاثة لهذه الفقرة، مما يدل على أن الألعاب الإلكترونية تنمي من تفكير ومدارك العينة، وتسهم في جوانب إيجابية، منها: تغير نظرتهم للعالم المحيط بهم، وهذه النتيجة التي وصل اليها الباحثان تؤكد أن للألعاب الإلكترونية سلبياتها، وإيجابياتها، في حين أوضحت الفقرة "محتاج للمساعدة حتى أتخلص من إدماني للألعاب الإلكترونية"، جاءت نحو البديل (أوافق)، لعينة بحثية حجمها (44) مفردة، ومتوسط حسابي يقدر بنحو (2،325)، في حين جاء الوزن المئوي للفقرة وبنحو (77،5)، وبتقدير (متوسط)، وتعد نسبة عالية نحو البديل الثلاثي (أوافق)، مقارنة باستجابات العينة للبديل الثاني والثالث (محايد – لا أوافق)، التي جاءت بتقدير متوسط للبديل الإحصائي الثاني، (محايد) وبتكرار حجمها (28) مفردة، وضعيف جدًا للبديل الإحصائي الثالث (لا أوافق)، بتكرار حجمه (8)، مما يؤكد على حاجة العينة المبحوثة للمساعدة؛ حتى تتخلص من إدمانها للألعاب الإلكترونية، وجاءت هذه الفقرة بتقدير (متوسط)، وفي الفقرة "لا أنام كثيرًا بسبب إدماني للألعاب الإلكترونية"، أن معظم حجم العينة المبحوثة جاءت نحو البديل الإحصائي الثلاثي (أوافق)، لعينة مبحوثة ، لعينة قدرت حجمها التكراري (52) مفردة، ووزن نسبي قدر بنحو (65%)، وهي الأعلى بين البدائل الثلاثة، مما يدل على وجود حالة من القلق وقلة نوم تعانيه العينة المبحوثة، في حين جاءت إجابات نسبة ضعيفة من العينة نحو البديل (محايد) لعينة حجمها التكراري (21) و (7) للبديل الإحصائي الثلاثي (لا أوافق)، وتشير الفقرة "أسهمت الألعاب الإلكترونية في الابتعاد عن الناس والانطواء" أنَّ النسبة الأعلى للعينة إستجابة نحو البديل (محايد)، وبنسبة مئوية تقدر بنحو (70%)، لعينة بحثية قدرت حجمها التكرار بنحو (56) مفردة، وهي أعلى نسبة مئوية استجابت إليها مفردات معظم العينة المبحوثة لهذه الفقرة، ويُعد ذلك مؤشرًا سلبيًا، يشير إلى أن الألعاب الإلكترونية قد تسهم في إصابة العينة المبحوثة بحالة من الانطواء عن الناس والمجتمع والمحيط الاجتماعي. تظل تقديرات هذا البديل محايدًا بين الانطواء من عدمه؛ كونها نسبة مئوية تعد مرتفعة لبلوغ حالة الانطواء، في حين جاءت إجابة البديل الإحصائي الأول والثلاثي بنسبة مئوية ضعيفة جدًا، قدرت بنسبة مئوية بنحو (16%) و (14%)، لعينة حجمها تُقدر بنحو (13)، (12)، على التوالي، في حين قدر المتوسط الحسابي للفقرة بنحو (1,65)، ووزن نسبي يقدر بنحو (55%)، وبتقدير (منخفض)، وأوضحت الفقرة " إهمال أبي وأمي لي وعدم اهتمامهم بي أعطاني فرصة لمشاهدة الفيديوهات واللعب بأي نوع من الألعاب الإلكترونية "، أن معظم حجم العينة

المبحوثة ذهبت إجاباتهم نحو المؤشر الثلاثي البديل الأعلى (محايد)، لعينة مبحوثة قدر حجمها التكراري بنحو (66) مفردة، ووزن نسبي يقدر بنحو (82%)، في حين تقديرها هي الأعلى بين البدائل الثلاثة،وهي استجابة تشير نحو أوافق، ولا أوافق، لكنها تظل مؤشرًا خطيرًا، وأن هناك إهمالًا، غير واضحة معالمه، لكن تظل النتيجة مرهونة للمستقبل للعينة المبحوثة، ومدى اهتمام الاسرة من عدمه، حيث إن معالم الاستجابة بحسب رأي الباحثين للفقرة ضبابية، ويمكن إدراجها في ناقوس خطر الألعاب الإلكترونية؛ وذلك في حالة تغيرت مواقف العينة في السنوات اللاحقة نحو البديل الإحصائي الأول (أوافق)، فيما أوضحت الفقرة " جعلتني الألعاب الإلكترونية مهملًا لدروسي"، جاءت نحو البديل (محايد)، لعينة بحثية حجمها (57) مفردة، ومتوسط حسابي يقدر بنحو (2،325)، في حين جاء الوزن المئوي للفقرة بنحو (82%)، وتعد نسبة عالية نحو البديل الثلاثي(محايد)، مقارنة باستجابات العينة للبديل الأول والثالث (أوافق – لا أوافق)، التي جاءت بتقدير متوسط للبديل الإحصائي الأول، (أوافق) وبتكرار حجمها (19) مفردة، وضعيف جدًا للبديل الإحصائي الثالث بتكرار حجمه (6) مفردات، مما يؤكد على وجود مؤشر خطير لحجم كبيرمن العينة المبحوثة نحو إهمال دروسها وانشغالها عن واجبها الدراسي، في حالة استمرت في الإدمان للألعاب الإلكترونية هذه الفقرة فقد تتحول العينة نحو البديل (أوافق)، وجاءت بتقدير (مرتفع).

الاستنتاجات:

أولاً: الاستنتاجات: بينت نتائج الدراسة:

– أن العينة لم تصل لمرحلة الخطر في ممارسة السلوك العدواني، رغم ممارستها للألعاب الإلكترونية.

– أن الألعاب الإلكترونية تدعو الأطفال والمراهقين إلى القيام بكل ماهو سيئ بما فيها القيام بالسطو المسلح على المحلات التجارية، وممارسة الضرب ضد الغير دون وجه حق إلى حد القتل، واعتناق أفكار وسلوكيات تخالف شرع الله.

– إن الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، ومختلف أنواع تكنولوجيا الترفيه الحديثة من أسباب تدني مستوى التحصيل الدراسي للأبناء.

– إن الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية سبب لانتشار بعض الأمراض الصحية، كضعف النظر، وعنف في رقبة الرأس والظهر والأطراف نتيجة الجلوس لساعات طويلة جدًا أمام الأجهزة الإلكترونية.

– إن الألعاب الإلكترونية تكرس في الأطفال سلوكًا انطوائيًا، والعزلة نحو الأخرين من محيطه الاجتماعي الحقيقي، والشعور بالقلق النفسي والخوف من الدخول في منافسات اجتماعية.

– إن هناك تصنيفات من الألعاب الإلكترونية ذات فوائد إيجابية وتنمي التفكير الذهني لدى الأطفال والمراهقين، إلا أن أضرارها أكبر من نفعها؛ إذ وظفت كثير من الألعاب الإلكترونية من قبل شركات عالمية مجهولة الهوية ولأغراض تدميرية وإفساد ثقافة المجتمع، وخاصة شعوب المجتمعات الإسلامية، بل وتُسهل عملية تحميل وشراء تلك الألعاب عبر المواقع الإلكترونية المختلفة.

– إن الألعاب الإلكترونية الحديثة، بكآفة تصنيفاتها مخالفة تمامًا للسمات التشريعية، أو الأخلاقية، أو الشرعية.

– إن الألعاب الإلكترونية بكآفة أنواعها تغرس في ممارسيها سلوك اللا مبالاة، وعقلية ذهنية تمتلئ بالعدوانية وتحقيق الهدف دون مراعاة الوسيلة التي يحقق فيها الهدف والنجاح.

– إن هناك علاقة سلوك طردية تحددها مقدار ممارسة التلاميذ والمراهقين للألعاب الإلكترونية مع حجم اكتسابهم سلوكيات العنف والعدوانية نحو الآخرين؛ إذ أوضحت الدراسة إلى أنه كلما قلت ساعات الأطفال لممارستهم للألعاب الإلكترونية قل اكتسابه سلوكيات العنف والعدوانية، في حين مزاولته

للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة تكسبه حالة إدمان، وتغرس فيه سلوك العنف والعدوانية، لدرجة إكسابه فكرة الكراهية لواقعه الاجتماعي وتكيفه النفسي مع كل من حوله.

– إن العينة المبحوثة التي تأثرت بتصنيفات تلك الألعاب كان حجمها التكرري ونسبتها المئوية ضعيفة، مما يدل على أن نسبة بسيطة من العينة المبحوثة اكتسبوا سلوكًا عدوانيًا.

– إن هناك إهمالًا واضحًا من الوالدين نحو ما يمارسه الأبناء من تصنيفات للألعاب الإلكترونية.

بينت نتائج الدراسة أن نسبة ضعيفة جدًا من أفراد العينة المبحوثة من طلاب مرحلة التعليم الأساسي يشكلون خطرًا على أنفسهم وأسرهم ومحيطهم الاجتماعي والمدرسة.

– إن الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية سبب لنشوب النزاعات العدوانية وممارسة العنف بين الأطفال في المدارس، وفيما بينهم في إطار الأسرة، وفي ممارسة العنف تجاه الوالدين.

ثانيًا: التوصيات: يوصي الباحثان بالآتي:

– على الأسرة مشاركة الأطفال لتلك الألعاب الإلكترونية؛ كي تكون الأسرة على مقربة من أبنائهم لمعرفة نوع التصنيفات التي يتم ممارستها، وإرشاد أبنائهم وتوعيتهم على سلبيات وإيجابيات بعض التصنيفات التي تحوي تلك الألعاب الإلكترونية.

– توعية وتشجيع التلاميذ والمراهقين في المدارس على اختيار نوعية التصنيفات التي يجب اختيارها قبل ممارستها.

– تفعيل أثر المؤسسات الإعلامية في مختلف القنوات والمواقع الإلكترونية، والمساجد والمنتديات الثقافية لتسليط الضوء على خطورة الألعاب الإلكترونية واثارها المدمرة للأبناء، والأسرة، والمجتمع.

– تشجيع الأسرة والمدرسة للأطفال على ممارسة الألعاب الإلكترونية التثقيفية.

– على الأسرة؛ بوصفها خط الدفاع الأول في الحفاظ على أطفالهم قبل الدخول في حالة الإدمان للألعاب الإلكترونية، والمتابعة المستمرة لإطفالهم ، وفي معرفة نوعية التصنيفات التي يتم شراؤها.

– إعاة تأهيل الحالات التي تعد في ضمن مرحلة الإدمان للألعاب الإلكترونية من خلال وجود كوادر واختصاصيين نفسيين متخصصين في معالجة حالات الإدمان، وإعادتهم لممارسة حياتهم بصورة طبيعية.

الهوامش:

(1) بسمة صالح سعيد الشيخي، الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية، بحث غير منشور، مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية، 2022م، ص253.

(2) محمد عبدالرزاق إبراهيم، ثقافة الطفل، دار الفكر، عمان، الطبعة السادسة،2014م، ص18.

(3) أسماء دومة بلعالية، تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية، مركز مجلة بابل للدراسات الإنسانية، العدد1، 2020م، ص332.

(4) فواز سعيد بن صالح، الألعاب الإلكترونية، رسالة ماجستير، غير منشورة، جامعة عدن، 2021م، ص86.

(5) السابق،ص91.

(6) عبداللطيف محمد خليفة، مظاهر السلوك العدواني وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية، لدى عينة من طلاب المرحلة التعليم الإبتدائي، المجلة العربية للنشر والتوزيع، الكويت، 2004م، ص124.

(7) فاطمة وإشفاق، الطفل والألعاب الإلكترونية، عبر الوسائط الإلكترونية الحديثة، بين التسلية وعمق التاثير، دار الخليج للنشر والتوزيع، عمان، 2018م، ص87.

(8) عبيدات، دوقان، وعبدالرحمن، كايد، تصميم البحوث العلمية، دار المعرفة، عمان، 2017م، ص18.

(9) ايمان موسى فرج الزوري، أثر الألعاب الإلكترونية على الأسرة، مجلة العلوم الإنسانية، بحث منشور، 2020م،ص243.

(10) مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، الجزائر، 2012م، ص32.

(11) أحمد محمد الزعبي، السلوك العدواني عند الأطفال وكيفية فهمه، مجلة التربية، العدد(21)، 1997م، ص219.

(12) محبوب وجيه، المناهج البحثية في الدراسات العلمية، دار الشرق للنشر والتوزيع، ط1، 2005م، ص113.

(13) مبارك سالمين، ظاهرة العنف في المدارس، مركز عبادي للنشر والتوزيع، 207م، ص41

(14) سليمان بن نيف النيف، الألعاب الإلكترونية وأثرها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة الإبتدائية، رسالة ماجستير غير منشورة، المملكة العربية السعودية، القصيم، 2017م، ص19.

(15) محمد السيد مطر، ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتة بالسلوك العدواني، لدى طلاب مرحلة التعليم الإبتدائي، القاهرة، المجلة العلمية لعلوم التربية، البدنية والرياضية، 2016م، ص205.

(16).ferguson.c.g.(2012)Gentic contributions to Antisocial personality and behavior: Ameta-Analytic from an Evolut ionary perspec tive. The gournal of social psychology.150(2):160-180 .

(17) إيمان موسى فرج الزوري، الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية، لعبة البوبجي نمودجًا، مجلة العلوم الإنسانية، 2020جامعة إجدابية، م، ص245.

(18) بيرفيو، السلوك المعنف والوضع الإنساني، تأليف مجموعة من الإخصاييين، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر، بيروت، ط3، 1998م، ص148.

(19) ويكبيديا الموسوعة العربية الحرة. الأنترنت. تاريخ الدخول، يوم الأحد، 15 / أكتوبر/2023م.

(20) محمد صالح عبادي، أثر السلوك العدواني على التلاميذ، مجلة كلية الآداب، جامعة عدن، العددالخامس، 2008م، ص169.

(21) الصمادي، يوسف السرطاوي، وآخرون، التربية الخاصة للطفل، دار القلم، دبي، ط2، 2001م، ص197.

(22) معاوية محمود أبوغزال، نظريات التطور الإنساني وتطبيقاتها التربوية، دار المسيرة، عمان، ط1، 2006م، ص123.

(23) مجلة كلية الآداب، جامعة عدن، العدد الخامس، 2008م، ص176.

(24) محمد صالح عبادي، مرجع سابق ذكره، ص139.

(25) دلال عبدالعزيز الحشاش، أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونيةفي السلوك العدواني في المدارس الحكومية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عمان، 2008م، ص153.

(26) علي سليمان الصوالحة، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، دار جامعة القدس للدراسات التربوية والأبحاث، فلسطين، (2016م)، ص 169.

(27) محمد السيد مطر، ممارسة الألعاب الإلكترونية في أوقات الفراغ وعلاقتها بالسوك العدواني، المجلة العلمية للعلوم الإنسانية، القاهرة، العدد27، 2016م، ص205.

(28) بشرى محمد حسن العبيدي، الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية، وعلاقتها بالانفعالات السلوكية لطلاب التعليم الإبتدائي، لطلاب مرحلة التعليم الإبتدائي، مجلة البحوث التربوية، بغداد، 2017م، ص 418.

(29)عبدالصادق حسن عبدالصدق، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين، دراسة مقارنة بين طلاب مدارس الثانوية وبين طلاب مصر والبحرين، مجلة حوليات الآداب والعلوم الاجتماعية، 2015م، ص140.

(30) Shao. R. and wang. Y. (2019) the Relaiton of violent video games to Adolescent Aggression: An examination of moderated mediation Effect psychol 10: 384.1-9.

(31) جلال عبدالله، تأثير السلوك القبلي في التنمية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عدن، 2011م، ص14.

(32) بسام عبدالرحمن المشاقبة، نظريات الإعلام، عمان: دار أُسامة للنشر والتوزيع، 2011م، ص110.

(33) سارة محمود عبدالرحمن حمدان، استخدام العنف في الألعاب الإلكترونية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشرق الأوسط، الأردن، 2016م، ص34.

(34) سليمان بن نيف النيف، الألعاب الإلكترونية وأثرها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة الإبتدائية، رسالة ماجستير غير منشورة،

المملكة العربية السعودية، القصيم، 2017م، ص19.

(35) آيات إبراهيم الشاعر، السلوك العدواني في حصة التربية البدنية، من وجهة معلمي التربية البدنية، رسالة ماجستر غير منشورة، الأردن، 2011م، ص43.

(36) محمد مصطفى حميد، الألعاب الألكترونية، مقال منشور بتاريخ 2012/11/29م، بموقع شبكة الألوكة، تاريخ الاسترجاع، 2023/9/15م، الساعة (10) مساء، ص13-14.

(37) يسراء عدلي رشاد، الإستخدام المفرط للألعاب الألكترونية وعلاقتها ببعض المشكلات الاجتماعية والصحية، لدى بعض الممارسيين وغير الممارسيين للنشاط الرياضي، أطروحة دكتوراه، غير منشورة، جامعة حلوان، القاهرة، 2014م، ص17.

(38) السابق، ص25.

(39) محمد مصطفى حميد، الألعاب الألكترونية، مقال منشور بتاريخ 2012/11/29م، بموقع شبكة الألوكة، تاريخ الاسترجاع، 2023/9/15م، الساعة (10) مساءاً.، ص17.

(40) يسرا ء عدلي رشاد، مرجع سبق ذكره، ص18.

(41) أحمد فلق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم الاجتماعية والمتغيرات، أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة الجزائر، 2009م، ص110.

(42) أماني زكريا، منى لطفي، كيف نُربي أبنائنا في زمن الانفتاح، لحماية أبنائنا من أخطار الألعاب الإلكترونية، والتليفون المحمول، والأنترنت، القاهرة، دار الكتب ، 2010م، ص37.

(43) السابق، ص 69.

(44) تقرير فريق بحثي من قبل الجامعة العربية، يقترح تصنيف الألعاب الإلكترونية، الإنترنت: Http : // ar ksu. Edu. Sa/95136. Htmi.

(45) أماني زكريا، منى لطفي، مر جع سبق ذكره، ص 79.

(46) أحمد إبراهيم محمد إبراهيم، دور الإخصائي الاجتماعي مع مستخدمي الألعاب الألكترونية في ضوء بعض المتغيرات التكنولوجيا المعاصرة، مؤسسة شباب الجامعة، الإسكندرية، 2019م، ص 102، ص104.

(47) بسمة صالح سعيد الشيخي، الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية، مرجع سبق ذكره، ص34.

(48) السابق، ص171.

(49) نفسه، ص176.

(50) تيريا أورنج، أوفلين، كيف تمنع ابناءك من الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ومشاهدة التلفزيون، وقضاء أوقات طويلة أمام الأجهزة الإلكترونية الحديثة، الدليل العلمي الموحد، ترجمة وطبع دار الفروق، القاهرة، 2007م، ص120.

(51) السابق، ص122.

(52) حنان عبدالحميد العناني، اللعب عند الأطفال، عمان، دار الفكر للطباعة والنشر، 2002م، ص25.

(53) البخاري، صحيح البخاري، كتاب النكاح، باب النسوة اللاتي يهدين المرأة إلى زوجها ودعائهن بالبركة، بيروت، دار ابن كثير، حديث رقم(4868)، 1993م، ص1981.

(54) دائرة الإفتاء، الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة، المملكة الأردنية الهاشمية، فتوى رقم (896)، تاريخ /2010/2/8م، ص13.

(55) إسلام ويب، الأمور الموجبة لتحريم اللعب بالألعاب الإلكترونية، مركزالفتوى رقم ((278098)، 22 صفر 1436هـ، 2014/12/15م، ص34.

(56) السابق، ص39.

(57) فهد بن عبدالعزيز العقيلي، خطر الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع، الرياض دار الفكر العربي، 2011م، ص274.

(58) رامي عبدالحميد الجبور، أيمن أحمد الكريميين، ماجدة عبدالعزيز المجالي، العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء، من وجهة نظر الأباء والأمهات، الأردن، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، 2020م، ص47.

(59) تقرير منظمة الصحة العالمية، للتصنيف الدولي للأمراض العصرية، 2019م، شبكة الإنترنت.

(60) دار الإفتاء المصرية، حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في العصر الحالي، فتوى رقم (687430)، تاريخ الدخول عبر النت/ 2022/5/12م.

(61) أحمد بن حنبل، مسند أحمد، مسند المكثرين من الصحابة، بيروت، دار إحياء التراث العربي، حديث رقم (3829)، 1993م، ص405.

(62) مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها، عمان دار المسيرة، 2008م، ص73.

(63) بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي، الجماعي الترفيهي، عند المراهقين المتمرسين، رسالة ماجستير غير منشورة، الجزائر، 2008م، ص10.

(64) طفلك والألعاب الإلكترونية مزايا وأخطار، ركن الطفل، مجلة المتميزة، العدد (23)،الأنترنت،http: // www . said . net

(65) محمد مصطفى حميد، مرجع سبق ذكره، ص41.

(66) أمل حامد سالم، من أشكال العنف ضد الأطفال "الألعاب الإلكترونية" مجلة هدي الإسلام،العدد(52)عمان، 2008م، ص118.

(67) مها الشحروري، مرجع سبق ذكره، ص71.

(68) الموسوعة الحرة ويكبيديا، بلآي ستيشن، مقال منشور، بتاريخ 20/ فبراير /2013م Http :// arwikipedia-org/wiki.

(69) Johan E. lird : history of computer james . U.S.A 2005. Pp 18.

(70) رأفت صلاح الدين، الألعاب الإلكترونية وآثارها السلبية على الأطفال، مجلة أبواب للإعلام والنشر والتوزيع، 2018م، ص89.

(71) ذوقان عبيدان: البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه، دار الفكر، عمان، 2003م، ص179.

المراجع:

1- أحمد إبراهيم محمد إبراهيم، دور الإخصائي الاجتماعي مع مستخدمي الألعاب الألكترونية في ضوء بعض المتغيرات التكنولوجيا المعاصرة، مؤسسة شباب الجامعة، الإسكندرية، 2019م.

2- أحمد محمد الزعبي، السلوك العدواني عتد الأطفال وكيفية فهمه، مجلة التربية، العدد(21)، 1997م.

3- أحمد بن حنبل، مسند أحمد، مسند المكثرين من الصحابة، بيروت، دار إحياء التراث العربي، حديث رقم(3829)، 1993م.

4- أمل حامد سالم، من أشكال العنف ضد الأطفال "الألعاب الإلكترونية" مجلة هدي الإسلام،العدد(52)عمان، 2008م.

5- أحمد فلق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم الاجتماعية والمتغيرات، أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة الجزائر، 2009م.

6- أسماء دومة بلعالية، تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية، مركز مجلة بابل للدراسات الإنسانية، العدد1، 2020م.

7- إسلام ويب، الأمور الموجبة لتحريم اللعب بالألعاب الإلكترونية، مركزالفتوى رقم((278098)، 22 صفر 1436هـ، 2014/12/15م.

8- إيمان موسى فرج الزوري، أثر الألعاب الإلكترونية على الأسرة، مجلة العلوم الإنسانية، بحث منشور، 2020م.

9- آيات إبراهيم الشاعر، السلوك العدواني في حصة التربية البدنية، من وجهة معلمي التربية البدنية، رسالة ماجستر غير منشورة، الأردن، 2011م.

10- أماني زكريا، منى لطفي، كيف نُربي أبناءنا في زمن الانفتاح، لحماية أبنائنا من أخطار الألعاب الإلكترونية، والتليفون المحمول، والأنترنت، القاهرة، دار الكتب ، 2010م.

11- الصمادي، يوسف السرطاوي، وآخرون، التربية الخاصة للطفل، دار القلم، دبي، ط2، 2001م.

12- البخاري، صحيح البخاري، كتاب النكاح، باب النسوة اللاتي يهدين المرأة إلى زوجها ودعائهن بالبركة، بيروت، دار بن كثير، حديث رقم (4868)، 1993م.

13- بسمة صالح سعيد الشيخي، الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية، بحث غير منشور، مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية، 2022م.

14- بيرفيو، السلوك المعنف والوضع الإنساني، تأليف مجموعة من الإخصايين، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر، بيروت، ط3، 1998م.

15- بشرى محمد حسن العبيدي، الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية، وعلاقتها بالإنفعالات السلوكية لطلاب التعليم الإبتدائي، لطلاب مرحلة التعليم الإبتدائي، مجلة البحوث التربوية، بغداد، 2017م.

16- بسام عبدالرحمن المشاقبة، نظريات الإعلام، عمان: دار أُسامة للنشر والتوزيع، 2011م.

17- بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي، الجماعي الترفيهي، عند المراهقين المتمرسين، رسالة ماجستير غير منشورة، الجزائر، 2008م.

18- تقرير فريق بحثي من قبل الجامعة العربية، يقترح تصنيف الألعاب الإلكترونية، الأنترنت: Http : // ar ksu. Edu. Sa/95136. Htmi.

19- تقرير منظمة الصحة العالمية، للتصنيف الدولي للأمراض العصرية، 2019م، شبكة الإنترنت.

20- تيريا أورنج، أوفلين، كيف تمنع ابناءك من الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ومشاهدة التلفزيون، وقضاء أوقات طويلة أمام الأجهزة الإلكترونية الحديثة، الدليل العلمي الموحد، ترجمة وطبع دار الفروق، القاهرة، 2007م.

21- جلال عبدالله، تأثير السلوك القبلي في التنمية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عدن، 2011م.

22- حنان عبدالحميد العناني، اللعب عند الأطفال، عمان، دار الفكر للطباعة والنشر، 2002م.

23- دلال عبدالعزيز الحشاش، أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونيةفي السلوك العدواني في المدارس الحكومية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عمان، 2008م.

24- دائرة الإفتاء، الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحية، المملكة الأردنية الهاشمية، فتوى رقم (896)، تاريخ /2010/2/8م.

25- دار الإفتاء المصرية، حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في العصر الحالي، فتوى رقم(687430)، تاريخ الدخول عبر النت/ 2022/5/12م.

26- ذوقان عبيدان: البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه، دار الفكر، عمان، 2003م.

27- رامي عبدالحميد الجبور، أيمن أحمد الكريميين، ماجدة عبدالعزيز المجالي، العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء، من وجهة نظر الأباء والأمهات، الأردن، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، 2020م.

28- رأفت صلاح الدين، الألعاب الإلكترونية وآثارها السلبية على الأطفال، مجلة أبواب للإعلام والنشر والتوزيع، 2018م.

29- سليمان بن نيف النيف، الألعاب الإلكترونية وأثرها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة الإبتدائية، رسالة ماجستير غير منشورة، المملكة العربية السعودية، القصيم، 2017م.

30- سارة محمود عبدالرحمن حمدان، استخدام العنف في الألعاب الإلكترونية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشرق الأوسط، الأردن، 2016م.

31- طفلك والألعاب الإلكترونية مزايا وأخطار، ركن الطفل، مجلة المتميزة، العدد (23)،الأنترنت، http: // www . said . net

32- عبداللطيف محمد خليفة، مظاهر السلوك العدواني وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية، لدى عينة من طلاب المرحلة التعليم الإبتدائي،

المجلة العربية للنشر والتوزيع، الكويت، 2004م.
33- عبيدات، دوقان، وعبدالرحمن، كايد، تصميم البحوث العلمية، دار المعرفة، عمان، 2017م.
34- عبدالصادق حسن عبدالصدق، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين، دراسة مقارنة بين طلاب مدارس الثانوية وبين طلاب مصر والبحرين، مجلة حوليات الآداب والعلوم الاجتماعية، 2015م.
35- علي سليمان الصوالحة، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، دار جامعة القدس للدراسات التربوية والأبحاث، فلسطين،(2016م).
36- فاطمة وإشفاق، الطفل والألعاب الإلكترونية، عبر الوسائط الإلكترونية الحديثة، بين التسلية وعمق التاثير، دار الخليج للنشر والتوزيع، عمان، 2018م.
37- فواز سعيد بن صالح، الألعاب الإلكترونية، رسالة ماجستير، غير منشورة، جامعة عدن، 2021م، ص86.
38- فهد بن عبدالعزيز العقيلي، خطر الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع، الرياض دار الفكر العربي، 2011م.
39- محمد عبدالرزاق إبراهيم، ثقافة الطفل، دار الفكر، عمان، الطبعة السادسة،2014م.
40- محمد السيد مطر، ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتة بالسلوك العدواني، لدى طلاب مرحلة التعليم الإبتدائي، القاهرة، المجلة العلمية لعلوم التربية، البدنية والرياضية، 2016م.
41- محمد صالح عبادي، أثر السلوك العدواني على التلاميذ، مجلة كلية الآداب، جامعة عدن، العددالخامس،2008م.
42- محمد مصطفى حميد، الألعاب الألكترونية، مقال منشور بتاريخ 2012/11/29م، بموقع شبكة الألوكة، تاريخ الاسترجاع، 2023/9/15م، الساعة (10) مساءاً.
43- مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها، عمان دار المسيرة، 2008م.
44- مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، الجزائر، 2012م.
45- محبوب وجيه، المناهج البحثية في الدراسات العلمية، دار الشرق للنشر والتوزيع، ط1، 2005م.
46- مبارك سالمين، ظاهرة العنف في المدارس، مركز عبادي للنشر والتوزيع، 207م.
47- معاوية محمود أبوغزال، نظريات التطور الإنساني وتطبيقاتها التربوية، دار المسيرة، عمان، ط1، 2006.
48- يسراء عدلي رشاد، الاستخدام المفرط للألعاب الألكترونية وعلاقتها ببعض المشكلات الاجتماعية والصحية، لدى بعض الممارسين وغير الممارسين للنشاط الرياضي، أطروحة دكتوراه، غير منشورة، جامعة حلوان، القاهرة، 2014م.
49- مجلة كلية الآداب، جامعة عدن،، العدد الخامس، 2008م.
50- ويكبيديا الموسوعة العربية الحرة. الأنترنت. تاريخ الدخول، يوم الأحد، 15/أكتوبر/2023م.
51- الموسوعة الحرة ويكبيديا، بلآي ستيشن، مقال منشور، بتاريخ 20/ فبراير/2013م Http :// arwikipedia-org/wiki.
52.ferguson.c.g.(2012)Gentic contributions to Antisocial personality and behavior: Ameta-Analytic from an Evolut ionary perspec tive. The gournal of social psychology..
53. Shao. R. and wang. Y. (2019) the Relaiton of violent video games to Adolescent Aggression: An examination of moderated mediation Effect psychol.
54- Johan E. lird : history of computer james . U.S.A 2005.

Video Games and Their Impact on Behavior "Aggressive Behavior as a Model"

Mohsenah Saeed Saleh Al-Kazmi **Qaysar Hussein Elmi Hussein**

Abstract

This study aims to identify the phenomenon of the spread of Video Games; as it is a product of modern technological techniques in the world of electronic games. Moreover, it aims to know the impact of these modern Video Games on children and youth in Aden schools/ Basic Education. The students' number was estimated at about (80) students. The researchers reached many results, the most important of which are: Video Games of all kinds are completely contrary to legislative, ethical, or legitimate characteristics. Besides, they instill in the behavior of their practitioners a behavior of indifference, a mentality filled with aggression and achieving the goal without taking into account the means by which the goal and success are achieved. Moreover, they instill in children an introverted behavior, and addiction to playing them. Further, Video Games constitute a cause of aggressive conflicts and violence among children in schools and within the family. In addition, they are a cause of violence towards parents, isolation towards others in their real social environment, feelings of psychological anxiety and fear of entering into social competitions. The study presents some recommendations, including encouraging students and adolescents in schools to choose the type of games classifications before playing them. Furthermore, the family should share these Video Games with children, guiding and educating them on the negatives and positives of Video Games. The Ministry of Education should be involved in raising the students' awareness towards the dangers of some Video Games, adding extracurricular material and activities, during the activation of summer centers, and rehabilitating cases that are considered to be in the addiction stage as to help them practice their lives normally.