AIN SHAMS UNIVERSITY
مركز بحوث الشرق الأوسط
MIDDLE EAST RESEARCH CENTER
MERC

AIN SHAMS UNIVERSITY

مجلة
بحوث الشرق الأوسط

مجلة علمية مُحَكَّمَة
(مُعتمدة) شهريـًا

العدد مائة وثلاثة
(سبتمبر 2024)

يصدرها
مركز بحوث
الشرق الأوسط

السنة الخمسون
تأسست عام 1974

الترقيم الدولي: (2536-9504)
الترقيم على الإنترنت: (2735-5233)

الأراء الواردة داخل المجلة تعبر عن وجهة نظر أصحابها وليست مسئولية مركز بحوث الشرق الأوسط والدراسات المستقبلية

رقم الإيداع بدار الكتب والوثائق القومية : ٢٤٣٣٠ / ٢٠١٦

الترقيم الدولي: (Issn :2536 - 9504)

الترقيم على الإنترنت: (Online Issn :2735 - 5233)

ISSN 2536-9504

مجلة بحوث الشرق الأوسط

مجلة علمية مُحكَّمة
متخصصة
في شؤون الشرق الأوسط

مجلة مُعتمَدة من بنك المعرفة المصري

موقع المجلة على بنك المعرفة المصري

www.mercj.journals.ekb.eg

- معتمدة من الكشاف العربي للاستشهادات المرجعية (ARCI) . المتوافقة مع قاعدة بيانات كلاريفيت Clarivate الفرنسية.
- معتمدة من مؤسسة أرسيف (ARCIf) للاستشهادات المرجعية للمجلات العلمية العربية ومعامل التأثير المتوافقة مع المعايير العالمية.
- تنشر الأعداد تباعًا على موقع دار المنظومة.

العدد مائة وثلاثة سبتمبر 2024

تصدر شهريًّا

السنة الخمسون - تأسست عام 1974

المطبعة
مطبعة جامعة عين شمس
Ain Shams University Press

مجلة بحوث الشرق الأوسط
(مجلة مُعتمدة) دوريَّة علميَّة مُحكَّمَة
(اثنا عشر عددًا سنويًّا)
يصدرها مركز بحوث الشرق الأوسط والدراسات المستقبلية - جامعة عين شمس

رئيس مجلس الإدارة

أ.د. غادة فاروق

نائب رئيس الجامعة لشؤون خدمة المجتمع وتنمية البيئة

ورئيس مجلس إدارة المركز

رئيس التحرير **د. حاتم العبد**

مدير مركز بحوث الشرق الأوسط والدراسات المستقبلية

هيئة التحرير

أ.د. السيد عبدالخالق، وزير التعليم العالي الأسبق، مصر

أ.د. أحمد بهاء الدين خيري، نائب وزير التعليم العالي الأسبق، مصر ؛

أ.د. محمد حسام لطفي، جامعة بني سويف، مصر ؛

أ.د. سعيد المصري، جامعة القاهرة، مصر ؛

أ.د. سوزان القليني، جامعة عين شمس، مصر ؛

أ.د. ماهر جميل أبوخوات، عميد كلية الحقوق، جامعة كفرالشيخ، مصر ؛

أ.د. أشرف مؤنس، جامعة عين شمس، مصر ؛

أ.د. حسام طنطاوي، عميد كلية الآثار، جامعة عين شمس، مصر ؛

أ.د. محمد إبراهيم الشافعي، وكيل كلية الحقوق، جامعة عين شمس، مصر

أ.د. تامر عبدالمنعم راضي، جامعة عين شمس، مصر ؛

أ.د. هاجر قلديش، جامعة قرطاج، تونس ؛

Prof. Petr MUZNY، جامعة جنيف، سويسرا ؛

Prof. Gabrielle KAUFMANN-KOHLER، جامعة جنيف، سويسرا ؛

Prof. Farah SAFI، جامعة كليرمون أوفيرني، فرنسا؛

إشراف إداري

أ/ أماني جرجس

أمين المركز

إشراف فني

د/ امل حسن

رئيس وحدة التخطيط و المتابعة

سكرتارية التحرير

أ/ ناهد مبارز	رئيس قسم النشر
أ/ راندا نوار	قسم النشر
أ/ زينب أحمد	قسم النشر
أ/ شيماء بكر	قسم النشر

المحرر الفني

أ/ رشا عاطف رئيس وحدة الدعم الفني

تنفيذ الغلاف والتجهيز والإخراج الفني للمجلة

وحدة الدعم الفني

تدقيق ومراجعة لغوية

وحدة التدقيق اللغوي - كلية الآداب - جامعة عين شمس

تصميم الغلاف أ/ أحمد محسن - مطبعة الجامعة

توجه المراسلات الخاصة بالمجلة إلى: د. حاتم العبد، رئيس التحرير merc.director@asu.edu.eg

• وسائل التواصل: البريد الإلكتروني للمجلة: technical.supp.mercj2022@gmail.com

البريد الإلكتروني لوحدة النشر: merc.pub@asu.edu.eg

جامعة عين شمس- شارع الخليفة المأمون- العباسية- القاهرة، جمهورية مصر العربية، ص.ب: 11566

(وحدة النشر - وحدة الدعم الفني) موبايل/ واتساب: 01555343797 (2+)

ترسل الأبحاث من خلال موقع المجلة على بنك المعرفة المصري: www.mercj.journals.ekb.eg

ولن يلتفت إلى الأبحاث المرسلة عن طريق آخر

الرؤيـــة

السعي لتحقيق الريادة في النشر العلمي المتميز في المحتوى والمضمون والتأثير والمرجعية في مجالات منطقة الشرق الأوسط وأقطاره .

الرسالـــة

نشر البحوث العلمية الأصيلة والرصينة والمبتكرة في مجالات الشرق الأوسط وأقطاره في مجالات اختصاص المجلة وفق المعايير والقواعد المهنية العالمية المعمول بها في المجلات المُحَكَّمَة دوليًّا.

الأهـــداف

- نشر البحوث العلمية الأصيلة والرصينة والمبتكرة .
- إتاحة المجال أمام العلماء والباحثين في مجالات اختصاص المجلة في التاريخ والجغرافيا والسياسة والاقتصاد والاجتماع والقانون وعلم النفس واللغة العربية وآدابها واللغة الانجليزية وآدابها ، على المستوى المحلى والإقليمي والعالمي لنشر بحوثهم وإنتاجهم العلمي .
- نشر أبحاث كبار الأساتذة وأبحاث الترقية للسادة الأساتذة المساعدين والسادة المدرسين بمختلف الجامعات المصرية والعربية والأجنبية ٠
- تشجيع ونشر مختلف البحوث المتعلقة بالدراسات المستقبلية والشرق الأوسط وأقطاره ٠
- الإسهام في تنمية مجتمع المعرفة في مجالات اختصاص المجلة من خلال نشر البحوث العلمية الرصينة والمتميزة .

مجلة بحوث الشرق الأوسط

- رئيس التحرير **د. حاتم العبد**

- الهيئة الاستشارية المصرية وفقًا للترتيب الهجائي:

• أ.د. إبراهيم عبد المنعم سلامة أبو العلا	رئيس قسم التاريخ - كلية الآداب - جامعة الأسكندرية - مصر
• أ.د. أحمد الشربيني	عميد كلية الآداب السابق - جامعة القاهرة - مصر
• أ.د. أحمد رجب محمد علي رزق	عميد كلية الآثار - جامعة القاهرة - مصر
• أ.د. السيد فليفل	عميد كلية الدراسات الأفريقية العليا الأسبق - جامعة القاهرة - مصر
• أ.د. إيمان محمد عبد المنعم عامر	أستاذ التاريخ الحديث والمعاصر - كلية الآداب - جامعة القاهرة - مصر
أ.د. أيمن فؤاد سيد	رئيس الجمعية المصرية للدراسات التاريخية - مصر
• أ.د. جمال شفيق أحمد عامر	كلية الدراسات العليا للطفولة - جامعة عين شمس - مصر
• أ.د. حمدي عبد الرحمن	عميد كلية الحقوق الأسبق - جامعة عين شمس - مصر
• أ.د. حنان كامل متولي	(قائم بعمل) عميد كلية الآداب - جامعة عين شمس - مصر
• أ.د. صالح حسن المسلوت	أستاذ التاريخ والحضارة - كلية اللغة العربية - فرع الزقازيق جامعة الأزهر - مصر وعضو اللجنة العلمية الدائمة لترقية الأساتذة
• أ.د. عادل عبد الحافظ عثمان حمزة	كلية الآداب - جامعة المنيا، ومقرر لجنة الترقيات بالمجلس الأعلى للجامعات - مصر
• أ.د. عاصم الدسوقي	عميد كلية الآداب الأسبق - جامعة حلوان - مصر
• أ.د. عبد الحميد شلبي	كلية اللغة العربية بالمنصورة - جامعة الأزهر - مصر
• أ.د. عفاف سيد صبره	كلية الدراسات الإنسانية بنات بالقاهرة - جامعة الأزهر - مصر
• أ.د. عفيفي محمود إبراهيم	كلية الآداب - جامعة بنها - مصر
• أ.د. فتحي الشرقاوي	نائب رئيس جامعة عين شمس الأسبق - مصر
• أ.د. محمد الخزامي محمد عزيز	عميد كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية - جامعة الجلالة - مصر
أ.د. محمد السعيد أحمد	كلية التربية - جامعة عين شمس - مصر
• لواء / محمد عبد المقصود	رئيس مركز المعلومات ودعم اتخاذ القرار بمجلس الوزراء - مصر
• أ.د. محمد مؤنس عوض	كلية الآداب - جامعة عين شمس - مصر
• أ.د. مدحت محمد محمود أبو النصر	كلية الخدمة الاجتماعية - جامعة حلوان قطاع الخدمة الاجتماعية بالمجلس الأعلى للجامعات ورئيس لجنة ترقية الأساتذة
• أ.د. مصطفى محمد البغدادي	كلية التربية - جامعة عين شمس - مصر
• أ.د. نبيل السيد الطوخي	رئيس قسم التاريخ - كلية الآداب - جامعة المنيا - مصر
أ.د. نهى عثمان عبد اللطيف عزمي	كلية السياحة والفنادق - جامعة مدينة السادات - مصر

- الهيئة الاستشارية العربية والدولية وفقًا للترتيب الهجائي:

- أ.د. إبراهيم خليل العَلاّف — جامعة الموصل- العراق
- أ.د. إبراهيم محمد بن حمد المزيني — كلية العلوم الاجتماعية - جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية- السعودية
- أ.د. أحمد الحسو — جامعة مؤتة- الأردن
  مركز الحسو للدراسات الكمية والتراثية - إنجلترا
- أ.د. أحمد عمر الزيلعي — جامعة الملك سعود- السعودية
  الأمين العام لجمعية التاريخ والآثار التاريخية
- أ.د. عبد الله حميد العتابي — كلية التربية للبنات - جامعة بغداد - العراق
- أ.د. عبد الله سعيد الغامدي — جامعة أم القرى - السعودية
  عضو مجلس كلية التاريخ، ومركز تحقيق التراث بمعهد المخطوطات
- أ.د. فيصل عبد الله الكندري — جامعة الكويت- الكويت
- أ.د. مجدي فارح — رئيس قسم الماجستير والدراسات العليا - جامعة تونس١ - تونس
- أ.د. محمد بهجت قبيسي — جامعة حلب- سوريا
- أ.د. محمود صالح الكروي — كلية العلوم السياسية - جامعة بغداد- العراق

- *Prof. Dr. Albrecht Fuess* — Center for near and Middle Eastem Studies, University of Marburg, Germany
- *Prof. Dr. Andrew J. Smyth* — Southern Connecticut State University, USA
- *Prof. Dr. Graham Loud* — University Of Leeds, UK
- *Prof. Dr. Jeanne Dubino* — Appalachian State University, North Carolina, USA
- *Prof. Dr. Thomas Asbridge* — Queen Mary University of London, UK
- *Prof. Ulrike Freitag* — Institute of Islamic Studies, Belil Frie University, Germany

شروط النشر بالمجلة

- تُعنى المجلة بنشر البحوث المهتمة بمجالات العلوم الإنسانية والأدبية ؛
- يعتمد النشر على رأي اثنين من المحكمين المتخصصين ويتم التحكيم إلكترونيًّا ؛
- تقبل البحوث باللغة العربية أو بإحدى اللغات الأجنبية، **وترسل إلى موقع المجلة على بنك المعرفة المصري ويرفق مع البحث ملف بيانات الباحث يحتوي على عنوان البحث باللغتين العربية والإنجليزية واسم الباحث والتايتل والانتماء المؤسسي باللغتين العربية والإنجليزية، ورقم واتساب، وإيميل الباحث الذي تم التسجيل به على موقع المجلة ؛**
- يشار إلى أن **الهوامش والمراجع في نهاية البحث وليست أسفل الصفحة ؛**
- يكتب الباحث **ملخص باللغة العربية واللغة الإنجليزية** للبحث **صفحة واحدة فقط** لكل ملخص ؛
- بالنسبة للبحث باللغة العربية يكتب على برنامج "**word**" ونمط الخط باللغة العربية **"Simplified Arabic"** وحجم الخط **14** ولا يزيد عدد الأسطر في الصفحة الواحدة عن **25** سطر والهوامش والمراجع خط **Simplified Arabic** حجم الخط 12 ؛
- بالنسبة للبحث باللغة الإنجليزية يكتب على برنامج **word** ونمط الخط **Times New Roman** وحجم الخط **13** ولا يزيد عدد الأسطر عن 25 سطر في الصفحة الواحدة والهوامش والمراجع خط **Times New Roman** حجم الخط 11 ؛
- (**Paper**) مقاس الورق (**B5**) 17.6 × 25 سم، (Margins) الهوامش **2.3 سم** يمينًا ويسارًا، **2 سم** أعلى وأسفل الصفحة، ليصبح مقاس البحث فعلي **(الكلام)** 13×21 سم. (Layout) والنسق: (Header) الرأس 1.25 سم، (Footer) تذييل 2.5 سم ؛
- **مواصفات الفقرة للبحث :** بداية الفقرة First Line = 1.27سم، قبل النص= 0.00، بعد النص = 0.00)، تباعد قبل الفقرة = (6pt) تباعد بعد الفقرة = (0pt)، تباعد الفقرات (مفرد single) ؛
- **مواصفات الفقرة للهوامش والمراجع :** يوضع الرقم بين قوسين هلالي مثل : (1)، بداية الفقرة Hanging = 0.6 سم، قبل النص=0.00، بعد النص = 0.00)، تباعد قبل الفقرة = 0.00 تباعد بعد الفقرة = 0.00، تباعد الفقرات (مفرد single) ؛
- **الجداول والأشكال:** يتم وضع الجداول والأشكال إما في صفحات منفصلة أو وسط النص وفقًا لرؤية الباحث، على أن يكون عرض الجدول أو الشكل لا يزيد عن 13.5 سم بأي حال من الأحوال ؛
- يتم التحقق من صحة الإملاء **على مسئولية الباحث** لتفادي الأخطاء في المصطلحات الفنية ؛
- مدة التحكيم 15 يوم على الأكثر، مدة تعديل البحث بعد التحكيم 15 يوم على الأكثر ؛
- يخضع تسلسل نشر البحوث في أعداد المجلة حسب ما تراه هيئة التحرير من ضرورات علمية وفنية ؛
- المجلة غير ملزمة بإعادة البحوث إلى أصحابها سواء نشرت أم لم تنشر ؛
- تعبر البحوث عن آراء أصحابها وليس عن رأي رئيس التحرير وهيئة التحرير ؛
- **رسوم التحكيم للمصريين 650 جنيه، ولغير المصريين 155 دولار ؛**
- **رسوم النشر للصفحة الواحدة للمصريين 25 جنيه، وغير المصريين 12 دولار ؛**
- الباحث المصري يسدد الرسوم بالجنيه المصري (بالفيزا) بمقر المركز (المقيم بالقاهرة)، أو على حساب حكومي رقم : **(9/450/80772/8) بنك مصر** (المقيم خارج القاهرة) ؛
- الباحث غير المصري يسدد الرسوم بالدولار على حساب حكومي رقم : **(EG710001000100000004082175917)** (**البنك العربي الأفريقي**) ؛
- **استلام إفادة قبول نشر البحث في خلال 15 يوم من تاريخ سداد رسوم النشر مع ضرورة رفع إيصالات السداد على موقع المجلة ؛**
- **المراسلات :** توجه المراسلات الخاصة بالمجلة إلى: merc.director@asu.edu.eg

السيد الدكتور/ مدير مركز بحوث الشرق الأوسط والدراسات المستقبلية، ورئيس تحرير المجلة
جامعة عين شمس– العباسية– القاهرة – ج. م.ع (ص. ب 11566)
للتواصل والاستفسار عن كل ما يخص الموقع : محمول / واتساب: **01555343797 (2+)**
(وحدة النشر merc.pub@asu.edu.eg) (وحدة الدعم الفني technical.supp.mercj2022@gmail.com)

- ترسل الأبحاث من خلال موقع المجلة على بنك المعرفة المصري: **www.mercj.journals.ekb.eg**

ولن يلتفت إلى الأبحاث المرسلة عن طريق آخر.

محتويات العدد 103

عنوان البحث الصفحة

- **دراسات اللغة العربية ARABIC LANGUAGE STUDIES**

1. **الحِجاج في مسرح سلطان القاسمي "نماذج مختارة" 3-28**
فاطمة مصبح الظاهري

2. **مِنْ مَظاهِرِ المُناسَبَةِ القُرآنيَّة في سُورَةِ البَقَرَة «دِراسَة نَحْويَّة دِلالِيَّة». 29-62**
إبراهيم زكريا أحمد أمين

3. **الشريعة والحقيقة في ضوء الهرمنيوطيقا والتأويل (التجاني نموذجًا) 63-90**
فاطمة السيد محمد

4. **وسائل الحجاج اللغوية في مقالات الدكتور زكي نجيب محمود..... 91-116**
سهام علي سعودي

- **دراسات اللغات الشرقية ORIENTAL LANGUAGES STUDIES**

5. **السرد التاريخي بوصفه مظهرًا ملحميًّا..... 119-146**
شاهيناز مدحت نافع أمين

- **الدراسات الاجتماعية SOCIAL STUDEIES**

6. **استخدام الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى الأطفال؛ 149-196**
دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأمور في مدينة المنصورة .....
أحمد أنور العدل

- **دراسات فلسفية PHILOSOPHICAL STUDIES**

7. **الحب الإلهى والرمز الصوفى عند ابن الفارض وجلال الدين الرومى... 199-250**
آيه سالم إبراهيم محمد

8. **سورة قريش- دراسة تحليلية وموضوعية..... 251-280**
سعد محمد حسن الزبيدي

9. **مقاصد الابتلاء في العقيدة الإسلامية 308-281**
أحمد صباح شهاب أحمد القيسي

- **الدراسات التاريخية HISTORICAL STUDIES**

10. **مراكز القوى السياسية في مصر (1952- 1971م) في الفن والأدب... 432-311**
يحيى حسن حسني عمر

- **الدراسات الأثرية ARCHAEOLOGICAL STUDIES**

11. **تجسيد البصر وتجسيد السمع «إري وسچم» في العقيدة المصرية القديمة 468-435**
أمينة مهدي محمد نصر

- **دراسات الدراما والنقد المسرحي DRAMA&THEATRICAL CRITICISM STUDIES**

12. **تمثيلات الهجنة في مسرحية (ليلة نيناجاوا الثانية عشر) 522-471**
هشام عز الدين مجيد

افتتاحية العدد 103

يسر مركز بحوث الشرق الأوسط والدراسات المستقبلية صدور العدد **(103 – سبتمبر 2024)** من مجلة المركز «**مجلة بحوث الشرق الأوسط**». هذه المجلة العريقة التي مر على صدورها حوالي 50 عامًا في خدمة البحث العلمي، ويصدر هذا العدد وهو يحمل بين دافتيه عدة دراسات متخصصة: (دراسات اللغة العربية، دراسات اللغات الشرقية، دراسات اجتماعية، دراسات فلسفية، دراسات تاريخية، أثرية، دراسات الدراما والنقد المسرحي) ويعد البحث العلمي **Research** Scientific حجر الزاوية والركيزة الأساسية في الارتقاء بالمجتمعات لكي تكون في مصاف الدول المتقدمة.

ولذا تَعتَبر الجامعات أن البحث العلمي من أهم أولوياتها لكي تقود مسيرة التطوير والتحديث عن طريق البحث العلمي في المجالات كافة.

ولذا تهدف مجلة بحوث الشرق الأوسط إلى نشر البحوث العلمية الرصينة والمبتكرة في مختلف مجالات الآداب والعلوم الإنسانية واللغات التي تخدم المعرفة الإنسانية.

والمجلة تطبق معايير النشر العلمي المعتمدة من بنك المعرفة المصري وأكاديمية البحث العلمي، مما جعل الباحثين يتسابقون من كافة الجامعات المصرية ومن الجامعات العربية للنشر في المجلة.

وتحرص المجلة على انتقاء الأبحاث العلمية الجادة والرصينة والمبتكرة للنشر في المجلة كإضافة للمكتبة العلمية وتكون دائمًا في مقدمة المجلات العلمية المماثلة. ولذا نعد بالاستمرارية من أجل مزيد من الإبداع والتميز العلمي.

والله من وراء القصد

رئيس التحرير

د. حاتم العبد

الدراسات الاجتماعية

SOCIAL STUDIES

"استخدام الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى الأطفال؛ دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأمور في مدينة المنصورة".

The use of electronic games and its relationship to aggressive" ,behaviour in children ".A field study on a sample of parents in the city of Mansoura

أحمد أنور العدل.

كلية الآداب، جامعه المنصورة.

.Dr. Ahmed Anwar El Adl

. Faculty of Arts Mansoura University

www.mercj.journals.ekb.eg

الملخص:

هدف البحث إلى رصد وتحليل العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وممارسة الأطفال للسلوك العدواني، وتحديد أثر الألعاب الإلكترونية على تشكيل السلوك العدائي عند الأطفال، كما طرح البحث سؤال رئيس: ما العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وتشكيل السلوك العدواني لدى الأطفال؟ ومن أجل تحقيق ذلك اعتمد البحث على المنهج الوصفي، وصممت استبانة كأداة للقياس وزعت على عينة من أولياء الأمور في المنصورة بواقع 163مبحوث، وأشارت نتائج البحث إلى وجود دور وتأثير مرتفع للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في تشكيل السلوك العدواني، كما إنه يوجد دراية واضحة لدى أولياء الأمور على المساوئ التي تسببها الألعاب الإلكترونية من مختلف الجوانب النفسية والصحية والاجتماعية على الأطفال، ويُعد الهاتف المحمول هو الوسيلة الأكثر استخدامًا للعلب من قبل الأطفال، وأوصى البحث بالآتي: ضرورة معرفة الأهل لأنواع الألعاب التي يمارسها أطفالهم، والتأكيد على وجود تنوع ترفيهي وعلمي وذكائي في ممارسة الألعاب الإلكترونية، التركيز على ضبط توقيت لعب الأطفال خلال الأسبوع، وعدم السماح بالممارسة اليومية لتلك الألعاب، واستبدالها بألعاب أخرى تجذب الأطفال للعلب في المنزل.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، السلوك العدواني، الطفل.

Abstract:

The research aimed to monitor and analyze the relationship between the use of electronic games and children's practice of aggressive behavior and to determine the impact of electronic games on shaping aggressive behavior in children. The research also posed a main question: What is the relationship between the use of electronic games and the formation of aggressive behavior in children? In order to achieve this, the research relied on the descriptive approach, and a questionnaire was designed as a measurement tool and distributed to a sample of parents in Mansoura, consisting of 163 respondents. The results of the research indicated that there is a high role and influence of electronic games that children play in shaping aggressive behavior, and there is clear knowledge among parents Issues highlight the disadvantages caused by electronic games in various psychological, health and social aspects on children, and the mobile phone is the most used means of gaming by children. The research recommended the following: the need for parents to know the types of games that their children play, and to emphasize the presence of entertainment, scientific and intelligence diversity in the practice of Electronic games, focusing on adjusting the timing of children's playing during the week, not allowing daily playing of these games, and replacing them with other games that attract children to play at home..

.Keywords: Electronic games, aggressive behavior, child

المقدمة:

يُعد اللعب جزءًا مهمًا من حياة الأطفال لا يمكن الاستغناء عنه والمرحلة الأولى من مراحل تفاعلهم مع محيطهم الخارجي؛ فهو يساهم في تكوين الشخصية الانفعالية والسلوكية لديهم كونه يعتبر ميدان تربوي مثمر وأحد العناصر الفعالة في بناء شخصية الطفل. فالأطفال يلجؤون إلى هذا النشاط الترفيهي تنفيسًا لطاقاتهم الكامنة التي يمتلكونها وإشباعًا لحاجاتهم الجسدية والن فسية؛ فهم يرون بهذه النشاطات متنفسًا لهم وتسلية (لبوز وآخرون، 2021). ومع التطور الكبير في المجال المعرفي والتكنولوجي ظهرت أنواع عديدة من التسالي والألعاب للأطفال أبرزها الألعاب الإلكترونية التي أصبحت جزءًا لا يتجزأ من حياة الأطفال لا يمكن الاستغناء عنها وصلت في بعض الأحيان إلى حد الإدمان. وبذلك أصبحت الألعاب الإلكترونية مظهرًا سائدًا في حياة الأطفال على نحو سريع، ويمكن أن نعزو ذلك إلى العديد من الخصائص التي تتمتع بها هذه الألعاب كالتشاركية، والتغذية الرجعية السريعة، والتفاعلية، وإمكانية الوصول السريع والسهل، وملائمتها لفئات عمرية عديدة (Liu et al, 2018).

يعود ظهور الألعاب الإلكترونية إلى ثمانينيات القرن الماضي، ومنذ ذلك الحين عملت هذه الألعاب على جذب اهتمام الأطفال لها بسبب جمالها وسحرها وقدرتها على جلب السعادة والتسلية لهم من خلال الأصوات والصور المتحركة الجذابة التي تعرضها والتي تستهويهم. أما في أيامنا هذه ومع التقدم العلمي والتكنولوجي الكبير الذي طرأ على المجالات كافة والذي أدى بدوره إلى تطور نوعية الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها الأطفال، ومع ازدياد انجذاب الأطفال إلى هذه الألعاب أصبح الموضوع أكثر أهمية ويستحق الدراسة والتحليل (El Tarabishi & Galal, 2020, p. 98–100).

وقد تعددت أنواع وأشكال الألعاب الإلكترونية وازدادت جودتها من الناحية التقنية؛ حيث أصبحت أكثر جاذبية وواقعية من ذي قبل واستخدمت فيها شبكة الإنترنت لتصبح

أكثر تفاعلية وتشاركية بين الأشخاص لتسيطر على أحاسيسهم وتؤثر بسلوكياتهم سلبًا بشكل كبير؛ فازدادت عدوانيتهم وانطوائهم على ذواتهم (حمدان، 2016).

من الواضح أن هناك مشهدًا مظلمًا يختبئ وراء الصورة المضيئة للتكنولوجيا. ففي حقيقة الأمر؛ يعد أثر ألعاب الكمبيوتر على سلوك الأطفال واحد من أكثر المواضيع المثيرة للجدل في مجال علم النفس نظرًا للتقدم الهائل الذي تشهده صناعة ألعاب الفيديو في السنوات القليلة الماضية. وفي السياق نفسه؛ أثبتت العديد من الدراسات بأن صناعة الألعاب الإلكترونية هي واحدة من أسرع الصناعات نموًا في المجال الترفيهي، وأن الأطفال هم أكثر المتأثرين من هذه الألعاب على الإطلاق (Boxer et al, 2015, p. 671-673).

وهناك علاقة بين مستوى درجة الإدمان على الألعاب الإلكترونية عند الأطفال وبين أعراض الاكتئاب والقلق والاضطرابات السلوكية والعدوانية. وتبعًا لبعض الدراسات الحديثة؛ فإن الإفراط المتزايد في استخدام الألعاب الإلكترونية من شأنه أن يسبب الكثير من الإجهاد والتوتر والتقليد الأعمى والعزلة عن الآخرين وتراجع في الصحة الجسدية والنفسية إضافة إلى تدني في الأداء الدراسي عند الأفراد بشكل عام، والأطفال على وجه الخصوص. ويتباين هذا الأثر من طفل لآخر ومن جنس لآخر؛ حيث أكد البعض على أن الذكور هم ميالون أكثر للانخراط بهذه الألعاب أكثر من الإناث. (Jassim et al, 2023).

إن أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة على تشكيل السلوك العدواني والتأثير بالصحة العقلية لصغار السن يحظى باهتمام عالمي كبير؛ فهذه الألعاب موجودة منذ أكثر من خمسين عامًا. من جانب آخر؛ من الممكن أن تمتلك هذه الألعاب بعض الإيجابيات؛ فالألعاب التعليمية والملائمة لأفكار المجتمع قد تساهم بقدر كبير في تحسين حياة الأطفال وإكسابهم خبرات إضافية في حياتهم خلافًا للألعاب العنيفة

المناهضة لأعراف وتقاليد المجتمع التي لا ينجم عنها سوى السلوك العدواني والسلبي مشكّلة بذلك خطر كبير يتهدد المجتمع (Sălceanua, 2014, P. 838).

أولًا- مشكلة البحث:

شهدت العقود القليلة الماضية ارتفاعا ملحوظًا في السلوك العنيف لدى الأطفال، تزامنًا مع ارتفاع شعبية الألعاب الإلكترونية، وتحتوي العديد من هذه الألعاب على محتوى عنيف؛ مما قد يؤدي إلى عدم حساسية الأطفال تجاه العنف وتشجيع السلوك العدواني، وقد أثار الاستخدام الواسع النطاق للألعاب الإلكترونية بين الأطفال مخاوف بشأن تأثيراتها المحتملة على سلوك الأطفال، وخاصةً فيما يتعلق بانتشار العنف بينهم، وذكر مرصد الأزهر بعض الإحصائيات الخاصة بممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، كان أبرزها تقلص الفجوة بين الجنسين في ممارسة الألعاب الإلكترونية عالميًا خلال عام 2022؛ حيث بلغت نسبة الذكور اللاعبين 55%؛ فيما بلغت نسبة الإناث 45%. كما لفت كذلك إلى أن أقل من 10% من اللاعبين يعانون من إدمان الألعاب الإلكترونية وأغلبهم من الذكور، لافتًا إلى أن هذه النسبة لا يمكن الاستهانة بها(رزق، ولاء، 2022). وهناك مخاوف متزايدة من أن تؤدي الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على مشاهد عنيفة إلى تبني الأطفال لسلوكيات عنيفة في حياتهم اليومية، وهذا ما أكدت عليه دراسة (Luca, 2015) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تزيد من مستويات العنف عند الأطفال؛ إلا أن البعض مازال يجادل بأن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تكون شكلًا غير ضار من أشكال الترفيه، ويزعم آخرون أنها يمكن أن تقلل من حساسية الأطفال تجاه العنف، وتعزز السلوك العدواني؛ بل وتساهم في تنمية الميول العنيفة، وتكمن مشكلة الدراسة في الحاجة إلى فهم العلاقة المعقدة بين ممارسة ألعاب الفيديو ذات المحتوى العنيف وانتشار العنف لدى الأطفال، مع الأخذ بعين الاعتبار العوامل الأخرى التي قد تؤثر على هذه العلاقة.

استنادًا إلى ذلك؛ يمكن عرض إشكالية البحث من خلال السؤال الرئيس التالي:
ما العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وتشكيل السلوك العدواني لدى الأطفال؟

ثانيًا– أهمية البحث:

تتمثل أهمية الدراسة الراهنة فيما يلي:

1– الأهمية النظرية:

- دراسة هذا الموضوع يساعد في فهم التداعيات الاجتماعية والأسرية والنفسية التي قد تربط بين التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة وزيادة السلوك العدواني.
- يمكن أن تسهم هذه الدراسات في تطوير أو تعديل النظريات القائمة حول تأثير وسائل الإعلام والتكنولوجيا الحديثة على سلوك الأطفال.
- دراسة أثر الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني للطفل يساعد على فهم العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى الأطفال.
- تُساعد دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على العدوان في فهم العوامل التي تساهم في سلوكيات العدوان بشكل عام، كما تُتيح تحديد العوامل الشخصية والاجتماعية التي تجعل بعض الأطفال أكثر عرضة للتأثر بالعنف في الألعاب.

2- **الأهمية التطبيقية:**

تتمثل الأهمية التطبيقية للدراسة الحالية في النقاط الآتية:

- تتمثل الأهمية التطبيقية توفير معلومات قيمة للمعلمين والأولياء وصناع السياسات حول كيفية التعامل مع اســـتخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والتدخلات الممكنة للحد من السلوك العدواني.
- قد تساعد على نشر الوعي حول مخاطر الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال، خاصة الألعاب العنيفة، وذلك من خلال الحملات الإعلامية والبرامج التثقيفية.
- كما تأتي أهمية الدراســـة في تطوير برامج وقائية تهدف إلى تقليل خطر تعرض الأطفال للعدوانية من خلال الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال توعية الآباء والمدرســين، وتثقيف الأطفال حول مخاطر الألعاب العنيفة، وتوفير بدائل إيجابية لقضاء وقت الفراغ.
- يمكن أن تدعم دور الأســـرة والمجتمع في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال توفير الإرشـــادات للآباء حول كيفية مراقبة ســـلوك أطفالهم على الإنترنت، وتشـــجيع المشـــاركة المجتمعية في التصـــدي لمخاطر الألعاب الإلكترونية.
- قد تُساهم دراسة أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني للطفل في تحسين فهمنا للتفاعل المعقد بين التكنولوجيا والسلوك البشري، خاصة في مرحلة الطفولة؛ ممّا يُتيح المجال لمزيد من البحث العلمي وتطوير حلول فعّالة لمعالجة مشـكلات ســـلوكية ونفســـية قد تنجم عن الاســـتخدام المفرط أو غير الملائم للألعاب الإلكترونية.

ثالثًا– أهداف البحث:

تهدف الدراسة الحالي إلى ما يلي:

1. رصد وتحليل العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وممارسة الأطفال للسلوك العدواني.
2. التعرف على مفهوم الألعاب الإلكترونية ومدى أثرها على تكوين السلوك العدواني عند الأطفال.
3. دراسة وتحليل العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني عند الأطفال.
4. بناء نموذج لقياس أثر الألعاب الإلكترونية على تكوين السلوك العدواني عند الأطفال.

رابعًا– تساؤلات البحث:

1. ما العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وممارسة الأطفال للسلوك العدواني؟
1. ما هو دور نوع اللعبة الإلكترونية في تشكيل السلوك العدواني لدى الأطفال؟
2. ما هو دور فترة اللعب في تشكيل السلوك العدواني لدى الأطفال؟
3. ما هو دور مساوئ الألعاب الإلكترونية في تشكيل السلوك العدواني لدى الأطفال؟
4. ما هو دور الوسيلة المستخدمة في تشكيل السلوك العدواني لدى الأطفال؟

خامسًا– مفهومات البحث:

1. مفهوم الألعاب الإلكترونية:

الألعاب الإلكترونية هي مجموعة من الألعاب التي تتطلب أداة إلكترونية لتشغيلها، جهاز حاسوب أو محمول أو مشغلات ألعاب أو غيرها، التي تستخدم من أجل حصول المرء على تسلية ومتعة عبر إقحامه في بيئة افتراضية محاكية للواقع. وتتنامى أهمية هذه الألعاب وشعبيتها في هذا العالم المتطور؛ فهي تواكب التقدم العلمي الذي يطال نواحي الحياة كافة. (بالقاسمي، 2019، ص 268) .

يمكن تعريف اللعب بأنه بذل الفرد لجهد حركي وجسدي وفكري بغرض الحصول على التسلية والمتعة. كما يعرف بأنه المشاركة في نشاطات ترفيهية ورياضية قد يخضع أحيانًا لقوانين وأنظمة حاكمة (برتيمة، 2017، 37). فهو استغلال لقدرات الفرد وطاقاته بغرض الحصول على المتعة؛ فهو عامل مهم في تشكيل شخصية المرء. (شرف، 2001، ص 31).

يمكن تعريف الألعاب الإلكترونية على أنها نوع من الألعاب تظهر على شاشة الفيديو أو الحاسوب أو التلفاز، يتمتع بلعبها الفرد ويرافقها حالة من التوتر والاضطراب والترقب والمتعة التي يعيش معها الفرد، ويمارس هذه اللعبة فرد واحد أو أكثر، ولها هدف معين وتنتهي بالفوز أو خسارة. (عبد العزيز، 2018، ص ص 223–280).

كما أنها شكل من أشكال التعلم القائم على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التي يؤديها المتعلم على الكمبيوتر، من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدف تعليمي محدد في إطار تنافسي ممتع، وهي نوع من التعلم يتمركز حول المتعلم، ويتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية. (حسنين، 2017، ص61).

هذا ويعرف "**كفافي**" الألعاب الإلكترونية "بأنها الألعاب التي تهيئ للأطفال بيئة تعليمية محبة للطفل لزيادة الرفاهية وتعميق المفاهيم وتبسيط العمليات التي تؤدى إلى خلق بيئة مبدعة للأطفال؛ فاللعب يسمح للطفل بتنظيم المشكلات واكتشافها وتجريب الحلول التي تساعده على الإبداع. (كفافي، 2005، ص247).

فالألعاب الإلكترونية وإن كانت تسلية لها قواعد تساعد الأفراد على قضاء وقت ممتع؛ فإنها في ذات الوقت تعمل على تنمية المهارات والذكاء للطفل.(**Sibel Balci , 2017, p436**).

وهي إذن "ألعاب تفاعلية يدخل اللاعب فيها في نوع خاص من أنواع النشاط التفاعلي أو الخيالي ينتج عنه حقائق خيالية حول اللاعب نفسة أو اللاعبة نفسها.(**JON RobSon, 2017,pp 181-182**).

وهي عبارة عن ألعاب تصمم بمساعد التكنولوجيا المتطورة تهدف إلى إيجاد تفاعل بين الفرد والأداة الإلكترونية التي يستخدمها لهذا الغرض، وتفرض على من يلعبها العديد من المهام التي يجب تنفيذها وتحقيقها. (حمدان، 2016).

وتعرف الألعاب الإلكترونية إجرائيًا بأنها بالطبع، نوع من الألعاب الرقمية التفاعلية التي تتميز بمحتوى يركز بشكل أساسي على العنف، القتال، أو الصراع كعناصر رئيسة في آلية اللعب وسرد القصة، وتتضمن مشاهد تصور إلحاق الأذى الجسدي أو النفسي بالشخصيات الأخرى، واستخدام الأسلحة أو القوة البدنية كوسيلة أساسية لحل المشكلات أو تحقيق الأهداف.

2. مفهوم السلوك العدواني:

السلوك ذلك الجزء من تفاعل الكائن الحي مع بيئته، والذي يمكن من خلاله تحري حركة الكائن الحي أو حركة جزء منه في المكان والزمان، والذي ينتج عنه تغير

قابل للقياس في جانب واحد على الأقل من جوانب البيئة.(Johnston, James M, et al,2010, p48).

وهو عبارة عن ذلك النشاط الذي يصدر من الكائن الحي كنتيجة لعلاقته بظروف بيئية معينة، والذي يتمثل في محاولاته المتكررة للتعديل والتغيير في هذه الظروف حتى يتناسب مع مقتضيات حياته، وحتى يتحقق له البقاء ولجنسه الاستمرار.(مصطفى، 2018، ص31).

ويرى "**سكينر**" أنه اقترانات إجرائية فعالة للمنبه والاستجابة، يميل الفرد إلى تكرارها في البيئة نتيجة التعزيز والمكافأة، أو إلى التخلي عنها عند الخسارة أو العقاب؛ فإن كلا من "**بافلوف**" و"**واطسون**" تناولاه على أنه استجابات تلقائية أو انعكاسية لمنبهات بيئية مباشرة، أما "**ثورندايك**" فيرى السلوك بأنه إفرازات حسية للصلة العصبية التي ترتبط منبهات البيئة بمراكز الاستجابة الشخصية بدماغ الفرد.(حمدان، 2015، ص49).

والسلوك العدواني ظاهرة عامة بين البشر يمارسها الأفراد بأساليب مختلفة ومتنوعة وتأخذ صورًا عديدة؛ مثل: التنافس في العمل، وفي التجارة، وفي التحصيل المدرسي، كما يتخذ العدوان صورًا أخرى؛ مثل: التعبير باللفظ أو العدوان البدني، والإهمال، والحرق أو الإتلاف لما يحب البشر.(بهادر، 2003، ص23).

والسلوك العدواني هو ردة فعل ناجمة عن المرء تجاه أمر غير محبب ينجم عنه أذى بالآخرين؛ وقد يكون هذا الضرر جسدي أو كلامي. (بولحية وآخرون، 2020، ص 43).

وهو سلوك غير محبب يقوم به الشخص بهدف إحداث الضرر بالآخرين عبر الاعتداء عليهم جسديًا والتسبب لهم بأضرار. (Kauffman, 2001).

والسلوك الذي يصدره الفرد بقصد إلحاق الأذى والضرر بفرد آخر أو مجموعة من الأفراد يحاولون تجنب هذا الإيذاء سواء كان بدنيًا أو لفظيًا، وسواء تم بصورة مباشرة أو غير مباشرة أو أفصح نفسه في صــورة لفظ أو العداوة التي توجه إلى المعتدي عليه.(Buss, Arnold H., et al, 1992, p452).

أما "**باندورا**"؛ فقد عرف السلوك العدواني بأنه سلوك يهدف إلى إحداث نتائج تخريبية أو مكروهة أو إلى السيطرة من خلال القوة الجسمية أو اللفظية على الآخرين، وهذا السلوك يعرف اجتماعيًا على أنه عدواني؛ أي أن العدوان سلوك ينتج عنه إيذاء شخصي أو تحطيم للممتلكات؛ والإيذاء إما أن يكون نفسيًا على شكل سخرية أو إهانة وإما أن يكون جسديًا.(الزعبي، 2017، ص20).

أما "كيلي"؛ فيرى أنه السلوك الذي ينشأ من حالة عدم ملاءمة تجارب الفرد السابقة مع التجارب والحوادث الحالية، وإذا استمرت هذه الحالة؛ فسيصاب الفرد بالإحباط الناتج عن السلوكيات العدوانية التي ستحدث تغييرات في الواقع حتى تصبح هذه التغييرات مناسبة للتجارب والمفاهيم التي يمتلكها الفرد.(الفسفوس، 2006، ص6).

ويعرفه الباحث إجرائيًا بأنه نمط من السلوكيات والأفعال التي يقوم بها الطفل بهدف إلحاق الأذى الجسدي أو النفسي بالآخرين أو بالممتلكات؛ بسبب تكرار مشاهدة هذه السلوكيات بالألعاب الإلكترونية عبر أجهزة الحواسيب والهواتف الذكية.

سادسًا– الدراسات السابقة:

استنادًا إلى الدراسات التي تعاملت مع موضوع الألعاب الإلكترونية ودورها في تشكيل السلوك العدواني؛ أظهرت دراسة (Barbara & Moller, 2004) أن هناك فروقات مهمة في الجنس؛ فيما يتعلق باستخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة والانجذاب، كما أن هناك علاقة مهمة بين الانجذاب لهذه الألعاب وقبول سلوكيات العنف الجسدي،

وارتبطت الألعاب الإلكترونية العنيفة بشكل غير مباشر بالأسلوب العدواني المنسوب للسلوكيات العنيفة عند المراهقين الألمان. واقترح (Breuer et al, 2015) أن استخدام ألعاب الفيديو العنيفة لا تُعد مؤشرًا تنبؤيًا كبيرًا على العنف الجسدي، على الأقل في مراحل المراهقة والطفولة المبكرة؛ فهناك فروقات بين الفئات العمرية تظهر بأن العمر يلعب دورًا مهمًا في العلاقة الثنائية ما بين تشكل العنف وممارسة الألعاب الإلكترونية. وعملت دراسة (إبراهيم، 2016) على بيان محاسن ومساوئ الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال ما بين (3–6) سنوات تبعًا لآراء الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، وقد كان هناك وفاق ظاهر بين آراء الأطراف كافة حول وجود محاسن ومساوئ لهذه الألعاب. هدفت دراسة (Seemin et al, 2018) إلى بيان العلاقة ما بين الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو وبين عدوانية وعنف الأطفال، وقد شملت العينة المدروسة (100) طفل في المدارس الابتدائية في ولاية فيصل آباد، وكشفت الدراسة أن الأطفال الذين يلعبون ألعاب ذات محتوى عنيف يتصفون بسلوكيات عنيفة ويتصارعون مع الغير ويتجادلون معهم بشكل كبير، وبذلك توصلت الدراسة إلى أن ألعاب الفيديو تلعب دورًا بارزًا في تعزيز المشاعر العدائية لدى الأطفال. وقد وافقتها دراسة (الشهري، 2019) التي أجراها على طلاب المرحلة الابتدائية، وأكد على الأثر السلبي لهذه الألعاب على سلوك وتصرفات الأطفال وأدائهم في المدرسة، فضلًا عن وضعهم الاجتماعي.

من جهة أخرى أشارت دراسة (خليفي ومزيان، 2019) إلى وجود أثر للألعاب الإلكترونية على التصرفات والسلوكيات العدوانية كلاميًا وجسديًا لدى الأفراد استنادًا إلى نتائج اختبار "روزن فايغ". وتوصلت نتائج دراسة (Al–Harbi, 2019) إلى أن مستوى السلوك العدواني بين طلاب المرحلة المتوسطة في السعودية كان متوسطًا، وبينت الدراسة أيضًا وجود علاقة معنوية وإيجابية عند المستوى $0.05 \geq a$ بين استخدام ألعاب الفيديو وبين السلوك العدواني لطلاب المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية. وركزت دراسة (الزيات وآخرون، 2021) على أثر الألعاب الإلكترونية

التفاعلية على الذاكرة العاملة بالنسبة للتلاميذ في مرحلة التعليم الأساسي، وقد توصلت الدراسة إلى وجود اختلاف بين أنماط الألعاب التي يلعبها الأطفال التلاميذ على مكونات الذاكرة العاملة كافة. وأشارت دراسة (Zhang et al, 2021) إلى أن استخدام الأطفال لألعاب الفيديو الإلكترونية العنيفة بشكل موجز أنتج ارتفاعات قليلة لكن مهمة في السلوك العنيف لدى الأطفال، وعلى الأخص بالنسبة للذكور، وقد دلت النتائج إلى أن الذكور الذين استخدموا ألعاب الفيديو العنيفة أظهروا احتمالية لتقليل هذا العنف من خلال التدريب على التنفيس عن غضبهم.

أما دراسة (Virginia et al, 2022)؛ فقد هدفت إلى استقصاء الأدبيات التي تربط بشكل مباشر الاستخدام المستمر والثابت لألعاب الفيديو بظهور الاضطرابات السلوكية عند الأطفال والشباب، وتوصلت الدراسة إلى أن الإفراط في لعب هذه الألعاب من شأنه أن يسبب الإدمان عليها عبر ظهور سلوكيات عدوانية واضطرابات في النوم وتأخر في الأداء المدرسي، وتوصي الدراسة بضرورة الاستخدام الصحيح لألعاب الفيديو بشكل يلائم عمر الطفل والفترة الزمنية المخصصة لهذه الألعاب. وتوصلت دراسة (قطش، 2023) إلى الدور المؤكد لممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنامي السلوك العدواني لدى الأطفال؛ فحسب رأي الأهل يمارس الأطفال هذه الألعاب بشكل دائم ومستمر لدرجة أصبحوا يقلدون فيها شخصياتها ومشاهدها، وانعكس ذلك على واقعهم؛ فكثر صراخهم وصخبهم وعنفهم.

خلافًا لما سبق؛ تناولت دراسة (Antar, 2019) أثر الألعاب الإلكترونية على الفكر الخيالي للأطفال والتطور العقلي لديهم؛ حيث طبق دراسته على ثلاثة أطفال بأعمار الرابعة والخامسة يلعبون لعبة "سوبر ماريو". في الحقيقة؛ كشفت النتائج عن وجود أثر لألعاب الفيديو الإلكترونية على عملية التفكير لدى الأطفال؛ حيث كانت

تحفز تفكيرهم الخيالي. ولتأكيد هذه النتائج ابتُكر نموذج تفكير خيالي لفهم العوامل بحيث يحاكي نمط التفكير الخيالي عند الأطفال في الواقع.

وفي محاولة لترميم بعض الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال قامت دراسة (أحمد، 2021) باختبار درجة فاعلية برنامج إرشادي قامت بتصميمه الباحثة يهدف إلى تقليل السلوك الوحشي والعدواني للأطفال الناجم عن هذه الألعاب، وطبق الاختبار على ثلاثة وأربعين طفل، تم انتقاء عشرين منهم ممن سجلوا أعلى نسب على مقياس السلوك العدواني. وكشفت الدراسة عن نجاح هذا المقياس في تخفيف السلوك العدواني لهؤلاء الأطفال من خلال دمجهم بالمجتمع أكثر. في سياق مختلف، حاولت دراسة (Jassim et al 2023) تقييم درجة الإدمان على الألعاب الإلكترونية التي يتوصل إليها الطفل ومدى أثرها على سلوك الطفل. وقد توصلت الدراسة إلى وجود علاقة بين الإدمان على هذه الألعاب وبين الخصائص الاجتماعية والديموغرافية، إضافة إلى العلاقة بين الاضطرابات السلوكية للطفل وبين الإدمان على الألعاب الإلكترونية. أما دراسة (Sălceanua, 2014)؛ فقد سلطت الضوء على موقف الأهالي من أثر هذه الألعاب على نمو أطفالهم مركزة على الوقت الذي يمضونه في اللعب، وأنواع الألعاب، وطرق الرقابة الأبوية، فضلًا عن محاسن ومساوئ هذه الألعاب، وأهم المساوئ التي توصلت إليها الدراسة هي تشجيع الأطفال على الابتعاد عن النشاط الجسدي، ومشاكل بالرؤية، إضافة لتسببها بحالات انفعالية؛ لذلك كان رأي الأهل هو وضح حد لممارسة مثل هذه الألعاب. وفي السياق نفسه؛ بينت دراسة (Ibrahim et al, 2020) أن الأطفال في أعمار 7–8 سنوات هم أكثر لعبًا لهذه الألعاب وبنسبة 43.5%، أما نسبة لعب الأطفال بعمر تسع سنوات وما فوق فكانت 37%، بينما في عمر 3–6 سنوات فكانت النسبة هي الأدنى 19.5%.

إن معظم الدراسات المتعلقة بآثار الألعاب الإلكترونية على الأطفال ركزت بمجملها على الأثر السلبي الذي تحدثه هذه الألعاب على صغار السن، وأهم هذه الأضرار هو تكوين سلوك عنيف وعدواني عندهم، فضلًا عن حالة الاكتئاب والإدمان الخطيرتين. علاوة على ذلك؛ من المبين أن الأشخاص الذين يلعبون بالألعاب الإلكترونية العنيفة يظهرون مستويات أعلى من السلوك العدواني كما يملكون أفكارًا أكثر عدوانية، وغالبًا ما يكون سلوكهم العاطفي أدنى من غيرهم. (Granic et al, 2013).

سابعًا– التوجه النظري للدراسة:

1. نظرية اللعب لـ"جان بياجيه":

إن محور نظرية "بياجيه" النمائية هو النمو والتطور العقلي؛ فالطفل ليس رجلًا صغيرًا؛ بل أنه يمر بمراحل عقلية ولكل مرحلة سماتها المميزة، وأن المراحل التي يمر فيها اللعب توازي مراحل النمو العقلي. وقد لخص "بياجيه" نظريته في اللعب بكتابه المعروف اللعب (Play) واعتبر اللعب جزءًا من فعالية الطفل الكلية النابعة من قدراته العقلية ونشاطه الذهني مفترضًا عمليتين أساسيتين لكل موقف يمارسه الطفل في اللعب وتتمان في ترابط عضوي داخلي هما: التمثيل والتي يعملان معًا لتحقيق التكيف. فالتمثيل هو محاولة لدمج وتوحيد الخبرات الجديدة من خلال تفسيرهما مصطلحات مألوفة، تتناسب مع حاجات الفرد ومتطلباته، أما الملامة فهي النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف مع العام الخارجي، عندما تكون الاستجابة المتعلمة غير وافية بالغرض، ويجب على الطفل أن يتلاءم مع الموقف ويغير من سلوكه؛ فاللعب عند "بياجيه" ما هو إلا تمثيل خالص يحول حاصل المعرفة والمهارة إلى ما يلائم مطالب النمو؛ فاللعب والتمثيل جزءان أساسيان لنمو الذكاء؛ لأنه لا يعكس طريقة تفكير الطفل في المرحلة التي يمر بها؛ بل يسهم في تنمية قدراته العقلية.(الخفاف، الموزاني، 2020، 54).

تعتمد نظرية "بياجيه" في اللعب على ثلاثة افتراضات كبرى جوهرية؛ هي:

- أن النمو العقلي يسير في تسلسل معين يمكن الإسراع به أو تأخيره، ولكنه هو نفسه لا يمكن أن تغيره التجربة.
- أن التسلسل ليس مستمرًا؛ بل يتكون من مراحل يجب أن يتم كل منها قبل أن تبدأ المرحلة المعرفية أو العقلية التالية.
- أن التسلسل يمكن أن يفسر على أساس نوع العمليات المنطقية التي يتضمنها.

ويفرق "**بياجيه**" بين اللعب كتكرار لعمل تم إتقانه وبين تكرار نشاط يهدف إلى فهم هذا العمل؛ فالأخير بحث واستقصاء ويتضمن ملائمة الحقيقة، أما اللعب فعلى العكس؛ إذ إن الحقيقة تطوع لحاجات الطفل واللعب في شكل التمثيل الخالص يصل نهايته في أواخر مرحلة الذكاء التشخيصي (الممتدة بين سن الثانية والسابعة) والمتمثل بتضاؤل التمركز حول الذات. (الحجازي، 2017، 59-60).

وعند بناء وتصميم بيئة محفزات الألعاب الرقمية من أجل التأثير على سلوك اللاعب، يتم ذلك من خلال الميكانيزمات الدافعة للفعل؛ فمثلًا الشارات والجوائز تعتبر تطبيق فعلي للتحفيز الإيجابي الذي تم تناوله، وهي محفزات لتعديل السلوك اعتمادًا على التعزيز النظامي لهذا السلوك، وأمكن الاستفادة منها في التركيز على الارتباط بين الأهداف، وبيئة اللعب، والسلوك؛ حيث تهتم بملاحظة وتفسير السلوك الظاهري للمتعلم – التركيز على البيئة الخارجية يعد عامل أساسي في تفسير السلوك– إعلام اللاعب بالنتائج ليكون توقعاته ويحكم بنفسه على ما إذا كان أنجز الأهداف أم لا – تسلسل المستويات بصورة معقولة من البسيط إلى المعقد، ومن السهل إلى الصعب، ومن المعروف إلى غير المعروف. (علام، عطيه، 2023، 27).

أما عن أهمية اللعب؛ فتشير النظرية المعرفية خاصة (نظرية "جان بياجيه")، إلى أن اللعب نشاط حركي للطفل له علاقة بالنمو العقلي، ويرتبط بمرحلة النمو، وينمو

بصورة متدرجة، وللبيئة الاجتماعية الثقافية لها دور في تحديد مسار اللعب عند الأطفال حيث للثقافة الجزئية للجماعة تأثيرًا واضحًا على مسار اللعب، وهذا لا يأتي بصورة عفوية وتلقائية؛ وإنما يرجع إلى التقاليد الاجتماعية، كما أن للعب دورًا حاسمًا في بناء العلاقات الاجتماعية؛ فيصبح الطفل اجتماعيًا أكثر عن طريق لعبه مع الآخرين، ويكتسب مكانة بينهم ويتدرب على مهارات التعاون، والأخذ والعطاء، ويوسع الطفل دائرة اتصالاته بالآخرين ويستوع معايير السلوك الاجتماعي، ويتعرف على جوانب المفاهيم الاجتماعية، واللعب يمنح الطفل مواقف حياتية تتيح لهم تعلم النموذج الاجتماعي وتكوين نواة العلاقات الاجتماعية كالتعاون والتعارف وتقبل آراء الآخرين.(عبد الهادي، 2024، 578).

كما ترى النظرية المعرفية أن اللعب هو عملية عقلية، وتتمثل في استخدام الذاكرة، والدافعية، والتفكير ، وأن الانعكاسات تؤدي دورًا رئيسًا في اللعب الذي يعد عملية داخلية، وأن محتوى اللعب يكون بقدر سعة وعمق معالجة المعلومات لدى اللاعب، وعلى البنية المعرفية لديه، وتختلف النظرية المعرفية عن النظرية السلوكية، في أنها تتناول العمليات العقلية التي تحدث داخل عقول اللاعبين؛ لذلك تؤكد على دور العمليات الفكرية في بدء واستمرار وتوجيه السلوك؛ فعلى سبيل المثال عندما يشعر اللاعب بالقلق قبل اشتراكه في المنافسة؛ فإنه يفكر في نتائج هذا القلق ويقرر بأن يقوم بأداء ما، كالحديث الذاتي الإيجابي مثلًا لمحاولة مواجهة هذا القلق، وهذا الإجراء ما هو إلا عمليات معرفية. وأمكن الإفادة من النظرية المعرفية في تفسير السلوك المعرفي، وإدراك أسباب النتائج؛ حيث إن سلوك اللاعب يكون مدفوعًا بإدراكه للسببية، ولها ثلاثة أبعاد؛ وهي: (الثبات، وإمكانية التحكم، وجهة السببية)، وهي التي يرجع إليها سبب النجاح أو الإخفاق، أو سبب النتائج أو الأداء، كما أنه أمكن من خلالها تشجيع اللاعب في استخدام مهاراته وتحفيزه بطرق مختلفة منها: (الاهتمام بالمادة، ومدى ملائمتها، والثقة

بالنفس، والرضا عن اللعب)، كما أن البيئة تحتوى على أساليب تحكم أمكن للمتعلم الاختيار من بينها ما يناسبه، مع توفير عنصر المساعدة وفق أساليبهم المعرفية، بالإضافة إلى تقديم المعلومات بأساليب وأشكال مختلفة. (علام، عطيه، 2023، 27).

وبناء على ما تقدم؛ فالألعاب الإلكترونية تسهم بشكل كبير في اكتساب السلوك العدواني للطفل وإعادته في الوسط الأسري بشتّى صور العنف، وتأثر الطفل بتلك الألعاب وبكل أنواعها المختلفة التي تحمل مضامين العنف رسائل عنيفة؛ حيث إن الطفل يتقمص الشخصيات البطلة ويريد نشرها وإفراغ مكبوتاته، ويتأثر بها الأطفال ومحاولة تجسيدها وتقليدها؛ وذلك لأن المدة الزمنية الطويلة التي يقضيها الطفل في ممارستها دون رقابة من طرف الأسرة تجعل الطفل يحمل رسائل للعنف يريد إفراغها في الأسرة وخارجها.

2. نظرية التعلم الاجتماعي:

تُعد نظرية التعلم الاجتماعي كما صاغها "**باندورا**" **"Bandura"** من أكثر النظريات المعاصرة تأثيرًا في تطور حركة العلاج السلوكي للطفل. وقد ركز "**باندورا**" دراساته وتجاربه على الأطفال؛ لكي يثبت أن كثيرا من الجوانب المرضية من سلوك الأطفال– كالعدوان الذي كان من الموضوعات الرئيسة له – تتكون بفعل القدوة ومشاهدة الآخرين وهم يقومون بها. وقد بين "**باندورا**" أن عملية التعلم الاجتماعي عملية نشطة وتحتاج الشروط تضمن نجاحها، منها؛ إعطاء تعليمات لفظية خلال ملاحظة النموذج. ومنها؛ الدوافع والاهتمامات الشخصية للطفل التي تدفعه لأن يتعلم بسرعة الأشياء التي تتفق مع هذه الحاجات. وأيضًا يساعد الأداء الفعلي للسلوك على سرعة تعلمه خاصة إن كان يتضمن استجابات مركبة نسبيًا. وكذلك تزداد القدرة على التعلم الاجتماعي من خلال بعض الشروط العقلية كارتفاع الذكاء، وقدرة الشخص على تنظيم ذاته وبيئته،

كما سنرى عند العرض لبعض طرق العلاج السلوكي التي اعتمدت على مبادئ التعلم الاجتماعي.(عويضة، 1996، ص75).

ويرى أصحاب نظرية التعلم الاجتماعي أن السلوك العدواني يُعَلم من خلال مشاهدة النماذج السلوكية وملاحظتها، ثم يقوم بمحاكاة وتقليد هذه السلوكيات، وعليه فالعنف سلوك متعلم يتعلمه الفرد عن طريق مشاهدة غيره؛ ومن ثم تسجيل هذه المشاهدات والأنماط السلوكية على شكل استجابة رمزيه يستخدمها في تقليد السلوك الذي يلاحظه.(البغدادي، 2019، ص12).

ويرى "**بنادورا**" أنه يمكن تعلم الكثير من السلوكيات من خلال النمذجة؛ فعلى سبيل المثال يمكن للطلاب مشاهدة أولياء الأمور وهم يقرؤون، أو يمكنهم مشاهدة شخص يتصرف بشجاعة، وبناء على هذا؛ يمكن تعلم العدوان أيضًا من خلال هذه النماذج؛ فالأطفال يصبحون أكثر عدوانيه عندما يشاهدون نماذج عدوانيه أو عنيفة، ومن وجهة نظر أخرى؛ فالتفكير الأخلاقي والسلوك الأخلاقي يتأثر بالمراقبة؛ ونتيجة لذلك يشمل التعلم أحكامًا أخلاقية بشأن الصواب والخطأ والتي يمكن أن تتطور جزئيًا من خلال النمذجة.(Razieh Tadayon Nabavi,2011,p3).

ووفقًا لمبادئ نظريه التعلم الاجتماعي، تُعَلم السلوكيات من خلال التفاعل مع مجموعة متنوعة من عوامل التواصل الاجتماعي التي يتعرض لها شخص ما، ويتم هذا من خلال هذه التفاعلات؛ حيث يتم تبنى السلوكيات أو تجاهلها؛ فالأطفال يتعلمون مما يفعلون في أنشطتهم اليومية، وتؤثر الأنشطة اليومية على تطور هويتهم الاجتماعية وعلاقاتهم وقدراتهم، ويبدأ الأطفال خلال هذه الأنشطة في رؤيه تطوير قدراتهم والبدء مع قادة الأنشطة، ومن أجل أن يحدث التعلم الاجتماعي؛ فهناك أربعة عناصر يجب أن تكون موجودة ألا وهي: "التقليد، والتحديدات، والارتباطات التفاضلية، والتعزيزات التفاضلية.(Cindy L. Burdick, 2014, pp183–190).

وتوضح نظريه التعلم الاجتماعي كيف تستمر السلوكيات المكتسبة عبر الوقت؛ **فأولًا:** تستمر السلوكيات عندما تنجح في إشباع احتياجات الأطفال الشخصية؛ ومن ثم تعزز نفسها بنفسها؛ فإن كان الشعور بـ "التفرد" مثلًا جانبًا مهمًا من جوانب النفس؛ فإن النشء قد يمارسون سلوكيات (كالاستماع لموسيقى البانك في الثمانيات مثلًا) تعزز الإحساس بالتفرد. **ثانيًا:** تستمر السلوكيات عندما تحظى بالقبول الاجتماعي من قبل الأقران أو تحظى بدعمهم الظاهر. وكذلك عند استخدام المواد الإعلامية، يلاحظ النشء تداعيات التصرف بطريقه معينه، وتتغير سلوكياتهم بناءً على ذلك، **وأخيرًا** يمكن للإعلام أن يقدم تجربه مباشرة فيها التأييد والمنع معًا، على السلوكيات المكتسبة. ففي أثناء ممارسه لعبه فيديو مثلًا تعزز"السلوكيات الحسنة" عن طريق زيادة نقاط وتعاقب "السلوكيات السيئة " بخسارة النقاط أو المحاولات.(ستيفن، 2017، ص50).

فقد أشار "**ميلز ودنفر**" إلى أن الأطفال يتعلمون سلوك العدوان عن طريق ملاحظة نماذج العدوان عند والديهم ومدرسيهم ورفاقهم، حتى النماذج التلفزيونية، ونماذج برامج الكمبيوتر، والإنترنت وألعاب الكمبيوتر؛ ومن ثم يقومون بتقليدها، وتزيد احتمالية ممارستهم للعدوان إذا توفرت لهم الفرص لذلك؛ فإذا عوقب الطفل على السلوك المقلد؛ فإنه لا يميل إلى تقليده في المرات اللاحقة، أما إذا كوفئ عليه فسوف يزداد عدد مرات تقليده لهذا السلوك العدواني، هذه النظرية تعطى أهمية كبيرة لخبرات الطفل السابقة ولعوامل الدافعية المرتكزة على النتائج العدوانية المكتسبة، والدراسات تؤيد هذه النظرية بشكل كبير، مبينة أهمية التقليد والمحاكاة في اكتساب السلوك العدواني، حتى وإن لم يسبق هذا السلوك أي نوع من الإحباط.(يحي ، 2003، ص ص 185–190).

ومن مبررات اختيار نظرية التعلم الاجتماعي في إطار موضوع البحث، وفقًا لنظرية التعلم الاجتماعي لعالم النفس "ألبرت **بندورا**"؛ فإن سلوكيات الأفراد تُكتسب من خلال الملاحظة والتقليد للآخرين، وفي سياق استخدام الألعاب الإلكترونية، يمكن تطبيق

نظرية التعلم الاجتماعي لفهم العلاقة المحتملة بين ممارسة الألعاب العنيفة وسلوكيات العنف لدى الأطفال؛ حيث يتعرض الأطفال من خلال لعبهم للألعاب الإلكترونية لمشاهدات ونماذج سلوكية للعنف، سواء من خلال الشخصيات داخل اللعبة أو من خلال سلوكيات اللاعبين الآخرين، وقد يميل بعض الأطفال إلى تقليد السلوكيات العنيفة التي يرونها في الألعاب، خاصةً إذا اعتقدوا أن هذه السلوكيات تُكسبهم القوة أو تُساعدهم على الفوز في اللعبة، وتُعزز بعض الألعاب الإلكترونية السلوكيات العدوانية من خلال مكافأة اللاعبين على ممارسة العنف، مثل منحهم نقاطًا أو جوائز، كما يتعلم بعض الأطفال من خلال تجاربهم في الألعاب الإلكترونية أن العنف هو وسيلة فعالة لتحقيق الأهداف أو حل المشكلات.

ثامنًا– الإجراءات المنهجية للبحث:

منهج البحث وأدواته:

- **نوع البحث:** يندرج هذا البحث تحت مسمى "البحوث الوصفية التحليلية"، ولذلك نستخدم مناهج كمية وكيفية وأدوات بحثية تلائم طبيعة البحث؛ فالبحوث الوصفية بوجه عام ذات أهمية بالغة في العلوم الاجتماعية؛ وذلك لأنها تعني بحصر العوامل المختلفة المؤثرة في الظاهرة موضوع البحث.
- **منهج البحث:** اعتمد الباحث على المنهج الوصفي التحليلي و"يعد المنهج الوصفي من أكثر مناهج البحث الاجتماعي ملاءمة للواقع الاجتماعي وخصائصه، وهو الخطوة الأولى نحو تحقيق الفهم الصحيح لهذا الواقع؛ فمن خلاله نتمكن من الإحاطة بكل أبعاد هذا الواقع، محددة على خريطة، تصف وتصور بكل دقة ظواهره وسماته كافة. (مسعود، 2011، ص20).
- **أدوات البحث :** صُممت استبانة كأداة لقياس آراء أولياء الأمور في منطقة الدراسة، والاســـتبيان أداة من أدوات جمع البيانات من المبحوثين المعنيين بالظاهرة أو

المشـكلة محل البحث، وتعد الاسـتمارة واسـطة بين الباحث والمبحوث، وغالبًا ما يلجأ الباحث لأسـلوب الاسـتمارة لجمع المعلومات عندما يتعلق الأمر ببيانات لها ارتباط بمشـاعر الأفراد ودوافعهم وعقائدهم نحو موضـوع محدد مسـبقًا.(أبراش، 2008، ص269).

- **مجالات البحث:**

أ- **المجال الجغرافي:** طُبق البحث في مدينة المنصورة.

ب - **المجال البشري:** طُبق البحث على عينة من أولياء أمور الأطفال في المنصورة.

جـ- **المجال الزماني:** ويقصد به الفترة الزمنية التي جُمعت فيها البيانات الميدانية من المبحوثين، وقد جُمعت بيانات البحث خلال شهري أبريل ومايو 2024.

- عينة البحث: حساب حجم العينة؛ فقد اعتمدت العينة القصدية في عملية التوزيع بالاعتماد على القانون التالي:

$$n1= z^2.p.q/d^2$$

$$n1=(1.96)^2.(50\%)(50\%)/(0.05)^2= 184$$

وبناء عليه؛ وزعت 184 استبيانه على أولياء أمور الأطفال من الجنسين. العاملين في مجال التعليم، واستُرجع 168 استبانة، رفض منها 5 استبانات لعدم اكتمال الإجابات وبالتالي؛ فإن العدد النهائي الخاضع للتحليل قد بلغ 163.

اختبار صلاحية الاستبانة للتوزيع النهائي:

حتى تُوزع الأداة بشكلها النهائي لابد من خضوعها لمجموعة من الاختبارات التي تبين صلاحيتها، وفي هذه المرحلة وُزّعت عينة أولية قدرت بـ40 استبانة (وهي عينة اختبارية تجريبية تختلف عن العينة النهائية للتوزيع) على المجتمع المدروس نفسه وأُدخلت للبرنامج وأجريت عليها الاختبارات الأربع، كما تم التأكد من توزيعها الطبيعي لكي يصلح استخدام نماذج معادلات الانحدار الخطي في اختبار فروضها كالآتي:

أ–صلاحية المحتوى: ويقصد به المضمون العلمي للاستبانة، وعليه حُكّمت من قبل ثلاثة دكاترة في المجال نفسه، وأجريت التعديلات بناء على توجيهاتهم لتصل عدد فقراتها النهائية إلى 33عبارة.

ب–اتساق العبارات الداخلية: تشير إلى قوة ترابط كل عبارة مع المحور أو المتغير التابعة له؛ حيث يحسب معامل الارتباط وبالوقت نفسه تحسب قيمة (Sig)؛ لكي تكون دالة بشكلها المعنوي كما في الجدولين التاليين:

الجدول (1): اتساق عبارات الألعاب الإلكترونية.

N	العبارة	الارتباط	المعنوية
نوع اللعبة.	عدم معرفة الأهل بأنواع الألعاب واختيارها يزيد من تأثيرها السلبي.	0.887	0.000
	تُستخدم الألعاب الإلكترونية في مجال تعليم الأطفال.	0.917	0.000
	تجذب ألعاب الحركة الأطفال بشكل ملحوظ.	0.861	0.000
	ألعاب القتال والإثارة المفضلة لدى الأطفال.	0.847	0.000
	لا تجذب الألعاب التعليمية وألعاب الذكاء الأطفال بشكل مماثل للأنواع الأخرى.	0.854	0.000
	ألعاب الحركة والإثارة ذات تأثير مرتفع على السلوك العدواني للطفل.	0.741	0.000
توقيت اللعب.	يمارس الأطفال الألعاب لتفرة تزيد عن ساعتين يوميًا.	0.912	0.000
	من الصعب ضبط توقيت لعب الطفل بفترة محددة يوميًا.	0.837	0.000
	كلما زاد توقيت اللعب؛ زادت آثاره الصحية والنفسية السلبية.	0.799	0.000
	طول فترة اللعب تساهم في زيادة السلوك العدواني للطفل.	0.837	0.000
	يسعى الطفل لانتهاز أي وقت(صباح، ظهر، مساء)؛ لممارسة تلك الألعاب.	0.828	0.000
	طول فترة ممارسة الألعاب يخفض من قدرة الطفل على التركيز والتحصي العلمي.	0.891	0.000
	تساهم في التقليل من التحصيل الدراسي للأطفال.	0.911	0.000
	تؤدي إلى مشاكل صحية متنوعة للأطفال.	0.912	0.004

المساوئ على الطفل.	ترفع من درجة العنف بين الأطفال.	0.892	0.000
	تزيد من حالات العزلة والانطواء للطفل.	0.873	0.000
	تقلل من تفاعل الطفل مع محيطه الاجتماعي.	0.876	0.000
وسيلة اللعب.	يفضل أغلب الأطفال على الهاتف المحمول على التلفاز أو الكمبيوتر لممارسة الألعاب.	0.837	0.000
	أضرر الهاتف المحمول الصحية أكبر من التلفاز والكمبيوتر.	0.852	0.000
	يستطيع الأطفال تبادل الألعاب باستخدام الهاتف المحمول أكثر من الوسائل الأخرى.	0.867	0.000
	تختلف آثار الألعاب على الطفل باختلاف وسيلة الاستخدام.	0.931	0.000
	يسعى الأهل للحد من وسائل اللعب واختيار الأنسب منها.	0.824	0.002
	تتحول وسائل التعليم (الكمبيوتر) إلى وسائل للتسلية أغلب الأحيان.	0.944	0.000

مما سبق يتضح أن أغلب قيم ترابط العبارات كانت مرتفعة؛ وبالتالي فإن اتساقها الداخلي مقبول ويحقق شروط التمثيل.

الجدول (2): اتساق عبارات السلوك العدواني لدى الطفل.

N	العبارة	الارتباط	المعنوية
السلوك العدواني لدى الطفل.	تشعر الطفل بأنه يمتلك قوة زائدة .	0.914	0.000
	يميل الطفل للألعاب ذات الصفة العدائية بشكل كبير.	0.922	0.000
	يميل الطفل لتقليد الحركات المؤذية الموجودة بتلك الألعاب.	0.896	0.000
	ألاحظ على الطفل العدوانية الزائدة بعد ممارسته لتلك الألعاب.	0.867	0.000
	تسبب تلك الألعاب حالات من القلق والإضراب لدى الأطفال.	0.879	0.000
	تؤثر على قدرات الأطفال وتقبلهم للنصائح والانتقادات.	0.899	0.012
	لا يستجيب الطفل بالشكل المناسب لتوجيهات المعلين.	0.934	0.000
	تؤثر على رغبته في اللعب مع أصدقائه وأخوته.	0.977	0.000

	من الممكن أن يؤذي الطفل نفسه أو أصدقائه نتيجة لتلك الألعاب.	0.761	0.000
	يؤثر السلوك العدواني سلبًا على التحصيل الدراسي للطفل.	0.788	0.004
	تصبح ردة فعل الطفل أعنف عند حرمانه من تلك الألعاب.	0.921	0.021

بالوقت نفسه دلت عبارات السلوك العدواني على توافر الاتساق المطلوب؛ كون قيم ارتباطاته عالية وبالوقت نفسه توافرت المعنوية اللازمة.

ج–قوة البناء: تشير إلى قوة ترابط المحاور والمتغيرات:

الجدول (3): بناء وثبات الأداة وتوزيعها.

R	النوع	التوقيت	المساوئ	الوسيلة	الألعاب الإلكترونية	السلوك العدواني لدى الطفل	المجموع
V	بناء الأداة						
R	0.844	0.814	0.820	0.847	0.911	0.916	-
الدلالة	0.00	0.00	0.001	0.00	0.00	0.00	–
	ثبات الأداة						
Alpha	0.911	0.909	0.934	0.87	0.899	0.876	0.894
N	6	6	5	6	23	11	33
التوزيع الطبيعي							
S.K	1.597	1.402	1.502	1.415	1.51	1.298	–
الدلالة	0	0	0	0	0	0	–
N	6	6	5	6	23	11	–

مما هو موضـــح في الجدول (3)؛ يتبين أن قيم ترابط محاور الاســتبانة مع متغيراتها عالية كذلك؛ وبالتالي فإن للأداة قوة بناء عالية تصلح للتمثيل والتوزيع.

د-**الثبات:** يشير الثبات إلى قدرة الاستبانة في الحصول على النتائج نفسها أو نتائج متقاربة منها في حال إعادة توزيعها لمرة أخرى على العينة نفسها بنفس الظروف، وهنا استُخدم مقياس "ألفاكرونباخ" لمحاور الأداة بشكل مفصل وإجمالي، وتدل القيمة الكلية للعبارات الـ33 على أن Alpha= 0.894 بالاعتماد على الجدول السابق(3). وعليه نقول؛ إنه تتوافر إمكانية تصل إلى 89% في الحصول على نفس النتائج في حال تم التوزيع وفق الشـــروط نفســـها، وعليه تكون الأداة قد حققت الشـــروط اللازمة كافة وأصبحت جاهزة للتوزيع النهائي.

و-**التوزيع الطبيعي:** الهدف من القيام باختبار التوزيع الطبيعي هو معرفة إمكانية تمثيل البيانات بشـكل خطي أم لا. وعليه؛ طبق اختبار "سـميرنوف كولمجوف Ks"؛ وقد وضـــحت النتائج عن قيم اختبار (Ks) والمعنوية دالة على وجود توزيع طبيعي للبيانات، وبالتالي تصلح للتمثيل الخطي.

- **فروض البحث:**

الفرضية الرئيسة Ho1: لا يوجد أثر للألعاب الإلكترونية في تشكيل السلوك العدواني لدى الطفل. ويتفرع عنها مجوعة الفرضيات الفرعية التالية:

الفرضية H01-1: لا يوجد أثر لنوع اللعبة في تشكيل السلوك العدواني لدى الطفل.

الفرضية H01-2: لا يوجد أثر لتوقيت اللعب في تشكيل السلوك العدواني لدى الطفل.

الفرضية H01-3: لا يوجد أثر لمساوئ اللعب في تشكيل السلوك العدواني لدى الطفل.

الفرضية 4-H01: لا يوجد أثر لوسيلة اللعب في تشكيل السلوك العدواني لدى الطفل.

تاسعًا- الدراسة الميدانية:

يشتمل الجانب الميداني على قسمين: أولهما؛ متعلق بتوصيف المستجيبين من الجانب الديموغرافي ومعايير أخرى ترتبط بالبحث، وثانيهما؛ يتعلق بتوصيف العبارات ومحاورها بالاعتماد على بعض المؤشرات الإحصائية.

1-البيانات الأولية:

الجدول (4): يبين خصائص عينة البحث.

النوع	ك%	ذكر		أنثى		مجموع
	ك	55		108		163
	%	%33.7		%66.3		%100
المرحلة العمرية	ك%	30-21	40-31	50-41	51 فأكثر	مجموع
	ك	32	60	42	29	163
	%	%19.6	%36.8	%25.8	%17.8	%100
المستوى التعليمي	ك%	مؤهل متوسط	مؤهل جامعي		مؤهل فوق جامعي	مجموع
	ك	33	116		14	163
	%	%20.2	%71.2		%8.6	%100
عدد الأطفال	ك%	طفل	طفلين	3 أطفال	4 أطفال فأكثر	مجموع
	ك	9	44	61	49	163
	%	%5.5	%27.0	%37.4	%30.1	%100

- يتضح من الجدول السابق أن نسبة الإناث 66.3% قد علت الذكور 33.7%، على الرغم من إن التوزيع قد تم بشكل عشوائي؛ فإنه لوحظ وجود اهتمام ورغبة لدى السيدات بشكل أكبر من الذكور في الإجابة عن التساؤلات.
- تبين من الجدول أن المرحلة العمرية (31–40) تعلو بنسبة 36.8%، يليها المراحل العمرية (41–50) بنسبة 25.8%، ثم (21–30) بنسبة 19.6%، والمرحلة العمرية (51 فأكثر) بنسبة 17.8%؛ مما يتضح أن الاستبيان قد حقق شرط التوزيع على الفئات العمرية كافة التي قُسم من أجلها، وعليه؛ قد غطى آراء مختلف أولياء الأمور وفق العمر.
- كما تشير معطيات الجدول لعلو نسبة ذوي المؤهل الجامعي بنسبة 71.2% وبالوقت نفسه كانت نسبة الحاصلين على مؤهل فوق جامعي 8.6%، وكانت نسبة الحاصلين على مؤهل متوسط فما دون 20.2%، وتعود نسبة ارتفاع المتعلمين كون التوزيع قد تم في قطاع التعليم من مدارس وجامعات، واختير هذا المجتمع لأهمية معرفته وقدرته على تقييم الآثار المختلفة على التحصيل الدراسي للأطفال.
- يتضح أن 37.4% من الأسر لديها 3 أطفال فأكثر، عادة ما تتصف المجتمعات برغبتها بوجود عدة أطفال، وقد يكون لعدد الأطفال مؤشر على زيادة صعوبة التحكم برغبة الأطفال في الألعاب الإلكترونية.

2–توصيف المتغيرات:

تشمل عملية التوصيف على وصف محاور وعبارات الاستبانة كافة، باستخدام المقياس المعتمد وبعض المقاييس الإحصائية الأخرى.

1- توصيف الألعاب الإلكترونية:

- **نوع اللعبة:**

الجدول (5): تصنيف أنواع الألعاب الإلكترونية.

	سؤال	المتوسط	الانحراف المعياري	الترتيب
1	**ألعاب القتال والإثارة.**	4.18	0.962	1
2	**الألعاب الإلكترونية.**	4.02	1.030	3
3	**ألعاب المغامرات والسباق.**	3.88	1.199	4
4	**الألعاب الرياضية.**	3.87	1.092	5
5	**الألعاب التعليمية وألعاب الذكاء.**	4.09	0.974	2
6	**ألعاب الألغاز.**	3.83	1.218	6
المجموع.		**3.95**	-	-

اتضح من الجدول السابق أن المتوسط الكلي لنوع اللعبة قد دل على وجود شدة مرتفعة وفقًا لرأي المجيبين؛ حيث كانت قيمته ضمن المجال [3.41-4.20] الذي يدل على توافر شدة عالية للمجيبين وفق مقياس "ليكرت" وتقسيماته الفئوية المعتمد، وبالوقت نفسه دلت العبارات كافة على إنها عالية، كما جرى التأكيد على أن الهدف التعليمي لتلك الألعاب يكاد يكون معدوم، في حين يهتم الأطفال بأنواع الألعاب التي تتضمن القتال والعنف والإثارة أكثر من غيرها، ومن جانب مرتبط لاحظ أغلب الأولياء على أن لتلك الألعاب أثار واضحة على ارتفاع نسب العدوانية لدى أطفالهم. وعليه؛ نستنتج أن تقصير الأولياء بعدم معرفتهم لطبيعة الألعاب ونوعها ودرجة العنف والحركة بها من جانب، وعدم تركيزهم على إمكانية استخدام ألعاب ذات أهداف تعليمية؛ ساهم في ارتفاع سلوك العدائية للأطفال، وبالتالي لنوع اللعبة دور واضح في التأثير بالأطفال وسلوكهم العدائي، يزداد هذا الأثر مع الاعتماد على نوع واحد من الألعاب التي تتصف بالعنف والإثارة والحركة.

- **توقيت ممارسة اللعب الإلكتروني:**

الجدول (6): توقيت ممارسة اللعب الإلكتروني.

	سؤال	المتوسط	الانحراف المعياري	الترتيب
1	يمارس الأطفال الألعاب لتفرة تزيد عن ساعتين يوميًا.	4.14	1.196	2
2	من الصعب ضبط توقيت لعب الطفل بفترة محددة يوميًا.	3.72	1.326	4
3	كلما زاد توقيت اللعب؛ زادت آثاره الصحية والنفسية السلبية.	3.85	1.081	3
4	طول فترة اللعب تساهم في زيادة السلوك العدواني للطفل.	4.15	0.879	1
5	يسعى الطفل لانتهاز أي وقت(صباح، ظهر، مساء)؛ لممارسة تلك الألعاب.	3.45	1.339	5
6	طول فترة ممارسة الألعاب يخفض من قدرة الطفل على التركيز والتحصي العلمي.	3.42	1.342	6
المجموع.		3.83	-	-

من المبين أعلاه إن متوسط التوقيت الكلي 3.83 وتشير لشدة مرتفعة كذلك في رأي المستجيبين، وبالاتجاه نفسه كانت العبارات كافة تدلو لعلو شدتها كذلك، وقد أكد أولياء الأمور على فترة ممارسة الطفل للعلب الإلكتروني تعلو عن ساعتين في اليوم، إضافة إلى عدم قدرة نسبة عالية من الأهالي في ضبط توقيت اللعب، في حين معظم الأهالي على علم أن طويل فترة اللعب بالنسبة للطفل تؤدي إلى زيادة الآثار الصحية والنفسية وارتفاع السلوك العدواني من جانب، ويساهم في انخفاض تحصيل الأطفال علميًا من جانب آخر، في حين لوحظ أن الطفل يسعى لاستغلال أي توقيت على مدار اليوم لممارسة تلك الألعاب.

- **سلبيات اللعب الإلكتروني:**

الجدول (7): سلبيات اللعب الإلكتروني.

	سؤال	المتوسط	الانحراف المعياري	الترتيب
1	تساهم في التقليل من التحصيل الدراسي للأطفال.	3.77	1.151	2
2	تؤدي إلى مشاكل صحية متنوعة للأطفال.	3.57	1.418	3
3	ترفع من درجة العنف بين الأطفال.	3.90	0.985	1
4	تزيد من حالات العزلة والانطواء للطفل.	3.57	1.181	4
5	تقلل من تفاعل الطفل مع محيطه الاجتماعي.	3.39	1.467	5
المجموع.		**3.79**	-	-

يتضح من الجدول أعلاه أن المتوسط الكلي لمساوئ اللعب 3.79 يشير لشدة عالية، كما إن أغلب الأولياء قد أكد على مساوئ الألعاب الإلكترونية بالنسبة للأطفال؛ حيث لوحظ انخفاض في تحصيلهم الدراسي، ومن جانب آخر أدت لوجود العديد من المشاكل الصحية من سمة ومشاكل بصرية وغيرها، في حين ارتفعت درجة العنف وكثرة المشاكل للأطفال اللذين يمارسون تلك الألعاب بشكل يومي، كما زادت حالات انطواء الأطفال وانخفضت سوية تفاعلهم الاجتماعي بشكل ملحوظ. وعليه؛ يؤكد أفراد العينة أن للألعاب الإلكترونية مساوئ مختلفة وخطيرة على الأفراد.

- **وسيلة اللعب:**

الجدول (8): وسائل ممارسة الألعاب الإلكترونية.

	سؤال	المتوسط	الانحراف المعياري	الترتيب
1	**يفضل أغلب الأطفال على الهاتف المحمول على التلفاز أو الكمبيوتر لممارسة الألعاب.**	3.90	1.426	3
2	**أضرر الهاتف المحمول الصحية أكبر من التلفاز والكمبيوتر.**	4.07	1.034	1
3	**يستطيع الأطفال تبادل الألعاب باستخدام الهاتف المحمول أكثر من الوسائل الأخرى.**	3.57	1.110	5
4	**تختلف آثار الألعاب على الطفل باختلاف وسيلة الاستخدام.**	3.72	1.325	4
5	**قدرة الأهل محدودة في الحد من وسائل اللعب واختيار الأنسب منها.**	3.45	1.320	6
6	**تتحول وسائل التعليم (الكمبيوتر) إلى وسائل للتسلية أغلب الأحيان.**	3.97	1.204	2
المجموع.		**3.82**	-	-

اتضح من الجدول السابق أن متوسط وسيلة اللعب الكلية 3.82 كذلك تشير لارتفاع في شدة الإجابة، من العبارات السابقة لوحظ أن الهاتف المحمول هو الوسيلة الأكثر انتشارًا واستخدامًا للألعاب الإلكترونية بين الأطفال، وعلى الرغم من أن نسبة كبيرة من تلك الهواتف تعود للأهل؛ فإن قدرتهم محدودة في السيطرة على هذه الظاهرة، إن استخدام الموبايل يسهل على الأطفال تبادل الألعاب فيما بينهم بسرعة كبيرة، وقد أكد الأولياء على أن أضرار الهاتف تزيد عن الوسائل الأخرى وبشكل خاص البصرية منها، في حين لوحظ أن وسائل التعليم الإلكترونية(الكمبيوتر) قد تحولت في كثير من الأحيان إلى وسائل للتسلية واللعب. وعليه يمكن القول إنه يوجد اختلافات في الأضرار تعود لنوع الوسيلة.

1- تحليل السلوك العدواني لدى الطفل:

الجدول (9): تحليل السلوك العدواني للطفل.

	سؤال	المتوسط	الانحراف المعياري	الترتيب
1	تشعر الطفل بأنه يمتلك قوة زائدة.	3.98	1.392	5
2	يميل الطفل للألعاب ذات الصفة العدائية بشكل كبير.	4.07	1.223	3
3	يميل الطفل لتقليد الحركات المؤذية الموجودة بتلك الألعاب.	3.37	1.388	11
4	ألاحظ على الطفل العدوانية الزائدة بعد ممارسته لتلك الألعاب.	3.76	1.185	9
5	تسبب تلك الألعاب حالات من القلق والإضراب لدى الأطفال.	4.06	1.313	4
6	تؤثر على قدرات الأطفال وتقبلهم للنصائح والانتقادات.	4.07	1.917	2
7	لا يستجيب الطفل بالشكل المناسب لتوجيهات المعلمين.	3.90	1.306	7
8	تؤثر على رغبته في اللعب مع أصدقائه وأخوته.	3.65	1.220	10
9	من الممكن أن يؤذي الطفل نفسه أو أصدقائه نتيجة لتلك الألعاب.	4.09	1.059	1
10	يؤثر السلوك العدواني سلبًا على التحصيل الدراسي للطفل.	3.87	0.996	8
11	تصبح ردة فعل الطفل أعنف عند حرمانه من تلك الألعاب.	3.94	1.214	6
المجموع.		**3.89**	-	-

اتضح من الجدول السابق أن قيم المتوسط الكلي للسلوك العدواني 3.89 دالة على علو شدة إجابتها، وبالمجال نفسه أكد أفراد العينة المجيبة على أن أغلب الأطفال يميلون للألعاب القتالية التي تساهم في رفع درجة العدائية لديهم، في حين أن كمعظم الأطفال يسعون لتقليد الحركات العدائية المتوافرة في الألعاب، كما لوحظ انخفاض رغبة الأطفال للاستماع وعدم رغبتهم بتقبل النصائح وزيادة في حالات القلق وانخفاض ساعات النوم أحيانًا، في حين اشتكى عدد من المدرسين على صعوبة التعامل مع أولئك الأطفال وعدم توافر استجابة جيدة في التعليم، وقد لوحظت بعض الحالات التي أدت لأن يؤذي الطفل نفسه أو محيطه نتيجة لتلك الألعاب، في حين ارتفعت نسبة الانطوائية ورغبة الأطفال في ممارسة الألعاب العادية والرياضية مع أصدقائهم واخواتهم، وفي النهائية أكد أفراد العينة على ارتفاع الأثر السلبي لتلك الألعاب وصعوبة التعامل مع الأطفال ووجود ردة فعل غير مبررة عند منعهم لممارسة تلك الألعاب.

في النهاية يؤكد المجيبين على دور الألعاب الإلكترونية وآثارها على شخصية وطبيعة الأطفال؛ حيث تحولهم لأطفال أكثر عدوانية وانطوائية.

عاشرًا- نتائج الاختبار:

لاختبار فروض البحث اعتُمِد على طريقة الانحدار الخطي البسيط؛ حيث تبين سابقًا إن البيانات المجمعة تصلح للتمثيل الخطي، وهذه الطريقة تقيس أثر ودور المتغير المستقل ومحاور بالمتغير التابع.

4-3 اختبار الفرضيات:

1-الفرضية الرئيسة Ho1: لا يوجد أثر للألعاب الإلكترونية في تشكيل السلوك العدواني لدى الطفل. ويتفرع عنها مجوعة الفرضيات الفرعية التالية:

الجدول (10): نموذج الألعاب الإلكترونية.

	الارتباط	معامل التحديد	معامل التحديد المربع	الخطأ المعياري
	[a]0.911	0.829	0.828	0.29471

الجدول (11): تأثير الألعاب الإلكترونية في تشكيل السلوك العدواني.

		معاملات غير محددة		معاملات موحدة		
		الخطأ العشوائي	خطأ الانحراف المعياري	بيتا	اختبار ت	المعنوية.
1		0.608	0.12		5.078	0.000
	الألعاب الإلكترونية	0.852	0.03	0.911	27.980	0.000

يتضح من تطبيق النموذج أنه يوجد ترابط مرتفع جدًا، وبالتوقيت نفسه دل قيمة معامل التحديد (R^2) = 0،829على أن 82% من السلوك العدواني لدى الأطفال من الممكن أنها تعود بشكل كبير إلى ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية لفترة طويلة، في حين أن 18% تعود لأسباب متنوعة أخرى غير معروفة.

ومن جانب آخر؛ كانت قيمة Sig=0.00 تقل عن a=0.05 ؛ وعليه يُرفض الفرض الصفري ويُقبل البديل؛ أي **يوجد أثر للألعاب** الإلكترونية في تشكيل السلوك العدواني لدى الطفل.

2-الفرضية H01-1: لا يوجد أثر لنوع اللعبة في تشكيل السلوك العدواني لدى الطفل.

الجدول (12): نموذج نوع اللعبة.

	الارتباط	معامل التحديد	معامل التحديد المربع	الخطأ المعياري
1	[a]0.844	0.713	0.711	0.3823

الجدول (13): تأثير نوع اللعبة في تشكيل السلوك العدواني.

		معاملات غير محددة		معاملات موحدة		
		الخطأ العشوائي	خطأ الانحراف المعياري	بيتا	اختبار ت	المعنوية.
1		0.774	0.159		4.871	0.000
	نوع اللعبة	0.791	0.04	0.844	19.997	0.000

تشير قيم الترابط إلى أنه قوي، كما إن(R^2) = 0،713 توضح أن 71% من التبدلات الحاصلة في تشكيل السلوك العدواني للطفل ترجع لنوع اللعبة التي يمارسها. وقد كانت Sig<a؛ وعليه ترفض الفرضـية وتقبل بديلتها؛ أي **يوجد أثر لنوع اللعبة** في تشـكيل السلوك العدواني لدى الطفل.

3-الفرضية H01-2: لا يوجد أثر لتوقيت اللعب في تشكيل السلوك العدواني لدى الطفل.

الجدول (14): نموذج توقيت اللعب.

	الارتباط	معامل التحديد	معامل التحديد المربع	الخطأ المعياري
1	[a]0.814	0.662	0.660	0.41467

الجدول (15): تأثير توقيت اللعب في تشكيل السلوك العدواني.

		معاملات غير محددة		*معاملات موحدة*		
		الخطأ العشوائي	خطأ الانحراف المعياري	بيتا	*اختبار ت*	*المعنوية.*
1		0.74	0.181		4.097	0.000
	توقيت اللعب	0.824	0.046	0.814	17.769	0.000

من الواضـــح أن الترابط مرتفع، كما إن(R^2) = 0،814، تبين أن من التغيرات في الســـلوك العدواني ترجع لتوقيت اللعب، في حين أن 19% تعود لأســـباب أخرى مجهولة. وبالاتجاه نفســـه كانت المعنوية أقل من ســـوية الدلالة a؛ وعليه ترفض الفرضية ويُؤخذ ببديلتها؛ أي يوجد أثر لتوقيت اللعب في تشكيل السلوك العدواني لدى الطفل.

4-الفرضية H01-3: لا يوجد أثر لمساوئ اللعب في تشكيل السلوك العدواني لدى الطفل.

الجدول (16): نموذج مساوئ اللعب.

	الارتباط	معامل التحديد	معامل التحديد المربع	الخطأ المعياري
1	[a]0.820	0.672	0.670	0.40867

الجدول (17): تأثير مساوئ اللعب في تشكيل السلوك العدواني.

		معاملات غير محددة		معاملات موحدة		
		الخطأ العشوائي	خطأ الانحراف المعياري	بيتا	اختبار ت	المعنوية.
1		1.103	0.157		7.027	0.000
	مساوئ اللعب	0.737	0.041	0.820	18.162	0.000

يشير النموذج السابق إلى وجود نوع مرتفع من الترابط، إضافة إلى أن (R^2) = 0،672تشير إلى أن 67% من التغيرات الحاصلة في تشكيل السلوك العدائي للطفل تعود إلى مساوئ الألعاب الإلكترونية. وبالوقت نفسه كانت Sig=0.00 وهي تقل عن

a=0.05؛ وعليه ترفض الفرضية وتقبل البديلة لها؛ أي يوجد أثر لمساوئ اللعب في تشكيل السلوك العدواني لدى الطفل.

5-الفرضية H01-4: لا يوجد أثر لوسيلة اللعب في تشكيل السلوك العدواني لدى الطفل.

الجدول (18): نموذج الألعاب الإلكترونية.

	الارتباط	معامل التحديد	معامل التحديد المربع	الخطأ المعياري
1	0.874	0.764	0.762	0.34684

الجدول (19): تأثير وسيلة اللعب في تشكيل السلوك العدواني.

		معاملات غير محددة		معاملات موحدة		
		الخطأ العشوائي	خطأ الانحراف المعياري	بيتا	اختبار ت	المعنوية.
1		0.856	0.136		6.292	0.000
	وسيلة اللعب	0.791	0.035	0.874	22.813	0.000

من الواضح أن قمة معامل الارتباط (R)= 0،856وهي تشير لوجود نوع قوي من الترابط، في حين كانت قيمة (R^2) = 0،764؛ تبين أن 76% من التبدلات في تشميل السلوك العدواني للطفل ترجع إلى وسيلة اللعب، في حين أن 24% تعود لأسباب أخرى من خارج البحث. وبالاتجاه نفسه تبين أن sig أقل من a؛ وعليه يُرفض الفرض وقبول البديل له؛ وعليه يوجد أثر لوسيلة اللعب في تشكيل السلوك العدواني لدى الطفل.

استخلاص للنتائج العامة:

يمكن تحديد أهم النتائج التي توصل لها البحث في التالي:

- تأكيد أفراد العينة المجيبة بشكل مرتفع على دور الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في تشكيل السلوك العدواني؛ حيث أكدت الفرضية الرئيسة على وجود نوع من الأثر المرتفع في المجال نفسه؛ وعليه نقول إنه يوجد دراية واضحة لدى أولياء الأمور على المساوئ التي تسببها الألعاب الإلكترونية من مختلف الجوانب النفسية، والصحية، والاجتماعية على الأطفال.
- من الواضح أن أولياء أمور الأطفال يؤكدون كذلك على أن لنوع الألعاب التي يمارسها الأطفال آثار مختلفة على تشكيل سلوكهم العدواني؛ فكلما كانت اللعبة تعتمد على العنف والإثارة والحركة؛ كانت آثارها أكثر سلبية، في حين لم يتم الاهتمام بالألعاب التعليمية والتي تعتمد على الذكاء بالشكل المطلوب على الرغم من أن نسبة كبيرة من المجيبين من حملة الشهادة الجامعية.
- أكد أولياء الأمور على صعوبة السيطرة على توقيت لعب الأطفال لأسباب مختلفة، على الرغم من معرفتهم؛ فإن طول فترة اللعب للطفل لفترة تتجاوز الساعتين يوميًا فأكثر يترتب عليه الكثير من المساوئ والمضار الصحية والنفسية، كما إنه يوجد صعوبة واضحة من قبل الأولياء في منع الأطفال من ممارسة تلك الألعاب على الرغم من أن عدد كبير من الأطفال يمارسون الألعاب على هواتف ذويهم.
- يتوافق رأي أولياء الأطفال بدرجة عالية على أن للألعاب الإلكترونية مساوئ كثيرة تفوق إيجابياتها بعدة مرات، تتجلى بجوانب مختلفة؛ منها: الجسدي، والنفسي

والاجتماعي، وعلى الرغم من المعرفة بدرجة سوء ممارسة تلك الألعاب؛ فإنه ما زال دور أولياء الأمور محدود في مواجهة هذا الخطر.

- الافت للنظر أن الهاتف المحمول هو الوسيلة الأكثر استخدامًا للعلب من قبل الأطفال، في حين يؤكد الأولياء على أنه الوسيلة الأكثر ضررًا، وتفوق أضراره الوسائل الأخرى كافة.
- أكدت نتائج اختبار الفروض على وجود دور وأثر لمحاور الألعاب الإلكترونية الأربع:(الوسيلة، التوقيت، نوع اللعبة، المساوئ) في تشكيل السلوك العدواني لدى الأطفال.

من الواضح أن النتائج التي توصل لها البحث الحالي تتفق مع نتائج العديد من الدراسات السابقة، ومن أهمها: وقطش، خديجة (2023)، ولبوز، عبد الله (2021). إضافة إلى Qian Zhang; ،Breuer, J. (2015). ،Al-Harbi, (2019). (2021).

توصيات البحث:

اعتمادً على النتائج السابقة نوصي بالتالي:

- ضـــرورة معرفة الأهل لأنواع الألعاب التي يمارســـها أطفالهم، والتأكيد على وجود تنوع ترفيهي وعلمي وذكائي في ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- العمل إلى تخصـــيص وقت من قبل الأهل واهتمام أكبر، والتركيز على مشـــاركة الأطفال بالألعاب الجســدية؛ مثل: الســباحة، وكرة القدم... إلخ؛ لما لذلك من دور في تنمية أفكارهم وجعلهم اجتماعيين؛ مما يؤدي إلى تقليل الاعتماد على الألعاب الإلكترونية.
- التركيز على ضبط توقيت لعب الأطفال خلال الأسبوع، وعدم السماح بالممارسة اليومية لتلك الألعاب، واستبدالها بألعاب أخرى تجذب الأطفال للعلب في المنزل.
- مراقبة الأولياء للتغيرات النفسية والاجتماعية التي تطرأ على الأطفال، والعمل على معرفة درجة تأثير تلك الألعاب والتركيز على معالجة أي طارئ بالسرعة الممكنة.
- العمل على ترغيب الأطفال بالألعاب التعليمية وألعاب الذكاء؛ وذلك من خلال مشاركة الأخوة كافة والوالدين، وإيجاد نوع من التنافس والجوائز التي تمنح للأطفال لترغيبهم بالتركيز على تلك الألعاب.

المراجع

1. أبراش، إبراهيم (2008) المنهج العلمي وتطبيقاته في العلوم الاجتماعية، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان.
2. إبراهيم، نداء (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3–6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشرق الأوسط، عمان، الأردن.
3. أحمد، إيمان محمد إبراهيم (2021). برنامج إرشادي للد من السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية العنيفة، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية، العدد 54، الجزء الثالث.
4. بالقاسمي، محمد الأزهر (2019). سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معه، مجلة "تنوير" للعلوم الإنسانية والاجتماعية. العدد: 09، جامعة برج بوعريريج، الجزائر.
5. البغدادي ، منار محمد (2019). مواجهة العنف والتطرف في المدارس الإشكاليات والحلول ، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية .
6. بهادر، سعدية (2003). الدراما والطفل، ط 1، عالم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة، القاهرة.
7. بولحية، بشرى؛ بوطاجين، أحلام؛ جيهل، دنيا؛ تواتي، كريمة (2020). ممارسة اللعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى أطفال الروضة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الليسانس في علوم التربية تخصص: علم النفس التربوي، جامعة محمد الصديق بن يحيى– جيجل– ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية.
8. الحجازي، مدحت عبد الرزاق (2017). سيكولوجية الطفل في مرحلة الروضة، عمان، دار الكتب العلمية.
9. حسنين، محمد رفعت (2017). التعليم الإلكتروني ، دار زهور المعرفة والبركة .
10. حمدان، محمد زياد (2015). تصنيف ونظرية للسلوك الاجتماعي : نحو إطار علمي لدراسة وتنمية الاجتماع الإنساني، دار التربية الحديثة، دمشق.
11. حمدان، سارة محمود عبد الرحمن (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، قسم الإدارة والمناهج التربوية، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط.
12. الخفاف، إيمان عباس، الموزاني، بتول كريم جاسم (2020). التعاطف لدى أطفال الروضة، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان.
13. رزق، ولاء، (2022). مرصد الأزهر يحذر من الألعاب الإلكترونية: 10% من الأطفال أدمنوها والفجوة تقلصت بين الجنسين، 2022/12/29، 12.:15م، من موقع : https://www.cairo24.com/1719743

14. الزعبي، عبدالله (2017). السلوك العدواني والمتغيرات الاقتصادية والاجتماعية، دار الخليج للنشر والتوزيع، عمان.
15. الزيات، فتحي مصطفى، ورزق، محمد عبد السميع، وجبر، رضا عبد الرزاق (2021). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة.
16. ستيفن، جيه كيرش (2017). ترجمه: عبد الرحمن مجدى، الإعلام والنشء " تأثير وسائل الاعلام عبر مراحل النمو"، مؤسسه هنداوي سي آى سي للنشر، القاهرة .
17. شرف، عبد الحميد (2001). التربية الرياضية للأطفال الأسوياء ومتحدي الإعاقة بين النظرية والتطبيق، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.
18. الشهري، عبد الرحمن (2019). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طالب المرحلة الابتدائية وعلاقته بوضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي. مجلة العلوم التربوية النفسية، 3 (13).
19. عبد العزيز، عزيزة (2018). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال، المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال، جامعة المنصورة، المجلد4، العدد 3.
20. عبد الهادي، نبيل (2024). علم النفس التربوي نظريات وأساليب وتطبيقات، دار اليازوري العلمية، عمان.
21. علام، عمرو جلال الدين أحمد، عطيه، وائل شعبان عبد الستار (2023). محفزات الألعاب الرقمية وسيكولوجية الدمج والتحفيز، دار التعليم الجامعي، الإسكندرية.
22. عويضة، كامل محمد محمد (1996). مشكلات الطفل – جزء – 21 / سلسلة علم النفس، دار الكتب العلمية، بيروت.
23. الفسفوس، عدنان (2006). أحمد الدليل الإرشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدارس، المكتبة الإلكترونية أطفال الخليج.
24. قطش، خديجة (2023). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية السلوك العدواني لدى الطفل من وجهة نظر الأولياء– دراسة ميدانية بولاية قسنطينة– مجلة الواحات للبحوث والدراسات، المجلد 16، العدد 1 (2023).
25. كقافي، علاء الدين أحمد وآخرون (2005). مهارات الاتصال والتفاعل في عمليتي التعليم والتعليم "قراءت أساسية في تربية الطفل" ، الطبعة الثانية ، دار الفكر ناشرون وموزعون ، الأردن.
26. لبوز، عبد الله وآخرون (تأليف جماعي) (2021). الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على الصحة النفسية للطفل، الطبعة الأولى، دار خيال للنشر والترجمة، برج بوعريريج، الجزائر.
27. مسعود، أحمد طاهر (2011) المدخل إلى علم الاجتماع العام، دار جليس الزمان للنشر والتوزيع، عمان.

28. مصطفى، أسامة فاروق (2018). تعديل وبناء السلوك الإنساني للعاديين وذوى الاحتياجات الخاصة، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة.
29. يحي ، خوله أحمد (2003). الاضطرابات السلوكية والانفعالية، الطبعة الثانية، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن.
30. Antar, Rafi (2019). INVESTIGATING THE IMPACT OF VIDEO GAMING ON CHILDREN'S MAGICAL THINKING IN EARLY CHILDHOOD, DePaul University, College of Education Theses and Dissertations.
31. Barbara Krahe*, Ingrid M! oller (2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German adolescents, Journal of Adolescence 27 (2004) 53–69.
32. Bassel Anwar Asaad, Loura Mohammad Abbas, Madline Mohamad Jonbolat, (2022),Relationship between Quality of Services and Electronic Soft Skills in Tourism Sector during the Corona Pandemic" in World Academics Journal of Management, Volume-10, Issue-3
33. Boxer, P., Groves, C. L., & Docherty, M. (2015). Video games do indeed influence children and adolescents' aggression, prosocial behavior, and academic performance: A clearer reading of Ferguson (2015). Perspectives on psychological science, 10(5), 671-673.
34. Breuer, J., Vogelgesang, J., Quandt, T., & Festl, R. (2015). Violent video games and physical aggression: evidence for a selection effect among adolescents. Psychology of Popular Media Culture, 4(4), 305-328.
35. Buss, Arnold H., et al, (1992)"The aggression questionnaire." Journal of personality and social psychology 63.3.
36. Cindy L. Burdick, (2014) The Merits, Limitations, and Modifications of Applying Bandura's Social Learning Theory to Understanding African American Children's Exposure to Violence, American International Journal of Social Science. Vol. 3, No. 5 .
37. El Tarabishi, Maha; Galal, Samar (2020).The impact of the excessive use of the violent video games on children behaviour, the twenty sixth International Conference, the digital and traditional media: integration and competition tracks, p. 98-100
38. Granic, I., Lobel, A., Engels, R., C., M., E. (2013). The benefits of playing video games, in American Psychologist, Vol. 69, No. 1., January 2014, (pp.66-78).
39. Hussein Alaa Jassim; Hussain Muhammed Abdelkazem; Haider Muslim Mohsen; Hawra Abbas Hani (2023). Impact of Electronic Games on Elementary School Children's Behaviors at Schools of Al- Hilla City,

Partial Fulfillment of the Requirements for the Bachelor degree in nursing science, University of Babylon College of Nursing, Iraq, P. 1-3.

40. Johnston, James M, et al. (2010)Strategies and tactics of behavioral research. Routledge.

41. JON RobSon,(2017) Video Games and Imaginative Identification , The Journal of Aesthetics and Art Criticism , The American Society for Aesthetics , Department of philosophy , University of Nottingham , United Kigdom.

42. Liu, X.; Huang, H.; Huo, M.; Dou, D. (2018). Brief Exposure to Two-Player Video Games Stimulates Young Children's Peer Communication and Prosocial Behavior. J. Psychol. Sci. 2018, 41, 364–370. [CrossRef].

43. Luca Milani , Elena Camisasca , Simona C. S. Caravita1 , Chiara Ionio , Sarah Miragoli , and Paola Di Blasio (2015). Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors: An Italian Study, SAGE Open, DOI: 10.1177/2158244015599428.

44. Qian Zhang; JingJin Tian; LunChao Chen; Yi Cao (2021). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behaviors Among Children: The Role of Anger and Trait Aggression in China, Research Square.

45. Razieh Tadayon Nabavi.(2011) Bandura's Social Learning Theory & Social Cognitive Learning Theory, Theories of Developmental Psychology.

46. Sălceanu, Claudia (2014). The Influence of Computer Games on Children's Development. Exploratory Study on the Attitudes of Parents, ScienceDirect, Procedia - Social and Behavioral Sciences 149 (2014) 837 – 841.

47. Sibel Balci ,(2017) Mind the gap: Differences between parents' childhood games and their children's game preferences , contemporary Issues in early childhood , vol 18 ,No.4.

48. Virginia Lérida-Ayala, José Manuel Aguilar-Parra, Rocío Collado-Soler, Marina Alférez-Pastor, Juan Miguel Fernández-Campoy and Antonio Luque-de la Rosa (2022). Internet and Video Games: Causes of Behavioral Disorders in Children and Teenagers, Children Journal, Children 2023, 10, 86. https://doi.org/10.3390/children10010086.

AIN SHAMS UNIVERSITY

AIN SHAMS UNIVERSITY
MIDDLE EAST RESEARCH CENTER
مركز بحوث الشرق الأوسط
MERC

Middle East Research Journal

Refereed Scientific Journal
(Accredited) Monthly

Vol. 103
September 2024

Issued by
Middle East
Research Center

Fifty Year
Founded in 1974

Issn: 2536 - 9504
Online Issn: 2735 - 5233