

**الالعاب الالكترونية ودورها في سلوك
العنف لدى طلبة المرحلة الابتدائية من
وجهة نظر المعلمين والمعلمات**



**□ م.م سوزان مجيد دارخان
جامعة صلاح الدين**

**Electronic games and their role in violent behavior among primary school
students from the viewpoint of male and female teachers**



يسعى البحث الحالي الى التعرف على الالعاب الالكترونية ودورها في سلوك العنف لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات .ومن اجل التحقق من هذا الهدف استعملت الباحثة المنهج الوصفي ,فقد قامت الباحثة ببناء استبانة تقيس متغيرات البحث ,وعرضها على مجموعة من الخبراء والمحكمين لبيان صلاحيتها في قياس ما وضعت من اجل قياسه, وبعد التحقق من الخصائص السايكومترية للاداة طبقت الباحثة الاستبانة على عينة من المعلمات والمعلمين بلغ حجمها (١٠٠) وبعد تطبيق الاستبانة وتحليلها احصائيا توصلت الدراسة الى وجود دور واضح للالعاب الالكترونية في تعزيز قيم العنف لدى طلبة المرحلة الابتدائية, وبناء على هذه النتيجة وضعت الباحثة مجموعة من التوصيات والمقترحات .

Abstract

The current research seeks to identify electronic games and their role in violent behavior among primary school students from the viewpoint of male and female teachers. In order to verify this goal, the researcher used the descriptive approach, the researcher built a questionnaire that measures the research variables, and presented it to a group of experts and arbitrators to show their suitability in measuring what was put in order to measure it, and after checking the psychometric properties of the tool, the researcher applied the questionnaire to a sample of teachers and teachers Its size reached (100). After applying the questionnaire and analyzing it statistically, the study concluded that there is a clear role for electronic games in promoting the values of violence among primary school students. Based on this result, the researcher developed a set of recommendations and proposals .

الفصل الاول: التعريف بالبحث

أولاً: مشكلة البحث: يعد العنف أحد أهم المشكلات التي تواجه الصحة العقلية والبدنية للأفراد (٢٠١١: ١٢٨ ، تركم). لقد عرف الناس العنف منذ العثور عليه على الأرض ، وكما أن الشخص في تطور مستمر ، فإن العنف في تطور مستمر كذلك (موسى ، ١٩٩٩: ١٥). يتطلب الأمر من جميع الجهات الحكومية التعاون مع بعضها البعض في مواجهتها للعنف ومعرفة أسبابه ومعالجته (Malhis ، 2007: 25). قد تكون الزيادة في مشكلة العنف بين الطلاب ، بسبب تأثر مجتمعاتنا العربية في الثقافة الغربية ، تلك الثقافة المدمرة التي تنتشر الموت والدمار بين المراهقين والأطفال الذين يسهل التأثير عليهم بسبب قلة الوعي ، هذا وتعتبر المشكلة مصدر قلق للمجتمع لأنها تمس مرحلة مهمة (الزيدي ، ٢٠٠٠: ١٨). إن انتشار مشكلة العنف في المجتمع يستدعي القلق والخوف ، ليس فقط على فئة عمرية مهمة ولكن أيضاً على المجتمع بأسره ، لأن هذه المجموعة التي تستهدف الشباب ستعرض للاتجاه نحو الجنوح والتطرف والإرهاب ، وبالتالي ستكون أداة لتعطيل المجتمع (أبو الخير وأصرة ، ١٩٦١: ٦) يتسم العصر الذي نعيش فيه بالتطور السريع للعلم و التقنية ، كما يعتبر عصر تنامي الإهتمام بالطفل و الطفولة على نحو لم تعرفه العصور السابقة ، وقد نبع هذا الإهتمام نتيجة البحوث العلمية و التربوية التي أكدت على معرفة خصائص الطفل العقلية في مراحل عمره المختلفة ، لقد انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها و قابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة و قدرة على جذب من يلعبونها حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم و الألوان و الخيال و المغامرة ، و في الوقت الذي يظن فيه الآباء والأمهات أن جلوس طفلهم أمام شاشة الكمبيوتر في هدوء ، والاطمئنان إلى أنه يلعب لعبة في أمان، تكون هناك العشرات من المشاعر السلبية التي تتولد في نفس الطفل جراء هذه الألعاب. تحت رغبات الطفل وإصراره، يرضخ الأب والأم لتلبية ذلك، حتى أصبحت غرف الأطفال تعج بالألعاب، منها ما يعمل بالكهرباء، ومنها ما يعمل بالليزر أو الذبذبات. لا يدرك معظم أولياء الأمور مخاطر وتبعات هذه الألعاب خصوصاً عندما يصاحب ذلك سوء استخدام من قبل الطفل. أدى غياب السيطرة على متاجر البيع إلى وجود ألعاب لها آثار صحية وسلوكية سيئة على المستخدم. هذه الألعاب تصنع طفلاً عنيفاً ، بسبب المشاهد العنيفة التي يرتبط بها الطفل ، ويظل سلوكه في مواجهة المشاكل التي يواجهها العنف ، وقد أظهرت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل و مشاهد العنف التي يراها ، كما أنها تصنع طفلاً لا يفكر في نكران الذات سوى تلبية حاجته لهذه اللعبة.ويمكن تلخيص مشكلة البحث في السؤال التالي :

ما الالعاب الالكترونية ودورها في سلوك العنف لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات ؟

ثانياً: أهمية البحث: أن أهمية البحث الحالي تأتي من أهمية دراسة الطفولة بسبب هذه لما لهذه المرحلة من أهمية كونها مرحلة انتقالية ، ومساعدة الأطفال على معرفة نقاط ضعفهم وقوتهم وتوافقهم مع الضغوط التي يواجهونها وتطوير مهاراتهم في التعامل مع هذه الضغوط المهمة. يعود تاريخ العنف إلى الأصول الأولى لوجود الإنسان على هذا الكوكب ، لأنه يرجع إلى الجريمة الأولى في تاريخ البشرية ، وهي حادثة مقتل هابيل على يد شقيقه قابيل ، بسبب الكراهية والحسد التي حملها قابيل ضد شقيقه هابيل ، وهذه هي الجريمة الأولى التي حدثت في تاريخ الجنس البشري (الحمدانية ، ٢٠١٤ : ٥٧) يلاحظ أن مجال العنف في حياتنا أصبح كبيراً وملحوظاً ، بالإضافة إلى تنوع أشكال هذا العنف. إنه من خلال مهاجمة أو تدمير الآخرين أو ممتلكاتهم. فالعنف هو سلوك غير طبيعي يستخدم القوة في مكان غير مناسب وغير قانوني ، ويؤدي إلى مخاوف ومشاكل نفسية واجتماعية واقتصادية خطيرة يصعب علاجها وتتطلب وقتاً طويلاً (محمد ، ٢٠١١ : ٧) تعتبر أهمية الدراسة من الخطوات المهمة في البحث العلمي ، لا سيما أن من خلالها نبين الأهمية الحقيقية التي يقدمها البحث لكل من الباحث و المجتمع الذي يطبق عليه. وكذلك الحاجة إلى البحث أصبحت من الضروريات الأولية التي تتطلبها مقتضيات الحياة في عالم يعرف ثورة علمية ومعرفية في مختلف المجالات وإذا كانت الدول المتقدمة توليه أهمية كبيرة فذلك راجع إلى إدراكها بأن عظمتها تكتمل في تقدمها العلمي والفكري وتزداد أهمية البحث العلمي يزداد اعتماد على الدول عليه وإدراكها لمدى أهميته في استمرار تقدمها وتحقيق رفاهية ستعمم بها والمحافظة على مكانتها في المجتمع الدولي لذلك أصبح البحث العلمي في هذه الدول من ضمن الممارسات والتقاليد التي تتكفل بها مؤسسات لتحقيق أهداف وغايات مختلفة. إن التفكير في ظاهرة العنف بإعتبارها ظاهرة إنسانية و إجتماعية فهي منتج إجتماعي تتحكم فيها ظروف إجتماعية ناجمة عن عدم تكيف و تلاؤم الفرد مع مجموعة العوامل الإجتماعية و التي يقصد بها كل الجوانب المحيط بالحياة على إختلافها فتظهر أهمية هذه الدراسة في أنها إعطاء قدرا من الإهتمام بالمتعلم وحياته شخصية بالإضافة الى كل ما عرضة الباحث من أهمية البحث ، يمكن تلخيص أهمية البحث النظرية والعملية فيما يلي :

أولاً: الأهمية النظرية

١. قلت البحوث التي تعالج العنف في هذه الفئة العمرية المهمة

٢. قد يقدم هذا البحث معلومات قيمة عن مشكلة العنف في هذه الفئة العمرية ، مما يساهم في علاجها.

٣. قد تكون الدراسة مفيدة للآباء والأمهات في توجيه نهجهم إلى الطريقة الصحيحة للتعامل مع المراهقين من أجل الحد من سلوكهم العنيف.

٤. قد يستفيد مطورو المناهج في التخطيط السليم للبرامج الوقائية والعلاجية للطلاب

٥. يمكننا أيضاً الاستفادة من مقياس العنف المدرسي الذي بناه الباحث لتشخيص حالات العنف في المدرسة

٦. معرفة العوامل التي تؤدي إلى ارتفاع أو انخفاض العنف المدرسي

ثانياً: الأهمية التطبيقية

١- توفير معيار جديد في تشخيص العنف المدرسي بين طلاب المدارس الابتدائية.

٢- تعمل الدراسة على تطبيق المقياس على عينة واستخدام المنهج الوصفي لتحقيق أهدافها.

أهداف البحث: يسعى البحث الحالي الى التعرف على الالعاب الالكترونية ودورها في سلوك العنف لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات

حدود البحث: يتحدد البحث الحالي بطلاب الصف السادس الابتدائي للعام الدراسي الحالي ٢٠١٩-٢٠٢٠.

تحديد المصطلحات

أولاً: الالعاب الالكترونية : نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. سالين وزيمرمان (Salen & Zimmerman 2004)، (p. 80) يعرفها (Salin and Zimmermann ، 2004 ، ص ٨٦) بأنها "ألعاب عبر الإنترنت". يعرفها الباحث أيضاً إجرائياً على أنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على التنسيقات الإلكترونية ، وتشمل ألعاب الكمبيوتر وألعاب الإنترنت وألعاب الفيديو وألعاب البلاي ستيشن وألعاب الهاتف المحمول وأجهزة المحمول .

ثانياً: العنف: (violence) عرفة باندورا (١٩٧٣): "هو السلوك الذي إحدى عواقبه هي إيذاء النفس أو تدمير الذات أو تلف الممتلكات (Bandora ، 1973،p-81). عرفة باندورا (١٩٨٢): "هو فعل يسعى إلى إيذاء أو إحاق الضرر بشخص آخر" (ص -١٩٨٢: باندورا).

عرفة أحمد (١٩٨٤): "إنها الإيذاء باليد أو اللسان" (أحمد: ١٩٨٤ ، ١٣٨) عرفة ويبستر (١٩٨٩): هو الاستخدام السيئ للقوة البدنية والنفسية للفرد لإلحاق الأذى بالآخرين (توماس وبستر ، ١٩٨٩: ١٧). عرفة طوالبه (١٩٩٨): "كل سلوك لفظي أو فعلي تُستخدم فيه القوة والتهديد من أجل التسبب في ضرر مادي أو معنوي للأشخاص أو الممتلكات من أجل تحقيق هدف محدد" (طوالبه ، ١٩٩٨: ١١). عرفة الأحمد (٢٠٠٤): "هو السلوك العنيف المبالغ فيه ، الذي يسعى إلى إلحاق ضرر جسدي خطير بالطرف الآخر أو بكل ما يتعلق به" (الأحمد ، ٢٠٠٤: ١٤٥)

التعريف النظري: جميع الممارسات النفسية والعاطفية والجسدية التي تظهر نتيجة الإحباط المصحوب بعلامات التوتر ، والتي يقوم بها الطالب في إطار البيئة المدرسية ، من خلال استخدام القوة ، سواء كانت هذه القوة مادية أو معنوية ، من أجل إلحاق الأذى والضرر المادي أو اللفظي بأقرانه أو الممتلكات العامة أو الخاصة .

الفصل الثاني: الإطار النظري والدراسات السابقة

العنف والمفاهيم الأخرى ذات الصلة

مفهوم العنف متشابه ومتشابه مع المفاهيم القريبة منه ومتشابه في بعض السلوكيات ، حيث لا يمكن شرح العنف أو حتى الوقوف على أسبابه وأبعاده وعوامله دون لمس هذه المفاهيم المترابطة وتمييزها عنها (Jadu ، 7 : 2005) ومن هذه المصطلحات أو المفاهيم :

١- **العنف والعدوان:** العنف هو ذلك الجانب النشط من العدوان ، والذي يتضمن بالضرورة السلوك اللفظي والجسدي الضار ، بينما يشير العدوان إلى فعل ضار يحاول إيذاء الطرف الآخر دون أن يكون بالضرورة ماديًا بل الحرمان الأخلاقي (حلمي، ١٩٩٩: ٨٧). يستخدم بعض الباحثين هذين المصطلحين بشكل مترادف ، لكن هناك اختلافات جوهرية بينهما. فالعنف هو شكل من أشكال العدوان، ويقتصر على الجانب المادي فقط معظم الوقت. فكل أعمال عنف هي بالضرورة عدوان والعكس صحيح ، لذا فإن الامتناع عن القيام (الضرب) يعد عدوانًا سلبيًا ولا يعتبر عنفًا ، حيث إن إصدار بعض الشائعات حول شخص ما هو عدوان وليس عنف (عريش، ٢٠٠٦: ٥٤). كما أن العنف ناجم عن ظروف خارجية تضغط على الفرد للإعداد لمهاجمة الآخر بطريقة ما ، وينتج عن العدوان الدمار والخراب ، بينما قد لا يرتبط العنف بالشر، والعنف عبارة عن مصطلح اجتماعي موجه نحو الآخر ، والعدوان مصطلح نفسي موجه نحو النفس والآخر (الشهري ، ٢٠٠٨: ٢٥).

٢- **العنف والارهاب :** ان الارهاب كلمة حديثة في اللغة العربية فلم تكن معروفة في معاجم اللغة العربية القديمة ، وقد وردت كلمة ارهاب في كثير من الآيات القرآنية الكريمة دلت على معاني الخوف والتخويف والرعب ، اما في اللغة الانكليزية فان كلمة (Terrorism) مصدرها الفعل (Ters) والذي اشتق من كلمة (Terror) والتي تحمل معاني الخوف والرعب(خوالده، ٢٠٠٥: ٣٥). لم يظهر الارهاب كمفهوم واقعي الا في عام (١٧٩٣) عندما وصل روبسيير الى رأس السلطة في فرنسا حتى قاموا بحملة اعدامات شملت كل انحاء فرنسا ، فقد وصل عدد من تم تنفيذ الاعدام بحقهم ومن كلا الجنسين في ست اسابيع حوالي(١٣٦٦) مع قطع رأس (٤٠) الف مواطن بالمقصلة، والارهاب شكل من اشكال العنف المنظم ، وهو اداة يمكن استخدامها او وسيلة بحد ذاته لتحقيق اهداف سياسية ، ويتضمن الارهاب الاستخدام الواضح والمقصود للعنف وتكمن ورائه دوافع سياسية على عكس العنف التي تكون خلفه دوافع شخصية(العجيلي ، ٢٠١٢: ١٦ - ٢٨).

٣ - **العنف والبطجة المدرسية:** العنف أكثر عمومية من البطجة ، وبالتالي فإن البطجة هي شكل من أشكال العنف. كل سلوك تنمري بلطجي هو سلوك يشمل العنف وليس العكس ، كما أنه ليس من الضروري أن تكون جميع أشكال العنف سلبية ، في بعض الحالات يلجأ الفرد إلى العنف لحماية نفسه بينما تكون جميع أشكال التنمر أمراً مستهجنًا (Mukhaimer ، 44 : 1984).

تصنيف العنف: هناك مجموعة من المعايير التي يتم بموجبها تصنيف أنواع العنف المختلفة ، وهذه المعايير هي:

أولاً: تصنيف العنف من حيث الأسلوب

١- **العنف الجسدي أو البدني:** إنه أقدم أنواع العنف التي عرفتها البشر منذ العصور القديمة باعتبارها إرادة متميزة ومستعدة (خريف ، ١٩٩٣: ٤٧). يتضمن هذا السلوك الضرب والركل والعض والشد ، بالإضافة إلى نوبات الغضب المصاحبة للمصدر الرئيسي الذي تسبب في العنف (يحيى ، ٢٠٠٠: ٢٥).

٢- **العنف اللفظي:** يطلق على هذا النوع من العنف طريقه في الأذى ويوجه للأخرين من خلال النطق ، بما في ذلك الإهانة والشتم والألقاب والألفاظ النابية البغيضة ، وغالبًا ما يسبق هذا النوع من العنف العنف البدني. قبل أن يتطور العنف إلى عنف جسدي ، سيكون العنف اللفظي مقدمة له (قال ، ١٩٩٣: ٤٧). إنها استجابة صوتية تحمل حافزًا يضر بمشاعر الفرد وعواطفه ، ويتم التعبير عنه في صورة

رفض وتهديد موجّهين إلى الآخرين أو تجاه الذات نفسها ، وهدفه هو استفزازهم وقد يستغرق هذا العنف إيماءات أو إشارات من أجزاء معينة من الجسم (زيادة ، ٢٠٠٠ : ٢٠٠٠).

٣- **العنف الرمزي**: يختلف هذا العنف عن بقية الأنواع في إمكانية توجيه الضرر للآخرين ، دون أي جهد أو طاقة أو ملاحظة أو عاطفة واضحة ، مثل ازدراء أو جهل شخص في وضع اجتماعي أو ازدراء ، أو أي علامة غير لفظية تحمل نقص التقدير ، والتي تسبب أضرارًا نفسية كبيرة (ال رشود ، ٢٠٠٣ : ٥٥).

ثانياً: تصنيف العنف داخل المدرسة: تصنيف العنف داخل المدرسة إلى عدة أشكال ، منها:

- ١- العنف بين الطلاب أنفسهم
- ٢- العنف بين الطلاب والمعلمين
- ٣- التخريب المتعمد للممتلكات (الطلاب- المعلمون) و (الطلاب- الطلاب) كل هذه الأنواع المختلفة تقع تحت العنف المدرسي الشامل ، حيث يهيمن على المدرسة الفوضى وعدم القدرة على السيطرة على الوضع داخل المدرسة (المحامدة ، ٢٠٠٥ : ٢٨٨).

الالعاب الالكترونية

يتم تعريف اللعبة على أنها نشاط يشارك فيه اللاعبون في نزاع مصطنع ، تحكمه قواعد معينة ، بطريقة تؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. تسمى لعبة إلكترونية إذا كانت متوفرة كرقم رقمي (Salen & Zimmerman 2004). عادة ما يتم تشغيله على أجهزة الكمبيوتر والإنترنت والتلفزيون والفيديو ومنصات الهواتف المحمولة وأجهزة راحة اليد. يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية وفقاً لطبيعتها ، وفقاً لـ Salen & Zimmerman (2004) في الفئات التالية:

الفئة الأولى: الغازي (المحارب ، المقاتل): الهدف من هذه الفئة هو المنافسة والانتصار ، مهما كانت الخسائر. يسعى اللاعبون في هذا النوع إلى تحقيق أهداف محددة مسبقاً ، بحيث يشعرون بسرور السيطرة على أحداث اللعبة ، أو التحكم في الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تحتوي عليها.

الفئة الثانية (المدير): يهدف هذه الفئة إلى تطوير مهارات محددة إلى حد التمكن. يتم أيضاً تطوير عمليات تشغيل اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب حتى النهاية من خلال تمكينهم من استخدام المهارات التي اكتسبوها سابقاً في نفس اللعبة وتوظيفهم لاحقاً من أجل إتقان مهارات أخرى أعمق ، أكثر شمولاً ، ومفصلة في اللعبة نفسها.

الفئة الثالثة (المستغرب): في هذه الفئة ، يتم عرض وتوضيح التجارب والخبرات الجديدة والمثيرة للاهتمام ، لكن درجة التحدي في هذه الفئة أقل من تلك الموجودة في الفصلين السابقين. يبحث اللاعبون من هذا النوع بشكل أساسي عن المتعة والاسترخاء.

الفئة الرابعة : المشارك في هذه الفئة ، يستمتع اللاعبون بالألعاب الاجتماعية ، أو يشاركون في عوالم افتراضية. فيما يتعلق بالفئة الرابعة ، يخبرنا (الحضيف ، ٢٠١٠)، أن هناك أماكن افتراضية في مساحة الإنترنت ، حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان ، في مكان تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن أجسادهم لا تسكنها ، إنه عالم دون قيود وجغرافيا لا حدود لها. هناك حيث الحياة الافتراضية التي يهرب بعض مستخدميها من حياتهم الحقيقية ، وضغوطهم اليومية ، وظروف الطقس الخاصة بهم. لذا بينما كانوا يبحثون بالأمس عن الترفيه والسعادة والدرشة والعلاقات ، سيجدون اليوم أنهم يشاركون في عالمهم الافتراضي في اللعب والتعلم والتوظيف والبيع والشراء. هذا ويمكن تصنيف العوالم الافتراضية إلى ثلاثة أصناف هي:

١. بيئة ألعاب واسعة متعددة اللاعبين MMORPG Massively multiplayer online role play games

٢. الميتافيرس (metaverses)

٣. بيئة تعليمية واسعة متعددة المتعلمين Massively multilearner online learning environments (MMOLE) (الخليفة، ٢٠٠٩).

ففي بيئة MMORPG ، يلعب اللاعب دوراً معيناً للوصول إلى الهدف ، وخلال تحقيقه للهدف يكسب اللاعب نقاطاً للانتقال من مرحلة إلى أخرى. يتم تمثيل اللاعبين في هذه البيئة بشخصيات مختلفة وبقدرات معينة ، وهم يعملون في مجموعات ويدخلون مغامرات للوصول إلى الهدف المحدد. يواجه اللاعبون أثناء مغامراتهم مجموعة من الأعداء يتعين عليهم مواجهتها والتخلص منها ، وغالباً ما يكون هؤلاء الأعداء شخصيات مبرمجة مسبقاً تؤدي أدواراً محددة. النوع الأخير من العوالم الافتراضية هو بيئة MMOLE ، حيث ان هذه البيئة هي واحدة من

أكثر البيئات ابتكارا ، فهي مخصصة للتعليم. إنه يعمل امتدادا لأنظمة إدارة التعلم ولكن في بيئة ثلاثية الأبعاد. الهدف الأساسي من هذه البيئات هو التعلم. ونجد أن البيئة المحيطة يتم تمثيلها في بعض الأحيان في شكل بيئة صفية ، مما يسمح للمعلم بالتحكم في المحتوى المعروض والمتعلم من التفاعل مع البيئة المحيطة والتواصل مع أقرانه (خليفة ، ٢٠٠٩) .
كما يضيف الباحث للأسباب التي تدعو اللاعبين لممارسة الألعاب الإلكترونية ما يلي:

- جودة رسوم اللعبة.
- الأسلوب القصصي الممتع.
- كونها سلسلة (مواصلة) للعبة مفضلة تمت ممارستها من قبل.
- طريقة التلغظ بالكلمات

إن العناصر المذكورة أعلاه ساهمت بشكل كبير في إنتشار الألعاب الإلكترونية وشيوعها وازدياد عدد الممارسين لها.

ثانيا : الدراسات السابقة

١.الدراسات السابقة الخاصة بالالعاب الالكترونية

أ-دراسة (عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق,٢٠١١) بعنوان: (إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض تهدف الدراسة الحالية إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية والدوافع لممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام في الرياض. تم تطبيق هذه الدراسة شبه التجريبية على ٣٥٩ طالبا. لهذا الغرض ، تم توزيع استبيان يتكون من ٧١ مادة على محاور الدراسة الثلاثة. توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج ، أهمها أن هناك عدداً من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز والمنافسة والتحدي والفضول والخيال والتصور وعناصر الجذب الأخرى ، التشويق والإثارة. يرى طلاب التعليم العام أيضاً أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لها آثار إيجابية وسلبية. من التأثير الإيجابي أن الألعاب عبر الإنترنت تلعب ألعاباً عبر الإنترنت تساهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية للاعبين ، مثل: مهارة البحث عن المعلومات ، ومهارات الكتابة ، ومهارات الكتابة ، ومهارات اكتساب اللغة الأجنبية ، ومهارات التفكير الناقد ، ومهارات حل المشكلات . بالنسبة للآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية ، فهي متعددة وتم تصنيفها إلى ست فئات: الدينية والسلوكية والأمنية والصحة والاجتماعية والأكاديمية والعامية ، وتشمل كل فئة عدداً من الآثار السلبية. أخيراً ، قدمت الدراسة عدداً من التوصيات المتعلقة بالنتائج ، وأهمها أنه يجب على المعلمين وأولياء الأمور ملاحظة أهم الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية وتقليل آثار الجوانب السلبية.

ب.دراسة (مريم قويدر,٢٠١٢): أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال . رسالة ماجستير مقدمة من مريم قويدر في ٢٠١١-٢٠١٢. أجريت هذه الدراسة في الجزائر أما المكان في الإبتدائيات الجزائر العاصمة :وبحيد مدرسة الأخوة أوربح بحيدرة ومحمد بن الأعوج بالقبة وكذلك أبو ذو الغفار بباب الوادي وعبد الحليم بن سماية بباب الوادي . لقد طبقت المقابلة والإستبيان والملاحظة كأدوات جمع البيانات الميدانية. و طبقت الباحثة في دراستها العينة غير العشوائية العنقودية في اختيار الأطفال الذين ستجرى علىهم الدراسة .
و من أهم النتائج التي تلخص في : أغلبية مفردات العينة يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه.

-أبرزت الدراسة بذلك أن الألعاب الإلكترونية ليست تسلية بريئة، فهي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجها والتي ليست ذاتها لدى المجتمع الجزائري.

٢.الدراسات الخاصة بالعنف

أ. دراسة (السعيدة ،٢٠١٤): اسباب العنف المدرسي ووسائل الحد منه من وجهة نظر اولياء امور طلبة المرحلة الاساسية العليا في الاردن .دراسة ميدانية في قضاء عيرا وبرقا. سعت الدراسة الى التعرف على اسباب العنف المدرسي من وجهة نظر اولياء الامور في قضاء عيرا وبرقا في محافظة البلقاء ,اجريت الدراسة مستخدمة منهج المسح الاجتماعي للعينة حيث تكونت من (١٠٠) ولي امر منهم (٢٨) اب و(٧٢) ام اختيروا بالطريقة العشوائية المنتظمة وبطول فئة (٧) ,وتكونت اداة القياس من (١٨) فقرة موزعة على مجالين العنف المدرسي والاجتماعي تكون الاجابة عنها بتدرج ثلاثي ,وتوصلت الدراسة الى اهم الاسباب الاجتماعية المؤدية الى العنف المدرسي هي عجز الاسرة عن توفير حاجات الطالب يأتي بعدها رفاق السوء, اما بخصوص الاسباب المدرسية جاء بالمرتبة الاولى ضعف الادارة المدرسية ,كما

أظهرت الدراسة عدم وجود فروق دالة احصائياً تعزى الى اختلاف الجنس وانما وجدت فروقاً تعزى للمؤهل العلمي، وتوضح الدراسة ان اهم وسائل الحد من العنف المدرسي هو توفير ملاعب وساحات في المدرسة يأتي بعدها تفعيل دور الارشاد النفسي ثم تدريب المعلمين على التعامل مع الطلاب داخل الصف

ب. دراسة (الاسود ومنصوري، ٢٠١٥) : علاقة العنف المدرسي بالتحصيل الدراسي من وجهة نظر المعلمين .سعت الدراسة الى معرفة العلاقة بين العنف المدرسي بالتحصيل الدراسي من وجهة نظر المعلمين بالاضافة الى معرفة اكثر انواع العنف الصادرة من الطالب تجاه زميله الطالب، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي لملائمته للدراسة الحالية ،تكونت عينة الدراسة من المعلمين وقد بلغت (٥٠) معلماً وجميعهم من اجاب على اداة البحث واستخدمت الدراسة ادوات مثل المقابلة والاستمارة والملاحظة لجمع البيانات والمعلومات ،وتوصلت الدراسة في النهاية الى وجود علاقة بين العنف والتحصيل والعنف الجسدي من اكثر الانواع انتشاراً

الفصل الثالث : إجراءات البحث

يتضمن هذا الفصل وصفا لمجتمع البحث ، واختيار عينة ممثلة وكذلك إعداد فقرات المقياس وتحليلها منطقياً وإحصائياً ، ومن ثم التحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس ، فضلاً عن عرض الوسائل الإحصائية المستخدمة في إجراءات البحث .

أولاً: منهجية البحث: وتحقيقاً لأهداف البحث ،اعتمدت الباحثة في البحث الحالي المنهج الوصفي، نظراً لأنه يتناسب مع الدراسة الحالية والإجراءات المتبعة ، كما ان المنهج الوصفي هو من أكثر المناهج شيوعاً واستخداماً في البحوث التربوية والنفسية.يعتمد المنهج الوصفي على دراسة الواقع أو الظاهرة كما هي في الواقع ويصفها وصفاً دقيقاً من خلال التعبير النوعي الذي يصف الظاهرة ويوضح خصائصها أو التعبير الكمي الذي يعطي وصفاً رقمياً يوضح مقدار وحجم الظاهرة (عباس وآخرون ، ٢٠١١ : ٤٧). المنهج الوصفي هو شكل من أشكال التحليل الذي يشرح ويصور ظاهرة أو مشكلة علمية ومنهجية ، ويصنفها ويحللها ويضعها للدراسة بدقة ، ولا يهدف إلى وصف الظواهر أو الواقع كما هي ، بل الوصول إلى الاستنتاجات والتعميمات التي تسهم في تطوير وفهم الواقع (عبيدات وآخرون ، ٢٠٠٠ : ٢٤٧)

ثانياً: مجتمع البحث: يتكون مجتمع البحث من المعلمين والمعلمات في محافظة (بغداد) للدراسة الصباحية وذلك لكلا الجنسين وللعام الدراسي ٢٠١٩-٢٠٢٠

ثالثاً: عينة البحث : العينة هي جزء من المجتمع الأصلي التي تتبثق منه مشكلة البحث، ويتم اختيارها وفقاً لقواعد علمية بحيث تمثل المجتمع تمثيلاً صحيحاً، وتعد عملية اختيار العينة عملية حاسمة و اساسية في البحث العملي، فهي تحدد و تؤثر في جميع خطوات البحث. ويشير معنى عينة البحث إلى تلك العينة التي تتوزع فيها خصائص المجتمع بنفس النسب الواردة في المجتمع (عودة، وملكاوي، ١٩٨٧ : ١٢٨). وتكونت عينة البحث من (١٠٠) معلم ومعلمة موزعة بحسب الجنس والجدول التالي يوضح خصائص العينة : جدول (١٠٠)

عينة البحث

العدد	الجنس
٥٠	معلم
٥٠	معلمة
١٠٠	المجموع

ثالثاً : اداة البحث

اداة الدراسة : أن دقة البيانات التي تحصل عليها الباحثة من خلال البحث تقوم على دقة الاداة المستعملة للحصول على هذه البيانات ،وبما ان الهدف من البحث هو (التعرف على علاقة الالعاب الالكترونية بالعنف لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات) فقد وجدت الباحثة ان افضل اداة هي الاستبيان ،وقد كونت الاستبيان من (٨) فقرات تقيس متغيرات البحث ،وقد قامت الباحثة ببناء الاستبيان وذلك وفقاً للخطوات التالية :

١- الاطلاع على الدراسات السابقة

٢- كتابة استبيان مفتوح الى مجموعة من المعلمين والمعلمات

صدق الاستبيان: يعد التحليل المنطقي ضروريا جدا في بدايات اعداد فقرات الاستبيان ,حيث انه يشير الى مدى تمثيل فقرات الاستبيان للسمة المراد قياسها ,على الرغم من كون التحليل المنطقي مضللا وذلك لانه يعتمد على اراء الخبراء والمحكمين وهذه الاراء في الغالب تكون اراء ذاتية شخصية بعيدة عن الموضوعية في بعض الاحيان ,كما ان الفقرة التي تكون جيدة في شكلها الظاهري ,بالضرورة تساهم في رفع القوة التمييزية للفقرة ومعامل الصدق لها (الكبيسي ,٢٠٠١: ١٧١). وللتحقق من هذا الصدق ,عرضت الباحثة الاستبيان المغلق على مجموعة من الخبراء والمحكمين لبيان ارائهم في مدى صدق الاستبيان في شكله الظاهري ,وقد اعتمدت الباحثة معيار (٨٠٪) من الخبراء معيار لبقاء الفقرة او سقوطها ,ووفقا لذلك لم تسقط أي فقرة من الفقرات .

ثبات الاستبيان: أن الثبات هو واحد من الخصائص السايكومترية الأساسية للاستبيان ,مع الاخذ بنظر الاعتبار ان الصدق هو الاساس فالاستبيان الصادق هو استبيان ثابت بالضرورة والعكس ليس بصحيح ,فكل استبيان صادق هو ثابت بالضرورة (الامام واخرون ,١٩٩٠: ١٤٣). وهناك طرق متعددة للتحقق من الصدق ,بعضها يقوم على الاتساق الخارجي وهي طريقة ((التطبيق واعادة التطبيق)) ,وهو يسمى ايضا بمعامل الاستقرار عبر الزمن ,بالإضافة الى طريقة ((الصورة المتكافئة)) ,والتي تتطلب اعداد صورتين متكافئتين من الاستبيان من حيث خصائصها وطبيعتها (Ebel , 1972 : 412) ومنها ايضا ما تقيس الاتساق الداخلي كطريقة التجزئة النصفية (Adklins , 117 : 1974 ,بالاضافة الى طريقة تحليل التباين (Fox , 1969 : 249) وقد استخدم للاستبيان نوعين من الثبات :

١- **طريقة التطبيق واعادة التطبيق :** حيث طبقت الباحثة الاستبيان ,وبعد مرور اسبوعين اعاد تطبيقه ,وقد استعمل الباحثه معامل ارتباط بيرسون بين مرتي التطبيق ووجدت الباحثه ان معامل الثبات (٠,٨٤)

٢- **طريقة الفا كرونباخ :** ولاستخراج الثبات ,طبقت معادلة (الفاكروناخ) على درجات افراد العينة ,وقد كانت قيمة معامل الثبات (٠,٨١) . وهو مؤشر اخر على دقة الثبات للاستبيان

تطبيق الاستبيان : بعد التحقق من صدق الاستبيان وثباته ,طبقت الباحثة الاستبيان على عينة البحث لتحقيق اهداف البحث الحالي ,وقد استغرق وقت تطبيق الاستبيان اربع ايام

الوسائل الإحصائية: تحقيقا لاهداف البحث استعملت الباحثة الوسائل الاحصائية التالية :

١- النسبة المئوية لاستخراج صدق الاستبيان

٢- الوسط المرجح

٣- الوزن المنوي

الفصل الرابع : نتائج البحث

عرض النتائج : من اجل تحقيق هدف البحث الحالي وهو(الالعاب الالكترونية ودورها في سلوك العنف لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات) ,تم احتساب تكرارات اجابات العينة على كل فقرة من فقرات الاستبيان ,ثم الاعتماد على معادلة الوسط المرجح والوزن المنوي وذلك من اجل التعرف على الفقرات المتحققة من غيرها ,وقد اعطت الباحثة البديل (متحققة الى حد كبير) اربع درجات ,أما البديل الثاني (متحققة الى حد ما) ثلاث درجات ,وبالبديل الثالث (غير متحققة) درجتين وقد رتبنت الباحثة فقرات الاستبيان حسب وسطها المرجح , لها ثم اعيدته ترتيبها بشكل تنازلي من اعلى وسط مرجح الى ادنى وسط مرجح جدول (٢)

المتوسطات والانحرافات المعيارية والنسب المئوية للسلبات السلوكية والامنمية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة

المعلمين والمعلمات مرتبة تنازليا

التسلسل	العبارة	المتوسط	الانحراف المعياري	النسبة المئوية
١.	بعض ألعاب الالكترونية تشجع على العنف.	٣.٠٥	١.٠٣٣	76.25
٢.	ممارسة ألعاب الالكترونية قد تقود بعض اللاعبين	٢.٩٥	١.٠٤٤	73.75

التسلسل	العبارة	المتوسط	الانحراف المعياري	النسبة المئوية
	إلى التلفظ بعبارات غير لائقة.			
٣.	ممارسة الألعاب الانترنت قد تؤدي إلى المخاصمة بين اللاعبين.	٢.٩٤	١.٠٤٤	73.5
٤.	ممارسة الألعاب الالكترونية قد تقود البعض إلى قيادة السيارة الحقيقية بطريقة متهورة.	٢.٩٠	١.٠٣٣	72.5
٥.	ممارسة الالعاب الالكترونية قد تقود بعض اللاعبين إلى الكذب.	٢.٨٠	١.٠٣٧	70
٦.	ممارسة الألعاب الالكترونية قد تقود البعض إلى السرقة.	٢.٦٦	١.٠١٠٢	66.5
٧.	ممارسة الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلى انتشار الجرائم في المجتمع.	٢.٥٨	١.٠٧٧	64.5
٨.	ممارسة الالعاب الالكترونية قد تقود البعض إلى القتل وسفك الدماء.	٢.٤٥	١.١٦٦	61.25

يتضح من النتائج الموضحة في الجدول رقم (٢) أن ٧٦.٢٥ ٪ من المعلمين والمعلمات هذه النتيجة تتفق مع ما أشار ويلكنسون (نورة السعد ، ٢٠٠٥). يتضاعف العنف أثناء لعب الألعاب عالية التقنية التي تميز ألعاب اليوم (نورا السعد ، ٢٠٠٥) في لعبة البلايستيشن التي تلعب دوراً كبيراً في لعب الأطفال على مستوى العالم. في هذا السياق ، أنظاركم إلى الألعاب التي تصنع طفلهم ، يظل سلوكهم في مواجهة المشاكل التي تتعرض لعنفهم ، وليس شرطاً في اللاوعي على الخروج . والألعاب الإلكترونية قد تعلم الأطفال قضايا الاحتيال ويخدع الطفل والديه لاستعادة الأموال التي يحتاجها لإنقاذها على هذه اللعبة .

توصيات

١. يجب على المعلمين وأولياء الأمور ملاحظة أهم الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية من أجل العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية وتقليل آثار الجوانب السلبية في المدرسة ، في المنزل وخارج المنزل.
٢. اعتماد ودمج عناصر الجذب والإثارة - المدرجة في الألعاب الإلكترونية الشعبية - في إنتاج الألعاب الإلكترونية التي تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
- ٣ - ينبغي لمؤسسات التعليم العام أن تقيم توازناً بين أنماط التعليم الرسمي في المدارس وأنماط التعليم غير النظامي خارج المدارس ، وخاصة في العالم الافتراضي.
٤. يجب تنظيم وقت الترفيه للأطفال بين لعب الألعاب الافتراضية (الافتراضية) وممارسة الرياضة الحقيقية مثل السباحة ولعب الكرة بجميع أنواعها والرحلات والأنشطة الأخرى التي يستفيد الطفل من الجوانب البدنية والنفسية والعقلية .
٥. يجب على الآباء اختيار الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أطفالهم ، وتكون خالية من أي محتوى ينتهك دينهم وصحتهم البدنية والعاطفية والنفسية .

المقترحات

بناء على النتائج والتوصيات السابقة تقدم الباحثة المقترحات التالية :

١. العنف المدرسي وعلاقته بالتحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة
٢. الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالتفكير الابداعي لدى طلبة المرحلة الابتدائية .

١. الأمام، مصطفى محمود وآخرون: التقويم والقياس: دار الحكمة للطباعة والنشر، ط٢، بغداد، ١٩٩٠م.
٢. الكبيسي، كامل ثامر، العلاقة بين التحليل المنطقي والتحليل الاحصائي لفقرات المقاييس النفسية، مجلة الاستاذ، العدد (٢٥)، جامعة بغداد، كلية التربية / ابن رشد، ٢٠٠١م.
٣. الحضيف، يوسف (٢٠١٠). هناك حياة افتراضية رائعة. جريدة الرياض. العدد ١٥٢٢٦، الثلاثاء ١٦ ربيع أول ١٤٣١هـ - ٢ مارس ٢٠١٠م.
٤. الخليفة، هند (٢٠٠٩). الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير. جريدة الرياض. العدد ١٤٩١٧، الاثنين ٢ جمادي الأولى ١٤٣٠هـ - ٢٧ ابريل ٢٠٠٩م.
٥. آل رشود سعد بن محمد بن سعد (٢٠٠٦) : في خفض درجة السلوك العدوانى لدى طلاب المرحلة الثانوية، رسالة منشورة لنيل شهادة الدكتوراه في الفلسفة، جامعة نايف للعلوم الأمنية، المملكة العربية السعودية
٦. الشهري، علي بن نوح بن عبد الرحمان (٢٠٠٩) : العنف لدى طلاب المرحلة المتوسطة في ضوء بعض المتغيرات النفسية و الاجتماعية في مدينة جدة، رسالة ماجستير منشورة. سعودية .
٧. الطيار، فهد علي عبد العزيز (٢٠٠٥) العوامل الاجتماعية المؤدية للعنف لدى طلاب المرحلة الثانوية، جامعة منيف، كلية الدراسات العليا، قسم علوم اجتماع
٨. العصماني، عبد الله محمد (٢٠١٣) : العنف المدرسي وعلاقته بالنمو الأخلاقي لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بتعليم محافظة الليث، جامعة ام القرى، كلية التربية .

- 1- Adklins, D.G. (1974). Test Construction Ohio: A bell Howel Company.
- 2- Crocker, L. and Algine, J. (1986). Introduction to Classical and modern test Theory (2nd, ed) New York: CBS College Publishing.
- 3- Ebel. R.L. (1972) Essentials of Educational Measurement. New Jersey, Eugewood Cliffs prentice-all.
- 4- Salen , K. , & Zimmerman , E. (2004). **Rules of play: Game design fundamentals**. Cambridge , MA: MIT Press.
- 5- Walsh , D. , Gentile , D. A. , Walsh , E. , & Bennett , N. (2006). **National Institute on Media and the Family**. In 11th annual video game report card , MediaWise_ , November 28. Retrieved on 15.08.2010 <<http://www.mediawise.org/>> .