تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال التعليم الأولي

عبد المجيد المصضاضي
psychomajid@gmail.com
كلية الآداب والعلوم الإنسانية، جامعة القاضي عياض، مراكش، المغرب

ملخص
هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال التعليم الأولي، وذلك باستخدام استبانة تمت صياغتها من طرف الباحث لهذا الغرض، ووزعت على عينة من الأمهات بلغ عددهن 54 أما. وأظهرت النتائج وجود أثر دال إحصائيا لممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال التعليم الأولي، و هذا الأثر يمكننا عزوه الى ارتفاع ساعات التعاطي، حيث يزداد عدد هذه الساعات كلما كانت الأم عاملة (موظفة أو مستخدمة)، في حين هذا التأثير لا يختلف تبعا لمتغير الجنس (ذكر/أنثى)، وبناء عليه وجب تثقيف الآباء و المربيين و المهتمين و التعريف بخطورة هذه الألعاب و كيفية استغلال الإيجابي منها، وذلك تخفيفا من حدة آثار مثل هذا التعاطي على سلوك أطفال التعليم الأولي، حتى يتاح لهم الانخراط في وضعيات مشكلة حياتية أو مصطنعة مساعدة على تمهيرهم وتمكينهم من ميكانيزمات تفتيق شخصياتهم في أبعادها الانفعالية والسلوكية والمعرفية والاجتماعية.
الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية؛ السلوك العدواني؛ أطفال التعليم الأولي.

The effect of playing electronic games on the aggressive behavior of kindergarten

Abdelmajid El-Mesdadi
psychomajid@gmail.com
Faculty of Letters and Human Sciences, Cadi Ayyad University, Marrakech-Morocco

Abstract
The study aimed to identify the extent of the impact of e-games on aggressive behaviour of children of primary education, using a questionnaire formulated by the researcher for this purpose, distributed to a sample of 54 mothers, the results showed a statistically significant effect of playing electronic games on aggressive behaviour in children of primary education. And this effect we can attribute to the high hours of using, where the number of hours increases as the mother is working. (employed), while this effect does not vary depending on the sex variable (Male/Female). Therefore, parents, educators and interested persons must be educated on the seriousness of these games and how to exploit the positive ones to mitigate the effects of such abuse on the behaviour of children of primary education so that they can engage in life or artificial problematic situations to help prepare them and enable them to mechanize their personalities in their emotional, behavioral, cognitive and social dimensions.
Keywords: electronic games; aggressive behavior; children of kindergarten.

مقدمة

إن الطفل يميل بالفطرة إلى اللعب، الذي يعتبر من الأنشطة المهمة في حياته كما يعتبر مصدرا مهما في نموه، بحيث يساعده على اكتساب مجموعة من المعارف والمهارات، إذ عبره ينمي الطفل الحس الإبداعي، ويمرن عضلاته، كما يعرف من خلاله الأدوار الاجتماعية ويتقمصها، وينمي به مهاراته اللغوية والتواصلية. ونظرا لأهمية اللعب، فهو يعتبر مجالا خصبا للبحث، وموضوعا بحثيا يوفر للباحث إمكانية التعمق في شخصية الطفل ومعرفة المزيد عنه، والأبحاث التي تدرس هذا الموضوع تندرج ضمن ما يسمى بسيكولوجيا اللعب، بما فيها بحثنا الذي يثير قضية اللعب الإلكتروني عند أطفال مؤسسات التعليم الأولي بالمغرب وعلاقته بظهور بعض السلوكات العدوانية.

ومند القدم وخصوصا مند البدء بالاهتمام بمجال اللعب بشكل متخصص، ارتبط لفظ اللعب بالنشاط الجسدي والحركة و الرياضة، لكن مع التطور الذي عرفه العالم على مستوى جميع المجالات، بزغت للوجود وسائل جد متطورة ارتبطت بالتطور التكنلوجي والتقني، والذي يتطور يوما بعد يوم، ما سمح بدخول نوع جديد من الألعاب تنعت بالألعاب الإلكترونية، وأصبحت من الألعاب التي تعرف إقبالا كبيرا من طرف الأطفال والراشدين، وأحدثت تغيرا في مفهوم اللعب الكلاسيكي، مما خلق جدلا بين الآباء والمربيين وكل الأخصائيين المهتمين بالطفل ونموه، وهذا ما أثار لدينا فضولا معرفيا للبحث في جدوى اللعب الإلكتروني، والتنقيب ما أمكن عن أثاره خصوصا على سلوك أطفال ما قبل المدرسة، وتحديدا دراسة علاقة تعاطي طفل التعليم الأولي للألعاب الإلكترونية وظهور مظاهر سلوكية عدوانية لديه تبعا لمتغيرات نوعية منها الجنس ومدة التعاطي وعمل الأم.

أهمية البحث

نظرا للمشكلات التي يؤدي إليها التعاطي المفرط للألعاب الإلكترونية، نتوقع خلال هذا البحث أن هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني عند أطفال التعليم الأولي المغاربة، وكما هو معلوم، فأي بحث يتناول بالدراسة طبيعة هذه العلاقة لابد أنه على درجة كبيرة من الأهمية، وهو ذات الأمر بالنسبة لبحثنا الذي تتجلى أهميته فيما يلي:

❖ **الأهمية النظرية**: تعتبر الدراسات التي تناولت هذا الموضوع على المستوى العربي نادرة، حيث أن جل الدراسات التي اطلعنا عليها تحاول البحث عن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق دون أن تثير جوانب التأثير المتصلة بأطفال ما قبل المدرسة، وهذا ما جعلنا نحاول دراسة تأثيرها على أطفال التعليم الأولي، خصوصا أن المرحلة النمائية (طفولة مبكرة) التي يصنفون فيها تعتبر حساسة، ومهمة بالنسبة لنموهم المعرفي والإدراكي والاجتماعي والانفعالي، وهذا ما سيشكل إضافة مهمة بالنسبة للأبحاث التي اهتمت بمشكلات أطفال هذه المرحلة خاصة في المغرب، وحتى تلك التي تحاول البحث في أنجع السبل لاكتشاف مهارات طفل ما قبل المدرسة واستثمارها وتوجيهها الوجهة التي تخدم نمو شخصيته بشكل متوازن.

❖ **الأهمية المنهجية**: تبرز أهمية دراستنا على المستوى المنهجي من خلال استنادها على دراسات سابقة عربية وأخرى اجنبية، واعتمادها على الطريقة العشوائية في اختيار عينة البحث، حيث ثم اختيار كل تلاميذ المستويين الأول والثاني بمؤسسة للتعليم الأولي الخصوصي بمراكش، وللبحث في العلاقة بين متغيرات البحث قمنا ببناء استمارة بالاستعانة بمجموعة من الدكاترة في علم النفس التربوي وأطر إدارية تربوية ومدرسين.

❖ **الأهمية العلمية**: كما سلف الذكر فالأبحاث التي تناولت متغيرات هذه الدراسة قليلة على المستوى العربي ونادرة على المستوى الوطني، وهذا يجعل منه قيمة مضافة، ويمكن استغلال نتائج هذه الدراسة في البحوث المستقبلية بالنسبة للطلبة الباحثين، كما انها تعد استكمالا لما وصل له الباحثون في الدراسات السابقة، ويمكن الاستناد على نتائجها في البرامج التربوية والإرشادية التي تهم الفئة المدروسة.

إشكالية البحث

إن بروز هذه الأنواع المتعددة من الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، أدى الى مجموعة من المشاكل لدى الأطفال المتعاطين لها، خصوصا ذات الصبغة السلوكية، وكما تشير مايا Mai (الصوالحه وآخرون، 2016) أن ضعف الرقابة الذي تعرفه هذه الألعاب على مستوى الأمن الإلكتروني، وكذلك إهمال الأسر لمراقبة أبنائهم وما يشاهدونه في هذه الألعاب، وقلة الوعي بمخاطرها، زاد من حاجتنا لمعرفة خطورتها على الجانب السلوكي والانفعالي والمعرفي والاجتماعي.

وما أصبحنا نشاهده من عنف داخل الأوساط التعليمية وكذلك في الشارع وباقي المرافق العمومية مما يهدد سلامة أبنائنا، وما اطلع عليه الباحث من مشاهد العنف التي تسم بعض هذه الألعاب الإلكترونية، جعلنا نطرح الإشكالية المحورية التالية: **ما علاقة اللعب الإلكتروني بالسلوك العدواني لدى أطفال التعليم الأولي من وجهة نظر أمهاتهم؟**

انطلاقا من سؤالنا المركزي تتفرع ثلاث أسئلة فرعية، وهي:

- ❖ هل توجد علاقة دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أفراد العينة على المقياس المستخدم في هذا البحث تعزى لمتغير مدة التعاطي للألعاب الإلكترونية في اليوم؟
- ❖ هل توجد علاقة دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أفراد العينة على المقياس المستخدم في هذا البحث تعزى لمتغيرات الجنس؟
- ❖ هل توجد علاقة دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أفراد العينة على المقياس المستخدم في هذا البحث تعزى لمتغير مهنة الأم؟

فرضيات البحث

تتمثل فرضية بحثنا الرئيسية في **وجود علاقة دالة إحصائيا بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى أفراد العينة.**

من الفرضية الرئيسية يمكن أن تتفرع ثلاث فرضيات فرعية، تتمثل فيما يلي:

- ❖ نفترض وجود علاقة دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أفراد العينة على المقياس المستخدم في هذا البحث تعزى لمتغير مدة التعاطي للألعاب الالكترونية في اليوم؛
- ❖ نفترض وجود علاقة دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أفراد العينة على المقياس المستخدم في هذا البحث تعزى لمتغيرات الجنس؛
- ❖ نفترض وجود علاقة دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أفراد العينة على المقياس المستخدم في هذا البحث تعزى لمتغير مهنة الأم؛

المفاهيم الاجرائية

- ❖ **السلوك العدواني:** هو الدرجة التي سيحصل عليها الطفل موضوع الدراسة في بنود الاستبانة الموجهة لأمهات الأطفال والمستخدمة في هذا البحث.
- ❖ **اللعب الإلكتروني:** كل الألعاب التي يمارسها الطفل على حوامل إلكترونية، سواءً كانت هاتفا أو حاسوبا أو أجهزة خاصة بهذه الألعاب.
- ❖ **أطفال التعليم الأولي:** ويقصد بهم في هذا البحث الأطفال الذين لم يلجوا المدرسة الإبتدائية بعد، وتتراوح أعمارهم بين 4 و5 سنوات.

عينة البحث

تتكون عينة هذه الدراسة من 54 أم (عاملة/غير عاملة) من أمهات أطفال التعليم الأولي ذكورا وإناثا، والذين تتراوح أعمارهم بين 4-6 سنوات، وقد تم اختيار العينات وفق الطريقة العشوائية.

جدول 1. يوضح جنس العينة وعددها ونسبتها المئوية

العينة	العدد	النسبة المئوية
ذكر	27	50
أنثى	27	50
أم عاملة	32	59.26
أم غير عاملة	22	40.74

أداة جمع مادة البحث

قام الباحث بتطوير استبانة لإيجاد العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني عند أطفال التعليم الاولي، وتتضمن ثلاث مجالات وهي كالآتي:

- ❖ مجال ممارسة الألعاب الإلكترونية؛

- ❖ مجال السلوك العدواني الجسدي؛
- ❖ مجال السلوك العدواني اللفظي.

وللتحقق من درجة صدق الاستبيان قمنا بحساب صدقه وثباته على مستوى المحتوى، وعلى المستوى البنائي، كما يلي:

❖ صدق المحتوى

قد تم عرض الاستبانة في صيغتها الأولية التي تكونت من (30) بنداً، على مجموعة من الأخصائيين في مجالات مختلفة ذات صلة بموضوع البحث، ومن ذوي خبرة واسعة في المجال، وهم عبارة عن أطر تربوية وأساتذة في علوم التربية، علم النفس، والقياس، والتقويم النفسي، وعددهم (6)، وقد طلب منهم إبداء آرائهم وكذلك إعطاء مقترحاتهم فيما يتعلق بمدى ملائمة بنود الاستبانة وارتباطها بالمستوى الذي تنتمي إليه، وكذلك مدى ارتباطها بالهدف العام والذي هو قياس أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، وكذا الوقوف على السلامة اللغوية في بناء العبارات. وبناء على تلك الملاحظات التي أعطاها السادة المحكمين تم حذف وإعادة بناء بعض البنود لتصبح أكثر وضوحا، مما من شأنه رفع مستوى تباث وصدق الأداة. ومنه ثم إعداد صورة جديدة للاستبانة مكونة من (29) بنداً موزعة بالتساوي على ثلاث مستويات.

❖ الصدق البنائي

حساب معامل بيرسون بين كل عبارة وبعد بالدرجة الكلية للاستبانة

جدول 2. معاملات الارتباط بيرسون بين كل عبارة وبعد والدرجة الكلية للاستبانة (ن=30)

أبعاد الاستبانة	قيمة معامل الارتباط بيرسون	احتمال الدلالة
بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية	0,917	0,00**
بعد السلوك العدواني الجسدي	0,950	0,00**
بعد السلوك العدواني اللفظي	0,969	0,00**

حدود الدلالة: (**) دال عند 0,01 - (*) دال عند 0,05 - (غ. د) غير دال- ن: عدد أفراد العينة الاستطلاعية

يبين الجدول (2) أن درجة كل سؤال مرتبطة ارتباطا دالا عند (0.01) بالدرجة الكلية للاستبانة ما عدا السؤال رقم (3)، علاوة على أن ارتباط درجات كل بعد من أبعاد الاستبانة الثلاثة بالدرجة الكلية للاستبانة دال عند 0.01.

جدول 3. حذف العبارات رقم 3 و18 و82

أبعاد الاستبانة	قيمة معامل الارتباط بيرسون	احتمال الدلالة
بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية	0,917	0,00**
بعد السلوك العدواني الجسدي	0,950	0,00**
بعد السلوك العدواني اللفظي	0,969	0,00**

يبين الجدول (3) أن درجة كل سؤال بعد حذف الأبعاد 3 و18 و28 مرتبطة ارتباطا دالا عند (0.01) بالدرجة الكلية للاستبانة، وأن ارتباط درجات كل بعد من أبعاد الاستبانة الثلاثة بالدرجة الكلية للاستبانة دال عند (0.01).

جدول 4. حساب معامل ألفا كرونباخ Alpha Cronbach

أبعاد الاستبانة	معامل ألفا كرونباخ في حالة حذف العبارة	معامل ألفا كرونباخ العام
بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية	0,952	0.975
بعد السلوك العدواني الجسدي	0,911	
بعد السلوك العدواني اللفظي	0,872	

كل المعاملات الخاصة بكل عبارة هي أصغر من قيمة معامل ألفا كرونباخ العام للاستبانة أو تساويها باستثناء العبارة رقم (3)، ولأجل الزيادة من مستوى الإتساق الداخلي بين العبارات قمنا بحذف العبارة (3)، كما حذفنا أيضا العبارات 18 و28 حفاظا على تساوي عدد العبارات في كل بعد. ونشير أن حذف هذه العبارات كان اعتمادا على

قيمة معامل ألفا كرونباخ للدرجات الكلية للاستبانة التي سترتفع إلى (0,977) عند حذفها، والجدول أسفله يوضح ذلك.

جدول 5. حساب معامل ألفا كرونباخ Alpha Cronbach عند حذف العبارات 3 و8 و28؟

أبعاد الاستبانة	معامل ألفا كرونباخ في حالة حذف العبارة	معامل ألفا كرونباخ العام
بعد ممارسة الألعاب الالكترونية	0,962	0,977
بعد السلوك العدواني الجسدي	0,914	
بعد السلوك العدواني اللفظي	0,897	

معامل ألفا كرونباخ لكل العبارات في حالة حذفها أقل أو يساوي قيمة معامل ألفا كرونباخ العام للاستبانة مما يشير إلى اتساق داخلي قوي بين عباراتها.

الثبات

❖ معامل ألفا كرونباخ العام (الثبات الكلي للاستبانة): بلغت قيمته (0,975) قبل حذف العبارات الثلاث، وبعد حذفها بلغت (0,977).

❖ طريقة التجزئة النصفية لسبيرمان بروان Spearman-Brown: قيمتها عند وجود كل العبارات (30 عبارة) بلغت (0,947) وهو معامل قوي جدا، أما بعد حذف العبارات الثلاث فقد بلغت قيمته (0,952)، وهو كذلك معامل قوي جدا.

عرض النتائج وقراءتها

الفرضية العامة: هناك علاقة دالة احصائيا بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى العينة.

لقد نصت الفرضية العامة الأولى على وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى العينة، وللتحقق من هذه الفرضية تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية. وبغرض التأكد من دلالتها الإحصائية تم استخدام معامل بيرسون (Pr) واختبار (T) وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى التالي:

جدول 6. متوسطات درجات أفراد العينة لبعدي ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، ونتائج اختبار (ت) Test-T ومعامل الارتباط بيرسون

المتغيرات		العدد	المتوسط الحسابي		الانحراف المعياري		معامل الارتباط بيرسون	اختبار (ت)
ممارسة الألعاب الإلكترونية		54	28,425		5,836		0,827**	12,285 **
السلوك العدواني	الجسدي	54	41,518	20,833	11,934	6,197		
	اللفظي			20,685		5,942		

حدود الدلالة: (**) دال عند 0,01، (*) دال عند 0,05، (غ.د) غير دال

من خلال الجدول رقم (6) أعلاه نلاحظ أن هناك فروقا دالة إحصائيا على مستوى المتوسطات والانحراف المعياري، كما أن معامل الارتباط بيرسون بين درجات أفراد العينة في ممارسة الألعاب الإلكترونية ودرجاتهم في السلوك العدواني قد بلغت (0.82)، وهي قيمة عالية ودالة جدا، في حين بلغت قيمة اختبار T (12.28) وهي ذات دلالة عند مستوى الدلالة (0.001 a)، وبالتالي يمكننا القول بأن النتائج المتوصل لها تثبت صحة الفرضية وتؤيدها مع الإبقاء على هامش الوقوع في الخطأ بنسبة 0.1 في المئة.

الفرضية الفرعية الأولى: توجد علاقة دالة احصائيا بين متوسطات درجات أفراد العينة على المقياس المستخدم في هذا البحث تعزى لمتغير مدة التعاطي للألعاب الالكترونية في اليوم.

للتحقق من صحة الفرضية اعتمد الباحث على المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأفراد العينة وهذا ما يبينه الجدول رقم (7).

جدول 7. متوسطات درجات أفراد العينة على بعدي السلوك العدواني بنوعيه حسب ساعات التعاطي للألعاب الإلكترونية في اليوم 8

ساعات التعاطي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
أقل من ساعة	8	23,750	9,437
ساعة – ساعتان	34	41,882	8,477
أكثر من ساعتين	12	52,333	7,511

من خلال الجدول المبين أعلاه نستنتج أن هناك فروق دالة على مستوى المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدى أفراد العينة، ومن أجل التحقق من مستوى الدلالة الإحصائية لهده الفروق لجـأنا إلى استعمال تحليل التباين Anova، واستخدم كذلك مربع ايطا Eta Squared لدراسة حجم الأثر، وما تحصل عليه من نتائج يوضحه الجدول (9):

جدول 8. نتائج تحليل التباين الأحادي عند دارسة دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لدرجات أفراد العينة على عبارات البعدين الخاصين بالسلوك العدواني تبعا لمتغير ساعات التعاطي للألعاب الإلكترونية في اليوم

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف (F)	احتمال الدلالة	حجم الأثر(η^2)
بين المجموعات	3933,785	2	1966,893	27,743	**0,000	0,521
داخل المجموعات	3615,696	51	70,896			
الكلي	7549,481	53				

حدود الدلالة: (**) دال عند 0,01، (*) دال عند 0,05، (غ.د) غير دال

من الملاحظ في الجدول أعلاه أن قيمة F المحصل عليها بلغت (27.743) وهي قيمة أكبر من F الجدولية عند مستوى الدلالة (0.01)، وهذا ما يدل على وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات العينة تبعا لمتغير ساعات التعاطي للألعاب الإلكترونية، ومن الملاحظ أيضا أن قيمة مربع ايطا η^2 بلغت (0,521) وهي قيمة أكبر من (0.14) مما يشير الى درجة أثر قوية.

ومنه فالنتائج المشار اليها أعلاه، تؤكد تحقق الفرضية بوجود أثر دال إحصائيا لساعات التعاطي للألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى العينة.

الفرضية الفرعية الثانية: توجد علاقة دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أفراد العينة على المقياس المستخدم في هذا البحث تعزى لمتغيرات الجنس.

لقد نصت الفرضية على وجود دلالة إحصائية بين أفراد العينة يمكن عزوها لمتغير الجنس وللتحقق من ذلك استعمل الباحث المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، والجدول أسفله يبين ذلك:

جدول 9. متوسطات درجات أفراد العينة على بعدي السلوك العدواني بنوعيه حسب الجنس

الجنس	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
ذكر	27	40,222	12,759
أنثى	27	42,814	11,139

من خلال حساب المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري يتضح من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه أنه لا توجد فروق ذات دلالة قوية. ولدراسة حجم الدلالة ثم اللجوء الى تحليل التباين الأحادي وما خلص له من نتائج يبينه الجدول الموالي رقم (10).

جدول 10 يوضح: نتائج تحليل التباين الأحادي عند دارسة دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لدرجات أفراد العينة على عبارات البعدين الخاصين بالسلوك العدواني حسب الجنس

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف (F)	احتمال الدلالة
بين المجموعات	90,741	1	90,741	0,633	0,430 (غ.د)
داخل المجموعات	7458,741	52	143,437		
الكلي	7549,481	53			

حدود الدلالة: (**) دال عند 0,01، (*) دال عند 0,05، (غ.د) غير دال

من خلال **حساب** قيمة تحليل التباين F الذي بلغت قيمته (0.633)، وقيمة احتمال الدلالة (0.43)، وهي القيمة غير الدالة عند مستوى الدلالة (0.05)، وهو ما ينفي الفرضية التي تعتبر أن هناك أثر دال إحصائيا لمتغير الجنس.

الفرضية الفرعية الثالثة: توجد علاقة دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أفراد العينة على المقياس المستخدم في هذا البحث تعزى لمتغير مهنة الأم.

للتحقق من الفرضية الفرعية الثالثة تم حساب المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري للعينة على المقياس المعتمد من طرف الباحث وقد جاءت النتائج كما يبينها الجدول رقم (11).

جدول 11. متوسطات درجات أفراد العينة على بعدي السلوك العدواني بنوعيه حسب عمل الأم

الأم	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
عاملة	32	47,250	8,831
غير عاملة	22	33,518	11,022

من خلال الجدول رقم (11) المبين أعلاه يتضح وجود فروق على مستوى المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري، ولدراسة هذا الأثر تم استعمال تحليل التباين الأحادي وجاءت النتائج كما يلي.

جدول 12. نتائج تحليل التباين الأحادي عند دارسة دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لدرجات أفراد العينة على عبارات البعدين الخاصين بالسلوك العدواني حسب عمل الأم

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف (F)	احتمال الدلالة	حجم الأثر(η^2)
بين المجموعات	2580,209	1	2580,209	27,000	**0,000	0,342
داخل المجموعات	4969,273	52	95,563			
الكلي	7549,481	53				

حدود الدلالة: (**) دال عند 0,01، (*) دال عند 0,05، (غ.د) غير دال

من خلال الجدول (12) يتضح أن قيمة F بلغت (27.00) وهي قيمة أكبر من F الجدولية عند مستوى الدلالة (0.01)، مما يدل على وجود أثر دال إحصائيا بين متوسطات درجات العينة في المقياس تبعا لمتغير عمل الأم، بينما بلغت قيمة η^2 (0.342)، وهي قيمة أكبر من (0.14) مما يبين أن متغير عمل الأم له أثر على أفراد العينة، وهذا ما يؤكد الفرضية مع الإبقاء على هامش الوقوع في الخطأ.

مناقشة النتائج

يسعى هذا البحث إلى تسليط الضوء على إذا ما كانت هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى أطفال التعليم الأولي، وكذلك إمكانية عزو هذا الأثر إلى متغيرات الجنس وساعات التعاطي ومهنة الأم، وفي هذا المحور سنحاول التذكير بما تم التوصل له من نتائج، محاولين مناقشتها وفق ما توصلت له الدراسات السابقة.

- **هل توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى عينة البحث؟**

لقد أظهرت نتائج البحث من خلال الجدول رقم (6) أن هناك فروقا دالة إحصائيا على مستوى المتوسطات والانحراف المعياري، كما بين معامل الارتباط بيرسون أن درجات أفراد العينة في ممارسة الألعاب الإلكترونية ودرجاتهم في السلوك العدواني قد بلغت (0.82) وهي قيمة عالية ودالة جدا، بينما بلغت قيمة اختبار T (12.28)، وهي ذات دلالة عند مستوى (0.001).

ويمكن تفسير ما تم التوصل إليه على أن هناك علاقة تفاعلية بين ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لديه، وذلك من خلال محاولة الطفل محاكاة ما شاهده في البيئة الافتراضية واسقاطه على البيئة الواقعية المتمثلة في علاقاته إما مع العائلة، أو مع جماعة القسم، أو مع الأقران الخ. وما توصلنا إليه في هذا البحث يتوافق مع ما توصل له كل من (الصوالحه وآخرون، 2016) في دراسته، وكذلك مع الدراسة التي أجراها (حسن حسن و

عزام، 2019)، والذين أقروا بوجود أثر دال إحصائيا لممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى الطفل.

❖ **هل توجد علاقة دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أفراد العينة على المقياس المستخدم في هذا البحث تعزى لمتغير مدة التعاطي للألعاب الالكترونية في اليوم؟**

من خلال الجدول رقم 7 يُلاحظ وجود فروق دالة إحصائيا للمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، وبالرجوع كذلك للجدول 8 نجد ان قيمة F المحصل عليها بلغت (27.743) وهي قيمة أكبر من F الجدولية عند مستوى الدلالة (0.01)، وهذا ما يدل على وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات العينة تبعا لمتغير ساعات التعاطي للألعاب الإلكترونية. ومن الملاحظ أيضا أن قيمة مربع ايطا η^2 قد بلغت (0,521) وهي قيمة أكبر من (0.14) مما يشير إلى درجة أثر قوية.

ويمكن تفسير كل ما سبق ذكره على أن الطفل كلما طالت ساعات ممارسته للألعاب الإلكترونية كلما كان السلوك العدواني واضح بشكل جلي لديه، وهذا راجع إلى أن الطفل الذي يمارس بوقت أطول هذه الألعاب يكون عرضة لاستدماج السلوكات العنيفة التي تتضمنها، وتماهيه معها بشكل قوي، كما يمكن أن يحدث له تداخل بحيث يصعب عليه التمييز ووضع حدود فاصلة بين الواقع الإفتراضي والواقعي، وهذا ما ذهبت له الدراسة التي قام بها كل من نيكول Niccoll و كيفر keiffer (نقلا عن، الريماوي، 2001).

❖ **هل توجد علاقة دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أفراد العينة على المقياس المستخدم في هذا البحث تعزى لمتغيرات الجنس؟**

من خلال حساب المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري المبينة في الجدول رقم 9 والتي تدل نتائجها على عدم وجود فروق ذات دلالة قوية، لذلك ثم اللجوء الى تحليل التباين الأحادي لدراسة حجم الدلالة وهو ما يوضحه الجدول رقم (11)، بحيث أن تحليل التباين F بلغت قيمته (0.633) وبلغ احتمال الدلالة (0.43)، وهي قيمة غير دالة عند مستوى الدلالة (0.05) وهو ما ينفي وجود أي أثر دال إحصائيا لمتغير الجنس.

ويمكن تفسير ذلك على أن السلوك العدواني تابع لكمية العنف المتضمن داخل اللعبة، والذي يتعرض الطفل لمشاهدته، ولا علاقة له بجنس الطفل، وهذا ما خلصت له كذلك دراسة (حسن حسن و عزام، 2019) بحيث أن السوك العدواني ناتج عن ممارسة الألعاب الإلكترونية ولا علاقة له بطبيعة جنس الممارس.

❖ **هل توجد علاقة دالة احصائيا بين متوسطات درجات أفراد العينة على المقياس المستخدم في هذا البحث تعزى لمتغير مهنة الأم؟**

من خلال الجدول رقم (11) يتضح وجود فروق على مستوى المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري. ولدراسة هذا الأثر تم استعمال تحليل التباين الأحادي وهو ما يوضحه الجدول (12) بحيث يتضح أن قيمة F بلغت (27.00) وهي قيمة أكبر من F الجدولية عند مستوى الدلالة 0.01، مما يدل على وجود أثر دال إحصائيا بين متوسطات درجات العينة في المقياس تبعا لمتغير عمل الأم. بينما بلغت قيمة η^2 (0.342) وهي قيمة أكبر من (0.14) مما يبين أن متغير عمل الأم له أثر على أفراد العينة.

ومن خلال النتائج التالية يمكن تفسير ما تم التوصل إليه على أن الأم العاملة وتبعا لخصوصية العمل لا تتواجد مع الطفل طيلة اليوم مما يتيح للطفل الحرية في ممارسة الألعاب لأوقات طويلة خلال اليوم، كما أنه من الممكن أن يمارسها دون مراقبة، مما يجعله عرضة لاستدماج سلوكيات عنيفة لفظية كانت أو جسدية. عكس الأم غير العاملة فهي تتواجد بشكل مستمر داخل البيت، مما يتيح لها الفرصة لتتبع الطفل ومراقبته.

خلاصة

من خلال مناقشة النتائج المتحصل عليها وتفسيرها، اتضح لنا جليا أن هناك فروقا دالة إحصائيا لمتوسطات أفراد العينة على المقياس الذي استعملناه لقياس أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال التعليم الأولي، بحيث أن الأطفال الذين ثبت أنهم يمارسون هذه الألعاب كان لديهم مؤشر واضح يدل على السلوك العدواني، و من خلال هذا البحث تم الوصول الى إمكانية عزو هذا الأثر الى ساعات التعاطي، بحيث أن الطفل كلما زادت ساعات تعاطيه لهذا النوع من الألعاب، كلما زاد احتمال وجود السلوك العدواني لديه، كما يمكن عزوه إلى متغير عمل الأم، فطفل الأم العاملة لا يحظى بالمراقبة الكافية التي يحظى بها طفل الأم غير العاملة، و ذلك بحكم انشغالها بالعمل خارج البيت طيلة اليوم مما لا يتيح لها فرصة تتبع ما يمارسه الطفل وما يشاهده عبر هذه الألعاب. كما اتضح أن السلوك العدواني لا علاقة له بجنس الطفل، بل هو تابع لممارسة هذه الألعاب من عدمها، وما

يستدمجه من خلال ما يشاهده، وكذلك كمية العنف المتضمنة فيها ومدى ملاءمتها لسنه. وهذا كله يفتح النقاش على مدى خطورة هذه الألعاب خصوصا إذا كانت لا تلائم سن الطفل الممارس، وكذلك ممارستها دون مراقبة من طرف الراشد سواء الأم أو من يقوم مقامها في البيت. ومن خلال هذا البحث يمكننا وضع الخلاصات التالية:

- ممارسة الألعاب الإلكترونية لها أثر على السلوك العدواني لدى الطفل في مرحلة التعلم الأولي؛
- كلما زادت ساعات التعاطي كلما كان ظهور السلوك العدواني لذا الطفل محتملا بشكل كبير؛
- غياب الأم لفترات طويلة عن البيت خلال اليوم إما بداعي العمل أو شيء آخر يتيح للطفل فرصة ممارسة هذه الالعاب لساعات طويلة ودون مراقبة؛
- الألعاب الإلكترونية لها أثر على كلا الجنسين بدون وجود أي فارق بين الذكر والأنثى على مستوى السلوك العدواني الناتج عنها.

التوصيات

من خلال ما تم التوصل له في هذا البحث، نجد أن هذا النوع من الألعاب الذي ينقل اللعب من واقعي إلى افتراضي يصعب مراقبته، لهذا سنضع بعض التوصيات التي من شأنها أن تفيد أولياء الأمور والمربيين والمهتمين بمجال التربية وهي كالتالي:

- ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية، والحد من أثار الجوانب السلبية في المدرسة والبيت وخارج المنزل؛
- ينبغي تنظيم الوقت المخصص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية (الافتراضية) وممارسة الرياضة مثل السباحة ولعب الكرة بأنواعها والرحلات وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية؛
- ينبغي على الوالدين أن يختارا الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم، وأن تكون خالية من أي محتوى يخل بصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية؛
- ينبغي على الوالدين تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعتين في اليوم لممارسة اللعب يوميا بشرط أخذ فترات راحة كل 15 دقيقة، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة باقي الأنشطة اليومية؛
- ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية إلا بعد الإنتهاء من الواجبات المدرسية؛
- يجب على الآباء أن يصاحبوا أبناءهم ويشاركوهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية ولا ينشغلوا عنهم بحجة العمل، حتى لا يخسروا أطفالهم ويضيعوا بأنفسهم الأموال التي جمعوها من أجلهم؛
- التأكيد على أهمية دور المعلمين في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكيف تمارس بصورة صحيحة، والتنبيه إلى ما فيها من مخاطر.
- التأكيد على أن تكون الأدوات المستخدمة في اللعب مطابقة للمواصفات الطبية قدر الإمكان، كأن يكون ارتفاع حامل الحاسوب متناسبا مع حجم الطفل، بالإضافة إلى التأكد من جودة الخامات التي تصنع منها مقاعد الجلوس وكمية الإضاءة المناسبة بالغرفة وكذا التهوية.

المراجع

الحريري، ر. (2014). الألعاب التربوية و انعكاساتها على تعلم الأطفال. عمان: دار البازوري العلمية للنشر.

الحيلة، م. م. (2004). الألعاب من أجل التفكير والتعليم. عمان: دار المسيرة.

الشحمي، م. (1994). مشاكل أطفالنا كيف نفهمها. بيروت: دار الفكر اللبناني.

الشربيني، ز. (1994). المشكلات النفسية عند الطفل . بيروت: دار الفكر اللبناني.

العيسوي، ع. (1997). سيكولوجية المجرم. بيروت: دار الراتب الجامعية.

الفلاق، أ. (2009). الطفل الجزائري وألعاب الفيديو: دراسة في القيم والمتغيرات. رسالة دكتوراه. جامعة الجزائر، الجزائر.

حقي، ا. (1983). علم النفس المعاصر. مصر: منشأة المعارف.

ريكان، ا. (1987). النفس و العدوان. بغداد: دار النشر الثقافية العامة.

سعادو، ه.، وبن مرزوق، ن. (2015). الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي. رسالة ماستر. جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، الجزائر.

عبد الباقي، س. (1990). اللعب بين النظرية والتطبيق. الرياض: مكتبة الصفحات الذهبية.

عبد القوي، س. (1995). علم النفس الفسيولوجي. مصر: مكتبة النهضة المصرية.

عثمان، ف. (1994). سيكولوجية اللعب والتعلم. البحرين: دار الثقافة.

عدس، م. ع. (2009). مدخل إلى رياض الأطفال. عمان: دار الفكر.

عز الدين، خ. (2010). السلوك العدواني عند الطفل. الاردن: دار اسامة للنشر والتوزيع.

غياري، م.، وسلامة، م. (1989). الانحراف الاجتماعي ورعاية المنحرفين. مصر: المكتب الجامعي.

قنديل، م.، وبدوي، ر. (2007). الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة. عمان: دار الفكر.

مختار، ر. (1999). مشكلة الأطفال السلوكية: الأسباب وطرق العلاج. القاهرة: دار العلم و الثقافة.

مشري، أ. (2017). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري. رسالة ماستر، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، الجزائر.

موثقي، ه. (2004). علم النفس اللعب. لبنان: مكتبة مؤمن قريش.

ميلر، س. (1987). سيكولوجية اللعب. الكويت: عالم المعرفة.

همال، ف. (2012). الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في الطفل الجزائري. رسالة ماستر. كلية العلوم الانسانية والاجتماعية و العلوم الإسلامية، الجزائر.

Greenfield, S. (2015). *Mind change: How digital technologies are leaving their marks on our brains.* New york: Random House.

Hines, M. (2004). *BRAIN GENDER.* New York: Oxford University Press.

Joumoulle, C. (2017). *Les Jeux Vidéo ça Abrutit Nos Enfants!?.* Bruxelles: FAPEO.

Karli, P. (1987). *L'homme agressif.* Ed: Odile Jacob.

Sabir, N. (2019). The Implication Of Using Electronic Games On Early Childhood Growth. Journal Of Tikrit University For Humanities, 26(11), 535-555.