جـامـعـة دمـشـق
كليـة التــربيــة
قسم الإرشاد النفسي

برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ التعليم الأساسي في مدارس محافظة دمشق الرسمية

بحث مقدم لنيل درجة الماجستير في الصحة النفسية للأطفال والمراهقين

إعداد الطالبة

رنا عبد المجيد الشيخة

إشراف الدكتورة

ليلى شريف

العام الدراسي 2010- 2011 م
1431- 1432 هـ

من الفضل أن نرد الفضل أولا لأصحابه فالشكر والحمد لله سبحانه وتعالى الذي بفضله وفقت إلى هذا البحث.

"وما توفيقي إلا بالله"

كما أتوجه بالشكر والعرفان إلى الأب الروحي والموجِّه الأول لي في كلية التربية إلى عميد كلية التربية الأستاذ الدكتور

محمد الشيخ حمود

كما أتقدم بخالص الشكر والتقدير إلى الدكتورة المشرفة

ليلى شريف

التي تكرمت بالإشراف على البحث، وأعطتني من الوقت والجهد ما لا يقدر بثمن، ولم تدخر جهداً في تطوير البحث وتحسينه من خلال توجيهاتها الحكيمة.

إلى رئيس قسم الإرشاد النفسي في كلية التربية إلى الدكتور

كـــمال بـــلّان

إلى الأساتذة الأفاضل الذين لم يضنوا علي بعلمهم وإرشاداتهم القيّمة أتوجه بالشكر والعرفان إلى د. مطاع بركات , أ.د. فايز الحاج ,أ.د. سامر رضوان , د. غسان منصور, د. رنا قوشحة , د. عمر المصري. وأتوجه بالشكر إلى كل من ساهم في انجاز هذا العمل من منسقين ومدققين.

الإهداء

إلى صاحب الأجر والمنّة و الفضل أرد إليه الأجر والفضل

ربي

إلى من تحملوا معي مشقة البحث والانشغال عنهم, وأمدوني بعطائهم الروحي والمادي وكان توفيقي بفضل دعائهم ....

أبي وأمي وإخوتي

إلى كل الأيادي البيضاء التي رافقتني خطوة بخطوة, امتدت لي وغمرتني بعطائها, إلى أصدقاء الأعزاء...

دانة , منى, رنا, فاطمة, رامز, اسامة.

إلى كل من وعدني بالنجاح وتحقيق طموحي وآمالي إلى اساتذتي, الذين شجعوني ودعموني

د. مازن خليل, أ.منار العقاد, أ. سعيد الدوماني

إلى كل من زرع في نفسي حب العلم والأمل بالنجاح

فهرس المحتويات

الباب الأول: الدراسة النظرية

الفصل الأول : موضوع البحث	7-1
- المقدمة	1
- مشكلة البحث	2
- أهمية البحث	3
- أهداف البحث	4
- فرضيات البحث	5-4
- مجتمع وعينة البحث	6
- أدوات البحث	6
- التعريفات الإجرائية	6
- حدود البحث	7
الفصل الثاني: السلوك العدواني والنظريات المفسرة له	22-8
- معنى السلوك العدواني	9
- أشكال السلوك العدواني	10
- العدوان عند الجنسين	12
- العوامل المهيئة للسلوك العدواني	13
- النظريات المفسرة للسلوك العدواني	14
أولا : نظرية التحليل النفسي	14
o المنظور الايديولوجي نظرية " كونراد لورنز"	15
o النظرية التحليلية – النفسية للتنفيس	16
ثانيا: النظرية السلوكية	17
o نظرية التعلم الاجتماعي	17

o نظرية الإحباط	19
o نظرية بيركوبيتز	20
ثالثا: النظرية المعرفية	22
الفصل الثالث: دور التلفاز	51-23
- حجم العنف في وسائل الاتصال	24
- أنماط العنف في برامج التلفاز	25
o العنف غير المعاقب	26
o العنف البطولي	27
o العنف الاتصالي	27
- آثار التلفاز على الأطفال	28
o الآثار على المستوى الجسدي	28
o الآثار على المستوى العقلي	29
o الآثار على لغة الطفل	30
o الآثار على المستوى الانفعالي	37-31
o الآثار على المستوى السلوكي	43-37
- آثار العنف المتلفز عليّة أم ارتباط	43
- **المتغيرات المؤثرة في درجة التأثير ببرامج العنف التلفزيوني**	46
الفصل الرابع: دور الألعاب الالكترونية	83-52
- الألعاب الالكترونية	53
- نظرية الاستخدامات والإشباعات	58
o كمية الوقت	59
o كيفية اختيار اللعبة	61
o دوافع وأسباب اللعب	62
- الآثار الايجابية للألعاب الالكترونية	63
- الآثار السلبية للألعاب الالكترونية	65

o الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني	70-65
o الألعاب الالكترونية وإضعاف الحساسية	79-71
• إضعاف الحساسية في سياق اللعبة	75
• النتائج المحتملة لإضعاف الحساسية	77
o **الآثار السلبية الأخرى لـــ"الألعاب" الالكترونية العنيفة**	79
- أيهما أكثر تأثيرا الألعاب الالكترونية أو برامج التلفاز	81
الفصل الخامس: الدراسات السابقة	106-84
أولا : الدراسات المحلية	85
دراسة هناء برقاوي (2001)	85
محمد بشير الصفدي (2004)	86
دراسة سعيد الدوماني (2007)	87
ثانيا: الدراسات العربية	88
دراسة محمد بيومي حسن وسميرة سند (1990)	88
دراسة مكتب التربية العربي لدول الخليج (1997)	88
دراسة وجيهة محمد سعيد التابعي (2002)	89
دراسة وعد إبراهيم خليل الأمير (2003)	90
دراسة عيسى محمد الأنصاري (2004)	92
دراسة عبد الكريم القريشي ورمضان زعطوط (2006)	92
دراسة مها حسيني الشحروري (2007)	93
- **الدراسات الاجنبية**	94
دراسة غريفيث Griffith(1993)	94
دراسة كسارون Cesarone(1998)	95
دراسة دوغلاس أ. جنتيلا Douglas A.Gentila(2004)	95
دراسة الين وولك Ellen Wolock(2004)	96
دراسة فونك وزملاؤه Funk et al(2004)	97

دراسة فلاشر H. Fleischer (2005)	**98**
دراسة جانت هل Ganit Hill(2006)	99
دراسة بوشمان وزملاؤه Bushman et al(2006)	99
دراسة آندرسون وزملاؤه Anderson et al (2007)	100
دراسة فيرغسون وزملاؤه Ferguson et al(2008)	101
دراسة مولر وزملاؤه Muller et al(2008)	103
مكانة الدراسة الحالية بين الدراسات السابقة	104
ما استفادت منه الباحثة من الدراسات السابقة	106

الباب الثاني: الدراسة الميدانية

الفصل السادس: إجراءات الدراسة	125-108
أولا : إجراءات الدراسة	109
ثانيا: متغيرات البحث	109
ثالثا: منهج البحث	109
رابعا: مجتمع وعينة البحث (الاستطلاعية والاصلية)	109 -110
خامسا: القوانين الإحصائية المستخدمة في البحث	113
سادسا: أدوات البحث	113
ثامنا: إجراءات صدق وثبات الأدوات	122
الفصل السابع: عرض النتائج ومناقشة الفرضيات	158-126
نتائج الفرضية الأولى ومناقشتها	127
نتائج الفرضية الثانية ومناقشتها	131
نتائج الفرضية الثالثة ومناقشتها	135
نتائج الفرضية الرابعة ومناقشتها	140
نتائج الفرضية الخامسة ومناقشتها	145

نتائج الفرضية السادسة ومناقشتها	146
نتائج الفرضية السابعة ومناقشتها	147
نتائج الفرضية الثامنة ومناقشتها	149
نتائج الفرضية التاسعة ومناقشتها	155
نتائج الفرضية العاشرة ومناقشتها	156
نتائج الفرضية الحادية عشر ومناقشتها	158
الفصل الثامن: تفسير النتائج الإجمالية	205-159
أولا: تفسير نتائج الفرضيات	179-160
ثانيا:التفسير العام	179
ثالثا : مقترحات البحث	183
رابعا: صعوبات البحث	184
خامسا : ملخص باللغة العربية	185
سادسا : ملخص باللغة الأجنبية	189
سابعا : قائمة المراجع	195
- المراجع العربية	201-195
- المراجع الأجنبية	204-202
تاسعا: الملاحق	205

فهرس الأشكال

رقم	العنوان	رقم الصفحة
1	تفسير بيركوبيتز لتكون السلوك العدواني	21
2	يوضح العوامل المؤثرة في إشباع الفرد حاجاته وفق نظرية الاستخدامات و الإشباعات	58
3	عمليات إزالة الحساسية نتيجة العنف المعروض في وسائل الإعلام والترفيه: تكامل النماذج الثلاثة الخاصة بإزالة الحساسية المنهجية، والنموذج المساعد، والسلوك العدواني	74
4	آليات تصف تأثير وسائل الإعلام والترفيه العنيفة	76
5	يبين أثار الألعاب الالكترونية على الأطفال	94
6	تصنيف الأطفال ضمن مستويات السلوك العدواني لمستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز	128
7	تصنيف الأطفال ضمن مستويات السلوك العدواني لمستوى العنف في الألعاب الإلكترونية	129
8	الفرق بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز ومستوى العنف الممارس في الالعاب الالكترونية لمستويات السلوك العدواني	131
9	تصنيف الأطفال ضمن مستويات السلوك العدواني لعدد ساعات مشاهدة التلفاز	133
10	الأطفال ضمن مستويات السلوك العدواني لعدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية	133
11	الفروق بين متوسط عدد ساعات المشاهدة ومتوسط عدد ساعات اللعب في الألعاب الالكترونية لمستويات السلوك العدواني	
12	الأطفال ضمن مستويات السلوك العدواني لمستوى العنف المشاهد	137
13	الأطفال ضمن مستويات السلوك العدواني لمستوى العنف في الألعاب الإلكترونية	138
14	الفروق بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهدة ومتوسط	140

	العنف في الألعاب الالكترونية لمستويات إضعاف الحساسية	
15	الأطفال ضمن مستويات السلوك العدواني لعدد ساعات مشاهدة التلفاز	142
16	الأطفال ضمن مستويات السلوك العدواني لعدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية	143
17	الفروق بين متوسط عدد ساعات المشاهدة ومتوسط عدد ساعات اللعب في الألعاب الالكترونية لمستويات تبلد الحساسية	144
18	الرسم البياني للفروق بين متوسط درجات الخيارات المفضلة (تلفاز وألعاب إلكترونية) تبعاً لمتغير الجنس	145
19	الرسم البياني للفروق بين متوسط درجات مدى التقليد (تلفاز وألعاب إلكترونية) تبعاً لمتغير الجنس	147
20	الرسم البياني للفروق بين متوسط درجات مدى تعلم الحركات القتالية (تلفاز وألعاب إلكترونية) تبعاً لمتغير الجنس	148
21	الرسم البياني للفروق بين متوسط درجات عدد ساعات مشاهدة التلفاز تبعاً لمتغير الجنس	149
22	نسبة توزع أفراد العينة في عدد ساعات مشاهدة التلفاز تبعاً لمتغير الجنس	150
23	الرسم البياني للفروق بين متوسط درجات عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية تبعاً لمتغير الجنس	151
24	نسبة توزع أفراد العينة في عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية تبعاً لمتغير الجنس	151
25	الرسم البياني للفروق بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد على التلفاز تبعاً لمتغير الجنس	152
26	نسبة توزع أفراد العينة في مستوى العنف المشاهد تبعاً لمتغير الجنس	153
27	الرسم البياني للفروق بين متوسط درجات مستوى العنف في الألعاب الالكترونية تبعاً لمتغير الجنس	154
28	نسبة توزع أفراد العينة في مستوى العنف في الألعاب الالكترونية تبعاً لمتغير الجنس	154

29	الرسم البياني للفروق بين متوسط درجات السلوك العدواني تبعاً لمتغير الجنس	155
30	نسبة توزع أفراد العينة في مستوى السلوك العدواني تبعاً لمتغير الجنس	156
31	الرسم البياني للفروق بين متوسط درجات مستوى الحساسية تبعاً لمتغير الجنس	157
32	نسبة توزع أفراد العينة حسب مستوى تبلد الحساسية تبعاً لمتغير الجنس	157
33	الرسم البياني للعلاقة بين درجات مقياس السلوك العدواني ودرجات مقياس مستوى تبلد الحساسية لدى الأطفال	158

فهرس الجداول

الرقم	عنوان الجدول	رقم الصفحة
1	يبين نسبة توزع مدارس العينة في محافظة دمشق	110
2	يبين توزع أفراد المجتمع الأصلي في المدارس الرسمية في محافظة دمشق	110
3	يبين عدد أفراد العينة ونسبة تمثيلهم من المجتمع الأصلي	110
4	يبين توزع أفراد العينة الاستطلاعية من الجنسين على المدارس	112
5	يبين محاور أداة دور العنف والبنود الممثلة لكل محور	119
6	يبين محاور أداة مستوى الحساسية والبنود الممثلة لكل محور	120
7	يبين التعديلات التي أدخلت على عبارات أداة دور العنف	123
8	يبين اختبار ت استودنت (T- test) للصدق التمييزي لأداة السلوك العدواني	123
9	يبين اختبار ت استودنت (T- test) للصدق التمييزي لأداة دور العنف	124
10	يبين اختبار ت استودنت (T- test) للصدق التمييزي لأداة إضعاف الحساسية	124
11	يبين معامل الثبات لأدوات البحث	125
12	يبين الوصف الإحصائي لمتوسط درجات مستوى العنف المشاهد و مستوى العنف في الألعاب الإلكترونية	127
13	يبين الفروق لمعامل (Ancova)، بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد و مستوى العنف في الألعاب الإلكترونية	127
14	يبين الفروق لمعامل (Pairwise Comparisons)، بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد و متوسط درجات مستوى العنف في الألعاب الإلكترونية	130
15	يبين الوصف الإحصائي بين متوسط عدد ساعات المشاهدة ومتوسط عدد ساعات اللعب في الألعاب الالكترونية	131
16	يبين الفروق لمعامل (Ancova)، بين متوسط عدد ساعات المشاهدة ومتوسط عدد ساعات اللعب في الألعاب الالكترونية	132
17	يبين الفروق لمعامل (Pairwise Comparisons)، بين متوسط عدد ساعات المشاهدة ومتوسط عدد ساعات اللعب في الألعاب الالكترونية	134
18	يبين الوصف الإحصائي بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد ومتوسط درجات مستوى العنف في الألعاب الالكترونية	135

	من حيث مستويات إضعاف الحساسية	
19	يبين الفروق لمعامل (Ancova) بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد ومتوسط درجات مستوى العنف في الألعاب الالكترونية من حيث مستويات إضعاف الحساسية	136
20	يبين الفروق لمعامل (Pairwise Comparisons)، بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد ومتوسط درجات مستوى العنف في الألعاب الالكترونية من حيث مستويات إضعاف الحساسية	139
21	يبين الفروق بين متوسط عدد ساعات المشاهدة ومتوسط عدد ساعات اللعب في الألعاب الالكترونية من حيث مستويات إضعاف الحساسية	140
22	يبين الفروق لمعامل (Pairwise Comparisons)، بين متوسط عدد ساعات مشاهدة التلفاز و عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية	141
23	يبين الفروق لمعامل (Pairwise Comparisons)، بين متوسط عدد ساعات مشاهدة التلفاز و عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية	143
24	يبين اختبار ستيودنت (T- test) للفرضية الخامسة	145
25	يبين اختبار ستيودنت (T- test) للفرضية السادسة	146
26	يبين اختبار ستيودنت (T- test) للفرضية السابعة	147
27	يبين اختبار ستيودنت (T- test) للفرضية الثامنة(أ)	149
28	يبين اختبار ستيودنت (T- test) للفرضية (ب)	150
29	يبين اختبار ستيودنت (T- test) للفرضية (جـ)	152
30	يبين اختبار ستيودنت (T- test) للفرضية (د)	153
31	يبين اختبار ستيودنت (T- test) للفرضية التاسعة	155
32	يبين اختبار ستيودنت (T- test) للفرضية العاشرة	156
33	معامل الارتباط بين درجات مقياس السلوك العدواني ودرجات مقياس مستوى تبلد الحساسية لدى الأطفال	158

فهرس الملاحق

الرقم	عنوان الملحق	رقم الصفحة
1	أسماء السادة المحكمين	205
2	أداة " دور العنف- إضعاف الحساسية" قبل التحكيم	206
3	مقياس السلوك العدواني	213
4	الفرق بين الأطفال العدوانيين وغير العدوانيين من حيث مستوى العنف المشاهد ومستوى العنف في الألعاب .	215
5	الفرق بين الأطفال العدوانيين وغير العدوانيين من حيث عدد ساعات العنف المشاهد وعدد ساعات اللعب.	217
6	نسبة عدد ساعات المشاهدة مع مستويات السلوك العدواني و عدد ساعات اللعب ومستوى السلوك العدواني	220
7	نسبة مستوى العنف ومستوى الحساسية و نسبة مستوى العنف ومستوى الحساسية	222
8	نسبة عدد ساعات مشاهدة التلفاز مستوى تبلد الحساسية و نسبة عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية ومستويات الحساسية	223
9	نسبة متغير الجنس * ما هي المشاهد التي تسرك متغير الجنس * من هو بطلك المفضل	225
10	مستوى الحساسية والجنس	226
11	الفروق بين المشاهد التلفزيونية المفضلة والألعاب الإلكترونية المفضلة من حيث مستويات الحساسية	227
12	متغير الجنس * نقلد المشاهد القتالية التي يعرضها التلفاز عندما نلعب مع أصدقائنا متغير الجنس * تمر بموقف يشبه أحد المواقف التي مر بها البطل في الأفلام فتقلده	229
13	متغير الجنس * تعلمت من المشاهد القتالية كيف تغلب خصمك أثناء العراك متغير الجنس * تحب الألعاب الالكترونية القتالية لأنها تعلمك أساليب قتالية جديدة	230
14	نسبة مستويات السلوك العدواني و الجنس	231

1 – مقدمة

2- مشكلة البحث ومسوغاته

3- أهمية البحث

4- أهداف البحث

5- فرضيات البحث

6- منهج وعينة البحث.

8- أدوات البحث.

9- التعريف بمصطلحات البحث النظرية والإجرائية.

10- حدود البحث

المقدمة:

إن العدوان من مظاهر السلوك الأكثر انتشارا بين الأطفال كما أفادت العديد من الدراسات العربية والأجنبية. حيث يتسبب يوميا بالكثير من المخاطر التي تهدد سلامة الأفراد أو الممتلكات, هذا ما وجه أنظار العديد من العلماء والباحثين لدراسة المصادر التي تسهم في تنمية هذا السلوك والتعرف عليها بغية الحد من انتشار هذا السلوك, وقد تعددت النظريات التي ناقشت تشكل السلوك العدواني فاتجهت بعض هذه النظريات إلى غريزة الموت في تفسيرها للنزعة العدوانية للإنسان, والبعض الآخر يرى أن العدوان هو دائما نتيجة للإحباط, أو أن السياق الاجتماعي للموقف هو المسؤول عن أنواع الاستجابات ووصفها بأنها عدوانية, أو أن العدوان محصلة للخصائص البيولوجية للإنسان,

وقد ركز آخرون على ظاهرة النمذجة التي تعود إلى التعلم عن طريق ملاحظة تصرفات القدوة. فقد تعددت الأسباب التي تؤدي إلى تنمية السلوك العدواني عند الأطفال منها الأسرة وجماعة الأقران وغيرها إلا أن الباحثة اتجهت إلى تسليط الضوء على دور برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة, ففي ظل هذا التضخم التكنولوجي حيث أصبح التلفاز وسيلة الترفيه الأولى. إلا أنه" يشجع على التعلم السلبي الذي يكون فيه الطفل شبه غائب عن الوعي مستسلم لكافة المؤثرات الصوتية والمرئية المصاحبة لتجربة المشاهد حيث تعمل هذه المؤثرات على وصول الطفل إلى حالة اللاوعي أو التخدير".(التابعي, 2005 ,259) ومما يؤخذ على بعض البرامج التي تسترعي انتباه الأطفال ما تثيره من رعب وعنف مما قد يتسبب في غرس السلوك العدواني عندهم, وذلك لما يترسب عند الأطفال لدى مشاهدتهم المسلسلات التي تعتمد العنف والجريمة في محتواها.(أبو معال ,1990 ,63) ويختلف تأثير العنف المتلفز على الأطفال حسب عدة متغيرات ويرتبط هذا التأثير بعوامل عديدة منها عدد الساعات التي يقضيها الطفل في مشاهدة البرامج التلفزيونية بمفرده أو برفقة عائلته, سن الطفل, جنسه, شخصيته, وهل تتاح الفرصة للطفل لمناقشة ما يراه من مشاهد مع أسرته.(غربال, 2008, 22)

وتشير الدراسات إلى أن الألعاب الالكترونية العنيفة تلعب دورا هاما في تنمية السلوك العدواني. وذلك بسبب طبيعة الاندماج الفعالة للاعبين فيها وبسبب طبيعتها بتوليد الأحداث والمضمون العنيف لألعابها. واقترحت دراسات تحليلية حديثة لمضمون هذه الألعاب انه حتى 90% من مجموع العاب الفيديو يتضمن شيئا من العنف في مضمونه.(Funk , 2005,41)

ومن زاوية أخرى قام "فيكتور كلاين"Vector klainبإجراء تجربة لمقارنة الاستجابات الانفعالية لمجموعتين من الأولاد بين سن 5-14 سنة تجاه برامج العنف التلفزيوني تكونت عينة الدراسة من مجموعتين إحداهما لم تشاهد شيئا على شاشة التلفاز, أما المجموعة الأخرى فكانت قد شاهدت الكثير وبمتوسط يبلغ 42 ساعة أسبوعيا لمدة عامين وطبقا لردود أفعال الأطفال كما سجلها

جهاز _فيزيوغراف وهو جهاز لا يختلف عن جهاز قياس الكذب– كان الأولاد الذين قضوا وقتا طويلا في المشاهدة التلفزيونية أقل انفعالا بما شاهدوه, وفسر الباحثون ذلك أن الأولاد قد تعودوا على الأحداث المثيرة للانفعال على شاشة التلفزيون إلى حد أن قدرتهم على الإحساس اعتراها الكلل, أي أن تبلد حساسيتهم كان أحد تأثيرات التعرض المستمر لمضامين العنف على شاشة التلفزيون. (وين, 1999, 123) حيث ترى فرضية زوال الحساسية أن التعرض طويل الأمد للمضمون العنيف يقود إلى نقصان في الحساسية لمثل هذه المحفزات.(Muller,2008,41) وتعد هذه العوامل من العوامل المهمة والتي يتعرض لها الطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة وتؤثر على كامل شخصيته وسلوكه, ولذلك اتجهت الباحثة لدراسة أثرها على السلوك العدواني لديه.

مشكلة البحث:

انبثقت مشكلة البحث لدى الباحثة بناء على إطلاعها على العديد من مواقف العدوان التي شاعت في المدارس والشوارع وفي أماكن اللعب, وحجم الأضرار التي تنجم عنها والتي تهدد سلامة الأطفال في كثير من الأحيان وأمن المجتمع في أحيان أكثر. فقد أفادت منظمة الصحة العالمية 2002 بأنه قدّر عالميا في عام 2000 بأنه يموت يوميا وسطيا 565 طفلا أو بالغا أو شابا صغيرا ممن تتراوح أعمارهم بين 10- 29 سنة أي حوالي 1,6مليون شخص بالعام نتيجة العنف بين الأشخاص والعنف الموجه للذات أو العنف الجماعي, وكان حوالي نصف الـــ1,6 مليون وفاة المرتبطة بالعنف قد وقع انتحارا ووقع الثلث تقريبا بالقتل وارتبط الخمس تقريبا بالحروب. (الخولي ,2006, 22) واعتمادا على هذه الملاحظات والنسب توجهت الباحثة لمعرفة علاقة بعض المصادر في اكتساب السلوك العدواني لدى الأطفال, فقد لاحظت انتشار المشاهد العنيفة في البرامج المعدة للصغار, والكم الهائل من الألعاب العنيفة التي يمارسها الأطفال في البيوت أو في محال الألعاب الالكترونية, بالإضافة إلى كثافة التعرض لهذه المضامين العنيفة في التلفاز والألعاب الالكترونية من قبل الأطفال, هذا ما دفع الباحثة إلى التساؤل عن تأثيرات هذا العنف الذي يشاهده الطفل في هذه المرحلة العمرية على السلوك العدواني لديه, حيث دلت الدراسات أن مشاهدة العنف التلفزيوني في مراحل الطفولة يمكن أن تساعد على نمو السلوك العدواني لدى الأطفال, كما أن ما يعرض داخل بعض مواد المشاهدة يتخلله عرض لوسائل العنف المتعددة والجرائم وكيفية ارتكابها بأسلوب توضيحي, بل والمهارات المستخدمة في ذلك, وهذا ما أيدته معظم الدراسات عن وجود علاقة وثيقة بين السلوك الإجرامي ووسائل الإعلام. وتعد هذه السلوكيات متعلمة استنادا إلى نظرية التعلم الاجتماعي لـــ" باندورا" التي تركز على ملاحظة النماذج في بيئة الطفل وتقليدها. (قريشي ,2006 (186,

كما لاحظت الباحثة أثناء مراقبتها لأطفال يلعبون ألعابا الكترونية عنيفة تبلد في الحساسية لديهم عند رؤية مناظر القتل والتهشيم والدمار التي تثير بطبيعتها الخوف والنفور لدى الأطفال, فلم يظهر عليهم أي رد فعل يدل على التوتر أو الخوف أو الاشمئزاز.

من هنا جاء إحساس الباحثة بالمشكلة ودفعها لصياغة العنوان كالتالي

"برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال" وبذلك يأتي البحث للإجابة عن السؤال التالي:

- ما هي علاقة برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال ؟

أهمية الدراسة:

تنبع أهمية المشكلة البحثية من حساسية المرحلة العمرية التي تتصدى لها الدراسة وهي مرحلة الطفولة المتأخرة (12سنة) والتي تشهد تطورا في شخصية الطفل قد يكون معها السيطرة عليه والتدخل فيما يمارسه من سلوكيات عدوانية غير مقبولة اجتماعيا أو التدخل فيما يشاهده من مضامين أو ألعاب صعب بعض الشيء.

أهمية نظرية:

- تساعد هذه الدراسة في إضافة دراسة علمية جديدة إلى المكتبات العربية عن علاقة العاب الكمبيوتر وبرامج التلفاز العنيفة بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال وهي من الأعراض الشائعة في مرحلة الطفولة.

- كما أن هذه المرحلة العمرية تتأثر بالعديد من العوامل البيئية المحيطة بالطفل والتي تعمل على نقل الأفكار والمعاني المختلفة لظواهر الحياة والتي تؤثر في طريقة تفكير الفرد وفهمه لأمور الحياة والعلاقات بين الناس.

- وبما أننا في عصر التكنولوجيا كان لابد من التطرق لدراسة بعض عناصرها كبرامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة لاستكشاف علاقتها بالسلوك العدواني لدى الأطفال, من أجل العمل على التخفيف من آثارها السلبية على الأطفال للوصول إلى طفولة سليمة ومعافاة من أشكال الاضطرابات السلوكية والانفعالية, ودراسة دور عدد ساعات المتابعة ومستوى العنف المشاهد على مستوى السلوك العدواني الناجم.

- لفت أنظار الوالدين بشكل خاص والمجتمع بشكل عام إلى حجم العنف المعروض في وسائل الإعلام, وفي الألعاب الالكترونية التي بات الأطفال مدمنون عليها, بحيث يسهم ذلك في التخفيف

من كم العنف في برامج التلفاز من جهة ودفع الوالدين إلى مراقبة الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفالهم بحيث يؤدي ذلك إلى الحد من ألعاب العنف الممارسة,

أهمية تطبيقية:

- وضع برامج وقائية وإرشادية تساعد الأسرة والمدرسة في التخلص من آثار العنف المشاهد في التلفاز أو في الألعاب الالكترونية على الحالة الانفعالية للأطفال.

- وضع برنامج علاجي لمواجهة السلوك العدواني الذي يهدد سلامة شخصية الطفل وأمن المجتمع ككل, لاسيما مع تزايد مستويات العنف في البرامج التلفزيونية والتي أصبحت تعرض على مدار اليوم وبشكل متواصل مما يزيد من حجم الأضرار.

أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة لاستكشاف:

- علاقة برامج التلفاز العنيفة من حيث (مستوى العنف المشاهد وعدد ساعات المشاهدة) بالسلوك العدواني لدى الأطفال .
- علاقة برامج التلفاز العنيفة من حيث (مستوى العنف المشاهد وعدد ساعات المشاهدة) بإضعاف الحساسية لدى الأطفال .
- علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة من حيث (مستوى العنف في اللعبة وعدد ساعات اللعب) بالسلوك العدواني لدى الأطفال .
- علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة من حيث (مستوى العنف في اللعبة وعدد ساعات اللعب) بإضعاف الحساسية لدى الأطفال .
- الفرق بين الذكور والإناث من حيث المشاهد المفضلة ومدى التقليد ومدى تعلم الحركات العنيفة من التلفاز والألعاب الالكترونية.
- علاقة السلوك العدواني بإضعاف الحساسية لدى الأطفال.

فرضيات البحث:

1- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في التلفاز ومتوسط درجات مستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية من حيث مستويات السلوك العدواني.

2- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط عدد ساعات مشاهدة التلفاز ومتوسط عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية من حيث مستويات السلوك العدواني.

3- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في التلفاز ومتوسط درجات مستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية من حيث مستويات إضعاف الحساسية.

4- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط عدد ساعات مشاهدة التلفاز ومتوسط عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية من حيث مستويات إضعاف الحساسية.

5- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الخيارات المفضلة (تلفاز وألعاب إلكترونية) تبعاً لمتغير الجنس.

6- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مدى التقليد (تلفاز وألعاب إلكترونية) تبعاً لمتغير الجنس.

7- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مدى تعلم الحركات القتالية (تلفاز وألعاب إلكترونية) تبعاً لمتغير الجنس.

8- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات متغيرات البحث تبعاً لمتغير الجنس. ويتفرع عنها:

أ - توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات عدد ساعات مشاهدة التلفاز تبعاً لمتغير الجنس.

ب - توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير الجنس.

جـ- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد على التلفاز تبعاً لمتغير الجنس.

م- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستوى العنف في الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير الجنس.

9- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات السلوك العدواني تبعاً لمتغير الجنس

10-توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستوى إضعاف الحساسية تبعاً لمتغير الجنس.

11- توجد علاقة ارتباطيه ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مقياس السلوك العدواني ودرجات مقياس مستوى إضعاف الحساسية لدى الأطفال.

مجتمع وعينة البحث:

يتكون مجتمع الدراسة من مدارس التعليم الأساسي العامة(الحلقة الثانية) في محافظة دمشق وقد بلغ عدد المدارس المختارة 23 مدرسة اختيرت بطريقة السحب العشوائي من المدارس الموجودة في 11 منطقة تعليمية.

وتتكون عينة الدراسة من تلاميذ التعليم الأساسي في عمر (11 سنة) من الذكور والإناث, الذين بلغ عددهم 764 طالب وطالبة (400 طالب) و (364 طالبة) بنسبة 3% من المجتمع الأصلي و تم سحب العينة بشكل عشوائي وبنسبة ممثلة لنسبة تواجدهم بالمجتمع الأصلي.

أدوات البحث:

اعتمدت الباحثة للتوصل إلى نتائج البحث على الأدوات التالية:

- مقياس السلوك العدواني من إعداد (الدوماني,2007) يتكون هذا المقياس من (36) عبارة،تغطي طائفة واسعة من مظاهر السلوك العدواني
- أداة لقياس دور العنف (المشاهد على شاشة التلفاز وفي الألعاب الالكترونية) من إعداد الباحثة, وقد اعتمدت الباحثة في إعداد البحث على نتائج دراسات "باندورا" ونظرية "بيركوبيتز", تتألف أداة "دور العنف" من (25) بند, تتناول المحاور التالية (مدى تقليد مشاهد العنف, مدى تعلم الحركات العنيفة, والمشاهد المفضلة ومستوى العنف المشاهد, وعدد ساعات المشاهدة)
- أداة لقياس مستوى الحساسية من إعداد الباحثة, واعتمدت الباحثة في إعداده على نتائج دراسة (أندرسون,2004) وتتكون الأداة من (13) بند تناولت بنوده المحاور التالية(إضعاف الحساسية تجاه ضحية العنف, إضعاف الحساسية تجاه الأداة, إضعاف الحساسية تجاه القائم بالعنف).

التعريف بمصطلحات البحث النظرية والإجرائية:

أولا- السلوك العدوانيAggressive Behavior:

التعريف النظري: هو الرغبة في الهجوم على الآخرين أو الاعتداء عليهم وذلك يتضح في عدة صور منها الاستخفاف –السخرية –التشاجر –وما إلى ذلك من أفعال أو تصرفات تلحق الضرر بالفرد أو بالآخرين حيث تشير الدرجة المرتفعة منه إلى وجود حالة من القلق واللامبالاة وعدم الاتزان الانفعالي عند الطفل وتشير الدرجة المنخفضة إلى قدرة الطفل على التحكم بانفعالاته وتصرفاته(التابعي,2005 ,257)

التعريف الإجرائي: هو الدرجة التي سوف يحصل عليها المفحوص في بنود الاختبار المعد لقياس السلوك العدواني والمستخدم في هذا البحث.

ثانيا – برامج التلفاز العنيفة:

التعريف الإجرائي :هي متوسط الدرجة التي سيحصل عليها المفحوص في بنود أداة دور العنف المعدة لقياس دور البرامج العنيفة والمستخدمة في هذا البحث.

ثالثا– الألعاب الإلكترونية العنيفة:

التعريف النظري: نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز "الألعاب الالكترونية" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب" و التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" أو تحدٍ للإمكانات العقلية, وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية. (الشحروري,2008, 46)

التعريف الإجرائي: هي متوسط الدرجة التي سيحصل عليها المفحوص في بنود أداة دور العنف المعدة لقياس دور الألعاب الالكترونية العنيفة والمستخدمة في هذا البحث.

رابعا- إضعاف الحساسية:

التعريف النظري: هو تقليص الاستجابة النفسية أو العاطفية تجاه محفز بعد التعرض المتكرر له(Bushman et al ,2006, 532.)

التعريف الإجرائي: هي متوسط الدرجة التي سيحصل عليها المفحوص في بنود أداة إضعاف الحساسية المعدة لقياس مستوى الحساسية والمستخدمة في هذا البحث.

حدود البحث:

تتحدد الدراسة بما يلي:

أ- **حدود زمانية:** قامت الباحثة بتطبيق الدراسة في العام الدراسي2008 - 2009في الفصل الدراسي الثاني حيث تم تطبيق أدوات الدراسة الاستطلاعية والدراسة الأساسية وقد تم اختيار المدارس بطريقة عشوائية وتم التطبيق في 23 مدرسة موزعة في محافظة دمشق على 11 منطقة تعليمية.

ب-**حدود مكانية:** وتتمثل بتطبيق الدراسة الميدانية في 32مدرسة من مدارس الحلقة الثانية الرسمية في محافظة دمشق.

ت-**حدود بشرية:** وتتمثل في عينة البحث من الأطفال في عمر(12 سنة) ومن تلاميذ التعليم الأساسي في مدارس مدينة دمشق الرسمية وقد بلغ عدد عينة البحث 764 طالب وطالبة (400 طالب) و(364 طالبة) وبنسبة 3% من المجتمع الأصلي وقد تم اختيارهم بطريقة عشوائية.

ث-**حدود موضوعية:** وتتمثل في المتغيرات التي تناولها البحث وهي : برامج التلفاز العنيفة, والألعاب الالكترونية العنيفة, والسلوك العدواني, وإضعاف الحساسية.

الفصل الثاني

السلوك العدواني والنظريات المفسرة له

- **معنى السلوك العدواني**
- **أشكال السلوك العدواني**
- **العدوان عند الجنسين**
- **العوامل المهيئة للسلوك العدواني**
- **النظريات المفسرة للسلوك العدواني**

- **نظرية التحليل النفسي:**
  - **المنظور الإيديولوجي نظرية "كونراد لورنز**
  - **النظرية التحليلية- النفسية للتنفيس**
- **النظرية السلوكية:**
  - **نظرية التعلم الاجتماعي**
  - **نظرية الإحباط**
  - **نظرية بيركوبيتز**
- **النظرية المعرفية**

معنى السلوك العدواني

إن الحياة اليومية للفرد تزخر بالعديد من الاعتداءات على المحيط الاجتماعي أو على الذات. فالعدوان أصبح من الظواهر التي تؤثر في حياة الفرد والجماعة وهي من الظواهر السلبية والمرضية التي تؤثر على نمط العلاقات السائدة بين الأفراد والجماعات فتصيبها بالتفكك والانهيار والتصدع وبذلك ينخر العدوان في كيان التماسك الاجتماعي(العيسوي, 1999 , 147) ويشير "جونسون وشوك" (2001) Johnson&chuch إلى أن العدوان الموجه للخارج يعتبر في الوقت الحالي من أكثر الاضطرابات السلوكية شيوعا في مراكز الخدمات النفسية. (متولي , 2001, 159) ومع أن العدوانية تعتبر سلوكا مألوفا في كل المجتمعات تقريبا إلا أن هناك درجات من العدوانية, بعضها مقبول ومرغوب كالدفاع عن النفس والدفاع عن حقوق الآخرين وبعضها غير مقبول ويعتبر سلوكا وهدفا مزعجا في كثير من الأحيان .(القمش_ المعايطة ,2007, 202)

فما معنى السلوك العدواني إذن:

يرى "**حامد زهران**" بأن العدوان" هجوم يوجه نحو شخص أو شيء مسؤول عن إعاقة بالغة". (المطوع, 2008, 56)

ويعرّفه Petit: بأنه حاله ذهنية, ومحرك تنبيه عالي الشدة يقود السلوك في شكله التخريبي أو على شكل مواقف عدائية اعاقية خفية, إلى حالة إثبات الذات نتيجة دوافع داخلية أو الإحباط ويؤدي إلى تصرف قاس عدواني مؤذ لفظيا أو جسديا للآخرين. وهو مركب تحكمه تأثيرات الغضب أو العدوانية أو الغيظ , ويتضمن غالبا قصدا لأذية الآخرين. (Petit ,2005 , 47)

ويقول "**خلف الله**" بان العدوان: "هو السلوك الذي يؤدي إلى إلحاق الأذى الشخصي بالغير أو بالممتلكات, وقد يكون الأذى نفسيا أو جسميا أو لفظيا.

نفسيا:على شكل إهانة أو تقليل القيمة.

جسميا: على شكل الضرب أو اللكم, أو الرفس, أو رمي الأشياء, أو الدفع, أو البصق.

لفظيا: كإطلاق الأسماء, أو الإغاظة, أو الشتم, أو التسلط, أو التحقير. (خلف الله, 2004، 197)

ويعرفه "**بركات**" بأنه : "ذلك السلوك المقصود الذي ينزل بشخص (أو بمجموعة أشخاص) أذى ومعاناة, ألما أو ضرراً, بعضو من أعضاء جسده, أو بصحته, أو بحريته, أو بممتلكاته, أو بأي حق من حقوقه التي لا يسمح للفاعل بانتقاصها". (بركات , 1994 ,9)

وكما يُلاحظ قد تعددت المعايير التي استخدمها العلماء لتعريف السلوك العدواني, وهي كالتالي:

1 - **عواقب السلوك العدواني** :يقول "بشناق "(2001) "إن العدوان هو كل فعل يتسم بالعداء تجاه الموضوع أو الذات ويهدف إلى التدمير وإلى إيذاء الشخص الأخر".(بشناق,2001, 228) إذ إن آثار السلوك العدواني هي قبل أي شيء آثار هدامة؛ فيمكن ملاحظة الضرر والتخريب والتعطيل الذي يلحق بموضوع العدوان.

2- **قصديّه السلوك العدواني**: العدوان سلوك مقصود, لا يقوم به فاعله سهوا أو خطأ, بل بشكل واع مع تقصد تسبب الأذى لموضوع العدوان. أي أن العدوان هنا يعود لنوايا الشخص العدواني, فلا نعتبر قلع ضرس أحد المرضى بناء على طلبه من أجل الحفاظ على صحته عدوانا. (بركات,1994, 7) فقد يهدف العدوان إلى إلحاق الأذى والضرر, أو استخدام الضحية ككبش فداء, للتعبير عن رفضه للمحيط الاجتماعي, بدلا من الانسحاب من الموقف أو الانعزال عن المجتمع. (الشوربجي, 2006, 58) فهدف العدوان هو الأذية وحدها .وقد لا حظ العلماء أن هذا الأمر يتم بطريقتين:

أ- كرد فعل آني على الأذية بأذية مماثلة بسبب الغضب, ويسمى بالعدوانية ورد العدوانية.

ب- كتخطيط متأن لإيقاع اكبر أذى ممكن بالخصم تسميه المحاكم بسبق الإصرار على الأذية والترصد لإيقاعها, وهو العدوانية العدائية التي تستخدم كل الأدوات المتاحة للأذى .وبين رد الفعل العدواني والترصد العدواني قاسم مشترك هو دورية العنف وكونه غاية لا غاية من ورائها, فالعدوان هدف بحد ذاته مهما بررناه بأسباب أخرى.(نصري,2006 , 120)

3-**تعارض العدوان مع العادات والقيم الاجتماعية**: حيث إن "القيم الاجتماعية بطبيعتها تختلف من مجتمع إلى آخر, ومن زمن إلى آخر في الثقافة الواحدة. ويؤدي هذا بالنتيجة إلى أن سلوكا معينا يمكن أن يعتبر عدوانيا في ثقافة ما, في حين يكون سلوكا غير عدواني في ثقافة أخرى" .

4- **شجب الضحية لسلوك المعتدي**:"حين يشجع أحد ما آخر على أن يسلك سلوكا معينا نحوه, أو يطلب منه ذلك السلوك بوضوح, فإننا حتى عندما يبدو لنا هذا السلوك عدوانا ظاهر لا نستطيع إدراجه في خانة السلوكيات العدوانية – كما يحصل في حالات العمليات الجراحية وما تنطوي عليه من جرح وإيلام للمريض.(بركات, 1994, 8)

أشكال السلوك العدواني:

ممكن تصنيف العدوان إلى أشكال عدة وان كان هناك تداخلاً بين بعضها البعض, أهمها:

1. **حسب الأسلوب**:

a) **عدوان لفظي** (oral):ويقف عند حدود الكلام مثل الشتم, السخرية, وذلك من اجل خلق جو من الخوف, وممكن أن يكون موجها نحو الذات أو الآخرين. وتعتبر العدوانية اللفظية جزء من العدوان المادي.(الكتاني, 2004 , 61) (القمش,معايطة, 2007, 205)

b) **عدوان تعبيري(اشاري)** (signal): ويستخدم فيه بعض الأطفال الإشارات, مثل إخراج اللسان, أو حركة قبضة اليد على اليد الأخرى المنبسطة, وربما استخدام البصق, وغير ذلك.

c) **المضايقة**(Teasing): واحدة من صور العدوان التي تؤدي في الغالب إلى شجار, وتكون أحيانا عن طريق السخرية والتقليل من الشأن.(بشناق, 2001, 229)

d) **عدوان جسدي**(physical): يستفيد بعض الأطفال من قوة أجسامهم وضخامتها في إلقاء أنفسهم, أو صدم أنفسهم ببعض الأطفال, ويستخدم البعض يديه كأدوات فاعلية في السلوك العدواني, وقد تكون للأظافر, أو الأرجل, أو الأسنان, أدوار مفيدة للغاية في كسب المعركة ,وربما أفادت الرأس في توجيه بعض العقوبات .(الشربيني,2002, 75)

e) **البلطجة والتنمير** (Bullying): حيث يبدي الطفل المتنمر سلوكيات عدوانية مباشرة "كالإغاظة, والتهديد, والضرب, وهي أكثر انتشارا لدى الذكور", وغير مباشرة "كنشر الشائعات, وفرض العزلة الاجتماعية, وهي أكثر ظهورا لدى الإناث, بهدف إلحاق الأذى بطفل آخر لم يرتكب ذنبا, وعادة يدافع المتنمر عن تصرفاته, ويشير إلى إن الضحايا هم من يستفزونه. (الكتاني, 2004, 61)

2. **حسب الغرض**:

a) **عدوان وسيلي**: "**دفاعي**"(Instrumental): ويكون استخدام هذا العدوان كوسيلة للحصول على ممتلكات الآخرين أو الأشياء التي بحوزتهم. (القمش,معايطة, 2007, 205) فهو ينطوي على مقاصد (نوايا) الأذى إلا أن هدفه الأساسي يتمثل في حماية الذات أو بعض الأهداف الأخرى, مثال ذلك الملاكم المحترف الذي يسعى إلى إيذاء خصمه, بهدف تحقيق الانتصار والشهرة .(العقاد, 2001, 99)

b) **عدوان عدائي"هجومي"**(Hostil): هدف هذا العدوان هو الإيذاء ويحدث عندما يثار الناس بصورة غير سارة, ويحاولون إيذاء شخص ما.(العقاد, 2001, 105) فعندما يتعمد الطفل الانزلاق على السطح المائل كي يصدم طفلا آخر أمامه, وذلك انتقاما من هذا الأخر الذي سبق أن أغضبه الأول في شيء ما, ومعنى ذلك أن الطفل عقد النية على أخذ حقه بهذه الطريقة.(بشناق, 19991, 229) وقد بينت دراسة" داوز"عام 1934 , و"هارتوب" عام 1974 عن إن عدوانية طفل ما قبل المدرسة وسيليه, وانه يختفي بصورة تدريجية منذ العام الثاني للطفل وحتى العام الخامس, كما بينت الدراستين أن اضمحلال العدوان الوسيلي يترافق بتصاعد العدوان العدائي.(مختار, 19999, 53)

c) **عدوان الخلاف والمنافسة** (Disagreement & Competition) ويظهر هذا العدوان عند الاختلاف بالرأي أثناء اللعب وعدم الاتفاق, وعند المنافسة والتحدي على الدراسة أو في بعض المواقف الاجتماعية, حيث يلجأ الطفل إلى التغلب على منافسة من خلال الكلام الجارح أو التعدي بالضرب.

3. **حسب الوجهة (الاستقبال)**:

a) **عدوان مباشر**(Direct): ويقصد به إيقاع الأذى أو الضرر بالآخرين, ويتم التعبير عنه بطريقة مباشرة وواضحة, وذلك باستخدام القوة الجسدية سواء بالأيدي, أو الأرجل, في ضرب الآخرين, أو بتدمير أدوات ولعب الغير, أو بسرقة الآخرين (الشوربجي ,2006 ,46) والعدوان قد يكون

مباشرا, عندما يدرك الفرد أن أسباب إحباط إشباع حاجاته أو أهدافه هو فرد أو جماعة عندئذ يتجه عدوانه نحو هذا الفرد أو الجماعة. (سيلامي , 1998)

b) **عدوان غير مباشر** (Indirect): وفيه يوجه الطفل عدوانه إلى شخص, أو شيء آخر, غير الذي تسبب له في الإحباط, وذلك عندما يكون مصدر الإحباط قويا يخشى الطفل بأسه, فينتقل عدوانه إلى موضوع آخر, يكون اقل قوة ومقاومة من الموضوع الأصلي .(الزعبي, 2005, 148)

4. **حسب الضحية**:

a) **عدوان فردي** (Individual): وفيه يوجه فرد واحد عدوانه تجاه شخص, أو مجموعة أشخاص, أو ممتلكات الآخرين.

b) **عدوان جماعي** (Gathering): يوجه الأطفال هذا العدوان ضد شخص, أو أكثر من شخص, مثل الطفل القريب الذي يقترب من مجموعة من الأطفال منهمكين في عمل ما عند رغبتهم في استبعاده, ويكون ذلك دون اتفاق سابق بينهم. وأحيانا يوجه العدوان الجماعي إلى الكبار أو ممتلكاتهم كمقاعدهم أو أدواتهم, وحينما تجد مجموعة من الأطفال طفلا تلمس فيه ضعفا, فقد تأخذه فريسة لعدوانيتها. (بشناق, 2001, 230)

c) **عدوان نحو الذات** (Self- Aggression): يتجه العدوان لدى بعض الأطفال المضطربين نحو الذات, وتهدف إلى إيذاء النفس وإيقاع الضرر بها, وتتخذ صورة إيذاء الذات صورا مختلفة مثل تمزيق الطفل لملابسه أو كتبه أو لطم الوجه أو شد الشعر أو ضرب الرأس بالحائط أو جرح الجسم بالأظافر أو عض الأصابع أو حرق أجزاء من الجسم.(بشناق, 2001, 230) واكبر أشكال العدوان تجاه الذات هو الانتحار.

d) **عدوان عشوائي** (Aimless): قد يكون هنا السلوك العدواني أهوج وطائشا, ذا دوافع غامضة غير مفهومة وأهداف مشوشة وغير واضحة, وتصدر من الطفل نتيجة عدو شعوره بالخجل والإحساس بالذنب الذي ينطوي على أعراض سيكوباتية في شخصية الطفل. كالطفل الذي يقف أمام بيته ويضرب كل من يمر بالطريق من الأطفال بدون سبب.(بشناق, 1999،230)(إبراهيم, 2004،82)

السلوك العدواني عند الجنسين:

إن الاختلاف الموجود بين الجنسين يفرض اختلافا في كل الأمور التي يقوم بها الجنسين على حد سواء, وكشفت الدراسات التي تناولت الطفولة في مرحلتها الوسطى وكذلك في فترة المراهقة أن الأطفال الذكور يعتبرون أكثر عدوانا من الإناث. ويرجع هذا إلى عدة أسباب منها: أن عدوانية الذكور ترجع إلى عوامل بيئية وراثية أو بيولوجية, وتواجد الذكر مع الأب بصورة تثبت عند الذكر العنصر القوي العدواني في الأسرة استعدادا للقيام بدوره في المستقبل. (الشربيني,2003, 180) وأظهرت الدراسات أن الذكور يرتفع

لديهم العدوان المادي, أما الإناث فيرتفع عندهم العدوان الموجه نحو العلاقات, وتعود الفروق بين الجنسين في هذا النوع من العدوانية إلى الأتي:

- الإناث أكثر ميلا إلى تشكيل صداقات حميمة, وتتصف تلك العلاقات بشدة البوح عن المعلومات الشخصية والتي قد تستخدمها الإناث كوسيلة للانتقام في حالة الغضب. بينما الذكور أكثر ميلا إلى تشكيل شبكة واسعة من العلاقات غير الحميمة.
- المعايير الاجتماعية والأنماط السلوكية الخاصة بكل جنس, تشير إلى إن العدوانية مقبولة من الذكور وغير مقبولة من الإناث لذلك قد تلجأ الإناث إلى العدوانية المقنعة.
- أساليب الآباء التربوية تميل إلى الحماية الشديدة بالنسبة للإناث, وتميل للقسوة بالنسبة للذكور. وهذا يؤدي لأن تصبح الإناث أكثر ميلا للعدوانية العلائقية والذكور أكثر ميلا للعدوانية المادية. (الكتاني,2004, 62) ويبدو أن هناك علاقة بين مستوى النشاط الذي يمتاز بالارتفاع عند الذكور وبين العدوانية, فكثرة النشاط واتساع مدى التوقعات الاجتماعية تؤدي إلى تعرض الطفل الذكر لمزيد من مواقف الإحباط. حيث وجد أن متوسط مشاجرات الطفل الذكر في مدرسة الحضانة يفوق مشاجرات الأنثى في نفس السن. كما وجد أن شجار الأولاد كان جسديا بينما شجار الإناث كان لفظيا, وكانت مشاجرات الذكور تدور حول الممتلكات أما الإناث فتدور حول التدخل أثناء قيامهن بالنشاط المختلف. كذلك في عدوانهم يضرب الذكور بينما تدفع الإناث ويعضضن. (العيسوي, 116, 2004)

أهم العوامل المرتبطة بالسلوك العدواني:

- **الوراثة**: خلل جيني جنسي محتمل, كأن تكون الجينات ,XXXأو XXYأو XYY, فقد اكتشفت علاقة بين الشخصيات العدوانية وبين اضطرابات استقلابية جينية, مثل عوارض Sanfilipo "وهو خلل العملية في الاستقلابية, يتميز بتراجع ذهني كبير وتضخم في الكبد " أو عوارض Vogt " وهو نوع من الشلل الدماغي يظهر أساسا بشكل حركات غير إرادية في كلا الطرفين. يبدأ في سن الثالثة ويسبقه نقص عام في التوتر العضلي وتأخر في تطور الجزء العصبي المحرك للعضلات"
- **الهرمونية**: ارتبطت تغيرات معينة في إفراز الهرمونات مع نشوء الأفعال العنيفة, كإفراط إفراز الغدة الدرقية, أو زيادة فرط الهرمون ACTH من الغدة النخامية. كذلك ارتبطت نشوء الأفعال العنيفة بتغيير تنظيم إفراز هرمونات الاندروجين, والاستروجين, و البروجستيرون.
- **البيئة**: إن الظروف البيئية المزعجة, وتلوث الماء, والضجيج العالي والمزعج, والأماكن المزدحمة يمكن إن تزيد قابلية احتمال حدوث الأعمال العنيفة.
- **الخبرات السابقة**: يرتبط وجود حالات سابقة من العنف في المراحل المبكرة من العمر, والضرب وسوء المعاملة في مرحلة الطفولة, والوالدين كقدوة هزيلة, ومحدودية التواصل مع أشخاص مميزين, وتدني مستوى التعليم المدرسي, وحوادث عنيفة سابقة, كلها ترتبط بنشوء العنف في مرحلة لاحقة.
- **العوامل الاجتماعية**: القدرة القليلة على تحمل الإحباط, وسرعة الاستفزاز والتعرض للعنف.

- **العوامل البيولوجية** : تم الربط بين وجود مادتي حمض الغاما امينوبوتيرتيك , والسيروتونين مع الرعونة والسلوك العدواني.
- **العوامل العصبية**: كآفات الدماغ مثل الأورام, أو الرضوض, أو الاحتباسات والآفات في المناطق الصدغية أو الجبهية أو الحرفية .(Petit,2005,108)

فالسلوك العدواني له العديد من المظاهر التي تدل عليه, كما انه يتطور مع كل مرحلة عمرية يمر بها الطفل إلى أن يصل إلى مرحلة النضج, فالسلوكيات التي كانت ترضيه بالسابق لا ترضيه في هذه المرحلة, حتى كم الانفعال الذي كان ينطلق منه في أوقات الغضب لم يعد يظهر الآن فهو تعلّم كيفية التحكم وضبط انفعالاته. وللسلوك العدواني العديد من العوامل التي تسهم في حدوثه وكلها تعمل معا لتشكيله فمن الخطأ أن نقصر ظهور هذا السلوك على عامل واحد أو سبب مباشر.

النظريات المفسرة للسلوك العدواني:

هناك اختلاف كبير في تفسير السلوك العدواني لكن رغم هذا الاختلاف ثمة بعض الخيوط المشتركة التي تشكل الأساس لمعظم المناهج النظرية التي تتناول مشكلة العدوان, وبالنتيجة هو بكل بساطة شكل من أشكال السلوك البشري, وفيما يلي عرض لبعض النظريات التي فسرت السلوك العدواني :

1. نظرية التحليل النفسي Psychoanalysis:

جاء في كتاب "فرويد" (خلل في الحضارة) ليس الإنسان قطعا ذلك الكائن الطيب, ذا القلب المتعطش إلى الحب, والذي يقال عنه إنه يدافع عن نفسه عندما يهاجم. بل هو على العكس من ذلك كائن يتحتم عليه أن يضع في حساب معطياته الغريزية, نصيبا كبيرا من العدوانية, فلإنسان في الواقع يغريه أن يشبع حاجته إلى الاعتداء على قريبه ويستغل عمله دون تعويض.(مجموعة من المؤلفين ,1985 , 65).

ويقول "فرويد" بدافعين أساسيين يوجهان الفرد ويمدانه بالطاقة الحيوية وهما غريزة الحياة وغريزة الموت, أما غريزة الحياة فهي منبع الطاقة الجنسية والمسؤولة عن كل رابط ايجابي مع الآخرين, وعلى العكس من ذلك فإن غريزة الموت تهدف إلى التدمير وإلى تفكيك الكائن الحي والعودة به إلى وضعية السكون, وهي حين تتركز في الفرد أو ترتد إليه تؤدي إلى تدميره وإفنائه, أما إذا اتجهت إلى الخارج فإنها تأخذ كل أشكال العدوانية والتدمير والعنف والحقد. (فرويد , 1986 , 14) فكل إنسان يخلق ولديه نزعة نحو التخريب ويجب التعبير عنها بشكل أو بآخر فإذا لم تجد هذه الطاقة منفذا لها إلى الخارج (البيئة) فهي توجه نحو الشخص نفسه, ولأن العدوان طاقة لا شعورية داخل الإنسان فلا بد من التعبير عنها سلوكيا, ويتم ذلك عن طريق إثارة خارجية تستحث الطاقة العدوانية الغريزية كي تعبر عن نفسها. (يعقوب ,2002 263,) كما أن البيئة العدوانية تزيد درجة العدوان في التركيب الفطري الأولى للفرد الرضيع وعكس ذلك صحيح في بيئة غير عدوانية. (إبراهيم , 2004 , 17)

أما "**أدلر**" فيؤكد أن الإحساس بالنقص يشكل الدعامة الأساسية في السلوك الشخصي لدى الطفل والشاب على السواء فالإحساس بالنقص يعبر عنه عبر منافذ متباينة, لعل من أهمها النزعة العدوانية. وقد تخفي العدوانية وراءها إحساسا دفينا بالضعف لدى الطفل, كأن يكون مصابا بعاهة خلقية أو بضعف في تكوين البنيان الجسمي فيعمد الطفل بالتالي إلى استخدام العدوان كأسلوب في التعامل مع الآخرين وذلك كوسيلة تعويضية .(مختار,1999, 65)

"فأدلر" يرى بأن العدوان هو المحرك والدافع الأساسي في حياة الفرد والجماعة (بدلا من الجنس الذي قال به "فرويد") وأن الحياة تنمو نحو مظاهر الحياة المختلفة ويعد العدوان أساس الرغبة في التمايز والتفوق, وهذا ما دعاه إلى أن يقرر أن العدوان هو أساس إرادة القوة وأن إرادة القوة أساس الدوافع الإنسانية. (إبراهيم,2004, 18)

1.1. المنظور الإيديولوجي نظرية "كونراد لورنز" Lorenz(1969)

اقترح العالم السلوكي "لورنز" تفسيرا كلاسيكيا للعدائية يعزوها إلى غرائز داخلية تدفعنا جميعا للتصرف بشكل عدائي, فعنده العدائية تنشأ عن غريزة متجددة تلقائيا ولا تنشأ كرد فعل على أحداث خارجية كما يبدو ظاهرا. فالطاقة الغريزية تنشأ وتتراكم داخليا إلى أن تتلقى إشارة من المحيط الخارجي فتنطلق, وإذا لم تتوفر الإشارات المناسبة لإطلاق هذه الطاقة فإن الكائن (إنسانا كان أم حيوانا) يتصرف بشكل عدائي أو مدمر.(حسن , 2002 ,22)

والسؤال الأول الذي يسعى "لورنز" للإجابة عليه: لماذا يوجد لدى الإنسان نزوع فريد للعدوان"ضمن جنسه"؟ أي العدوان الموجه باتجاه أناس آخرين ويقترح "لورنز" بأن التطور التكنولوجي السريع للإنسان وخلافا للحيوان غير الناطق قد تجاوز بكثير نسبة التطور الأبطأ للكوابح الفطرية حيال التعبير عن تحريضه على العدوان. (فرويد ,1986 ,15)

ورأى "لورنز" أن الغريزة العدائية مثلها مثل الغريزة الجنسية هي مصدر للطاقة التي تتراكم مع مرور الوقت فتسعى للانطلاق حيثما أمكن. ورأى "لورنز" أن خطر عدائية الإنسان يكمن بالتحديد في عدم حيازته لإشارات الاسترضاء واقتران هذا الأمر بقدرته على استخدام التكنولوجية لإلحاق الضرر الكبير بالآخرين. (حسن , 2002 ,122-124) إلا أن إبّان التطور البشري لم تكن آليات الكبح التي تحول دون قتل الإنسان المفاجئ لأخيه الإنسان ضرورية نظرا لأن القتل السريع كان مستحيلا, فالضحية المحتملة كان يتوفر لديها الفرصة لاستثارة شفقة المعتدي بالحركات الدالة على الخضوع, وبمواقف التهدئة, لهذا السبب لم ينشأ ضغط مركز لدى الإنسان في فترة ما قبل التاريخ لتنمية آلية الكبح لتمنع زملاءه وأبناء جنسه. إلا أن اختراع الأسلحة الاصطناعية قلب _على حين غرّة _ الموازنة التي كانت قائمة بين إمكانية القتل وبين الكوابح الاجتماعية. حيث إن اختراع الأسلحة فرض على هذه القواعد أن تنقلب رأسا على عقب. ولئن كانت المسؤولية الأخلاقية وعدم الرغبة في القتل قد تزايدا دون ريب فإن سهولة القتل وتجرده من العاطفة قد

تزايدا أيضا وبالمعدل نفسه. فالبعد الذي يمكن منه للأسلحة أن تكون فعّالة حصّن القاتل من الحاجة للحث - على القتل- ولولا ذلك التحصين لتحركت كوابح القتل عنده, فالرجل الذي يضغط على زر الإطلاق يكون محجوبا تماما عن رؤية أو سماع أو إدراك عواقب عمله إدراكا عاطفيا, أي أنه يستطيع أن يرتكب الفعل وهو يتمتع بالحصانة التامة. (فرويد ,1985 , 18)

1.2. النظرية التحليلية- النفسية للتنفيس:

النقطة الأساسية بالنسبة لهذه النظرية هي ترسيخ مفهوم الجهاز الهيدروليكي الذي تسعى فيه الطاقة العدوانية بحثا عن شكل من أشكال التفريغ, وهكذا فإن القيام بعدوان مباشر (تفريغ شحنة الغضب) يخدم كما هو مفترض في "تفريغ المخزون" وينتج عن ذلك تخفيف مرافق لمستوى الهياج الداخلي. وبالتالي بإمكاننا أن نتوصل إلى تحليل جانبين منفصلين للفرضية.

أولهما: هو أن مفهوم التنفيس يدل على أن التعبير عن العدوان (وبالتالي تخفيف مشاعر الغضب) يؤدي إلى انخفاض في العدوان الصريح اللاحق, مفترضين بالطبع عدم وقوع استفزازات أو احباطات جديدة.

الثاني: هو أن الفرضية تشير إلى أن العدوان المعبر عنه سيعمل لإحداث نقص في مستوى الطاقة الجسدية, وذلك على الأغلب بسبب ظاهرة التفريغ المذكورة سابقا. وفي دراسات أجريت للتحقق من هاتين الفرضيتين, بعد قيام المفحوصين بالسلوك العدواني التنفيسي دلت المعطيات الانقباضية لضغط الدم على أنه حدث نقصان كبير فيه لدى الأشخاص الذين أتيحت لهم فرصة العدوان – المضاد. (فرويد ,1986 ,84-86) ويرى بعض الباحثين كـ" فيشباخ وسنجر" وفقا لهذه النظرية أن مشاهدة أفلام العنف تسمح للمشاهد تصريف احباطاته من خلال المعايشة الخيالية بدلا من الممارسة الواقعية, حيث تعمل هذه المشاهد كصمام أمان يصرف الإحباط والشعور بالعداء, وتكون نتيجتها مماثلة للكمات التي يوجهها المرء لكيس مملوء بالهواء. ويرى "فيشباخ وسنجر" أن مشاهدة الفرد للعنف عبر وسائل الإعلام يمكن أن تعطي الفرد فرص مشاركة سلبية في الصراع العنيف الذي ينطوي عليه الفيلم أو البرنامج وتزود الفرد بخبرة عدوانية بديلة, مما يمثل أداة لتهدئة مشاعره من العدوان والإحباط, حيث يعتقد أن مشاهدة ممثل تلفزيوني في دور يتسم بالعدوان والعنف تجعل المشاهد يشارك في أعمال الممثل العدوانية مما يؤدي إلى خفض حاجة المشاهد إلى انخراط في أعمال عدوانية حقيقية. ويدافع رجال صناعة التلفزيون الأمريكي عن كم العنف والرعب الذي يتزايد يوما بعد يوم في الإنتاج التلفزيوني بقولهم "إن التلفزيون لا يعتبر شرا بذاته, بل هو مصدر صحي لتفريغ الطاقات الشريرة الكامنة في نفوس الكثير من الناس ممن يعانون من اضطرابات نفسية وعقلية أو انحرافا في شخصيتهم". ويؤكدون أن الأطفال بوجه خاص يجدون في الشاشة الصغيرة مسرحا واقعيا يفرغ فيه خياله الحالم, وذلك عن طريق تقمص شخصيات المشهد الذي يراه, ولذلك يرون أن التلفزيون بهذا المعنى يخدم أغراضا علاجية وأهدافا إصلاحية. (عدلي العبد, 2006 , 84-85)(الخولي, 2006, 101)

على الرغم من وجود العديد من وجهات النظر المؤيدة لهذه النظرية إلا أن لنظرية التعلم الاجتماعي وجهة نظر أخرى مختلفة بل وعلى العكس من وجهة النظر التنفيسية حيث ترى بأنه "لا يبدو أن هناك أدلة كثيرة تدعم وجهة النظر التنفيسية إذ لا بد من أن زيادة مشاهد العنف التلفزيوني تقلل من معدل الجريمة بالإضافة إلى أن التجارب التي قام بها باندورا وتلاميذه وغيرهم من الباحثين تشير إلى أن الأطفال في الواقع يقومون بتقليد ما يفعله الآخرون.

2. النظرية السلوكية:

اعتمدت النظرية السلوكية على التحليل التجريبي للسلوك وعلقت أهمية كبرى على التعزيز باعتباره نتيجة سلوك المتعضية الأمر الذي يعمل على إحداث التعلم, ولم تولِ أهمية للآليات الفسيولوجية للتعلم أو للسلوك فتفسير السلوك كما يرى" سكنر" ينبغي أن يعتمد على السلوك ذاته (النمر ,1995 ,201)

2.1. نظرية التعلم الاجتماعي: SOCIAL LEARNING THEORY

تركز هذه النظرية على ظاهرة النمذجة التي تعود إلى التعلم عن طريق ملاحظة تصرفات القدوة وتقليدها.(بركات,1994 , 11) يقول "**باندورا**" Bandura إن الإنسان في المواقف الاجتماعية غالبا ما يتعلم الكثير بسرعة وببساطة وبملاحظة الآخرين, وتتلخص فكرة التعلم بالملاحظة إلى أن البيئة الخارجية تقدم للفرد نماذج كثيرة من السلوك التي يقوم الفرد بتمثل سلوكها. ويعتقد "**باندورا**" أن التنشئة للعدوان مثلها مثل أي سلوك آخر هي إلى حد ما مسألة الإشراط الإجرائي, فالآباء ومؤسسات التنشئة الاجتماعية الأخرى يكافئون الأطفال عندما يعبرون عن العدوان بأسلوب اجتماعي مقبول مثلا في الألعاب أو الصيد ويعاقبونهم عندما يعبرون عن العدوان بطرق غير مقبولة اجتماعيا مثل ضرب الأطفال الآخرين. فمؤسسات التنشئة الاجتماعية تعلم الأطفال الكثير من خلال أنواع النماذج التي تقدمها, الأطفال يلاحظون نماذج العدوان, يلاحظون متى يتلقى النموذج التدعيم, ويقلدون تبعا لذلك.(سليم ,2006 ,108)

وينكر "باندورا " الأصل الغريزي للعدوان فالناس, حسب "باندورا " لا يولدون مزودين بغريزة للعدوان بل إنهم يتعلمونه مثل أي سلوك متعلم آخر. ولذلك ممكن أن يتعلم الأطفال- مثلا – السلوك العدواني من خلال مشاهدة العنف في الأفلام التلفزيونية, بشرط أن تكون هذه المثيرات الحسية في مجال الاستثارة الحسية. (النمر,1995 ,189)

والدافعية عند "باندورا" تنشط أو لا تنشط بناء على عواقب المعاقبة والإثابة المرتبطة بأنواع التعزيزات, وعلى هذا الأساس إذا اقترن السلوك بالثواب زادت الدافعية الايجابية لهذا السلوك, أما إذا كان هذا الاقتران بالعقاب فإن الدافع للسلوك ينخفض أو ربما ينطفئ وبذا يكون العدوان ذا دافع قوي إذا ما عزز تعزيزا ايجابيا ويضعف هذا الدافع إذا كف بالعقاب.

وعلى الرغم من موافقة "باندورا و ولترز" على مبدأ التعزيز في تقوية السلوك إلا أنهما يشيران إلى أن التعزيز وحده لا يعتبر كافيا لتفسير تعلم أو حدوث بعض أنماط السلوك التي تطرأ فجأة لدى الطفل,

ويريان أنه يعتمد نموذج التعلم بالملاحظة على افتراض مفاده أن الإنسان ككائن اجتماعي يتأثر باتجاهات الآخرين ومشاعرهم وتصرفاتهم وسلوكهم. (الشناوي ,2001 ,37) والتعزيز الداخلي مصدره ذات الفرد أي أن هناك تأثيرات غير صادرة من البيئة الخارجية بل من داخل الفرد على هيئة إحساس باللذة كالاسترخاء أو الشعور بالقيمة الايجابية للانفعال أو الفكرة أو الفعل الصادر عن الفرد, مما يقوي من احتمالات تكرار الفعل أو السلوك(النمر,1995 ,188) ولقد برهن" باندورا" على صحة فرضياته هذه بإجراء العديد من التجارب منها على سبيل المثال ما قام بها "باندورا وروس" Bandura, Ross (1963) عندما قارنوا السلوكيات العدوانية لأطفال الرياض بعد ملاحظة السلوك العدواني من جانب الكبار وبعد مشاهدة فيلم كرتون بينما لم تشاهد المجموعة الضابطة أي نماذج عدوانية, وتم تقسيم المجموعات تقسيماً فرعياً تبعاً لما إذا كان النموذج من نفس الجنس أو لا. وقد أشارت نتائج الدراسة إلى أن كل من مجموعات النموذج العدواني أكثر عدوانية من المجموعة الضابطة, وان الذكور أكثر عدوانية من الإناث وأن الجنس النموذج يعد مهما فالبنات كن أكثر عدوانية بعد ملاحظة نماذج الإناث العدوانية في حين كان البنون أكثر عدوانية بعد ملاحظة نماذج الذكور العدوانية. (النمر ,1995 ,190) هذا, وإنه يتوفر لدى الفرد ثلاثة مصادر من النماذج:

أولاً: أفراد العائلة وبالخصوص الوالدان اللذان يلعبان دورا رئيسيا في تعلم أنواع السلوك الاجتماعي فإذا كان الوالدان عدوانيين فإنهما يهيئان أطفالهما لاستعمال " تكتيكات" عدوانية في أوضاع صراع ولإظهار تصرفات عدوانية نحو رفاقهم.

ثانياً: يتوفر لدى الأفراد كنماذج, عناصر خارج الأسرة تنتمي إلى نفس الثقافة الصغرى, ويتعلق الأمر بالأصدقاء وبالأساتذة وبالجيران وفي هذا النطاق نقل لنا "باترسون" Patterson"وليتمان Littman " "وبريكر" Bricker (1967) دراسة مهمة فبّينوا كيف تحول أطفال هادئون إلى أطفال عدوانيين بمرور الزمن داخل حضانة. في البداية يقع الاختيار عليهم من قبل رفاقهم كضحايا للعدوان, ثم بواسطة المحاكاة يعكسون الهجوم وأحيانا تنجح هجماتهم المعاكسة ولا يكتفي هؤلاء الأطفال بالزيادة في سلوكهم الدفاعي فقط بل ينتهي بهم الأمر إلى إظهار سلوك هجوم واستفزاز. فالوسط الاجتماعي الأصغر يساعد على تعلم سلوكيات عدائية بواسطة النماذج التي يعرضها على الفرد .

ثالثاً: تتوفر للفرد نماذج رمزية كأبطال القصص المصورة والأفلام والمسلسلات التلفزيونية لكن هذه النظرية ترى أن هناك عدة عوامل مختلفة تتدخل لتحديد مدى نجاعة تأثيرات نموذج ما. في البداية يجب على المشاهد أن يكون قادرا على رؤية سلوك النموذج وفهمه وخزنه في الذاكرة ثم استعادته جسديا. بعد ذلك تتدخل صفات النموذج ذاته وقد بين "باندورا وروس" أن نموذجا ذكريا تقع محاكاته من قبل الأبناء أكثر منه من قبل البنات ومن جانب آخر إن الأشخاص يحاكون نموذجا قديرا وجذابا أكثر مما يحاكون نموذجا قديرا فقط أو محروما من هاتين الميزتين, وتوصل" ليينس" Leyens إلى أن نموذجا ايجابيا ييسر

محاكاة الأشخاص له. وتلعب أيضا خصائص العلاقة بين فردين دورا مهما, إننا نحاكي بأكثر سهولة نموذجا يبدو لنا وديّا أو نشترك معه على أصعدة مختلفة.

رابعاً: يوجد أيضا تعديل ذاتي للسلوك العدواني يعتمد على بنى الفرد المعرفية, من جانب يلاحظ الفرد سلوكه ويقارنه بمقاييسه الشخصية والمعايير الجماعية, وستقوده نتائج حكمه إما إلى الرضا عن النفس والاستحسان الذاتي أو إلى العقاب الذاتي أو إلى إبطال معاقبة النفس. إن تجارب"ميلفرام" Milgram (1974) بينت على سبيل المثال أن أناسا لا يرضون لأنفسهم سلوكا عدوانيا يتصرفون بشكل عدواني إذا أجازت سلطة شرعية سلوكهم وحملت مسؤوليته على عاتقها.(محجوب,2001 ,36-40)

2.2. نظرية الإحباط Frustration Theory

لقد كان" دولارد" وزملاؤه (Dollard , p .1939) من أوائل علماء النفس التجريبيين الذين بحثوا في ظاهرة العدوان, وقدموا نظرية باسم (نظرية الإحباط– العدوان)(Feustration – Aggression Theory)وعرّفوا الإحباط على أنه خبرة مؤلمة تنتج عن عدم مقدرة الإنسان على تحقيق هدف ضروري له. وأكد "ميلر" أن الإحباط ينتج عن عوامل عدة واقترح أن حدوث العدوان يعتمد على استعداد الفرد للعدوان وعلى تفسيره لموقف الإحباط (يعقوب, 2002, 264) ولا بد أن نعلم أن العدوان المثار في الموقف الإحباطي استجابة متعلمة, ولذلك فهي تتوقف على درجة الإحباط فكلما كانت درجة الإحباط شديدة كان الاستعداد للسلوك العدواني قويا وملحا, فشدة الإحباط دالة قوية على قوة العدوان.(مختار,1999 ,62) حيث يتجه العدوان غالبا نحو مصدر الإحباط فعندما يحبط الفرد يوجه عدوانه إلى الموضوع الذي يدركه كمصدر لإحباطه, ويحدث ذلك بهدف إزالة المصدر أو التغلب عليه أو كرد فعل انفعالي للضيق والتوتر المصاحب للإحباط.(العقاد, 2001, 113)

ويرى "أرنسون" Aronson أن الإنسان يمكن أن يتقبل الإحباط نسبيا إذا كان مفهوما أو مقبولا أو مشروعا أو قانونيا, وإذا كان غير مقصود ولكن هذا لا يعني أن الإحباط دائما يخضع للعقل والمنطق, ولكن حتى الإحباط المبرر يؤدي إلى العدوان مقارنة بحالات عدم الإحباط نهائيا, فالإحباط غير المبرر يؤدي إلى عدوان أقل. (الدوماني, 2007, 34)

وتوصل رواد هذه النظرية إلى بعض الاستنتاجات من دراستهم عن العلاقة بين الإحباط والعدوان والتي يمكن اعتبارها بمثابة الأسس النفسية المحددة لهذه العلاقة.

أولاً : تختلف شدة الرغبة في السلوك العدواني- قوة التحريض على العدوان- باختلاف كمية الإحباط الذي يواجهه الفرد ويعتبر الاختلاف في كمية الإحباط دالة لثلاثة عوامل هي:

- شدة الرغبة في الاستجابة المحبطة: (العقاد, 2001, 113) وطبقا لهذا المبدأ فإن سحب الطعام من أمام كلب جائع يؤدي إلى زمجرة وتكشير عن أنيابه أكثر من عملية سحب مشابهة من أمام كلب شبعان.

- مدى التدخل أو إعاقة الاستجابة المحبطة: وطبقا لهذا المبدأ فإن إلهاء خفيفا يؤدي إلى إعاقة صغيرة لاندفاعة لاعب غولف في لحظة حاسمة قد يجعل الاحتمال في أن يسب ويشتم أقل مما هي الحال مع إلهاء أشد يؤدي إلى إعاقة له أكبر بكثير.

- عدد المرات التي أحبطت فيها الاستجابة: إضافة إلى الاختلافات في قوة أي إحباط, فإن كمية أو قوة الاستجابة العدوانية تتوقف جزئيا على مقدار التحريض المتبقي من الاحباطات السابقة أو المزامنة والتي يعد التحريض محصلة لها في إثارته للاستجابة قيد المشاهدة.

ثانياً : كبح أعمال العدوان: من الواضح أن المواقف المحبطة لا تؤدي كلها إلى العدوان الصريح. فالشخص المحبط يشعر أنه "منزعج" أو هو "ساخط" هذه التعابير الحرفية تدل على أعمال عدوانية ضمنية أو مكبوحة جزئيا يمكن أن تدعى بالعدوان غير الصريح باعتباره يقابل العدوان الصريح الذي يتخذ شكل عراك, ضرب, شتم وسواها من الأعمال التي تسهل مراقبتها.

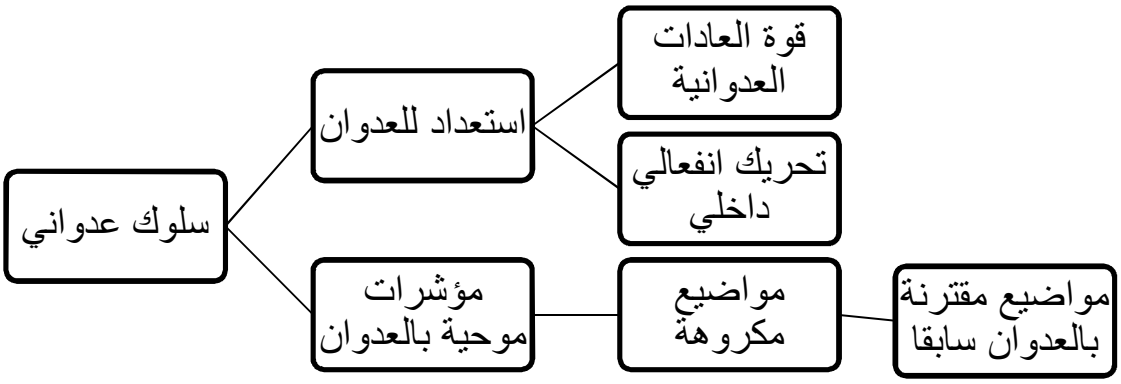
فالمتغير الأساسي الذي يبت في درجة الكبح هو التفكير بالعقاب فقوة كبح أي عمل من أعمال العدوان يتناسب طردا مع مقدار العقاب المتوقع نتيجة ذلك العمل.

ثالثاً :يعتبر كف العدوان في المواقف الإحباطية بمثابة إحباط آخر ويؤدي ذلك إلى ازدياد ميل الفرد للسلوك العدائي ضد مصدر الإحباط الأساسي وكذلك ضد عوامل الكف التي تحول دونه والسلوك العدائي. (العقاد, 2001 ,114)

فإن كبح أي عمل من أعمال العدوان إنما يعتبر إحباطاً يزيد من التحريض على العدوان, وبالعكس فإن وقوع أي عمل عدواني يفترض أن يخفف من التحريض على العدوان تخفيفاً كهذا يدعى في علم المصطلحات التحليلية النفسية بالتنفيس. (فرويد, 1986 ,39)

2.3. نظرية Berkowitz "بيركوبيتز":

تناول "بيركوبيتز" التمييز بين العدوان الاندفاعي و العدوان الأدائي وأن العدوان الاندفاعي يعود بنا إلى تلك الهجمات العدائية التي تستهدف الإساءة إلى كائن عضوي آخر, بينما قد يستعمل السلوك العدواني في العدوان الاداتي كوسيلة لا غير لتحقيق غاية أخرى, غير الإساءة للغير ولأنه يعتقد أن الجزء الأكبر من سلوكنا العدواني ينبثق من طبيعة اندفاعية أكثر منها أداتيه اقترح علينا نظرية مركزة على هذا النمط الأول من العدوان, في البداية أنشأ عام 1962- 1965 نظرية سلوكية محدثة في خصوص العدوان الاندفاعي تتميز بحد أدنى من المسارات الذهنية الوسيطة.(محجوب, 2001, 26)



الشكل (1) تفسير بيركوبيتز لتكون السلوك العدواني (نقلا عن محجوب,صفحة 26)

حسب "بيركوبيتز" ينتج العدوان الاندفاعي عن تفاعل بين العوامل الفردية والمؤشرات النابعة من الوضع: في البداية وأن كل حدث مزعج ربما في تلك الاحباطات – يحدث تحريكا انفعاليا يولد عند الفرد استعدادا للعدوان.(محجوب , 2001 , 26) لكن عندما تشتد الظروف الضاغطة على الفرد والتي تدفعه إلى السلوك العدواني فإنه يقوم بالفعل العدواني بغض النظر عن الكوابح الموجودة. ولتفسير ظهور الانفعال اعتمد بركوفيتز ولبنسكي وأنجلو" (1969)على نظرية "شاكتر"(1964) التي بينت أن الفرد الذي يحركه تعرضه لحدث مزج يشعر بتحولات فيزيولوجية. إن المؤشرات البيئية الحاضرة والنابعة من الوضع تحدد الكيفية التي يؤول على حسبها الفرد ردود فعله الداخلية والسمة الانفعالية التي يسندها إليه. كما أن حضور مؤشرات موحية بالعدوان في محيط الفرد هو الذي ينقل إلى حيز الفعل للسلوك العدواني إن التحريك الانفعالي يزيد فقط من قابلية الفرد لرد الفعل على المؤشرات النابعة من الوضع ومن طاقة السلوك المتأتي منها. أما المثيرات الموحية بالعدوان فهي إما العنصر المحيط ذاته أو مؤشرات مقترنة به مباشرة وإما علاقات عامة مثل أسماء وصور ومواضيع مرتبطة عادة بالعدوان. (محجوب,2001 ,25-26) إذ لابد من أن تتوافر بعض مثيرات مترابطة في الماضي بخبرات عدوانية, مثيراتٌ سبق لها أن ارتبطت بخبرات مؤلمة أو بتعزيز ايجابي سابق للسلوك العدواني ويسمي "بيركوبيتز" هذه المثيرات (مفاتيح العدوان) والمثيرات التي يمكن لها أن تلعب مثل هذا الدور هي مثيرات متنوعة: الأقليات العرقية, السلاح, بعض الحركات أو التعبيرات الوجهية عند إنسان آخر. (بركات, 1994, 17) وكذلك بالنسبة لمفعول السلاح حيث يرى "بيركوبيتز" و" ليباج" Berkowitz & Lepage 1967 أن مثيرات مرتبطة غالبا بالعدوان يمكن أن تسهل ظهور أجوبة عدوانية عند أفراد لهم استعداد للتصرف بذلك الشكل ففي تجربتهما يكون أشخاص في حالة تهيج سابق عدوانيين نحو خصومهم وذلك من خلال حضور سلاح أكثر منه, من خلال حضور أدوات محايدة. كما يشير "بيركوفيتز" بأنه قد يظهر الغضب ويحدث العدوان نتيجة التهديد المدرك أو الاعتقاد بأن المرء قد أسيئت معاملته عمدا أو حتى بسبب بعض الإحباط, كما يذهب البعض الآخر إلى أن العدوان يمكن أن يحدث بمدى واسع وبصورة لافته للنظر من الأحداث غير السارة الناتجة بدون قصد أو بصورة غير عادلة من العامل البشري (فالروائح الكريهة ودرجات

الحرارة المرتفعة, التعرض للماء الباردة بصورة مؤلمة وحتى المشاهد المثيرة للاشمئزاز) يمكن أن ترفع من العدوان الظاهر أو العدوان الموجه نحو شخص آخر.(العقاد, 2001, 119)

3. النظرية المعرفية:

حاول علماء النفس المعرفيون Cagnitive Psychologists أن يتناولوا السلوك العدواني لدى الإنسان بالبحث والدراسة بهدف علاجه, وقد ركزوا في معظم دراستهم وبحوثهم حول ذلك على الكيفية التي يدرك بها العقل الإنساني وقائع الأحداث معينة " في المجال الإدراكي" أو الحيز الحيوي للإنسان كما يتمثل في مختلف المواقف الاجتماعية وانعكاسها على الحياة النفسية للإنسان مما يؤدي به إلى تكوين مشاعر الغضب والكراهية, وكيف أن مثل هذه المشاعر تتحول إلى إدراك داخلي يقود صاحبه إلى ممارسة السلوك العدواني. وتوجد عدة نظريات معرفية متضمنة نظرية الانفعال في تفسيرها للعدوان منها:

§ **العلاقة بين المعتقدات والأفكار اللاعقلانية والعدوان:**

ميز Ellis "أليس" بين العدوان السوي وغير السوي مؤكدا على أهمية المكونات المعرفية للعدوان. فالعدوان يكون سويا إذا ما ارتقى بالقيم الأساسية الخاصة بالبقاء والسعادة والقبول الاجتماعي والعلاقات الحميمية. أما العدوان غير السوي من وجهة نظر "أليس" فيظهر على شكل (المضايقة, حب الجدل والعنجهية, الكبرياء, التأكيدية, التحكمية والغطرسة, الهياج, الاحتدام, العداء, الإهانة, المعارضة, العنف) ويفسر "أليس" العدوان في ضوء نظريته (A.B.C). (العقاد,2001, 121) ويشير الحرف(A) إلى الحادث المنشط Activating Event وهو المثير أو المنبه الذي يتعرض له الفرد ومن شأنه أن يثير استجابة معينة, أما الحرف (c) فيشير إلى العاقبة أو النتيجة concequance وهي الاستجابة التي تصدر عن الفرد, أو الحالة التي تنتابه نتيجة تعرضه للمثير المنشط (A) أما الحرف (B) فهو العامل الذي يتوسط بين (A و C) ويشير إلى الاعتقاد أو المعتقد Belief وهو عامل هام جدا لان (C) أو الحالة التي سيخبرها الفرد تترتب على مدى إدراكه وفهمه وتفسيره للموقف, أي على معتقده B فيما يتعلق بالمثير(A). (الكفافي, 1999, 325) وتتحدد العقلانية في نظر "أليس" بما إذا كانت المعتقدات تنبع من القيم الأساسية ذات الدلائل التجريبية أم أنها غير واقعية أو نرجسية أو فروض ومطالب سحرية, وهو ما يعبر عنه أليس بالتفكير غير العقلاني المصاحب للعدوان. (العقاد, 2001, 122)

- **حجم العنف في وسائل الإعلام**
- **أنماط العنف في برامج التلفاز**
- **أثر التلفاز على الأطفال:**
  - **الآثار على المستوى الجسمي**
  - **الآثار على المستوى العقلي**
  - **الآثار على لغة الطفل**
  - **الأثر على المستوى الانفعالي**
  - **أثره على المستوى السلوكي**
- **آثار العنف المتلفز عليّة أم ارتباط**
- **المتغيرات المؤثرة في درجة التأثر ببرامج العنف التلفازي :**

1. حجم العنف في وسائل الإعلام:

إن تزايد التكنولوجية والتطور ساهم في انتشار المعلومات والبرامج بشكل سريع ولاسيما برامج التلفاز التي أصبحت منتشرة مختلف الدول بل القارات, وأصبحت البرامج نفسها يشاهدها الكبير والصغير العربي والأجنبي في أوقات متقاربة إن لم يكن في نفس الأوقات. وستبدأ الباحثة بذكر حجم العنف في القنوات الأجنبية والعربية على حد سواء وذلك لأن البرامج ذاتها تعرض على القنوات العربية والأجنبية مع حذف بعض اللقطات المخلة بالأخلاق بالنسبة للشعب العربي دون التطرق إلى حجم العنف الذي تحتويه هذه المشاهد.

كما أن الباحثة لا تسعى إلى تقديم حصر شامل بحجم العنف والإرهاب والرعب في وسائل الإعلام, وإنما تكتفي بتقديم نماذج توضح تكرار نماذج العنف والإثارة له في وسائل الإعلام, وخاصة مع ازدياد الوقت الذي يقضيه الطفل أمام شاشة التلفاز, حيث ذكر "الشماس"(2005) في مقالة له في مجلة بناة الأجيال بأن "الأطفال في سن الثالثة يقضون حوالي 45 دقيقة أمام التلفاز كل يوم وتزداد هذه المدة إلى ساعتين يوميا في سن الخامسة لتصبح ثلاث ساعات كل يوم عند الطفل في سن الحادية عشر وحتى الخامسة عشر".(الشماس ,2005,44) وقد وجد "Cesaron" (1994) في دراسته حول مشاهدة التلفاز من قبل الأطفال بأنه بلغ متوسط عدد الساعات التي يقضيها أطفال الصف السادس أمام شاشة التلفاز نحو 2,8 ساعة يوميا. (Cesaron,1994,19) فإذا كانت هذه الساعات التي يشاهد فيها الطفل التلفاز فكم حجم العنف الذي يشاهده في هذه الساعات ؟

وللإجابة على هذا السؤال ستذكر الباحثة عدد من الدراسات التي تطرقت لدراسة حجم العنف في التلفاز.

فقد أجرت الجمعية الأميركية APA تصنيفا لبرامج التلفاز العنيفة لاحتساب درجة العنف في البرامج, فكانت النتيجة كما يلي:

درجة قليلة من العنف (صفر – مشهدان) في الساعة

بعض العنف (3 – 6) مشاهد في الساعة

أكثر من المتوسط في العنف (7-9) مشاهد في الساعة

درجة عالية من العنف (10 –فأكثر) مشاهد في الساعة.(نقلا عن أبو أصبع,2005 ,299)

وكان من البرامج التي صنفت بأنها ذات درجة عالية من العنف ما يشاهده أطفالنا يوميا أمثال: توم وجيري, بوباي, باتمان, طرزان, سكوبي دو ...

كما صنفت إحدى المنظمات الأمريكية المتخصصة في دراسة العنف في التلفاز الكثير من برامج الأطفال التي ما تزال تعرض على الشاشات التلفازية العربية على أنها تتضمن درجة عالية من العنف مثل : طرزان وتوم وجيري و سلاحف النينجا.(العبد ,2006, 75) ولا تقتصر مشاهد العنف على برامج الأطفال, فقد تعدى ذلك إلى النشرات الإخبارية والسياسية "التي تبثها الفضائيات أمام الطفل العربي صباح مساء, وعلى مدار الساعة تمثل صورا للإرهاب الصهيوني في فلسطين من قتل وحرق وتمثيل في أجساد الأطفال والنساء والشيوخ والرجال و تكسير عظامهم وتدمير البيوت على رؤوس أصحابها وقلع الأشجار والحصار والتجويع والاعتقال. (دكاك ,2004, 31) أما في حال كانت البرامج التي يشاهدها الأطفال هي الرسوم المتحركة فقد وجدت "رزق" (1994) في دراستها لأفلام الكرتون المعروفة بفتيان السلاحف على ثلاثين حلقة مدتها 15 ساعة ورود العنف(6,4%) مرات يتوزع على العنف اللفظي (61,3%)والعنف البدني (38,7%) ويتجسد العنف في عدة مظاهر يتصدرها الضرب بالأيدي (24,8%)إلقاء الأشياء على الغير (20,1%) ثم تقييد حرية الغير (18,4%), فالشروع بالقتل (17,5%) يليها خطف الأشخاص (9%) ثم السرقة بالإكراه (17,3%)والحبس (72,9%). (العبد , 2006 ,75) ويستعرض "ناثان سيبا" Nathan seppa في مقالة بعنوان (يبقى التلفاز غاطسا بالعنف) ملخصا فيه النتائج التي ظهرت في الدراسة القومية التي أجريت في الولايات المتحدة عام 1996للعنف التلفازي وغطت برامج 23 قناة وأظهرت الأرقام التالية:

- 58%من البرامج احتوت على العنف.
- 73%من البرامج احتوت على العنف دون تأنيب أو جزاء له أو نقد.
- 58%من البرامج ذات سلوك عنف متكرر.
- وعلى سبيل المثال 40%من أحداث العنف في التلفاز بادرت بها شخصيات صورت على أنها نماذج جذابة للأطفال تعتبر كأبطال.(أبو أصبع ,2005,269)

ومن خلال الدراسات السابقة يُلاحظ أن كم العنف المعروض على شاشة التلفاز سواء العربية أو الأجنبية ضخم جدا, ولا بد أن يترك أثره على الأطفال الذين يتابعون هذه المشاهد سواء أكانت معدة للكبار أم للصغار, وإذا أضيف عليه عدد الساعات التي يقضيها الأطفال أمام التلفاز, فلا شك أن هذا مما يزيد من الخطورة التي تهدد الأطفال .

2. أنماط العنف في برامج التلفاز:

إن نظرة فاحصة إلى برامج الأطفال في التلفاز التي قد تمتد إلى ساعتين يوميا في بعض المحطات, ترينا أن أكثر من 50% منها مستورد وكثير من برامج الأطفال التي ننظر

إليها على أنها مجرد رسوم متحركة أو أفلام خيالية ليست كذلك بل هي مليئة بالعنف المادي واللفظي.(أبو إصبع ,2005,299) وقد رأت "ويلسون" Wilson بأن من أكبر المخاطر في مشاهد الأطفال للعنف في التلفاز أربعة أنماط من العنف وهي مستندة فيها على الدراسة للعنف في التلفاز القومي: The Netional Television Violence Study

1- **العنف غير المعاقب**: حيث تفلت الشخصيات السيئة من العقاب.

2- **العنف غير المؤلم**: من المهم أن يظهر نتائج العنف بأنه جدي ويؤلم الضحية .

3- **العنف البطولي**: الشخصيات البطولية المحبوبة لدى الأطفال مثل(باتمان وسوبرمان) هذه الشخصيات المحبوبة التي تتصرف بعنف لحماية من نحب, حيث يكون تأثيرها في الأطفال أكثر خطورة من تأثير الشخصيات الشريرة.

4- **العنف السعيد**: وكما ترى جوان كانتور Joanne Cantor في كتابها (Mammy,I,m Scared) من المهم ألا يظهر العنف وهو يثير السعادة لأنه يقود إلى عدم حساسية الأطفال تجاه جدية العنف وتعلمهم بأن العنف مرغوب وفعال وغير مؤلم. (أبو إصبع ,2005 ,299) هذه الأنواع الأربعة موجودة بكثرة في برامج الأطفال فقد قدم فيلم كرتون أربعة أبطال يستخدمون قوتهم الخارقة لضرب الأشرار المنافسين الذين يحاولون تجميد العالم ولكن الأشرار فروا دون عقاب وهنأ الأبطال أنفسهم. وهكذا يشاهد الأطفال أشخاصا جذابين يمارسون الاعتداء ويستخدمون العنف على الضحايا الذين يظهر بأنه مبرر بدون أن يعانوا من النتائج بحدها الأدنى ولا يتم تأنيب المعتدين في هذه العملية. ومع أن هذه الشخصيات رسوم متحركة فإن الأطفال الصغار لا يميزون جيدا بين الحقيقة والخيال. (أبو إصبع ,2005 ,299)

حيث يقدم مركب الثواب والعقاب معلومات للمشاهدين فوق سن العاشرة حول التصرفات المقبولة. وتزيد المشاهد التي يثاب فيها السلوك العنيف أو لم تتم معاقبته من عدوانية المشاهدين, وتنقص العدوانية إذا تمت معاقبة هذا السلوك .(Potter,1999,32)

ويتفق "باندورا"Bandura مع وجهة النظر المؤيدة **لأثر العنف غير المعاقب على السلوك العدواني** لدى الطفل فيرى " أن الأشخاص يكتسبون أنماط جديدة من السلوك العدواني من خلال ملاحظة نماذج من العنف والتقليد الذي يستمر و أن سلوك النماذج العنيفة تعرض باستمرار تحكما انتقائيا Selective Control على أنماط الاستجابات التي يقوم بأدائها الآخرون في موقف ما بجانب ذلك فإن رؤية الأفراد أثناء استعمال العنف بدون معاقبتهم يزيد من معدل و درجة قيامهم بالعنف ضد الآخرين. وبعد أن يكتسب الشخص أنماط السلوك العدواني هناك عدة عوامل تعزز وتؤكد العنف ومنها: مظاهر معاناة الشخص الذي يتم وقوع العنف ضده, أيضا يشعر الشخص القائم بالعنف بالمكافأة لإحساسه بأن العنف له قيمة منفعية

فهو يمكن الإنسان من الوصول لأهدافه ومكاسبه المادية وللتحكم في الآخرين. (الحسيني,2005, 70) وقد قدم "روس وروس" مع "باندورا" بعمل تجربة على الأطفال حيث عرضوا فيلما على أطفال في سن الرابعة مدته خمس دقائق, وفي هذا الفيلم كوفئت حركات العنف بلعب جذابة, ثم عرضوا فيلما آخر على مجموعة أخرى من الأطفال من نفس العمر يتم فيه معاقبة العنف بشدة. بعد ذلك تركوا الأطفال من كلتا المجموعتين يلعبون معا في حجرة واحدة لمراقبة سلوكهم ولمعرفة الفرق في تأثير الفيلمين في المجموعتين. ووجد الباحثون أن الأطفال في المجموعة الأولى التي كوفئ فيها العنف أكثر تأثرا وأكثر تقليدا للعنف عن المجموعة الأخرى. ولقد استنتج "باندورا" من هذا أيضا أن ما يزيد من تأثير العنف المعروض في التلفاز على الأطفال هو أن معظم الأفلام يحصل الشخص القائم بالعنف على ثروة طائلة من استخدام العنف والتدمير وعادة يأتي عقابه متأخرا في أحداث الفيلم بحيث يكون معظم الأطفال ذهبوا للنوم بعد أن شاهدوا العنف فقط وحتى الأطفال الذين يشاهدون الفيلم لنهايته فالعقاب يأتي بعد فترة زمنية طويلة من حدوث العنف بحيث يصعب عليهم الربط بين العنف والعقاب.(الحسيني,2005, 70) وعلى الرغم من أن الأبطال يظهرون بأنهم خيرون ويساعدون الضعفاء لكنهم يستخدمون العنف في كل تصرفاتهم, وهذا ما يجعل من هذه المشاهد أكثر خطورة على الأطفال فاستخدام العنف بأعمال المساعدة لا يبرر هذا الاستخدام فالغاية هنا لا تبرر الوسيلة.

•**فالعنف البطولي** يجذب انتباه الأطفال لشجاعة وقوة البطل الخارق الذي يقوم بالحركات الخارقة من طيران وقفز من أماكن مرتفعة, مما يدفع بعض الأطفال إلى تقليد هؤلاء الأبطال, وبالتالي التسبب لأنفسهم بالأذية.وتوصلت الدراسات إلى أن نسبة 42% من العنف المشاهد تقوم به غالبا الشخصيات "الايجابية" بينما تكون الشخصيات السلبية أو الإجرامية مسؤولة عن 20% من العنف المشاهد, وترتكب الشخصيات الحيادية ما نسبته 17% من العنف المشاهد, وتستخدم الشخصيات "الجيدة" أحيانا في أدوار البطل, وعندها نجد أن الأبطال يرتكبون من الأعمال المعادية للمجتمع مقدار ما يرتكبه المجرمون. (Potter,52,1999)

وتقترح النظرية الخاصة **بمعالجة المعلومات الاجتماعية** -Social information processing Theoryأن التعرض للعنف الإعلامي يمكن أن ينشط أو يثير تكوينات معرفية تؤدي إلى تغيير ما في كيفية معالجة الطفل للمعلومات المستقبلية بحيث يغلب عليها كطابع الإثارة العدوانية ما قد يؤدي إلى ازدياد عدوانيته[1]. كما وجد "بشانان" وزملاؤه أن الوقت المستغرق في المشاهدة وذلك المستغرق في ممارسة ألعاب الفيديو – لا يرتبط فقط بمدى

[1] - وستتحدث الباحثة بالتفصيل عن هذه النظرية في فصل "دور العاب الكمبيوتر" تحت عنوان النموذج العام للسلوكGAM

التعرض للعنف عبر وسائل الإعلام المختلفة, وإنما يرتبط كذلك بتفضيل ألعاب العنف وظهور العدوان البدني كما يقدر بواسطة المعلمين والزملاء. وعموما فإن الأطفال الأكثر تعرضا لمشاهد العنف الإعلامي هم أيضا أكثر تفضيلا من غيرهم لممارسة ألعاب الفيديو العدوانية. وكان الأطفال المتسمون بالعدوان الاتصالي يقبلون على مشاهدة العنف التلفازي ويمارسون ألعاب الفيديو المتسمة بالعنف أكثر من زملائهم غير العدوانيين. وتوجد ارتباطات كثيرة دالة بين درجات العزو العدائية أو الاعتقاد بوجود قصد عدواني من تصرفات الآخرين ومدى التعرض لمشاهد العنف أي أن هذا يعني أن الأطفال الذين كانوا أكثر تعرضا لمشاهد العنف في التلفاز أو ممارسة ألعاب الفيديو المتميزة بالعنف كانوا يميلون إلى توقع الشر في معاملاتهم مع الآخرين .(إفرا,2005 ,188) وسواء أكان العنف المعروض على شاشة التلفاز بدنيا أم لفظيا أم اتصاليا .. لا بد أن يترك أثرا عند الطفل ويشغل حيزا في تفكيره .. يعالجه ويحاول فهم مقاصده ويفكر في تقليده, ولكن هل لهذه المشاهد دور في تنمية السلوك العدواني لدى الأطفال؟ وما هي الآثار الأخرى لبرامج العنف على الأطفال هذا ما ستحاول الباحثة إلقاء الضوء عليه .

3. أثر التلفاز على الأطفال:

إن دراسة أثر وسائل الإعلام على الأطفال لا يزال يلاقي صعوبات شتى وذلك لأن مناهج وطرائق وأدوات القياس لا تمتلك الكفاءة اللازمة للحكم على صحة ما توصلت إليه الدراسات ..حيث يقول "هندي" 1990 بأنه حتى لو سلمنا بصحة عدد من تلك الدراسات فإنها تظل تفتقد شرطا جوهريا من شروط التفكير والبحث العلمي وهو التعميم .

حيث إن التعميم لا يطلق إلا في حالة التماثل بين وضعية هذه الدراسات وهذا التماثل ليس له حضور إلا في حالات نادرة,

3.1. <u>الآثار على المستوى الجسمي:</u>

لقد اعتاد الأطفال والمراهقين على إمضاء أوقات طويلة أمام أجهزة التلفاز والحاسوب يجري خلالها تناول الحلويات والوجبات السريعة. حيث يذكر "**أحمد الصراف**" استشاري الأمراض الباطنية والقلب عن العلاقة بين مشاهدة التلفاز و السمنة عند الأطفال, حيث أظهرت إحدى الدراسات العلمية الحديثة أن 50% من الأطفال الذين يستخدمون التلفاز لأكثر من ثلاث ساعات في اليوم أكثر عرضة للإصابة بالسمنة. كما تعمل السمنة على تعريض الأطفال لمختلف أنواع الأمراض مثل السكري.

بالإضافة إلى مخاطر هذا الأمر على القلب والشرايين والمفاصل عند الأطفال, كذلك الأخطار الناتجة عن المجال المغناطيسي ذي الموجات العالية المنبعثة من الأجهزة الالكترونية على أجزاء الجسم كافة بما فيها القلب والغدد الصماء والمخ وتأثيراته السلبية على عملية التبادل الأوكسجين وثاني أكسيد الكربون في خلايا الجسم والرئة.(بدوان,2007 ,33-36) وهناك تأثير سلبي للغاية على جسم الإنسان لبعض عناصر البرامج الإذاعية والتلفازية التي تحفز في بعض الحالات الأمراض العامة المتعلقة بالصرع لدى الأشخاص الذين لديهم استعداد لذلك الأمر الذي يلاحظ بعد مشاهدة الأفلام المثيرة المنتجة على أساس تكنولوجيات الكمبيوتر.(الرمحين-درويش, 2006 ,72) وإلى مخاطر التلفاز والألعاب الالكترونية على عيون الأطفال يشير "إياد جبور" أخصائي أمراض العيون وجراحتها, بأن غالبيتها ناتجة عن مشاهدة التلفاز لفترات طويلة من دون أخذ فترات للراحة الأمر الذي يؤدي إلى إصابة عضلات العين وتشمل الأعراض المصاحبة لهذه الحالة احمرار العين والشعور بالحرقة فيها, واتساعا في حدقة العين وبالتالي يتسبب ذلك بحدوث نوبات زرق (ارتفاع ضغط العين) لدى المؤهلين لهذه الحالات المرضية.(بدوان,2007 ,33-36)

3.2. <u>الآثار على المستوى العقلي:</u>

هناك تضارب في نتائج الدراسات عن تأثير التلفاز على عقلية الطفل واكتسابه للمعرفة والقيم السائدة في المجتمع. وبعضها الأخر يرى التلفاز ذا تأثير سلبي على الطفل من هاتين الناحيتين. ورأت دراسات أن التلفاز يمثل "قناة لنقل كثير من المعلومات والأفكار والمفاهيم للأطفال والقراءة والكتابة والحساب" على سبيل المثال حلقات (افتح يا سمسم) وهو برنامج أثبت نجاحه في الإقلال من سلبيات مشاهدة الأطفال للتلفزيون وحاول توصيل المعرفة العلمية واللغوية للأطفال من خلال تطبيق أساليب التعليم مثل التكرار وتحسين المهارات اللغوية للأطفال, كما أن من تأثيرات التلفاز الإيجابية على عقلية الطفل أيضا تحفيزه على التفكير وإثارة الانتباه والخيال. (الحسيني , 2005 ,109)

أما عن تأثير التلفاز السلبي على المعرفة فالمشاهد تشجع على الكسل الذهني والسلوك اللاسوي وتحرم الدماغ من فرص ثمينة لكي يشارك بطريقة فاعلة في علاقات اجتماعية وألعاب إبداعية وفي التفكير وإيجاد الحلول للمشاكل المعقدة قد تؤدي إلى أضرار لا نهائية ومخاطر.(التورزي,2002, 107) وفي دراسة لـ"آلن وارتلا" Alen&Artela عن تطور فهم الطفل للتلفزيون وجدت أن انتباه الأطفال يقل نتيجة متابعتهم للتلفاز. (هندي ,1990 ,55) ويشير "الشماس" بأن التلفاز يسهم في "عدم قدرة الطفل على استيعاب إسقاطات بعض المواقف السلبية المطروحة وفهم دلالاتها الاجتماعية الايجابية بصورة سليمة".(الشماس ,2005, 46)

كما ترى "ماري أوين" في كتابها (التلفزيون المخدر) " أن التلفاز يدفع الأطفال إلى هجرة القراءة والمطالعة واللعب وإن ذلك يؤثر في إمكانيات الأطفال في مجال التصور والخلق والابتكار". (وطفة،1992، 194) وقد أبرزت الدراسات أن المكوث أمام التلفاز خاصة في فترة تعلم اللغة وممارسة الأشياء قد تؤثر على العقل في المجالات التالية:

- ببعض الأطفال إلى مشاكل الانتباه فإن النسق السريع واختطاف الانتباه الموجود في برامج الأطفال (التحرك السريع والمتواصل والزوم والأصوات القوية) يؤثر على مقدرة الطفل في التركيز, فهذه التقنيات التلفازية تحرم الطفل من إمكانية تحكيم العقل بطريقة مستقلة مثلما هي الحال أثناء الألعاب الفكرية أو الهوايات أو في العلاقات الاجتماعية.

- منظومة الرقابة المركزية للدماغ: وهي المنظومة المسؤولة عن التخطيط والتنظيم وضبط السلوك المناسب بالنسبة لعمليات ضبط النفس والانتباه والتركيز, حيث ألمحت بعض الدراسات إلى أن تعطيل هذه المنطقة في الدماغ قد تقلص العديد من مجالات النمو ويفقد الطفل فرص اكتساب المهارات. (التورزي,2002 ,107)

3.3. <u>الآثار على لغة الطفل:</u>

للتلفاز أثر على لغة الطفل لا يمكن تجاهله سواء أكان من حيث الألفاظ التي يتعلمها الطفل ويقلدها أم من حيث نبرات الصوت أو من حيث طريقة اللفظ ذاتها, حيث أكد " آندرو ميلتزوف" AndrwMeltezofe بأنه "إذا أمضى الرضع وقت الانتباه أمام أقراص دي في دي والتلفاز بدلا من تمضيتها مع الناس في التحدث بالأسلوب اللحني الذي نتحدث به مع الأطفال فإنهم لا يحصلون على نفس الخبرات اللغوية. (الصحة والطب ,2007 ,69) إلا أن أغلب الدراسات تؤكد على أن نوعية استخدام اللغة وسوء استخدامها في التلفاز تؤدي إلى سيادة لهجات محلية على حساب اللغة الفصحى, ومع سوء استخدام اللغة فإن بعض التعابير تتردد على الألسنة وتصبح جزءا من حصيلة الأطفال اللغوية. (أبو إصبع,2001, 308) ويسود استخدام اللغة الانفعالية في شتى البرامج استدرارا لعواطف الناس بطريقة غير مقبولة, ويتعرض الطفل الذي يشاهد التلفاز لسماع عبارات وكلمات سطحية ومعانٍ ضبابية, وفي كثير من التمثيليات تستخدم اللغة العامية في أبشع صورها وأحط عباراتها والغريب أن الأطفال يلتقطون هذه الكلمات وتلك العبارات ويرددونها في كل مكان في الأسرة والمدرسة والنادي وغير ذلك, ومهما حاولت المدرسة والأسرة تنقية البيئة من هذه الألفاظ وتلك العبارات فإن جهودها تذهب أدراج الرياح لأن التأثير التلفازي اللغوي المتراكم لا يقاوم بسهولة. (هندي

,1990, 45) وهذا ما نلمسه من أطفالنا عقب متابعتهم لمسلسل شعبي أو درامي يستأثر بعواطفهم ومشاعرهم كمسلسل "باب الحارة و ليالي الصالحية" وغيرها.

3.4. الآثار على المستوى الانفعالي:

تكون الحياة العاطفية في أوساط الأطفال في سن ما قبل دخول المدرسة غنية وواسعة حتى الدافع أو المنبه الضعيف جدا يستطيع أن يثير ردود فعل قوية وقاطعة, وفي العديد من الأمكنة وعندما تعرض القصص الخيالية نلاحظ أن هؤلاء الأطفال يضحكون بشكل فوري وتلقائي في مواقف لا تبدو لنا مضحكة, وقد تولد هذه القصص الخرافية و الخيالية الخوف لدى الأطفال لكن ليس كل أنواع الخوف ضارة, هذا يتوقف قبل كل شيء على قوة وكثافة المنبه والمحرض وعى طبيعته المحدودة والملموسة وعلى تجربة الطفل وخبراته إزاء هذا المحرض وكذلك على مدى مقاومة الطفل الطبيعية. (الباشا ,2003, 54) وتتمثل أهم الآثار الناتجة عن مشاهدة هذه المضامين في معاناة الطفل من الخوف المرضي "الفوبيا, القلق, الأرق, ألآم المعدة, واضطرابات الطعام". (Potter,1999,40) فمن الممكن أن يكون تأثير الخوف ايجابيا وأن يقود إلى رد فعل فعّال ونشيط تجاه عنصر الإثارة والتحريض ذلك مثل الانتباه عند اجتياز الشارع أو حتى تجنب مواقف العنف ذاتها وإلى الحد الذي يصبح فيه هذا التأثير ضارا ومؤذيا فإن هذا التأثير يعتبر سلبيا. حيث دلت الأبحاث أن مشاهدة بعض مناظر العنف على شاشة التلفاز تزيد من التوتر العاطفي للفرد وهي الحالة التي تتضمن ضعف مقدرة الفرد على السيطرة على عواطفه وانفعالاته. وهكذا قد يصبح صعبا بالنسبة للأطفال الذين كانوا في السابق قادرين على السيطرة على دوافعهم العنيفة أن يواجهوا دافع التحريض على العنف الذي تتضمنه مشاهد العنف التي يقدمها التلفاز. (خضور ,1990 ,83) حيث إن الطفل قبل الثامنة من العمر يتعاطف مع البطل ويسعى لتقليده ويتقمص شخصيته ولا يفرق بين الواقع والخيال ولا يستطيع الحكم على فنية القصة أو مدى صدقها أو واقعيتها. فإذا ربطنا هذه الحقيقة بخطر الإفراط في مشاهدة التلفاز اتضح لنا ما يجر ذلك من توتر عاطفي ووجداني قد يفضي إلى أمراض عصبية. (الأرناؤوط , 2006 ,79)

ومن الآثار التي أكدت عليها العديد من البحوث أن نتيجة مشاهدة العنف التلفازي أو السينمائي أو عبر جهاز الفيديو هي رفع حدة الإثارة النفسية والعاطفية عند المتلقي, فقد وجد "تافالا" Tafalla(2007) الذي عرّض مجموعة من الأطفال لـ(اللعب) بالألعاب العنيفة المترافقة موسيقى تصويرية فظهر لدى الذكور ضربات قلب عالية وارتفاع مستوى الإثارة, أما الإناث فقد اظهرن انخفاض ضغط الدم لديهن وهو مؤشر على الإجهاد, وقد اعتبرنها مصدرا للضغط النفسي غير مرغوب. (Tafalla ,2007, 10) ومن هذه الدراسات أيضاً دراسة

"فيكتور كلاين" vector clain الذي اختار مجموعتين من الأطفال كل مجموعة مؤلفة من أطفال ومراهقين تتراوح أعمارهم ما بين خمس سنوات وأربع عشرة سنة حيث كانت مشاهدة المجموعة الأولى للبرامج والأفلام التلفازية قليلة خلال العامين السابقين على الدراسة, بينما كانت المجموعة الثانية تشاهد 42 ساعة أسبوعيا وواصل الباحث كل فرد من أفراد العينتين بأجهزة تسجيل الردود الجسمانية الدالة على حالات نفسية كردود فعل القلب والتنفس والنبض , وتبين بعد ثماني دقائق أن هذه الأجهزة سجلت ردود فعل تتناسب إنسانيا مع المشاهد كالنبض السريع وضيق التنفس وتصبب العرق, بينما تجاهلت العينة الثانية هذه الأشياء, مما يشير إلى إدمانها مشاهدة هذا العنف وتخفف التأثير الناجم عن التعرض إلى حد الانعدام. (عدلي العبد , 2006, 81) وقد قدم "فيكتور كلاين" تفسيرا لما حدث وهو أن هؤلاء الأولاد تعودوا على الأحداث المثيرة للانفعال على شاشة التلفاز إلى حد أن قدرتهم على الإحساس اعتراها الكلل, ولما كانوا قد شاهدوا الكثير من البرامج التلفازية العنيفة حتما في غضون الاثنتين والأربعين ساعة أسبوعيا, فقد افترض الباحثون أن تبلد حساسيتهم desensitization كان أحد تأثيرات التعرض المستمر لمضامين العنف على شاشة التلفاز.(وين,1999, 119) حيث يؤدي التعرض إلى العنف في وسائل الإعلام إلى زوال الحساسية,إذ تنقص الإثارة ورد الفعل العاطفي لدى المشاهد بسبب اعتياد مشاهد العنف.(Potter,1999, 39)إن برامج العنف التلفازية الأمريكية تصور أن 75% من القتلة يهربون بدون إظهار ندم أو حساب, و هكذا هذه البرامج من الممكن أن تحصن الأطفال تجاه الأعمال الوحشية والعدوانية, بينما يصبح الآخرون خائفين من العيش في هكذا مجتمع خطر. (APA.2005) كما يتحدث الباحث الاسترالي"ايريك بيبر" Erik pepperعن الأطفال الذين يشاهدون التلفاز بأن ردود أفعالهم تجاه الطوارئ بطيئة لأنهم حينما يشاهدون التلفاز يتدربون على عدم الرد على الأفعال, حيث إن الصور في التلفاز لا تتطلب الرد على المواقف الطارئة (العنيفة) بل إنها تتطلب أن تكون عيناك مفتوحتين, فالصور تنفذ وتسجل في الذاكرة سواء فكرت بها أم لا, إنها تنسكب داخلك كسائل في إناء. وكما وصف "جاك إلسون" jack Elson مشاعره نحو هذه الصور بأنها تنفذ من خلاله إنها تذهب بعيدا داخله, تعبر وعيه في مستوى عميق من دماغه كما لو أنها كانت أحلاما. (أبو إصبع , 2001 , 301) حيث يُنظر إلى النقص الفعلي في رد الفعل إزاء دافع ومحرض العنف كنتيجة طويلة الأمد للتعرض لفترات طويلة لمثل هذه المشاهد وذلك حتى عندما يكون التأثير الأولي هو الخوف والرعب على أنه " ضعف الحساسية "(خضور ,1990, 83)

وقد عرّف "وولبي" Wolpe (1982) عملية زوال الحساسية: بأنها تقليص الاستجابة النفسية أو العاطفية تجاه محفز بعد التعرض المتكرر له(.Bushman et al ,2006, 532)

وهناك تعريف أضيق مجالا وأوضح لنقصان الحساسية تجاه العنف, وينص على: أن نقصان الحساسية تجاه العنف هو نقص في نشاط الاستجابة الفيزيولوجية المتعلقة بالعاطفة تجاه العنف الفعلي. (Anderson et al,2007, 22)

وتقوم هذه النظرية على أساس حقيقة أن المرء سرعان ما يعتاد أية محرضات ودوافع بيئية سواء أكانت جيدة أم سيئة كلما زاد تعرضه لها أو زادت مواجهته لها, ويعتبر هذا تأثيرا حاسما وذلك بالرغم من أن الدرجة التي يحدث فيها قد تتوقف على النضج العاطفي للفرد, وعلى قوة أية عوامل مضادة في البيئة أو الوسط, أما حقيقة أن هذا يحدث فإنها لا تتوقف بأية طريقة من الطرق على قرار يتخذه الفرد المعني. (خضور ,1990 ,83)" تتنبأ نظرية زوال الحساسية بان المواجهة المطولة مع أنواع مختلفة من العنف المعروضة على شاشة التلفاز يجعل المتلقي معتاد على العنف, وبالنتيجة تضعف ردود الفعل تجاه العنف المعروض في وسائل الترفيه وفي نواح أخرى من الحياة, ويمكن لزوال الحساسية أن يكون لها تأثير على الكيفية التي يقيم بها الأفراد المواقف والسلوك البديل في مواقف اجتماعية ويمكن أن تنحاز مدركات الأفراد باتجاه العدوانية, وفي تجربة حول زوال الحساسية الناتج عن مشاهدة أفلام العنف الجنسي أجراها "لينز مولين" Linz Mullin في عام 1995 شاهد المشاركون "أفلام قتل دموية" لثلاثة أيام متتابعة, تأثر المشاركون سلبا في البداية, حيث اظهروا استجابات انفعالية متزايدة في شدتها, عبرت عنها علامات عالية من مشاعر البغض والاضطرابات والكآبة, لكن تأثير هذه الأفلام ضعف مع استمرار التجربة وبات المشاركون يميزون العنف بشكل اقل. إن هذه النتائج وحدها دليل على حدوث زوال الحساسية, لكن الاعتياد على العنف ينتقل إلى نواح أخرى, حيث اظهر المشاركون الذين حدث معهم زوال الحساسية عاطفة أقل تجاه ضحايا العنف مقارنة بما أظهرته مجموعة الضبط وكان تقييمهم للأذيات التي أصيبوا بها نتيجة العنف اقل خطورة. (Muller et al ,2008, 43) إن جمهور الأطفال لا يغير من اتجاهاته أو سلوكياته بمجرد مشاهدته للتلفاز ولكنه يتهيأ إلى ذلك بشكل غير مباشر بسبب زيادة مشاهدة العدوان لفترات طويلة مما يؤدي إلى تقليل حساسيته للقسوة والضرب والعنف, وبمرور الوقت نجد هؤلاء الأطفال غير مباليين لمشاهد القتل والضرب حيث يألفون عالم التلفاز الذي يعج بهذه الأحداث المنفرة والتي تثير الاشمئزاز شريطة أن يسبق مشاهد العدوان على شاشة التلفاز المتغيرات التي تحرض على السلوك العدواني. (شمال حسن ,2002, 106) بمعنى أن ضعف الحساسية يحدث نتيجة متابعة مشاهد العنف التلفاز بغض النظر عن رغبة الفرد بحدوثه أو لا, إلا أن شدة هذا التبلد يتوقف على نضج الفرد العاطفي والعوامل البيئية المحيطة ومدة المتابعة وغيرها".

فإن ضعف الحساسية أو " تبلد الإحساس" هو ظاهرة كونية لا يمكن مقاومة حدوثها وآثارها بطريقة عقلية أو ذهنية صرفة, وتجابه الأبحاث التي تدور مباشرة حول هذه الظاهرة اعتبارات أخلاقية وقانونية هامة وخاصة ما يتعلق بالأذى المحتمل الذي يمكن أن يتعرض له المشتركون في البحث ومهما يكن من أمر فإن التجارب التي تستخدم أسلوب تكرار عرض الفيلم في المعالجة قد أظهرت فعالية كاملة في مجال ضعف الإحساس أو التبلد الحسي, وقد وجد أن هذا التأثير دائم, وأنه ينتقل بشكل كامل إلى مواقف الحياة الواقعية.(خضور ,1990 ,84) ويعني انتقال تبلد الحساسية إلى مواقف الحياة الواقعية أن كبح الفعل العدواني كان أقل من قوة المحرض عليه مما أدى إلى ظهور السلوك العدواني في الواقع, أي أن الأشخاص تزول حساسيتهم تجاه العنف بعد التعرض الطويل له مما يقود إلى نقصان المثبطات الطبيعية تجاه ممارسة السلوك العدواني, وإذا عكسنا ذلك على عمل الدماغ فالتعرض المتكرر لبرامج التلفاز العنيفة ينعكس في الدماغ في صورة تخميد للتصنيف التقييمي للمحفزات العنيفة, وهذا يجعل الأشخاص اقل استجابة للألم والمعاناة التي يتعرض لها ضحايا العنف. (Bushman et al, 2006,541) حيث يمكن لوسائل الإعلام أن تؤثر في سلوك الأشخاص ليس فقط في تصرفات معينة يقلدونها, وإنما في سلوك أعم طويل الأمد, فيظهر التأثير الناتج عن التعرض لوسائل الإعلام في سلوك مختلف تماما عن المشاهد المعروضة والتي تعرض لها المشاهد, لأن لدى هؤلاء المقدرة على التعميم من سلوكيات عنيفة خاصة إلى سلوكيات اشمل, أي أن المشاهد يعمم النموذج العنيف الذي شاهده. (potter,1999,132) وعلى ذلك يتم تعميم تبلد الحساسية أو كبحه بحسب ما تبعه من عقاب أو ثواب, حيث يقول "فونك"Funk(2005)"بأن التزايد في الاقتراب من الواقعية يمكن أن يزيد من احتمال نشوء نوع من التعميم خارج إطار هذه المشاهد, وفي غياب العوامل المخففة, فان مشاهد العنف - في الألعاب والتلفاز -يمكن إن تنقص من مقدرة الفرد على إظهار التعاطف وهذا الأمر يمكن أن يساهم في زوال الحساسية تجاه العنف". (Funk,2005,390) إلا أن الأمر لا يتوقف عند هذا الحد فالعديد من الدراسات تحدثت عن تأثير برامج التلفاز العنيفة على زوال الحساسية إلا أنها لم تستطع أن تثبت بأن هذا التأثير طويل الأمد كدراسة "بوتر"potter (1999)الذي يقول بان اعتياد العنف المشاهد يؤدي إلى زوال حساسية قصير الأمد.(potter,1999,39)

فحين يطبق "ضعف الإحساس" أو التبلد الحسي على مشاهد العنف في التلفاز فإنه يحدث في الاستجابات إزاء ثلاث دوافع ومحرضات:

- يؤدي إلى تقليل وإضعاف الاستجابة " رد الفعل " ضد العنف كأداة .
- يؤدي إلى تقليل وإضعاف الاستجابة "رد الفعل " ضد الشخص الذي يستخدم العنف.
- يؤدي إلى تقليل وإضعاف الاهتمام بالضحية. (خضور,1990 , 84 -85)

ولإزالة أو تبلد الحساسية آثار أخرى حيث يذكر "العوير" بأن "عدم المبالاة وانعدام الحساسية تجاه السلوك العنيف الذي تعرضه وسائل الإعلام يجعل الناس **أكثر ميلا إلى التسامح مع العنف بكل أنواعه** وبخاصة ذلك الذي يحدث في الواقع المعاش, فمثلا يؤدي الاستمرار في مشاهدة الأفلام التي تعرض الجريمة بكافة أشكالها العنيفة إلى وصول الفرد إلى حالة يهون فيها من شأن الجريمة, فلا يعود يثير لديه أي اهتمام تصاعد مستوى الجريمة في المجتمع, إضافة إلى أن بعض الأفراد قد يتأثرون بقدرات وذكاء المجرم, كما تعرضه الوسيلة الإعلامية فيتقمصون شخصيته وقد يحاكون نتيجة لذلك بعض السلوكيات العنيفة". (العوير , 2007 , 193)(Anderson, 2007, 491) (إفرا , 2006 , 177) ويقول "فان دير فورت van der voort "1986 إن من الصعب على المشاهدين بكثرة برامج العنف التلفازية أن يروا أن العنف هو شيء مزعج فهم يستمتعون به وقد يعتقد بعضهم بأنه شيء مشروع مهما كانت أسبابه, وقد لوحظ تناقص تدريجي في انفعالات الفرد أثناء مشاهدته للعنف التلفازي عندما تتكرر رؤيته له مع الوقت, ويرى الباحثون أن التحصين التدريجي ضد الحساسية للعنف يحدث لأن مثيراته بما تتضمنه من أحداث ومواقف تفقد عنصر الحداثة والأهمية من تكرار عرضه مما يؤدي إلى تناقص في الإثارة الفسيولوجية والانفعالية للفرد المشاهد. (إفرا ,2006 208,) كما أن أطفال ثقافة الوسائل الإعلامية لن يكونوا فقط أكثر عدوانية بل سوف يتكاسلون في انقاض ضحايا العنف في الحياة الواقعية. وفي تجربة أجراها "جيرزي كوسينكسي" jerzy Kosinski(في سوهن 1982 sohn) تضمنت خبرة محيرة وضع فيها شاشات الأجهزة المستخدمة في نقل الصورة التلفازية على كل جانب سبورة داخل فصل دراسي كبير (شاشات نقل مباشر لما يجري داخل الصف) ودعي عدة طلاب تراوحت أعمارهم من 7 – 10 سنوات, وبينما كان المعلم جالسا يقرأ قصة لهم هاجمه شخص- كان الحادث مدبرا كجزء من التجربة - اندفع إلى داخل الحجرة وبدأ يضربه ويدفعه ويتناقش معه بصوت عال وقد صورت الكاميرات الحدث وكذا ردود أفعال الطلاب, وظهر ذلك على الشاشات بوضوح, وقد اتضح أن الطلاب قد ركزوا انتباههم على الصورة التلفازية للحدث كما صورته الأجهزة بتفاصيله وأنهم نادرا ما كانوا يلتفتون إلى ما كان يجري في الغرفة من وقائع الحدث نفسه حيث اعتبروا أن مشاهدة الحدث على الشاشات التلفازية أكثر سهولة من مشاهدته في الغرفة نفسها .. وفي هذا يقول الباحث: "وعندما تحدثنا عن هذا الحدث فيما بعد قال لي كثير من الأطفال لماذا أمكنهم رؤية الهجوم أفضل على الشاشات, لأنهم شاهدوا تفاصيل أكثر دقة للمعلم وللمهاجم, شاهدوا مثلا يده على وجهه وسمعوا تعبيراته بكل التفاصيل التي يريدونها ودون أن يزعجهم المشهد الطبيعي, فكان هؤلاء الأطفال الصغار أقل ميولا إلى مشاهدة الهجوم الفعلي على الواقع وأكثر شغفا برؤيته على الشاشات التلفازية وكأنهم قد دفعوا نقودا لمشاهدته كفيلم سينمائي لتسليتهم,

هذا وبالرغم من صراخ المعلم وإبداء خوفه لم يتدخل أحد من هؤلاء الصغار لمساعدته, وكأنهم قد أصيبوا جميعا بالشلل أو كما لو حولت كاميرات التلفاز فعل العنف إلى سلوك محايد أو حولت الصراع الوحشي إلى عمل فني, وأصبح المتفرجون بعيدين عن أخطاره بالرغم من حدوثه بينهم بالقاعة نفسها التي كانوا يجلسون فيها, حيث حدث ما يشبه خداع الإدراك فاعتقدوا بأن المسافة بعيدة بينه وبين هذا العنف كما تغير حكمهم الخلقي فابتعدوا عن التدخل فيما يجري. (إفرا ,2006 ,208–210)

وقد كتبت مجلة الطب والصحة في عددها457 عام 2004 عن طفل عمره أربعة عشر عاما قام بسرقة سيارة في إحدى الليالي الباردة وعندما قبضت عليه الشرطة حاول الفرار منهم فأمسك مسدس أحد رجال الشرطة كان قد وضعه بجانبه على الطاولة وأطلق النار على أثنين من رجال الشرطة ولاذ بالفرار, وبعد أن عثرت عليه الشرطة وتم التحقيق معه تبين أن الطفل ليس له سوابق في عالم الإجرام وراح الطفل يقول :عندما فكرت بالهروب تذكرت مشهدا كنت تابعته على التلفاز يهرب فيه البطل من رجال الشرطة ويطلق النار على من يعترض طريقه وما شجعني على تقليده وجود المسدس على الطاولة . (مجلة الصحة والطب, 2007, 64) وقد خصص اثنان من الأساتذة ضمن ما كتباه في المجلة الدولية للقانون والطب النفسي اسما لهذه الفئة الجديدة من الأحداث وهو "القتلة عديمو المشاركة الوجدانية NON- empathic murderers " ووصفا هؤلاء بأنهم " أطفال يفقدون القدرة السيكولوجية على وضع أنفسهم في مكان الشخص الآخر "وقد نقل عن أحد هؤلاء الأطفال القتلة الذي كان يواجه تهمة القتل لامرأة مسنة وطفلة عمرها ست سنوات أنه قال " لست أعرف الطفلة, فلماذا ينبغي أن أحمل أي مشاعر بشأن ما حدث لها ؟ " فيبدو أن العامل المشترك الذي يميز هؤلاء الأطفال الذين يقتلون ويعذبون ويغتصبون هو نوع من الانفصال الانفعالي الذي يسول لهم ارتكاب الجرائم التي يعجز عنها الوصف وفي غياب تام للمشاعر الطبيعية كالشعور بالذنب أو الندم إن الأمر يبدو وكأنهم يتعاملون مع أشياء بلا روح.

فإذا كان نسلٌ جديدٌ من الأحداث المسيئين ظهر حقا في السنوات الأخيرة, فهل يمكن تفسير ذلك بالعامل الجديد الخطير الذي دخل حياة الأطفال في هذه الفترة الزمنية أي التلفاز؟

حيث إن الفقر والمرض العائلي الذي تنجم عنه اضطرابات خطيرة في الشخصية كل هذه علل قديمة مألوفة, لكن الساعات التي يقضيها الأطفال المضطربون انفعاليا في مشاهدة التلفاز يوميا والتي تفوق الوقت الذي يقضونه في ممارسة أنشطة حقيقية من أنشطة الحياة هي ظاهرة جديدة دون ما ريب, وحتى في حال إبعاد العنف عن شاشة التلفاز تماما لن يخفف ذلك من تأثيرات تجريد الأطفال المضطربين انفعاليا – بفعل فترات المشاهدة الطويلة – من الخصائص الإنسانية لأن المشكلة لا تكمن في أنهم يتعلمون كيف يرتكبون العنف من مشاهد

العنف على شاشة التلفاز – ولو كانوا يفعلون ذلك أحيانا – وإنما لأن التلفاز يفرض عليهم التعامل مع الناس الحقيقيين كما لو كانوا على شاشة التلفاز. وهكذا فإن بمقدورهم "التخلص منهم" ببساطة تامة سواء بمطواة أو ببندقية أو سلسلة, وبقليل من الندم كأنهم يغلقون جهاز التلفاز.(وين,1999 ,122–123) إذن إن تكرار مشاهد العنف قد أوجد نتائج عكسية, فبدلاً من التعاطف مع ضحايا العنف يعمل المتلقي على إلهاء نفسه بمشاهد مسلية في قنوات أخرى لأن عواطفه لم تحتمل ذلك، فضلاً عن إمكانية إيجاد روح اللامبالاة لدى المتلقي بسبب تكرار المشاهد, وهنا تتكرس وتتعمق اللامبالاة، والتساؤل الذي يفرض نفسه هنا هو, هل حالة اللامبالاة من مشاهدة العنف هي نبذ للعنف استطاعت وسائل الإعلام أن تخلقه؟ أم إنها حالة من تجميد المشاعر استطاع جمهور وسائل الإعلام أن يحيط نفسه بها؟.(أحمد , 2006)

3.5. آثاره على المستوى السلوكي:

إن مشاهد العنف في التلفاز يمكن أن تؤثر على السلوك بطرائق مختلفة فهناك مثلا سلوك المادية أو الانشغال بالأمور المادية أو التأكيد عليها بدلا من الجوانب الفكرية أو الروحية ومن الممكن أن تظهر آثار هذه المشاهدة على شكل قلة اللطف أو الكياسة وتناقص في مشاعر الانتماء والجوانب الأخرى من السلوك المقبول اجتماعيا. (إفرا,2005, 211- 212)

وهناك العديد من المعارضين للبرامج العنيفة للتلفزيون يرون أن لها أبعاد خطيرة على البنية العامة لشخصية الطفل, مثل المكر والخداع من أجل تحقيق أغراض خاصة. وإن كان ذلك على حساب الآخرين والتخلص منهم. كما أن التلفاز لا يشجع على إقامة علاقات اجتماعية بل على العكس من ذلك فهو يدعو الطفل إلى الانطوائية, وهكذا إن كثيرا من برامج الأطفال التلفازية تشجع الطفل كما يقول الباحث لويس كوهن"L.Kohen" على اكتساب مستوى منحط من الذوق لا يليق بالحياة الاجتماعية السليمة. (الشماس,2005, 46) ويوجد إجماع على أن أهم الآثار السلوكية للتعرض للبرامج التلفازية العنيفة هو السلوك العدواني حيث أفضت العديد من الدراسات إلى نتيجة أن "الأطفال يتعلمون العنف من خلال ملاحظة أشخاص يقومون به في وسائل الإعلام". (العوير, 2007, 191) فالتلفاز مسئول ليس فقط لأنه يعرض العنف ولكن لأنه يحث الأحداث على تقليده.(العدلي العبد, 2006 ,57) وقد اتفق الباحثون على أن هناك زيادة ملموسة في السلوك العدواني لدى الأطفال من 3% إلى 15%بعد مشاهدة مشاهد العنف التلفازي.(Cesaron, 1994,22) وقد حذرت الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال بأن التعرض المتكرر للعنف في التلفاز يمكن أن يجعل الأطفال عنيفين وفاقدي الحس إزاء عنف الحياة الحقيقية, وذكرت المؤسسة السيكولوجية الأمريكية النتائج المتراكمة لألف دراسة, تم إجراؤها

خلال 25 سنة, وأعلنت في نتيجتها أن مشاهدة العنف في التلفاز يمكن أن يؤدي إلى زيادة في المواقف العدوانية, والقيم العدوانية والسلوك وخاصة لدى الأطفال. (كبارة,2003, 265)

وقد أكد الباحثون دور التلفاز في انحراف الأحداث وجنوحهم بسبب تقليدهم لما يرونه من أفلام العنف والجريمة والجنس على شاشة التلفاز, فقد أوضحت دراسات العالم الايطالي "أنريكو أتافيلا" Enrico Atavilla أثر أفلام العنف والعصابات على المراهقين ومدى خطرها الداهم على نفوس الشباب, فالأشخاص الذين يشاهدون نسبة كبيرة من برامج العنف يميلون بالفعل إلى العنف في سلوكهم.(الهندي ,1990 ,62)

وفي دراسة عراقية بشأن تأثير العنف في وسائل الإعلام على جمهور الأطفال أظهرت النتائج بأن "الأطفال يتعلمون العنف من خلال ملاحظة أشخاص يقومون به في وسائل الإعلام" (كريستاكيس,2007, 39)

حيث افترض الذين يعتقدون بتأثير العنف التلفازي أربعة مسارات لتمثل وتكامل العنف المنقول عن التلفاز:

- **التقليد** : إذ يتقمص الطفل الشخصية التي يقلد تصرفاتها أو التي يتبنى آراءها.
- **التشبع** : تكون عملية التمثل والتقليد غير واعية ولا يختار الطفل بطله .
- **تبدد التثبيط** :تشجع صور تلفزيونية معينة انتقال الطفل إلى مرحلة الفعل .
- **تبلد الأحاسيس** :بعد أن يتكيف الطفل مع أحداث العنف بفعل تكراريتها لا يتأثر بها بل ينظر إليها على أنها طبيعية وعادية. (دكاك ,2004, 28)

ويتعلم الناس سيناريو العدوان إما بشكل تلقيني مقصود من الآخرين وخاصة أثناء طفولتهم أو بصورة غير مقصودة من خلال مشاهدتهم الآخرين يتصرفون بطريقة عدوانية سواء في الواقع أو من خلال وسائل الإعلام, ومن المفترض أن المشاهدة تشجع العدوان ويؤثر مستوى انتباه المشاهد, ودرجة جاذبية النموذج, ومدى التشابه بين المشاهد والنموذج في العمر والجنس, وكون العدوان المشاهد واقعيا أو مصطنعا فالفرد يتأثر بصورة أكبر حين يشاهد عدواناً فعلياً في الواقع مقارنة بالعدوان الذي يشاهده في وسائل الإعلام.(منصور - الشربيني,2006, 156)

حيث تنطلق **نظرية التعلم الاجتماعي** من أن الفرد يتعلم من خلال الملاحظة والمشاهدة أكثر مما يتعلم من خلال الأسلوب القديم "المحاولة والخطأ" بمعنى أن السلوك العدواني في غالبه متعلم عن طريق النمذجة سواء كانت حيّة كملاحظة شخص يمارس سلوكاً عدوانياً أو رمزية كملاحظة مثيرات لفظية كالتلفاز أو السينما أو غيرها من وسائل الاتصال الجماهيري, وأظهرت الدراسة العراقية مدى تقليد الأطفال العراقيين العنف المبثوث من التلفاز وأن نسبة 11,54 % من الباحثين قالوا إن الأطفال يتأثرون بمشاهد العنف المعروضة في

التلفاز أكثر من تلك التي يرونها في حياتهم اليومية. (كريستاكيس ,2007 39) ولقد أشار "باندورا" أنه من الممكن أن يتعلم الأطفال العنف من مجرد ملاحظة مشاهد العنف في التلفاز ويحدث ذلك بالذات تحت ظروف معينة, فكلما أدرك الطفل أن المحتوى التلفازي قريب من مواقف قد يجد نفسه فيها في يوم من الأيام, يصبح من السهل عليه تقليد الشخصيات التي يراها على الشاشة. وكذلك تؤثر المضامين الجديدة وذات الحركة و الإثارة, كما يؤثر عمر المشاهد و العوامل الاقتصادية في درجة تعلم الطفل للعنف من التلفاز[2].(الحسيني, 2005 ,71) ويكتسب الأطفال والبالغون سلوكيات عاطفية وسلوكيات معقدة من خلال نماذج الشخصيات في الأفلام, وخاصة إذا كانت النماذج عنيفة, وفي أبحاث كثيرة تم التركيز على ثلاثة مواضيع رئيسية وهي: مواصفات البرنامج التلفازي, ومواصفات المشاهدين (نوعيتهم, وعدد ساعات مشاهدتهم) والتأثير المحتمل لعنف التلفاز على المواقف والقيم والسلوكيات لدى المشاهدين. وكانت نتائج البحث تفضي إلى أن برامج الأطفال التلفازية تحتوي على قدر من العنف مساوٍ تقريبا لما تحويه برامج الكبار, وكان الأطفال من بين أكثر المشاهدين للتلفزيون ولساعات طويلة نسبياً, مما أدى إلى تطور السلوك العدواني لدى الأطفال, وزادت رغبتهم بإيذاء الآخرين, واللعب بألعاب عنيفة.

في حين كان سلوك الأطفال الذين شاهدوا برامج تلفزيونية ايجابياً أكثر اجتماعية من حيث المشاركة والتعاون .(Holtzman,2001,22)

ويحدد **محمد عرفة** في دراسته "التأثير السلوكي لوسائل الإعلام " مراحل التعلم الاجتماعي من خلال التلفاز بما يلي:

- **المرحلة الأولى**: يتعرض الطفل خلالها لسلوك فرد آخر سواء كان هذا الفرد أنموذجا حيا كأبطال المسلسلات أو الأفلام أو أنموذجا رمزيا كما هو الحال في السلوكيات التي تقوم بها الشخصيات الخيالية الكارتونية في برامج الأطفال .

- **المرحلة الثانية**: يكتسب الطفل السلوك ويصبح قادرا على أداء ما سمع وشاهد.

- **المرحلة الثالثة**: يقبل الطفل أو يرفض النموذج السلوكي الذي اكتسبه وأصبح قادرا على أدائه كمرشد لسلوكه أو فعله.(كريستاكيس ,2007 39)

وتعد مشاهدة الأطفال والشباب لأفلام العنف على شاشة التلفاز، ونقصان الرقابة الأسرية، من أهم العوامل التي تسهم في تطور ظاهرة العنف والسلوك العدواني عندهم وهذا ما أكدته دراسة جادة نشرتها مجلة "طب الأطفال" مؤخرا طبقاً لبحث أجرته جامعة "كيس ويسترن - ريفيرس" وجامعة كنت بولاية أوهايو الأمريكية - لتحديد العوامل التي تسهم في تطور

[2] - وستأتي الباحثة على ذكر هذه العوامل بالتفصيل في فقرة منفصلة فيما بعد .

العدوانية وسلوك العنف عند الأطفال .(الحملة الوطنية للتوعية الأمنية ,2006) ومن الأمور التي يجب أن تؤخذ بعين الاعتبار عند دراسة أثر برامج العنف التلفازية على سلوك الأطفال أمرين أساسيين هما: **مقدار الوقت** الذي يمضيه الطفل أمام شاشة التلفاز **ونوعية البرامج** ومضمون ما يشاهده الطفل.(الطيبي, 2004 ,77) حيث إن تجسيد العنف يشبع عدة ظروف ومواقف من شأنها أن تساعد على التعلم بالصدفة وبدون تعمد, وعلى سبيل المثال يقع العنف في الدراما من خلال مشاهد عاطفية وصراعات مشحونة بالأحاسيس ودائما ينتصر البطل باستخدام العنف ويصبح من السهل على الطفل التوحد مع الأشخاص القائمين بهذه الأدوار, كذلك يؤثر معدل تعرض الأطفال للمواد المحتوية على العنف حيث يضعف تأثير الضغط الاجتماعي الذي يشجب العنف. وقد وجد "باندورا" أن الذكور أكثر توحداً مع الرجال, كما يميل الأطفال إلى تذكر المضامين الجديدة أكثر من القديمة وذات الحركة والإثارة والمثيرة للمشاعر التي تعرض صراعات.(الحسيني,2005, 70-71) قد تدفع مشاهد العنف بالمتلقي إلى تقمص دور من يقوم بالعنف لا سيما إذا كان من يجسد ذلك هو النجم التلفازي أو السينمائي الذي يحبه كنموذج للسلوك فتتعزز لديه رغبه التقليد. ولو دققنا النظر في النظريات والفرضيات العلمية التي تصدت للعلاقة بين التلفاز والعنف ومع صعوبة حصر المتغيرات وإشكاليات تداخلها لوجدنا أنها قد استندت إلى تفسيرات تتعلق بقضايا سيكولوجية منها أن كثيراً من الناس لديهم إحباطات كثيرة في حياتهم اليومية، وأن تلك الاحباطات تساعد على تغليب الروح العدوانية أو ميل الفرد للعنف، وأن ما يعرضه التلفاز من مشاهد للعنف تدفع المتلقي إلى أن يتطهر من مشاعره العدوانية من خلال العنف البديل لدى الآخرين أو من خلال استثارة التعاطف مع الضحية، حيث إن الآلام والصور المحزنة يمكن لها أن تضعف النوازع العدوانية للمتلقي.

وكانت **نظرية الغرس أو التعزيز** قد ركزت على قضايا مهمة وهي بالإضافة إلى دور وسائل الإعلام في التنشئة أو في غرس أو تعميق الاتجاهات أو تغيرها فإن تلك الوسائل وبخاصة التلفاز قد تدفع المتلقي الذي يمتلك الاستعدادات النفسية للعنف إلى أن يتحفز لذلك، وقد أشارت هذه النظرية إلى أن الأطفال والمراهقين وبخاصة أولئك الذين يعيشون وضعاً أسرياً سيئاً هم أكثر تأثراً بالعنف المتلفز من أقرانهم الذين يعيشون أوضاعاً طبيعية، حيث تدربوا على كيفية التخلص من النوازع العدوانية من خلال الرعاية الأسرية وتلبية الحاجات العاطفية في ممارسة الرياضة أو الصيد أو الرقص وغيرها من الفعاليات التحويلية. (أحمد ,2006) وكنتيجة لما سبق ممكن تلخيص آلية اكتساب السلوك العدواني وفق نظرية التعلم الاجتماعي التي تشير إلى:

الاكتساب والأداء والاحتفاظ: فالسلوك الاجتماعي ومنه السلوك العدواني **يكتسب** بفعل التعزيز والإثابة, وعلى هذا الأساس فان الفرد ينمذج سلوك الآخرين عندما تعزز استجابته مما يساعد على ظهورها في مواقف لاحقة.

أما **الأداء** فنعني به أن يكون الفرد قادرا على التصرف بعدوانية إلى الحد الذي يلحق الأذى أو الضرر بالطرف الآخر, وفي الحقيقة إن إظهار السلوك العدواني يعتمد على الظروف التي تحرض على العدوان وكذلك الإشارات البيئية, وأن عرض التلفاز للأحداث العدوانية كان بمثابة الإشارة في التحريض على العدوان.

و**الاحتفاظ** وهو المكون الثالث ونعني به أن العدوان يمكن أن يتكرر عند تعزيزه وإثابته بينما لا يعاود الظهور مرة أخرى عند مشاهدة نموذج وهو يعاقب على سلوكه العدواني, وعلى ذلك فان الفرد الذي يشاهد الكثير من البرامج العنيفة من المحتمل أن يظهر العدوان في موقف ما إن كان هناك تعزيز لسلوكه العدواني والعكس صحيح إذ يكف عن إظهار عدوانه إن كان هناك عقاب. (حسن,2002, 97-98)

أما "**بيركوفيتز** "Berkowitz فيرى أن هناك ثلاث طرق قد يتعلم بها الطفل العنف من أفلام ومسلسلات التلفاز:

- **الأولى** هي عن طريق تعلم حركات الضرب وإلحاق الأذى بالغير
- **الثانية** عن طريق استثارة ما تعلمه الطفل من العنف سابقا .
- **الثالثة** عن طريق تقديم تبرير أخلاقي للرغبات العدوانية ..

وأن ما يعزز تعلم العنف من التلفاز هو أن تصويره يحقق كثيرا من عوامل التعلم العرضي Incidetal Learning الذي يتفق فيه مع "باندورا" حيث يحدث العنف التلفازي في إطار عاطفي وانفعالي وصراعات, وعندما ينتصر البطل من خلال استخدام العنف يتم تصويره كالحل الناجح للمشكلات حيث تمت مكافأته في النهاية. فدائما يبدو العنف في الأفلام والمسلسلات أكثر جاذبية من الحلول الأخرى, ومع كثافة المشاهدة يبدأ الطفل في رؤية العنف كطريقة طبيعية ومتفق عليها للحياة ومع التعرض الكثيف للتلفزيون يفقد الطفل القدرة على رفض العنف, ويقل إحساسه وانفعاله تجاه حركات العنف الموجودة في الحقيقة. (الحسيني,2005, 125) ويقوم الأطفال بعد هذه المشاهد العنيفة بتطبيق ما تعلموه من أبطال الأفلام وذلك عن طريق التقليد والمحاكاة, وقد وجدت دراسة وزارة الإعلام الكويتية التي أجرتها على 1,13 من الطلاب الذين يعانون من مظاهر سلوكية غير سوية أن 39%من الأفراد يقلدون ما يشاهدونه باستخدام مسدس أطفال اللعبة. ويقلد 19,4%ما يشاهدونه باستخدام سكين أو آلة حادة مقابل 12,3% يستخدمون سكينا أو آلة حادة حقيقية على سبيل المزاح وتبين

أن 50%من هؤلاء ممن يحسون بالانسجام مع برامج العنف و37,5% ممن يجدون في هذه البرامج الإثارة. (عدلي العبد ,2006, 90-82)

كما تبين من الدراسة الميدانية التي أجريت في دولة الإمارات العربية المتحدة حول ظاهرة جنوح الأحداث مدى تأثير وسائل الإعلام من صحافة وسينما وتلفزيون على تعلم الحدث لسلوك سيء من تلك الوسائل مما كان له الأثر الأكبر على انحرافه حيث تبين أن أهم الوسائل التي علمت المنحرفين العنف هي السينما "70%" مشاهدة التلفاز "20%" والفيديو "17%" فالراديو "2%" بالإضافة إلى الأصدقاء "3%" وخلصت هذه الدراسة إلى أن التلفاز والفيديو كانا أكثر وأخطر الوسائل الإعلامية تأثيرا على تعلم الأحداث السلوك الجانح وتدعيمه وتعزيزه كما كان لهما تأثير مباشر نحو تعليمهم أشكالا معينة من السلوك الجانح من أهمها: السرقة والعدوان والتخريب. (عدلي العبد,2006, 92) وجاءت نتيجة الدراسة العراقية التي قامت بجمع معلومات من آباء الأطفال حول أثر التلفاز في اكتساب أبنائهم السلوك العنيف بأن "(40%) من المبحوثين يظنون أن أطفالهم يكتسبون السلوك العدواني من الأفلام الموجهة للكبار, بعد ذلك جاءت أفلام الكرتون وبنسبة (96%) وكانت بحوث ميدانية أشارت إلى أن (59%) من الأطفال يحاكون أشكال العنف المختلفة المقدمة في أفلام الكرتون مشيرة إلى أن محاكاة الشخصيات الكرتونية التي تمارس العنف تزيد بزيادة ساعات المشاهدة وبخاصة أن أكثر المواد التلفازية تفضيلا لدى الأطفال بعمر من (6-10) سنة هي أفلام الكرتون. وجاءت المسلسلات التلفازية في المرتبة الثالثة إذ ذهب(94,12%) من الآباء إلى أن المشاهد العنيفة التي تتضمنها المسلسلات تكسب أبناءهم السلوك العنيف, بعدها جاءت الأخبار بنسبة(85,10%)إذ إن هذه البرامج وبحسب قول الآباء تعد مصدراً من المصادر التي تكسب أطفالهم السلوك العنيف لما تنطوي عليه من مشاهد عنف, خاصةً أن صور المصادمات والمظاهرات والاحتجاجات وأعمال القتل والمناوشات تتصدر نشرات الأخبار والبرامج الإخبارية وأن تعرض الأطفال لهذه البرامج في تزايد مستمر إذ أصبحت نشرات الأخبار مصدراً رئيسياً لاكتساب المعلومات لدى الأطفال, ووجد (52,3%) من المبحوثين أن أطفالهم يكتسبون مظاهر العنف من الإعلانات التلفازية.(كريستاكيس ,2007) وفي دراسة حول مضامين التلفاز حيث وقع درس مضامين ثلاث محطات كبرى تبث 17 ساعة يوميا طيلة أيام الأسبوع وعلى مدار السنة خلال ثلاث سنوات من سنة 1994 إلى سنة 1997 وقد تضمنت الدراسة فحص برامج دراما وكوميديا وأفلام وروايات وكليبات وموسيقى وصور متحركة وبرامج واقعية (أخبار, تحقيقات, وثائق) حيث جمعت هذه الدراسة 10000ساعة بث وهو ما يمثل أكبر وأوسع دراسة حول مضامين التلفاز ودلت هذه الدراسة على النتائج التالية:

•تحتوي 60% من شريحة البرامج على مشاهد عنف وهذا يقدم في شكل لامع ما يعزز التأثير السلبي الذي تعرضت له الدراسات السابقة على المشاهد وخاصة الأطفال منهم, وهذا السلوك الشرير في المشاهد العنيفة لا يبرز بعده أي عقاب أو تبعات لهذا السلوك .

•ما يقارب 70%من المشاهد لا تظهر أي عقاب أو إحساس بالذنب لمن قام بالعنف, بالإضافة إلى ان40% من كل مشاهد العنف فيها سياق كوميدي وإيحاء بالأذى, في حين أن 50% أو أكثر من حوادث العنف المشاهدة تؤدي إلى الموت أو إلى العجز إذا تمت بالفعل.

•كما أن 40%من حوادث العنف قام بها شخصيات لامعة جذابة محبوبة فيها إيحاء بالبطولة والشهامة. ولقد بينت الدراسة أن الأطفال ما دون سن الرابعة والذين لا يفرقون بسهولة بين ما هو خيالي وما هو واقعي ما يفهمونه من المشاهد السلبية (في غياب شرح الوالدين لأبعاد المشاهدة والمغزى والعبر) أن العنف ضروري ومفضل ولا ضرر فيه. وأبرزت الدراسة أن العلاقة بين العنف والتلفاز مرتبطة بتحديد العنف في المجالات التالية: أين يقع؟ من يقوم به؟ كيف يقوم به؟ من يتضرر منه؟ من يعاقب عليه؟ .

إذا فالتلفاز يظهر العنف بمظهر بسيط لامع وأن العنف هو الحل ولا تحتوي برامج العنف على مضامين ضد العنف إلا في 5% من الحالات حسب نفس الدراسة. (التورزي, 2002, 105). ومن خلال الإطلاع على الدراسات العديدة السابقة خلص البحث إلى النتائج التالية:

تشجع المضامين التلفازية مواقف خاطئة تجاه العنف وتعطي للطفل مفاهيم مغلوطة عن الأخيار والأشرار, كما قد تؤدي لدى الأطفال الذين يعانون من اضطرابات سلوكية إلى "مزيد من ترسيخ السلوك الأرعن والعدواني والعنيف لإبراز العنف كوسيلة مفضلة عادية وغير ضارة لفض النزاعات وإثبات القدرة والرجولة".(التورزي,2002 ,104) وعلى الرغم من أن هناك العديد من الآراء التي تؤكد بأن برامج العنف التلفازية مرتبطة بشكل مباشر مع السلوك العنيف والعدواني فهم يعتبرون مشاهد العنف سبب للسلوك العنيف وهذا ما أفضت إليه دراساتهم وأبحاثهم, إلا أنه يوجد آراء معارضة تقول بأن هذا الأثر غير مباشر وإنما هناك العديد من العوامل التي تسهم مجتمعة في تكون السلوك العدواني لدى الأطفال فالعلاقة هنا هي علاقة عليّة. لذلك ستنتقل الباحثة الآن إلى مناقشة هذه الآراء للتوصل إلى فكرة واضحة عن مدى هذا التأثير ونوعيته.

4. آثار العنف المتلفز عليّة أم ارتباط:

إن كثيراً من المقالات العلمية المعاصرة والآراء الشائعة تفترض وجود علاقة سببية بين العنف التلفازي والعدوان, ويرى الذين يعتقدون بوجود علاقة بين مشاهد العنف التلفازي

والسلوك العدواني أنه كلما تعرض الفرد لمشاهدة عنف أكثر اتجه نحو السلوك العدواني بشرط أن تتوافر فيه العوامل الأخرى التي قد تدفعه نحو هذا السلوك, أما أولئك الذين لا يرون وجود مثل هذه العلاقة فحجتهم في هذا أن هناك الكثير من الأفراد العاديين في مراحل العمر المتوسط وكذا الأطفال يشاهدون برامج العنف في التلفاز ودور السينما دون أن يظهر من أحد منهم أعمال العنف.(إفرا ,2005 ,175)

تقول نظرية التعلم الاجتماعي إن الطفل يحاول تقليد ما يلاحظه من أنماط سلوكية ويزداد تقليده لها في حال تم تعزيز السلوك الملاحظ. وتشير هذه النظرية إلى أنه يمكن أن يتعلم الأفراد سلوك العنف من مراقبة أو مشاهدة برامج العنف والرعب والإثارة فالأفراد يتعلمون سلوك العدوان والعنف من خلال مشاهدتهم للتلفزيون بتنميط سلوكهم حسب سلوك الشخصيات التي تعرض برامج العنف. ويرى شرام وزملاؤه shram et al أنه إذا عرضت مشاهد العنف والقسوة والسلوك غير الطبيعي علنا على الجماهير ستكون سببا في إثارة الرغبة في السلوك العنيف عند الناس ولا يوجد شك في وجود علاقة ما بين ازدياد جرائم العنف وازدياد البرامج المليئة بالسلوك الإجرامي والأعمال العنيفة في السينما والراديو والتلفاز.(عدلي العبد ,2006 ,83-88)

وكرد على القول الذي يؤيد أن الأطفال عندما يتعرضون لمشاهد العنف يكتسبون السلوك العدواني هناك وجهة نظر تؤمن بأن الأطفال العدوانيين هم الذين يتابعون البرامج التلفازية العنيفة, بينما هناك دراسات أخرى لم تتوصل إلى سببية العلاقة فقد تكون المشاهدة التلفازية هي المسؤولة عن السلوك العدواني لدى الفرد, وربما تكون سمة العدوانية هي المسؤولة عن جعله يشاهد البرامج العدواني.(شمال حسن ,2002, 100) وتؤكد الجمعية الأمريكية للطب النفسي على وجهة النظر القائلة بأنه كون الطفل عدوانيا أصلاً لا يعني انه سيشاهد برامج العنف التلفازي أكثر من الأطفال الباقين العاديين هذا يدعم أن مشاهدة التلفاز يحتمل أن تكون سبباً للسلوك العدواني أكثر من كونه نتيجة لهذا السلوك. (APA ,2004) كما يدعم "كومستوك وبايك" komestoc&Bikeهذا الرأي بأن هناك ثلاث نظريات تفيد بأن التعرض للعنف التلفازي يزيد من احتمال ازدياد السلوك العدواني والسلوك المضاد للمجتمع عند الفرد وهذه النظريات هي:

1- **النظرية المعرفية الاجتماعية** :social cognitive theory

وفيها تطور لنظرية التعلم الاجتماعي social learning theory التي تؤكد على العمليات التعليمية (من حيث الاكتساب والأداء) وأن الأفراد يعزون خصائص أو صفات معينة للآخرين, وهم يلاحظون ويفسرون آخذين في اعتبارهم المواقف والنتائج ويقلدون السلوك الذي يعتبرونه مناسباً وفعالاً.

2- **النظرية الترابطية الجديدة**: neoassociationism

التي تؤكد على تخزين الأفكار والصور العقلية images واستعادتهما, وتشير هذه النظرية إلى أن تكرار عرض مشاهد العنف أمام الفرد يؤدي إلى ازدياد في أعداد وتنوع السلوك المضاد للمجتمع في الحصيلة المعرفية السابقة له وكذا ازدياد عدد العلامات والدلائل المعبرة عن السلوك المضاد للمجتمع في نظره مما يسهل من إقدامه على السلوك العدواني .

3- **نظرية الإثارة**:arousal theory

وتؤكد هذه النظرية على أن العوامل الفسيولوجية تثير الفرد ويمكن أن تتحول بطريقة ما إلى سلوك عدواني. وأن العوامل الاجتماعية التي تتوسط أو تقوى من تأثير العنف الإعلامي على الأطفال تتضمن المستوى الاقتصادي– الاجتماعي لأسرهم وموقف الآباء من التدخل فيما يشاهده أطفالهم وكيفية استخدام الأطفال لوسائل الإعلام بما فيها التلفاز. (إفرا,2005, 182) وهناك العديد من الدراسات التي تطرقت لدراسة أثر العنف المتلفز على السلوك العدواني منها:

دراسة "وود وونج و شاكير" Wood ,Wong and Chacere(1991) في أثر التعرض لمشاهد العنف في وسائل الإعلام ووجدوا التعرض لمشاهد العنف يرتبط بازدياد العدوانية مع الغرباء والأصدقاء وزملاء الدراسة وذلك عند مراجعتهما للنتائج الكلية, وبالإضافة إلى هذا لاحظ هؤلاء الباحثون أن التعرض للعنف التلفازي عددا قليلا من المرات ربما يكون له أيضا آثارا بسيطة على الفرد إلا أن استمرار هذا التعرض قد يساعد في ظروف معينة على ظهور العنف في سلوك الفرد أثناء تفاعله الاجتماعي مع الآخرين. فتأثير العنف التلفازي هو تأثير **تراكمي** ويقول "وود" وزملاؤه إن تحليلهم للدراسات الخاصة بهذا الموضوع قد أظهر وجود علاقة سببية بين العنف الذي تقدمه وسائل الإعلام والعدوان. (إفرا ,2005, 198)

وأجرى "كومستوك وستراوسبورجر" Comstock , strasbuger (1993) تحليلا لما يقارب من 500 دراسة تؤيد نتائجها كلها ما يفيد باحتمال ازدياد السلوك العدواني وكذا السلوك المضاد للمجتمع عقب مشاهدة العنف التلفازي, وهناك أيضا بحوث حديثة (مثل :"أندرسون" و"بوشمان" Bushman, Anderson(2001) و"بوشمان وهيوزمان" (2001Huesman) "وجروبيل" Groebl (2001) تقترح بوجود علاقة سببية قوية سواء أكانت بين مشاهدة العنف التلفازي أو اللعب بألعاب الفيديو المتسمة بالعنف وبين السلوك العدواني الحقيقي عند الطفل. وقد توصل" بوشمان وهيوزمان" (2001) من تحليلاتهما نتائج الدراسات إلى نتيجة مثيرة تفيد بأن العلاقة بين العنف التلفازي والسلوك العدواني أقل بدرجة وسيطة من العلاقة بين التدخين وسرطان الرئة, فكما هو الحال بالنسبة للتدخين وسرطان الرئة ليست العلاقة آلية ومستمرة بين هذين العاملين, كذلك ليست تامة وكاملة بين مشاهدة العنف

التلفازي والسلوك العدواني. فهناك أفراد عدوانيون لم يشاهدوا العنف التلفازي, كما أن هناك أيضا أفرادا كثيرين يشاهدون هذا العنف ولم يتحولوا إلى أفراد عدوانيين. (Anderson et al,2006, 489) وهناك احتمال أن مجرد مشاهدة العنف قد يولد ويخلق سلوكا عدوانيا ومعنى ذلك أن الاستعداد للعنف يكون موجودا لدى الطفل قبل التعرض للعنف التلفازي. فالأبحاث الحالية تقرر أن الأطفال ليسوا فقط يقلدون الحركات العدوانية التي يشاهدونها في التلفاز ولكن تساعد المشاهدة على تذكرتهم بالحركات العنيفة التي تعلموها من قبل. (الحسيني, 2005 ,73) ومما سبق وجدت الباحثة أن معظم الباحثين يتفقون على أن هناك ارتباطاً قوياً بين مشاهدة العنف التلفازي والسلوك بعدوانية, إلا أن هناك عدم اتفاق كبير بينهم فيما يتعلق بطبيعة هذه العلاقة واتجاهها ومدى استمرارها, وقد عرض الكثير من الباحثين دراسات حديثة تتضمن مدى واسعاً من طرائق البحث العلمي لتأييد الادعاء بوجود علاقة سببية بين العنف التلفازي والسلوك العدواني, واقترح آخرون بوجود علاقة ما إلا أنهم توقفوا عن الادعاء بأنها سببية وهناك مجموعة أخرى من آراء الباحثين تفيد بأن هذه العلاقة قد يبالغ فيها أو تتناقض بدرجة كبيرة عندما يتم ضبط متغيرات معينة. ومن هذه الدراسات نستنتج بأنه لا شك أن العنف التلفازي يلعب دورا في السلوك العدواني فمع ازدياد حجم المشاهد العنيفة التي يعرضها التلفاز وطول مدة مشاهدة الطفل لهذه المشاهد ازدادت أعمال العنف والحوادث الناجمة عنه بين الأطفال, لكن السؤال الذي يطرح نفسه هنا ما هي العوامل التي تتوسط العلاقة بين مشاهدة التلفاز والسلوك العدواني؟

5. المتغيرات المؤثرة في درجة التأثر ببرامج العنف التلفازي:

هناك عوامل ومتغيرات مهمة يمكن أن تسهم في تأثر الأطفال بمشاهد العنف التلفازي, كما أن تدعيم السلوك العدواني أيضا له أهمية في الإقدام على هذا السلوك سواء كان سلوك الطفل نفسه أو سلوك القدوة الموجودة في المشهد التلفازي.

5.1. فمن **العوامل الخارجية** التي تؤثر في اكتساب الطفل للسلوك العدواني:

5.1.1. واقعية المشاهد التي يتابعها الطفل:

إن إدراك الطفل للمشاهد التي يراها على الشاشة بأنها واقعة وحقيقية يزيد من رغبته بتقليدها وتجربتها, لذلك فإن قدرات أطفال ما قبل المدرسة على التمييز بين الواقع والخيال تعتبر مهمة في هذا الصدد لأنهم أكثر الأطفال رؤية لمشاهد الرسوم المتحركة بما فيها تلك التي تتصف بالعنف. وقد لاحظ بعض الباحثين أن هناك أثراً تدعيمياً للعنف المبرر وبخاصة ذلك الذي يكثر عرضه في أفلام التلفاز, وهو عنف له أبطال معروفين عادة لدى الأطفال والمراهقين. فمدى واقعية العنف وإدراك الطفل له كشيء له مبررات معقولة وكذلك مستوى توحد الطفل مع المعتدي

ومهاراته الإدراكية والمعرفية عوامل كلها تحدد أثر مشاهد العنف على نفسيته.(إفرا,2005, 199) كما أن عرض أوضاع مشابهة لتلك التي يعيشها المُشاهِد صغير السن, بما في ذلك مرتكب الجريمة الذي يشبه المُشاهِد, وظروف تشبه تلك التي يجدها في بيئته مثل وجود هدف أو غاية, من شانه أن يزيد أو يعطي مؤشرات أخرى مماثلة لتلك التي تتوفر في محيط الحياة الواقعية. (كبارة, 2003, 266) أي أن هذه الظروف المماثلة لظروف المُشاهِد قد تدفعه للتصرف كما تصرف البطل في المشاهد التلفازية, وبالتالي اللجوء إلى الخيار العنيف في حل مشاكله أسوة بأبطال التلفاز العنيفين.

5.1.2. الضجيج:

تبين من خلال العديد من الدراسات أن معدل حدوث العدوان يرتفع في الأماكن المزدحمة وقد يعزى هذا إلى أنه في ظل التكدس الشديد للأفراد في مكان ما يصعب إشباع الكثير من الحاجات للهدوء والاسترخاء والخصوصية ومن ثم يصبح الفرد أكثر توتراً ونظراً لأن الازدحام ينطوي ضمناً على ارتفاع معدل التفاعل المكثف بين الأفراد المتوترين فإن احتمالات صدور الاستجابات العدوانية يصبح أكثر احتمالاً, يضاف إلى ذلك أن التكدس يعني ضمناً أن ثمة فرصاً أكبر لتعليم العدوان بالاقتداء من مشاهدة النماذج المحيطة التي تسلك على نحو عدواني. (منصور –الشربيني, 161,2003)

5.1.3. أثر الأسرة :

وللجو الأسري الأثر الأكبر على تعلم الأطفال السلوك العدواني وعلى مدى التأثر ببرامج العنف التلفازية, فقد أجريت في الولايات المتحدة عام 1998 دراسة مسحية على عينة عشوائية "527"فرد مكونة من الوالدين الذين لديهما أبناء تتراوح أعمارهم بين 2-17 سنة وكان هدف هذه الدراسة معرفة عادات العائلة التي تستخدم وسائل الإعلام مثل التلفاز والسينما والفيديو والانترنت والموسيقى والإعلام المطبوع وقد أظهرت الدراسة ما يلي :

- 57% من الآباء (وافقوا- وافقوا بشدة) على أن أطفالهم يتأثرون بالعنف الذي يشاهدوه في الأفلام التلفازية .
- 81% من هؤلاء الوالدين (وافقوا – وافقوا بشدة) بشأن قلقهم حول كمية العنف التي يشاهده أطفالهم في التلفاز.(أبو إصبع,2005, 280) والأسرة لها دور أساسي وحيوي من بين كل المؤسسات الاجتماعية من خلال تقديم النموذج الذي يتبعه الطفل في مشاهدة التلفاز, أو من خلال قيام الأسرة بمشاركة الطفل الأفلام المُشاهَدة "أو عدم المشاركة" وعن طريق تشجيع تنظيم مشاهدة الطفل للتلفزيون, وقد لوحظ أن مشاركة الأبوين لأطفالهم أثناء مشاهدة التلفاز

قد تكون مفيدة فالملحوظات والتفسيرات التي يقدمها الكبار عما يدور على الشاشة تساعد الأطفال على فهم أفضل لما يشاهدونه. (الحسيني, 2005, 103-104) ويبدو أن المناخ الأسري المضطرب يكسب الطفل سلوكا عدوانيا, إذ وجد أن اللجوء إلى التهديد والوعيد والعقوبة التي تستخدم في حل الصراعات والخلافات بين أفراد الأسرة تساعد على الاحتفاظ بالعدوان ومن ثم اتخاذه أسلوبا لحل صراعاته أو خلافاته سواء مع إخوته الصغار أو مع أقرانه.(حسن,2002, 98)

5.1.4. المستوى الاقتصادي والاجتماعي :

إن أطفال الطبقة الدنيا يكثرون من المشاهدة التلفازية بسبب ضيق المساحات المحددة للعب وقلة الأماكن الترفيهية فضلا عن أن ممارسة النشاطات الترفيهية تتطلب تكاليف تفوق إمكاناتهم المالية.(شمال حسن ,2002,105) ويشير إلى ذلك "بوتر" Potter بقوله " يتعرض اليافعين من الطبقة الاجتماعية الأقل إلى العنف لكثرة مشاهدتهم للتلفزيون, حيث يشابههم في كثرة المشاهدة أيضا أبناء الأقليات والمهاجرين كذلك يكونون أكثر عرضة للعنف المتلفز". (Potter,1999,30) (كبارة, 2003, 261)

5.2. العوامل الداخلية التي تؤثر على مدى تأثر الطفل ببرامج العنف التلفازي:

5.2.1. التكرار:

تؤكد نظرية التعلم الاجتماعي فكرة التكرار العلني و التكرار الخفي للاستجابات, والتي هي أحد العمليات التي تساعد على تأكيد وتقوية التعلم بالملاحظة, فالأطفال عندما يشاهدون الدراما لا يستطيعون أن يلفظوا أو يكرروا استجابات الكبار الموجودة في الأفلام مباشرة وعلنا بل غالبا ما يكررونها في الخفاء, ولن يقوموا بعمليات التكرار علنا. وطبقا لهذه النظرية سوف تقوى وتتأكد تلك الاستجابات في نفس الوقت بسبب التكرار الداخلي لها, وهذا التكرار يمنع تدخل الأهل لمراجعة السلوك وتقييمه, فيفعله الأطفال بعقليتهم المحدودة وبوعي تنقصه الخبرة, هذا التكرار الخفي يؤدي على المدى البعيد إلى تأكيد الاستجابات الدرامية التي تبعد عن الحقيقة. (الحسيني,2005, 75)

5.2.2. مستوى النمو:

إن معدل مشاهدة التلفاز يتأثر إلى حد كبير بعمر الطفل. فالأطفال يبدؤون مشاهدة التلفاز من سن 1,5 – 2,5 سنة لكن ليس من السهل في هذه المرحلة أن يتم تحديد معدل المشاهدة .

ويبدو أن هناك إجماعا حول معدل المشاهدة تبعا للمرحلة العمرية بيد أن الزيادة عن هذه المعدلات قد تكون محرضا على العدوان, يتم ذلك لاسيما عند الأطفال الذين تقل أعمارهم عن 12 سنة لان زيادة معدلات المشاهدة قد تضعف مستوى الحكم الخلقي لدى الأطفال, أي أن الأطفال

الذين يشاهدون نماذج عدوانية أو يتعرضون إليها باستمرار من المحتمل أن يقلدوا هذه التصرفات والأساليب في حل الصراع في موقف معين أو مشكلة معينة, إذ أنهم في مرحلة تكوّن المعايير الخلقية وبما أن هذه المعايير تتكون عن طريق تقليد وملاحظة سلوك الوالدين, فإن ذلك بالطبع لن يتم إلا بزيادة الصلة بين الطفل ووالديه. أما عند انقطاع الصلة بين الطفل ووالديه بسبب تأثير التلفاز على عملية التفاعل الاجتماعي بين الطرفين بسبب زيادة عدد الساعات التي تصرف بالمشاهدة فإن النتيجة ستكون البحث عن نموذج بديل لتشكيل معاييره الخلقية وبذلك فإنه يجد في النموذج التلفازي قدوة له. (شمال حسن , 2002 , 105)

كما يتدخل سن الطفل في مدى تأثره بالبرامج التلفازية فالطفل الصغير الذي يصعب عليه أن يفرق بين الخيال والحقيقة يكون تأثره بما يشاهده في التلفاز أقل من الطفل الأكبر سناً بسبب الإدراك الأكبر للحقيقة. (الحسيني,2005, 118)

ومن زاوية أخرى يعتبر الأطفال الأصغر سناً أن العنف الذي يترتب عليه عقاب هو السلوك الاصوب أو الصحيح بخلاف ذلك الذي قد عوقب صاحبه, أي أن نتيجة المواقف هي التي تقرر مدى صوابه حيث يراها الأطفال الأصغر باعتبارها عيانية أو محسوسة, أما الأطفال الأكبر سناً فكانوا يميلون إلى الاعتقاد بأن العنف المترتب عن إثارة – أي الذي يقصد به صاحبه الدفاع عن النفس أو رد الإهانة – هو السلوك الاصوب بخلاف ذلك الذي لم يصدره عن إثارة. (إفرا,2005, 192)

وتعد **القدرات العقلية للطفل و خصائصه الشخصية** من العوامل التي تحدد استخدامات الأطفال للتلفاز أيضا, ففي السنوات الأولى من المدرسة يميل الطفل إلى مشاهدة التلفاز لفترات طويلة ويتوقف مدى فهمه لما يشاهده على قدرته على الاستيعاب والملاحظة والفهم.(الحسيني,2005, 104)

كما وجد "ويجمان" وزملاؤه(1992) weigman et al علاقة سببية ملحوظة بين الذكاء وكل من العدوان ومشاهدة التلفاز, فالأطفال الذين يشاهدون مشاهد العدوان التلفازي بكثرة ويسلكون بعدوانية كانوا أقل ذكاء ممن لا يسلكون بعدوانية. (إفرا,2005, 192) وأكدت العديد من الدراسات بأن الأطفال الأذكياء هم أقل اهتماما بالتلفاز لأنهم لا يجدون فيه تحدياً يستثير قدراتهم العقلية بل يجدون فيه ما يبعث على الملل والسأم, فضلاً عن أن الأطفال الأذكياء ليس لديهم وقتاً كافياً لمتابعة البرامج التلفازية الأمر الذي يؤدي إلى تقليل ساعات المشاهدة بدرجة ملحوظة.(شمال حسن ,2002,106) (كبارة,2003, 261)

5.2.3. الإستعدادات العدوانية لدى الطفل:

تشير الدراسات إلى أن الأفراد الذين يفضلون مشاهدة البرامج العنيفة يكونون أميل إلى العدوان والسبب في ذلك أنهم يجدون فيها المتعة والتسلية. فهذه الأعمال تمثل أحلاماً يسعون إليها في هذه المرحلة من العمر, فالطفل أو المراهق يتمنى أن يكون البطل المنقذ الذي يدخل مدينة ما فيخلص أهلها من الجور والظلم وينشر العدل بينهم. (شمال حسن ,2002 ,106)

حيث تعد ميول الأطفال العدوانية من العوامل المهمة التي يجب أن تؤخذ بالاعتبار عند دراسة حالة طفل ما, فهذه الميول هي التي تدفع الأطفال لاختيار البرامج التي يشاهدونها في التلفاز أو الألعاب التي يفضلون أن يمارسونها في الفيديو, كما أنها تسهم في مدى تأثير هذه المشاهد أو الألعاب التي اختاروها عليهم, فبالرغم من أن المستويات العليا من المشاهدة قد تؤدي إلى سلوك عدواني أكثر, إلا أن الأطفال الأكثر عدوانية هم أيضا أكثر اختيارا لبرامج العنف التلفازي, فهذا الاستعداد العدواني هو الذي يحدد ما يفضلونه من البرامج واختيارهم للعنف التلفازي.(إفرا,2005, 195)

5.2.4. كمية المشاهدة:

يشير "الباشا" إلى أن مليوني طفل تقريباً في ايطالية ممن تقل أعمارهم عن السادسة عشر يقضون قسطاً من الوقت يومياً أمام جهاز التلفاز, وهو بمعدل يتراوح ما بين الساعة و النصف والساعتين يومياً, الأمر الذي يعني أن الأطفال الايطاليين يشاهدون التلفاز وقتاً أطول من الوقت المخصص لـ(اللعب) خارج المنزل.(الباشا, 2003, 26). كما يلاحظ أن الوقت المخصص لمشاهدة أفلام الشباب والرسوم المتحركة أكثر من 25%من ساعات المشاهدة عند أطفال السادسة والعاشرة ونسبة 85% عند أطفال الحادية عشر والرابعة عشر من العمر فالحصة الأكبر من الوقت الذي يقضيه الأطفال في مشاهدة التلفاز يخصص لمشاهدة برامج غير مخصصة لهم.(شالفون ,1996, 15) وجاءت نتيجة دراسة " آل علي" بأن معظم أفراد العينة_عينة الدراسة_ تشاهد التلفاز أكثر من3 ساعات يوميا وفي الوقت الذي تحبه دون متابعة من الأهل, وأن معظم أفراد العينة تشاهد أفلام العنف والجريمة بنسبة لا يستهان بها, وهم لا يشاهدون برامج الأطفال إذ أنها لا ترضي رغباتهم.(آل علي ,2006, 104) وفي دراسة لـ "صالح" عن طول مشاهدة التلفاز وجد أن معدل المشاهدة الأسبوعية هو"17 ساعة" و"35 دقيقة " بمعدل مشاهدة يومية قدرها"2,5 ساعة.(نقلا عن الصفدي,2004 ,13) إن كثرة مشاهدة التلفاز والاندماج في مشاهدة البرامج العنيفة في التلفاز تساعد وتؤدي إلى سلوك غير سوي لدى من لديهم الاستعداد لممارسة العنف, وهذا لا يمكن أن يحدث بين الذين لا يشاهدون التلفاز بكثرة. (آل علي ,2006, 95) بعبارة أخرى أن النماذج العنيفة التي يعرضها التلفاز سوف تتغلب على اهتماماته الأخرى ويصبح تفضيل

العنف هو السائد. فمشاهدة برامج تلفزيونية معينة ربما تؤدي إلى تنمية خصائص شخصية معينة ومشاهدة برامج العنف سوف تسهم في تنمية شخصية تتسم بالعدوان. (شمال حسن,2002, 102)

5.2.5. الجنس:

يشير " آندرسون" Anderson (2007) إلى أن الذكور أكثر عدوانا من الإناث في أغلب الثقافات.(Anderson, 2007, 322) وتتراوح نسبة الشخصيات الذكورية المرتكبة للأعمال العنيفة بين 71% و 85% من مجمل شخصيات الممثلين. حيث قام "بولس" Poulos وآخرون بتحليل مضمون برامج الأطفال الصباحية يوم السبت, وتوصلوا إلى نتيجة مفادها أن نسبة 71% من كل الشخصيات (والتي بلغ عددها 376 شخصية بشرية و142 شخصية حيوانية) كانت من الذكور. ذكر الباحث بعدها أن هذا التوجه للاستخدام الكثير للشخصيات الذكورية لأنها أكثر عدوانية واقل تعاطفاً أو تفهماٍ للآخرين من الإناث, ويرسخ هذا صورة الذكور في أذهان الناس بأنهم اشد باسا وأقسى قلبا من الإناث.,(Potter,1999,55) وطالما أن الذكر أكثر عدواناً من الأنثى بحكم التنشئة الاجتماعية فمن باب أولى أن يكون أكثر تأثراً بما يشاهده من برامج عنيفة على شاشة التلفاز. (شمال حسن ,2002, 103)

ويرى"بوتر" Potter بأن الصبية يتأثرون بشكل أكبر بالعنف المعروض في برامج التلفاز. ويستمر تأثير نماذج الشخصيات من الكبار الذكور في تشكيل السلوك العنيف حتى 6 أشهر, أما نماذج الذكور الأصغر فتأثيرها أشد مباشرة في تشكيل السلوك العنيف لكن على المدى القصير .(Potter,1999,30) ويعللون ذلك بأن الانطباعات التي يكوّنها كلا الجنسين عن الأحداث والأشياء تكون مطابقة مع الأدوار المتوقعة لكل منهما في المجتمع.

كما أن ذلك يعتمد على الأقران الذين يلتقي بهم الطفل وظروف التنشئة الأسرية للذكر فإذا كان سلوك الأقران يتسم بالعدوانية فمن المحتمل أن يتأثر بالبرامج التلفازية بسبب أن هؤلاء يشجعونه على تقليد النموذج العدواني ويغدو بمرور الوقت أن هذا النموذج الذي أخذ يقلده هو نموذجه الشخصي الذي يحب أن يقتدي به ويحرص على تبني أفكاره ومعتقداته ويسعى للدفاع عنه. (شمال حسن ,2002, 103)

مما سبق تستطيع الباحثة القول بأن هناك العديد من العوامل التي تهيئ لتعلم السلوك العدواني من مشاهد التلفاز العنيفة كالجنس والقدرات العقلية للطفل والاستعداد المسبق لديه وحتى المستوى الاقتصادي والاجتماعي والثقافي للأسرة ككل. وقد خلصت الباحثة إلى أن لمشاهد العنف التلفازية أثراً غير مباشر على السلوك العدواني فهناك عوامل تلعب دوراً ثالثاً تسهم في حدوث هذا الأثر أو عدم حدوثه .

- **الألعاب الالكترونية**
- **نظرية الاستخدامات والإشباعات.**
  - **كمية الوقت.**
  - **كيفية اختيار اللعبة .**
  - **دوافع وأسباب اللعب.**
- **الآثار الايجابية للألعاب الالكترونية .**
- **الأثر السلبي للألعاب الالكترونية.**
  - **اثر الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني .**
  - **اثر الألعاب الالكترونية على إضعاف الحساسية .**
- **الآثار السلبية الأخرى للألعاب الالكترونية العنيفة.**
- **أيهما أكثر تأثيرا الألعاب الالكترونية أو برامج التلفاز.**

توطئة

نتيجة للتغير السريع الذي شهده العالم, شهد معه تغير مفهوم اللعب عند الأطفال. وفي حين ارتبط لعب الأطفال بالماضي بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في مكان مكشوف من المنزل, فكل منا أحلام غير محققة وربما كانت الأحلام أكثر كلفة مما يجب أو أنها تستهلك الكثير من الوقت, وربما أردت أن تقود طائرة أو سيارة سباق أو ربما خوض حرب ضد غزاة الفضاء الخارجي, أو ملاحقة مصاص الدماء, لكن الأحلام موجودة وتحرك عقولنا كل يوم, وهذا هو السبب في وجود منتجات تسمح للناس بأن يعيشوا هذه الأحلام في خيالهم بطريقة آمنة وصحية ومناسبة, حيث جاءت الألعاب الالكترونية كنتيجة للطفرة التكنولوجية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها فنرى الطفل الآن يجلس وحيدا أمام جهاز الكمبيوتر أو "البلاي ستيشن" مختصرا بذلك حركته ونشاطه مما يؤثر على جسده وتفكيره وما إلى ذلك. فما هي ألعاب الكمبيوتر وما هو دورها في سلوك وانفعالات الطفل.

1. الألعاب الالكترونية:

تعرّف الألعاب الالكترونية بأنها: نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز "الألعاب الالكترونية" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب" و التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" أو تحدٍ للإمكانات العقلية, وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية. (الشحروري,2008, 46)

وتتضمن الألعاب الالكترونية ألعابا ذات طبيعة تنافسية مثل ألعاب الحرب وألعاب الكوماندوز, أو الألعاب ذات الأنظمة الخاصة بالتحكم مثل ألعاب "نينتدو Nintedo" و"سيجا Sega", أو"الألعاب التفاعلية interactive toys" وتتضمن ألعاب الحاسوب الآلي أما الألعاب المفرغة من البيانات الموجودة به أو تلك التي تجري عليه. (إفرا ,2005, 363) وتم الاتفاق على تقسيم ألعاب الكمبيوتر إلى الأنواع التالية:

1.1. **ألعاب تعليمية**: تعتمد على قصة أو شخصية كرتونية, هذا النوع من الألعاب مفيد جدا للأطفال فهو يبدأ في تثقيفهم بثقافة سهلة وسلسلة تعتمد على شخصيات محببة للأطفال وهذه البرامج – سواء الأجنبية أم العربية – يمكن أن يبدأ معها الطفل من سن الرابعة.

1.2. **ألعاب فكرية**: وتقوم على تقوية الملاحظة والتركيز, عمليا تعتبر هذه البرامج للصغار لكن تشد الكبار أيضا نظرا لأنها تقوي المخيلة "تساقط المكعبات "سرعة

البديهة "مثل الأوراق المتشابهة بشتى الأشكال "الذاكرة إلى ما هنالك من ألعاب ذهنية يبدأ بها الأطفال من سن السابعة.

1.3. **الألعاب التي تعتمد استراتيجيات حربية**: وتحتاج إلى وضع الخطط, هذا النوع من الألعاب يعتبر من المراحل المتقدمة التي تحتاج إلى نضج عقلي, ويبدأ بها من سن العاشرة والمراهقة حتى الشباب وأكثر, إذ إنها تتدرج صعوبتها من مرحله إلى مرحلة. (بيطار, 2007) و (الشحروري ,2008, 47)

1.4. **ألعاب حركية**: وهي الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة مثل ألعاب المغامرات والعدوان والخيال.

1.5. **ألعاب المغامرة**: وهي الألعاب التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.

1.6. **ألعاب لعب الدور**: تشبه ألعاب المغامرة ولكن بدلا من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من واحد .

1.7. **الألعاب الرياضية**: تشبه الاستراتيجيات سواء أُديت من طرف واحد أو من الفريق الرياضي.

1.8. **ألعاب المحاكاة**: تخلق موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها .

وهناك مجموعة من العناصر التي تجعل الألعاب الالكترونية مميزة ومختلفة عن وسائل الإعلام الأخرى منها التفاعلية ومستوى النشاط والتأثيرات الصوتية والمرئية التي توفرها اللعبة, ووجود هدف لـــ(اللعبة) والقوانين التي تحكم اللعبة وكذلك الواقعية, ثم إن دمج هذه العناصر مع بعضها البعض تجعل هذه الألعاب أكثر إثارة ومتعة وإدمانا.(الشحروري, 2008, 48) وفيما يلي لمحة سريعة عن تاريخ صدور الألعاب الالكترونية ومدى انتشارها:

بدأت الألعاب الالكترونية في الظهور في السبعينات ففي عام 1976 ظهرت لعبة بعنوان "سباق الموت" Death race حيث يتم تهشيم السيارات عبر عمليات اصطدام مقصودة لتطلق بذلك هذا النوع من العنف غير المفهوم, ولم تتجرأ الصناعة على تطبيق الواقعية متعددة الوسائط على هذا النوع من الألعاب إلا في ألعاب 1992 فقد أنفقت "سيغا" 4,5 مليون دولار لتطوير لعبة" مصيدة الليل" Night Trap وهي لعبة إثارة يقوم فيها مصاصو الدماء بغزو جمعية الطالبات الجامعيات.(Koushnar ,2005,1) وقد تزايد الإقبال على الألعاب الالكترونية لتصل مبيعاتها إلى 8 بلايين دولار إسترليني في عام 2001. (إفرا,2005, 363) (Lynchb et al,2004,10) وبعد سنوات وفي ضوء عدد من أحداث العنف المؤلمة للمراهقين مثل عملية إطلاق النار في مدرسة ثانوية في ولاية كولورادو, ألقى الكثيرون باللوم

على الألعاب الالكترونية العنيفة القائمة على القتل, وبعد العديد من الاحتجاجات السياسية ولكي تتفادى الضوابط التنظيمية الحكومية قامت الصناعة ذاتها عام 1994 بوضع ضوابطها الخاصة, حيث شكلت صناعة الألعاب الالكترونية جمعية البرمجيات التفاعلية الرقمية التي تضم في عضويتها كل ناشري ومطوري الألعاب, وفي تلك السنة أيضا أرست الصناعة نظاما طوعيا لتصنيف الألعاب الالكترونية, ومنذ ذلك الحين يقوم مجلس للمصنفين يضم في عضويته100شخص من بينهم ربات بيوت وأساتذة متقاعدون سنويا بتصنيف كل الألعاب التي يتم تصميمها خصيصا لأجهزة اللعب و75% من الألعاب المخصصة لأجهزة الكمبيوتر الشخصية ثم يضع المجلس تصنيفات لهذه الألعاب.(Koushnar ,2005,2)

وكانت عناوين تصنيف الاتحاد الأوروبي للألعاب الالكترونية كما يلي:

EC (Early Childhood) "الطفولة المبكرة " ومحتواها مناسب لعمر 3 سنوات ولا يوجد فيها أي محتوى عنيف أو غير ملائم.

E– Everyone "للجميع" ومحتوى هذه الألعاب مناسبة للأشخاص الذين تبلغ أعمارهم (بحدود 6سنوات) وتحتوي هذه الألعاب على الرسوم المتحركة أو الخيالية خفيفة العنف مع استخدام لغة معتدلة.

E10- Every one10 and older ومحتوى هذه الألعاب قد تكون مناسبة للأشخاص الذين تتراوح أعمارهم (من10 سنوات فما فوق), وهي تحتوي على المزيد من الرسوم المتحركة أو الخيال خفيفة العنف واللغة المعتدلة و الحد الأدنى من المواضيع الموحية.

T– Teen (للشباب) محتويات هذه الألعاب مناسبة للأعمار 13 فما فوق, وهذه الألعاب تحتوي على العنف وعلى الحد الأدنى من مناظر الدم, ومشاهد المقامرة مع استخدام لغة قوية.

Mature- M (الناضجين) محتوى هذه الألعاب مناسبة للأعمار 17 سنة فما فوق, المناظر في هذه الألعاب تحتوي على العنف والدم والظلم والجنس واللغة العنيفة والشديدة.

Adults Only – AO (للكبار فقط) محتوى هذه الألعاب مناسبة للاعمار18 عاما فأكثر, وتحتوي على مشاهد مطولة من العنف الشديد أو مشاهد الجنس والعري. (pasold,2008,6)

RP- (Rating Pending) هذه الألعاب تنتظر التقييم النهائي, يظهر هذا الرمز لوحده في الإعلان قبل إطلاق اللعبة. (©National Institute on Media and the Family.,2008) إلا أنه في الواقع لم يلتزم الأطفال بهذه التصنيفات فقد كانت نسبة 70% من الألعاب المميزة بحرف(M)أي المصنفة للناضجين مقصدا للأطفال وكانوا يستطيعون شرائها 85% من الوقت. (إفرا ,2005, 363) وبموجب تقرير قدمه "تومبسون وهنكر"Tompson ,Haninger عام"2001" إن ما نسبته تقريبا 64%من الألعاب المصنفة على أنها من المستوى (E) تحوي ما اعتبره المصنفون عنفا مقصودا حيث إن ألعاب القتال والمغامرات مثل (Sonic,Zelda) تصنف في مستوى (E) من حيث المضمون العنيف وتزخر بالتمثيل الكرتوني لمشاهد القتال والتهشيم وإطلاق النار, ومن جهة أخرى تم تصنيف ألعاب السباق والألعاب الرياضية على أنها تحتوي على الحد الأدنى من العنف رغم أنه يمكن الادعاء بأن الاشتباك بين لاعبي الهوكي الجليدي وتصادم السيارات هما أمران عنيفان بطبعهما. (Wolock,2004,54) وقد أصبحت ألعاب الحاسوب والفيديو تقريبا جزءا أساسيا من قضاء وقت الفراغ لدى الشباب, ويدعم هذه المقولة أرقام المبيعات للبرمجيات فبالنسبة للعبة (grand thift auto) والتي صممها مهندسون بريطانيون شباب أصدروا منها أربعة أجزاء باعت الأخيرة 250ألف نسخة في يومين, وهو اكبر رقم مبيعات في تاريخ صناعة الألعاب الالكترونية. (فاضل,2004, 174) إن تلك المبالغ الطائلة تعطي فكرة عن مدى انتشار هذه الألعاب في البيوت وبين أيدي الأطفال, ولو حصرنا أعداد الألعاب الموجودة حاليا داخل كل بين عربي يمتلك

المقومات الاقتصادية لشرائها لاستطعنا رؤية الأمر بوضوح. ففي دراسة شملت أكثر من 2000 طالب وطالبة من عمر 8-18 سنة من الصف الثالث إلى الصف الثالث الثانوي وجد أن 83% من الطلاب لديهم لعبة فيديو واحدة على الأقل في المنازل و31% أو أكثر لديهم 3 أو أكثر لعبة فيديو في منزلهم و49% من الطلاب لديهم لعبة فيديو في غرف نومهم.(pasold , 2008,5) وهذا ما يوفر لهم الفرصة للعب أطول مدة ممكنة وفي أي وقت من أوقات اليوم دون مراقبة أو توجيه. فقد أشار"فونك وبوشمان" Buchman and Funk إلى أن أطفال الصفوف من الرابع إلى الثامن يمارسون الألعاب الالكترونية بمعدل 5-15 ساعة أسبوعيا بينما تلعب البنات لمدة 3-6 ساعات أسبوعيا أما طلاب الصف الثامن والتاسع الذين خضعوا للدراسة في عام 2000 فهم يلعبون بمعدل 13 ساعة أسبوعيا بينما تلعب البنات بمعدل 5 ساعات أسبوعيا. (الشحروري, 2008, 98) إن هذا الوقت المنقضي في ممارسة الألعاب الالكترونية يدفعنا للتفكير حول الأثر الذي يتركه على أطفالنا المولعين بهذه الألعاب, ويترك في النفس القلق إزاء ما يتعلمه الأطفال من هذه الألعاب, وتعتمد اغلب الدراسات حيال الألعاب الالكترونية على كمية الوقت التي يقضيها الطفل أمام الشاشة ومضمون هذه الألعاب. فقد وجد "لينتش وزملاؤه" Lynchb et al (2004) أن دراسة أثر الألعاب الالكترونية على السلوك يبدأ بالتركيز على **كمية اللعب ومحتوى الألعاب**, واستنتج بأن كمية الوقت تؤثر على الأداء المدرسي والتحصيل, أما مضمون الألعاب العنيفة يؤثر على العدوانية. (Lynchb et al,2004,10) وخاصة أن هناك العديد من الدراسات التي أكدت بانتشار العنف في محتوى الألعاب الالكترونية الحالية, فقد وجد مجلس التجارة الفيدرالية Federal Tradecommission من أن معظم مصنعي الألعاب الالكترونية يسوقون ألعابا عنيفة للأطفال, والأسباب الأخرى التي تثير قلقنا حول مضمون ما يشاهده أطفالنا في هذه الألعاب ما نشرته وزارة الخدمات الصحية والاجتماعية الأمريكية 2001 والتي تتفق مع ما وجده "لينتش وزملاؤه"(2004) من أن التعرض للعنف المعروض على شاشة التلفزيون في سن مبكر (بين عمر 6-11سنة) له تأثير اكبر على السلوك العنيف الذي يظهر لاحقا من تأثيرات مستوى الذكاء المنخفض وسوء المعاملة من قبل الوالدين والتعرض للأقران المعادين للمجتمع والنشوء في بيئة مفككة أسريا. (Garnageu et al,2007, 489) على الرغم من هذه الآثار الناتجة عن ممارسة الألعاب الالكترونية نجد الأطفال لازالوا متعلقين وبشكل زائد بها نلاحظ ذلك من الوقت المستغرق في ممارستها. هذا ما دفع الباحثة للسؤال عن سبب التعلق بهذه الألعاب,

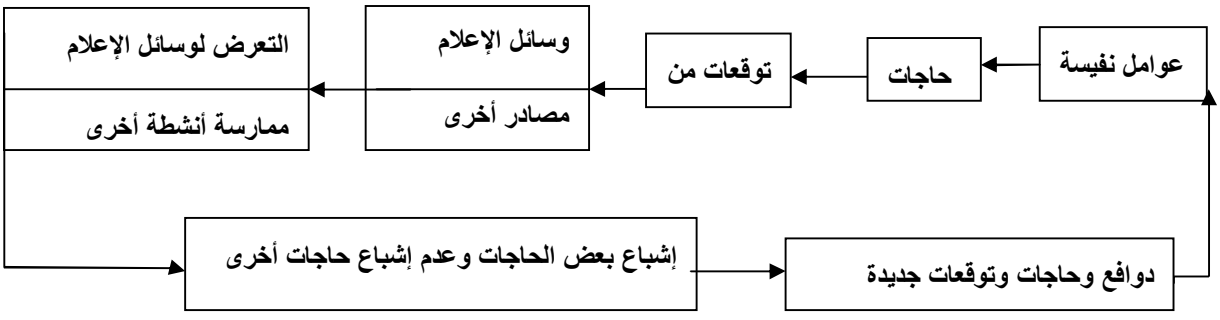
وما هي الغايات والأهداف التي تدفع كل مستخدمي هذه الألعاب لشرائها واللعب بها ؟! وستجيب الباحثة على هذا السؤال من منظور نظرية الاستخدامات والإشباعات.

فما هي هذه النظرية؟ وما هي أهدافها؟ وكيف نستطيع تفسير تعلق الأطفال بالألعاب الالكترونية من خلالها ؟.

2. نظرية الاستخدامات والإشباعات:

إن نظرية الاستخدامات والإشباعات تنطلق من مفهوم شائع ومعروف في علم الاتصال وهو مبدأ "التعرض الاختياري" وتفسير هذا المبدأ أن الإنسان يعرِّض نفسه اختيارياً لمصدر المعلومات الذي يلبي رغباته ويتفق وطريقة تفكيره, لذلك ترى نظرية الاستخدامات والإشباعات أن الجمهور يستخدم المواد الإعلامية لإشباع رغبات معينة لديه قد تكون الحصول على معلومات أو الترفيه أو التفاعل الاجتماعي أو حتى تحديد الهوية. فعلى سبيل المثال الشخص الميال للعنف والمغامرات يستخدم التلفزيون لإشباع هذا الميل من خلال مشاهدة أفلام العنف والمطاردات.(الحضيف,1994, 26) حيث ترى هذه النظرية أن الأفراد يوظفون بفعالية مضامين الرسائل الإعلامية والاتصالية بدلا من أن يتصرفوا سلبيا تجاهها, ومن ثم فإن هذا المدخل لا يفترض وجود علاقة مباشرة بين الرسائل الإعلامية والاتصالية والتأثيرات على الجمهور, ويفترض بدلا من ذلك أن الجمهور يستخدمون الرسائل لأمور كثيرة, وتلك الاستخدامات تلعب كعوامل وسيطة في عملية التأثير. (العبد الله , 2006 ,280)

ويلخص نموذج" Bloom et al "كاتز وبلوم وجورفيتش" نظرية الاستخدامات والإشباعات فيقول: "وفقا لمدخل الاستخدامات والإشباعات فإنه يتم وصف الأفراد باعتبارهم مدفوعين بمؤثرات نفسية واجتماعيا وثقافية لاستخدام وسائل الإعلام بغية الحصول على نتائج خاصة يطلق عليها اسم الإشباعات ويتم ذلك في إطار الخصائص الفردية والإطار الاجتماعي للفرد" كما هو مبين في الشكل رقم(2) الأتي:



الشكل رقم (2) يوضح العوامل المؤثرة في إشباع الفرد حاجاته وفق نظرية الاستخدامات والإشباعات

ويرتبط مدخل الاستخدامات والإشباعات بثلاثة أهداف وهي:

1- محاولة اكتشاف كيفية استخدام الأفراد الوسائل الإعلامية لتلبية وإشباع حاجاته وتوقعاته.

2- محاولة شرح دوافع أو أسباب السلوك الإعلامية المحددة.

3- التأكيد على وظائف وآثار استخدام وسائل الإعلام كوسيلة لفهم العملية الإعلامية يعتبر التعرض للرسائل الإعلامية الطبيعية نوعا من الاختيار الإرادي.(الحاج, 17,1998)

هذا يعني بأن كل طفل في ممارسته للألعاب الالكترونية يسعى لتلبية حاجة لديه أو لإشباع رغبة معينة داخله, وتختلف هذه الرغبات باختلاف الظروف الاجتماعية والنفسية والعمرية للطفل, وبالتالي تؤثر في الكيفية التي يختار بها اللعبة وكمية الوقت الذي يصرفه في اللعب والدوافع والأسباب التي تكمن وراء اللعب والعديد من العوامل. وقد ركز "شيري" وزملاؤه (2003) (Sherry et al(2001 على ثلاثة مكونات لخبرت الألعاب الالكترونية في:

- كمية الوقت المستغرقة في اللعب .
- كيفية اختيار الألعاب كي يمارسها الطفل.
- دوافع وأسباب اللعب .

وقد تمت دراسة الجنس والسن ومجموعة اللعب والفروق النمائية في هذه المكونات الثلاثة. (إفرا, 2005, 364) و سيتجه البحث الآن إلى الحديث عن ألعاب الكمبيوتر والإشباعات التي تحققها للطفل في ضوء هذه المكونات الثلاثة. حيث تناولت نظرية الاستخدام والإشباعات استخدامات الجمهور لوسائل الاتصال بثلاث طرق:

أولها: استخدام وسائل الاتصال من ناحية معدلات الزمن التي يتعرض الشخص خلالها لوسيلة اتصال ما.

ثانيا: المضامين التي يستخدمها الشخص في وسيلة ما.

ثالثا: العلاقات الموجودة بين الشخص الذي يستخدم وسيلة الاتصال ومضمون الوسيلة التي يستخدمها. (الحسيني,2005, 84) وستبدأ الباحثة أولا بالحديث عن كمية الوقت المصروف في ممارسة الألعاب الالكترونية:

1- **كمية الوقت**:

- كمية الوقت ومستوى النمو: حيث يختلف الأطفال الذين هم في مراحل نمو مختلفة في دوافعهم نحو الإقدام على الألعاب الالكترونية وفي أنواع الألعاب التي يفضلونها, وأيضا في مقدار الوقت الذي يستغرقونه في هذه الألعاب. وقد وجد "شيري ودي سوزاوز" وزملاؤهم كنتيجة لبحث سابق أجروه أن منبئات الاستخدامات والإشباعات للمستخدمين بكثرة للألعاب الالكترونية تختلف من حيث المجموعات العمرية الثلاثة المستخدمة. فصنفت المجموعة الأولى

من طلاب الصف الخامس, والثانية من طلاب الصف الثامن, أما الثالثة فكانت من طلاب مرحلة التعليم الجامعي, وكان هناك ازدياداً تدريجياً في كمية الوقت المستغرق في ممارسة الألعاب بين الطلاب بعد الصف الخامس حتى الصف الثامن ثم حدث تناقص في الوقت بعد ذلك مع التقدم في السن إلى مرحلة الرشد, حيث يكون الراشد أكثر انشغالاً بالتحدث مع اقرأنه أو مشاهدة التلفاز, ويقترح"شيري" وزملاؤه (2003) أن سبب قلة الوقت الذي يقضيه طلاب الصف الخامس في ممارسة الألعاب هو أن مهاراتهم المعرفية اقل نموا من طلاب الصف الثامن حيث يجدونها معقدة وصعبة كي يلعبونها.(إفرا, 2005 , 369) إن كمية الوقت المستغرق في ممارسة هذه الألعاب تختلف باختلاف المرحلة العمرية ومستوى النمو حيث تختلف احتياجاتهم وأهدافهم فتختلف استخداماتهم للوسائل التي تشبع هذه الاحتياجات, فالطفل الذي يحتاج إلى المنافسة والسرعة يجد حاجته في الألعاب التنافسية أو العنيفة, والمراهق الذي يحتاج إلى كسب الأصدقاء والدعم الاجتماعي يشبع حاجته بجماعات الأصدقاء, والراشد يحتاج إلى تنمية مهاراته المعرفية فيجدها في الدراسة أو الأصدقاء أو مشاهدة التلفاز.

- أما بالنسبة لكمية الوقت والجنس: فقد وجد" فونك وبوشمان (1996) فروقا ملحوظة بين الجنسين في عادات الألعاب الالكترونية فكان الذكور مثلاً يقضون وقتاً أطول من الإناث في اللعب. (إفرا,2005, 366) حيث تشير دراسات متعددة أجريت في ألمانية على عينة يتراوح أعمار أفرادها ما بين 6-13 سنة إلى وجود فجوة بين ألعاب الذكور والإناث, حيث وجد أن 33%من الإناث يلعبون ألعاب الكترونية مقابل54%من الذكور,وأن12% فقط من الإناث تهتم بالألعاب الالكترونية بشكل عام مقارنة بـــ36%من الذكور. (الشحروري, 2008, 93) و في دراسة أخرى لـــ Gentile (2004) الذي وجد أن الذكور في المرحلة المتوسطة يلعبون 13 ساعة في الأسبوع والإناث نحو 5,5 ساعة في الأسبوع. (Gentile,2004) وكنتيجة لهذه النتائج قد يطرح السؤال التالي: لماذا يمارس الذكور هذه الألعاب أكثر من الإناث ؟!

وتجيب الباحثة على هذا السؤال: بأن مضمون الألعاب معد أصلا من قبل الذكور وللذكور "ليلعب بها الذكور" ولإشباع حاجات الذكور ففي محتواها توجد المضامين التي تجذب الذكور أكثر من الإناث من إثارة وتنافس والغاز وسباقات وعنف وغيرها, لذلك نجدهم يستخدمونها بكثرة. أما في الألعاب المعّدة خصيصا للإناث ونأخذ "الباربي" مثلا فهي تجسد الصورة النمطية للأنثى كما يراها الذكر فهي لعبة للبنات من إعداد الذكور لذلك لا نجد لها مؤيدات كثيرات, فلتصميم لعبة للإناث يجب البحث عن الحاجات والرغبات التي تدفع

الإناث للعب بهذه الألعاب وتحضيرها لهم, حتى نستطيع القول بأن هذه الألعاب تشبع حاجات الإناث وتدفعهم للعب بها والتعلق بها كما يفعل الذكور.

2- **كيفية اختيار الألعاب**:

ارتبطت نظرية الاستخدامات والإشباعات بتفضيل الطفل أو المراهق لمجموعات معينة من الألعاب الالكترونية فاللعب من أجل التفوق على اللعبة مثلا, قد ارتبط بألعاب تقليدية مثل حل المعضلات, ويمكن أن يقوم الفرد بلعبها بمفرده بينما يفضل ألعاب الفعل الحاسم (High) action game أولئك الذين يحبون الإثارة, ويفضل ألعاب التخيل ولعب الأدوار بواسطة أولئك الذين يحبون الاندماج في الخيال.(إفرا,2005, 365)

اختلاف اختيار الألعاب بين الجنسين: أظهرت البحوث بأن الذكور أكثر اهتماما بألعاب العنف من الإناث بينما الإناث أظهرت أفضلية قليلة جدا للمشاهدة أو الاشتراك في الصراعات وحلولها من خلال العنف, وأنهن يستمتعن بالأفلام الحزينة والكوميديا أكثر من الأفلام والألعاب العنيفة. كما أن الإناث لا يفضلن عامل المنافسة حيث أظهرت الدراسات المتعلقة بسيكولوجية الرياضة أن الإناث يجدن نشاطات المنافسة أقل جاذبية من الذكور, ولذلك فهن يبحثن عن الألعاب التي تمارس مع الآخرين وبما أنها قليلة في عالم الألعاب الالكترونية قد نجدهن تبحثن عن وسائل أخرى تشبعن فيها هذه الرغبة لديهن وهذا ما يبرر قلة الوقت الذي تقضيه الفتيات في ممارسة هذه الألعاب. (الشحروري,2008, 98) وهكذا نجد الدراسات كلها أجمعت على اختلاف تفضيلات اللعب باختلاف الجنس فالذكور بطبيعة شخصياتهم يميلون إلى السرعة والتنافس والتحدي والعنف, لذلك نجدهم يهتمون باختيار الألعاب العنيفة والسباقات وغيرها من الألعاب التي تحتوي على مضامين تنافسية حتى تشبع رغباتهم بهذا النوع من العلاقات, أما الإناث وبحسب طبيعتهن ميالات للألفة والعلاقات الاجتماعية وتبادل الأحاديث والتعاون لذلك نجدهن يفضلن الألعاب التي تشبع لديهن هذه الرغبات, وكما ذُكر سابقا حول تأثير مستويات النمو على كمية الوقت الذي يستغرقه الأولاد والبنات في أداء هذه الألعاب, تستطيع الباحثة الاستنتاج بأن تفضيل الأطفال لأنواع الألعاب يتغير بتغير المرحلة العمرية ومستوى النمو الذي يمر به الطفل فما كان مدهشاً وملفتاً للنظر في مستوى سابق يصبح مملاً وعادياً في مستوى لاحق, والألعاب التي كان اجتيازها يعتبر تحدياً في مرحلة عمرية سابقة أصبحت الآن غير واردة أبداً عند التفكير بما سيلعب, فالطفل يبتعد عن ألعاب الراشدين لأنه يجدها غير مفهومة وبحاجة إلى قدرات "بصرية ومكانية" ومهارات في التفكير يعجز عنها, والراشد يبتعد عن ألعاب الصغار لأنه يجدها مملة وغير مشوقة وليست جديدة, ومع ذلك هذا لا يمنع أنه لا يزال بعض الآباء يجلسون ويلعبون مع

أولادهم ويستمتعون بها لكن السؤال هنا: هل يستمتع الأب باللعبة التي يلعبها أو يستمتع بمشاركة ابنه بأوقات جميلة ومسلية ؟!!

3- أسباب ودوافع اللعب:

ميّزت نظرية الاستخدامات والإشباعات بين نوعين من الدوافع للأفراد الذين يتابعون وسائل الإعلام المختلفة وهي:

دوافع منفعية Instrumental Motives والغرض منها الحصول على المعلومات والمعرفة واكتساب التجارب والتعلم بوجه عام, ويتضمن ذلك مشاهدة نشرات الأخبار, والبرامج التعليمية و الثقافية.

دوافع طقوسية Ritualized Motives وهي دوافع تستهدف مجرد تمضية الوقت والترفيه والاسترخاء والصداقة والهروب من المشكلات ويتضمن ذلك التعرض للمواد الدرامية كالأفلام والمسلسلات والمنوعات.(الحسيني, 2005, 82) حيث يتجه بعض الأطفال إلى اللعب بهذه الألعاب بسبب الرغبة في الاحتكاك بالآخرين, فقد قال الأفراد الذين قضوا معظم وقتهم في أداء الألعاب الالكترونية إنهم كانوا يلعبونها بقصد التسلية أو الترويح عن النفس والتفاعل الاجتماعي مع اقرأنهم اللاعبين الآخرين المنهمكين معهم في هذه الألعاب. أما دراسة "شيري ودي سوزا" وزملائهما Sherry &desousa et al (2003) فقد وجدت أن الدوافع الاجتماعية مهمة في توجيه النشء نحو هذه الألعاب. (إفرا,2005, 364) كما ترى "الحسيني" (2005) أن الأطفال الذين يعانون من الحرمان أو يشعرون بعدم التكافؤ بين الطبقات, أو يشعرون بالعجز يستخدمون وسائل الإعلام المختلفة كتعويض عن التقصير الموجود لديهم. (الحسيني,2005, 86) أي أن هؤلاء الأطفال يجدون أنفسهم مدفوعين لاستخدام الألعاب الالكترونية أو التلفاز لشعورهم بأنها فرصة للتوحد مع البطل وتجربة الإحساس بالقوة أو بالسيطرة والنجاح في تحقيق الرغبات وإشباعها.

الدوافع ومستوى النمو: لقد كانت الألعاب الأكثر شيوعاً لدى أطفال الصف الثامن هي ألعاب التصرف والمغامرة والسرعة بسبب أنها تسمح لهم بتحقيق أشياء لا يستطيعون تحقيقها في حياتهم الواقعية, واكتشفت "شيري ودي سوزا" وزملاؤهما (2003) فروقا في الدافعية نحو اللعب بين المجموعات الثلاث, فأطفال الصف الخامس مثلا يلعبون من أجل التحدي وإشباع الدافع نحو الخيال, إلا أنهم عندما يصلون إلى مرحلة المراهقة يكون لعبهم من أجل المنافسة والتفاعل الاجتماعي أما طلاب الجامعة فتكون دوافعهم من اللعب كما كانت في مرحلة سابقة من النمو وهو التحدي وإشباع الخيال باعتبار أنها دوافع شخصية متأصلة فيهم.

(إفرا, 2005, 370) وبعد التعرف على سبب تعلق الأطفال في الألعاب الالكترونية من منظور نظرية الاستخدامات والاشباعات, والإشباعات التي تؤديها للأطفال.ستتجه الباحثة للحديث عن أثر الألعاب الالكترونية على الأطفال.

3. الآثار الايجابية للألعاب الالكترونية:

إن العديد من الدراسات تناولت أثر الألعاب الالكترونية على الأطفال وبعض هذه الدراسات اهتمت بالأثر الإيجابي وعملت على دراسته وتحليله والدفاع عنه مقابل الدراسات التي اهتمت بدراسة الأثر السلبي وتبيانه للاعبين وذويهم بغية الحد من انتشار هذه الألعاب وسيتم عرض الدراسات التي تناولت الآثار الايجابية للألعاب الالكترونية, والبداية ستكون عند دراسة الشحروري (2008)التي بينت أن ممارسة الألعاب الالكترونية تؤثر إيجابا في عدة مجالات وهي:

3.1. قد تطوّر ممارسة الألعاب الالكترونية أو تحسن التآزر البصري الحسي والحركي وتحسن زمن رد الفعل Time reaction وكذلك تطور الرؤية السطحية Peribheral vision حيث تعتمد أي لعبة الكترونية على زمن رد الفعل من جهة و التآزر البصري الحركي من جهة أخرى فاللاعبون يجب أن يستجيبوا بشكل استثنائي وسريع للأعداء الجدد والسيطرة على مفاتيح التحكم العديدة والتي تصل إلى عشرة أزرار فأكثر والتي يعبر عنها بالقدرة على التحكم باليدين وبالتالي توجيه اللاعب على الشاشة .

3.2. وتؤثر ممارسة الألعاب الالكترونية على تنمية مهارة الانتباه البصري Visual Attention, حيث يستطيع اللاعب أن ينتبه إلى عدة مؤثرات في أماكن مختلفة في الشاشة والرد عليها بسرعة كبيرة.

3.3. كما أنها تسهّل عملية التعلم وتعمل على توجيه التعلم الذاتي و تساعد الفرد على الإبداع والابتكار إذا أتيحت له فرصة إنتاج اللعبة لأن فهمه لقوانين اللعبة وقدرته على تغييرها والتلاعب بها يساعده على مهارات التفكير العليا. (الشحروري,2008, 70)

3.4. كما جاء في دراسة أخرى حول أثر الألعاب الالكترونية على الأطفال بأن اللعب بالألعاب الالكترونية:

3.5. إن بعض الألعاب قد تساعد في تنمية مهارات حل المشاكل والتفكير المنطقي وتوفر ممارسة جيدة في استخدام المهارات الحركية والمكانية .

3.6. بعض الألعاب تستخدم لأغراض علاجية .Pasold,2008, 1)

وأضاف"جنتيل" Gentile (2004) أن بعض الألعاب الالكترونية لها أثر في تعليم المهارات الصحية بالعناية الذاتية لمرضى الربو والسكر وكانت ناجحة في نقل المهارات والسلوكيات المتعلمة إلى مواقف الحياة الفعلية.(Gentile,2004, 3)

وهذا ما رأته "هيلين وولك" Hellen wolock (2004) في مقالة نشرها مركز الأبحاث الإعلامي العالمي حول نتائج البحث الذي قامت به جمعية البرمجيات الرقمية التفاعلية من أن الألعاب الالكترونية تشجع على التكيف الاجتماعي مع العائلة ومع الأصدقاء, حيث تبين أن من بين 1500 من الأشخاص والعائلات التي تم سؤالها ذكر 42% أنهم يستمتعون بالألعاب الالكترونية لأنهم يستطيعون مشاركة اللعب مع الأصدقاء والعائلة.(wolock, 2004, 54)

وفي كتاب بعنوان "الوحوش القاتلة" KILLING Monstres يقول المؤلف "جيرارد جوتير" Gerard Juteerبأن الإعلام العنيف يستطيع الحد من العدوانية ويقول: "في نهاية يوم مرهق مشحون بالتوتر فإن الألعاب الالكترونية وسيلة فعالة للتنفيس عن الاحتقان الداخلي"*. ويرى "مارك غريفيث" Mark Griffiths وهو طبيب وأخصائي نفسي في جامعة نوتينغهام ترينت بمقالة نشرها السنة الماضية بعنوان "القيمة العلاجية للألعاب الالكترونية: أكد على دور الألعاب الالكترونية العلاجي فالمقعدون وضحايا الحريق وأولئك الذين يعانون من الحثل العضلي قد استفادوا جميعا من العلاج عبر الألعاب الالكترونية". وقد طور احد أخصائيي علاج إصابات العمل تمارين مدتها ثلاث دقائق سجلها على أشرطة فيديو وزادت التمارين من قوة اليد بالنسبة لأولئك الذين يتعافون من إصابة يدوية. (Koushnar, 2005,3)

ويرى "أندرسون"(2008) في مقالة منشورة في APA(الجمعية الأمريكية للطب النفسي) من أن الألعاب الالكترونية هي سلاح ذو حدين حيث إن الألعاب الالكترونية التعليمية تعتبر أداة ممتازة من أدوات التعليم التحفيزية. (Anderson ,2008) وهذا ما يجعل هذا السلاح والنتيجة منه سواء أكانت بالإيجاب و الفائدة أم بالسلب والضرر بيد المستخدم ذاته واختياراته لموضوع الألعاب التي يلعب بها فهو الذي يقرر الجانب الذي يريد أن يتعرض له من هذه الألعاب وعليه يقع الأثر.

*وهذا ينسجم مع النظرية التنفسية التي تقول بأن للمشاهد العنيفة في التلفاز وفي الألعاب الالكترونية وظيفة تنفيسية للمشاعر العدائية والاستثارة الداخلية للفرد حيث تتم عملية النفيس الانفعالي نتيجة توحد المشاهد مع البطل وبالتالي يفرغ انفعالاته السلبية من خلال مشاهدة العنف التلفزيوني أو في اللعبة.

4. الأثر السلبي للألعاب الالكترونية:

بينت الدراسات العديد من الآثار السلبية لألعاب الكمبيوتر على الصحة الجسدية والعقلية وعلى السلوك وعلى الحالة الانفعالية والمزاجية, فقد وجد غوردن هارت وزملاؤه Gordon M. Hart(2009) في دراسة مقارنة أجراها على عينة من طلاب الجامعات في الولايات المتحدة الأمريكية وعينة من طلاب الجامعات في اسبانيا, بأن الألعاب الالكترونية تؤثر على كل من (مستوى التحصيل والعمل والحياة الاجتماعية والعلائقية).(Hart et al 2009,63) وستتطرق الباحثة فيما يلي إلى الحديث عن علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية.

4.1. الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني:

على الرغم من أن كثيراً من الدراسات قد أظهرت وجود علاقة إيجابية بين ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة ومشاهدة العنف التلفزيوني والانخراط في السلوك العدواني فإن العلاقة لا يمكن أن تستخدم كدليل للعلية. فالسلوك العدواني يمكن أن يعزى إلى عوامل أخرى خلاف ذلك كالمشكلات المدرسية أو سوء الإشراف الأبوي على الأطفال, علاوة على ذلك قد يكون الأطفال الذين يفضلون الألعاب الالكترونية خاصة بالعنف هم أطفال ذوو طابع عدواني ومع ذلك فإن التعرض المتكرر إلى هذه الألعاب يؤدي إلى آثار سلبية طويلة الأمد وإطلاق الفرد ردود أفعاله العدوانية من دون إمكانية منعها أو كفها. (إفرا,2005, 377) وتقسم التفسيرات النظرية للآثار المحتملة للألعاب الالكترونية العنيفة إلى مجموعتين كبيرتين وهما:

أ- مجموعة تفترض بأن ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي مباشرة إلى السلوك العنيف متمثلا بالنماذج الاجتماعية لتعلم هذا السلوك العنيف.

ب- ومجموعة تفترض بأن السلوك العنيف هو شيء متأصل في معظمه (أي أنه موروث أو تسببه أذية بيولوجية) وبالتالي توجد علاقة عارضة بين الألعاب الالكترونية العنيفة وبين السلوك العدواني.

وستبدأ الباحثة بالحديث عن المجموعة الأولى والتي تقول بالأثر المباشر للألعاب الالكترونية العنيفة على السلوك العدواني, حيث وافق الكثير من الباحثين الذين يقومون بدراسة أثر الألعاب الالكترونية العنيفة على النموذج النظري المعروف باسم النموذج العام للسلوك العدواني "General Aggression Model", والذي يأخذ مفرداته من النمذجة الاجتماعية ومن نظريات أخرى حول العمليات الإدراكية.(Ferguson et al , 2008, 321)

وافقوا على أن الأساس النظري لهذا النموذج الذي اقترحه "بوشمان وآندرسون" في دراستهما عام 2002 يجمع بين نظريات مختلفة تدرس السلوك العدواني لدى الإنسان ويقول بأن إحدى الآليات التي يمكن أن يؤثر بها العنف المعروض في وسائل الإعلام هي تجهيز أنماط تفكير محددة ترتبط بالسلوك العدواني ويمكن أن تصبح أنماط التفكير التي تمنع السلوك العدواني مثل البُنى التعاطفية أو الموالية للمجتمع اقل نشاطا وتأثيرا.(Muller et al 2008,42,) فيعتمد السلوك العدواني على تحفيز التعلم, وعلى تطبيق أسس المعرفة المرتبطة بالسلوك العدواني والمخزنة بالذاكرة وتحدث مثل عمليات التعلم هذه من خلال مواجهة الفرد للعالم المادي وللحياة الاجتماعية ويحدث معظم هذا التعلم من خلال ملاحظة الشخصيات الواقعية والتخيلية. (Anderson et al,2007,490) هذا يعني أن الآثار طويلة الأمد لمشاهد العنف في وسائل الإعلام تنتج عند الفرد أساساً من تنمية التكوينات المعرفية العدوانية وتكرارها.

ويرى "أندرسون ودول" (2000) أن هناك آثاراً عدوانية تتولد عند اللاعبين سواء كانت ألعابهم لفترات قصيرة أم طويلة وهذه الألعاب تعلم النشء أن الحلول المتسمة بالعنف هي أفضل الحلول للمشكلات, وهذا أثر معرفي لهذه الألعاب, فهي على المدى القصير قد تفجر الأفكار العدوانية عند الفرد, أما على المدى الطويل فهي تشكل عنده ما يعرف بالقائمة المعرفية للأداءات والتصرفات العدوانية, حيث توجهه نحو العنف في مواقف الصراع, ومن هذه التكوينات كيفية تفسيره لسلوك الآخرين وهل يغلب على هذا التفسير الطابع العدواني أو غير العدواني فإذا ما ارتطم به شخص آخر مثلاً هل يفسر الارتطام بأنه مقصود أم عرضي, وتوقعات الفرد الاجتماعية من الآخرين (هل سوف يكونون متعاونين معه أو حاقدين عليه).(إفرا,2005, 373-374) فعندما يكون الظرف المحيط مبهما قد يعتمد الفرد على سيناريوهات لتأويل ذلك الظرف على أن ظرف العدوانية يخول القيام بالتصرفات العدوانية. ولا تنكر هذه الطريقة العوامل الوراثية وعلى وجه الخصوص المؤثرات الوراثية ومؤثرات الشخصية والمحيط العائلي ولكن هذه المؤثرات محذوفة من النموذج وتنص هذه النظرية على أنه لا يوجد فرد منيع من تأثيرات المحفزات العنيفة لذلك تشير هذه النظرية بخصوص النمذجة إلى أن الأفراد يمكن أن يبدؤوا حياتهم في غير محفزات سابقة للقيام بسلوك عنيف ولكنهم يمكن أن يكتسبوا هذا السلوك العنيف من خلال التعرض المتكرر إلى مظاهر العنف المعروضة في وسائل الإعلام والترفيه وبحد ذاتها فهي طريقة "اللوحة البيضاء". (Ferguson et al , 2008, 321) وهذا يعني وفق هذا النموذج أن العنف سيزول بزوال المحفزات البيئية لأنه لا أساس وراثيا أو جينيا لها.

سيتوقف البحث عند هذا الحد وينتقل للحديث على المجموعة الثانية التي ترى الأصل الموروث للسلوك العدواني وتتناول التأثير غير المباشر للألعاب الالكترونية على الأطفال.

أما عن نظريات التحفيز المتأصل حول الألعاب الالكترونية والسلوك العنيف فتقول هذه النظرية بوجود المحفز المتأصل مع أو ضد السلوك العنيف ضمن كل فرد منا.

ويدعم هذا الرأي أثر الوراثة في السلوك العنيف إلا أنه لا يتجاهل دور البيئة في إنتاج هذا السلوك ويسمى هذا النموذج "نموذج الدافع", حسب هذا النموذج تتطور الشخصية الميالة للعنف خلال مسار طويل من العوامل البيولوجية تؤدي فيه القابلية الجينية مباشرة إلى مزاج عدواني لدى الأطفال والى شخصية عدوانية لدى الكبار خلال مرحلة النضوج, وتعدل العوامل البيئية في هذا النموذج من التأثير العارض البيولوجي.

يفترض هذا النموذج بأن الأفراد ذوي الشخصيات العدوانية أكثر ميلاً للتصرف وفق سلوك عنيف خلال الأوقات العصيبة التي تسود البيئة التي يعيشون فيها وبذلك ورغم أن البيئة لا تسبب ميلاً للعنف فإن أوقات الشدة قد تعمل كدافع لقيام الفرد بأعمال عنيفة, وأشار"بينكر" Pinker (2002) لهذه الفكرة قائلا:"إن أي صلة بين الألعاب الالكترونية وبين السلوك العدواني يمكن شرحه بشكل أفضل من خلال متغيرات ثالثة مثل البيئة العائلية والسلوك العدواني المتأصل, فعلى الرغم من وجود علاقة بين الألعاب الالكترونية العنيفة وبين الجرائم العنيفة فإن متغيرات ثالثة مثل: السلوك العدواني المتأصل والجنس قد تؤثر على هذه العلاقة". (Ferguson et al, 2008, 321) وهذا الرأي يعارض نموذج GMA في أن المحفزات موروثة والطفل عدواني بطبيعته ولكن تأتي الظروف البيئية لتدفع الطفل لإظهار عدوانيته, حيث نرى أنه مع كون الميل الأساسي للاستجابة بعنف عند تعرض الفرد لحوادث عصيبة ناتج في المقام الأول عن العوامل البيولوجية فإن البيئة يمكن أن تؤمن محفزا مباشرا للقيام بالعنف, وعندها يصبح السلوك العنيف أكثر اعتياداً في الأوقات التي تكون فيها المحفزات البيئية أكثر توافراً .

إن دور العنف المعروض في وسائل الإعلام (بما فيها الألعاب الالكترونية) في مثل هذا النموذج ليس عارضاً, بل قد تعمل الألعاب الالكترونية العنيفة فيه كدوافع نمطية, فإذا قرر فرد ما يتمتع بقابلية كبيرة للعنف أن يتصرف بعنف فلربما قرر عرض شكل من العنف شاهده في إحدى وسائل الإعلام, هذا النمط من العنف بحد ذاته قد يكون نموذجاً اجتماعياً يحتذى به ولكنه لا يعبر عن الرغبة في التصرف بعنف. وبالنتيجة قد يقلد الفرد سلوكيات عنيفة سبق له مشاهدتها في لعبة فيديو, ولكن لو أزيلت تلك اللعبة من الوسط الذي يتضمن فرص التقليد, فإن

العنف سيستمر في ظهوره بشكل آخر, لذلك لا يسبب العنف الذي تحويه الألعاب الالكترونية سلوكاً عنيفاً لكنه قد يؤثر على شكل العنف الظاهر.(Ferguson et al , 2008, 314)

إن هذه النظرية تؤكد على فكرة أن الألعاب الالكترونية تزود الفرد بأنماط للعنف الذي قد يتبعه في المواقف العصيبة ولو توقف عن ممارسة هذه الألعاب لسلك نمطاً جديداً مختلفاً من السلوك العنيف وذلك بسبب أن الدافع للسلوك العنيف وراثي.

حيث يشارك اللاعبون فعلياً في الألعاب الالكترونية ولحد ما يقومون بصنع الحركات في لعبة الفيديو أكثر مما يكونون ببساطة متلقين لمضمون هذه الألعاب, ولكي ينجح اللاعبون في أداء لعبة الفيديو عليهم تحديد استراتيجيات عنيفة ثم الاختيار بينها وينتج عن الاختيارات العنيفة المتكررة دورة مستمرة من منح الجوائز لهم في اللعبة ويعرض العنف في هذه الألعاب على أنه أمر مبرر وممتع من غير نتائج سلبية, ويؤكد بعض الباحثين على أنه تم إثبات زيادة السلبية في العمليات الإدراكية وفي التأثير وفي السلوك نتيجة ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة. (Funk, 2004,34) كما أن بيئة اللعبة تعزز هذه الآثار, فقد وجد "باسولد" pasold(2008) أن ظروف أو بيئة اللعبة غالباً ما تقوم على أنواع من العنف والعدوان والتمييز الجنسي, كما تكون اللعبة عبارة عن ساحة للأسلحة وعمليات القتل والركل والطعن وإطلاق النار وتتطلب من اللاعب أن يكون عنيفاً للفوز بها.(pasold,2008,2)

كما أن هذا اللاعب يحصل على مجموعة من الأسلحة والعُدَد كما أن له الإمكانية للقيام بحركات مختلفة وخطيرة مع تقدم لحظات الصراع في اللعبة بشكل أكثر تعقيداً من أجل المزيد من التسلية, فضلا عن أن العنف ومشاهد التدمير والدماء المنتشرة تجعل اللعبة أكثر واقعية وإثارة, لذا فإن مشاهد الموت وأصوات الرصاص والتفجير ومناظر الدم وأنواع السلاح كلها تمنح اللاعب الشعور بالقوة والقدرة على التغلب على الخصم داخل اللعبة, كما أن الموسيقى الصاخبة والأصوات والمناظر التي تصاحب اللعبة تجعل الأمر أكثر واقعيةً وتشويقاً وهذا لا يتوافر في غيرها من الألعاب مما يعطي الألعاب العنيفة أفضلية على غيرها من الألعاب, ويجعلها أوسع انتشاراً ولاسيما لدى الأطفال الذين ينبهرون بالصوت والمناظر وأشكال والوحوش والأسلحة التي بإمكانهم استخدامها بيسر وسهولة وقتل وتدمير ما يشاءون دون عقاب أو تأنيب, والمصيبة تكمن في مبدأ "المكافأة " الذي تمنحه اللعبة على كل ذلك القتل والتدمير وسفك الدماء إذ يشجع الطفل بصورة عملية على الأفعال العدوانية (القتل والتدمير) من اللعبة.(الأمير, 2003) ويقول "أندرسون" (2008) في هذا الإطار أن بعض الألعاب الالكترونية التي ظهرت مؤخراً تكافئ لاعبها على قتل الأبرياء والشرطة وذلك باستخدام عدد من الأسلحة المتنوعة ابتداء من البنادق والسكاكين وقاذفات اللهب والسيوف ومضارب

البيسبول والسيارات والأيدي والأرجل, وبعض هذه الألعاب يأخذ اللاعب دور البطل وفي بعضها الأخر يكون دوره دور المجرم .(Anderson,2008) ولا شك في أن هذا الجو وهذا الأسلوب في اللعب لابد أن يترك أثره على سلوك الطفل, حيث يذكر"جانتيل" (2004) كنتيجة لعشرات الدراسات التي أجريت على الألعاب الالكترونية العنيفة بأنها تؤدي إلى: زيادة الإثارة الفسيولوجية, وزيادة عدوانية الأفكار, وزيادة المشاعر العدائية, وزيادة السلوك العدواني, وانخفاض سلوك المساعدة للضحايا. (Gentile ,2004,2) ويبدو أن المراهقين أنفسهم يدركون ذلك فلدى سؤالهم عن الأشياء السيئة في ألعاب الحاسوب أجاب الكثير من الطلاب أنها تجعل الناس أكثر مزاجية وعدوانية. (الشحروري,2008, 87) وفي دراسة لأكثر من 3400 طالب من طلاب الصف الخامس وجدت أن الطلبة الذين لعبوا لساعات طويلة بالألعاب الالكترونية منذ وقت مبكر من العام الدراسي تغير سلوكهم ليصبح أكثر عدوانية في وقت لاحق من العام الدراسي وحتى بعد السيطرة على متغير الجنس والعرق وعدد الساعات وغير ذلك من العوامل المتصلة قبل الدراسة. (Gentile ,2004,2) وفي دراسة لـــ" لينتش" Lynchb (2004) وجد فيها بأنه يتعلق التعرض الطويل المدى للمحتويات العنيفة للألعاب بالعدوانية, حيث يؤدي إلى تعزيز التراكيب المعرفية المتعلقة بالعدوان والسلوك العدواني ضد الآخرين, ومن آثاره أن يفكر الفرد في أن الآخرين يضمرون له الشر, ويعتقد بأن الحلول العنيفة فعالة وملائمة ويتخذ الفرد مواقف إيجابية نحو استعمال العنف, وأن التعرض المتكرر لتخطيط مشاهد العنف تؤدي إلى زوال حساسية اللاعب. أي أن لاعبي العنف لمدة طويلة أكثر عدوانية من حيث الانحياز للعدوان, والمواقف العدوانية, والاعتقادات حول العدوان. (Lynchb, 2004, 9) وعلى الرغم من وجود العديد من العوامل التي تدخل كعنصر ثالث بين الألعاب الالكترونية العنيفة والسلوك العدواني ويسهم في إحداث التأثير أو كالجنس ومستوى النمو, إلا أن هناك عنصراً أكثر أهمية تناولته العديد من الدراسات على أنه عنصر فاعل ومؤثر في تعلم وتقليد واستدماج الطفل للحركات العنيفة أو للأفكار العنيفة التي يشاهدها في اللعبة ألا وهو واقعية المشاهد الموجودة في اللعبة ومناظر الدم والخراب وأشكال المقاتلين والسيارات والمباني وغيرها كل هذه الأمور تسهم في أن يشعر الطفل وكأنه فعلاً داخل اللعبة ويقاتل أعداءه بشراسة محاولا الانتصار عليهم. حيث يقترح"تومبورن وزملاؤه" Tamborini &Eastin et al (2000) أنه نتيجة لأن التكنولوجيا الواقعية العملية تزيد عن التوحد مع الشخصيات العدوانية بتزايد إحساس الشخص بوجود ذاته ضمن مشاهد العنف التي تظهر في هذه الألعاب فإنها تظل تؤثر على الفرد فترة طويلة. (إفرا,2005, 381) ورغم الأساس النظري لواقعية الألعاب الالكترونية, فإن التزايد في الاقتراب من الواقعية فيها يمكن أن يزيد

من احتمال نشوء نوع من التعميم خارج إطار هذه الألعاب وفي غياب العوامل المخففة فإن ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة يمكن أن يتقصى مقدرة الطفل على التعاطف وهو أمر قد يسهم في زيادة السلوك العدواني تجاه الآخرين تقليداً لما يحدث في اللعبة. Funk, 2005 (391,) ويرى" مولر" وزملاؤه Muller et al (2008) أن التفاصيل الدقيقة لأجواء اللعبة والتسلسل الواقعي لأحداثها هي مزايا تسويقية مهمة لتطوير ألعاب العنف وأن تقارب هذه الألعاب مع الواقع يزيد من الاهتمام بأن يجد اللاعبون ربط مضمون اللعبة مع الواقع أمرا سهلا وتصبح القضية الناتجة عن الألعاب الالكترونية هي احتمال وكيفية نقل البُنى والأفعال الإدراكية في لعبة الفيديو إلى الواقع, وبحسب النموذج الذي اقترحه" فريتز" Fritz (1997) يمكن استخدام الألعاب الالكترونية لاكتساب اختبار استجابات بديلة ويمكن أن ينقل تلك الاستجابات إلى الحياة الفعلية.(Muller et al,2008,42) وعلى الرغم من أن العديد من الدراسات وجدت ارتباطاً بين العنف الموجود في الألعاب الالكترونية وتقبل الأفكار العدائية – والعدوان البدني أحياناً فإن هذا متوقف أيضا على عوامل ديمغرافية, كما أن خصائص العنف الذي يظهر في الألعاب الالكترونية أو وسائل الإعلام يحددان أيضاً طبيعة الأفكار والاستعداد للعدوانية الناتجة تبعا لذلك. ويقترح "تمبورين" وزملاؤه "2001" أن هناك بعض الألعاب الالكترونية تتميز بخصائص معينة تجعل الأفراد والممارسين لها أقل ميولا نحو السلوك بعدوانية, وآخرين يرون أن هناك علاقة قوية بين ممارسة الألعاب الالكترونية الخاصة بالعدوان وسمات الشخصية المعبرة عن العدوان. (إفرا,2005, 382)

وهذا ما يثير السؤال التالي: هل الأشخاص العنيفون هم الذين يشاهدون ويلعبون الألعاب العنيفة أو أن الألعاب العنيفة هي التي تشد إليها الأطفال ومن ثم تجعل منهم أطفالاً عنيفين؟

وللإجابة على هذا التساؤل ستتطرق الباحثة لدراسة "سلاتر" وزملاءه Slater et al (2003) والذي اقترح نموذجا حلزوني الشكل يدور في اتجاه نحو الأسفل ويتوقع بأن الأفراد الأكثر عدوانية يسعون وراء المضمون الأكثر عنفاً في وسائل الترفيه, أي أن زيادة التعرض للعنف في وسائل الترفيه (كما العنف الموجود في الألعاب الالكترونية) يؤدي إلى زيادة العدوانية وخاصة لدى الأطفال السريعي التأثر (بسبب ميولهم العدوانية). , Muller et al (2008,49) فالأفراد العدوانيين ينجذبون بسهولة إلى وسائل الإعلام التي تعرض عنفا. (Bushman et al ,2006,533) وكما سبق وجدت الباحثة أن هناك الكثير من العوامل التي تسهم في تأثير ألعاب الكمبيوتر العنيفة على السلوك العدواني هذا الأثر الذي أثبته البعض في دراساتهم وعبّر البعض الآخر عن وجود عوائق تحول دون التأكيد على وجود هذا الأثر مثل

اختلاف طرائق البحث والاختلاف في متغيرات البحث مثل الفئة العمرية للأطفال الذين تم إجراء البحث عليهم والجنسين وطريقة إجراء البحث بحد ذاته, إن كل هذه الاختلافات حالت دون الوصول إلى نتيجة واحدة محددة لعلاقة الألعاب الالكترونية العنيفة على السلوك العدواني.

وبرأي الباحثة إننا لا ينبغي أن نقصر السلوك العدواني لدى الأطفال على ألعاب الكمبيوتر فقط فهي تعتبر بلا شك عاملاً من بين عدة عوامل تشترك معاً في إنتاج السلوك العدواني, والقول بالأثر المباشر والوحيد لممارسة الألعاب على السلوك هو أمر غير دقيق, فلا يمكن أن نتجاهل أثر الأسرة و الإخوة والوسط الاجتماعي والاقتصادي والمستوى العمري والثقافي والتنشئة الاجتماعية ودور الأصدقاء والوراثة وغيرها, كما أن الباحثة ترى بأن الألعاب العنيفة تسهم في جذب الأطفال غير العدوانيين لأنها تشبع لديهم الرغبة للمنافسة والتحدي والفوز على الخصم وتثير حماسهم, وتأتي واقعية المشاهد العنيفة والمؤثرات المرافقة لها لتعزز تعلم هذه الحركات العنيفة وتخزنها في ذاكرة الطفل ليعود إليها عند الحاجة, فهي تؤثر في طريقة تفكيره التي تصبح عدوانية .

4.2. الألعاب الالكترونية وإضعاف الحساسية:

إن للألعاب العنيفة المعروضة على الشاشات تأثيراً خاصاً بسبب طبيعة الاندماج الفعالة للاعبين فيها, وقد ذُكر إضعاف الحساسية تجاه العنف مرات كثيرة على أنه نتاج التعرض للعنف الموجود في وسائل الإعلام. (Funk,2005,387) وتسبب هذه الألعاب في نشوء العمليات الاستثارية والاعتيادية لدى الأشخاص, حيث إن التعرض طويل الأمد للمضمون العنيف يقود إلى نقصان في الحساسية لمثل هذه المحفزات (قساوة المشاعر). (Muller et al,2008,41) وأن إضعاف الحساسية تجاه منظر الدم والقتل لدى معظم الناس يمكن أن تكون له عواقب ضارة مثل انخفاض مقدرة كبح السلوك العدواني.(Bushman et al,2006,532) وأنه شرط يسهم في زيادة السلوك العدواني حيث يمنع إضعاف الحساسية تجاه العنف ويحدث كعملية لاشعورية مع الزمن, ويمكن تعريف إضعاف الحساسية: "بأنه نقصان أو اجتثاث الاستجابة الإدراكية والعاطفية والسلوكية نتيجة لذلك تجاه أي محفزات عنيفة ".

ويعرّفه" جانكي" Ganagey (2007): بأنه إظهار آثار نفسية أضعف للعنف في الحياة العملية بعد التعرض للعنف المعروض في الألعاب الالكترونية في بيئة حياة افتراضية, هي اللعبة. (Ganagey et al,2007) ويصبح إضعاف الحساسية الإدراكي أمرا ظاهرا

عندما تتغير المعتقدات بشأن العنف, إذ يعتقد الأفراد وقبل تعرضهم للعنف أنه شيء غير اعتيادي ومرعب ولكنهم بعد أن يختبروا زوال الحساسية الإدراكية ينظرون إلى العنف على أنه شيء مألوف ليس له تأثير سلبي. (Funk, 2005, 387) ويبدو إضعاف الحساسية العاطفية واضحا في تخدر أو خمول الاستجابات العاطفية تجاه أحداث تثير عادة استجابة قوية ويمنع إضعاف الحساسية العاطفية والإدراكية من احتمال منع أو مراقبة السلوك العنيف. (Funk Et Al ,2004,26) ويمكن أن يُحدث إضعاف الحساسية الإدراكية والعاطفية جزئيا من تناقص الإثارة الفيزيولوجية السلبية. (Funk, 2005, 387)

وأما عن الأسس العصبية الفيزيولوجية لإضعاف الحساسية فيقول" فونك" (2005) "إن تطور النظام العصبي لدى الإنسان هو عملية مستمرة وديناميكية وتسلسلية تعتمد على الاستخدام, فإذا تعرضت لتجربة نمطية ومنظمة ومتكررة تحدث طبيعيا تغيرات دائمة في استجابات الدماغ وعندما تضطرب عملية المحاكمة الأخلاقية الدماغية بشكل متكرر يمكن أن يتلف أساس رد الفعل العاطفي للمحاكمة الأخلاقية الناتج عن قلة الاستخدام عند ذلك لن تحدث إثارة ناتجة عن استجابة ألم يشعر بها الفرد تجاه العنف وهو بشكل أساسي تعريف إضعاف الحساسية". (Funk, 2005,392) ينتج العنف المعروض في وسائل الإعلام في بدايته مشاعر الخوف والاشمئزاز وغيرها من الحالات التحفيزية المتعلقة بمجافاة الشيء لكن التعرض المتكرر لذلك النوع من العنف ينقص تأثيره النفسي وينتج في النهاية حالات تحفيزية ترتبط بمقاربة العدوانية(Bushman et al,2006,532) وتتوقع نظرية إضعاف الحساسية بأن المواجهة المطولة لأنواع مختلفة من العنف المعروضة على شاشة اللعب تجعل المتلقي وهو اللاعب في هذه الحالة معتاد على العنف وبالنتيجة تضعف ردود الفعل تجاه العنف المعروض في وسائل الإعلام, وفي نواحي أخرى من الحياة تؤثر هذه النتيجة على ملاحظة الأفعال العنيفة ونتائجها" مثل الأذيات والضرر والمعاناة.

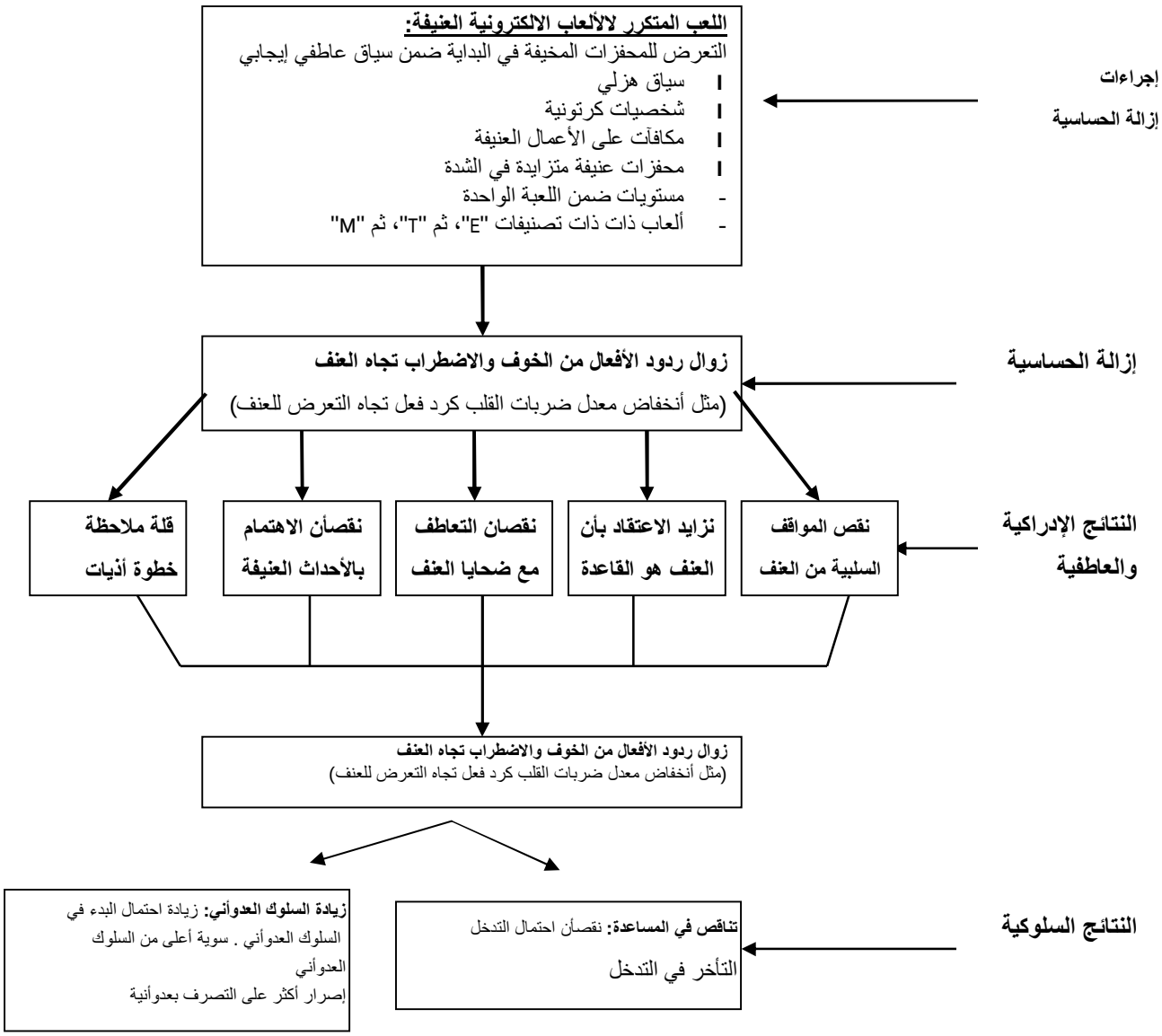
ويفترض "مولر وزملاؤه"(2008) بأنه يوجد نموذجان محتملان يتوافق الأول مع فرضية الحساسية ويقول بأن المحفزات العدوانية قد تبدأ في تفعيل العمليات التجهيزية التي تنشّط مسبقاً الأنماط الفكرية العدوانية, مما يجعلها أكثر قابلية للظهور لدى الفرد, ويمكن للاعب أن يستجيب بحساسية تجاه المضمون العدواني بشكل خاص لأن الحركات العدوانية والمحفزات العنيفة ضرورية لتحقيق الفوز في معظم الألعاب الالكترونية المعروفة, ويتوافق النموذج الثاني مع فرضية الاعتياد, ويمكن التوقع بأن الألعاب الالكترونية العنيفة تواجه اللاعب باستمرار بمضمون عدواني ومسبب للكره ويعتاد اللاعب مثل هذه المحفزات. (Muller et al ,2008 ,44) فلا يتأثر عند رؤية المناظر التي من طبيعتها أن تثير لديه

الخوف أو الاشمئزاز وهذا ما يؤدي بدوره إلى التعرض لهذه المناظر بشكل مستمر طالما لا تسبب الخوف لديه مما يؤدي إلى التعلق بهذه الألعاب أو البرامج ومن ثم التعلم منها الحركات والسلوكيات العدوانية.

ويقدم "بوشمان" وزملاؤه (2006) تفسيراً لإضعاف الحساسية فيبين أن التعرض المتكرر للألعاب الالكترونية العنيفة ينعكس في الدماغ في صورة تخميد للتصنيف التقييمي للمحفزات العنيفة, ومقارنة مع لاعبي الألعاب الالكترونية غير العنيفة أظهر لاعبوا الألعاب الالكترونية العنيفة استجابة أقل في مناطق القشرة الدماغية عند مشاهدتهم للصور العنيفة وعند رؤيتهم للصور السلبية. وهذا يتفق مع النظرية القائلة إن إضعاف الحساسية تقيد الإثارة العاطفية للمحفزات العنيفة, كما تفترض هذا الحقيقة بأن هذه الإثارة المتناقصة في شدتها تدل على ارتخاء في العمليات التحفيزية الاتقائية Avoident Movtivationat Processes وخاصة المرتبطة معها العنف.(Bushman et al,2006,532)

أما بالنسبة للنموذج العام للسلوك العدواني فقد اهتم العلماء بتفسير نظرية إضعاف الحساسية في ضوء هذا النموذج, حيث توجد أربعة أسباب نظرية تبرر التوقع بأن تكون وسائل الإعلام العنيفة تؤدي إلى إضعاف حساسية الأفراد تجاه العنف في الحياة الفعلية على المدى القصير أو المدى الطويل. وفي هذا النموذج يعتبر إضعاف الحساسية (عملية يتم بها إنقاص الاستجابات الأولية تجاه المحفزات العنيفة, وبالتالي تغيير "الحالة الداخلية الآنية" للفرد فالمفروض أن تكون الاستجابة الأولية لوسائل الإعلام العنيفة لدى الأطفال واليافعين هي الخوف والاضطراب فإذا استمر عرض المحفزات العنيفة بشكل متكرر في سياق عاطفي إيجابي (مثل الموسيقى المثيرة, المؤثرات البصرية, المكافأة للقيام بالأعمال العنيفة في اللعبة) فإن ردود الفعل الأولية المضطربة يتم إنقاصها والتخفيف منها. وإحدى الدلائل على حدوث إضعاف الحساسية ذلك هو ملاحظة النقصان في الآثار الفيزيولوجية (مثل معدل ضربات القلب – الناقلية الكهربائية للجلد) خلال التعرض للعنف في الحياة الفعلية بعد أن يتم التعرض وبشكل متكرر للعنف في وسائل الإعلام, ويبين الشكل (3) كيف يمكن للتعرض للألعاب الالكترونية العنيفة أن ينتج إضعاف الحساسية النفسية العاطفية وكيف لإضعاف الحساسية أن تؤثر على المتغيرات الأخرى الخاصة بالسلوك العدواني وبالمتغيرات المساعدة. Anderson (et al ,2007,491) وحسب نموذج GAM يتوقع حدوث مستوى أعلى من السلوك العدواني لو تيسرت أكثر قابلية الوصول إلى البُنى المعرفية العدوانية (وهو مكون خاص بالمدركات) فيمكن لنقص الحساسية تجاه المحفزات غير الممتعة أن يلعب دوراً في تقييم الأذيات الجسدية

أو معانات الآخرين أو النتائج غير الممتعة على أنها أمر أكثر قبولا. Muller et al (,2008,50)



الشكل رقم 3: عمليات إزالة الحساسية نتيجة العنف المعروض في وسائل الإعلام والترفيه: تكامل النماذج الثلاثة الخاصة بإزالة الحساسية المنهجية، والنموذج المساعد، والسلوك العدواني

4.2.1. إضعاف الحساسية في سياق اللعبة:

إن عملية إضعاف الحساسية التي تحدث نتيجة التعرض المتكرر لمشاهد العنف في الألعاب الالكترونية, تتم على عدة مراحل ويشارك فيها العديد من عمليات المعرفية والانفعالية وكمثال على إمكانية تطبيق هذه العمليات على الألعاب الالكترونية يذكر" فونك" (2005) السيناريو التالي:" أثناء ممارسة لعبة فيديو عنيفة فإنه يراقب ويقلد حركات معينة تقوم بها شخصيات اللعبة مثل الترقب والحذر الزائد من المخاطر المحتملة وردود الفعل التلقائية العنيفة لتجنب القتل, يمكن أن يؤدي ذلك من غير وعي اللاعب, وبالتالي تصبح هذه الأوامر تلقائية نتيجة التكرار الضروري الذي يقوم به اللاعب للفوز في اللعبة وهذا ما يجعلها سريعة الظهور في مواقف أخرى وحتى المواقف التي لا يكون فيها اللاعب يلعب إحدى الألعاب الالكترونية, لو أصبحت مثل هذه الأوامر التلقائية العدوانية أوامر جاهزة للظهور نتيجة مؤشر حيادي, فإن الفرد يمكن أن يخطئ في ملاحظة موقف غير مؤذٍ بأنه موقف يتطلب رد فعل عدواني ولو زالت حساسية الفرد تجاه العنف نتيجة تعرضه المتكرر للألعاب الالكترونية العنيفة, فإنه سيفتقد القدرة على منع نفسه من إظهار رد الفعل العدواني, فمثلا يمكن لطفل أو مراهق أن يفسر تصادما غير مقصود مع شخص آخر في باحة المدرسة على أنه فعل مقصود ويرد عليه بشكل عدواني .[1]

وقد ذكر"فونك" (2005) تفصيل التأثير المحتمل للتعرض للألعاب الالكترونية العنيفة على الأطفال والآليات الخاصة لهذه العملية في الشكل رقم (2).(Funk,2005,390)

[1]- وهذا ما لاحظته الباحثة أثناء تطبيق الجانب العملي من البحث في المدارس الحكومية, حيث قام الطالب بضرب زميله ضربا مبرحا ورماه على الأرض وبدء برفسه, كل ذلك بسبب أن الطالب الأول اصطدم به وهو ينزل الدرج وبدون قصد.

الشكل رقم(4)

آليات تصف تأثير وسائل الإعلام والترفيه العنيفة

الآلية	التوصيف	الفترة الزمنية لدوام التأثير
التعلم بالملاحظة	بعد أن يقوم الفرد بملاحظة سلوك الآخرين، تصبح هذه السلوكيات جزءاً من مجموعة السلوك لدى الشخص	المدى القصير والمدى الطويل
التقليد	تؤخذ السلوكيات التي تم تعلمها من مجموعة السلوكيات للفرد وتظهر في تصرفاته	المدى القصير
تطور النمط الفكري	تتطور البنى المعرفية المتعلقة بالتنظيم القياسي لخبرة الحياة اليومية بحيث تصبح طريقة فعالة في إدارة المعلومات التي يكتسبها الفرد	المدى الطويل
تطور مجموعة أوامر التصرف	تتطور أنماط فكرية محددة تتعلق بالأحداث لتقود ردود الفعل السلوكية	
عملية التجهيز	ينشط العنف المعروض في وسائل الإعلام والترفيه الأنماط الفكرية العدوانية	المدى القصير
تلقائية ظهور الأنماط الفكرية العدوانية	أن التجهيز المتكرر للأنماط الفكرية العدوانية يجعلها قابلة للظهور بانتظام	
الإثارة	تظهر الإثارة الفيزيولوجية كاستجابة على محفز معين. يمكن أن يسبب المحفز العدواني إثارة عدوانية.	المدى القصير
نقل الانفعال	يمكن أن يؤدي الخطأ في تفسير مصدر الإثارة العدوانية إلى السلوك العدواني	المدى القصير
زوال الحساسية الإدراكية	الاعتقاد بأن العنف أمر شائع وعرف مما يُنقص من احتمال أن يمنع التقييم الأخلاقي من القيام بالسلوك العنيف	المدى الطويل
زوال الحساسية	تخدر الاستجابة العاطفية تجاه الأفعال العنيفة أو التجربة العنيفة مما يُنقص من احتمال أن يمنع التقييم الأخلاقي من القيام بالسلوك العنيف	

4.2.2. النتائج المحتملة لإضعاف الحساسية:

يؤثر إضعاف الحساسية على ملاحظة الأفعال العنيفة ونتائجها (مثل الأذيات والضرر والمعاناة) وتدني سوية الإثارة الفيزيولوجية وضعف ردود الأفعال الانفعالية تجاه العنف في الحياة العملية. كما يمكن لإضعاف الحساسية أن يكون له تأثير على الكيفية التي يقيّم بها الأفراد المواقف و السلوك البديل في مواقف اجتماعية ويمكن أن تنحاز مدركات الأفراد باتجاه العدوانية, والأشخاص الذين زالت حساسيتهم يدركون بشكل أقل شدة الأذيات ويحسون بتعاطف أقل مع ضحايا العنف ويعتقدون بأن العالم أقل أمناً ويكون لديهم مواقف أقل سلبية من العنف. ويضيف "أندرسون" وزملاؤه (2007)أن استخدام مصطلح إضعاف الحساسية مِن قِبَل الباحثين ومحللي السياسة العامة والسياسيين وعامة الناس يشمل في معناه تأثيرات متنوعة مثل:

1- زيادة السلوك العدواني
2- نقصان الإثارة الفيزيولوجية تجاه مظاهر العنف في الحياة العامة
3- كبح ردود الفعل المؤثرة تجاه العنف
4- ضعف الاحتمال في تقديم المساعدة لضحايا أعمال العنف.
5- ضعف مستوى العقوبة بحق من أدين بارتكاب أعمال عنف
6- ضعف الإحساس بالذنب لدى مرتكبي أعمال العنف
7- نقص الحكم بخطورة الأذيات الناتجة عن أعمال العنف. (Anderson et al ,2007,491) بالإضافة للاهتمام بهذه الآثار من الضروري تذكر العوامل الوسيطة المحتملة المساعدة في زيادة تأثير الألعاب الالكترونية وغيرها من العنف المعروض في وسائل الإعلام لأنه من الواضح أن الأفراد لا يتأثرون بنفس الدرجة نتيجة هذا التعرض, وتشمل الفروق الفردية الأساسية: العمر – الجنس- الذكاء- خصائص السلوك العدواني لكل فرد. ويمكن أن تشمل العوامل الوسيطة الوسط الثقافي والحالة الاجتماعية والاقتصادية والقيم التي تؤمن بها الأسرة, وضبط تعرض الطفل للعنف الموجود في وسائل الإعلام وبحسب طبيعة هذه المتغيرات والتفاعل المتبادل بينها يمكن أن يكون الأفراد أقل أو أكثر تاثرا بالعنف الموجود في وسائل الإعلام. (Funk,2005,388)

وفي مسار آخر عندما يحدث إضعاف الحساسية لدى الأطفال نتيجة التعرض المتكرر للألعاب الالكترونية يحدث تغير في عمليات مرتبطة بها فتتأثر بإضعاف الحساسية وتساعد هذه التغيرات في العمليات على فهم إضعاف الحساسية, فمثلا عندما يحدث إضعاف الحساسية تضطرب عملية التقييم الأخلاقي, وهي عملية تنشط عندما يتطلب الموقف أن توجه القيم الأخلاقية الاختيار السلوكي للفرد, لأن الفرد يصبح غير قادر على ملاحظة المنبهات

الضرورية لتحفيز العمليات التقييمية أو حتى الاستجابة لهذه المنبهات, ونتيجة لذلك يمكن أن تتخذ خطوات الأعمال من غير اعتبار أو تبصر بمضامينها الأخلاقية. إذ أن المشاعر والمواقف من العنف عناصر مهمة في عملية التقييم الأخلاقي. والتعاطف والمواقف من العنف مكونان أساسيان من مكونات التقييم الأخلاقي قابلان للقياس و بواسطتهما يمكن اختبار إضعاف الحساسية تجاه العنف. **والتعاطف** يعرّف بأنه القدرة على إدراك ومعاينة حالة الشخص الأخر, ويمكن أن تؤثر مشاهد العنف في وسائل الإعلام المرئية على التعاطف بإضعاف الحساسية لدى مشاهديها إلى الحد الذي يقومون به بأعمال عنيفة فعليا. **والموقف من العنف** يسهم كذلك في عملية التقييم الأخلاقي ويتأثر بالكثير من العوامل ومنها (مقدار التعرض إلى مظاهر العنف في الحياة العملية), وفي وسائل الإعلام. فإذا طوّر المُشاهد موقفه بأن العنف حالة عادية معيارية فقد يفقد حساسيته ويصبح بارد المشاعر تجاه العنف في الحياة العملية, ويمكن لما تعرضه وسائل الإعلام من مشاهد عنف مبررة أن تغير الاعتقاد بأن السلوك العنيف هو سلوك خاطئ وتشجع بالتالي على نمو المواقف الموالية للعنف. حيث إن الألعاب الالكترونية تتغاضى عن العنف وتروج له وتبرره مع إخفاء نتائجه الواقعية فيصبح العنف مقبولا لأنه غير واقعي وبالتالي لا يعاني (ضحايا) هذا العنف شيئا من الواقع أما اللاعب فإنه يفقد حساسيته تجاه العواقب الفعلية للعنف. (Funk et al ,2004 ,28)

ولتوضيح نتائج الدراسات السابقة ولإيجاد الصلة بين المفردات الثلاثة التالية: النموذج العام للسلوك GAM وإضعاف الحساسية والإخفاق في تقديم المساعدة لضحايا العنف, فقد أورد "آندرسون" Anderson (2007) ثلاث نقاط وهي:

1- يجب على الأفراد أن يلاحظوا أو يتعاملوا مع الحادثة العنيفة, ويمكن لإضعاف الحساسية أن يؤدي إلى إنقاص التعامل مع الحوادث العنيفة التي يتعرض لها أشخاص آخرون.
2- يجب على الفرد أن يلاحظ الحادثة على أنها حالة عاجلة و ويمكن لزوال الحساسية أن ينقص من الإحساس بجدية الحادثة, وبالتالي ينقص من احتمال ملاحظة الحالة على أنها حالة عاجلة.
3- أن يشعر الفرد بأنه مسؤول شخصياً عن تقديم المساعدة, ويمكن لإضعاف الحساسية أن ينقص التعاطف مع الضحية ويزيد الاعتقاد بأن العنف هو المقياس, وأن ينقص من مواقف السلبية تجاه العنف وبالتالي ينقص من الإحساس بالمسؤولية الشخصية. (Anderson ,2007,495)

5. الآثار السلبية الأخرى للألعاب الالكترونية العنيفة:

إن الألعاب الالكترونية تؤثر في كل مراحل التطور والنمو لدى الطفل فهي تقدم حالة عضوية خاصة (بدءاً من جلسة الكمبيوتر PLAY GAMES أو غيرها) إلى كل الطقوس المصاحبة لها, كما أنها تقدم بيئة مجردة ومحددة سلفا تعتمد على الأثر الذي تحدثه في سن 7-14 سنة حيث يحتاج الطفل في هذه المرحلة إلى مشاعر حقيقية ومعانٍ اجتماعية أخلاقية لكنا نجده على العكس مدفوعاً إلى دائرة أحاسيس العنف اللااجتماعي وفي حال المراهقين نجد انحسار التفكير الموضعي وانتهاء النشاط الذهني الواعي نتيجة للغوص عميقا في عالم تلك الألعاب الالكترونية لأن المراهق إذا حكّم عقله وتفكيره فسيكون بطيئا في اللعبة مما قد يؤدي إلى خسارته. (فاضل ,2004, 175) وبعد الانتهاء من المباراة أو اللعبة فان خطأ ما في عملية التصور سيحدث, فالأمور في الحياة الحقيقية ستختلف اختلافاً ملحوظاً بعد بضعة ساعات أمام الشاشة, ويحتاج اللاعب إلى عدة ساعات أخرى لتعديل هذا التصور في الحياة الحقيقية, ففي لعبة التزلج على الجليد مثلاً: فإن اللاعب وبعد ساعات من التزلج على الجليد يأخذ جسمه وحواسه بعض الوقت للتعود على المشي من جديد. (Kontzer,2005) كما تؤكد الدراسات على دور الألعاب الالكترونية في الانعزال الاجتماعي لـــ(اللاعبين) نتيجة الساعات الطويلة التي يقضيها الطفل أمام الجهاز.(Harris,2001) كما أنهم يعانون من ضعف التحصيل الدراسي بسبب الوقت الطويل الذي يقضونه في ممارسة هذه الألعاب مما يعيق عملية الدراسة. ومن الآثار الأكثر خطورة على الأطفال للألعاب الالكترونية هو التحريض الجنسي المبكر وإثارة الرغبات والشهوات من خلال استخدام مشاهد التعري أو الألعاب ذات المضمون الجنسي كلعبة "الحياة الثانية" حيث يستطيع اللاعبون خلق شخصية افتراضية لأنفسهم واختيار العمر والجنس والمظهر الذي يريدونه لهذه الشخصية, ومن ثم تستطيع هذه الشخصية أن تفعل ما يفعله الناس العاديون في العالم الحقيقي كأن يمارسوا الجنس مثلا. (Singer , 2007) وهذا يؤثر أشد التأثير على أخلاق وسلوكيات الأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب بعيداً عن رقابة الوالدين والأهل وهم كثر, كما أظهرت الدراسات أن اللعب بالألعاب الالكترونية والحاسوب لفترة طويلة تضع الأطفال في خطر البدانة ونوبات متكررة من التوتر وإجهاد العينين بالإضافة إلى ذلك بيّنت بعض الدراسات أن اللعب بالألعاب الالكترونية والحاسوب لفترة طويلة يزيد من احتمالية ظهور نوبات الصرع لدى بعض الأطفال. (الشحروري,2008 , 87) وقد قال "الموصلي" في مقال نشره في مجلة الصحة والطب " إن الأخطار الناتجة عن المجال المغناطيسي ذي الموجات العالية المنبعثة من الأجهزة الالكترونية تؤثر على أجزاء الجسم كافة بما فيها القلب والغدد الصماء والمخ وتأثيراتها السلبية على عملية تداول الأكسجين وثاني أكسيد الكربون في خلايا الجسم والرئة". (بدوان, 2007, 43) وأشار العلماء إلى ظهور مجموعة جديدة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي

على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار ألعاب الكومبيوتر، نتيجة الحركة السريعة المتكررة، وإلى أن الجلوس لساعات عديدة أمام الكومبيوتر يسبب آلاما مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضراراً بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لتثنيهما بصورة مستمرة .(شاهين ,2003)

وعلى صعيد آخر فإن نوع الانغماس في الألعاب العنيفة تجعل من هذه التجربة تجربة قابلة للإدمان, حيث يقول "غرينفلد" أن ما يحدث في هذه الألعاب هو أنها تستثير إحساساً بالعزلة والانفصال عن البيئة المحيطة باللاعب ولا يعود المرء واعياً بالزمان أو بالمكان إذ يصبح جزء من اللعبة ولا يعود هو الشخص الذي كان فيما سبق بل تجسيداً لشخصية خارقة ويصبح اللاعب معزولاً عن الخصائص المكونة لشخصيته. وفي دراسة لها وجدت "يونغ" yung أن 52% من مدمني ألعاب الانترنت يعانون من الاكتئاب الإكلينيكي أو من إدمان سابق أو من مشكلة القلق, وتقول "إذا كان المرء مصابا بالاكتئاب فإنه يعاني من مخاوف شديدة من رفض الآخرين له ويحتاج من ثم لنوع من القبول وحينما يشارك المرء بهذه الألعاب على الانترنت فإنه يشعر بأنه في مكان بديع لأنه يستطيع التخفيف عن اكتئابه". (Harris,2001,1) (koushner ,2005,3)

ومن الجدير بالملاحظة تعارض نتائج الأبحاث التي تحدثت عن الأثر السلبي والأثر الايجابي للألعاب الالكترونية فمثلا أفادت بعض الأبحاث مثل "د.ويليم" William و "ايلين وولك" Ellen wolock "حول أثر الألعاب الالكترونية على زيادة التكيف الاجتماعي للأطفال اللاعبين وسهولة اندماجهم في جماعات اللعب. بينما وجدت دراسات أخرى دراسة "ديفيد غرينفيلد" ودراسة لـ "باسولد"pasold(2008) أن هذه الألعاب تؤدي إلى نقص النشاط الاجتماعي والشعور بالعزلة والانعزال الفعلي عن الآخرين. إن هذه الدراسات المتضاربة في نتائجهما تضعنا في حيرة من أمرنا في معرفة الأثر الفعلي للألعاب الالكترونية في مجال النشاط الاجتماعي, وإذا أتيحت الفرصة للباحثة هنا أن توضح هذا الاختلاف في النتائج فإنها تركز على الحقيقة التي أوردها "ديفيد كوشنر" (2005) في مقالته(العنف بين الألعاب الالكترونية والتلفزيون) نقلا عن "غريفيث" بأن "الألعاب الالكترونية حينما تتم في الإطار الصحيح يمكن أن تكون لها منافع صحية لطائفة واسعة من المجموعات الفرعية وأنه من المرجح أن تؤثر الآثار السلبية في مجموعة صغيرة ممن يداومون على اللعب" فهي سلاح ذو حدين وهذا ما يجعل الكرة في ملعب مستخدمي هذه الألعاب من حيث آلية استخدامها والوقت المستخدم ونوعية الألعاب التي تمارس.

6. أيهما أكثر خطورة الألعاب الالكترونية العنيفة أم مشاهدة البرامج التلفزيونية العنيفة؟

على الرغم من أن الدراسات والتجارب ونتائجها وآراء الباحثين التي تم عرضها توصلت إلى أن زيادة مشاهد العنف سواء أكانت في التلفاز أم في الألعاب تؤدي إلى ازدياد الإثارة الفيزيولوجية للجسم, وبالتالي تشجيع الأفكار العدوانية وأشكال السلوك العدواني من الظهور, بالإضافة إلى كبح عمليات تحفيز العدوان, وهذا ما توصل إليه "أندرسون وبوشمان" (2001) حيث قارنا بين آثار كل من مشاهد العنف التلفزيوني وممارسة الألعاب الالكترونية الخاصة بالعنف وقد توصل الباحثان إلى تأييد الفرض الذي يفيد بأن التعرض للألعاب الالكترونية خطر على الأطفال والمراهقين, بما في ذلك الأفراد الذين هم في سن المرحلة الجامعية من التعليم حيث تحول المراهقون ذوو الميول غير العدوانية إلى أشخاص يحبون العنف والقتال, وبعد أن مارسوا الألعاب الالكترونية الخاصة بالعنف فترة من الزمن كان ميلهم للعراك والتحدي يبلغ أضعاف زملائهم الذين لم يمارسوا هذه الألعاب. (إفرا,2005, 375) ويشير "أندرسون" (2007) إلى أن الأطفال الميالون لبرامج التلفاز العنيفة يتجهون إلى اختيار ألعاب الكترونية عنيفة أيضا مما يدعم التأثير السلبي عليهم.

والسؤال الذي يطرح نفسه هنا أيٌّ هذين المجالين يؤثر في سلوك الطفل أكثر ؟

وللإجابة على هذا التساؤل نشير إلى ميزات الألعاب الالكترونية العنيفة التي ترى أن هذه الألعاب قد يكون لها تأثيرات أشد على اللاعبين من تأثيرات برامج التلفاز والأفلام العنيفة عليهم. حيث ذكرت دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية التي تعتمد على العنف إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل، وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها. (شاهين,2003) واتفقت هذه الدراسة مع آراء بعض العلماء في علم النفس الذين وجودا أن التعرض مدة طويلة للألعاب العنيفة يؤدي إلى انجذاب, حيث إن الطبيعة الحيوية للألعاب الالكترونية تجعلها فريدة من بين وسائل الترفيه حيث يشارك اللاعبون فعلياً في الألعاب الالكترونية والى حد ما يقومون بصنع الحركات في اللعبة أكثر من أن يكونوا ببساطة متلقين لمضمون هذه الألعاب. ولكي ينجح اللاعبون في أداء لعبة الكترونية عليهم تحديد استراتيجيات عنيفة ثم الاختيار من بينها وينتج عن الاختيارات العنيفة المتكررة العنيفة دورة مستمرة من منح الجوائز لهم في اللعبة ويعرض العنف فيها على أنه مبرر وممكن ومن غير نتائج سلبية على الضحية. (Funk et al,2004,25) (Harris,2001,1)

أما في مشاهدة العنف المتلفز يكون المشاهد سلبياً فهو يشاهدها فقط دونما أن يقدر على التحكم في المشاهد المعروضة عليه على العكس من لاعب الفيديو الذي يتعين عليه أن يركز ويستهلك قدراً كبيراً من النشاط العقلي والبدني فيكون مشاركاً في هذا العنف. (عدلي العبد , 2006, 67) وكلما كانت طريقة اللعب التي يصممها أكثر عنفاً كلما اجتاز مراحل في هذه اللعبة وكوفئ على ما يفعله أكثر, وهذا بدوره يشعره أن العنف أمر مرغوب فيه ومع تزايد عدد ساعات اللعب بهذه الألعاب العنيفة يصبح هذا التصرف العدواني أمراً عادياً ويخزن في إدراكه ويصبح سهل الاستدعاء كلما اقتضت الحاجة إليه.

وقد وجد "أندرسون" في دراسة له أن التأثير الناجم عن مشاهدة برامج التلفاز العنيفة على السلوك العدواني لا يختلف كثيراً عن تأثير اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة, إلا أن الألعاب الالكترونية لها تأثير فسيولوجي من حيث الإثارة والسلوك العدواني الجسدي مثل الرفس والضرب وشد الشعر وتمزيق الملابس وانخفاض السلوك المساعد لدى الشبان الذين يمارسون العاب فيديو عنيفة. (Wagner,2004,15) وفي تجربة "ويلي ليز" willy Liss (2008) على 57 طفل وطفلة من عمر 10- 13 سنة تم تقسيمهم الى ثلاث مجموعات: مجموعة لعبوا العاب فيديو عنيفة, ومجموعة شاهدوا برامج تلفاز عنيفة, ومجموعة لعبوا العاب سلمية, وتم التعرف على مستوى العدوان من خلال مراقبتهم في مواقف واقعية, فوجدوا بأن الأطفال الذين لعبوا بالألعاب العنيفة كانوا أكثر عدوانية من الذين شاهدوا برامج التلفاز العنيفة. (Liss, 2008 , 256) وقد أشار "شيري" Sherry في بحث أجراه على الألعاب الالكترونية العنيفة ومشاهد العنف التلفزيوني على السلوك العدواني بأن "تأثير الألعاب الالكترونية العنيفة على العدوان أقل من تأثير برامج التلفاز العنيفة" (APA, 2008,) وقد يكون مستوى الواقعية في ألعاب العنف في الماضي قد أسهم في إضعاف قابليتها لخلق زوال الحساسية الفيزيولوجية متميز لكن التقنيات الحديثة أزالت هذه العقبة أمام الألعاب الالكترونية ونتيجة ذلك أن زوال الحساسية والنقصان في السلوك المساعد قد يزداد بشكل أسرع وأكثر كفاءة لدى ممارسي الألعاب الالكترونية العنيفة أكثر مما يزداد لدى مشاهدي برامج التلفزيون والأفلام العنيفة. (Anderson et al, 2007, 396) والحقيقة أن تحديد مدى الضرر الذي يلحق بالطفل من جراء تعامله مع هذه الألعاب والمشاهد, يختلف بالضرورة تبعاً للبيئة التي ينشأ فيها الطفل وما يقدمه له الإعلام في هذه البيئة من طبيعة التعامل مع الآخرين وأخذ واسترداد الحقوق. الأمر الذي يختلف كثيراً عن بيئة أخرى مثل البيئة العربية التي لم يعتد الأطفال فيها على مثل هذه المشاهد والأفكار.

و ترى الباحثة أن برامج التلفاز العنيفة تسهم في انسياب المفاهيم السلبية والعنيفة والأفكار العدوانية وأشكال السلوك العنيف في لاوعي المُشاهد أثناء المشاهدة فيسلك في هذا

الطريق بدون وعي وبدون تحكيم خلقي لهذه التصرفات وبدون تقييم, أما الألعاب الالكترونية العنيفة فهي تدفع الطفل للتفكير بشكل عنيف ووضع الاستراتيجيات العنيفة للفوز باللعبة, مما يسهم في تعميم طريقة التفكير هذه على سلوك الطفل.

الفصل الخامس

الدراسات السابقة

الدراسات المحلية

- **دراسة برقاوي (2001):**

عنوان الدراسة: دراسة تحليلية للمحتوى الاجتماعي لصورة الجريمة كما يعكسها التلفزيون في سورية.

مكان الدراسة : أجريت الدراسة في الجمهورية العربية السورية

أهداف الدراسة: يهدف البحث الحالي إلى الوصول إلى ما يلي:

1- تحديد الملامح العامة للجريمة كما يعرضها التلفزيون لمعرفة مدى قدرته على التعرف بواقع الجريمة المنتشرة في سورية والتصور الذي يشكله المشاهدين عن الجريمة.

2- تحديد الأطر التي يتخذها القائمون على عرض الجريمة في التلفاز أساسا لتفسير أسباب وجود الجرائم بأنواعها التي تواجه المجتمع.

3- تحديد النتائج السلبية والايجابية التي تتركها هذه المواد في آراء المشاهدين والمجرمين.

أدوات الدراسة: اعتمدت الباحثة أسلوب تحليل المحتوى لبرامج التلفاز من عام 1992 إلى عام 1998 من أفلام ومسلسلات وبرامج الشرطة في خدمة الشعب.

عينة الدراسة: تألفت العينة من 150 فرد من الجنسين وكانت نسبة الإناث إلى الذكور 50% وكان توزيع العينة على الشكل التالي:

- عينة المواطنين: تم اختيار العينة بالطريقة المقصودة من الجنسين من مشاهدي التلفاز القاطنين في أحياء مدينة دمشق.

- عينة المجرمين: تم اختيار 50 سجينا بطريقة عشوائية من سجن دمشق للذكور و 10 سجينات من سجن النساء في دوما.

نتائج البحث:

- بلغ عدد المسلسلات العربية والمحلية التي تدور مضامينها حول أخبار الجريمة 125 مسلسلا منها 72 مسلسلا عربيا و 53 مسلسلا محليا, أما الأفلام فقد بلغ عددها 121 فيلما عربيا تدور أحداثه حول الجريمة , أما بالنسبة لبرنامج الشرطة في خدمة الشعب فقد بلغ عدد الحلقات التي تناولت الجريمة فيه 204 حلقة تلفزيونية.

من هذه النتائج وجدت الباحثة أن الاهتمام بالجريمة بلغ حدا كبيرا من حيث انه جعل هذه الظاهرة تحتل الموقع الرئيس في كل المواد التلفزيونية المدروسة . مما يعني أن فكرة الجريمة من الأفكار التي تشغل حيزا كبيرا لدى مؤلف المواد التلفزيونية ومخرجها.

●كما تشير النتائج إلى أن معظم المجرمين في عينة الأفلام العربية مستوياتهم التعليمية متوسطة وبنسبة بلغت 50% تلتها مباشرة نسبة مرتكبي الجرائم الذين يرتفع لديهم المستوى التعليمي وبنسبة 33% والملاحظ في عينة الأفلام العربية غياب المجرمين ممن ينخفض مستواهم التعليمي, وكأنها رسالة تنبه المشاهدين بان المجرم اليوم يتمتع بقدر من العلم.

بالنسبة للتأثيرات السلبية والايجابية للمواد التلفزيونية المتعلقة بالجريمة فقد تبين أن 23% من مجموع أفراد العينة يرون أن للمسلسلات ايجابيات متعددة منها تقديم النصح ورفع مستوى الوعي وتقديم الجريمة المرتكبة ونوع العقاب الذي يستحقه فاعلها وردع المجرم عن ارتكاب جرائم أخرى . و 53% من عينة المشاهدين يرون أن المسلسل يعلم ارتكاب الجريمة, عن طريق عرضه للثغرات التي يقع فيها المجرم .

- **دراسة الصفدي (2004)**

عنوان الدراسة: تأثير التلفزيون على الطفل.

مكان الدراسة : أجريت الدراسة في الجمهورية العربية السورية

أهداف الدراسة: تهدف الدراسة إلى التوصل إلى:

1- كشف الآثار السلبية التي يؤثر بها التلفزيون على الأطفال.

2- تحديد العلاقة بين مشاهدة الطفل للتلفاز وتأخره الدراسي .

3- التعرف على دور الأهل في التخفيف من التأثير السلبي على الطفل

عينة الدراسة: يتكون المجتمع الأصلي للبحث من طلاب الصف السادس من مدرسة بيت العنادل– أبو رمانة. وتم اختيار 50 طالب وطالبة منهم .

أدوات الدراسة: استخدم الباحث المقابلة المعينة بواسطة استمارة احتوت على الأسئلة التي تحقق فروض البحث.

نتائج الدراسة: تبين أن مشاهدة التلفاز تمنع أفراد العينة من أداء واجباتهم المدرسية بشكل كامل وهذا يؤكد صحة الفرض القائل "تؤدي مشاهدة الطفل للتلفاز لساعات طويلة إلى انعكاسات سلبية على النواحي الدراسية. كما تبين أيضا أن عدم تدخل الوالدين في تحديد ساعات مشاهدة الأطفال للتلفاز يؤدي إلى منح الأطفال الحرية الكاملة في الوقت وفي اختيار

أنواع البرامج. وتبين أن الأطفال يقضون وقتا أمام التلفاز أكثر من الوقت الذي يقضونه مع رفاقهم.

- **دراسة الدوماني (2007)**

عنوان الدراسة:السلوك العدواني وعلاقته ببعض المتغيرات لدى تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي.

مكان الدراسة : أجريت الدراسة في الجمهورية العربية السورية

أهداف الدراسة: تتلخص أهداف الدراسة بما يلي:

-دراسة السلوك العدواني لدى الأطفال وعلاقته ببعض المتغيرات النفسية والشخصية مركز الضبط وتقدير الذات.

-التعرف على العوامل الكامنة وراء السلوك العدواني لدى الأطفال (من صراعات واحباطات)على المستويين الشعوريين(المقابلة ودراسة الحالة) واللاشعوري (اختبار إسقاطي (C.A.T

أدوات الدراسة: مقياس السلوك العدواني للأطفال من إعداد الباحث

اختبار تفهم الموضوع للأطفال (C.A.T)

استمارة تاريخ الحالة من إعداد الباحث

استمارة المقابلة الإكلينيكية من إعداد الباحث

نتائج الدراسة: أظهرت الدراسات بأنه كلما ازداد السلوك العدواني انخفض الضبط الداخلي و أنه كلما انخفض السلوك العدواني ارتفع الضبط الداخلي. وكلما ازداد السلوك العدواني انخفض تقدير الذات وينطبق ذلك على كل من الذكور و الإناث على حد سواء. وأن العلاقة بين السلوك العدواني ومركز الضبط هي علاقة سلبية أي كلما ازداد السلوك العدواني قل الضبط الداخلي والعكس صحيح. كما أن الذكور أميل للعراك و استخدام الأطراف كالأيدي والأرجل و الأدوات الحادة من الإناث. أما نتائج الدراسة العيادية فقد اتسم سلوك الأطفال العدوانيين بالتذبذب وعدم الهدوء وبالعصبية في بعض الأحيان كما اتسمت صورة الطفل العدواني لذاته بالسلبية والضعف مع تقدير منخفض للذاتكما تبين أن السلوك العدواني لا علاقة له بعدد الأخوة في المنزل أما صورة البيئة اتسمت بالقسوة والحرمان والوحشية وعدم الأمان وأن الطفل العدواني لديه مشاعر من الحزن والكآبة والخوف كما أظهر افتقاره للاتزان الانفعالي والوجداني والشخصي واضطراب في صورة الوالدين وعدم استقرارها في كثير من

الأحيان. أما سلوك الطفل في الصف فكان يتسم بالانفعال والعصبية أو كثرة الحركة وعدم التركيز والشغب أثناء الدرس.

الـــدراســـات الـــعـــربـــيـــة

- دراسة حسن و سند (1990)

عنوان الدراسة: برامج العنف في التلفزيون وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى الأطفال.

مكان الدراسة: أجريت الدراسة في المملكة العربية السعودية في المدينة المنورة .

عينة الدراسة: أجريت الدراسة على عينة مكونة من (300) تلميذة من تلاميذ الصفوف من (الرابع إلى السادس الابتدائي) بالمدينة المنورة مقسمين إلى مجموعة تفضل مشاهدة برامج العنف في التلفزيون ومجموعة أخرى لا تفضلها وطبق على **أدوات الدراسة**:

السلوك العدواني للأطفال
أساليب الرعاية الوالدية (التقبل ,التشدد ,التذبذب)
قائمة تفضيل البرامج التلفزيونية.

نتائج الدراسة: أسفرت نتائج الدراسة عن الآتي:

- كان تلاميذ الصفين الخامس والسادس الابتدائي أكثر عدوانية عن تلاميذ الصف الرابع و كذلك تلاميذ الصفين الخامس والسادس الابتدائي, ولا توجد فروق في السلوك العدواني بين تلاميذ الصفين الخامس والسادس الابتدائي.
- لا توجد فروق في أساليب الرعاية الوالدية بين التلاميذ الذين يفضلون مشاهدة برامج العنف في التلفزيون والتلاميذ الذين لا يفضلون مشاهدة هذه البرامج في جميع الصفوف.
- التأثير القوي للمشاهدة العدوانية في التلفزيون على اكتساب الأطفال للسلوك العدواني.(شقير ,2005 ,77)

- دراسة مكتب التربية العربي لدول الخليج (1997)

عنوان الدراسة: دور التلفزيون في التنشئة الاجتماعية واختيار القدوة.

مكان الدراسة: أجريت الدراسة في الخليج العربي من قبل مكتب التربية العربي لدول الخليج.

هدف الدراسة: التعرف على أثر التلفاز في التنشئة الاجتماعية واتخاذ القدوة.

نتائج الدراسة:

- وجدت الدراسة أن 1,3% من أطفال عينة الدراسة لا يشاهدون التلفزيون وان 29% منهم يشاهدونه لمدة ساعة تقريبا كل يوم ,35,3% يشاهدونه لمدة ساعتين, وان 19,3% منهم يشاهدونه لمدة ثلاث ساعات يوميا, 7,2% منهم يشاهدونه لمدة أربع ساعات يوميا, و4,6% منهم يشاهدونه لمدة خمس ساعات يوميا مقابل 3,3% منهم يشاهدونه لمدة ست ساعات أو أكثر.
- تتنوع معدلات رؤيتهم للبرامج المختلفة التي يعرضها التلفزيون. فقد اتضح أن 11,3% منهم يميلون إلى مشاهدة البرامج الدينية مقابل 33,4% منهم يميلون إلى مشاهدة أفلام الكارتون وبرامج الأطفال, وان حوالي 23,3% منهم يميلون إلى مشاهدة الأفلام والمسلسلات المسرحية مقابل 7,5% منهم يميلون إلى مشاهدة البرامج الرياضية, وان حوالي 17,2% منهم يميلون إلى مشاهدة البرامج التعليمية مقابل 7,4% منهم يميلون إلى مشاهدة البرامج الأخرى المتنوعة خارج إطار هذه المجموعة.
- كما أن 98% من الأطفال يشاهدون التلفزيون بمعدلات يومية تتراوح بين ساعة وست ساعات, فان هذا يعتبر مؤشرا مهما على أن التلفزيون يلعب دورا فعالا في حياة التلاميذ وتنشئتهم وأنهم قد يكتسبون كثيرا من نماذج القدوة التي تعرضها برامجه.

- دراسة التابعي (2002):

عنوان الدراسة: دراسة لبعض المتغيرات النفسية والاجتماعية الديمغرافية المرتبطة بالإدمان التلفزيوني لدى الطفل في الريف.

مكان الدراسة: أجريت الدراسة في الجمهورية العربية المصرية في الريف المصري تحديدا.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى الكشف عن بعض المتغيرات النفسية والعقلية والاجتماعية الديمغرافية (السلوك العدواني– التفاعل الاجتماعي, القيم الدينية, التحصيل الدراسي) المرتبطة بمشاهدة التلفزيون لدى الطفل في الريف المصري.

عينة الدراسة: بلغت عينة الدراسة التي تم التطبيق عليها (200) طفل وطفلة من فئة عمرية من 9-13 سنة ابتداء من الصف الثالث الابتدائي حتى الصف الأول الإعدادي وقد تم اختيارهم من قرى محافظة الدقهلية كما تم تحديد متغيرات البحث الديمغرافية كالتالي:

الجنس (الذكور – الإناث)
مستوى تعليم الوالدين (تعليم عالي – تعليم متوسط – أميين)
مهنة الأم (تعمل – لا تعمل)
المستوى الاقتصادي والاجتماعي (متوسط – عالي – منخفض)
ترتيب الطفل بين إخوته (الأول – الأوسط - الأخير)

نتائج الدراسة:

1- اتضح وجود علاقة ارتباطيه موجبة دالة إحصائيا بين درجات عينة الدراسة على (العدوان على الممتلكات – العدوان على الذات – السلوك العدواني – علاقة الطفل برفاقه) كما وجدت علاقة ارتباطيه موجبة دالة إحصائيا بين الإدمان التلفزيوني وبعد العدوان البدني.

2- وجدت علاقة ارتباطيه سالبة بين درجات عينة الدراسة على استبيان الإدمان التلفزيوني ودرجاتهم في الدرجة الكلية لمقياس التحصيل الدراسي وأبعاد مقياس التفاعل الاجتماعي (علاقة الطفل بأسرته - علاقة الطفل برفاقه). مما سبق يتضح حرص الأطفال على مشاهدة التلفاز بقنواته المتعددة وبرامجه وأفلامه المتنوعة سواء كانت ذات قيمة أو تافهة عديمة القيمة ولكنها دائما سلاح ذو حدين إما تستخدم كناحية تثقيفية تعليمية وهذا قليل ولكن النسبة العالية للمشاهدة تكمن خطورتها في مشاهدة أفلام وبرامج تكون سبب قي نشأة وتدعيم السلوك العدواني لدى الأطفال. حيث دلت النتائج على أن ارتفاع نسبة المشاهدة التلفزيونية تساهم في انخفاض التحصيل الدراسي لدى التلاميذ بالإضافة إلى أن غالبية البرامج والأفلام ساهمت في ضعف الروابط الأسرية وجعلت التفاعل الاجتماعي بين الطفل والآخرين محدود وسلبي أحيانا خاصة بين الطفل ومدرسيه.

- دراسة الأمير(2003)

عنوان الدراسة:العنف في وسائل الاتصال المرئية وعلاقته بجنوح الأحداث.
مكان الدراسة : أجريت الدراسة في بغداد.
أهداف الدراسة: عنيت الدراسة بالتعرف على طبيعة العلاقة بين العنف المعروض في وسائل الاتصال وجنوح الأحداث واهتمت الدراسة بالمشاكل التي تواجه دراسة موضوع العنف في وسائل الاتصال وحددتها ثلاث محاور هي: مشكلة المصطلح (عنف – عدوان) ومشكلة المنهج ومشكلة التأثير ، ثم استعرضت ابرز تفسيرات (عنف الاتصال) ونماذج مختارة من التفسيرات الاجتماعية للجنوح تحاول تقريب وتفسير صور الجنوح في العراق ، ثم تناولت الدراسة أهم عوامل الجنوح الاجتماعية وارتباطها بموضوع العنف.

عينة الدراسة: تمت مقابلة عينة من الأحداث الجانحين المودعين في دار إصلاح الأحداث في بغداد، وتكونت العينة من (300) حدث منهم (150) حدثاً مرتكباً لجنح عنيفة و(150) حدثاً مرتكباً لجنح غير عنيفة.

أدوات الدراسة: استعملت الدراسة منهج تحليل المضمون للتأكد من أحدى فرضياتها التي تقول أن العنف مرتفع في وسائل الاتصال المرئية (تلفزيون – فيديو – سينما – العاب كمبيوتر) واستعملت الدراسة أسلوب استمارة المقابلة مع أفراد العينة للحصول على معلومات تخص المحاور الرئيسية للاستمارة التي ركزت على أركان العلاقة بين الأحداث والعنف في وسائل الاتصال المرئية، فتناولت الاستمارة (الركن الأول) المؤثر في العلاقة وهو ابرز العوامل الاجتماعية التي تؤثر في الحدث وجنوحه (تفكك اسري – جماعة الأصدقاء – تسرب دراسي – عمل مبكر) وارتباط هذه العوامل بالعنف ومشاهدته في وسائل الاتصال المرئية

نتائج الدراسة: ويمكن ملاحظة انعكاس العنف المشاهد في وسائل الاتصال على سلوك الحدث ومشاعره فيما يأتي:

- أشارت الدراسة إلى انعكاس (العنف الاتصالي) على بروز سلوك ومشاعر تتسم بالعنف من الأحداث، وظهر ذلك من خلال الفروقات في إجابات الأحداث المرتكبين لجنح عنيفة عن الأحداث المرتكبين للجنح الغير عنيفة.
- مظاهر الانعكاس على سلوك الأحداث ظهرت في:

زيادة في المشاجرات واستعمال الشتائم، الاندفاع في مشاهدة الأفلام الجنسية، ممارسة الألعاب العنيفة، زيادة مناقشة أفلام العنف وتفضيلها، تقليد أبطال أفلام والعاب العنف، زيادة اللعب بالألعاب الكمبيوترية العنيفة. وعلى صعيد انعكاسها على مشاعر الأحداث فقد ظهرت في زيادة الشعور بالفخر عندما يتشبه بالبطل العنيف، الوقوف إلى جانب البطل المجرم في الأفلام، الانزعاج من قطع اللقطات المثيرة، الشعور بالحقد والكراهية عند الخسارة بالألعاب، اعتبار الضرب مظهراً للرجولة, وأخيرا تنبه الدراسة إلى أهمية التفاعل بين العوامل الاجتماعية والنفسية للحدث والعنف المتزايد الذي يشاهده في حياته اليومية وفي وسائل الاتصال المرئية التي هي إحدى المرايا التي تعكس واقع هذه الحياة، وان الضغوط التي تمارس على الحدث نتيجة المشاكل والصعوبات التي يواجهها تدفعه إلى ترجيح كفة استعمال العنف الذي تقدمه وسائل الاتصال على انه سلوك اعتيادي مقبول وطريقة من طرائق مواجهة المشاكل وتحقيق الأهداف وبالتالي تزداد احتمالية ارتكابه للسلوك.

- **دراسة الأنصاري (2004):**

عنوان الدراسة: المعلومات المتضمنة في برامج الأطفال في التلفزيون الكويتي.

مكان الدراسة: اجريت الدراسة في الكويت.

هدف الدراسة: تهدف الدراسة إلى التعرف على المعلومات التي تعكسها برامج الأطفال بالتلفزيون الكويتي وذلك من خلال الإجابة على الأسئلة التالية :

- ما أنواع المعلومات التي تعكسها برامج الأطفال بالتلفزيون الكويتي.
- ما القوالب الفنية التي تناولتها فقرات برامج الأطفال بالتلفزيون الكويتي في بثها للمعلومات.
- ما مدى استخدام الترجمة والشرح والتعليق على فقرات بث المعلومات في برامج الأطفال.

عينة الدراسة: تشمل عينة البحث جميع برامج الأطفال في التلفزيون الكويتي بالقناة الأولى الأرضية والفضائية لطفل المرحلة العمرية من 6-12 سنة لمدة دورتين برامجيتين كاملتين.

نتائج الدراسة: اتضح أن أكثر البرامج المتلفزة كانت تعليمية وعلمية وفنية وأقلها كانت دينية واقتصادية سواء أكان من حيث عدد البرامج المتلفزة أم المساحة الزمنية التي تشغلها. جاءت القوالب الفنية التي تناولتها برامج المعلومات المتلفزة مرتبة (الحديث المباشر, الحوار, الأغنية, الأبريت, المناقشة, القالب التمثيلي, المسابقة) ونوع المعلومات في كل قالب فني (المعلومات العلمية, المعلومات تعليمية والفنية والطبية والتاريخية والرياضية).(رابطة الأخصائيين النفسيين المصرية – رانم)

- **دراسة القريشي و زعطوط (2006)**

عنوان الدراسة: التأثيرات السلبية التي تتركها مشاهدة التلفزيون في الأطفال واستراتيجيات مقاومتها.

هدف الدراسة: يهدف البحث الحالي إلى تتبع أهم الدراسات في العقدين الأخيرين من القرن العشرين التي تناولت الآثار المعرفية السلبية لتجربة المشاهدة التلفزيونية. وأهم الاستراتيجيات المتبعة من قبل الوالدين للتقليل من آثارها السلبية للمحافظة على ضرورة النمو المعرفي السليم لأطفالنا. حيث تسعى الدراسة إلى الإجابة على الأسئلة التالية:

1- ما آثار المشاهدة التلفزيونية في جسد الطفل ونفسيته ؟

2- ما أثر المشاهدة التلفزيونية في دماغ الطفل ومهاراته المعرفية ؟

3- ما أهم الاستراتيجيات المتبعة خاصة من قبل الوالدين للتخفيف من هذه الآثار؟

نتائج الدراسة: من استعراض الدراسات السابقة حول التأثير السلبي للمشاهدة التلفزيونية المفرطة في المجال العلمي ولاسيما في مستقبل الطفل التعليمي والتربوي وسلوكه اليومي ولعل الشكوى من انحراف الأحداث وجنوحهم وظهور العنف في جميع مؤسسات الاجتماعية ما هو إلا انعكاس لبعض تلك الآثار في التنشئة. أما بالنسبة لأهم الاستراتيجيات المتبعة من قبل الوالدين للتخفيف من الآثار:

1- وضع حدود للمشاهدة.
2- استبدال التلفزيون بوسائل أخرى مثل(الحاسوب والفيديو)
3- التخطيط لعملية المشاهدة(مراقبة البرامج التي يشاهدها– الاستفادة من المحطات المفيدة
4- عدم استعمال مشاهدة التلفزيون بوضعها وسيلة للثواب والعقاب
5- عدم ترك الأطفال بدون مراقبة أمام الشاشة .
6- تقديم البدائل للطفل مثل الرياضة والرحلات والهوايات .
7- مراقبة سلوك الطفل وأدائه المعرفي.

- دراسة الشحروري (2007)

عنوان الدراسة: أثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن.

مكان الدراسة: أجريت الدراسة في الأردن.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى استقصاء أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن.

عينة الدراسة: تم اختيار أفراد الدراسة من طلبة الصف الخامس الابتدائي ذكورا وإناثا. حيث بلغ عدد أفراد الدراسة (75) طالبة وطالبة قسموا إلى مجموعة تجريبية ومجموعة عدد أفرادها (36) طالبة وطالبا قسمت إلى مجموعتين فرعيتين مجموعة تلعب ألعابا موجهة ومجموعة تلعب ألعابا غير موجهة ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها (39) طالبا وطالبة .

وتم إعداد بطاريتي ألعاب الكترونية, البطارية الأولى تضمنت ألعابا موجهة والبطارية الثانية ألعابا غير موجهة. ولقياس أثر الألعاب الالكترونية تم تطبيق مقياس العمليات المعرفية ومقياس بار- أون للذكاء الانفعالي

نتائج الدراسة:أظهرت نتائج الدراسة أن:

- هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على مقياس العمليات المعرفية الكلي تبعا لمتغير المجموعة ولصالح المجموعة غير الموجهة.
- كما أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على بعد اتخاذ القرار تبعا للتفاعل بين المجموعة والجندر لصالح ذكور المجموعة غير الموجهة (أي أن المجموعة غير الموجهة أظهرت أداء مرتفع على مقياس العمليات المعرفية وبالتالي كان لديهم أداء معرفي أفضل من المجموعة الموجهة)
- كما كشفت الدراسة عن أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية في الدرجات على مقياس بار – أون للذكاء الانفعالي الكلي لصالح المجموعة غير الموجهة.

الـــدراســـات الأجـــنـــبـــيـــة

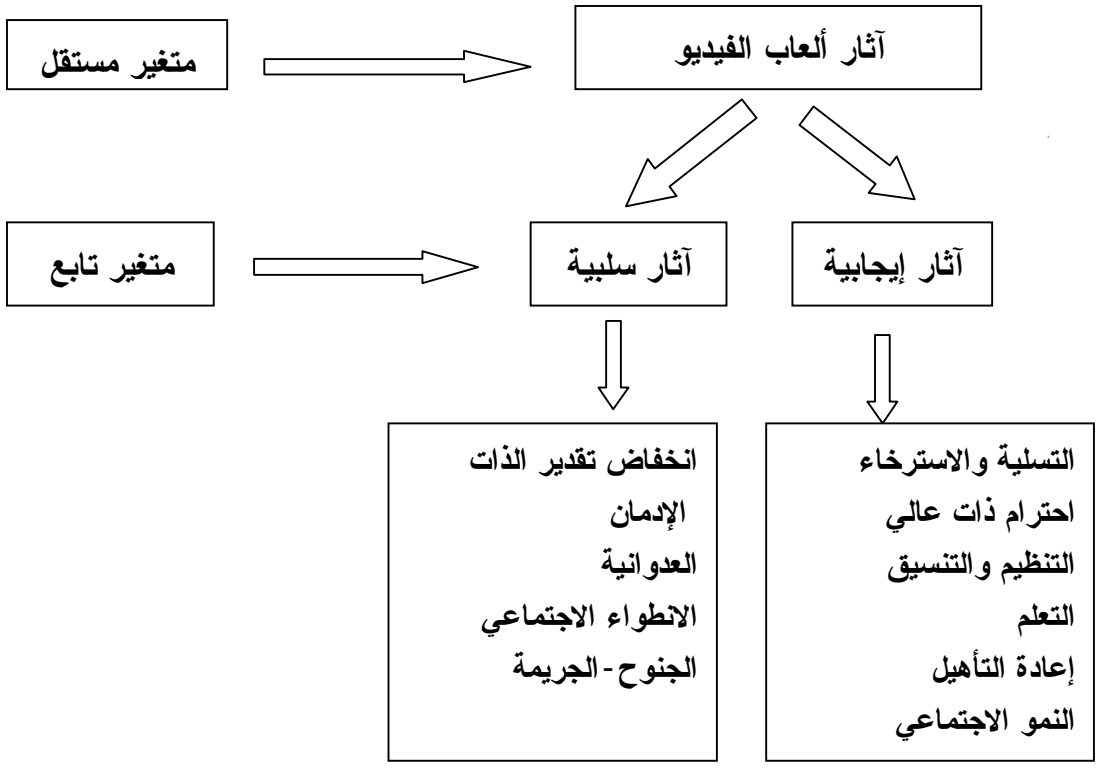
- دراسة غريفيث Griffiths (1993):

عنوان الدراسة: التأثيرات الإيجابية والسلبية لألعاب الحاسوب على الأطفال

مكان الدراسة: جامعة ترينت في نوتيتغهام.

هدف الدراسة: تهدف الدراسة إلى التعرف على تأثير ألعاب الحاسوب على السلوك العدواني واحترام الذات وعدد من المتغيرات الأخرى

نتائج الدراسة: أسفرت الدراسة عن التصنيف التالي :



الشكل رقم (5) يبين أثار ألعاب الفيديو على الأطفال

- **دراسة كيسارون Cesarone (1998)**

عنوان الدراسة: آثار الألعاب العنيفة الالكترونية على السلوك العدواني لدى الأطفال .

هدف الدراسة: تهدف الدراسة إلى التعرف أثر ألعاب الفيديو العنيفة على السلوك العدواني لدى الطفل

نتائج الدراسة: قام الباحث بتقسيم عينة البحث إلى قسمين الأول عرض عليهم الألعاب العنيفة والمجموعة الثانية عرض عليهم الألعاب السلمية ثم قام بتوجيه أسئلة للأطفال حول تصرفات الأبطال في قصص غامضة عرضت عليهم في وقت لاحق. فالأطفال الذين لعبوا بالألعاب العنيفة كانت ردودهم سلبية وتحتوي على الأفعال العدوانية حول أبطال القصة بخلاف الأطفال الذين لعبوا بالألعاب السلمية. وتقترح الدراسة أن اللعب بألعاب الفيديو العنيفة تؤدي إلى نسب نوايا عدائية إلى الآخرين.

- **دراسة أ.جنتلا A.Gentilea (2004)**

عنوان الدراسة: تأثيرات عادة اللعب بألعاب الفيديو العنيفة على العدوان في المراهقة.

مكان الدراسة : جامعة أوكلاهوما في الولايات المتحدة الأمريكية.

هدف الدراسة: التعرف على عادات لعب المراهقين لألعاب الفيديو

التعرف على آثار ألعاب الفيديو العنيفة (العدوان,المشاكل مع المعلمين, التحصيل المنخفض)

عينة الدراسة: تألفت عينة الدراسة من 607 طلاب من طلا بالصف الثامن والتاسع من 4 مدارس.

نتائج الدراسة: أسفرت الدراسة على أن:

التعرض لألعاب الفيديو العنيفة ارتبطت بزيادة العدوانية لدى المراهقين وزيادة المشاحنات مع المعلمين وانخفاض التحصيل.

وجد الباحث أن هناك علاقة بين سلبية الآباء وعدم التحقق في سلوك أبنائهم (شراء أو استئجار ألعاب الفيديو) وبين عدوانية الأبناء أكثر من الأبناء الذين كان آبائهم يحددون لهم أوقات اللعب.هناك علاقة طردية بين عدد ساعات اللعب وبين درجة العدوانية لدى الأبناء.

- **دراسة وولك Wolock(2004)**

عنوان الدراسة: تأثيرات ألعاب الفيديو العنيفة على الأطفال .

مكان الدراسة: أجريت الدراسة في ألمانيا.

أهداف الدراسة: التعرف على اثر ألعاب الفيديو العنيفة على الأطفال من خلال دراسة نتائج الدراسات التي تناولت هذا الموضوع .

إجراءات الدراسة: قامت الباحثة بدراسة نتائج الدراسات التي تناولت هذا الموضوع وشملت – في هذه الدراسات- المقاييس المستخدمة لتحديد ما إذا أصبح الطفل أكثر عدوانية بعد ممارسة لعبة فيديو عنيفة ما يلي: اختيارات الأطفال من الدمى (دمية عدوانية المظهر أو دمية حيادية المظهر) تقارير المعلم, التقارير الذاتية,الاختبارات النفسية للسلوك العدواني ولردود الفعل الظاهرة عند التحفيز.

نتائج الدراسة: تنوعت نتائج الدراسات إلى حد كبير ولكن تبين إنها تظهر بعض الزيادة في السلوك العدواني مباشرة بعد اللعب وقد أظهرت الدراسات ما يلي:

أ- إن الأطفال الذين يمضون وقتا أطول في ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة أكثر اندماجا في سلوك عدواني.

ب- كما أن الأطفال الذين يلعبون ألعاب الفيديو العنيفة تبين لديهم ارتفاع ضغط الدم إلى قيمة أعلى أكثر من زملائهم الذين يلعبون ألعابا غير عنيفة كما ارتفعت سوية البغض لديهم.

ت- كان مستوى السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الإعدادية والثانوية يتناسبان طردا مع وقت لعب ألعاب الفيديو.

ث- كما أن للعامل البشري دور في المسألة فقد اعتاد البشر على العنف والحروب منذ زمن بعيد وهكذا تدرب الأطفال على مشاهدة العنف مثل سوبرمان واللعب بالعاب عنيفة والاهتمام بالرياضة العنيفة مثل هوكي الجليد وكرة القدم الأمريكية.

ج- أما النقطة الأهم التي وجدتها الباحثة والتي تسهم في اختلاف النتائج من دراسة لأخرى وعدم اتفاق العلماء إلى الآن على نتيجة حاسمة تنهي المسألة هي عدم التوافق والضعف الموجود في الأبحاث المختلفة فمثلا:

- تبحث الكثير من الدراسات فقط في النتائج قصيرة الأمد في شكله الذي يظهر مباشرة بعد التعرض للعنف الموجود في ألعاب الفيديو بدل البحث في التأثيرات طويلة الأمد.
- تستخدم كل دراسة نوعا مختلفا من ألعاب الفيديو.
- معظم الأبحاث سببي فقط في منهجه, لا يسعى لإظهار العلاقات.

- أصبحت الألعاب أكثر واقعية في رسومها وأصواتها, وفي جوهرها أكثر وحشية من الألعاب التي استخدمت في الكثير من الأبحاث. بينما قد أجريت اغلب الدراسات باستخدام أنظمة حاسوبية قديمة وألعاب قديمة مما يجعل تعميم نتائجها أصعب أو اضعف في مقارنته مع الألعاب الحالية.

- دراسة فونك وآخرون FUNK ET AL(2004)

عنوان الدراسة: التعرض لمظاهر العنف في الحياة العملية, وفي ألعاب الفيديو وعلى شاشة التلفاز وفي الأفلام وفي الانترنت: هل يؤدي إلى زوال الحساسية ؟

مكان الدراسة: أجريت الدراسة في الولايات المتحدة الأمريكية.

هدف الدراسة: تهدف هذه الدراسة إلى تحديد إمكانية وجود علاقات بين التعرض لمظاهر العنف في الحياة العملية وفي وسائل الإعلام وبين زوال الحساسية منعكسا ذلك في التعاطف و تنامي المواقف المؤيدة للعنف

عينة الدراسة: تم تطويع 150 طالبا من المدارس الابتدائية ومن مركز عناية نهارية موجودة في مدينة متوسطة الكثافة السكانية, وتضمنت عينة الطلاب 82 طالبا و68 طالبة من الصفين الرابع والخامس وبمتوسط عمري 9,99, وكان الطلاب بحسب أعراقهم بشكل أساسي من الأمريكيين من أصل أوروبي (نسبتهم 58%) ومن الأمريكان من أصل إفريقي (نسبتهم 24%) بحيث تعكس تشكيل المجتمع.

إجراءات الدراسة: طلب من المشاركين ملء أربعة استبيانات وهي: استبيان معلومات شخصية عن المشارك مع معلومات إحصائية سكانية, وأسئلة عن استخدام وسائل الإعلام والترفيه واختبار تضمن أسئلة عن التعرض لمظاهر العنف في الحياة العملية في الظروف المختلفة , وتقييم لمواقف الأطفال من العنف, وقياس لسوية التعاطف لدى الأطفال.

وتم الحصول من المشاركين على معلومات حول عدد الساعات التي يقضيها المشاركون أسبوعيا على وسائل الإعلام والترفيه.

وقام الأطفال بترتيب لألعاب الفيديو المفضلة لديهم وبرامج التلفاز والأفلام وأنشطة الانترنت من مجموعة من الألعاب والبرامج والأفلام التي تم عرضها عليهم.

نتائج الدراسة:

- كان التعرض لمظاهر العنف في ألعاب الفيديو متعلقا بتدني مستوى التعاطف وظهور مواقف اشد تأييدا للعنف مما يشير إلى زوال الحساسية تجاه العنف, ففي ألعاب الفيديو العنيفة لا يكون التعاطف متلائما مع محيط اللعبة, ولا يوجد أي نوع من التقييم الأخلاقي, بل تتم مكافأة المواقف والسلوكيات المؤيدة للعنف.
- كما أن الاندماج الشديد في هذه الألعاب سبب محتمل آخر للاهتمام بموضوع العنف في ألعاب الفيديو لان مثل هذا الاندماج يمكن أن يزيد من احتمال أن تعمم السلوكيات المتبعة في اللعبة على السلوكيات المتبعة خارج اللعبة. كما ذكر الأطفال من مجموعة الدراسة فيما بعد عن تقليدهم لحركات الشخصيات في اللعبة الخيالية .
- كما وجدت الدراسة انه عادة ما يمارس الذكور ألعاب الفيديو العنيفة ويفضلونها أكثر من الإناث. ويبدو ممكنا أن تكون الإناث اللواتي يتعرضن أكثر لمظاهر العنف في ألعاب الفيديو العنيفة أكثر تأثرا بالنتائج السلبية لهذه الألعاب بقيمة اكبر من الحد المتوسط لان سلوكهن يخالف بذلك المتعارف عليه في سلوك جنسهن.
- وبالنسبة للمتغيرات الأخرى وجدت فقط علاقة مع التعرض لمظاهر العنف في الأفلام.
- وبالنسبة للوقت فقد أفاد الذكور بأنهم يقضون أسبوعيا ما معدله 5,6 ساعة في مشاهدة التلفزيون, بينما ذكرت الإناث معدل وقت 2,9 ساعة في مشاهدة التلفزيون أسبوعيا .
- بينما كان خيار الأطفال المفضل لألعاب الفيديو أو الأفلام العنيفة يقع بحوالي 5% من الخيارات المفضلة ضمن تصنيف برامج عنيفة. وهي نسبة قليلة وقد يعود ذلك إلى عدم تضمين الخيارات برامج الكرتون التي تعد من افصل خيارات الأطفال على الرغم من احتوائها على العنف.

- **دراسة فلاشر H. Fleischer (2005)**

عنوان الدراسة: هل ألعاب الفيديو العنيفة تجعل الشباب عنيفين ؟

مكان الدراسة: أجريت الدراسة في الولايات المتحدة الأمريكية.

هدف الدراسة: التعرف على وجود صلة بين الألعاب العنيفة والسلوك العدواني.

إجراءات الدراسة: قام الباحث بدراسة الأبحاث التي أجريت حول هذا الموضوع لمدة 20 سنة سابقة واستخلاص النتائج منها.

نتائج الدراسة: بينت الدراسة أن:

ألعاب الفيديو العنيفة لها تأثيرات قصيرة المدى على أولئك الذين يلعبونها.

الذكور يقضون وقت أطول بكثير من البنات في اللعب بألعاب الفيديو العنيفة, لان الشخصيات النسائية في اللعبة محصورة في الأدوار الثانوية وبالتالي لا تحفز البنات للعب

هناك صلة بين الألعاب العنيفة والتحصيل العلمي السيئ.

- **دراسة هيل Hill (2006)**

عنوان الدراسة: تأثير ألعاب الفيديو على التعلم عند الأطفال

هدف الدراسة: التعرف على التأثير المحتمل (الإيجابي والسلبي) لألعاب الفيديو بالنسبة للأطفال من 3-8 سنوات

نتائج الدراسة: إن محتوى الألعاب العنيفة (السلبية) تؤثر بشكل سلبي على سلوك الأطفال وعلى حياتهم الاجتماعية وألعاب الفيديو الايجابية تؤثر على مهارات حل المشكلات ومهارات اتخاذ القرارات والتطوير الإدراكي.

وفي نهاية البحث علّق الباحث على أن قدرة ألعاب الفيديو على التأثير على التعلم لدى الطفل تعتمد على البيئة المحيطة به وتوجيه الوالدين والمعلمين(إلى ألعاب مفيدة تعليمية).

- **دراسة بوشمان وآخرون Bushman et al(2006)**

عنوان الدراسة: التعرض طويل الأمد لألعاب الفيديو العنيفة وزوال الحساسية تجاه العنف.

مكان الدراسة: أجريت الدراسة في الولايات المتحدة الأمريكية.

أهداف الدراسة: هدفت هذه الدراسة للتعرف على:

- اثر التعرض لمشاهد العنف المعروضة في وسائل الإعلام على زوال الحساسية.
- كيفية تأثير التعرض المتكرر لوسائل الإعلام على العمليات الحاصلة في الدماغ.

عينة الدراسة: شارك في الاختبار 39 طالبا جامعيا في المرحلة الجامعية الأولى "متوسط أعمارهم = 19,5" ممن يستخدمون يدهم اليمنى ونظرهم سليم . كما توظيف مشاركين باستخدام إعلان منشور على الانترنت حول" دراسة عن تأثيرات مشاهدة الصور على زمن الاستجابة"

إجراءات الدراسة: قام المشاركون بملء استمارة ذكروا فيها أسماء خمسة من العاب الفيديو المفضلة لديهم, وقدموا تقييما لكل منها وتم ذكر عدد مرات اللعب, وكمية العنف التي تتضمنها اللعبة.

كما تم التعرف على مستوى السلوك العدواني من خلال تطبيق مقياس السلوك العدواني على أفراد العينة .ثم تم تقسيمهم إلى مجموعتين مجموعة تم تكليفها باللعب بألعاب عنيفة و ومجموعة تم تكليفها باللعب بألعاب غير عنيفة.

كما تم استخدام مقياس تخطيط الدماغ الكهربائي 28 مسبرا موزعا على فروت الرأس وكان تسجيل القياسات للتخطيط الكهربائي للدماغ يتم بشكل مستمر خلال عملية اللعب بألعاب الفيديو والتي كانت يتحكم بها من قبل الكمبيوتر بحيث يتعرض اللاعب للخسارة في اغلب الجولات.

ثم عرضت عليهم صور عنيفة و محايدة وسلبية غير عنيفة في جو تضمن صورة محايدة بينما كان يتم قياس التوتر المرتبط بالحوادث الصادمية في أدمغتهم. وقد استخدمت هذه المهمة لقياس مستوى الحساسية لديهم.

ثم شاركوا في مهمة تنافسية يمكنهم فيها إحداث صوت عال في وجه مشارك آخر, وقد استخدمت هذه المهمة لقياس السلوك العدواني.

- **دراسة آندرسون وآخرون** Anderson et al (2007)

عنوان الدراسة: تأثير العنف المعروض في ألعاب الفيديو على زوال الحساسية الفيزيولوجية تجاه العنف في الحياة الفعلية.

مكان الدراسة: أجريت الدراسة في الولايات المتحدة الأمريكية.

أهداف الدراسة: تهدف الدراسة إلى التعرف على آثار ألعاب الفيديو العنيفة تجريبيا على زوال الحساسية النفسية في مواقف الحياة اليومية .

عينة الدراسة: بلغ عدد المشاركين في التجربة 257 من طلاب الكليات (124 من الذكور و133من الإناث).

إجراءات الدراسة: ذكر المشاركون عاداتهم في استخدام وسائل الترفيه, وتم قياس مستوى السلوك العدواني لديهم وتم التعرف على عدد ساعات اللعب في الأحوال العادية قبل البدء بإجراءات التجربة , ثم اختاروا من ثمانية ألعاب عنيفة أو غير عنيفة لعبة بشكل عشوائي ولمدة 20 دقيقة , بعدها شاهدوا مشاهد فيديو تتضمن مظاهر عنف من الحياة الفعلية

لمدة عشر دقائق. بينما كانت تراقب ضربات قلوبهم (HR) والناقلية الكهربائية لسطح جلودهم (GSR) بعد ذلك اعطى المشاركون تقييما لألعاب الفيديو التي لعبوها من عدة جوانب .

نتائج الدراسة: تظهر النتائج أن اللعب بألعاب فيديو عنيفة, حتى لو كان ذلك لمدة 20 دقيقة فإنه يمكن أن يسبب في أن يصبح الأشخاص أقل إثارة فيزيولوجيا تجاه العنف الواقعي, فالأفراد الذين تم تكليفهم عشوائيا للعب لعبة فيديو عنيفة كان لديهم معدل ضربات قلب (HR)وناقلية كهربائية للجلد (GSR) اقل نسبيا خلال فترة مشاهدتهم لمقطع يصور أشخاصا يتم ضربهم أو طعنهم أو رميهم بالرصاص, ذلك مقارنة مع الأفراد الذين تم تكليفهم عشوائيا للعب لعبة فيديو غير عنيفة . فالمشاهد العنيفة سببت زوال حساسية نفسية تجاه العنف .

كما أظهرت الدراسة أن معدلات العنف في ألعاب الفيديو كان اكبر منه في ألعاب الفيديو غير العنيفة.

- دراسة فيرغسون وآخرون Ferguson et al(2008)

عنوان الدراسة: ألعاب الفيديو العنيفة والسلوك العدواني .

مكان الدراسة: أجريت الدراسة في جامعتي تكساس وويسكونسين.

أهداف الدراسة: تهدف هذه الدراسة إلى التعرف ما إذا كانت ألعاب الفيديو العنيفة سببا مباشرا في السلوك العدواني للاعب.

وما إذا كانت العلاقة بين ألعاب الفيديو وبين السلوك العدواني واضحة أكثر على إنها نتاج ثانوي لمتغيرات " ثالثة" مثل التعرض للعنف المنزلي و تحفيزات العنف المتأصل.

عينة الدراسة: شارك في هذه الدراسة مئة وواحد من طلاب المرحلة الجامعية الأولى من جامعتين حكوميتين في تكساس وويسكونسين, وكان المشاركين 46من الذكور ونسبتهم 45,5% و 55 من الإناث ونسبتهم 54,5% وبحسب العرق فكان 42 من الطلاب من العرق الأبيض ونسبتهم 41,6% و49من الطلاب من أمريكا اللاتينية ونسبتهم 48,5% , و7 طلاب من الزنوج ونسبتهم 6,9% وطالبان من آسيا ونسبتهم 2%. وكان متوسط الأعمار 20,9% عاما, ومتوسط المستوى التعليمي لهم مكافئا للسنة الجامعية الثانية.

إجراءات الدراسة: تم توزيع الطلاب على ثلاث مجموعات بشكل عشوائي, كلفت المجموعة الأولى بممارسة لعبة فيديو عنيفة, والثانية بممارسة لعبة فيديو مكافئة ولكنها غير عنيفة, أعطي المتطوعين في المجموعة الثالثة نصا مكتوبا عن اللعبتان وخاصة إذا تضمنت

اللعبتان مضمونا عنيفا يسمح للمتطوعين في المجموعة الثالثة بعد ذلك باختيار اللعبة التي يودون ممارستها, بعد ذلك تمت مراحل التجربة كما يلي:

1- اللعب بألعاب الفيديو لمدة 45 دقيقة.

2- تقديم وصف للألعاب التي لعبوا بها سواء أكانت عنيفة أم غير عنيفة (كان توصف لعبة بأنها محبطة , محمسة ...)

3- تطبيق اختبار تايلور " لقياس مستوى السلوك العدواني"

4- طلب من اللاعبين ملئ استبيانات متابعة .

5- تم طرح أسئلة شاملة ودقيقة على اللاعبين.

ومن اجل التعرف فيما إذا كانت هناك متغيرات وسيطة بين التعرض لألعاب الفيديو العنيفة والسلوك العدواني تم إدخال متغير التعرض للعنف المنزلي كمحفز للسلوك العدواني .

نتائج الدراسة:

- أخفقت التحاليل المبنية في هذه الدراسة في دعم الفرضية القائلة بان التعرض لألعاب الفيديو العنيفة يؤدي إلى نشوء سلوك عدواني على المدى القصير ضمن بيئة المختبر. فالأشخاص الذين لعبوا لعبة عنيفة لم يكونوا أكثر عدوانية في سلوكهم من الأشخاص الذين لعبوا لعبة غير عنيفة بعد الانتهاء من اللعب.

  ومن ذلك نستنتج بأن السلوك العدواني لا يتناسب مع لعبة الفيديو العنيفة بعد التعرض لها لمدة قصيرة. وينطبق نفس الأمر على التعرض طويل الأمد لألعاب الفيديو العنيفة بموجب ما ذكره اللاعبون حول تعرضهم للألعاب العنيفة والألعاب ذات الرسوم العنيفة.

- كما أشارت النتائج بان الذكور أكثر عدوانية من الإناث, ومما يثير الاهتمام انه رغم اختيار الذكور ألعاب الفيديو العنيفة أكثر مما اختارتها الإناث, لم يوجد في هذه الدراسة دليل يفترض أن الأشخاص الذين يفضلون ألعاب الفيديو العنيفة أكثر عدوانية بطبيعتهم من أولئك الذين لا يختارون ألعاب الفيديو العنيفة.

- فالذكور كانوا أكثر عدوانية من الإناث وأكثر تفضيلا للألعاب العنيفة من الإناث.

- كما وجدت الدراسة أن الشخصية العدوانية تتنبأ بالجريمة العنيفة" إما بشكل مباشر أو من خلال التأثير المتبادل مع التعرض لألعاب الفيديو" فبعض الأفراد من أصحاب الشخصيات العدوانية يسعون راغبين لمحاكاة أمثلة تقوم بأعمال عنيفة وهذه الأمثلة موجودة كنماذج جاهزة في وسائل الإعلام فيقتدوا بها كدافع نموذجي لسلوكهم.

- أن التعرض للعنف المنزلي يعتبر عاملا منبئا بالسلوك العدواني, فالأفراد العدوانيين قد يتم التأثير عليهم لارتكاب أعمال عنيفة نتيجة العامل الوراثي أو عامل التعرض للعنف

المنزلي, وكذلك يمكنهم أيضا أن يختاروا ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة كدافع نموذجي لسلوكهم .

- **دراسة مولر وآخرون** Muller et al (2008)

عنوان الدراسة : هل يصبح مبغضا وقاسي المشاعر ؟

دراسة تجريبية حول زوال الحساسية تجاه العنف والمعاناة أثناء ممارسة العاب الفيديو.

مكان الدراسة: أجريت الدراسة في الولايات المتحدة الأمريكية.

أهداف الدراسة: تبحث الدراسة حول:

- إذا ما كانت ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة تؤدي إلى زوال الحساسية والى زيادة في استجابة النظام القلبي الوعائي لجسم الإنسان .

- ما إذا كان قضاء وقت طويل في لعب ألعاب الفيديو العنيفة يسبب اعتيادا قصير الأمد على المحفزات العدوانية والمحفزات المسببة للكره .

عينة الدراسة: كان المشاركون 42 من الذكور في مرحلة التعليم الجامعي و6 منهم في مرحلة التعليم الثانوي , وتراوحت أعمارهم بين 18 إلى 30 عاما .

إجراءات الدراسة: تم تعديل لعبة تنافسية بحيث تصبح ملائمة لبحث تأثيرات مستويات العنف بسبب خصائصها كما تم قياس معدل ضربات القلب والتنفس بشكل مستمر لتسجيل السوية العامة للإثارة خلال التجربة . ولاختيار الاعتياد على المحفزات العنيفة اختيرت 60 صورة فوتوغرافية من مجموعة الصور المعتمدة من النظام الدولي للصور المؤثرة IAPS شملت صورا لأناس مصابين وحالات تصور تهديدا بالإضافة إلى صور طبيعة وصور حيوانات , وتم تقييم الحساسية تجاه هذه الصور خلال مستويين "رد الفعل العاطفي – رد الفعل الفيزيولوجي" وبدأت التجربة تعريض اللاعبين للعبة " في مستوى العنف العالي أو المنخفض" لمدة 20 دقيقة, وقياس رد الفعل الفيزيولوجي (ضربات القلب ومستوى التنفس..) بعد ذلك عرضت الصور لمدة 6 ثوان للصورة الواحدة , وقام المفحوصين بتقديم تقييم لكل صورة .

نتائج الدراسة:

1- أظهرت النتائج تناقص في معدل ضربات القلب والتنفس لدى المشاركين أثناء اللعب وتأويل ذلك بان المشاركون أصبحوا أكثر هدوءا بدلا من أن يصبحوا أكثر انفعالا .

2- بالنسبة لتأثير الألعاب ذات مستوى العنف العالي فقد أظهروا فرقا اكبر في معدلات ضربات القلب من لاعبي ألعاب الفيديو ذات العنف القليل والفرق ناتج عن تناقص عام

اكبر في الإثارة لدى مجموعة لاعبي لعبة الفيديو ذات العنف الأقل, وتم اكتشاف نفس التوجه بالنسبة لمعدل التنفس.

3- وبالنسبة لمسألة زوال الحساسية فقد نتج عن مشاهدة الصور المسببة للكره (صور الضحايا و الحوادث) استجابات فيزيولوجية اضعف لدى مجموعة المشاركين التي تعرضت لسوية أعلى من العنف في لعبة الفيديو مما تمت ملاحظته لدى المجموعة التي لعبت لعبة الفيديو بسوية اقل من العنف, أي انه قد سببت تأثيرات اللعبة من مشاهد قتل وتقطيع قساوة في مشاعر اللاعبين.

4- كما أن اللاعبين الذين لعبوا نسخة عنيفة أكثر, استجابوا بشكل اشد للمحفزات العدوانية ويمكن تأويل ذلك من خلال عملية تجهيز بنى المعرفة العدوانية لدى اللاعبين حيث يتم التفعيل المسبق لها بواسطة المضمون العدواني للعبة الفيديو وتصبح هذه البنى المعرفية اقرب للظهور في مواقف الصراع.

ونتيجة ذلك أن العنف الموجود في ألعاب الفيديو له تأثيرات مختلفة بحسب المواد المستخدمة كمحفز فيصبح اللاعب أكثر حساسية للمحفز العدواني واقل استجابة للمحفز غير الممتع وبذلك قد يقيم اللاعب النتائج غير الممتعة أو الأذيات الجسدية أو معاناة الآخرين على أنها أمر أكثر قبولا.

موقع الدراسة الحالية من الدراسات السابقة:

من خلال الإطلاع على الدراسات السابقة نجد أن هناك نقاط توافق ونقاط اختلاف بين الدراسة الحالية وتلك الدراسات وهي:

- تناولت الدراسات السابقة مفهوم برامج التلفاز العنيفة مثل دراسة "التابعي (2002) و القرشي(2006)" ومفهوم الألعاب الالكترونية مثل دراسة "شحروري(2007) ودراسة هل(2006) ودراسة و cesarone (1998)" ومفهوم السلوك العدواني مثل دراسة " الدوماني(2007)" ومفهوم إضعاف الحساسية مثل دراسة "بوشمان (2006) ودراسة اندرسون(2007) ودراسة مولر(2008)" حيث تقاطعت هذه الدراسة مع الدراسات السابقة في المتغيرات التي تناولتها, حيث اتجهت هذه الدراسة إلى دراسة المتغيرات التي تناولتها الدراسات السابقة مجتمعة وهي برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة والسلوك العدواني وإضعاف الحساسية.

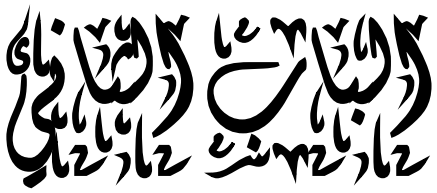
- إن اغلب الدراسات التي اطلعت عليها الباحثة تناولت السلوك العدواني من حيث العنف الواقع على الطفل, وليس أثر هذه المتغيرات في تنمية السلوك العدواني لدى الطفل,

حيث اعتبرت أغلب الدراسات أن الطفل ضحية للعدوان الصادر من المحيط عليه وليس في كل الأوقات يكون الطفل ضحية للفعل العدواني, فمن الممكن أن يكون هو الفاعل للعدوان وهو المعتدي, أما الدراسة الحالية اتجهت لدراسة السلوك العدواني الصادر عن الطفل والتعرف على العوامل التي تسهم في تنميته لدى أفراد العينة.

- إن أغلب الدراسات العربية التي تناولت أثر الألعاب الالكترونية درست أثرها على القدرات العقلية والعمليات المعرفية لدى الأطفال كدراسة "شحروري (2007)" ولم تتطرق لدراسة أثرها على السلوك العدواني لديهم, لذلك تعد هذه الدراسة من أولى الدراسات العربية التي تتناول علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني لدى الأطفال.
- كما اتجه هذا البحث إلى دراسة علاقة الألعاب الالكترونية وبرامج التلفاز العنيفة بمستوى الحساسية لدى الأطفال, ولم تتطرق الدراسات السابقة العربية منها إلى دراسة هذه العلاقة بين هذه المتغيرات بشكل كامل, بينما اتجهت بعض الدراسات السابقة التي اهتمت بأثر التلفاز إلى دراسة أثر مشاهدة التلفاز على التحصيل عند الطلاب أو السلوك العدواني أو التفاعل الاجتماعي لدى الأطفال مثل دراسة "التابعي (2002)". أو دراسة أثرها على إضعاف الحساسية من الناحية الفيزيولوجية, كدراسة "آندرسون(2007) بينما اتجهت الدراسة الحالية لدراسة هذه المتغيرات بشكل شامل ومن ناحية نفسية.
- اعتمدت بعض الدراسات في تناول متغيراتها على المنهج التجريبي مثل دراسة "أندرسون (2007), ودراسة بوشمان (2006), ودراسة فونك(2004), ودراسة جنتيلا(2004), ودراسة الشحروري (2007)", وبعضها الآخر اعتمد على تتبع أهم الدراسات التي تناولت هذه المتغيرات واستقرائها للتوصل إلى النتائج مثل دراسة "القريشي وزعطوط" (2006), والبعض اتبع المنهج الوصفي مثل دراسة "التابعي (2002), أو تحليل المضمون مثل دراسة "برقاوي(2001), ودراسة الأمير(2003). بينما تناولت هذه الدراسة متغيرات البحث ودرستها وفق المنهج الوصفي التحليلي.
- بشكل عام قامت الباحثة بدراسة المتغيرات التي تناولتها بعض الدراسات السابقة لكن في بيئة مختلفة, وعلى عينة أطفال مختلفة وهم الأطفال السوريون.

ما استفادت منه الباحثة من الدراسات السابقة:

1- استفادت الباحثة من الأساس النظري الذي انطلقت منه الدراسات السابقة كالنظريات والقواعد وقد اعتمدت عليه الباحثة في بناء أدوات البحث.
2- استفادت الباحثة أيضا من النتائج التي توصلت إليها الدراسات السابقة في دعم الجانب النظري والميداني من هذا البحث.
3- كما استفادت الباحثة من النسب والنتائج التي توصلت إليها بعض الدراسات لدعم المتغيرات التي تناولها البحث الحالي مثل عدد ساعات مشاهدة العنف التلفازي التي توصلت إليها "برقاوي" في دراستها على المجتمع السوري عام 2001, ومضمون البرامج التلفازية التي تبثها المحطات العربية مثل دراسة "الانصاري" عام 2004 ومقياس السلوك العدواني لـــ "الدوماني" 2007 والذي استخدمته الباحثة في الدراسة الحالية.



الفصل السادس

إجراءات البحث

إجراءات البحث:

يطرح الفصل الحالي أهم الإجراءات التي اتبعت لإعداد أدوات البحث والتحقق من صدقها وثباتها, كما تم تناول عينة البحث وكيفية اختيارها.

متغيرات البحث:

تم دراسة العلاقة بين متغيرات الدراسة كما وردت في العنوان، وهي برامج التلفاز العنيفة,والألعاب الالكترونية العنيفة, والسلوك العدواني وإضعاف الحساسية .

منهج البحث:

إن المنهج المعتمد في هذه الدراسة هو المنهج الوصفي التحليلي والذي هو "طريقة يعتمد عليها الباحثون في الحصول على معلومات وافية ودقيقة تصور الواقع الاجتماعي والذي يؤثر في كافة الأنشطة الثقافية والسياسية والعلمية وتسهم في تحليل ظواهره" (قنديلجي ,١٩٩٩ ,١٠٥) وإن من أهم أهداف الأسلوب الوصفي التحليلي في البحث هو فهم الحاضر وتحليله من أجل توجيه المستقبل, فالبحث الوصفي يوفر بياناته وحقائقه واستنتاجاته الواقعية باعتبارها خطوات تمهيدية لتحولات تعتبر ضرورية نحو الأفضل. (ملحم ,٢٠٠٠ ,٣٢) وهذا ما تسعى إليه الدراسة الحالية.

المجتمع الأصلي لعينة البحث:

يتكون مجتمع الأصلي للبحث من طلبة الصف السادس من مدارس التعليم الأساسي (الحلقة الثانية) في المدارس الرسمية العامة في محافظة دمشق والتي تتكون من (١١) منطقة تعليمية وفي كل منطقة يوجد عدد من المدارس الموزعين في عدة أحياء, حيث قامت الباحثة باختيار عدد من المدارس في كل منطقة تعليمية وبنسبة تمثل نسبة تواجدها في المجتمع الكلي للمدارس في المنطقة التعليمية الواحدة, حيث قامت الباحثة باختيار المدارس عن طريق السحب العشوائي لقصاصات ورقية كتب عليها أسماء المدارس, وبالتالي تم التطبيق في (٣٢) مدرسة موزعة على (١١) منطقة تعليمية في محافظة دمشق. والجدول التالي يوضح توزيع المدارس التي سحبت منها عينة البحث ونسبة تمثيلها:

الجدول رقم (١) يبين نسبة توزع مدارس العينة في محافظة دمشق

المنطقة التعليمية	عدد مدارس المنطقة	نسبة مدارس المنطقة في المجتمع الكلي	عدد المدارس التي تمثل نسبة كل منطقة إلى المجتمع الكلي
المزة	٣٠	٩,٢٥	٣
القدم	٢٧	٨,٣	٢
المزرعة	٤٠	١٢,٣٤	٥
الأمويين	١٩	٥,٨٦	١
الميدان الأولى	٣٥	١٠,٨	٤
الميدان الثانية	٣٤	٧,٧٢	٢
القصاع	٣٧	١١,٤١	٤
المهاجرين	٣٠	٩,٢٥	٣
العباسيين	٣١	٩,٥٦	٣
الشاغور	٣٤	١٠,٤٩	٤
قاسيون	١٩	٥,٨٦	١

عينة البحث الأساسية:

تم تقدير عدد الطلبة في الصف السادس من عمر(١٢ سنة) في عـــام ٢٠٠٩ -٢٠٠٨ في مدارس دمشق الرسمية (٢٥٤٨٦) موزعين في الجدول رقم (١) التالي:

الجدول رقم (٢) يبين توزع أفراد المجتمع الأصلي في المدارس الرسمية في محافظة دمشق

الذكور	الإناث	المجموع
١٣٣٥٠	١٢١٣٦	٢٥٤٨٦

وقد بلغ عدد أفراد العينة الأساسية (٧٦٤) طالبا وطالبـــة بنســـبة ٣% مـــن المجتمـــع الأصلي, بواقع (٤٠٠) طالب وبنسبة تمثيل ٥٢,٣% من المجتمع الأصلي في المدارس كافـــة, و(٣٦٤) طالبة وبنسبة تمثيل ٤٧,٦% من المجتمع الأصلي في المدارس كافة. تم اختيـــارهم بطريقة عشوائية مقصودة من طلاب الصف السادس من مدارس التعلـــيم الأساســـي (الحلقـــة الثانية) من المدارس المختارة ممن كانت أعمارهم (١٢سنة) موزعين على (٣٢) مدرسة.

الجدول رقم (٣) يبين عدد أفراد العينة ونسبة تمثيلهم من المجتمع الأصلي

الذكور	نسبة تمثيلهم	الإناث	نسبة تمثيلهم	العينة الكلية
٤٠٠	%٥٢,٣	٣٦٤	%٤٧,٦	٧٦٤

- **خطوات سحب العينة:**

أ – قامت الباحثة بتطبيق أدوات البحث على طلاب المجموعة الاستطلاعية, وبعد حساب صدقها وثباتها تم تطبيق الأدوات على عينة البحث الموزعة على (٣٢) مدرسة موجودة في (١١) منطقة تعليمية في محافظة دمشق.

ب- تم استبعاد الاستبيانات التي لم يكملها الطالب, كما تم استبعاد استبيانات الطلاب الذين لا يلعبون بالألعاب الالكترونية, فبقي من العينة الكلية (٦١٩) طالب وطالبة بواقع (٣٥٦) طالب و(٢٦٣) طالبة.

جـ - قامت الباحثة بتقسيم العينة إلى أرباعيات وهي:

بالنسبة لأداة قياس السلوك العدواني:

- الفئة الأولى: وهي فئة الأطفال العاديين (غير العدوانيين) وتضم الأطفال الذين حصلوا على درجة من (٠ إلى ٣٧ درجة) على المقياس والبالغ عددهم ١٦٨ طالب وطالبة .
- الفئة الثانية: هي فئة الأطفال (المتوسط الأدنى) وتضم هذه الفئة الأطفال الذين حصلوا على درجة من (٣٨ إلى٤٥ درجة) على مقياس السلوك العدواني والبالغ عددهم ١٤٧ طالب وطالبة.
- الفئة الثالثة: وهي فئة الأطفال (المتوسط الأعلى) وتضم هذه الفئة الأطفال الذين حصلوا على درجة من(٤٦ إلى ٦٢ درجة) على مقياس السلوك العدواني والبالغ عددهم ١٦١ طالب وطالبة .
- الفئة الرابعة: هي فئة الأطفال العدوانيين وتضم هذه الفئة الأطفال الذين حصلوا على درجة من(٦٣ درجة فما فوق) على المقياس والبالغ عددهم ١٤٣ طالب وطالبة.

- **بالنسبة لأداة إضعاف الحساسية:**
- الفئة الأولى : هي فئة الأطفال العاديين الذين لديهم مستوى من تبلد الحساسية منخفضة وتضم هذه الفئة الأطفال الذين حصلوا على درجة من (٠ إلى ٢١ درجة) على مقياس إضعاف الحساسية والبالغ عددهم ١٣١ طالب وطالبة .
- الفئة الثانية: هي فئة الأطفال الذين كانوا ضمن المستوى (المتوسط الأدنى) وتضم هذه الفئة الأطفال الذين حصلوا على درجة من (٢٢ إلى ٢٦ درجة) على المقياس والبالغ عددهم ١٥٧ طالب وطالبة.
- الفئة الثالثة: هي فئة الأطفال الذين كانوا ضمن المستوى (المتوسط الأعلى) على المقياس وتضم الأطفال الذين حصلوا على درجة من (٢٧ إلى ٢٩ درجة) على المقياس والبالغ عددهم ١٨٢ طالب وطالبة.
- الفئة الرابعة: هي فئة الأطفال الذين كانوا ضمن فئة (تبلد الحساسية العالية) على المقياس الذين حصلوا على درجة من (٣٠ درجة فما فوق) والبالغ عددهم ١٤٩ طالب وطالبة.

العينة الاستطلاعية التجريبية:

تم بتاريخ(٢٠٠٩\٣\١٢) تطبيق أدوات الدراسة, مقياس السلوك العدواني الذي بلغ عدد بنوده (٣٦) بند كما يظهر بالملحق رقم(٣), ومقياس "دور العنف" الذي بلغ عدد بنوده (٢٥) بند وإضعاف الحساسية الذي بلغ عدد بنوده (١٣) بند كما يظهر في الملحق رقم (٤) على عينة استطلاعية من طلبة مدرستي (الشهيد عبد الله بن الزبير والشهيد محمد علي الجزائري) بلغ عدد أفرادها (٦٩) طالب وطالبة موزعين في الجدول رقم (٤) على النحو التالي:

الجدول رقم (٤) يبين توزع أفراد العينة الاستطلاعية من الجنسين على المدارس

مدرسة الشهيد عبد الله بن الزبير			مدرسة محمد علي الجزائري		
ذكور	إناث	المجموع	ذكور	إناث	المجموع
١٥	٢٠	٣٥	١٦	١٨	٣٤

وذلك بهدف التأكد من وضوح عبارات المقياس وتعليماته بالنسبة للمفحوصين, وسعت الباحثة من هذا التطبيق إلى هدفين:

- **الهدف الأول**: معرفة مدى مناسبة صياغة العبارات لأفراد العينة من حيث الصعوبة والسهولة والدقة وكذلك استطلاع الجو العام الذي سيتم به التطبيق النهائي وبالفعل تم من خلال هذا التطبيق الحصول على عدد غير قليل من الاستفسارات والاقتراحات,

قامت الباحثة بتسجيلها والاستفادة منها في بعض العبارات وحذف عبارات أخرى من المقياس وإعادة صياغة عبارات أخرى.

- **الهدف الثاني**: التأكد من الطباعة الصحيحة والتصميم الصحيح لهذه الأدوات، وبالفعل فقد أفاد هذا التطبيق في إلقاء الضوء على بعض المشكلات التي يمكن أن تعترض التطبيق, مما أسهم في تعديلها بطريقة ساعدت على إخراج بنود المقياس بشكل مناسب.

القوانين والمعادلات الإحصائية المستخدمة في الدراسة:

استخدم في الدراسة مجموعة من القوانين والمعادلات الإحصائية التي تم من خلالها التحقق من فرضيات الدراسة وربط متغيراته مع بعضها البعض وهذه المعادلات هي:

- الوسط الحسابي (Mean) والأهمية النسبية للمتوسطات الحسابية (Cumulative Percent) وذلك بغية مقارنة المتوسطات الحسابية، ومعرفة أهميتها النسبية.
- الانحراف المعياري (Std. Deviation) لمعرفة مدى التشتت المطلق للقيم حول أوساطها الحسابية.
- اختبار t (Independent Samples Test): لعينتين مستقلتين لاختبار القوة التمييزية للأسئلة وللتأكد من صلاحيتها لقياس المتغيرات المستقلة والتابعة.
- مستوى الدلالة باتجاهين ((Sig. (٢-tailed)، لمقارنة نتائج التحليل بمستوى الدلالة المفترض (٠.٠٥) عند مستوى الثقة (٩٥%) (٩٥% Confidence Interval of the Difference)
- اختبار (Onaway Anova Test): لقياس الفروق في ثلاث عينات مستقلة أو أكثر من مجتمع واحد (كالعمر). (الرفاعي، ١٩٩٣، ١١٢)
- مانوفا (Manova): وهو تحليل متعدد المتغيرات للتباين عندما يكون هناك عدة متحولات مستقلة أو تابعة, ويأخذ اختبار Manova بعين الاعتبار الارتباط بين المتحولات التابعة لذلك له قدرة أكبر على اكتشاف الفروق بين المجموعات.

أدوات البحث:

أولا: مقياس السلوك العدواني:

إن مقياس السلوك العدواني هو من تصميم الباحث (الدوماني ,٢٠٠٧)

الرقم	العبارة	نعم	لا	أحيانا
١	دائما أتشاجر مع زملائي			
٢	أفرح عندما يغضب الآخرين مني			
٣	إذا ضربني احدهم اهدده بالانتقام			
٤	أحب مشاهدة المصارعة الحرة على التلفزيون بشكل كبير			
٥	إذا أزعجني احدهم أقوم بإزعاجه			
٦	اشتم من يزعجني			
٧	عندما اغضب اشعر برغبة بالصراخ			
٨	إذا شتمني زميلي احقد عليه			
٩	اغضب جدا ممن لا يعجبه كلامي			
١٠	عندما اغضب لا اعرف ماذا أقول			
١١	إذا أزعجني احدهم أقوم بضربه			
١٢	لا ادع أحدا يهزمني حتى لو جلبت جماعتي			
١٣	لا اشعر بالخجل إذا شتمت احدهم أمام الناس			
١٤	عندما أتشاجر مع احد انتصر دائما ولو بالمكيدة			
١٥	أحب المؤامرات وخلق المشاكل			
١٦	عندما اغضب احطب كل شيء أمامي			
١٧	أحب استخدام الكلام الجارح أثناء القتال			
١٨	عندما أتشاجر مع احدهم أعضه بأسناني			

الرقم	العبارة	نعم	لا	أحيانا
١٩	إذا أزعجني زميلي أمزق له كتبه			
٢٠	استخدم العصا بالقتال			
٢١	احقد على زملائي عندما يمزحون معي بشكل مزعج			
٢٢	عندما أشاهد الأولاد يتشاجرون أحب الاشتراك معهم ولو بالكلام الجارح			
٢٣	عندما أشاهد زملائي يتقاتلون افرح			
٢٤	ارغب دائما بالسب والشتم			
٢٥	اضرب الأولاد حتى أصبح زعيمهم			
٢٦	أحب السخرية من بعض زملائي			
٢٧	اضرب زملائي من دون سبب			
٢٨	افرح عندما اشتم الناس وأزعجهم			
٢٩	أتكلم على زملائي أثناء غيابهم			
٣٠	أقول لأبي أشياء غير صحيحة عن إخوتي حتى يحبني			
٣١	إذا شتم احدهم زميلي أقوم بضربه			
٣٢	أتحدى الآخرين بالكلام الجارح			
٣٣	اخبر معلمتي عن تصرفات زملائي			
٣٤	اكره الناس لأنهم يكرهوني			
٣٥	اسخر من زملائي			
٣٦	استخدم السب والشتم أثناء العراك			

١ - وصف الأداة:

يتكون هذا المقياس من (٣٦) عبارة، تغطي طائفة واسعة من مظاهر السلوك العـــدواني والتي أشارت إليها البحوث والدراسات التي تناولت هذه الظاهرة عند الأطفال.

وضعت الدرجات في مستويات ثلاثة للإجابة على البنود تتراوح بين (٣ إلى ١).

٢ - تصحيح الأداة:

يعتمد مقياس السلوك العدواني للأطفال طريقة التقدير الذاتي وفقاً لميزان تقدير من ثلاث نقاط ، حيث يعطى : - ثلاث درجات لكل عبارة يجيب عليها المفحوص بـــ (نعم).

- درجتان لكل عبارة يجيب عليها المفحوص بـــ (أحياناً).

- درجة واحدة لكل عبارة يجيب عليها المفحوص بـــ (لا).

ثانياً: أداة دور العنف وإضعاف الحساسية:

تلميذي العزيز , تلميذتي العزيزة :فيما يلي عدد من الأسئلة التي تفيدنا في جمع معلومات عنك لا تكتب اسمك لان هذه المعلومات ستظل سرية أكمل الإجابة على الأسئلة وضع إشارة X عند الخيار الذي تراه مناسب لك وتذكر بأن الأكثر أهمية لدينا هو الصدق في الإجابة ولا يوجد إجابة صحيحة وأخرى خاطئة وشكرا لتعاونك

العمر : الجنس

تشاهد البرامج التلفزيونية وتستمتع بمتابعتها فأتمنى أن تجاوب على هذه الأسئلة :

أ- ما هي عدد الساعات التي تتابع فيها التلفزيون يوميا .

- أقل من ساعتين - ٣ ساعات

- ٤ ساعات - أكثر من ٤ ساعات.

ب- ما هي مجموعة الأفلام التي تفضل مشاهدتها :

أ_ ساندي بل - فله - منوعات غنائية – استروبولي – مسابقات الدرب

ب - الكابتن ماجد – زورو – داي الشجاع

جـ_ أبطال الديجيتال _ أفلام الرعب - أفلام الكاراتيه – موتشالوتشا – الرقعة الحاسمة

جـ- ما هي عدد الساعات التي تلعب بها ألعاب الكمبيوتر

– اقل من ساعتين – ٣ ساعات

– ٤ ساعات – أكثر من ٤ ساعات

هـ - ما هي مجموعة الألعاب الالكترونية المفضلة لديك:

أ- سودوكو – بزل – فكر واربح .

ب – فيفا - نيد فور سبيد – فور سيزن .

جـ - هاف لايف - كونتر - بيت الموت .

١ - ما هي المشاهد التي تسرك :

أ – القتالية (العنيفة) ب – حكايات (قصص) جـ - برامج علمية

٢ - تتابع البرامج التلفزيونية المفضلة لديك .

أ- لوحدك . ب – مع عائلتك ,مَن هو.....

العبارات	نعم	أحيانا	لا
٣ – يسمح لك والداك اختيار البرامج التي تتابعها في التلفزيون			
٤– تمر بموقف يشبه أحد المواقف التي مر بها البطل في الأفلام فتقلده.			
٥- تحب الأفلام القتالية لأنها تعلمك أساليب قتالية جديدة			
٦ - لديك الرغبة في أن تؤذي كل فرد يتعرض لك كما في برامج التلفاز			

٧- تعلمت من المشاهد القتالية كيف تغلب خصمك أثناء العراك .			
٨ - يجب على كل طفل أن يكون قادر على القتال			
٩ – نقلد المشاهد القتالية التي يعرضها التلفاز عندما نلعب مع أصدقائنا			

١٠ – عندما يصارع البطل أعداءه فإنني أحب أن :
أ – يقتلهم ب – ينتصر عليهم فقط. جـ –يتركهم ويرحل .

١١ – ما نوع الألعاب التي تحب أن تلعبها مع أصدقائك بالمدرسة:
أ – قتالية ب – تحدي وتنافس جـ– خالية من القتال والصراع

١٢ – ماذا تفعل لو وجدت برنامج على التلفاز فيه دمار وموتى وعنف:
أ ـــ تتحمس لمتابعته ب – تتابعه بدون اهتمام جـ - تقلب عنه

١٣ – إذا تشاجرت مع أحد :
أ- هل تقلد حركات أبطال التلفاز و الألعاب الالكترونية ب – تحاول إبعاد الخصم عنك وحسب .
ج _ تهرب منه .

١٤ - بعد متابعة البرامج القتالية فإنك :
أ – تفكر في الحركات وتحاول ألا تنساها ب– تهتم أثناء عرضها فقط جـ - لا تنتبه للحركات العنيفة .

١٥ – تعجبك المشاهد العنيفة في التلفاز فتحاول :
أ – التدرب على الحركات القتالية حتى تستفيد منها في ألعابك مع أصدقائك
ب – لديك حركاتك ولست بحاجة إلى أساليب قتالية .
جـ- لا تحب القتال مع أحد .

١٦- من هو بطلك المفضل:
أ – آندر بيكر – جون سينا – كيفن
ب - سوبرمان – غرانديزر - سلاحف النينجا
جـ- كونان - همتارو - الآنسة صفاء – ريمي.

- إذا كنت تلعب بالألعاب الالكترونية "ألعاب الكمبيوتر " أجب عن الأسئلة التالية :

١٧ المفضلة لديك :
أ– لوحدك ب– مع أحد من أفراد عائلتك من هو .....

	نعم	أحيانا	لا
١٨ - يسمح لك والداك بأن تختار الألعاب الالكترونية التي تلعب بها دون تدخل منهم .			
١٩ - عندما ألعب أقتل كل الأعداء في اللعبة وأخلص عليهم			
٢٠– تحب أن تلعب بألعاب قتالية وفيها الكثير من الأعداء حتى تقضي عليهم			
٢١- تحب الألعاب الالكترونية القتالية لأنها تعلمك أساليب قتالية جديدة			
٢٢–علمتك الألعاب القتالية كيف تتغلب على خصمك أثناء			

العراك			
٢٣ - عندما تلعب مع أصدقائك تشعر وكأنك البطل في الألعاب وتقوم بقتل الأعداء والتخلص منهم بقوة			

٢٤- إذا تشاجرت مع أحد :
أ – هل تقلد حركات الأبطال في الألعاب الالكترونية ب – تحاول ابعاد الخصم عنك
جـ - تهرب منه
٢٥ – بعد أن تنتهي من الالعاب الالكترونية فإنك :
أ – تفكر في الحركات وتحاول ألا تنساها ب– تهتم أثناء عرضها فقط
جـ - لا تنتبه للحركات العنيفة .
٢٦ – تعجبك حركات الأبطال في الالعاب الالكترونية فتحاول :
أ – التدرب على الحركات القتالية حتى تستفيد منها في ألعابك مع أصدقائك
ب – لديك حركاتك ولست بحاجة إلى أساليب قتالية .
جـ- لا تحب القتال مع أحد .

- تحدث معك بعض ردود الفعل عندما تتابع برامج التلفاز أو عندما تلعب بالألعاب الالكترونية , حتى نتعرف عليها نتمنى أن تجاوب على هذه المواقف وتختار الخيار الذي يناسبك منها .

١- عندما أرى منظر الدماء تسيل من الضحايا في الألعاب أو برامج التلفاز فإنني :
أ– اعتدت على هذه المناظر فلا يحدث معي شيء
ب – أخاف
ج – امتنع عن المشاهدة
٢ -عندما أرى أحد التلاميذ يضرب من قبل آخرين :
أ– لا أهتم لأمره
ب – أتأسف عليه
ج – أدافع عنه.
٣ – عندما يزعجني فرد ما واضطر لتوبيخه والتشاجر معه فإنني :
أ– لا أفكر فيه فهو يستحق ما حصل له
ب – أحزن عليه وأفكر بأنه تألم
ج – أندم على ما فعلت
٤ – في حال قمت بالمشاجرة فإنك تشعر :
أ – بالإثارة والحماس
ب – لا تشعر بشيء
ج – بالذنب
٥- عندما أكون في الطريق ويحدث حادث سير فإنني :
أ– أتفرج فقط
ب – أخاف من رؤية الدم والضحايا
ج – أطلب المساعدة
٦ – عندما أرى على شاشة التلفاز أعمال العنف في الأراضي المحتلة فإنني :
أ– أهتم بأنواع السيارات المحروقة
ب– أحزن على الضحايا وأتألم لأجلهم
ج – أحقد على الأعداء

٧ – عندما أرى أحد الأبطال يقتل خصمه بالتلفاز فإنني :
أ – أعجب بشجاعته
ب – أنزعج من قسوته
ج – أحاول ألا أراه
٨ – عندما يقوم شخص ما بضرب زميل لي فإنني :
أ- لا أهتم لأمرهم
ب – أنزعج منه
ج – أحاول الدفاع عن صديقي
٩ – عندما ألعب بالألعاب الالكترونية وأهزم خصمي في اللعبة فإنني :
أ- أقتله ولا أتردد
ب – أشفق عليه وأتركه
ج – أنهي اللعبة
١٠ – عندما أشاهد الممثلين يستخدمون السكاكين والمسدسات لقتل أعدائهم في التلفاز فإنني :
أ -أبحث عن ألعاب تشبهها لأقلد ما أراه
ب – لا أبالي.
ج – أكره رؤيتها وأنفر منها
١١ – عندما أرى مسدسا أو بنادق في السوق فإنني :
أ – أتحمس لشرائها واللعب به
ب- لا أهتم بها
ج – أشعر بتوتر وخوف منها .
١٢ - عندما ألعب بألعاب الكمبيوتر وتسمح لي اللعبة باختبار مستوى العنف فيها فإنني :
أ – اختار أعلى مستوى وأكبر الأسلحة
ب – أفضل المستوى المنخفض للعنف
ج – أفضل الألعاب التعليمية
١٣ – عندما ألعب بالألعاب الالكترونية " قتال شوارع مثلا " فإنني :
أ – أقتل كل المارة حتى غير المسلحين
ب - أحاول ألا أقتل غير المسلحين
ج – أبدل اللعبة بمجرد رؤيتي لمنظر الدماء والقتلى فيها

وصف الأداة:

تتألف أداة "دور العنف" من (٢٦) بند وأداة "مستوى الحساسية" من (١٣) بند. وقد تألفت أداة "دور العنف" من محاور وهي كما موضحة في الجدول رقم (٥):

الجدول رقم (٥) يبين محاور أداة دور العنف والبنود الممثلة لكل محور

الرقم	اسم المحور	أرقام العبارات في الاستبيان
١	مدى تقليد الأطفال للأبطال العنيفين في برامج التلفاز	١٥-١٣-١١-٩-٤
٢	مدى تقليد الأطفال للأبطال العنيفين في الألعاب الالكترونية	٢٣ - ٢٤
٣	مدى تعلم الأطفال للحركات القتالية المعروضة في برامج التلفاز	١٤-٨-٧-٥

٤	مدى تعلم الأطفال للحركات القتالية المعروضة في الألعاب الالكترونية	٢١-٢٢-٢٦
٥	المشاهد المفضلة لدى الأطفال في برامج التلفاز	٦-١٠-١٢-١٦-ب
٦	المشاهد المفضلة لدى الأطفال في الألعاب الالكترونية	٢٠- هـ
٧	مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز	١
٨	مستوى العنف المشاهد في الألعاب الالكترونية	١٩

وأداة مستوى الحساسية :

محاورها كما هي موضحة في الجدول رقم (٦):

الجدول رقم (٦) يبين محاور أداة مستوى الحساسية والبنود الممثلة لكل محور

الرقم	اسم المحور	أرقام العبارات في الاستبيان
١	إضعاف الاستجابة ضد العنف كأداة	١٠ - ١١
٢	إضعاف الاستجابة ضد الشخص الذي يقوم بالعنف	١٣ -١٢- ٩- ٧-٤
٣	إضعاف الاهتمام بالضحية.	٨-٦-٥-٣-٢-١

وكل بعد فيها يتضمن مجموعة من البنود, وكانت البنود مختلفة منها (بنود الاختيار من متعدد ومنها يمكن الإجابة عنه بنعم أو لا أو أحيانا) ووضعت الدرجات في مستويات ثلاثة للإجابة على بنود الأداة كلها تتراوح من (٣الى ١) ويمكن حساب الدرجة على كل بعد على حده أو حساب المجموع الكلي لدرجات الاستبيان .

١ - إجراءات تصميم الأداة:

قامت الباحثة أثناء تصميم الأداة بالخطوات التالية :

أ- الإطلاع على الأدبيات والدراسات التي تناولت موضوع البحث مثل تجارب "باندورا" ونظرية التعلم الاجتماعي آراء بيركوبيتز بالإضافة إلى دراسات "آندرسون "و" بوشمان" واعتمدت الباحثة في وضع بنود الاستبيان على النتائج التي توصل إليها باندورا وبيركوبيتز وآندرسون .

ب- قامت الباحثة بمتابعة قنوات الأطفال الفضائية (سبيستون, براعم, mbc٣, وغيرها) والتعرف على البرامج التي تبث فيها ومن ثم قامت بتحليل المضمون للبرامج العنيفة منها, ومن ثم تم تصنيف هذه البرامج العنيفة إلى ثلاث مجموعات, بناء على نتائج دراسة الجمعية الأمريكية للطب النفسي APA والتي صنفت البرامج إلى :

درجة قليلة من العنف (صفر – مشهدان) في الساعة
بعض العنف (عنف متوسط) (٣ – ٦) مشاهد في الساعة
درجة عالية من العنف (عنف شديد) (٧ - ١٠) مشاهد في الساعة. ونتيجة ذلك كانت المجموعات الثلاث على الشكل التالي:

المجموعة الأولى شملت عدد من البرامج التي صنفت على أنها غير عنيفة, والمجموعة الثانية شملت عدد من البرامج صنفت على أنها متوسطة العنف والمجموعة الثالثة وشملت عدد من البرامج صنفت على أنها شديدة العنف.

ت_ كما قامت الباحثة بالتعرف على الألعاب الالكترونية الأكثر شيوعا بين الأطفال وفي الأسواق وفي محال الألعاب الالكترونية, ثم قامت بتحليل مضمونها وتقسيمها إلى ثلاث مجموعات معتمدة في ذلك على التصنيف الأوروبي للألعاب الالكترونية, حيث اعتمدت الباحثة التصنيف Everyone –E للدلالة على المستوى الخالي من العنف, والتصنيف Teen –T للدلالة على المستوى المتوسط العنف, والتصنيف Mature- M للدلالة على المستوى شديد العنف.

ت- تم توجيه بعض الأسئلة إلى تلاميذ من عمر (١٢سنة) حول المواضيع التي يشاهدونها على التلفاز والألعاب المفضلة لديهم, كما توجهت الباحثة بسؤال الأطفال عن أسماء الأبطال الذين يفضلونهم سواء في براج التلفاز أم في الألعاب الالكترونية, وعن عدد ساعات المتابعة ومدى تقليدهم للأبطال العنيفين, مما ساعد على صياغة البنود بحيث تستوفي جميع العوامل المؤثرة في سلوك الطفل واستجاباتهم الانفعالية. حيث قامت الباحثة بتصنيف بعض الأبطال التي ذكرها الأطفال إلى ثلاث مجموعات كل مجموعة تدل على مستوى (لا عنف – عنف متوسط – عنف شديد) فعلى سبيل المثال تم تصنيف البطل "كيفن" -وهو مصارع شهير- للدلالة على المستوى شديد العنف, و"ساندي بل" للدلالة على المستوى الخالي من العنف وهكذا.

ث- تم اللقاء مع بعض المعلمين والأهالي وسؤالهم عن سلوك الأطفال العدواني ومدى تعلمهم الحركات العنيفة أو تقليد سلوك أبطال الأفلام العنيفة في المنزل أو في المدرسة . وتم الاستفادة منها لوضع الأداة في صورتها الأولية من (٣١ بند) لأداة دور العنف و(١٣ بند) لأداة مستوى الحساسية.

ج- تم تطبيق الأداة على (٢٥ تلميذ وتلميذة) من عمر (١٢ سنة) قبل تحكيمها لمعرفة مدى سهولة البنود, ومدى قدرة التلاميذ على فهمها والإجابة عليها, وقد قامت

الباحثة بوضع بعض البنود المفتوحة وذلك بهدف جمع بعض المعلومات أو التأكد من بعض المعلومات التي تم الإجابة عليها مسبقا بحيث لا تعطى هذه البنود درجات. ومن ثم قامت الباحثة بتعديل بعض البنود الصعبة وغير المفهومة .

٢ - تصحيح الأداة:

تعتمد الأداة على طريقة التقدير الذاتي وفقا لميزان تقدير من ثلاث نقاط , حيث يعطى:

- ثلاث درجات لكل عبارة يجيب عليها المفحوص بـ (نعم) أو ما يدل على تأثر الطفل بمشاهد العنف (سواء أكان تقليدا أو تعلما أو تفضيلا)
- درجتان لكل عبارة يجيب عليها المفحوص بـ (أحيانا) أو ما يدل على تأثر قليل– ليس دائما - للطفل بمشاهد العنف (سواء أكان تقليدا أو تعلما أو تفضيلا)
- درجة واحدة لكل عبارة يجيب عليها المفحوص بـ(لا) أو ما يدل على عدم تأثر الطفل بمشاهد العنف (سواء أكان تقليدا أو تعلما أو تفضيلا)

إجراءات صدق وثبات الأدوات:

أولاً: صدق الأدوات Measure Validity:

يقصد به صدق أداة جمع المعلومات والبيانات، ومدى قدرتها على أن تقيس ما تسعى الدراسة إلى قياسه فعلاً، بحيث تتطابق المعلومات التي يتم جمعها بواسطتها مع الحقائق الموضوعية، وبحيث تعكس المعنى الحقيقي والفعلي للمفاهيم الواردة في الدراسة بدرجة كافية, وللتأكد من دقة فقرات القياس وتناسقها ووضوحها وملاءمتها لعينة البحث ولأغراض الدراسة وقدرتها على قياس المتغيرات المراد قياسها.
قامت الباحثة بحساب صدق أداة (السلوك العدواني ودور العنف وإضعاف الحساسية) بعدة طرق منها:

صدق المحكمين: تم عرض الأدوات على مجموعة من المحكمين وهم من أساتذة علم النفس والإرشاد النفسي والصحة النفسية والقياس والتقويم في جامعة دمشق ملحق رقم (١), وذلك وبهدف الحكم على قدرة الاستبيان على قياس ما وضع لقياسه وبيان رأيهم في صحة كل عبارة ومدى ملاءمتها للمجال الذي تنتمي إليه، بالإضافة لذكر ما يرونه مناسباً من إضافات

أو تعديلات، وقد طلب من السادة المحكمين الإجابة على كل عبارة من عبارات المقياس بوضع علامة (√) في الخانة المخصصة على الشكل التالي

- العبارة تنتمي - لا تنتمي - ملاحظات

ومن ثم قامت الباحثة بحذف بعض البنود التي لم يجمع السادة المحكمين على صحتها كما قامت بتعديل بعض البنود لتكون أكثر مناسبة للغاية منها .

الجدول (٧) التعديلات التي أدخلت على عبارات أداة دور العنف

الرقم	قبل التعديل	بعد التعديل
٥	تشبه المواقف التي يلجأ فيها البطل للقتال على التلفاز تلك التي تحدث معك في الواقع	تمر بموقف يشبه احد المواقف التي مر بها البطل في الأفلام فتقلده
٨	قبل متابعة افلام العنف لم تكن تعلم كيف تدافع عن نفسك	تعلمت من المشاهد القتالية كيف تتغلب على خصمك أثناء القتال

الصدق التمييزي Discriminate validity:

لجأت الباحثة إلى إجراء الصدق التمييزي وهو "مفهوم كمي وإحصائي يعبر بلغة العدد عن درجة تلك الحساسية ومدى قدرة البند على التمييز أو التفريق بين الأفراد في ذلك الجانب أو المظهر من السمة التي يتصدى لقياسها، ولا شك في أن القدرة التمييزية للبنود تتصل مباشرة بصدق تلك البنود ونجاحها في قياس ما وضعت لقياسه وذلك من خلال مقارنة الفئات المتطرفة في المقياس نفسه" (ميخائيل، ٢٠٠٦، ٨٦،١٥٢). حيث قامت الباحثة بإجراء معامل التمييز على المقياس بين الفئة الأولى و الفئة الرابعة لاستجابات المفحوصين في ضوء درجاتهم الكلية على أداة السلوك العدواني ودور العنف ومستوى الحساسية.

الجدول رقم (٨) يبين اختبار ت استودنت (T- test) للصدق التمييزي لأداة السلوك العدواني

المجال	الفئة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة	القرار
درجات السلوك العدواني	غير عدواني	١٠	٤١.١٠	٢.٦٠١	-١٢.٣٠١-	٢٠	.٠٠٠	دالة
	عدواني	١٢	٦٨.٩٢	٦.٧٢١				

نلاحظ من الجدول رقم (٨): إن قيمة مؤشر الاختبار المحسوبة (ت=-١٢.٣٠١) ودرجات الحرية (٢٠), ومستوى الدلالة هو (٠.٠٠) أصغر من (٠.٠٥)، وبالتالي يوجد فروق بين الربيعيين الأول والرابع وهو فرق جوهري دال عن ٠,٠١ مما يؤكد صلاحية الأداة لانجاز أهداف الدراسة

الصدق التمييزي لأداة "دور العنف":

الجدول رقم (٩) يبين اختبار ت استودنت (T- test) للصدق التمييزي لأداة دور العنف

المجال	الفئة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة	القرار
درجات دور العنف	الربع الاول	١١	٣٢.٧٣	٣.٤٩٥	-٢٢.٤٢٤	٢٠	.٠٠٠	دالة
	الربع الثاني	١١	٦٨.٠٠	٣.٨٧٣				

يُلاحظ من الجدول رقم (٩): إن قيمة مؤشر الاختبار المحسوبة (ت=-٢٢.٤٢٤-) ودرجات الحرية (٢٠), ومستوى الدلالة هو (٠.٠٠) أصغر من (٠.٠٥)، وبالتالي يوجد فروق بين الربيعيين الأول والرابع وهو فرق جوهري دال عن ٠,٠١ مما يؤكد صلاحية الأداة لانجاز أهداف الدراسة.

الصدق التمييزي لأداة إضعاف الحساسية

الجدول رقم (١٠) يبين اختبار ت استودنت (T- test) للصدق التمييزي لأداة إضعاف الحساسية

المجال	الفئة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة	القرار
درجات أداة إضعاف الحساسية	الربع الأول	٦	١٦.٨٣	٢.٤٠١	-١٤.١٢٢	١٤	.٠٠٠	دالة
	الربع الثاني	١٠	٣١.٠٠	١.٦٣٣				

يُلاحظ من الجدول رقم (١٠): إن قيمة مؤشر الاختبار المحسوبة (ت=-١٤.١٢٢-) ودرجات الحرية (١٤), ومستوى الدلالة هو (٠.٠٠) أصغر من (٠.٠١)، وبالتالي يوجد فروق بين الربيعيين الأول والرابع وهو فرق جوهري دال عند ٠,٠١ مما يؤكد صلاحية الأداة لانجاز أهداف الدراسة.

- **ثانياً: الثبات**: Reliability

والثبات هو خاصية من خواص المقياس الجيد، وهو يعبر عن الاتساق في الأداء من بند لآخر، أي أن الاختبار يعطي تقديرات ثابتة" (الأنصاري، ٢٠٠٠، ١٤) حيث استخدمت الباحثة طريقة التجزئة التنصيفية للمقياس(Spilt-Half Method)، والتي يمكن من خلالها تحديد الحد الأعلى لمعامل ثبات المقياس، كما استخدمت الباحثة طريقة ألفا كرونباخ (Cronbach Alpha) التي يمكن من خلالها حساب القيمة الأدنى لمعامل ثبات المقياس, واستخدمت الثبات بالإعادة (Test-Retest Method) **حيث تم الاعتماد على العينة الاستطلاعية الثانية آنفة الذكر وتم تطبيق المقياس على العينة بعد / ١٤ / يوما من التطبيق الأول.**

جدول رقم (١١) يبين معامل الثبات لأدوات البحث

Paired Samples Statistics					
		متوسط	N	الانحراف المعياري	الخطأ المعياري للمتوسط
Pair ١	السلوك العدواني	٥٤.٧٢٠٠	٥٠	٩.٨٨٣٠٧	١.٣٩٧٦٨
	سلوك عدواني ٢	٥٤.٦٠٠٠	٥٠	١٠.٣٥٢٩٥	١.٤٦٤١٣
Pair ٢	دور العنف	٤٤.٧٦٠٠	٥٠	١٣.٥٥٤٩٧	١.٩١٦٩٦
	دور العنف ٢	٤٥.٥٠٠٠	٥٠	١٣.١٢٧٧١	١.٨٥٦٥٤
Pair ٣	مستوى الحساسية	٢٤.٢٤٠٠	٥٠	٤.٨٢١٥٥	.٦٨١٨٧
	مستوى حساسية ٢	٢٤.٦٤٠٠	٥٠	٥.٣٦٣٣٧	.٧٥٨٤٩

الأداة	كرونباخ ألفا	جتمان للتنصيف	الثبات بالإعادة			
			معامل بيرسون	الدلالة	t-test	الدلالة
السلوك العدواني	٠,٧٩	٠,٦٥	.٦٧١	.٠٠٠	.١٠٣	.٩١٨
دور العنف	٠,٩١	٠,٨٨	.٧٢٦	.٠٠٠	-.٥٣٠	.٥٩٩
مستوى الحساسية	٠,٧٢	٠,٧٥	.٨٣١	.٠٠٠	-.٩٤٢	.٣٥١

يُلاحظ من الجدول أن معامل الفا كرونباخ قد بلغ (٠,٧٩)لأداة السلوك العدواني و(٠,٩١) لأداة دور العنف و(٠,٧٢) لأداة مستوى الحساسية ، ومعامل الثبات للتنصيف (معامل جتمان للتنصيف) بلغ (٠,٦٥) لأداة السلوك العدواني و (٠,٨٨) لأداة دور العنف و(٠,٧٥) لأداة مستوى الحساسية, بينما معامل بيرسون بين التطبيقين للسلوك العدواني .٦٧١. لأداة السلوك العدواني. و ٧٢٦ لأداة دور العنف و٨٣١. لأداة مستوى الحساسية وهي معاملات دالة عند ٠.٠١ ومعامل الفروق بين التطبيقين t-test كان على التوالي (١٠٣.- ٥٣٠.-، ٩٤٢.-)

ومستوى الدلالة (٩١٨.، ٥٩٩.، ٣٥١.) وهي اكبر من ٠.٠٥، وبالتالي لا يوجد فرق بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني، مما يؤكد ويدعم قدرة الأدوات على انجاز أهداف الدراسة.

الفرضية الأولى:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز ومتوسط درجات مستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية من حيث مستويات السلوك العدواني عند مستوى الدلالة 0.05.

الجدول رقم (12) يبين الوصف الإحصائي لمتوسط درجات مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز و مستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية وتأثيره على مستويات السلوك العدواني

Estimates					
المتغير المستقل	مستويات السلوك العدواني	المتوسط	الخطأ المعياري	احتمال ثقة 0,095	
				الحد الأدنى	الحد الأعلى
مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز	غير عدواني	1.911	.066	1.781	2.041
	متوسط أدنى	2.136	.071	1.997	2.275
	متوسط أعلى	2.410	.068	2.277	2.543
	عدواني	2.608	.072	2.467	2.749
مستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية	غير عدواني	2.054	.064	1.928	2.179
	متوسط أدنى	2.184	.068	2.050	2.318
	متوسط أعلى	2.447	.065	2.319	2.575
	عدواني	2.622	.069	2.487	2.758

حيث قامت الباحثة باختبار التحليل متعدد المتغيرات للتباين (manova)، لاختبار الفرضية.

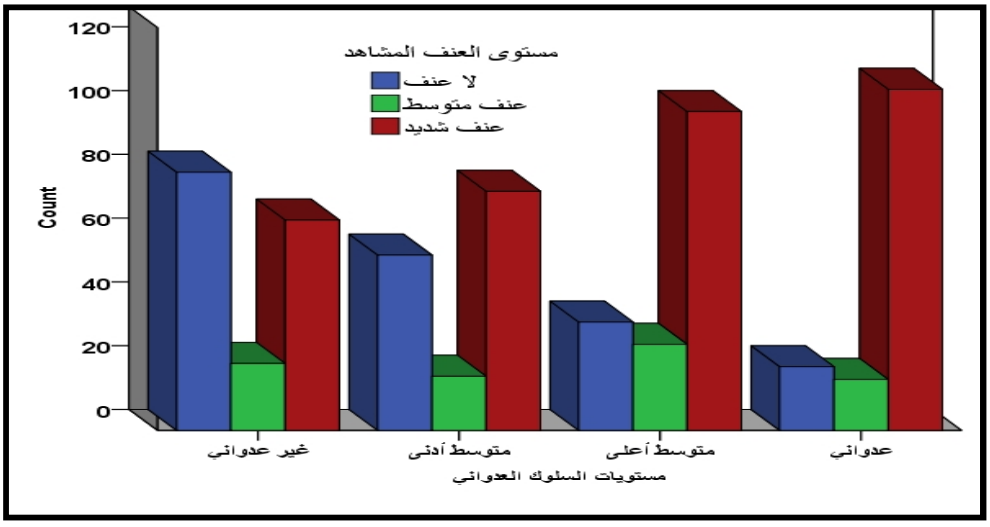
الجدول رقم (13) يبين الفروق باختبار التحليل متعدد المتغيرات للتباين (manova)، بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز و مستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية على مستويات السلوك العدواني

Tests of Between-Subjects Effects						
Source	المتغير المستقل	Type III Sum of Squares	درجات الحرية	متوسط المربعات	التباين	مستوى الدلالة
Corrected Model	مستوى العنف في برامج التلفاز	43.717[a]	3	14.572	19.742	.000
	مستوى العنف في الألعاب الالكترونية	30.335[b]	3	10.112	14.808	.000
Intercept	مستوى العنف في برامج التلفاز	3165.572	1	3165.572	4288.603	.000
	مستوى العنف في الألعاب الالكترونية	3336.649	1	3336.649	4886.176	.000
مستويات1	مستوى العنف في برامج التلفاز	43.717	3	14.572	19.742	.000
	مستوى العنف في الألعاب الالكترونية	30.335	3	10.112	14.808	.000
الخطأ المعياري	مستوى العنف في برامج التلفاز	453.954	615	.738		
	مستوى العنف في الألعاب الالكترونية	419.968	615	.683		
المجموع	مستوى العنف في برامج التلفاز	3646.000	619			
	مستوى العنف في الألعاب الالكترونية	3777.000	619			
Corrected Total	مستوى العنف في برامج التلفاز	497.670	618			
	مستوى العنف في الألعاب الالكترونية	450.304	618			
a. R Squared = .088 (Adjusted R Squared = .083)						
b. R Squared = .067 (Adjusted R Squared = .063)						

أولاً: يلاحظ من الجدول رقم(13): بالنسبة لمستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز ومستويات السلوك العدواني أن درجات الحرية (3)، ومتوسط المربعات (14.572)، و مستوى الدلالة (0.00)، أصغر من (0.05)، وهذا فرق جوهري و دال عند (0.01)، وبذلك نقبل الفرضية وتوجد فروق بين متوسط درجات مستويات السلوك العدواني، لمستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز. ولمعرفة السبب المباشر للفروق استخدمت الباحثة اختبار (Pairwise Comparisons) وهو اختبار للمقارنة بين اثر الفروق، في الجدول رقم (14) حيث بين الجدول ما يلي:

- فرق بين المستوى غير العدواني(1.911)، والمستوى المتوسط الأعلى(2.410)، لصالح المتوسط الأعلى.
- فرق بين المستوى غير العدواني(1.911)، والمستوى العدواني(2.608)، لصالح المستوى العدواني.
- فرق بين المستوى المتوسط الأدنى(2.136)، والمستوى المتوسط الأعلى(2.410)، لصالح المستوى المتوسط الأعلى.
- فرق بين المستوى المتوسط الأدنى(2.136)، والمستوى العدواني(2.608)، لصالح المستوى العدواني.

وقد دلت النتائج بأن 16,2% من الأطفال الذين تم تصنيفهم ضمن المستوى المتوسط الأعلى يتابعون برامج شديدة العنف, و17,3% من الأطفال الذين تم تصنيفهم ضمن المستوى العدواني يشاهدون برامج شديدة العنف. كما تظهر في الشكل رقم (6).

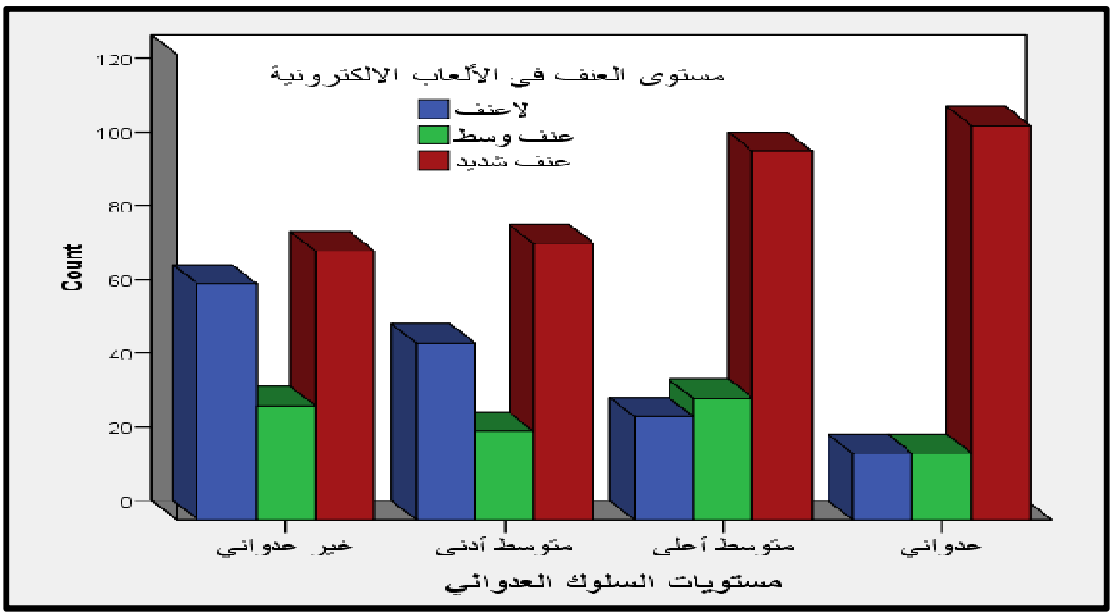


يظهر الشكل رقم (6): تصنيف الأطفال ضمن مستويات السلوك العدواني لمستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز.

ثانياً: يلاحظ من الجدول رقم(13): بالنسبة لمستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية ومستويات السلوك العدواني أن درجات الحرية (3)، ومتوسط المربعات (10.112)، و مستوى الدلالة (0.00)، أصغر من (0.05)، وهذا فرق جوهري و دال عند (0.01)، وبذلك نقبل الفرضية و توجد فروق بين متوسط درجات مستويات السلوك العدواني، لمستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية الإلكترونية. ولمعرفة من أدى إلى وجود الفروق استخدمت الباحثة اختبار (Pairwise Comparisons) وهو اختبار للمقارنة بين اثر الفروق ، في الجدول رقم (14) حيث بين الجدول ما يلي:

- فرق بين المستوى غير العدواني(2.054)، والمستوى المتوسط الأعلى(2.447)، لصالح المتوسط الأعلى.
- فرق بين المستوى غير العدواني(2.054)، والمستوى العدواني(2.622)، لصالح المستوى العدواني.
- فرق بين المستوى المتوسط الأدنى(2.184)، والمستوى المتوسط الأعلى(2.447)، لصالح المستوى المتوسط الأعلى.
- فرق بين المستوى المتوسط الأدنى(2.184)، والمستوى العدواني(2.622)، لصالح المستوى العدواني.

وأظهرت النتائج أن النسبة المئوية للأطفال الذين صنفوا ضمن المستوى المتوسط الأدنى والذين يلعبون ألعابا شديدة العنف 12,1% أما الأطفال الذين صنفوا ضمن المستوى المتوسط الأعلى ويلعبون ألعابا شديدة العنف فنسبتهم 16,2%, والأطفال الذين صنفوا ضمن المستوى العدواني ويلعبون ألعابا شديدة العنف فنسبتهم 17,3%. كما تظهر في الشكل رقم (7).



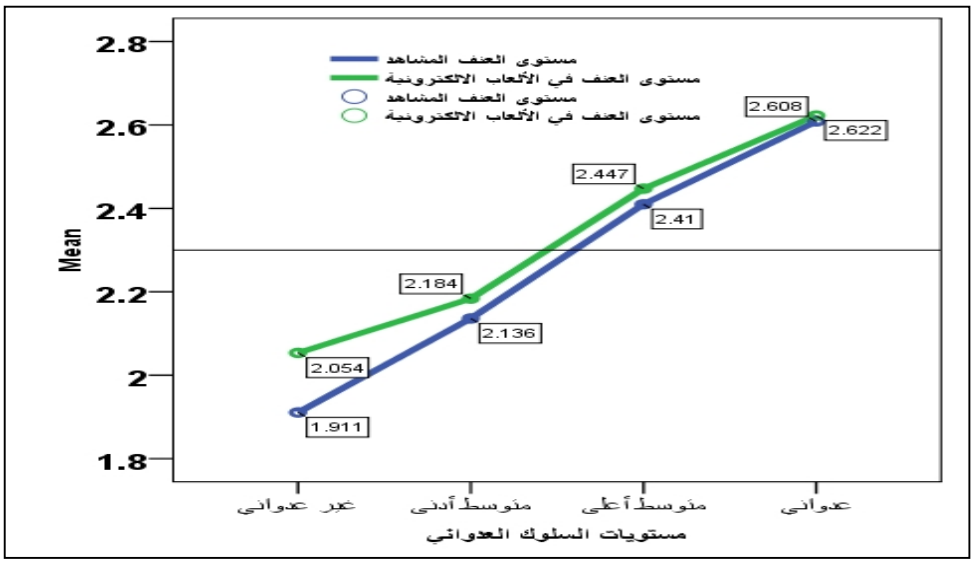
يظهر الشكل رقم (7): تصنيف الأطفال ضمن مستويات السلوك العدواني لمستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية

الجدول رقم (14) يبين مقارنة الفروق باختبار (Pairwise Comparisons) لتأثير متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز و متوسط درجات مستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية على مستويات السلوك العدواني

Pairwise Comparisons							
متغير مستقل	مستويات (I) السلوك العدواني	(J) مستويات السلوك العدواني	متوسطات الفرق	الخطأ المعياري	مستوى الدلالة	احتمال ثقة بالفرق 0.095	
						الحد الادنى	الحد الأعلى
مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز	غير عدواني	متوسط أدنى	-.225-	.097	.117	-.481-	.031
		متوسط أعلى	-.499-*	.095	.000	-.749-	-.249-
		عدواني	-.698-*	.098	.000	-.956-	-.440-
	متوسط أدنى	غير عدواني	.225	.097	.117	-.031-	.481
		متوسط أعلى	-.274-*	.098	.032	-.533-	-.015-
		عدواني	-.472-*	.101	.000	-.739-	-.206-
	متوسط أعلى	غير عدواني	.499*	.095	.000	.249	.749
		متوسط أدنى	.274*	.098	.032	.015	.533
		عدواني	-.198-	.099	.241	-.459-	.062
	عدواني	غير عدواني	.698*	.098	.000	.440	.956
		متوسط أدنى	.472*	.101	.000	.206	.739
		متوسط أعلى	.198	.099	.241	-.062-	.459
مستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية	غير عدواني	متوسط أدنى	-.130-	.093	.658	-.376-	.116
		متوسط أعلى	-.394-*	.091	.000	-.634-	-.153-
		عدواني	-.569-*	.094	.000	-.817-	-.321-
	متوسط أدنى	غير عدواني	.130	.093	.658	-.116-	.376
		متوسط أعلى	-.264-*	.094	.032	-.512-	-.015-
		عدواني	-.439-*	.097	.000	-.695-	-.183-
	متوسط أعلى	غير عدواني	.394*	.091	.000	.153	.634
		متوسط أدنى	.264*	.094	.032	.015	.512
		عدواني	-.175-	.095	.334	-.426-	.075
	عدواني	غير عدواني	.569*	.094	.000	.321	.817
		متوسط أدنى	.439*	.097	.000	.183	.695
		متوسط أعلى	.175	.095	.334	-.075-	.426
Based on estimated marginal means							
a. Adjustment for multiple comparisons: Sidak.							
*. The mean difference is significant at the .05 level.							

ثالثاً: أظهر الجدول رقم (13)، أن هناك فروق (Intercept)، بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز ومستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية الإلكترونية،حيث مستوى الدلالة (0.00)، أصغر من (0.05)، وهذا فرق جوهري و دال عند (0.01)، و الفرق لصالح مستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية بمتوسط مربعات

وقدره (4886.176)، أكبر من متوسط مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز وقدره (4288.603)،أي أن العنف الممارس في الألعاب الالكترونية يسهم بتنمية السلوك العدواني أكثر من العنف المشاهد في برامج التلفاز, كما يظهر في الشكل رقم (8)



يظهر الشكل رقم (8): الفروق بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز و مستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية الإلكترونية، لمستويات السلوك العدواني

الفرضية الثانية:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط عدد ساعات مشاهدة التلفاز ومتوسط عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية من حيث مستويات السلوك العدواني.

الجدول رقم (15) يبين الوصف الإحصائي بين متوسط عدد ساعات مشاهدة التلفاز ومتوسط عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية

Estimates					
المتغير المستقل	مستويات السلوك العدواني	المتوسط	الخطأ المعياري	احتمال ثقة 95%	
				الحد الادنى	الحد الأعلى
عدد ساعات مشاهدة التلفاز	غير عدواني	1.881	.080	1.724	2.038
	متوسط أدنى	2.088	.086	1.920	2.256
	متوسط أعلى	2.280	.082	2.119	2.440
	عدواني	2.287	.087	2.116	2.457
عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	غير عدواني	1.393	.064	1.268	1.518
	متوسط أدنى	1.463	.068	1.329	1.597
	متوسط أعلى	1.615	.065	1.487	1.743
	عدواني	1.699	.069	1.563	1.835

حيث قامت الباحثة باختبار التحليل متعدد المتغيرات للتباين(manova)، لاختبار الفرضية.

الجدول رقم (16) يبين الفروق باختبار التحليل متعدد المتغيرات للتباين (manova)، بين متوسط عدد ساعات مشاهدة التلفاز ومتوسط عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية

Tests of Between-Subjects Effects						
Source	المتغير المستقل	Type III Sum of Squares	درجات الحرية	متوسطات المربعات	التباين	مستوى الدلالة
Corrected Model	عدد ساعات مشاهدة التلفاز	17.781[a]	3	5.927	5.513	.001
	عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	9.048[b]	3	3.016	4.408	.004
Intercept	عدد ساعات مشاهدة التلفاز	2806.569	1	2806.569	2610.717	.000
	عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	1466.318	1	1466.318	2142.977	.000
مستويات1	عدد ساعات مشاهدة التلفاز	17.781	3	5.927	5.513	.001
	عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	9.048	3	3.016	4.408	.004
الخطأ	عدد ساعات مشاهدة التلفاز	661.137	615	1.075		
	عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	420.810	615	.684		
المجموع	عدد ساعات مشاهدة التلفاز	3481.000	619			
	عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	1894.000	619			
Corrected Total	عدد ساعات مشاهدة التلفاز	678.918	618			
	عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	429.858	618			

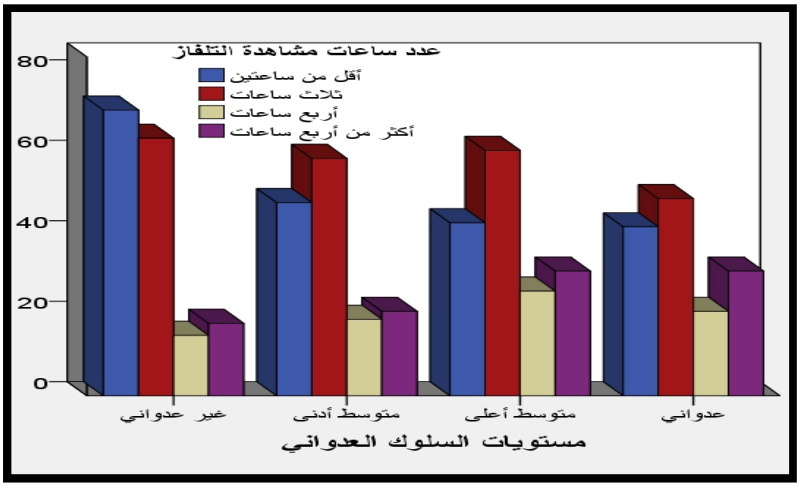
a. R Squared = .026 (Adjusted R Squared = .021)

b. R Squared = .021 (Adjusted R Squared = .016)

أولا: يلاحظ من الجدول رقم(16): بالنسبة لعدد ساعات مشاهدة التلفاز ومستويات السلوك العدواني أن درجات الحرية (3)، ومتوسط المربعات (5.927)، ومستوى الدلالة (.001)، أصغر من (0.05)، وهذا فرق جوهري ودال عند (0.01)، وبذلك نقبل الفرضية وتوجد فروق بين متوسط درجات مستويات السلوك العدواني، لعدد ساعات مشاهدة التلفاز. ولمعرفة من أدى إلى وجود الفروق استخدمت الباحثة اختبار (Pairwise Comparisons) وهو اختبار للمقارنة بين أثر الفروق، في الجدول رقم (17) حيث بين الجدول ما يلي:

- فرق بين المستوى غير العدواني(1.881)، والمستوى المتوسط الأعلى(2.280)، لصالح المستوى المتوسط الأعلى.
- فرق بين المستوى غير العدواني(1.881)، والمستوى العدواني(2.287)، لصالح المستوى العدواني.

وقد بينت النتائج أن 9,5% من الأطفال الذين صنفوا ضمن (المستوى المتوسط الأعلى) يشاهدون التلفاز لمدة 3 ساعات في اليوم و7,9% من الأطفال العدوانيين يشاهدون التلفاز لمدة 3ساعات يوميا, أما الأطفال غير العدوانيين فيشاهدون التلفاز أقل من ساعتين وبنسبة 11,5%. ، كما تظهر في الشكل رقم (9).

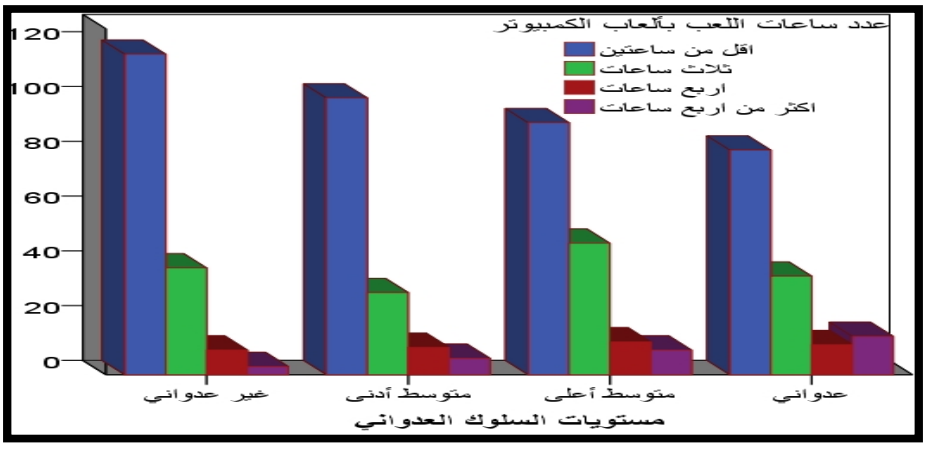


يظهر الشكل رقم (9): تصنيف الأطفال ضمن مستويات السلوك العدواني لعدد ساعات مشاهدة التلفاز.

ثانيا: يلاحظ من الجدول رقم(16): بالنسبة عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية ومستويات السلوك العدواني أن درجات الحرية (3)، ومتوسط المربعات (3.016)، ومستوى الدلالة (.004)، أصغر من (0.05)، وهذا فرق جوهري ودال عند (0.01)، وبذلك نقبل الفرضية و توجد فروق بين متوسط درجات مستويات السلوك العدواني، لعدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية . ولمعرفة من أدى إلى وجود الفروق استخدمت الباحثة اختبار (Pairwise Comparisons)، في الجدول رقم (17) حيث بين الجدول ما يلي:

- فرق بين المستوى غير العدواني(1.393)، و المستوى العدواني (1.699)، لصالح المستوى العدواني.

فقد أظهرت النتائج أن الأطفال غير العدوانيين يلعبون اقل من ساعتين يوميا وبنسبة 18,9%, والعدوانيين يلعبون لمدة اقل من ساعتين يوميا بنسبة 13,2%.ووجدت الباحثة أن عدد ساعات مشاهدة التلفاز أو اللعب لا تؤثر على مستوى السلوك العدواني وان أثرت فإن تأثيرها طفيف ليس له دلالة. **كما يظهر في الشكل رقم (10)**



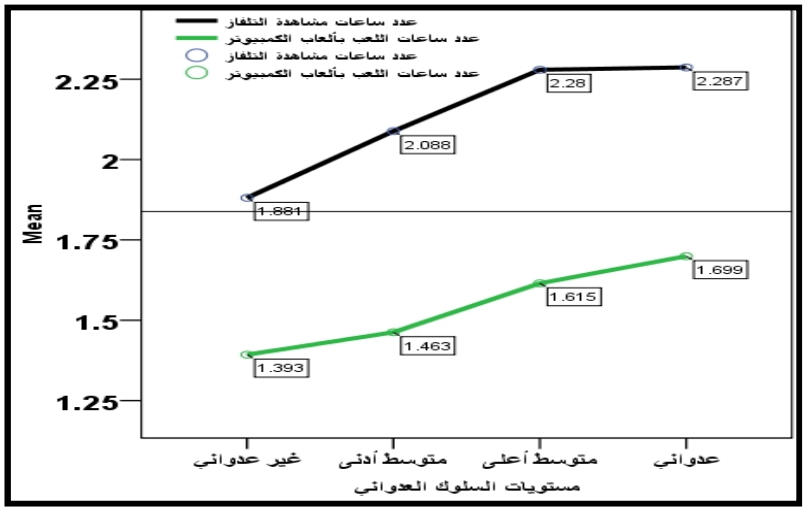
الشكل رقم (10):الأطفال ضمن مستويات السلوك العدواني لعدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية

الجدول رقم (17) يبين مقارنة الفروق باختبار (Pairwise Comparisons)، لتأثير متوسط عدد ساعات مشاهدة التلفاز ومتوسط عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية على مستويات السلوك العدواني

Pairwise Comparisons							
المتغير المستقل	(I) مستويات السلوك العدواني	مستويات (J) العدواني السلوك	متوسطات الفرق	الخطأ المعياري	مستوى الدلالة	احتمال ثقة بالفرق 95%	
						الحد الأدنى	الحد الاعلى
عدد ساعات مشاهدة التلفاز	غير عدواني	متوسط أدنى	-.207-	.117	.381	-.517-	.102
		متوسط أعلى	-.399-*	.114	.003	-.700-	-.097-
		عدواني	-.406-*	.118	.004	-.717-	-.094-
	متوسط أدنى	غير عدواني	.207	.117	.381	-.102-	.517
		متوسط أعلى	-.191-	.118	.492	-.503-	.121
		عدواني	-.198-	.122	.483	-.520-	.123
	متوسط أعلى	غير عدواني	.399*	.114	.003	.097	.700
		متوسط أدنى	.191	.118	.492	-.121-	.503
		عدواني	-.007-	.119	1.000	-.322-	.307
	عدواني	غير عدواني	.406*	.118	.004	.094	.717
		متوسط أدنى	.198	.122	.483	-.123-	.520
		متوسط أعلى	.007	.119	1.000	-.307-	.322
عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	غير عدواني	متوسط أدنى	-.070-	.093	.974	-.316-	.177
		متوسط أعلى	-.222-	.091	.088	-.463-	.019
		عدواني	-.306-*	.094	.007	-.555-	-.058-
	متوسط أدنى	غير عدواني	.070	.093	.974	-.177-	.316
		متوسط أعلى	-.152-	.094	.493	-.401-	.097
		عدواني	-.237-	.097	.087	-.493-	.020
	متوسط أعلى	غير عدواني	.222	.091	.088	-.019-	.463
		متوسط أدنى	.152	.094	.493	-.097-	.401
		عدواني	-.084-	.095	.940	-.335-	.166
	عدواني	غير عدواني	.306*	.094	.007	.058	.555
		متوسط أدنى	.237	.097	.087	-.020-	.493
		متوسط أعلى	.084	.095	.940	-.166-	.335
Based on estimated marginal means							
*متوسط الفرق ذو دلالة عند مستوى 0,05.							

ثالثا: أظهر الجدول رقم (16): أن هناك فروق(Intercept)، بين متوسط **عدد ساعات مشاهدة التلفاز ومتوسط عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية**، حيث مستوى الدلالة (0.00)، أصغر من (0.05)، وهذا فرق جوهري ودال عند (0.01)، والفرق لصالح متوسط عدد ساعات مشاهدة التلفاز بمتوسط مربعات وقدره(2806.569)، أكبر من متوسط عدد ساعات اللعب بالألعاب

الإلكترونية وقدره (1466.318)،وهذا يدل على أن عدد ساعات مشاهدة التلفاز لبرامج التلفاز له الأثر الأكبر على السلوك العدواني من عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية كما يظهر في الشكل رقم (11)



يظهر الشكل رقم (11): الفروق بين متوسط عدد ساعات مشاهدة التلفاز ومتوسط عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية لمستويات السلوك العدواني

الفرضية الثالثة:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز ومتوسط درجات مستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية من حيث مستويات إضعاف الحساسية.

الجدول رقم (18) يبين الوصف الإحصائي بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز ومتوسط درجات مستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية من حيث مستويات إضعاف الحساسية

Estimates					
متغير مستقل	مستويات إضعاف الحساسية	المتوسط	الخطأ المعياري	احتمال ثقة 95%	
				الحد الأدنى	الحد الأعلى
مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز	تبلد حساسية منخفض	1.740	.072	1.599	1.882
	تبلد حساسية متوسط أدنى	2.038	.066	1.909	2.167
	تبلد حساسية متوسط أعلى	2.423	.061	2.303	2.543
	تبلد حساسية عالي	2.732	.067	2.599	2.864
مستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية	تبلد حساسية منخفض	1.992	.071	1.854	2.131
	تبلد حساسية متوسط أدنى	2.083	.064	1.956	2.209
	تبلد حساسية متوسط أعلى	2.423	.060	2.306	2.541
	تبلد حساسية عالي	2.725	.066	2.595	2.855

الجدول رقم (19) يبين الفروق باختبار التحليل متعدد المتغيرات للتباين (manova) بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز ومتوسط درجات مستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية من حيث مستويات اضعاف الحساسية

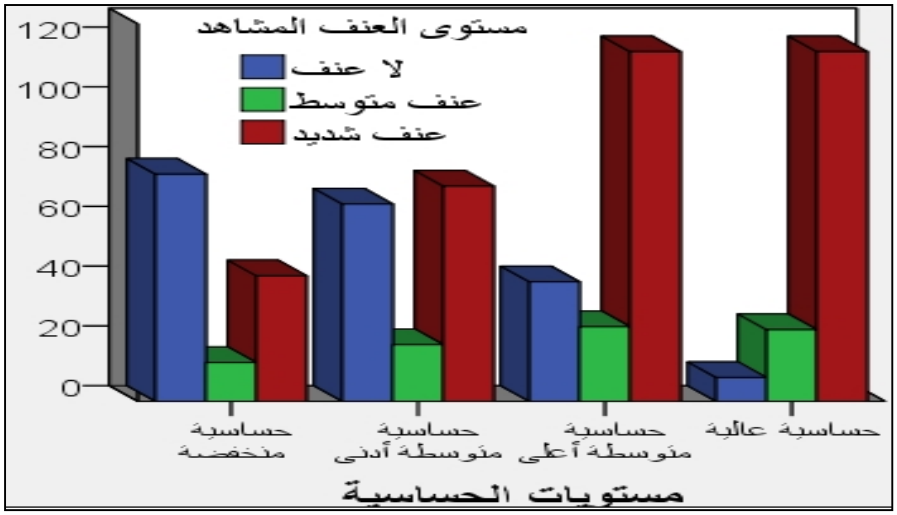
Tests of Between-Subjects Effects						
Source	متغير مستقل	Type III Sum of Squares	درجات الحرية	متوسطات المربعات	التباين	مستوى الدلالة
Corrected Model	مستوى العنف في برامج التلفاز	81.039[a]	3	27.013	39.875	.000
	مستوى العنف في الألعاب الالكترونية	49.247[b]	3	16.416	25.172	.000
Intercept	مستوى العنف في برامج التلفاز	3044.907	1	3044.907	4494.667	.000
	مستوى العنف في الألعاب الالكترونية	3245.656	1	3245.656	4977.043	.000
مستويات2	مستوى العنف في برامج التلفاز	81.039	3	27.013	39.875	.000
	مستوى العنف في الألعاب الالكترونية	49.247	3	16.416	25.172	.000
الخطأ	مستوى العنف في برامج التلفاز	416.631	615	.677		
	مستوى العنف في الألعاب الالكترونية	401.057	615	.652		
المجموع	مستوى العنف في برامج التلفاز	3646.000	619			
	مستوى العنف في الألعاب الالكترونية	3777.000	619			
Corrected Total	مستوى العنف في برامج التلفاز	497.670	618			
	مستوى العنف في الألعاب الالكترونية	450.304	618			
a. R Squared = .163 (Adjusted R Squared = .159)						
b. R Squared = .109 (Adjusted R Squared = .105)						

أولا: يلاحظ من الجدول رقم(19): بالنسبة لمستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز وإضعاف الحساسية أن درجات الحرية (3)، ومتوسط المربعات (39.875)، و مستوى الدلالة (0.00)، أصغر من (0.05)، وهذا فرق جوهري و دال عند (0.01)، وبذلك نقبل الفرضية وتوجد فروق بين متوسط درجات مستويات إضعاف الحساسية، لمستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز. ولمعرفة من أدى إلى وجود الفروق استخدمت الباحثة اختبار (Pairwise Comparisons)، في الجدول رقم (20) حيث بين الجدول ما يلي:

- الفرق بين تبلد الحساسية المنخفض(1.740)، وتبلد الحساسية المتوسط الأدنى(2.038)، لصالح تبلد الحساسية المتوسط الأدنى .
- الفرق بين تبلد الحساسية المنخفض(1.740)، وتبلد الحساسية المتوسطة الأعلى(2.423)، لصالح تبلد الحساسية المتوسط الأعلى.
- الفرق بين تبلد الحساسية المنخفض(1.740)، وتبلد الحساسية العالية (2.732)، لصالح تبلد الحساسية العالية.
- الفرق بين تبلد الحساسية المتوسطة الأدنى(2.038)، وتبلد الحساسية المتوسطة الأعلى(2.423)، لصالح تبلد الحساسية المتوسطة الأعلى.

- الفرق بين تبلد الحساسية المتوسطة الأدنى(2.038)، و تبلد الحساسية العالية (2.732)، لصالح تبلد الحساسية العالية.
- الفرق بين تبلد الحساسية المتوسطة الأعلى(2.423)، و تبلد الحساسية العالية (2.732)، لصالح تبلد الحساسية العالية.

وقد بينت النتائج بأن 18,9% من الأطفال الذين يتابعون مستوى شديد من العنف على شاشة التلفاز لديهم مستوى (عالي) من تبلد الحساسية, و18,9% منهم لديهم مستوى تبلد حساسية (متوسط عالي), و11,6% منهم لديهم تبلد حساسية (متوسط أدنى). أما الأطفال الذين يتابعون برامج خالية من العنف فقد بينت النتائج أن 1,3% منهم لديهم تبلد حساسية عالية و 6,2% منهم لديهم تبلد حساسية متوسطة أعلى.



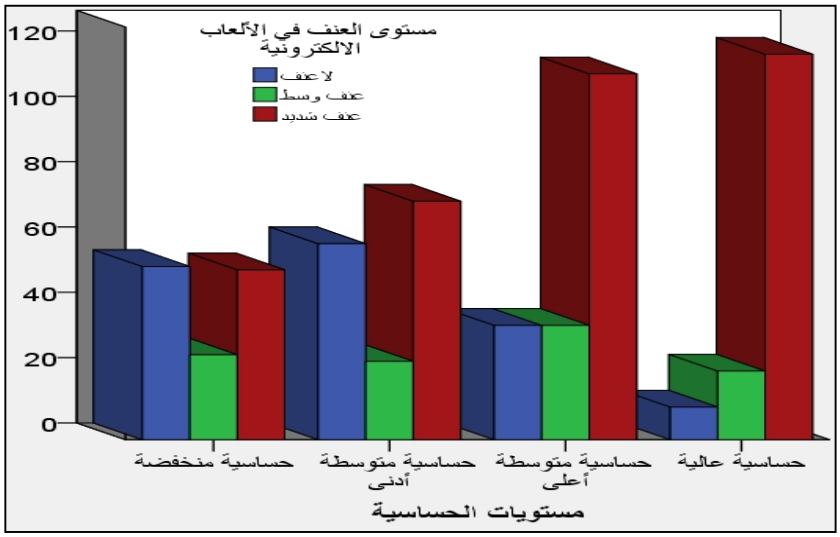
يظهر في الشكل رقم (12):الأطفال ضمن مستويات السلوك العدواني لمستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز.

ومما سبق وجدت الباحثة انه كلما ازداد مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز كلما ازداد مستوى تبلد الحساسية لدى أطفال العينة, وذلك قد يدل على دور مستوى العنف المعروض على الشاشة في إضعاف الحساسية لدى الأطفال.

ثانيا: **يلاحظ من الجدول**: بالنسبة لمستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية وإضعاف الحساسية أن درجات الحرية (3)، ومتوسط المربعات (16.416)، ومستوى الدلالة (000.)، أصغر من (0.05)، وهذا فرق جوهري و دال عند (0.01)، وبذلك نقبل الفرضية و توجد فروق بين متوسط درجات مستويات إضعاف الحساسية، لمستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية الإلكترونية. ولمعرفة من أدى إلى وجود الفروق استخدمت الباحثة اختبار (Pairwise Comparisons)، في الجدول رقم (20) حيث بين الجدول ما يلي:

- الفرق بين تبلد الحساسية المنخفض(1.992)، وتبلد الحساسية المتوسط الأدنى(2.083)، لصالح تبلد الحساسية المتوسط الأدنى.
- الفرق بين تبلد الحساسية المنخفض(1.992)، وتبلد الحساسية المتوسطة الأعلى(2.423)، لصالح تبلد الحساسية المتوسط الأعلى
- الفرق بين تبلد الحساسية المنخفض(1.992)، و تبلد الحساسية العالية (2.725)، لصالح تبلد الحساسية العالية.
- الفرق بين تبلد الحساسية المتوسطة الأدنى(2.083)، وتبلد الحساسية المتوسطة الأعلى(2.423)، لصالح تبلد الحساسية المتوسطة الأعلى.
- الفرق بين تبلد الحساسية المتوسطة الأدنى(2.083)، و تبلد الحساسية العالية (2.725)، لصالح تبلد الحساسية العالية.
- الفرق بين تبلد الحساسية المتوسطة الأعلى(2.423)، و تبلد الحساسية العالية (2.725)، لصالح تبلد الحساسية العالية.

وقد بينت النتائج أن 19,1% من الأطفال الذين يلعبون ألعابا شديدة العنف لديهم تبلد حساسية عالي, و18,1% منهم لديه تبلد حساسية متوسطة أعلى, و11,8% منهم لديه تبلد حساسية متوسطة أدنى. أما الأطفال الذين لا يلعبون ألعابا عنيفة فان 1,6% منهم لديه تبلد حساسية عالي و5,7% لديهم تبلد حساسية متوسطة أعلى, و9,8% منهم لديهم تبلد حساسية متوسطة أدنى, بعد التدقيق بهذه النتائج خلصت الباحثة إلى أنه كلما ازداد مستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية كلما ازداد مستوى تبلد الحساسية لدى أطفال العينة.

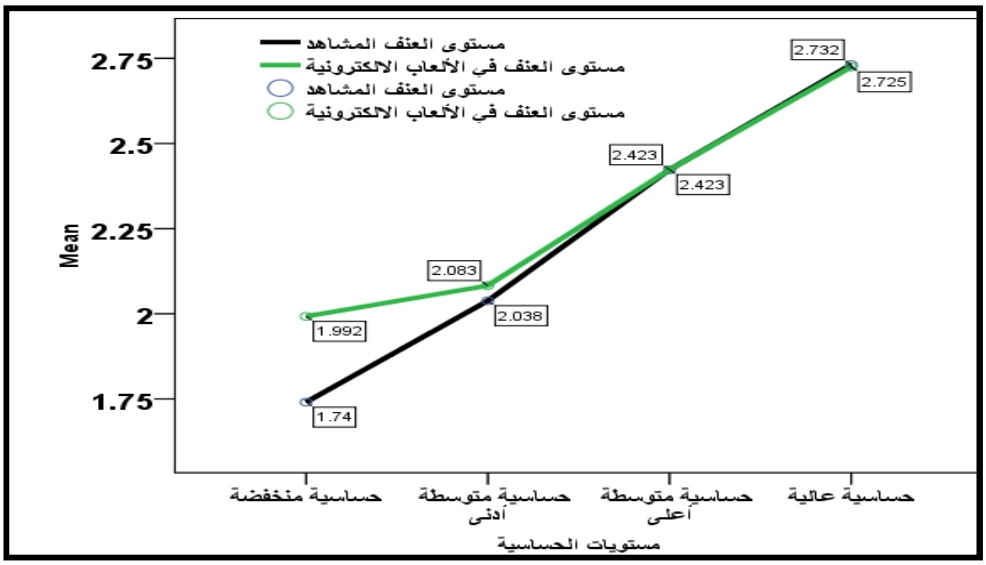


يظهر في الشكل رقم (13):الأطفال ضمن مستويات السلوك العدواني لمستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (20) يبين مقارنة الفروق باختبار (Pairwise Comparisons)، لتأثير متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز ومتوسط درجات مستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية على مستويات اضعاف الحساسية

Pairwise Comparisons							
المتغير المستقل	مستويات (I) الحساسية	مستويات (J) الحساسية	متوسط الفرق	الخطأ المعياري	مستوى الدلالة	احتمال ثقة بالفرق 95%	
						الحد الادنى	الحد الأعلى
مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز	حساسية منخفضة	حساسية متوسطة أدنى	-.298-*	.097	.014	-.555-	-.041-
		حساسية متوسطة أعلى	-.683-*	.094	.000	-.932-	-.434-
		حساسية عالية	-.991-*	.099	.000	-1.251-	-.731-
	حساسية متوسطة أدنى	حساسية منخفضة	.298*	.097	.014	.041	.555
		حساسية متوسطة أعلى	-.385-*	.090	.000	-.621-	-.148-
		حساسية عالية	-.693-*	.094	.000	-.942-	-.445-
	حساسية متوسطة أعلى	حساسية منخفضة	.683*	.094	.000	.434	.932
		حساسية متوسطة أدنى	.385*	.090	.000	.148	.621
		حساسية عالية	-.308-*	.091	.004	-.548-	-.068-
	حساسية عالية	حساسية منخفضة	.991*	.099	.000	.731	1.251
		حساسية متوسطة أدنى	.693*	.094	.000	.445	.942
		حساسية متوسطة أعلى	.308*	.091	.004	.068	.548
مستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية	حساسية منخفضة	حساسية متوسطة أدنى	-.090-	.096	.921	-.343-	.162
		حساسية متوسطة أعلى	-.431-*	.093	.000	-.675-	-.186-
		حساسية عالية	-.732-*	.097	.000	-.988-	-.477-
	حساسية متوسطة أدنى	حساسية منخفضة	.090	.096	.921	-.162-	.343
		حساسية متوسطة أعلى	-.340-*	.088	.001	-.572-	-.108-
		حساسية عالية	-.642-*	.092	.000	-.886-	-.398-
	حساسية متوسطة أعلى	حساسية منخفضة	.431*	.093	.000	.186	.675
		حساسية متوسطة أدنى	.340*	.088	.001	.108	.572
		حساسية عالية	-.302-*	.089	.005	-.537-	-.066-
	حساسية عالية	حساسية منخفضة	.732*	.097	.000	.477	.988
		حساسية متوسطة أدنى	.642*	.092	.000	.398	.886
		حساسية متوسطة أعلى	.302*	.089	.005	.066	.537
Based on estimated marginal means							
*. 0,05 الفرق الرئيسي عند مستوى دلالة.							
a. Adjustment for multiple comparisons: Sidak.							

ثالثا: أظهر الجدول رقم (19): أن هناك فروق (Intercept)، بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز ومتوسط درجات مستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية، حيث مستوى الدلالة (0.00)، أصغر من (0.05)، وهذا فرق جوهري ودال عند (0.01)، والفرق لصالح متوسط مستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية بمتوسط مربعات وقدره (4977.043)، أكبر من متوسط مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز وقدره (4494.667)، أي أن العنف في الألعاب الالكترونية يسهم بشكل اكبر في إضعاف الحساسية لدى الأطفال, كما يظهر في الشكل رقم (14)



الشكل رقم (14): الفروق بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز ومتوسط العنف في الألعاب الالكترونية لمستويات إضعاف الحساسية

الفرضية الرابعة:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط عدد ساعات مشاهدة التلفاز ومتوسط عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية من حيث مستويات إضعاف الحساسية.

الجدول رقم (21) يبين الفروق بين متوسط عدد ساعات مشاهدة التلفاز ومتوسط عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية من حيث مستويات إضعاف الحساسية

Estimates					
المتغير المستقل	مستويات الحساسية	المتوسط	الخطأ المعياري	احتمال ثقة 95%	
				الحد الاعلى	الحد الادنى
عدد ساعات مشاهدة التلفاز	تبلد حساسية منخفضة	1.817	.090	1.639	1.994
	تبلد حساسية متوسطة أدنى	2.089	.083	1.927	2.251
	تبلد حساسية متوسطة أعلى	2.280	.077	2.129	2.431
	تبلد حساسية عالية	2.255	.085	2.088	2.422
عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	تبلد حساسية منخفضة	1.298	.072	1.157	1.439
	تبلد حساسية متوسطة أدنى	1.516	.066	1.387	1.645
	تبلد حساسية متوسطة أعلى	1.566	.061	1.446	1.686
	تبلد حساسية عالية	1.738	.067	1.606	1.871

الجدول رقم (22) يبين مقارنة الفروق باختبار (Pairwise Comparisons)،لتأثير متوسط عدد ساعات مشاهدة التلفاز و عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية على مستويات الحساسية

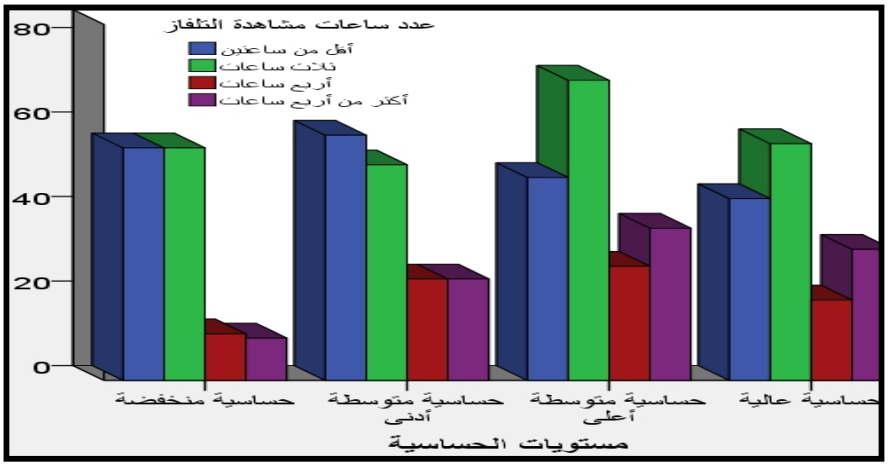
Tests of Between-Subjects Effects						
Source	المتغير المستقل	Type III Sum of Squares	درجات الحرية	متوسطات المربعات	التباين	مستوى الدلالة.
Corrected Model	عدد ساعات مشاهدة التلفاز	19.545[a]	3	6.515	6.077	.000
	عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	13.758[b]	3	4.586	6.778	.000
Intercept	عدد ساعات مشاهدة التلفاز	2718.699	1	2718.699	2535.745	.000
	عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	1428.053	1	1428.053	2110.676	.000
مستويات2	عدد ساعات مشاهدة التلفاز	19.545	3	6.515	6.077	.000
	عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	13.758	3	4.586	6.778	.000
الخطأ	عدد ساعات مشاهدة التلفاز	659.372	615	1.072		
	عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	416.100	615	.677		
المجموع	عدد ساعات مشاهدة التلفاز	3481.000	619			
	عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	1894.000	619			
Corrected Total	عدد ساعات مشاهدة التلفاز	678.918	618			
	عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	429.858	618			
a. R Squared = .029 (Adjusted R Squared = .024)						
b. R Squared = .032 (Adjusted R Squared = .027)						

أولا: **يلاحظ من الجدول رقم**(22): بالنسبة لعدد ساعات مشاهدة التلفاز وإضعاف الحساسية أن درجات الحرية (3)، ومتوسط المربعات (6.515)، و مستوى الدلالة (0.00)، أصغر من (0.05)، وهذا فرق جوهري و دال عند (0.01)، وبذلك نقبل الفرضية و توجد فروق بين متوسط درجات مستويات إضعاف الحساسية، لعدد ساعات مشاهدة التلفاز. ولمعرفة من أدى إلى وجود الفروق استخدمت الباحثة اختبار (Pairwise Comparisons)، في الجدول رقم (23) حيث بين الجدول ما يلي:

- الفرق بين تبلد حساسية منخفضة(1.817)، وتبلد حساسية متوسطة أعلى (2.280)، لصالح تبلد حساسية متوسطة أعلى.
- الفرق بين تبلد حساسية منخفض(1.817)، وتبلد حساسية عالية(2.255)، لصالح تبلد حساسية عالية.

وقد ظهر بأن الأطفال الذين صنفوا على أنهم ضمن المستوى (تبلد حساسية متوسط أعلى) فإن 11,5% منهم يشاهدون التلفاز لمدة 3 ساعات يوميا, والأطفال الذين هم ضمن فئة (تبلد حساسية عالية) 9% منهم يشاهدون التلفاز لمدة 3 ساعات يوميا و5% منهم يشاهدون

التلفاز لمدة أكثر من أربع ساعات يوميا وهي نسبة قليلة. وهذا قد يدل على ضعف تأثير عدد ساعات مشاهدة التلفاز في مستوى إضعاف الحساسية.

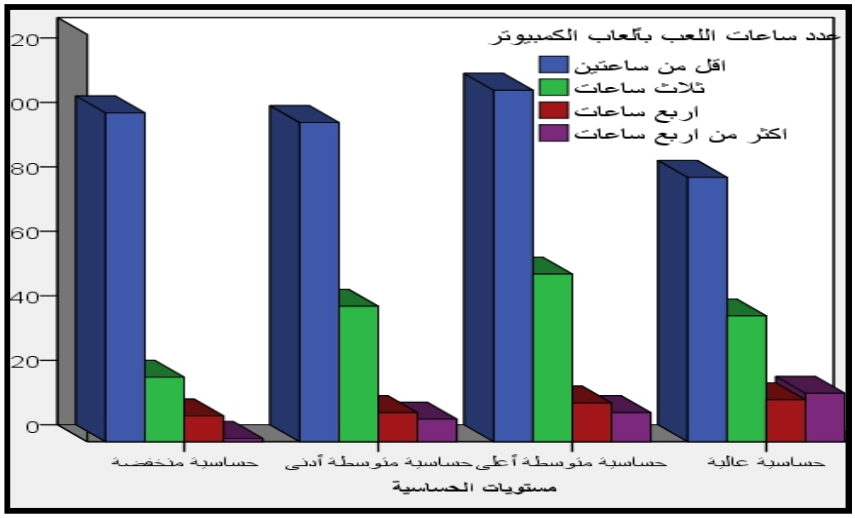


يظهر في الشكل رقم (15):الأطفال ضمن مستويات السلوك العدواني لعدد ساعات مشاهدة التلفاز

ثانيا: يلاحظ من الجدول رقم(22): بالنسبة لعدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية وإضعاف الحساسية أن درجات الحرية (3)، ومتوسط المربعات (4.586)، و مستوى الدلالة (.000)، أصغر من (0.05)، وهذا فرق جوهري و دال عند (0.01)، وبذلك نقبل الفرضية وتوجد فروق بين متوسط درجات مستويات إضعاف الحساسية، لعدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية. ولمعرفة من أدى إلى وجود الفروق استخدمت الباحثة اختبار (Pairwise Comparisons)، في الجدول رقم (23) حيث بيّن الجدول ما يلي:

- الفرق بين تبلد حساسية منخفضة(1.298)، وتبلد حساسية متوسطة أعلى (1.566)، لصالح تبلد حساسية متوسطة أعلى
- الفرق بين تبلد حساسية منخفض(1.298)، وتبلد حساسية عالية(1.738)، لصالح تبلد حساسية عالية.

وقد أظهرت النتائج أن الأطفال الذين كانوا ضمن مستوى (تبلد حساسية متوسطة أعلى) 17,6% منهم يلعبون لمدة أقل من ساعتين بالألعاب الالكترونية و8,4% منهم يلعبون لمدة 3 ساعات, أما الأطفال الذين صنفوا ضمن مستوى (تبلد الحساسية العالية) فإن13,4% منهم يلعبون لمدة أقل من ساعتين يوميا, و2,1% منهم يلعبون لمدة أربع ساعات يوميا.



كما يظهر في الشكل رقم (16):الأطفال ضمن مستويات السلوك العدواني لعدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية .

مما سبق وجدت الباحثة انه لا توجد علاقة واضحة بين عدد ساعات مشاهدة التلفاز أو اللعب في مستوى إضعاف الحساسية فالأطفال الذين صنفوا على أنهم ضمن مستوى (تبلد الحساسية العالية) لا يشاهدون التلفاز أو يلعبون بالألعاب الالكترونية لمدة طويلة, بل على العكس الأطفال الذين صنفوا ضمن مستوى (تبلد الحساسية المنخفض) يقضون وقت أطول على الألعاب الإلكترونية أو على برامج التلفاز دون أن يؤثر هذا الوقت الطويل على مستوى الحساسية لديهم.

الجدول رقم (23) يبين مقارنة الفروق باختبار (Pairwise Comparisons)، لتأثير متوسط عدد ساعات مشاهدة التلفاز و عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية على مستويات الحساسية

Pairwise Comparisons							
المتغير المستقل	مستويات (I) الحساسية	مستويات (J) الحساسية	متوسطات الفرق	الخطأ المعياري	مستوى الدلالة	احتمال ثقة بالفرق 95%	
						الحد الأدنى	الحد الأعلى
عدد ساعات مشاهدة التلفاز	حساسية منخفضة	حساسية متوسطة أدنى	-.272-	.123	.149	-.596-	.051
		حساسية متوسطة أعلى	-.463-*	.119	.001	-.777-	-.150-
		حساسية عالية	-.438-*	.124	.003	-.766-	-.111-
	حساسية متوسطة أدنى	حساسية منخفضة	.272	.123	.149	-.051-	.596
		حساسية متوسطة أعلى	-.191-	.113	.435	-.489-	.107
		حساسية عالية	-.166-	.118	.653	-.478-	.147
	حساسية متوسطة أعلى	حساسية منخفضة	.463*	.119	.001	.150	.777
		حساسية متوسطة أدنى	.191	.113	.435	-.107-	.489
		حساسية عالية	.025	.114	1.000	-.277-	.327
	حساسية عالية	حساسية منخفضة	.438*	.124	.003	.111	.766
		حساسية متوسطة أدنى	.166	.118	.653	-.147-	.478

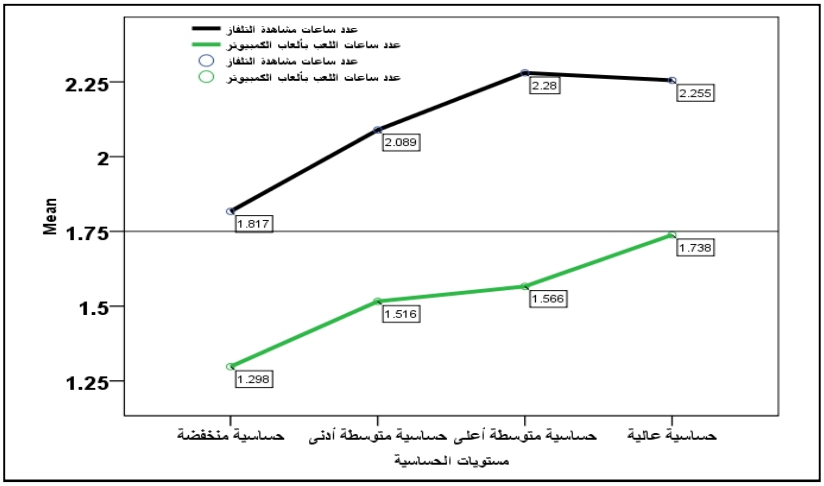
		حساسية متوسطة أعلى	-.025-	.114	1.000	-.327-	.277
عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	حساسية منخفضة	حساسية متوسطة أدنى	-.218-	.097	.143	-.475-	.039
		حساسية متوسطة أعلى	-.268-*	.094	.027	-.517-	-.019-
		حساسية عالية	-.441-*	.099	.000	-.701-	-.181-
	حساسية متوسطة أدنى	حساسية منخفضة	.218	.097	.143	-.039-	.475
		حساسية متوسطة أعلى	-.050-	.090	.994	-.286-	.186
		حساسية عالية	-.222-	.094	.106	-.471-	.026
	حساسية متوسطة أعلى	حساسية منخفضة	.268*	.094	.027	.019	.517
		حساسية متوسطة أدنى	.050	.090	.994	-.186-	.286
		حساسية عالية	-.172-	.091	.303	-.412-	.068
	حساسية عالية	حساسية منخفضة	.441*	.099	.000	.181	.701
		حساسية متوسطة أدنى	.222	.094	.106	-.026-	.471
		حساسية متوسطة أعلى	.172	.091	.303	-.068-	.412

Based on estimated marginal means

a. Adjustment for multiple comparisons: Sidak.

*. The mean difference is significant at the .05 level.

ثالثا: أظهر الجدول رقم (22): أن هناك فروق (Intercept)، بين متوسط عدد ساعات مشاهدة التلفاز ومتوسط عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية، حيث مستوى الدلالة (0.00)، أصغر من (0.05)، وهذا فرق جوهري ودال عند (0.01)، و الفرق لصالح متوسط عدد ساعات مشاهدة التلفاز بمتوسط مربعات وقدره (2718.699)، أكبر من متوسط عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية وقدره (1428.053)،أي أن عدد ساعات مشاهدة التلفاز لها دور أكبر من دور عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية في إضعاف الحساسية لدى الأطفال, كما يظهر في الشكل رقم (17)



يظهر الشكل رقم (17): الفروق بين متوسط عدد ساعات مشاهدة التلفاز ومتوسط عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية لمستويات تبلد الحساسية

الفرضية الخامسة:

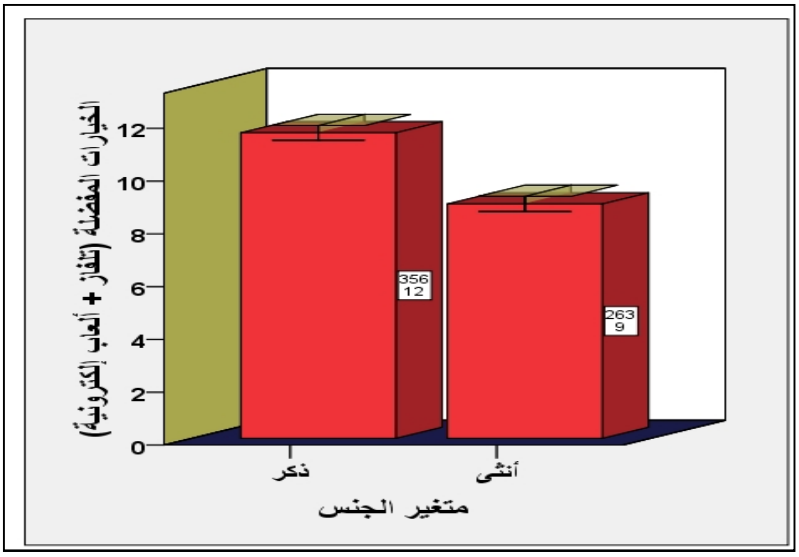
توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الخيارات المفضلة (تلفاز وألعاب إلكترونية) تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة 0.05.

الجدول (24) يبين اختبار ستيودنت (T- test) للفرضية

المجال	المتغير	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة	القرار
الخيارات المفضلة (تلفاز + ألعاب إلكترونية)	ذكور	356	11.57	2.697	12.861	617	.000	دالة
	إناث	263	8.88	2.404				

نلاحظ من الجدول رقم (24):

إن قيمة مؤشر الاختبار المحسوبة (ت=12.861) ودرجات الحرية (617), ومستوى الدلالة هو (000.) أصغر من (0.01)، وهذا يعني قبول الفرضية و**توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الخيارات المفضلة (تلفاز وألعاب إلكترونية) تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة** 0.05 وهو فرق جوهري ودال والفرق لصالح عينة (الذكور).



يظهر الشكل رقم (18) الرسم البياني للفروق بين متوسط درجات الخيارات المفضلة (تلفاز وألعاب إلكترونية) تبعاً لمتغير الجنس

حيث بينت نتائج توزع أفراد العينة:

أ- **بالنسبة للخيارات المفضلة في برامج التلفاز ومتغير الجنس**: إن 37,2% من الذكور يفضلون البرامج القتالية مقابل 5% من الإناث و7,4% من الإناث يفضلن البرامج العلمية الخالية من العنف, كما أن 33,1% من الذكور يفضلون برامج المصارعة وأبطالها عن البرامج التي تحتوي على الألغاز والقصص والتي يشاهدها 7,1% من الذكور مقابل 30,5%

من الإناث يفضلن برامج الألغاز و القصص و6,1% من الإناث يفضلن برامج المصارعة وأبطالها مثل "كيفن" , و24,6% من الإناث يفضلن البرامج الخالية من القتل والتدمير مقابل 27,6% من الذكور يتحمسون لمتابعة برنامج عنيف فيه دمار وموتى بينما 24,9% من الإناث تقلب عنه ولا تتابعه.

ب- **بالنسبة للخيارات المفضلة في الألعاب الالكترونية ومتغير الجنس**: فقد بينت النتائج أن 42,5% من الذكور يفضلون الخيارات العنيفة في اللعبة " كالقتل والتدمير" عندما تسمح لهم اللعبة اختيار الإستراتيجية اللازمة للنجاح في اللعبة, مقابل 16,3% من الإناث. في حين 8,6% من الذكور لا يفضلون الخيارات العنيفة لإنهاء اللعبة مقابل 20,7% من الإناث .

من (أ و ب) وجدت الباحثة أن هناك اختلاف كبير بين تفضيلات الذكور والإناث في البرامج المشاهدة والألعاب المختارة فالذكور يختارون البرامج والألعاب الأكثر عنفا بينما تختار الإناث البرامج والألعاب المسلية الوديّة والبعيدة عن العنف.

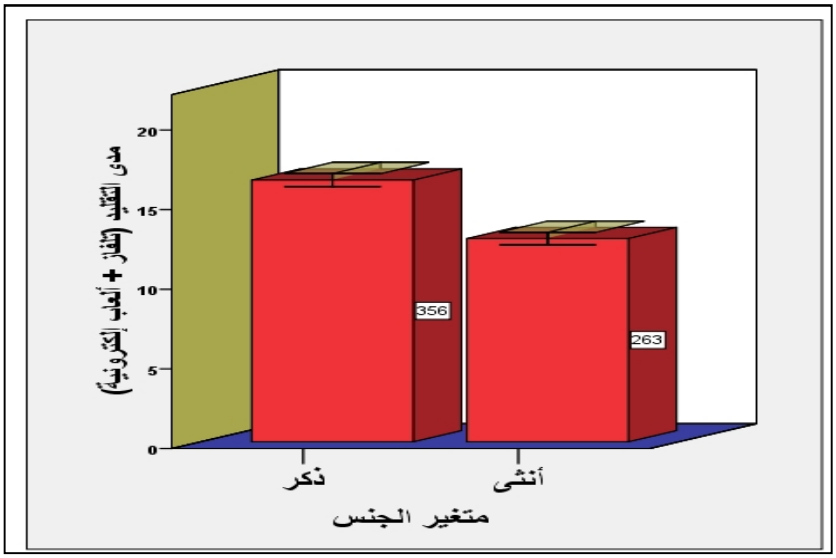
لفرضية السادسة:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مدى التقليد (تلفاز وألعاب إلكترونية) تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة 0.05.

الجدول (25) يبين اختبار ستيودنت (T- test) للفرضية

المجال	المتغير	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة	القرار
مدى التقليد (تلفاز + ألعاب إلكترونية)	ذكور	356	16.43	3.952	12.268	617	.000	دالة
	إناث	263	12.76	3.275				

نلاحظ من الجدول رقم (25): إن قيمة مؤشر الاختبار المحسوبة (ت=12.268) ودرجات الحرية (617), ومستوى الدلالة هو (0.000) أصغر من (0.01)، وهذا يعني قبول الفرضية و**توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مدى التقليد (تلفاز وألعاب إلكترونية) تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة** 0.05. وهو فرق جوهري ودال والفرق لصالح عينة (الذكور).



يظهر الشكل رقم (19) الرسم البياني للفروق بين متوسط درجات مدى التقليد (تلفاز وألعاب إلكترونية) تبعاً لمتغير الجنس

حيث بينت نتائج توزع أفراد العينة:

أ- بالنسبة لمدى تقليد المشاهد في برامج التلفاز ومتغير الجنس: 23% من الذكور يقلدون الحركات القتالية المشاهدة على شاشة التلفاز مقابل 4,7% من الإناث, و32% من الذكور يقلدون الحركات القتالية المشاهدة على التلفاز أثناء شجارهم مع الآخرين مقابل 5,3% من الإناث.

ب- بالنسبة لمدى تقليد الألعاب الالكترونية ومتغير الجنس: 22,9% من الذكور يقلدون الحركات العنيفة التي في اللعبة أثناء شجارهم مع الآخرين مقابل 6,5% من الإناث, 20,5% من الذكور يتدربون على الحركات القتالية التي في اللعبة حتى يستفيدوا منها فيما بعد مقابل 5,3% من الإناث.

من (أ و ب) وجدت الباحثة بان الذكور أكثر ميلا لتقليد الحركات العنيفة المشاهدة على التلفاز أو في الألعاب والأكثر رغبة في ممارستها أثناء الشجار أو اللعب مع الآخرين.

الفرضية السابعة:

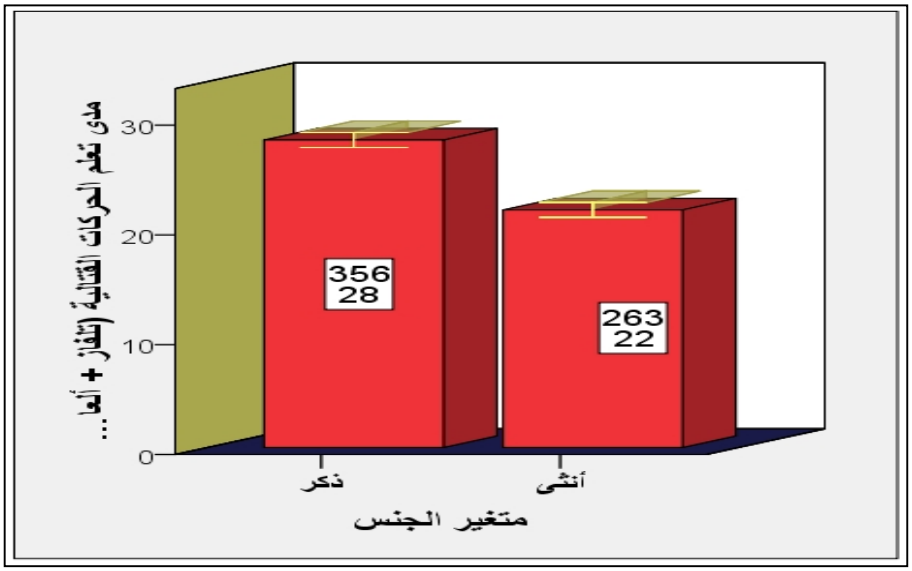
توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مدى تعلم الحركات القتالية (تلفاز وألعاب إلكترونية) تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة 0.05.

الجدول (26) يبين اختبار ستيودنت (T- test) للفرضية

المجال	المتغير	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة	القرار
مدى تعلم الحركات القتالية (تلفاز + ألعاب إلكترونية)	ذكور	356	28.00	6.582	12.636	617	.000	دالة
	إناث	263	21.63	5.629				

نلاحظ من الجدول رقم (26):

إن قيمة مؤشر الاختبار المحسوبة (ت=12.636) ودرجات الحرية (617), ومستوى الدلالة هو **(000.)** أصغر من (0.01)، وهذا يعني قبول الفرضية و**توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مدى تعلم الحركات القتالية (تلفاز وألعاب إلكترونية) تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة** 0.05. وهو فرق جوهري ودال والفرق لصالح عينة (الذكور).



يظهر الشكل رقم (20) الرسم البياني للفروق بين متوسط درجات مدى تعلم الحركات القتالية (تلفاز وألعاب إلكترونية) تبعاً لمتغير الجنس

حيث بينت نتائج توزع أفراد العينة:

أ– بالنسبة لمدى تعلم الحركات القتالية من برامج التلفاز ومتغير الجنس: أن 35,5% من الذكور وافقوا على أنهم تعلموا من المشاهد القتالية كيفية التغلب على الخصم أثناء الشجار مقابل 15% من الإناث و37,6% من الذكور أقر بأنه تعلم من الأفلام القتالية أساليب قتالية جديدة مقابل 8,9% من الإناث و27,9% من الذكور يفكر في المشاهد القتالية والحركات محاولا ألا ينساها مقابل 7,1% من الإناث.

ب- بالنسبة لمدى تعلم الحركات القتالية من الألعاب الالكترونية ومتغير الجنس: 32% من الذكور يحبون الألعاب القتالية لأنها تعلمهم أساليب قتالية جديدة مقابل 8,9% من الإناث و31,5% من الذكور تعلم من الألعاب القتالية كيفية التغلب على خصمه أثناء الشجار مقابل 5,7% من الإناث و25% من الذكور يفكر في الحركات القتالية في اللعبة محاولا ألا ينساها مقابل 5,6% من الإناث.

من (أ و ب) وجدت الباحثة أن الذكور أكثر اهتماما من الإناث بتعلم الحركات القتالية سواء في الألعاب الالكترونية أم في البرامج التلفزيونية وهم الأكثر اهتماما بتطبيقها أثناء الشجار مع الآخرين .

الفرضية الثامنة:

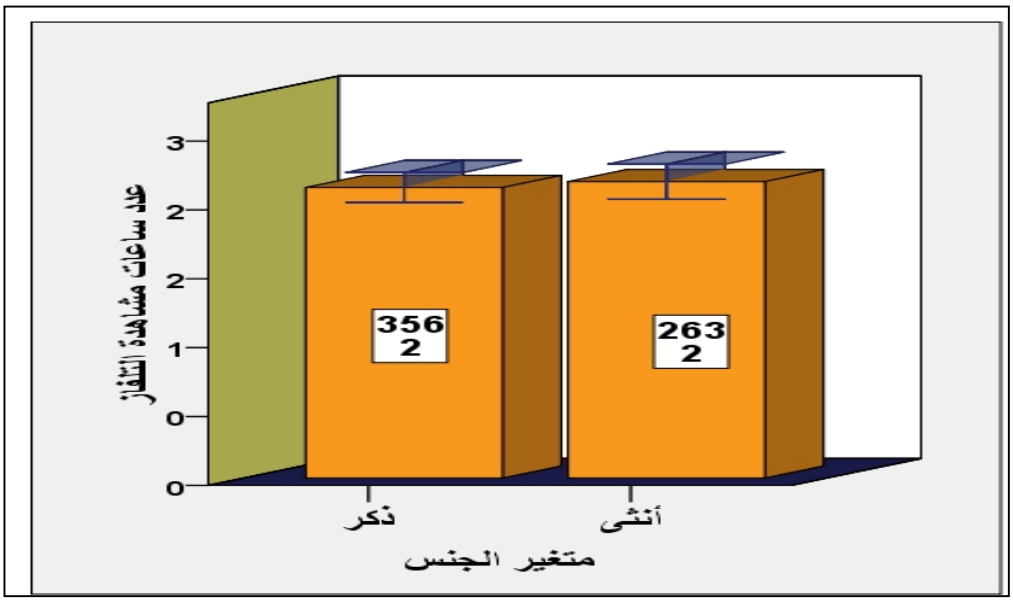
توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات متغيرات البحث. ويتفرع عنها:

أ - توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات عدد ساعات مشاهدة التلفاز تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة 0.05.

الجدول (27) يبين اختبار ستيودنت (T- test) للفرضية

المجال	المتغير	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة	القرار
عدد ساعات مشاهدة التلفاز	ذكور	356	2.11	1.046	-.499-	617	.618	غير دالة
	إناث	263	2.15	1.052				

نلاحظ من الجدول رقم (27): إن قيمة مؤشر الاختبار المحسوبة (ت=-.499-) ودرجات الحرية (617), ومستوى الدلالة هو (0.618) أكبر من (0.05)، وهذا يعني قبول الفرضية الصفرية البديلة القائلة لا **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات عدد ساعات مشاهدة التلفاز تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة** 0.05.

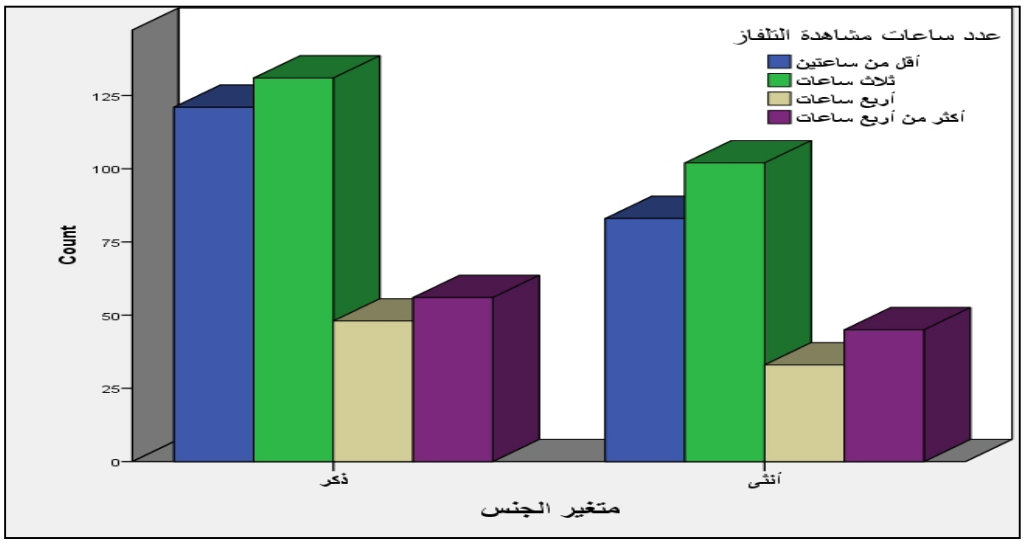


يظهر الشكل رقم (21) الرسم البياني للفروق بين متوسط درجات عدد ساعات مشاهدة التلفاز تبعاً لمتغير الجنس

إلا أن النتائج بينت توزع أفراد العينة على النحو التالي:

إن 19,5% من الذكور يتابعون التلفاز لمدة تقل عن ساعتين مقابل 13,4% من الإناث وان 7,8% من الذكور يتابعون التلفاز لمدة 4 ساعات مقابل 5,3% من الإناث وان 9% من الذكور يتابعون التلفاز لمدة أكثر من 4 ساعات مقابل 7,3% من الإناث, هذا قد يعني بأن هناك فروق بين الإناث والذكور في عدد ساعات المتابعة, كما يظهر في الشكل رقم(21).

إلا أن هذه الفروق غير دالة إحصائية وبحاجة إلى المزيد من الدراسات والبحوث للتوصل إلى نتائج أكثر دقة.



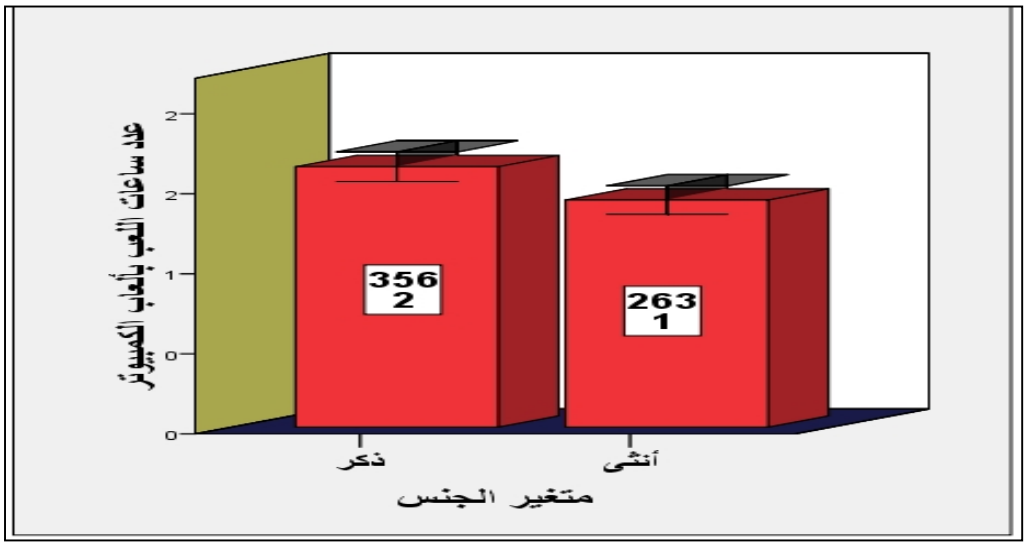
يظهر الشكل رقم (22): نسبة توزع أفراد العينة في عدد ساعات مشاهدة التلفاز تبعاً لمتغير الجنس

ب - توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة 0.05.

الجدول (28) يبين اختبار ستيودنت (T- test) للفرضية

المجال	المتغير	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة	القرار
عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	ذكور	356	1.63	.893	3.091	617	.002	دالة
	إناث	263	1.42	.731				

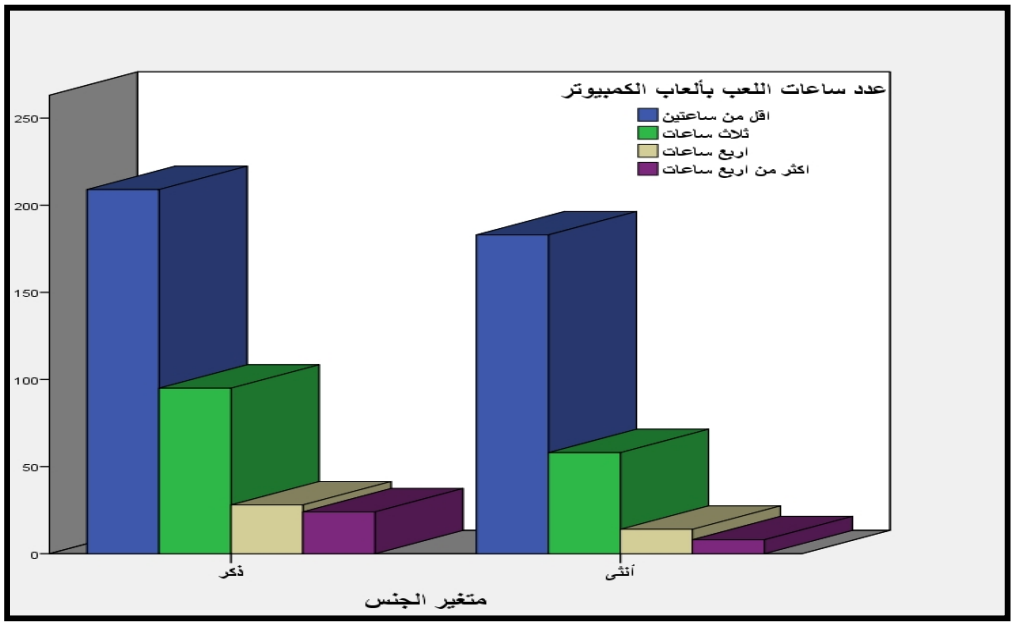
نلاحظ من الجدول رقم (28): إن قيمة مؤشر الاختبار المحسوبة (ت=3.091) ودرجات الحرية (617), ومستوى الدلالة هو (**.002**) أصغر من (0.01)، وهذا يعني قبول الفرضية و**توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة** 0.05. وهو فرق جوهري ودال والفرق لصالح عينة (الذكور).



يظهر الشكل رقم (23) الرسم البياني للفروق بين متوسط درجات عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير الجنس

حيث بينت نتائج توزع أفراد العينة: إلى أن 4,5% من الذكور يلعبون لمدة 4 ساعات يوميا مقابل 3,2% من الإناث, وان 33,8 من الذكور يلعبون لمدة اقل من ساعتين يوميا مقابل 29,6% من الإناث, الذكور يقضون مدة أطول من الإناث في اللعب بالألعاب الالكترونية. كما يظهر في الشكل رقم(24)

يظهر الشكل رقم (24): نسبة توزع أفراد العينة في عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير الجنس

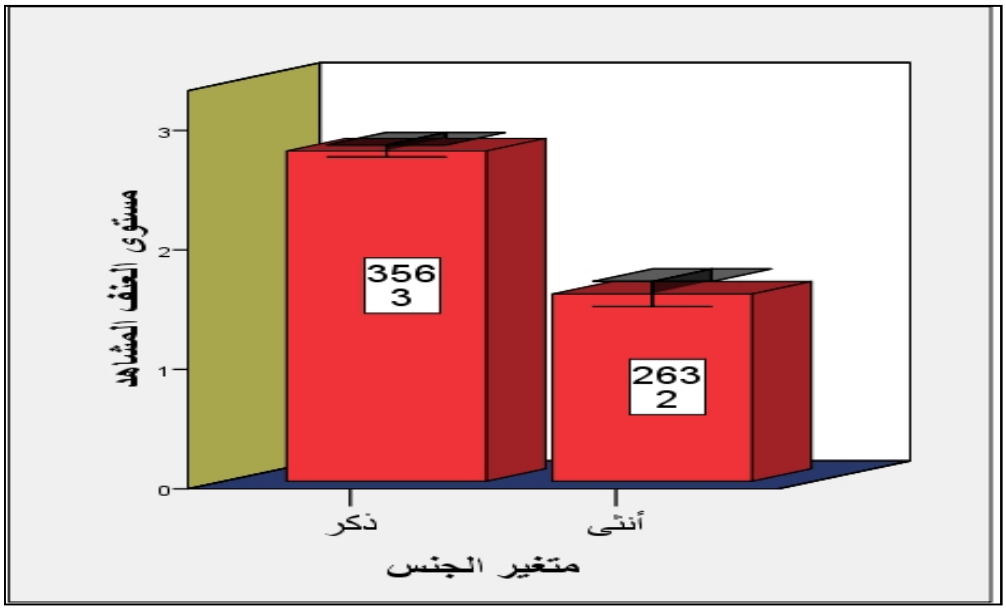


جـ- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة 0.05.

الجدول (29) يبين اختبار ستيودنت (T- test) للفرضية

المجال	المتغير	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة	القرار
مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز	ذكور	356	2.76	.487	21.833	617	.000	دالة
	إناث	263	1.57	.866				

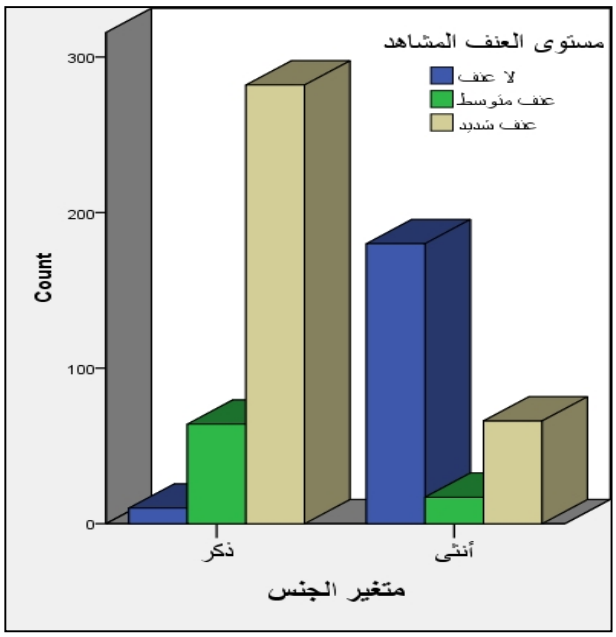
نلاحظ من الجدول رقم (29): إن قيمة مؤشر الاختبار المحسوبة (ت=**21.833**) ودرجات الحرية (617), ومستوى الدلالة هو (0.000) أصغر من (0.05)، وهذا يعني قبول الفرضية و**توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة** 0.05. وهو فرق جوهري ودال والفرق لصالح عينة (الذكور).



يظهر الشكل رقم (25) الرسم البياني للفروق بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز تبعاً لمتغير الجنس

حيث بينت نتائج توزع أفراد العينة:

بلغت نسبة الذكور الذين يشاهدون مشاهد (شديدة العنف) 45,6% في حين 1,6% منهم فقط يشاهدون برامج خالية من العنف .أما الإناث فقد بلغت نسبة اللواتي يشاهدن برامج (شديدة العنف) 10,7% مقابل 29,1% منهن يشاهدن برامج خالية من العنف, فالذكور أكثر تعرضا للمشاهد الشديدة العنف من الإناث اللواتي يفضلن البرامج الخالية من العنف. كما يظهر في الشكل رقم(26).



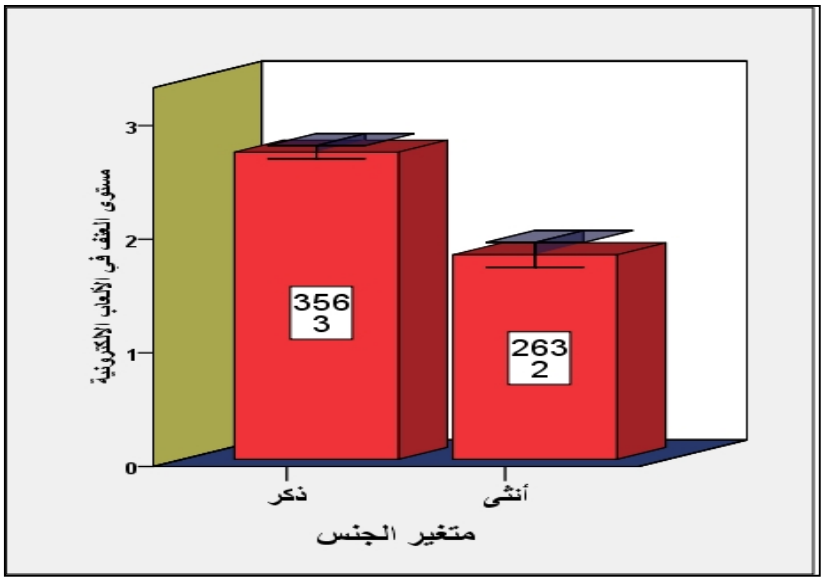
يظهر الشكل رقم (26): نسبة توزع أفراد العينة في مستوى العنف المشاهد في برامج التلفاز تبعاً لمتغير الجنس

د - توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة 0.05.

الجدول (30) يبين اختبار ستيودنت (T- test) للفرضية

المجال	المتغير	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة	القرار
مستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية	ذكور	356	2.70	.563	15.274	617	.000	دالة
	إناث	263	1.80	.904				

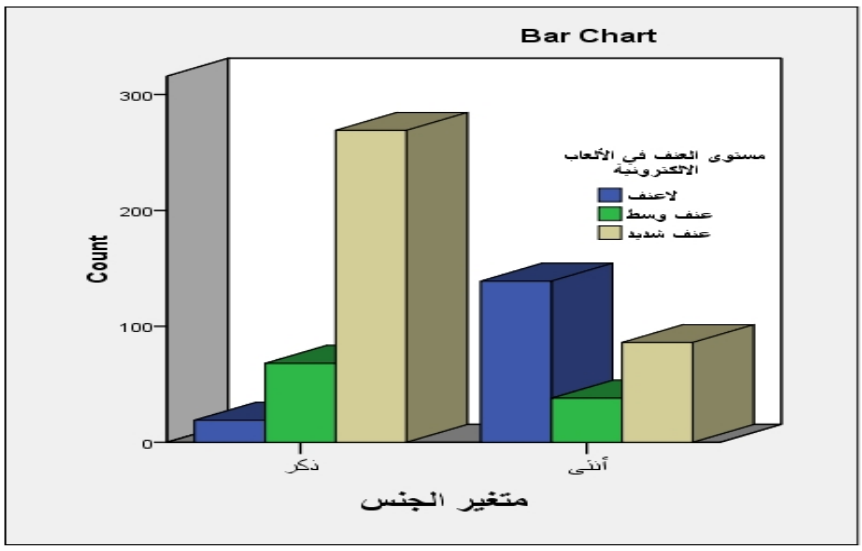
نلاحظ من الجدول رقم (30): إن قيمة مؤشر الاختبار المحسوبة (ت=**21.833**) ودرجات الحرية (617), ومستوى الدلالة هو (0.000) أصغر من (0.01)، وهذا يعني قبول الفرضية و**توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة** 0.05. وهو فرق جوهري ودال والفرق لصالح عينة (الذكور).



يظهر الشكل رقم (27) الرسم البياني للفروق بين متوسط درجات مستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير الجنس

حيث بينت نتائج توزع أفراد العينة:

أن نسبة الذكور الذين فضلوا الألعاب الشديدة العنف كانت 43,5%مقابل 13,9% من الإناث, أما الذكور الذين فضلوا الألعاب الخالية من العنف فنسبتهم 3,1% مقابل 22,5% من الإناث. هذه النتائج تظهر وبكل وضوح ميل الذكور وتفضيلهم للألعاب العنيفة وميل الإناث للألعاب الخالية من العنف. كما يظهر في الشكل رقم(28).



يظهر الشكل رقم (28): نسبة توزع أفراد العينة في مستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير الجنس

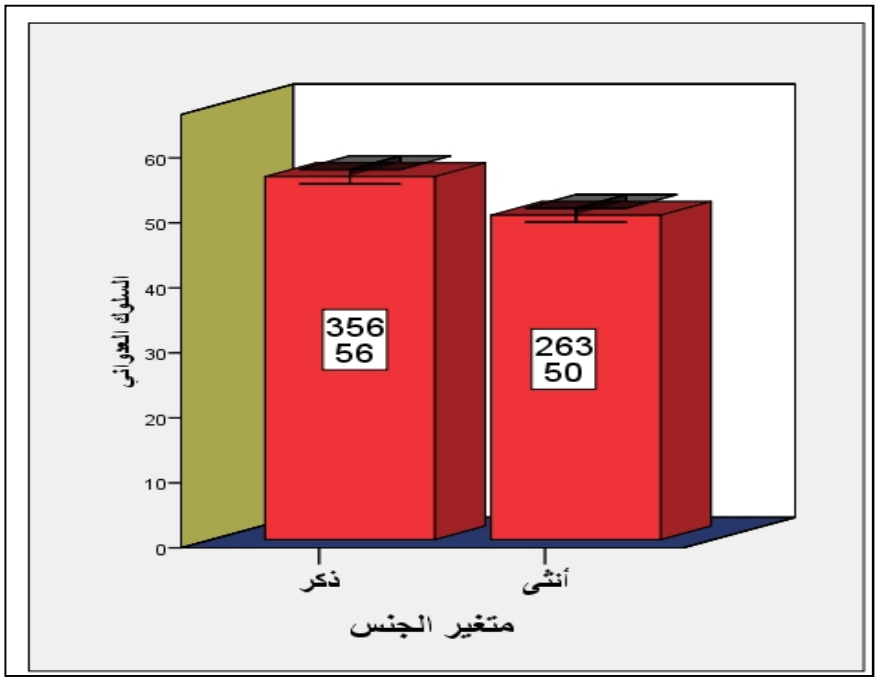
الفرضية التاسعة:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات السلوك العدواني تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة 0.05.

الجدول (31) يبين اختبار ستيودنت (T- test) للفرضية

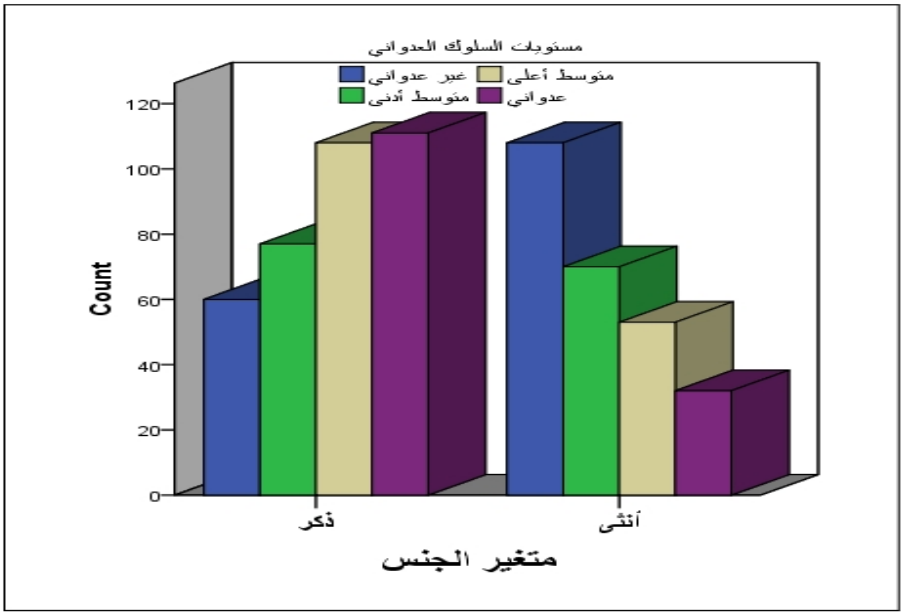
المجال	المتغير	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة	القرار
السلوك العدواني	ذكور	356	55.83	10.559	7.402	617	.000	دالة
	إناث	263	49.89	8.844				

نلاحظ من الجدول رقم (31): إن قيمة مؤشر الاختبار المحسوبة (ت=7.402) ودرجات الحرية (617), ومستوى الدلالة هو (.000) أصغر من (0.01)، وهذا يعني قبول الفرضية و**توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات السلوك العدواني تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة** 0.05. وهو فرق جوهري ودال والفرق لصالح عينة (الذكور).



يظهر الشكل رقم (29) الرسم البياني للفروق بين متوسط درجات السلوك العدواني تبعاً لمتغير الجنس

حيث بينت نتائج توزع أفراد العينة: بلغت نسبة الذكور الذين كانوا ضمن فئة العدوانيين 17,9% مقابل 5,2% من الإناث. أما الذكور الذين كانوا ضمن المستوى المتوسط الأعلى فنسبتهم 17,4% مقابل 8,6% من الإناث أما الذكور الذين صنفوا ضمن فئة غير عدوانيين فكانت نسبتهم 9,7% مقابل 17,4% من الإناث, تظهر هذه النتائج وبوضوح أن الذكور أكثر عدوانية من الإناث. كما يظهر في الشكل رقم(30)



يظهر الشكل رقم (30): نسبة توزع أفراد العينة في مستوى السلوك العدواني تبعاً لمتغير الجنس

الفرضية العاشرة:

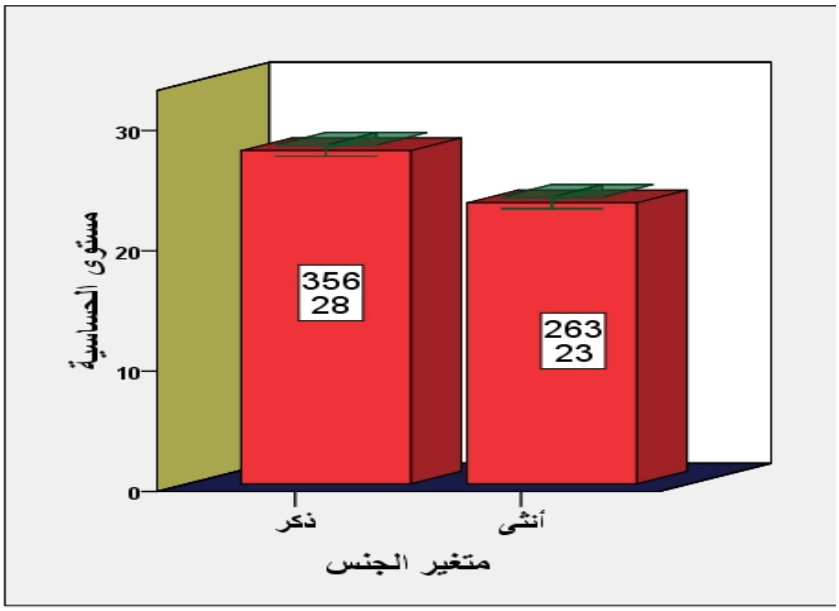
توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستوى إضعاف الحساسية تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة 0.05.

الجدول (32) يبين اختبار ستيودنت (T- test) للفرضية

المجال	المتغير	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة	القرار
مستوى الحساسية	ذكور	356	27.68	4.449	12.589	617	.000	دالة
	إناث	263	23.35	3.930				

نلاحظ من الجدول رقم (32): إن قيمة مؤشر الاختبار المحسوبة (ت=12.589) ودرجات الحرية (617), ومستوى الدلالة هو (**.000**) أكبر من (0.05)، وهذا يعني قبول الفرضية

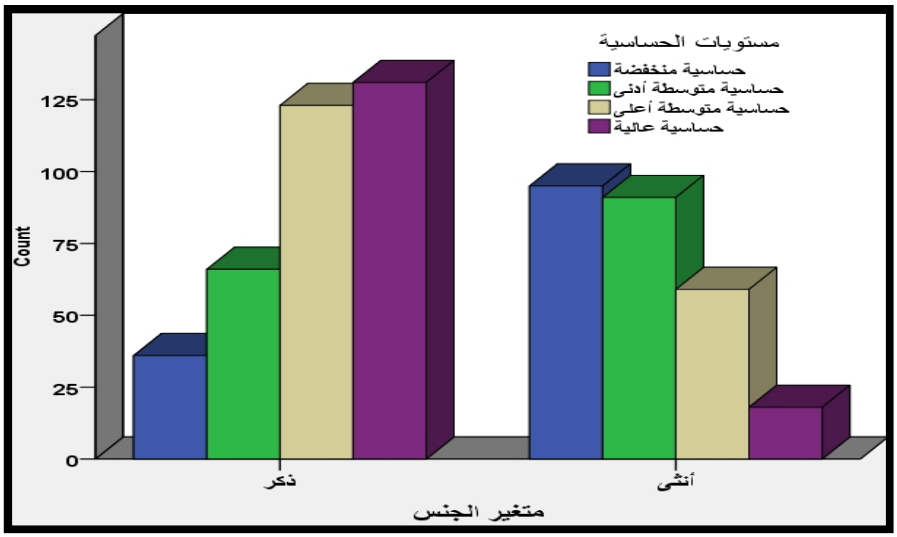
وتوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستوى الحساسية تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة 0.05. وهو فرق جوهري ودال والفرق لصالح عينة الذكور.



يظهر الشكل رقم (31) الرسم البياني للفروق بين متوسط درجات مستوى الحساسية تبعاً لمتغير الجنس

حيث بينت نتائج توزع أفراد العينة:

فقد أظهرت النسب المئوية للعدد أن نسبة الذكور الذين صنفوا ضمن مستوى (تبلد حساسية متوسط أعلى) 19,9% مقابل 9,5% من الإناث, والذكور الذين ضمن مستوى (تبلد حساسية عالية) 21,2% مقابل 2,9% من الإناث والذكور الذين صنفوا ضمن مستوى (تبلد حساسية منخفض) بلغت نسبتهم5,8% مقابل 15,3% من الإناث.هذا يظهر أن الذكور لديهم تبلد حساسية أعلى من الإناث. كما يظهر في الشكل رقم(32).



يظهر الشكل رقم (32): نسبة توزع أفراد العينة حسب مستوى تبلد الحساسية تبعاً لمتغير الجنس

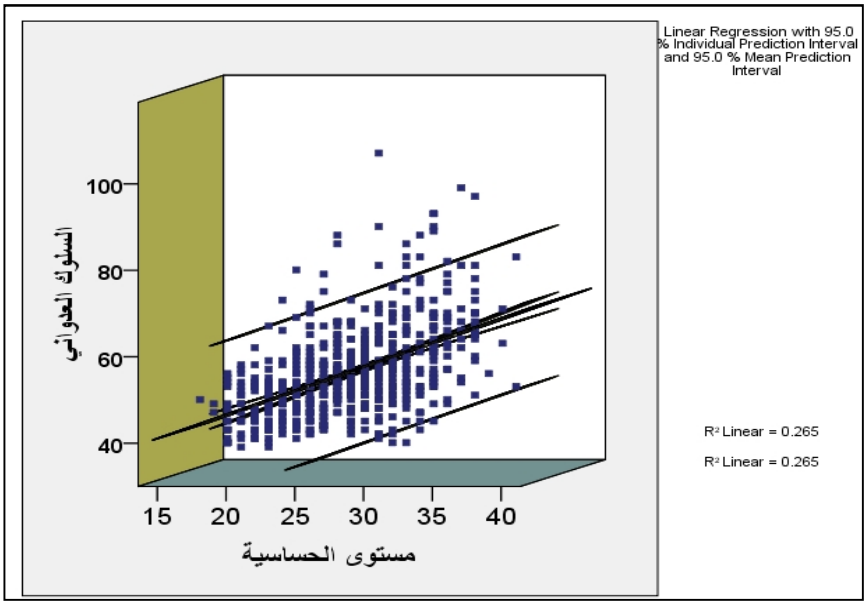
الفرضية الحادية عشر:

توجد علاقة ارتباطيه ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مقياس السلوك العدواني ودرجات مقياس مستوى إضعاف الحساسية لدى الأطفال عند مستوى الدلالة 0.05.

الجدول رقم (33) معامل الارتباط بين درجات مقياس السلوك العدواني ودرجات مقياس مستوى تبلد الحساسية لدى الأطفال

معامل الارتباط					
المجال	العدد	المتوسط	الارتباط	مستوى الدلالة	القرار
السلوك العدواني	619	53.31	.515**	.000	دالة
مستوى الحساسية	619	25.84			

نلاحظ من الجدول رقم (33): إن معامل الارتباط بين درجات مقياس السلوك العدواني ودرجات مقياس مستوى تبلد الحساسية لدى الأطفال (.515**) وهو ارتباط طردي وايجابي ودال عند مستوى الدلالة (0.05) وهذا يعني وجود علاقة وبالتالي **نقبل بالفرضية وتوجد علاقة ارتباطيه ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مقياس السلوك العدواني ودرجات مقياس مستوى الحساسية لدى الأطفال عند مستوى الدلالة 0.05**.



يظهر الشكل رقم (33) الرسم البياني للعلاقة بين درجات مقياس السلوك العدواني ودرجات مقياس مستوى تبلد الحساسية لدى الأطفال

الفصل الثامن

تفسير النتائج الاجمالية

الفرضية الأولى:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في التلفاز ومتوسط درجات مستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية من حيث مستويات السلوك العدواني.

أظهرت نتائج البحث وجود علاقة بين المستوى (المتوسط الأعلى والمستوى العدواني) للسلوك العدواني بحيث انه كلما ازداد مستوى العنف المشاهد في التلفاز وفي الألعاب الالكترونية كلما ازداد مستوى السلوك العدواني لدى الأطفال, وتعزو الباحثة هذه العلاقة إلى أن مشاهد العنف تدفعهم إلى تكوين بنى معرفية حول المضامين العنيفة الموجودة في مشاهد العنف في التلفاز والألعاب الالكترونية ويتم استخدام تلك البنى كلما سنحت الفرصة لذلك, ويتفق هذا الرأي مع نظرية النموذج العام للسلوك العدواني GAM التي ترى بان "مشاهدة مظاهر العنف في وسائل الإعلام تشكل سيناريوهات إدراكية للسلوك العدواني وتزود الفرد بمعلومات تلقائية لما يجب أن يكون عليه تصرف الفرد عند وضعه في ظروف اجتماعية معينة ". (Ferguson, 2008 , 320)

وتتفق هذه النتيجة مع النتائج التي توصل إليها "بوشمان وآندرسون" Bushman &Anderson في دراستهما عام 2007 حيث وجدا أن التعرض للألعاب الالكترونية العنيفة يمكن أن يزيد السلوك العدواني.

كما اتفقت مع نتائج دراسة "نيكول" و "كيفر"Nicoll and Kieffer (2005) التي أجريت في الجمعية الأميركية النفسية(APA) وخلصت إلى أن اللاعبين الشباب للألعاب الالكترونية العنيفة لفترة زمنية قصيرة أظهروا تناميا في السلوك العدواني التالي لممارسة الألعاب وإن اللاعبين الممارسين للألعاب الالكترونية العنيفة لفترة أقل من 10 دقائق صنفوا على أنهم ذوي سمات عدوانية بعد فترة قصيرة من اللعب.(الشحروري ,2008, 90)

وقد قامت الباحثة بإجراء مقارنة بين الأطفال العدوانيين والأطفال غير العدوانيين من حيث مستوى العنف (في التلفاز والألعاب الالكترونية)-راجع الملحق رقم(4)- فوجدت أن الأطفال غير العدوانيين يشاهدون برامج شديدة العنف بنسبة 10,7% وبرامج غير عنيفة بنسبة 13,1%, ويلعبون ألعابا غير عنيفة بنسبة 10,3% والعاب شديدة العنف بنسبة 11,8%, ومن هذه النسب لاحظت الباحثة أن الفارق غير كبير في مستويات العنف التي يتابعها الأطفال غير العدوانيين فهم يلعبون ويشاهدون مستويات مرتفعة من العنف ومتقاربة أيضا, وهذه النتيجة تتناقض مع ما

توصل إليه "سلاتر" وزملاءه Slater et al (2003) في أن الأطفال الأكثر عدوانية هم من يسعون وراء المضمون الأكثر عنفاً في وسائل الترفيه .(Bushman et al ,2006,533)

فكيف لا يتأثر الأطفال غير العدوانيين بهذه المشاهد والألعاب العنيفة؟

وتأتي الإجابة من منظور النظرية التنفيسية التي ترى بأن "مشاهدة الأفلام العنيفة تسمح للمشاهد بتصريف احباطاته من خلال المعايشة الخيالية بدلا من الممارسة الواقعية حيث تعمل هذه المشاهد كصمام أمان يصرف الإحباط و الشعور بالعداء".(عدلي العبد, 2006, 84)

أما الأطفال العدوانيين فيشاهدون برامج غير عنيفة بنسبة 3,2% وبرامج شديدة العنف بنسبة 17,3% ويلعبون بالعاب غير عنيفة بنسبة 2,9% والعاب شديدة العنف بنسبة 17,3%, وهذه النتائج تدعم ما توصلت إليه الباحثة في أن مستوى العنف المشاهد في التلفاز وفي الألعاب يزيد من مستوى السلوك العدواني فالأطفال العدوانيين يلعبون ويشاهدون مشاهد شديدة العنف وبنسب عالية مما يميز سلوكهم عن الأطفال غير العدوانيين.

كما وجدت الباحثة أن الأطفال الذين يشاهدون برامج شديدة العنف يلعبون أيضا ألعابا شديدة العنف وبنسبة 43,5%, هذا قد يعني أن الأطفال يميلون إلى العنف ويتابعونه سواء في برامج التلفاز والعاب الكمبيوتر.

وهناك وجهة نظر تؤيدها نظرية الدافع ترى بأن الأطفال العدوانيين (ذوي الشخصيات العدوانية) يتابعون برامج العنف كنتيجة لطبيعة شخصيتهم العدوانية, مما يسهم في زيادة مستوى سلوكهم العدواني, فيقول (Fergson 2008) بأن "ميل الفرد للتصرف بعنف ناتج في المقام الأول عن العوامل البيولوجية, أما البيئة فتؤمن محفزا مباشرا للقيام بالعنف المعروض في وسائل الإعلام والألعاب الالكترونية العنيفة تعمل كدوافع نمطية, فإذا قرر فرد ما يتمتع بقابلية كبيرة للعنف أن يتصرف بعنف, فلربما يقرر عرض شكل من العنف شاهده في إحدى وسائل الإعلام".

وهذا الرأي يتفق مع نتائج دراسة Muller"مولر" (2008) الذي توصل إلى أن الأفراد الذين لديهم اتجاهات شديدة موالية للسلوك العدواني يميلون إلى إظهار رد فعل تجاه المؤشرات العدوانية أشد مما لدى الأفراد الذين لديهم اتجاه أضعف ميلا للسلوك العدواني, وبحسب نظرية التعرض الانتقائي ووفق نموذج الاستخدامات والإشباعات يمكن التوقع بأن تزيد العدوانية من الانجذاب لممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة, وبدوره يكون للتعرض المتزايد للمضمون العنيف تأثيرات سلبية على عدوانية اللاعب, أي أن هناك عامل ثالث يتدخل في سلوك الأطفال العدوانيين وهو الميول الشخصية.

وهذا ما توصل إليه فيرغسون (2008)Fergson في دراسته التي خلص منهـا إلـى أن الشخصية العنيفة لها تأثير مباشر على السلوك العنيف من خلال التأثير المتبادل مـع التعـرض للألعاب الالكترونية العنيفة هذا يعني أن بعض الشخصيات العنيفة يسعون راغبـين بمحاكمـة أمثلة تقوم بأعمال عنيفة.

الفرضية الثانية:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط عدد ساعات مشـاهدة التلفـاز ومتوسط عدد ساعات اللعب في الألعاب الإلكترونية من حيث مسـتويات السـلوك العدواني.

أظهرت نتائج البحث أن الأطفال غير العدوانيين يشاهدون التلفاز لمدة تقل عـن سـاعتين بنسبة 11,5% ويلعبون لأقل من ساعتين بنسبة 18,9% أمـا الأطفـال المتوسـطي العدوانيـة (متوسط أدنى ومتوسط أعلى) يشاهدون التلفاز ويلعبون بالألعاب لمدة 3 ساعات وقـد حصـلت على النسب الأكبر, أما الأطفال العدوانيين فإنهم يقضون مدة 3 سـاعات فـي مشـاهدة التلفـاز واللعب بالألعاب, ونسبة قليلة منهم لا تتجاوز 4% تشاهد التلفاز وتلعب بالألعاب لمدة 4 ساعات. من هذه النتائج تخلص الباحثة إلى أنه لم تستطع إجابات الأطفال في عينة البحث الإثبـات بـأن مشاهدة برامج التلفاز واللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة تؤثر على المدى القصـير أو الطويـل في تنمية السلوك العدواني, فمعدل المشاهدة أو اللعب اليومي كان متشابها عند الأطفـال الـذين صنفوا على أنهم ضمن المستوى (المتوسط الأدنى والمتوسط الأعلـى) علـى مقيـاس السـلوك العدواني.

إلا أن النتائج تبين أن معظم الأطفال يتابعون التلفاز والألعاب لمدة 3 ساعات يوميا علـى الأغلب, وهذه النتيجة تتفق مع النتيجة التي توصلت إليها "فوزية آل علي "فـي دراسـتها عـام (2006) " بأن معظم أفراد عينة الدراسة تشاهد التلفاز أكثر من3 ساعات يوميا وفي الوقت الذي تحبه دون متابعة من الأهل"..(آل علي ,2006, 104)

وتتفق نتائج الدراسـة الحاليـة مـع دراسـة فيرغسـون وزمـلاؤه Ferguson et al (2008)الذي وجد بأن السلوك العدواني لا يتناسب مع لعبة الفيديو العنيفة بعد التعرض لها لمـدة قصيرة. وينطبق نفس الأمر على التعرض طويل الأمد للألعاب الالكترونية العنيفة بموجب مـا ذكره اللاعبون حول تعرضهم للألعاب العنيفة والألعاب ذات الرسوم العنيفة, فقد أخفقت دراسـته في دعم الفرضية القائلة بأن التعرض للألعاب الالكترونية العنيفة يـؤدي إلـى نشـوء سـلوك

عدواني على المدى القصير ضمن بيئة المختبر, ولا يبدو نتيجة ذلك أن السلوك العدواني يتناسب مع لعبة الفيديو العنيفة بعد التعرض قصير المدى لها كما أن التعرض طويل المدى للألعاب العنيفة لم يحدث فرقا في السلوك العدواني.

وتختلف نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة كلا من دوغلاس أ.جنتلا Douglas A.Gentilea,2004) ودراسة "إلين وولك" Ellen Wolock(2004) الذين وجدا بأن هناك علاقة طردية بين عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية وبين درجة العدوانية لدى الأطفال.

ولقد أورد "إفرا"(2005) أن تأثير عدد ساعات مشاهدة التلفاز واللعب بالألعاب الالكترونية هو تأثير تراكمي. فلو كان الأطفال في العينة يشاهدون التلفاز ويلعبون بالألعاب العنيفة لمدة 3 ساعات يوميا وبشكل مستمر لكان من الممكن أن تؤثر عدد الساعات في تنمية السلوك العدواني, ويدعم هذا الافتراض نسبة العدوانيين العالية في عينة البحث حيث إن 70,26% من أفراد العينة كانوا ضمن الفئات العدوانية (متوسط أدنى ومتوسط أعلى وعدواني). لكن ليس هناك ما يدل على الاستمرارية في المتابعة, وبطبيعة الحال أثناء الدراسة تقل ساعات المتابعة بشكل كبير وتزداد في فصل الصيف بنسبة عالية, لذلك لا يمكن أن ترجح الباحثة فرضية التراكمية في متابعة التلفاز واللعب بالألعاب العنيفة لان النتائج لا تدعمها.

وقد قامت الباحثة بمقارنة الأطفال العدوانيين مع غير العدوانيين من حيث عدد ساعات مشاهدة التلفاز واللعب -الملحق الشكل رقم (5)- فوجدت أن الأطفال غير العدوانيين يتابعون لمدة اقل من ساعتين بنسبة ما بين 11,5-18,9%, بينما تراوحت النسبة ما بين 2,9% -5% يتابعون لأكثر من 4 ساعات, أما الأطفال العدوانيين فإن 6,8% منهم يشاهدون التلفاز لمدة تقل عن ساعتين. وبنسبة 5% منهم يتابعون لمدة تزيد عن 4 ساعات, و13,2% يلعبون لمدة اقل من ساعتين, و2,3% منهم يلعبون لمدة تزيد عن 4 ساعات, تؤيد هذه النتائج ما توصلت إليه الباحثة في أن النتائج لا تدعم علاقة عدد ساعات المتابعة على المدى القصير أو الطويل في السلوك العدواني, فالعدوانيين يلعبون ويشاهدون التلفاز لساعات قليلة – اقل من 3 ساعات يوميا- مثل الأطفال غير العدوانيين. راجع الملحق رقم (6) .

الفرضية الثالثة:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد في التلفاز ومتوسط درجات مستوى العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية من حيث مستويات إضعاف الحساسية.

بيّنت النتائج أن الأطفال الذين يشاهدون برامج شديدة العنف والذين يلعبون ألعاب شديدة العنف لديهم مستوى عالي من ضعف الحساسية, أما الأطفال الذين يتابعون برامج تلفزيونية ويلعبون ألعاب الكترونية غير عنيفة أظهروا مستوى منخفض من ضعف الحساسية هذا يعني أن المشاهد والألعاب العنيفة تؤثر على مستوى الحساسية مسببة ضعف الحساسية.راجع الملحق رقم(7) وهذا الأثر يظهر أكثر عند اللعب بالألعاب الالكترونية التي لها الأثر الأكبر على مستوى إضعاف الحساسية, وذلك يعود إلى طبيعة الألعاب الالكترونية التي تسمح للاعب بالاندماج والتفاعل مع الأحداث والمشاركة في الأحداث الجارية أكثر من برامج التلفاز العنيفة, وهذا ما توصل إليه "بوشمان وآندرسون" في دراستهما عام (2007) بأن لعب لعبة فيديو عنيفة حتى لو كان ذلك لمدة 20 دقيقة فإنه يمكن أن يسبب في أن يصبح الأشخاص أقل إثارة فيزيولوجيا تجاه العنف الواقعي, وأقل قابلية لتقديم المساعدة لضحايا العنف, وقد فسر كلا من "اندرسون وبوشمان" علاقة مستوى العنف بالألعاب والمشاهد التلفازية على مستوى ضعف الحساسية وفق نظرية GAM النموذج العام للسلوك وفق شكلين هما:

الشكل الأول: تتوقع أشكال التعلم الإدراكي الاجتماعي أن التعرض لوسائل الترفيه العنيفة تنقص ردود الأفعال العادية السلبية العاطفية النفسية تجاه العنف الواقعي.

والشكل الثاني: يتوقع GAM أن المحرض الناتج من وسائل الإعلام العنيفة التي تنتج إضعاف الحساسية ستنقص أيضا السلوك المساعد لضحايا العنف.(افرا,2005, 201)

وقياسا على البحث الحالي إن العنف المعروض في الألعاب والمشاهد التلفازية أدى إلى تبلد في مشاعر اللاعب أو المشاهد للعنف, فلم يعد يشعر بآلام الضحية أو يقيّم العمل العنيف الذي تم فعلا, حيث أقر 38,4% من أطفال العينة أنهم أثناء اللعب بالألعاب القتالية يقتلون الخصم دون تردد حين تسمح لهم الفرصة وبشتى الوسائل المتاحة لفعل ذلك, كما أن 23,9% منهم عبروا بأنهم لا يشعرون بشيء عندما يقومون بالشجار مع الآخرين و22,1% منهم عبروا بأنهم يشعرون بالحماس, بينما 10% فقط منهم يشعرون بالذنب بعد الشجار مع الآخرين, و ينتقل هذا الأثر من الألعاب إلى الحياة الواقعية بسبب واقعية المشاهد المصورة في التلفاز والألعاب الالكترونية ونتيجة ذلك يصبح لدى الطفل مستوى منخفض من الحساسية.

وتتفق هذه النتائج مع ما توصل إليه "مولر"(2007) حيث عرّض المشاركين في دراسته لمستويات مختلفة من العنف في الألعاب الالكترونية , وخلص إلى أنه نتج عن المستوى الأدنى من العنف استجابات فيزيولوجية اضعف من الاستجابات التي ظهرت لدى من تعرضوا لمستويات أعلى من العنف في الألعاب الالكترونية , وهذا يدعم فرضية ضعف الحساسية حيث

تسببت تأثيرات اللعبة من مشاهد قتل وتقطيع قساوة في مشاعر اللاعبين, وفسر هذه النتيجة بأن اللاعبين قاموا بتجهيز بنى معرفية عدوانية حيث يتم التفعيل المسبق لها بواسطة المضمون العدواني للعبة الفيديو وتصبح هذه البُنى المعرفية اقرب للظهور فيما بعد.

الفرضية الرابعة:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط عدد ساعات مشاهدة التلفاز ومتوسط عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية من حيث مستويات إضعاف الحساسية.

أظهرت النتائج بأن هناك فرق بين عدد ساعات مشاهدة التلفاز واللعب بالألعاب الالكترونية في مستوى ضعف الحساسية وهذا الفرق لصالح المستوى المتوسط الأعلى والمستوى العالي لضعف الحساسية.

- **بالنسبة لعلاقة عدد ساعات العنف المشاهد في التلفاز بمستوى إضعاف الحساسية:**

تبين أن الأطفال الذين صنفوا ضمن المستوى المتوسط الأعلى يتابعون التلفاز لمدة 3 ساعات نسبتهم 11,5% و7,8% منهم يتابعون لمدة أقل من ساعتين. بينما بلغ عدد ساعات مشاهدة التلفاز لدى الأطفال الذين صنفوا ضمن المستوى المنخفض لضعف الحساسية أقل من ساعتين وبنسبة بلغت 8,9%, و8,9% منهم أيضا يتابعون التلفاز لمدة 3 ساعات يوميا, أي أن أغلب الأطفال الذين صنفوا ضمن المستوى المتوسط الأعلى يشاهدون لمدة 3 ساعات. أما الأطفال الذين صنفوا ضمن المستوى العالي لضعف الحساسية فإنهم يتابعون التلفاز لمدة 3 ساعات وبنسبة 9% , بينما 6,9% منهم يتابعون لمدة تقل عن ساعتين فالنسبة الأكبر منهم يتابعون التلفاز لمدة 3 ساعات.

- **أما بالنسبة لعلاقة عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية بمستوى إضعاف الحساسية:**

فقد أظهرت الإحصائيات بأن 17,8% من الأطفال الذين صنفوا ضمن المستوى الأعلى لضعف الحساسية يلعبون بالألعاب الالكترونية لمدة أقل من ساعتين, و8,4% منهم يلعبون لمدة 3 ساعات يوميا.

و تبين أن الأطفال الذين صنفوا ضمن مستوى ضعف الحساسية العالي 13,2% منهم يلعبون لمدة أقل من ساعتين يوميا, و6,3% منهم يلعبون لمدة 3 ساعات, بينما بلغ عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية لدى الأطفال الذين صنفوا ضمن المستوى المنخفض لضعف الحساسية أقل من ساعتين وبنسبة بلغت 16,5%, و 3,2% منهم يلعبون لمدة 3 ساعات يوميا,

راجع الملحق رقم(8), وهذا يعني أن أفراد المستوى العالي لضعف الحساسية مثل أطفال المستوى المتوسط الأعلى يلعبون بالألعاب الالكترونية لمدة أقل من ساعتين يوميا, إلا أن عدد ساعات مشاهدة التلفاز اليومية تزيد عن عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية يوميا, ويرجع ذلك إلى توفر التلفاز في كل منزل ويشاهده الصغير والكبير فهو متاح طيلة النهار في اغلب البيوت, أما جهاز الكمبيوتر فهو لا يتوفر في كل منزل بالضرورة, ولا يلعب عليه كافة أفراد الأسرة لان ألعاب الصغار لا تستهوي الكبار كما أن الكبار قد يستخدمون الكمبيوتر لإشباع رغبات أخرى مثل الدراسة أو العمل وليس للعب به كما يفعل الصغار, لذلك تقل ساعات اللعب بالألعاب لدى الأطفال.

من النسب السابقة لاحظت الباحثة أن الأطفال الذين صنفوا ضمن المستوى المنخفض وضمن المستوى المتوسط الأعلى وضمن المستوى العالي لضعف الحساسية جميعهم اتفقوا بأنهم يشاهدون التلفاز لمدة 3 ساعات يوميا, وكذلك الأمر بالنسبة للعب بالألعاب الالكترونية أطفال العينة في جميع مستويات ضعف الحساسية اتفقوا بأنهم يلعبون بهذه الألعاب لمدة اقل من ساعتين يوميا. وبالتالي إن المشاهدة واللعب سواء أكان قصير المدى أم طويل المدى لا يؤثر في مستوى ضعف الحساسية لدى أطفال عينة البحث, حيث اتفقوا على أن الأغلبية منهم يشاهدون ويلعبون لمدة زمنية تتراوح من اقل من ساعتين إلى 3 ساعات يوميا, ونسبة ضئيلة منهم يشاهدون ويلعبون لمدة 4 ساعات.إذن حتى الأطفال الذين يلعبون ويشاهدون التلفاز لمدة 4 ساعات يوميا – وهو وقت طويل بالنسبة ليوم واحد- لم تؤثر هذه الساعات في مستوى ضعف الحساسية لديهم فهم موزعين ضمن المستويات كافة ولم يقتصر وجودهم ضمن المستوى المتوسط الأعلى أو المستوى العالي لضعف الحساسية, وهذا عكس ما توصل إليه ساكوموتو(1994) في دراسته التي توصل فيها إلى وجود علاقة سلبية بين الاستخدام المتكرر بوتيرة عادية للألعاب الالكترونية وبين تدني مستوى التعاطف.(افرا,2005, 220)

وقد تناولت العديد من الدراسات مسألة تأثير عدد ساعات مشاهدة التلفاز أو اللعب في مستوى الحساسية مثل دراسة Bushman (2006) ودراسةMuller (2008) ودراسة Funk et al (2004), حيث توصل فانك وزملاؤه Funk et al (2004) إلى أن التعرض طويل الأمد للألعاب الالكترونية العنيفة كان مرتبط بالمستوى الأقل من التعاطف وبالمواقف الأشد ولاء للعنف التي تسهم في زوال الحساسية تجاه العنف, لكنه اعترف في نهاية الدراسة بأن الدراسات الاستقصائية لا تستطيع تحديد اتجاه العلاقة بين السوية الأقل من التعاطف وبين المواقف الأشد ولاء للعنف والتعرض للألعاب الالكترونية العنيفة ولا بد من القيام بالمزيد من البحث المستفيض للتوصل إلى النتائج الملحوظة, لأن التقييم الذاتي لم يساعد على التوصل إلى وجود

علاقة ملحوظة. وقد يكون هذا السبب وراء عدم ظهور علاقة بين عدد ساعات التعرض للعنف في التلفاز والألعاب الالكترونية ومستوى ضعف الحساسية في البحث الحالي حيث انه يعتمد على أسلوب التقييم الذاتي, وأطفال العينة قد يكونوا غير قادرين على التبصر بانفعالاتهم وردود أفعالهم الانفعالية تجاه المواقف العنيفة.

أما "بوشمان" (2006) في دراسته توصل إلى أن الأشخاص تزول حساسيتهم تجاه العنف بعد التعرض الطويل للألعاب الالكترونية العنيفة وهذه النتيجة تختلف مع ما توصلت إليه الباحثة في الدراسة الحالية وقد يعود السبب في هذا الاختلاف إلى أن "بوشمان" في دراسته توصل إلى نتائجه عن طريق تجربة مطبقة في أحدث المختبرات المجهزة بأحدث التجهيزات من مقياس الحساسية الجلد الكهربائي ومقياس لقياس نبض القلب وجهاز لقياس مستوى نشاط الدماغ الكهربائي وهذا ما لم تستطيع الباحثة إجراؤه لعدم توفر المختبرات المجهزة وبسبب أخلاقيات البحث العلمي التي لا تسمح بتعريض الأطفال إلى مشاهد عنيفة قد تسبب لديهم نتائج سلبية.

أما "مولر" (2008) فقد توصل إلى أن التعرض المتكرر وطويل الأمد للألعاب العنيفة يؤدي إلى حدوث زوال حساسية قصير الأمد تجاه مواقف العنف فيصبح الفرد غير قادر على تمييز العنف أو اتخاذ سلوك مساعد لضحايا العنف في الحياة الواقعية.

إن جميع العلماء اجمعوا على أن الأثر الظاهر نتيجة الأبحاث والذي هو زوال الحساسية لدى أطفال العينة قد يكون قصير الأمد, كما أنهم اجمعوا على أن هذه العلاقة بحاجة إلى دراسة متعمقة للتوصل إلى تبيان حقيقة هذه العلاقة واتجاهها ومدى استمراريتها.

الفرضية الخامسة

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الخيارات المفضلة (تلفاز وألعاب إلكترونية) تبعاً لمتغير الجنس.

بينت النتائج أن هناك فروق بين تفضيلات الذكور وتفضيلات الإناث في برامج التلفاز والألعاب المختارة, حيث اختار43- 45% من الذكور البرامج العنيفة حين عرض عليهم عدة برامج و ألعاب الكترونية متدرجة في مستويات العنف, فقد ذكر 33,1% من الذكور أنهم يفضلون برامج المصارعة وأبطالها مثل "كيفن", بينما فضّل 7,1% برامج الألغاز مثل "كونان". كما أن 27,6% من الذكور قالوا بأنهم يتحمسون لمتابعة البرامج العنيفة والتي فيها دمار وقتل وموتى, بينما 24,9% من الإناث تقلب عنه ولا تتابعه, كما اختارت 10,7% منهن الحكايات وفضلنها على البرامج العنيفة أو العلمية, و30,5% منهن فضلن برامج الألغاز و6,1% من

الإناث فضلن برامج المصارعة وأبطالها كـــ "كيفن" إن الإناث اللواتي فضلن برامج المصـــارعة على الأغلب لديهن شخصيات وميول عدوانية بخلاف طبيعة الإناث, واقرب إلى ميـــول الـــذكور لذلك فضلن البرامج العدوانية, حيث يرى "فونك" (2004) ممكـــن أن تكـــون الإنـــاث اللـــواتي يتعرضن أكثر لمظاهر العنف في الألعاب العنيفة أكثر تأثرا بالنتائج السلبية لهـــذه الألعـــاب لان سلوكهن يخالف بذلك المتعارف عليه من سلوك بنات جنسهن"(Funk,2004) لكن تبقى النســـبة قليلة لان 31, 2% من الإناث فضلن القصص مقابل 5% فقط فضلن البرامج القتاليـــة فهـــن لا يمثلن القاعدة وإنما التطرف السلبي.

أما سبب تفضيل الذكور لمشاهد العنف في التلفاز والألعاب الالكترونية فترجعه الباحثة إلى طبيعة الذكر الذي يميل إلى الإثارة والمنافسة والفوز فتستهويه هذه الألعاب التـــي تتناســـب مـــع قدراته المكانية ورغبته في المغامرة والتحدي هذا ما يدفعه إلى تفضيل هذه الألعـــاب والبـــرامج التي تشبع عنده هذه الميول حسب نظرية الاستخدامات والإشباعات.

والإناث تفضلن الألعاب الأكثر هدوءا مع التأكيد على الجوانـــب العقليـــة فـــي الألعـــاب والبرامج, أما الذكور فهم يفضلون الألعاب التي تتطلب ردود أفعال ســـريعة وصـــورا خاطفـــة وعنف أكثر كالألعاب الخاصة بالمحاربين ومغامراتهم وهذا ما أظهرته النتائج, راجع الملحق رقم (9). فقد ظهر أن 42,5% من الذكور يفضلون الخيارات العنيفة في اللعبة (كالقتـــل والتـــدمير) عندما تسمح لهم اللعبة اختيار الإستراتيجية اللازمة للنجـــاح فيهـــا, مقابـــل 8,6% لا يفضـــلون الخيارات العنيفة لإنهاء اللعبة.

وتتفق هذه النتيجة مع ما توصل إليه "فيرغسون وزملاؤه"(2008)" الذي وجد أن الذكور كانوا أكثر عدوانية من الإناث وأكثر تفضيلا للألعاب العنيفة من الإناث.

وترى الباحثة انه ليس من العدل عرض هذه النتائج بمعزل عن التعرض لطبيعة الألعاب العنيفة وكيفية تصميمها, حيث إن هذه الألعاب تسمح للاعبيها باختيـــار الســـلاح الـــذي يرغبـــه اللاعب في هجومه, والدرجات فيها تعطى بما يتناسب طردا مع حجم الدمار الذي يحدثه اللاعب وعدد القتلى الذين يخلفهم خلفه, هذا بالإضافة إلى المؤثرات الصوتية والبصرية التي تجعل عملية القتل والتدمير ممتعة ومليئة بالإثارة والحماس فلا يشعر الطفل بأنـــه يرتكـــب خطـــأ لان هـــذه المؤثرات والمعززات تعطل عملية التقييم الأخلاقي لديه, ويرى Funk بأن الأطفال الذين يلعبـــون بالألعاب العنيفة "تضطرب لديهم عملية التقييم الأخلاقي لان الفرد يصبح غير قادر على ملاحظة المنبهات الضرورية لتحفيز العمليات التقييمية أو الاستجابة لهذه المنبهات. ونتيجة لذلك, يمكن أن

تتخذ خطوات لأعمال من غير اعتبار أو تبصر بمضامينها الأخلاقية. ويمكن للاستجابة العاطفية الخاملة أن تعكس زوال الحساسية العاطفية في أصلها".(Funk,2004)

فاعتياده على العنف يعيق لديه ملاحظة العنف في المرات القادمة وبالتالي تعيق استجابته ورد فعله الطبيعي تجاه العنف في الألعاب, مما يؤدي إلى زيادة حماسه واندماجه في القتل والتدمير أثناء اللعب دون الشعور بأن ما يقوم به غير أخلاقي. وممكن لهذه العوامل أن تؤثر عند التعرض لمظاهر العنف في الحياة الواقعية وهذا ما يعكس تبلد (إضعاف) الحساسية لدى الأطفال نتيجة مشاهدة برامج واللعب بألعاب عنيفة.

إن النتيجة التي توصلت إليها الباحثة في هذه الفرضية تتفق مع نتيجة دراسة Funk التي أجراها عام (2004) والتي توصل فيها إلى أنه عادة ما يمارس الذكور الألعاب الالكترونية العنيفة ويفضلونها أكثر من الإناث, وتطرق إلى دراسة الخيارات المفضلة في برامج التلفاز والألعاب الالكترونية فوجد أن 5% فقط من الخيارات المفضلة في برامج التلفاز كانت برامج عنيفة, وبرر هذه النسبة القليلة بأنه لم يضمن برامج الكرتون المشبعة بالعنف ضمن خياراته, مما أدى إلى ضئالة النسبة التي حصل عليها, حيث شكلت الخيارات العنيفة المفضلة في الألعاب الالكترونية العنيفة وفي الأفلام العنيفة نسبتي الثلث إلى الربع على الترتيب.

وهذه النسب لا تتفق مع النسب التي توصلت إليها الباحثة في البحث الراهن حيث كانت النسبة الأكبر لدى الذكور من الخيارات المفضلة في التلفاز والألعاب الالكترونية بلغت 42% للمضامين العنيفة وبفرق واضح وكبير عن تفضيل الإناث والذي تراوحت بين 1,3% للبرامج التلفازية العنيفة و13% للألعاب الالكترونية العنيفة. إلا أنها اتفقت الدراسة مع هذا البحث في أن التعرض لمظاهر العنف في الألعاب الالكترونية والأفلام العنيفة تعلق بتدني مستوى التعاطف وظهور مواقف اشد تأييدا للعنف, فقد بينت النتائج في الملحق رقم (10) أن 30% من الذكور في العينة قد اعتادوا على مناظر الدم في الألعاب والمشاهد العنيفة, و45,2% من الذكور يشجعون الشجار بين الطلاب في المدرسة ويجدون أنفسهم متحمسين للمشاركة في الشجار, و 43,9% من الذكور يعجبون بشجاعة البطل في التلفاز عندما يقتل خصمه, مقابل 8,4% منهم فقط ينزعجون من قسوة البطل. وأفادت النتائج أن 40,9% من الذكور عندما يهزم البطل خصمه أثناء اللعب فانه يقتله ولا يتردد مقابل 5,8% منهم يشفق عليه ويتركه.راجع الملحق رقم (11). هذه النسب توضح تدني مستوى التعاطف لدى الذكور بشكل خاص وتأييدهم للعنف وهذا ينسجم مع تفضيل الذكور لمشاهد العنف والألعاب العنيفة بشكل اكبر مما لدى الإناث, مما أدى إلى تدني مستوى الحساسية, حيث افترض "فارل وبروس" أن الأطفال الذين يتعرضون بشكل دائم لمظاهر العنف يصبحون اقل حساسية تجاه العنف وهذا ما يسمح بازدياد سوية السلوك العدواني لديهم.

(Funk,2004) وممكن تفسير هذه النتيجة في ضوء نظرية "لورنز" الذي وجد أن تدني مستوى الحساسية لدى الأطفال بالإضافة إلى واقعية المشاهد والألعاب العنيفة والمؤثرات الصوتية والبصرية التي تزيد من حماس الطفل, تتضافر كلها لتقوي الحافز لتعميم السلوك العدواني في البرامج والألعاب العنيفة فيصبح أقوى من الكوابح الفطرية لهذا السلوك, فيتصرف الطفل في مواقف العداء والصراع بعدوانية مقلدا الحركات التي شاهدها في البرامج والألعاب العنيفة.(راجع فرويد,1986, 110)

واتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة "بوشمان وزملاؤه" (2006) الذي خلص إلى أن التعرض المتكرر للألعاب الالكترونية العنيفة ينعكس في الدماغ في صورة تخميد للتصنيف التقييمي للمحفزات العنيفة, مما يؤدي إلى زيادة السلوك العدواني نتيجة تخفيض كوابح السلوك العدواني, ومقارنة مع لاعبي الألعاب الالكترونية غير العنيفة اظهر لاعبوا الفيديو العنيفة استجابة اقل في مناطق القشرة الدماغية عند مشاهدتهم للصور العنيفة وليس عند رؤيتهم للصور السلبية.

فقد أظهرت نتائج الدراسة الحالية أن 37,2% من الذكور أي ما يقارب 230 طفل من أصل 356 طفل من أطفال العينة أكد بأنه يفضل ويسر عند مشاهدة البرامج القتالية و 33,1% منهم أي ما يقارب 205 أطفال بطلهم المفضل " كيفن "وهو مصارع محترف. وقامت الباحثة بربط هذه النسبة مع حقيقة أن 47,7% من الذكور في عينة البحث صنفوا على أنهم عدوانيين مقابل 9,7% غير عدوانيين فوجدت أن المشاهد التلفازية والألعاب الالكترونية العنيفة التي يفضلها الأطفال تسهم في زيادة السلوك العدواني لديهم حيث إنها تزيد من الحافز للسلوك العدواني وتعطل التقييم الأخلاقي لهذا السلوك مما يعزز ظهوره في مواقف الصرع في الحياة الطبيعية.

الفرضية السادسة:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مدى التقليد (تلفاز وألعاب إلكترونية) تبعاً لمتغير الجنس.

أظهرت النتائج بأنه يوجد فروق بين الذكور والإناث في تقليدهم للعنف المعروض على شاشة التلفاز أو في الألعاب الالكترونية وهذا الفرق لصالح الذكور حيث تبين أن 24,4% من الذكور يقلدون الحركات القتالية المشاهدة على التلفاز أثناء شجارهم مع الآخرين مقابل 5,2% من الإناث و22,9% من الذكور يقلدون الحركات العنيفة التي في الألعاب الالكترونية و24,4%

منهم يقلدون الحركات العنيفة في برامج التلفاز أثناء شجارهم مع الآخرين مقابل 6,5% من الإناث.

إن الكثير من الأبحاث والدراسات ركزت على استخدام المراهقين والأطفال للألعاب الالكترونية والبرامج التلفازية العنيفة في حياتهم الواقعية فيصبحون أكثر ميلا للعدوان أو العنف, وهذا ما يسمى بعملية النمذجة أي الاقتداء بنماذج الشخصيات التي تظهر في التلفاز أو الألعاب, حيث أظهرت النتائج بأن ما يتراوح بين 20,5% إلى 25% من الذكور يتدربون على الحركات القتالية في اللعبة أو البرامج العنيفة بعد انتهائها حتى يستفيدون منها فيما بعد مقابل 5,3% من الإناث, راجع الملحق رقم (12)

ومن الجدير بالذكر هنا أن هذه النسبة قليلة بالمقارنة مع ما شاهدته الباحثة أثناء تطبيق الجانب العملي للبحث أثناء فترة الفرصة في باحة المدارس التي زارتها حيث ظهرت باحة المدرسة وكأنها ساحة معركة يكثر فيها العنف والضرب والاصطدام وتعلو الأصوات التي تحاكي الصيحات التي يصدرها البطل في التلفاز أثناء القتال, وعند محاولة الباحثة الإبعاد بين الخصوم لتجنب الإصابات قالوا لها بأنهم يلعبون وحسب!! بينما الشكل العام يظهر عكس ذلك.

وبالعودة إلى الفرق بين الذكور والإناث في مدى تقليدهم للعنف في برامج التلفاز أو في الألعاب الالكترونية فإن الباحثة تفسر ذلك بالإثارة التي تولدها هذه المشاهد وهذه الألعاب العنيفة لدى الذكور بدون أن يكون لها نفس الأثر على الإناث, فحب النزال والتخطيط لإيقاع الهزيمة بالخصم التي تنميه هذه الألعاب والبرامج العنيفة لدى الأطفال الذكور والتي تتناسب مع ميولهم قد يكون له آثار على تنشيط السلوك العدواني لديهم, أما الإناث فلا يفضلن المشاهد والألعاب القتالية حيث إنها لا تشبع ميولهن نحو الاهتمام والتعاطف والرفق, على عكس الذكور الذين تعتبر المشاهد المفضلة لديهم هي المشاهد والألعاب العنيفة, حيث إن التعرض المستمر لهذه المشاهد يسهم في تكوين البُنى المعرفية العدوانية لديهم مما يؤدي إلى احتمال تقليد هذه السلوكيات العنيفة في المستقبل عندما يقع في ظروف مشابهة لتلك التي شاهدها في التلفاز أو في اللعبة, وهذا ما يقول به النموذج العام للسلوك GAM, إلا أن مدى تقليد هذه الأنماط السلوكية يتوقف على مدى مهارة المُشاهد حيث يقول "إفرا" (2005) "إن تقليد العنف بواسطة المشاهدين الصغار يمكن أن يحدث إذا ما تم في المشاهد التلفازية بوسائل طبيعية كالرفس والضرب بالأيدي فنمط العنف الذي يظهر في هذه المشاهد يتوقف تقليده على مدى المهارات الموجودة لدى المُشاهد ونوع استجاباته " وهذا ما لاحظته الباحثة في العديد من الألعاب الالكترونية التي يفضلها الأطفال إلا أن النسبة الأكبر من الألعاب الالكترونية وبرامج التلفاز العنيفة التي يتابعها الأطفال تعتمد على العنف الخيالي والذي يتجاوز قدرات ومهارات الأطفال الطبيعية, إلا أن هذا لم يؤثر على نسبة تقليد

الذكور العالية للمشاهد والألعاب العنيفة حيث بقيت نسبة التقليد عالية لدى الذكور ومتدنية لدى الإناث, وقد يرجع هذا إلى ارتفاع نسبة البرامج والألعاب التي تعتمد على الحركات العنيفة غير الخيالية – أي التي بمقدور الأطفال تقليدها- ولربما لو استطاع الأطفال تقليد الحركات العنيفة الخيالية لارتفعت نسبة التقليد ونسبة السلوك العدواني أكثر بكثير مما هي عليه الآن.

وتتفق هذه الدراسة مع دراسة الأمير(2003) التي وجدت بأنه نتيجة التعرض لمشاهد العنف تبرز سلوكيات ومشاعر تتسم بالعنف عند أفراد العينة, كما أدت إلى زيادة في المشاجرات واستعمال الشتائم، الاندفاع في مشاهدة الأفلام الجنسية، ممارسة الألعاب العنيفة، زيادة مناقشة أفلام العنف وتفضيلها، وتقليد أبطال أفلام والعاب العنف، وزيادة اللعب بالألعاب الكمبيوترية العنيفة.

كما تتفق مع نتائج دراسة فيرغسون (2008) الذي وجد أن الشخصية العدوانية تتنبأ بالجريمة العنيفة "إما بشكل مباشر أو من خلال التأثير المتبادل مع التعرض للألعاب الالكترونية " فبعض الأفراد من أصحاب الشخصيات العدوانية يسعون راغبين لمحاكاة أمثلة تقوم بأعمال عنيفة وهذه الأمثلة موجودة كنماذج جاهزة في وسائل الإعلام فيقتدوا بها كدافع نموذجي لسلوكهم.

<u>الفرضية السابعة:</u>

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مدى تعلم الحركات القتالية (تلفاز وألعاب إلكترونية) تبعاً لمتغير الجنس.

أظهرت النتائج وجود فروق بين الذكور والإناث في مدى تعلم الحركات العنيفة من برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة لصالح الذكور حيث تراوحت النسبة بين 37,6% إلى 31,4% لدى الذكور الذين وافقوا على أنهم تعلموا من الألعاب الالكترونية وبرامج التلفاز أساليب قتالية وحركات عنيفة مقابل من 8,9% إلى 15% من الإناث أي ما يقارب 93طفلة من أصل 263 طفلة في عينة البحث أقروا بأنهن تعلمن حركات عنيفة من برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة, وأن 35,5% من الذكور أي ما يعادل 220 طفل من أصل 356 طفل أكدوا بأنهم تعلموا من البرامج العنيفة كيفية التغلب على خصمهم أثناء الشجار في الحياة الواقعية.

وهذه النتيجة تفسر ارتفاع مستوى السلوك العدواني لدى الأطفال في عينة البحث ويعزز الفرضية التي تقول بأن التعرض لمشاهد العنف في التلفاز والألعاب الالكترونية يؤثر على ارتفاع مستوى السلوك العدواني.

وقد لاحظت الباحثة أن تعلم الحركات العنيفة من برامج التلفاز هو الأكثر لدى عينة البحث حيث تبين أن ما يقارب 37,6% إلى 35 % من الذكور يتعلمون الحركات العنيفة من التلفاز في حين ما يقارب 31% إلى 32% من الذكور يتعلمون الحركات العنيفة من الألعاب الالكترونية العنيفة,راجع الملحق رقم(13).

كما لاحظته على ارض الواقع عندما سألت احد الأطفال الذي شاهدته يتصرف بعنف مع أصدقائه, من أين تعلم هذه الحركات التي شاهدته يقوم بها ؟ فأجابها على الفور من " مراد علم دار " – وهو احد الأبطال العنيفين في التلفاز- وقد يعود هذا الاختلاف إلى سلبية المشاهد على برامج التلفاز, كما أن الفيلم التلفازي يروي قصة متكاملة بالصوت والصورة وغالبا ما يكون البطل العنيف يتصرف بعدوانية لإنقاذ حق مسلوب أو للدفاع عن نفسه أو لمواجهة الشر, فالعنف هنا مبرر ومعروض بإطار محبب للأطفال كأن يكون البطل الخيّر هو من يلجأ إلى العنف لإنقاذ حقه أو للدفاع عن غيره, هكذا يكون قد تم تبرير العنف المعروض وكوفئ صاحبه عليه أو في أحسن الأحوال لم يعاقب عليه أو انه تم عقابه ولكن في آخر الفيلم وبعد فترة طويلة من ظهور العنف فلم ينتبه إليه الطفل أو انه لم يربط العقاب بالسبب الأصلي له وهو السلوك العنيف, أما في الألعاب الالكترونية العنيفة وستأخذ الباحثة مثالا عليها لعبة (GAT) وهي اللعبة الأكثر شيوعا بين الأطفال حيث يقوم الأفراد بالدخول إلى مكان (مصنع – مستشفى أو الشارع) محاولين قتل أفراد آخرين دون معرفة السبب لهذا الفعل فهم يبحثون عليهم ويقومون بقتلهم مستخدمين لذلك شتى الأسلحة والمواصلات وطرق القتل الممكنة دون معرفة الذنب الذي ارتكبه هؤلاء الأفراد فهو موقف مبهم غير مفهوم يقوم الأطفال بتنفيذ المهمة للحصول على أكبر قدر ممكن من النقاط.

وهذا ما يدفع الأطفال إلى تعلم الحركات العنيفة من برامج التلفاز أكثر منها في العاب الكمبيوتر فهي مبررة ومفهومة وغير معاقب عليها بل العكس إن البطل الذي يقوم بالعنف يتم مكافأته فبأغلب الأفلام ومنها (سوبرمان – سلاحف النينجا – داي الشجاع) ويعتبر الشخص العنيف بطلا ويلقى الدعم والتعاطف في الفيلم, وهذا ما يعزز لدى الأطفال استدخال حركاته وأفعاله وتخزينها بالذاكرة والتدريب عليها لاستخدامها فيما بعد وهذا ما أقرّ به ما يقارب 20%-27,9% من الذكور في عينة البحث ويتفق مع ما ذكرته نظرية الدفع في أن السلوك العدواني له أساس بيولوجي وتأتي الظروف البيئية ومنها مشاهد العنف التلفازي والعاب العنف الالكترونية في تدعيم هذا الأساس البيولوجي وتعزيزه عن طريق تعليم الطفل الحركات التي تؤدي إلى التعبير عن الأساس البيولوجية.

الفرضية الثامنة:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات متغيرات البحث تبعا لمتغير الجنس. ويتفرع عنها:

أ- **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات عدد ساعات مشاهدة التلفاز ومتوسط درجات عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية تبعاً لمتغير الجنس.**

أظهرت نتائج الدراسة أن هناك فرق بين الذكور والإناث في عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية,ألا أن هذه الفروق غير دالة إحصائيا, حيث تبين أن الذكور يشاهدون التلفاز لمدة 4 ساعات وبنسبة 6,8% ويلعبون بالألعاب الالكترونية لمدة 4 ساعات وبنسبة 4,5% , بينما تشاهد الإناث التلفاز لمدة 4 ساعات بنسبة 5,3% وتلعب بالألعاب الالكترونية لمدة 4 ساعات بنسبة 2,3%. والنسبة الأكبر في عدد ساعات مشاهدة التلفاز عند الذكور كانت 21,2% ممن يشاهدون التلفاز لمدة 3 ساعات, و 15,3% منهم يلعبون لمدة 3 ساعات يوميا.

أما أعلى نسبة عند الإناث في المشاهدة فكانت 16,5% لمدة 3 ساعات يوميا, وفي الألعاب الالكترونية فكانت 29,6% يلعبون لمدة أقل من ساعتين, فالإناث يلعبن الألعاب الالكترونية لمدة أقل من الذكور, حيث أن الذكور يقضون وقت أطول في مشاهدة التلفاز واللعب بالألعاب الالكترونية, وهذا يعود إلى طبيعة الدور الجنسي في مجتمعنا فالمعروف أن الإناث مطالبات بمساعدة والداتهن في الأعمال المنزلية كما أنهن أكثر ميلاً لقضاء وقت في الدراسة والتواصل الاجتماعي والحديث وغيره, أما الذكور فعلى الأغلب ليسوا مطالبين بأداء الواجبات المنزلية وهم اقل ميلاً للتواصل الاجتماعي وفتح الأحاديث, كما أنهم اقل رغبة في قضاء وقت طويل في الدراسة.

وتتفق نتيجة هذه الفرضية مع ما توصل إليه "فونك" (2004) في درسته حيث أفاد الذكور بأنهم يقضون أسبوعيا ما معدله 5,6 ساعة في مشاهدة التلفاز, بينما ذكرت الإناث معدل وقت 2,9 ساعة في مشاهدة التلفاز أسبوعيا.

كما تتفق مع نتائج دراسة "جنتيلا" (2004) الذي وجد أن الذكور في المرحلة المتوسطة يلعبون 13 ساعة في الأسبوع والإناث نحو 5,5 ساعة في الأسبوع, وأضاف بأن الفترة التي يقضيها الأطفال في اللعب بالألعاب الالكترونية بازدياد ولكن ليس على حساب مشاهدة التلفاز والتي لا تزال ثابتة عند حوالي 24 ساعة في الأسبوع.

واتفقت النتائج مع ما توصل اليه "فلاشر" Fleischer(2005) بأن الذكور يقضون وقت أطول بكثير من البنات في اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة.

ب- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد على التلفاز ومتوسط درجات مستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية تبعاً لمتغير الجنس.

دلت النتائج بأن هناك فرق بين الذكور والإناث من حيث مستوى العنف المشاهد في التلفاز وفي الألعاب الالكترونية لصالح الذكور. حيث تبين أن الذكور أكثر تفضيلا لمتابعة المستوى الشديد العنف في التلفاز وفي الألعاب, حيث اعترف 45,6% من الذكور بأنهم يتابعون برامج شديدة العنف, و43,5% منهم يلعبون ألعابا شديدة العنف, مقابل 1,6% من الذكور يختارون البرامج الخالية من العنف, و3,1% من الذكور يختارون الألعاب الخالية من العنف.

أما الإناث فقد عبرن عن تفضيلهن للبرامج والألعاب الخالية من العنف, فاختارت 29,1% منهن البرامج التلفازية الخالية من العنف, و22,3% منهن اخترن الألعاب الخالية من العنف. هذه النسب تُظهر وبوضوح تفضيل الذكور وميلهم للبرامج والألعاب الشديدة العنف أكثر من الإناث اللواتي يفضلن البرامج التي فيها حكايات أو مسابقات, بينما فضل الذكور برامج المصارعة وأفلام القتال, وفي الألعاب الالكترونية فضل الذكور الألعاب القتالية مثل(كونتر – GTA) أما الإناث فضلن (قطار الحروف – باربي). ويرى "ليفن" Livine (1995) أن الذكور كانوا أكثر انجذابا إلى المشاهد العنيفة كما كانوا أكثر تهيجا وإثارة بمشاهدتها, أما البنات فكن أكثر نفورا وحزنا من هذه المشاهد.(إفرا,2005, 193) وتؤيد هذه النتيجة ما توصلت إليه الدراسة الحالية في الفرضية الخامسة, وحسب نظرية الاستخدامات والإشباعات يتجه الذكور إلى متابعة المشاهد العنيفة واللعب بالألعاب العنيفة لأنها تشبع لديهم الحاجة إلى المنافسة والتحدي والإثارة وهذه الحاجات فطرية لدى الذكور, أما الإناث فيتجهن إلى الألعاب التي تسمح لهن بممارسة دورهن المستقبلي كأم فهي تحب الألعاب التي تدور أحداثها في المطبخ أو في غرفة الملابس ويفضلن الأفلام التي تروي قصصا ودية لطيفة تدل على التعاطف والاهتمام تشبع الحاجات الأساسية لديهن في التعاطف والرعاية والاهتمام. وبالمقارنة مع نسب السلوك العدواني لدى كل من الذكور والإناث تجد الباحثة أن الذكور أكثر عدوانا من الإناث وهم أكثر تفضيلا للبرامج والألعاب العنيفة من الإناث, هذا يعني أن هناك علاقة طردية بين مستوى العنف المشاهد في التلفاز والألعاب ومستوى السلوك العدواني, وهذا الاستنتاج يتفق مع نتائج الفرضية الأولى في انه كلما ازداد مستوى العنف المشاهد في التلفاز والألعاب كلما أدى إلى ازدياد مستوى السلوك العدواني.

الفرضية التاسعة:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات السلوك العدواني تبعاً لمتغير الجنس.

أظهرت الإحصائيات بأن هناك فرق بين الذكور والإناث من حيث السلوك العدواني وهذه الفروق لصالح الذكور - الملحق رقم(14)- حيث بلغت نسبة الذكور العدوانيين 17,5%, والذكور الذين ضمن المستوى المتوسط الأعلى 17,4% , والذين صنفوا ضمن المستوى المتوسط الأدنى 12,4%.

أما الإناث فقد بلغت نسبة الإناث العدوانيات 5,2%, والإناث اللواتي تم تصنيفهم ضمن المستوى المتوسط الأعلى 8,6%, واللواتي في المستوى المتوسط الأدنى 11,3%, بينما كانت نسبة الإناث غير العدوانيات 17,4%, مقابل 9,7% للذكور غير العدوانيات. هذا يُظهر بأن الذكور أكثر ميلا للسلوك العدواني من الإناث, وهذه النتيجة تتفق مع ما توصل إليه كلا من "فيرغسون" (2008) و "فانك" Funk(2005) و"أندرسون" Anderson (2007) في دراستهما. ويعود هذا الاختلاف بين الذكور والإناث إلى طبيعة كل منهم, فكما ذكرت الباحثة سابقا إن طبيعة شخصية وميول الذكور تختلف عنها لدى الإناث فالذكر يبدأ بملاحظة نماذج شخصيات الرجال ويقتدي بهم في ردود فعلهم وتصرفاتهم, إنهم يحضرون أنفسهم ليمارسون دورهم في المستقبل كرجال أقوياء أشداء فطبيعة مهمتهم بالمستقبل تستدعي منهم القوة والشدة والقدرة على المواجهة والشجاعة للدفاع عن الوطن والشرف والعائلة.

بينما الإناث فإنهن يلاحظن شخصية أمهاتهن أو مدرساتهن ويقلدنهن فتمسك الفتات لعبتها بعطف وتغني لها وتطعمها وتهتم بها كما تفعل أمها مع أخاها الصغير فهي هنا تعد نفسها لمهامها المستقبلية كأم عطوفة حنونة. ويرجع بعض العلماء الاختلاف بين الذكور والإناث في سلوكهم إلى زمن الكهوف حيث كان من واجب المرأة المحافظة على أمن المنزل ودفئه والعناية بالصغار والطهي, بينما يقع على عاتق الرجل الدفاع عن العائلة ضد الغرباء أو الوحوش والصيد لتأمين الغذاء والكساء للعائلة من هنا فإن مهمة الرجل تتطلب منه أن يكون أكثر قسوة وعدوانية من المرأة التي تتطلب مهمتها أن تكون أكثر رقة وعطف واهتمام.

الفرضية العاشرة:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستوى إضعاف الحساسية تبعاً لمتغير الجنس.

أظهرت النتائج بأن هناك فرق بين الذكور والإناث في مستوى ضعف الحساسية وهذا الفرق لصالح الذكور حيث بلغت نسبة الذكور الذين حصلوا على المستوى العالي من تبلد الحساسية 21,2%, مقابل 2,9% من الإناث اللواتي حصلن على مستوى تبلد حساسية عالية, أما بالنسبة للذكور الذين حصلوا على مستوى منخفض من تبلد الحساسية فقد بلغت نسبتهم 5,8%, مقابل 15,3% للإناث اللواتي لديهن مستوى منخفض من تبلد الحساسية, وهذا يعني أن الذكور لديهم تبلد حساسية أكثر من الإناث. يعود هذا المستوى العالي من تبلد الحساسية لدى الذكور - بجزء كبير منه- برأي الباحثة إلى كمية العنف التي شاهدها, فكما دلت النتائج في الفرضية الأولى والفرضية التاسعة إلى أن الذكور أكثر عدوانا من الإناث كما أنهم أكثر تفضيلا لمشاهد العنف, كما أنهم يشاهدون مستويات أعلى من العنف سواء في التلفاز أم في الألعاب الالكترونية, وهذا بدوره كما ذكر "فونك" (2005) يؤدي إلى اعتياد الطفل على العنف وانخفاض قدرة الطفل على تمييز العنف في الحياة الواقعية, كما يؤدي إلى انتقاص رد فعله تجاه مواقف العنف وإنقاص السلوك المساعد للضحايا وهذا يعكس ضعف الحساسية ويدعم ظهور السلوك العدواني لدى الأطفال.

الفرضية الحادي عشر:

توجد علاقة ارتباطيه ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مقياس السلوك العدواني ودرجات مقياس مستوى إضعاف الحساسية لدى الأطفال.

أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطيه عالية بين السلوك العدواني ومستوى تبلد الحساسية لدى أطفال العينة أي أن الأطفال الذين لديهم سلوك عدواني عالي يعانون أيضا من مستوى تبلد حساسية مرتفع تجاه مواقف العنف, وهذه النتيجة تنسجم مع ما افترضه "فارل وبروس" بان الأطفال الذين يتعرضون بشكل دائم لمظاهر العنف يصبحون اقل حساسية تجاه العنف وهذا ما يسمح بازدياد سوية السلوك العدواني.

واتفقت هذه النتيجة مع ما توصل إليه كل من "Funk & Bushman &Muller" إلا انه كل منهم فسر هذه العلاقة من وجهة نظر مختلفة تعتمد على طريقة البحث أو النظرية المعتمدة أما "مولر" فقد فسر هذه العلاقة من منطلق النموذج العام للسلوك, وعلى الصعيد الانفعالي تشمل

الاستجابة الانفعالية ردود أفعال على محفزات عاطفية مرتبطة بالسلوك العدواني ونظرا لأهمية مثل هذه المؤشر للأداء الجيد للعبة فإنها توجه سلوك اللاعب خلال اللعبة فإنها توجه سلوك اللاعب في تحقيق الأهداف (قتل الخصوم وتجنب الموت على أيديهم) ويمكن اعتبار العملية الانفعالية المفترضة أنها مرتبطة مع آلية تجهيزية على المستوى الإدراكي, لذلك تتوقع نظرية إضعاف الحساسية إن العمليات التجهيزية تقوم بالتفعيل المسبق للنمط الفكري الإدراكي العدواني وتزيد من إمكانية وقوعه.(Muller, 2008) حيث ممكن لزوال الحساسية أن يكون لها تأثير على الكيفية التي يقيّم بها الأفراد المواقف والسلوك البديل في مواقف اجتماعية, وممكن أن تنحاز مدركات الأفراد تجاه العدوانية, وكنتيجة يرى" مولر" أن العنف الموجود في الألعاب الالكترونية يؤدي من جهة إلى زوال حساسية عاطفية تجاه المحفزات المسببة للكره, ومن وجهة أخرى يمكن أن يزيد حساسية اللاعب للمؤشرات العدوانية وينتج عنها ردود فعل فيزيولوجية أشد. أما "بوشمان"وزملاؤه (2006) فسر النتيجة من وجهة نظر فيزيولوجية حيث وجد أن الأشخاص تزول حساسيتهم تجاه العنف بعد التعرض طويل الأمد للألعاب الالكترونية العنيفة, مما يقود إلى نقصان المثبطات الطبيعية تجاه ممارسة السلوك العدواني وجعل الأشخاص أقل استجابة للألم والمعاناة التي يتعرض لها ضحايا العنف, أي أن التعرض المتكرر للألعاب الالكترونية العنيفة ينعكس في الدماغ في صورة تخميد للتصنيف التقييمي للمحفزات العنيفة.

أما "فونك" (2005) يرى بأن الناتج السلوكي لزوال الحساسية تجاه العنف يكون في الفشل في التدخل لوقف العنف أو في المساهمة الفعالة في التصرف العنيف, وبناء على ذلك يفسر عملية الارتباط بين السلوك العدواني وإضعاف الحساسية فيقول "إن اللاعب للألعاب العنيفة يراقب ويقلد حركات معينة تقوم بها شخصيات اللعبة مثل الترقب والحذر وردود الفعل التلقائية العنيفة لتجنب القتل, ويمكن أن يؤدي ذلك من غير وعي اللاعب إلى تطور أوامر لا إرادية عنيفة تمثل توجيهات سلوكية تحاكي حالات محددة, وتصبح هذه الأوامر تلقائية نتيجة التكرار وهذا ما يجعلها سريعة الظهور في مواقف أخرى أي مواقف الحياة الطبيعية, ولو أصبحت مثل هذه الأوامر التلقائية العدوانية أوامر جاهزة للظهور نتيجة مؤشر حيادي فإن الفرد يمكن أن يخطئ في ملاحظة موقف غير مؤذ بأنه موقف يتطلب رد فعل عدواني ولو زالت حساسية الفرد تجاه العنف نتيجة تعرضه المتكرر للألعاب الالكترونية العنيفة فإنه سيفقد القدرة على منع نفسه من إظهار رد الفعل العدواني". وهذا فعلا ما لاحظته الباحثة أثناء تطبيق الجانب العملي في البحث الحالي حيث فسر طالب تصادما غير مقصود على الدرج مع طالب آخر على انه فعل مقصود ورد عليه بشكل عدواني. ومما سبق يظهر اتفاق بين وجهة نظر"فونك" مع"مولر" في تفسير العلاقة بين السلوك العدواني وإضعاف الحساسية فكلاهما انطلق من النموذج العام للسلوك,

أما الباحثة تفسر هذه العلاقة بأن الأطفال ونتيجة التعرض لمشاهد العنف في التلفاز والألعاب الالكترونية يؤدي إلى تشكيل بنى معرفيه جاهزة للاستخدام في المواقف المشابهة للموقف الذي تم تعلم السلوك فيه, وبالتالي نجد الطفل في مواقف العنف الواقعية يبادر في التدخل وممارسة السلوك العنيف الذي استدخله مسبقا مقلدا الأبطال العنيفين الذي يراهم في التلفاز أو في الألعاب الالكترونية, ونتيجة التعرض لهذه المشاهد العنيفة المعروضة بشكل محبب وجذاب تؤدي إلى تعطيل الكوابح الفطرية للسلوك العدواني وعمليات التقييم الأخلاقي حيث أصبح السلوك العدواني أمر عادي وغير مؤذ في نظره, وهذا ينسجم مع ما توصل إليه "Bushman &Anderson" في دراستهما (2007) الذين وجدوا أن إضعاف الحساسية يؤثر على السلوك العدواني من حيث:

1. يقلل زوال الحساسية من السلوك المساعد.
2. يقلل من الإحساس بجدية الحادثة وبالتالي يقلل من الإحساس بأنها حالة عاجلة.
3. يقلل التعاطف مع الضحية فيشعر نفسه بأنه غير مسؤول عن المساعدة.

التفسير العام:

توصلت الباحثة من خلال النتائج إلى:

- ارتفاع مستوى السلوك العدواني الذي يتناسب طردا مع ارتفاع مستوى العنف الذي يتعرض له الطفل سواء أكان في التلفاز أم في الألعاب الالكترونية إلا أن تأثير التلفاز كان أكبر وهذا يعزى إلى دوره في تعلم السلوك العدواني وتقليده في مواقف العنف الواقعية بسبب سلبية المُشاهد التلفازي, مما يؤدي إلى انسكاب تأثير المشاهد العنيفة في ذاكرته كما تنسكب الماء برقة ودون أية مقاومة من المُشاهد, فيتعلمها ويقلدها كلما سنحت الفرصة لذلك, وهذا ما دلت عليه النتائج وما شاهدته الباحثة فعلا في المدارس كما ذكرت سابقا.
- حتى الأطفال غير العدوانيين يتابعون المشاهد العنيفة والألعاب الالكترونية العنيفة دون أن يظهر عليهم سلوكيات عدوانية وقد يعود ذلك حسب نظرية التنفيس الانفعالي إلى أن الأطفال يشاهدون ويلعبون بالألعاب العنيفة كوسيلة للتنفيس عن احباطاتهم.
- إن المشاهد المفضلة لدى الذكور كانت هي المشاهد والألعاب الشديدة العنف وهذه النتيجة تتفق مع العديد من النتائج التي أجمعت على أن الذكور أكثر تفضيلا من الإناث للمشاهد العنيفة في التلفاز أو في الألعاب الالكترونية التي تتناسب أكثر مع طبيعة شخصياتهم الميالة إلى الحماس والإثارة والمنافسة, واقترن هذا الارتفاع في شدة العنف المشاهد المفضلة مع

ارتفاع مستوى السلوك العدواني وارتفاع مستوى تبلد (ضعف) الحساسية لدى الـذكور كمـا أظهرت النتائج.

مما سبق وجدت الباحثة أن المشاهد العنيفة تسهم في تنمية السلوك العدواني وارتفاع مسـتوى تبلد الحساسية لدى أطفال العينة, إلا أن هناك عدة عوامل متشابكة تسهم في ظهـور السـلوك العدواني ولكثرة العوامل المتفاعلة مع بعضها البعض كي يظهر السـلوك العـدواني نتيجـة لمشاهد العنف التلفازي يقول "سوان" Sawin(1990) إن التعرض للعنف التلفازي ينتج عنـه ازدياد السلوك العدواني لدى بعض الأطفال في بعض المواقف إلا أنه ليسـت هنـاك آثـارا مباشرة ثابتة على سلوك الأطفال الآخرين في المواقف الأخرى.(افـرا,2005, 183) نتيجـة ذلك يتفق معظم الباحثين على أن هناك ارتباط قوي بين مشاهد العنف والسلوك العـدواني إلا أن هناك عدم اتفاق كبير بينهم فيما يتعلق بطبيعة هذه العلاقة واتجاهها ومـدى اسـتمرارها, وهذا ما توصلت إليه "إلين وولك" Ellen Wolock(2004) فـي دراسـتها وعـزت هـذا الاختلاف في النتائج بسبب اختلاف طرائق البحث والوسائل المتبعة للتوصل إلى النتيجة.

- كما أظهرت النتائج بأن الذكور أكثر ميلا لتعلم الحركات العنيفة من الإناث ويعود ذلك حسـب نظرية الاستخدامات والإشباعات لأن هذه الحركات تساعده في الدفاع عن نفسـه, كمـا أنـه يستخدمها في كسب الأصدقاء وجذبهم إليه فحسب العادة السائد بين جماعات الرفـاق يكـون الطفل الأقوى هو المحبوب والمرغوب لأنه قادر على الدفاع عن نفسه وعن أصـدقائه عنـد الصراع مع المجموعات الأخرى, فيكون هذا السلوك العنيف وسيلة لنيل الثقة مـن جماعـة الأقران وهي الوسيلة التي تسمح له بالدخول إلى المجموعة الأقوى والانضمام إليها مما يعزز هذه السلوكيات وتدفعه إلى تعلمها والاحتفاظ بها كسيناريو جاهز للظهور عند أدنـى تحـدي يظهر له أو لأصدقائه.

- ودلت النتائج أن الذكور كانوا أكثر عدوانا من الإناث, وهذا يلفت الانتباه إلى العدوان المباشر والعدوان غير المباشر فالذكور أكثر ميلا للعدوان المباشر بينما تلجأ الإناث إلى العدوان غيـر المباشر (كالتجاهل و التهكم) لعقاب الآخرين وما يدفعها لاستخدام هذا الأسلوب هـو ضـعف قوتها وقدراتها اللفظية والتعبيرية التي تتميز بها الإناث عن الذكور.

- إن مستوى تبلد (إضعاف) الحساسية يزداد مع ارتفاع مستوى العنف المشاهد في التلفـاز أو في الألعاب الالكترونية إلا أن مستوى تبلد الإحساس الناتج عن الألعاب الالكترونية كان أعلى من المستوى الناتج عن برامج التلفاز العنيفة ويعود ذلك إلى طبيعة الألعاب الالكترونية التـي تسمح للاعب بتحديد مصير الضحية واختيار طريقة القتل التي سيتبعها في القضاء عليها, هذا

بالإضافة إلى الواقعية في هذه الألعاب من مناظر القتل والدم والخراب وهذا ما يولد لدى الطفل عدم اكتراث وتبلد انفعالي تجاه مواقف العنف وسلبية تجاه الضحايا يتم تعميمها لديه في مواقف الحياة اليومية.

- كما أن مستوى تبلد (إضعاف) الحساسية لدى الذكور أعلى منه لدى الإناث, وهذا يعزى إلى ارتفاع مستوى العنف الذي يتعرض له الذكور كما أن تفضيلات الذكور للمشاهد الأكثر عنفا من الإناث نضيف إلى ذلك ارتفاع مستوى السلوك العدواني لدى الذكور مما يدفعهم إلى القيام بالسلوكيات العنيفة بحماس واندفاع مقلدين ما يشاهدونه من مشاهد عنيفة دون الانشغال بآلام الضحية أو الانتباه إلى كم العنف الموجود ضمن الموقف, وهذا يعكس تبلد (إضعاف) الحساسية لديهم.

- إلا أن الدراسة الحالية لم تستطيع إيجاد العلاقة بين عدد ساعات مشاهدة التلفاز أو اللعب والسلوك العدواني وضعف الحساسية, حيث تفيد العديد من البحوث انه بالرغم من أن المشاهدة المتكررة للعنف كثيرا ما ترتبط بازدياد السلوك العدواني على الأقل في الدراسات المعملية ذات المدى القصير فإن هذه المشاهدة على المدى الزمني الطويل في المواقف الواقعية غير واضحة تماما. (افرا, 2005, 216)

إذن حتى الدراسات التي وجدت علاقة بين عدد ساعات مشاهدة التلفاز والسلوك العدواني لم تستطيع تعميم هذه النتائج خارج حدود المختبر, كما أنها لم تستطيع أن تتوقع استمرار هذا الأثر لمدة زمنية طويلة. إن الجدل القائم بين التأثير الطويل الأمد أو القصير الأمد للألعاب الالكترونية بين طرفين: فأصحاب الألعاب الالكترونية والمنتجون لها يفضلون القول بالتأثير القصير الأمد لهذه الألعاب, أما العلماء الذين يبحثون بالأثر يقولون بأنه طويل الأمد.

إلا أن الباحثة ترى بأن التعرض طويل الأمد ولساعات طويلة لمشاهد العنف يسمح بتراكم الأثر لدى المشاهد وتأتي العوامل الخارجية والداخلية لتعزيز هذا الأثر, ومن العوامل الخارجية هي الأسرة والأصدقاء الذين يشجعون استخدام العنف للدفاع عن النفس أحيانا ولجذب الانتباه أحيانا أخرى, أما العوامل الداخلية فهي الميول الشخصية للطفل نفسه فوفق نموذج الاستخدامات والإشباعات إن السلوك الذي يحقق لديه إشباع معين يتعزز ويستمر في الظهور.

- كما أظهرت الدراسة وجود علاقة قوية بين مستوى السلوك العدواني ومستوى إضعاف الحساسية حيث إن الأطفال الذين يتعرضون لمشاهد شديدة العنف تمنع هذه المشاهدة من تفعيل عمليات المنطق الأخلاقية التي تمنع عادة ظهور السلوك العدواني (Funk, 2005)

فيصبح الطفل عاجز عن التدخل لوقف العنف أو نجده يبادر للتدخل وبشكل فعال في المشاجرات العنيفة .. وهذا يعكس ارتفاع المواقف الموالية للعنف لديه وانخفاض إحساسه بالضحية والتعاطف معها كما لو أنها جزء من اللعبة التي يلعبها على الكمبيوتر.

- وقد لاحظت الباحثة بأن الأطفال الذين لا يلعبون ألعابا عنيفة كان لديهم مستوى من تبلد الحساسية هذا المستوى يعزى إلى مشاهد العنف التي تعرض في التلفاز سواء في أفلام الأطفال أم في أفلام الكبار أو حتى في الأخبار التي تعج بمناظر الدم والقتل والدمار كالتي عرضت مع أحداث غزة ورآها الأطفال في جميع البلدان, مما قد يسهم في ظهور مستوى من تبلد الإحساس تجاه مواقف ومناظر العنف في المجالات الأخرى. وقد تسهم الضحية نفسها - في بعض الأحيان - في ازدياد تبلد الإحساس لدى المعتدي, فأثناء الشجار يعمد الطفل الذي يقع عليه العنف إلى الضحك أو إظهار انه لم يتألم نتيجة الضرب مما يسبب في ازدياد انفعال المعتدي وزيادة مستوى السلوك العدواني الذي يقوم به تجاه الضحية قاصدا إيلامه, مما يؤدي إلى زيادة مستوى تبلد الحساسية لدى المعتدي وعدم الاقتناع بأن ما قام به من البداية كاف لإيقاع العقاب بالضحية.

• مقترحات البحث:

من خلال ما توصل إليه البحث من نتائج, يمكن القول: إن هناك علاقة بين برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة والسلوك العدواني وإضعاف الحساسية. إلا أن هذه النتيجة المستخلصة من علم السلوكيات هي نتيجة غير واضحة وغير كاملة ولا تترجم مبدأ السببية بالضرورة لذلك توصي الباحثة بما يلي:

- إجراء دراسة تجريبية علمية لدراسة أثر عدد ساعات مشاهدة التلفاز واللعب بالألعاب الالكترونية على السلوك العدواني, والتحقق من الأثر التراكمي للعنف المعروض على شاشة التلفاز أو الألعاب الالكترونية على الأطفال. والتعرف على كيفية حدوث تأثير المشاهد العنيفة في السلوك العدواني لدى الأطفال والتحقق من مبدأ السببية. وتقترح الباحثة اتباع التجربة المدعومة بالمقاييس اللازمة للتعرف على التغيرات التي تطرأ على المُشاهد من الناحية الفيزيولوجية "مثل سرعة ضربات القلب, معدل التنفس, توسع حدقة العين, مستوى ناقلية الجلد الكهربائية, تعرق الجلد, ارتفاع سكر الدم" والتي تعكس انخفاض مستوى الحساسية نتيجة التعرض للمشاهد العنيفة.

- تعميم التصنيف الأوربي لمستويات العنف في الألعاب الالكترونية على المجتمع العربي, فعلى الرغم من أن الألعاب الموجودة في الأسواق دوِّن عليها التصنيف إلا أن الباعة وأصحاب المحلات والأطفال الممارسين لهذه الألعاب لا يأخذونها بعين الاعتبار عند شراء هذه الألعاب, مما يؤدي إلى شراء الألعاب التي لا تتناسب مع عمر الأطفال من قبلهم وبالتالي التعرض لمضامين لا تتناسب مع أعمارهم سواء من حيث العنف أو من حيث مشاهد العري.

- والتعرف على دور التعرض المتكرر ولمدة زمنية طويلة في إضعاف الحساسية للتوصل إلى أثر الإدمان على الألعاب الالكترونية العنيفة على الأطفال.

- مناقشة الوالدين لأبنائهم بمحتوى الأفلام التي يشاهدونها في التلفاز والتعليق على المضمون العنيف فيها, وإيضاح أن هذه المشاهد غير أخلاقية ولا يجوز اتخاذ هذا الأسلوب كوسيلة لحل المشاكل في الحياة اليومية. ومراقبة الوالدين للألعاب التي يشتريها الأطفال والمضامين التي تحتويها ومنع الأطفال من اللعب بالألعاب التي لا تتناسب مع أعمارهم.

- **كيفية تجنب الأثر السلبي:**

- مناقشة الطفل بما يشاهده والتركيز على جوانب العنف ومحاولة تقييم هذه السلوكيات وإخضاعها للتفكير العقلاني والتقييم الأخلاقي.

- ضبط المنزل (إدارة البيت) التحكم في ساعات المشاهدة واللعب ونوعية المَشاهد المتابعة وأنواع الألعاب المستخدمة.

- إدارة المشاريع (جعل التلفاز مشروعي) مثل زيادة رغبة الطفل بالعلم والكتب وإبعاده تدريجيا عن برامج التلفاز والألعاب الالكترونية ...

- ملء وقت الفراغ لدى الأطفال بالدورات التي تساعد على تنمية قدراتهم ومهاراتهم "حل المشكلات, القراءة السريعة " أو دورات ترفيهية " تعلم العزف على آلة موسيقية أو السباحة..

- **الصعوبات التي واجهت الباحثة:**

- عدم توفر مخبر مزود بأجهزة يسمح بإجراء تجربة لدراسة متغيرات البحث, وعدم السماح للباحثة بتطبيق تجربة لدراسة متغيرات البحث بشكل تجريبي وذلك بسبب اخلاقيات البحث العلمي المتبع في الجامعة, علما بأن هناك العديد من العلماء الذين قاموا بدراسة هذه المتغيرات بشكل تجريبي في دول اخرى مثل " اندرسون وبوشمان وفونك والشحروري" دون ان يخلوا باخلاقيات البحث العلمي في دولهم.

- عدم توفر أبحاث ودراسات عربية تناولت متغيرات الدراسة, وأثرها على مستوى الحساسية وجميع الدراسات التي عرضتها الباحثة كانت دراسات أجنبية اعتمدت الأسلوب التجريبي لدراسة متغيرات البحث.

- قلة عدد المراجع العربية المتوفرة في المكتبات السورية أو في معارض الكتب المقامة في دمشق التي تناولت أثر الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني وإضعاف الحساسية مما دفع الباحثة إلى التعامل مع دور النشر العربية في الأردن ومصر ومكاتب الدراسات في دمشق لتوفير اكبر عدد ممكن من المراجع لتغطية الإطار النظري للبحث.

الملخص باللغة العربية:

يتألف البحث من بابين **الباب الأول** يتألف من خمسة فصول, تناولت الباحثة في الفصل الأول من الباب الأول موضوع البحث حيث احتوى: المقدمة ومشكلة البحث بتساؤل:

- ما هي علاقة برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال

وكانت أهداف البحث:

- التعرف على علاقة برامج التلفاز العنيفة من حيث(مستوى العنف المشاهد وعدد ساعات المشاهدة) بالسلوك العدواني لدى الأطفال.
- التعرف على علاقة برامج التلفاز العنيفة من حيث(مستوى العنف المشاهد وعدد ساعات المشاهدة)بإضعاف الحساسية لدى الأطفال.
- التعرف على علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة من حيث(مستوى العنف في اللعبة وعدد ساعات اللعب)على السلوك العدواني لدى الأطفال.
- التعرف على علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة من حيث(مستوى العنف في اللعبة وعدد ساعات اللعب) بإضعاف الحساسية لدى الأطفال.
- التعرف على الفرق بين الذكور والإناث من حيث (المشاهد المفضلة ومدى التقليد ومدى تعلم الحركات العنيفة) من التلفاز والألعاب الالكترونية.
- علاقة السلوك العدواني بإضعاف الحساسية لدى الأطفال.

أما الفرضيات:

1-توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين مستوى العنف المشاهد في التلفاز ومستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية من حيث السلوك العدواني.

2- يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عدد ساعات مشاهدة التلفاز وعدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية من حيث مستوى السلوك العدواني

3- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين مستوى العنف المشاهد في التلفاز ومستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية من حيث مستوى إضعاف الحساسية.

4- يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عدد ساعات مشاهدة التلفاز وعدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية من حيث مستوى ضعف الحساسية.

5- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في الخيارات المفضلة(تلفاز وألعاب الكترونية)

6- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في مدى التقليد(تلفاز وألعاب الكترونية)

7- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في مدى التعلم للحركات العنيفة (تلفاز وألعاب الكترونية)

8- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث من حيث متغيرات البحث تبعا لمتغير الجنس.

(مستوى العنف المشاهد – مستوى العنف في الألعاب – عدد ساعات اللعب – عدد ساعات المشاهدة)

9- يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في السلوك العدواني.

10- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في مستوى ضعف الحساسية.

11- توجد علاقة ارتباطيه ذات دلالة إحصائية بين السلوك العدواني ومستوى الحساسية لدى الأطفال.

والتعريفات الإجرائية والمصطلحات

وفي **الفصل الثاني** تحدثت الباحثة عن السلوك العدواني والنظريات المفسرة له, أما **الفصل الثالث** تناول دور التلفاز, **والفصل الرابع** تناول دور الألعاب الالكترونية, **والفصل الخامس** ذكرت الباحثة فيه الدراسات السابقة المحلية والعربية والأجنبية ومكانة الدراسة الحالية بين الدراسات السابقة.

والباب الثاني ذكرت فيه الباحثة الدراسة الميدانية وتألف من ثلاثة فصول, **الفصل السادس** وتحدثت فيه الباحثة عن إجراءات الدراسة الميدانية حيث ذكرت فيه:

1- **عينة البحث**: تألفت عينة الدراسة من (764) طالب وطالبة, بواقع (400) طالب وبنسبة تمثيل 52,3% من المجتمع الأصلي في المدارس كافة, و(364) طالبة وبنسبة تمثيل 47,6% من المجتمع الأصلي, إلا أن الباحثة استبعدت بعض الاستبيانات التي لم يُكمَل الإجابة عنها أو التي لا يلعب أصحابها بالألعاب الالكترونية فبقي (619) طالب وطالبة

بواقع (356) طالب و(263) طالبة تم سحبهم بشكل عشوائي من مدارس محافظة دمشق وبنسبة تمثيل 3% من المجتمع الأصلي.

2- **أدوات البحث**:

- مقياس السلوك العدواني للأطفال إعداد \ سعيد الدوماني
- أداة لقياس إضعاف الحساسية إعداد \ الباحثة
- أداة لقياس دور العنف في التلفاز والألعاب الالكترونية إعداد \ الباحثة

وقامت الباحثة بالتحقق من أدوات البحث ودراسة صدقها بعدة طرق هي (صدق المحكمين والصدق التمييزي) ودراسة ثباتها بعدة طرق وهي(طريقة التجزئة التنصيفية و طريقة ألفا كرونباخ و الثبات بالإعادة) حيث دلت النتائج بأنها جيدة وتصلح لتحقيق أهداف الدراسة.

وفي **الفصل السابع** عرضت الباحثة النتائج وناقشت الفرضيات, وكان من أهم النتائج:

1- يوجد فروق ذات دلالة بين مستوى العنف المشاهد في التلفاز ومستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية من حيث مستوى السلوك العدواني لصالح المستوى الشديد العنف, فكلما ارتفع مستوى العنف المشاهد في التلفاز أو في الألعاب الالكترونية كلما ازداد مستوى السلوك العدواني.

2- لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عدد ساعات مشاهدة التلفاز وعدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية من حيث مستوى السلوك العدواني, فلم تؤثر ساعات المشاهدة أو ساعات اللعب على مستوى السلوك العدواني لدى الأطفال.

3- يوجد فروق ذات دلالة بين مستوى العنف المشاهد في التلفاز ومستوى العنف الممارس في الألعاب الالكترونية من حيث مستوى إضعاف الحساسية لصالح المستوى شديد العنف أي انه كلما ازداد مستوى العنف في التلفاز أو في الألعاب الالكترونية كلما ازداد مستوى ضعف الحساسية.

4- لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عدد ساعات مشاهدة التلفاز وعدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية من حيث مستوى ضعف الحساسية.

5- توجد فروق بين الذكور والإناث في الخيارات المفضلة في التلفاز والألعاب الالكترونية لصالح الذكور الذين كانوا أكثر تفضيلا للمشاهد العنيفة في التلفاز وفي الألعاب الالكترونية .

6- توجد فروق بين الذكور والإناث في مدى تقليد الأبطال في التلفاز والألعاب الالكترونية لصالح الذكور الذين كانوا أكثر تقليدا للأبطال العنيفين سواء في التلفاز أم في الألعاب الالكترونية .

7- توجد فروق بين الذكور والإناث في مدى تعلم الحركات العنيفة في التلفاز والألعاب الالكترونية لصالح الذكور الذين كانوا أكثر ميلا لتعلم الحركات العنيفة المشاهدة في التلفاز أو في الألعاب الالكترونية .

8- توجد فروق بين الذكور والإناث من حيث متغيرات البحث تبعا لمتغير الجنس(مستوى العنف المشاهد – مستوى العنف في الألعاب – عدد ساعات اللعب – عدد ساعات المشاهدة) وجميعها لصالح الذكور الذين اظهروا ميلا للمشاهد شديدة العنف في التلفاز وفي الألعاب الالكترونية, كما أنهم كانوا أكثر متابعة للبرامج التلفزيونية العنيفة والألعاب الالكترونية العنيفة.

9- توجد فروق بين الذكور والإناث من حيث مستوى السلوك العدواني لصالح الذكور الذين كانوا أكثر عدوانا من الإناث وبفرق واضح.

10- توجد فروق بين الذكور والإناث من حيث مستوى تبلد " ضعف " الحساسية وهذا الفرق لصالح الذكور الذين اظهروا مستويات عالية من تبلد " ضعف" الحساسية تجاه مناظر العنف

11- توجد علاقة ارتباطيه ذات دلالة إحصائية بين السلوك العدواني وإضعاف الحساسية , فكلما ارتفع مستوى السلوك العدواني لدى الأطفال يرتفع مستوى تبلد " ضعف" الحساسية لديهم.

وفي **الفصل الثامن** تحدثت الباحثة عن التفسير النتائج الإجمالي ومقترحات البحث والصعوبات التي واجهت الباحثة أثناء انجاز البحث وملخص خاص بالباحثة والملخص باللغة العربية والملخص باللغة الأجنبية وقائمة المراجع العربية والأجنبية وأخيرا الملاحق.

الملخص باللغة الانكليزية

Television Programs and Violent Electronic Games and Their Relationship with Aggressive Behavior and Desensitization among Children

The research consists of two sections, and the **first section** consists of five chapters. In the first chapter of the first section, the researcher dealt with research subject, and it included the introduction and research problem in the following question:

"What is the relationship of television programs and violent electronic games with aggressive behavior and weakening sensitivity among children?"

Research purposes are as follows:

- Identifying the relationship between violent television programs and aggressing behavior among children in terms of (level of violence watched and numbers of watching hours).

- Identifying the relationship between violent television programs and weakening sensitivity among children in terms of (level of violence watched and number of watching hours).

- Identifying the relationship between violent electronic games and aggressive behavior among children in terms of (level of violence in the game and number of playing hours).

- Identifying the relationship between violent electronic games and weakening sensitivity among children in terms of (level of violence in the game and number of playing hours).

- Identifying the difference between males and females in terms of (favorite watching, degree of imitating, and degree of learning violent movement) from television and electronic games.

- The relationship between aggressive behavior and weakening sensitivity among children.

As for hypotheses, they are as follows:

1- There are statistically significant differences between level of violence watched and level of violence in electronic games in respect to aggressive behavior.

2- There are statistically significant differences between number of watching hours and number of playing hours in respect to level of aggressive behavior.

3- There are statistically significant differences between level of violence in television and level of violence in electronic games in respect to level of weakening sensitivity.

4- There are statistically significant differences between number of watching hours and number of playing hours in respect to level of weakening sensitivity.

5- There are no statistically significant differences between males and females in preference options (television and electronic games).

6- There are statistically significant differences between males and females in the degree of imitation (television and electronic games).

7- There are statistically significant differences between males and females in the degree of learning violent movements (television and electronic games).

8- There are statistically significant differences between males and females in respect to research variables (level of violence watched – level of violence in games – number of playing hours – number of watching hours).

9- There are statistically significant differences between males and females in aggressive behavior.

10- There are statistically significant differences between males and females in weakening sensitivity.

11- There is a statistically significant relational relationship between aggressive behavior and level of sensitivity among children.

Terminology and Procedural definitions are as follows:

In the second chapter, the researcher talked about aggressive behavior, and, mentioned theories explaining aggressive behavior. The third chapter dealt with television role, and the fourth chapter dealt with the role of electronic games. And in the fifth chapter, the researcher mentioned previous studies, local, Arab, and foreign, as well as the position of the present study among previous studies.

In the **second section,** the researcher talked about the field study, and it consisted of three chapters. In the sixth chapter, the researcher talked about procedures of the field study, and it included:

1- **Research sample:** study sample consisted of (764) students (400 males representing 52.3% of research community in all schools, and 364 females representing 47.6% of research community). However, the researcher excluded some questionnaires that were not completed by students or those of students who didn't play electronic games. As a result, the sample became (619) students (356 males and 263 females)

who were randomly selected from the schools of Damascus, where they represented 3% of research community.

2- Research instruments:

- Children aggressive behavior scale / prepared by Sa'eed Aldumani.

- Weakening sensitivity scale / prepared by the researcher.

- Questionnaire of violence role in television and electronic games / prepared by the researcher.

The researcher checked research instruments and studies their validity in different ways (arbitrators validity and discriminatory validity), and she studied their reliability in different ways as well (systematic partition method, Cronbach Alpha method, and persistence by repetition method). That is, results indicated that they were good and valid to achieve study goals.

In the seventh chapter, the researcher presented the results and discussed the hypotheses. The most important findings were as follows:

1- There were significant differences between level of violence watched and level of violence in electronic games in relation to aggressive behavior, and these differences were in favor of the extreme level of violence. In other words, the higher the level of violence watched in television or in games is, the higher the level of aggressive behavior is.

2- There were no statistically significant differences between number of watching hours and number of playing hours in relation to level of aggressive behavior. That is, watching hours didn't affect the level of aggressive behavior among children, neither did playing hours.

3- There were statistically significant differences level of violence watched and level of violence in electronic games in relation to weakening sensitivity, and these differences were in favor of the extreme level of violence. That is to say, the higher the level of violence in television or in games, the higher the level of weakening sensitivity.

4- There were no statistically significant differences between number of watching hours and number of playing hours in relation to level of weakening sensitivity.

5- There were differences between males and females in the preference options in television and electronic games, and these differences were in favor of males who preferred violent scenes in television and electronic game more than females.

6- There were differences between males and females in the degree of imitating heroes in television and electronic games, and these differences were in favor of males who imitated violent heroes in television and electronic games more than females.

7- There were differences between males and females in the degree of learning violent movements in television and electronic games, and these differences were in favor of males who were more inclined to learning violent movements watched in television and electronic games.

8- There were differences between males and females in relation to research variables (level of violence watched – level of violence in games – number of playing hours – number of watching hours), and all of these differences were in favor of males who were more inclined to extremely violent scenes in television and in electronic games than females. They also pursued violent TV programs and violent electronic games more than females did.

9- There were differences between males and females in the level of aggressive behavior, and these differences were in favor of males who were clearly more aggressive than females.

10- There were differences between males and females in weakening sensitivity, and these differences were in favor of males who showed higher level of weakening sensitivity towards violent scenes.

11- There was a statistically significant relational relationship between aggressive behavior and weakening sensitivity. That is, the higher the level of aggressive behavior among children is, the higher the level of weakening sensitivity is.

In the eighth chapter, the researcher talked about the findings explanation, research suggestions, the difficulties she faces while conducting the research, the summary of the research in Arabic and English, Arabic and foreign references, and appendixes.

المـــراجـــع

1- آل علي, فوزية عبد الله (2006): **الطفل الإماراتي ووسائل الإعلام** , دراســة تحليليــة وميدانية, القاهرة, دار الفكر العربي.

2- إبراهيم الخولي, محمود سعيد (2006): **العنف في مواقف الحياة اليومية نطاق التفاعل**, ط1, مصر, دار ومكتبة الإسراء.

3- إبراهيم, ريكان(2004): **النفس والعدوان**: دراسة نفسية اجتماعية في ظاهرة العــدوان البشري, القاهرة, دار الكندي للنشر والتوزيع.

4- أبو إصبع, صالح خليل(2001): **استراتيجيات الاتصال وسياسته وتأثيراتــه**, القــاهرة, مجدلاوي للنشر والتوزيع.

5- أبو السعد, كمال جندي(1971): **انحراف الأحداث الجناح**, مصر, دار المعارف.

6- أبو معال, عبد الفتاح(1990): **أثر وسائل الإعلام على الطفل**, عمان,ط1, دار الشرق.

7- أحمد, سامية (2006): **"تلفزة العنف" ودور الفضائيات في إيجاد حالــة اللامبــالاة إزاء مشاهد العنف**, موقع قناة العربية.

8- الأرناؤوط, عبد اللطيف (2006): **أطفالنا والتلفزيون**, مجلة الأجيال, العــدد59, الســنة 15, سوريا.

9- أسعد, يوسف ميخائيل (1999): **أثر الضرب في البيت والمدرسة**, القاهرة, دار غريب.

10- اسكالونا, سيبيل(1961): **عدوان الأطفال**, ترجمة عبد المنعم المليجــي وآخــرون , ط2, مصر, مكتبة النهضة المصرية .

11- إفرا, جوديث خان(2005): **التلفزيون ونمو الطفل**, ترجمة عز الدين جميــل عطيــة – المشروع القومي للترجمة, العدد 984, ط3, القاهرة, المجلس الأعلى للثقافة.

12- الأمير, وعد(2003): **العنف في وسائل الاتصال المرئية وعلاقتــه بجنــوح الأحــداث**, رسالة مقدمة لنيل درجة الدكتوراه غير منشورة, كلية الآداب, جامعة بغداد.

13- الأنصاري، بدر محمد (2000): **قياس الشخصية**، ط1، دار الكتاب الحديث للطباعة والنشر، الكويت.

14- ايتيان, فرانسوا(2008): **اللعب عند الأطفال**, ترجمة معصومة علامة, بيروت, مؤسســة الاعلمي للمطبوعات.

15- الباشا, مرزوق(2003): **أطفالنا والتلفزيون**, ط1, بيروت, دار المأمون للتراث.

16- بدوان, يمامة(2007): **التلفزيون والأطفال أضرار الصحة والســلوك**, مجلــة الصــحة والطب, العدد 465, بيروت .

17- برقاوي, هناء(2001): **دراسة تحليلية للمحتوى الاجتماعي لصورة الجريمة كما يعكسها التلفزيون في سوريا**, رسالة ماجستير, جامعة دمشق.

18- بركات, مطاع (1994): **الخبرات العدوانية في الأسرة بعض الشروط والمحددات**, رسالة دكتوراه مترجمة غير منشورة, جامعة آدم ميتسكيفيتش, بوزنانيك.

19- بركات, مطاع و عز, إيمان (2003): **العنف ضد الأطفال دراسة مسحية في مرحلة التعليم الأساسي في سوريا** مكتب اليونيسيف, سوريا.

20- بشناق, رأفت محمد (2001): **سيكولوجيا الأطفال – دراسة في سلوك الأطفال واضطراباتهم النفسية**, لبنان, دار النفائس.

21- بشير ,إقبال محمد وآخرون(1990): **ديناميكية العلاقات الأسرية**, الإسكندرية, المكتب الجامعي الحديث.

22- بيطار, سيلفا (2005): **هل للعنف في وسائل الإعلام تأثير على الأطفال**, مركز دراسات أمان- المركز العربي للمصادر والمعلومات حول العنف ضد المرأة .

23- بيومي خليل, محمد (2000): **سيكولوجيا العلاقات الأسرية**, القاهرة, دار قباء.

24- التابعي, وجيهة محمد السعيد (2005): **دراسة لبعض المتغيرات النفسية والاجتماعية الديمغرافية المرتبطة بالإدمان التلفزيوني لدى الأطفال في الريف**, مجلة كلية التربية بالمنصورة.

25- التورزي, فتحي(2002): **المضامين التلفزيونية الموجهة للأطفال ومسألة العنف والانحراف**, اتحاد إذاعات الدول العربية , جامعة الدول العربية , العدد1.

26- الحاج, كمال بديع(1998): **استخدام الشباب السوري للبرامج الثقافية في الراديو والتلفزيون والإشباعات المحققة لها**, رسالة ماجستير في الإعلام منشورة, القاهرة, جامعة القاهرة كلية الإعلام.

27- حريقة, بولا(2001): **موسوعة الأسرة الحديثة – بسكيوبيديا**, ط1, بيروت, دار نوبيليس.

28- حسن, مرضي حسن (2002): **العدائية مدخل إلى فهم العدائية** , سوريا, دار الأولى للنشر والتوزيع.

29- الحسيني, أماني(2005): **الدراما التلفزيونية وأثرها في حياة أطفالنا**, ط1, القاهرة, عالم الكتب.

30- الحضيف, محمد بن عبد الرحمن (1994): **كيف تؤثر وسائل الإعلام دراسة في النظريات والأساليب**, مكتبة العبيكان, الرياض.

31- الخطي, مهيار (2001): **العنف الطلابي ضد المعلمين – ظاهرة يجب معالجتها**, الواحة التعليمية ,www.saihat.net

32- خضور, أديب (1990): **التلفزيون والطفل**, سوريا , دار الاولى.

33- خلف الله, سلمات (2004): **الطفولة المشكلات الرئيسية التعليمية والسلوكية العادية وغير العادية**, القاهرة, الجزء الأول, دار جهينة للنشر والتوزيع.

34- الخوري, توما جورج(2006): **سيكولوجية الأسرة**, دار الجيل, بيروت.

35- دكاك, أمل حمدي(2004): **دور الإعلام في حماية الأطفال من العنف**, مجلة المعلم العربي, المجلد 43, السنة 57, وزارة التربية في الجمهورية العربية السورية.

36- الدوماني, سعيد فرحان (2007): **السلوك العدواني وعلاقته ببعض المتغيرات لدى تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي في محافظة القنيطرة**, رسالة ماجستير غير منشورة, كلية التربية, جامعة دمشق.

37- زحلاوي, الياس و مقدسي, انطون (1985): **المجتمع والعنف** , ط2, دمشق, المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع.

38- الزعبي, احمد (2005): **مشكلات الأطفال النفسية والسلوكية والدراسية أسبابها وسبل علاجها**, ط1, دمشق, دار الفكر.

39- ربيع, هادي (2008): **اللعب والطفولة** , ط1, عمان, دار النهضة للنشر.

40- الرمحين, عطا الله و درويش (2004): **الإعلام والأمن السيكولوجي في وسائل الإعلام الجماهيري**, دار صوان.

41- سليم, مريم و الشعراني, الهام (2006): **الشامل في المدخل إلى علم النفس**, القاهرة, دار النهضة العربية.

42- سيلامي, بيير (1998): **موسوعة علم النفس الشامل**, الجزء التاسع, ط1, بيروت, منشورات مجموعة ايديوت العالمية .

43- الشاروني, يوسف (2004): **المجتمع وأثره في ثقافة الطفل**, مجلة العربي, العدد 544, الكويت.

44- شالفون, ميريه وآخرون(1996): **الطفل والتلفزيون**, ترجمة علي وطفة وفاضل حنا, سوريا, منشورات وزارة الثقافة.

45- شاهين, محمد (2003): **تروج للعنف وتهدم القيم والأخلاق ..ألعاب الكمبيوتر بين الترفيه والتدمير**, قناة الجزيرة, www.al-jazirah.com\cgi-bin\adv-new

46- الشحروري, مها حسني (2008): **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها** ,ط1, عمان, دار المسيرة.

47- الشربيني, زكريا (2002): **المشكلات النفسية عند الأطفال**, القاهرة, دار الفكر العربي.

48- الشربيني, زكريا و منصور, عبد المجيد (2003): **سلوك الإنسان بين الجريمة العدوان الإرهاب**, ط1, القاهرة, دار الفكر العربي.

49- شقير, زينب محمود (2005): **العنف والاغتراب النفسي بين النظرية والتطبيق**, ط1, القاهرة, مكتبة النهضة المصرية .

50- الشماس, عيسى (2005): **التلفاز والأطفال وظائفه تأثيراته توظيفه**, مجلة بناة الأجيال, العدد 57, السنة 14, سورية.

51- شمال حسن, محمود (2002): **المشاهدة التلفزيونية وإشكالية استثارة السلوك العدواني**, مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية, جامعة الدول العربية, العدد2.

52- الشناوي, محمد (2001): **التنشئة الاجتماعية للطفل**, ط1,عمان, دار صفاء للنشر.

53- الشوربجي, نبيلة(2006): **السلوك العدواني لأطفال الشوارع**, دار النهضة العربية ,ط1, القاهرة.

54- الصفدي, محمد بشير (2004): **تأثير التلفزيون على الطفل دراسة ميدانية لطلاب الصف السادس الابتدائي لنيل درجة مساعد مجاز في الخدمة الاجتماعية**, وزارة الشؤون الاجتماعية والعمل, سوريا.

55- الطيبي, عكاشة عبد المنان(1999): **الخوف والقلق عند الأطفال** , بيروت, دار الجيل.

56- العبد, عاطف عدلي (2006): **الإعلام والمجتمع**, القاهرة, دار الفكر العربي.

57- العبد الله, مي (2006): **نظريات الاتصال**, لبنان, دار النهضة العربية.

58- عبد المجيد, جميل طارق (2005): **لعب الأطفال من الخامات البيئية**, ط1, عمان, دار صفاء للنشر والتوزيع.

59- العبد, نهى عاطف (2005): **أطفالنا والقنوات الفضائية**, القاهرة, دار الفكر العربية.

60- العقاد, عصام عبد اللطيف(2001): **سيكولوجية العدوانية وترويضها منحى علاجي معرفي جديد**, القاهرة, دار غريب.

61- العناني, حنان عبد الحميد (1998): **الصحة النفسية للطفل**, ط1, الأردن, دار الفكر .

62- العواملة, حابس و مزاهرة, ايمن (2003): **سيكولوجيا الطفل علم نفس النمو**, عمان, دار الأهلية للنشر.

63- العوير, محي الدين (2007): **أثر الإعلام المعاصر**, ط1, سوريا, دار النهضة.

64- العيسوي, عبد الرحمن (2004): **سيكولوجيا الإجرام**, القاهرة, دار النهضة العربية.

65- العيسوي, عبد الرحمن (2004): **ظاهرة العنف الأسري أسبابها ومظاهرها**, مجلة البحوث الأمنية, كلية الملك فهد الأمنية– مركز البحوث والدراسات, المجلد 13, العدد28

66- العيسوي, عبد الرحمن (1990): **سيكولوجيا العنف والجريمة**, الإسكندرية, دار المعرفة الجامعية.

67- العيسوي, عبد الرحمن (1997): **سيكولوجيا الطفولة والمراهقة**, بيروت, ط1, دار النهضة العربية.

68- فاضل, خليل (2004): **التشويه الالكتروني للأطفال**, مجلة العربي, عدد 522, الكويت.

69- فرويد, سيغموند وآخرون (1986): **سيكولوجيا العدوان**, ترجمة عبد الكريم ناصيف, ط1, عمان, دار منارات للنشر.

70- قريشي, عبد الكريم و زعطوط, رمضان (2006): **التأثيرات السلبية التي تتركها مشاهدة التلفزيون في الأطفال واستراتيجيات مقاومتها**, مجلة اتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس, مجلة علمية تصدرها الجمعية العلمية لكليات التربية ومعاهدها في الجامعات العربية, المجلد الرابع, العدد الثاني, دمشق.

71- القمش, مصطفى نوري والمعايطة, خليل عبد الرحمن (2007): **الاضطرابات السلوكية والانفعالية**, ط1, عمان, دار المسيرة .

72- قنديلجي, عامر (1999): **البحث العلمي واستخدامات مصادر المعلومات**, ط1, عمان, دار البازوري العلمية.

73- كبارة, أسامة (2003): **برامج التلفزيون والتنشئة التربوية والاجتماعية للأطفال**, دار النهضة العربية , القاهرة.

74- الكتاني, فاطمة الشريف(2004): **القلق الاجتماعي والعدوانية لدى الأطفال**, ط1, بيروت, دار وحي العلم.

75- كريستاكيس, ديمتري (2007): **سلوك الأطفال العدواني يرتبط بالعنف على الشاشة**, مجلة الصحة والطب, العدد 469, دبي.

76- كفافي, علاء الدين (1999): **الإرشاد والعلاج النفسي والأسري**, ط1, القاهرة, دار الفكر العربي.

77- لوريس, عبد القادر (2006): **السلوكيات العدوانية عند الطفل تناول نشوئي..وقائي ..علاجي**, مجلة دراسات نفسية وتربوية, العدد الأول, كلية الآداب والعلوم الاجتماعية, جامعة سعيد دحلب, البليدة.

78- مجموعة من المؤلفين (2007): **التلفزيون والعاب الكمبيوتر تأثيراتها النفسية والسلوكية**, مجلة الصحة والطب, العدد 457, دبي.

79- مجموعة من المؤلفين (2007): **تقليد الأطفال للأبطال الوهميين في الأفلام سلاح ذو حدين**, مجلة الصحة والطب, العدد440, دبي.

80- مجموعة من المؤلفين (2005): **مخاطر الألعاب الالكترونية العنيفة دراسة تنفي وجود ارتباط قوي بين الألعاب الالكترونية العنيفة والسلوك العنيف لدى الشباب**, القاهرة, جريدة الأهرام – صفحة الانترنت والكمبيوتر, السنة 127, العدد 43457.

81- مختار, وفيق صفوت (1999): **مشكلات الأطفال السلوكية الأسباب وطرق العلاج**, ط1, القاهرة, دار العلم والثقافة.

82- المطوع, محمد بن عبد الله (2008): **العلاقة بين العنف الأسري تجاه الأبناء والسلوك العدواني لديهم دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الثانوية في الرياض**, مجلة العلوم الاجتماعية, المجلد 36, العدد1, جامعة الكويت, الكويت.

83- معمرية, بشير(2004): **أبعاد السلوك العدواني وعلاقته بأزمة الهوية لدى الشباب الجامعي**, مجلة شبكة العلوم النفسية العربية, العدد 3, الجزائر.

84- ملحم, سامي محمد (2000): **مناهج البحث في التربية وعلم النفس**, ط1, عمان, دار المسيرة .

85- مخائيل, امطانيوس (2006): **القياس النفسي**, الجزء الأول, سوريا, منشورات جامعة دمشق.

86- نصري, هاني يحيى (2006): **علم النفس: دراسة الحواس الداخلية عبر السلوك اليومي للإنسان**, بيروت, دار الأرقم.

87- النمر, أسعد (1995): **في سيكولوجيا العدوان**, الدمام, توزيع الدار الجديدة .

88- هاشم, عوض (1999): **العنف التلفزيوني وعلاقته بالسلوك العدواني رؤية تحليلية للدراسات النفسية**, اتحاد إذاعات الدول العربية, جامعة الدول العربية, العدد 2.

89- هندي, ذياب(1990): **أثر وسائل الإعلام على الطفل** , ط1, عمان, جمعية عمال المطابع التعاونية.

90- هيلات, مصطفى قسيم وآخرون (2008): **العلاقة بين أنماط التنشئة الأسرية والاضطرابات الانفعالية لدى طلبة الصف السادس الأساسي الذكور**, مجلة اتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس , دمشق, المجلد السادس, العدد الأول.

91- وملمان, شيفر (1999): **سيكولوجيا الطفولة والمراهقة** , ترجمة سعيد حسني العزة , ط1, القاهرة , دار الثقافة للنشر .

92- وهبي, كمال حسن والخليدي, عبد المجيد (1997): **الأمراض النفسية والعقلية والاضطرابات السلوكية عند الطفل**, ط1, بيروت, دار الفكر العربي.

93- وين, ماري (1999): **الأطفال والإدمان التلفزيوني**, الكويت, عالم المعرفة, العدد 247.

94- يعقوب, نافذ نايف رشيد (2002): **مركز الضبط وعلاقته بالسلوك العدواني لدى طلبة الصف العاشر الأساسي في مدينة اربد**, مجلة كلية التربية, جامعة طنطة, العدد 31, المجلد 34.

95- يوسف, ليلى (2006): **شحنة العنف في الصغر .. نموذجا في الكبر**, جريدة الأيام – بوابة المرأة ,

- **المراجع الأجنبية :**

1. Anderson ,craig A(2008) : violent video Games : Myths, facts, and Unanswered Questions Executive Council Of The International Society for Research on Aggression ,American Psychology Science Directorat , USA.
2. Anderson ,craig A – Bushman , Brad .J – Garnagey , Nicholas,I (2007) : The effect of video games violence on physicological desensitization to real- life violence , Journal of Experimental Social Psychology , Elsevier , VOL: 43.
3. Anderson ,craig A(2004): An update on the effects of playing violent video games, Journal of Adolescence ,vol :27 , USA www.elsevier.com/locate/jado
4. APA,(2008) : effect of violant T V and videogames on aggression in children and a dolescent , copyright ©Acadmon and Essays 411,USA.
5. A PA - American Psychological Association (2004): violence in the media – psychologists help protect children from harmful effects , USA ,WWW.APA Onlin.org
6. Bushman , Brad .J –Bartholow , Bruce – Sestir , Mars .A (2006): Chronic violent video games exposure and desensitization to violence : Behavioral and event – related brain potential data , Journal Experimental Social Psychology ,Elsevier ,vol :42 , USA.
7. Ferguson ,CH. J –Rueda ,S.W- Cruz , A.M – Ferguson ,D.E (2008) : VIOLENT Video games and aggression : Causal Relationship or Byproduct of Family violence and intrinsic violence Motivation ? published by : SAGE.
8. Fleischer . h(2005) :Do video Games Make Youngths Violent, The American Psychological Association, Losangeles.
9. Friedrich,Monika- Zumbach, joerg – Bluemke , Mathias (2009) : The influence of violent and non violent computer games on implicit measures of aggressiveness , psychological instute, University of Heidelberg , Germany ,copyright © wiley liss ,www3.intescience . wiley.com\journal\122662997.
10. Funk , Jeanne .B(2005): Children's Exposure to Violent video games and Desensitization to violence , Child and Adolescent psychiatric Clinics of North America ,Elsevier saunder ,USA.
11. Funk , Jeanne .B- Baldacci ,H.B – Pasold , T- Baumgardner,J(2004) : Violenc Exposure in real – life , video

games , television , movies and the internet : is there desensitization ? ,Journal of Adolescence, vol 27 , USA.

12. Gentile ,Douglas .A(2004): The effects of violent games on children : What perents need to now .http.//jobfunctione . bnet . com/abstract.aspx?docid=915755
13. Gentile ,Douglas .A(2004): The effects of violent game habits on adolescent hostility aggressive behaviors, and school performance , Journal of Adolescence , NO 27 ,University of Oklahoma Medical school ,USA.
14. Griffiths,Mark(1993):Violent video games and aggression Areview of the literature ,Trent University , Elsevier saunder ,Nottingham .
15. Harris,Jessica(2001) : The effects of computer games on young children areview of the research , RDS Occasional paper , VOL : 72 ,London.
16. Hart, Gordon M.- Johnson, Bryan- Stamm, Brian- Angers, Nick- Robinson, Adam- Lally, Tara- Fagley, William .H (2009): Effects of Video Games on Adolescents and Adults , CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR, Volume 12, Number 1, Temple University ,Philadelphia
17. Hill , Ganit (2006) : Media – Developing Child ,www.annenberg publicly center .org
18. Holtzman,Wagne. H- Aghi , Mira – Sakamoto, Taksshi(2007): Principles and concepts of Evoluation
19. - Jessica Harris(2001):The effects of computer games on young children ,RDS occasional.
20. Koushnar , Devid(2005) : Violence Between video games and Television , Journal of Hymag ,http://midouza.Net/vb/showthread.ph?t=1347.
21. Liss ,Willy (2008) : Experimental Study Of The differential effects of playing versus watching violent videogames on children,s aggressive behavior, Utrecht University ,The Netherlands,www3.interscience.wily. com \Journal\11781872.
22. Lynch , paul – Gentile , Dougles .A-Runlinder,J-Walsh ,D.A(2004) : The effect of violent video game habits on adolescent hostility Aggressive Behaviors , and School performance , Academic Press , Journal of Adolescence , USA.
23. Muller ,F.S – Bliesener, T-Luthman .S(2008) : Hostile and Hardened An Experimental Studay on (De) sensitization To

Violence and Suffering Through playing video Games , University of Kiel ,Swiss Journal of psychology , VOL: 67.

24. Pasold,Tracie (2008) : Effect of video games playing on Children , Media Wise Net Work , http://www.esrb.org/retailers/contact.jsp
25. Petit,Jorge. R (2004) : Handbook of Emergency psychiatry,Lippincott Williams & Wilkins.
26. Singer , peter (2007) : Children and video Games , project syndicate,Molborn.
27. Tafalla, Richard J.(2007): Gender Differences in Cardiovascular Reactivity and Game Performance Related to Sensory Modality in Violent Video Game Play, Journal of Applied Social Psychology, Volume 37, University of Wisconsin–Stout.
28. Thompson ,K.M – Haninaer , K-Ryan ,M.S (2004) : Violencein Teen – Rated video Games , Medscape General Medicine.
29. Tremblay,Richard.E- Nagin, Daniel S- Se´guin, Jean R.(2004): Physical Aggression During Early Childhood: Trajectories and Predictors, PEDIATRICS Vol. 114 No. 1, http://www.pediatrics.org/cgi/content/full/114/1/e43
30. Wagner ,Cynthia .G(2004) : Aggression and violent Media Michigan, state University , Division of University Relathions , VOL: 38,New York.
31. Wolock ,Ellen (2004): Violence in video games , World Advertising Research center , VOL: 5,Nu:3 , Germany.

الملحق رقم ١

أسماء السادة المحكمين :

- الدكتور كمال بلان	رئيس قسم الإرشاد النفسي
- الأستاذة الدكتورة أمينة رزق	رئيسة قسم علم النفس
- الأستاذ الدكتور فايز الحاج	قسم علم النفس
- الاستاذة الدكتورة سلوى مرتضى	قسم تربية الطفل.
- الدكتور ياسر جاموس	قسم القياس والتقويم
- الدكتورة صباح السقا	قسم الإرشاد النفسي
- الدكتور مطاع	قسم الإرشاد النفسي
- الدكتور غسان منصور	قسم علم النفس المعرفي
- الدكتورة رنا قوشحة	قسم القياس والتقويم

الملحق رقم ٢

أداة " دور العنف - إضعاف الحساسية" قبل التحكيم

تلميذي العزيز , تلميذتي العزيزة :

فيما يلي عدد من الأسئلة التي تفيدنا في جمع معلومات عنك لا تكتب اسمك لان هذه المعلومات ستظل سرية أكمل الإجابة على الأسئلة وضع إشارة عند الخيار الذي تراه مناسب لك وتذكر بأنه لا يوجد إجابة صحيحة وأخرى خاطئة وشكرا لتعاونك

العمر :

الجنس :

الرقم :

عمل الأب : **عمل الأم :**

درجة تعليم الأب : جامعي **ثانوي أو معهد متوسط** **إعدادي أو ابتدائي**

- تشاهد البرامج التلفزيونية وتستمتع بمتابعتها فأتمنى أن تجاوب على هذه الأسئلة :

١ - ما هي عدد الساعات التي تتابع فيها التلفزيون يوميا .

- أقل من ساعتين - ٣ ساعات

- ٤ ساعات - أكثر من ٤ ساعات.

٢ - ما هي الأفلام التي تحب مشاهدتها

أ_ ساندي بل _ فله - منوعات غنائية - استروبولي

ب _ أبطال الديجيتال _ أفلام الرعب _ سوبرمان - أفلام الكاراتيه _ زورو

٣ - ما هي المشاهد التي تسرك :

أ – القتالية (العنيفة) ب – حكايات (قصص)

–أذكر أخرى .....

٤ - تتابع البرامج التلفزيونية المفضلة لديك .

أ- لوحدك . ب – مع عائلتك ..... مَن هو.....

	نعم	لا
٥ - يشرح لك والدك ما تراه على الشاشة ويناقشاك فيه		
يسمح لك والداك اختيار البرامج التي تتابعها تلفزيون		
تمر بموقف يشبه أحد المواقف التي مر بها ل في الأفلام القتالية فتجد نفسك مدفوعا لتقليده.		
ب الأفلام القتالية لأنها تعلمك أساليب قتالية جديدة		
٩ - لديك الرغبة في أن تؤذي كل فرد يتعرض لك		
١٠ - ساعدتك المشاهد القتالية على التعلم كيف تتغلب على خصمك في أثناء الشجار		

١١ - يجب على كل طفل أن يكون قادر على القتا		
١٢ – نقلد المشاهد القتالية التي يعرضها التلفاز عندما نلعب مع أصدقائنا		

١٣ – عندما يصارع البطل أعداءه فإنني أحب أن :

أ – يقتلهم ب– ينتصر عليهم ويتركهم على قيد الحياة

١٤ – ما نوع الألعاب التي تحب أن تلعبها مع أصدقائك بالمدرسة:

أ – قتالية ب– خالية من القتال والصراع

١٥ – ماذا تفعل لو وجدت برنامج على التلفاز فيه دمار وموتى وعنف:

أ – تقلب عنه ب – تتحمس لمتابعته

١٦ – إذا تشاجرت مع أحد :

أ- هل تقلد حركات الأبطال في التلفاز ب – تحاول إبعاد الخصم عنك وحسب .

١٧ - بعد متابعة البرامج القتالية فإنك :

أ – تفكر في الحركات وتحاول ألا تنساها ب– لا تفكر فيها أبدا

١٨ – تعجبك المشاهد العنيفة في التلفاز فتحاول

أ – التدرب على الحركات القتالية حتى تستفيد منها في ألعابك مع أصدقائك

ب – لديك حركاتك الخاصة ولست بحاجة إلى أساليب قتالية جديدة

١٩- من هو بطلك المفضل:

أ – سوبرمان – غرانديزر - سلاحف النينجا

ب- كونان - همتارو - الآنسة صفاء – ريمي .

- إذا كنت تلعب بالألعاب الالكترونية " ألعاب الكمبيوتر " أجب عن الأسئلة التالية :

٢١– ما هي عدد الساعات التي تلعب بها ألعاب الكمبيوتر

- اقل من ساعتين – ٣ ساعات

– ٤ ساعات – أكثر من ٤ ساعات

٢٢ – ما هي الألعاب الالكترونية التي تحب أن تلعب بها

أ- سودوكو – بزل - فيفا _

ب - هاف لايف - كونتر - بيت الموت _ نيد فور سبيد

٢٣ – تلعب بالألعاب الالكترونية المفضلة لديك

أ– لوحدك ب– مع أحد من أفراد عائلتك , من هو .....

	نعم	لا
٢٤ - يناقشك والداك حول ما تلعب به		
٢٥ - يسمح لك والداك بأن تختار الألعاب الالكترونية التي تلعب بها دون تدخل منهم .		
٢٦ - عندما ألعب أحب أن أقتل كل الأعداء في اللعبة وأخلّص عليهم		
٢٧– تحب أن تلعب بألعاب قتالية وفيها الكثير من الأعداء حتى تقضي عليهم		
٢٨ - تحب الألعاب الالكترونية القتالية لأنها تعلمك أساليب قتالية جديدة		
٢٩– ساعدتك الألعاب القتالية على التعلم كيف تتغلب على خصمك في أثناء الشجار		
٣٠ - عندما تلعب بالألعاب الإلكترونية تشعر وكأنك البطل وتقوم بقتل الأعداء والتخلص منهم بقوة		

٣١ -إذا تشاجرت مع أحد

أ- هل تقلد حركات الأبطال في الألعاب الالكترونية ب – تحاول إبعاد الخصم عنك وحسب .

٣٢– بعد أن تنتهي من الألعاب الالكترونية فإنك

أ – تفكر في الحركات وتحاول ألا تنساها ب – لا تفكر فيها أبدا

٣٣ – تعجبك حركات الأبطال في الألعاب الالكترونية فتحاول :

أ – التدرب على الحركات القتالية حتى تستفيد منها في ألعابك مع أصدقائك

ب – لديك حركاتك الخاصة ولست بحاجة إلى أساليب قتالية جديدة

ج– لا تهتم بهذه الأساليب القتالية

- تحدث معك بعض ردود الفعل عندما تتابع برامج التلفاز أو عندما تلعب بالألعاب الالكترونية , حتى نتعرف عليها نتمنى أن تجاوب على هذه المواقف وتختار الخيار الذي يناسبك منها .

١- عندما أرى منظر الدماء تسيل من الضحايا في الألعاب أو برامج التلفاز فإنني :

أ– اعتدت على هذه المناظر فلا يحدث معي شيء

ب – أخاف

ج – امتنع عن المشاهدة

٢ -عندما أرى أحد التلاميذ يضرب من قبل آخرين :

أ– لا أهتم لأمره

ب – أتأسف عليه

ج – أدافع عنه.

٣ – عندما يزعجني فرد ما واضطر لتوبيخه والتشاجر معه فإنني :

أ– لا أفكر فيه فهو يستحق ما حصل له

ب – أحزن عليه وأفكر بأنه تألم

ج – أندم على ما فعلت

٤ – في حال قمت بالمشاجرة فإنك تشعر :

أ – بالإثارة والحماس

ب – بالذنب

ج – لا تشعر بشيء

٥- عندما أكون في الطريق ويحدث حادث سير فإنني :

أ– أتفرج فقط

ب – أخاف من رؤية الدم والضحايا

ج – أطلب المساعدة

٦ – عندما أرى على شاشة التلفاز أعمال العنف في الأراضي المحتلة فإنني :

أ– أهتم بأنواع السيارات المحروقة

ب– أحزن على الضحايا وأتألم لأجلهم

ج – أحقد على الأعداء

٧ – عندما أرى أحد الأبطال يقتل خصمه بالتلفاز فإنني :

أ – أعجب بشجاعته

ب – أنزعج من قسوته

ج – أحاول ألا أراه

٨ – عندما يقوم شخص ما بضرب زميل لي فإنني :

أ- أحاول الدفاع عن صديقي

ب – أنزعج منه

ج – لا أهتم لأمرهم

٩ – عندما ألعب بالألعاب الالكترونية وأهزم خصمي في اللعبة فإنني :

أ- أقتله ولا أتردد

ب – أشفق عليه وأتركه

ج – أنهي اللعبة

١٠ – عندما أشاهد الممثلين يستخدمون السكاكين والمسدسات لقتل أعدائهم في التلفاز فإنني :

أ -أبحث عن ألعاب تشبهها لأقلد ما أراه

ب – أكره رؤيتها وأنفر منها

ج – لا أبالي.

١١ – عندما أرى مسدسا أو بنادق في السوق فإنني :

أ – أتحمس لشرائها واللعب به

ب-أشعر بتوتر وخوف منها

ج – لا أهتم بها .

١٢ - عندما ألعب بألعاب الكمبيوتر وتسمح لي اللعبة باختبار مستوى العنف فيها فإنني :

أ – اختار أعلى مستوى وأكبر الأسلحة

ب – أفضل المستوى المنخفض للعنف

ج – أفضل الألعاب التعليمية

١٣ – عندما ألعب بالألعاب الالكترونية " قتال شوارع مثلا " فإنني :

أ – أقتل كل المارة حتى غير المسلحين

ب -أبدل اللعبة بمجرد رؤيتي لمنظر الدماء والقتلى فيها

ج – أحاول ألا أقتل غير المسلحين

الملحق رقم (٣)

مقياس السلوك العدواني

الرقم	العبارة	نعم	لا	أحيانا
١	دائما أتشاجر مع زملائي			
٢	أفرح عندما يغضب الآخرين مني			
٣	إذا ضربني احدهم اهدده بالانتقام			
٤	أحب مشاهدة المصارعة الحرة على التلفزيون بشكل كبير			
٥	إذا أزعجني احدهم أقوم بإزعاجه			
٦	اشتم من يزعجني			
٧	عندما اغضب اشعر برغبة بالصراخ			
٨	إذا شتمني زميلي احقد عليه			
٩	اغضب جدا ممن لا يعجبه كلامي			
١٠	عندما اغضب لا اعرف ماذا أقول			
١١	إذا أزعجني احدهم أقوم بضربه			
١٢	لا ادع أحدا يهزمني حتى لو جلبت جماعتي			
١٣	لا اشعر بالخجل إذا شتمت احدهم أمام الناس			
١٤	عندما أتشاجر مع احد انتصر دائما ولو بالمكيدة			
١٥	أحب المؤامرات وخلق المشاكل			
١٦	عندما اغضب احطب كل شيء أمامي			
١٧	أحب استخدام الكلام الجارح أثناء القتال			
١٨	عندما أتشاجر مع احدهم أعضه بأسناني			
١٩	إذا أزعجني زميلي أمزق له كتبه			

٢٠	استخدم العصا بالقتال			
٢١	احقد على زملائي عندما يمزحون معي بشكل مزعج			
٢٢	عندما أشاهد الأولاد يتشاجرون أحب الاشتراك معهم ولو بالكلام الجارح			
٢٣	عندما أشاهد زملائي يتقاتلون افرح			
٢٤	ارغب دائما بالسب والشتم			
٢٥	اضرب الأولاد حتى أصبح زعيمهم			
٢٦	أحب السخرية من بعض زملائي			
٢٧	اضرب زملائي من دون سبب			
٢٨	افرح عندما اشتم الناس وأزعجهم			
٢٩	أتكلم على زملائي أثناء غيابهم			
٣٠	أقول لأبي أشياء غير صحيحة عن إخوتي حتى يحبني			
٣١	إذا شتم احدهم زميلي أقوم بضربه			
٣٢	أتحدى الآخرين بالكلام الجارح			
٣٣	اخبر معلمتي عن تصرفات زملائي			
٣٤	اكره الناس لأنهم يكرهوني			
٣٥	اسخر من زملائي			
٣٦	استخدم السب والشتم أثناء العراك			

الملحق رقم (٤)

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأطفال العدوانيين وغير العدوانيين من حيث مستوى العنف المشاهد.

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	السلوك العدواني	٥٠٢٠.٧٣٢[a]	٢	٢٥١٠.٣٦٦	٢٥.٦٠٦	.٠٠٠
	مستويات السلوك العدواني	٦٩.٠٦٨[b]	٢	٣٤.٥٣٤	٣٠.١٢٤	.٠٠٠
Intercept	السلوك العدواني	١٢٢١١٧٧.٣٧٤	١	١٢٢١١٧٧.٣٧٤	١٢٤٥٦.٣٣٨	.٠٠٠
	مستويات السلوك العدواني	٢٤٩٢.٣٩٠	١	٢٤٩٢.٣٩٠	٢١٧٤.١١١	.٠٠٠
عنفTV	السلوك العدواني	٥٠٢٠.٧٣٢	٢	٢٥١٠.٣٦٦	٢٥.٦٠٦	.٠٠٠
	مستويات السلوك العدواني	٦٩.٠٦٨	٢	٣٤.٥٣٤	٣٠.١٢٤	.٠٠٠
Error	السلوك العدواني	٦٠٣٩٠.٥٦١	٦١٦	٩٨.٠٣٧		
	مستويات السلوك العدواني	٧٠٦.١٧٩	٦١٦	١.١٤٦		
Total	السلوك العدواني	١٨٢٤٢٧٤.٠٠٠	٦١٩			
	مستويات السلوك العدواني	٤٤٩٣.٠٠٠	٦١٩			
Corrected Total	السلوك العدواني	٦٥٤١١.٢٩٢	٦١٨			
	مستويات السلوك العدواني	٧٧٥.٢٤٧	٦١٨			

a. R Squared = .٠٧٧ (Adjusted R Squared = .٠٧٤)

b. R Squared = .٠٨٩ (Adjusted R Squared = .٠٨٦)

Estimates

Dependent Variable	مستوى العنف المشاهد	Mean	Std. Error	٩٥% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
السلوك العدواني	لا عنف	٤٩.١٤٧	.٧١٨	٤٧.٧٣٧	٥٠.٥٥٨
	عنف متوسط	٥٣.٤٦٩	١.١٠٠	٥١.٣٠٩	٥٥.٦٣٠
	عنف شديد	٥٥.٥٣٧	.٥٣١	٥٤.٤٩٥	٥٦.٥٨٠
مستويات السلوك العدواني	لا عنف	١.٩٦٣	.٠٧٨	١.٨١١	٢.١١٦
	عنف متوسط	٢.٤٦٩	.١١٩	٢.٢٣٦	٢.٧٠٣
	عنف شديد	٢.٧١٣	.٠٥٧	٢.٦٠٠	٢.٨٢٥

Pairwise Comparisons

Dependent Variable	مستوى (I) العنف المشاهد	(J) مستوى العنف المشاهد	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.[a]	٩٥% Confidence Interval for Difference[a]	
						Lower Bound	Upper Bound
السلوك العدواني	لا عنف	عنف متوسط	-٤.٣٢٢-*	١.٣١٤	.٠٠٣	-٧.٤٦٨-	-١.١٧٦-
		عنف شديد	-٦.٣٩٠-*	.٨٩٣	.٠٠٠	-٨.٥٢٨-	-٤.٢٥٢-

	عنف متوسط	لا عنف	٤.٣٢٢*	١.٣١٤	.٠٠٣	١.١٧٦	٧.٤٦٨
		عنف شديد	-٢.٠٦٨-	١.٢٢١	.٢٤٩	-٤.٩٩٣-	.٨٥٦
	عنف شديد	لا عنف	٦.٣٩٠*	.٨٩٣	.٠٠٠	٤.٢٥٢	٨.٥٢٨
		عنف متوسط	٢.٠٦٨	١.٢٢١	.٢٤٩	-.٨٥٦-	٤.٩٩٣
مستويات السلوك العدواني	لا عنف	عنف متوسط	-.٥٠٦-*	.١٤٢	.٠٠١	-.٨٤٦-	-.١٦٦-
		عنف شديد	-.٧٤٩-*	.٠٩٧	.٠٠٠	-.٩٨١-	-.٥١٨-
	عنف متوسط	لا عنف	.٥٠٦*	.١٤٢	.٠٠١	.١٦٦	.٨٤٦
		عنف شديد	-.٢٤٤-	.١٣٢	.١٨٥	-.٥٦٠-	.٠٧٣
	عنف شديد	لا عنف	.٧٤٩*	.٠٩٧	.٠٠٠	.٥١٨	.٩٨١
		عنف متوسط	.٢٤٤	.١٣٢	.١٨٥	-.٠٧٣-	.٥٦٠

Based on estimated marginal means

*. The mean difference is significant at the .٠٥ level.

a. Adjustment for multiple comparisons: Sidak.

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأطفال العدوانيين وغير العدوانيين من حيث مستوى العنف في الألعاب

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	السلوك العدواني	٤٢٤٦.٩٨٥[a]	٢	٢١٢٣.٤٩٣	٢١.٣٨٦	.٠٠٠
	مستويات السلوك العدواني	٥١.٤٧٨[b]	٢	٢٥.٧٣٩	٢١.٩٠٧	.٠٠٠
Intercept	السلوك العدواني	١٣٢٩٧٦٨.٣٦٠	١	١٣٢٩٧٦٨.٣٦٠	١٣٣٩٢.٤٠٧	.٠٠٠
	مستويات السلوك العدواني	٢٦٦٥.٤٧٦	١	٢٦٦٥.٤٧٦	٢٢٦٨.٥٨٨	.٠٠٠
عنفPC	السلوك العدواني	٤٢٤٦.٩٨٥	٢	٢١٢٣.٤٩٣	٢١.٣٨٦	.٠٠٠
	مستويات السلوك العدواني	٥١.٤٧٨	٢	٢٥.٧٣٩	٢١.٩٠٧	.٠٠٠
Error	السلوك العدواني	٦١١٦٤.٣٠٧	٦١٦	٩٩.٢٩٣		
	مستويات السلوك العدواني	٧٢٣.٧٦٩	٦١٦	١.١٧٥		
Total	السلوك العدواني	١٨٢٤٢٧٤.٠٠٠	٦١٩			
	مستويات السلوك العدواني	٤٤٩٣.٠٠٠	٦١٩			
Corrected Total	السلوك العدواني	٦٥٤١١.٢٩٢	٦١٨			
	مستويات السلوك العدواني	٧٧٥.٢٤٧	٦١٨			

a. R Squared = .٠٦٥ (Adjusted R Squared = .٠٦٢)

b. R Squared = .٠٦٦ (Adjusted R Squared = .٠٦٣)

٢٠

E٢١stimates

Dependent Variable	مستوى العنف في الألعاب الالكترونية	Mean	Std. Error	٩٥% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
السلوك العدواني	لاعنف	٤٩.١٣٩	.٧٩٣	٤٧.٥٨٢	٥٠.٦٩٦
	عنف وسط	٥٢.٧٠٨	.٩٦٨	٥٠.٨٠٧	٥٤.٦٠٨
	عنف شديد	٥٥.٣٣٨	.٥٢٩	٥٤.٢٩٩	٥٦.٣٧٧
مستويات السلوك العدواني	لاعنف	٢.٠٠٠	.٠٨٦	١.٨٣١	٢.١٦٩
	عنف وسط	٢.٣٥٨	.١٠٥	٢.١٥٢	٢.٥٦٥
	عنف شديد	٢.٦٧٩	.٠٥٨	٢.٥٦٦	٢.٧٩٢

Pairwise Comparisons

Dependent Variable	(I) مستوى العنف في الألعاب الالكترونية	(J) مستوى العنف في الألعاب الالكترونية	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.[a]	٩٥% Confidence Interval for Difference[a]	
						Lower Bound	Upper Bound
السلوك العدواني	لاعنف	عنف وسط	-٣.٥٦٨-*	١.٢٥١	.٠١٣	-٦.٥٦٤-	-.٥٧٣-
		عنف شديد	-٦.١٩٩-*	.٩٥٣	.٠٠٠	-٨.٤٨٠-	-٣.٩١٧-
	عنف وسط	لاعنف	٣.٥٦٨*	١.٢٥١	.٠١٣	.٥٧٣	٦.٥٦٤
		عنف شديد	-٢.٦٣٠-	١.١٠٣	.٠٥١	-٥.٢٧١-	.٠١٠
	عنف شديد	لاعنف	٦.١٩٩*	.٩٥٣	.٠٠٠	٣.٩١٧	٨.٤٨٠
		عنف وسط	٢.٦٣٠	١.١٠٣	.٠٥١	-.٠١٠-	٥.٢٧١
مستويات السلوك العدواني	لاعنف	عنف وسط	-.٣٥٨-*	.١٣٦	.٠٢٦	-.٦٨٤-	-.٠٣٣-
		عنف شديد	-.٦٧٩-*	.١٠٤	.٠٠٠	-.٩٢٧-	-.٤٣١-
	عنف وسط	لاعنف	.٣٥٨*	.١٣٦	.٠٢٦	.٠٣٣	.٦٨٤
		عنف شديد	-.٣٢٠-*	.١٢٠	.٠٢٣	-.٦٠٨-	-.٠٣٣-
	عنف شديد	لاعنف	.٦٧٩*	.١٠٤	.٠٠٠	.٤٣١	.٩٢٧
		عنف وسط	.٣٢٠*	.١٢٠	.٠٢٣	.٠٣٣	.٦٠٨

Based on estimated marginal means

*. The mean difference is significant at the .٠٥ level.

a. Adjustment for multiple comparisons: Sidak.

الملحق رقم (٥)

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأطفال العدوانيين وغير العدوانيين من حيث عدد ساعات العنف المشاهد.

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	السلوك العدواني	١٤١١.٥٤٠[a]	٣	٤٧٠.٥١٣	٤.٥٢١	.٠٠٤
	مستويات السلوك العدواني	١٨.٧٢٦[b]	٣	٦.٢٤٢	٥.٠٧٤	.٠٠٢
Intercept	السلوك العدواني	١٤٧٥٣٠٣.٧٨٣	١	١٤٧٥٣٠٣.٧٨٣	١٤١٧٦.٨٠٢	.٠٠٠
	مستويات السلوك العدواني	٣٢٣١.١٤٩	١	٣٢٣١.١٤٩	٢٦٢٦.٧٠٢	.٠٠٠
المشاهدة	السلوك العدواني	١٤١١.٥٤٠	٣	٤٧٠.٥١٣	٤.٥٢١	.٠٠٤
	مستويات السلوك العدواني	١٨.٧٢٦	٣	٦.٢٤٢	٥.٠٧٤	.٠٠٢
Error	السلوك العدواني	٦٣٩٩٩.٧٥٢	٦١٥	١٠٤.٠٦٥		
	مستويات السلوك العدواني	٧٥٦.٥٢١	٦١٥	١.٢٣٠		
Total	السلوك العدواني	١٨٢٤٢٧٤.٠٠٠	٦١٩			
	مستويات السلوك العدواني	٤٤٩٣.٠٠٠	٦١٩			
Corrected Total	السلوك العدواني	٦٥٤١١.٢٩٢	٦١٨			
	مستويات السلوك العدواني	٧٧٥.٢٤٧	٦١٨			

a. R Squared = .٠٢٢ (Adjusted R Squared = .٠١٧)

b. R Squared = .٠٢٤ (Adjusted R Squared = .٠١٩)

Estimates

Dependent Variable	عدد ساعات مشاهدة التلفاز	Mean	Std. Error	٩٥% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
السلوك العدواني	أقل من ساعتين	٥١.٩٦٦	.٧١٤	٥٠.٥٦٣	٥٣.٣٦٨
	ثلاث ساعات	٥٢.٨٤٥	.٦٦٨	٥١.٥٣٣	٥٤.١٥٨
	أربع ساعات	٥٤.٢٢٢	١.١٣٣	٥١.٩٩٦	٥٦.٤٤٨
	أكثر من أربع ساعات	٥٦.٣٣٧	١.٠١٥	٥٤.٣٤٣	٥٨.٣٣٠
مستويات السلوك العدواني	أقل من ساعتين	٢.٢٧٥	.٠٧٨	٢.١٢٢	٢.٤٢٧
	ثلاث ساعات	٢.٤٠٨	.٠٧٣	٢.٢٦٥	٢.٥٥٠
	أربع ساعات	٢.٦٥٤	.١٢٣	٢.٤١٢	٢.٨٩٦
	أكثر من أربع ساعات	٢.٧٤٣	.١١٠	٢.٥٢٦	٢.٩٥٩

Pairwise Comparisons

Dependent Variable	(I) ساعات عدد التلفاز مشاهدة	(J) ساعات عدد التلفاز مشاهدة	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.[a]	٩٥% Confidence Interval for Difference[a]	
						Lower Bound	Upper Bound
السلوك العدواني	أقل من ساعتين	ثلاث ساعات	-.٨٨٠	.٩٧٨	.٩٣٧	-٣.٤٦٢	١.٧٠٢
		أربع ساعات	-٢.٢٥٧	١.٣٤٠	.٤٤٢	-٥.٧٩٣	١.٢٨٠
		أكثر من أربع ساعات	-٤.٣٧١*	١.٢٤١	.٠٠٣	-٧.٦٤٧	-١.٠٩٥
	ثلاث ساعات	أقل من ساعتين	.٨٨٠	.٩٧٨	.٩٣٧	-١.٧٠٢	٣.٤٦٢

		أربع ساعات	-١.٣٧٧-	١.٣١٦	.٨٧٨	-٤.٨٥٠-	٢.٠٩٦
		أكثر من أربع ساعات	-٣.٤٩١-*	١.٢١٥	.٠٢٥	-٦.٦٩٩-	-.٢٨٣-
	أربع ساعات	أقل من ساعتين	٢.٢٥٧	١.٣٤٠	.٤٤٢	-١.٢٨٠-	٥.٧٩٣
		ثلاث ساعات	١.٣٧٧	١.٣١٦	.٨٧٨	-٢.٠٩٦-	٤.٨٥٠
		أكثر من أربع ساعات	-٢.١١٤-	١.٥٢٢	.٦٦١	-٦.١٣١-	١.٩٠٢
	أكثر من أربع ساعات	أقل من ساعتين	٤.٣٧١*	١.٢٤١	.٠٠٣	١.٠٩٥	٧.٦٤٧
		ثلاث ساعات	٣.٤٩١*	١.٢١٥	.٠٢٥	.٢٨٣	٦.٦٩٩
		أربع ساعات	٢.١١٤	١.٥٢٢	.٦٦١	-١.٩٠٢-	٦.١٣١

Tests of Between-Subjects Effects

مستويات السلوك العدواني	أقل من ساعتين	ثلاث ساعات	-.١٣٣-	.١٠٦	.٧٥٨	-.٤١٤-	.١٤٧
		أربع ساعات	-.٣٨٠-	.١٤٦	.٠٥٥	-.٧٦٤-	.٠٠٥
		أكثر من أربع ساعات	-.٤٦٨-*	.١٣٥	.٠٠٣	-.٨٢٤-	-.١١٢-
	ثلاث ساعات	أقل من ساعتين	.١٣٣	.١٠٦	.٧٥٨	-.١٤٧-	.٤١٤
		أربع ساعات	-.٢٤٧-	.١٤٣	.٤١٤	-.٦٢٤-	.١٣١
		أكثر من أربع ساعات	-.٣٣٥-	.١٣٢	.٠٦٧	-.٦٨٤-	.٠١٤
	أربع ساعات	أقل من ساعتين	.٣٨٠	.١٤٦	.٠٥٥	-.٠٠٥-	.٧٦٤
		ثلاث ساعات	.٢٤٧	.١٤٣	.٤١٤	-.١٣١-	.٦٢٤
		أكثر من أربع ساعات	-.٠٨٨-	.١٦٥	.٩٩٦	-.٥٢٥-	.٣٤٨
	أكثر من أربع ساعات	أقل من ساعتين	.٤٦٨*	.١٣٥	.٠٠٣	.١١٢	.٨٢٤
		ثلاث ساعات	.٣٣٥	.١٣٢	.٠٦٧	-.٠١٤-	.٦٨٤
		أربع ساعات	.٠٨٨	.١٦٥	.٩٩٦	-.٣٤٨-	.٥٢٥

Based on estimated marginal means

a. Adjustment for multiple comparisons: Sidak.

*. The mean difference is significant at the .٠٥ level.

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأطفال العدوانيين وغير العدوانيين من حيث عدد ساعات اللعب.

Estimates

Dependent Variable	عدد ساعات اللعب بألعاب الكمبيوتر	Mean	Std. Error	٩٥% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
السلوك العدواني	اقل من ساعتين	٥٢.٢٤٠	.٥١١	٥١.٢٣٦	٥٣.٢٤٤
	ثلاث ساعات	٥٣.٨٩٥	.٨١٨	٥٢.٢٨٨	٥٥.٥٠٣
	اربع ساعات	٥٥.٦١٩	١.٥٦٢	٥٢.٥٥١	٥٨.٦٨٧
	اكثر من اربع ساعات	٦٠.٥٠٠	١.٧٩٠	٥٦.٩٨٥	٦٤.٠١٥
مستويات السلوك العدواني	اقل من ساعتين	٢.٣٥٥	.٠٥٦	٢.٢٤٤	٢.٤٦٥
	ثلاث ساعات	٢.٥٢٩	.٠٩٠	٢.٣٥٣	٢.٧٠٦
	اربع ساعات	٢.٥٩٥	.١٧١	٢.٢٥٩	٢.٩٣٢

Estimates

Dependent Variable	عدد ساعات اللعب بألعاب الكمبيوتر	Mean	Std. Error	٩٥% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
السلوك العدواني	اقل من ساعتين	٥٢.٢٤٠	.٥١١	٥١.٢٣٦	٥٣.٢٤٤
	ثلاث ساعات	٥٣.٨٩٥	.٨١٨	٥٢.٢٨٨	٥٥.٥٠٣
	اربع ساعات	٥٥.٦١٩	١.٥٦٢	٥٢.٥٥١	٥٨.٦٨٧
	اكثر من اربع ساعات	٦٠.٥٠٠	١.٧٩٠	٥٦.٩٨٥	٦٤.٠١٥
مستويات السلوك العدواني	اقل من ساعتين	٢.٣٥٥	.٠٥٦	٢.٢٤٤	٢.٤٦٥
	ثلاث ساعات	٢.٥٢٩	.٠٩٠	٢.٣٥٣	٢.٧٠٦
	اربع ساعات	٢.٥٩٥	.١٧١	٢.٢٥٩	٢.٩٣٢
	اكثر من اربع ساعات	٣.٠٦٣	.١٩٦	٢.٦٧٧	٣.٤٤٨

Pairwise Comparisons

Dependent Variable	عدد (I) اللعب ساعات بألعاب الكمبيوتر	عدد (J) اللعب ساعات بألعاب الكمبيوتر	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.[a]	٩٥% Confidence Interval for Difference[a]	
						Lower Bound	Upper Bound
السلوك العدواني	اقل من ساعتين	ثلاث ساعات	-١.٦٥٦	.٩٦٥	.٤٢٠	-٤.٢٠٣	.٨٩٢
		اربع ساعات	-٣.٣٧٩	١.٦٤٤	.٢١٨	-٧.٧١٨	.٩٥٩
		اكثر من اربع ساعات	-٨.٢٦٠*	١.٨٦١	.٠٠٠	-١٣.١٧٣	-٣.٣٤٧
	ثلاث ساعات	اقل من ساعتين	١.٦٥٦	.٩٦٥	.٤٢٠	-.٨٩٢	٤.٢٠٣
		اربع ساعات	-١.٧٢٤	١.٧٦٤	.٩٠٩	-٦.٣٧٩	٢.٩٣١
		اكثر من اربع ساعات	-٦.٦٠٥*	١.٩٦٨	.٠٠٥	-١١.٧٩٩	-١.٤١٠
	اربع ساعات	اقل من ساعتين	٣.٣٧٩	١.٦٤٤	.٢١٨	-.٩٥٩	٧.٧١٨
		ثلاث ساعات	١.٧٢٤	١.٧٦٤	.٩٠٩	-٢.٩٣١	٦.٣٧٩
		اكثر من اربع ساعات	-٤.٨٨١	٢.٣٧٦	.٢١٩	-١١.١٥١	١.٣٨٩
	اكثر من اربع ساعات	اقل من ساعتين	٨.٢٦٠*	١.٨٦١	.٠٠٠	٣.٣٤٧	١٣.١٧٣
		ثلاث ساعات	٦.٦٠٥*	١.٩٦٨	.٠٠٥	١.٤١٠	١١.٧٩٩
		اربع ساعات	٤.٨٨١	٢.٣٧٦	.٢١٩	-١.٣٨٩	١١.١٥١
مستويات السلوك العدواني	اقل من ساعتين	ثلاث ساعات	-.١٧٥	.١٠٦	.٤٦٥	-.٤٥٤	.١٠٤
		اربع ساعات	-.٢٤١	.١٨٠	.٧٠١	-.٧١٦	.٢٣٥
		اكثر من اربع ساعات	-.٧٠٨*	.٢٠٤	.٠٠٣	-١.٢٤٧	-.١٦٩
	ثلاث ساعات	اقل من ساعتين	.١٧٥	.١٠٦	.٤٦٥	-.١٠٤	.٤٥٤
		اربع ساعات	-.٠٦٦	.١٩٣	١.٠٠٠	-.٥٧٦	.٤٤٥
		اكثر من اربع ساعات	-.٥٣٣	.٢١٦	.٠٨٠	-١.١٠٣	.٠٣٦
	اربع ساعات	اقل من ساعتين	.٢٤١	.١٨٠	.٧٠١	-.٢٣٥	.٧١٦
		ثلاث ساعات	.٠٦٦	.١٩٣	١.٠٠٠	-.٤٤٥	.٥٧٦

		اكثر من اربع ساعات	-.٤٦٧-	.٢٦٠	.٣٦٧	-١.١٥٥-	.٢٢٠
	اكثر من اربع ساعات	اقل من ساعتين	.٧٠٨*	.٢٠٤	.٠٠٣	.١٦٩	١.٢٤٧
		ثلاث ساعات	.٥٣٣	.٢١٦	.٠٨٠	-.٠٣٦-	١.١٠٣
		اربع ساعات	.٤٦٧	.٢٦٠	.٣٦٧	-.٢٢٠-	١.١٥٥

Based on estimated marginal means

a. Adjustment for multiple comparisons: Sidak.

*. The mean difference is significant at the .٠٥ level.

الملحق رقم (٦)

- **نسبة عدد ساعات المشاهدة مع مستويات السلوك العدواني**

Report

id

مستويات السلوك العدواني	عدد ساعات مشاهدة التلفاز	Mean	N	Std. Deviation	% of Total N
غير عدواني	أقل من ساعتين	٨١.١٣	٧١	٤٧.٦٣٤	١١.٥%
	ثلاث ساعات	٨٣.٧٥	٦٤	٥٠.١٧٧	١٠.٣%
	أربع ساعات	٨٠.٤٠	١٥	٥٤.٩١٠	٢.٤%
	أكثر من أربع ساعات	١٠٣.٨٩	١٨	٤٠.٢٩٦	٢.٩%
	Total	٨٤.٥٠	١٦٨	٤٨.٦٤٢	٢٧.١%
متوسط أدنى	أقل من ساعتين	٢٣٤.٧٧	٤٨	٤٢.٦٢١	٧.٨%
	ثلاث ساعات	٢٤٧.٩٣	٥٩	٤١.٢٧١	٩.٥%
	أربع ساعات	٢٥٣.٧٤	١٩	٤٠.٧٠١	٣.١%
	أكثر من أربع ساعات	٢٣١.٢٤	٢١	٤٥.٣٢٠	٣.٤%
	Total	٢٤٢.٠٠	١٤٧	٤٢.٥٧٩	٢٣.٧%
متوسط أعلى	أقل من ساعتين	٤٠٣.٢٦	٤٣	٤١.٥١١	٦.٩%
	ثلاث ساعات	٣٨٩.٥٩	٦١	٥١.٢٠٤	٩.٩%
	أربع ساعات	٣٨٨.١٩	٢٦	٤٥.٤٥٩	٤.٢%
	أكثر من أربع ساعات	٤٠٥.١٠	٣١	٤٣.٧٧٧	٥.٠%
	Total	٣٩٦.٠٠	١٦١	٤٦.٦٢١	٢٦.٠%
عدواني	أقل من ساعتين	٥٤٥.٥٥	٤٢	٤٢.٤٧١	٦.٨%
	ثلاث ساعات	٥٥١.٠٨	٤٩	٣٩.٩٥٩	٧.٩%
	أربع ساعات	٥٣٧.٣٣	٢١	٣٨.٩٩١	٣.٤%
	أكثر من أربع ساعات	٥٥٣.٦٨	٣١	٤٤.١٨١	٥.٠%
	Total	٥٤٨.٠٠	١٤٣	٤١.٤٢٥	٢٣.١%
Total	أقل من ساعتين	٢٨٠.٧٩	٢٠٤	١٨٤.٥١٩	٣٣.٠%
	ثلاث ساعات	٣٠٣.٦٧	٢٣٣	١٧٦.٤٠٧	٣٧.٦%
	أربع ساعات	٣٣٨.٣٢	٨١	١٦٥.٢٣٧	١٣.١%
	أكثر من أربع ساعات	٣٦٠.٨٧	١٠١	١٧١.٤٤٦	١٦.٣%
	Total	٣١٠.٠٠	٦١٩	١٧٨.٨٣٤	١٠٠.٠%

عدد ساعات اللعب ومستوى السلوك العدواني

id

مستويات السلوك العدواني	عدد ساعات اللعب بألعاب الكمبيوتر	Mean	N	Std. Deviation	% of Total N
غير عدواني	اقل من ساعتين	٨٢.٩٨	١١٧	٤٩.٢٧٥	١٨.٩%
	ثلاث ساعات	٨٥.٣١	٣٩	٤٨.٧٢٤	٦.٣%
	اربع ساعات	٩٠.٣٣	٩	٤٧.٥٢٦	١.٥%
	اكثر من اربع ساعات	١١٥.٦٧	٣	٢٨.٩١٩	.٥%
	Total	٨٤.٥٠	١٦٨	٤٨.٦٤٢	٢٧.١%
متوسط أدنى	اقل من ساعتين	٢٤٠.٣٩	١٠١	٤٢.٨٨٠	١٦.٣%
	ثلاث ساعات	٢٤٦.٢٧	٣٠	٤٣.٢٧٩	٤.٨%
	اربع ساعات	٢٤٧.٦٠	١٠	٤٧.٤٤٢	١.٦%
	اكثر من اربع ساعات	٢٣٨.٥٠	٦	٣١.٨١٧	١.٠%
	Total	٢٤٢.٠٠	١٤٧	٤٢.٥٧٩	٢٣.٧%
متوسط أعلى	اقل من ساعتين	٣٩٤.٢٦	٩٢	٤٦.٧٣١	١٤.٩%
	ثلاث ساعات	٣٩٥.٣٧	٤٨	٤٦.٦٧٤	٧.٨%
	اربع ساعات	٤٠٥.٨٣	١٢	٤٦.٤٤٦	١.٩%
	اكثر من اربع ساعات	٤٠٤.٠٠	٩	٥١.٠٩٣	١.٥%
	Total	٣٩٦.٠٠	١٦١	٤٦.٦٢١	٢٦.٠%
عدواني	اقل من ساعتين	٥٤٠.٧٤	٨٢	٤٠.٣٠٤	١٣.٢%
	ثلاث ساعات	٥٤٩.٣٣	٣٦	٤٢.٥٦٥	٥.٨%
	اربع ساعات	٥٦٦.٢٧	١١	٤١.٣٦٤	١.٨%
	اكثر من اربع ساعات	٥٧٢.٧١	١٤	٣٣.٩٣١	٢.٣%
	Total	٥٤٨.٠٠	١٤٣	٤١.٤٢٥	٢٣.١%
Total	اقل من ساعتين	٢٩٢.٣٥	٣٩٢	١٧٦.٧٢٨	٦٣.٣%
	ثلاث ساعات	٣٢٣.٣٣	١٥٣	١٧٧.٤٤٥	٢٤.٧%
	اربع ساعات	٣٤٢.٥٧	٤٢	١٨٠.٨١٦	٦.٨%
	اكثر من اربع ساعات	٤١٩.٧٥	٣٢	١٦٥.٢٨٦	٥.٢%
	Total	٣١٠.٠٠	٦١٩	١٧٨.٨٣٤	١٠٠.٠%

الملحق رقم (٧)

• نسبة مستوى العنف ومستوى الحساسية

Report

id

مستويات الحساسية	مستوى العنف المشاهد	Mean	N	Std. Deviation	% of Total N
حساسية منخفضة	لا عنف	١٥٦.٨٦	٧٦	١١١.١٤٤	١٢.٣%
	عنف متوسط	١٤٢.٧٧	١٣	١٣٤.١٤١	٢.١%
	عنف شديد	٢٠٨.٥٠	٤٢	١٥٠.٢٩٣	٦.٨%
	Total	١٧٢.٠٢	١٣١	١٢٨.٦٩٢	٢١.٢%
حساسية متوسطة أدنى	لا عنف	٢٤٣.٢٣	٦٦	١٥٥.٢٩٨	١٠.٧%
	عنف متوسط	٢٨٢.٧٩	١٩	١٦٠.٤١٧	٣.١%
	عنف شديد	٣١٣.٣٣	٧٢	١٧٥.٣٣٧	١١.٦%
	Total	٢٨٠.١٧	١٥٧	١٦٧.٦١٩	٢٥.٤%
حساسية متوسطة أعلى	لا عنف	٣٤٧.٩٣	٤٠	١٦٩.٦٩٢	٦.٥%
	عنف متوسط	٣٣٧.٤٨	٢٥	١٤٧.٩٢٩	٤.٠%
	عنف شديد	٣٣٢.٤٤	١١٧	١٥٩.٢٦٣	١٨.٩%
	Total	٣٣٦.٥٣	١٨٢	١٥٩.٣٧٩	٢٩.٤%
حساسية عالية	لا عنف	٣٤٣.١٣	٨	١٨٧.٠٣٣	١.٣%
	عنف متوسط	٣٩٨.٥٨	٢٤	١٧٩.٠١٥	٣.٩%
	عنف شديد	٤٤٢.٨٢	١١٧	١٥٠.٤٥٤	١٨.٩%
	Total	٤٣٠.٣٤	١٤٩	١٥٨.٣٥٠	٢٤.١%
Total	لا عنف	٢٣٤.٩٣	١٩٠	١٦١.٥٧٦	٣٠.٧%
	عنف متوسط	٣١١.٥١	٨١	١٧٧.٦٩٥	١٣.١%
	عنف شديد	٣٥٠.٦٤	٣٤٨	١٧٥.٢٦٢	٥٦.٢%
	Total	٣١٠.٠٠	٦١٩	١٧٨.٨٣٤	١٠٠.٠%

Report

• نسبة مستوى العنف ومستوى الحساسية

id

مستويات الحساسية	مستوى العنف في الألعاب الالكترونية	Mean	N	Std. Deviation	% of Total N
حساسية منخفضة	لاعنف	١٣٨.٨٧	٥٣	١٠٥.٥٣٨	٨.٦%
	عنف وسط	١٨٥.٠٨	٢٦	١٣٠.٠٩٧	٤.٢%
	عنف شديد	١٩٩.٢٧	٥٢	١٤٣.٤٤٤	٨.٤%
	Total	١٧٢.٠٢	١٣١	١٢٨.٦٩٢	٢١.٢%
حساسية متوسطة أدنى	لاعنف	٢٣٥.٢٥	٦٠	١٥٧.٩١٨	٩.٧%
	عنف وسط	٢٢٧.٠٠	٢٤	١٦٤.٥٦٦	٣.٩%
	عنف شديد	٣٣٤.٥٦	٧٣	١٦١.٧٥٦	١١.٨%
	Total	٢٨٠.١٧	١٥٧	١٦٧.٦١٩	٢٥.٤%

حساسية متوسطة أعلى	لاعنف	٣٣١.٧٤	٣٥	١٧٢.٠٣٥	٥.٧%
	عنف وسط	٣٦٩.٣١	٣٥	١٤٤.٨٨٤	٥.٧%
	عنف شديد	٣٢٧.٧٩	١١٢	١٥٩.٦٩٤	١٨.١%
	Total	٣٣٦.٥٣	١٨٢	١٥٩.٣٧٩	٢٩.٤%
حساسية عالية	لاعنف	٣٧٤.٣٠	١٠	١٧٧.٥٠٦	١.٦%
	عنف وسط	٣٩٦.٣٣	٢١	١٧٣.٧٨٢	٣.٤%
	عنف شديد	٤٤١.١٤	١١٨	١٥٣.٤٢٢	١٩.١%
	Total	٤٣٠.٣٤	١٤٩	١٥٨.٣٥٠	٢٤.١%
Total	لاعنف	٢٣٣.٠٩	١٥٨	١٦٦.٤٧٧	٢٥.٥%
	عنف وسط	٢٩٧.٢٥	١٠٦	١٧٤.٤٩٩	١٧.١%
	عنف شديد	٣٤٨.٠٣	٣٥٥	١٧٤.٢٧٠	٥٧.٤%
	Total	٣١٠.٠٠	٦١٩	١٧٨.٨٣٤	١٠٠.٠%

الملحق رقم (٨)

• عدد ساعات مشاهدة التلفاز مستوى تبلد الحساسية

Report

id

مستويات الحساسية	عدد ساعات مشاهدة التلفاز	Mean	N	Std. Deviation	% of Total N
حساسية منخفضة	أقل من ساعتين	١٤٦.٨٢	٥٥	١١٥.٠٣٣	٨.٩%
	ثلاث ساعات	١٨٧.٩٣	٥٥	١٢٩.٤٦٢	٨.٩%
	أربع ساعات	٢٠٩.٩١	١١	١٦٥.١٨٣	١.٨%
	أكثر من أربع ساعات	١٨١.٤٠	١٠	١٤٧.٢٠٠	١.٦%
	Total	١٧٢.٠٢	١٣١	١٢٨.٦٩٢	٢١.٢%
حساسية متوسطة أدنى	أقل من ساعتين	٢٦٧.٩١	٥٨	١٧٦.٦٦٠	٩.٤%
	ثلاث ساعات	٢٦٩.٤٧	٥١	١٧٢.١٠٦	٨.٢%
	أربع ساعات	٣٠٧.٥٤	٢٤	١٤١.٩١٤	٣.٩%
	أكثر من أربع ساعات	٣٠٥.١٢	٢٤	١٦٣.١٧٣	٣.٩%
	Total	٢٨٠.١٧	١٥٧	١٦٧.٦١٩	٢٥.٤%
حساسية متوسطة أعلى	أقل من ساعتين	٣٢٠.١٧	٤٨	١٥٨.٤٧٣	٧.٨%
	ثلاث ساعات	٣٢٦.٤٢	٧١	١٦٥.١١٦	١١.٥%
	أربع ساعات	٣٥٤.٤٤	٢٧	١٦٠.٤٧٥	٤.٤%
	أكثر من أربع ساعات	٣٦٤.٨٦	٣٦	١٤٩.٤٤٦	٥.٨%
	Total	٣٣٦.٥٣	١٨٢	١٥٩.٣٧٩	٢٩.٤%
حساسية عالية	أقل من ساعتين	٤٢٥.٥٨	٤٣	١٧٣.٥٥٦	٦.٩%
	ثلاث ساعات	٤١٩.٦٦	٥٦	١٥٦.٠٠٧	٩.٠%

	أربع ساعات	٤٢٨.٦٣	١٩	١٥١.٣٩١	٣.١%
	أكثر من أربع ساعات	٤٥٧.٢٩	٣١	١٤٨.٨٦٨	٥.٠%
	Total	٤٣٠.٣٤	١٤٩	١٥٨.٣٥٠	٢٤.١%
Total	أقل من ساعتين	٢٨٠.٧٩	٢٠٤	١٨٤.٥١٩	٣٣.٠%
	ثلاث ساعات	٣٠٣.٦٧	٢٣٣	١٧٦.٤٠٧	٣٧.٦%
	أربع ساعات	٣٣٨.٣٢	٨١	١٦٥.٢٣٧	١٣.١%
	أكثر من أربع ساعات	٣٦٠.٨٧	١٠١	١٧١.٤٤٦	١٦.٣%
	Total	٣١٠.٠٠	٦١٩	١٧٨.٨٣٤	١٠٠.٠%

- **عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية ومستويات الحساسية**

Report

id

مستويات الحساسية	عدد ساعات اللعب بألعاب الكمبيوتر	Mean	N	Std. Deviation	% of Total N
حساسية منخفضة	اقل من ساعتين	١٦٠.٦٦	١٠٢	١٢٦.١٢٢	١٦.٥%
	ثلاث ساعات	٢٢٦.٧٥	٢٠	١٤٤.٠١٠	٣.٢%
	اربع ساعات	١٧٣.٦٣	٨	١٠٤.٦٦٥	١.٣%
	اكثر من اربع ساعات	٢٢٣.٠٠	١	.	.٢%
	Total	١٧٢.٠٢	١٣١	١٢٨.٦٩٢	٢١.٢%
حساسية متوسطة أدنى	اقل من ساعتين	٢٦٤.٩٦	٩٩	١٦٣.٠٩٢	١٦.٠%
	ثلاث ساعات	٢٩٧.٧٤	٤٢	١٧٨.٤٥٦	٦.٨%
	اربع ساعات	٣٠٥.٣٣	٩	١٣٨.١٨٩	١.٥%
	اكثر من اربع ساعات	٣٥٧.٤٣	٧	١٩٧.٦٩١	١.١%
	Total	٢٨٠.١٧	١٥٧	١٦٧.٦١٩	٢٥.٤%
حساسية متوسطة أعلى	اقل من ساعتين	٣٥٦.٤٦	١٠٩	١٥٤.٩٦٠	١٧.٦%
	ثلاث ساعات	٢٩٤.٢٣	٥٢	١٦٢.٠٦٦	٨.٤%
	اربع ساعات	٣٤٤.٥٠	١٢	١٧٧.٥٧٢	١.٩%
	اكثر من اربع ساعات	٣٢٩.٠٠	٩	١٥٠.١٣٧	١.٥%
	Total	٣٣٦.٥٣	١٨٢	١٥٩.٣٧٩	٢٩.٤%
حساسية عالية	اقل من ساعتين	٤٠٤.٠١	٨٢	١٦٠.٦٩٩	١٣.٢%
	ثلاث ساعات	٤٣٩.٢١	٣٩	١٥٩.٣٥١	٦.٣%
	اربع ساعات	٤٧٠.٥٤	١٣	١٦٠.٨٣٥	٢.١%
	اكثر من اربع ساعات	٥١٦.٤٠	١٥	١٠٤.١٧٨	٢.٤%
	Total	٤٣٠.٣٤	١٤٩	١٥٨.٣٥٠	٢٤.١%
Total	اقل من ساعتين	٢٩٢.٣٥	٣٩٢	١٧٦.٧٢٨	٦٣.٣%

ثلاث ساعات	٣٢٣.٣٣	١٥٣	١٧٧.٤٤٥	٢٤.٧%
اربع ساعات	٣٤٢.٥٧	٤٢	١٨٠.٨١٦	٦.٨%
اكثر من اربع ساعات	٤١٩.٧٥	٣٢	١٦٥.٢٨٦	٥.٢%
Total	٣١٠.٠٠	٦١٩	١٧٨.٨٣٤	١٠٠.٠%

الملحق رقم (٩)

* متغير الجنس * ما هي المشاهد التي تسرك

id

متغير الجنس	ما هي المشاهد التي تسرك	Mean	N	Std. Deviation	% of Total N
ذكور	برامج علمية	٢٥٢.٨٥	٤٦	١٧٨.٧٤٤	٧.٤%
	حكايات	٢٨٦.٣٥	٨٠	١٨٢.٨٨٤	١٢.٩%
	قتالية	٢٥٣.٣٣	٢٣٠	١٨٧.١٢٥	٣٧.٢%
	Total	٢٦٠.٦٩	٣٥٦	١٨٥.١٢٧	٥٧.٥%
إناث	برامج علمية	٣٦٨.٧٤	٣٩	١٥١.٨٠٤	٦.٣%
	حكايات	٣٧٤.٥٢	١٩٣	١٤٤.٩٣٢	٣١.٢%
	قتالية	٤٠٠.٦٨	٣١	١٤٥.٠٠٥	٥.٠%
	Total	٣٧٦.٧٥	٢٦٣	١٤٥.٦٨٤	٤٢.٥%
Total	برامج علمية	٣٠٦.٠٢	٨٥	١٧٥.٨٢٨	١٣.٧%
	حكايات	٣٤٨.٦٨	٢٧٣	١٦١.٧٣٤	٤٤.١%
	قتالية	٢٧٠.٨٣	٢٦١	١٨٨.٥٤٢	٤٢.٢%
	Total	٣١٠.٠٠	٦١٩	١٧٨.٨٣٤	١٠٠.٠%

- **متغير الجنس * من هو بطلك المفضل**

id

متغير الجنس	من هو بطلك المفضل	Mean	N	Std. Deviation	% of Total N
ذكور	كونان	٣٧٢.٠٥	٤٤	١٨٥.٩٣٥	٧.١%
	سوبرمان	٣٢٣.٧٥	١٠٧	١٩٠.٢٨٣	١٧.٣%
	كيفن	٢٠٣.٨٧	٢٠٥	١٥٩.٧٩٦	٣٣.١%
	Total	٢٦٠.٦٩	٣٥٦	١٨٥.١٢٧	٥٧.٥%
إناث	كونان	٣٨٦.٢٦	١٨٩	١٤٢.١٤٠	٣٠.٥%
	سوبرمان	٣٧٢.٠٣	٣٦	١٤٧.١٧١	٥.٨%
	كيفن	٣٣٣.٨٩	٣٨	١٥٧.٣٩٤	٦.١%
	Total	٣٧٦.٧٥	٢٦٣	١٤٥.٦٨٤	٤٢.٥%
Total	كونان	٣٨٣.٥٨	٢٣٣	١٥١.٠٣٣	٣٧.٦%

سوبرمان	٣٣٥.٩٠	١٤٣	١٨١.١٣٣	٢٣.١%
كيفن	٢٢٤.٢١	٢٤٣	١٦٥.٩٨٩	٣٩.٣%
Total	٣١٠.٠٠	٦١٩	١٧٨.٨٣٤	١٠٠.٠%

الملحق رقم (١٠)

- **مستوى الحساسية والجنس**

id

متغير الجنس	مستويات الحساسية	Mean	N	Std. Deviation	% of Total N
ذكور	حساسية منخفضة	١٩٥.٣٩	٣٦	١٣٦.٠٨٥	٥.٨%
	حساسية متوسطة أدنى	٣١٨.٠٥	٦٦	١٧٠.٧٧٣	١٠.٧%
	حساسية متوسطة أعلى	٣٤٣.٣٣	١٢٣	١٥١.٥٠٩	١٩.٩%
	حساسية عالية	٤٣٤.٢٢	١٣١	١٥٧.٥٤٤	٢١.٢%
	Total	٣٥٧.١٣	٣٥٦	١٧١.٢٨٧	٥٧.٥%
إناث	حساسية منخفضة	١٦٣.١٦	٩٥	١٢٥.٣٨١	١٥.٣%
	حساسية متوسطة أدنى	٢٥٢.٦٩	٩١	١٦٠.٦٩٣	١٤.٧%
	حساسية متوسطة أعلى	٣٢٢.٣٦	٥٩	١٧٥.١٦٧	٩.٥%
	حساسية عالية	٤٠٢.١١	١٨	١٦٥.٩٣٥	٢.٩%
	Total	٢٤٦.٢١	٢٦٣	١٦٩.٠٥٨	٤٢.٥%
Total	حساسية منخفضة	١٧٢.٠٢	١٣١	١٢٨.٦٩٢	٢١.٢%
	حساسية متوسطة أدنى	٢٨٠.١٧	١٥٧	١٦٧.٦١٩	٢٥.٤%
	حساسية متوسطة أعلى	٣٣٦.٥٣	١٨٢	١٥٩.٣٧٩	٢٩.٤%
	حساسية عالية	٤٣٠.٣٤	١٤٩	١٥٨.٣٥٠	٢٤.١%
	Total	٣١٠.٠٠	٦١٩	١٧٨.٨٣٤	١٠٠.٠%

الملحق رقم (١١)

- **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المشاهد التلفزيونية المفضلة والألعاب الإلكترونية المفضلة من حيث مستويات الحساسية.**

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	المشاهد التلفزيونية المفضلة	١٣٣٢.٨٦٥[a]	٣	٤٤٤.٢٨٨	١١٢.٠٩٥	.٠٠٠
	الألعاب الالكترونية المفضلة	٢٤٤.١٧٢[b]	٣	٨١.٣٩١	٥١.٣١٤	.٠٠٠
Intercept	المشاهد التلفزيونية المفضلة	٥٧٥٤٧.٤٠٩	١	٥٧٥٤٧.٤٠٩	١٤٥١٩.٣٠٥	.٠٠٠
	الألعاب الالكترونية المفضلة	١٣٥٣٤.٨٢٢	١	١٣٥٣٤.٨٢٢	٨٥٣٣.١٦٠	.٠٠٠
مستويات٢	المشاهد التلفزيونية المفضلة	١٣٣٢.٨٦٥	٣	٤٤٤.٢٨٨	١١٢.٠٩٥	.٠٠٠
	الألعاب الالكترونية المفضلة	٢٤٤.١٧٢	٣	٨١.٣٩١	٥١.٣١٤	.٠٠٠
Error	المشاهد التلفزيونية المفضلة	٢٤٣٧.٥٥٩	٦١٥	٣.٩٦٤		
	الألعاب الالكترونية المفضلة	٩٧٥.٤٧٩	٦١٥	١.٥٨٦		
Total	المشاهد التلفزيونية المفضلة	٦٣٠٣٩.٠٠٠	٦١٩			
	الألعاب الالكترونية المفضلة	١٥٢٣١.٠٠٠	٦١٩			
Corrected Total	المشاهد التلفزيونية المفضلة	٣٧٧٠.٤٢٣	٦١٨			
	الألعاب الالكترونية المفضلة	١٢١٩.٦٥١	٦١٨			

a. R Squared = .٣٥٤ (Adjusted R Squared = .٣٥٠)

b. R Squared = .٢٠٠ (Adjusted R Squared = .١٩٦)

Estimates

Dependent Variable	مستويات الحساسية	Mean	Std. Error	٩٥% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
المشاهد التلفزيونية المفضلة	حساسية منخفضة	٧.٨٠٢	.١٧٤	٧.٤٦٠	٨.١٤٣
	حساسية متوسطة أدنى	٨.٨٧٩	.١٥٩	٨.٥٦٧	٩.١٩١
	حساسية متوسطة أعلى	١٠.٢٩٧	.١٤٨	١٠.٠٠٧	١٠.٥٨٧
	حساسية عالية	١١.٨٥٩	.١٦٣	١١.٥٣٩	١٢.١٧٩
الألعاب الالكترونية المفضلة	حساسية منخفضة	٣.٦٩٥	.١١٠	٣.٤٧٩	٣.٩١١
	حساسية متوسطة أدنى	٤.٥٩٢	.١٠١	٤.٣٩٥	٤.٧٩٠
	حساسية متوسطة أعلى	٥.١٠٤	.٠٩٣	٤.٩٢١	٥.٢٨٨
	حساسية عالية	٥.٤٤٣	.١٠٣	٥.٢٤٠	٥.٦٤٦

Pairwise Comparisons

Dependent Variable	(I) مستويات الحساسية	(J) مستويات الحساسية	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.[a]	٩٥% Confidence Interval for Difference[a]	
						Lower Bound	Upper Bound
المشاهد التلفزيونية المفضلة	حساسية منخفضة	حساسية متوسطة أدنى	-١.٠٧٧-*	.٢٣٦	.٠٠٠	-١.٦٩٩-	-.٤٥٦-

		حساسية متوسطة أعلى	-٢.٤٩٥-*	.٢٢٨	.٠٠٠	-٣.٠٩٧-	-١.٨٩٣-
		حساسية عالية	-٤.٠٥٨-*	.٢٣٨	.٠٠٠	-٤.٦٨٧-	-٣.٤٢٨-
	حساسية متوسطة أدنى	حساسية منخفضة	١.٠٧٧*	.٢٣٦	.٠٠٠	.٤٥٦	١.٦٩٩
		حساسية متوسطة أعلى	-١.٤١٨-*	.٢١٧	.٠٠٠	-١.٩٩٠-	-.٨٤٥-
		حساسية عالية	-٢.٩٨٠-*	.٢٢٨	.٠٠٠	-٣.٥٨١-	-٢.٣٧٩-
	حساسية متوسطة أعلى	حساسية منخفضة	٢.٤٩٥*	.٢٢٨	.٠٠٠	١.٨٩٣	٣.٠٩٧
		حساسية متوسطة أدنى	١.٤١٨*	.٢١٧	.٠٠٠	.٨٤٥	١.٩٩٠
		حساسية عالية	-١.٥٦٢-*	.٢٢٠	.٠٠٠	-٢.١٤٣-	-.٩٨٢-
	حساسية عالية	حساسية منخفضة	٤.٠٥٨*	.٢٣٨	.٠٠٠	٣.٤٢٨	٤.٦٨٧
		حساسية متوسطة أدنى	٢.٩٨٠*	.٢٢٨	.٠٠٠	٢.٣٧٩	٣.٥٨١
		حساسية متوسطة أعلى	١.٥٦٢*	.٢٢٠	.٠٠٠	.٩٨٢	٢.١٤٣
الألعاب الالكترونية المفضلة	حساسية منخفضة	حساسية متوسطة أدنى	-.٨٩٨-*	.١٤٩	.٠٠٠	-١.٢٩١-	-.٥٠٤-
		حساسية متوسطة أعلى	-١.٤١٠-*	.١٤٤	.٠٠٠	-١.٧٩١-	-١.٠٢٩-
		حساسية عالية	-١.٧٤٨-*	.١٥١	.٠٠٠	-٢.١٤٦-	-١.٣٥٠-
	حساسية متوسطة أدنى	حساسية منخفضة	.٨٩٨*	.١٤٩	.٠٠٠	.٥٠٤	١.٢٩١
		حساسية متوسطة أعلى	-.٥١٢-*	.١٣٧	.٠٠١	-.٨٧٤-	-.١٥٠-
		حساسية عالية	-.٨٥١-*	.١٤٤	.٠٠٠	-١.٢٣١-	-.٤٧٠-
	حساسية متوسطة أعلى	حساسية منخفضة	١.٤١٠*	.١٤٤	.٠٠٠	١.٠٢٩	١.٧٩١
		حساسية متوسطة أدنى	.٥١٢*	.١٣٧	.٠٠١	.١٥٠	.٨٧٤
		حساسية عالية	-.٣٣٩-	.١٣٩	.٠٨٨	-.٧٠٦-	.٠٢٩
	حساسية عالية	حساسية منخفضة	١.٧٤٨*	.١٥١	.٠٠٠	١.٣٥٠	٢.١٤٦
		حساسية متوسطة أدنى	.٨٥١*	.١٤٤	.٠٠٠	.٤٧٠	١.٢٣١
		حساسية متوسطة أعلى	.٣٣٩	.١٣٩	.٠٨٨	-.٠٢٩-	.٧٠٦

Based on estimated marginal means

*. The mean difference is significant at the .٠٥ level.

a. Adjustment for multiple comparisons: Sidak.

الملحق رقم (١٢)

• متغير الجنس * نقلد المشاهد القتالية التي يعرضها التلفاز عندما نلعب مع أصدقائنا

id

متغير الجنس	نقلد المشاهد القتالية التي يعرضها التلفاز عندما نلعب مع أصدقائنا	Mean	N	Std. Deviation	% of Total N
ذكور	لا	٢٦٢.١٩	١٩٥	١٧٦.٨٢٥	٣١.٥%
	احيانا	١٦١.٥٠	٥٤	١٤٢.٧١٤	٨.٧%
	نعم	٣٠٨.٠١	١٠٧	٢٠٠.٢٣٥	١٧.٣%
	Total	٢٦٠.٦٩	٣٥٦	١٨٥.١٢٧	٥٧.٥%
إناث	لا	٣٧١.٠٣	١٩٨	١٤٧.٢٩٠	٣٢.٠%
	احيانا	٤٠٧.١٧	٣٦	١٣٣.١٣١	٥.٨%
	نعم	٣٧٨.٠٣	٢٩	١٤٩.٦٠٨	٤.٧%
	Total	٣٧٦.٧٥	٢٦٣	١٤٥.٦٨٤	٤٢.٥%
Total	لا	٣١٧.٠٣	٣٩٣	١٧١.٣٠٥	٦٣.٥%
	احيانا	٢٥٩.٧٧	٩٠	١٨٣.٧٠١	١٤.٥%
	نعم	٣٢٢.٩٤	١٣٦	١٩٢.٢٢٩	٢٢.٠%
	Total	٣١٠.٠٠	٦١٩	١٧٨.٨٣٤	١٠٠.٠%

• متغير الجنس * تمر بموقف يشبه أحد المواقف التي مر بها البطل في الأفلام فتقلده

متغير الجنس	تمر بموقف يشبه أحد المواقف التي مر بها البطل في الأفلام فتقلده	Mean	N	Std. Deviation	% of Total N
ذكور	لا	٢٥٧.١٦	١٦٧	١٧٤.٠٥٠	٢٧.٠%
	احيانا	١٨٦.٠٧	٥٤	١٤٠.١٠١	٨.٧%
	نعم	٢٩٤.٩٠	١٣٥	٢٠٥.٠٩٩	٢١.٨%
	Total	٢٦٠.٦٩	٣٥٦	١٨٥.١٢٧	٥٧.٥%
إناث	لا	٣٨٠.٤٢	٢٠٠	١٤٩.٢٠٢	٣٢.٣%
	احيانا	٣٣٦.٧٦	٢٩	١٣٤.٢٦٥	٤.٧%
	نعم	٣٨٩.٢٤	٣٤	١٣١.٦٠٣	٥.٥%
	Total	٣٧٦.٧٥	٢٦٣	١٤٥.٦٨٤	٤٢.٥%
Total	لا	٣٢٤.٣٣	٣٦٧	١٧٢.١١٠	٥٩.٣%
	احيانا	٢٣٨.٧٢	٨٣	١٥٥.١٣٤	١٣.٤%
	نعم	٣١٣.٨٨	١٦٩	١٩٥.٩٤١	٢٧.٣%
	Total	٣١٠.٠٠	٦١٩	١٧٨.٨٣٤	١٠٠.٠%

الملحق رقم (١٣)

- **متغير الجنس * تعلمت من المشاهد القتالية كيف تغلب خصمك أثناء العراك**

id

متغير الجنس	تعلمت من المشاهد القتالية كيف تغلب خصمك أثناء العراك	Mean	N	Std. Deviation	% of Total N
ذكور	لا	٣٢٤.٢٥	١٠٤	١٩٨.٨١٦	١٦.٨%
	احيانا	٢١٣.١٩	٣٢	١٧٦.٨٢٢	٥.٢%
	نعم	٢٣٧.٥٥	٢٢٠	١٧٢.٤٨٩	٣٥.٥%
	Total	٢٦٠.٦٩	٣٥٦	١٨٥.١٢٧	٥٧.٥%
إناث	لا	٤٠٤.٤٩	١٤٤	١٣٤.٦٥٦	٢٣.٣%
	احيانا	٣٣٤.٢٧	٢٦	١٢٦.٤١٣	٤.٢%
	نعم	٣٤٥.٦٨	٩٣	١٥٨.٨٢٧	١٥.٠%
	Total	٣٧٦.٧٥	٢٦٣	١٤٥.٦٨٤	٤٢.٥%
Total	لا	٣٧٠.٨٤	٢٤٨	١٦٨.٩٨١	٤٠.١%
	احيانا	٢٦٧.٤٧	٥٨	١٦٦.٤٤٢	٩.٤%
	نعم	٢٦٩.٦٨	٣١٣	١٧٥.٤١٩	٥٠.٦%
	Total	٣١٠.٠٠	٦١٩	١٧٨.٨٣٤	١٠٠.٠%

- **متغير الجنس * تحب الألعاب الالكترونية القتالية لأنها تعلمك أساليب قتالية جديدة**

متغير الجنس	تحب الألعاب الالكترونية القتالية لأنها تعلمك أساليب قتالية جديدة	Mean	N	Std. Deviation	% of Total N
ذكور	لا	٢٨٠.٠١	١١٧	٢٠٠.٨٦٥	١٨.٩%
	احيانا	٢١٦.٣٢	٤١	١٦٣.٧٠٤	٦.٦%
	نعم	٢٥٨.٤٦	١٩٨	١٧٨.٦٧٢	٣٢.٠%
	Total	٢٦٠.٦٩	٣٥٦	١٨٥.١٢٧	٥٧.٥%
إناث	لا	٣٨٦.٤٩	١٧٧	١٣٩.٠٨٤	٢٨.٦%
	احيانا	٣٦٢.١٦	٣١	١٣٣.٨٤٩	٥.٠%
	نعم	٣٥٣.٦٤	٥٥	١٧٠.٢٨٥	٨.٩%
	Total	٣٧٦.٧٥	٢٦٣	١٤٥.٦٨٤	٤٢.٥%
Total	لا	٣٤٤.١١	٢٩٤	١٧٤.١٢٣	٤٧.٥%
	احيانا	٢٧٩.١١	٧٢	١٦٧.٢٠٢	١١.٦%
	نعم	٢٧٩.١٥	٢٥٣	١٨٠.٨٧٩	٤٠.٩%
	Total	٣١٠.٠٠	٦١٩	١٧٨.٨٣٤	١٠٠.٠%

الملحق رقم (١٤)

- **نسبة مستويات السلوك العدواني و الجنس:**

Report

id

متغير الجنس	مستويات السلوك العدواني	Mean	N	Std. Deviation	% of Total N
ذكور	غير عدواني	٨٣.٦٥	٦٠	٥٠.٦٠٦	٩.٧%
	متوسط أدنى	٢٤٢.٤٢	٧٧	٤١.٥٦٢	١٢.٤%
	متوسط أعلى	٣٩٤.٤٧	١٠٨	٤٧.٢٩٥	١٧.٤%
	عدواني	٥٤٨.٢٠	١١١	٤١.٥٧٢	١٧.٩%
	Total	٣٥٧.١٣	٣٥٦	١٧١.٢٨٧	٥٧.٥%
إناث	غير عدواني	٨٤.٩٧	١٠٨	٤٧.٧٤٩	١٧.٤%
	متوسط أدنى	٢٤١.٥٤	٧٠	٤٣.٩٦٨	١١.٣%
	متوسط أعلى	٣٩٩.١١	٥٣	٤٥.٥٠١	٨.٦%
	عدواني	٥٤٧.٣١	٣٢	٤١.٥٦٣	٥.٢%
	Total	٢٤٦.٢١	٢٦٣	١٦٩.٠٥٨	٤٢.٥%
Total	غير عدواني	٨٤.٥٠	١٦٨	٤٨.٦٤٢	٢٧.١%
	متوسط أدنى	٢٤٢.٠٠	١٤٧	٤٢.٥٧٩	٢٣.٧%
	متوسط أعلى	٣٩٦.٠٠	١٦١	٤٦.٦٢١	٢٦.٠%
	عدواني	٥٤٨.٠٠	١٤٣	٤١.٤٢٥	٢٣.١%
	Total	٣١٠.٠٠	٦١٩	١٧٨.٨٣٤	١٠٠.٠%

Damascus University

Faculty of Education

Department of Psychological Counseling

Television Programs and Violent Electronic Games and Their Relationship with Aggressive Behavior and Desensitization among Children

A Field study on a sample of basic education students in the public schools of the city of Damascus

A dissertation submitted in partial fulfillment for the requirements of the Master's Degree in Psychological Health for Children and Adolescents

Prepared by:

Rana Abdulmajeed Alshikha

Supervision by:

Laila Shareef

School Year 2009-2010