مجلة جامعة الأزهر – غزة، سلسلة العلوم الإنسانية 2013، المجلد 15، العدد 2 ص 181-210

أثر مشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة على سلوك طلبة المرحلة الإعدادية من وجهة نظر الطلبة وأولياء أمورهم

عايش محمود شومان

ayeshshuman@najah.edu

وكالة غوث وتشغيل اللاجئين

تاريخ الاستلام 2013/2/14 تاريخ القبول 2013/9/1

الملخص: هدفت هذه الدراسة إلى تقصي أثر مشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة على سلوك طلبة المرحلة الإعدادية بقطاع غزة من وجهة نظر الطلبة وأولياء أمورهم، وتكونت عينة الدراسة من (490) من طلبة صفوف السابع والثامن والتاسع من محافظات رفح وخانيونس وغزة ، ومجموعة من أولياء أمور العينة نفسها وعددهم (172) واستخدم الباحث استبانة لقياس آراء الطلبة ، واستبانة أخرى لقياس آراء أولياء الأمور نحو سلوك أبنائهم، وتأكد الباحث من صدق وثبات الأداتين. كما قابل الباحث مجموعة من الطلبة وأولياء أمورهم. وأظهرت النتائج أن نسبة الطلبة المدمنين على مشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة (10.5)% من عينة الدراسة . وكذلك وجود علاقة طردية بين عدد ساعات مشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة والتأثير السلبي لهما على سلوكات الطلبة وعدم وجود علاقة بين عدد ساعات ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة والتأثير الإيجابي لها على سلوكات الطلبة. وعدم وجود فروق بين الطلبة في تصديق مشاهد ألعاب الفيديو العنيفة باختلاف السن. بينما كانت هناك فروق بين الطلبة في تصديق مشاهد أفلام العنف والإثارة باختلاف السن وتبين أنه كلما زاد العمر قل تصديق الطلبة للمشاهد التي تبدو خيالية. وعدم وجود فروق بين الطلبة في تقليد أبطال أفلام العنف والإثارة وأبطال ألعاب الفيديو العنيفة باختلاف السن وعدد الساعات فالجميع يقلد الأبطال. ولا يوجد فروق بين مشاهدة هذه الأفلام وممارسة هذه الألعاب في مدى التأثير السلبي والإيجابي على سلوكات الطلبة. أما من ناحية التأثير السلبي للأفلام والألعاب العنيفة على سلوكات الطلبة فكان تأثيرها على طلبة رفح هو الأكبر. وتبين أن لدى أولياء الأمور علماً بأن أولادهم يشاهدون أفلام العنف والإثارة ويمارسون ألعاب الفيديو العنيفة بدرجة متوسطة. وجاءت أفلام جاكي شان ولعبة الكونترا في المرتبة الأولى. وأوصى الباحث بوضع نظام رقابي على بيع ألعاب الفيديو العنيفة، وتوعية الأهالي والطلبة إلى الأخطار الناجمة عن مشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة وضرورة مراقبة أبنائهم.

Abstract: The study aims examining the effect of watching violent action films, and playing violent video games on student's behavior at prep schools in the Gaza Strip. The results are: The percentage of students who are heavy viewer (10.5%) of the sample of study. There is a connection between the number of hours of watching violent films and the number of hours of playing violent video games, and the negative impact on student's behavior. No correlation between the number of hours of playing violent video games and positive impact on student's behavior. No differences between students in believing in violent video games scenes which is seams unreasonable according to age. While there were differences between students in believing in violence in action movies scenes depending on age, and the increasing of their age made students less belief of these unreasonable scenes. No differences between students in imitation of heroes in violent video games and of violent films depending on age or number of hours all of them imitating the heroes. There is no difference between playing violent video games and watching violent movies on the negative and positive impact on the student's behavior. Where the students believed that the impact of playing violent games and watching violent films has the same negative and positive impact on their behavior.
The negative impact of video games and violent movies on the behavior of the students was the largest in Rafah .

The researcher recommended to educate parents and students about the dangers of playing violent video games and watching violent action films and parents must monitor their children.

مقدمة

تسمح بعض الأسر لأبنائها بمشاهدة التلفاز وممارسة ألعاب الفيديو دونما رقابة للمادة التي يشاهدونها أو نوعية الألعاب التي يلعبونها ولا حتى عدد الساعات التي يقضونها في المشاهدة أو اللعب. وربما يكون أحد أهم الأسباب التي تدفع الوالدين لذلك هو التخلص مما يثيره الأبناء من مشكلات داخل البيت دون دراية منهم بأنهم يلحقون الضرر بهم . لقد ظهرت حديثاً أفلام العنف والإثارة التي لوثت أفكار أبنائنا ونقلت إليهم عادات وتقاليد ومشاهد غير مألوفة، ثم بدأت ألعاب الفيديو العنيفة تغزو محلات بيع أجهزة الكمبيوتر أو يتم الحصول عليها عبر الإنترنت الذي دخل معظم بيوتنا. وتكمن قدرة أفلام العنف والإثارة وألعاب الفيديو العنيفة على اجتذاب الأطفال والكبار من خلال الخيال العلمي والتقنيات العلمية والإلكترونية الهائلة التي يستخدمها معدو ومخرجو هذه الأفلام والألعاب ، حيث تكلف هذه الأفلام والألعاب المنتجين مبالغ طائلة، ولكنها تُدر عليهم أرباحاً هائلة، وتحقق لهم أهدافهم الخاصة. والطفل يلجأ غالباً إلى التقليد والمحاكاة في فعله وسلوكه لما يُعجبه أو يستثيره ، دون معرفته بسلبيات ما يقوم بتقليده أو مخاطره على نفسه ومجتمعه ودينه . فالطفل يعتقد أن المشاهد والأحداث التي يشاهدها واقعية وقابلة للتحقيق وليست خيالية ، وذلك لأن

معدي ومخرجي هذه الأفلام والألعاب لا ينوهون غالباً إلى أن بعض هذه المشاهد خيالية وغير قابلة للتحقق ، ولا ينصحون غالباً بعدم تقليدها، بل هم يعرضونها بطرق احترافية تجعل الأمور الخيالية تبدو حقيقية بالاستعانة بقدرات الحاسوب الهائلة في صناعة السينما. وفي عالم الإعلام تكون الغلبة دائماً للأقوى في الإبداع والإنتاج والنشر والتوزيع، تلك المحاور جميعها نتخلف فيها كثيراً عن الدول المنتجة والمصدرة لهذه الأفلام والألعاب ، مما جعل أبناءنا فريسة لهذه القنوات الأجنبية المبدعة.

وتنطلق نظرية التعلم الاجتماعي الذي يُعد العالم النفسي الأميركي ألبرت باندورا المُنَظر الرئيس لها، من أن الفرد يتعلم من خلال المشاهدة أكثر مما يتعلم من خلال الأسلوب القديم (المحاولة والخطأ)، فعندما قام باندورا وآخرون بتجارب رائدة عرضوا فيها أفلاماً على الأطفال تُمثل نموذجاً عدوانياً ، تبين أن الأطفال الذين شاهدوا الأفلام قاموا بتقليد هذا النموذج ، حيث أظهروا استجابات عدوانية أكثر مما أظهره الأطفال الذين لم يشاهدوها (عبد القادر ، 1998 ، 9) .

العنف غريزة إنسانية ولا يُورث ، فهو سلوك مكتسب يتعلمه الطالب أو يعايشه خلال حياته ويجب التحكم فيه وتوجيهه بشكل صحيح، كما أن الأطفال لا يولدون وهم يعلمون السلوكات المقبولة اجتماعياً فهم يحتاجون دائماً لأن يعلمهم الكبار إياها، فإذا مُورس على الطفل العنف في مرحلة طفولته، فهو في الغالب سيمارسه لاحقاً على غيره من الكائنات الحية أو الجمادات. فالعنف يولد العنف ، وكأن العنف يُورث ولكن ليس جينياً بل سلوكياً . ويبرز نمط العنف في سلوك الطفل تجاه الآخرين عندما يقلد أبطال المشاهد العنيفة . ونحن في أشد الحاجة إلى رصد سلوك الطفل في توقيت مبكر للحد من الاتجاهات السلبية لديه، لكي لا تنمو لديه قيم وسلوكات غير مرغوبة. ومع أن العرب والمسلمين عامة متأخرون في عالم صناعة السينما ، فإننا لم نَسلم من بعض الفضائيات العربية التي تبث لنا أفلاماً مترجمة مثل سلسلة قنوات "MBC ". وللأسف الشديد اتجهت هذه القنوات العربية وغيرها إلى استيراد أفلام العنف من دول أجنبية، وقامت بترجمة بعضها للعربية دون رقابة أو انتقاء لما يتناسب مع خصوصيات العالمين العربي والإسلامي. ومما لا شك فيه أن أفلام العنف والإثارة وألعاب الفيديو المستوردة لها أهدافها الخاصة ببلد منتجيها، حيث يسعى أصحابها إلى تحقيق أفكارهم وطموحاتهم و قيمهم التي قد لا تتناسب مع أهداف وثقافات وقيم وطموحات أبناء الدول العربية والإسلامية. كذلك الحال يقوم بعض التجار ببيع ألعاب الفيديو العنيفة في محلاتهم دون أية رقابة من الحكومة على هذه الألعاب حيث لا يقوم المسئولون بالتعرف إلى محتوى هذه الألعاب. إن هذه الدراسة ستحاول أن توضح للأسرة والمدرسة والمجتمع ما يمكن أن يتعرض له أبناؤنا من أخطار نتيجة التهاون في مراقبتهم وتوجيههم والسيطرة على إسرافهم في مشاهدة أفلام العنف والإثارة أو ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة.

مشكلة الدراسة:

لاحظ الباحث منذ فترة طويلة اهتمام الطلبة بمناقشة أحداث مجموعة من أفلام العنف وألعاب الفيديو العنيفة مثل الألعاب الحربية والمصارعة في المدرسة. وقد تنبه الباحث إلى أن أحد أبنائه يشاهد هذه الأفلام المرعبة، ويلعب بعض أبنائه ألعاب الفيديو العنيفة، وتابع الباحث لفترة طويلة سلوك بعض الطلبة في المدرسة ممن يشاهدون أفلام العنف والإثارة ويلعبون ألعاب الفيديو العنيفة وقارنه بسلوك الطلبة الآخرين، وأيضاً تابع سلوك ابنه الذي يشاهد هذه الأفلام ويلعب هذه الألعاب وقارنه بسلوك أبنائه الذين لا يشاهدون هذه الأفلام ولا يلعبون هذه الألعاب العنيفة. ثم تابع الباحث بعض الدراسات المنشورة ذات العلاقة بالموضوع كما تابع الباحث مع المرشدين في المدارس سلوك بعض الطلبة المشكلين، وعلاقة هؤلاء الطلبة المشكلين بمشاهدة أفلام العنف ولعب ألعاب الفيديو العنيفة . وخلص الباحث إلى أن هناك ضرورة ماسة لإجراء دراسات لتقصي أثر هذه الأفلام والألعاب على سلوك الطلبة.

قام الباحث بتوجيه السؤال المفتوح التالي إلى بعض المرشدين النفسيين والمعلمين والمختصين في قطاع غزة لتحديد مجموعة من مظاهر العنف المشاهدة في الميدان: ماهي بتقديركم أبرز مظاهر العنف السائدة لدى الطلبة في الوقت الراهن في مدارسنا؟ وكان مجمل مظاهر العنف من وجهة نظرهم تتمثل بالآتي: التلفظ بألفاظ السباب والشتائم واللعن والتعبير بالصراخ عن المواقف التي يتعرضون لها ، وتمزيق الدفاتر والكتب المدرسية وتهشيم الأثاث المدرسي ، وقذف الطالب زميله بفضلات طعامه أو شرابه على سبيل المزاح أو الجد . وفي حالات الاختلاف والتشاجر يعتدي الطالب على زميله بالضرب باليد أو باستخدام العصا أو الأقلام أو الأدوات الحادة . ثم تأكد الباحث قبل أن يبدأ بالشروع في بحثه بأن هناك نسبة كبيرة من طلبة المرحلة الإعدادية يشاهدون أفلام العنف والإثارة ويمارسون ألعاب الفيديو العنيفة وذلك عندما قام بتوزيع استبانات على عينة عشوائية عدد أفرادها(330) طالباً من طلاب مدرسة ذكور (ز) الإعدادية برفح ، وقام الباحث بحصر الأفلام والألعاب ومشاهدتها ، وتحليل أنماط العنف فيها ، واستفاد من ذلك في بناء أدوات الدراسة .

سؤال الدراسة:

ما هو أثر مشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة على سلوكات طلبة المرحلة الإعدادية من وجهة نظر الطلبة وأولياء أمورهم ؟

فروض الدراسة:

1- لا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين عدد ساعات مشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة

ألعاب الفيديو العنيفة وبين السلوكات الإيجابية والسلبية للطلبة .

2- لا توجد فروق بين الطلبة في تصديق وتقليد مشاهد أفلام العنف وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة باختلاف السن.

3- لا توجد فروق بين الطلبة الذكور والإناث في تقليد أبطال أفلام العنف والإثارة وألعاب الفيديو العنيفة.

4- لا توجد فروق بين مشاهدة أفلام العنف والإثارة أوممارسة ألعاب الفيديو العنيفة في التأثيرات السلبية والإيجابية على سلوكات الطلبة.

5- لا يوجد تباين بين سلوكات طلبة محافظات رفح وخانيونس وغزة الإيجابية والسلبية نتيجة مشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة .

6- لا يوجد فروق في سلوكات طلبة محافظات القطاع الإيجابية والسلبية نتيجة مشاهدة أفلام العنف والإثارة أو ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة من وجهة نظر أولياء أمورهم.

أهداف الدراسة:

هدفت هذه الدراسة إلى :

1- من المتوقع أن تسهم هذه الداسة في زيادة فهم أسباب السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة مما يساعد كافة المسئولين وأولياء الأمور في اتخاذ الحلول الكفيلة بتقليل هذا السلوك.

2- التعرف إلى الإثار السلبية والإيجابية لمشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة .

3- التعرف إلى دور أولياء أمور الطلبة والمعلمين والمسئولين في وزارة الإعلام في انتقاء ما يشاهده الطلبة من برامج وما يمارسونه من ألعاب.

أهمية الدراسة:

لأننا نستورد المنتاجات الإعلامية ، فإن هذه الدراسة تستمد أهميتها من كونها تتناول قضية مهمة وهي عنف الطلبة، حيث تسعى هذه الدراسة إلى تعريف الطلبة وأولياء أمورهم والمعلمين والمسئولين في وزارة الإعلام وذوي الاختصاص بالآثار الإيجابية والسلبية لمشاهدة أفلام العنف وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة، وتوجيه الأهل لمراقبة ومتابعة ما يشاهده الطلبة كماً وكيفاً لحماية عقولهم وسلوكهم .

حدود الدراسة:

تقتصر هذه الدراسة على عينة من طلبة محافظات رفح وخانيونس وغزة ، من المرحلة الإعدادية

في الصفوف السابع والثامن والتاسع الأساسي، من طلبة قطاع غزة، وتبلغ أعمارهم من(13- 18 سنة) وعينة من أولياء أمورهم . وأجريت هذه الدراسة في الفترة الزمنية ما بين(سبتمبر 2011 – أبريل 2012).

مصطلحات الدراسة:

التعريف الإجرائي لأفلام العنف والإثارة: هي نوع من الأفلام في التلفاز تعكس في مضمونها المغامرات والإثارة والمطاردات والجرائم، وقد تحتوي على أحداث خيالية ومشاهد مرعبة.

التعريف الإجرائي لمشاهد العنف: هي المشاهد التي تتضمن شكلاً من أشكال القتل بالسلاح أو الضرب باليد أو الركل أو الضرب بأداة حادة أو غير حادة أو الشتم أو التخويف أو التهديد أو تحطيم الأشياء أو الحرق أو التحرش أو الاغتصاب.

التعريف الإجرائي للعنف الذي يمارسه الطلبة : إلحاق الأذى الجسمي أو النفسي أو الجنسي الذي يمارسه الطالب ضد نفسه أو ضد الآخرين، أو إلحاق الضرر بالأشياء عن طريق تحطيمها أو حرقها، أو تخويف الطلبة أو تهديدهم استنادا إلى القوة الجسدية أو باستخدام أدوات حادة أو غير حادة . **ويعرف الباحث** العنف في هذه الدراسة بدرجة إجابة الطلبة أو أولياء أمورهم على أداتي الدراسة .

التعريف الإجرائي لألعاب الفيديو العنيفة: هي الألعاب التي يلعبها الطلبة باستخدام الهاتف المحمول أو الحاسوب أو يتم تشغيلها بجهاز مخصص يسمى جهاز البلي ستيشن أو جهاز الإكس بوكس أو جهاز ننتيندو .

الإطـــار النظـــري

توجد للفلسطينيين قنوات تلفزيونية أرضية وفضائية، ولكن الأطفال الفلسطينيين لا ينجذبون إليها لأنها لا تملك خبرات وإمكانيات تمكنها من منافسة القنوات الفضائية الأخرى المبدعة والمتفوقة بإمكانياتها الهائلة.

أفلام العنف والإثارة :

وهي من أكثر الأفلام التي تجذب الشباب، وقد تحتوي على مناظر مرعبة وأغلبها هي معركة بين الخير والشر، وأحياناً بين الشر والشر أما أفلام الرعب فتميل إلى الأساطير والخيال ، وتتجلى في تصوير الوحوش المرعبة بطرق مخيفة، وقد يلجأ المخرج أحياناً إلى إفزاع المشاهد عبر مؤثرات صوتية قبل إبراز المشهد المخيف. ومن أشهر ممثلي أفلام الإثارة " جاكي شان" وجون كلود فاندام ،

وجات لي ، وسلفستر ستلوني. أما أفلام الرعب مثل : The Saw بأجزائها السبعة ، وسلسلة Resident Evil ، وأفلام The ring وغيرها، وهي في أغلبها كما شاهد الباحث أفلام خيالية مرعبة تقشعر لمعظم مشاهدها الأبدان، ولكنها جذابة للأطفال بقدرات وإبداعات المخرجين والفنانين الذين يقومون بأدوار خيالية قتالية مع أعداء أقوياء جداً، أو مع أشياء خيالية ذات قدرات قتالية هائلة ومخيفة، ولكن الأمر الغريب أن الأطفال يرتعدون من الخوف ولكنهم لا يتركون الفيلم بل يصرون على مشاهدته كاملاً. ومشاهدة العنف في وسائل الإعلام قد تجعل الأطفال أقل حساسية لمعاناة الآخرين، وأكثر خوفاً من العالم المحيط بهم والتصرف بعدوانية تجاه الآخرين (الطيبي ، 1999 :15) . وهذه الأمور يصعب تغييرها لاحقاً .

ألعاب الفيديو العنيفة:

هناك ثلاثة أسباب على الأقل تجعل الاعتقاد بأن ألعاب الفيديو العنيفة أكثر ضرراً من أفلام العنف والإثارة وهي : (Aimee Tompkins , 2003:1) .

1- ألعاب الفيديو العنيفة يكون فيها اللاعب نشيطاً ومتفاعلاً مع اللعبة، بينما مشاهد التلفاز سلبي، والطلبة عادة يتعلمون بشكل أفضل عندما يشاركون في النشاط.
2- في ألعاب الفيديو العنيفة يحدد اللاعب طابع العنف في الشخصية العنيفة ويسيطر على الإجراءات ذات الطابع العنيف، فهو يتحكم في طريقة القتل وكيفية القتل والحرق والتدمير، بينما لا يتحكم في طابع العنف والعدوان في أفلام العنف. والأطفال يميلون للتصرف بشكل عدواني بأنفسهم عندما يحددون ويتحكمون في الشخصيات والأحداث العنيفة .
3- في أفلام الفيديو العنيفة يتم تعزيز السلوك العنيف بشكل مباشر وفوري مثل منح نقاط أو التقدم لمستوى أعلى في اللعبة أو التعزيز اللفظي ... إلخ. بينما في أفلام العنف لا يتم تعزيز السلوك العدواني للمشاهد. وتؤيد الأبحاث العلمية أن ألعاب الفيديو تزيد من القدرة على التنسيق بين العين واليد ، ومع ذلك فإننا قد نحصل على هذه الميزة من ممارسة ألعاب غير عنيفة .

العنف:

يعد العنف ظاهرة قديمة قدم المجتمع البشري ، وهو من أخطر المشكلات الاجتماعية ، وهو يمثل مشكلة ذات آثار نفسية واجتماعية سلبية على الفرد والمجتمع والعنف ظاهرة مركبة لها جوانبها الاقتصادية والاجتماعية والنفسية ، وهو سلوك مكتسب من البيئة الاجتماعية . والعنف ضد الأطفال هو الاعتداء عليهم وإلحاق الضرر بهم جنسياً أو جسمياً أو نفسياً، وقد يعتبر عدم حمايتهم من العنف هو عنف ضدهم، فهم أضعف من مقاومة الشر والأشرار. وقد مارس الإنسان العنف دفاعاً عن

نفسه أو ممتلكاته أو أفكاره أو معتقداته أو انتقاماً من الآخرين للاستيلاء على ثرواتهم، وقد يتلذذ بعض الأشخاص بممارسة العنف ضد الآخرين(حسين ، 2008 :27). ويتفق الباحث مع آراء باندورا وغيره في أن السلوك العدواني في غالبه متعلم عن طريق النمذجة سواء أكانت حية كملاحظة شخص يمارس سلوكاً عدوانياً أم رمزية كملاحظة مثيرات لفظية في التلفاز. وأكد مختصون أن عملية التقليد تتأثر بمدى تعلق الأفراد بهذه النماذج وميلهم تجاه العنف وعملية الثواب والعقاب التي يواجهونها عند القيام بذلك السلوك (عباس ، 1997: 26) .

العنف والعدوان:

يرتبط العنف بالعدوان ، فالعدوان هو سلوك مقصود ويرمي إلى إحداث الضرر الجسمي أو النفسي المتعمد لشخص أو جماعة. أما الإضرار أو الإيذاء لشخص بشكل عارض فلا يسمى عدواناً ، ويمثل العنف الجانب النشط من العدوانية (إسماعيل ، 1998: 124). والعنف هو فعل يهدف إلى إلحاق الأذى الجسدي في المقام الأول بالشخص الآخر ، ولكنه قد يؤدي إلى أضرار نفسية أو اجتماعية لاحقاً . وهناك ثلاث نظريات أساسية في تفسير العنف والعدوان .

1- نظرية الغريزة .
2- نظرية الدافع أو الإحباط.
3- نظرية التعلم .

ما يهمنا هو الثالثة التي تؤكد على أن لسبل التنشئة تأثيراً في ظهور السلوك العدواني بين الأطفال. وتوجد نظريتان حول التنشئة والعنف :(حسين ،2008 :ص 23)

الأولى: نظرية التفريغ : وتقوم على فرضية أن أفلام العنف والإثارة وألعاب الفيديو العنيفة لها القدرة على تفريغ العدوان والعنف من المشاهد .

الثانية: نظرية النمذجة ، ومؤدى هذه النظرية أن الإنسان عندما يتعلم عن طريق المشاهدة فإنه يقلد الشخص الذي يشبهه أو الأقرب إليه ، إذ كلما زاد تشابهه مع المشهد المقلد ، ازدادت نسبة تقمص الأنموذج ، ولهذه النظرية أسس تقوم عليها . فروعة مشاهد العنف والعدوان في برامج التلفاز تعمل على استثارة الشعور العدواني عند المشاهد ، والأطفال يتعلمون من خلال المشاهدة ، وعندما يواجهون ظرفاً مناسباً فيما بعد يحاولون تطبيق ما شاهدوه على الشاشة .

التلفاز وتأثيره على الطفل: يؤدي التلفاز دوراً مهماً في تنشئة الطفل فهو يجب أن يعمل على غرس القيم الصالحة وحب الوطن والدفاع عنه، والتحيز للحق، ونبذ الرذيلة وتنمية القدرات الإبداعية، وإكسابه السلوك الجيد ، والترفيه عنه ، وإكسابه الخبرات العلمية والعملية وتثقيفه وتوعيته بما يدور

حوله من أحداث . فدوره مكمل لدور الأسرة والمدرسة والمجتمع في عملية التنشئة (حبيب ، 2007: 118). أما إذا انحرف التلفاز عن دوره الريادي السابق ذكره وخضع لجشع المنتجين وخرج عن سيطرة الرقابة العامة للدولة ولم يراعِ قيم ومبادئ البلد، فإنه سيكون أداة هدم وتدمير لأبنائنا اجتماعياً ونفسياً ووطنياً، لأنه يرافق أبناءنا من المهد إلى اللحد.

ويتعلم الطفل العنف من التلفاز عن طريق التعلم بالقدوة ، فعن طريق تقليد ما يشاهده يمكن أن يتعلم الطفل العنف، والعنف ظاهرة موجودة بين الأطفال في فلسطين، وعلى الرغم من المداخل النظرية العديدة لتفسير السلوك العنيف ، إلا أن الباحث يميل إلى التفسير الذي اعتمدته نظرية التعلم الاجتماعي من حيث أن السلوك العنيف مكتسب في غالبيته من خلال النمذجة ، وعليه فإن مظاهر العنف التي ينطوي عليها سلوك الأطفال في فلسطين مكتسب في غالبيته ، وقد يكون أحد أهم أسباب ذلك هو مشاهدة أفلام العنف أو المشاهد التي تبثها القنوات الفلسطينية والفضائيات في رسائلها الموجهة للأطفال أو الكبار على حد سواء ، أو من خلال ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة. ونتيجة لغياب الاهتمام الوطني بمحو أثر هذه العوامل السابقة ، يبقى الطفل الفلسطيني رهينة لما يمارسه أو ما يشاهده ، يحلله بنفسه ويعالجه بنفسه ، فيقاوم ما يستطيع ، ويستسلم لما يعجز عن مقاومته ، لذلك فلا عجب إذا اكتسب الأطفال الفلسطينيون الكثير من المظاهر العنيفة .

إن مشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة ألعاب الفيديو إما أن تحفز الطلبة للقيام بالعنف وتزيد من السلوكات السلبية لديهم نحو زملائهم ومجتمعهم ودينهم أو تترك في أنفسهم حب الاطلاع وتنمي عندهم عاداتٍ وقيماً وسلوكياتٍ إيجابيةً نحو زملائهم ووطنهم ودينهم وتزيد من ذكائهم ، أو تجمع بين الحالتين.

الدراسات السابقة:

أولاً : دراسات تتعلق بمشاهدة أفلام العنف والإثارة :

1) دراسة (Evra, 1998):

هدفت الدراسة إلى بحث العلاقة بين مشاهد العنف التلفزيوني والسلوك العدواني، وذلك عن طريق إجراء دراسة تجريبية معملية على مجموعة من الطلبة أعمارهم من 6- 16 سنة. وذلك عن طريق إحضار مجموعتين من الأطفال إلى المعمل بحيث تشاهد إحداهما فيلماً تلفزيونياً عنيفاً لمدة معينة عدداً من المرات أسبوعياً. بينما تشاهد المجموعة الثانية في المدة الزمنية نفسها أفلاماً تلفزيونية لا تحتوي على مضمون عنيف. وقد أظهرت هذه الدراسة أن تكرار مشاهدة الأطفال للمضمون العنيف

يترتب عليه زيادة سلوكهم العدواني .

2) دراسة (هويدا رضا، 2001):

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين أفلام الكارتون واتجاهات الأطفال نحو العنف، من خلال دراسة تحليلية لعينة عشوائية من أفلام الكارتون المقدمة من خلال التلفزيون المصري، إلى جانب إجراء دراسة ميدانية على عينة مكونة من (400) طالب يدرسون في الصف الخامس وذلك في إطار محافظتي القاهرة والجيزة ، وتوصلت الدراسة إلى أن هناك علاقة ارتباطية بين معدل التعرض لأفلام الكارتون واتجاهات الأطفال نحو العنف.

3) دراسة(جواد عبد الحسين، 2004):

هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر العنف في برامج التلفاز على سلوك الأطفال العراقيين وطبقت الدراسة الميدانية على عينة قوامها (502) مفردة موزعة كما يلي: (233) طفلاً من مناطق سكنية منخفضة المستوى ومتوسطة المستوى ومرتفعة المستوى في مدينة بغداد و(233) من أولياء أمورهم و(36) معلماً . وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج من أهمها : احتلت الأفلام الأجنبية المرتبة الأولى (72%) من بين نوعية البرامج التلفزيونية التي لها أثر سلبي على سلوك الأطفال داخل المدرسة من وجهة نظر معلميهم . وجاء تقليد بعض الأدوار التي يشاهدها الأطفال في التلفاز كأول انطباع تكون لدى أولياء الأمور بأن سلوك أبنائهم سلبي جراء مشاهدتهم برامج التلفاز.

4) دراسة (وديع العزعزي ، 2005) :

هدفت هذه الدراسة إلى تقصي تأثر الأطفال اليمنيين بالعنف التلفزيوني ، واشتملت عينة الدراسة على عينة قوامها(180) طفلاً من أطفال مناطق سكنية مختلفة، كما شملت عينة الدراسة (47) معلماً ، و(180) ولي أمر . واستخدم الباحث ثلاث استبانات ، واحدة موجهة للأطفال ، والثانية موجهة للمعلمين ، والثالثة لأولياء أمور أطفال العينة. وأظهرت النتائج أن (51%) من الأطفال اليمنيين يتأثرون بالعنف التلفزيوني. وأن هذا التأثر كان تأثراً نفسياً وسلوكياً ، وبلغ معدل مشاهدة التلفاز ساعة و45 دقيقة يومياً . وأن هناك علاقة طردية بين عدد ساعات مشاهدة أفلام العنف والتأثر بالعنف . وأوصت الدراسة بضرورة مراقبة أولياء الأمور لأبنائهم ومناقشتهم فيما يشاهدونه .

5) دراسة(جليل وادي، 2006):

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف إلى مظاهر العنف المكتسبة من التلفاز وطبيعتها، وكانت عينة الدراسة قصدية حجمها (85) أباً لتلاميذ من الصفين الخامس والسادس في مدارس محافظة ديالى،

عرف عن أولئك التلاميذ سلوكهم العنيف. واعتمد الباحث على صحيفة الاستقصاء كأداة للتقصي. وبعد فحص النتائج أقر غالبية الآباء أن أبناءهم اكتسبوا مظاهر عنف من التلفاز. واتضح من الدراسة أن (90%) من العينة ترى أن السلوك العنيف يمارسه الأطفال الذكور أكثر من الإناث. ويلاحظ أن التفاعل مع الرسالة التلفزيونية العنيفة وصل عند نسبة كبيرة من الأطفال إلى مستوى تقليد أبطال الأفلام وتمثل ذلك في ممارسة الأطفال للعنف فعلاً ضد الآخرين. واتضح أن تعرض الأطفال للتلفاز يفتقد إلى المتابعة الوالدية.

6) دراسة (أيمن حبيب، 2007):

هدفت هذه الدراسة إلى تقصي أثر أفلام العنف على تنشئة الطفل في دول الخليج ، وشملت عينة الدراسة(250) طفلاً أعمارهم من (6- 15) سنة، وخرجت الدراسة بالنتائج التالية: إن سلاحف النينجا وتوم وجيري ، وصراع العناكب هي أفلام تثير الرعب المؤقت في نفس الطفل، ولكنه لا ينصرف عنها بل يستمر في مشاهدتها لأنها مصدر جاذبية له. وأن الأطفال يميلون إلى تصديق ما يشاهدونه وقد يحاكونه، لكنهم يبدءون في الفرز مع تقدم المرحلة العمرية .

7) دراسة (Hassan Bin Hj et. al , 2008):

هدفت هذه الدراسة إلى تقصي أثر مشاهدة أفلام العنف على السلوك العدواني بين تلاميذ المدارس الدولية في كوالالمبور في ماليزيا ، وتكونت عينة الدراسة من 216 طالباً من الذكور المراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين(13-17 سنة) من سبع مدارس،واستخدم الباحثون 4 أدوات لجمع البيانات، وبينت النتائج أن الذكور المراهقين يقضون أوقاتاً كبيرة في مشاهدة أفلام العنف، ومشاركة الوالدين لهم في مشاهدتها محدودة ، وأن هناك علاقة طردية بين مشاهدة أفلام العنف وتقبل العنف والميل نحوه .

8) دراسة(دعاء جولاني ،2009):

هدفت الدراسة إلى تقصي أثر الرسوم المتحركة بجانبيه السلبي والإيجابي على الطفل، من خلال استخدام عينتين وتحليلهما وهما "دراغون بول" و"كونان"، وكذلك تم استخدام المقابلات، وأظهرت نتائج تحليل بعض حلقات من برنامج "دراغون بول " أن البرنامج مليء بالعنف بجميع أشكاله الجسدي واللفظي، وله قدرة كبيرة على جذب الطفل من خلال الموسيقى والمشاهد المليئة بالخوف . أما التأثير الإيجابي للبرنامج الكرتوني"كونان" فهو في زيادة القدرات الذهنية (التفكير والإبداع) . أما أهم الآثار السلبية على الطفل فتتمثل في القيم التي تبثها الرسوم المتحركة، من عنف وجريمة وغيرها من القيم السلبية.

9) دراسة(Matt Green, 2013):

هدفت الدراسة إلى تقصي أثر مشاهدة العنف في الأفلام ووسائل الإعلام على العدوان عند الشباب، حيث أجريت هذه الدراسة على مجموعة من الأطفال الأمريكيين، فتم تعريض مجموعة منهم لمشاهد العنف، ومقارنتها بمجموعة أخرى شاهدت مشاهد غير عنيفة، وتم جمع بيانات الرنين المغناطيسي الوظيفي (fMRI) ودلت النتائج على تنشيط بعض مناطق شبكة الدماغ والمحفزات العاطفية، لتلك المجموعة التي شاهدت أفلام العنف . وخلصت الدراسة إلى أن مشاهد العنف تساعد على دمج الأفكار والمشاعر المرتبطة بالعدوان وتَيسر السلوك العدواني في حياتهم اليومية، وأنهم يفقدون الحساسية ضد العنف .

ثانياً : الدراسات التي تناولت ألعاب الفيديو العنيفة :

1) دراسة (Barbara Krahe , Ingrid Moller , 2003):

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة العلاقة بين ممارسة المراهقين لألعاب الفيديو العنيفة ومدى زيادة نسبة العدوانية بينهم في ألمانيا. حيث تم اختبار العلاقة بين ممارسة الطلبة لألعاب الفيديو العنيفة ومختلفة في محتوياتها ومضمونها العنيف ونسبة زيادة العدوانية لدى الطلاب المراهقين الألمان. حيث استخدمت العينة المكونة من 231 طالباً من الصف الثامن ألعاب الفيديو العنيفة بشكل مكثف، وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود فروق في نسبة الانجذاب لألعاب الفيديو العنيفة لصالح الذكور، وكانت هناك علاقة واضحة بين ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة والعنف الجسدي، وخلصت الدراسة إلى أن ألعاب الفيديو العنيفة تُعزز العدوانية عند الطلبة .

2) دراسة(David A Walsh, 2004):

هدفت الدراسة إلى تقصي أثر ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة على سلوك الطلبة المراهقين، وأجريت الدراسة على عينة من طلبة الصفين الثامن والتاسع وعدد أفرادها(607) طالباً من أربع مدارس مختلفة . وكان هدف الدراسة هو توثيق عادات المراهقين في ممارسة ألعاب الفيديو، ومستوى المراقبة الأبوية لاستخدام ألعاب الفيديو في سن المراهقة. وأسفرت النتائج عن أن الطلبة الذين مارسوا ألعاب العنف باستخدام الفيديو لفترة طويلة كانوا أكثر عدائية ممن مارسوا هذه الألعاب لفترة أقل ، وكان أداؤهم ومستوى تحصيلهم ضعيفاً .

3) دراسة(إيمان شريف، 2008):

هدفت هذه الدراسة إلى مقارنة نفع وضرر ألعاب الفيديو على الأطفال، وقد استدلت الباحثة

بمجموعة من الدراسات السابقة التي بينت أن ألعاب الفيديو والمشاهد العنيفة المرئية يمكن أن تزيد من عدوانية الطفل. ومن الآثار الإيجابية لألعاب الفيديو أن الفوز في مثل هذه الألعاب يكسب الأطفال ثقة في أنفسهم. كما أشارت الباحثة إلى أن بعض ألعاب الفيديو لها أثر إيجابي على التربية وتعلم الأطفال مهارات مثل الكتابة والتركيز والحساب كما تشجع على الرياضة البدنية. وتوجد صلة قوية بين ألعاب الفيديو العنيفة والسلوك العدواني.

4) دراسة (Polman et. al , 2008) :

في هذه الدراسة تم اختيار مجموعة من الأطفال أعمارهم من (10 – 13 سنة) بشكل عشوائي لتلعب ألعاب الفيديو العنيفة ومجموعة أخرى تشاهد أطفال آخرين يلعبون ألعاباً عنيفة ومجموعة أخرى تلعب ألعاباً غير عنيفة، وأظهرت النتائج أن الأطفال الذين يلعبون ألعاباً عنيفة كانوا أكثر عدوانية من الأطفال الذين اكتفوا بمجرد المشاهدة وأن ممارسة الذكور لألعاب الفيديو العنيفة يؤدي إلى العدوانية بشكل أكبر من مشاهدة أفلام العنف والإثارة من خلال التلفاز.

5) نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية (2010):

هدفت هذه الدراسة إلى تبيان النظرة الشرعية لألعاب الكمبيوتر وتبيان فصل القول فيها. حيث اختار الباحث ثلاثة من الألعاب، ثم صنف الباحث المخالفات في كل لعبة إلى ثلاثة أنواع: مخالفات عقدية ، وأخلاقية، وتشريعية . ثم بين الباحث الأضرار الصحية والاجتماعية لهذه الألعاب. ومن المنافع التي ذكرت لهذه الألعاب أنها تساعد الأطفال على النطق الصحيح ، وتساعدهم على استيعاب التكنولوجيا وتطور مهاراتهم الإبداعية، وتنمي قدراتهم على التخطيط والتفكير. أما الأضرار الاجتماعية فهي: الإخفاق الدراسي واكتساب الطفل صفة العدوانية والأنانية، وضياع الأوقات، والتقليد الأعمى، وإنفاق المال من غير اكتراث.

6) دراسة (Anderson et al., 2010):

قام عالم النفس أندرسون بإجراء تحليل لـ (130) دراسة أجريت على أنحاء متفرقة من العالم ، وقد بينت هذه الدراسات وبشكل قاطع أن ألعاب الفيديو العنيفة تزيد من الأفكار العدوانية ومشاعر الغضب والاستثارة الفسيولوجية مثل معدل ضربات القلب وضغط الدم ، كما تزيد من السلوك العدواني ، والألعاب العنيفة تُنقص السلوك التعاوني ومشاعر التعاطف مع الآخرين. ثم قام بإجراء دراسة مع فريق مكون من ثمانية باحثين على مجموعة من طلبة المرحلة الابتدائية والإعدادية والثانوية والجامعية ، وأثبتت النتائج أن الآثار العنيفة لممارسة ألعاب الفيديو العنيفة كبيرة في الثقافات الشرقية والغربية على حد سواء، وفي الذكور والإناث، وفي جميع الفئات العمرية .

7) دراسة (John Velez, 2012):

أجريت هذه الدراسة على (80) طالباً جامعة ولاية أوهايو، تم تقسيمهم إلى مجموعتين، حيث كانت المجموعة الأولى تمارس ألعاب الفيديو العنيفة بشكل جماعي، بينما مارس أفراد المجموعة الثانية تلك الألعاب بشكل منافسة فردية، وأثبتت نتائج هذه الدراسة أن لعب ألعاب الفيديو العنيفة بشكل جماعي عزز السلوك التعاوني ونزعة عدوانية أقل من اللعب التنافسي الفردي . وهذا يعني أن نهتم أيضاً بكيفية لعب اللعبة وليس فقط محتوى اللعبة العنيفة .

التعليق على الدراسات السابقة :

تسعى هذه الدراسة إلى تقصي أثر مشاهدة أفلام العنف على سلوك الطلبة وهذا يتفق مع دراسة(جواد عبد الحسين، 2004)، ودراسة(Matt Green, 2013) وغيرها، وكذلك تقصي العلاقة بين ممارسة ألعاب الفيديو العنفة والسلوك العدواني وهذا يتفق مع دراسة(إيمان شريف، 2008)، و**دراسة** (Polman et. al , 2008) وغيرها. وتسعى الدراسة أيضاً للمقارنة بين إقبال الجنسين عليهما وهذا يتفق مع دراسة (Barbara Krahe , Ingrid Moller , 2003)، وكذلك في تقصي العلاقة الارتباطية بين معدل التعرض لأفلام العنف واتجاهات الأطفال نحو العنف كما في دراسة (David A Walsh , 2004). بينما تنفرد هذه الدراسة بأنها أُجريت في قطاع غزة واستخدمت استبانة لتقصي آراء الطلبة وأخرى لتقصي آراء أولياء الأمور حول السلوكات الإيجابية والسلبية للطلبة نتيجة مشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة وقارنت بين تأثيرهما الإيجابي والسلبي على سلوكات الطلبة في المحافظات الثلاث ، كما استخدم الباحث المقابلة للطلبة وأولياء أمورهم .

منهج البحث:

تعتمد هذه الدراسة على المنهج الاستكشافي والوصفي التحليلي لكونه أكثر المناهج استخداماً في دراسة الظواهر الاجتماعية ، ولأنه يناسب الظاهرة موضع الدراسة، فهو أسلوب يعتمد على دراسة الظاهرة ويهتم بوصفها وصفاً دقيقاً ويعبر عنها تعبيراً كيفياً وكمياً(عبيدات وآخرون ، 2001) .

مجتمع الدراسة:

يشمل مجتمع الدراسة طلبة المرحلة الإعدادية(الصفوف السابع والثامن والتاسع) في قطاع غزة والذين تتراوح أعمارهم من (13 – 18) سنة ، وعينة من أولياء أمورهم .

عينة الدراسة :

هي عينة عشوائية من طلبة ثلاث محافظات وأولياء أمورهم .

جدول رقم (1) يبين توزيع عينة الدراسة .

المحافظة	عدد الطلبة	النسبة	الذكور	الإناث	عدد أولياء الأمور
رفح	208	% 42.4	111	97	89
خانيونس	166	% 33.9	133	33	40
غزة	116	% 23.7	75	41	44
المجموع	490	% 100	319	171	173

جدول رقم (2) يبين توزيع الأعمار على عينة الدراسة .

الأعمار	13 سنة	14 سنة	15 سنة	16 سنة	17 فأكثر	المجموع
عدد الطلبة	66	189	178	43	14	490
النسبة	%13.5	%38.6	%36.3	%8.8	% 2.9	%100

أدوات الدراسة:

قام الباحث ببناء الأدوات التالية ، والتأكد من صدقها وثباتها وهي :

1- استبانة لتقصي آراء طلبة صفوف السابع والثامن والتاسع الأساسي .

2- استبانة لتقصي أراء أولياء أمور طلبة صفوف السابع والثامن والتاسع.

أولاً : صدق أداتي الدراسة : صدق المحكمين (صدق المحتوى):

بالاستفادة من الدراسات السابقة قام الباحث بإعداد استبانة لطلبة المرحلة الإعدادية واستبانة لتقصي آراء أولياء أمورهم. وبعد عرضهما على مجموعة من أساتذة الجامعات الفلسطينية ، والمشرفين التربويين وبعض مدراء المناطق التعليمية لمدارس الوكالة. قام الباحث بحذف الفقرات التي كان هناك إجماع على حذفها وتعديل بعض الفقرات بناءً على آراء المحكمين لتحقيق الأهداف. كما قام الباحث بمناقشة فقرات الاستبانة مع عدد من الطلاب وأولياء أمورهم لتقصي آرائهم واقتراحاتهم ومناقشتها لكي يتأكد من فهم الطلبة وأولياء أمورهم للأسئلة كما خطط لها الباحث.

ثانياً : صدق الاتساق الداخلي:

أولاً: الاستبانة الخاصة بالطلبة:

قام الباحث بتوزيع عينة من الاستبانات عددها (174) على مجموعة من طلاب مدرسة ذكور (ز) الإعدادية ومدرسة ذكور (و) الإعدادية برفح. وتم حساب معامل ارتباط كل بعد من أبعاد الاستبانة بالدرجة الكلية للاستبانة.

جدول رقم (3) يبين معامل الارتباط لكل مستوى من مستويات الاستبانة والدرجة الكلية

البعد	أفلام العنف	الألعاب الفيديو العنيفة	الدرجة الكلية
أفلام العنف والإثارة	1.000	**0.697	**0.704
ألعاب الفيديو العنيفة	**0.697	1.000	**0.716
الدرجة الكلية	**0.704	**0.716	1.000

وتبين أن معاملات الارتباط بين كل بعد من أبعاد الاستبانة والاستبانة ككل دالة إحصائية عند مستوى (α=0.01) وهذا يعني أن أبعاد الاستبانة متسقة ، وأن الاستبانة ككل على مستوى عالٍ من الاتساق.

وتم حساب معامل ارتباط كل بند من بنود الاستبانة مع درجات الاستبانة ككل.

جدول رقم (4) يبين معامل ارتباط كل فقرة من فقرات الاستبانة ودلالته الإحصائية

الرقم	معامل الارتباط	الدلالة		الرقم	معامل الارتباط	الدلالة
1	**0.821	دالة		15	**0.843	دالة
2	**0.565	دالة		16	**0.667	دالة
3	** 0.843	دالة		17	**0.829	دالة
4	*0.459	دالة		18	**0.671	دالة
5	**0.893	دالة		19	**0.742	دالة
6	**0.721	دالة		20	**0.688	دالة
7	*0.429	دالة		21	**0.574	دالة
8	**0.736	دالة		22	**0.820	دالة
9	**0.790	دالة		23	**0.754	دالة
10	*0.429	دالة		24	** 0.548	دالة
11	*0.403	دالة		25	**0.604	دالة
12	*0.545	دالة		26	*0.438	دالة
13	**0.798	دالة		27	**0.712	دالة
14	**0.726	دالة		28	**0.808	دالة

ثانياً: الاستبانة الخاصة بأولياء الأمور:

تم حساب معامل ارتباط كل بند من بنود الاستبانة مع درجات الاستبانة ككل ودلالته الإحصائية .

جدول رقم (5) يبين معامل ارتباط كل فقرة من فقرات الاستبانة مع الدرجة الكلية

الرقم	معامل الارتباط	الدلالة		الرقم	معامل الارتباط	الدلالة
1	0.536**	دالة		8	0.593**	دالة
2	0.759**	دالة		9	0.667**	دالة
3	0.842 **	دالة		10	0.498**	دالة
4	0.601**	دالة		11	0.671**	دالة
5	0.682**	دالة		12	0.609**	دالة
6	0.594**	دالة		13	0.688**	دالة
7	0.791**	دالة		14	0.484**	دالة

وبالتالي فإن فقرات الاستبانة الخاصة بأولياء الأمور في صورتها النهائية بعد حذف الفقرات التي معامل ارتباطها كان ضعيفاً أصبحت (14) فقرة .

الثبات:

أولاً: الثبات عن طريق الإعادة:

1- بخصوص الاستبانة الخاصة بالطلبة: قام الباحث بحساب ثبات الاستبانة بإعادة تطبيقها على العينة الاستطلاعية نفسها من مدرسة ذكور(ز) الإعدادية برفح بفارق زمني مدته أسبوعان ، ثم حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجات الطلبة في كل بعد من أبعاد الاستبانة وكذلك الدرجة الكلية في التطبيق الأول ودرجاتهم المقابلة في التطبيق الثاني، واتضح أن جميع معاملات الارتباط تتمتع بدرجة عالية من الثبات ودالة إحصائياً . وكان معامل ارتباط الاستبانة ككل هو 0.719 .

2- الاستبانة الخاصة بأولياء الأمور: وبالطريقة نفسها قام الباحث بحساب ثبات الاستبانة، حيث قام الباحث بتطبيق الاستبانة على عينة من أولياء الأمور، ثم بعد أسبوعين أعاد الباحث تطبيق الأداة على العينة نفسها. ثم قام بحساب معاملات الارتباط . واتضح أن معامل ارتباط الاستبانة ككل هو 0.795 .

ثانياً: الثبات عن طريق التجزئة النصفية:

(1): بالنسبة للاستبانة الخاصة بآراء الطلبة: تم حساب درجات البنود الفردية الخاصة بألعاب الفيديو وكذلك درجات البنود الزوجية ، ثم تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين الدرجتين ، ثم جرى تعديل معامل الارتباط بمعادلة سبيرمان برون وحساب معامل الثبات لدرجات البنود الخاصة بألعاب الفيديو، وكذلك تم حساب درجات البنود الفردية الخاصة بمشاهدة أفلام العنف وكذلك البنود الزوجية،

ثم حساب معامل ارتباط بيرسون بين الدرجتين، ثم جرى تعديل معامل الارتباط بمعادلة سبيرمان براون وحساب معامل الثبات لدرجات البنود الخاصة بأفلام العنف. فكانت جميع معاملات الارتباط والثبات دالة عند مستوى 0.05 .

جدول رقم (6) يبين معاملات الارتباط والثبات لكل بعد من أبعاد الاستبانة بطريقة التجزئة النصفية

القدرة	معامل الارتباط	معامل الثبات
ممارسة الألعاب الإلكترونية	0.644	0.671
مشاهدة أفلام العنف والإثارة	0.639	0.662
درجة الاستبانة ككل	0.669	0.709

من الجدول يتضح أن جميع معاملات الارتباط والثبات دالة إحصائياً عند مستوى 0.01 .

(2) بالنسبة للاستبانة الخاصة بأولياء الأمور: تم حساب درجات البنود الفردية و البنود الزوجية ، ثم حساب معامل ارتباط بيرسون بين الدرجتين ، ثم جرى تعديل معامل الارتباط بمعادلة سبيرمان براون وحساب معامل الثبات. حيث كان معامل الارتباط (0.732) ، ومعامل الثبات (0.761) وهي دالة إحصائياً .

ثالثاً:الثبات باستخدام معامل ألفا كرونباخ:

تم قياس ثبات الاستبانتين باستخدام معادلة كرونباخ

(1): **بالنسبة لاستبانة الطلبة:** تم حساب معامل ألفا كرونباخ فكان (0.832) وهي قيمة مناسبة.

(2) بالنسبة لاستبانة أولياء الأمور: تم حساب معامل ألفا كرونباخ فكان(0.745) وهي قيمة مناسبة.

المقابلات:

قام الباحث بمقابلة (203) من طلبة المرحلة الإعدادية تم اختيارهم بشكل عشوائي ، وتم توجيه أسئلة الاستبانة لهم ومناقشتهم في إجاباتهم. كما تم مقابلة (36) من أولياء أمورهم للوقوف على بعض الجوانب المهمة المتعلقة بسلوك أبنائهم، وجرت المقابلات في صفوف المدارس أو الساحات أو المكتبات ، أما أسئلة المقابلة فكانت كل أسئلة الاستبانة ، ومناقشتهم في إجاباتهم .

نتائج الدراسة

أولاً : عرض نتائج الاستبانة التي تُعبر عن رأي الطلبة وتفسيرها

قام الباحث بإجراء الإحصائيات التالية لعينة الدراسة :

جدول رقم (7) يبين توزيع عدد ساعات المشاهدة واللعب على العينة ككل .

عدد ساعات مشاهدة أفلام العنف والإثارة					عدد ساعات لعب ألعاب الفيديو			
عدد الساعات	عدد الذكور	النسبة المئوية	عدد الإناث	النسبة المئوية	عدد الذكور	النسبة المئوية	عدد الإناث	النسبة المئوية
ساعة واحدة	100	% 31	43	%25	125	%39	101	%69
ساعتان	128	% 40	82	%48	118	%34	35	%15
3 ساعات	50	% 16	30	%18	42	%14	19	% 9
أكثر من 3	41	% 13	16	% 9	34	%13	16	% 7
المجموع	319	% 100	171	%100	319	%100	171	%100

يتبين من الجدول أعلاه أن: أن نسبة الذين يشاهدون أفلام العنف والإثارة أكثر من 3 ساعات من الذكور هي 13 % ، ومن الإناث 9 % ، وهذا يُشكل 11% من عينة الدراسة وهي نسبة مرتفعة. ونسبة الطلبة الذين يمارسون ألعاب الفيديو أكثر من 3 ساعات يومياً (المدمنين) وصلت إلى 13% من الذكور و 7 % من الإناث، وهذا يُشكل 10% من عينة الدراسة، وهي نسبة عالية أيضاً.

1- **الفرضية الأولى** :(سوف يستعين الباحث بمقياس رباعي التدريج في دراسته)

جدول رقم (8) يبين نتائج اختبار الفرضية الأولى للدراسة ومناقشتها :

	الفرضيـــة	معامل الارتباط	مستوى الاحتمال
أ	لا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين عدد ساعات مشاهدة أفلام العنف وبين السلوك السلبي للطلبة	0.409	0.000 دالة
ب	لا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين عدد ساعات مشاهدة أفلام العنف وبين السلوك الإيجابي للطلبة .	0.266	0.000 دالة
ح	لا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين عدد ساعات ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة وبين السلوك السلبي للطلبة	0.382	0.000 دالة
د	لا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين عدد ساعات ممارسة ألعاب فيديو عنيفة وبين السلوك الإيجابي للطلبة	0.037	0.412 غير دالة

ملاحظة: تُعتبر الفقرات(3)،(5)،(7)،(10)،(11)،(12)،(13)،(14) من الفقرات الدالة على السلوك السلبي للطلبة عند مشاهدة أفلام العنف التي وردت في الاستبانة .

أ–من نتائج الجدول أعلاه تبين وجود علاقة طردية بين عدد ساعات مشاهدة أفلام العنف والإثارة والتأثير السلبي لها على سلوكات الطلبة .

ملاحظة : تُعتبر الفقرات(8)،(9) من الفقرات الدالة على السلوكات الإيجابية للطلبة عند مشاهدة أفلام العنف والإثارة التي وردت في الاستبانة .

ب– من نتائج الجدول أعلاه تبين وجود علاقة طردية بين عدد ساعات مشاهدة أفلام العنف والإثارة والتأثير الإيجابي لها على سلوكات الطلبة، فالطالب يعتقد أنه كلما شاهد أفلام العنف والإثارة لمدة أطول زاد حبه لوطنه وزادت كراهيته للأشرار ، وزادت قدرته على التخيل وحل المشكلات ، وربما هذا السبب يجعله يستمر في المشاهدة.

ملاحظة:تُعتبر الفقرات(3)،(5)،(6)،(9)،(10)،(11)،(12)،(13)من الفقرات الدالة على السلوك السلبي للطلبة عند ممارسة ألعاب الفيديو التي وردت في الاستبانة.

ح–من نتائج الجدول أعلاه تبين وجود علاقة طردية بين عدد ساعات ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة والتأثير السلبي لها على سلوكات الطلبة .

ملاحظة: تُعتبر الفقرات(7)،(8) من الفقرات الدالة على السلوكيات الإيجابية للطلبة عند ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة التي وردت في الاستبانة .

د– من نتائج الجدول أعلاه تبين عدم وجود علاقة طردية بين عدد ساعات ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة والتأثير الإيجابي لها على الطلبة. أي أن زيادة عدد ساعات ممارسة ألعاب الفيدو العنيفة لا يؤدي بالضرورة من وجهة نظر الطلبة إلى تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات وحب الوطن.

2– نتائج اختبار الفرضية الثانية للدراسة ومناقشتها: لا توجد فروق بين الطلبة في تصديق المشاهد وتقليد أبطال الأفلام والألعاب باختلاف السن وعدد ساعات اللعب.

قام الباحث باستخدام تحليل التباين واختبار (schafee) لفحص صحة الفرضية .

جدول رقم (9) يبين تحليل التباين وقيمة F لتصديق المشاهد وتقليد الأبطال في الأفلام والألعاب بحسب السن وعدد الساعات .

العنوان	مصدر الاختلاف	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة احتبار F	مستوى الاحتمال
تصديق مشاهد	بين المجموعات	22.920	4	5.730	5.209	0.000 دالة
	داخل المجوعات	533.458	485	1.100		

أفلام العنف	المجموع	556.378	489			
تصديق مشاهد ألعاب الفيديو	بين المجموعات	3.851	4	0.963	0.818	0.514 غير دالة
	داخل المجوعات	570.549	485	1.176		
	المجموع	574.400	489			
تقليد أبطال أفلام العنف	بين المجموعات	5.724	4	1.431	1.146	0.334 غير دالة
	داخل المجوعات	605.753	485	1.249		
	المجموع	611.478	489			
تقليد أبطال ألعاب الفيديو	بين المجموعات	2.335	4	0.584	0.447	0.577 غير دالة
	داخل المجوعات	633.657	485	1.307		
	المجموع	635.992	489			

من الجدول أعلاه تبين وجود تباين بين الطلبة في تصديق مشاهد أفلام العنف باختلاف السن حيث تبين أن الطلبة الذين تبلغ أعمارهم 13 سنة يصدقون هذه المشاهد بدرجة أكبر من الطلبة الذين تبلغ أعمارهم 15 سنة فأكثر. وتزداد قدرتهم على التمييز بين الواقع والخيال بزيادة العمر، وهذا يتفق مع دراسة(أيمن حبيب ، 2007). وعدم وجود فروق بين الطلبة في تصديق مشاهد ألعاب الفيديو العنيفة باختلاف السن . ويعتقد الباحث أن التقنية العالية في التمثيل والإخراج في إنتاج أفلام العنف أدت إلى تصديق مشاهد الأفلام أكثر من الألعاب . كما تبين عدم وجود فروق بين الطلبة في تقليد أبطال مشاهد أفلام العنف والإثارة وتقليد أبطال ألعاب الفيديو العنيفة باختلاف السن وعدد الساعات . حيث تبين أن الطلبة جميعهم يقلدون أبطال مشاهد أفلام العنف والإثارة وأبطال ألعاب الفيديو العنيفة وبالدرجة نفسها مهما اختلفت أعمارهم ومهما اختلفت عدد الساعات التي يلعبونها أو يشاهدونها.

3-نتائج اختبار الفرضية الثالثة للدراسة ومناقشتها : لا توجد فروق بين الطلبة الذكور والإناث في تقليد أبطال أفلام العنف والإثارة وألعاب الفيديو العنيفة .

جدول رقم (10) يبين قيمة (ت) لتقليد أبطال الأفلام وألعاب الفيديو العنيفة:

العنوان	المجموعة	عدد الأفراد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة

تقليد أبطال الأفلام	الذكور	319	2.46	1.088	5.079	0.000 دالة
	الإناث	171	1.71	1.059		
تقليد أبطال الألعاب	الذكور	319	2.29	1.179	4.269	0.000 دالة
	الإناث	171	1.64	1.032		

من الجدول أعلاه تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في في تقليد أبطال أفلام العنف والإثارة وتقليد أبطال ألعاب الفيديو العنيفة لصالح الذكور. مما يدل على أن الذكور لديهم الرغبة بتقليد أبطال الألعاب والأفلام أكثر من الإناث أو قاموا فعلاً بتقليدهم ، وهذا يطابق الواقع حيث يُلاحظ أن سلوكات الطالبات أقل عنفاً من سلوكات الذكور ، ومدارس البنات أكثر انضباطاً من مدارس الذكور.

4- **نتائج اختبار الفرضية الرابعة ومناقشتها :** لا توجد فروق بين مشاهدة أفلام العنف والإثارة أو ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة في التأثيرات السلبية والإيجابية على سلوكات الطلبة .

قام الباحث باستخدام مقياس رباعي التدريج لفحص صحة الفرضية .

جدول رقم (11) يبين المتوسطات لكل من الأفلام والألعاب ودرجة التأثير السلبي .

العنوان	الممارسة	الوسط الحسابي	درجة التأثير	الانحراف المعياري
التأثير السلبي	أفلام العنف والإثارة	2.05	متوسط	.63647
	ألعاب الفيديو العنيفة	2.00	متوسط	.62457
التأثير الإيجابي	أفلام العنف والإثارة	2.51	كبير	.88900
	ألعاب الفيديو العنيفة	2.65	كبير	.88964

من الجدول أعلاه تبين أنه لا يوجد فروق بين المجموعتين في مدى التأثير السلبي على الطلبة، وأن تأثير مشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة له التأثير السلبي نفسه ، وكان تأثيرهما متوسطاً عليهم كما يعتقدون. ولا توجد فروق بين المجموعتين في درجة التأثير الإيجابي على سلوكات الطلبة فقد كانت درجة التأثير الإيجابي على سلوكات الطلبة في مشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة كبيرة حسب اعتقادهم وهذا يعني أن الطلبة يعتقدون بأن مشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة تجعلهم قادرين على التخيل والتفكير وتجعلهم يحبون وطنهم بشكل كبير وكذلك تزيد من ميولهم نحو كراهية سلوك الأشرار.

ويرى الباحث أن هذا الاعتقاد هو الذي يدفعهم للمشاهدة واللعب .

5-**نتائج اختبار الفرضية الخامسة ومناقشتها:** لا يوجد تباين بين سلوكات طلبة المحافظات

المختلفة الإيجابية والسلبية نتيجة مشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة .
قام الباحث باستخدام تحليل التباين واختبار (schafee) لفحص صحة الفرضية .

جدول رقم (12) يبين التباين وقيمة F في التأثيرات السلبية لمشاهدة أفلام العنف وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة على طلبة المحافظات .

الموضوع	مصدر الاختلاف	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة الاختبار F	مستوى الاحتمال
التأثير السلبي للأفلام	بين المجموعات	4.188	2	2.089	5.246	.006
	داخل المجوعات	193.9	487	.398		
	المجموع	**198.1**	**489**			
التأثير السلبي لألعاب الفيديو	بين المجموعات	3.861	2	1.930	5.030	.007
	داخل المجوعات	186.9	487	.384		
	المجموع	**190.8**	**489**			
التأثير الإيجابي للأفلام	بين المجموعات	6.496	2	3.248	4.163	.016 غير دالة
	داخل المجوعات	379.9	487	.780		
	المجموع	**386.5**	**489**			
التأثير الإيجابي لألعاب الفيديو	بين المجموعات	5.129	2	2.565	3.271	.051 غير دالة
	داخل المجوعات	381.9	487	.784		
	المجموع	**387.0**	**489**			

أظهرت النتائج وجود فروق بين طلبة المحافظات المختلفة في التأثير السلبي لمشاهدة أفلام العنف والإثارة، وباستخدام اختبار(schafee) تبين أنه يوجد فروق ذات دلالة إحصائية في التأثير السلبي لأفلام العنف والإثارة بين طلبة محافظتي رفح وغزة لصالح طلبة رفح. مما يدل على أن طلبة رفح يعتقدون أنهم يتأثرون سلباً بهذه الأفلام أكثر من طلبة غزة. ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين طلبة محافظتي خانيونس وغزة. ولتفسير ذلك قام الباحث بفحص العينة العشوائية لطلبة محافظة رفح، وتبين أن عدد ساعات المشاهدة لطلبة رفح أكبر من طلبة غزة ، كذلك عدد الطلبة المدمنين الذين شملتهم عينة الدراسة في رفح أكبر من غزة ، وهذا يحتاج إلى دراسة أخرى لتفسير ذلك أو نفيه .

كما أظهرت نتائج الجدول وجود فروق بين طلبة المحافظات المختلفة في التأثير السلبي لألعاب الفيديو وباستخدام اختبار(schafee) تبين أن التأثير السلبي لألعاب الفيديو على طلبة رفح هو الأكبر، مما يدل على أن طلبة رفح يعتقدون بأنهم يتأثرون سلباً بهذه الألعاب أكثر من غيرهم. ووجدت فروق ذات دلالة إحصائية بين طلبة محافظتي خانيونس وطلبة غزة لصالح طلبة خانيونس.وتفسير ذلك ينطبق على ما سبق . وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين طلبة محافظتي رفح وخانيونس في التأثير الإيجابي لصالح طلبة رفح. وعدم وجود فروق بين طلبة محافظتي رفح وغزة، ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين طلبة محافظتي خانيونس وغزة . كذلك أظهرت النتائج عدم وجود فروق بين طلبة المحافظات المختلفة في التأثير الإيجابي لألعاب الفيديو. مما يدل على أن طلبة المحافظات الثلاثة يعتقدون بأن ألعاب الفيديو تمنحهم القدرة على التفكير وحل المشكلات وحب الخير وكراهية الأشرار بالدرجة نفسها.

ثانياً : التعليق على الاستبانة الخاصة بآراء أولياء الأمور .

سيعتمد الباحث على مقياس ثلاثي التدريج .

جدول رقم (13) يبين آراء أولياء الأمور في متوسط المشاهدة و اللعب ودرجة التأثير

فقرة	البنود الخاصة بآراء أولياء الأمور	المتوسط	درجة التأثير
1	يشاهد ابني أفلام العنف والإثارة مثل الأفلام الحربية أو أفلام الرعب	2.19	متوسطة
2	يلعب ابني ألعاب الفيديو العنيفة مثل الألعاب الحربية والمصارعة .	2.08	متوسطة
3	يشتري ألعاباً قتالية ويلعب بها مع زملائه أو إخوانه.	1.58	ضعيفة

يتضح من الجدول أعلاه أن أولياء الأمور على علم بأن أبناءهم يمارسون ألعاب الفيديو العنيفة ويشاهدون أفلام العنف والإثارة ، وأن نسبة مشاهدة أبنائهم على حد علمهم هي متوسطة أما نسبة شرائهم الألعاب القتالية كالمسدسات والبنادق وغيرها فقد كانت من وجهة نظرهم قليلة .

6) **نتائج اختبار الفرضية السادسة للدراسة ومناقشتها:** لا يوجد فروق في سلوكات طلبة محافظات القطاع السلبية والإيجابية نتيجة مشاهدة أفلام العنف والإثارة أو ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة من وجهة نظر أولياء أمورهم.

جدول رقم (14) يبين التباين وقيمة F في التأثير السلبي والإيجابي لمشاهدة أفلام العنف ولممارسة ألعاب الفيديو على سلوكات الطلبة من وجهة نظر أولياء أمورهم.

أثر مشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة على سلوك طلبة المرحلة الإعدادية

الموضوع	مصدر الاختلاف	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة الاختبار F	مستوى الاحتمال
مشاهدة أفلام العنف والإثارة	بين المجموعات	1.371	2	.685	1.797	.169 غير دالة
	داخل المجوعات	64.46	169	.381		
	المجموع	65.83	171			
ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة	بين المجموعات	1.452	2	.726	3.947	.061 غير دالة
	داخل المجوعات	31.09	169	.184		
	المجموع	32.54	171			

حيث أظهرت النتائج عدم وجود فروق في آراء أولياء أمور الطلبة في المحافظات المختلفة من حيث التأثير السلبي لمشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة على سلوكات أبنائهم. مما يدل على أن أولياء الأمور لهم وجهة نظر موحدة نحو مستوى تأثير الأفلام والألعاب على سلوكات أبنائهم السلبية.

وأظهرت النتائج عدم وجود فروق في آراء أولياء أمور الطلبة في المحافظات المختلفة من حيث التأثير الإيجابي لمشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة على سلوك أبنائهم. مما يدل على توحد آراء أولياء الأمور في نظرتهم للفوائد المستفادة من هذه الألعاب .

تعليق على أهم أنواع أفلام العنف والإثارة التي يشاهدها الطلبة

الجدول(15) يبين عدد الطلبة الذين يشاهدون أفلام العنف وأسماء أفلام العنف

	عدد الطلاب الذكور في المحافظات				عدد الطالبات في المحافظات					
اسم الفيلم	رفح	خانيو	غزة	**المجموع**	رفح	خانيو	غزة	**المجموع**	**المجموع**	النسبة
جاكي شان	155	72	47	243	65	48	32	145	388	%79
مصاص الدماء	143	41	38	222	70	22	18	110	332	%68
أفلام رعب	98	52	42	192	45	23	14	82	274	%56
مصارعة	84	36	31	151	51	37	18	106	257	%52

من الجدول أعلاه تبين أن :

1- أفلام ومسلسلات بطولة جاكي شان بلغت نسبة الطلبة الذين يشاهدونها 79% من عينة الدراسة

وهي نسبة عالية. وهذا يدل على أن هذه الأفلام لها قدرة فائقة على استقطاب الجنسين لمشاهدتها . حيث يقوم جاكي شان بتمثيل أدوار ليست تقليدية بل إن أدواره متجددة وفيها عنصر الإثارة والخيال العلمي والفني وتبدو أحداث الفيلم حقيقية وواقعية بحيث يحاول الطفل تقليدها ، وكما أخبرني أحد الطلاب فإنه حاول تقليد جاكي شان فكسرت يده وكادت أن تُكسر رقبته. وفي هذه الأفلام مبالغة واضحة للقوة الخارقة للبطل. يتخلل أفلامه مشاهد لأحداث وعادات وتقاليد مخالفة لديننا ، ونشاهد في أفلامه العنف الصارخ ، فأصوات الرصاص والقنابل والحرائق تحاكي الحقيقية، ويستخدم البطل قبضته القاتلة والركل القاتل وأحياناً السلاح الأبيض في قطع رؤوس أعدائه . أما الموسيقى التصويرية فهي تصاحب الحدث بطريقة ناطقة. كما يعتمد المخرج على أحدث ما توصل له علماء النفس في إقناع المشاهد بحقيقة أحداث الفيلم، مثل الارتجاف من الخوف، والرعشة وحركات الشفاه وغيرها من المشاهد التي توحي بأن الممثل يمر فعلاً بالحدث.

2- أفلام مصاص الدماء : بلغت نسبة الذين يشاهدونها 68% من عينة الدراسة. وهي أفلام مرعبة ، تروي أساطير مصاص الدماء في العديد من الحضارات والثقافات المختلفة ، وهي تتحدث في مجملها عن مخلوقات شيطانية أو أشباح أو أرواح ماصة للدماء أو جثث مسكونة بأرواح لمخلوقات شريرة ويمكن أن تتحول الجثة إلى مصاص دماء عن طريق نقل روح مصاص الدماء إليها ، أو يتحول شخص عادي إلى مصاص دماء عن طريق عضة من مصاص دماء آخر. ومصاصي الدماء لا يموتون ويتغذون على الدماء واللحوم البشرية ، وهي تشبه قصص الغول عندنا ، وكل هذه القصص هي من نسج خيال الكاتب والمخرج .

3- المصارعة : بلغت نسبة الذين يشاهدونها 52% من عينة الدراسة ، ويعتقد الباحث أن مشاهدة المصارعة الحرة أمر غاية في الخطورة نتيجة وجود قنوات مجانية متخصصة بالمصارعة على قمر نيل سات تبث على مدار 24 ساعة، كما أن حركات المصارعة قابلة للتقليد بشكل كبير ، وأصبح هناك المصارعة النسائية ، وكذلك مصارعة رجال مع نساء ، وعنصر الإغراء والإثارة متوفر للجنسين من خلال الملابس والأجساد المثيرة للجنسين، و هناك المصارعة الدموية وهي مثيرة جداً ومخيفة وفيها مناظر حقيقية لدماء حقيقية ، وهناك إبداع في طرق عرضها وطرق استثارة المشاهدين .

تعليق على أهم أنواع ألعاب الفيديو العنيفة التي يشاهدها الطلبة

الجدول(16)يبين عدد الطلبة الذين يمارسون ألعاب الفيديو العنيفة والنسبة المئوية لهم

	عدد الطالبات في المحافظات					عدد الطلاب الذكور في المحافظات				
اللعبة	رفح	خانيونس	غزة	**المجموع**		رفح	خانيون	غزة	**المجموع**	النسبة

الكونترا	151	45	47	243	46	15	29	90	3 33	%68
مصارع	135	51	44	230	34	31	17	82	312	%64
عاصفة الصحراء	98	22	47	167	41	28	14	83	250	%51

من الجدول أعلاه نلاحظ أن لعبة الكونترا هي اللعبة الأكثر شيوعاً بين الطلبة في قطاع غزة بين الذكور والإناث. قام الباحث بمشاهدة ولعب معظم هذه الألعاب واستعان بأبنائه الذين يلعبون معظمها ، ووجد أن هذه الألعاب هي في أغلبها حروب ولكن ما يهمنا أن فيها قتلاً ودماء وأشلاء وأزيز الرصاص والانفجارات والحرائق . أبدع في هذه الألعاب المخرجون الأجانب. وقد نجح المخرجون في جعل الصورة تشبه إلى حد كبير الحقيقة، بحيث يتوهم الطالب أنه فعلاً في حالة حرب حقيقية. وفي المقابلات التي أجراها الباحث مع الطلبة أخبره الطلبة أنهم يفرحون عندما ينتصرون في هذه الألعاب ويحزنون عندما ينهزمون، وبالتالي يحاول أن يلعب الطالب كثيراً حتى يفوز. قال الطلبة أنهم لا يشعرون بالوقت أثناء اللعب، وربما يلعبون ساعات طويلة دون ملل. وأنهم يُفضلون أن يكون صوت إطلاق الرصاص والانفجارات عالياً جداً ليستمتعوا. هذه الألعاب تستهويهم لأنهم كما قالوا يجدون أنفسهم مقابل عدو يتوهمون أنه حقيقي ويحاولون الانتصار عليه. قالوا أنهم يتخيلون اللعبة هي حرب بينهم وبين أعدائهم من اليهود، وبالتالي يحاولون كل جهدهم الانتصار والانتقام منهم. وأنهم يحاولون تقليد أبطال هذه الألعاب بدرجة كبيرة جداً. وذلك كله من خلال التوحد مع ما يشاهده من النماذج في سلوك الأبطال في اللعبة الحربية فهو يحاول أن يعيش دور البطل الذي ينتصر في نهاية اللعبة ، الأمر الذي يعجز عن تحقيقه في الواقع .

تعليق على النتائج

هذه النتائج تُعبر عن آراء الطلبة في أثر مشاهدة أفلام العنف وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة على سلوكهم ، وقد تطابقت آراء الطلبة مع الدراسات العلمية التي أُجريت في هذا المجال في معظم دول العالم من حيث أن مشاهدة العنف يزيد من السلوك العدواني مثل دراسة (Matt Green, 2013) وغيرها، وأن الطلبة جميعاً يقلدون الأبطال مثل دراسة (حبيب ، 2007)، وأن الذكور أكثر تقليداً للأبطال من الإناث وهذا يتفق مع دراسة (جليل وادي ، 2006). وتبين أن أولياء الأمور لديهم علم مسبق بأن أبناءهم يشاهدون أفلام العنف ويمارسون ألعاب الفيديو ومع هذا يسمحون لهم بذلك ، وهذا يحتاج إلى بحث الأسباب التي تدفع أولياء الأمور للقيام بذلك ، وتوعيتهم بمخاطر ما يقوم به أطفالهم، ووضع آلية لوقاية الأطفال.

لكن تبين من آراء الطلبة أنه لا فرق بين مشاهدة أفلام العنف وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة في الآثار السلبية على سلوكهم وهذا يختلف مع ما أثبتته بعض الدراسات مثل دراسة(Polman et. al , 2008),وغيرها، من أن ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة تزيد من العدوانية أكثر من مشاهدة أفلام العنف.

وتبين أن الطالب يعتقد أنه كلما شاهد أفلام العنف ومارس ألعاب الفيديو لمدة أطول زاد حبه لوطنه ورغبته في الدفاع عنه وزادت كراهيته للأشرار، وزادت قدرته على التخيل وحل المشكلات، وربما هذا سبب رغبتهم بمشاهدة هذه الأفلام وتقليد الأبطال.

كانت المفاجأة أن نسبة المدمنات من الطالبات وصلت إلى 9% من عينة الدراسة بالنسبة لمشاهدة أفلام العنف و 7% بالنسبة لممارسة ألعاب الفيديو العنيفة، وهذه نسبة عالية. وهذا يدق ناقوس الخطر لعنف قادم من الطالبات، ويستدعي مزيداً من البحث والاهتمام لوقاية بناتنا.

توصيات الدراسة

في ضوء ما أسفرت عنه الدراسة يوصي الباحث بما يلي:

1- حث المؤسسات الإعلامية على الالتزام بأخلاقيات المهنة ، فعلى الرغم من أهمية مشاهد العنف والمغامرات في تسويق البضاعة الإعلامية للجمهور إلا أن ذلك ليس مبرراً كافياً لزيادة تلك المشاهد في الأفلام والبرامج ، لما تنطوي عليه من مخاطر كبيرة على الأطفال.

2- وضع نظام رقابي على بيع ألعاب الفيديو العنيفة، وتوعية الأهالي والطلبة بالأخطار الناجمة عن ترك الأطفال يشاهدون ما يرغبون في الوقت الذي يريدون وبالكم الذي يريدون

3- توعية الطلبة إلى الأخطار الناجمة عن مشاهدة أفلام العنف والإثارة وممارسة ألعاب الفيديو العنيفة، وتوعيتهم بكل ما بها من سلبيات وأحداث خيالية وخطورة تقليد أبطالها.

المراجع

أولاً: المراجـع العربية

إسماعيل، عزت سيد (1998) . "سيكولوجيا الإرهاب وجرائم العنف " ترجمة عزت سيد إسماعيل، الكويت : ذات السلاسل.

جولاني، دعاء (2009) . " الرسوم المتحركة العنيفة وآثارها المتوقعة على الطفل" ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة بيرزيت، فلسطين.

حبيب، أيمن محمد(2007). "أفلام العنف وأثرها على تنشئة الطفل في دول الخليج العربية"، دراسة أعدها بتكليف من جهاز إذاعة وتلفزيون الخليج لمجلس التعاون لدول الخليج العربية، المملكة العربية السعودية،

الرياض.

حسين، طه عبد العظيم (2008). " إساءة معاملة الأطفال ، النظرية والعلاج " ، المملكة الأردنية الهاشمية ، عمان، دار الفكر .

رضا ، هويدا محمد(2001). " الكارتون التلفزيوني وعلاقته باتجاهات الأطفال نحو العنف ،(رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الإعلام ، جامعة القاهرة ، القاهرة).

شريف ، إيمان حسين (2008)." ألعاب الفيديو بين نفعها وضررها علي الأطفال " ، الشرق الأوسط (جريدة العرب الدولية) الأحد 3 أغسطس، العدد 10841 .

عباس، مضر طه(1997). " الالتزام الديني والانتماء الطبقي والعدائية لدى مرتكبي جرائم العنف وأقرانهم العاديين، (أطروحة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية، جامعة بغداد ، بغداد ، العراق) .

عبد الحسن ، جواد (2004)." الأطفال والعنف في برامج التلفزيون " تم الاطلاع عليها عبر الموقع الإلكتروني WWW.AmanJordan.org .

عبد القادر، فواز عبد الحميد (1998)."اثر برنامج إرشادي في تعديل السلوك العدواني لدى طلبة مرحلة التعليم الأساسي في الأردن" ، (أطروحة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية، الجامعة المستنصرية ، العراق).

عبيدات، ذوقان وآخرون (2001). البحث العلمي، مفهومه، أدواته، وأساليبه" ، الأردن ، عمان ، دار الفكر.

العزعزي، وديع(2005)." تأثر الأطفال اليمنيين بالعنف التلفزيوني"،دراسة ميدانية منشورة، جامعة صنعاء، اليمن.

الطيبي، عكاشة عبد المنان(1999). "الخوف والقلق عند الأطفال" (موسوعة الطفل الصحية والنفسية)، دار الجيل ، بيروت.

12- نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية (2010) : الموقع الإلكتروني منتدى فرسان السنة.

13- وادي ، جليل (2006) ." مظاهر العنف المكتسبة من التلفزيون لدى الأطفال العراقيين"، مركز أبحاث الطفولة والأمومة، موقع كلية التربية الأساسية ، جامعة ديالي ،العراق.

ثانياً: المراجـع الأجنبية:

Aimee Tompkins(2003) . “The Psychological Effects of Violent Media on Children”, AllPsych Journal and Heffner Media Group, Inc. , December 14.

Anderson et al (2010). “Violent Video Games Alter Brain Function in Young Men” Issue of the Psychological Bulletin, an American Psychological Association journal.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002a). Media violence and societal

violence. Science, 295, 2377-2378.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002b). Media violence and the American Public revisited. American Psychologist, 57, 448.

Barbara Krahe, Ingrid Moller (2003). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression related norms in German adolescent .Department of psychology, university of posts dam, German.

Brad J. Bushman (2011). "The effects of violent video games. Do they affect our behavior" The Ohio State University Page.

David A Walsh (2004). " The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors , and school performance" , Journal of Adolescence Volume 27 , Issue 1 , February .

Davison, W. P. (1983). The third-person effect in communication. Public Opinion Quarterly,Vol 47,PP 1-15.

John Velez (2012). "Violent video games not so bad when players cooperate "Velez.42@bukeyemail.osu.edu . Ohio State University.

Karen E. Dill & Craig A. Anderson (2003) . "Video games a cause of violence and aggression". Second Web paper, on the Serendip.

Hassan Bin Hj et al. (2008) . "Effects of Watching Violence Movies on the Attitudes Concerning Aggression among Middle Schoolboys(13-17 years old) at International Schools in Kuala Lumpur, Malaysia" European Journal of Scientific Research Pub. December 2009 Vol. 38 Issue 1, p141 .

Matt Green(2013). "Effects of Violence in Film and Media on the Aggression of Youth" /www.prezi.inc.

Pollard Sacks, D., Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2011). "Do violent video games harm children? Comparing the scientific amicus curiae "experts" in Brown v. Entertainment Merchants Association. Northwestern University Law Review: Colloquy,Vol. 106, P1-12.

Polman et al.,(2008). "Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior", Wiley-Liss, Inc.

Van Evra (1998). "Effects of TV Violence on Child Behavior", MegaEssays, Education Digest, 60(4), 16-19. Ridley, JR, Surdy, T., & O'Laughlin, E. (January-March). (2732 11).