اثر العاب الفيديو في تنمية السلوك العدواني لدى المراهقين

أ.د. ابراهيم نعمة محمود dr.ibrahem992@yahoo.com
أ.م.د علي زيد منهل dr.alizaid989@Yahoo.com
كلية الفنون الجميلة / جامعة ديالى
الاء احمد عبد aala28059@gmail.com
كلية التربية الاساسية / جامعة ديالى

الكلمة المفتاحية : السلوك العدواني Keyword : An Employment
تاريخ استلام البحث : 2018/10/3

ملخص البحث :.

انتشرت العاب الفيديو في سبعينيات القرن الماضي , وحاليا اصبح لها جمهور كبير خاصة من الاطفال والمراهقين , وأن النسبة الكبيرة من هذه الالعاب والافلام ذات مضامين تتسم بالعنف والقتل والتدمير . وأن المشاهدة المستمرة والادمان على هذه الافلام قد يكسب المتلقي وخاصة المراهقين افكار ومعلومات عن اساليب القتل والسرقة وغيرها من السلوك العدواني لذا حدد الباحثان المشكلة وهدف البحث الذي يسعى للتعرف على اثر العاب وافلام الفيديو على المراهقين . وتحدد البحث بالأفلام تصنيف (T) الذي يخصص للمراهقين , وتم اختيار عينه مكونه من ثلاثة افلام الاكثر انتشارا وهي (القناص النخبة - مقاتلي العقيدة – وجهاز الانذار التلقائي) كما ان الباحثان اختارا عينه من المدارس المتوسطة في مدينة بعقوبة من البنين والبنات وتم توزيع استمارة استبيان عليهم , تضمنت عشرة اسئلة لها علاقة بمضامين هكذا نوع من الافلام وعند تحليل النتائج توصل الباحثان الى :

1- ان نسبة كبيرة من افراد العينة يرغبون بمتابعة العاب وافلام الفيديو التي تتعلق بالجريمة .
2- ان اغلب افراد العينة يفضلون المقاتل القوي الذي يستخدم السلاح بكثرة .
3- ظهر ان اغلب افراد العينة يحلون مشاكلهم عن طريق الوالدين او ادارة المدرسة في حال تعرضهم للعنف من قبل اقرانهم
4- تبين ان الطلبة الذين يقضون ساعات طويلة مع هذه الالعاب والافلام مستواهم الدراسي ضعيف . وهذا ختم البحث بالتوصيات وقائمة المصادر

An Employment of Games and Folktales in Developing Spontaneous Acting Skills in Kindergartens

Ibrahim N.Mahmud
Ali Z. Mnhl
Ala'a Ahmed Abd

Abstract :

Modern schools have been interested in art education in order to increase understanding, recognition and analysis, because most departments of art education, such as acting, music and painting, stimulate students to activate their imagination and concentration, in addition to learning about ideas derived from reality and reconstructing them, most kindergartens relied on the use of playing, acting, music and the teaching of values and ideas in ways that depend on fun and suspense, such as stories, stories and folk games.

The aim of this research is to learn how to use games and folk tales to develop spontaneous acting skills in kindergartens. Theatrical selections were based on the storytelling and games, a play based on the tales and games, the play "Three Droplets" from the kindergartens of Al-Arij, and the play of "The Ring" from the Ward Al-Vnafj. After analyzing these shows according to the research tool, the researchers reached the most important results.

1. Popular folklore contributes to the establishment of educational, social and scientific values.
2. The story and the popular games have an active role in the development of the child's imagination and perception.
3. The story and folk games can be transformed into acting style.
4. The story and folk games contribute to the development of language skills and correct logic.

This research recommends in adopting a curriculum for kindergartens that includes heritage, folk tales and drama. The research ends with a list of sources.

مشكلة البحث:

ظهرت العاب الفيديو في سبعينيات القرن الماضي وبدأت تنتشر بسرعة كبيرة , ولاقت اقبال واسع من الشباب والاطفال , واصبحت الشركات تتنافس لإنتاج هذا النوع من الافلام حيث تحقق ارباحا كبيرة فعلى سبيل المثال (في امريكا تقدر مبيعات العاب الفيديو بما يزيد قيمته عن (6) ستة مليار دولار سنويا) (جريدة الشرق الاوسط,, (2008) وفي دراسة استطلاعية قام بها الباحثان على عينه من المدارس المتوسطة في بعقوبة توصلا الى ان نصف افراد العينة يميلون الى الالعاب العنيفة , وزاد عندهم الشعور بالغضب والعدوانية , وعدم الانسجام , والعزلة . ومن خلال تدريس الباحثان في كلية الفنون الجميلة في جامعة ديالى . تم تشخيص بعض الملاحظات السابقة مثل الانانية والفردية وعدم الانسجام والتعاون بين طلبة الصف الواحد . وفي سؤال تم تقديمه الى هؤلاء الطلبة وهو: (ما نوع الافلام التي تشاهدها في التلفزيون وفي العاب الفيديو؟) . توصل الى ان اغلبهم وخاصة الذكور كانوا يتابعون العاب وافلام الفيديو في فترة المراهقة واستمر متابعة هكذا نوع من الافلام في السينما والتلفزيون .علما انها تتسم بالعنف المفرط في الجريمة والقتل.. من كل تقدم يجد الباحثان ضرورة للتعرف على اثار والعاب وافلام الفيديو على المراهقين .

اهمية البحث : تكمن اهمية البحث بما يلي :.

1- الاستفادة من نتائج هذا البحث وتعميمها على المؤسسات التربوية والتعليمية التي تهتم بالأطفال والمراهقين

2- توعية العوائل افراد مجتمع البحث بالمخاطر التي قد تسببها هذه الافلام على ابنائهم .

3- تحفيز العاملين في البرامج التلفزيونية المعدة للأطفال والمراهقين بإنتاج افلام فيديو ذات اهداف تربوية وتتضمن الاثارة والتشويق

4- تشكل هذه الدراسة اضافة معرفية لما سبقها من دراسات مشابه في هذا المجال . ويمكن اعتمادها في المكتبة الفنية والتلفزيونية .

هدف البحث : يهدف البحث الحالي الى . التعرف على اثر العاب وافلام الفيديو على المراهقين .

حدود البحث : يتحدد البحث الحالي بما يلي .

1- الحد الموضوعي - العاب وافلام الفيديو الخاص بالمراهقين فئه (T)

2- الحد البشري - عينه من طلبة متوسطة برير للبنين في بعقوبة - ومتوسطة ثويبة للبنات في بعقوبة *

3- الحد الزماني والمكاني - مدرستين متوسطتين للبنين (برير) وللبنات (ثويبة الاسلمية) للعام الدراسي (2016 -2017) .

تحديد المصطلحات :

* قام الباحثان في دراسة استطلاعية على عينة من طلبة الثاني متوسط في ثانوية الحسن بن علي – عام 2016

1- **الاثر** : يعرفه ابن منظور (ما بقي من رسم الشئ والتأثير : ابقاء الاثر في الشئ : تتبعت أثره) (ابن
المنظور , 1955, ج3, صـ19) ، ويعرفه ثورندايك (الاثر) نتيجة تترتب على حادث او ظاهرة
في علاقة سببية , او اثر حالة من الاشباع على رابطة او روابط متعلم (الحفني , 1994 ,
صـ253).

التعريف الاجرائي : الاثر الناتج على سلوك المراهقين المدمنين على مشاهدة افلام والعاب الفيديو , والتغيرات
العاطفية والعلاقة مع الاقران , وتأثير هذه المشاهدة على السلوك سلبا وايجابا .

2- **العنف**: عرفته مرفت محمد شريف (هو سلوك يستهدف الحاق الاذى بالاخرين او الاخر او ممتلكاهم
وللعنف عدة انواع العنف اللفظي , والجسدي , والجنسي) (مرفت محمد شريف – دراسة
ميدانية -2014) . ويُعَرف العنف (هو كل سلوك معنوي او مادي يرافقه قوة والحاق الاذى
بالأخرين ، وهو أفة اجتماعية سلبية تؤدي الى نتائج سلبية) (ويكيبيديا – الموسوعة الحرة)
وقد تبنى الباحثان هذا التعريف , باعتباره تعريفا اجرائيا للعنف.

3- الافلام والعاب الفيديو :
يعرفها ابراهيم ابو غزالة (هي الالعاب التي يتم لعبها باستخدام الالكترونيات المختلفة لتكوين ألعاب تفاعلية سواء كانت هذه الالعاب يتم لعبها باستخدام اجهزة خاصة لها او باستخدام الحواسيب او الاجهزة المختلفة الاخرى) (ابراهيم ابو غزالة , انترنيت , 2016)
وقد تبنى الباحثان هذا التعريف اجرائيا .

الفصل الثاني

فوائد واضرار الالعاب و افلام الفيديو

انتشرت في السنوات الاخيرة الكثير من الالعاب الالكترونية وافلام الفيديو , نتيجة للانفتاح الكبير للسوق العراقي على الاسواق العالمية , ولم يدرك اغلب مستوردي هذه الاجهزة والافلام طبيعة فوائدها ومخاطرها على الشباب والمراهقين والاطفال ونلاحظ ان اغلب هؤلاء يقضون ساعات طويلة في اللعب ومتابعة هذه الافلام ان انتاج هذه الافلام يعتمد على تقنيات عالية مصنعة بالكمبيوتر , ولا تعتمد على الواقع بشكل مباشر بل لها واقع افتراضي منحها الكثير من التفاصيل غير المدركة للإنسان , وذلك بكسر القوانين والاسس والقواعد التي تعارف عليها الانسان علميا او اجتماعيا او فنيا , وتدخلها معا في المزج بين اكثر من عالم للمتلقي اذ انه

يشمل (اشياء لا يمكن ان توجد ابدا في الحقيقة او اشياء لم تعد توجد او حتى اشياء لم توجد بعد , انها نتاج محض خيال خصب يزاوج بين الافكار وما يتضاد معها كصورة فنية تعمل على تغريب الفكرة والحدث عن واقعة ومنحه هوية مستعارة تكسر افق توقع المتلقي) (اميمة الدكاك , 1998 صـ127) وفيها قدر عالي من المتعة والتشويق من اجل اثارة المتلقي وخاصة الاطفال والمراهقين واصبح البعض مدمن عليها حيث يقضي ساعات طويلة لمتابعتها . وأخذت بعض العوائل تشتكي من انشغال ابنائهم بهذه الالعاب والابتعاد عن الدراسة مما اثر سلبا على تحصيلهم الدراسي وبالرغم من اهمية الوقت لدى الانسان الا ان الانشغال لساعات طويلة في هذه الالعاب والافلام , ادى الى ضياع الوقت , واخذ البعض يعاني من الادمان عليها وهذا الادمان يسبب في الهاء الشباب والاطفال على الكثير من الامور المهمة في حياتهم , فيهرب الشباب والمراهقين من الواقع الى الالعاب فينسون ما يدور حولهم من مشاكل اكبر الى افكار ومعالجات ربما تكون اكثر سلبية من الواقع الذي يعيشونه . وفي دراسة اعدها باحثون في جامعة أكسفورد البريطانية خلصت الى ان (الاطفال الذين يلعبون العاب الفيديو لأكثر من ثلاث ساعات يوميا هم اكثر عرضة لان يصبحوا مفرطي الحركة وان يتشاجروا وان يفقدوا اهتمامهم بالمدرسة) (عبد الامير رويح- انترنيت 16-4-2015) وقد خلصت هذه الدراسة الى ان الاطفال الذين يقضون اكثر من ثلاث ساعات يوميا في العاب الفيديو هم الاقل تكيفا من الناحية النفسية والاجتماعية . والعلاقات الاجتماعية لها دور مهم في بناء الانسان والمجتمع , ويقول جوردان شابيرو (غالبا ما يكون متابعي افلام والعاب الفيديو مهووسين وغير اجتماعين وسرعان ما يتحولون الى افراد بالغين يعانون من مختلف انواع المشكلات النفسية والعاطفية والسلوكية) (جوردان شابيرو , انترنيت, 2014/4/28) لذا يرى اغلب المختصين من التربويين المهتمين بشؤون الاطفال والمراهقين , ان العنف المنتشر لدى الاطفال والمراهقين سببه هذه الافلام والالعاب الفيديوية اضافة الى ما يعرض في التلفزيون لان الانسان بطبيعته يمتلك ذاكرة تساعده في (استرجاع الصور التي اكتسبها الفرد في مراحل سابقة مع ما يصاحبها من ظروف مكانية او زمانية , وبإمكان الفرد استعادة المعلومات والخبرات السابقة)(عدنان كاظم ,2017صـ67).

وفي حال تكرار المشاهدة لأفلام العنف والاحتفاظ بالأفعال وسلوك ابطالها , فأن ذاكرة المراهق ستختزن الكثير من هذه المعلومات سواء في الوعي او اللاوعي ويتحول فيما بعد الى سلوك . وقد اشارت بعض الابحاث الى (وجود صلة قوية بين العاب الفيديو العنيفة والسلوك العدواني , اذ وجدت دراسة ان السلوك العنيف للمراهقين يزداد بنسبة 13-22 مرة عن طريق لعب الفيديو العنيفة , حيث تعلم هذه الالعاب السلوك العدواني , من خلال استخدام التكرار للعنف من اغلب مشاهد هذه الافلام) (جريدة الشرق الاوسط _ العدد 10841).

ويظهر في بعض الافلام مثل فيلم (gtand5(GTA) ان البطل (اللاعب) يقوم بدور المعتدي او اللص في حال جمعه نقاط عالية يفوز بعد ممارسته للسلوك العدواني , لذا يحاول بعض المتأثرين بهذه الافلام تقليد حركات وافعال ابطال هذه

الافلام لا شعوريا والتعود على ممارسة العنف سواء بالقول او الفعل ان هذا التركيز على العنف في اغلب الافلام الخاصة بألعاب الفيديو قد ولد نزعة عدوانية ظهرت في المشاكل التي تحصل بالمدارس وفي الشارع وتمرد الكثير من المراهقين والشباب على المدرسة وعدم رغبتهم بالدراسة وابتعادهم عن القيم والمثل العليا . واصبحت تصرفاتهم هجينة وافكارهم مشوشة بين فهمهم لعالمهم الذي يعيشونه وبين العالم الافتراضي الموجود في هذه الافلام (وهو ما لا ينطبق على الاطفال فقط بل على الشباب في كثير من الاحيان , كما تزرع بعض الالعاب معتقدات وافكارا خاطئة في عقول الاطفال والشباب , وهي التي تتخالف مع التربية التي يربيها الاباء لأبنائهم وتختلف عن العادات الموجودة في مجتمعنا) (النت _ ابراهيم ابو غزالة 2016/9/16) ويسبب الجلوس لفترات طويلة امام الالعاب وافلام الفيديو مشاكل صحية كزيادة الوزن ومشاكل العيون وغيرها , ووجدت بعض الدراسات ان الاطفال الذين يمارسون متابعة الالعاب الالكترونية بشكل كبير يعانون من مشاكل في التركيز . والتأثير على النظر , حيث يسبب الاجهاد للعين الحاصل من تغير وميض اللعبة , التي لا تعطي فرصة للعين لتتألف مع هذه الاضاءة , نتيجة للحركة السريعة والتغير المفاجئ , كذلك تسبب اضطرابا لأعضاء الجسم الاخرى , نتيجة للشد العصبي الذي يحدث , فتتأثر الاطراف وتتأثر عضلات الوجه , نتيجة للاستجابة العشوائية لحركات اللعبة.

وتشير داليا الشيمي - مستشارة الارشاد الاسري الى (ان هذه الالعاب تؤثر على معدلات النوم الهادئ , اضافة الى تأثير هذه الالعاب على الانتباه والتركيز , نتيجة استمراره لفترة طويلة في حالة شد عصبي , مما قد يسبب لديه مشكلة قد تظهر في تشتيت الانتباه , او حتى تزيد من معدلات ظهور ما يعرف بفرط الحركة مع تشتيت الانتباه) (انترنيت _ داليا الشيمي ,2012/8/12) اما الفوائد التي قد تحققها هذه الافلام والالعاب الالكترونية فقد اشارت بعض الدراسات الى ان وقت اللعب القليل الذي لا يتجاوز الساعة يمكن ان ينمي مهارات الكتابة والحساب كما تشجع على اللياقة البدنية . لأن بعض هذه الافلام والالعاب تحتاج الى ادخال بعض المعلومات لإكمال اللعبة فيتعلم اللاعب من خلالها مهارات الكتابة . كما انها تنمي الالتزام بالأوامر والتعليمات , وتنمي المنطق لممارسيها والقدرة على حل المشاكل , حيث يوجد لكل لعبة قواعد وقوانين يجب ان يلتزم اللاعب بها وينفذها بشكل علمي كي يستطيع ان يحقق الفوز ان هذا النوع من الافلام يحفز اللاعبين لتعلم مهارات قد تفيدهم في حياتهم مثل تصليح الاجهزة والسيارات وقيادة الطائرة وفي حال نجاح اللاعب فأن النتيجة منحه تعزيز بالثقة والاستمرار باللعبة وهذا النوع من الالعاب يمكن الاستفادة منه كوسيلة تعليمية (ويأتي التعزيز بصورة مساعدة لبناء طريقة لفهم البيئة التعليمية المحيطة للمتعلم لتحقيق الهدف التعليمي المرجو من التعلم) (حسن شحاته , 2016صـ7).

وتوجد العديد من الافلام التي يمكن ان تكون وسائل تعليمية وتوجد بعض الالعاب التعليمية , فتوجد على سبيل المثال بعض الالعاب التي تحاكي الطيران

وقيادة السيارة وكذلك صيانة السيارة وغيرها . لكن الدعاية لهذه الافلام قليلة جدا على عكس افلام الجريمة والعنف التي يروج لها كثيرا ويوجد لها جمهور كبير.

لذا يتوجب على الاسرة اختيار اللعبة المناسبة لعمر ابنائهم ويوجد هناك تصنيف عالمي لهذه الالعاب والافلام (في مرحلة الطفولة المبكرة يوجد تصنيف (EC) وهذا مخصص للفئة العمرية ثلاث سنوات وتصنيف (E) لعمر ست سنوات فما فوق وقد يحتوي العاب على الحد الادنى من العنف , وتصنيف (T) للمراهقين من عمر 13 سنة فأكثر , وقد يحتوي على عنف , ولغة معتدلة او عنيفة , وتصنيف (M) مناسب للأعمار من 17 سنة فأكثر , وقد يحتوي على عنف اكثر , وتصنيف (AO) مناسب للبالغين فقط , ويتضمن مشاهد عنيفة ولا يفترض ان تباع الى أي شخص دون 18 عام) (جريدة الشرق الاوسط , العدد 10841, 2008) لكن للأسف لا توجد رقابة مشددة على هذه التصانيف مما يؤدي الى مشاهدتها من قبل الصغار والمراهقين والكبار , والباحث سيتناول التصنيف (T) المخصص للمراهقين . ونعود الى دور الاسرة المهم في الرقابة ومتابعة نوعية الافلام والالعاب وعدم التفريط بالوقت من اجل التسلية بهذه الالعاب . وعلى الوالدين تشجيع ابنائهم على المشاركة في انشطة اخرى مثل الرياضة والفنون والآداب , والانشطة الاجتماعية . وتشجيع الابناء على اللعب مع اقرانهم وتشجيع روح التعاون والمحبة . وكذلك يجب تحديد وقت اللعب في هذه الالعاب ومقدار المال الذي يصرفه على هذه الافلام والالعاب .

مؤشرات الاطار النظري

في ضوء ما تقدم وجد الباحثان ان هناك امور سلبية تحدث للمراهقين الذي يشاهدون الافلام والعاب الفيديو لفترة طويلة ومن هذه السلبيات:

1- يتأثر اغلب متابعي هذه الافلام والالعاب بحركات وتصرفات البطل . وتصبح تصرفاتهم تحاكي اقوال وافعال الشخصيات الافتراضية الموجود في الافلام

2- اكدت بعض الدراسات على العزلة الاجتماعية لأغلب الممارسين لهذه الالعاب . حيث يقضون ساعات طويلة منعزلين في غرف نومهم ويتابعون هذه الافلام والالعاب .

3- يتصرف بعض المتابعين تصرفات هجينة لان اغلب هذه الافلام تحمل قيم وافكار بعيدة عن افكار مجتمعنا وبسبب قلة النضج عند المراهقين فأنهم لا يستطيعون التمييز بين الواقع الذي يعيشونه والواقع الافتراضي الموجود في تلك الافلام والالعاب .

4- اغلبهم غير قادرين على حل المشاكل . لان تجربتهم الحياتية قليلة والعلاقات الاجتماعية محدودة بالإضافة الى كثرة العنف الموجود في هذه الافلام والالعاب الالكترونية . مما يجعل البعض منهم يلجأ الى حل مشاكله بالعنف والعدوان .

5- أكدت بعض الدراسات على ان كثرة المتابعة لهذه الافلام والالعاب تؤثر على متابعة الدروس وانخفاض التحصيل الدراسي .

6- وجود مشاكل صحية يعاني منها جمهور هذه الافلام والالعاب مثل السمنة بسبب الجلوس لفترات طويلة امام الاجهزة والافلام وكذلك اجهاد العين والنظر _ والشد العصبي الذي يؤثر على اجهزة الجسم الاخرى .

وظهرت بعض الفوائد في حال المشاهدة القليلة وعدم الادمان على افلام والعاب الفيديو نذكر منها .

1- تعليم جمهور هذه الافلام والالعاب مهارات الكتابة والحساب والالتزام بقوانين وقواعد اللعبة . مما يحفز اللاعب على اكتساب هذه المهارات وخزنها في اللاوعي .

2- يمكن استخدام هذه الافلام والالعاب الالكترونية كوسائل تعليمية للطيران والسياقة وتصليح السيارات والاجهزة وغيرها من المهارات .

3- المتعة والتشويق وقضاء وقت راحة للتسلية بين فترات الدروس البيتية , وكذلك عند حصول اجهاد نفسي يتطلب الراحة الذهنية والنفسية وفي ضوء هذه المؤشرات اعد الباحثان استمارة استبيان تم عرضها على افراد العينة وسنتطرق اليها في اداة البحث في الفصل الثالث .

الفصل الثالث

اجراءات البحث

1- **منهج البحث** : اعتمد الباحثان المنهج الوصفي التحليلي (وهو اسلوب في البحث لوصف المحتوى الظاهري للاتصال وصفا, , موضوعيا , منظما , وكميا) (ابو طالب محمد سعيد صـ100)

2- **مجتمع البحث** : لقد حدد الباحثان في الفصل الاول ان مجتمع البحث يتكون من المراهقين والافلام التي يتابعونها تصنيف (T) ونظرا لسعة المجتمع الاصلي فقد اختار الباحثان عشوائيا متوسطتين في مدينة بعقوبة وتم توزيع اداة البحث استمارة استبيان على طلبة الصف الثاني المتوسط , أي الفئة العمرية (13- 15) سنه

3- **عينه البحث** : تم اختيار عينه من طلبة متوسطة برير للبنين مؤلفة من 44 طالب وطالبات من ثانوية ثويبة الاسلمية مؤلفة من 40 طالبة وجميعهم من الثاني المتوسط

4-اداة البحث :

اعد الباحثان استمارة استبيان مستنبطة من مؤشرات الاطار النظري , تحتوي على عشرة اسئلة ذات الاجابة المغلقة وتركزت الاسئلة على ما يلي

أ- نوع الفيلم وفكرته التي يطرحها وصفات البطل وهل يتلائم هذا الطرح مع قيمنا ومعتقداتنا .

ب- مستواه الدراسي , وهل يتابع الافلام بساعات طويلة ام بوقت قليل

جـ- طبيعة علاقاته الاجتماعية في البيت والمدرسة والاصدقاء

د- هل يعاني من امراض السمنة وعدم التركيز , وامراض العيون . وغيرها من الامراض .

5-صدق اداة البحث :

تم عرض استمارة الاستبيان على مجموعة من الأساتذة المختصين في مجال السينما والتلفزيون وكذلك مختصين تربويين نفسيين , وتم الاتفاق عليها بنسبة 94% .

- راجع استمارة الاستبيان المقدم الى افراد العينة والموجودة في الملاحق ، والخبراء هم :

1- أ. د – محمود كباشي- فنون سينمائية وتلفزيونية - كلية الفنون الجميلة - جامعة بغداد.

2- أ.د-. جليل وادي حمود - اعلام – تلفزيون - كلية الفنون الجميلة - جامعة ديالى.

3- أ.د. متي عبو بولص - فنون سينمائية وتلفزيونية - كلية الفنون الجميلة - جامعة بغداد.

4- أ.د. مهند عبد الستار - علم النفس - كلية التربية الاساسية - جامعة ديالى.

5- أ.م.د. اخلاص علي حسين - ارشاد تربوي - كلية التربية الاساسية - جامعة ديالى.

6- **وحدة التحليل :** اعتمد الباحثان طريقتين للتحليل وهي :

أ- تحليل محتوى بعض الافلام والالعاب الالكترونية فنية (T) وهي (SNIPER ELITE القناص النخبة) وفيلم (ROGUE CREED ASSASSINS مقاتلي العقيدة المارقة) وفيلم (جهاز الانذار التلقائي grand theft auto) وهي من الالعاب الحديثة والكثيرة من الفئة العمرية (13-15 سنة) يتابعونها . واغلبها فيها عنف وقتل ودمار . واللاعب الفائز الذي يجمع اكبر عدد من النقاط يتم تجهيزه بأنواع الاسلحة كي يستمر في القتل والتدمير .

ب- تحليل اجابات الطلبة عينه البحث حول الاسئلة العشرة الموجودة في استمارة الاستبيان .

7- **صدق التحليل :**

قام الباحثان بعد مرور شهر من التحليل الاول للأفلام عينه البحث بتحليل محتواها مرة ثانية وتوصلا الى نفس النتيجة بأن الافكار وطريقة الاخراج تحمل الكثير من العنف والدمار وقتل الانسان لأخيه الانسان .. ومن شروط اللعبة ان اللاعب الفائز والذي يجمع اكبر عدد من النقاط يحصل على اسلحة جديدة ليستمر في القتل والتدمير .

الفصل الرابع
تحليل النتائج

تحليل مضمون الافلام والعاب الفيديو وهي كالاتي:

1- القناص النخبة (SNIPER ELITE)

تدور احداث هذا الفيلم حول معركة بين جيشين تشترك فيها الاسلحة الخفيفة مثل الرشاشات والقناصين والقاذفات والاسلحة الثقيلة مثل الدبابات والمدافع والمدرعات ويتميز احد القناصين بقتل عدد كبير من افراد القوة المهاجمة, والملاحظ ان اللاعب الذي يمارس هذه اللعبة يقوم بدور القناص الذي يمتلك بندقية القناص اضافة الى (MB5) _ غدارة _ ومسدس . كلما استطاع القناص (اللاعب) قتل عدد اكبر من الجيش الخصم فانه يجمع النقاط تؤهله للفوز والهدية هي المزيد من السلاح والعتاد كي يستمر بالقتل والتدمير .

2- مقاتلي العقيدة المارقة (ROGUE CREED ASSASSINS)

يتناول هذا الفيلم حكاية شخص متخفي يمتلك بندقية وحربة , يغتال عدد من جنود الاحتلال ويستخدم طرق مختلفة للتخفي واغتيال الجنود المعادين هذه اللعبة تعلم المراهق طرق واساليب مختلفة للاغتيال والوصول الى الهدف الرئيسي وهو القتل . واللاعب الذي يقوم بدور هذا المقاتل .. عليه ان يمتلك المهارات في تحريك الشخصية وقيادة افعالها واذا قتل عدد كبير فانه يحصل على اسلحة جديدة ويستمر بالقتل .

3- فيلم جهاز الانذار التلقائي (GRAND THEFT AUTO)

يتناول هذا الفيلم حكاية ثلاثة مجرمين يمتلكون اسلحة مختلفة , يقومون بعمليات ارهابية يستهدف المواطنين والشرطة , وعمليات سطو مسلح على البنوك والمحلات وقتل العصابات الاخرى المنافسة لهم . وهذه الافلام تبرر القتل بأشكال مختلفة وجميع المشاهد فيها مطاردات وقتل وتدمير للممتلكات .

وبالتأكيد سيكتسب المراهق نزعة عدوانية نتيجة استمراره باللعب وتكرار ممارسة العنف .. ويتحول هذا التأثير الى سلوك سواء في الوعي أو اللاوعي .

2- تحليل الاجابات في استمارة الاستبيان

من خلال الاطلاع على اجابات الطلبة حول استمارات الاستبيان وجد الباحثان ان جميع افراد العينه من الذكور يتابعون الافلام والعاب الفيديو , اما الاناث فكانت نسبتهن اقل تصل الى 40% اربعين في المئة من افراد عينة الاناث ومن خلال الاطلاع على جميع الاجابات للذكور والاناث كانت النتائج كما يلي :

_ الاجابة على السؤال (من هو البطل الذي تفضله واي نوع من الافلام) اجاب افراد العينتين وبنسبة 70% سبعين في المئة انهم يفضلون المقاتل القوي . واجاب 10% عشرة في المئة انهم يفضلون البطل الشرير . واجاب 10% عشرة في المئة انهم يفضلون البطل الذي يستخدم السلاح بكثرة واجاب 10% عشرة في المئة انهم يفضلون البطل الذي يسعى للخير , وهذه النسبة قليلة جدا . أي ان هناك نسبة 90% من المراهقين يفضلون المقاتل القوي والشرير والذي يستخدم السلاح بكثرة .

ونلاحظ اغلب الدراسات التربوية والنفسية تؤكد على عدم تعويد الاطفال والشباب وخاصة المراهقين على المشاهد المفرطة في العنف , وبالإضافة الى هذه الافلام والالعاب فأن واقعنا الحالي اصبح مليء بالعنف وكذلك الاخبار التي نتلقاها من وسائل الاتصال المتنوعة وخاصة التلفزيونية نجدها تركز على اخبار العنف والقتل ان ما يتلقاه الاطفال والمراهقين من افلام وبرامج واعمال درامية تساهم في تعليمهم افكار وسلوكيات قد تكون غير موجودة في عالمهم .

وقد تنبه التربويون في الخمسينيات من القرن الماضي بأهمية (دراسة المواضيع والافكار المقدمة والاستديوهات المستخدمة وزوايا التصوير والاستعانة بالنصوص الدرامية بالعمل التعليمي) (سوزان السيد المنوفي , 2010, صـ32) ووجد هؤلاء التربويين ان الافلام والاعمال الدرامية تساهم في التعلم سواء للسلوك او بعض الافكار التي يتبناها المتلقي . وهذا يشكل خطر كبير حيث انهم يكتسبون يوميا جرعات من العنف وهذا يؤثر عليهم مستقبلا .

- والاجابة عن السؤال (ماهي الالعاب والافلام التي ترغب مشاهدتها) اجاب 80% ثمانون في المئة انهم يرغبون بمشاهدة افلام الجريمة , واجاب 10% عشرة في المئة انهم يفضلون افلام والعاب السحر والخيال , واجاب 10% عشرة في المئة انهم يفضلون الافلام الالعاب التأريخية . علما ان هذه الافلام والالعاب تكسبهم معلومات تأريخيه سواء عن شخصيات ومدن وطرز البناء والاعمار وغيرها من المعلومات التي قد تفيدهم لكن هذه النسبة قليلة اذا ما قارناها بأفلام الجريمة وافلام السحر والخيال . ومن خلال تحليل الباحثان لمضمون بعض الافلام والالعاب الاكثر انتشارا نجدها تحفز اللاعب الذي يقوم بدور البطل على القتل والتدمير . واذا نجح في قتل عدد كبير من الناس فأنه يحصل على جائزة وهي مزيد من السلاح . كي يستمر في القتل . وهذا السلوك له اتجاهين اما ان يفرغ شحناته السالبة عن طريق ممارسة القتل في هذه الالعاب . او يتحول الى سلوك عدواني يطبقه على ارض الواقع الذي يعشيه وفي اجابة عن السؤال (كيف تتعامل مع اخوانك في البيت عندما تحدث مشكلة) اجاب 70% سبعون في المئة انهم يطلبون من الوالدين حل المشكلة . وهذه نتيجة جيده يعني ان افراد العينة يتمسكون بالضوابط الاجتماعية , ويرجعون الى الوالدين لحل مشاكلهم المستعصية واجاب 20% عشرين في المئة انهم يسكتون اذا حصلت مشكلة مع اخوانهم . وهذا السلوك له اتجاهين اما ان يقابل هذا السكوت وعدم الانفعال بتقبل من الطرف الاخر ويعتذر لأخيه . وأما ان يتحول الى طاقة سالبة يختزنها صاحب المشكلة ويمكن ان تنفجر في أي لحظة مشكلة تحدث مستقبلا.

واجاب 10% عشرة في المئة انهم يقابلون العنف بالعنف حتى مع الاخوان داخل البيت . وهذا السلوك مرفوض لان العلاقة الاسرية يجب ان تبقى متماسكة ومبنية على الاحترام المتبادل ويرى قطامي (ان التغير في السلوك ناتجا عن طريق الممارسة والخبرة) (يوسف قطامي , 1998صـ13) وفي حال وجود سلوك مبني على العنف والقسوة فأن هذا يعود أما الى ان افراد الاسرة غير منسجمين والعلاقة

مبنية على العنف وعدم الانسجام , او السلوك مكتسب من الخبرة والمعايشة المستمرة مع افلام وبرامج العنف .

- والاجابة عن السؤال (كيف تتعامل مع زملائك داخل المدرسة عندما تحدث مشكلة) اجاب 60% ستين في المئة انهم يسكتون ولا يريدون توسيع المشكلة . وهذا يعني ان اغلب الطلبة يخشون قوانين الانضباط داخل المدرسة . وقد تحصل ردود فعل من قبل الادارة واسر الطلبة اذا تطورت المشكلة . واجاب 30% ثلاثون في المئة انهم يطلبون من ادارة المدرسة حل المشكلة . وهذا ايضا جيد لان الادارة قادرة على تفهم وضع الطلبة وبالإمكان حل المشكلة تربويا وارشاديا او عن طريق قانون انضباط الطلبة . واجاب 10% عشرة في المئة انهم يحلون المشكلة بالعنف . وهذا غير صحيح لان العنف مرفوض بجميع اشكاله وخاصة داخل المؤسسات التربوية والتعليمية .

- والاجابة عن السؤال (كيف تتعامل مع اصدقائك في المنطقة عندما تحدث مشكلة) اجاب 70% سبعون في المئة انهم يطلبون من الاهل والاصدقاء حل المشكلة . وهذا يبشر بخير ويعني ان العلاقات الاجتماعية وخاصة الجيران والاصدقاء والاقارب يشكلون قوة تأثير في حل المشاكل والمنازعات بالطرق السلمية . اجاب 30% ثلاثين في المئة انهم يحلون المشكلة بالعنف , وهذا مؤشر خطير ودخيل على ثقافتنا وقيمنا ومعتقداتنا .

لان العنف يولد عنف قد لا ينتهي ولا يوجد رابح في هذا التصرف اذا يجب الرجوع الى الاسباب التي تدعوهم للتمسك بالعنف في حل مشاكلهم . وايجاد العلاج لأسباب هذه الظاهرة .

- والاجابة عن السؤال (ماهي الالعاب التي تفضلها في المنزل)اجاب 70% سبعون في المئة انهم يفضلون العاب السيارات والدراجات . وهذه الرغبة ناتجة عن روح المغامرة في هذا العمر وتأكيد الذات وكذلك طبيعة المغامرات والمطاردات ومميزات الابطال في افلام والعاب الفيديو , تدعوهم الى تقليد افعال وحركات هؤلاء الابطال واجاب 20% عشرون في المئة انهم يفضلون زراعة النباتات وتنظيم الحدائق . وهذا شي جيد يساهم في الحفاظ على البيئة . واظهار جمالية المكان . اضافة الى ان الزراعة تمد الناس بمختلف احتياجاتهم من الطعام والهواء النقي وقسم منها يدخل في الصناعة . ويفضل تحفيز هؤلاء الشباب على الزراعة وتنظيم الحدائق كي يكونوا عناصر نافعة في المجتمع .واجاب 10% عشره في المئة انهم يفضلون ألعاب الاسلحة . وهذا مؤشر على ان هؤلاء الشباب يريدون تأكيد ذاتهم من خلال المظاهر المسلحة ان ممارسة الالعاب وخاصة مع الاقران تبين توجهات ورغبات الطفل والمراهق نحو سلوك معين قد يكون مرغوب او غير مرغوب , وهذه الالعاب تساهم في التعلم نتيجة الممارسة المستمرة والتعود عليها (فالتعلم عملية يتعرض فيها المتعلم الى مجموعة خبرات – معلومات معرفية ومهارية – تغير سلوكه او تعدله , اذ يتصف هذا التغير بأنه ثابت نسبيا ويكون فيه اداء المتعلم وحدة لقياس التعلم وان التغيير الحاصل في السلوك لن يتم الا من خلال ذلك النشاط العقلي الداخلي المتمثل

بعملية التعلم) (يوسف قطامي واخرون ,2000,صـ12)لذا يتطلب من الاسرة والتربية ان تروج للألعاب التي تنمي السلوك البناء الذي يساهم في بناء الشخصية المنتجة والمحبة للخير .

- والاجابة عن السؤال (ما هو معدلك للعام الدراسي الماضي) اجاب 60% ستون في المئة ان معدلاتهم للسنة الماضية وتراوح بين (60-70) وهذه المعدلات قليلة . وربما يعود السبب الى تدني هذه المعدلات هو انشغال الطلبة بألعاب الفيديو والالعاب الاخرى التي تأخذ من وقتهم الكثير وتشغلهم عن الدراسة . واجاب 40% اربعون في المئة انهم حصلوا على معدلات تتراوح من (70-80) وهذا مؤشر جيد يعني ان هناك اهتمام بالدروس من خلال حصولهم على معدلات عالية.

- والاجابة عن السؤال (ماهي الهوايات التي تفضلها) اجاب 50% خمسون في المئة انهم يفضلون الرياضة وهذه الهواية جيدة وهي تفرغ الشحنات السالبة وتعلمهم الطاعة والحب والاحترام . بالإضافة الى انها تعالج الكثير من الامراض التي قد تنتج عن المتابعة المستمرة لأفلام والعاب الفيديو والرياضية كما يقال عنها تنمي العقل والجسم (فالعقل السليم بالجسم السليم) واجاب 40% اربعون في المئة انهم يفضلون العاب الهاتف النقال . علما ان اغلب هذه الالعاب مشابهة لألعاب الفيديو والالعاب الالكترونية . وربما يكون ضررها مشابهة لما تحدثه ألعاب الفيديو . واجاب 10% عشرة في المئة انهم يفضلون اللعب مع الاصدقاء . وهذه النسبة قليلة . لان اللعب مع الاصدقاء ينمي روح الجماعة والتعاون والمحبة . ونبذ العنف والانانية ويساهم اللعب والهويات في زيادة الثقة بالنفس والانفتاح على المجتمع ويصبح الانسان ايجابي في علاقاته ومبادراته وتعلمه السلوك المقبول اجتماعيا (لذلك تعد عملية التعلم سواء عن طريق المدرسة او المجتمع , هي مجموعة من التفاعلات الانسانية الايجابية والهادفة والمتجددة والمتواصلة مع متغيرات الحياة وتطورها فهي عملية تفاعل وتجاوب وعطاء مستمر بينها وبين الانسان من حوله) (عماد زغلول ,2002,صـ38) لذا يتطلب من المؤسسات التربوية تهيئة الاجواء المناسبة لممارسة الهوايات المفيدة والتي قد تنتج شخصيات فنية ورياضة وعملية تساهم في بناء المجتمع .

الاستنتاجات :

من خلال التعرف على مضامين بعض الافلام التي يتابعونها واجاباتهم عن استمارة الاستبيان ظهرت الاستنتاجات الاتية .

1- ظهر ان نسبة كبيرة من افراد العينة يرغبون بمتابعة الافلام والعاب الفيديو التي تتعلق بالجريمة وهذا مؤشر خطير على ما يكتسبه المراهقين من قيم وافكار سلبية .

2- ان اغلب افراد العينة يفضلون المقاتل القوي والذي يستخدم السلاح بكثرة . وهذه النتيجة مشابهة للأولى في انهم يفضلون العنف والقتل والدمار .

3- تبين ان اغلب افراد العينة يفضلون حل مشاكلهم عن طريق الوالدين او ادارة المدرسة او الاهل والاصدقاء . وهذه الحالة تبين ان الاسرة والمدرسة والاصدقاء

الجيدين قو ة تأثير في حل مشاكل المراهقين وهو نوع من التماسك الاجتماعي الذي نحاول المحافظة عليه . لان الاواصر والعلاقات الجيدة هي احدى عوامل الضبط الاجتماعي .

4- ظهر عدد كبير من افراد العينة يرغبون في العاب السيارات والدراجات . وعدد قليل يفضلون الزراعة وتنظيم الحدائق . ويتطلب من الاسرة والمدرسة تنمية اتجاهاتهم الايجابية في الالعاب التي يفضلونها .

5- كانت المعدلات الدراسية لأغلب افراد العينة تتراوح بين (60-70) وهذا يتطلب اعطاء وقت اكبر للدراسة والتقليل من وقت اللعب واللهو بأفلام الفيديو والالعاب الإلكترونية .

6- تبين ان اغلب افراد العينة يفضلون الرياضة والعاب الهاتف النقال . وقسم قليل جدا يفضلون اللعب مع الاصدقاء .

التوصيات :

يوصي الباحثان بما يلي:-

1- متابعة الابناء وتوجيهم من قبل الوالدين كون الابناء يقضون اغلب اوقاتهم في مشاهدة هذه الافلام داخل المنزل .

2- وضع ضوابط مشددة على استيراد هذه الافلام والالعاب والالتزام بالتصنيفات المخصصة لكل فئة عمرية. وحث الاهل على اختيار الافلام والالعاب المفيدة لأبنائهم.

3- يفضل ان يتم عرض بعض من هذه الأفلام والألعاب وخاصة التعليمية ضمن دروس التربية الفنية ودروس العلوم وغيرها باعتبارها وسائل تعليمية بالإضافة الى المتعة والتشويق التي تقدمها للطلبة .

4- اعداد واخراج افلام والعاب الكترونية محلية او عربية تحمل قيم وافكار ومعتقدات مستمدة من تاريخنا الحضاري وذات اهداف انسانية وتربوية واجتماعية .

5- متابعة الوالدين لأبنائهم ووضع جدول زمني ينظم وقت الدراسة ووقت اللعب كي لا يؤدي الى انخفاض مستواهم الدراسي .

6- حث الابناء ومنذ الصغر على الالعاب المفيدة التي تنمي مهاراتهم وذكائهم مثل الرياضة والفنون بأنواعها . والزراعة وتنظيم الحدائق .

7- تنمية قدراتهم وهواياتهم الاخرى غير الالعاب الالكترونية مثل القراءة والتمثيل والموسيقى والفعاليات الاجتماعية . لكسر العزلة والانانية والابتعاد عن المجتمع .

المصادر :.

1- أبراهيم ابو غزالة ,*تعريف وفوائد واضرار الالعاب الالكترونية* , الانترنيت , تاريخ الدخول , 2016/9/16
2- ابو طالب محمد سعيد , *علم مناهج البحث – الاسس العامة* ,ج1 , وزارة التعليم العالي , مطابع دار الحكمة ,بغداد, 1990
3- ابي الفضل جمال الدين محمد بن مكرم ابن منظور , *لسان العرب* , دار بيروت لطباعة والنشر , بيروت , 1955
4- اميمة الدكاك , الحقيقة الافتراضية , *مجلة الحاسوب والتقنيات* , العدد (81) السنة الثامنة , سوريا , 1999, صـ32
5- ايمان حسين شريف , *العاب الفيديو بين نفعها وضررها على الاطفال* , جريدة الشرق الاوسط , العدد 10841, الرياض 2008/8/3
6- جوردان شابيرو , *هل تأثر العاب الفيديو على سلوك الاطفال* , الانترنيت , تاريخ الدخول 2014/4/28
7- ويكيبيديا – الموسوعة الحرة – ar.wlkibedia.org/wiki
8- حسن شحاتة , *اساسيات التعليم والتعلم , توجهات حديثة وتطبيقاتها* , دار العالم العربي , القاهرة, 2016
9- يوسف قطامي , *سايكلوجية التعلم والتعليم الصفي* , ط2,دار الشروق لطباعة والنشر , عمان , 1998, صـ13
10- يوسف قطامي واخرون ,*تصميم التدريس* , دجلة ناشرون وموزعون , عمان , 2000
11- مرفت محمد شريف , *التأثير النفسي للدراما التلفزيونية على السلوك الاسري* , دراسة ميدانية , 2014
12-سوزان السيد المنوفي , *تكنولوجيا التعليم الحديثة* , مركز جامعة القاهرة للتعليم المفتوح , القاهرة , 2016
13-عدنان كاظم منسف , *فلسفة التعلم وخطاب الصورة في الوسيط السينما توغرافي* , اطروحة دكتوراة , كلية الفنون الجميلة , بغداد , 2017 , صـ27
14-عبد الامير رويح , *العاب الفيديو بين التحفيز الايجابي وانفجار السلوك العدواني* , الانترنيت , تاريخ الدخول 28-4-2014
15-عبد المنعم الحفني , *موسوعة علم النفس والتحليل النفسي* , مكتبة مدولي , القاهرة , 1994