الألعاب الالكترونية وتشكل القسوة الاجتماعية على الأطفال بحث ميداني

م. د موج علي حسين

جامعـــــة بابل كليـــــة الآداب

art.mouj.ali@uobabylon.edu.iq

تاريخ استلام البحث : ٢٠٢٦/٥/٢٨

تاريخ قبول البحث : ٢٠٢٦/٦/٩

ملخص البحث:

شهد العالم في العقود الأخيرة توسعاً كبيراً في استخدام الوسائط الرقمية، وأصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً أساسياً من الحياة اليومية للأطفال، لما توفره من متعة وإثارة وتفاعل بصري وسمعي وحركي. ولم يعد تأثير هذه الألعاب مقتصراً على الترفيه، بل امتد إلى جوانب نفسية واجتماعية وسلوكية متعددة، الأمر الذي جعلها موضوعاً مهماً للدراسة في ميادين علم الاجتماع والتربية وعلم النفس، وفي ظل الانتشار المتزايد للألعاب الإلكترونية، ولا سيما تلك التي تتضمن العنف والصراع والقتل والمنافسة الحادة، برزت مخاوف اجتماعية من انعكاس مضامينها على سلوك الأطفال واتجاهاتهم، ومن بينها تنامي مظاهر القسوة الاجتماعية، مثل ضعف التعاطف، والاندفاع نحو السلوك العدواني، واللامبالاة بمشاعر الآخرين، وتقبل العنف بوصفه أمراً طبيعياً في العلاقات اليومية. ومن هنا تبرز الحاجة إلى دراسة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وتشكل القسوة الاجتماعية لدى الأطفال من منظور سوسيولوجي ميداني، يراعي طبيعة البيئة الاجتماعية والثقافية للأسرة والمجتمع.

الكلمات المفتاحية : الألعاب الألكترونية ، التفاعل البصري ، سلوك الأطفال

Electronic games and the impact of social cruelty on children : A field study

Dr. Mouj Ali Hussein
University of Babylon, College of Arts
art.mouj.ali@uobabylon.edu.iq

Date received: 28/5/2026
Acceptance date: 9/6/2026

Abstract:

In recent decades, the world has witnessed a significant expansion in the use of digital media, and video games have become an integral part of children's daily lives, offering enjoyment, excitement, and visual, auditory, and kinetic interaction. The impact of these games is no longer limited to entertainment; it extends to various psychological, social, and behavioral aspects, making them an important subject of study in the fields of sociology, education, and psychology. With the increasing prevalence of video games, particularly those involving violence, conflict, killing, and intense competition, social concerns have arisen regarding the impact of their content on children's behavior and attitudes. These concerns include the rise of social callousness, such as decreased empathy, impulsiveness towards aggression, indifference to the feelings of others, and the acceptance of violence as normal in daily interactions. Hence, the need arises to study the relationship between video games and the development of social callousness in children from a field-based sociological perspective that considers the nature of the social and cultural environment of the family and society.

Keywords: Video games, visual interaction, children's behavior

مقدمة البحث:

أن الألعاب الإلكترونية تعتبر مصدرا مهما لتعليم الطفل إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطا، وأسهل وانخراطا في المجتمع، كما أن الألعاب الإلكترونية تعطى للطفل فرصة ان يتعامل مع التقنية الحديثة مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه العنف من خلال اللعب بالألعاب الإلكترونية يتمثل في وجود مشكلة تظهر بشكل كبير في نمط السلوك العدواني الذي يظهر لدى الاطفال. وفي هذا السياق فقد شهدت المجتمعات المعاصرة تحولات عميقة على المستوى الثقافي والاقتصادي والسياسي، أدّت إلى بروز أنماط جديدة من المعاناة الإنسانية لم تعد مرتبطة بالعنف المباشر فقط، بل أصبحت متغلغلة داخل الحياة اليومية والبُنى الاجتماعية ذاتها، ويظهر مفهوم "القسوة الاجتماعية" بوصفه مفهوماً سوسيولوجياً يحاول تفسير الأشكال الخفية والمعلنة من الإذلال والتهميش، والاستنزاف النفسي والرمزي الذي تمارسه المؤسسات والعلاقات والقيم الاجتماعية تجاه الأفراد والجماعات. فالقسوة الاجتماعية لا تشير فقط إلى الاعتداء الجسدي، بل تشمل أيضاً: الإقصاء، الاحتقار، التشييء، الوصم، اللامبالاة الجمعية، الاستغلال، الضغوط البنيوية والنفسية، وبذلك يصبح المجتمع نفسه منتجاً للمعاناة، ومن هنا يمكن اعتبار القسوة الاجتماعية على انها مجموعة الممارسات، والبُنى والعلاقات الاجتماعية التي تؤدي بصورة مباشرة أو غير مباشرة إلى إنتاج الأذى النفسي أو الرمزي أو المادي للأفراد والجماعات، عبر آليات التهميش أو الإذلال أو السيطرة أو اللامساواة أو الوصم أو الاستنزاف الاجتماعي.

المبحث الأول: الإطار النظري للبحث

١-مشكلة البحث:

شهد المجتمع العراقي خلال العقود الأخيرة تحولات عميقة رافقتها: الحروب، العنف، الأزمات الاقتصادية، التفكك الاجتماعي، الضغوط الثقافية، التحولات الرقمية، وقد انعكست هذه التحولات بصورة مباشرة على الطفل العراقي، الذي أصبح يعيش داخل بيئة اجتماعية تنتج أنماطاً متعددة من القسوة اليومية، سواء داخل الأسرة أو المدرسة أو الشارع أو الفضاء الرقمي. فقد لوحظ في السنوات الاخيرة انتشار وتزايد استخدام الاطفال للألعاب الالكترونية وتحولها الى ظاهرة اجتماعية عامة لها تأثيراتها الايجابية والسلبية على الاطفال مما دفع

العديد من الباحثين الى دراستها كظاهرة لها اثارها النفسية والاجتماعية والثقافية على الطفل، ونتيجة لتعدد الألعاب الالكترونية وتنوعها وكثافة إقبال الأطفال عليها واستخدامهم لها صاحبها ظهور آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها، وتنوعت هذه الاثار إلى آثار سلوكية وصحية واجتماعية وثقافية. ونظرا لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الالكترونية، ومراكز الألعاب، وقلة مراقبة الاسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب، وضعف الوعي بمخاطرها ترتب على ذلك ظهور مشكلة وتتحدد في ملاحظة الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية بين الأطفال. في مقابل تزايد المخاوف من بعض التحولات السلوكية والاجتماعية التي قد ترافق هذا الاستخدام، ولا سيما في ظل انخراط عدد كبير من الأطفال في ألعاب تتضمن العنف أو الإقصاء أو التنافس المفرط أو الإيذاء الرمزي والمادي للآخرين، ويثير هذا الواقع تساؤلات مهمة حول مدى إسهام هذه الألعاب في تشكيل أنماط من القسوة الاجتماعية لدى الأطفال، سواء من خلال السلوك المباشر أو من خلال إعادة تشكيل تصوراتهم عن العلاقات الاجتماعية والتفاعل مع الآخرين، وتتبع المشكلة أيضاً من أن الطفل لا يتعامل مع اللعبة باعتبارها أداة ترفيه فقط، بل بوصفها فضاءً تفاعلياً يُعيد تشكيل الإدراك والانفعال والخيال والسلوك. فإذا كانت بعض الألعاب تقوم على العنف والتدمير والعقاب والتفوق بالقوة، فإن الاستمرار في ممارستها قد ينعكس على طريقة فهم الطفل للآخرين، وعلى استجاباته لمواقف الخلاف والتنافس والإحباط، وفي تزايد ملاحظة بعض السلوكيات القاسية أو العدوانية بين الأطفال، مثل السخرية من الآخرين، التنمر، ضعف التعاطف، الميل إلى العنف اللفظي أو الجسدي، الاستمتاع بإيذاء الآخرين رمزياً أو فعلياً، وتراجع الحس التعاوني داخل الأسرة والمدرسة. وفي الوقت نفسه، يلاحظ الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية، ولا سيما الألعاب ذات الطابع العنيف أو التنافسي الحاد، بين الأطفال في مختلف البيئات الاجتماعية، ومن هنا تتحدد مشكلة البحث في محاولة الكشف عن الدور الذي تؤديه الألعاب الإلكترونية، ولا سيما الألعاب ذات المحتوى العنيف، في تشكل القسوة الاجتماعية لدى الأطفال، وذلك من خلال تحليل العلاقة بين كثافة الاستخدام، ونوعية الألعاب، وضعف الرقابة الأسرية، ومظاهر السلوك القاسي مثل التنمر، ضعف التعاطف، العنف اللفظي، تقبل الإيذاء، والميل إلى السيطرة على الآخرين. وينطلق البحث من افتراض سوسيولوجي مفاده أن الألعاب الإلكترونية لم تعد مجرد وسيلة ترفيهية، بل أصبحت أحد الفاعلين الجدد في عملية التنشئة الاجتماعية الرقمية، بما تحمله من رموز وقيم وسلوكيات قد تسهم في إعادة تشكيل علاقة الطفل بذاته وبالآخرين.

٢-تساؤلات البحث:

إن مشكلة البحث تتمحور حول السؤال الرئيس الآتي: ما دور الألعاب الإلكترونية في تشكل القسوة الاجتماعية لدى الأطفال؟ ويتفرع عنه عدد من التساؤلات الفرعية:

١-ما طبيعة الألعاب الإلكترونية التي يفضلها الأطفال؟

٢-ما مستوى تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية من حيث الزمن والنوع والمضمون؟

٣-ما أبرز مظاهر القسوة الاجتماعية لدى الأطفال؟

٤-هل توجد علاقة بين كثافة استخدام الألعاب الإلكترونية ومستوى القسوة الاجتماعية لدى الأطفال؟

٣-أهداف البحث

أ-الكشف عن أشكال القسوة الاجتماعية لدى الأطفال عينة البحث.

ب-التعرف على العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وتشكل القسوة الاجتماعية.

ج-فهم الكيفية التي تؤثر فيها الالعاب الرقمية في تشكيل شخصية الطفل.

د-تحليل العلاقة بين التنشئة الاجتماعية والالعاب وما تتضمنه من عنف رمزي.

هـ-تفسير التحولات النفسية والاجتماعية الناتجة عن القسوة التي يتعرض لها الطفل من خلال الالعاب الالكترونية.

و-الخروج بتوصيات ومقترحات تساعد في الحد من التأثيرات الاجتماعية السلبية لبعض الألعاب الإلكترونية.

٤- أهمية البحث: تكمن أهمية بحث "الألعاب الالكترونية والقسوة الاجتماعية والطفل" في أنها: تكشف العنف الخفي داخل التنشئة الاجتماعية للأطفال في العراق، كما وانها تربط الطفولة بالبنية الاجتماعية، فضلا عن كونها تفسر بعض أشكال العنف والانحراف، و تساعد في فهم الأزمات النفسية الحديثة للأطفال، وتفسر هشاشة الهوية لدى الأطفال، فضلا عن ذلك أنها تكشف الأبعاد الخفية للعنف تجاه الطفل التي تتحول الى مظاهر للعدوان أو الانسحاب لدى الأطفال، وكما وان هذا البحث يسلط الضوء على أثر التحولات الاجتماعية في العراق بعد احتلاله عام ٢٠٠٣، وكيف اثرت في صياغة الهوية لدى الانسان العراقي بشكل عام والطفل العراقي

بشكل خاص. وبالتالي فان البحث الراهن يستمد أهميته من طبيعة الموضوع الذي تصدى لدراسته، وتتمثل هذه الأهمية بشقيها العلمي والنظري والتطبيقي فيما يلي:

أ-الأهمية العلمية: تتمثل الأهمية العلمية لهذا البحث في كونه يعالج موضوعاً حديثاً يقع في تقاطع علم الاجتماع الرقمي، وسوسيولوجيا الطفولة، وسوسيولوجيا التنشئة الاجتماعية. كما يسهم البحث في توضيح الكيفية التي تتحول بها الألعاب الإلكترونية من نشاط ترفيهي إلى عامل اجتماعي مؤثر في بناء السلوك والقيم والاتجاهات لدى الأطفال.

ب-الاهمية النظرية: تنبع الأهمية النظرية للبحث من تناوله موضوعاً معاصراً يجمع بين التكنولوجيا الحديثة والتنشئة الاجتماعية والسلوك الطفولي، وهو من الموضوعات التي تزداد أهميتها في ظل التحول الرقمي المتسارع. كما يسهم البحث في إثراء الأدبيات السوسيولوجية المتعلقة بالأطفال، والوسائط الرقمية، والعنف الرمزي، والتحولات السلوكية داخل الأسرة والمجتمع، ويهتم البحث بشريحة الأطفال والتي تعتبر الثروة البشرية المستقبلية للمجتمع، وتستمد الدراسة مزيدا من الاهمية ترجع للمرحلة التي تتناولها، والتي تتميز بانها من أكثر المراحل حيوية من عمر الانسان، بالإضافة الى انها من الشرائح المهمة في أي مجتمع فضلا عن دورهم الفعال في تحقيق تقدم المجتمع ومواكبته للتطورات العلمية والثقافية التي يشهدها العالم في وقتنا الحاضر، ويسلط الضوء على مخاطر الافراط في استخدام الالعاب الالكترونية، والخروج بتوصيات قد تفيد المهتمين بهذا المجال والقائمين عليه.

ب-الاهمية التطبيقية: تتمثل اهمية البحث الحالي من الناحية التطبيقية في محاولتها القاء الضوء على التأثيرات السلبية من كثافة الوقت الذي يقضيه الأطفال في هذه الالعاب كذلك التأثيرات الإيجابية لهذه الألعاب الذى يمكن ان تحدثه الالعاب الالكترونية في تنمية عقل الطفل، والتركيز على اسس اختيار وممارسة الالعاب المنافسة للطفل، بالإضافة الى توجيه انتباه اولياء الامور لما للألعاب الالكترونية من تأثيرات شخصية على اطفالهم، وبالتالي ارشادهم نحو مساعدة اطفالهم على الاستخدام المتوازن بما يحققه من تنمية لتصوراتهم الابداعية وكذلك زيادة وعي الوالدين والقائمين على تربية وتعليم الاطفال بأهمية استغلال وقت فراغ الاطفال في شيء مفيد بدلا من اهدار طاقاتهم بلا فائدة، وكذلك الإفادة من نتائجها في توعية الأسر بخطورة بعض مضامين الألعاب الإلكترونية، ومساعدة المؤسسات التربوية في تصميم برامج وقائية وإرشادية للأطفال، ودعم

صانعي القرار والجهات المعنية بالطفولة بمؤشرات علمية عن الآثار الاجتماعية للألعاب، وتقديم توصيات علمية تحد من تنامي السلوك القاسي أو العدواني لدى الأطفال، وفتح المجال أمام دراسات اجتماعية أوسع عن الإعلام الرقمي والطفولة، وذلك من خلال ما سوف يتوصل له البحث من نتائج من خلال البحث الميداني.

٥-مفاهيم البحث

أ-مفهوم الألعاب الإلكترونية:

تشير دائرة المعارف الالكترونية Wikipedia الى أن مفهوم الألعاب الالكترونية، تسمى أيضا ألعاب الديجيتال أي الألعاب (الألعاب الرقمية) وتشمل كلاً من ألعاب الكمبيوتر وألعاب الفيديو video games والعاب الانترنت والعاب الهاتف النقال. وهي ألعاب مبرمجة تتضمن في ألعاب الفيديو والحاسوب، حيث تعرض على التلفاز بعد ايصال الجهاز به، او على جهاز الحاسوب نفسه. أما جهاز الادخال في ألعاب الفيديو فهو عادة عصا التحكم، أو الأزرار، أو لوحة المفاتيح، أو الفأرة، أو غير ذلك، وهدة الالعاب يمكن أن تعمل على أجهزة خاصة يتم توصيلها بالتلفاز أو بأجهزة محمولة أو على الكمبيوتر أو الهاتف النقال أو الحاسوب الذكي [١].

وعرفت الألعاب الالكترونية بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الانترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الاجهزة الكيفية (المحمولة)Palm[٢].

وتعرف بانها مصممة لكي تلعب من خلال تحكم اللاعب يدويا بأشكال متحركة تظهر على شاشة مراقبة، وتتطلب في العادة ردود أفعال سريعة [٣].

كما عرفت بانها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الكمبيوتر)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال أنها تعمل على استخدام اليد مع العين وهو ما يعرف بالتآزر البصري والحركي، أو يستخدم الإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية [٤].

التعريف الإجرائي: تعرف الالعاب الالكترونية بانها هي الألعاب الرقمية التي تمارس عبر الهواتف الذكية أو الأجهزة اللوحية أو الحاسوب أو أجهزة الألعاب، وتتنوع بين ألعاب التسلية والمغامرة والقتال والسباق

والاستراتيجية وغيرها، والتي تشعر الطفل بالمتعة عند لعبها وتتطلب منة ردود أفعال سريعة ولها أثارها الإيجابية وكذلك السلبية عليه.

ب-مفهوم القسوة الاجتماعية:

القسوة في اللغة من اللفظ (قسو) ومعناه القوة والصلابة، ومنه قسوة القلب أي غلظته، مأخوذة من قساوة الحجارة [٥].

ومن ذلك قوله تبارك وتعالى: ثمَّ قَسَتْ قُلُوبُكُم مِّن بَعْدِ ذَٰلِكَ فَهِيَ كَالْحِجَارَةِ أَوْ أَشَدُّ قَسْوَةً ۚ وَإِنَّ مِنَ الْحِجَارَةِ لَمَا يَتَفَجَّرُ مِنْهُ الْأَنْهَارُ ۚ وَإِنَّ مِنْهَا لَمَا يَشَّقَّقُ فَيَخْرُجُ مِنْهُ الْمَاءُ ۚ وَإِنَّ مِنْهَا لَمَا يَهْبِطُ مِنْ خَشْيَةِ اللَّهِ ۗ وَمَا اللَّهُ بِغَافِلٍ عَمَّا تَعْمَلُونَ [٦].

والقسوة الشّدة أيضا. يقال: ليلة قاسية، أي شديدة. وقسوة القلب، أي ذهاب لِينِهِ. [٧].

وذهب بورديو الى اعتبارها: نتاج بنيوي وثقافي ورمزي تمارسه السلطة والمؤسسات والقيم الاجتماعية بصورة مباشرة أو غير مباشرة، بما يؤدي إلى إنتاج الإذلال أو التهميش أو المعاناة أو الاستنزاف النفسي داخل الحياة الاجتماعية [٨].

سوسيولوجيا يشير مفهوم "القسوة الاجتماعية" إلى الأشكال المختلفة من المعاناة أو الإذلال أو العنف أو التهميش التي تُنتَج داخل البنية الاجتماعية نفسها، وليس فقط من خلال الأفراد بوصفهم أشخاصاً "قساة". أي أن المجتمع، عبر مؤسساته وقيمه وعلاقاته، قد يُنتج أنماطاً من القهر تجعل الإنسان يعيش الألم أو الإقصاء أو الاحتقار بصورة يومية [٩]. ومن ذلك يمكن الاستنتاج أن القسوة الاجتماعية هي الغلظة والصلابة وعدم اللين وانعدام الرحمة والانسانية في التعاطي مع البيئة الاجتماعية بحُسن التعامل معها ولطف الرعاية لها، ومروءة العناية بها. بحيث تكون ظاهرة (القسوة المجتمعية) دالة على سوء الطباع ومع الظلم واستعمال وسائل العنف بالوسائل المتعددة، سواء كانت اللفظية أو البدنية الساديّة.

انطلاقا من ذلك يمكن صياغة تصور سوسيولوجي للمفهوم يمكنه ان يتلائم مع طبيعة المجتمع العراقي واشكالية الطفولة فيه: القسوة الاجتماعية هي نمط من الممارسات أو العلاقات أو البُنى الاجتماعية التي تؤدي

إلى إلحاق الأذى النفسي أو الرمزي أو المادي بالأفراد أو الجماعات، عبر التهميش أو الإقصاء أو الهيمنة أو الإذلال أو اللامساواة، بحيث تصبح المعاناة جزءاً طبيعياً من النظام الاجتماعي.

القسوة الاجتماعية إجرائيا: هي نمط من السلوك أو الاتجاه يتسم بضعف التعاطف مع الآخرين، واللامبالاة بمشاعرهم، والميل إلى الإيذاء اللفظي أو المعنوي أو الجسدي، أو تقبل العنف في العلاقات الاجتماعية.

ج-مفهوم الطفل:

قد يختلف معايير هذا المفهوم من مجتمع لآخر، وفي مراحل زمنية مختلفة؛ فالطفولة حقيقة بيولوجية في الحياة، ولكن الطرق التي يمكن أن تفهم بها هذه الحقيقة تكون ذات طبيعة ثقافية [١٠].

وعرفت الطفولة على أنها مرحلة عمرية يمر بها الكائن، وهي أكثر المراحل التي يتزايد فيها احتياج الطفل للأسرة والمجتمع معا وذلك لعدم قدرته على الاعتماد على نفسه وتحديد مصيره، كما أنها أكثر المراحل التي يمكن فيها التأثير على الطفل وتحويلة من كائن بيولوجي إلى كائن اجتماعي يتصرف وفق معايير اجتماعية معينة تتماشى مع المجتمع المحيط به [١١].

الطفولة في نظر علم الاجتماع: هي المدة التي يعتمد فيها الفرد على والديه حتى النضج الاقتصادي وسواء أكانت منذ الطفولة حتى النضج الفسيولوجي أو النضج الاجتماعي، فوجب على الأسرة والدولة رعايته جسمياً وعقلياً ونفسياً واجتماعياً وخلقياً وروحيا وليس ذلك تفضلاً أو أحساناً من الأسرة أو الدولة [١٢].

وعرف قاموس علم النفس الطفولة بأنها المرحلة من الحياة تبدأ من النمو إلى المراهقة، وأنها المرحلة النهائية الهامة لتغير المولود الجديد لينتقل ويصبح راشداً [١٣].

المفهوم التقليدي للطفولة، كانت الحقيقة البيولوجية دائما تبرز وتفسر السلوكيات الاجتماعية للأطفال مع اهتمام هامشي بالعامل الثقافي، ومن ثم استخدم مصطلح الطفل ليعبر عن كل الأطفال. ويفترض هذا المنظور أن جميع الاطفال متشابهون من ناحية التركيب البيولوجي، ومن ثم فان احتياجاتهم متشابهة، وكذلك حقوقهم. هكذا يصنف الأطفال على أنهم سلبيون ومتلقون وغير قادرين على اتخاذ قرارات، فالأطفال في ظل هذا المفهوم ناقصون عقلياً وإدارياً واجتماعياً [١٤].

وعرفت الطفولة بأنها المرحلة التي تعقب الولادة مباشرة وتستمر حتى مرحلة الوعي الكامل والقدرة على اتخاذ القرار والقيام بالمسؤوليات [١٥].

الطفولة في نظر علم الاجتماع هي المدة التي يعتمد فيها الفرد على والدية حتى النضج الاقتصادي وسواء أكانت منذ الطفولة حتى النضج الفسيولوجي أو النضج الاجتماعي، فوجب على الاسرة والدولة رعايته جسميا وعقليا ونفسيا واجتماعيا وخلقيا وروحيا وليس ذلك تفضلا أو احسانا من الأسرة أو الدولة [١٦].

أما عن مفهوم الطفل إجرائياً: هو الفرد الذي لم يبلغ سن الرشد، ويمر بمراحل عمرية واجتماعية تتأثر فيها شخصيته بعمليات التنشئة الاجتماعية والتفاعل الأسري والتربوي والإعلامي، وهم الأطفال الذين تقع أعمارهم بين ٩–١٥ سنة ضمن عينة البحث.

٦–الإطار النظري للبحث: نظرية انتشار المستحدثات "لروجرز" Rogers:

تعتبر نظرية روجرز لانتشار المستحدثات أحد النظريات الاساسية في العصر الحديث لظاهرة تبنى المجتمعات للمخترعات الحديثة، وقد قام " روجرز " بدراسات عديدة في هذا المجال ووجد أن هناك علاقة بين انتشار المستحدثات وحدوث التغير الاجتماعي، وتعتمد درجة انتشار المستحدثات على فعالية الاتصال داخل النسق الاجتماعي بحيث يتم انتشار الفكرة الجديدة على مراحل، المرحلة الأولى هي محاولة التعرف على وظائف ذلك الشيء الجديد، والثانية هي مرحلة اتخاذ القرار باستخدام الشيء او رفضة، والأخيرة يقوم بها الفرد المستخدم بدعم استخدام الابتكارات الجديد ة ثم الاهتمام باختياره، مما يؤدي الى محاولة تقييم جدوى تبني هذا الشيء وبذلك يدخل حيز التجريب للوقوف على الفوائد المكتسبة حتى اذا وصل الى درجة الاقناع فان ذلك يقود الى مرحلة التبني.

كيف فسرت نظرية البحث السوسيولوجية أن تنتج الألعاب نوعاً من القسوة الاجتماعية؟

اولاً: لا تقدم الألعاب الالكترونية العنف كشيء صادم دائماً، بل كشيء ممتع وطبيعي ومكافأ عليه. وهنا يصبح العنف جزءاً من الذوق الرقمي، بالتالي ان القسوة الاجتماعية هنا: إعادة تشكيل الحس الأخلاقي، جعل الهيمنة أمراً عادياً، تطبيع الإذلال الرقمي. من هنا علينا فهم الكيفية التي تؤثر الألعاب في تشكيل شخصية الطفل؟

١-التعرض المستمر للعنف وتطبيع القسوة في شخصية الطفل العراقي

٢-التنافس المفرط العدوانية بين الاطفال في الالعاب

٣-التنمر الرقمي بين اللاعبين من الاطفال

٤-العزلة الطويلة وبالتالي ضعف المهارات الاجتماعية

٥-الإدمان وبالتالي الانفصال عن الواقع لدى الاطفال

٦-التعود على العلاقات الافتراضية مما يسبب هشاشة الانتماء بين الاطفال

٧-القسوة الاجتماعية الرقمية هي الأشكال الجديدة من الإذلال أو الإقصاء أو التبلد العاطفي التي تتكون داخل البيئات الرقمية التفاعلية، خصوصاً الألعاب الإلكترونية ووسائل التواصل.

تتضاعف كل هذه المظاهر في المجتمع العراقي مما قد يؤدي الى صعود بالمشكلة بسبب: ضعف الرقابة الأسرية، الضغوط الاجتماعية، غياب الفضاءات الترفيهية البديلة، العنف المجتمعي اليومي، الأزمات الاقتصادية، هشاشة الاستقرار النفسي. الخ. كل هذه تجعل العالم الافتراضي (الرقمي) مهرباً من الواقع، لكنه أحياناً يعيد إنتاج القسوة بصورة جديدة. فالألعاب الإلكترونية لا "تصنع" القسوة وحدها، بل: قد تعكس القسوة الموجودة أصلاً داخل المجتمع. أي أن الطفل الذي يعيش ضغطاً، او خوفاً، او تهميشاً، او قسوة أسرية، قد يجد في الألعاب تعويضاً عن السلطة، وبالتالي متنفساً للعنف المكبوت، او ربما يجد هوية بديلة، او يحقق شعوراً متوهما بالقوة.

ومن هذا المنطلق يمكن للباحثة توظيف نظرية انتشار المستحدثات لروجرز في دراسة تأثير الالعاب الالكترونية على الاطفال، حيث تهتم النظرية بالتعرف على تبنى المجتمع للظاهرة الحديثة ومدى تأثير هذه الظواهر على ثقافة الطفل، ويتم التركيز على اتجاهات الوالدين نحو مشاركة الاطفال في الالعاب الالكترونية، ومعرفة الوالدين بحق الطفل في المشاركة. لاسيما في غياب دراسة ميدانية سوسيولوجية كافية توضح كيف تسهم الألعاب الإلكترونية، وخاصة العنيفة منها، في تشكل القسوة الاجتماعية لدى الأطفال داخل البيئة العراقية.

المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك الاجتماعي

١-الألعاب الإلكترونية بوصفها ظاهرة اجتماعية

تمثل الطفولة أهم مرحلة وأكثرها تعقيدا في حياة الإنسان، والتي تتميز بانها من أكثر المراحل حيوية من عمر الانسان، بالإضافة الى انها من الشرائح المهمة في أي مجتمع فضلا عن دورهم الفعال في تحقيق تقدم المجتمع ومواكبته للتطورات العلمية والثقافية التي يشهدها العالم في وقتنا الحاضر، وهي فترة طويلة يجمع الطفل خلالها ويراكم معلومات ومعارف وسلوكيات وقيما يكون لها وقع كبير على تشكيل شخصيته وحياته المستقبلية، ويلعب محيط الطفل في ذلك، دورا محوريا، ومحيط الطفل يشتمل على الأسرة والتعليم والإعلام. ولقد أصبح اللعب من اهم الحاجات المهمة التي يمارسها الاطفال على الرغم من أنه نشاط تلقائي يقومون به الا انه من الممكن أن يكون سلاحا ذو حدين، والألعاب الالكترونية أكثر الالعاب تفضيلا لدى الاطفال في الدول المتقدمة منذ اوائل السبعينات من القرن العشرين، وقد دخلت تلك الالعاب الاسواق العربية نظرا للتطور التكنولوجي واتساع التبادل التجاري والثقافي بين الدول، ونالت اهتمام الاطفال كوسيلة للترفيه وقضاء وقت الفراغ[١٧]، ومما لاشك فيه ان شبكة الانترنت تُعد الأكثر استعمالا على الإطلاق فيشير كثير من الباحثين أن دورها في تربية الطفل قد بدأ يتفوق على الدور الذي تقوم به المصادر المعلوماتية والإعلامية الأخرى لما تحتويه هذه الشبكة من معلومات وثائقية، في مختلف الموضوعات، كما تزيد من قدرته على الاتصال بأصدقائه وحتى بتكوين صداقات جديدة من خلال استعماله للمحادثة [١٨]. فقد لوحظ في السنوات الاخيرة انتشار وتزايد استخدام الاطفال للألعاب الالكترونية وتحولها الى ظاهرة اجتماعية عامة لها تأثيراتها الايجابية والسلبية على الاطفال مما دفع العديد من الباحثين الى دراستها كظاهرة لها اثارها النفسية والاجتماعية والثقافية على الطفل.

وانتشرت في السنوات الاخيرة أماكن ومراكز بيع الألعاب الالكترونية بشكل كبير بمختلف اشكالها واحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار بوجود طلب متزايد من قبل الاطفال على اقتناء هذه الالعاب، وتنتشر هذه الأجهزة والألعاب الالكترونية في عدة أماكن منها المنازل، والنوادي، ومراكز الألعاب، وغالبا ما تعتمد تلك الالعاب على سرعة الانتباه والتركيز والتفكير وهى تمارس في أي وقت ولا تحتاج في كثير من الاحيان لأكثر من شخص واحد الى جانب سهولة حملها وأسعارها المناسبة [١٩]، ولم يعد غريبا أن ينجذب الأطفال نحو الألعاب الالكترونية على حساب الألعاب الاخرى، حيث أدى انتشار الكمبيوتر الى بروز دورها بوضوح في حياه

الاطفال، واذا كان اندفاع الاطفال نحو الالعاب الالكترونية يحمل في طياته الكثير من الامور الايجابية لكن المغالاة في استخدام الاطفال لتلك الالعاب يؤثر سلبيا على تطورهم فكريا ونفسيا، وقضاء الطفل ساعات طويلة امام الالعاب الالكترونية يسبب آلام بالرأس، والرسغ والرقبة، والظهر[٢٠]، وبشكل عام المشاكل الناتجة عن أوضاع الجسم والهيكل العظمى، بالإضافة الى ان الاطفال لا يستطيعون الاستفادة من الأنشطة الأخرى الأساسية لبنائهم البدني، والاجتماعي، والفكري، والعاطفي، وهو أيضا قد يؤدي الى السمنة المفرطة على المدى الطويل، وقد تحدث مشاكل اجتماعية مثل الخجل والانطواء، وعدم مشاركة الآخرين، كما ان عملية الشد العصبي التي يكون فيها الطفل ولوقت طويل تلحق الضرر بجهازه العصبي، وكذلك ينجم عن طول فترة تركز نظر الطفل الى الشاشة وقربه الشديد منها يوتر عضلات العين والاعصاب التي تؤدى الى احمرار العين والشعور بالحكة[٢١].

٢-الألعاب الإلكترونية والتحول الرقمي في حياة الطفل

لقد أدّت تكنولوجيا الاتصال والمعلومات، إلى إحداث تحولات جذرية في مفاهيم الاتصال والمكان والزمان والفضاء الاجتماعي، وبدأت تسيطر على مجالات الثقافة والفن والتعليم والتواصل الحضاري الإنساني والإعلام والتسلية والترفيه، ومختلف مكونات الاجتماع البشري، بما فيها الانحراف أيضًا، فلقد دعم الإنترنت القيام بأشكال جديدة من الانحراف، كما أنّه ساعد على الإتيان بأشكال قديمة من الانحراف بطرق جديدة.

وتعد شريحة الأطفال والشباب من أكثر الشرائح الاجتماعية انجذابًا للتعامل مع الإنترنت وتطبيقاته، وذلك بفعل جاذبيته وقدرته على إتاحة نطاق واسع من الحرية والاختيار، والإنترنت وما شابهه من مجتمع افتراضي لا يؤثر على رؤية الشباب والأطفال عن العالم فحسب؛ بل يؤثر على تصوراتهم عن ذواتهم وعن الآخرين، وعلى طريقة حياتهم وأفكارهم، وأشكال انحرافهم، فتلك الوسائط التي يستخدمونها لتساعدهم على أداء وظائف التواصل تفعل كل هذا وأكثر؛ إذ تصبح جزءاً من هوية مستخدميها، وتتدخل في إعادة إنتاج المعنى الوجودي والثقافي، الأمر الذي يعظم من دورها في تشكيل هوية هذه الأجيال القادمة.

ولقد باتت وسائل الاتصال الحديثة من إنترنت وتليفونات محمولة، تمهد وتجذر لثقافة يصنعها الأطفال والمراهقون والشباب، ومنحتهم القدرة على التغلب على الثقافة التقليدية، ولعلهم يجدون فيها خصوصية مفقودة،

ويعبرون من خلالها إلى عوالم افتراضية، تشحذ خيالهم وتسليهم وتشعرهم بالمتعة، وهم يقودون تلك العوالم بأطراف سباباتهم الصغيرة [٢٢] .

فقد شهد العالم خلال العقود الأخيرة تحولاً رقمياً هائلاً جعل الألعاب الإلكترونية جزءاً أساسياً من الحياة اليومية للأطفال. ولم تعد هذه الألعاب مجرد وسيلة للترفيه، بل أصبحت فضاءً اجتماعياً وثقافياً يعيد تشكيل شخصيتهم بشكل يومي وبالتالي علاقتهم بأنفسهم وبالمجتمع وبطرق العيش الكبرى[٢٣].

٣-دور الوسائط الرقمية في إعادة تشكيل خبرات الطفل الاجتماعية

الحقيقة الاساسية والمهمة جدا في هذا البحث هي ان شخصية الطفل العراقي لا يتشكل عبر التربية المباشرة فقط، بل عبر المناخ الاجتماعي العام الذي يعيش داخله. لأن القسوة ليست مجرد سلوك فردي كما اوضحنا ذلك في متن البحث بل ظاهرة تتولد من السلطة والبنية والثقافة والاقتصاد والهوية، وحين يصبح المجتمع فضاءً للخوف والإذلال والضغط واللامساواة، فإن شخصية الطفل تتكون تحت تأثير القسوة الاجتماعية بوصفها بنية ثقافية ورمزية يومية، وبذلك فإن دراسة القسوة الاجتماعية التي باتت تتجلى في الالعاب الكترونية ليست دراسة للعنف فقط، بل دراسة لكيفية صناعة الإنسان داخل مجتمع مضطرب.

أن الهيمنة الاجتماعية لا تُمارس دائماً بالقوة المباشرة، بل عبر الثقافة واللغة والتعليم والرموز. ومن هنا تصبح القسوة الاجتماعية شكلاً من أشكال العنف الرمزي الذي يدفع الأفراد إلى قبول الإذلال بوصفه أمراً طبيعياً. وهنا القسوة الاجتماعية ليست حدثاً استثنائياً، بل بوصفها جزءاً من البنية اليومية للمجتمعات الحديثة، حيث تتحول العلاقات، والمؤسسات والثقافات إلى أدوات لإنتاج الضغط والمعاناة والاغتراب. ومن هنا فإن دراسة القسوة الاجتماعية تمثل محاولة لفهم الوجه الخفي للعنف في المجتمع المعاصر، ليس بوصفه عنفاً جسدياً فقط، بل بوصفه نظاماً اجتماعياً لإنتاج الألم الإنساني بصورة مستمرة.

المبحث الثالث: القسوة الاجتماعية والطفل في المجتمع العراقي

يرى كثير من علماء الاجتماع المعاصرين [٢٤] أن القسوة الاجتماعية تظهر خصوصاً في: المجتمعات غير المستقرة، وايضا فترات التحول الاجتماعي (وهذا يشكل مثالا حي عن مجتمع العراق)، فضلا عن الأزمات

الاقتصادية والسياسية، المجتمعات الرقمية الحديثة، أنظمة الاستهلاك والتنافس القاسي، وهنا يمكننا ربط المفهوم بأعمال: باومان (Zygmunt Bauman) حول السيولة والخوف ، وفوكو (Michel Foucault) حول السلطة والانضباط وكوفمان(Erving Goffman) حول الوصم والإذلال الاجتماعي وحول مجتمع الإرهاق والاستنزاف النفسي.

وكنا قد لاحظنا خلال هذا البحث ان تشكلاتها (القسوة الاجتماعية) في المجتمع العراقي من تتمظهر من خلال: التنمر الطبقي والطائفي، القسوة الرقمية على مواقع التواصل، ضغط الأعراف الاجتماعية، الإذلال البيروقراطي، البطالة والشعور بانعدام المعنى، العنف الأسري والرمزي، ثقافة الخوف من الفشل أو الاختلاف هذا يعني ان القسوة في المجتمع العراقي ليس بنية اجتماعية تنتج المعاناة بصورة متكررة.

١-**أبعاد القسوة الاجتماعية:** يُعد الطفل أكثر الفئات هشاشة داخل المجتمع، ولذلك فإن القسوة الاجتماعية تظهر عليه بصورة أكثر وضوحاً وعمقاً.فالطفل لا يتعرض فقط للعنف الجسدي، بل يعيش أشكالاً متعددة من القهر والإذلال والإهمال والضغط الرمزي الذي تمارسه الأسرة والمدرسة والثقافة والمؤسسات والمجتمع ككل.ومن هنا يمكن النظر إلى القسوة الاجتماعية تجاه الطفل بوصفها: مجموعة الممارسات والبُنى والقيم الاجتماعية التي تؤدي إلى إلحاق الأذى النفسي أو الرمزي أو الجسدي بالطفل، بصورة مباشرة أو غير مباشرة، مما يؤثر في تكوينه النفسي والاجتماعي وهويته المستقبلية[٢٥].

وتكمن أبعاد القسوة الاجتماعية في أنه: يفسر المعاناة اليومية الحديثة، يكشف الأشكال الخفية للعنف، يربط الفرد بالبنية الاجتماعية، يفسر التوتر النفسي اجتماعياً، يساعد في فهم المجتمع الرقمي المعاصر، يربط السلطة بالمعاناة الإنسانية، والنتائج الاجتماعية للقسوة الاجتماعية تؤدي القسوة الاجتماعية إلى: بعض من الاشكاليات الكبرى التي تؤثر في النسق الاجتماعي برمته مثل: الاغتراب، فقدان الثقة، القلق الاجتماعي، العنف المضاد، الانسحاب الاجتماعي، تفكك العلاقات، ضعف الانتماء، العدمية وفقدان المعنى [٢٦]، ويمكننا هنا تحديد أبعاد محددة للقسوة الاجتماعية من منطلق سوسيولوجي:

أ–القسوة الرمزية: حين يُهان الإنسان أو يُحتقر أو تُسلب قيمته داخل المجتمع دون عنف جسدي مباشر.هذا قريب من مفهوم بورديو Pierre Bourdieu حول العنف الرمزي ويتمثل في: السخرية من الفقراء، تحقير اللهجات أو الهويات، التنمر الطبقي أو الثقافي. الخ [٢٧].

ب–القسوة البنيوية: وهي القسوة الناتجة عن النظام الاجتماعي نفسه، مثل الفقر والبطالة والحرمان وعدم تكافؤ الفرص. ويرتبط هذا بما طرحه Johan Galtung حول العنف البنيوي. مثال: حرمان مناطق كاملة من الخدمات، التفاوت الطبقي الحاد، انهيار العدالة الاجتماعية [٢٨].

ج–القسوة الثقافية: عندما تتحول بعض القيم أو العادات إلى أدوات لإنتاج الخوف أو السيطرة أو الإذلال.مثل: تبرير العنف باسم (العيب) في المجتمع العراقي، الضغط الاجتماعي القاسي على النساء أو الشباب، ثقافة التشهير الاجتماعي.

د–القسوة اليومية: وهي الأشكال الصغيرة والمتكررة من الإهانة أو التوتر أو الاستنزاف النفسي داخل الحياة اليومية. مثل: الإذلال في الدوائر الرسمية، العنف اللفظي في العمل، القسوة داخل الأسرة أو المدرسة [٢٩].

٢–الطفل العراقي والالعاب الالكترونية والقسوة الاجتماعية

لسوء الحظ هناك العديد من المساوئ المرتبطة بالاطلاع المستمر على المعلومات الرقمية، وتعتبر ظاهرة العنف إحدى هذه المساوئ فعندما يُساء استخدام التكنولوجيا وتُستخدم للعنف بأحد الأفراد أو التمييز ضده، لا يمكن القول إن التواصل المستمر على مدار الساعة مع التكنولوجيا الرقمية يمثل ميزة، بل يتحول الأمر إلى وضع رهيب يتعرض فيه الأطفال إلى العنف على مدار الساعة ويصبحون أسرى للخوف من مجرد تشغيل أجهزتهم مخافة الاطلاع على ما قد يعثرون عليه فيها. وهنا يأتي دور الآباء في أن يكونوا متيقظين للأخطار المصاحبة للاستخدام المفرط لهذه الأنواع من التكنولوجيا [٣٠].

هنا ولفهم العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والقسوة الاجتماعية، يجب ألا ننظر إلى الألعاب بوصفها "سبباً مباشراً للعنف " فقط، بل بوصفها: بيئة ثقافية، فضاءً اجتماعياً رقمياً، أداة لإعادة تشكيل الوعي والسلوك والعلاقات، أي أن السؤال السوسيولوجي الحقيقي ليس: هل الألعاب تجعل الطفل عنيفاً فقط. بل: كيف تسهم الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل إدراك الطفل للعلاقات والسلطة والعنف والقيمة الإنسانية؟

أولاً: كيف يمكن أن تنتج الألعاب الإلكترونية نوعاً من القسوة الاجتماعية؟

١-تطبيع العنف: كثير من الألعاب تقوم على: القتل، الإقصاء، الفوز عبر التدمير، السيطرة، إلغاء الآخر، ومع التكرار يصبح العنف: شيئاً عادياً ومألوفاً.، أي أن الطفل قد يتعلم: انخفاض الحساسية تجاه الألم، التبلد العاطفي، التعامل مع الآخر كهدف أو خصم[٣١].

٢-تحويل الإنسان إلى رقم او تحويله الى اداة للفوز او الخسارة: بعض الألعاب تجعل قيمة الفرد مرتبطة بـ: الفوز، القوة، الترتيب، السيطرة، النقاط، وهنا يبدأ الطفل بربط القيمة الإنسانية بالأداء فقط.

٣-القسوة الرقمية والتنمر: الألعاب الجماعية الحديثة تحتوي على: شتائم، إقصاء، سخرية، إذلال، تنمر صوتي خصوصاً في البيئات التنافسية. فيتعلم الطفل: أن الإهانة جزء طبيعي من التفاعل، وأن القوة تعني السيطرة النفسية على الآخرين. أما بالنسبة لنماذج الأدوار المجتمعية فلا يتعلق الأمر بعملية تعلم كيفية منع القسوة والتنمّر عبر الإنترنت بقدر تعلقه بتعلم كيفية التعامل معه بطرق إنتاجية وتمكينية، دون السماح للإساءة الفعلية أو الاستباقية بقمع أفكارهم أو سلوكياتهم، فلكل شخص الحق في الحريات المدنية والعيش حياة كريمة في مساواة مع الآخرين. من الأهمية بمكان إعادة صياغة المسألة لفهم أن الشخص لا يساء إليه أبداً بسبب عرقه أو جنسه أو دينه أو إعاقته، على سبيل المثال. بل يتعرض الشخص للتنمّر بسبب الموقف السلبي للمعتدي أو ظروفه، ويتمثل الفرق الرئيسي في أن المواقف والظروف يمكن أن تتغير بمستويات مناسبة من الدعم والتعليم. فالهوية ليست شيئاً يمكن أن يتغير أو يتأثر بالسلوك المسيء، ولا ينبغي لأحد أن يحاول أبداً القيام بذلك [٣٢].

4-ضعف التعاطف: حين يقضي الطفل ساعات طويلة داخل عالم تنافسي رقمي، قد يحدث: تراجع في التفاعل الوجداني الواقعي، ضعف في قراءة مشاعر الآخرين، انخفاض الحساسية تجاه المعاناة، وهذا ما يجعل القسوة أكثر برودة[٣٣].

٣-مقاربة سوسيولوجية لفهم إنتاج المعاناة في الطفولة

أ-كيف يمكن ان يمارس المجتمع القسوة على الطفل؟

١-القسوة الأسرية: تظهر عبر: العنف الجسدي، الإهانة المستمرة، المقارنة والتحقير، القمع العاطفي، التخويف، الحرمان من التعبير، في كثير من المجتمعات تُبرَّر هذه القسوة باسم: التربية، الطاعة، مصلحة الطفل.

٢-القسوة المدرسية: قد تتحول المدرسة من فضاء للتنشئة إلى فضاء للضغط والإذلال. من خلال التنمر، الإهانة أمام الآخرين، التمييز الطبقي، القمع التربوي، العنف الرمزي من المعلمين أو الطلبة

٣-القسوة الثقافية: حين تنتج الثقافة صوراً نمطية تضغط على الطفل تظهر بوضوح على الطفل العراقي: الرجل لا يبكي، البنت يجب أن تخضع، الطاعة المطلقة للكبار، قمع الخيال أو الاختلاف،

٤-القسوة الرقمية: في المجتمع الرقمي أصبح الطفل عرضة لـ: التنمر الإلكتروني، المقارنات القاسية، الإقصاء الرقمي، الاستغلال، الإدمان الإلكتروني.

ب-نتائج القسوة الاجتماعية على الطفل:

القسوة الاجتماعية قد تنتج: نفسياً اجتماعياً، القلق العزلة، لخوف ضعف الثقة، العدوانية الانسحاب الاجتماعي، الشعور بالدونية صعوبة الاندماج، الاكتئاب ضعف الهوية، فقدان الأمان العنف المضاد.

يرى بورديو أن المجتمع يمارس شكلاً خفياً من العنف عبر اللغة والثقافة والتعليم والرموز الاجتماعية، وهذا العنف لا يظهر كقوة جسدية، بل كهيمنة تجعل المقهور يقبل وضعه وكأنه طبيعي، وتتمثل القسوة هنا تتمثل في: الإذلال الطبقي، التحقير الثقافي، السخرية من الفقراء، احتقار الهويات المهمشة، فرض "الذوق المهيمن"، احتقار اللهجات أو المناطق، التمييز الطبقي داخل الجامعات أو الوظائف، ربط قيمة الإنسان بمكانته الاقتصادية [٣٤]. ويرى بورديو أن القسوة وما ينجم عنها من الهيمنة لا تُمارس فقط بالقوة المادية، بل عبر: اللغة، الذوق، التعليم، الثقافة وفي المدرسة من خلال الإذلال الناعم، تحقير غير مباشر، إنتاج شعور بالدونية لدى الاطفال، فرض نموذج "الإنسان المقبول اجتماعياً" في العائلة. اما العنف البنيوي فهو يعني ان النظام الاجتماعي نفسه قد يمنع الإنسان من تحقيق إمكاناته الإنسانية. هنا تصبح القسوة: كامنة داخل البنية، غير مرئية أحياناً، منتجة للمعاناة بشكل دائم ههنا نرى ان المجتمع او العائلة او المدرسة قد لا "تضرب" الطفل، لكنها تتركه ينهار ببطء.

ويرى فوكو أن السلطة الحديثة لا تعمل فقط بالقمع، بل عبر: المراقبة، الانضباط، التطبيع، السيطرة على الجسد والسلوك، العلاقة بالقسوة الاجتماعية، القسوة هنا تأخذ شكل: الرقابة الاجتماعية، الخوف من

الاختلاف، الشعور الدائم بالمحاسبة، قمع الفرد باسم النظام، التنمر على المختلف فكرياً، الضغط الاجتماعي على النساء، مراقبة السلوك عبر السوشيال ميديا[٣٥].

ج-مظاهر القسوة الاجتماعية عند الأطفال

١- العنف التربوي التقليدي، ٢-لقسوة المدرسية، ٣-الفقر والحروب ، ٤- اليتم والنزوح، ٥-التنمر الاجتماعي، ٦-الضغوط العائلية، ٧-القسوة الرقمية، ٨-التمييز الطبقي والطائفي، فضلا عن ذلك أن التحولات الاجتماعية السريعة خلقت طفولة تعيش: القلق، الخوف، انعدام الاستقرار، فقدان المعنى والأمان، يمكن النظر إلى الطفل بوصفه : أول ضحايا القسوة الاجتماعية، لأن المجتمع يعيد إنتاج سلطته وقيمه وعنفه من خلال تنشئة الطفل أي أن: الأسرة تنقل القسوة، المدرسة تعيد تنظيمها، الثقافة تبررها، المجتمع يطبعها، فتصبح القسوة جزءاً من عملية التنشئة الاجتماعية نفسها.

المبحث الرابع: الاجراءات المنهجية البحث:

١-نوع البحث: ينتمي هذا البحث إلى البحوث الوصفية، لأنه يسعى إلى وصف ظاهرة استخدام الألعاب الإلكترونية بين الأطفال، وتحليل علاقتها بتشكل القسوة الاجتماعية.

٢-منهج البحث: يعتمد البحث على منهج المسح الاجتماعي بالعينة، لأنه مناسب لدراسة اتجاهات وسلوكيات الأطفال وأسرهم ضمن مجتمع محدد.

٣-أداة البحث: وقد استخدمت الاستبانة كأداة لجمع البيانات التي يتم تطبيقها على عينة من أولياء الأمور لتدعيم نتائج البحث كونهم قادرين على رصد بعض أنماط السلوك الاجتماعي المنزل.

٤-مجتمع البحث: يتكون مجتمع البحث من أولياء الأمور بوصفهم مصادر مساندة للبيانات، والمقصود رب الاسرة للأطفال في ممن تتراوح أعمارهم بين ٩-١٢سنة المرحلة الابتدائية بما يقابل الصفوف الرابع والخامس والسادس الابتدائي في ضوء بعض الأحياء السكنية التي تختارها الباحثة في مدينة الحلة.

٥-عينة البحث:

يقترح البحث اعتماد عينة من ارباب اسر من أولياء أمور التلاميذ في بعض المدارس الابتدائية والبالغ عددهم (٢٢٥) مفردة، يتم اختيارهم بطريقة قصدية بحسب ظروف الوصول إلى المدارس. ويمكن توزيع العينة بحسب الجنس، نوع المدرسة، المنطقة السكنية، والمستوى الاقتصادي للأسرة.

٦-مجالات البحث

أ-المجال المكاني: سوف يتم تطبيق البحث الراهن على بعض الاحياء السكنية في مدينة الحلة في محافظة بابل.

ب-المجال البشري: سوف تختار الباحثة عينة من ارباب اسر من أولياء أمور التلاميذ في بعض المدارس الابتدائية والبالغ عددهم (٢٢٥) مفردة من بعض الأحياء السكنية التي تختارها الباحثة في مدينة الحلة.

ج-المجال الزمني: هي المدة التي يستغرقها البحث في التطبيق وهي للفترة من ١-١٠-٢٠٢٥ الى ١-٢-٢٠٢٦ من العام الدراسي ٢٠٢٥-٢٠٢٦ الذي تم فيه تطبيق البحث ميدانياً.

٧-الوسائل الاحصائية للبحث: تم استخدام برنامج SPSS كونه برنامج إحصائي مناسب يمكننا من تحليل ومعرفة أثر الألعاب الإلكترونية في القسوة الاجتماعية .

المبحث الخامس: عرض النتائج وتحليلها وتفسيرها

جدول (١) يوضح عينة البحث من حيث الجنس

الجنس	ك	٪	الترتيب
ذكر	١٩٨	٨٨	١
أنثى	٢٧	١٢	٢
المجموع	٢٢٥	١٠٠	--

تشير بيانات الجدول السابق إلى ان البحث شملت على نسب من الذكور والاناث، حيث جاء في المرتبة الأولى (ذكر) بنسبة ٨٨٪، وجاء (انثى) في المرتبة الثانية بنسبة ١٢.٠٪.

جدول (٢) يوضح الفئة العمرية لعينة البحث

الفئة العمرية	ك	٪	الترتيب
أقل من ٢٥ سنة	٦٣	٢٨.٠	٢
من ٢٥ – ٣٠ سنة	٨١	٣٦.٠	١
من ٣٠ – ٣٥ سنة	٣٠	١٣.٣	٣
من ٣٥ – ٤٠ سنة	٢٨	١٢.٤	٤
٤٠ سنة فأكثر	٢٣	١٠.٢	٥
المجموع	٢٢٥	١٠٠	--

تشير بيانات الجدول السابق إلى الفئة العمرية بالنسبة لعينة البحث، حيث جاء في المرتبة الأولى (من ٢٥ – ٣٠ سنة) بنسبة ٣٦.٠٪، وجاء (أقل من ٢٥ سنة) في المرتبة الثانية بنسبة ٢٨.٠٪، بينما جاء (من ٣٠ – ٣٥ سنة) في المرتبة الثالثة بنسبة ١٣.٣٪، بينما جاء في الترتيب الرابع (من ٣٥ – ٤٠ سنة) بنسبة ١٢.٤٪، بينما جاء في الترتيب الخامس والأخير (٤٠ سنة فأكثر) بنسبة ١٠.٢٪، وتشير النتائج السابقة إلى أعمار عينة البحث حيث أشارت النتائج السابقة إلى أن أغلب عينة البحث لأولياء أمور الطلبة من الفئة العمرية التي تتراوح من ٢٥ – ٣٠ سنوات.

جدول (٣) يوضح مكان سكن عينة البحث

السكن	ك	٪	الترتيب
داخل المدينة	٢١٢	٩٤.٢	١
خارج المدينة	١٣	٥.٨	٢
المجموع	٢٢٥	١٠٠	--

تشير بيانات الجدول السابق إلى نوع منطقة السكن لعينة البحث، حيث جاء في المرتبة الأولى (داخل المدينة) ٩٤.٢٪، وجاء (خارج المدينة) في المرتبة الثانية بنسبة ٥.٨٪، وتشير هذه النتائج إلى سكن عينة البحث من داخل المدينة في الترتيب الأول والتي تتواجد فيها المدارس التي يتعلم فيها أبناء عينة البحث.

جدول (٤) يوضح المؤهل العلمي لأب أسر الأطفال

المؤهل العلمي	ك	٪	الترتيب
ابتدائية	٢٦	١٣,١	٤
متوسطة	٣٠	١٥.١	٣
إعدادية	٥٠	٢٥,٣	٢
جامعية	٧٥	٣٧.٩	١
دراسات عليا	١٧	٨.٦	٥
المجموع	١٩٨	١٠٠	--

تشير بيانات الجدول السابق إلى المؤهل العلمي لأب أسر الأطفال، حيث جاء في المرتبة الأولى (جامعية) بنسبة ٣٧.٩٪، وجاء (إعدادية) في المرتبة الثانية بنسبة ٢٥,٣٪، بينما جاء (متوسطة) في المرتبة الثالثة بنسبة ١٥.١٪، بينما جاء في الترتيب الرابع (ابتدائية) بنسبة ١٣,١٪، بينما جاء في الترتيب الخامس والأخير (دراسات عليا) بنسبة ٨.٦٪، وتشير النتائج السابقة إلى تمتع عينة البحث بمستوى والمؤهل علمي متنوع لأب أسر الأطفال.

جدول رقم (٥) يوضح المؤهل العلمي للأم

المؤهل العلمي	ك	٪	الترتيب
ابتدائية	٥	١٨.٥	٣
متوسطة	٤	١٤.٨	٤
إعدادية	١١	٤٠.٨	١
جامعية	٧	٢٥.٩	٢
دراسات عليا	-	-	-
المجموع	٢٧	١٠٠	--

تشير بيانات الجدول السابق إلى المؤهل العلمي لأمهات أسر الأطفال، حيث جاء في المرتبة الأولى مؤهل علمي (إعدادية) بنسبة ٤٠.٨٪، وجاء (جامعية) في المرتبة الثانية بنسبة ٢٥.٩٪، بينما جاء (ابتدائية) في المرتبة الثالثة بنسبة ١٨.٥٪، بينما جاء في الترتيب الرابع (متوسطة) بنسبة ١٤.٨٪، وتشير نتائج البحث إلى انخفاض المستوى العلمي لأمهات الأطفال في عينة البحث من المؤهلات الجامعية.

جدول رقم (٦) يوضح رؤية المبحوثين لأنماط استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية

العبارات	موافق		محايد		معارض		عدد النقاط	المتوسط الحسابي	الوزن النسبي
	ك	٪	ك	٪	ك	٪			
يقضي الطفل ساعات طويلة يومياً في ممارسة الألعاب الإلكترونية	٣١	١٣.٨	٧٧	٣٤.٢	١١٧	٥٢	٣٦٤	١.٦	٥٣.٩
ينجذب الطفل إلى الألعاب التي تعتمد على القوة والتغلب على الآخرين	٦٨	٣٠.٢	٩٣	٤١.٣	٦٤	٢٨.٤	٤٥٤	٢.٠	٦٧.٣
يفضل الطفل الألعاب التي تتضمن القتال أو المطاردة أو إلحاق الضرر بالخصم	٨٤	٣٧.٣	٥٠	٢٢.٢	٩١	٤٠.٤	٤٤٣	٢.٠	٦٥.٦
يفضل الطفل اللعب الإلكتروني على التفاعل مع أقرانه في الواقع	٥١	٢٢.٧	٦٤	٢٨.٤	١١٠	٤٨.٩	٣٩١	١.٧	٥٧.٩
يغضب الطفل بشدة عندما يُمنع من اللعب	٣٠	١٣.٣	٧٠	٣١.١	١٢٥	٥٥.٦	٣٥٥	١.٦	٥٢.٦
يؤجل الطفل واجباته المدرسية بسبب اللعب	٦٦	٢٩.٣	١٠٢	٤٥.٣	٥٧	٢٥.٣	٤٥٩	٢.٠	٦٨.٠
يتأثر مزاج الطفل بنتائج الفوز والخسارة داخل اللعبة	١٠٠	٤٤.٤	١١٠	٤٨.٩	١٥	٦.٧	٥٣٥	٢.٤	٧٩.٣
يتعرف على أصدقاء جدد من خلال الألعاب الإلكترونية	١٥٦	٦٩.٣	٥١	٢٢.٧	١٨	٨.٠	٥٨٨	٢.٦	٨٧.١
يكرر الطفل الحديث عن شخصيات الألعاب ومشاهدها العنيفة	١١٤	٥٠.٧	٣٦	١٦.٠	٧٥	٣٣.٣	٤٨٩	٢.٢	٧٢.٤
يتابع مقاطع فيديو عن الألعاب	١٢١	٥٣.٨	٨١	٣٦.٠	٢٣	١٠.٢	٥٤٨	٢.٤	٨١.٢

العنيفة								
يمارس الطفل الألعاب غالباً من دون رقابة مباشرة من الأسرة	٩٧	٤٣.١	٤٩	٢١.٨	٧٩	٣٥.١	٤٦٨	٢.١	٦٩.٣

تشير بيانات الجدول السابق إلى رؤية المبحوثين لأنماط استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، حيث جاء في المرتبة الأولى (يتعرف على أصدقاء جدد من خلال الألعاب الإلكترونية) بوزن نسبي٨٧.١ واتجاه عام (موافق)، بينما جاء في الترتيب الثاني (يتابع مقاطع فيديو عن الألعاب العنيفة) بوزن نسبي ٨١.٢ واتجاه عام (موافق)، بينما جاء في الترتيب الثالث (يتأثر مزاج الطفل بنتائج الفوز والخسارة داخل اللعبة) بوزن نسبي ٧٩.٣ واتجاه عام (محايد)، يليه في الترتيب الرابع (يكرر الطفل الحديث عن شخصيات الألعاب ومشاهدها العنيفة) بوزن نسبي ٧٢.٤واتجاه عام (موافق)، بينما جاء في الترتيب الخامس (يمارس الطفل الألعاب غالباً من دون رقابة مباشرة من الأسرة) بوزن نسبي ٦٩.٣ واتجاه عام (موافق)، يليه في الترتيب السادس (يؤجل الطفل واجباته المدرسية بسبب اللعب) بوزن نسبي ٦٨ واتجاه عام (محايد)، يليه في الترتيب السابع (ينجذب الطفل إلى الألعاب التي تعتمد على القوة والتغلب على الآخرين) بوزن نسبي ٦٧.٣ واتجاه عام (محايد)، بينما جاء في الترتيب الثامن (يفضل الطفل الألعاب التي تتضمن القتال أو المطاردة أو إلحاق الضرر بالخصم) بوزن نسبي ٦٥.٦ وإتجاه عام (معارض)، بينما جاء في الترتيب التاسع (يفضل الطفل اللعب الإلكتروني على التفاعل مع أقرانه في الواقع) بوزن نسبي ٥٧.٩ وإتجاه عام (معارض)، يليه في الترتيب العاشر (يقضي الطفل ساعات طويلة يومياً في ممارسة الألعاب الإلكترونية) بوزن نسبي ٥٣.٩ واتجاه عام (معارض)، بينما جاء في الترتيب الحادي عشر والأخير (يغضب الطفل بشدة عندما يُمنع من اللعب) بوزن نسبي ٥٢.٦ واتجاه عام (معارض) .

توضح نتائج الجدول السابق أن أغلبية عينة البحث يؤكدون على أن الأطفال يستخدمون ويرتبطون بشاشة الموبايل لمدة طويلة لأنها توفر له التسلية والتسوق والتشويق ومشاهدة الأفلام واللعب، وما يتبقى من وقت الفرد يكاد يقتصر على النوم وتناول الطعام. وهذا يكون ذات التأثير السلبي على الأطفال على علاقاتهم الاجتماعية المباشرة ويساهم في فقدان التواصل المباشر مع الأسرة والأصدقاء، كما تعمل على الاستخدام السيئ الذي يؤثر أثرت سلبيا على حرية التعبير، والتعرض للعنف والانفصال عن الواقع وحب العزلة والوحدة. ويتضح هذا في تفشي حالات الفوضى والاضطراب والآثار الخطيرة التي تقع على الأطفال أنفسهم، والتي تتمثل في

الدرجات السيئة وانخفاض الكفاءة الذاتية والاجتماعية. حيث تؤدي مشاهدة الأطفال برامج التلفزيون والإنترنت بإفراط ودون ضوابط، إلى تأثيرات سلبية فيهم تتمثل في العجز عن ضبط النفس، واللجوء إلى العنف بدل التفاوض، والافتقار إلى الأمان، والشعور الدائم بالخوف والقلق.

جدول رقم (٧) يوضح رؤية المبحوثين للفقرات الخاصة بالقسوة الاجتماعية للأطفال

العبارات	موافق		محايد		معارض		عدد النقاط	المتوسط الحسابي	الوزن النسبي
	ك	٪	ك	٪	ك	٪			
يظهر الطفل لامبالاة عندما يتعرض طفل آخر للأذى	١٢٠	٥٣.٣	٥٨	٢٥.٨	٤٧	٢٠.٩	٥٢٣	٢.٣	٧٧.٥
يجد الطفل صعوبة في إظهار التعاطف مع من يتعرض للحزن أو الألم	٤٠	١٧.٨	١٣٢	٥٨.٧	٥٣	٢٣.٦	٤٣٧	١.٩	٦٤.٧
يشعر الطفل بالمتعة عندما يفوز على الآخرين بطريقة قاسية	٦٩	٣٠.٧	١١٤	٥٠.٧	٤٢	١٨.٧	٤٧٧	٢.١	٧٠.٧
يقلد الطفل حركات العنف التي يشاهدها في الألعاب	١٧٠	٧٥.٦	٦٢	٢٧.٦	٧	٣.١	٦٤١	٢.٨	٩٥.٠
يميل الطفل إلى السخرية من الآخرين عند الخطأ أو الضعف	٨٥	٣٧.٨	٤٤	١٩.٦	٩٦	٤٢.٧	٤٣٩	٢.٠	٦٥.٠
يتقبل الطفل فكرة ضرب الآخرين أو معاقبتهم عند الخلاف	٦٤	٢٨.٤	٥٨	٢٥.٨	١٠٣	٤٥.٨	٤١١	١.٨	٦٠.٩
يستخدم الطفل ألفاظاً قاسية في التعامل مع زملائه أو إخوته	٧٨	٣٤.٧	٦٠	٢٦.٧	٨٧	٣٨.٧	٤٤١	٢.٠	٦٥.٣
يتعامل الطفل بعصبية مع أفراد الأسرة بعد اللعب	٣٢	١٤.٢	٧٩	٣٥.١	١١٤	٥٠.٧	٣٦٨	١.٦	٥٤.٥
يميل الطفل إلى الانتقام عند	٩٤	٤١.٨	٨٦	٣٨.٢	٤٥	٢٠.٠	٤٩٩	٢.٢	٧٣.٩

التعرض للإحباط									
يرى الطفل أن الشدة والقوة وسيلتان فعالتان لحل المشكلات	٥٩	٢٦.٢	٤٤	١٩.٦	١٢٢	٥٤.٢	٣٨٧	١.٧	٥٧.٣
يتعمد الطفل إزعاج أو استفزاز الآخرين أحياناً	٦٦	٢٩.٣	٧٠	٣١.١	٨٩	٣٩.٦	٤٢٧	١.٩	٦٣.٣
لا يبدي الطفل انزعاجاً من مشاهد العنف المتكررة.	٥٠	٢٢.٢	٩٤	٤١.٨	٨١	٣٦.٠	٤١٩	١.٩	٦٢.١
يفضل الطفل فرض رأيه بالقوة بدلاً من الحوار	١١٤	٥٠.٧	٣٤	١٥.١	٧٧	٣٤.٢	٤٨٧	٢.٢	٧٢.١

تشير بيانات الجدول السابق إلى رؤية المبحوثين للفقرات الخاصة بالقسوة الاجتماعية للأطفال محل البحث، حيث جاء في المرتبة الأولى (يقلد الطفل حركات العنف التي يشاهدها في الألعاب) بوزن نسبي٩٥ واتجاه عام (موافق)، بينما جاء في الترتيب الثاني (يظهر الطفل لامبالاة عندما يتعرض طفل آخر للأذى) بوزن نسبي ٧٧.٥ واتجاه عام (موافق)، بينما جاء في الترتيب الثالث (يميل الطفل إلى الانتقام عند التعرض للإحباط) بوزن نسبي ٧٣.٩ واتجاه عام (موافق)، يليه في الترتيب الرابع (يفضل الطفل فرض رأيه بالقوة بدلاً من الحوار) بوزن نسبي ٧٢.١واتجاه عام (موافق)، بينما جاء في الترتيب الخامس (يشعر الطفل بالمتعة عندما يفوز على الآخرين بطريقة قاسية بوزن نسبي ٧٠.٧ واتجاه عام (محايد) ،يليه في الترتيب السادس (يستخدم الطفل ألفاظاً قاسية في التعامل مع زملائه أو إخوته) بوزن نسبي ٦٥.٣ واتجاه عام (معارض) ،يليه في الترتيب السابع (يميل الطفل إلى السخرية من الآخرين عند الخطأ أو الضعف) بوزن نسبي ٦٥.٠ واتجاه عام (معارض) ، بينما جاء في الترتيب الثامن (يجد الطفل صعوبة في إظهار التعاطف مع من يتعرض للحزن أو الألم) بوزن نسبي ٦٤.٧ وإتجاه عام (محايد)، بينما جاء في الترتيب التاسع (يتعمد الطفل إزعاج أو استفزاز الآخرين أحياناً) بوزن نسبي ٦٣.٣ وإتجاه عام (معارض)، يليه في الترتيب العاشر (لا يبدي الطفل انزعاجاً من مشاهد العنف المتكررة) بوزن نسبي ٦٢.١ واتجاه عام (محايد)، بينما جاء في الترتيب الحادي عشر (يتقبل الطفل فكرة ضرب الآخرين أو معاقبتهم عند الخلاف) بوزن نسبي ٦٠.٩ واتجاه عام (معارض)، يليه في الترتيب الثاني عشر (يرى الطفل أن الشدة والقوة وسيلتان فعالتان لحل المشكلات) بوزن نسبي ٥٧.٣ وإتجاه عام (معارض)، بينما جاء في

الترتيب الثالث عشر والأخير (يتعامل الطفل بعصبية مع أفراد الأسرة بعد اللعب) بوزن نسبي ٥٤.٥ واتجاه عام (معارض).

وتشير النتائج السابقة إلى أن من أبرز المشكلات التي تؤثر سلباً على الطفل نتيجة استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية فقد تدفعه أن يفرغ عن كبته وشعوره بالوحدانية والنقص والعزلة في ممارسة أنواع السلوك العدواني على الأخرين. حيث يمكن أن تتسبب القسوة في الأذى، وإن لم تكن كل الأفعال غير المرغوب فيها تسبب بالضرورة الأذى. وقد تؤدي إلى مشاكل نفسية وعاطفية وسلوكية على المدى الطويل كالشعور بالوحدة والانطوائية والقلق، كما يلجأ الفرد للسلوك العدواني.

جدول رقم (٨) يوضح رؤية المبحوثين لمدى تأثير الرقابة الأسرية على السلوك الاجتماعي للأطفال

العبارات	موافق		محايد		معارض		عدد النقاط	المتوسط الحسابي	الوزن النسبي
	ك	٪	ك	٪	ك	٪			
يحدد الوالدان وقتاً معيناً للعب للأطفال	٩٧	٤٣.١	٥٥	٢٤.٤	٧٣	٣٢.٤	٤٧٤	٢.١	٧٠.٢
يعرف الوالدان نوع الألعاب التي يمارسها الطفل	٦٦	٢٩.٣	٨٩	٣٩.٦	٧٠	٣١.١	٤٤٦	٢.٠	٦٦.١
يمنع الوالدان الطفل من الألعاب العنيفة	١٠٢	٤٥.٣	٩٣	٤١.٣	٣٠	١٣.٣	٥٢٢	٢.٣	٧٧.٣
يتحدث الوالدان مع الطفل عن مخاطر الألعاب الإلكترونية	٤٠	١٧.٨	٦٠	٢٦.٧	١٢٥	٥٥.٦	٣٦٥	١.٦	٥٤.١
تعليم الطفل على ممارسة أنشطة بديلة مثل الرياضة أو القراءة للتقليل من لعب الألعاب الالكترونية	٨٥	٣٧.٨	٧٢	٣٢.٠	٦٨	٣٠.٢	٤٦٧	٢.١	٦٩.٢
الوالدين يوجهون الطفل على تناول الطعام أو الجلوس مع الأسرة بعيداً عن الهاتف	٢٣	١٠.٢	٤٦	٢٠.٤	١٥٦	٦٩.٣	٣١٧	١.٤	٤٧.٠
يضع الوالدان قواعد واضحة في	٥٢	٢٣.١	٦١	٢٧.١	١١٢	٤٩.٨	٣٩٠	١.٧	٥٧.٨

البيت لاستخدام الهاتف أو الألعاب									

تشير بيانات الجدول السابق إلى رؤية المبحوثين لمدى تأثير الرقابة الأسرية على السلوك الاجتماعي للأطفال محل البحث أثناء تغطيتهم للحياة اليومية للأطفال داخل منازلهم، حيث جاء في المرتبة الأولى (يمنع الوالدان الطفل من الألعاب العنيفة) بوزن نسبي٧٧.٣ واتجاه عام (موافق)، بينما جاء في الترتيب الثاني (يحدد الوالدان وقتاً معيناً للعب للأطفال) بوزن نسبي ٧٠.٢ واتجاه عام (موافق)، بينما جاء في الترتيب الثالث (تعليم الطفل على ممارسة أنشطة بديلة مثل الرياضة أو القراءة للتقليل من لعب الألعاب الالكترونية) بوزن نسبي ٦٩.٢ واتجاه عام (موافق)، يليه في الترتيب الرابع (يعرف الوالدان نوع الألعاب التي يمارسها الطفل) بوزن نسبي ٦٦.١ واتجاه عام (محايد)، يليه في الترتيب الخامس (يضع الوالدان قواعد واضحة في البيت لاستخدام الهاتف أو الألعاب) بوزن نسبي ٥٧.٨ واتجاه عام (معارض)، يليه في الترتيب السادس (يتحدث الوالدان مع الطفل عن مخاطر الألعاب الإلكترونية) بوزن نسبي ٥٤.١٪ واتجاه عام (معارض)، بينما جاء في الترتيب السابع والأخير (الوالدين يوجهون الطفل على تناول الطعام أو الجلوس مع الأسرة بعيداً عن الهاتف) بوزن نسبي ٤٧.٠ واتجاه عام (معارض).

ونستنتج مما تم ذكره في أعلاه إن انتشار وسائل الاتصال الحديثة اعتاد كثير من الأبناء على قضاء الساعات الطوال في ممارسة ألعاب اليكترونية عنيفة وفاسدة على أجهزة الحاسب أو الهواتف المحمولة، وهي التي تقوم فكرتها الأساسية والوحيدة على مفاهيم مثل القوة الخارقة وسحق الخصوم واستخدام كافة الأساليب لتحصيل أعلى النقاط والانتصار دون أي هدف تربوي، ودونما قلق من الأهل على المستقبل النفسي لهؤلاء الأبناء الذين يعتبرون الحياة استكمالا لهذه المباريات، فتقوى عندهم النزعة العدائية لغيرهم فيمارسون بها حياتهم في مدارسهم أو بين معارفهم والمحيطين بهم بنفس الكيفية، وهذا مكمن خطر شديد، وينبغي على الأسرة بشكل خاص عدم السماح بتقوقع الأبناء على هذه الألعاب والحد من وجودها. لأنه في ظل غياب الضوابط والمعايير لتقنين إستخدام هذه الوسائل للحد من إنتشار الظواهر المختلفة و المؤذية على الأطفال من أكثر الشرائح الاجتماعية تعاطيا مع وسائل الاتصال الحديثة وتطبيقاتها، وذلك بفعل جاذبيتها وقدرتها على إتاحة نطاق واسع من الحرية والإختيار، والإنترنت وما شابهها من مجتمع إفتراضي، لا يؤثر على رؤية الأطفال فحسب بل يؤثر على تصوارتهم عن ذواتهم و عن الآخرين، وعلى طريقة حياتهم وأفكارهم وأشكال انحرافهم، فتلك الوسائل تفعل

كل هذا وأكثر إذ أصبح جزءا من هوية مستخدميها، و تتدخل في إعادة إنتاج المعنى الوجودي و الثقافي للطفل؛ الأمر الذي يعظم من دورها في تشكيل هوية الأجيال القادمة.

أولاً: نتائج البحث:

١-تشير بيانات الجدول السابق إلى ان البحث شملت على نسب من الذكور والاناث، حيث جاء في المرتبة الأولى (ذكر) بنسبة ٨٨٪، وجاء (انثى) في المرتبة الثانية بنسبة ١٢.٠٪.

٢-أشارت نتائج البحث إلى أن أغلب عينة البحث لأولياء أمور الطلبة من الفئة العمرية التي تتراوح من ٢٥ – ٣٠ سنوات.

٣-أظهرت نتائج البحث إلى سكن العينة من داخل المدينة في الترتيب الأول والتي تتواجد فيها المدارس التي يتعلم فيها أبناء عينة البحث.

٤-اشارت نتائج البحث إلى تمتع عينة البحث بمستوى والمؤهل علمي متنوع لأب أسر الأطفال.

٥-اشارت نتائج البحث إلى انخفاض المستوى العلمي لأمهات الأطفال في عينة البحث من المؤهلات الجامعية.

٦-أظهرت بيانات البحث حول رؤية المبحوثين لأنماط استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، حيث جاء في المرتبة الأولى (يتعرف على أصدقاء جدد من خلال الألعاب الإلكترونية) بوزن نسبي٨٧.١ واتجاه عام (موافق)، بينما جاء في الترتيب الثاني (يتابع مقاطع فيديو عن الألعاب العنيفة) بوزن نسبي ٨١.٢ واتجاه عام (موافق)، بينما جاء في الترتيب الثالث (يتأثر مزاج الطفل بنتائج الفوز والخسارة داخل اللعبة) بوزن نسبي ٧٩.٣ واتجاه عام (محايد).

٧-أظهرت بيانات البحث حول رؤية المبحوثين للفقرات الخاصة بالقسوة الاجتماعية للأطفال محل البحث، حيث جاء في المرتبة الأولى (يقلد الطفل حركات العنف التي يشاهدها في الألعاب) بوزن نسبي٩٥ واتجاه عام (موافق)، بينما جاء في الترتيب الثاني (يظهر الطفل لامبالاة عندما يتعرض طفل آخر للأذى) بوزن نسبي ٧٧.٥ واتجاه عام (موافق)، بينما جاء في الترتيب الثالث (يميل الطفل إلى الانتقام عند التعرض للإحباط) بوزن نسبي ٧٣.٩ واتجاه عام (موافق).

٨- أظهرت بيانات البحث حول رؤية المبحوثين لمدى تأثير الرقابة الأسرية على السلوك الاجتماعي للأطفال محل البحث أثناء تغطيتهم للحياة اليومية للأطفال داخل منازلهم، حيث جاء في المرتبة الأولى (يمنع الوالدان الطفل من الألعاب العنيفة) بوزن نسبي٧٧.٣ واتجاه عام (موافق)، بينما جاء في الترتيب الثاني (يحدد الوالدان وقتاً معيناً للعب للأطفال) بوزن نسبي ٧٠.٢ واتجاه عام (موافق)، بينما جاء في الترتيب الثالث (تعليم الطفل على ممارسة أنشطة بديلة مثل الرياضة أو القراءة للتقليل من لعب الألعاب الالكترونية) بوزن نسبي ٦٩.٢ واتجاه عام (موافق).

ثانياً: التوصيات:

١-توعية أولياء الأمور بمخاطر بعض الألعاب ذات الطابع العنيف.

٢-تنظيم الوقت المخصص للألعاب الإلكترونية.

٣-تشجيع الأطفال على بدائل ترفيهية واجتماعية مباشرة.

٤-تعزيز دور المدرسة في التوعية بالسلوك الرقمي.

٥-إعداد دليل إرشادي للأسر والمدارس حول الاستخدام الآمن والمتوازن للألعاب الإلكترونية، وتحديد مؤشرات مبكرة للسلوك القاسي أو العدواني المرتبط بالمحتوى الرقمي.

٦-وضع برامج توعوية ورقابية وتربوية للحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية.

٧-إجراء دراسات أعمق حول التأثيرات الاجتماعية والنفسية للتقنيات الرقمية على الطفولة.

٨-زيارة أولياء الأمور إلى المدرسة بين فترة وأخرى للاطلاع على سلوك أبنائهم والتنسيق مع الإدارة في كيفية العمل المشترك لمعالجة السلوك الذي يتميز بالقسوة لأبنائهم.

ثالثاً: مقترحات لبحوث مستقبلية

١-الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى المراهقين.

٢-أثر الألعاب العنيفة في السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

٣-دور الأسرة في تنظيم استخدام الأطفال للألعاب الرقمية.

٤-العلاقة بين الإدمان الرقمي وضعف التفاعل الاجتماعي لدى الأطفال.

٥-المحتوى الرقمي والتنشئة الاجتماعية في المجتمع العراقي.

قائمة المراجع

أ-المراجع العربية

سورة البقرة آية ٧٤

1-إرفنغ غوفمان، الوصم الاجتماعي، ترجمة: عبد الله إبراهيم، دار المدى، دمشق، ٢٠١٠.

٢-أماني عبد الفتاح علي، عمالة الأطفال كظاهرة اجتماعية ريفية، دار العلا للكتب، القاهرة ،٢٠٠١.

٣-أندي محمد حجازي، دور الألعاب الالكترونية في نمو الطفل وتعلمة، مجلة الطفولة العربية، الكويت، مجلد ١١، العدد ٤٣، يونيو ٢٠١٢.

٤-بيير بورديو، التمييز: نقد اجتماعي لسلطة الذوق، ترجمة: نظير جاهل، المنظمة العربية للترجمة، بيروت، ٢٠٠٩.

٤-رشا محمود سامي أحمد، استخدام الطفل الكمي والنوعي لوسائل الاعلام وتقنيات التكنولوجيا الحديثة بين الواقع والتطلعات: دراسة مسحية، دراسات الطفولة، القاهرة، مجلد ١٤، العدد ٢٢، يوليو ٢٠١١.

٥-رغدة شريم ، سيكولوجية المراهقة ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان ، ٢٠١٠.

٦-سلافوي جيجك، العنف، ترجمة: فواز طرابلسي، دار الساقي، بيروت، ٢٠١١.

٧-سنية محمد عبد الرحمن الشافعي، مدى تأثير الألعاب الالكترونية على تنمية الخيال العلمي لدى الاطفال، مجلة القراءة والمعرفة، القاهرة، العدد ٦٣، ٢٠٠٧.

٨-عمر أحمد الهمشري، التنشئة الاجتماعية للطفل، دار الصفاء، عمان، ٢٠٠٣.

٩-فاطمة سامي ناجى عبد العزيز، المخاطر الناجمة من الألعاب الالكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها، مجلة كلية التربية العدد ٤٣، جامعة طنطا، مصر، ٢٠١١.

١٠-ماجدة كمال علام والسيد عبد المجيد عطية، الرعاية الاجتماعية والخدمة الاجتماعية، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، ١٩٨٥.

١١-ماجدة كمال علام، والسيد عبد المجيد عطية، الرعاية الاجتماعية والخدمة الاجتماعية، المكتب الجامعي الحديث، الاسكندرية، ١٩٨٥.

١٢-مآرب محمد المولى وآخرون، اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الالكترونية، مجلة جرش للبحوث والدراسات، المجلد ١٥ عدد خاص، الاردن ٢٠١٢.

١٣- معجم لسان العرب، لابن منظور: الجزء ٢.

١٤-معجم مقاييس اللغة، لابن فارس: الجزء ٥.

١٥-ميشيل فوكو، المراقبة والمعاقبة: ولادة السجن، ترجمة: علي مقلد، مركز الإنماء القومي، بيروت، ١٩٩٠.

١٦-ناهد محمد بسيوني، تصنيف الألعاب الالكترونية بين النظرية والتطبيق: دراسة مقارنة بين خطتي تصنيف ديوي العرى وتصنيف مكتبة الكونجرس، مجلة مكتبة الملك فهد الوطنية، السعودية، مجلد ١٩، العدد١، ابريل ٢٠١٣.

١٧-هند خالد الخليفة، الأطفال والمواطنة، بعض المتغيرات الثقافية المؤثرة في التربية الوطنية، مجلة الطفولة والتنمية، القاهرة، مجلد ٥ ، العدد ١٨ ، اكتوبر ٢٠١١ .

ب-المراجع الاجنبية:

18-Campbell M , The impact of the mobile phone on young people social life , In Social Change In the 21 st Century Conference , 28 october 2005 , Australia.

19-Cappadocia,M.& Weiss, J.& Pepler, D. Bullying Experiences Among Children and Youth with Autism Spectrum Disorders, Journal Autism Developmental Disorder , Springer Science Business Media LLC. 2011.

20-Cross, D.;Monks, H.; Hall, M,;Shaw, Th.;Pintabone, Y. & Erceg,.Three-Year Results of the Friendly Schools Whole-of-School Intervention on Children's Bullying Behaviour, British Educational Research Journal,37(1), 2011.

21-Davey s , Davey , A , Assessment of smartphone addiction in indian adolescents : A mixed method study by systematic – review and meta – analysis approach , international journal of preventive medicine , 5(12) , 2014.

22-Deborah A. O'Donnell, Mary E. Schwab- Stone & Vladislav Ruchkin , The mediating role of alienation in the development of maladjustment in youth exposed to community violence. Development and Psychopathology,18., 2006.

23-Dorey , Harvery Thomas. Elementary teachers perceptions of bullying behaviors , M. A, Canada, Mount Saint Vincent University. 2002,

24-Espelag,D.&Swearer,S. Current Perspectives on Linking School bullying Research to Effective Preventation Strategies, School Violence and Primary Preventation, 2008 .

25-Gini, G., Pozzoli T. & Borghi, F. The role of bystanders in student's perception of bullying and sense of safety. Journal of School Psychology, 46 (6), 2008.

26-Marian Brandon ; Social Work With Children , Macmillan Press , London , 1998.

27-Pettergrew , L & Day , C , Smart Phones and mediated Relationships : The Changing face of relational communication , Review of Communication , 15(2) , 2015.

28-SILLAMY (N) dictionnaire dela psychologie . larousse. Paris. 1989.

الهوامش:

(١) أندي محمد حجازي، دور الألعاب الالكترونية في نمو الطفل وتعلمة، مجلة الطفولة العربية، الكويت، مجلد ١١، العدد ٤٣، يونيو ٢٠١٢، ص ٧١.

(٢) مآرب محمد المولى وآخرون، اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الالكترونية، مجلة جرش للبحوث والدراسات، المجلد ١٥ عدد خاص، الاردن ٢٠١٢، ص ٦١١.

(٣) فاطمة سامي ناجى عبد العزيز، المخاطر الناجمة من الألعاب الالكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها، مجلة كلية التربية العدد ٤٣، جامعة طنطا، مصر، ٢٠١١، ص ٦٠٨.

(٤) ناهد محمد بسيوني، تصنيف الألعاب الالكترونية بين النظرية والتطبيق: دراسة مقارنة بين خطتي تصنيف ديوي العرى وتصنيف مكتبة الكونجرس، مجلة مكتبة الملك فهد الوطنية، السعودية، مجلد ١٩، العدد١، ابريل ٢٠١٣، ص ٣١٦.

(٥) ينظر: معجم مقاييس اللغة، لابن فارس: الجزء ٥، ص ٨٧.

(٦) سورة البقرة آية ٧٤

(٧) ينظر: معجم لسان العرب، لابن منظور: الجزء ٢، ص ٤٤٨.

(٨) ميشيل فوكو، المراقبة والمعاقبة: ولادة السجن، ترجمة: علي مقلد، مركز الإنماء القومي، بيروت، ١٩٩٠، ص٧٣.

(٩) إرفنغ غوفمان، الوصم الاجتماعي، ترجمة: عبد الله إبراهيم، دار المدى، دمشق، ٢٠١٠، ص٩٨.

(10)Marian Brandon ; Social Work With Children , Macmillan Press , London , 1998 , P. 10 .

(١١) أماني عبد الفتاح علي، عمالة الأطفال كظاهرة اجتماعية ريفية، دار العلا للكتب، القاهرة ،٢٠٠١، ص ١٤.

(١٢) ماجدة كمال علام والسيد عبد المجيد عطية، الرعاية الاجتماعية والخدمة الاجتماعية، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، ١٩٨٥، ص ٣٢٤.

(**13**)SILLAMY (N) dictionnaire dela psychologie . larousse. Paris. 1989.P 89.

(١٤) هند خالد الخليفة، الأطفال والمواطنة، بعض المتغيرات الثقافية المؤثرة في التربية الوطنية، مجلة الطفولة والتنمية، القاهرة، مجلد ٥ ، العدد ١٨ ، اكتوبر ٢٠١١ ، ص ٢٢٠

(١٥) رشا محمود سامي أحمد، استخدام الطفل الكمي والنوعي لوسائل الاعلام وتقنيات التكنولوجيا الحديثة بين الواقع والتطلعات: دراسة مسحية، دراسات الطفولة، القاهرة، مجلد ١٤، العدد ٢٢، يوليو ٢٠١١، ص٢٢٦ .

(١٦) ماجدة كمال علام، والسيد عبد المجيد عطية، الرعاية الاجتماعية والخدمة الاجتماعية، المكتب الجامعي الحديث، الاسكندرية، ١٩٨٥، ص ٣٢٤.

(١٧) سنية محمد عبد الرحمن الشافعي، مدى تأثير الألعاب الالكترونية على تنمية الخيال العلمي لدى الاطفال، مجلة القراءة والمعرفة، القاهرة، العدد ٦٣، ٢٠٠٧، ص ١٠.

(١٨) عمر أحمد الهمشري، التنشئة الاجتماعية للطفل، دار الصفاء، عمان، ٢٠٠٣، ص ٣٦١.

(١٩) فاطمة سامي ناجى عبد العزيز، مصدر سابق، ص ٣٠٦ .

(20) Davey s , Davey , A , Assessment of smartphone addiction in indian adolescents : A mixed method study by systematic – review and meta – analysis approach , international journal of preventive medicine , 5(12) , 2014 .p.86.

(٢١) المصدر السابق، ص ٣٠.

(22) Pettergrew , L & Day , C , Smart Phones and mediated Relationships : The Changing face of relational communication , Review of Communication , 15(2) , 2015.p.123.

(٢٣) حسين طه عبد العظيم ، سلامة عبد العظيم ، استراتيجيات وبرامج مواجهة العنف والمشاغبة في التعليم ، دار الوفاء ، الإسكندرية ، ٢٠١٠ ، ص ٩٢ .

٢٤. سلافوي جيجك، العنف، ترجمة: فواز طرابلسي، دار الساقي، بيروت، ٢٠١١.

(25) Cappadocia,M.& Weiss, J.& Pepler, D. Bullying Experiences Among Children and Youth with Autism Spectrum Disorders, Journal Autism Developmental Disorder , Springer Science Business Media LLC. 2011.p.38.

(26) Cross, D.;Monks, H.; Hall, M,;Shaw, Th.;Pintabone, Y. & Erceg,.Three-Year Results of the Friendly Schools Whole-of-School Intervention on Children's Bullying Behaviour, British Educational Research Journal,37(1), 2011,105-129.

(٢٧) بيير بورديو، التمييز: نقد اجتماعي لسلطة الذوق، ترجمة: نظير جاهل، المنظمة العربية للترجمة، بيروت، ٢٠٠٩، ص٧٦.

(28) Dorey , Harvery Thomas. Elementary teachers perceptions of bullying behaviors , M. A, Canada, Mount Saint Vincent University. 2002, p.123.

(٢٩) رغدة شريم ، سيكولوجية المراهقة ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان ، ٢٠١٠ ، ص ١٣٣ .

(30) Gini, G., Pozzoli T. & Borghi, F. The role of bystanders in student's perception of bullying and sense of safety. Journal of School Psychology, 46 (6), 2008, p.617-638.

(31) Campbell M , The impact of the mobile phone on young people social life , In Social Change In the 21 st Century Conference , 28 october 2005 , Australia, p.67.

(32) Espelag,D.&Swearer,S. Current Perspectives on Linking School bullying Research to Effective Preventation Strategies, School Violence and Primary Preventation, Springer 2008 ,PP. 335- 353.

(33) Deborah A. O'Donnell, Mary E. Schwab- Stone & Vladislav Ruchkin , The mediating role of alienation in the development of maladjustment in youth exposed to community violence. Development and Psychopathology,18., 2006.p.99.

(٣٤) بيير بورديو، التمييز، نقد اجتماعي لسلطة الذوق، ترجمة: نظير جاهل، المنظمة العربية للترجمة، بيروت، ٢٠٠٩، ص١٢٣.

(٣٥) ميشيل فوكو، المراقبة والمعاقبة: ولادة السجن، ترجمة: علي مقلد، مركز الإنماء القومي، بيروت، ١٩٩٠، ص٧٦.