جامعة مولود معمري تيزي وزو
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
فرع العلوم الاجتماعية

عنوان المذكرة:

ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط

دراسة ميدانية فى بعض متوسطات – تيزى وزو–

مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم التربية

تخصص تكنولوجيا التعليم

إعداد الطالبتين :
– *أيت إخلف ثنهينان*
– *أيت حسين مريم*

إشراف الدكتور:
– موالك مصطفى

السنة الجامعية: 2018/2017

كلمة شكر

نشكر الله عز وجل الذي أعاننا ووفقنا لإتمام هذا البحث المتواضع.

تعجز الكلمات عن وصف ما يحمله فؤادنا من شكر وامتنان لكل من مد لنا يد العون وأرشدنا إلى الطريق الصحيح، ونخص بالذكر الأستاذ **موالك مصطفى** لقبوله الإشراف علينا وعلى تواضعه الكبير ورحابة صدره وإصراره على الّتدقيق في كلّ كبيرة وصغيرة في مذكرتنا، وعلى الّنصائح السديدة والمعلومات القيمة التي لم يبخل بها علينا.

كما نتقدم بجزيل الشكر إلى كل من متوسطات

(حليش حسين، القاعدة 6، أوسماعيل حسين، مخبي محند)

المتواجدة بولاية تيزي وزو

الذين استقبلونا بقلب رحب لإجراء عينة دراستنا

كما نتقدم بالشكر الجزيل أيضا إلى كل من ساعدنا في إنجاز هذا العمل سواء من قريب أو من بعيد.

إهداء

إلى أروع وأغلى شيء أملكه في الوجود، إلى المنبع الصافي وبحر الدفء والحنان والأمان

إلى مصدر سعادتي وتفاؤلي في الحياة أمي الغالية **'ويزة'**

إلى من أحمل إسمه بكل إفتخار إلى من تعب وشقى وتحمل غربة الأيام ووحشتها

إلى من رافقني بدعواته ونصائحه تاج رأسي أبي الحبيب **'جمال'**

إلى زهرة النرجس التي تفيض حبا ونقاءا أختي الغالية **'كنزة'**

إلى من حبه يجري في عروقي ويلهج بذكراه فؤادي إلى من ترعرعت وكبرت معه أخي الحبيب **'ياسين'**

الي كل عائلة والدي أعمامي وزوجاتهم وأبنائهم وبناتهم، وإلى عمتي وزوجها وأولادها، وإلى كل عائلة والدتي أخوالي وزوجاتهم خالاتي وأزواجهن وأبنائهم الصغار أيمن، رايان، وسيم مهدي، ندى، مليسة، وسام والكتكوتة الصغيرة ياسمين.

وإلى جدتي الحبيبة "طاوس" التي غمرتني بحنانها وكانت معي في مشوار حياتي أطال الله في عمرها.

إلى من سعدت برفقتها في دروب الحياة الحلوة والحزينة صديقتي زهوة.

وإلى صديقاتي الحبيبات مريم، زاينة، جيجيقة

وأخيرا إليك يامن سرنا سويا نشق الطريق معا نحو النجاح والتألق زميلتي في العمل والدراسة والرفقة مريم وإلى كل عائلتها.

تنهينان

الإهداء

قبل كل شيء أحمد الله تعالى و أسأله أن يوفقنا إلى ما يحبه و يرضاه

و الصلاة و السلام على رسول الله الكريم أما بعد:

أهدي ثمرة جهدي إلى اللذان أكن لهما حبا و تقديرا كبيرين إلى أغلى ما لدي في الوجود "والدي العزيزين" فهما نعم الوالدين فليحفضهم الله لي و ليوفقني إلى رد الجميل لهما يوما.

و إلى إخواني وأخواتي الأعزاء الغاليين يزيد،غلاس،حمو، دليلة، فيروز،وإلى كل أولادهم (مصطفى، طاهر، شانز، وعلي).

إلى كل عائلة بريكي كبيرهم وصغيرهم.

وإلى صديقاتي

تنهينان،جيجي،زاينة،زهوة،شهيرة،كاتية،صوفي،عديلة،فريدة،رادية،إيمان،فطيمة نعيمة،تسعديت.

و إلى أغلى ما أملك في هذا الكون خطيبي **لياس**.

و إلى كل من ساعدني من قريب أو من بعيد.

"مريم"

فهرس المحتويات

- كلمة الشكر.
- الإهداء.
- فهرس المحتويات.
- فهرس الجداول.
- ملخص الدراسة بالعربية.
- ملخص الدراسة بالفرنسية.
- مقدمة

الجانب النظري

الفصل الأول: الإطار العام للدراسة

- إشكالية الدراسة.....
- فرضيات الدراسة.....
- أسباب اختيار موضوع الدراسة.....
- أهمية الدراسة.....
- أهداف الدراسة.....
- التحديد الاصطلاحي والإجرائي لمفاهيم الدراسة.....
- الدراسات السابقة.....

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية

- تمهيد الفصل.....
- مفهوم اللعب.....
- مفهوم الألعاب الإلكترونية.....
- نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية.....
- مجالات الألعاب الإلكترونية.....

- أنواع الألعاب الإلكترونية.....
- تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل والمراهق بصفة خاصة
وعلى المجتمع بصفة عامة.....
- خلاصة الفصل.....

الفصل الثالث: السلوك العدواني

- تمهيد الفصل.....
- لمحة تاريخية.....
- مفهوم السلوك العدواني.....
- مفهوم الشخصية العدوانية.....
- المفاهيم المرتبطة بالسلوك العدواني.....
- مظاهر السلوك العدواني.....
- النظريات المفسرة للسلوك العدواني.....
- أسباب السلوك العدواني.....
- طرق قياس السلوك العدواني.....
- آثار السلوك العدواني.....
- علاج السلوك العدواني.....
- خلاصة الفصل.....

الفصل الرابع: مرحلة التعليم المتوسط

- تمهيد الفصل.....
- مفهوم مرحلة التعليم المتوسط.....
- مفهوم تلميذ مرحلة التعليم المتوسط.....
- مميزات مرحلة التعليم المتوسط.....
- أهمية مرحلة التعليم المتوسط.....

- أهداف مرحلة التعليم المتوسط في الجزائر.....
- خصائص تلميذ مرحلة التعليم المتوسط.....
- المشكلات الأسرية التي يتعرض لها تلميذ مرحلة التعليم المتوسط.....
- المشكلات التربوية والبيداغوجية في مجال التدريس الصفي في هذه المرحلة.....
- الحلول المقترحة لعلاج المشكلات التربوية المرتبطة بخصائص هذه المرحلة.....
- خلاصة الفصل.....

الجانب التطبيقي

الفصل الخامس: الإجراءات المنهجية

- تمهيد الفصل.....
- التذكير بفرضيات الدراسة.....
- الدراسة الإستطلاعية.....
- أدوات الدراسة وخصائصها السيكومترية.....
- منهج الدراسة.....
- مجتمع الدراسة.....
- تحديد عينة الدراسة الأساسية وكيفية اختيارها.....
- خصائص عينة الدراسة الأساسية.....
- مجال إجراء الدراسة.....
- الأساليب الإحصائية.....
- خلاصة الفصل.....

الفصل السادس: عرض وتحليل ومناقشة النتائج

- تمهيد.....
- عرض وتحليل ومناقشة النتائج الخاصة بالفرضية الأولى.....
- عرض وتحليل ومناقشة النتائج الخاصة بالفرضية الثانية.....

- عرض وتحليل ومناقشة النتائج الخاصة بالفرضية الثالثة.....
- عرض وتحليل ومناقشة النتائج الخاصة بالفرضية الرابعة.....
- عرض وتحليل ومناقشة النتائج الخاصة بالفرضية الخامسة.....
- إستنتاج عام.....
-خاتمة.....
- توصيات واقتراحات.....

فهرس الجداول

الرقم	العنوان	الصفحة
01	توزيع أفراد عينة الدراسة الإستطلاعية حسب المؤسسة التعليمية	71
02	معامل (ألفا كرونبخ) لإستبيان (الألعاب الإلكترونية) والدرجة الكلية	73
03	معامل (ألفا كرونباخ) لمقياس (السلوك العدواني) والدرجة الكلية	75
04	أنواع العدوان مرفقة بأرقام العبارات الدالة على كل نوع	76
05	توزيع أفراد العينة الأساسية حسب المؤسسة التعليمية	79
06	توزيع أفراد العينة الأساسية حسب المؤسسة التعليمية	80
07	توزيع أفراد العينة حسب عامل الجنس	81
08	توزيع أفراد العينة حسب عامل السن	82
09	حساب معامل الارتباط بيرسن (r) لإيجاد العلاقة بين المتغيرين	87
10	حساب اختبار (t) test للفروق بين الجنسين في نتائج استبيان الألعاب الإلكترونية	89
11	حساب إختبار (T)Test للفروق بين الجنسين في نتائج مقياس السلوك العدواني	92
12	حساب اختبار (ANOVA) لحساب دلالة الفروق بين متوسطات الدرجات الألعاب الإلكترونية وفقا لعامل السن	94
13	حساب اختبار (ANOVA) لحساب دلالة الفروق بين متوسطات الدرجات السلوك العدواني وفقا لعامل السن	96

ملخص الدراسة بالعربية:

يعتبر موضوع الألعاب الالكترونية وتأثيرها على ممارسيها من المواضيع المستجدة في مجال البحث العلمي وذلك لحداثة وجودها وانتشارها في المجتمعات المعاصرة، حيث أنه لم يتم التطرق لها بالقدر الكافي لفهم واقعها ومعرفة آثارها، اذ تكتسي دراستنا هذه أهمية بالغة وذلك لعدة عوامل من بينها: قلة الدراسات التي تناولت الموضوع المدروس خاصة في المجتمع الجزائري، ولأننا في صدد دراسة فئة حساسة من المجتمع وهي فئة (المراهقين)، وإثبات العلاقة بين ممارسة هذه الألعاب وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط، ولدراسة هذا الموضوع المهم قمنا بطرح الفرضيات التالية:

- توجد علاقة ارتباطية بين الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.
- توجد فروق دالة إحصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل الجنس.
- توجد فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل الجنس.
- توجد فروق دالة إحصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية بين تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل السن.
- توجد فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني بين تلاميذ المرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل السن.

وللتأكد من صحة هذه الفرضيات قمنا بإختيار عينة عشوائية ببعض متوسطات ولاية تيزي وزو قوامها (110) فردا متمدرسا من كلا الجنسين، وزع عليهم استبيان الألعاب الإلكترونية من إعداد الباحثتين ومقياس السلوك العدواني لعبد الله سليمان إبراهيم (1994).

وبعد المعالجة الإحصائية للبيانات واستعمالنا للنسب المئوية ومعامل بيرسن واختبار T(test) واختبار ANOVA، توصلت الباحثتين في نهاية الدراسة إلى جملة من النتائج:

– وجود علاقة دالة إحصائيا بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

– وجود فروق دالة إحصائيا في درجات الألعاب الإلكترونية وفقا لعامل الجنس لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

– عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائيا في مستوى السلوك العدواني وفقا لعامل الجنس لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

– وجود فروق دالة إحصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية وفقا لعامل السن لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

– عدم وجود فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني وفقا لعامل السن لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

Résumé en français:

Le sujet des jeux électroniques et leurs impact sur les praticiens est l'un des nouveaux sujets dans le domaine de la recherche scientifique et de son existence et de sa diffusion récente dans les sociétés contemporaines, comme il n'a pas été suffisamment adressé pour comprendre sa réalité et connaître ses effets, notre étude est d'une grande importance pour plusieurs facteurs: Le manque d'étude sur le sujet étudié notamment dans la société algérienne, et parce que nous étudions une catégorie sensible de la société qui est la catégorie des adolescents, et pour prouver la relation entre l'exercice de ces jeux et l'émergence d'un comportement agressif chez les élèves du collège, et pour étudié ce sujet nous avons mis en avant les hypothèses suivantes :

✓ Il a une corrélation entre la pratique des jeux électronique et l'émergence de comportements agressifs chez les élèves du collège.

✓ Il a des différences statistiquement significatives dans la pratique des jeux électronique entre les élèves du secondaire en fonction du facteur de sexe?

✓ Il a des différences statistiquement significatives dans l'émergence de comportements agressifs entre les élèves du secondaire en fonction du facteur de sexe?

✓ Il a des différences statistiquement significatives dans la pratique des jeux électronique entre les élèves du secondaire en fonction du facteur d'âge?

✓ Il a des différences statistiquement significatives dans l'émergence de comportements agressifs entre les élèves du secondaire en fonction du facteur d'âge?

Et pour vérifier la validité de ces hypothèses, nous avons sélectionné un échantillon aléatoire pour une partie de l'état moyenne de Tizi Ouzou, composé de 110 personnes des deux sexes, nous leur avons distribué le questionnaire des jeux électroniques des deux chercheuse et l'échelle de comportement agressif d'Abdullah Sulaiman Ibrahim (1994).

Après le traitement statistique des données, et après avoir utilisé des pourcentages, pearson, T test, Anova, les deux chercheuses ont tirée à la fin de leur étude les résultats suivant:

- ✓ Il existe une relation statistiquement significative entre la pratique des jeux électronique et l'émergence de comportements agressifs chez les élèves du collège .
- ✓ Il existe une différences statistiquement significatives dans la pratique des jeux électronique entre les élèves du secondaire en fonction du facteur de sexe.
- ✓ Il n'existe pas une différences statistiquement significatives dans l'émergence de comportements agressifs entre les élèves du secondaire en fonction du facteur de sexe.
- ✓ Il existe une différences statistiquement significatives dans la pratique des jeux électronique entre les élèves du secondaire en fonction du facteur d'âge.
- ✓ Il n'existe pas une différences statistiquement significatives dans l'émergence de comportements agressifs entre les élèves du secondaire en fonction du facteur d'âge.

مقدمة:

تعتبر المدرسة كمؤسسة تربوية من المؤسسات الاجتماعية، التي تواجه اليوم تحديات عديدة أفرزتها متغيرات متعددة في عالم سريع التغيير، انعكست سلبا على مختلف فئات المجتمع منها فئة التلاميذ المتمدرسين في مختلف المراحل التعليمية،خاصة المراهقين منهم والذين يصطدمون بمختلف المشاكل والمعوقات كنتيجة لسلبيات التكنولوجيا الحديثة، نذكر منها مشكل انتشار الألعاب الإلكترونية الواسع والكبير والتي نمت نموا ملحوظا الى درجة إغراق الأسواق بأنواع مختلفة، وكثير منها دخل إلى البيوت، حيث أصبحت الشغل الشاغل للأطفال والمراهقين، إذ استحوذت على عقولهم واهتماماتهم (كالخيال، المغامرات....إلخ).

وما يلاحظ اليوم أكثر من أي وقت مضى هو انه كلما تقدمت التقنيات المستخدمة في صناعة هذه الألعاب ازداد تعلق الطفل والمراهق بها تعلقا شديدا، الأمر الذي يزيد من حدة المشكل بالرغم من وجود بعض من هذه الألعاب الالكترونية، التي تملك جانبا ايجابيا ينمي الفكر والإدراك لدى الطفل من دون إغراقه في مشاهد العنف. ولكن عموما تبقى الألعاب الالكترونية ذات الطابع السلبي العنيف هي السائدة وهي الألعاب التي يقبل عليها معظم المراهقين للأسف.

ولقد أشارت العديد من الدراسات العلمية التي تناولت هذه الظاهرة وآثارها السلبية وخاصة ازدياد الحدة والعنف في سلوك المراهق جراء قضاء وقت طويل أمام تلك الألعاب، فهذه الأخيرة تعتبر نشاط ذهني بالدرجة الأولى (كألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة)، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وفي الأغلب تنجم زيادة الميل للعنف والسلوك العدواني عن كثرة تعلق هؤلاء الذين يمارسون هذه الألعاب باستمرار لمشاهدة العنف فيها واعتياد العقل عليها، وبالتالي يكون تفكيره أقل رفضا للعنف مما يزيد من سلوكه العدواني، إلا أن انعكاسات العنف الافتراضي يتعدى الحدود الشخصية للمراهق المتمدرس في إطار التفاعل مع المحيط الأسري والاجتماعي والمدرسي، لاسيما هذا الأخير شهد تنامي ظاهرة

العنف المدرسي والذي يتأثر أيضا بالوسائط الإعلامية وتقليد عنف الشاشة الذي يتجلى في سلوكيات عدوانية داخل المحيط المدرسي.

وعليه قسمت الدراسة إلى جانبين: الجانب النظري والجانب التطبيقي.

اذ يتضمن الجانب النظري على أربعة فصول:

الفصل الأول: خاص بالإطار العام للإشكالية والذي يتضمن على الإشكالية، الفرضيات، تحديد المفاهيم الأساسية للدراسة، أسباب إختيار موضوع الدراسة، أهمية الدراسة وأهدافه والدراسات السابقة.

الفصل الثاني: فقد تم التطرق فيه إلى مفهوم الألعاب الإلكترونية، مجالاتها، أنواعها وتأثيرها على الفرد، أخيرا خلاصة الفصل.

الفصل الثالث: يحتوي على لمحة تاريخية، مفهوم السلوك العدواني، مفهوم الشخصية العدوانية المفاهيم المرتبطة به، مظاهره، نظرياته، أسبابه، طرق قياسه، وآثاره بالإضافة إلى علاجه، وكذلك خلاصة الفصل.

الفصل الرابع: قمنا بتخصيصه لمفهوم مرحلة التعليم المتوسط، وتلميذ مرحلة التعليم المتوسط، مميزات مرحلة التعليم المتوسط، أهميتها، أهدافها، كذلك خصائص تلميذ التعليم المتوسط والمشكلات التي يتعرض لها والحلول المقترحة لها، وأخيرا خلاصة الفصل.

أما فيما يخص الجانب التطبيقي فقد قسمناه إلى فصلين:

الفصل الخامس: والمتمثل في الجانب التطبيقي، حيث نجد فيه الإجراءات المنهجية التي تحتوي على التذكير بفرضيات البحث، الدراسة الاستطلاعية ونتائجها بالإضافة إلى منهج البحث وأدوات جمع البيانات ومكان إجراء الدراسة، الأساليب الإحصائية المستعملة.

الفصل السادس: يحتوي على عرض وتحليل ومناقشة النتائج المتوصل إليها. مع تلخيص النتائج في إطار إستنتاج عام للدراسة وإقتراحات الباحثتين وفق النتائج النهائية للدراسة الحالية.

الجانب النظري

الفصل الأول: الإطار العام للدراسة

- ✓ 1- إشكالية الدراسة.
- ✓ 2- فرضيات الدراسة.
- ✓ 3- أسباب اختيار موضوع الدراسة.
- ✓ 4- أهمية الدراسة.
- ✓ 5- أهداف الدراسة.
- ✓ 6- التحديد الاصطلاحي والإجرائي لمفاهيم الدراسة.
- ✓ 7- الدراسات السابقة.

1-إشكالية الدراسة:

يعد اللعب ميلا من الميول الفطرية ونشاطا من الأنشطة المهمة التي عمد الفرد الى ممارستها منذ الصغر، ويعتبر أحد الأسباب التي بها يرفه الفرد عن نفسه، ويسهم بدور كبير في تكوين شخصيته منذ مرحلة الطفولة الاولى.

ولقد ارتبط مفهوم اللعب منذ القدم بالنشاط البدني، الحركي وبالمتعة والحيوية، إلا أنه مع التطور العلمي وما جاءت به الثورة التكنولوجية غيرت من صورة اللعب، تغييرا واضحا بحيث تحول اللعب إثر ذلك تحولا كبيرا سواء في اشكاله أو في أهدافه أو في مجالاته.

ومن الألعاب التي جاءت بها الثورة التكنولوجية والتي أضافت ميزة أخرى لعصرنا الحالي ما يعرف بالألعاب الإلكترونية، والتي جاءت مرافقة للتقدم العلمي والابتكار الصناعي.

ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والانترنت والتلفاز والفيديو Playstation والهواتف النقالة والأجهزة الكفية المحمولة (digital palm devices). (**Salen and Zimmerman, 2004, p86**)

ومن مظاهر بعض هذه الالعاب انفراط اللاعبين في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة وبشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. وفي هذا الشأن تشير دراسة كل من كنتر وأولسو وويرنر (kutner, olso and Warner, 2008) حول وجهات نظر الوالدين والأبناء حول الألعاب الإلكترونية وعلى عينة متكونة من (21) طفلا ذكرا و (21) من أهاليهم ومرافقيهم، حيث قام هؤلاء الباحثين باستقصاء اتجاهات هؤلاء الأطفال مع اتجاهات أهاليهم حول ممارسة بعض الألعاب الالكترونية بغية الكشف عما إذا كانت هذه الاتجاهات والآراء متوافقة أو مخالفة مع السياسات الحكومية والجهود العامة المبذولة لمواجهة الآثار السلبية لهذه الألعاب على الأطفال.

ولقد أظهرت هذه الدراسة أن بعض الأهالي أكدوا قلقهم لما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية، كما أبدوا مخاوفهم مما تسببه ممارستها من تأثير سلبي على أداء واجبات ابنائهم المدرسية. ولقد سجلت هذه الدراسة تفاوت واضحا في أراء الأهالي حول السياسات

الحكومية والتي يرى البعض منهم انها ضعيفة سياسة ضعيفة في مجال في التعامل مع الألعاب الإلكترونية. **(kunter; olso and Warner, 2008, p76-96)**.

ومن المخاوف التي يبديها الاولياء إزاء الانتشار الرهيب لهذه الألعاب والادمان عليها انعكاساتها السلبية على سلوك أبنائهم خاصة المراهقين منهم. ولعل ارتفاع ظواهر العنف والعدوانية في بعض الأوساط المدرسية والتي اضحت مستوياتها ترتفع يوما بعد يوم غير مستبعد ان يكون من بين تأثيرات الانتشار الواسع لممارسة هذه الألعاب.

وفي هذا الشأن يرى الباحث "واين هوي" (wayne huey) أن نسبة كبيرة من المدرسين في مختلف مستويات التعليم في الولايات المتحدة الامريكية يشكون وبشكل متزايد من سلوكيات الأطفال والمراهقين العدوانية، إذ لا يستثنى في ذلك العدوان الجسدي واللفظي او المقاومة السلبية والتشدد في المعارضة، الأمر الذي يؤثر حتما وبشكل سلبي على السير الحين للعملية التعليمية وعلى سيرورة التعلم لدى التلاميذ.**(عالية حبيب،2009 ، ص204)**.

اتساقا مع ما سبق أظهرت بيانات أعدها قسم التعليم الأمريكي في بعد تفريغ وتصنيف نتائج دراسة تتبعيه قام بها خلال العام الدراسي 1992-1993 أنما نسبته (44%) من المعلمين يقرون أن سلوك الطلاب المدرسي تتخلله في اغلب الأحيان سلوكات عدوانية، لاسيما أثناء التعامل المباشر معهم، و(23%) منهم تورطوا في أعمال شغب ومشاجرات، و(2%) منهم يخافون على حياتهم وأن (8%) منهم اعتدى عليهم جسديا.

هذا ويضيف نفس المصدر أن ونسبة (19%) من المعلمين تلقوا تهديدات بالأذى وان المعلمين الذين يعيشون في الأرياف هم أقل عرضة للمهاجمة من طرف الطلاب والتلاميذ بالمقارنة مع الذين يعيشون في المدن. **(نفس المرجع السابق، ص2)**.

هذه الحقائق البحثية وغيرها تدفعنا الى الاعتقاد بخطورة ممارسة هذه الالعاب الالكترونية والمتمثل في دورها في تشكيل سلوك الطفل غير السوي وتوجيه الوجهة غير المرغوبة نفسيا واجتماعيا وأخلاقا. خاصة إذا تدعم ذلك بغياب الاولياء وانسحابهم وابتعادهم عن المراقبة

والمرافقة، الأمر الذي ربما يتسبب في ظهور السلوك العدواني لدى بعض الأطفال والمراهقين او يكون وراء معاناته من صعوبة التكيف النفسي الاجتماعي.

ونحاول في الدراسة الحالية الإجابة على التساؤلات التالية:

- هل توجد علاقة ارتباطيه بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط؟ .
- هل توجد فروق دالة إحصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل الجنس؟
- هل توجد فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل الجنس؟
- هل توجد فروق دالة إحصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل السن؟
- هل توجد فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل السن؟

2- فرضيات الدراسة:

- توجد علاقة ارتباطية بين الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.
- توجد فروق دالة إحصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل الجنس.
- توجد فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل الجنس.
- توجد فروق دالة إحصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية بين تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل السن.

- توجد فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني بين تلاميذ المرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل السن.

3- أسباب اختيار موضوع الدراسة:

تتمثل أسباب اختيارنا لموضوع البحث في:

- **الأسباب الذاتية:**

- الرغبة الملحة في دراسة وبشكل عميق موضوع الإدمان على ممارسة الألعاب الالكترونية من خلال ربطه بظهور السلوك العدواني لدى التلميذ المراهق من اجل التعرف على مصادر هذه السلوكات المدمرة لمستقبل التلميذ الدراسي والمستنزفة لجهود الاهل والمدرسة والمجتمع في ظل غياب لو قلة البحوث والدراسات الوطنية في هذا المجال.
- الاهتمام التام بهذا الموضوع والميول الشخصية لدراسة مواضيع تتعلق لتأثيرات المبالغة في استخدام التكنولوجيا الحديثة على نوعية التعليم والتعلم.
- الفضول العلمي الجامح لمعرفة طبيعة العلاقة ودلالتها بين متغيري البحث الحالي، وكذا حب المشاركة في انجاز بحوث تخص بيئتنا المدرسية مساهمة في اثراء المكتبة في المجال العلمي التربوي.
- الرغبة في الوصول الى حقائق نتخذها كمنطلقات لتوجيه الأطفال والمراهقين في البيت والمدرسة لكيفية الاستخدام التربوي السليم لهذه الألعاب الالكتروني بما يخدم سلامة الطفل ويعزز من مكتسباته المعرفية ويحقق توازنه النفسي والاجتماعي والذهني والانفعالي.

4- أهمية الدراسة:

يمكن تحديد أهمية البحث الحالي في النقاط التالية:

- إعطاء التفسير العلمي لطبيعة العلاقة الموجودة بين الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، ومستوى ظهور السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس في مرحلة التعليم المتوسط.

- معرفة الفروق الموجودة بين الألعاب الإلكترونية وفقا لعامل الجنس والسن، وبين السلوك العدواني وفقا للعاملين.
- معرفة أهم مصادر الضغط لدى المراهق المتمدرس في التعليم المتوسط في مجال تعليمه وتعلمه ومعرفة سبب حدوث السلوك العدواني لديه من أجل الوصول الى حقائق إعطاء بعض الاقتراحات التي تساعد في التقليل من هذا العدوان.
- جاءت هذه الدراسة لتسليط الضوء على واقع ممارسة "الألعاب الإلكترونية " لدى فئة من المراهقين المتمدرسين ومعرفة علاقة الإدمان عليها بظهور السلوك العدواني بهدف لفت انتباه الباحثين المختصين والمهتمين التربويين وكذا مختلف المشرفين من مدراء ومفتشين وموجهين ومرشدين نفسيين في المدارس ودعوتهم جميعا الى الاهتمام بهذا الموضوع كونه امر جديد علينا نوعا ما ومنتشر بشكل واسع ودون مراقبة ومرافقة، وذلك للحفاظ على صحة الأجيال الصاعدة سلامتهم في هذا العمر الحساس.

5- أهداف الدراسة:

يسعى البحث الحالي الى تحقيق الأهداف التالية:

- الكشف عن العلاقة الموجودة بين ممارسة تلميذ التعليم المتوسط للألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لديه في هذه المرحلة العمرية الحساسة.
- معرفة الفروق الموجودة في مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية لدى كل أفراد العينة وفقا لعامل الجنس والسن.
- معرفة الفروق الموجودة في مستوى ظهور السلوك العدواني لدى كل أفراد العينة وفقا لعامل الجنس والسن.
- فتح آفاق جديدة للطلبة المتخرجين مستقبلا من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق إليها.

6- التحديد الاصطلاحي والإجرائي لمفاهيم الدراسة:

6-1- تعريف الألعاب الإلكترونية:

- **اصطلاحا:**

الألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الانتشار، ذائعة الصيت وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، إن لم تتفوق عليها فإنه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام، وما تهدف إليه هنا هو أن ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الإلكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك أكثر فائدة. **(أحمد جبر، الألعاب الإلكترونية، نظرة أكثر جدية).**

إجرائيا:

يضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية، والتي يمكن قياس مدى ممارستها من طرف افراد العينة بالعبارات التي يتضمنها استبيان الإدمان على ممارسة الألعاب الالكترونية التي اجريناها على عينة من تلاميذ التعليم المتوسط المتكونة من **110** تلميذ وتلميذة الذين تتراوح أعمارهم بين **أقل من 12سنة – أكثر من 15**، وذلك في كل من المؤسسات التعليمية **-حليش حسين- القاعدة 06- مخبي محند.**

6-2- تعريف السلوك العدواني:

- **اصطلاحا:**

يعرف الباحث "جون دولارد وآخرون 1993(JOHN DOLLARD ET ALL) السلوك العدواني في كتابه "الإحباط والعدوان" بأنه " ذلك السلوك الذي يصدر من شخص ما، ويكون الهدف منه إيذاء شخص آخر ". **(أحمد محمد الزغبي، 2001، ص200).**

- **اجرائيا:**

نعني بالسلوك العدواني في البحث الحالي: ردة فعل تحدث نتيجة تغيرات مباشرة غير مستحبة من شخص ضد شخص آخر، ويمكن أن يكون هذا السلوك لفظيا أو بدنيا، مباشرا أو غير مباشر، ويوصف بكونه نزعة تدميرية ناتجة من عوامل متعددة كالإحباط ويختلف باختلاف أسبابه كما يترك عدة آثار سلبية، ويمكن قياس مستوى السلوك العدواني لدى افراد العينة بالدرجات التي يحصلون عليها اثر تطبيق مقياس السلوك العدواني لعبد الله سليمان إبراهيم .

6-3- تعريف تلميذ مرحلة التعليم المتوسط:

- **اصطلاحا:**

يعرف "**محي الدين مختار**" تلميذ مرحلة التعليم المتوسط بالفرد المراهق الذي بلغ مرحلة عمرية معينة تتراوح بين 11سنة و17سنة، حيث يتميز بخصائص نفسية ذهنية وانفعالية، تتجلى في طبيعة سلوكه وأساليب تكيفه، ويرى أن تلميذ هذه المرحلة يكون قد امتص بعضا من القيم والمفاهيم والاتجاهات من الثقافة العامة نتيجة تفاعله مع مقومات معينة في محيطه العائلي والاجتماعي والمدرسي، وان هذه العناصر مجتمعة شكلت شخصيته وحددت ميوله واتجاهاته نحو موضوعات معينة ورسمت له أهدافه وأساليب تكيفه من اجل تحقيقها.

(محي الدين مختار، يدون سنة، ص165).

- **اجرائيا:**

يقصد به في هذا البحث ذلك الطفل المراهق المتمدرس في المتوسطة، والذي يتراوح عمره ما في أقل من 12سنة إلى أكثر من 15سنة.

- **7-الدراسات السابقة:**
- **دراسة "ايجالي وستيفن" (1986):**

على العدوانية عند الإناث وأسفرت النتائج على أن السلوك عند الذكور تماما كما هو عند الإناث هو سلوك متعلم.

- **دراسة "موهانتي" (1989) :**

اشتملت الدراسة على 100 طالب وطالبة، حيث أسفرت نتائج هذه الدراسة بالنسبة لذكور على ارتباط جوهري بين العدوانية والقلق والإكتئاب وأما بالنسبة للإناث فقد ارتبطت العدوانية ارتباطا جوهريا بكل من القلق والاكتئاب وايجابية الأم والأب والتناسق العائلي والاضطرابات النفسية.

- **دراسة "جنتيلا "و"لينكب" ،"ليندرك "وولشي" (gentilea ;linkeb ;linderc and walsha ;2004):**

والتي هدفت إلى معرفة تأثير العنف في الألعاب الإلكترونية على العدائية لدى المراهقين، تكونت عينة الدراسة من (617) طالبا وطالبة من طلبة الصفين الثامن والتاسع موزعين على أربع مدارس، أشارت الدراسة إلى أن الطلبة الذين يتعرضون لوقت أطول للألعاب كان لديهم مستوى من العدائية وارتبط ذلك بمعامل التوافق مع تقديرات المعلمين الذين أشاروا إلى أن الطلبة الذين يقضون وقتا أطول باستخدام ألعاب الفيديو كانوا يشعرون بالإعياء الجسمي والأداء المتدني في التحصيل الدراسي، كما تبين أن العدائية تتوسط العلاقة بين العنف المستمد من ألعاب الفيديو والنتائج المرتبطة بذلك .

- **دراسة الريمان (2007):**

تحت عنوان "العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن Grand Theft Auto" دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، تناولت الدراسة الحالية العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن «Grand Theft Auto»، وكان الهدف من الدراسة معرفة مدى انتشار لعبة «Grand Theft Auto» عند طلاب الصف الرابع، وطلاب الصف الخامس وطلاب الصف السادس.ومعرفة العلاقة بين ممارسة اللعبة والسلوك

العدواني.وقد اختارت الباحثة دراستها لمعرفة مدى انتشار هذه اللعبة بين طلاب الصفوف العليا في المرحلة الابتدائية ولمعرفة أثرها في غرس العدوان كسلوك اجتماعي خطير على الفرد وعلى الأسرة والمجتمع كافة.

ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الوصفي(المسحي الميداني) لمعرفة مدى ممارسة هذه اللعبة عند طلاب الصفوف العليا في المرحلة الابتدائية والوصفي(السببي المقارن) لمعرفة العلاقة السببية بين ممارسة لعبة(GTA) وبين السلوك العدواني.وذلك عن طريق قياس مستوى العدوان عند الأطفال الذين لا يمارسون اللعبة(المجموعة الضابطة).

ومقارنتها بسلوك العدوان لدى الأطفال الذين يمارسون اللعبة المجموعة التجريبية). واعتمدت الدراسة على مقياس تغريد الجليدان (1998م)، حيث تكون من (30) عبارة، موزعة على ثلاث محاور :العدوان نحو الآخرين ,والعدوان نحو الذات، والعدوان نحو الممتلكات العامة، ويُقاس السلوك من خلال ثلاثة مستويات وهي: موافق، ومتردد، وغير موافق.

توصلت أيضا إلى وجود علاقة بين ممارسة لعبة «Grand Theft Auto» وبين السلوك العدواني حيث بلغت معاملات ارتباط أبعاد السلوك العدواني :(العدوان على الآخرين=0.43, العدوان على الذات = 0.04، العدوان على الممتلكات العامة = 0.33) وجميعها دالة عند مستوى0.01 ، وكذلك بلغت العلاقة بين السلوك العدواني(الدرجة الكلية) ودرجة ممارسة تلك اللعبة 0.43 وهي داله عند مستوى0.01 .

- **دراسة "دلال عبد العزيز الحشاش،2008 ":**

بحث مقدم لنيل شهادة الماجستير بجامعة عمان العربية، قسم لدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا تخصص الإرشاد النفسي والتربوي.

الدراسة تحت عنوان: "**أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت**". ولقد سعت هذه الدراسة الى الإجابة على السؤال التالي: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية

ومتوسط درجات تلاميذ المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تغزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية؟

اعتمدت هذه الدراسة على اختبار فرضيتها الرئيسية " لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى($0.05>a$) بين متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية ومتوسط درجات تلاميذ المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تغزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية.

توصلت هذه الدراسة إلى وجود فروق فردية ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05>a$) بين متوسط درجات تلاميذ المرحلة الثانوية للمدارس الحكومية بدولة الكويت تغزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ولصالح تلاميذ المجموعة التجريبية.

وفي ضوء هذه النتيجة قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات من أبرزها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني وبيان أثرها على سلوك أبنائهم.

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية

- ✓ تمهيد الفصل.
- ✓ 1- مفهوم اللعب.
- ✓ 2- مفهوم الألعاب الإلكترونية
- ✓ 3- نشأة و تاريخ الألعاب الإلكترونية.
- ✓ 4- مجالات الألعاب الإلكترونية.
- ✓ 5- أنواع الألعاب الإلكترونية.
- ✓ 6- تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل والمراهق بصفة خاصة وعلى المجتمع بصفة عامة.
- ✓ خلاصة الفصل.

تمهيد الفصل:

في بداية الثمانينات ومع التطور التكنولوجي والاستخدامات المتعددة للحاسوب برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الأطفال عرفت هذه الألعاب بالألعاب الإلكترونية وأصبحت ظاهرة تثير الانتباه وتستحق البحث، لاسيما وأنها مازالت حديثة ولم يتم التصدي لها بالبحث والدراسة بالشكل المناسب من حيث سماتها ودلالاتها التربوية، وتأثيراتها على النمو النفسي المتكامل للأطفال بشكل خاص والكبار بشكل عام، ولقد أثارت هذه الألعاب تساؤلات عديدة حول الدور التربوي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها المختلفة على الفرد وعلى اللاعب، حيث يذهب "**دي بونو**" إلى أن عملية اللعب أهم بكثير من المحتوى، فإنه يمتلكنا إحساس بأن ممارسة مهارات اللعبة سوف تنمي مهارات التفكير، إنه لصحيح إلى حد بعيد بأن مواقف الألعاب توفر فرصة لممارسة المهارات أوسع بكثير مما توفره الموضوعات ذات المحتوى، ففي اللعبة هناك أمر ما يحدث طيلة الوقت يوسع تفكيرك.

وفي هذا الفصل سنتطرق إلى مختلف التعريفات التي استخلصها الباحثون في هذا المجال، كما سنعطي لمحة تاريخية حول الألعاب الإلكترونية وبداياتها الأولى ومراحل تطورها وإنتشارها في مختلف بلدان العالم.

1- مفهوم اللعب:

يعرف اللعب لغويا، كما ورد في قاموس المحيط، بأنه مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جد، وهذا يعني انتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب، وكما ذكر في قاموس المنجد، المزاح وفعل فعل بقصد اللذة أو التنزه، فعل لا يجدي عليه نفعا.

(حنان عبد الحميد العناني، 2002، ص15) .

كما يعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، هذا اللعب الذي قد يكون منظما كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري

وحمل الأشياء ومداعبة اللُعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الايجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف والمشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية والفكرية، كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على مقاومة التعب والوصول إلى تحقيق أهدافه إضافة إلى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم، كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وعقل سليم. **(بشير نمرود، 2008، ص75).**

أما قاموس علم النفس فيعرف اللعب بأنه" نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع دون دافع آخر "وبتحليل مضمون هذا التعريف نستنتج أن اللعب نشاط يمارس بطريقة فردية وأخرى جماعية، وهو نشاط إنساني حر وخالص، يؤدي لغاية الاستماع وحسب، وقد يكون هذا النشاط حركيا أو ذهنيا. **(محمد محمود الحيلة، 2002، ص 18).**

فاللعب في النظرية المعرفية وعلى رأسها نظرية "**بياجيه Piaget**" التي ترى أن النشاط الحركي للطفل هو أساس نموه العقلي، فاللعب أو النشاط الذي يقوم على الحركة والتمثيل الرمزي والتمثيل التخيلي، والتصور الذهني والرسم والتشكيل عمليات أساسية لإنماء العقل والذكاء عند الأطفال، وكان بياجيه يؤكد على أن اللعب كنشاط هو حاجة ضرورية لعملية النماء العقلي عند الأطفال الذي يراه بياجيه في عملية التمثيل لمعطيات البيئة من خلال اللعب، لأن اللعب وسيلة فعالة في تسهيل عملية التمثيل لمحتوى التعلم، فاللعب المتمثل في نشاط الطفل التلقائي مع بيئته هو الذي يؤدي إلى النمو النفسي للطفل، وكذلك إلى تحوله من كائن بيولوجي إلى كائن نفسي متعقل، بفضل النشاط المتدرج الذي يقوم به. **(محمد محمود الخوالدة، 2003، ص39).**

2- مفهوم الألعاب الإلكترونية:

هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، ويشمل بالدرجة الأولى كل من: ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل للإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية: مدخلات (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات)، برامج اللعب، المخرجات(الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية)، اللاعب وقد يكون وحده أو بالمشاركة.

(بشير نمرود، 2008، ص35),

أو هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة **'Floppy Disk'** إلى القرص المدمج **'CD'** إلى شبكة الأنترنت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، وبمكن أن تلعب هذه

الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنت. **(مها حسني الشحروري، 2008، ص46)**,

فالألعاب الإلكترونية أو ألعاب الحاسوب أو ألعاب الشبكة هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في أنظمة ألعاب الفيديو حيث تعرض في التليفزيون بعد إيصال الجهاز به. فجهاز الإدخال في الألعاب الإلكترونية هو عادة عصا التحكم أو الأزرار في أجهزة لوحة المفاتيح أو الفأرة أو غير ذلك، فالألعاب الإلكترونية أيضا يمكن أن تعمل على أجهزة خاصة تتوصل بالتليفزيون أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال أو الحاسوب المحمول.

أجهزة الألعاب الإلكترونية مصممة بحيث تسمح لأكثر من لاعب بالمشاركة في اللعبة بينما الألعاب الإلكترونية على الحاسب الشخصي مصممة لشخص واحد ومن النادر أن تجد لعبة يشترك فيها أكثر من لاعب على نفس الحاسوب الشخصي.

(مجلة لغة العصر، ديسمبر2008، ص98),

3- نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية:

يرى "**ألان لودي‌باردار Alain Le Diberder**" بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى **2003**، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها.

تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبمظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام **2004** أي في السنة التي تلت صدور كتاب "**لودي‌باردار**".

- **المرحلة الأولى:**

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "**بونغ PONG** " و حرب الفضاء **' space**

'war التي اخترعها فيزيائي ومهندس التكرونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة:

- ✓صناعة ألعاب قوية.
- ✓دخول التلفيزيون للكثير من البيوت.
- ✓الممارسة الإجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- ✓تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- ✓تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحسابات العلمية.

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة **Micro Processeur** المسوقة من مؤسسة **'اينتال Intel'** عام **1971**، وفي العام الموالي **1972** أسس **'نولان بوشنال Nolan Bushnell'** أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية **'أتاري Atari'**

وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية **'بونغ pong'**، وفي أول عام باعت **'أتاري'** أكثر من 10 آلاف آلة، وفي عام **1976** تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة **'وارنر warner'** في ذات العام **'أتاري'** مقابل مبلغ **28مليون دولار**,

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة **'ابل Apple'** تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر **'ابل2' 'Apple2'**، أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، الى انهاد الدورة الاولى لألعاب الفيديو عام **1977**، وسيبقى **'بوشنال'** و **'أتاري'** الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية. **(أحمد فلاق، 2009/2008، ص113).**

- **المرحلة الثانية:**

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي **VCS2600** من **'أتاري'** والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب **(Edition des jeux)**، وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة **' باك مان pac-man'** التي

اخترعت في اليابان **'تورو إيواتاني Toru Iwatani'** لمؤسسة **' نامكو Namco'** ، وإشترت **'أتاري'** أجهزة **VCS** التي ستبيع لاحقا22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين، أدت إلى تضخم في انتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء.

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات ابتداءا من سنة **1983**، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة **'وارنر'** نشاط عارضة التحكم **'أتاري'** لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر **'كومودورCommodore'** وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية **'نامكوNamco'**. في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت **' نينتاندو Nintendo'** وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم **' نيسNes '** ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو، وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت **'نيس Nes'** مدللة اليابانيين، ويعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية:

✓1. ثمن لايتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

✓2. تكنولوجية تسمح **لنينتاندو** بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات.

✓3. البطل المميز ل **' نيس'** وهو **' ماريوMario'**، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة **'دونكي كونغ Donkey Kong'**، ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية **'Graphiste'**، **'شيجيرو مياموتوshigeru Miyamoto '** وجها رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

- **المرحلة الثالثة :**

جرت هذه المرحلة أساسا في أروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية **'كومودو commodor'** و**'سينكليرsinclair' و 'أمستراد Amstrad'**، وفي عام

1986 'أتاري أس تي Atari st' الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الإصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا بإكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين **'Infographistes'** المستقبليين والموسقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل **'أميغا Amiga' أو 'أتاري أس تي Atari st'.**

(نفس المرجع السابق، ص114).

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الإستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة)، فسرعان ما صرت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل **'بي سيPC'** أو **'آبل apple'**، وفي سنة **1989** أوقف كل صانعي الألعاب هذا النوع من الآلات إنتاجهم و تعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت **'تينتاندو'** في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

- **المرحلة الرابعة:**

تتوافق هذه المرحلة مع الإنتصار الياباني المحض الذي تجسده **'تينتاندو'** عبر **'سوبرنيس Super Nes'** و كذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي **'سيغا sega'**، من خلال لعبة **'ميغادرافير Megadriver'**، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي **PC**، وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل **'ميست Myst' أو 'سيفن كويست seven Quist'**، وكذا ألعاب الأدوار مثل **'فاينل فانتيزي Final fantasy'**، ومع نهاية هذه المرحلة عام **1995** بدأ أن بطل**'سيغا'** تفوق على **'ماريو'**.

- **المرحلة الخامسة:**

وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط **'Multimedia'** التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع **'المعالجات المخصوصة Processeurs Dédiés '** واستعمال القرص الضوئي المضغوط **CD–ROM** والألعاب على الشبكات المحلية **LAN** وعلى الأنترنت.

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو **'سوني Sony'** بلعبته **'بلايستايشن Playstation'**، واحتدم في هذه المرحلة الصراع بين **'سوني' و'تينتادو'**، مما أزال **'سيغا'** التي انسحبت من السوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو **'لارا كروفت Lara Croft'** التي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية **(ايفركويست Everquist و اولتيما اونلاين Ultima Online)**، وألعاب **'أف بي أسFBS'** المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب، ومن أمثلتها **'دوم Doom'** ثم **'هالف لايفhalf Life'**، وتبقى **'تينتاندو'** الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل **'البوكيمونات pokemons les'** التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد، وتجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل ازدهار الإقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا. **(نفس المرجع السابق، ص115)**,

وفي عام **2001** قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الأنترنت بالإنسحاب، هذا الإنسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو.

- **المرحلة السادسة:**

بدأت المرحلة السادسة بدخول **'ميكروسوفت Microsoft'** والصراع الشرس بين عارضات التحكم: **بي أس2– PS2** و**غايم كوب Game Cube** و**ايكس بوكس XBOX**.

- **المرحلة السابعة:**

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام **2004** بإصدار جديد كليا أطلقته **'نينتاندو'** وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل **'نينتاندو دي أسNintendo Ds '**، كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل **'PSD'** والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر **2004.**

وفي مارس **2005** وصل جهاز سوني' **بي أس دي'** الى الأسواق الأمريكية، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في **ماي2005** جهاز **'بلايستايشن3- Playstation3'** الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام **2006**، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام **2005** جهازها الجديد**'ايكس بوكس 360- XBOX 360'. (نفس المرجع السابق، ص116).**

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام **2006**، في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورين الى التكيف معها، وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن أثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الالعاب الإلكترونية، فاللعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة، وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا، فقطاع ألعاب الفيديو يرفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم.

إن دورة حياة عارضة يقدر ما بين 5 و 6 سنوات، وتحاول مؤسسة **'سوني Sony'** تمديد

فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها مثل تطوير **'بلايستايشن Playstation'** إلى **'بلايستايشن وان PSOne'** و**'بلايستايشن تو PS2'** إلى **'بلايستايشن إكس PSX'**، وتسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع آخر طبعة من عارضتها خلال العشر سنوات المقبلة، كما تعمل مؤسسة **'ميكروسوفت Microsoft'** على اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافساتها، لكن قد لا يكون ذلك كافيا لفرض نفسها، خاصة وأن **'سيغا Sega'** اعتمدت هذه الإستراتيجية وأطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم.

إن تصنيع أي عارضة تحكم جديدة يتطلب تشكيلة جديدة من الألعاب، فالعناوين الجديدة تستفيد من التقدم التكنولوجي للآلات، وعند إطلاق عارضة تحكم جديدة يجب توفر من 20 الى40 عنوانا، والعرض يزداد تدريجيا، ولا يمكن اعتبار أن المشكلة ما ثرية إلا بعد 18 شهرا من تسويق عارضة التحكم. وبمجرد بلوغ الآلة سنتها الخامسة من الإستغلال يتراجع مستوى مبيعات البرامج طالما أن اللاعبين يتوقعون إطلاق عارضات تحكم جديدة.

إن تطور سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم يحدث بفارق 6 إلى 12 شهرا من وضع الآلات في الأسواق، من جهة أخرى فإن نمو سوق برامج عارضات التحكم أطول مقارنة بسوق التجهيزات. **(نفس المرجع السابق، ص127)** ,

ويتحمل الناشرون والمطورون طور الآلات لذا يتوجب عليهم التكيف مع متطلبات سوق يزداد تنافسية على مستوى الإبداع والنشر: نوعية المنتوجات وأجال التسليم وتكلفة المنتوج وتفوق الإجازات وتصاعد ميزانيات التسويق ...إلخ، إن القفازات التكنولوجية تتطلب من الفاعلين في سلسلة القيمة تكييف أدواتهم في الإنتاج وهيكل التوزيع عندهم، وقد فشل الكثير من الفاعلين في التكيف مما أدى إلى إفلاسهم، أو شرائهم من طرف الناجحين في المجال، وكانت سنة **2002** هي الأكثر سوء في المجال فقد سجلت 52 حركة، توقف أكثر من نصفها عن النشاط.

ويعرف سوق برامج اللعبة الإلكترونية على أجهزة الكمبيوتر نموا ضئيلا ومنتظما، وسيواصل نموه في السنوات المقبلة، لأن جهاز الكمبيوتر الشخصي يبقى حاملا ضروريا لممارسة بعض

أنواع ألعاب الفيديو على غرار الألعاب المتعددة اللاعبين بشكل كثيف (حتى وإن تم إيجاد عارضات تحكم تتيحها)، وألعاب الإستراتيجية في الزمن الحقيقي التي تتطلب لوحة رقن، إلى آخره من الألعاب.

غير أن عارضات التحكم تفرض نفسها بشكل متصاعد كأفضل حامل للألعاب في البيت، بما في ذلك عند اللاعبين الذين يملكون أجهزة الكمبيوتر، ومن ثم يمكن توقع ارتفاع مبيعات عارضات التحكم واحتلالها جزء معتبرا من ميزانيات التسلية لدى العائلات في أكبر الأسواق العالمية لألعاب الفيديو (الولايات المتحدة الأمريكية واليابان وأوروبا)، على حساب التسليات الأخرى أو الألعاب الالكترونية على أجهزة الكمبيوتر. **(نفس المرجع السابق، ص128).**

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام، وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة الكترونيك **'أرتس المنتجة للعبة FIFA'** الشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها 5،2 مليار دولار سنويا، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب بحيث تحظي بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة.

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثلا في لعبة شطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم، حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة واصطياد الحيوانات البرية في أدغال افريقيا، وزيادة المدن التاريخية في سباق العربات في روما أو في معركة تاريخية بالسيوف والخيول.

(بشير نمرود، 2008، ص84).

4- مجالات الألعاب الإلكترونية:

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الإلكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الأنترنت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب، بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب العامة، على خلاف ألعاب الفيديو التي تلعب فقط على عارضات التحكم الخاصة بها والتي تعتبر من الحوامل القديمة **كأتاري ونيتاندو**، فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي :

4-1- الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الإستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها**'جي أف كا G F K'** عن وجود تشكيلة واسعة (عدة آلاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر، كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل، وتظهر التحليلات التي قامت بها" **جي .أف .كا**" بأن هنالك أنواعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين:

- ✓ألعاب الرياضة.
- ✓الألعاب الكلاسيكية.
- ✓ألعاب التقمص.
- ✓ألعاب المجتمع.

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب **'كازوال غايمس Casual Games'** نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة،

فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية، وتعد لعبة **'تيتريس Tetris'** النموذج الرمز و الأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو **'ميستري مونسيون Mystery Mansion'**، و **'بينيول Pinball'**، و **'جي.تي.إي بينبول GTI Pinball'**، و **'3 دي بول 3D Pool'**، وألعاب كسر الأحجار مثل: **'بلوك بريكر دولوكسBloc Breaker Deluxe'** أو ألعاب البولينغ **'ميدنايت بولينغ Midnight Bowling'**...إلخ، وتعد ألعاب الأبعاد الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الإنترنت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالإنترنت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الإنترنت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا. **(أحمد فلاق، 2009/2008، ص129)**,

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض وأزرار التحكم ...إلخ)، لذلك فإن عدد أنواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في المتناول. **(نفس المرجع السابق، ص130)**.

4-2- الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:

إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي **'Logiciel'**، تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية **(لوحة الكتابة، الفأرة)**، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك

لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثية **(3D)**، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت. **(بشير نمرود، 2008، ص85).**

4-3- الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنت:

إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الأنترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- ✓تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- ✓تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنت.
- ✓تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- ✓توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.
- ✓ تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة **(jeux massivement multijoueurs)** أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
- ✓ تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

(أحمد فلاق، 2009/2008، ص130),

4-4- الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم:

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج **Processor** مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع

أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد **Xbox** وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت **Microsoft** وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني**Sony** مثل بلاي ستايشن 1 و**2** و **3** وجهاز أس2 – **2PS**، وأجهزة شركة نينتاندو **Nintendo** التي تعرف بإسم **Game Cube**. **(بشير نمرود، 2008، ص85)**,

4-5- أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع قطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من اللعب أجهزة الإلكترونية في هذه القاعات:

✓**أجهزة أحادية اللعب:**

والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

✓**أجهزة متعددة اللعب:**

والتي ظهرت في بداية الثمانينات **1980** بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام **Jamma** الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى الصعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة **Code** والربح بسرعة.

والبرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز **X-Box** أو **Play Station** أو **Game Cube** في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة. **(نفس المرجع السابق، ص86).**

5- أنواع الألعاب الإلكترونية:

على غرار كل عمليات التصنيف، يحمل تصنيف الالعاب الإلكترونية نوعا من التناقض، فتعدد الحوامل **'supports'** وتضاعف المنتجات الهجينة التي تتموقع في حدود الأنواع، تدفع المنظرين الى الزيادة في الانواع الجزئية المنضوية تحت أنواع أعم، مما يؤدي الى نوع من الخلط والإلتباس ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، هذه الأنواع هي: ألعاب الحركة والألعاب الإستراتيجية وألعاب المحاكاة.

5-1- ألعاب الحركة:

يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات **'plate forme'** أجداد الألعاب الإلكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة 'بونغ **pong** ' التي اخترعت عام **1972** تمثل أولى هذه الالعاب، لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا، مثل **'أركانويد Arkanoid** ' التي صممت على شكل لعبة

تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية **'أتاري Atari'**، وجاءت بعدها لعبة **'تيتريسtetris'** وحديثا سلسلة **'باكمان Pacman'** وسلسلة **'ماريو Mario'**، وترتكز هذه الألعاب 4 على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة و المهارة، و تتوالى المستويات(الجداول) لتصبح أكثر صعوبة، مما يتطلب انتباها وردة فعل سريعة، كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع أكبر عدد ممكن من النقاط، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات، سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقن أو مقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض...الخ، قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق، وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم، وقد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها.

وتتقاسم ألعاب حركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفيذ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم)، لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة، ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي. **(أحمد فلاق، 2009/2008، ص105)**.

واذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع ألعاب الإستراتيجية، فإن ألعاب أخرى منها تعد بصورة قطعية العاب حركة، فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو روايات المغامرة، فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي: فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الإفتراضي، لتتابع المهمات بإيقاع كبير تتجه كلها لفك عقدة القصة، كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة بكل بساطة إنقاذ نفسه، وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفيته ومواجهة كل الأخطار وتدمير كل الذين يقفون في طريقه، ومن بين أشهر الألعاب **'تومب رايدرTomb Raider'** التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى لدى الذكور رغم أن للعبة بطلة وليس بطلا **(لارا كروفت)**

lara croft، فهي فتاة لاتتراجع أمام أي شيء وقد تم تجسيد هذه اللعبة في فيلم سينمائي حقق بدوره نجاحا كبيرا بسيناريوهات محدودة عادة، بقيت **'ألعاب القتال'** مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة أو تختار لنفسها فضاء مشخصا لأماكن هي مسارح للقتال، اللكمات والضربات بالرجل والرأس أو حتى بالسكاكين ومختلف الأسلحة الخاصة بالرياضات القتالية، على غرار السيف كلها مسموحة وتسمى جملة**'ألكمهم جميعا cognez les tous'** لاعبي ألعاب بتعبير الفيديو، وهي ألعاب تتميز عن ألعاب **'قاتلوهم جميعا tuez les tous'** من خلال الأسلحة المستعملة، فكل المعارك هنا تجري بأيدي عارية أو بأسلحة بيضاء، وهنا أيضا تحتل السرعة والتحكم في الأجهزة مكانة كبيرة في نجاح اللعبة، وتقترح لعبة **'تيكن 3- Tekken3'** مثلا، قرابة عشر شخصيات تملك كل واحد منها تقنياتها الخاصة في القتال، ويتطلب تنوع أشكال والهجوم المضاد المتاحة التحريك الكثيف للأصابع.

أما ألعاب **'اقتلوهم جميعا shoot'en up'** فهي متأثرة بشكل مطلق بالنجاح الأول الذي حققته عبر ألعاب **'دوم doom'**، ويمكن اعتبار أن هذا الأخير هو الذي دشن هذا الشكل من اللعب، طالما أن كل الألعاب التي تلته تأثرت بهذه العائلة الكبيرة التي تسمى**'دوم لايك Doom Like'** أي مثل "**دوم**"، وأشهر لعبتين من هذه العائلة نذكر **'كوايكQuake '** و'أونر**يال unreal'**، وهنا يمكن ملاحظة أن المبدأ وشكل التقديم في كل لعبة **'اقتلوهم جميعا shoot'en up'** هو نفسه، فعلى المستوى الأول من الشاشة نجد سلاحا للاعب، يجب استعماله للقضاء على الغزاة والوحوش التي تتقدم نحو اللاعب في ديكورات مستقبلية أو عوالم متوحشة، ولأن مبدأ اللعبة والسيناريو فيها محدود نسبيا، فإن نوعية الرسم والمحيط السمعي تحتل مكانة هامة.

أما ألعاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع **'shoot'en up'** باستقرار الأهداف المصوب نحوها، ففي الشاشة يحتل السلاح المكانة الأولى، لكن في هذه اللعبة اللاعب غير ملزم

بالتحرك أو استطلاع عوالم مختلفة، فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع مختلف مستويات الصعوبة، فهي تتشابه مع ألعاب الدقة وهي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية. **(نفس المرجع السابق، ص107).**

5-2- ألعاب استراتيجية:

تنقسم ألعاب الإستراتيجية أو ألعاب التفكير إلى أربعة أنواع فرعية:

5-2-1- ألعاب المغامرات والتفكير 'Jeux D'aventures-reflexion' :

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرات والحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل إفتراضي حاضر أو لا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طريقة المحقق الخاص، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى، غير أنه يركز كله على الواقعية وجمال الرسم، وبهذا تحاول هذه الألعاب جعل اللاعب يبحر في سيناريوهات لملاحم تليق بأفضل الافلام، حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة، ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة. وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي لا يجب أن تكون سهلة جدا ولا صعبة جدا، ينجح المصممون في تشويق أكثر اللاعبين نفورا من العاب الحركة.

5-2-2- ألعاب الإستراتيجية الإقتصادية 'jeux de stratégie économique':

وهي قريبة من التقمص، طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقائها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصر اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع: اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية، التجارة، الصناعات، الديمغرافيا...إلخ، والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها، من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من أجل ازدهار هذه المدينة الإفتراضية وإقامة توازن بين كل عواملها، وتعطي ألعاب الإستراتيجية الإقتصادية الفرصة أيضا لتجريب مخلفات نمو متجاوز

للحدود للصناعة أو الاختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين، وإذا كان الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية، فإن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب.

(نفس المرجع السابق، ص107).

5-2-3- ألعاب الإستراتيجية العسكرية 'Jeux de stratégie militaire':

وهي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن أجل النجاح يجب عليه استغلال موارد مقاطعاته وأراضيه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس، لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد على تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرار ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتحليل والتقييم وسرعة في التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية.

5-3- ألعاب المحاكاة:

تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزئيات، وتستوحى هذه الالعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، وهي بذالك أقرب الى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطي للاعب نفسه، ففي ألعاب محاكاة الطيران مثل " **فلايت سيمولاتو Flight Simulator** " من ميكروسوفت، والتي تعتبر من بين أكثر الالعاب شهرة والأقدم أيضا، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيار، فهو يجلس افتراضيا مكان قائد الطائرة ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته ولوحات التحكم، ويرى خارج الطائرة مليئا بطائرات الخصم، و لى غرار الواقع فإن أجهزة الضبط والتحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ التعود عليها من خلال عملية تعلم حقيقية، وبدون تركيز وذاكرة وبراعة لا يمكن للاعب أن يطير لأكثر من بضع دقائق أو حتى الاقلاع، وتملك هذه الألعاب جمهورا وفيا من اللاعبين الذين

يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة اضافية مرتبطة بالصعوبات، نفس الكلام يقال عن ألعاب السيارات المثيرة جدا، إذ يتجاوز الاهتمام بالديكور والمسالك المتعددة، مجرد الجوانب الجمالية، ففي بعض الالعاب يمكن للاعب أن يضبط حجم المرآة العاكسة أو الاطارات أو حتى علبة السرعات، ولأن كل السيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الانسيابي، فإن ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاصا، وفي بعض الالعاب مثل **'فورمولا وان Formula One'** من الممكن ضبط مادة العجلات أو ممتص الصدمات، وهذا وفقا للجو الذي يسود في المسلك من مطر أو شمس. **(نفس المرجع السابق، ص107).**

من جهتها وباستفادتها العريضة من وقع كأس العالم، استطاعت ألعاب كرة في بضع شهور فقط أن تأسر جمهورا ذكوريا بالدرجة الاولى وشابا، فأفضل هذه الالعاب تجري على شكل بطولة، أين تبدأ الصعوبات من اختيار فريق لتستمر عبر مختلف المباريات، وفي بعض هذه الالعاب يأخذ اللاعب عدة أدوار، فهو اللاعب بحيث يتوجب عليه التحكم في قواعد اللعبة وفي التحركات وفي تصويب الكرة، كما أنه يأخذ دور المتفرج عبر إعادة الصور ببطء مثلما يحدث مع الصور التلفزيونية. وإذا ما كانت سباقات السيارات وكرة القدم تحتل صدارة هذه الالعاب، فإن بقية الرياضات تستقطب أيضا الكثير من اللاعبين، منها ألعاب **'الكرة الطائرة'** و**'التنس'** و**'الغولف'** و**'كرة القدم الأميركة'** و**'الهوكي'** و**'البلياردو'**.

5-4- ألعاب غير المصنفة:

على العموم تدل عبارة **"لعبة إلكترونية"** على أحد الأنواع الثلاثة السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن العاب الحركة أو العاب الإستراتجية والتفكير أو ألعاب المحاكاة، وفيما يلي ثلاثة أنواع تسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة عبر عارضات التحكم: في المقام الأول هناك **'برامج اللعب التربوية Logiciels Ludo-éducatifs'** التي تأخذ صورة ألعاب مغامرة حقيقية، فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذين تقل

أعمارهم عن 12عاما، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية. **(نفس المرجع السابق، ص108)**.

فالألغاز تشخص قصة تضاهي أفضل الألعاب، لكن الإختلاف يكمن في طبيعة الألغاز إذا أن معظمها عبارة عن تمارين منطق او انتباه، وفي بعض الألعاب يكون التفكير والملاحظة جوهر النجاح فيها، لكن لا يجب الخلط بينها وبين برامج الدعم الدراسي، فالكثير منها يطغى عليها اللعب وإضافة عبارة تربية ليست سوى وسيلة تسويقية للعبة لا غير.

وضمن نوع أخر، من الصعب وضع الأعمال الفنية التفاعلية **'les oeuvres d'arts interactives'** ضمن أحد الأصناف الثلاثة السابقة، فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتزاوج مع الأعمال المعروضة سواء في المتاحف أو دور العرض أين نجد الأصوات ومشاهد الفيديو والبناءات الفنية تتكيف مع تحركات أو أصوات المتفرجين، وفي هذه الأقراص تأخذ الفأرة مكان **'الجسم المشاهد'**، وهنا يتوافق الرسم والكتابة والتقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة في اكتشاف الثراء الشاعري في هذا الحامل. بناء هذه الألعاب كلاسيكي، حيث تستعيد قصصا للأطفال وحكايات شعبية أو قصصا أدبية معروفة، وإذا ما كانت هذه الأقراص تقترب من ألعاب المغامرات، طالما أن الهدف الأساسي هو إكتشاف الأشياء المخفية في ألبوم افتراضي، وتترك حيزا كبار للخيال، فهنا تعطي هذه اللعبة الادوات للطفل الذي يبقى حرا في استعمالها على النحو الذي يرغب فيه ليقوم باختراع قواعد لنفسه، فهذه الألعاب الشاعرية التفاعلية موجودة ايضا للكبار. **(نفس المرجع السابق، ص109)**.

أما ورشات الإبداع **'Ateliers Créatifs'** المصممة للاطفال الذين يتراوح سنهم بين 5 و12 عاما، فهي تعجب كثيرا الاطفال الصغار إذ أنها ورشات أعمال يدوية تدفع إلى تجسيد الخيال عبر آلة طبع، ومنها نجد لعبة تدفع الاطفال إلى إبداع أنواع من الحلي لدميتهم المفضلة.

ويقدم **'ستيفان ناتكين Stéphane Natkin'** تصنيفا آخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في أن واحد، وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل أو بآخر، أي

بشكل مطابق او بشكل تركيبي بينها، وعلى هذا الأساس فإن هنالك نوعان من الألعاب الفيديو: الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، والألعاب التي تمارس من عدة لاعبين.

5-4-1- الألعاب التي تمارس من لاعب واحد :

وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهو الآلة، وضمن هذه الألعاب تتدرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة وألعاب الإستراتيجية بكل تفرعاتها وألعاب المحاكاة.

5-4-2- الألعاب المتعددة اللاعبين:

وضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر، طالما أن تلك الأنواع تتيح صيغا للعب منفردا أو مع عدة لاعبين، غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جدا، فإذا للألعاب بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي يلفت أحيانا من التحاليل النقدية و السطحية، فإن البعد الاجتماعي هو في قلب الألعاب المتعددة اللاعبين.

فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، وهنا يلعب اللاعبون ضد جهاز الإعلام الآلي **"الكمبيوتر"**، أو تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض، وألعاب التعاون هي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من اجل التغلب على الآلة، أما ألعاب التنافس فتركز على مبادئ أخرى تقربها من الألعاب المجتمعية أو الألعاب الرياضية المندرجة ضمن ألعاب المحاكاة في التصنيف الاول، ويكمن الفارق الأساسي بين الصنفين الأساسي بين الصنفين في معرفة القواعد، فالألعاب التي يواجه فيها الكمبيوتر لا يعرف اللاعب بالتحديد قواعد اللعبة، فالتحكم في التعلم يدخل ضمن اللعب والعلاقة بين اللاعب (اللاعبين في لعبة التعاون) وجهاز الكمبيوتر ليست تماثلية أو تناظرية، ففي ألعاب التنافس يجب أن يكون لكل اللاعبين نفس مستوى المعرفة بالقواعد، حتى وإن كانوا يقبلون في بعض الحالات عدم لعب نفس الدور في اللعبة.**(نفس المرجع السابق، ص110)**.

ولألعاب التنافس صيغتين كما سبق ذكره : الألعاب المنفردة أو الألعاب الجماعية يعني ضمن فريق، فمفهوم دورة **'partie'** المطور في ألعاب اللاعب الواحد تنطبق أيضا على الألعاب المتعددة اللاعبين، فالألعاب ذات الدورة القصيرة هي إما ألعاب الرياضة كسباق السيارات مثلا

وإما ألعاب حركة، وفي الغالب ألعاب قتال أو رمي والألعاب ذات الدورات الطويلة فهي ألعاب الإستراتيجية، أما الألعاب التي لا تحتوي على دورات فهي الألعاب المستمرة، فاللعبة لا تتوقف عن التطور حتى إذا ما توقف بعض اللاعبين عن اللعب. **(نفس المرجع السابق، ص111).**

6- تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل والمراهق بصفة خاصة وعلى المجتمع بصفة عامة:

6-1- التأثير الصحي :

كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز وقليلا ما يطالعون الكتب، كما أكدت الدراسات أن إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار على الألعاب عبارة عن مسألة وقت حتى مع الفئة التي كانت تقول أن الوقت المكرس للهو عبارة عن تبذير للوقت، وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل: استنفاذ طاقات الأطفال والمراهقين، تدمع العينين، ضعف البصر، الإصابة بانحناء الظهر وتقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع والدوار إلى ضعف التحصيل والنتائج الدراسية، وكذلك العزلة عن الناس وانتشار السمنة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية، فكثير من أولياء يرون في اقتناء هذه الألعاب الإلكترونية بعض الفوائد كتحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظرا لأنهم مشغولون ولديهم الكثير من الارتباطات.

(بشير نمرود، 2008، ص90).

وقد قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على الدماغ، وقد وجدت بعض الدراسات بأن ألعاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، وأن هذه الألعاب تنتج أجيالا غبية و تميل إلى ممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة، كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم، وقد تم قياس مستوى النشاط لدى مئات من المراهقين الذين يلعبون لعبة الحاسوب **'Nintendo'** وقورن بأدمغة طلبة آخرين يقومون بأنشطة

حسابية بسيطة، أظهرت النتائج بأن مستوى نشاط الدماغ لدى المراهقين الذي يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون بألعاب الحاسوب.

(مها حسني الشحروري، 2008، ص71).

كما أظهرت نتائج الدراسات أيضا أن اللعب بالألعاب الإلكترونية لفترة طويلة يضع الأطفال في خطر البدانة، ونوبات متكررة من التوتر، وإجهاد العينين واحتمال ظهور نوبات الصرع لدى بعض الأطفال، كما أن اللعب بألعاب العنف تزيد من الإثارة الفيزيولوجية وضربات القلب وضغط الدم. **(نفس المرجع السابق، ص87).**

كما أثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان أن الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعا نادرا من الصرع، وأن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض، فقد استقبل أحد المستشفيات اليابانية 700 طفل بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة مستمرة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون1% من مجموع سكان أي دولة.

(مجلة المتميزة، العدد الثالث والعشرون، ذو القعدة 1425).

6-2- التأثير النفسي والسلوكي:

إن بعض مضامين الألعاب الإلكترونية الخيالية تعمل على التأثير في نفسية الأطفال وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم خيالي غير موجود، وتعزز فيهم التفكير الخيالي على حساب الواقعية ليظهر من خلال سلوكياتهم وأقوالهم ونظرتهم إلى الحياة.

(نفس المرجع السابق).

فممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوانية يمكن أن تقود إلى زيادة في عدوانية الأشخاص الذين يلعبون بها على المدى القريب، كما يمكن أن يكون لها تأثيرات كبيرة على المدى الطويل، جاء هذا في دراسة مثيرة للجدل نشرتها مجلة' **بيرسونالييتي أند سوشيال سايكولوجي' 'الشخصية والسيكولوجية الاجتماعية'** الأمريكية، ويثير بعض الخبراء الجدل ويتساءلون إن هناك سبب فعلي أو نتيجة ملموسة في هذه الدراسة، وقد اختبرت الدراسة 200 طالب من الكليات

بحيث لعبوا لعبة عدوانية أو لعبة تعليمية، وقام الباحث **'كريج أندرسن'** من جامعة **'ميسوري'** و **'كارين دبل'** من كلية **'لينوير راين'** في **'كارولينا الشمالية'**، بتوجيه الأسئلة إلى المشاركين في كلتا المجموعتين والطلب منهم معاقبة واحد من خصومهم ب **'انفجار صوتي مدوي'** ولاحظ الباحثان أن أولئك الذين يلعبون الألعاب العدوانية استخدموا **'دفقات صوتية'** أطول زمنيا، وجاء اهتمام الخبراء بهذا البحث بعد الحادثة الدموية التي وقعت عام **1999** في مدرسة لتلتون في **'كولورادون'**، حيث ذبح 23 طالبا وجرح 23 طالبا آخر من قبل طالبين انتحرا فيما بعد، وظهر أنهما كانا يمارسان الألعاب الإلكترونية العدوانية بشكل متواصل.

(نشأت صبوح وآخرون، سبتمبر2000، ص 16-17).

6-3- التأثير العلمي والتعليمي:

إن استخدام الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال والمراهقين والشباب مثال جيد لدخولهم إلى عالم التكنولوجيا، فالتعامل مع ألعاب الحاسوب يمثل بدايات اتصالهم بالحاسوب، فالأطفال من خلال لعبهم هذا يتعلمون الإستراتيجيات الأساسية والمهارات التي ستساعدهم للولوج إلى العالم الإفتراضي، إضافة إلى ذلك فإن الألعاب الإلكترونية تمثل برامج يسهل أن تعلم من خلالها المناهج المدرسية بهدف تعليم استراتيجيات وطرائق فاعله.

(مها حسني الشحروري، 2008، ص 74).

وبهذا يقضي معظم الأطفال ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية وهذا ما يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي والعلمي، وذلك بسبب انشغالهم وانغماسهم في عالم الألعاب الإلكترونية الذي يجعلهم يهملون دروسهم وواجباتهم المدرسية، ويقل ميلهم للمطالعة وقراءة الكتب، ويزيد ضعفهم في التحصيل الدراسي، مما يخلق مجتمعا أميا يفتقر للأدمغة البشرية والعلماء والمفكرين، ويصبح مجتمعا مستهلكا لا منتجا.

6-4- التأثير الأخلاقي التربوي:

هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية، سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب البلاي ستيشن، وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذباً بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، والصور العارية، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة.

أما ظاهرة قضية الإباحية، قضية الجنس، قضية العري، فهذه طبعاً من أسوأ ما تنطوي عليه هذه الألعاب، بإضافة إلى قضية نشر الإنحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها إلى آخره، فالشيء المهم الذي لا يمكن تجاهله هو أن هناك أشياء في طبيعة الإنسان حتى لو كان صغيراً هناك إشارات وتنبهات تتعلق بالشهوات، ممكن تبدأ هذه الإشارات من سن التاسعة عند الأولاد يعني قبل البلوغ، فهذه الألعاب تأتي وتزكي هذه الأشياء وتجعل من الأطفال يسعون لتتبعها وترصدها وبحث عنها والمضي خلفها.

(إسماعيل حسين أبو زعنزنة، سبتمبر2002 م، ص29).

6-5- التأثير الاجتماعي:

إن الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكمبيوتر لا يصنع طفلا غير اجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الإجتماعية والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا اختير البث المناسب، أما الذي يصنع طفلا غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الطفل والتنشئة الإجتماعية، ولكن إذا جعل هناك مزج بين التنشئة الإجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب.

(فضل سلامة،2006، ص 161),

6-6- التأثير العقائدي الديني:

من المظاهر السيئة لمحطة الألعاب الإلكترونية أن هذه الألعاب تشتمل على قوادح في التوحيد ومصادمات في العقيدة، مثل إظهار قضية الإعتداء على توحيد الربوبية، في قضية إحياء

الموتى مثلا والشفاء من المرض وإنزال المطر وإرسال الصواعق وتسيير الرياح، فأبطال اللعبة هم الذين يفعلون ذلك كله، بالإضافة إلى قضية إظهار الصليب والنجمة السداسية وقضية إظهار السحر والشعوذة، والعديد من الأشياء التي فيها إهانة القرآن والرموز الإسلامية، بإضافة إلى مبادئ أكثر انحرافية وتشويهية كتدمير سمة المسلمين الذين يجب قتلهم والقضاء عليهم في بعض هذه الألعاب، فهي تعمل على إثارة الروح العدوانية ضد المسلمين و زرع الهزيمة النفسية فيهم.

هذا النوع من الألعاب ذات الخلفية الإيديولوجية يهدف بالتأكيد إلى تسميم عقول الأطفال خاصة المسلمين، من خلال تجسيد المصلين والمساجد كأهداف ينبغي اكتساحها وإزالتها من الوجود، على اعتبار أنهم خلقوا إرهابيين، كما أن المضامين التي تحملها بعض الألعاب الإلكترونية تزرع في نفوس الأطفال حب التقليد، وتؤدي بهم في الكثير من الأحيان إلى تقليدها، مما يسبب كوارث حقيقية. **(شفيق ليكوفان، 2009/2008، ص98).**

6-7- التأثير الثقافي :

ويتجسد هذا التأثير في تعليم الأطفال من خلال هذه الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافاتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور خليعة وعلى حركات ومشاهد وصور غير أخلاقية تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، مما يجعل رؤية صور الخليعة والفساد أمر عادي بالنسبة لهذا الشخص، وذلك لأنه اعتاد على مشاهدتها ورؤيتها في الكثير من الألعاب الإلكترونية الذي ألف اللعب بها. **(مريم قويدر، 2012/2011، ص139).**

6-8- التأثير المادي الاقتصادي :

وهذا الأثر يتمثل في إهدار وتبذير الأموال في شراء تلك الأجهزة الإلكترونية والرقمية الحديثة الخاصة باللعب التي تعد باهظة الثمن، فالأطفال بفعل التحريض الشخصي من أصدقائهم والتنافس فيما بينهم، يدفعون بأوليائهم ويجبرونهم على شراء آخر صيحات هذه الألعاب الإلكترونية الرقمية، والتي تكون في مجملها أغلى بكثير عن الألعاب الإلكترونية الخاصة بالطراز القديم، بالإضافة أيضا إلى إهدار الكثير من المال في شراء البرامج والألعاب الخاصة بها الموجودة في

الأقراص المضغوطة، ثم إهدار المدخول المادي في صيانة وتصليح هذه الأجهزة لأنها كثيراً ما تعرض للتلف بسبب سوء الاستخدام وكثرته، فبما أنها أجهزة باهظة الثمن فمن الطبيعي أن تكون صيانتها غالية الثمن لما تحتويه من قطع مركبة ودقيقة وحديثة وصعبة التصليح والصيانة، وبهذا نكون قد أعنا أعداءنا بأموالنا على محاربتنا في عقيدتنا وقيمنا وأخلاقنا وسلوكياتنا.

(مريم قويدر، 2012/2011، ص139).

خلاصة الفصل:

يبدو أن مجال اللعبة الإلكترونية تجاوز غزاة الفضاء والرواية المتفاعلة مع القارئ، فأية لعبة هي في نفس الوقت نشاط اجتماعي، فالأندية المؤلفة من أعضاء يشتركون معا في اهتمام معين أو هواية معينة هي أيضا شكل من النشاط في وقت الفراغ، والبيئة الكمبيوترية من شأنها أن تؤدي إلى ازدهار تلك الجماعات والأندية بعد أن يتم ربط الكمبيوتر المنزلي بشبكات الاتصال التلفزيوني المباشر، والواضح أن التطور السريع في تكنولوجيا الاتصال اللاسلكية التي قفزت بها نظم الأقمار الصناعية وبصريات الألياف الزجاجية قفزات إلى الأمام، جعل نظام الكمبيوتر المنزلي في حلقة في سلسلة أو خيطا في شبكة الاتصالات الواسعة التي تضم العالم كله.

الفصل الثالث: السلوك العدواني

- ✓ تمهيد الفصل.
- ✓ 1- لمحة تاريخية.
- ✓ 2- مفهوم السلوك العدواني.
- ✓ 3- مفهوم الشخصية العدوانية.
- ✓ 4- المفاهيم المرتبطة بالسلوك العدواني.
- ✓ 5- مظاهر السلوك العدواني.
- ✓ 6- النظريات المفسرة للسلوك العدواني.
- ✓ 7- أسباب السلوك العدواني.
- ✓ 8- طرق قياس السلوك العدواني.
- ✓ 9- آثار السلوك العدواني.
- ✓ 10- علاج السلوك العدواني.
- ✓ خلاصة الفصل.

تمهيد:

يعد السلوك العدواني أحد المظاهر السلوكية الخطيرة المنتشرة في المجتمعات وبين الأفراد بما فيهم طلبة الجامعات ونظرا للآثار الناجمة عن حدوث هذه الظاهرة فقد اتجهت جهود العلماء والباحثين إلى تحديد ماهية والأسباب والعوامل الكامنة وراء حدوث هذا السلوك وفي هذا الفصل سوف نلقي الضوء على مفهوم السلوك العدواني وأهم العناصر المتصلة به، وأيضا أشكاله ومظاهره وأسبابه والنظريات المفسرة له وأخيرا علاجه.

1-لمحة تاريخية:

مما لا شك فيه أن مفهوم العدوان مفهوم قديم قدم الإنسان نفسه، ولقد سجل القرآن الكريم أول عدوان حدث في حياة البشر على ظهر هذه الأرض وهو عدوان بني آدم "قابيل" على أخيه "هابيل".

وعلى هذا كان العدوان موجودا منذ القدم ولا يزال قائما هذا، إلا أنه يرجع الاهتمام بدراسة السلوك العدواني بين الأفراد إلى محاولات Mac Dougall المبكرة في كتابه "مقدمة لعلم النفس الاجتماعي التي كانت عبارة عن بعض التأملات النظرية حول هذا الموضوع.

ثم ظهرت أول إشارة لبحوث العدوان في فهرس مجلة "الملخصات السيكولوجية" وبعد ذلك قدم J . Dollard وزميله عام 1919 أول محاولة جادة للبحث التجريبي المنظم للعدوان البشري وهي الخاصة بالإحباط والعدوان. وتمثلت المحاولة الثانية التي أثرت بحوث العدوان في جهود Buss و Berkowitz لابتكار بعض الأساليب التجريبية لقياس العدوان وهي المحاولة التي فتحت الطريق لمئات البحوث والدراسات. ففي أوائل السبعينات قدمت محاولات نظرية جادة لكل من Bandura عام 1973 و Johnson عام 1972. ثم أعقب ذلك ظهور العديد من النظريات التي تناولت تفسير العدوان ومظاهر التعبير عنه سواء في صورة صريحة كالعدوان الجسمي أو اللفظي، أو في صورة ضمنية غير صريحة، ومع ذلك ظلت هناك كثير من المشكلات التي لم تحسم سواء فيما يخص مفهوم العدوان وأسسه النظرية، أو علاقته بغيره من المفاهيم الأخرى وهل هو دافع فطري

غريزي أو فسيولوجي عصبي؟ أم هو طاقة نفسية تشكل فعلا وسلوكا بفعل مثيرات وظروف بيئية خارجية أو غير ذلك؟ **(عصام عبد اللطيف العقاد،2001).**

2- مفهوم السلوك العدواني:

يمكن تعريف السلوك العدواني لغة واصطلاحا.

2-1- لغة:

العدوان لغة كلمة مستوحاة من كلمة العداء، وتعني الميل الى الاعتداء الذي يكون لفظيا أو جسديا والعدوانية (Agressivité) هي كلمة مشتقة من المفهوم اللاتيني (Agredir) بمعنى (Marche vers) أي السير نحو، وهي قابلة الهجوم والبحث عن المعارك.

(حسين علي فايد، 2001، ص11).

2-2- اصطلاحا:

تنوعت وجهات النظر بين العلماء في وضع مفاهيم تفسير السلوك العدواني كل حسب وجهته نظره.

يعرف أحمد بدوي: العدوان هو سلوك يرمي إلى إيذاء الغير أو الذات أو مايحل محلها من الرموز ويعتبر السلوك ألاعتدائي تعويضا عن الحرمان الذي يشعر به الشخص المعتدي والعدواني إما يكون مباشر أي العدوان الموجه مباشرة نحو مصدر الإحباط سواء أكان شخصا أم شيئا أو يكون متحولا وهو عدوان موجه إلى غير مصدر الإحباط. **(حسين علي فايد، 2001، ص12).**

3- مفهوم الشخصية العدوانية:

نقول عن الشخص أنه عدواني، إذا كان يتصرف بعدوانية ويلاحظ فيه السمات والخصائص التالية:

*الأنانية الشديدة والتمركز حول الذات.

*نقص الشعور بالمسؤولية.

*نقص البصيرة.

*الغضب والاندفاعية.

*القسوة والعنف.

*رفض النقد.

*نقص النضج.

*عدم تحمل الإحباط.

*انخفاض ضبط الأنا. **(اجلال محمد سري،2003).**

4- المفاهيم المرتبطة بالسلوك العدواني:

4-1-العدائية Hilostilité:

يقصد بالعداء شعور داخلي بالغضب والعداوة والكراهية موجه نحو الذات أو نحو شخص أو موقف ما. وتستخدم المشاعر العدائية كإشارة إلى الاتجاه الذي يقف حول السّلوك المكوّن الانفعالي الاتجاه، فهي استجابة اتجاهية تنطوي على المشاعر العدائي والتقويمات السلبية للأشخاص والأحداث. **(حسين علي فايد،2001، ص32).**

4-2-الغضب colère:

يختلف مفهوم الغضب على السلوك العدواني حيث أن الغضب يعني حالة انفعالية التي يمكن الإحساس بها في الموقف غير المرغوب فيها وهو غالبا ما يصاحب العدوان ولكن لا يعد مهما للتعبير عنه.

والغضب من ناحية أخرى هو أحد الانفعالات أو العواطف الأساسية للإنسان والتي تعتبر إشارة أو دلالة على مواجهة الضغوط وعوامل الإحباط في الحياة.

(عصام عبد اللطيف العقاد، 2001، ص7).

4-3-العنف violence:

يرى "**سعد المغربي**" أن العنف استجابة سلوكية تتميز بصفة انفعالية شديد قد تنطوي على انخفاض في مستوى البصيرة والتفكير.

ويرى **طريق شوق**ي أن العنف يمثل الجانب المادي المباشر المعتمد من العدوان وبذلك يصبح العدوان أكثر عمومية من العنف. **(حسين علي فايد، 2007، ص26).**

4-4-الإرهاب Terrorisme:

تعد ظاهرة الإرهاب وليدة التطرف الديني كما أنه في الشكل والمضمون هو عدوان مرضي وهو أيضا يقترب في الكثير من صوره ودوافعه وأهدافه من السلوك الاجرامي.

(عصام عبد اللطيف العقاد، 2001، ص106).

4-5-العدوانية Agressivité:

يمكن تعريف العدوانية بأنها ميل للقيام بالعدوان ولرفض مصالح المرء وأفكاره الخاصة رغم المعارضة وهي أيضا للسعي إلى السيطرة في الجماعة (التسلط الاجتماعي) خصوصا إذا وصل المرء إلى حد التطرف.**(نفس المرجع السابق، ص100).**

5- مظاهر السلوك العدواني:

مظاهر السلوك العدواني في المدارس أو داخل غرفة الصف تظهر فيما يلي:

- ✓ - إحداث فوضى في الصف عن طريق الضحك والكلام واللعب وعدم الإنتباه.
- ✓ - التهريج في الصف.
- ✓ - الاحتكاك بالمعلمين وعدم احترامهم.
- ✓ - العناد والتحدي.
- ✓ - التدافع الحاد والقوي بين الأطفال أثناء الخروج من قاعة الصف.
- ✓ - تخريب أثاث المدرسة ومقاعدها والجدران ودورات المياه.

- ✓ – الإهمال المتعمد لنصائح وتعليمات المعلم والأنظمة وقوانين المدرسة.
- ✓ – الاعتداء على الزملاء.
- ✓ – الخروج من الصف دون الاستئذان.
- ✓ –عدم الانتظام في المدرسة ومقاطعة المعلم.**(بطرس حافظ بطرس،2008).**

6- النظريات المفسرة للسلوك العدواني:

6-1- النظرية البيولوجية:

تركز هذه النظرية على أن سبب العدوان بيولوجي في تكوين الشخص أساسا حيث تهتم ببعض العوامل البيولوجيا في الكائن الحي التي تحث على العدوان كالصيفات والجينات الجنسية والهرمونات والجهاز العصبي المركزي واللامركزية والغدد الصماء وتأثيرات البيوكيميائية والأنشطة الكهربائية في المخ كما تتشكل القوة العضلية عاملا بيولوجيا آخر في تأثيره على العدوان.
(شريفي هناء، 2002، ص127).

وقد توصلت دراسة "**ليبا Lippa**" **(1990)** الى أن الذكور أكثر عدوانية من الإناث في كل المجتمعات بسبب ارتفاع مستويات هرمون **testostérone** لديهم عن الإناث كما أشارت دراسة "**ليبست lipstt**" **(1990)** الى ان نقص السيروتونين يرتبط بحدوث سرعة الاستثارة وزيادة العدوان. **(محمد علي عمارة،2008، ص58).**

6-2- نظرية التحليل النفسي:

يرى فرويد أن الحياة كفاح بين غريزة الحياة ودافعها الحب والجنس وهي مهمة من أجل البقاء وعن غريزة الموت ودافعها العدوان والتدمير والانتحار التي تعمل دائما من أجل تدمير الذات وتقوم بتوجيه العدوان المباشر خارجا نحو تدمير الآخرين واعتبر أن عدوان الإنسان على نفسه أو على غيره تصرفا طبيعيا لطاقة العدوان الداخلية التي تنبهه وتلح في طلب الإشباع ولا تهدأ إلا إذا اعتدى على نفسه أو غيره. **(خليل قطب أبو قورة، 1996، ص100-101).**

6-3-النظرية السلوكية:

يرى السلوكيون أن العدوان شأنه شأن أي سلوك يمكن اكتشافه ويمكن تعديله وفقا لقوانين تعلم ولذلك ركزت بحوثهم ودراساتهم على حقيقة يؤمنون بها وهي أن السلوك برمته متعلم من البيئة. **(عصام عبد اللطيف العقاد، 2001، ص112).**

ولقد أكد سيكنز في نظريته عن الاشتراط الإجرائي حيث افترض أن الإنسان يتعلم سلوكه بالثواب والعقاب فالسلوك الذي يثاب عليه يميل إلى تكراره والسلوك الذي يعاقب عليه يقلع عنه وينطبق هذا التفسير على السلوك العدواني فالإنسان عندما يسلك سلوك عدواني لأول مرّة اذا عوقب عليه كفّ عنه وإذا كفئ عليه كان أميل إلى تكراره في المواقف المماثلة.

(عبد اللطيف محمد خليفة، 1998، ص309).

6-4-نظرية التعلم الاجتماعي:

يرى أصحاب نظرية التعلم الاجتماعي أن العدوان سلوك متعلم مثله مثل غيره من أنواع السلوكات الأخرى ويعتقدون أنّه لا توجد أية غريزة للعدوان كما أنهم لا يعتقدون لوجود دافع للعدوان فحسب هؤلاء السلوك العدواني يعتمد على الإثارة والتقليد والتعزيز.

(خليل قطب أبو قورة، 1996، ص117-118).

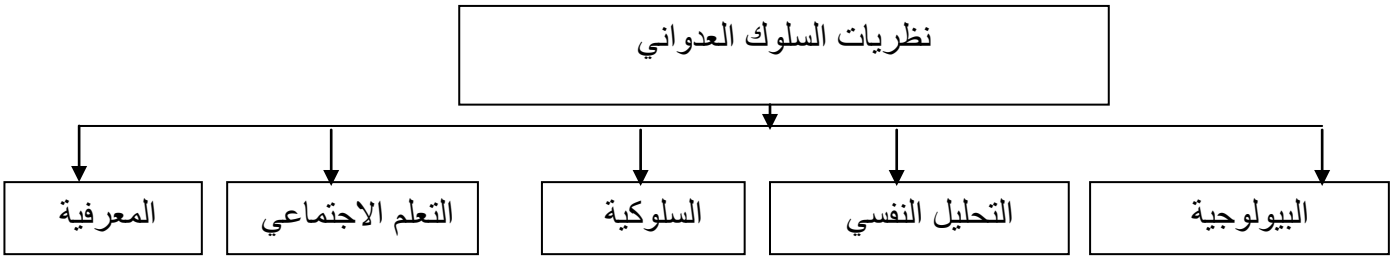
ويصنف **باندورا** أن العدوان باعتباره مادة واسعة من السلوك مدى واسع من السلوك يتم بناءه لدى الإنسان نتيجة للغيرة السابقة التي يكتسب فيها الشخص الاستجابات العدوانية وتوقيعه إشكالا متنوعة من التدعيم وتلقي المكافآت غير المادية كالمركز الاجتماعي والاستحسان والتخلص من الأسى والعدالة العقابية. **(حسين علي فايد، 2007، ص36).**

6-5-النظرية المعرفية:

تهتم هذه النظرية بدراسة الخبرة الذاتية من حيث إدراك الفرد لنفسه والأحداث التي تقع له وفي دراستنا للسلوك العدواني تركز هذه النظرية على السياق النفسي الاجتماعي للشخص العدواني والظروف والمتغيرات التي أدت إلى استخدام العنف والعدوان للتعبير عن ذاته وتحقيقها بالتصدي

لهذه الإعاقات التي تحول دور تحقيق ذاته ومن أهم الإعاقات التي تمثل دافعا للسلوك العدواني هي شعور الفرد بالفوارق الطبيعية البالغة الحدة والتي تحول دون تحقيق ذاته.

(عبد اللطيف محمد خليفة، 1998، ص 310-311).



يمثل نظريات السلوك العدواني

7-أسباب السلوك العدواني :

7-1- الغرائز الفطرية :

أكد بعض الباحثين أن العدوان غريزة فطرية موجهة بصورة تحضيرية أساسية ولكنه تتجه الى الخارج كظاهرة ثانوية وقد أطلق فرويد على هذه الغريزة غريزة الصوت والتي تقابل غريزة الحياة وهذه الغريزة توجه رفقته العدوانية الى اخراج الفرد كوسيلة لحماية الذات.

(خليل قطب أبو قورة، 1996، ص45).

7-2- الوراثية:

تعتبر الوراثة أحد العوامل الهامة المسببة للعدوان فهناك من يرى أن وصمة الإجرام تجري في عائلات معينة وتؤكد لنا الدراسات التي أجريت على التوائم والتي وجدت أن الاتفاق في الإجرام بين التوائم المتماثلة أكثر من التوائم غير متماثلة. **(نفس المرجع السابق، ص45).**

7-3-أسباب بيولوجية:

من بينها خاصية البناء الجسماني العضلي الذي لوحظ لدى العدوانيين والمجرمين، أو الذين ولد قبل الأوان أو التعرض لكثير من الحوادث والإصابات في الطفولة التي تعكس نقص الضبط الداخلي وإهمال الأسرة في حماية أطفاله. **(نفس المرجع السابق، ص7).**

7-4- أسباب نفسية:

أ- الإحباط والفشل:

العدوان قد يكون استجابة للفشل في إشباع الحاجات أو يكون سبب الرغبة في التغلب على العوائق التي تحول دون إشباع الحاجات وتحقيق الرغبات.

ب- الإحساس بالحرمان:

كما أن الحرمان من الحب والأمن والتقدير الاجتماعي وغيرها من الحاجات النفسية والتعرض للضغوط الحياتية تجعل الطفل عدواني.

ج- الشعور بالغضب:

الغضب حالة انفعالية يشعر بها الأشخاص، ولكن هناك فرق بين الأفراد عن هذا الانفعال فالبعض يتجه إلى الاختلاق لبعض آخر مما يحبط به والبعض يعاقب نفسه ويضر ذاته.

د- الشعور بالنقص:

نسبة من الأشخاص تبدأ عدوانيتهم نتيجة شعورهم بالنقص من الناحية الجسمية أو العقلية عن الأخرين ويكون منطق ذلك مشاعر الغيرة نتيجة عدم الاكتمال مثل الأطفال الآخرين.

(طه عبد العظيم حسين، 2007، ص109).

7-5-الأسباب الاجتماعية:

أ- الأسرة:

التفكك الأسري والخلافات الزوجية المستمرة والطلاق والخلافات المستمرة بين أفراد الأسرة فقدان الرابط الأسري والتنازل عن المسؤوليات الوالدية وتسليمها للأطفال جهل الوالدين بأصول

التربية تولد لديه الإحساس بالظلم والعدوانية والرغبة في الانتقام بالإضافة إلى عصبية الآباء وشجارهم في الصراع الزوجي كل ذلك يؤدي خلق الميول العدواني والتمرد.

ب-الرفاق:

كسوء معاملة الأقران، إثارة غيظ الطفل من رفاقه لشعوره بالشخص وسط الرفاق ممارسة بعض الرفاق والسيطرة والعدوان على الطفل.

ت-المدرسة:

وما يسودها من تفضيل المعلمين ببعض الأطفال وإهمال الآخرين، صعوبة المنهج الدراسي، الفشل الدراسي، عدم وفاء المعلم بالوعود التي أعطاها للتلميذ، غضب المعلم واضطراباته الانفعالية... الخ كل ذلك يؤدي إلى خلق أحقاد وميول العدوانية.

(خليل قطب أبو قورة، 1996، ص7-8).

8- طرق قياس السلوك العدواني:

يقاس السلوك العدواني بعدة طرق وهي:

- **الملاحظة:** ويتضمن تدريب الملاحظين استخدام نظام ملاحظة مباشرة، وذلك بعد تعريف السلوك العدواني تعريفا اجرائيا، وقد تتم الملاحظة في البيت أو ساحة المدرسة.

- **التقارير الذاتية:** وهنا يقوم الطفل نفسه بتقييم مستوى السلوك العدواني الذي يصدر عنه، فقد يسأل الطفل عن عدد المرات التي تشاجر مع الأطفال الأخرين في فترة زمنية محددة. ويعتبر مقياس (Buss et Druk) ومقياس(Navaco) من أكثر مقاييس التقدير الذاتي استخداما لقياس السلوك العدواني.

- **المقابلة السلوكية:** من أهم مزايا المقابلة السلوكية كطريقة لتقييم السلوك العدواني أنها تسمح بجمع بيانات إضافية قد تساعد في التعرف على خصائص العدوان وعلى العوامل المرتبطة بها

وظيفيا وغالبا ما تركز المقابلات السلوكية على تحديد الظروف التي يحدث فيها العدوان، والعمليات المرضية والانفعالية التي تصاحب العدوان أو النتائج.

- **المتابعة الذاتية:** وتتضمن هذه الطريقة قيام الشخص ذاته بملاحظة سلوكه العدواني وتدوين البيانات المتعلقة بالمواقف التي تثير غضبه، وطريقة استجاباته لتلك المواقف والنتائج التي تمخضت عن السلوك العدواني.

- **اختبارات الشخصية:** مثل اختبار مينوستا المتعدد الأوجه، واختبار بقع الحبر لروشاخ.

- **تقدير الأقران:** ويتضمن توجيه مجموعة من الأسئلة إلى عدد من الأطفال للإجابة عنها بهدف التعرف إلى الأطفال العدوانيين، وفيما يلي عدد من الأسئلة التي قد تشملها قوائم تقدير الأقران:

- ✓ من الذي لا يطيع تعليمات المعلم.
- ✓ من الذي يتشاجر مع الأطفال الآخرين بشكل متكرر.
- ✓ من الذي يأخذ ممتلكات الآخرين رغما عنهم.
- ✓ من الذي يزعج الأطفال الآخرين.
- ✓ من الذي ينظر باستهزاء إلى الأطفال الآخرين.

(مصطفى نور القمش، خليل عبد الرحمن المعايطة،2007).

9- آثار السلوك العدواني:

يترك العدوان أثار سلبية على شخصية الفرد، وتظهر أثاره في الجوانب التالية:

- **الجانب الانفعالي:** يؤدي العدوان في الجانب الانفعالي إلى ظهور التوتر، الاكتئاب تدني مستوى الثقة في النفس المزاج الحاد عدم الإستقرار النفسي والقلق.

(بطرس حافظ بطرس، 2008).

- **الجانب السلوكي:** يؤدي العدوان في الجانب السلوكي إلى ظهور جملة من الأعراض كعدم المبالاة، عدم الانضباط، الكذب، السرقة، العزلة الاجتماعية، القيام بسلوكات ضارة، تحطيم الأثاث والممتلكات.

- **الجانب التعليمي:** يؤدي العدوان في المجال التعليمي إلى تدني التحصيل الدراسي، التغيب عن المدرسة، عدم المشاركة في الأنشطة المدرسية، التسرب المدرسي، عدم القدرة على التركيز. **(عدنان أحمد الفسفوس، 2006، ص33).**

10-علاج السلوك العدواني:

من المنطق أنه لكل داء دواء ولكل معلول علاج يكون علاج العدوان على المستويات التالية:

10-1- العلاج النفسي:

يكون العلاج النفسي فردي وجماعي ويجمع بين العلاج المعرفي والسلوكي وذلك بهدف خفض العدوان معرفيا ووجدانيا وسلوكيا وللعلاج النفسي شروط في علاج العدوان بحيث أن يكون في العيادات النفسية لا في الأماكن العمومية وتقبل العميل وفهمه لهذا العلاج ووجود ثقة متبادلة، ويتضمن العلاج النفسي تعديل السلوك العدواني بإعطاء فرصة للمريض لكي يتعلم أساليب متنوعة من السلوك المتوافق وتحويل الخبرات المؤلمة الى خبرات معلمة بهدف تحقيق تقبل الذات وتقبل الآخرين العمل على الشفاء. **(اجلال السري، 2003، ص38).**

10-2- العلاج الاجتماعي:

ويدخل تحت هذا العلاج ما يسمى بالعلاج البيئى وهو عبارة عن التعامل مع البيئة الاجتماعية للمريض وتعديلها أو تغييرها أو ضبطها من البيئة التي أدّت إلى الاضطراب النفسي إلى بيئة اجتماعية تتيح للعدوان نوعا من التوافق النفسي. **(حامد عبد السلام زهران، 2003، ص331).**

فالبيئة الاجتماعية التي يعيشها الفرد تعبر عنه وهو بدوره يعبر عنها فإذا كانت البيئة التي يعيشها الفرد سيئة يسودها الأمن فإن أفرادها تسيطر عليهم هذه الصفة والعكس صحيح.

10-3- العلاج السلوكي:

يعتبر العلاج السلوكي تطبيقا عمليا لقواعد ومبادئ وقوانين التعلم في ميدان العلاج النفسي وذلك بضبط تعديل السلوك المرضي وتنمية السلوك السوي، حيث يعتمد العلاج السلوكي بإعطاء المريض المثير الأصلي الذي كان يسبب له القلق وهو في حالة استرخاء بحيث يظهر المثير ولا تظهر أعراض القلق ولكن استرخاء المريض يحتاج إلى تمرينات يجب أن يتحملها المريض أولا وهو واقف جالس، وهو نائم بحيث تشتمل كل أعضاء جسمه وعضلات ذهنية وعملية إذ تحذر تدريب المريض على عملية الاسترخاء، يمكن إعطائه مهدئات وعقاقير قبل عرضه للمثير.

(عبد الرحمان العيسوي، 1984، ص169).

خلاصة الفصل:

من خلال عرضنا للفصل الخاص بالسلوم العدواني نستنتج أن هذا الأخير هو سلوك هدفه إلحاق الأذى بالآخرين، وما هو إلا عملية نفسية معقدة يصعب فهمها وتفسيرها بشكل عميق، ولهذا تطرق إليه العديد من الباحثين نظرا لشيوعه لدى الأطفال والمراهقين الذين كان مصدر قلق للأولياء مما يتطلب منا عناية خاصة بهم.

الفصل الرابع: مرحلة التعليم المتوسط

- ✓ تمهيد الفصل.
- ✓ 1- مفهوم مرحلة التعليم المتوسط.
- ✓ 2- مفهوم تلميذ مرحلة التعليم المتوسط.
- ✓ 3- مميزات مرحلة التعليم المتوسط.
- ✓ 4- أهمية مرحلة التعليم المتوسط.
- ✓ 5- أهداف مرحلة التعليم المتوسط في الجزائر.
- ✓ 6- خصائص تلميذ مرحلة التعليم المتوسط.
- ✓ 7- المشكلات الأسرية التي يتعرض لها تلميذ مرحلة التعليم المتوسط.
- ✓ 8- المشكلات التربوية والبيداغوجية في مجال التدريس الصفي في هذه المرحلة.
- ✓ 9- الحلول المقترحة لعلاج المشكلات التربوية المرتبطة بخصائص هذه المرحلة.
- ✓ خلاصة الفصل.

تمهيد الفصل:

يعتبر التعليم المتوسط مرحلة تعليمية هامة من حياة المتعلم، كونها همزة وصل بين مراحل التعليم الأخرى تعمل على تنمية مهارات الطفل وصقل مواهبه ومعارفه العلمية والأكاديمية.

ويعد المتعلم في هذه المرحلة من التعليم محور العمل التربوي التعليمي، إذ أجله توضع الأهداف وتستثمر فيه الإمكانات المادية والبشرية والبيداغوجية، فهو المتعلم والمتكون والمتلقي والمتربي، فمن خلال تلميذ هذه المرحلة يختار القائمون على العملية التعليمة المحتوى الدراسي حسب ما يتناسب ومستواه وخصائص نموه وطبيعة شخصيته، حتى يتمكن من استيعاب المعلومات بشكل فعال.

ولقد حاولنا التطرق في هذا الفصل إلى مرحلة التعليم المتوسط من حيث تعريفها، أهميتها وأهدافها، كذلك ملمح التلميذ مرحلة التعليم المتوسط وخصائصه، وأخيرا تلميذ مرحلة التعليم المتوسط والمشكلات الأسرية التي يتعرض إليها.

1- مفهوم مرحلة التعليم المتوسط :

يمكن اعتبار المرحلة المتوسطة ضمن مرحلة التعليم الإلزامي في لبدول التي يصبح فيها التعليم إلزاميا حتى السن الخامسة عشر من العمر.

(الحميدي محمد ظيدان الظيدان، 2003، ص63).

فالتعليم المتوسط هو التعليم الذي يعد النشء لمرحلة المراهقة والتعليم اللاحق ويتوسط هذا النوع من التعليم المرحلة الإبتدائية، والمرحلة الثانوية، ويكون وسطا بين مرحلة الطفولة المتأخرة والمراهقة، ويقابل التعليم المتوسط في الغالب السنة الأولى متوسط، الثانية والثالثة والرابعة.

يشكل التعليم المتوسط المرحلة الأخيرة من التعليم الإلزامي وهو يهدف إلى جعل التلميذ يتحكم في قاعدة أساسية من الكفاءات التربوية والثقافية والتأهيلية، تمكن من مواصلة الدراسة والتكوين بعد الإلزامي، أو الإدماج في الحياة العملية، ومرحلة التعليم المتوسط منظمة بدورها في ثلاثة أطوار متميزة وهي:

أ- **الطور الأول أو طور التجانس والتكيف:** وهو طور ترسيخ المكتسبات والتجانس والتكيف مع تعليم يتميز بتعدد المواد وبإدراج اللغة الأجنبية الثانية، ويخص السنة الأولى متوسط.

ب- **الطور الثاني أو طور الدعم والتعميق:** ويخصص لدعم الكفاءات ورفع المستوى الثقافي والعلمي والتكنولوجي للتلميذ، ويشمل السنتين الثانية والثالثة متوسط.

ج- **الطور الثالث أو طور التعميق والتوجيه:** وفيه يتم تعميق التعليمات في مختلف المواد وتنميتها، وتحضير توجيه التلاميذ نحو شعب التعليم و التكوين ما بعد الإلزامي ويخص السنة الرابعة متوسط. **(وهيب سمعان، محمد منير مرسي، 1998، ص77)** .

2- مفهوم تلميذ مرحلة التعليم المتوسط:

هو تلميذ يتراوح عمره ما بين (11-19) يعني بذلك المزاول للتعليم في المتوسط بعد الابتدائي، الذي يتصف بمجموعة من التغيرات الجسمية والانفعالية والاجتماعية، الذي يمكنه من الاقتراب من النضج، حيث يعد العنصر المستهدف من طرف النظام التربوي وأهدافه في هذه المرحلة، يعني هو المحور الأساسي الذي تدور حوله هذه العملية، لهذا تسعى المنظومة التربوية لتكيف الجهود من اجل وضع مناهج وطرائق بما يتلاءم مع قدراتهم.

(رابح تركي، 1999، ص112).

3- مميزات مرحلة التعليم المتوسط:

تتجلى خصائص المدرسة المتوسطة فيما يلي:

- الانتقال التدريجي من التعليم الابتدائي إلى المتوسط واستحداث مقررات دراسية خاصة بهذه المرحلة تتضمن فعاليات استكشافية رائدة وجدول مدرسي يتكيف بالمرونة.
- تفريد التعليم بحيث يتناسب واختلاف نسب النمو العقلي والفسيولوجي للمتعلمين.
- هيئة تعليمية متعددة الاختصاصات.
- تتنوع مؤهلات المتعلمين ما بين التركيز على المتعلم والتركيز على المادة الدراسية.

- التأكيد على الإرشاد والعلاقات الإنسانية.
- عدم التشديد على الفعاليات الإجتماعية المراهقة.

(الحميدي محمد ظيدان الظيدان، 2003، ص63-64).

4- أهمية مرحلة التعليم المتوسط:

تكمن أهمية مرحلة التعليم المتوسط من حيث أنها:

- إنها المرحلة التي يجري فيها تثبيت وتوسيع ما حققته المرحلة الابتدائية من تنمية المهارات والمعارف الأساسية.
- إنها تمثل بداية مرحلة المراهقة والتي تمتاز مرحلة المراهقة في بعض المجتمعات الإسلامية بما يعرف في علم النفس بالوعي الديني، ونمو المشاعر الدينية لدى المراهق، لذلك تظهر لديه الكثير من النزاعات المثالية والخلقية مثل مساعدة الضعفاء والمحتاجين.

(عبد الرحمن محمد العيسوي، 1987، ص5).

إن المرحلة المتوسطة تتيح كثيرا من الفرص لكي يحقق الطالب انتماء أعمق إلى ثقافته الأصلية، فصلا عن أنها تتيح المزيد من الفرص لتنمية قدرات الطالب واستعداداته بما يعد للاختيار التعليمي أو المهني في المرحلة التالية.

5- أهداف مرحلة التعليم المتوسط:

- -تزويد التلميذ بالخبرات والمعارف الملائمة لسنة حتى يلم بالأصول العامة والمبادئ الأساسية للثقافة والعلوم وتشويقه إلى البحث عن المعرفة وتعويده التأمل العلمي وتنمية القدرات العقلية والمهارات المختلفة لدى الطالب وتمدها بالتوجيه والتهذيب.
- تربيته على الحياة الإجتماعية، الإسلامية التي يسودها الإخاء والتعاون والتقدير وتحمل المسؤولية وتدريبه على خدمة وطنه وتنمية روح النصح ة الإخلاص لولاة أمره.

- تعويده للإنتفاع بوقته في القراءة المفيدة وإستثمار فراغه في الأعمال النافعة وتصريف نشاطه بما يجعل شخصيته مزدهرة قوية.

(نفس المرجع السابق، ص7).

6- خصائص تلميذ مرحلة التعليم المتوسط :

من أجل مساعدة التلميذ المراهق على تحقيق أكبر قدر من القناعة الذاتية، ومن أجل تنمية تفاعله الاجتماعي بشكل فاعل، ومن أجل تشجيعه على تحقيق ذاته لابد للمعلمين من فهم مسببات السلوك الذي يقوم به التلاميذ، إذ أن على المعلمين إدراك بعض الطرائق لتعزيز ثقة المراهقين بأنفسهم ولتوفير فرص النمو المتكامل والسوي له.

6-1- الخصائص الجسمية:

يمتاز التلميذ في هذه المرحلة بطفرة في النمو، بحيث يزداد وزنهم في درجات متفاوتة، وتظهر هذه الطفرة بين البنات أولا بينما تبدو لدى غالبية الذكور في الصف الثالثة أو الرابعة، وقد يتأخر نمو بعض التلاميذ إلى بعد هذه المرحلة، لذا فإن هذه الفئة قد تواجه أوضاعا صعبة بين زملائهم الأمر الذي يتطلب من المعلم دورا توجيهيا وإرشاديا مناسبا، وتستلزم منه تخطيط نشاطات رياضية وفنية مهيأة يساهم فيها جميع التلاميذ في هذه المرحلة والتيقن من اشتراك الذين لم يبلغوا في نموهم الجسمي مبلغ الآخرين في تلك النشاطات.**(عباس محمود عوض، 2006، ص178).**

- يهتم تلاميذ هذه المرحلة باعتبارهم مراقبين بمظهرهم ويشعرون بالتعب بعد بذلهم جهدا معينا ويميلون إلى الكسل هو أمر لم يكن كذلك في المراحل السابقة.
- إن التغيرات السريعة التي تحدث في نمو التلاميذ في هذه المرحلة تؤثر في صحتهم ومن المهم أن يراعى المعلم متطلبات النمو في هذه المرحلة بشكل معقول، على أن ينمي لديهم أهمية التفاتهم للعمل المدرسي.
- تصبح الخصائص الجنسية الثانوية أكبر وضوحا في هذه المرحلة مما كانت عليه في نهاية المرحلة السابقة.

- يعاني تلاميذ هذه المرحلة من مشكلات خاصة بالمراهقين كالعادات الغذائية غير السليمة.
- يهتم المراهق بشكل خاص بذاته الجسمية ويتأثر بشكل خاص بمظهره وقدرته ويسعى لتطويرها ويزعجه أي شذوذ عن زملائه.

(حسن أبو رياش وآخرون، 2007، ص108-111).

6-2- الخصائص الإجتماعية:

- يتأثر التلميذ بشكل خاص بأقرانه، ويسعى لإيجاد مكانة لنفسه بينهم، فيتعرف من خلالهم الى نقاط قوته وضعفه، وتبرز امكاناته الإجتماعية من خلال اضطلاعه بدور قيادي في الجماعة أو في دور تابع، من المهم أن يقوم المعلم على مناقشة الطالب في آراءه، والسعي لتنمية الأدوار الإجتماعية للتلاميذ وأن يشجع التعاون ويشركهم في النشاطات الإجتماعية.
- يسعى التلاميذ في مرحلة المراهقة الى اعتبار أقرانهم مصدرا هاما من مصادر القواعد العامة للسلوك، وكثيرا ماتتناقص هذه القواعد التي يضعونها مع تلك التي يتبناه الكبار والراشدين ويستطيع المعلم أن يساعد تلاميذه على الإستقلال وذلك بتشجيعهم على وضع مجموعة من القواعد السلوكية الصفية، وهو ينمي لديهم الحس بالمسؤولية والإلتزام بالقرارات.

(أحمد محمد الزغبي، 2001، ص401).

- يحتاج التلميذ المراهق إلى تقبل الآخرين له داخل منزله ومدرسته وصفه، كي يشعر بالأمن النفسي، ويهمه بشكل خاص أن يلاقي القبول من الأشخاص الهامين والبارزين، بالنسبة إليه سواء كانوا في المدرسة أو المنزل أو الجوار، ويمكن للمعلم أن يلعب دور في بناء الذات الإجتماعية لتلاميذه المراهقين، حيث يستطيع أن يشجع التفرد الخلاق ويستطيع أن يكلف تلاميذه بواجبات مفتوحة النهاية، وأن يحسن الطن بهم ومن الضروري أحيانا التنبؤ بسلوكهم.

(صالح محمد علي أبو جادو، 2007، ص443).

6-3- الخصائص العقلية المعرفية:

يدرك التلاميذ في هذه المرحلة المفاهيم المجردة بدرجة كبيرة وعليهم إدراك المفاهيم والقيم الأخلاقية كالخير والشر، الفضيلة والرذيلة، العدالة والديمقراطية إدراكا جيدا حيث تصبح هذه

المفاهيم ذات معنى بالنسبة لهم، والتلميذ في هذه المرحلة قادرا على أن يستوعب العلاقات بين المفاهيم المجردة بحيث يمكن تعلم المبادئ والتعميمات على نحو يكن بمقدوره في السابق.

تزداد لدى تلميذ هذه المرحلة القدرة على التذكر والانتباه والتخيل، حيث أن تذكره يصبح مبنيا على الفهم وحفظه للشعر، مثلا يتسم بالحفظ الآلي كما كان في السابق وإنما يحاول أن يفهم بعمق ما يحفظ، ويحاول أن يربط التعلم الجديد بالخبرات السابقة التي يكتسبها، ويتمكن التلميذ على التخيل المجرد ويتضح ذلك في الميل إلى الرسم ونظر الشعر والكتابات الأدبية وفي أحلام اليقظة.

وفي هذا السياق يعتقد "**بياجيه**" أن تلاميذ هذه المرحلة يصلون إلى الأخيرة من النمو العقلي التي تتسم بقدراتهم على الانغماس في المسائل المجردة من حيث:

- القدرة على رسم صورة عقلية دون الاستناد المباشر إلى الأشياء المادية والقدرة على تصور أشياء غير محسوسة وتخيلها انطلاقا من جذور الواقع الذي اكتسبه من المحيط أو البيئة التي يعيشها.
- القدرة على التفكير في نتائج أفكاره وتبعاتها والقدرة على التفكير في الأحداث وتعليلها من أفكر مجردة. **(M. Renchlir, 1981, p244)**.

6-4-الخصائص الإنفعالية:

ترتبط الإنفعالات ارتباطا وثيقا بالعالم الخارجي المحيط بالفرد، عبر مثيراتها واستجاباتها، أو بالعالم العضوي عبر شعورها الوجداني وتغيراتها الفيزيولوجية، والناحية الإنفعالية للمراهق عبارة عن قرارات تمتاز بالعنف والإندفاع. **(عبد الفتاح دويدار، 1996، ص288)**.

7- المشكلات الأسرية التي يتعرض لها تلميذ مرحلة التعليم المتوسط:

تتسم الحياة الأسرية بعدة المشكلات أي تواجه الأبناء خاصة وباقي أفراد الأسرة، نتيجة للرفاهية والحساسية وعدم الضبط الانفعالي، وقلة الخبرة لمواجهة مواقف الحياة، والنظرة الذاتية والتسلطية من قبل الآباء في الحكم على التصرفات وسلوكيات الأبناء، والذي قد لا يتوافق مع رغبات الآباء في التنشئة الصالحة والمتوافقة للأبناء. ولذلك هناك مسؤولية الآباء والمربين في التهيئة المناخ

المناسب في البيئة الأسرية للحد والتقليل ما أمكن من المشكلات التي تكون سببا وراء الإضطربات والإختلالات التي تواجه الأبناء في الحياة الأسرية المتوافقة، والتي تساعد الأبناء على تجاوز هذه المشكلات وتنحصر هذه المشكلات في:

✓ يواجه الأبناء أنماط متعددة من المشكلات الأسرية، قد تكون فوق طاقاتهم في مواجهتها، وقد يترتب عنها اضطرابات نفسية حادة أو تمزق في الروابط بين الأبناء والوالدين، ومرجع هذه المشكلات أسباب عديدة منها:

- ضعف الروابط الأسرية نتيجة التفكك الأسري الناجم عن الهجرة بين الزوجين، أو الخلافات المستمرة بين الوالدين.
- التسلط الأبوي أو التراخي في التعامل، وحيث ينجم عن ذلك سوء التربية وضعف التنشئة الاجتماعية، فقد يكون هناك الحرمان من الرعاية الأبوية تجاه الأبناء أو التقصير في إشباع الحجات الأساسية، أو التسلط والقوة الزائدة وما يتبعها من عدوانية.
- ضعف الرقابة الو الدية أو اللامبالاة من قبل الوالدين في التوجيه والإرشاد والنصح، وانعدام الرقابة والمسؤولية التي ترشد التلميذ إلى تسوية السلوك، وتوضح له نوازع الخير والشر.
- البعد الاجتماعي والنفسي بين الوالدين والأبناء، وما يظهر من عدم احترام الحرية الشخصية للتلميذ والتعبير عن أرائه، أو السخرية والازدراء أمام الإخوة الصغار أو الكبار، مما يتبعه نفور من الأبناء.
- ترك مهمة التربية والتوجيه للأم فقط دون الأب.

غياب أحد الوالدين أو كليهما عن البيت معظم ساعات اليوم.

().https: search 2 shooq 2 com/9/CAQD/1/book

8- المشكلات التربوية و البيداغوجية في مجال التدريس الصفي في هذه المرحلة:

8-1- الرسوب:

ويقصد بالرسوب هنا تكرار بقاء التلميذ في نفس الصف الواحد لعدم اجتيازه الإختبار والإمتحان بنجاح.

8-2- المناهج: مجموعة من المواد الدراسية وموضوعاتها التي يتعلمها التلميذ، تشمل (الأهداف، المحتوى، طرق التدريس).

8-3- ضعف مستوى كفاية بعض المعلمين: أي عدم التمكن من المادة العلمية والمهارات التدريسية اللازمة للعملية التعليمية.

8-4- عدم مناسبة بعض الأبنية المدرسية: كالمباني المستأجرة والقديمة التي تخلو من المرافق اللازمة للعملية التعليمية.(**https: search 2 shooq 2 com/9/CAQD/1/book**)

9- الحلول المقترحة لعلاج المشكلات التربوية المرتبطة بخصائص هذه المرحلة:

من الحلول التي جاءت بها نتائج بحوث المختصين في مجال التعليم لمشاكل تمدرس التلاميذ في هذه المرحلة من التعليم المتوسط ما ندرجه في هذه النقاط التالية:

أ- توعية المجتمع والأفراد بأهمية العلم والتعلم من خلال الدورات والمحاضرات ونشرات التوعية والعمل على تحفيز وتشجيع التلاميذ على مواصلة الدراسة.

ب- التنويع في الطرق والوسائل والأساليب التدريسية والتقويم من أجل تحقيق مبدأ مراعاة الفروق الفردية، وتطوير المناهج بشكل مستمر لكي تحقق النمو الشامل والمتكامل للتلاميذ.

ج- أن تراعي حاجات التلاميذ والمجتمع وتنوع البيئات وكذا تأهيل المتعلمين تأهيلا علميا وتربويا أثناء الدراسة الجامعية والتدريب المستمر للمعلمين في الميدان.

د- إحلال المدارس الحكومية ذات المواصفات الهندسية العالية مكان المدارس المستأجرة.

(**http://search.4shared.com/9/caseaQd/1/books**).

خلاصة الفصل:

تعتبر مرحلة التعليم المتوسط مرحلة مهمة في حياة المتعلم كونها تعمل على تطويره وتزويده في مختلف الجوانب الحياتية والعملية، فنجد هذه المرحلة عبارة عن تكملة للطور الإبتدائي وطريق لبناء مختلف المعارف التي تناسب التلميذ في تلك المرحلة.

تحظى هذه الأخيرة باهتمام بالغ من قبل جميع الأطراف الفاعلة في العملية التربوية، حيث تفتح له أفاق النجاح في مستقبله الدراسي أو المهني.

الجانب التطبيقي

الفصل الخامس: الإجراءات المنهجية

- ✓ تمهيد الفصل.
- ✓ 1- التذكير بفرضيات الدراسة
- ✓ 2- الدراسة الإستطلاعية.
- ✓ 3- أدوات الدراسة وخصائصها السيكومترية.
- ✓ 4- منهج الدراسة.
- ✓ 5- مجتمع الدراسة.
- ✓ 6- تحديد عينة الدراسة الأساسية وكيفية اختيارها
- ✓ 7- خصائص عينة الدراسة الأساسية.
- ✓ 8- مجال إجراء الدراسة.
- ✓ 9- الأساليب الإحصائية.
- ✓ خلاصة الفصل.

تمهيد:

بعدما تناولنا إشكالية الدراسة بتحديد مشكلتها وصياغة فرضياتها وحصر أهدافها وأهميتها، وبعد تحديد كل المصطلحات المتعلقة بكلا المتغيرين تحاول الباحثتان في هذا الفصل التطرق إلى خطوات البحث في جانبه الميداني انطلاقا من التذكير بفرضيات البحث، واستعراض أطوار الاستطلاعية من خلال أهدافها ومجال إجرائها وكيفية تحديد مجتمع البحث. ولقد تم في هذا الفصل استعراض أطوار بناء أدوات البحث وكيفية تصميم بنودها ودراسة صدقها وثباتها. كما يتضمن هذا الفصل كذلك مراحل الدراسة الأساسية، انطلاقا من منهج البحث المعتمد وعينته ومجاله الزمني والمكاني وكذا الأساليب الإحصائية المعتمدة.

1- التذكير بفرضيات الدراسة:

- توجد علاقة ارتباطية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.
- توجد فروق دالة احصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة وفقا لعامل الجنس.
- توجد فروق دالة احصائيا في ظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة وفقا لعامل الجنس.
- توجد فروق دالة احصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة وفقا لعامل السن.
- توجد فروق دالة احصائيا في ظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة وفقا لعامل السن.

2- الدراسة الاستطلاعية:

تعد خطوات الدراسة الاستطلاعية من الأمور الهامة والضرورية في أي مشروع بحث علمي، إذ تساعد الباحث على التعرف على الجانب الميداني الذي سيجرى فيه البحث وعلى مدى توفر الإمكانات اللازمة لإجرائه، وبالتالي تعد بمثابة عمل استكشافي يسمح بالحصول على معلومات أولية حول موضوع البحث والتعرف على الظروف والإمكانات المتوفرة في الميدان، ومدى صلاحية الوسائل المنهجية المستعملة قصد ضبط متغيرات البحث.

(عبد الرحمان العيسوي، 1984، ص16).

وعلى هذا الأساس فاننا نستهدف من خلال إجرائنا لهذه الدراسة الاستطلاعية التعرف على مواقع البحث الحالي وتحديد مكونات مجتمعه، كما نستهدف عملية تصميم أداتي البحث وحساب صدقهما وثباتهما والتأكد من قدرتهما على التمييز، إضافة الى الوقوف على الكيفية الملائمة في جمع البيانات المتعلقة بمتغيرات الدراسة الأساسية وعلى مختلف التقنيات البحثية التي يتعين تطبيقها(اختبار تقنيات البحث).

ومن أجل التأكد من مدى فهم التلاميذ لفقرات أدوات البحث، قمنا بجولات استطلاعية لمؤسسات مجتمع البحث، حيث توجهنا في البداية إلى المتوسطة الجديدة **'القاعدة 6'** المتواجدة بالمدينة الجديدة تيزي وزو والى متوسطة (أوسماعيل حسين) المتواجدة بمنطقة تامدة، وذلك خلال فترة الثلاثي الأخير من العام الدراسي (2017-2018) وبالتحديد في النصف الأول من شهر أفريل سنة 2018، وبعدها قمنا بتطبيق كل من مقياس السلوك العدواني والاستبيان الخاص بمتغير الألعاب الإلكترونية، وفي هذا الصدد قمنا بشرح وتوضيح هدفنا الأساسي من هذا البحث.

ولقد قدرت العينة المختارة عشوائيا لهذه الدراسة الأساسية (30) تلميذا مناصفة بين المؤسستين يحملون نفس مواصفات أفراد عينة الدراسة الأساسية، والجدول يوضح ذلك:

جدول رقم (01):

توزيع أفراد عينة الدراسة الإستطلاعية حسب المؤسسة التعليمية:

الجنس / المؤسسة	ذكور	إناث	المجموع
القاعدة 6 تيزي وزو	11	4	15
أوسماعيل حسين تامدة	7	8	15
المجموع	18	12	30

يتضح من الجدول رقم **(01)** أن العدد الإجمالي لعينة الدراسة الاستطلاعية هو (30) تلميذ وتلميذة، موزعين على متوسطتين وهما: القاعدة 6 تيزي وزو ب (15) تلميذ منهم (11) ذكور و (4) إناث، ومتوسطة أوسماعيل حسين تامدة ب (15) تلميذ منهم (7) ذكور و (8) إناث. كما نلاحظ أن مجموع الذكور في كلتا المتوسطتين بلغ (18) تلميذ، و12 تلميذة، ومنه نستنتج أن فئة الذكور في هذه العينة أكبر من فئة الإناث.

2-1- نتائج الدراسة الاستطلاعية:

- من خلال أطوار هذه الدراسة تمكنا من التحديد الفعلي لمجتمع الدراسة وما يتصل بها من اختيار العينة الأساسية وضبطها.
- كما تم التأكد من وجود ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى فئات من أفراد مجتمع البحث.
- وفي هذا السياق تأكدنا من مدى وضوح وسهولة أسئلة مقياس السلوك العدواني وكذا إستبيان الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة.

3- أدوات الدراسة وخصائصها السيكومترية:

لقد اعتمدنا في بحثنا هذا على أدوات بحث منهجية وعلمية نحاول من خلال تطبيقها جمع البيانات المتعلقة بمتغيري البحث من اجل التأكد من صحة الفرضيات من عدمها، وفي هذا السياق اعتمدنا على مقياس السلوك العدواني وإعداد استبيان خاص بممارسة الألعاب الالكترونية.

❖ 3-2-1- إستبيان الألعاب الإلكترونية:

3-2-1-1- تعريف الاستبيان:

هو عبارة عن أداة بحث أعدت أساسا لجمع البيانات الخاصة بمتغير معين من متغيرات البحث في شكل استمارة تتكون من قائمة أسئلة توجه للأفراد المعنيين بالبحث بغرض الإجابة عليها وبالتالي الحصول على معلومات حول الموضوع قيد البحث والدراسة.

لقد بادرت الباحثتان في هذه الدراسة بناء إستبيان حول ممارسة الألعاب الإلكترونية، يحتوي على عبارات بسيطة وسهلة، وبلغة يفهمها التلاميذ في المستوى المتوسط. يتضمن قسمين ،يشمل القسم الاول على معلومات أولية خاصة بأفراد العينة (كالجنس، السن، المستوى الدراسي) ويشمل القسم الثاني على (20) عبارة تتمثل في جملة من المؤشرات الدالة على الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ التعليم المتوسط.

3-2-1-2- الخصائص السيكومترية للإستبيان:

أ-**دراسة صدق الاستبيان:** لقد قمنا بحساب صدق المحكمين (لاستبيان الألعاب الإلكترونية)

ب:

- حساب صدق الخبراء والمحكمين: حيث تم عرض الاستبيان على مجموعة من المحكمين وهم أساتذة جامعيين متخصصين في علوم التربية، للتأكد من صدقها الظاهري بإبداء أرائهم حول أهمية العبارات، ومدى ملائمتها، ووضوح صياغتها وإمكانية فهمها من طرف تلاميذ المرحلة المتوسطة.

ولقد تم في هذا السياق حذف بعض العبارات وتعديل صياغة عبارات أخرى، بناءا على ملاحظاتهم. وقد أصبح الاستبيان في صورته النهائية، يضم (20) عبارة، ولقد اجمع أغلب المحكمين على ضرورة إلغاء ما ليس له علاقة مباشرة بأهداف البحث. ولأتسام المقياس بالطول قمنا بتوجيه من بعض المحكمين إلى تقليص عدد الفقرات. ولأهمية هذا الإجراء من الناحية الإحصائية، قمنا بتوزيع (30) استمارة على أفراد العينة أثناء الدراسة الاستطلاعية لعرض مدى ثبات الاستبيان.

ب- دراسة ثبات الاستبيان:

لقد تم التأكد من ثبات استبيان (الألعاب الالكترونية بحساب معامل (الفا كرونباخ) خلال مراحل لدراسة الاستطلاعية على عينة عشوائية من تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط من كل مستوى دراسي قوامها 30 تلميذا من الجنسين والجدول التالي يوضح مدى ثبات الاستبيان:

جدول رقم(2)

معامل (ألفا كرونبخ) لإستبيان (الألعاب الإلكترونية) والدرجة الكلية:

	معامل الثبات (ألفا كرونباخ)
الثبات العام	**0.79**

بحساب معامل **(ألفا كرونبخ)** على عينة عشوائية قوامها (110) تلميذا من تلاميذ المرحلة المتوسط من كل مستوى دراسي مناصفة بين الجنسين، اتضح ان (معامل ألفا كرونبخ) للاستبيان ككل وصلت قيمته إلى (0.79) عند مستوى الدلالة (0,01)، وهي قيمة مقبولة، الأمر الذي يشير إلى تمتع المقياس بثبات عالي، ماجعلنا مطمئنتين من استخدام هذا الاستبيان الخاص بممارسة الألعاب الالكترونية في إنجاز هذا البحث العلمي الحالي.

3-2-1-3-كيفية تصحيح استبيان ممارسة الألعاب الالكترونية:

يقوم تلاميذ التعليم المتوسط افراد العينة بالإجابة على كل عبارات المقياس، وذلك بوضع علامة (x) أمام كل عبارة وفي الخانة المتناسبة مع حالته: (دائما ،أحيانا، أبدا). ولقد تم تنقيط العبارات كما يلي: إعطاء القيمة (1) ل (أبدا)، (2) ل (أحيانا)، و أخيرا (3) ل(دائما).

❖ **3-2-2- مقياس السلوك العدواني:**

اعتمدنا على (مقياس السلوك العدواني) لقياس المتغير الثاني من البحث الحالي والذي أعده الباحث عبد الله سليمان إبراهيم، حيث اشتمل بوجه عام على (39) بندا تتمثل في ثلاث أبعاد أساسية للسلوك العدواني وهي:

- ✓ **البعد الأول:** (العدوان اللفظي، سرعة الغضب والتهجم، العدوان المضمر أو العدوانية).
- ✓ **البعد الثاني:** (الشعور بالاضطهاد، الشك والاستياء)
- ✓ **البعد الثالث:** (الميل للعدوان: (الرغبة في العدوان، الرغبة في إيذاء الذات).

3-2-2-1- الخصائص السيكومترية للمقياس:

أ- **حساب ثبات المقياس:**

لقد قام صاحب المقياس (**عبد الله سليمان إبراهيم**) بحساب الثبات الداخلي لفقرات المقياس، حيث توصل الى معامل الثبات مقداره: ر=(0,91)، كما وجد أن جميع هذه العبارات لها قدرة تميزية مرتفعة بين العدوانيين وغير العدوانيين، كما أن معاملات الإرتباط والدرجة الكلية للمقياس كلها دالة إحصائيا.(**عبد الله سليمان إبراهيم ومحمد نبيل عبد الحميد، 1994، ص49/48**).

كما قامت الباحثة شريفي هناء بدراسة نفسية عنوانها "**إستراتيجية المقاومة وتقدير الذات وعلاقتها بالعدوانية لدى المراهقين**" بتطبيق المقياس على ثمانية وثلاثين مراهقا اختيروا بطريقة عشوائية، وتم حساب معامل بيرسون وتحصلت معامل الارتباط مساوي(0.84)، وبالتالي المقياس مناسب للدراسة.

وفي البحث الحالي قامت الباحثتان بحساب معامل الفا كرونباخ على عينة من تلاميذ التعليم الأساسي مناصفة بين الجنسين والجدول التالي يوضح مدة ثبات المقياس:

جدول رقم(3)

معامل (ألفا كرونباخ) لمقياس (السلوك العدواني) والدرجة الكلية:

الثبات العام	معامل الثبات (الفا كرونباخ)
الثبات العام	**0.96**

بحساب معامل (الفا كرونباخ) على عينة عشوائية قوامها (30) تلميذا من تلاميذ المرحلة المتوسط من كل مستوى دراسي مناصفة بين الجنسين، اتضح أن معامل ألفا كرونباخ للمقياس ككل وصلت إلى قيمته (0.96)، الأمر الذي يشير إلى تمتع المقياس بثبات عالي.

وللاشارة فان الباحثتان قامتا بتبديل العبارة رقم (30) بالعبارة التالية:" **أشعر بأنني لم أحقق شيء في هذه الحياة**" بعدما كانت العبارة :" **بأنني خرجت صفر اليدين**"، وذلك باقتراح من الاساتذة خلال دراسة صدق المحكمين في الدراسة الاستطلاعية.

(العربي قوري ذهبية، 2012، ص129).

ب-كيفية تطبيق المقياس:

يطبق هذا المقياس بصفة فردية أو جماعية، حيث يطلب من المفحوص أن يحدد مدى تطابق كل أسلوب من الأساليب الموجودة بالحلول، وذلك بوضع إشارة (x) أمام الإجابة المناسبة، مع العلم أنه لا توجد إجابة صحيحة أو خاطئة.

ج-تقديم المقياس:

وضع هذا المقياس لغرض قياس متغير العدوانية لدى افراد العينة، حيث اعتمد الباحث على مصدرين أساسين لتحقيق ذلك، وهما:

مقياس العدوانية من إعداد باص **BUSS** و بيري **PERRY**(1992)، واختيار الشخصية المتعددة الأوجـــه أو المعـــروف ب:(MMPI) (1973). **(عبـــد الله ســـليمان ومحمـــد نبيـــل الحميد،1994،ص28).**

ويتكون المقياس من تسع وثلاثين (39) عبارة موزعة على ثلاثة (03) أبعاد نستعرضها كما يلي:

- **البعد الأول:** ويسمى: (العدوان اللفظي وسرعة الغضب والتهجم) ويتكون من أربعة عشر (14) بندا وهي: (8،9،10،14،15،16،17،33،34،35،36،37،38،39).
- **البعد الثاني:** ويسمى العدوان المضمر أو العدوانية ويتضمن الأبعاد الجزئية التالية: الشعور بالاضـــطهاد ، الشـــك، والاســـتياء، ويتكـــون مـــن(15) بنـــدا وهـــي : (5،6،7،21،22،23،24،25،26،27،28،29،30،31،32).
- **البعد الثالث:** ويسمى بالميل العدوان ويتضمن الأبعاد الجزئية التالية: الرغبة في العدوان، الرغبـــة فـــي إيـــذاء الـــذات ويتكـــون مـــن (10) بنـــود وهـــي: (13،18،19،20، 1،2،3،4،11،12). **1994)**.

(عبد الله سليمان ومحمد نبيل عبد الحميد، 1994،).

والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول رقم(04)

أنواع العدوان مرفقة بأرقام العبارات الدالة على كل نوع:

نوع العدوان	أرقام البنود	المجموع
الصريح	8،9،10،14،15،16،17،33،34،35،36،37،38،39	14
المضمر	5،6،7،21،22،23،24،25،26،27،28،29،30،31،32	15
الميل إلى العداء	1،2،3،4،11،12،13،18،19،20	10

يتضح من معطيات الجدول رقم (07) وجود (14) بندا يقيس العدوان الصريح و (15) بندا يقيس العدوان المضمر و(10) بنود تقيس الميل إلى العداء.

د-كيفية التنقيط:

يتم التنقيط وفقا لسلم متدرج من خمسة (05) إلى واحد (01) حيث يقدم: خمسة(05) نقاط إذا كانت الإجابة دائما- أربعة (04) نقاط إذا كانت الإجابة غالبا - وثلاثة (03) نقاط إذا كانت الإجابة أحيانا - ونقطتان (02) إذا كانت الإجابة نادرا- ونقطة واحدة (10) إذا كانت الإجابة أبدا. ثم تجمع كل العلامات للحصول على درجة شاملة في المقياس، وبذلك تدل الدرجة العالية على العدوانية المرتفعة والدرجة المنخفضة على العدوانية المنخفضة.

كيفية الحصول على درجة العدوانية المرتفعة والعدوانية المنخفضة:

للحصول على ذلك نقوم بحساب متوسط المقياس وذلك كما يلي:

$$م = \frac{(05)\text{النقطة} \times (39)\text{عددالبنود}}{2} = 97.5$$

منه: تدل الدرجة الأكبر من هذا المتوسط على العدوانية المرتفعة وتدل الأقل من هذا المتوسط على العدوانية المنخفضة. **(نقلا عن شريفي هناء، 2002، ص130).**

ولقد سمحت نتائج هذه الدراسة الاستطلاعية من تقدير الوقت اللازم لإجراء الدراسة الأساسية والفترة الزمنية المناسبة لذلك.

وكذلك من خلالها تم التأكد من مدى تمتع أداتي البحث بالخصائص السيكومترية من حيث صدقها وثباتها، الأمر الذي يجعلنا مطمئنتين من استخدامهما في انجاز البحث العلمي الحالي.

وأخير سمحت لنا نتائج هذه الدراسة الاستطلاعية من وضع خطة واضحة ومناسبة لتطبيق خطوات الدراسة الأساسية.

4- منهج الدراسة:

يعتبر علماء المنهجية العلمية المنهج الوصفي كخطوة من الخطوات الأولى إلى جمع بيانات كافية ودقيقة عن ظاهرة نفسية او اجتماعية ما، تتبعها خطوة ثانية تتمثل في تحليل ما تم جمعه من بيانات بطريقة موضوعية تؤدي إلى التعرف على العوامل المكونة والمؤثرة على الظاهرة كخطوة ثالثة. **(محمد عبيدات وآخرون،1999، ص46)**.

ويرى هؤلاء العلماء في منهجية البحث العلمي أن دراسة الواقع البحثي يعتمد أساسا على الوصف الدقيق للظاهرة والتعبير عنها تعبيرا كيفيا وكميا، حيث أن التعبير الكيفي يصف لنا الظاهرة ويوضح خصائصها في حين أن التعبير الكمي يعطينا وصفا رقميا يوضح مقدار هذه الظاهرة أو حجمها ودرجات ارتباطها مع الظواهر المختلفة الأخرى.

ومن جهة أخرى فان اختيارنا للمنهج الوصفي التحليلي يساعدنا كثيرا في معالجة الظاهرة المدروسة والتحقق من قبول الفرضيات أو رفضها، وذلك بعد وصف الظاهرة المدروسة كما هي في الواقع من خلال فهمها موضوعيا ومعرفة الأسباب والظروف المحيطة بها.

وفي ضوء ما سبق اعتمدنا في انجاز البحث الحالي على المنهج الوصفي التحليلي، كونه المنهج الأنسب للموضوع المدروس والذي في الأساس ينص على وصف ظاهرة ممارسة الألعاب الالكترونية لدى أفراد العينة لمعرفة مدى انتشارها في الوسط المدرسي وعلى إجراء مقارنات لمعرفة الفروق في الدرجات بحسب متغيرات الجنس والسن والمستوى الدراسي، نفس الشيء ينطبق على المتغير الثاني للبحث والمتمثل في ظهور السلوك العدواني. وهذا يقتضي وصفا وتحليلا وتفسيرا لكلا الظاهرتين المدروستين بهدف الوقوف على مدى تحقق الفرضية القائلة بالعلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية وظهور السلوك العدواني لدى فئة تلاميذ المرحلة المتوسطة.

5- مجتمع الدراسة الأساسية:

ونعني به مجتمع البحث، أو مجموع المفردات التي يستهدف الباحث دراستها لتحقيق نتائج الدراسة، ويمثل هذا المجتمع الكل أو المجموع الأكبر للمجتمع المستهدف، الذي يستهدف الباحث دراسته ويتم تعميم نتائج الدراسة على كل مفرداته.

ومجتمع البحث الحالي يتوزع على ثلاث متوسطات تابعة لمديرية التربية لولاية تيزي وزو. وسنتطرق في الجدول الموالي إلى وصف تفصيلي لمجتمع الدراسة الحالية.

جدول رقم (05):

توزيع أفراد مجتمع الدراسة الأساسية حسب المؤسسة التعليمية

إسم المؤسسة	عدد التلاميذ
حليش حسين	544
القاعدة 06	320
مخبي محند	288
المجموع	1252

يتضح من خلال الجدول رقم (05) أن عدد التلاميذ في متوسطة "**حليش حسين**" يقدر ب (544) تلميذ وتلميذة أكبر من كلتا المتوسطتين "**القاعدة 06**" التي تقدر ب (320) و تليها متوسطة "**مخبي محند**" ب (288) تلميذ وتلميذة.

6- تحديد عينة الدراسة الأساسية وكيفية اختيارها:

تعرف عينة البحث أنها "نموذجا يشمل جزءا من وحدات المجتمع الأصلي المعني بالبحث تكون ممثلة له حيث صفاته المشتركة، وهذا الجزء يغني الباحث عن دراسة كل وحدات ومفردات المجتمع الأصلي خاصة في حالة صعوبة دراسة كل تلك الوحدات".

(عامر ابراهيم قنديلجي،1999، ص137).

فالعينة تتكون من مجموع العناصر التي فعلا جمعت بيانات حولها، أما المجتمع فيتكون من مجموع العناصر التي من الممكن أن نختار من بينها العينة، بمعنى مجموع العناصر التي تتمتع بالسمة أو الخاصية موضوع الدراسة. **(محمود بوسنة، 2007، ص189)**.

وعلى هذا الأساس اعتمدنا في البحث الحالي على عينة قوامها (110) تلميذا وتلميذة يدرسون في مستوى التعليم المتوسط بثلاث متوسطات تابعة لمديرية التربية لولاية تيزي وزو، والذين تتراوح أعمارهم ما بين (أقل من 12 وأكثر من 15 سنة)، ولقد تم اختيار أفراد العينة الأساسية بطريقة عشوائية، حيث تم سحبها من مجتمعها الأصلي.

جدول رقم (06):

توزيع أفراد العينة الأساسية حسب المؤسسة التعليمية

إسم المؤسسة	عدد التلاميذ
حليش حسين	30
القاعدة 06	40
مخبي محند	40
المجموع	110

يتضح من خلال الجدول رقم (06) أن عدد التلاميذ في كلتا المتوسطتين "**القاعدة 06**" و "**مخبي محند**" يقدر ب (40) تلميذ و تلميذة أكثر من متوسطة "**حليش حسين**" التي تقدر ب (30) تلميذ وتلميذة.

ولقد اعتمدنا على الطريقة العشوائية في اختيار العينة، كونها الطريقة الأمثل في البحث الحالي، وذلك كون أفراد المجتمع الأصلي فيها معروفين ومتشابهين من حيث هم تلاميذ في مستوى التعليم المتوسط.

ومن المعروف لدى علماء المنهجية في العلوم الاجتماعية أن العشوائية تعد "الأسلوب الأمثل في اختيار العينة إذا كان المدروس متجانسا، بمعنى حدث هناك (أي يتشابه بين الأفراد في معظم

الصفات التي تكون في المجتمع) أي أن هذه الطريق تتميز بسهولة الحصول على العينة، كما أنها قليلة التكلفة، ناهيك على أنها تعطي فرصة أفضل لاختيار جميع مفردات المجتمع دون تدخل الباحث، كما أنها تشترط شرطين رئيسيين أثناء اختيارها أولهما، أن يكون جميع أفراد المجتمع الإحصائي معروفين، و الثاني أن يكون أفراد العينة متجانسين في خصائص ما. **(محمد بوعلاق، 2009، ص 18).**

7- خصائص عينة الدراسة الأساسية:

لقد شملت دراستنا على متغيرات تصف خصائص عينة البحث المتمثلة فيما يلي:

الجنس (ذكر، إناث)، (السن) و (المستوى الدراسي)، والجدول التالي يوضح توزيع أفراد العينة وفقا للخصائص التالية:

جدول رقم (07):

توزيع أفراد العينة حسب عامل الجنس:

الجنس	التكرارات	النسبة المئوية %
ذكور	58	%52,73
إناث	52	%47,27
المجموع	110	**%100**

من خلال الجدول رقم (07) يلاحظ أن توزيع أفراد العينة بالنسبة للمجتمع الأصلي حسب عامل السن هو 47,27% بالنسبة للإناث و 52,73%، بالنسبة للذكور، وهذا يعني أن عدد الذكور أكثر من عدد الإناث.

جدول رقم (08):

توزيع أفراد العينة حسب عامل السن:

عدد الأفراد / السن	الذكور		الإناث		المجموع
	التكرارات	النسبة المئوية %	التكرارات	النسبة المئوية %	
أقل من12	5	%8,62	4	% 7,69	9
]15-12،1]	14	%24,14	7	%13,46	21
أكثر من 15	39	%67,24	41	%78,85	80
المجموع	58	%100	52	%100	110

يتضح من خلال الجدول رقم (08) أن الفئة العمرية [أكثر من 12] هي الأكثر تكرارا عند الإناث مقارنة مع الذكور حيث بلغت عند الإناث 78,85% أما عند الذكور 67,24%، ثم تليها القيمة العمرية [12- 15] إذ بلغت نسبة تكرارها عند الذكور 24,14% أكثر تكرارا عند الإناث التي تقدر ب 13,46%، أما القيمة العمرية [أكثر من15] فهي تكررت بنسبة 8,62% عند الذكور مقارنة مع التكرار عند الإناث وتقدر ب 7,69 %.

8- مجال إجراء الدراسة:

8-1- المجال المكاني:

لقد تم إنجاز هذه الدراسة ميدانيا في متوسطة (**القاعدة 06)** المتواجدة في مدينة تيزي وزو التابعة لمديرية التربية بولاية تيزي وزو.

كان قرار إنشاء هذه المؤسسة في 09 سبتمبر 2010 من طرف والي ولاية تيزي وزو، وتم تدشينها 14 أكتوبر 2011 من طرف معالي السيد وزير التربية و التعليم "**أبو بكر بن بوزيد**" تبلغ مساحتها الإجمالية حوالي (2601,91م^2)، نظامها خارجي لعدم وجود مطعم.

يتمدرس في هذه المؤسسة حوالي 300 تلميذ و تلميذة ، يؤطرهم 44 أستاذ في مختلف المواد إلى جانب طاقم إداري يتكون من مدير، مستشارة تربوية، و مساعدين تربويين، وعمال مهنيين.

8-2- المجال الزماني:

تم إجراء الدراسة الحالية خلال السنة الدراسية (2017-2018)، حيث أجريت الدراسة نهاية شهر أفريل من نفس السنة الدراسية، حيث تم تفقد أقسام جميع المستويات (السنة الأولى، السنة الثانية، السنة الثالثة، السنة الرابعة).

8-3- حدود الدراسة:

اقتصرت دراستنا هذه على عينة من تلاميذ التعليم المتوسط بالنسبة لجميع المستويات، في ثلاث متوسطات من ولاية تيزي وزو، تتراوح أعمارهم **(11-16)** سنة.

9- الأساليب الإحصائية:

بعد جمع البيانات اللازمة للإجابة على أسئلة الدراسة، قمنا بتفريغ الاستمارات الصالحة وعددها (110) استمارة والتي أخضعت لعملية ترميز أدخلناها في الحاسوب الآلي، بالاعتماد على البرنامج الإحصائي للعلوم الاجتماعية، والذي يرمز له اختصارا بالرمز(spss) لاختبار فرضية البحث في تحليل البيانات المجتمعة، وفيما يلي مجموعة الأساليب المستخدمة في هذه الدراسة.

9-1- التكرار fréquence:

التكرار هو عدد المرات التي تتكرر فيها الظاهرة أو مشاهدة معينة، فمثلا إذا كان المتغير يتعلق بالجنس (ذكر أو أنثى)، فالتكرار يعني في هذه الحالة هو عدد الذكور وعدد الإناث الخاص بمجتمع الدراسة أو العينة المختارة. ويستعمل التكرار بشكل أساسي في حالة المقاييس الاسمية مثل الأسئلة المتعلقة بالجنس والحالة المدنية والمستوى التعليمي. كما يمكن استخدامه في المقاييس التفاضلية مثل الأسئلة التي يطلب فيها من المبحوث إعطاء رأيه حول موضوع معين ويطلب إليه الإجابة عن ذلك ضمن خيارات تتدرج من موافق بشدة إلى غير موافق بشدة أو مهم جدا إلى غير مهم على الإطلاق. **(محمد عبيدات وآخرون،1999، ص117).**

9-2- النسب المئوية pourcentage :

يستخدم في العادة مع تكرار النسبة المئوية لكل فئة التي تبين نسبة كل فئة من المجموع الكلي. **(محمد عبيدات وآخرون،1999، ص117).**

9-3- المتوسط الحسابي Moyenne:

المتوسط الحسابي لقيم متغير ما هو قيم ذلك المتغير مقسوما على عدد هذه القيم، فهو معلومة رقمية تتجمع حولها سلسلة من القيم يمكن من خلالها الحكم على بقية قيم المجموعة، ومن مميزاته أنه يعتمد في حسابه على جميع القيم، هو نقطة اتزان المشاهدات وهو أقل مقاييس النزعة المركزية تأثرا بالتقلبات العينية كما أنه يتأثر بالقيم المتطرفة، فهو لا يصلح للتوزيعات الملتوية وكذلك لا يصلح في حالة الفئات المفتوحة لعدم وجود مركز فئة، ولحساب المتوسط الحسابي لعدد من القيم نقوم بحساب مجموعها ونقسمه على عددها. **(محمد بوعلاف،2009،ص41،40).**

9-4- الانحراف المعياريEcart type:

هو مقياس للتشتت، وهو الجذر التربيعي للتباين ومتوسط للمسافات بين القيم والمتوسط الحسابي. يرمز لهذا المقياس بحرف(s) عندما نحسبه لعينة، ويرمز له بحرف سيغما عندما نحسبه لمجتمع. والانحراف المعياري أهم مقاييس التشتت وأكثرها استعمالا ويمكن حسابه من الدرجات الخام والتكرارية، لكنه لا يصلح للمقارنة بين التوزيعات المختلفة، إنه قيمة حقيقية موجبة وهو

يستعمل لتمثيل توزيع متغير عشوائي حقيقي حول متوسطه، لذلك فهو يعرف بكونه متوسط انحراف القيم عن متوسطها ويمثل الجذر التربيعي للتباين.

(محمد عبيدات وآخرون،1999، ص63).

9-5- معامل الارتباط بيرسن(1857-1936)Corrélation de pearson:

يرمز له بحرف (ر) ويعد أحد المؤشرات الإحصائية البارامترية لدراسة قوة واتجاه العلاقة بين متغيرين كميين س(المتغير المستقل) وص(المتغير التابع)، تتراوح قيمة هذا المعامل بين (+1)إلى(-1)، تدل القيمة الخطية(+1)أو(-1) لمعامل الارتباط برسن على وجود علاقة تامة بين المتغيرين، وبالمقابل تدل قيمته المساوية 0 على إنعدام وجود علاقة خطية بين المتغيرين المدروسين، وكلما اقتربت قيمته من (+1)أو(-1) دل ذلك على وجود علاقة قوية بينهما، يستعمل هذا المعامل لما يفترض الباحث أن أي تغير في المتغير الأول يتبعه تغير في المتغير الثاني وكذا لما يفترض أن أي تغير في المتغير الأول يؤدي إلى نقصان في المتغير الثاني. **(نفس المرجع السابق، ص79).**

9-6- اختبار "T test":

اختبار براميتري يعتمد على التوزيع الطبيعي للعينات المدروسة، و يستخدم لتحديد مدى دلالة الفروق. **(مقدم عبد الحافظ ،2003، ص57).**

9-7- تحليل التباين المعاملي ANOVA:

أسلوب إحصائي يستخدم في حالة وجود متغيران مستقلان أو أكثر و متغير تابع واحد. فهو يعطي نتيجة إحصائية كلية تساوي متوسطات متغير واحد في عدة مجموعات، وهو لا يوضح أي المجموعات تختلف عن غيرها. **(نفس المرجع السابق، ص62).**

خلاصة الفصل:

يعتبر هذا الفصل نظرة شاملة ألمت بمنهجية البحث، حيث تطرقنا إلى الدراسة الاستطلاعية المنهج المستعمل في الدراسة، كما قمنا بعرض أهم خصائص العينة، أدوات جمع البيانات الأساليب الإحصائية التي فرضتها الدراسة.

الفصل السادس: عرض وتحليل ومناقشة النتائج

- ✓ تمهيد الفصل.
- ✓ 1- عرض وتحليل ومناقشة النتائج الخاصة بالفرضية الأولى.
- ✓ 2- عرض وتحليل ومناقشة النتائج الخاصة بالفرضية الثانية.
- ✓ 3- عرض وتحليل ومناقشة النتائج الخاصة بالفرضية الثالثة.
- ✓ 4- عرض وتحليل ومناقشة النتائج الخاصة بالفرضية الرابعة.
- ✓ 5- عرض وتحليل ومناقشة النتائج الخاصة بالفرضية الخامسة.
- ✓ إستنتاج عام.
- ✓ خاتمة.
- ✓ توصيات واقتراحات.

تمهيد:

تستعرض الباحثتين في هذا الفصل المعالجة الإحصائية للبيانات الخاصة باختبار فروض الدراسة وتحليل النتائج المتوصل إليها ومناقشتها، كما تقدمان في ثنايا هذا الفصل كذلك عرضا مفصلا للخطوات التي سلكتها الباحثتين من اجل الربط بين ماهو نظري بما هو تطبيقي من هذا البحث.

وتختم الباحثتين مضمون هذا الفصل بجملة من الاقتراحات والتوصيات التي تراهما ضرورية نابعة عن الاستنتاجات التي استنبطت من مضمون النتائج المتوصل إليها ودلالة محتواها العلمية والمعرفية والبيداغوجية، فاتحة بذلك أفاق بحث جديدة لباحثين آخرين يتناولون فيها جوانب أخرى من إشكالية (السلوك العدواني) و(الألعاب الإلكترونية) التي لم نتطرق إليها في البحث الحالي حيث نأمل أن تمس فئات تعليمية أخرى كالثانوي والابتدائي.

1-عرض وتحليل ومناقشة النتائج الخاصة بالفرضية الأولى:

من أجل اختبار الفرضية الأولى والتي تنص على "**وجود علاقة إرتباطية دالة إحصائيا بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط**"، تم حساب معامل الارتباط بيرسن(**r**)، والجدول التالي يوضح النتائج:

جدول رقم (09):

حساب معامل الارتباط بيرسن (r) لإيجاد العلاقة بين المتغيرين:

المتغيران	العينة N	بيرسنr	الدلالة الإحصائية المحسوبة	درجة الحرية
السلوك العدواني و الألعاب الإلكترونية	**110**	**0.570**	**0,000**	**0,01**

اتضح من معطيات الجدول رقم (09) أن قيمة معامل ارتباط بيرسن (r) يساوي (0,570) وهي قيمة موجبة وهي دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة 0,01، حيث أن قيمة sig 0.000 وهي اصغر من القيمة المعتمدة 0.01 . وهذا يعني أنه توجد علاقة دالة إحصائيا بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

وعلى هذا الأساس يمكن القول بان الفرضية الأولى التي مفادها "وجود علاقة ارتباطيه دالة إحصائيا بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط" قد تحققت.

ويمكن تفسير هذه النتيجة بما توصلت إليه دراسة أمريكية حديثة قام بها باحثون وأخصائيون وأطباء، أجريت سنة 2010 بمدينة شيكاغو، عن الأطفال الممارسين لألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف التي يمكن أن تزيد من الافكار والسلوكيات العدوانية عندهم وأشارت الدراسة إلى أن هده الالعاب قد تكون أكثر ضررا من افلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل، وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها، لذا فالكثير من الأخصائيين الاجتماعيين والأطباء النفسيين يلقون اللوم على الالعاب الالكترونية على أنها السبب الأساس في زيادة العنف في المجتمع، وقالو أن الالعاب تنمي العنف بشكل غير هادف في النفوس، وإشاعة الجنس والفاحشة بين الاطفال والمراهقين وذلك من خلال انتشار الالعاب التي تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الاباحية الرخيصة التي تفسد عقول الاطفال والمراهقين على حد سواء، تلك يتم جلبها عن طريق الانترنت ومن ثم ترويجها، وأكدت الدراسة أن الإدمان على هذه الالعاب الالكترونية أدى ببعض الاطفال والمراهقين إلى حد الادمان المفرط مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الاشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الالعاب في الاماكن المخصصة مثل واشنطن، شيكاغو ولندن، بريطانيا.

وتظهر أيضا دراسة ماجستير حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، من إعداد دلال عبد العزيز الحشاش، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص

الإرشاد النفسي والتربوي،2008، وتتمحور إشكالية هذه الدراسة حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، وسعت للإجابة على الإشكالية التالية:

توصلت الدراسة إلى وجود فروق فردية ذات دلالة إحصائية عند مستوى **(0.05≥a)** بين متوسط درجات طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ولصالح طلبة المجموعة التجريبية.

وفي ضوء هذه النتيجة قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات من أبرزها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني وبيان أثرها على سلوك أبنائهم.

وأخيرا فإن مايمكن استنتاجه من مناقشة معطيات هذه الفرضية أن للألعاب الإلكترونية علاقة ترتبط ارتباطا وثيقا بالسلوك العدواني، كونهما عنصران أساسيان يحددان سلوك التلميذ.

2. **عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الثانية:**

جدول رقم (10):

حساب اختبار(t) test للفروق بين الجنسين في نتائج استبيان الألعاب الإلكترونية:

المتغير	العينة		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة (t)	الدلالة الإحصائية المحسوبة	الدلالة المعتمدة	القرار الإحصائي
الألعاب الإلكترونية	الذكور	58	39,517	7,765	108	4,453	0,000	0,05	دالة
	الإناث	52	32,731	8,213					

نلاحظ من خلال الجدول رقم (10) أن حجم عينة الذكور توصلت إلى (58) والإناث (52) وهذا يعني أن فئة الذكور أكبر من فئة الإناث. من أجل اختبار الفرضية الثانية والتي تنص على

"وجود فروق دالة إحصائيا في درجات الألعاب الإلكترونية وفقا لعامل الجنس لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

اتضح ان متوسط درجات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى الذكور بلغ 39.517 درجة بانحراف معياري 7.765 ومتوسط درجات الإناث 32.731 درجة بانحراف معياري 8.213 .

باستخدام اختبار Test (T) لفحص دلالة وجود هذه الفروق اتضح أن قيمة **Test (T)** بلغت4.453 وهي قيمة دالة عند مستوى الدلالة 0.05، حيث ان قيمة sig 0.000 اصغر من القيمة المعتمدة 0.05، ومن ثم يمكننا القول بان الفرضية الثانية التي مفادها "توجد فروق ذات دالة احصائيا في ممارسة الألعاب الالكترونية وفقا لعامل الجنس"، قد تحققت وذلك لصالح الذكور.

ويمكن تفسير هذه النتيجة في أن الذكور أكثر إدمانا للألعاب الإلكترونية وذلك على الرغم من توفر نفس الظروف والعوامل، وقد يرجع سبب هذا الاختلاف إلى أن التلميذات مثلهن مثل الذكور يمارسن الألعاب الالكترونية الموجهة، خلافا للذكور فهم يفضلون تلك الألعاب غير الموجهة ربما لكون هذه الأخيرة تتضمن حرية التلميذ الذكر في اختيار اللعبة التي يريدها دون إكراه، وبالتالي يمكنه اختيار اللعبة التي تتناسب مع رغبته في اللعب. وبالإضافة الى ذلك فان الذكور يملكون حرية التنقل الى أماكن بعيدة عن مراقبة الأهل كمقاهي الانترنت حيث يجد اللعبة التي تتناسب مع رغبته المألوفة، أو التي تشبع ما لديه رغبة في التنافس والتحدي.

ومن جهة أخرى يمكن تفسير وجود الفروق في ممارسة الألعاب الالكترونية بين الذكور والإناث في ما أشارت إليه نتائج دراسة كل من (Klimmt& Hartman, 2006) في ان الألعاب الالكترونية لها تأثير على بعد اتخاذ القرار لدى الذكور، وذلك لكون اتخاذ القرار سلوك يدخل في إطار الثقافة الذكورية أكثر منه في الثقافة الأنثوية.

ويمكن تفسير هذه النتائج كذلك بما أشارت إليه العديد من الدراسات، منها دراسة (Klimmt, 2006) في أن الفتيان يقضون وقتاً أطول بكثير في ممارسة الألعاب الالكترونية مما تقضيه الفتيات الذكور. كما أشارت الى الفروق فالملاحظة فيما يتعلق بنوعية الألعاب التي يفضلها كل من Klimmt & Hartman.

ومن الدراسات التي تدعم النتائج الخاصة بالفرضية الثانية للدراسة الحالية دراسة (مها الشحروري،2000) أظهرت أن الإناث لا تهتمن بعامل المنافسة الذي تقوم عليه مجريات اللعبة وأنهن يخشين كل أشكال ألعاب المنافسة، بل يفضلن الألعاب التي تعتمد على الألغاز، أقرت كثير من الإناث في الدراسة إنهن لا يملن الى ألعاب مسابقة السيارات أو ألعاب Action وألعاب كرة القدم، بل أظهرن استمتاعاً أكثر بألعاب الألغاز وألعاب بإربي.

ومن مظاهر الفروق الملاحظة كذلك بين الذكور والإناث في استعمال الألعاب الالكترونية والتي تدعم نتائج فرضية بحثنا ما أشارت إليه دراسة (جروان،2005) في أن الإناث يفضلن استشارة بعضهن بعضا قبل أن يتخذن القرار في البديل الذي يردن اختياره من هذه الألعاب، حيث إنهن كن يخشين اختيار البديل ولا يصل بهن إلى الحل. فتريد أن تختار البديل الصائب من المرة الأولى خشية الوقوع في الخطأ. كما أنهن كن يفضلن الألعاب المألوفة لديهن والتي يعرفنها مسبقاً لكي يكون الفوز حليفهن. بينما الذكور كانوا أكثر جرأة ويتذمرون باستمرار بسبب أنهم يريدون اللعب بألعاب جديدة غير مألوفة لديهم ولا يعرفونها. وكانت ألعاب التحدي والمنافسة هي أكثر الألعاب التي تجذبهم وينغمسون بها طوال الوقت، حيث ساد هذا الجو فيما بينهم يتنافسون من يصل إلى الحل أولا ولم يظهروا التردد في اختيار البديل للوصول إلى الحل حتى وان كان خطأً في المرة الأولى يعاود اللعب مرة أخرى ويقوم باختيار بديل آخر إلى أن يصل إلى الحل. ورفضوا بشدة ألعاب الألغاز. إن عملية اتخاذ القرار جزء لا يتجزأ من عملية حل المشكلة. وبما أن موقف اللعبة بحد ذاته يشكل موقف مشكلة بحاجة إلى حل فلا بد للاعب من أن يقوم بعملية اتخاذ القرار باختيار البديل المناسب من مجموعة البدائل التي توفرها اللعبة حتى يصل إلى الحل. ولضمان استمرارية اللاعب في اللعبة عليه أن يقوم بعملية مستمرة من اتخاذ القرارات لبدائل الحل التي تضمن له الانتقال في مستويات اللعبة. ويختار اللاعب بين البدائل بناء على مجموعة من الخطوات المنظمة التي تستند عليها اللعبة، وتتيح إجراءات اللعبة للاعب معرفة نتيجة قراره فوراً وذلك من خلال ما يظهر على الشاشة من نقاط أو مكافآت أو السماح له بالانتقال إلى مستويات أكثر صعوبة في اللعبة وغيرها من تعزيزات تشجع اللاعب في اتخاذ القرار(جروان،2005).

3. عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة:

جدول رقم (11):

حساب إختبار(T)Test للفروق بين الجنسين في نتائج مقياس السلوك العدواني:

المتغير	العينة		المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة (T)	الدلالة الإحصائية المحسوبة	الدلالة المعتمدة	القرار الإحصائي
السلوك العدواني	ذكور	58	91,719	33,319	108	1,738	0,085	0,05	غير دالة
	إناث	52	80,904	31,484					

نلاحظ من خلال الجدول رقم (11) أن حجم عينة الذكور توصلت إلى (58) والإناث (52) وهذا يعني أن فئة الذكور أكبر من فئة الإناث. من أجل اختبار الفرضية الثالثة والتي تنص على "وجود فروق دالة احصائيا في درجات السلوك العدواني وفقا لعامل الجنس لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط".

اتضح ان متوسط درجات السلوك العدواني لدى الذكور بلغ 91,719 درجة بانحراف معياري 33,319، ومتوسط درجات الإناث 80.904 بانحراف معياري 31.484 .

وباستخدام اختبار Test (T) لفحص دلالة وجود هذه الفروق اتضح أن قيمة **Test (T)** بلغت 1.738 وهي قيمة غير دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.05 ، حيث أن قيمة sig 0.085 اكبر من مستوى الدلالة 0.05، ومن ثم يمكننا القول بان الفرضية الثالثة التي مفادها "توجد فروق ذات دلالة إحصائيا في مستوى السلوك العدواني وفقا لعامل الجنس" لم تتحقق.

ومن الدراسات التي تدعم النتائج الخاصة بالفرضية الثالثة **دراسة** "**هوفمان**" **(1990):** عن العدوانية عند كل من الذكور والإناث وتوصلت الدراسة إلى أن الفروق الدالة بين متوسطات درجات العدوانية عند الذكور والإناث لا تعود إلى الفروق بين الجنسين.

دراسة بتول بناي زبيدي (2006):

هدفت الى التعرف على العدوان لدى الأطفال في مراحل الطفولة مابين (2-12) سنة وشملت عينة الدراسة أن الذكور أكثر عدوانية من الإناث، كذلك أثبتت الدراسة أنه توجد فروق دالة احصائيا بين الجنسين في العدوان الجسدي، لصالح الذكور، في حين بينت الدراسة أنه لاتوجد فروق معنوية بين الجنسين في العدوان اللفظي، والعدوان الموجه نحو الذات، والعدوان الموجه نحو الأشياء.

دراسة براساد (1980) Prassad:

يتمحور موضوع الدراسة حول دراسة الفروق وفق الجنس في التعبير عن العدوان، وقد شملت عينة الدراسة على (50) طالب وطالبة من طلاب الدراسات العليا بالهند، حيث تراوحت أعمارهم مابين 20 إلى 25 سنة، وتم تطبيق مقياس العدائية من إعداد "باص" و"دوركي" وانتهت النتائج إلى أن:

- الذكور يحصلون على درجات مرتفعة في مجالات العدوان غير المباشر والشك والعدوان اللفظي مقارنة مع درجات الإناث على تلك المجالات.
- كما يمكن للثقافة أن تكون المحدد الرئيسي في زيادة التنفس الإنفعالي لأشكال معينة من العدوان. **(رشاد علي عبد العزيز مرسى، 1993، ص47).**

وهذا ربما راجع إلى عدة عوامل تتعلق بفترة المراهقة النفسية والانفعالية والمشاكل المتعلقة بها والتي تخص الذكور كما تخص الإناث مشاكل المراهقة، ناهيك عن تأثير العوامل الأسرية والاجتماعية كطبيعة البيئة المدرسية، ومخلفات الإهمال الأسري النفسية والسلوكية منها عدم الاهتمام والرفض والنقد المستمرين، إن انعكاس تأثير هذه العوامل يشترك فيها الذكر والأنثى، فرد الفعل العنيف يكون واحدا لدى الجنسين رغم اختلاف أساليب التعبير عنه، حيث يميل الذكر الى العنف الجسدي في حين تميل الإناث الى العنف اللفظي والمعنوي.

4. عرض و تحليل نتائج الفرضية الرابعة:

من أجل اختبار الفرضية الرابعة والتي تنص على "**وجود فروق دالة احصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل السن**"، تم حساب قيمة المربعات ومتوسط المربعات (داخل المجموعات وخارج المجموعات)، ومن ثم استعراض نتائج اختبار **(ANOVA)** لحساب دلالة الفروق بين متوسطات درجات أفراد العينة كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول رقم(12):

حساب اختبار(ANOVA) لحساب دلالة الفروق بين متوسطات الدرجات الألعاب الإلكترونية وفقا لعامل السن:

	قيمة المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	الدلالة المحسوبة	الدلالة المعتمدة	القرار الإحصائي
داخل المجموعات	518,066	2	259,033	3,637	0,030	0,05	دالة
خارج المجموعات	7621,425	107	71,288				
المجموع	8139,491	109					

نلاحظ من خلال الجدول رقم (12) أن حجم عينة الذكور توصلت إلى (58) والإناث (52) وهذا يعني أن فئة الذكور أكبر من فئة الإناث. من أجل اختبار الفرضية الرابعة والتي تنص على "وجود فروق دالة إحصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل السن".

يتضح من الجدول ان قيمة (**F**) بلغت (3,637) وهي قيمة دالة احصائيا عند مستوى الدلالة 0.05، حيث أن قيمة sig 0,030 اصغر من مستوى الدلالة 0.05، أي هذا يعني وجود فروق دالة إحصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية وفقا لعامل السن، كما نلاحظ في الجدول ذاته أن متوسط المر"بعات داخل المجموعات تقدر ب(259,033) ومتوسط المربعات خارج المجموعات تقدر ب (71,228) يعني أن متوسط المربعات داخل المجموعات أكبر من متوسط المربعات خارج المجموعات يعني أنه توجد فروق في متوسطات المربعات وفقا لعامل السن.

وهذا عكس ما توصلت اليه دراسة **عباس سيتي 2013:**

هدفت الى التعرف عن الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول. تناولت الدراسة أفراد العينة لجميع المناطق التعليمية الست لمختلف المراحل التعليمية بدءا من الصف الخامس الإبتدائي حتى الصف الثاني عشر الثانوي بقسميه الأدبي والعلمي بمدارس دولة الكويت، وبينت نتائج الدراسة: أنه لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بخصوص استجابات أفراد العينة تبعا للعمر.

5. عرض وتحليل نتائج الفرضية الخامسة:

من أجل اختبار الفرضية الخامسة والتي تنص على "**وجود فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل السن**"، تم حساب قيمة المربعات ومتوسط المربعات (داخل المجموعات وخارج المجموعات)، ومن ثم استعراض نتائج اختبار (**ANOVA**) لحساب دلالة الفروق بين متوسطات درجات أفراد العينة كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول رقم(13)

حساب اختبار(ANOVA) لحساب دلالة الفروق بين متوسطات الدرجات السلوك العدواني وفقا لعامل السن:

	قيمة المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	الدلالة المحسوبة	الدلالة المعتمدة	القرار الإحصائي
داخل المجموعات	4036,869	2	2018,435	1,913	0,153	0,05	غ . دالة
خارج المجموعات	111869,993	107	1055,377				
المجموع	115906,862	109					

نلاحظ من خلال الجدول رقم (13) أن حجم عينة الذكور توصلت إلى (58) والإناث (52) وهذا يعني أن فئة الذكور أكبر من فئة الإناث. من أجل اختبار الفرضية الخامسة والتي تنص على "وجود فروق دالة احصائيا في ظهور الساوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل السن".

يتضح من الجدول ان قيمة (F) بلغت (1,913) وهي قيمة دالة احصائيا عند مستوى الدلالة 0.05، حيث أن قيمة sig 0,153 أكبر من مستوى الدلالة 0.05، أي هذا يعني عدم وجود فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني وفقا لعامل السن، كما نلاحظ في الجدول ذاته أن متوسط المربعات داخل المجموعات تقدر ب(2018.435) ومتوسط المربعات خارج المجموعات تقدر ب(1055,377) يعني أن متوسط المربعات داخل المجموعات أكبر من متوسط المربعات خارج المجموعات يعني أنه لا توجد فروق في متوسطات المربعات وفقا لعامل السن.

ويمكن تفسير هذه النتيجة بما توصلت إليها بعض الدراسات منها:

دراسة ماليك Malik (2008):

هدفت الى التعرف على السلوك العدواني والعنف لدى الأطفال، وشملت عينة الدراسة (117) طفلا، تتراوح أعمارهم مابين (8–12) سنة، وبينت نتائج الدراسة: أن الأطفال في ذلك العمر لديهم مشكلات عدوانية، تظهر من خلال سلوكهم، وهذا عكس ماجاء في دراستنا.

دراسة عبد اللطيف خليفة وأحمد الهولي (2003):

هدفت الدراسة الى الكشف عن أهم مظاهر السلوك العدواني ومعدلات انتشاره وعلاقته ببعض المتغيرات لدى عينة طلاب جامعة الكويت، وشملت عينة الدراسة على (900) طالب وطالبة، وقد اعتمد الباحثان على المنهج الوصفي التحليلي، وتوصلت الدراسة الى عدة نتائج من أهمها مايلي:

– زيادة ملحوظة في معدلات انتشار السلوك العدواني بين طلاب الجامعة من الجنسين، وكانت من أهم مظاهر السلوك العدواني نجد الغضب، والرد بالمثل على من يعتدي عليه لفظيا أو بدنيا والغش في الإمتحانات و السخرية، والاستهزاء من الجنس الآخر، والتحرش الجنسي بالآخرين.

– وجود فروق في مظاهر السلوك العدواني لصالح الذكور.

– وجود علاقة سالبة بين كل من السلوك العدواني والالتزام الديني.

– عدم وجود علاقة جوهرية بين السلوك العدواني وبعض المتغيرات: العمر، الإختصاص الدراسي، المعدل الجامعي، ومستوى تعليم الوالدين.

(نظمي عودة أبو مصطفى ونجاح عواد السميري، 2008، ص360).

الاستنتاج العام:

استهدفت الباحثتان من خلال خطوات البحث الحالي التعرف على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكذا نوعية العلاقة التي تربطها بالسلوك العدواني لدى تلميذ مرحلة التعليم المتوسط، إذ أن الواقع يشير إلى أن هذا الأخير كثيرا ما تطرأ عليه تغيرات تجعله يواجه مشاكل نفسية، وهذا بسبب تعلقه وتقليده لتلك الألعاب الإلكترونية التي تولد اضطرابات في سلوكه ويصبح عدوانيا سواء في محيطه المدرسي أو الاجتماعي، ومن أجل التأكد من صحة الفرضيات المطروحة، قامت الباحثتان بإجراء دراسة ميدانية وفق خلفية نظرية تضمنت أدبيات مفهومي(الألعاب الإلكترونية) و(السلوك العدواني). ولقد وظفت الباحثتان من أجل جمع البيانات مقياس السلوك العدواني، وكذلك استبيان الألعاب الإلكترونية الذي تم إعداده خصيصا.

وعليه قمنا في دراستنا بصياغة فرضيات البحث والمتمثلة في:

-**الفرضية الأولى:** تنص على وجود علاقة ارتباطيه دالة إحصائيا بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

-**الفرضية الثانية:** تنص على وجود فروق دالة إحصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل الجنس.

-**الفرضية الثالثة:** تنص على وجود فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل الجنس.

-**الفرضية الرابعة:** تنص على وجود فروق دالة إحصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل السن.

-**الفرضية الخامسة:** تنص على وجود فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل السن.

-**الفرضية السادسة:** تنص على وجود فروق دالة إحصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل المستوى الدراسي.

-**الفرضية السابعة:** تنص على وجود فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وفقا لعامل المستوى الدراسي.

خاتمة:

توصلنا في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات نجيب بها عن التساؤلات التي تم طرحها في بداية دراستنا، والتي تصب كلها في ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط، والنتيجة أنه أغلبية أفراد العينة لا يستغنون عن هذه الألعاب الإلكترونية فهم يملكون حرية التصرف والدراسة واللعب و الترفيه وهذا يثبت أن استخدام أجهزة الألعاب الإلكترونية باختلاف أنواعها وأشكالها، واللعب بها داخل البيت لا يطرح أي مشكل بالنسبة لأغلبية مفرادات العينة، ولهم إمكانيات المادية لشراء أجهزة اللعب مما يجعلهم يتمتعون بالحرية في ممارستها بدون تقيد بالزمان ولا المكان.

فالألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير، وخاصة لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط، فلها وظائف ظاهرة وأخرى مستتيرة، ظاهرة هي للتسلية ومستتيرة منها ما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجها الترويج وفساد الأخلاق، فأصبحوا يندفنون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها لما تزرعه من سلوكات عدوانية، وهذا بسبب الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعلهم يميلون إلى الجريمة والقتل بطريقة لا شعورية فيقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، ويحدث بذلك اصطدام بينهم وبين أبناء جنسهم أو حتى مع الكبار، والميل إلى العزلة الإجتماعية والإنطواء مما يؤثر سلبا على نموهم الفكري والشخصي والإجتماعي.

إقتراحات وتوصيات:

وفقا لما توصلت إليه نتائج هذه الدراسة فإن الباحثين يقترحان بما يلي:

1- ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية في المدرسة والبيت وخارج المنزل.

2- إنشاء مركز وطني قومي على مستوى الوطن العربي لإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الإلكترونية والعمل على إنتاجها بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

3- إيجاد نظام تصنيف للألعاب الإلكترونية على غرار**"مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية Entertainment Software Rating Board (ESRB)**" ليكون مرجع، يعنى بتصنيف الألعاب حسب الأعمار وكذلك بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

4- تبني وزارات التربية والتعليم في العالم العربي بعضا من الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة وتضمينها في المناهج الدراسية، وعمل مسابقات ذات صلة بهذه الالعاب داخل وخارج المدرسة.

5- ينبغي على الوالدين إختيار الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم وأن تكون خالية من أي محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية.

6- ينبغي على الوالدين تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعتين في اليوم لممارسة اللعب يوميا بشرط أخذ فترات راحة كل 15 دقيقة ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة باقي الأنشطة اليومية.

7- إلزام المحلات التجارية بوضع معلومات إرشادية عن طبيعة الألعاب المعروضة، والفئات العمرية المناسبة لها، مع ضرورة تفعيل العقوبات الرادعة تجاه من بخالف.

المراجع

قائمة المراجع:

أ- مراجع باللغة العربية:

الكتب:

1) اجلال محمد سري (2003)، **الأمراض النفسية الاجتماعية،** عالم الكتب للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، مصر.

2) أحمد جبر، **الألعاب الإلكترونية، نظرة أكثر جدية،** موضوع على الخط من: http://www.swalif.net اطلع عليه يوم 2018/03/20 على الساعة 14:30.

3) أحمد محمد زغبي (2001)، **علم النفس النمو الطفولة والمراهقة**، دار الزهراء للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، عمان، الأردن.

4) بطرس حافظ بطرس(2008)، **المشكلات النفسية وعلاجها،** دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، الطبعة الأولى، عمان، الأردن.

5)حامد عبد السلام زهران (2003)، **علم النفس الإجتماعي**، دار النشر علاه الكتب، الطبعة السادسة، القاهرة، مصر.

6)حسن أبو رياش، زهرية عبد الحق (2007)، **علم النفس التربوي للطالب الجامعي والمعلم الممارس،** دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، الطبعة الأولى.

7) حسين علي فايد (2001)، **العدوان والاكتئاب في العصر الحديث**، مكتب العلمي للكمبيوتر والنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، مصر.

8)حسين علي فايد (2007)، **العدوان والاكتئاب في العصر الحديث**، مؤسسة طيبة للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، القاهرة، مصر.

9) حنان عبد الحميد العناني (2002)، **اللعب عند الأطفال**، دار الفكر للطباعة والنشر، الطبعة الأولى،عمان، الأردن.

10) خليل قطب أبو قورة (1996)، **سيكولوجية العدوان**، مكتبة الشباب، الهيئة العامة لقصور الثقافة، القاهرة، مصر.

11) رابح تركي (1999)، **أصول التربية والتعليم**، المؤسسة الوطنية للكتاب، ديوان المطبوعات الجامعية، الطبعة الأولى، الجزائر.

12) شريفي هناء (2002)، **استراتيجيات المقاومة وتقدير الذات وعلاقتها بالعدوانية لدى المراهق الجزائري**، رسالة ماجستير في علم النفس العيادي، الجزائر.

13) صالح محمد علي أبو جادو (2007)، **علم النفس التطوري**، الطفولة والمراهقة، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، الطبعة الأولى، الأردن.

14) طه عبد العظيم حسين(2007)، **سيكولوجية العنف العائلي والمدرسي**، دار الجامعة الحديثة، القاهرة، مصر.

15) عالية حبيب وآخرون (2009)، **علم الإجتماع الريفي**، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، الطبعة الأولى، عمان، الأردن.

16) عامر ابراهيم قنديلجي (1999)، **البحث العلمي واستخدام مصادر المعلومات**، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، عمان، الأردن.

17) عباس محمود عوض (2006)، **علم النفس الإحصائي**، دار المعرفة الجامعية، الأزاريطية، الطبعة الأولى، عمان.

18) عبد الرحمان العيسوي (1984)، **القياس والتجريب في علم النفس التربوي**، مكتب النهضة، القاهرة، الطبعة الثانية.

19) عبد الفتاح دويدار (1996)، **سيكولوجية النمو والإرتقاء**، دار المعرفة الجامعية، الطبعة الأولى، الإسكندرية.

20) عبد اللطيف محمد خليفة (1998)، **دراسات في علم النفس الإجتماعي**، دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة، مصر.

21) عدنان أحمد الفسفوس(2006)، **الدليل الإرشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدارس**، الطبعة الأولى، المكتبة الالكترونية.

22) عصام عبد اللطيف العقاد(2001)، **سيكولوجية العدوانية وترويضها**، دار غريب للنشر والطباعة، مصر.

23) فضل سلامة(2006) ، **سيكولوجية اللعب عند الطفل** ، دار أسامة، دار المشرق العربي، الأردن.

24) محمد بوعلاق (2009)، **الموجه في الإحصاء الوصفي والإستدلالي في العلوم النفسية والإجتماعية والتربية**، دار الأمل للطباعة والنشر والتوزيع،الطبعة الأولى، الجزائر.

25) محمد عبيدات وآخرون (1999)، **منهجية البحث العلمي– القواعد– المراحل– التطبيقات**، دار وائل للطباعة والنشر، الطبعة الثانية، الأردن.

26) محمد علي عمارة (2008)، **برامج علاجية لخفض مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين**، المكتب الجامعي للنشر والتوزيع، بدون طبعة، القاهرة، مصر.

27) محمد محمود الحيلة (2002)، **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها**، دار المسيرة، الطبعة الأولى، عمان، الأردن.

28) محمد محمود الخوالدة (2003)، **اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاتها التربوية في إنماء شخصياتهم**، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن.

29) محمود بوسنة (2007)، **علم النفس القياسي: المباديء الأساسية**، ديوان المطبوعات الجامعية، بدون طبعة، الجزائر.

30) محي الدين مختار (بدون سنة)، **محاضرات في علم النفس الإجتماعي**، ديوان المطبوعات الجامعية الجزائر، بدون طبعة، الجزائر.

31) مصطفى نور القمش، خليل عبد الرحمن(2007)، **الاضطرابات السلوكية والانفعالية**، دار المسيرة للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، الأردن.

32) مقدم عبد الحافظ (2003)، **الإحصاء والقياس النفسي التربوي**، ديوان المطبوعات الجامعية، الطبعة الثانية، الجزائر.

33) مها حسني الشحروري(1428- 2008)، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وماعليها**، دار المسيرة، الطبعة الأولى ، عمان، الأردن.

34) وهيب سمعان، محمد منير مرسي (1998)، **الإدارة المدرسية الحديثة**، عالم الكتب للنشر والتوزيع، القاهرة .

الرسائل الجامعية:

1) أحمد فلاق(2009/2008)، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات**، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال.

2) بشير نمرود (2008)، **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15)** – القطاع العام – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس –الجزائر، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي.

3) الحميدي محمد ظيدان الظيدان (2003)، **تقدير الذات وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة بمدينة الرياض**، رسالة ماجستير في العلوم الإجتماعية، جامعة الرياض.

4) شفيق ليكوفان، **الأثر السوسيو ثقافي للأنترنيت على الطفل الجزائري**، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة (2008-2009)، فترة الدراسة 2009 ، رسالة الماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات.

5) العربي قوري ذهبية (2012)، **العقاب الجسدي والمعنوي للمدرسين وتأثيرها على ظاهرة السلوك العدواني لدى التلميذ المتمدرس في مستوى التعليم المتوسط ومستوى التعليم الثانوي**، رسالة ماجستير في علم النفس المدرسي، تيزي وزو.

6) مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة**(2011-2012)، **فترة الدراسة 2012**، رسالة الماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات.

المجلات:

1) مجلة الشقائق، إسماعيل حسين أبو زعنزنة، الألعاب الالكترونية وواقع أطفالنا (سبتمبر 2002م، رجب 1423 هـ) ، العدد61.

2) مجلة المتميزة، طفلك والألعاب الإلكترونية، مزايا وأخطار، ركن الطفل (ذو القعدة 1425) العدد الثالث والعشرون.

3) مجلة لغة العصر، ماذا تعرف عن أجهزة الألعاب الإلكترونية، نشأتها وتاريخها (2008)، العدد 97 ، ديسمبر، مصر.

4) مجلة الثقافة النفسية، نشأت صبوح، رمزية نعمان، سناء شطح (سبتمبر 2000)، الألعاب الإلكترونية والعدوانية، العدد 44 ، المجلد11، دار النهضة العربية، بيروت، لبنان.

5) مجلة علوم التربية الرياضية، عكة سليمان، جاسم سليمان (2012)، أشكال السلوك العدواني لدى التلاميذ بين 11 و16 سنة، العدد 2، جامعة الموصل، العراق.

مراجع باللغة الأجنبية:

1) Kutner, Olso, and Warner, (2008). **Parents and sons perspectives on video game** play. Journal of Adolescent Research.

2) Renchlir, M (1981). La psychologie; puf fondamentale; 4éme édition ;France, paris.

- **3**) Salen, K. and Zimmerman, E. (2004). **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge, MA: MIT Press.

-

مواقع إلكترونية:

1) http://search.4shared.com/9/caseaQd/1/books.

2) https: search 2 shooq 2 com/9/CAQD/1/book.

3) http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm

الملاحق

ملحق رقم (01): مقياس السلوك العدواني.

مقياس السلوك العدواني

الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

السن :

المتوسطة:

المستوى الدراسي:

التعليمة: فيما يلي مجموعة من العبارات، الرجاء قراءة كل عبارة جيدا، ثم ضع إشارة (×) أمام الجواب الذي يناسبك، لا توجد عبارة صحيحة أو أخرى خاطئة، لا تترك عبارة بدون إجابة عليها، أجب بصدق و بكل موضوعية.

الرقم	العبارات	تنطبق تماما	تنطبق غالبا	تنطبق بدرجة متوسطة	تنطبق نادرا	لا تنطبق
1	أشعر أحيانا بأن الغيرة تقتلني					
2	أشعر أحيانا أنني أعامل معاملة سيئة في حياتي					
3	اشترك في العراك أكثر من الأشخاص الآخرين					
4	اعتقد أنه لايوجد مبرر مقنع لكي أضرب شخصا آخر					
5	عندما أختلف مع أصدقائي فإنني أخبرهم برأي فيهم					

	بصراحة					
6	يصعب علي الدخول في نقاش مع الآخرين الذين يختلفون معي في الرأي					
7	يمكن أن أسب الأشخاص الآخرين دون سبب معقول					
8	أنفجر بالغضب بسرعة و أرضى بسرعة أحيانا					
9	أنفجر بالغضب بسرعة و أرضى بسرعة أحيانا					
10	يبدو الإنزعاج علي بوضوح عندما أخفق(أحبط) في شيء ما					
11	أجد لدي رغبة قوية في ضرب أي شخص في حين لآخر					
12	أشك في الأشخاص الغرباء الذين يظهرون لطفا زائدا					
13	غالبا ما أجد نفسي مختلفا عن الأشخاص الآخرين حول أمر ما					
14	أشعر أحيانا و كأنني على					

	وشك الإنفجار					
15	يرى أصدقائي أنني شخص مثير للجدل و الخلاف					
16	أتعجب لسبب شعوري بالمرارة (الألم نحو الأشياء التي تخصني)					
17	إذا غضبت فإنني ربما أضرب شخصا آخر					
18	أنا شخص هادىء الطبع					
19	عندما يزعجني الأشخاص الآخرين فإنني أخبرهم برأي فيهم بصراحة					
20	ألجأ إلى العنف الجسدي لحفظ حقوقي إذا تطلب الأمر ذلك					
21	أعلم أن أصدقائي يتحدثون عني في غيابي بالسوء					
22	عندما يشتد غضبي فإنني أحطم الأشياء الموجودة حولي					
23	إذا ضربني شخص ما فلابد أن أضربه					

24	يعتقد بعض أصدقائي أنني شخص متهور					
25	يزعجني الأشخاص الآخرين حتى يصل الأمر إلى حد الشجار بالأيدي					
26	أشعر أحيانا أن الأشخاص الآخرين يضحكون علي في غيابي					
27	أخرج أحيانا عن طبيعتي بدون سبب معقول					
28	سبق لي أن هددت بالضرب الأشخاص الآخرين الذين أعرفهم					
29	لا أستطيع التحكم في انفعالاتي					

ملحق رقم (02): استبيان حول الألعاب الإلكترونية:

هذا الاستبيان حول مدى إدمان تلميذ السنة الأولى متوسط على ممارسة الألعاب الإلكترونية ويتكون من 20 سؤال، أجب بدقة وصدق:

الرقـــم	العبارات	دائما	أحيانا	أبدا
01	هل تستخدم الألعاب الإلكترونية؟			
02	هل باستطاعتك الاستغناء عن ممارسة الالعاب الالكترونية؟			
03	هل حدث وأن خصصت مبلغا معتبرا لشراء الالعاب الالكترونية؟			
04	هل تفضل ممارسة الالعاب الالكترونية على علاقاتك بأصدقائك؟			
05	هل سبق لك و أن قلدت أبطال لعبة إلكترونية؟			
06	هل تعتقد أن ممارستك للألعاب الالكترونية تعيقك عن التواصل مع أفراد أسرتك؟			
07	هل تتحدث عن الألعاب الالكترونية مع أصدقائك في المدرسة؟			
08	هل حدث وأن تركت بعض المهام بسبب انشغالك بالألعاب؟			
09	هل حدث وأن دافعت عن نفسك بقوة عندما سألك أحدهم عن ممارسة الألعاب الإلكترونية؟			
10	هل تجد نفسك متلهف لاستخدام لعبة إلكترونية؟			
11	هل تهربت من مشاكلك العائلية و انشغلت بالألعاب الإلكترونية؟			
12	هل تظن أن الحياة بدون الألعاب الالكترونية مملة وفارغة؟			
13	هل تشاجر عندما يضايقك أحد ما أثناء لعبك بالألعاب الإلكترونية؟			
14	هل تتأخر للخلود للنوم بسبب استخدامك للألعاب الإلكترونية لوقت متأخر من الليل؟			
15	هل حاولت تقليل الوقت الذي تمضيه في الألعاب الإلكترونية وفشلت في ذلك؟			
16	هل شعرت بالاكتئاب أو العصبية والتوتر خارج أوقات الألعاب الإلكترونية وسرعان ما تتلاشى هذه الأعراض عند ممارستك لهذه الألعاب؟			
17	هل تفضل الألعاب التي تطغى عليها مشاهد العنف والقتل والعراك؟			
18	هل تمارس الألعاب التي تخلو من مظاهر العنف؟			

19	هل تعتقد أن نتائجك المدرسية تأثرت بسبب الوقت التي تمضيته في الألعاب الإلكترونية؟			
20	هل تعتقد بأن ممارستك للألعاب الإلكترونية تؤثر على شخصيتك؟			

ملحق رقم 03: الثبات

Fiabilité

Echelle : TOUTES LES VARIABLES

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observations	Valide	30	100,0
	Exclus[a]	0	,0
	Total	30	100,0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Fiabilité

Echelle : TOUTES LES VARIABLES

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observations	Valide	30	100,0
	Exclus[a]	0	,0
	Total	30	100,0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Partie 1	Valeur	,941
		Nombre d'éléments	20[a]
	Partie 2	Valeur	,935
		Nombre d'éléments	19[b]
	Nombre total d'éléments		39
Corrélation entre les sous-échelles			,931
Coefficient de Spearman-Brown	Longueur égale		,964
	Longueur inégale		,964
Coefficient de Guttman split-half			,964

a. Les éléments sont : VAR00004, VAR00005, VAR00006, VAR00007, VAR00008, VAR00009, VAR00010, VAR00011, VAR00012, VAR00013, VAR00014, VAR00015, VAR00016, VAR00017, VAR00018, VAR00019, VAR00020, VAR00021, VAR00022, VAR00023.

b. Les éléments sont : VAR00023, VAR00024, VAR00025, VAR00026, VAR00027, VAR00028, VAR00029, VAR00030, VAR00031, VAR00032, VAR00033, VAR00034, VAR00035, VAR00036, VAR00037, VAR00038, VAR00039, VAR00040, VAR00041, VAR00042.

RELIABILITY

```
  /VARIABLES=VAR00043 VAR00044 VAR00045 VAR00046 VAR00047 VAR00048 VAR00049
VAR00050 VAR00051 VAR00052 VAR00053 VAR00054 VAR00055 VAR00056 VAR00057
VAR00058 VAR00059 VAR00060 VAR00061 VAR00062

  /SCALE('ALL VARIABLES') ALL

  /MODEL=ALPHA.
```

Fiabilité

Echelle : TOUTES LES VARIABLES

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observations	Valide	30	100,0
	Exclus[a]	0	,0
	Total	30	100,0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,791	20

```
RELIABILITY

  /VARIABLES=VAR00043 VAR00044 VAR00045 VAR00046 VAR00047 VAR00048 VAR00049
VAR00050 VAR00051 VAR00052 VAR00053 VAR00054 VAR00055 VAR00056 VAR00057
VAR00058 VAR00059 VAR00060 VAR00061 VAR00062

  /SCALE('ALL VARIABLES') ALL

  /MODEL=SPLIT.
```

Fiabilité

Echelle : TOUTES LES VARIABLES

Récapitulatif de traitement des Observations

		N	%
Observations	Valide	30	100,0
	Exclus[a]	0	,0
	Total	30	100,0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Partie 1	Valeur	,846
		Nombre d'éléments	10[a]
	Partie 2	Valeur	,514
		Nombre d'éléments	10[b]
	Nombre total d'éléments		20
Corrélation entre les sous-échelles			,680
Coefficient de Spearman-Brown	Longueur égale		,809
	Longueur inégale		,809
Coefficient de Guttman split-half			,801

a. Les éléments sont : VAR00043, VAR00044, VAR00045, VAR00046, VAR00047, VAR00048, VAR00049, VAR00050, VAR00051, VAR00052.

b. Les éléments sont : VAR00053, VAR00054, VAR00055, VAR00056, VAR00057, VAR00058, VAR00059, VAR00060, VAR00061, VAR00062.

ملحق رقم 04: حساب الفرضيات

الفرضية الأولى

Corrélations:

Corrélations		SOLOUK	AL3AB
SOLOUK	Corrélation de Pearson	1	,570**
	Sig. (bilatérale)		,000
	N	110	110
AL3AB	Corrélation de Pearson	,570**	1

	Sig. (bilatérale)	,000	
	N	110	110

**. La corrélation est significative au niveau 0.01 (bilatéral).

الفرضية الثانية

Statistiques de groupe

	SEX	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur standard
AL3AB	homme	58	39,5172	7,76461	1,01954
	femme	52	32,7308	8,21313	1,13896

Test des échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test t pour égalité des moyennes	
		F	Sig.	t	Ddl
AL3AB	Hypothèse de variances égales	,405	,526	4,453	108
	Hypothèse de variances inégales			4,440	105,100

Test des échantillons indépendants

		Test t pour égalité des moyennes		
		Sig. (bilatéral)	Différence moyenne	Différence erreur standard
AL3AB	Hypothèse de variances égales	,000	6,78647	1,52391
	Hypothèse de variances inégales	,000	6,78647	1,52862

Test des échantillons indépendants

		Test t pour égalité des moyennes	
		Intervalle de confiance de la différence à 95 %	
		Inférieur	Supérieur
AL3AB	Hypothèse de variances égales	3,76582	9,80713
	Hypothèse de variances inégales	3,75553	9,81742

الفرضية الثالثة

Statistiques de groupe

	SEX	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur standard
SOLOUK	homme	58	91,7193	33,31921	4,41324
	femme	52	80,9038	31,48499	4,36618

Test des échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test t pour égalité des moyennes	
		F	Sig.	T	Ddl
SOLOUK	Hypothèse de variances égales	,527	,470	1,738	108
	Hypothèse de variances inégales			1,742	106,861

Test des échantillons indépendants

		Test t pour égalité des moyennes		
		Sig. (bilatéral)	Différence moyenne	Différence erreur standard
SOLOUK	Hypothèse de variances égales	,085	10,81545	6,22436
	Hypothèse de variances inégales	,084	10,81545	6,20808

Test des échantillons indépendants

		Test t pour égalité des moyennes	
		Intervalle de confiance de la différence à 95 %	

		Inférieur	Supérieur
SOLOUK	Hypothèse de variances égales	−1,52361	23,15451
	Hypothèse de variances inégales	−1,49152	23,12242

الفرضية الرابعة

ANOVA

AL3AB

	Somme des carrés	Ddl	Carré moyen	F	Sig.
Inter-groupes	518,066	2	259,033	3,637	,030
Intragroupes	7621,425	107	71,228		
Total	8139,491	109			

Tests post hoc

Comparaisons multiples :

Variable dépendante: AL3AB

LSD

(I) AGE	(J) AGE	Différence moyenne (I-J)	Erreur standard	Sig.	Intervalle de confiance à 95 % Borne inférieure

moins de 12	12 - 15	7,79606*	2,96915	,010	1,9101
	Plus de 15	8,23737*	3,33945	,015	1,6173
12 - 15	moins de 12	-7,79606*	2,96915	,010	-13,6821
	Plus de 15	,44131	2,03452	,829	-3,5919
Plus de 15	moins de 12	-8,23737*	3,33945	,015	-14,8574
	12 - 15	-,44131	2,03452	,829	-4,4745

Comparaisons multiples :

Variable dépendante: AL3AB

LSD

		Intervalle de confiance à 95 %
(I) AGE	(J) AGE	Borne supérieure
moins de 12	12 - 15	13,6821
	Plus de 15	14,8574
12 - 15	moins de 12	-1,9101
	Plus de 15	4,4745
Plus de 15	moins de 12	-1,6173
	12 - 15	3,5919

*. La différence moyenne est significative au niveau 0.05.

```
ONEWAY SOLOUK BY AGE
  /MISSING ANALYSIS
```

/POSTHOC=LSD ALPHA(0.05).

الفرضية الخامسة

ANOVA

SOLOUK

	Somme des carrés	Ddl	Carré moyen	F	Sig.
Inter-groupes	4036,869	2	2018,435	1,913	,153
Intragroupes	111869,993	107	1055,377		
Total	115906,862	109			

Tests post hoc

Comparaisons multiples :

Variable dépendante: SOLOUK

LSD

(I) AGE	(J) AGE	Différence moyenne (I-J)	Erreur standard	Sig.	Intervalle de confiance à 95 % Borne inférieure

moins de 12	12 - 15	13,96765	11,42906	,224	-8,6916
	Plus de 15	,49206	12,94296	,970	-25,1686
12 – 15	moins de 12	-13,96765	11,42906	,224	-36,6269
	Plus de 15	-13,47559	7,97592	,094	-29,2886
Plus de 15	moins de 12	-,49206	12,94296	,970	-26,1527
	12 - 15	13,47559	7,97592	,094	-2,3374

Comparaisons multiples :

Variable dépendante: SOLOUK

LSD

		Intervalle de confiance à 95 %
(I) AGE	(J) AGE	Borne supérieure
moins de 12	12 – 15	36,6269
	Plus de 15	26,1527
12 – 15	moins de 12	8,6916
	Plus de 15	2,3374
Plus de 15	moins de 12	25,1686
	12 - 15	29,2886

```
ONEWAY AL3AB BY NIVEAU
  /MISSING ANALYSIS
  /POSTHOC=LSD ALPHA(0.05)
```