جـــامعة مـــولود مـــعمري تـــيزي وزو
كـــلية العـــلوم الإنـــسانية والإجـــتماعية
قـــسم العـــلوم الاجتماعية
تخصـــص تـــكنولوجـــيا التـــعليم

استخدام الألعاب الإلكترونية وأثرها في تنمية السلوك العدواني لتلاميذ مرحلة التعليم الثانوي

دراسة مقارنة بين المستخدمين وغير المستخدمين

دراسة ميدانية في ثانوية بوهراوة محمد ببومرداس

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماسترفي علوم التربية

تخصص: تكنولوجيا التعليم

من إعداد:
- بوفركاس زينب
- صحراوي مريم

تحت إشراف:
د/عيسي عزيزة

السنة الجامعية:2017/2016

كلمة الشكر

الحمد لله و الصلاة و السلام على أشرف المرسلين

الحمد لله و الشكر للمولى عز وجل الذي منحنا الصحة والعزيمة لانجاز هذا العمل المتواضع، ويشرفنا أن نتقدم بشكر خاص للأستاذة المشرفة " عيسي عزيزة " التي كانت رمزا للنبل و العطاء وخير سند ونشكرها على توجيهاتها و إرشاداتها القيمة

كما نتقدم بجزيل الشكر و العرفان إلى كافة الأساتذة الذين قابلناهم في مشوارنا الدراسي

كما لا يفوتنا أن نشكر الأساتذة الذين تشرفوا بقبول مناقشة هذه المذكرة

كما نشكر كذلك العاملين في المؤسسة أين أجرينا دراستنا الميدانية

وإلى كل من وقف بجانبنا و ساعدنا و لو بكلمة طيبة

الإهداء

بعد بسم الله الرحمن الرحين

إلى الهادي البشير سيد الأولين و الآخرين إلى سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم.

إلى قرة عيني و بهجة قلبي، إلى من رافقتني بدعواتها سرا و جهرا، إل ى الحبيبة فيض الأمان و الحنان أمي الغالية حفظها الله.

إلى أعز من انتسب إليه سندي و دعمي في الحياة، مثال الوفاء و رمز العطاء، أبي الغالي حفظه الله.

إلى إخوتي أحباب قلبي و روحي " بدر الدين، سفيان، أسامة و منال وفقهم الله.

إلى أرواح جدي و جدتي و عمتي نورة الطاهرة، رحمهم الله و اسكنهم فسيح جنانه.

وكل عائلة صحراوي خاصة عمي كريم و فقه الله

و كل عائلة بوطالب خاصة جدي وجدتي أطال الله في عمرها

إلى من أرى الأمل و التفاؤل بعينه و السعادة في ضحكته خطيبي" فريد" وفقه الله و كل عائلة شيف

إلى صديقاتي اللاتي أمضيت معهم أجمل أوقاتي " أمال، زينب , فاطمة الزهراء"

ولاأنسى من شاركتني في هذا العمل صديقتي "زينب"

مريم

الإهداء

بسم الله الرحمن الرحيم

إلى صاحب الخلق العظيم سيدنا محمد صلى الله عليه و سلم

إلى من نذرت عمرها في أداء رسالة صنعتها من أوراق الصبر

رسالة تعلم العطاء كيف يكون العطاء و تعلم الوفاء كيف يكون الوفاء"أمي الغالية"

يامن أحمل إسمك بكل فخر يا من رافقتني منذ الصغر "والدي العزيز"

إلى من علموني الحياة إلى من أظهروا لي ما هو أجمل من الحياة" إخوتي ، أخواتي"

وكل عائلة بوفركاس

إلى جدتي الغالية التي ترافقني بدعواتها لي سرا و جهرا أطال الله في عمرها

إلى روح جدي رحمه الله وأسكنه فسيح جنانه

إلى كل " أخوالي و خالاتي" و كل عائلة جبال

إلى أعز ما أملك في هذا الكون الذي أتقاسم معه بقية حياتي " زوجي صفيان"وكل عائلة معتوق

إلى من أمضيت معهن أجمل أيام حياتي و أوقاتي صديقاتي " مريم ،أمال، فاطمة الزهراء"

دون أن أنسى من رافقتني في عملي هذا صديقتي الغالية "مريم"

زينب

كلمة الشكر

الإهداء

ملخص الدراسة

فهرس المحتويات

المقدمة.....أ

الجانب النظري

الفصل الأول: الإطار العام للإشكالية.

1- إشكالية الدراسة.....05

2 –فرضيات الدراسة.....08

3- تعريف المفاهيم الأساسية.....08

4- أهمية الدراسة..... 09

5- أهداف الدراسة.....10

6- الدراسات السابقة.....10

7- التعقيب على الدراسات السابقة.....12

خلاصة.

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية.

تمهيد:

أولا/ اللعب

1-1- مفهوم اللعب.....17

1-2- أهمية اللعب.....17

1-3- أنواع اللعب..... 19

1-4- وظائف اللعب.....20

ثانيا/ الألعاب الإلكترونية:

2-1- تاريخ الألعاب الإلكترونية.....23

2-2- مفهوم الألعاب الإلكترونية.....25

2 -3-إيجابيات وسلبيا الألعاب الإلكترونية.....26

2-4- مجالات اللعب الإلكترونية.....30

2-5- أنواع الألعاب الإلكترونية.....35

2-5- الأسرة والألعاب الإلكترونية.....38

2-6- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر.....39

خلاصة الفصل

الفصل الثالث: السلوك العدواني

تمهيد:

1- تعريف السلوك العدواني.....46

2- مفاهيم ذات صلة بالسلوك العدواني.....47

3- أنواع وأشكال السلوك العدواني.....49

4- النظريات المفسرة للسلوك العدواني.....51

5- العوامل المؤثرة في ظهور السلوك العدواني.....58

6- آثار السلوك العدواني.....61

7- تشخيص السلوك العدواني حسبDSM 62

8- قياس السلوك العدواني.....62

9- الوقاية من السلوك العدواني.....65

10- عدوانية المراهقين و حاجاتهم للإرشاد والعلاج.....71

خلاصة الفصل

الجانب التطبيقي

الفصل الرابع: إجراءات الدراسة الميدانية

تمهيد

1- التذكير بفرضيات البحث.....76

2- عينة الدراسة الاستطلاعية.....76

2-1- عينة الدراسة الاستطلاعية و خصائصها.....77

2-2- الإطار المكاني و الزمني للدراسة الاستطلاعية.....79

2-3- أدوات الدراسة الاستطلاعية.....79

3- الدراسة الأساسية.....80

3-1- منهج الدراسة.....80

3-2- عينة الدراسة وخصائصها.....80

3-3- نتائج الدراسة الاستطلاعية.....82

3-4- المجال المكاني و الزمني والبشري للدراسة.....85

4- الأساليب الإحصائية المستعملة.....89

الفصل الخامس: عرض ومناقشة النتائج

1- عرض ومناقشة النتائج.....92

2- مناقشة وتفسير النتائج.....95

الإستنتاج العام.....102

الإقتراحات والتوصيات.....103

خاتمة

المراجع

الملاحق

فهرس الجداول

الرقم	عنوان الجداول	الصفحة
01	يمثل تطور استيراد ألعاب الفيديو في الجزائر من سنة 2004 إلى نهاية 2010	42
02	توزيع أفراد عينة الدراسة الاستطلاعية حسب الاستخدام	77
03	توزيع أفراد عينة الدراسة الاستطلاعية حسب الجنس	78
04	توزيع أفراد عينة الدراسة الاستطلاعية حسب مدة استخدام الألعاب الإلكترونية	78
05	توزيع أفراد عينة الدراسة الإستطلاعية حسب أنواع الألعاب التي يمارسونها	79
06	يمثل خصائص أفراد عينة الدراسة الأساسية حسب الإجابة على بنود الإستبيان	81
07	نتائج ثبات استبيان الألعاب الإلكترونية ب(ألفاكرونباخ)	86
08	نتئج ثبات استبيان الألعاب الإلكترونية بالتجزئة النصفية	86
09	نتائج ثبات مقياس لسلوك العدواني ب(ألفاكرونباخ)	87
10	نتائج ثبات مقياس السلوك العدواني بالتجزئة النصفية	87
11	نتائج فروق اختبار U لدلالة بين تلاميذ الذين يتخدمون الألعاب الإكترونية والذين لايستخدمون	92
12	نتائج فروق اختبار U لدلالة بين تلاميذ في درجة السلوك العدواني حسب الجنس	92
13	نتائج فروق اختبار (كا²) لدلالة في درجة السلوك العدواني لمستخدمي الأعاب الإلكترونية حسب المدة	93
14	نتائج فروق اختبار (كا²) لدلالة بين التلاميذ في درجة السلوك العدواني حسب نوع الألعاب	94

ملخص البحث

هدف البحث إلى كشف تأثير استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية، عن طريق طرح التساؤل التالي: هل للألعاب الإلكترونية دور في تنمية السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس في مرحلة التعليم الثانوي؟ وقمنا باستخدام استبانة من اعدادنا عن مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكذلك مقياس للسلوك العدواني من إعداد "بص وبيري" A. Busse & M. Perry لاختبار ما إذا كانت هناك فروق بين تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية والذين لا يستخدمونها في درجة السلوك العدواني وما إذا هناك فروق في درجة السلوك العدواني بين التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية حسب الجنس وحسب المدة التي يستغرقونها في اللعب وما إذا كانت هناك في درجة السلوك العدواني لمستخدمي الألعاب الالكترونية حسب نوع هذه الألعاب.

واعتمدنا في بحثنا على المنهج الوصفي التحليلي، حيث تكونت عينة البحث من (180) تلميذ من تلاميذ المرحلة الثانوية، متوسط أعمارهم (17-16) سنة وتم اختيارهم بطريقة قصدية من ثانوية "بوهراوة محمد " ببرج منايل ولاية بومرداس، وكانت أهم النتائج التي توصلنا إليها أنه هناك فروق في درجة السلوك العدواني بين التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية والذين لا يستخدمونها وفروق في درجة السلوك العدواني لمستخدمي هذه الألعاب حسب الجنس لصالح الذكور، وحسب المدة التي يستغرقونها في اللعب كما توجد فروق في درجة السلوك العدواني لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب نوع هذه الألعاب.

مقدمة

مقدمة:

إن التقدم التكنولوجي يشمل كل نواحي الحياة، فلا يخلو شيء من حولنا إلا وقد دخلت التكنولوجيا في صناعته ومن هذه المجالات، مجال الترفيه والتسلية للأطفال والشباب، فقد أصبح ذلك الترفيه صناعة بل تطورت صناعتها إلى حد التنافس فيما بين الشركات العالمية للهيمنة على هذا السوق المشبع بكل أنواع و أساليب الترفيه والتسلية. ومن هذه الأنواع ألعاب الفيديو جيم (vidéogammes) التي تكاد تنتشر في كل منزل ويمارس اللعب بها الكبير والصغير، فهي تستهوي الكثير من المستخدمين من مختلف الأعمار وخصوصا المراهقين لما فيها من إثارة وتشويق وتفاعل مع أحداث اللعبة، وما فيها من جذب و إبهار. حيث تنتشر هذه الألعاب على الانترنت وأجهزة الحاسب ولها مستخدميها حول العالم والتي بلغ عدد أعضاء أحد مواقع الألعاب الملايين.

ويركز المطورون لهذه الألعاب أن يكون المستخدم لهذه اللعبة متفاعل مع أحداث اللعبة تفاعلا تاما، حيث أن ألعاب الفيديو التي هي في غالبها صور وشخصيات متحركة تجذب المستخدم بألوانها وأصواتها وأيضا ما تحتويه اللعبة من قصة وأحداث من شأنها أن تقود الناس لشراء هذا الترفيه المسلي فإن هذا المحتوى يحاكي واقعا أو وقائع معينة بغية التسويق من قبل هذه الشركات، ومن الطبيعي أن يترتب على هذه الجاذبية الخاصة لألعاب الفيديو لدى المراهق أثر واضح على سلوكه، ويقصد بالأثر التغيير الذي يطرأ على سلوك المراهق المشاهد الممارس لألعاب الفيديو سواء تغير إيجابيا أو سلبيا، وهذا الأثر هو ناتج التفاعل الواقعي الحيوي بين خصائص ألعاب الفيديو، وخصائص مستخدميه حيث تؤكد دراسات أجريت في الولايات المتحدة الأمريكية وجد أن الألعاب الالكترونية خاصة الألعاب العنيفة منها تؤدي إلى ظهور السلوك العدواني لدى المراهقين.

ويمثل العدوان ظاهرة قديمة قدم الحضارات الإنسانية، و يعتبر السلوك العدواني لدى المراهق من أهم المشكلات التي يعاني منها المجتمع لأن الأسرة التي تكون عدوانية تنتج

أطفالا عدوانيين ينقلون عدوا نيتهم من جيل إلى جيل، ولقد بذل علماء التربية و علم النفس جهودا جبارة لدراسة هذه الظاهرة لمعرفة أسبابها من أجل الوقاية و العلاج و الحد من آثاره السلبية على الفرد و المجتمع، لأن النتائج المترتبة عليه تعد أكثر أثرا على المجتمع من النتائج المترتبة على السلوكيات الأخرى التي يتصف بها الأطفال المضطربون سلوكيا وانفعاليا.

ونظرا لما تشكله الألعاب الإلكترونية من خطر على السلوك، حاولنا من خلال هذه الدراسة، التعرف على السلوك العدواني لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال مقارنتهم بغير مستخدميها.

ويتكون الجانب النظري من ثلاثة فصول:

الفصل الأول: يتناول إشكالية البحث، الفرضيات، تحديد مفاهيم البحث، أهمية الدراسة، أهداف الدراسة و أخيرا الدراسات السابقة.

الفصل الثاني: يتناول مفهوم اللعب، أهمية اللعب و أنواع اللعب ووظائفه.

كما يتناول أيضا تاريخ الألعاب الإلكترونية، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، مجالات اللعب الإلكترونية، أنواع الألعاب الإلكترونية وأخيرا الأسرة والألعاب الإلكترونية في الجزائر.

الفصل الثالث: يتناول مفهوم السلوك العدواني، مفاهيم ذات صلة بالسلوك العدواني، أشكال وأنواع السلوك العدواني، النظريات المفسرة للسلوك العدواني، العوامل المؤثرة في ظهور السلوك العدواني، آثار السلوك العدواني، قياس السلوك العدواني، الوقاية من السلوك العدواني وعلاجه، تشخيص السلوك العدواني وأخيرا عدوانية المراهقين وحاجتهم إلى التشخيص.

أما الجانب التطبيقي فقد احتوى فصلين:

الفصل الرابع: يتناول التذكير بفرضيات الدراسة، الدراسة الاستطلاعية، عينة الدراسة الاستطلاعية وخصائصها، الإطار الزماني والمكاني للدراسة الاستطلاعية، أدوات الدراسة الاستطلاعية.

كما تناول الدراسة الأساسية، منهج الدراسة، عينة الدراسة وخصائصها، طريقة اختيار العينة، المجال الزماني والمكاني والبشري للدراسة، أدوات جمع البيانات والأساليب الإحصائية المستعملة.

أما الفصل الخامس:عرض ومناقشة بيانات الدراسة، ثم الاستنتاج العام.

وبناء ا على نتائج الدراسة قدمت جملة من الاقتراحات التي تساهم في إثراء الدراسة، و أخيرا خلاصة موجزة.

الفصل الأول

الإطار العام للإشكالية.

1 - الإشكالية

2 - الفرضيات

3- تعريف المفاهيم الأساسية

4- أهداف الدراسة

5- أهمية الدراسة

6- الدراسات السابقة

7- التعقيب على الدراسات السابقة.

1- إشكالية الدراسة:

يعد اللعب ميلا فطريا ونشاطا مهما يمارسه الفرد، إذ يعتبر أحد الأساليب التي يكشف بها عن نفسه وعن البيئة المحيطة به الكثير، وحتى عن العالم الذي يعيش فيه، كما يسهم بدور كبير في تكوين شخصيته منذ مرحلة الطفولة، حيث يؤكد علماء النفس على أن اللعب يساهم على نحو فعال في بناء وتنمية الشخصية من مختلف جوانبها، فقد ذكر بياجي(Piaget) أن اللعب يعتبر وسيلة من وسائل التعليم وأن ما يتوافر في البيئة يعتبر مصدرا للتعليم.

(حنان عبد الحميد العناني،2002، ص64)

ومن المعروف أن اللعب له تأثيرات متنوعة على كل من النمو المعرفي والاجتماعي والانفعالي والحركي واللغوي. **(الخطيب،2010، ص101)**

وقد ارتبط مفهوم اللعب منذ القدم بالنشاط الحركي والبدني والحيوية إلا أنه مع التطور العلمي والثورة التكنولوجية تغيرت صورته، وذلك كان نتيجة للتحولات التكنولوجية التي احدثتها في مجالات اللعب، حيث تعد الألعاب الالكترونية من أهم الظواهر التي رافقت التقدم العلمي والثورة التكنولوجية، ومنذ نشوء لغات البرمجة البدائية سارع المهتمون في هذا المجال إلى تطوير هذه الألعاب التي سرعان ما شدت الانتباه ولاقت قبولا ونجاحا لدى معظم فئات المجتمع هذا ما دفع المبرمجين والشركات المصنعة إلى بذل كثير من الجهد في تطوير كل الأجهزة والبرامج الخاصة بها، وباتت الألعاب الالكترونية وسيلة تفيد في الترفيه وقلما استخدمت للتعليم.

(الكامل،2009، ص126)

ويزداد يوما بعد يوم إقبال الصغار والكبار على هذه الألعاب بشكل عام وفي خضم هذا الاهتمام الكبير بها يتساءل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين وبالذات على المراهق؟ وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة المراهق وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام، فالألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين فكما فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الايجابيات.

ففي هذا السياق تقرر السيدة "ويلكنسن"Wilkinson التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الالكترونية، أنه في الوقت الذي تؤكد فيه بعض الدراسات الآثار الايجابية لهذه الألعاب على سلوك المراهق، وعلى تحصيلهم الدراسي ولكن أيضا هناك آثار سلبية عليهم ثم على المجتمع بعد ذلك، ففي نظرها تتسم الألعاب أللإلكترونية بالعنف وتؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية، وتتناقص في السلوك الاجتماعي السوي المنضبط. **(نورة السعد،2005،ص120)**

وأصبحت هذه الألعاب الوسيلة الأكثر تأثيرا على نمو مستخدميها الذهني والاجتماعي والحركي عل حد سواء كون الفرد لا يقف مشاهدا متلقيا، وإنما يكون فيها له دور فاعل ومتفاعل بل يقوم هو بالدور الأساسي للبطل، ويستشعر متعة الانتصار أو خيبة الفشل فهو يقتل ويعذب ومن خلال هذه العملية يختبر جميع التفاعلات التي يمر بها وكأنها حقيقة واقعة ويصبح هذا الأمر أكثر تأثيرا وتفاعل الفرد معه أكثر خطورة مما يجعل العنف عاملا مؤثرا في ذهن ممارس هذه الألعاب وسلوكه. **(بشور،2004، ص82)**

ويحذر الأطباء وعلماء النفس من خطورة وتأثيرات الألعاب الإلكترونية على مستخدميها وخصوصا الأطفال والمراهقين منهم، فهي تؤثر على نمو الرئتين لبقاء الفرد في غرفة مغلقة لساعات طويلة، وتشنجات في عضلة القلب والرقبة والحنك والظهر والعين، وأيضا تؤثر على السلوك فممارس الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط يتسم سلوكه بالعصبية الزائدة والعدوانية.

(مرسي.1985.ص102)

كما تؤكد الدراسات أن المراهقين الذين يلعبون ألعابا تتسم بالعنف تتولد لديهم أفكارا عدوانية أكثر من غيرهم، وكما تبين أنهم في سلوكهم أقل إقبالا على المساعدة الاجتماعية.

(بشور،2004، ص109)

ويرى (**أند يرسون Andersson**)وزملاءه في عدد من البحوث التي قاموا بها حول تأثير ألعاب الفيديو أنها تحرض على العنف ولها تأثير أشد من تأثير أفلام العنف لأن الألعاب تفاعلية على عكس ما يشاهد في دور السينما، وقد وجد معدل ما يصرفه الفتى في الولايات المتحدة الأمريكية على هذا النوع من الألعاب هو13 ساعة أسبوعيا وأن اللعب المتزايد لهذا

النوع من الألعاب يؤدي إلى العدوانية في التفكير والمشاعر والسلوك كما أن هذه الألعاب تجعل مستخدميها أقل عناية وعطفا على الآخرين. **(الغامدي.2004.ص229)**

وكما أثبتت دراسة الرميان تأثير العنف المتواجد في اللعبة الالكترونية –Grand theft Autoعلى السلوك العدواني عند الأطفال، وكذلك أثبتت دراسة كارنجي وأندرسون إلى أن السلوك العدواني المعروض في الألعاب الإلكترونية يتم تعزيزه عبر ما يشاهده الطفل خلال الانخراط في الألعاب الإلكترونية من وجود مكافآت للرموز العدوانية الموجودة في اللعبة. **(ماجد محمد الذ يودي،20014،ص26)**

ومن الأحداث التي أثبتت تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك بشكل عام و العدواني بشكل خاص في 20أفريل1991م قام مراهقان يدعيان(هيريس و ديلان) بدخول ثانوية في الولايات المتحدة الأمريكية وشرعا بثورة من إطلاق النار و التي قتلت 13شخصا وخلفت 23 جريحا ، قبل أن يديرا الأسلحة إلى أنفسهما ، وبعد الرجوع إلى الأسباب الدقيقة التي جعلتهما يقومان بهذا الهجوم وكان أهم العوامل ممارستها للألعاب الإلكترونية العدوانية وأيضا أن (هيريس) صنع لعبة إلكترونية تحتوي على شخصيات وأسلحة ووضعيات مشابهة وبشكل غريب للأحداث التي وقعت أثناء إطلاق النار على الناس.**(مها حسنى الشحروري،2002،ص26)**

ففي ضوء ما تقدم يمكن رصد اتجاهين بارزين نحو أثر الألعاب الالكترونية ، اتجاه يرى ان الألعاب الالكترونية تعرض المراهق لأخطار جدية وكثيرة سواء من الناحية الجسمية أو الناحية النفسية واتجاه ثاني يرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بفعالية ايجابية في التعليم و التعلم لأنها تساعد في تطوير استراتيجيات قراءة الصور وتزيد من استخدام استراتيجيات الانتباه و السرعة في معالجة المعلومات و الفعالية في حل المشكلات ، وهذا يبين فرضية الجدلية التي يطرحها العديد من الباحثين حول أثر هذه الألعاب على السلوكيات لدى المراهق .

فتأتي هذه الدراسة كمحاولة لدراسة السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي مستخدمي الألعاب الإلكترونية، وذلك بطرح التساؤلات التالية:

– هل توجد فروق بين تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية و الذين لا يستخدمونها في درجة السلوك العدواني؟

– هل توجد فروق في درجة السلوك العدوانية لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي لمستخدمي الألعاب الالكترونية حسب الجنس؟

– هل توجد فروق في درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي لمستخدمي الألعاب الالكترونية حسب المدة التي يستغرقونها في اللعب؟

– هل توجد فروق في درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب نوع هذه الألعاب؟

2– فرضيات الدراسة:

– توجد فروق بين تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية و الذين لا يستخدمونها في درجة السلوك العدواني.

– توجد فروق في درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي لمستخدمي الألعاب الالكترونية حسب الجنس.

– توجد فروق في درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي لمستخدمي الألعاب الالكترونية حسب المدة التي يستغرقونها في اللعب.

– توجد فروق في درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب نوع هذه الألعاب.

3- تعريف المفاهيم الأساسية:

أولا/ الألعاب الالكترونية:

- الألعاب:

لغة: أصل كلمة مشتقة من اللعب، واللعبة بالضم.**(الفيروز أبادي،1430، ص134)**

واللعب اصطلاحا: ذلك النشاط الحر الذي يشترك فيه الشخص بدون النظر إلى فائدة مادية أو حتى جوهرية.**(يونس وعبد المجيد،2000، ص85)**

- الألعاب الالكترونية:

اصطلاحا: هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحدي الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية.**(الشحروري،2008، ص46)**

إجرائيا: هي الألعاب التي يلعبها تلاميذمرحلة التعليم الثانوي باستخدام الهاتف المحمول أو الحاسوب أو يتم تشغيلها بجهاز مخصص يسمى جهاز البلاي ستايشن أو جهاز الإكس بوكس أو جهاز نينتندو.

ثانيا/ السلوك العدواني:

لغة:

العدوان كلمة اشتقت من فعل "عدى" بمعنى ظلم ويقال "لا عدوان علي "أي "لا سبيل علي". **(المنجد،1986، ص42)**

اصطلاحا:

العدوان هو الاستجابة التي تعقب الإحباط ويراد بها إلحاق الأذى بالفرد الآخر وحتى بالفرد نفسه، ويندرج العدوان من الاعتداء البدني على الآخر إلى التهجم اللفظي والتأنيب والاستخفاف بالآخر والسخرية منهم وقد يكون العدوان متخيلا وقد يأخذ شكل شعور بالغضب.

(عصام عبداللطيف،2001، ص98)

إجرائيا:

السلوك العدواني هي الدرجة التي يتحصل عليها المراهق المتمدرس وفقا لمقياس السلوك العدواني ل "باص وبيري" المستخدم في هذه الدراسة.

4- أهمية الدراسة:

- توضح هذه الدراسة السلوك العدواني لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية للمراهق المتمدرس في مرحلة التعليم الثانوي بثانوية "بوهراوة محمد" ببرج منايل و لاية بومرداس، فمن خلالها نتطرق إلى شريحة اجتماعية هامة تتصف بكونها في مرحلة مؤثرة في حياتها، وهي مرحلة المراهقة ومالها من تأثير على شخصية الفرد طيلة حياته.
- إرشاد التلاميذ وأسرهم بخطورة ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تتصف بالعنف والعدوان وأن لها تأثير على شخصيتهم.
- توفر الدراسة الحالية بعضا من المعلومات العلمية عن الألعاب الإلكترونية،لاسيما وأننا في المجتمع الجزائري نحتاج إلى الوعي بخطورة الألعاب الإلكترونية ولا سيما في مرحلة المراهقة.
- أهمية الاهتمام بالصحة النفسية للمراهق المتمدرس من خلال التعرف على العوامل التي تؤثر فيها.

5- أهداف الدراسة:

- التعرف على أهم الألعاب الإلكترونية التي تمارس من قبل تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي.
- الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط المراهقين المتمدرسين الجزائريين في مرحلة التعليم الثانوي.
- قياس درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي الذي يستخدم الألعاب الإلكترونية.
- ابراز الفروق بين التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية و الذين لايستخدمونها في درجة السلوك العدواني.
- ابراز الفروق في درجة السلوك العدواني بين تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي مستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب المدة التي يستغرقونها في اللعب.

– ابراز الفروق في درجة السلوك العدواني بين تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي مستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب نوع الألعاب.

6- الدراسات السابقة:

1- الدراسات العربية:

- دراسة إيمان شريف (2008):

هدفت هذه الدراسة إلى مقارنة نفع و ضرر ألعاب الفيديو على الأطفال، و قد استدلت الباحثة بمجموعة من الدراسات السابقة التي بينت أن ألعاب الفيديو و المشاهدة العنيفة المرئية يمكن أن تزيد من عدوانية الطفل، ومن الآثار الإيجابية لألعاب الفيديو أن الفوز في مثل هذه الألعاب يكسب الأطفال ثقة في أنفسهم، كما أشارت الباحثة إلى أن بعض ألعاب الفيديو لها أثر إيجابي على التربية و تعلم الأطفال مهارات مثل الكتابة و التركيز و الحساب كما تشجع على الرياضة البدنية و توجد صلة قوية بين ألعاب الفيديو العنيفة و السلوك العدواني.

(شريف إيمان حسين،2008،ص24)

2- الدراسات الأجنبية:

- دراسة Barbara Krach Ingrid Madler(2003):

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة العلاقة بين ممارسة المراهقين لألعاب الفيديو العنيفة و مدى نسبة العدوانية بينهم في ألمانيا، حيث تم اختبار العلاقة بين ممارسة الطلبة لألعاب الفيديو العنيفة و مختلف محتوياتها و مضمونها العنيف و نسبة زيادة العدوانية لدى الطلاب المراهقين الألمان، حيث استخدمت العينة المكونة من (231) طالبا من الصف الثامن ألعاب الفيديو بشكل مكثف، و أسفرت نتائج الدراسة عن وجود فروق في نسبة الانجذاب لألعاب الفيديو لصالح الذكور، و كانت هناك علاقة واضحة بين ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة و العنف الجسدي و خلاصة الدراسة إلى أن ألعاب الفيديو العنيفة تعزز العدوانية عند الطلبة.

- دراسة David Awalsh(2004):

هدفت الدراسة إلى تقصي أثر ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة على سلوك الطلبة المراهقين، وأجريت الدراسة على عينة من طلبة الصفين الثامن و التاسع و عدد أفرادها (607)

طالبا من أربع مدارس مختلفة، و كان هدف الدراسة هو توثيق عادات المراهقين في ممارسة ألعاب الفيديو، و مستوى المراقبة الأبوية لاستخدام ألعاب الفيديو في سن المراهقة و أسفرت النتائج على أن الطلبة الذين مارسوا ألعاب الفيديو لفترة طويلة كانوا أكثر عدائية ممن مارسوا هذه الألعاب لفترة أقل، و كان أدائهم و مستوى تحصيلهم ضعيفا.

- دراسةPalman et Al(2008):

في هذه الدراسة تم اختيار مجموعة من الأطفال أعمارهم من (10-13 سنة) بشكل عشوائي لتلعب ألعاب الفيديو العنيفة، و مجموعة أخرى تلعب ألعابا عنيفة، و أظهرت النتائج أن الأطفال الذين يلعبون ألعابا عنيفة كانوا أكثر عدوانية من الأطفال الذين اكتفوا بمجرد المشاهدة و أن ممارسة الذكور لألعاب الفيديو العنيفة يؤدي إلى العدوانية بشكل أكبر من مشاهدة أفلام العنف و الإثارة من خلال التلفاز.

- دراسة Anderson et Al (2010):

قام عالم النفس أندرسون بإجراء تحليل ب(130) دراسة أجريت على أنحاء متفرقة من العالم، و قد بنيت هذه الدراسات و بشكل قاطع أن ألعاب الفيديو تزيد من الأفكار العدوانية ومشاعر الغضب و الاستشارة الفيزيولوجية مثل معدل ضربات القلب و ضغط الدم، كما تزيد من السلوك العدواني، و الألعاب العنيفة تنقص السلوك التعاوني و مشاعر التعاطف مع الآخرين ثم قام بإجراء دراسة مع فريق مكون من ثمانية باحثين على مجموعة من الطلبة في المرحلة الابتدائية و الإعدادية و الثانوية و الجامعية، و أثبتت النتائج أالآثار العنيفة كبيرة في الثقافات الشرقية و العربية على حد سواء، و في الذكور و الإناث وفي جميع الفئات العمرية.

التعقيب على الدراسات السابقة:

يتضح من خلال عرض الدراسات السابقة تنوع أهدافها رغم أن موضوعها واحد وهو التعرف على علاقة استخدام ألعاب الفيديو بظهور السلوك العدواني لدى المراهق. ومن خلال ذلك تبدو لنا بعض الملاحظات أهمها ما يلي:

من حيث الأهداف:

اختلفت هذه الدراسات من حيث الأهداف فمثلا دراسة شريف ايمان (2008)، هدفت إلى مقارنة نفع و ضرر ألعاب الفيديو على الأطفال، أما دراسة BARBRA KRACH (2003) و DAVID AWALSH (2004)، اتفقت على دراسة العلاقة بين ممارسة المراهقين لألعاب الفيديو العنيفة و مدى نسبة العدوانية بينهم، أما دراسة PALMA ET AL(2008)،فقد هدفت إلى المقارنة بين مجموعة من الأطفال عبر تلعب ألعاب فيديو عنيفة و الأخرى تلعب ألعابا غير عنيفة، أما دراسة ANDERSON ET AL (2010)، فقد هدفت إلى اجراء تحليل 130 دراسة في أنحاء العالم و قد بينت أن ألعاب الفيديو تزيد من الأفكار العدوانية و مشاعر الغضب كما تزيد من السلوك العدواني.

من حيث المنهج:

لوحظ أن العديد من الدراسات استخدمت المنهج الوصفي الذي يحدد و يقيس الظاهرة كما هي كما و كيفا وهذه الدراسات هي:دراسة شريف إيمان (2008) و دراسة BARBRA KRACHE(2003) ودراسة DAVID AWALSH (2004) و دراسةPALMA ET AL (2008)، أما دراسة ANDERSON ET AL (2010) فقد استخدم فيها المنهج الوصفي التحليلي.

من حيث الأدوات:

نلاحظ من خلال الدراسات أنها استعملت أكثر من أداة لجمع البيانات و هي الملاحظة و المقياس .

من حيث العينة:

اختلفت الدراسات فيما بينها في العينات المطبقة عليها فنجد بعض الدراسات طبقة على عينة من الأطفال مثل دراسة شريف إيمان (2008) و دراسة (2008) PALMAN ET AL، بينما نجد بعض الدراسات طبقة على عينة من الطلاب المراهقين مثل دراسة BARBRA KRACHE (2003) و دراسة (2004) DAVID AWALSH، أما دراسة ANDERSON ET AL (2010)فقد أجريت بتحليل (130) دراسة أجريت على أنحاء متفرقة من العالم.

الجانب النظري

الفصل الثاني

الألعاب الإلكترونية

تمهيد:

1/ اللعب

1-1- مفهوم اللعب

2-1- أهمية اللعب

3-1- أنواع اللعب

4-1- وظائف اللعب

2/ الألعاب الإلكترونية:

1-2- تاريخ الألعاب الإلكترونية

2-2- مفهوم الألعاب الإلكترونية

3-2- إيجابيات و سلبيا الألعاب الإلكترونية

4-2- مجالات اللعب الإلكترونية

5-2- أنواع الألعاب الإلكترونية

6-2- الأسرة و الألعاب الإلكترونية

7-2- واقع الألعاب الإلكترونية

تمهيد:

يعتبر اللعب من أكثر الأنشطة التي يمارسها الطفل والمراهق، فيستغرق معظم وقته وساعات يقضته في اللعب، وقد يفضله أحيانا عل الأكل والنوم، وإنه وسيلة فذة يتعلم بها مهارات جديدة ويطور مهاراته القديمة، كما هو ورشة اجتماعية أو حيلة يجري عليها الأدوار الاجتماعية المختلفة وحيدا أو مع أصدقائه، فمع مرور الأيام و في السنوات الأخيرة و مع عصر التكنولوجيا والتطورات الحديثة التي ظهرت فقد تطورت الألعاب بدرجة كبيرة، حيث انتشرت محلات كثيرة لبيع الألعاب أو بما تسمى بالألعاب الإلكترونية بشكل كبير وبمختلف أشكالها و أحجامها و أنواعها، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال و المراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يمارسونها، حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم و الألوان والخيال و المغامرة، كما جذبت قطاعا واسعا من الأطفال و المراهقين على المستوى العالمي، لما فيها من مؤثرات سمعية و بصرية قوية، وتوظيفها لعدد كبير من التقنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة و مثيرة.

سنتطرق من خلال هذا الفصل إلى موضوع الألعاب الإلكترونية و تعريفها و أنواعها و سلبياتها وايجابياتها وكذلك نحاول أن نقدم واقع هذه الألعاب هنا في الجزائر.

أولا/ اللعب:

1- مفهوم اللعب:

هناك عدة تعاريف لمفهوم اللعب حيث يعرفه "أحمد بدوي" في معجمه في مصطلحات العلوم الاجتماعية "أنه اشتراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويحي سواء كان لعبا حرا أو لعبا منظما يتم بموجب قوانين وأنظمة معترف بها.**(أحمد بدوي،2002،ص12)**

ترى « فيولا البيلاوي »أن اللعب هو نشاط تلقائي يمارسه الفرد لكي يبعث في نفسه البهجة، ويهدف اللهو واستهلاك الطاقة والجهد بدون أن تكون هناك قوى أو دوافع خارجية تحركه وتوجهه، وهو بذلك يختلف عن العمل الحقيقي الذي هو نشاط موجه نحو غاية محددة يقوم بها الفرد. **(حنان العناني،2002،ص16)**

ويعرفه « فروبل»Frobel اللعب بأنه نشاط تلقائي ونفسي، وهو مثال للحياة البشرية في مجموعها، وكان مقرونا دائما بالفرح و الرضا و الراحة النفسية و الجسمية و الشعور بالسلامة. **(حنان العناني،2002،ص16)**

انطلاقا من التعريفات السابقة تبين أن الباحثين و العلماء قدموا تعريفات عديدة ومتباينة للعب، وذلك تبعا لتباين وجهات النظر حول طبيعة اللعب و وظيفته و الدور الذي يؤديه في حياة الفرد صغيرا أم كبيرا، ورغم اختلاف التعاريف إلا أنها تحمل في طياتها سمات مشتركة من حيث النشاط و الدافعية، فاللعب استعداد فطري و طبيعي و هو عند الطفل ضرورة من ضرورات حياته.

2-أهمية اللعب:

اللعب له أهمية كبيرة في حياة البشر، وما ذلك إلا من انعكاس آثاره على النفس والبدن، فيرى"عبد الهادي(2003)أن اللعب يسهم في بناء الجانب الجسمي و التخلص من

التوت، وأن أطباء النفس اتخذوا من اللعب وسيلة لعلاج كثير من الاضطرابات الانفعالية التي يعانيها الأطفال، وكذلك فإن اللعب يسهم في استعادة الطفل توازنه عندما يتعرض للمخاوف والتوترات التي تحدثها البيئة وحالات النقص والحرمان، كما يسهم اللعب بدور حيوي في تكوين شخصية الطفل بأبعادها وسماته المختلفة، وهو وسيط تربوي مهم يعمل على تعليمه ونموه ويشبع احتياجاته. **(محمد محمود الحيلة،2007،ص19)**

ويتميز اللعب بأن الدافع الرئيسي له في البداية الاستمتاع وقد ينتهي إلى التعلم وهو يرتبط بالدوافع الداخلية الذاتية للاعب حيث انه يتطلب السرعة والخفة و الانتباه، لذلك غالبا لا يشعر اللاعب بالتعب، بالإضافة إلى أن اللعب يخضع لقواعد وقوانين تحددها طبيعة اللعبة و اللاعبين. **(محمد محمود الحيلة،2007،ص28)**

ويرى "يونس وعبد المجيد"(2000)أن اللعب يتأثر بطبيعة البيئة و الاتجاهات الو الدية في التنشئة كي يلعب المرء على نحو ابتكاري فإنه يحتاج إلى إحساس بالثقة ليس بنفسه أو بالآخرين وحسب،ولكن العالم الذي ينفتح أمامه، إضافة إلى أن الإشراف في اللعب مهم لمرحلة الطفولة، والغرض منه توجيه الطفل نحو سلوك أفضل ومعاونته إذا كان في حاجة إلى عون وتجنبه ما قد يتعرض له من أخطار.

(يونس وعبد المجيد،2000،ص235)

ولابد أن يراعي عند تدخل الكبار في تنظيم اللعب والإشراف عليه أنه ينبغي أن يقتصر على توفير أنواعه ومستوياته المختلفة المناسبة للأطفال بأعداد وكميات كافية، وتوفير فرص الاختيار الحر والممارسة الحرة لهم.

(أحمد بلقيس وتوفيق مرعي،2009،ص24)

يتضح من خلال ما سبق أن أهمية اللعب كهدف وغاية في حد ذاتها قبل أن يكون وسيلة للتعلم أو التنمية أو العلاج و هو مهم في مرحلة الطفولة و أن له طبيعة خاصة، ويلبي حجات النفس الإنسانية، ويجب أن يفسح المجال أمام الأطفال لممارسته .

3-أنواع اللعب ووظائفه:

للعب مجالات كثيرة ومتنوعة وكذلك الأدوات التي تستخدم في اللعب مختلفة من حيث الحجم و المساحة.

ومن هنا فإن اللعب في المجتمع موجودة بعدة أوجه لكل منها أهداف ومكانيزمات محددة بدقة، فمن علماء الاجتماع من يقسم اللعب من ناحية عدد الأفراد كاللعب الفردي واللعب الجماعي:

3-1- اللعب الفردي:

وهو اللعب الذي يلعبه في المراحل الأولى من نمو الطفل نجده يلعب منفردا حيث نلاحظه يحرك يديه ورجليه ويراقب الأشياء ذات الألوان اللامعة والمعلقة على سريره والتي يحركها بيديه خلال هذه المراحل الأولى نجده يلعب مع نفسه وحيدا.

(خيرالدين عويس،1997 ،ص27)

3-2-اللعب الجماعي:

فهو اللعب الذي يبدأه الطفل في السن الثالثة من العمر فيشارك الآخرين لوقت طويل أدوارا كثيرة ومتعددة فيلعب مع غيره ملتزما بقوانينها، ويختلف تكرار اللعب الجماعي ومقداره بين السنوات المختلفة من العمر وذلك باختلاف العادات و الأساس الاجتماعي.

(نفس المرجع السابق،ص30،29)

وهناك أيضا من يقسم اللعب على أساس الدور الذي يقوم به اللعب :

3-4- اللعب العفوي:

الذي يعتبر أساس النشاط النفسي الحركي للطفل وهو عبارة عن الوسيلة الأولى للتعبير عن طريق إشارات لحركات تظهر مجانية، وبعد ذلك يتوجه اللعب نحو التعلم للحياة الاجتماعية.

3-5- اللعب التربوي:

يثير انتباه الطفل من خلال النشاطات المتعددة وينمي روح الملاحظة لديه ويزيده تعاونا مع الآخرين وينظم سلوكياته ويهيئه للحياة الاجتماعية.

3-6- اللعب العلاجي:

يستعمل في النفسي عند الأطفال الذي هم تحت التشخيص حيث أنه لا يمكن تحديد المشاكل التي يتخبط فيها الطفل ولا يمكن في بعض الأوقات والظروف معرفة ما يختلج بصدره إلا عن طريق اللعب.**(بشير نمرود،2008،ص 76)**

4- وظائف اللعب:

للعب وظائف هامة وتأثير من عدة جوانب وتتمثل فيما يلي:

4-1- الوظيفة الاجتماعية:

يساهم اللعب في تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا،لأنه من خلال اللعب مع الآخرين يكتسب الإثارة والأخذ والعطاء مع احترام حقوق الآخرين ،بالإضافة إلى أن اللعب يؤدي دورا هاما في تكوين النظام الأخلاقي والجانب الاجتماعي للألعاب هو الأكثر

إفادة للطفل إذ لا يمكنه اللعب منفردا لهذا يكون الطفل مدعو للاندماج في مجموعة الأطفال. **(بشير النمرود،2008،ص77)**

ويمكن تلخيص فوائد اللعب فيما يلي:

- معرفة عادات وقوانين المجتمع.
- تعليم القيم الاجتماعية كالتعاون والحب والعطاء.
- فهم الذات وتقبلها وتنميتها ومعرفة الآخرين وتقبلهم.
- تحقيق المكانة الاجتماعية وممارسة مواقف الحياة.
- تعلم مهارات التواصل الاجتماعي وتقبل الخسارة.**(بشير النمرود2008..ص77)**

4-2- الوظيفة العقيلة و الفكرية:

يطور الطفل من خلال اللعب بناه المعرفية، فعن طريق التبادل النشط بين عمليتي التمثل والموائمة يعدل الطفل خبراته وينمي معلوماته، حيث يساهم اللعب في النمو العقلي عن طريق:

- توفير فرص الابتكار و التشكيل كما في ألعاب التركيب.
- تنمية الادراك الحسي.
- تنمية القدرة على التذكر والربط والتبصر والاستبصار.
- التدريب على التركيز والانتباه .

– تنمية القدرة على التفكير المستقل وعلى حل المشكلات وذلك عن طريق حل الأحجية والألغاز. **(حنان عبد الحميد العناني،2002،ص24،25)**

4-3- الوظيفة البدنية:

يقوم اللعب بدور مهم في النمو الجسمي نستطيع أن نسميه التحدي والاختبار ،ولهذا الغرض يصمم نوع من اللعب لاختيار قدرات الطفل الجسمية، فيعطي حدود الطفل وقواه، وإذا كان اللعب يفتقر إلى التحديات اللازمة والكامنة، فسيحدث الطفل عن هذا في مكان آخر،فالمكان الذي يقضي فيه الطفل معظم وقته لابد وأن يكون وسطا أو بيئة مثيرة، من الضروري إمداد هذه الأماكن بأدوات تسمح للأطفال بالقفز إلى الأعلى قدر ممكن والتأرجح والتزحلق والجري بأسرع ما يمكن. **(سلوى محمد عبد الباقي،2005،ص28)**

ويعد اللعب مهما لنمو الطفل الجسمي والحركي والحسي لأنه يحقق للطفل الآتي:

– تقوية الجسم وتمرين العضلات الكبيرة والصغيرة كما في ألعاب الحركة والمجهود الجسمي.

– تعليم الطفل العديد من المهارات الحركية مثل الركض والقفز والتسلق.

– تنسيق الحركات وتنظيمها وزيادة القدرة على حفظ التوازن.

– تنمية مفهوم الذات الجسمي .

– تنمية التآزر الحسي الحركي.

(حنان عبد الحميد العناني،2002،ص23)

4-4- الوظيفة النفسية والشخصية:

للطفل شخصيته الانفعالية التي تخضع لتغيرات وتطورات عديدة عن طريق النماء والتكيف من خلال علاقة الطفل بنفسه وعلاقته مع البيئة المحيطة به والوسط الاجتماعي الذي يحيا فيه، وقد يتعرض الطفل بنفسه وعلاقته مع البيئة المحيطة به إلى أنواع الكبت أو الإحباط أو الفشل أو غيرها من الانفعالات السلبية التي لا يمكن التخلص منها بالطرق الطبيعية غير المألوفة أو المخالفة للتقاليد والقيم الأخلاقية، فإذا ما عاقبه معلمه أو اعتدى عليه من هو أكبر منه، فلا يستطيع الرد على العقاب والعدوان بأن يعاقب معلمه وبضرب الكبير الذي اعتدى عليه، فيلجأ للعب حيث يجد فرصة لتفريغ شحنات سخطه وغضبه فيسقطها على لعبته وعلى كرته أو دميته، ويتخلص بذلك من التوتر النفسي الذي انتابه. **(محمد محمود الحيلة،2002،ص89)**

نستنتج مما سبق أن للعب وظائف عديدة في حياة الطفل النمائية و التربوية، فهو الكون الذي يفجر الطفل من خلاله ميولا ته النفسية و الحسية و الحركية.

ثانيا/ الألعاب الإلكترونية:

1- تاريخ الألعاب الإلكترونية:

يعود تاريخ الألعاب الإلكترونية إلى عام 1934م اذ اخترع بروفيسور أمريكي لعبة أطلق عليها "أداة أنبوب الأشعة المهبطية المسلية" وفي عام 1953م تمكن بعض المختصين من إظهار"قملة" على شاشة كبيرة من المصابيح وتحريكها باستخدام حاسوب ضخم بملايين الدولارات وفي عام 1960م صمم جهاز بيتي لألعاب الفيديو كان يتصل بالتلفاز لعرض الصور. **(مرج مؤيد حسن،2013،ص5)**

وأول لعبة اخترعت لغرض تجاري هي لعبة "الأركيد" عام 1971م وقد كانت تعمل عن طريق وضع قطعة نقدية ويحتوي على شاشة تلفاز بدون ألوان،وفي عام 1972 أسست أول شركة ألعاب في الولايات المتحدة الأمريكية وطرحت لعبة"بونغ" وهي لعبة تحاكي لعبة الطائرة وقد سوقت الشركة في مدة وجيزة أكثر من هذا الجهاز ثم تعددت الشركات التي بدأت تستثمر تطوير ألعاب جديدة مع أجهزتها ووصلت في عام 1982م إلى قمة مبيعاتها ثم بدأت تتراجع بعد ذلك لظهور الحواسيب المخصصة للألعاب.

(مرح مؤيد حسن،2013،ص6).

ومع تزايد الحاجة إلى أجهزة يسهل استخدامها والتعامل معها طرحت شركة يابانية جهاز ألعاب بمواصفات بيانية و رسومية عالية الدقة ومنها لعبة "ماريو" التي حققت نجاحا و شهرة واسعة ومبيعات خيالية مما دفع شركة يابانية أخرى لطرح منتج جديد تعتمد شخصيته على قنفذ "سونيك" ثم ظهرت ألعاب سباق "موناكو" للسيارات و" مقاتل الشوارع".

وتطورت الحواسيب الشخصية في عام1988م إذ ظهرت المعالجات (386 و 486) كما سمح ظهور برنامج النوافذ(windows 3_11) في عام 1990م بتفاعل مبسط مع الحاسوب بات في متناول الكثير فظهرت ألعاب الطيران و الشطرنج، وفي عام 1993م ظهرت معالجات البنتيوم وقارئات الأقراص المدمجة وطرحت شركة مايكروسوفت برنامج نوافذ (windows 95) مما جعل من الحاسوب الشخصي أداة قوية لتطوير الألعاب المعتمدة على الوسائط المتعددة في الإفادة من الصور و الرسوم والأصوات مما أدى إلى تراجع أجهزة ألعاب الفيديو سريعا وأخذت الشركات الكبرى تتخلى الواحدة تلوى الأخرى عن برنامجها التطويري في هذا المجال إلا أنه في عام 1995م طرحت شركة يابانية عملاقة جهاز محطة الألعاب(play station) المزودة بمكتبة واسعة من الألعاب وبإمكانات صوت وسرعة وصورة عالية حذت حذوها شركات يابانية أخرى مما بعث من جديد السباق لتطوير

أجهزة الألعاب وبرامجها وتسويقها وظهرت ألعاب إلكترونية مستقلة عن الحاسوب أو متصلة به ضمن برنامج الذكاء الصناعي. **(مرح مؤيد حسن،2013 ،ص7)**

إن ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في الوقت الحاضر يعود لأسباب أولها تطور الحواسيب وتوابعها إذ بإمكانها تخزين كم هائل من المعلومات ومعالجتها وبسرعات عالية مما يسمح باستخدام متزايد للصوت والصورة مع تناقص أثمان الأقراص المدمجة والرقمية(DVD) التي يسرت الخزن الواسع للألعاب والسبب الثاني هو إغراق السوق المحلية بهذه الأجهزة والألعاب وانتشار محلات البيع والتأجير ومنتديات الألعاب في مختلف الأحياء التي تعرض ألعاب بغض النظر عم مستواها ،وهناك أيضا عامل التقليد الاجتماعي بين أبناء المجتمع فضلا عن عنصر المتعة المصاحبة لتلك الألعاب فغالبا ما تنتج الشركات ألعاب مثيرة للشباب مثل ألعاب القتال والسباقات وللأطفال ألعاب الشخصيات الكرتونية المعروضة على القنوات الفضائية. **(نفس المرجع ،ص12)**

من خلال العرض السابق نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تطورت عبر السنين و قفزت في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجا من بين الوسائل الترفيهية الأخرى، وهذا بسبب تطور مختلف الأجهزة التي تمارس عليها هذه الألعاب.

2- مفهوم الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو على شاشة الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري / الحركي) أو تحد لإمكانات العقلية، وهكذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية.

(مها حسنى الشحروري،2006،ص46)

أو هي" نوع من أنواع الألعاب الإلكترونية المبرمجة آليا على أجهزة أو محطات أو أشرطة إلكترونية، حيث تتم ممارسة هذه الألعاب عبر شاشات عرض تلفزيونية خاصة.**(حسن صبري،1996،ص441)**

فالألعاب 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 الرياضة التقليدية مثل كرة القدم،ان 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 جيبر،2010،ص84)**

نستنتج من خلال التعريفات السابقة أن للألعاب الإلكترونية تعريفات عديدة فهي مجموع نشاطات اللعب ذات طابع آلي تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة و عمل سمعي بصري تفاعلي هدفه الأول هو تسلية مستعمليه.

3- إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية:

إن الارتباط القوي الذي جمع بين المراهق والألعاب الإلكترونية والذي أصبح جزءا لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة، أدى إلى سجال بين علماء النفس والتربية، حول مدى أثر هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على المجتمع، سواء من النواحي الصحية أو السلوكية والانفعالية، فضلا عن آثارها القيمة والثقافية بشكل عام وفي خضم الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتساءل المرء عن الآثار التي يمكن أن تحدثها هذه الألعاب فهي سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات، فإنها كذلك لا تخلو من الإيجابيات.

فمن الإيجابيات فترى" الشحروري" أنه في السنوات الأخيرة شكلت هذه الألعاب والأنترنت بيئة هامة في حياة الأطفال والمراهقين وأن استخدامها من طرف المراهقين والشباب مثال جيد لدخولهم عالم التكنولوجيا،ويمكن لهذه الألعاب أن تعزز مجموعة من الوظائف لدى مستخدميها مثل:النمو الحركي وتطور الذكاء والنمو الانفعالي والاجتماعي. **(مها حسنى الشحروري،2008،ص74)**

كما يعلق "أبو شوشة" على بعض فوائد ألعاب الفيديو بأنها وسيلة ناجحة للهروب من مشكلات الحياة وضغوطها ،وأنها تساعد المراهقين على تفريغ طاقتهم بشكل إيجابي، بالإضافة إلى ما تؤديه من تطور القدرات الذهنية والتعليمية للأطفال الذين يستخدمون هذه الألعاب. **(محمد أبو شوشة،2007،ص54)**

وترى " تايلور" أن ألعاب الفيديو سبب في زيادة الروابط الاجتماعية ،ومشجعة على تكوين الصداقات و العلاقات و المصالح،لما تميزت ألعاب يشترك فيها مجموعة من اللاعبين على هيئة فريق واحد أو فرق متنافسة ،ولما في طبيعتها من تواصل عبر الشبكة سواء بالصوت أو الصوت والصورة.**(نفس المرجع السابق،ص 62)**

بينما تشير" حمصاني" إلى شيء من الفوائد الصحية للألعاب الإلكترونية عموما ومنها تخفيف آلام المرضى الكبار والصغار الذين يخضعون للعلاجات الصعبة كالعلاج الكيميائي للسرطان.**(سلوى علي حمصاني،2010،ص16)**

وتؤكد ذلك "عسيري" بأن العلاج يعتمد على الحالة النفسية للمريض إضافة إلى العلاج السريري وقد تم تصميم العديد من ألعاب الكمبيوتر وتطويرها واختبارها لتساعد هؤلاء المرضى في علاجهم. **(سحر العسيري،2007،ص33)**

ومن الفوائد الصحية أيضا ما ذكره "محمد" وهو أن الخبراء أشاروا إلى استخدام ألعاب الحاسوب في حالات مرضى مصابين بإصابات في اليدين أو الذراعين ساهمت في تعزيز القوة والبراعة وأكسبتهم مهارات اجتماعية جديدة. **(محمد صلاح ،2006،ص55)**

ويرى "باراس" أن هذه الألعاب تبث روح الرفاهية للشخص بعد يوم طويل تكلل بالتعب وبالمشاق، فهي نوع من التسلية البريئة واستثمار للتنافس بين اللاعبين فيها، وتنمي الفكر وروح التحدي وتطوير الذات. **(باراس عبد الرحمن،2013،ص38)**

نرى أن للألعاب الإلكترونية فوائد عديدة كما ذكر" أبو شوشة" على أنها تساعد الطفل على نسيان الواقع الذي يعيشه وخاصة الهروب من المشاكل، و ترى تايلور في دراستها أن هذه الألعاب تشجع الروابط الاجتماعية، أما "العسيري" فيعتبرها علاج للمريض ،نقول بأن لهذه الألعاب عدة فوائد التي تخص الطفل من كل النواحي في حياته.

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم،بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتماد عليهم بدون وجه حق، كما تعلمنا الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب. **(عبد العزيز الهدلق،2011،ص15)**

ولقد توصل عدد من الدراسات الحديثة إلى أن الألعاب الإلكترونية العنيفة هي أكثر الألعاب تفضيلا لدى المراهقين، ولقد قدم أحد أعضاء مجلس الشيوخ الأمريكي اقتراحا بمنع تداول الألعاب الإلكترونية السيئة والمخلة نظرا لتأثيرها السلبي في تكوين شخصية المشاهد حالا ومستقبلا. **(المنجد، 2009،ص83)**

بينما فسرت النظريات العلمية العنف الناتج عن وسائل الإعلام ومنها مشاهدة العنف في الألعاب الإلكترونية، بأن بها من أنماط لسلوك عنيف ما قد يكون له تأثير على الأطفال، حيث أشارت نظرية التعلم الاجتماعي إلى أن هذا السلوك العدواني (سلوك العنف)يتم اكتسابه من خلال التجربة المباشرة (التجربة والخطأ) أو بملاحظة سلوك الآخرين أو بالطريقتين معا، وذلك من خلال التعلم الاجتماعي لهذا السلوك.

(محمد صلاح،2006 ،ص57)

ويرى " أبو سعد" أن الألعاب الإلكترونية تحوي كما هائلا من الأضرار على ممارسيها، فهي صحيا تدمر العقل وتشتت الانتباه والتركيز والتذكر وذلك إذا ما تمت ممارستها لمدة تتراوح مابين 20إلى 30دقيقة يوميا خلال 3 أشهر متتابعة، وهناك خطر آخر يتجلى في الوضع الجسدي العقلي ويكمن في السرعة الحركية الذهنية للعبة مع جلوس جسد اللاعب في مكانه، الإضافة للمفاسد الأخلاقية ،إذ يكرم اللاعب في بعض المسابقات بمكافأة إباحية، أما من الناحية النفسية فهي تجعل الابن انطوائيا كسولا قلقا ذا شخصية إنساحبية واستطرد واصفا مما شاهده في إحدى الألعاب: تفجير الكعبة والحجر الأسود وقتل رجل يرتدي الزي العربي. **(أبو سعد مصطفى،2013،ص94)**

وكذلك يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا اجتماعيا بسبب إدمانه على هذه الألعاب وبسبب طول المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني،كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الاجتماعي في الأسرة وفي المجتمع ككل كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الطفل والمراهق، بإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الاجتماعي هو التفكك الاجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين الإخوة والأخوات فيما بينهم.

(شفيق إيكوفان،2009،ص98)

ولقد أكد " المنجد محمد صلاح" أن هذه الألعاب تصور شيئا من الانحراف العقدي، مشيرا إلى أنه لما كان منشأ هذه الألعاب على كثير من العقائد الباطلة والأخلاق الذميمة التي تعارض الإسلام بل تحاربه في أحيان كثيرة. **(المنجد محمد صلاح،2006،ص15)**

بالإضافة إلى أن هذه الألعاب تنشر لدى الممارسين المفاهيم الجنسية المغلوطة بانتشارها في كثير من الألعاب المدعمة بالصور الفاضحة، وبالتالي ينشا جيل متهالك مائع لا يمتلك قيما يأتلف الجنس غير المنضبط وفق الشرع والدين والقيم والأعراف.

(باراس عبد الرحمن،2014،ص38)

نرى هنا بأن الألعاب الإلكترونية لها عدة سلبيات فهي تساهم بشكل كبير في ظهور السلوك العنفي العدواني لدى ممارسيها ،وتشتت الانتباه و تنمي روح العزلة عند الطفل و المراهق.

4- مجالات اللعب 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 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 و نيتادو" فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى مايلي:

4-1- الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:

يعد سوق الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قامت بها "جي.أف.كا" عن وجود تشكيلة واسعة ،وهي في تزايد مستمر كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة تزداد باستمرار مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل ،وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي.أف.كا" بأن هناك أنواعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين:

- ألعاب الرياضة .
- ألعاب التقمص.
- الألعاب الكلاسيكية.
- ألعاب المجتمع. **(أحمد فلاق،2009، ص 129)**

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة ولا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض و أزرار التحكم ....إلخ) لذلك فإن عدد أنواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع في متناول المستهلكين. **(أحمد فلاق،نفس المرجع ،ص130)**

4-2- الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:

إن الألعاب الإلكترونية على 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) الخصَتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي

تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن اللاعب 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 لأبعاد الثلاثة أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.

(بشير النمرود،2008،ص85)

4-3- الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنت:

إن محاولة الناشرين لاقتحام الأنترنت 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 الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية ،ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابات بمثابة واجهة للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

(أحمد فلاق، 2009،ص130)

4-5- 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 مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي تستخدمها،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 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.

وتصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة أو المقودة، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد(X–BOX) وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت (MICROSOFT) وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني (SONY) مثل (بلاي ستايشن1 و2 و3) وجهاز (أس–2 –PS2) وأجهزة شركة نيتادو(NINTENDO) التي تعرف باسم (GameCube) .

(بشير النمرود،2008،ص85)

4–6– 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 أساسين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

4-6-1- أجهزة أحادية اللعب:

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

4-6-2- أجهزة متعددة اللعب :

والتي تظهر في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى إختراع نظام JAMMA الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

وفي 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 صعود القياسي والقوى لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة والربح بسرعة.

والبرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز(X-BOX) أو (PLAY STATION) أو (GAME CUB) في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة. **(بشير النمرود،2008،ص86)**

نرى من خلال ما عرضناه أن في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة في محيطات أخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب و السبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى الصعود القياسي والقوي لأجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى.

5- أنواع الألعاب الإلكترونية:

يحمل تصنيف أنواع اللعاب الإلكترونية نوعا من الإختلاف بين الباحثين، فمنهم من قسمه على أساس الأجهزة المستعملة في اللعب ومنهم من قسمه على أساس النوع ومضمون الألعاب ومنهم من قسمه على أساس عدد الأفراد المشاركين في اللعبة،ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحد منها خصائص وإمكانيات ذهنية معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها ويتوحد هدفها ،فنجدها إن لم تكن متشابهة في القواعد فهي تتشابه في الأهداف ،وهذه الأنواع هي: ألعاب الحركة وألعاب الذكاء وألعاب التدريب.

5-1- ألعاب الحركة:

إن ظهور ألعاب الحركة تزامن مع ظهور ألعاب ممثلة في أجهزة ثابتة،فهذه الألعاب الأولى من نوعها التي عرفت شعبية كبيرة في أوساط الشباب نجدها في قاعات خاصة بالألعاب الإلكترونية(حدائق التسلية)مثلا:باستعمال مضارب التنس (الكرة الممثلة بمربع كانت موجودة على اللعب ذات العلامة أتاري ATARIS) ثم(تيتريTITRI) ،ومؤخرا سلسلة (باك من PAC MAN) و(ماريوMARIO) هذه الألعاب تركز على التحكم في الحركة ومن خصائصها التتابع في اختبار السرعة ،واللياقة حيث يصبح المستوى أكثر صعوبة ،فكل هذه الألعاب تتطلب التحكم في الأجهزة اليدوية ،الأزرار، ولكل واحد حركة خاصة من قفز،جري،انحناء، انقلاب،.....الخ. **(كهينة علوش،2007،ص138)**

5-2- ألعاب الذكاء:

وينقسم بدورها إلى أربعة أنواع فرعية:

5-2-1- ألعاب المغامرات والذكاء:

من وجهة نظر المتفرج يظهر تشابهها مع ألعاب الحركة و المغامرات، حيث أن اللاعب فيها يمثل الدور الرئيسي مع تميزه بوجود عدد من الألغاز تتطلب التركيز في الملاحظة لحلها نظرا لارتباطها بنجاح المغامرة ،كما أن اللاعب يمثل فيها دور المحقق يجري التحريات للوصول إلى الحل الألغاز المطروحة،مع تميز اللعبة بأعلى تقنيات الرسم، التمثيل للأشياء الموجودة فيها باستعمال الأبعاد الثلاثة تضفي عليها طابع التشويق.

(كهينة علوش،2007،ص140)

5-2-2-الألعاب الإستراتيجية الاقتصادية:

نجدها تشابه ألعاب التدريب حيث يهتم كلاهما بميكانيزمات سير المدن وإنشائها ،في حين أنها تستدعي التفكير وقدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب، حيث أن الخطوات معروفة، إذ وجب اختيار مكان المدينة وتسيير وسائلها الطبيعية من سكان،تجارة،صناعة...الخ، الهدف هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة لها ،حيث أن المال والصناعة مع التقلبات الاجتماعية إذا كان في حالة توازن تساهم في ازدهار المدينة فألعاب استراتيجيات الاقتصادية تعطي كذلك الفرصة لاختيار ردود أفعال النمو غير العقلاني الصناعات مع الإفراط في الجباية.

إذ أن الهدف الأساسي هو الحفاظ على هذه المدينة،كما أن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو تغيير قواعد اللعبة أو بإجراء مختلف التعديلات المسموحة، ومن هذا النوع نجد لعبة تحت تسمية حضارة 1-2-3 أو(سيم سيتي SIM CITY) 2000 و3000.

(كهينة علوش،2007،ص140)

5-3- ألعاب إستراتيجية الحرب:

من أشهرها لعبة(اوربان اسولتUrban Asault) من إنتاج شركة ميكروسوفت، (ستار كرافتStar Craft) من إنتاج شركة أنظمة بليزار، كل هذه الألعاب تجعل اللاعب يشعر وكأنه خليفة نابليون من أجل الفوز، حيث وجب استعمال الوسائل المتاحة في اللعبة لبناء منشآت عسكرية وقوة عسكرية ذات القدرة على الدفاع والهجوم للتصدي لأي اعتداء باستعمال مختلف الاستراتيجيات الحربية،حيث أنه وعلى غرار مثيلاتها الاقتصادية وجب توفر مستوى متميز يتمتع بذكاء خارق أكثر منه في الاقتصاد حيث يجد نفسه أمام خيارات وجب عليه اتخاذ قرارات صائبة في زمن استعجالي حيث يمثل عامل السرعة في الاستيعاب السند الأساسي لدى المستعمل(اللاعب). **(كهينة علوش، نفس المرجع السابق ، ص140)**

5-4- الألعاب التقليدية:

نجدها غالبا تدخل في إطار الأنظمة الإعلامية المبرمجة في عدة أجهزة للإعلام الآلي مثل:لعبة الأوراق، لعبة المحترف، البعض منها نجده في نظام "الويندوزwindows" حيث يصل صداها إلى أغلب المستعملين.

5-5- ألعاب التدريب:

هي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية خصوصا الرياضية منها، وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع كألعاب مباراة كرة القدم، السلة، التنس،سباق السيارات، ففي لعبة التدريب على قيادة الطائرات " flay simulation " مثلا، فهي لعبة من إنتاج شركة ميكروسوفت ومن أشهر وأقدم ألعابها،حيث أن الطيار يأخذ مكانه في واجهة الطائرة كما هو الحال في الحقيقة، أمامه عدة أجهزة للتحكم والقيادة تحتاج كلها إلى المراقبة، وإعادة البرمجة تتطلب معرفة خاصة أساس نظرية لتحديد دور كل منها في لوح المراقبة من خزان

الوقود،العلو ،سرعة الرياح، الاتجاه.....الخ، وجب التحكم فيها عن طريق المحاولة والإعادة للتأقلم عن طريق التركيز الذهني.

هذه الألعاب تجد مصغاها لدى اللاعبين في التعلم مثل ألعاب قيادة السيارات ،قيادة الطائرات ،كما تجدر الإشارة إلى استعمال هذه الألعاب مع إدخال تعديلات خاصة لإضفاء الطابع العسكري المخصص لتدريب الطيارين لكن الهدف يختلف، حيث دور هذه الأخيرة لا علاقة له مع تأثير سواء ايجابيا أو سلبيا على مستعمليه. **(كهينة علوش،2007،ص140)**

5-5-1- ألعاب غير مصنفة:

على العموم تدل على عبارة "لعبة الكترونية"على أحد الأنواع الثلاثة السابقة،ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن ألعاب الحركة أو ألعاب الإستراتيجية و التفكير، وفيما يلي ثلاثة أنواع تسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة عبر عارضات التحكم:

في المقام الأول هناك "برامج اللعب التربوية"التي تؤخذ صورة ألعاب مغامرة حقيقية، فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 12عاما، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية. **(أحمد فلاق،2009،ص109)**

نستنتج مما سبق أن للألعاب الإلكترونية تصنيفات عديدة و أنواع كثيرة فهي لبعض الأشخاص الحياة الحقيقية حيث أنهم يندمجون فيها أكثر من الواقع، وهذه الألعاب كلها متشابهة ولها نفس الهدف وهو الترفيه.

6- الأسرة والألعاب الإلكترونية:

تواجه الأسرة العربية في عالمنا المعاصر، عصر العولمة والتكنولوجيا والوضعية معقدة من التحولات الكبرى، فهي تواجه فيضا متدفقا من التحديات المصيرية التي تشكل لها

صعوبات وتحديات في مهام التنشئة، وما يتعلق بأدوارها الإرشادية والتوعية الفاعلة في التعامل مع التكنولوجيا المعاصرة.

وقد وضع "بركات وجدي وعبد المنعم توفيق" مجموعة التي يمكن أن تسترشد بها الأسرة المعاصرة للقيام بدورها في التعامل مع آمال وأخطار العوالم الافتراضية:

– مساعدة الأبناء على التفريق بين الواقع والخيال، وإدراك ذلك الفرق وتعليمهم بأن عالم الألعاب والأفلام العنيفة لا يمثل الواقع.

– مصاحبة الأبناء في استعمالهم للكمبيوتر، والأنترنت (الألعاب الإلكترونية)، وتوجيه ما يلزم في تعاملاتهم معها إلى الترفيه المفيد الهادف.

– متابعة الآباء لاستخدام أبنائهم للانترنت، ووضع الكمبيوتر الذي يتيح هذه الخدمة في أماكن مفتوحة للأسرة وليس خلف أبواب مخلقة.

– تحديد مدة زمنية لاستخدام الانترنت والألعاب الإلكترونية والتي ينبغي ألا تزيد على الساعة يوميا قدر الأماكن، وإتاحة الفرصة للأطفال لممارسة الألعاب الجسدية والحركة بعيدا عن الجلوس أمام جهاز الكمبيوتر.

– استخدام الأسرة البرامج المخصصة للحماية من التعرض للمواد والمواقع غير المناسبة، أو أوامر التحكم في ذلك المتوافرة ببرامج تصفح الأنترنت (جهاز اللعب).

(بركات وجدي وعبد المنعم توفيق،2009،ص95)

7- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر:

مما لاشك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعة في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة.

وللأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة تلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا فلإلكترونيات المصورة، والطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع أصدقائه دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضغط عليه من طرف الوالدين عال جدا. **(منير ركاب،ع2006،05،ص26)**

إن العديد من دول العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو المصدِر ومن هو المصنِع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك، وبهذا فإن أفضل مصدر للاستيراد هي أسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة وسعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني وبلاي ستايشن. **(أمين علام ،2006،ص13)**

ومن بين الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر والتي تستحوذ على عقول الكثير من المراهقين والشباب وحتى الكبار والأطفال الألعاب التالية:

7- 1- لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات 3"Grand theft Auto3 ":

تصنف لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات3" ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا وتمارس بشكل فردي، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات GTA، وتتميز بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة.

(أحمد فلاق،2009،ص235)

7-2- لعبة"كونتر سترايك" " Conter straik 1.6":

تعني "كونتر سترايك" الهجوم المضاد، وهي لعبة تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن ألعاب الرمي تحديدا يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي ،كما أنها عبارة عن طبعة مطورة للعبة"هالف لايف" أين أطلقت أول نسخة منها يوم 18 جوان1999، تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابيين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات، ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة والقضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم . **(أحمد فلاق،نفس المرجع السابق،ص235)**

7-3- لعبة" باربي مغامرة الفروسية" " Barbie Hourse Adventures":

تصنف لعبة "باربي مغامرة الفروسية" ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا، وهي لعبة ثلاثية الأبعاد تمارس بشكل فردي ظهرت في عام 2002،أما قصة اللعبة فهي بسيطة تحكي عن الدمية الشهيرة "باربي" التي تتجه على ظهر جوادها نحو الغابة، وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من أجل نيل شهادات كثيرة كما تجري زميلتها سباقات خيول ،وتتباين مهام "باربي" بين إنقاذ حيوانات أو تخطي عقبات أو فوز سباقات ،وفي كل مرة تنجح فيها في تخطي عقبة أو انجاز مهمة تحصل على شهادة ترفع من مستواها في اللعبة. **(أحمد فلاق،نفس المرجع ،ص244)**

7-4- لعبة "بي.أو.أس 2011" "PES 2011 " :

تعد لعبة " برو إيفوليشن سوكر " والمختصرة " بي.أو.أس" أي كرة القدم الاحترافية من ألعاب المحاكاة الرياضية تحديدا (كرة القدم) صدرت طبعتها الرابعة في 2004 والسادسة في عام 2006، وهي تمارس بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي كما أنها لعبة تنتمي إلى سلسلة ألعاب "برو إيفوليشن سوكر" المستوحاة من الطبيعة اليابانية، وتتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء

اللاعبين والمربين وانتقاء ألوان القمصان واختيار الملاعب والتعاقد مع الممولين (سبونسور).**(أحمد فلاق،نفس المرجع ،ص250)**

وفيما يلي جدول يبرز تطور استيراد ألعاب الفيديو منذ 2004 إلى غاية نهاية 2010، علما أن المعطيات المتحصل عليها لا تظهر بدقة طبيعة الألعاب الإلكترونية المستوردة إن كانت عبارة عن برامج اللعب أو عارضات تحكم الجيب أو شخصية أو عارضات قاعات الألعاب.

جدول رقم(01):

تطور استيراد ألعاب الفيديو في الجزائر من 2004 إلى نهاية 2010:

السنة	عدد الوحدات	القيمة بالدينار	القيمة بالدولار
2004	465463	97726830	1350076
2005	472952	84225819	1147916
2006	529969	8481214	1162243
2007	833190	120184726	1732465
2008	364335	74154678	1148040
2009	313019	107791078	1483632
2010	257390	44325823	595652
المجموع	3236318	612771098	8620024

تعتبر سنة 2007 أكثر السنوات التي يتم فيها استيراد الألعاب بحيث بلغت عدد وحداتها 833190 وحدة بتكلفة 120184726دج و 1732465 دولار ،تليها في المرتبة الثانية سنة 2006 بمعدل 529969 وحدة والتي بلغت قيمتها 84812144 دج و1162243 دولار، أما في المرتبة الثالثة فنجد سنة 2005 والتي بلغ عدد وحداتها 472952 وحدة بتكلفة 84225819 دج و1147916 دولار ،وهذا ما يتضح من خلال الجدول رقم (01).

خلاصة:

يتضح مما سبق أن الألعاب الإلكترونية لم تحظ بعد بنصيبها من الاهتمام البحثي في المجال الاجتماعي، وأن هنالك طغيانا للمقاربة النفسية على الدراسات التي تناولت هذه الألعاب،غير أن النمو المطرد لهذه الألعاب وتشعبها، سيؤدي لا محالة إلى بلوغ هذه الأهمية الموجودة، والاهتمام بها كظاهرة اجتماعية وكمجموع ظواهر متفرعة عنها أيضا.

وقد منحنا هذا الفصل بعض أدوات التحليل والتفسير خصوصا ما تعلق بنشأة الألعاب الإلكترونية وبدايتها الأولى ومجالاتها المتعددة وأنواعها المختلفة، كما سمح لنا بمعرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد بصفة عامة، إضافة إلى معرفة واقع هذه الألعاب في الجزائر وظروف نشأتها،وحتى أهم الألعاب المنتشرة بين أوساط الشباب والأطفال، وتقديم تحاليل من دراسات سابقة حول مضمون هذه الألعاب.

سنتطرق في فصلنا اللاحق إلى الجانب التطبيقي والإجراءات المنهجية التي استعملناها في موضوع دراستنا و تحليل النتائج التي توصلنا إليها من خلال هذا البحث.

الفصل الثالث

السلوك العدواني

تمهيد:

1- تعريف السلوك العدواني

2- مفاهيم ذات صلة بالسلوك العدواني

3- أنواع وأشكال السلوك العدواني

4- النظريات المفسرة للسلوك العدواني

5- العوامل المؤثرة في ظهور السلوك العدواني

6- آثار السلوك العدواني

7- تشخيص السلوك العدواني حسبDSM

8- قياس السلوك العدواني

9- الوقاية من السلوك العدواني

10- عدوانية المراهقين و حاجاتهم للإرشاد و العلاج

تمهيد:

يعتبر السلوك العدواني سلوكا معروفا ومألوفا عند جميع المجتمعات تقريبا، إلا أن هناك درجات منه بعضها يكون مقبولا ومرغوبا فيه اجتماعيا، مثل الدفاع عن النفس، وعن حقوق الآخرين وغير ذلك من السلوكيات وبعضها غير مرغوب فيه، و يعتبر هذا السلوك مزعجا في كثير من الأحيان.

ومن هذا المنطلق كان اهتمام الباحثين بدراسة هذا السلوك، ذلك لأن النتائج المترتبة عليه تعد أكثر أثرا على المجتمع من النتائج المترتبة على السلوكيات الأخرى التي يتصف بها الأطفال المضطربون سلوكيا و انفعاليا.

وسنحاول من خلال هذا الفصل التعريف بالسلوك العدواني وذكر أهم النظريات المفسرة له، وأسبابه وأشكاله وطرق قياسه وفي الأخير أساليب الوقاية والعلاج منه.

1- تعريف السلوك العدواني:

هنالك عدة تعاريف للسلوك العدواني وذلك نظرا لتعدد الاتجاهات النظرية للباحثين حيث :

يعرفه فرويد "FREUD" أنه مظهر لنزوة الموت مقابل الليبيدو ومظهر لنزوة الحياة فهو يلازم سلوك للبشر. **(سيد عويس،1968، ص199)**

ويعرف "البرت باندورا "BANDURA "العدوان أنه سلوك يهدف إلى إحداث نتائج تخريبية أو مكروهة، أو إلى السيطرة من خلال القوة الجسدية أو اللفظية على الآخرين فهذا السلوك يعرف اجتماعيا على أنه عدواني. **(بطرس حافظ بطرس،2008، ص237)**

كما يعرف "باص "BUSS" العدوان بأنه سلوك يصدره الفرد لفظيا أو بدنيا أو ماديا صريحا أو ضمنيا، مباشر أو غير مباشر، ناشطا أو سلبيا، ويترتب على هذا السلوك إلحاق الأذى إما بدني أو مادي أو نقص للشخص نفسه صاحب السلوك أو الآخرين.

(وفيق صفوت مختار،2001، ص50)

أما " بينجر "BENINGR" فيعرف العدوان على أنه سلوك بدني أو لفظي يقصد به إلحاق الأذى بالآخرين أو الضرر. **(حسين علي قايد،2001، ص120)**

ويعرفه " فيشاخ "FESHBCH" بأنه سلوك ينتج عنه إيذاء لشخص آخر، إتلاف لشيء آخر، وبالتالي فالسلوك التخريبي هو شكل من أشكال العدوان الموجه نحو الأشياء.

(حافظ بطرس،2001، ص237)

أما سينجر "SINGER " يعتبر العدوان سلوك بدني أو لفظي يقصد به إلحاق الأذى أو الضرر. **(حنان عبد الحميد العناني،2000،ص144)**

في حين " ميرز "MERZ" يعتبر العدوان بأنه حالات السلوك الموجه ليوقع الأذى بشخص ما، بشكل مباشر أو غير مباشر والأذى الذي قد يمكن أن يلحق بالشخص يكون نفسيا أو جسميا. **(أحمد محمد الزغبي،2002، ص201)**

ويعرفه "شيفر وميلمان"SHEPERMELMAN" على أنه سلوك يؤدي إلى إلحاق الأذى الشخص بغيره، وقد يكون الأذى نفسيا على شكل إهانة، أو أذى جسميا.

(سعد بن محمد آل رشود،2006، ص180)

من خلال مما سبق نستنتج أن للعدوان عدة تعاريف فلكل باحث تعريفه الخاص فنجد "فرويد" يرى أنه مظهر لنزوة الحياة فهو يلازم سلوك البشر، أما "ألبرت باندورا" ويرى أنه سلوك يهدف إلى إحداث نتائج تخريبية أو مكروهة، أما "باص" و"بينجر" و"فيشاخ" و"سنجر" و"ميرز" و"شيفر" اتفقوا على أن السلوك العدواني سلوك بدني أو لفظي يقصد به إلحاق الأذى بالآخرين ويتم التعبير عنه بعدة أشكال.

2- مفاهيم ذات صلة بالسلوك العدواني:

2-1-العداء:HOSTILETY:

يقصد بالعداء شعور داخلي بالغضب و العداوة و الكراهية موجه نحو الذات أو نحو شخص أو موقف ما، والمشاعر العدائية تستخدم كإشارة إلى الاتجاه الذي يقف خلف السلوك المكون الانفعالي للاتجاه، فالعداوة استجابة اتجاهية تنطوي على المشاعر العدائية والقوميات السلبية للأشخاص و الأحداث.

فهناك ما يميز بين العدوان والعدائية، حيث يرى بعض علماء النفس أن كلمة "عدواني" تستوعب في معناها بعض ضروب السلوك الايجابي كالمبادأة في حين أن كلمة "عدائي" لا تشير إلى العنف والقسوة وما شابهها من ظواهر سلبية أخرى، ويرى البعض أن الفرق بينهما هو تمييز بين السلوك أو التصرف وبين المشاعر، حيث أن جوهر العدائية هو المشاعر السلبية والكراهية اتجاه شخص أو أشخاص أو معايير اجتماعية متى تم التعبير عنها تحولت إلى سلوك عدواني، ومما لا شك فيه أن كلا من العدوان والعدائية لصيقان لا يفترقان.

(جمعة سيد يوسف،2000، ص267)

2-2- العدوانية: AGGRESSIVENESS

هي ميل للقيام بالعدوان، أو ما يوجد في الأفعال العدوانية أو ميل مضاد لإظهار العداوة، و ميل لفرض مصالح المرء وأفكاره الخاصة رغم المعارضة، وهي أيضا ميل للسعي إلى السيطرة في الجماعة (التسلط الاجتماعي) خصوصا إذا وصل الأمر حد التطرف.

2-3- العنف: VIOLENCE

هو استجابة سلوكية تتميز بصفة انفعالية شديدة قد تنطوي على انخفاض في مستوى البصيرة والتفكير، ويبدو العنف في استخدام القوى المستمدة من المعدات والآلات، وهو بهذا المعنى يشير إلى الصيغة المتطرفة للعدوان فالعنف هو المحاولة للإيذاء البدني الخطير.

(عصام عبد اللطيف العقاد،2001،ص100)

والشائع أن مفهوم العدوان هو مفهوم العنف و أنه لا يوجد اختلاف بينهما، فكل عدوان عنف وكل عنف عدوان، وهذا التداخل في المفهومين و التباين بينهما أدى إلى تعقد ظاهرة العدوان وصعوبة تحديد مفهوم له وقد أثار مفهوم العدوان و العنف جدلا كبيرا بين المهتمين فهناك من يقول بالتطابق الكلي بينهما ومن يقول بالاختلاف فمن حيث التطابق نجد:

أنه يشترك كل مفهوم مع الآخر من حيث الخصائص التالية: القوة والاعتداء على الغير، القسوة والإكراه وهذه كلها خاصية إنسانية يقوم بها سواء الفرد أو الجماعة ضد فرد أو جماعة أخرى ويذهب "طريف شوقي 1993" إلى أن العنف شكل من أشكال العدوان وأن العدوان أكثر عمومية من العنف.

حيث يرى "محمد خضر 1998" أن العنف شكل من أشكال العدوان و أن العنف والعدوان وجهان للعملة واحدة. **(حسن قايد،2004،ص209)**

وقد ميز فريق من المتخصصين بين العدوان والعنف بقولهم أن مفهوم العنف مفهوم سياسي و سوسيولوجي، وبعض الباحثين اعتمد في ذلك أن العنف مادي أما العدوان فيشمل

على المظاهر المادية والمعنوية معا، وقد عرف طريف شوقي 1993 العنف بأنه الجانب المادي المباشر المعتمد من العدوان. **(المرجع السابق،ص210)**

2-4- توكيد الذات SELF-ASSERTIVONSS :

والذي يعرفه طريف شوقي بأنه "مهارات سلوكية لفظية وغير لفظية، نوعية موقفيه متعلمة ذات فعالية نسبية تتضمن تعبير الفرد عن مشاعره الإيجابية (تقدير، ثناء) والسلبية (غضب،احتجاج) بصورة ملائمة و مقاومة للضغوط التي يمارسها الآخرون لإجباره على إتيان ما لا يرغبه، أو الكف عن فعل يرغبه، والمبادرة بالبدء والاستمرار فيه، وإنهاء التفاعلات الاجتماعية والدفاع عن حقوق الآخرين"

ويتضح من خلال التعريف السابق الخيط الرفيع الذي يفصل بين توكيد الذات والسلوك العدواني وهو الدفاع عن الحق مع عدم انتهاك حقوق الآخرين، أو تعريضهم للأذى والضرر خاصة المادي، أي أن توكيد الذات يشير إلى جهد تكيفي وتعايش نشط مع البيئة ومحاولة تحقيق الأهداف الشخصية بوجود ضغط مضاد وعدم الاستسلام، دون التورط في الأفعال العدوانية. **(جمعة سيد يوسف،2000، ص266،267)**

3- أنواع وأشكال السلوك العدواني:

العدوان يأخذ أشكال وأنواع مختلف وهي كما يلي:

3-1-العدوان العدائي:

وهو يهدف إلى إيذاء الأشخاص الآخرين، وعادة ما يصاحب بأحاسيس ومشاعر الغضب نحوهم كالخناق والغضب.

3-2-العدوان اليدوي:

هو السلوك الذي يهدف إلى إحراز أو استرداد بعض الامتيازات أو الأشياء كالأرض مثلا إلا أنه غالبا ما يكون غير شخصي، على الرغم من أن هؤلاء الأشخاص المستهدفون، قد يعانون ويقاسون نتيجة لهذا السلوك العدواني. **(فادية كمال حمام،2002، ص161)**

3-3-العدوان اللفظي:

يشير العدوان اللفظي إلى استخدام اللغة أو الألفاظ للتعبير عن العدوان بهدف إلحاق الأذى بالآخرين، أو هو استجابة لفظية تصدر عن الفرد حيال الأشخاص، كالسب والتنابز بالألقاب، النميمة، النقد، السخرية واستخدام عبارات التهديد والتهكم.

(عبد العظيم حسين، 2008 ، ص347)

3-4-العدوان غير اللفظي:

هذا النوع لا يعتمد على الألفاظ، بل يستخدم الإشارات،والإيماءات مثل إخراج اللسان والبصاق، وتجاهل الآخرين، وعدم الاهتمام بهم أو بحديثهم، والامتناع عن النظر إلى نحوهم، فهو يعني كل سلوك يرمي إلى احتقار أو اهانة الآخرين. **(نفس المرجع السابق، ص348)**

3-5-العدوان البدني:

ويتمثل في استخدام قوة الأجسام أو الأيدي أو الأظافر والأسنان والرأس في توجيه الضربات.

3-6-العدوان الوجداني:

سلوك يهدف في المقام الأول إلى إيذاء الشخص المستفز وإيذاء الشخص الذي تم تهديده.

3-7-العدوان نحو الذات:

هو سلوك يهدف إلى إيذاء النفس وإيقاع الضرر بها ويأخذ صور عديدة، كتمزيق الكتب، الملابس، ضرب الرأس في الحائط، عض الأصابع. **(فادية كامل حمام،162،2002)**

3-8-العدوان الوسيلي:

هو سلوك يهدف إلى تحقيق أهداف معينة، وليس بضرورة إيذاء الشخص المستهدف من طرف الممارس للسلوك العدواني. **(حسين علي فايد،2001، ص16)**

3-9- العدوان السلبي:

مصطلح يستخدم لوصف كراهية أو عداء يعبر عنه الفرد في صورة عدم التعاون، وعدم الفعالية، ممارسة السلوكيات المعيقة غير المرغوبة. **(نايف القبسي،2006، ص23)**

3-10- العدوان المباشر:

هو العدوان الذي يوجه مباشرة إلى الشخص الموجود أمام أعينه، إما عن طريق الضرب أو الكلمات الموجعة.

3-11- العدوان غير المباشر:

وهو الذي يوجه بطريقة غير مباشرة، وذلك عن طريق العمل على عدم رؤية ذلك الشخص، أو العمل على إفشاء أسراره وهو موجود ومحاولة إزعاجه، وشتمه بطريق غير مباشرة.

ومن خلال ما سبق نستنتج أن للعدوان عدة أشكاله لكنه يبقى سلوك يتسم بالأذى والتدمير ويكون موجه ضد الذات أو الآخرين ويتم التعبير عنه بعد أشكال.

4- النظريات المفسرة للسلوك العدواني:

هناك نظريات عديدة حاولت تفسير السلوك العدواني منها من اعتبرته غريزة أساسية، ومنها من اعتبرته سلوكا متعلما، ومنها من اعتبرته على أنه إحباط نفسي،ومنها من فسرته

على أسس فسيولوجية وبيولوجية، وكل هذا إلى اعتبار أن العدوان سلوك معقد شأنه شأن كل سلوكيات الإنسان الأخرى متعددة ومتشابكة المتغيرات.

4-1-النظرية السلوكية: Behavioraltheaory

يرى أنصار الاتجاه السلوكي أن العدوانية تعتبر متغيرا من متغيرات الشخصية، كما أنها نوع من الاستجابات المتنحية والسائدة، ووفقا لهذا الاتجاه تلعب العادة دورا أساسيا في العدوانية، ومن هنا تكون العدوانية هي عادة الهجوم وتتحد قوة الاستجابات العدوانية في الاتجاه السلوكي وفق أربع متغيرات وهي: مسببات العدوان، تاريخ التعزيز، التدعيم الاجتماعي والمزاج.

(ناجي عبد العظيم،سعيد مرشد،2006،ص27)

كما يرى السلوكيون أيضا أن العدوان شأنه شأن أي سلوك يمكن اكتشافه و يمكن تعديله وفقا لقوانين التعلم و لذلك ركزت البحوث و الدراسات السلوكية في دراستهم للعدوان على حقيقة يؤمنون بها وهي: أن السلوك برمته متعلم من البيئة ومن ثم فإن الخبرات المختلفة التي اكتسب منها شخص ما السلوك العدواني قد تم تدعيمها بما يعزز لدى الشخص ظهور الاستجابة العدوانية كلما تعرض للموقف المحبط.

وانطلق السلوكيون إلى مجموعة من التجارب التي أجريت بداية على يد رائد السلوكية "جون واطسون" Jon Watson حيث أثبت أن الفوبيا بأنواعها مكتسبة بعملية تعلم ومن ثم يمكن علاجها وفقا للعلاج السلوكي الذي يستند على هدم نموذج من التعلم الغير سوي وإعادة بناء نموذج تعلم جديد سوي. **(عصام عبد اللطيف العقاد،2001، ص112)**

4-2- نظرية الغرائز:Enstincttheory

مفهوم غريزة العدوان ليس جديدا، لأن الغريزة كانت رئيسية في الاختيار الطبيعي، ويمكن أن نصنفها كالتالي:

4-2-1- نظرية التحليل النفسي للعدوان: Psychoanalitictheory

يعد فرويد "Freud" من أوائل من أسهموا في إثارة العديد من القضايا المتصلة بالنفس البشرية وخاصة تلك المتعلقة بالشعور واللاشعور والتي أحدثت ثورة في علم النفس ومجالاته المختلفة منذ إثارته لتلك المشاكل إلى يومنا هذا.

فالعدوان من جهة نظر" فرويد " هو ردة فعل من إحباط وتعويق للدوافع الحيوية أو الجنسية والتي غالبا ما تسعى لإشباع و تحقيق الرضا والسرور والابتعاد عن المواقف المؤلمة، غير أن هذا التوجه لم يلق القبول والاستحسان لدى الكثير من أنصاره، فقد أثار هذا التنظير الجدل والنقد والرفض نظرا لربطه بجميع نواحي النشاط الإنساني بالدافع الجنسي مما دفع أنصاره من بينهم " أدلرAdler" إلى تقديم تفسيرات جديدة مختلفة عن تلك التي تحدث عنها "فرويد" حيث قال أن العامل العدواني في الطبيعة البشير له أهمية أكبر من عامل 1920 على تعديل موقفه السابق وإضافة غريزة أخرى سماها "غريزة الموت" "Thantor" والمتمثلة في الطاقة العدوانية والتي تميل حسب وصف فرويد لها إلى التخريب والدمار، وذلك في حالة عدم الاتساق بين الغريزتين. **(عبد الله بن محمد الوابلي،1993،ص15-16)**

4-2-2- النظرية البيولوجية: BiologicalTheory

هذه النظرية على أن سبب العدوان بيولوجي في تكوين الشخص أساسا، ويرى بعضها اختلافا في بناء المجرمين الجسماني عن غيرهم من عامة الناس وهذا الاختلاف يميل بهم إلى ناحية البدائية فيقترب بهم من الحيوانات فيجعلهم يميلون الشرارة والعنف.

(ناجي عبد العظيم سعيد مرشد،2006،ص25)

كما أن هناك دليلا مستمدا من عدة مصادر على وجود خلل في وظيفة المخ بإصابة بؤرة معينة منه تؤدي إلى السلوك العنيف، وقد وجد أن الأفراد الذين يبين الرسم الكهربائي لمخهم أوجه شذوذ في المنطقة الصدغية تكون فيهم نسبة أكبر من أوجه الشذوذ السلوكية مثل

الافتقار إلى التحكم في النزوات العدوانية، الذهان مقارنة مع الأفراد الذين يكون رسم موجات المخ عندهم طبيعيا.

ويعتقد أصحاب هذه النظرية بأن العدوان أساسه بيولوجية وقد يحدث نتيجة خلل في النظام العصبي حيث يؤدي هذا الخلل إلى اضطرابات وظيفية في الشحنات الكهرو عصبية عندالانسان. **(بيرفان عبد الله محمد سعيد المفتي،2002،ص135)**

4-2-3- النظريةالإيثولوجية: EthologicalTheory

وهناك نظرية أخرى تؤيد التفسير الوراثي للعدوان وهي نظرية "لورنزLorenz" وتعرف بنظرية السلالات، حيث أن هذه الدوافع تعد جزءا من الذات الدنيا في التصور التحليلي، ولذلك فهي غير عقلانية وغير منطقية و متسلطة وهي عدوانية وبدائية وشهوانية وتسير وفقا لمبدأ تحقيق اللذة، وهذه الغريزة هي التي تجعل الطفل يعرض حياته للخطر، وما إن يبلغ الطفل سن الثالثة حتى ويتعين أن تقوم الذات العليا" Super ego" بضبط غريزة العدوان، وعلى ذلك تعد عملية التنشئة الاجتماعية ذات أهمية كبيرة ليتعلم الطفل كيف يفكر في أن العدوان سلوك خاطئ ومحرم وممنوع، وإلا فإن هذه الغريزة سوف تفلت أو تخرج من قيدها إلى عالم الوعي والشعور وتعبر عن نفسها في شكل عدوان .**(عبد الرحمن العيسوي،2000، ص14)**

4-2-4- نظرية سمة العدوان:Aggression Trait Theory

من أكبر دعاة هذا الاتجاه "أيزنك Eysenck" الذي يرى أن العدوان يمثل القطب الموجب في عامل ثنائي القطبين شأنه وذلك شأن بقية عوامل السمات الانفعالية لشخصية، وأن القطب السالب في هذا العمل يتمثل في اللاعدوان والخجل أو في الحياء وأن يبين القطبين مدارج من العدوان إلى اللاعدوان تصلح لقياس درجة العدوانية عند مختلف الأفراد.

(ناجي عبد العظيم، سعيد مرشد،2006، ص30)

4-2-5- النظرية المعرفية المفسرة للعدوان:

4-2-5-1- نظرية العدوان الانفعالي:

يؤكد عدد كبير من علماء النفس الاجتماعي على وجود نوع العدوان هدفه الأساسي هو الإيذاء، وهذا النوع يسمى في معظم الأحيان بالعدوان العدائي، أو العدوان الغاضب طبقا لما اصطلح عليه " فيشباخFesboch ".

ونظرية العدوان الانفعالية من النظريات المعرفية التي ترى أن العدوان يمكن أن يكون ممتعا حيث أن هناك بعض الأشخاص يجدون استمتاعا في إيذاء الآخرين، بالإضافة إلى منافع أخرى فهم يستطيعون إثبات رجولتهم و يوضحوا أنهم أقوياء و ذوو أهمية وأنهم يكسبون المكانة الاجتماعية، ولذلك فهم يرون أن العدوان يكون مجزيا مرضيا ومع استمرار مكافأتهم على عدوانهم يجدون في العدوان متعة لهم، فهم يؤذون الآخرين حتى إذا لم تتم إثارتهم انفعاليا، فإذا أصابهم ضجر وكانوا غير سعداء فمن الممكن أن يخرجوا في مرح عدواني إن هذا العنف يعززه عدد من الدوافع والأسباب وأحد هذه الدوافع أن هؤلاء العدوانيين يريدون أن يبينوا للعالم وربما لأنفسهم أنهم أقوياء، ولا بد أن يحظوا بالأهمية والانتباه، فقد أكدت الدراسات التي أجريت على العصابات العنيفة من الجانحين المراهقين بأن هؤلاء يمكن أن يواجهوا الآخرين غالبا لا لأي سبب بل من أجل المتعة التي يحصلون عليها من إنزال الألم بالآخرين بالإضافة إلى تحقيق الإحساس بالقوة و الضبط و السيطرة وطبقا لهذا النموذج في تفسير العدوان الانفعالي فمعظم أعمال العدوان الانفعالي تظهر بدون تفكير فالتركيز في هذه النظرية على العدوان غير المتسم نسبيا بالتفكير ويعني هذا خط الأساس التي ترتكز عليه هذه النظرية و من المؤكد أن الأفكار لها تأثير كبير على السلوك الانفعالي فالأشخاص الثائرين يتأثرون بما يعتبرونه سبب إثارتهم وأيضا بكيفية تفسيرهم لحالته الانفعالية. **(عدنان أحمد الفسنوس،2006، ص21)**

4-2-5-2- العدوان الإبداعي: CreativeAggression

العدوان الإبداعي وفقا لتصور "باخ" هو باختصار شديد نظام علاج نفسي، وهو أيضا طريقة تعليم ذاتي مصمم لتحسين مهارات الناس جذريا للحفاظ على العلاقات السوية مع الآخرين، والنظام العلاجي عن طريق العدوان الإبداعي والطرق التعليمية يركز على كل صيغ العدوان البشري المباشر الصريح وغير المباشر، السلبي الموجه نحو الذات والموجه نحو الآخرين فرديا أو في جماعات.

ويرفض العدوان الإبداعي فكرة أن العدوان هو في الأساس ميكانيزم دفاع ضد عوامل الضيق مثل الخوف والشعور بالنقص والإحباط، ويركز لاهتمام بالغ على الانتفاع بالطاقة العدوانية البناءة، فمن المسلم به أن العدوان الإنساني سواء كان فطريا أو مكتسبا يثار بسهولة نسبية وبمجرد إثارته فإن صيغ التعبير عن العدوان وتوجيهه بالطرق التي تتحكم بفاعلية أو على الأقل تخفض إلى الحد الأدنى من العداء المميت القاتل، وترفع إلى الحد الأقصى الصيغ البناءة أو المؤثرة للعدوان والتي يمكن أن تؤدي إلى النمو.

وأخيرا فالعدوان الإبداعي يتضمن الفهم الكامل لكل من المستويات الظاهرة والمستترة للعدوان البشري، كما يسهم في الوقاية من سوء إدارة وتدبر العدوان المدمر، لهذا يستخدمه كثير من المعالجين كمنحى فعال في التدريب والعمل الإكلينيكي مع الأفراد العدوانيين.

(عصام عبد اللطيف العقاد،2001، ص119-120)

4-3-النظرية التكاملية(المقاربة):

بعدعرض فئات النظريات المختلفة التي حاولت تفسير السلوك العدواني، ووقفنا عند مواضع الخصوبة و القصور في كل منها وأيهما أقرب إلى التناول العلمي الدقيق، نجد أنه إذا تعمقنا في هذه النظريات ونظرنا إليها نظرة شاملة فاحصة وجدنا أن كل منها قد فسرت جانبا من السلوك ولم تفسر السلوك كله، حيث أن النظرية البيولوجية ترى أن الإنسان عدواني طبيعته وأن العدوان غير متعلم وهو محصلة للخصائص البيولوجية للإنسان بمعنى أن العدوان نتيجة

اضطرابات فيسيولوجية وتنطلق المعالجة من خلال هذا التفسير، في حين أصحاب نظرية التحليل النفسي يفسرون العدوان على أنه سلوك غريزي فطري يدفع الإنسان إلى أن يسلك بشكل معين من أجل إشباع حاجات غريزية لديه.

وينطلق المعالج من هذا التفسير الذي يرى أن العدوان بوضعه استجابات غريزية لا يمكن إيقافه أو تقليله من خلال الإصلاح الاجتماعي أو تجنب الإحباط وإنما عن طريق تحويل العدوان نحو أهداف بناءة بدلا من التخريب.

(ناجي عبد العظيم، سعيد مرشد،2006، ص35)

أما نظرية "**الإحباط العدواني**" فتشير إلى أن السلوك العدواني يحدث نتيجة احباطات يواجهها الفرد تدفعه لاعتداء على المصدر المسبب للإحباط وتزداد شدة العدوان نتيجة حتمية للإحباط وتكرار حدوثه.

وأشار "ميلر" أن العدوان ليس نتيجة حتمية للإحباط لأنه يمكن تعلم استجابات لا عدوانية كرد على الإحباط، في حين ينظر السلوكيون للعدوان على أنه يزداد احتمال حدوثه عندما تكون نتائجه إيجابية أو تعزيزية ويقل عندما تكون نتائجه سلبية وعليه يتم علاج السلوك العدواني من خلال أساليب تعديل السلوك المختلفة كالتعزيز والعقاب والعزل وكلفة الاستجابة ...الخ. **(عبد الله بن محمد الوابلي،1993، ص20)**

كما نجد أن نظرية "**التعلم الاجتماعي**" ركزت على دور المجتمع في تشكيل السلوك الاجتماعي من خلال النمذجة وتقليد سلوك الآخرين والسلوك العدواني متعلم عن طريق التجربة المباشرة و عن طريق النمذجة أي من خلال مشاهدة الشخص الملاحظ لسلوك الآخرين، وما يترتب عليه من مكافأة وقد يخفض السلوك العدواني إذا ما شوهد النموذج بعقاب بمعنى أن التعزيز و العقاب يلعبان دورا كبيرا في اكتساب السلوك والاحتفاظ به ويرى "باندورا" أن الهدف

من قيام الفرد بالسلوك العدواني هو إعادة بناء تقدير الذات والشعور بالقوة وليس الحاق الضرر بالآخرين. **(نفس المرجع السابق، ص،22)**

وأنه إذا جمعناها وجدناها وليست متعارضة وما علينا إلا أن نجمع بينها إذا أردنا تفسيرا متكاملا شاملا لسلوك العدوان لأن السلوك العدواني كأي سلوك محصلة مجموعة من العوامل المتفاعلة، بعضها ذاتي وبعضها يكمن في ظروف التنشئة الاجتماعية ومواقف الحياة التي نعيشها بما فيها من إحباط وصراع وثواب وعقاب واهانات واثارات وغير ذلك، أما بالنسبة للنظريات المعرفية التي حظيت باهتمام بالغ في السنوات الأخيرة فنجد أنها أضافت الكثير في تفسير الكثير من الاضطرابات وبصفة خاصة منها الغضب والعدوانية.

5- العوامل المؤثرة في ظهور السلوك العدواني:

يتأثر سلوك الإنسان في نشأته بعدة عوامل منها ما هو مرتبط بشخصية الفرد و منها ما هو مرتبط بعلاقاته بالوسط العائلي، كما تؤثر أيضا الظروف الاجتماعية والاقتصادية على نمط سلوكه فإذا تراكمت هذه العوامل وأثرت على الفرد بشكل سلبي تؤدي إلى سلوك عدواني ويمكن تحديد هذه العوامل فيما يلي:

5-1-العوامل النفسية:

تلعب العوامل النفسية دورا كبيرا في إحداث السلوك العدواني نذكر منها:

5-1-1-الرغبة في تحقيق القدرة وتأكيد الذات:

فافتقار الإنسان للقدر اللازم من تأكيد الذات يعرضه للفشل في تحقيق وجوده وإمكاناته مما يثير السلوك العدواني فجو القهر والتسلط والتعسف سواء في محيط الأسرة أو غيرها يعمل على إضعاف تأكيد الذات الدفاعي المبدع، ويعتبر في هذا الجو مساويا لعدم الطاعة

والخطيئة ويعتبر تهديدا لقوة السلطة، فيحول تأكيد الحميد إلى تأكيد مرض للذات يقوم عن العدوان والقسوة. **(حسن مصطفى عبد المعطي،2003،ص457)**

5-1-2-الحرمان:

يعتبر الحرمان سواء كان ماديا أو معنويا من الأسباب التي تؤدي إلى العدوان فالحرمان العاطفي كما يعرفه "ليتر، Litree" على أنه نقص أو غياب لعنصر ضروري لبنية الجسم البشري. **(سيدر كاميلية،2009،ص97)**

كما يرى "نصر الدين جابر" إن التجاوب العاطفي والتعامل الاجتماعي بين المراهق والوالدين يعتبر أمرا صعبا حينما يكون أسلوب الرفض جزئيا أو كليا.

5-1-3-الإحباط:

يذهب كثير من علماء النفس إلى أن العدوان استجابة للإحباط، فلقد ذهب "دولار وميل" إلى أن الإحباط يعني إعاقة تحقيق الهدف، وهذا بدوره يؤدي إلى استثارة دافع إيذاء الذين تسببوا في إعاقة تحقيق الهدف وظهور هذا الدافع العدواني يؤدي بالتالي إلى القيام بأفعال سلوكية عدوانية. **(حسن مصطفى عبد المعطي،2003، ص455)**

5-2-العوامل الاجتماعية:

5-2-1- دور الأسرة:

إن التفكك الأسري والخلافات الزوجية المستمرة والطلاق وتعدد الزوجات والخلافات بين أفراد الأسرة، وفقدان الترابط الأسري والتنازل عن المسؤوليات الوالدية وتسليمها للأطفال وجهل الوالدين بأصول التربية فيعاملون الابن معاملة لا يفهم إلا بالقسوة والصرامة والنمو المفرط وعدم تقدير المشاعر، فيتولد الإحساس بالظلم والعدوانية والرغبة في الانتقام بالإضافة إلى أن عصبية

الآباء وتوترهم لأتفه الأسباب وشجارهم والصراع الزوجي الذي يضع الطفل بين الأبوين المتنازعين كل ذلك يؤدي إلى خلق العدوانية والتمرد.**(معتز سيد عبد الله،2001، ص694)**

5-2-2- المدرسة:

المدرسة وما يسودها من تفضيل المعلمين لبعض الأطفال وإهمال الآخرين، صعوبة المنهج الدراسي، وعدم وفاء المعلم بالوعود التي أعطاها للتلميذ، غضب المعلم نفسه واضطرابه الانفعالي وهياجه أمام التلاميذ وعدم وجود نظام ثابت للعمل يعرف الطفل معرفة جيدة ويمكن السير عليه والتدخل في نشاط الطفل عندما يكون منسجما فيه، إشعار الطفل بالإحباط والفشل، تكليفه بإعمال تفوق قدرات واستعداداته ولا تتفق مع ميوله، وعدم تلبية رغبات الطفل في القراءة أو الاشتراك في الإجابة في الفصل ...إلخ كذلك كل ذلك يثير غضب الطفل وأحقاده ويخلق الميول العدوانية لديه.

5-2-3- الرفاق:

سوء معاملة الأقران، إثارة غيظ الطفل من رفاقه، شعوره بالنقص وسط الرفاق السيطرة والعدوان على الطفل. **(حسن مصطفى عبد المعطي،2001،ص694)**

5-2-4- دور وسائل الإعلام في ظهور السلوك العدواني:

يحتل التلفزيون مكانة مهمة في ظهور السلوك العدواني، إذ يعتبر المسئول الأول في هدم الحوار العائلي، التلفزيون يسكن رؤوس الأطفال ويطرد منه باقي الاهتمامات الدراسية كونه يحمل في طياته على مشاهد كلها عنف وعدوان مبرمجة للمشاهد ففي الولايات المتحدة مثلا تبين 58 بالمائة من كل برامج التلفزيون تشمل على العنف وفي 78 بالمائة من هذه النسبة لا يعقب العدوان أي ندم أو انتقاد أو حتى عقاب، كما أن هذه السلوكيات في الحياة الواقعية، وهذا

تبينه دراسة "ألبرت باندورا" وزملائه 1967م حول تقليد نموذج العدوان الموجه نحو الأطفال، إذ اهتم بدراسة آثار مشاهد أفلام العنف على عدوانية الطفل وتقليدها فيما بعد.

(سلوى الملا،1989، ص48)

5-3-عامل الجنس والسلوك العدواني:

أثبتت الدراسات العدوانية وجود اختلاف واضح من حيث ظهور الاستجابات العدوانية بين الجنسين، حيث وجد أن الأطفال الذكور أكثر عدوانية من الإناث وذلك منذ فترة مبكرة من الحياة بحيث وجد الباحثان "ساند" و "كول" .Sand et Collمن خلال دراستهما حول العوامل المرتبطة بالسلوكيات العدوانية عند الذكور كانت مرتفعة مقارنة بالإناث.

6- آثار السلوك العدواني:

6-1-الآثار الإيجابية:

العدوان بغض النظر على أضراره، له وظيفة إيجابية حيث يستخدمه الفرد في بعض الحالات كوسيلة للتعبير عن مطالب اجتماعية معينة وفي حالات عديدة كوسيلة للدفاع عن الذات و الممتلكات لدى الفرد أو لتفريغ الصراعات والتوترات الداخلية أو لحل الصراعات وإزالة العقبات التي تحول دون تحقيق أهدافه المشروعة، فالعدوان الإيجابي يمكن أن يدفع الفرد إلى حشد كل طاقته لتخطي العقبات وكذلك الإحباطات التي تقف في طريقة إشباعه لحاجته وأهدافه، كما يمكن للعدوان أن يدفع الفرد إلى تعديل بيئته الاجتماعية والمادية سعيا وراء التوافق معها.

6-2- الآثار السلبية:

الآثار السلبية للعدوان ترتبط إلى حد كبير بظهور الكثير من الاضطرابات النفسية الجسمية (الأمراض السيكوسوماتية) إلى جانب الاضطرابات النفسية الجسمية كالخوف، القلق، الاكتئاب وانخفاض تقدير الذات والانسحاب الاجتماعي، إضافة إلى أن السلوك العدواني من

أخطر المشكلات السلوكية المضادة للمجتمع وترتبط بسوء التوافق النفسي والاجتماعي للفرد، والتي تكمن خطورة هذا السلوك فيما يتركه من آثار سلبية على كل من الفرد والمجتمع.

(طه عبد العظيم حسين،2007، ص205)

7- تشخيص السلوك العدواني حسب DSM:

ذكر في التصنيف الدولي للأمراض النفسية DSM 1987 الصادر عن رابطة الطب النفسي الأمريكي، الصفة الأساسية لتحديد الشخصية العدوانية فلابد من وجود بعض المعايير التالية والتي لا تقل عن خمسة منها على الأقل لضمان وجود التشخيص وهي:

- المماطلة، التأخير في إنجاز الأشياء التي يجب أداؤها.
- سرعة التهيج والمجادلة وعبوس الوجه، التهجم عندما يطلب منه القيام بأعمال غير مرغوبة.
- يتعمد العمل ببطء أو بدون إتقان في المهام التي يريدها.
- يحتج كثيرا دون تبرير بأن الناس تطلب أشياء غير معقولة.
- يتجنب المسؤوليات ويتظاهر بالنسيان.
- يعتقد أنه يؤدي عملا أفضل مما يظن الآخرون لتحسين العمل.
- يتدخل في عمل الآخرين بعدم أداء ما يخصه من العمل.
- دائم الانتقاد للناس الموجودين في مراكز السلطة بدون مبرر.

ويتتبع التصنيف الدوليDSM، فنجد أن اضطراب الشخصية العدوانية قد اختفى، ومبررات ذلك أن السمات العدوانية موجودة بشكل متكرر مع الاضطرابات الأخرى للشخصية على سبيل المثال في اضطرابات الوسواس القهري.

(عصام عبد اللطيف العقاد،2001، ص106)

8- قياس السلوك العدواني:

تعتبر عملية قياس السلوك العدواني احدى الصعوبات التي يواجهها المهتمون بدراسة السلوك، وذلك أن العدوان ظاهرة سلوكية معقدة ليس لها تعريف واحد متفق عليه، وينتج عن ذلك الاختلاف تباين في طرق القياس أيضا، ومع ذلك فإن هناك عدد من الطرائق التي تم اتباعها لقياس السلوك، ومن أكثرها شيوعا: **(أسامة محمد،2007، ص266)**

8-1- الملاحظة المباشرة:

تتم عن طريق تدريب الملاحظين على استخدام نظام الملاحظة المباشرة، وذلك بعد تعريف العدوان تعريفا إجرائيا، وقد تتم الملاحظة في البيت أو المدرسة أو ساحة المدرسة، أوفي مكان مخصص لملاحظة.

8-2- قياس السلوك العدواني من خلال تحديد النتائج المترتبة عليه:

وذلك عن طريق تحديد النتائج التي أحدثها السلوك بالنسبة للأشخاص المعتدى عليهم أو الممتلكات المستهدفة في ذلك الفعل.

8-3- التقارير الذاتية:

يقوم الطفل ذاته بتقييم مستوى السلوك العدواني الذي يصدر عنه، فقد يسأل عن عدد المرات التي تشاجر فيها مع أطفال آخرين في فترة زمنية سابقة، وذلك عن طريق مقاييس للتقدير الذاتي.

8-4- المقابلة السلوكية:

تعتبر وسيلة هامة للتعرف على خصائص العدوان وتحديد الظروف التي يحدث فيها والعمليات المعرفية والانفعالية التي تصاحبه، وأنواع ردود أفعال الأشخاص الآخرين أو تتبع نتائج السلوك.

8-5- المتابعة الذاتية:

وفيها يقوم الشخص بمتابعة سلوكه العدواني وتدوين البيانات فيما يتعلق بالمواقف التي تثير غضبه وطريقة استجابة الموقف، والنتائج التي تمخضت عن السلوك العدواني ومن مميزات هذه الطريقة مساعدة الشخص على الوعي بسلوكه والعوامل المرتبطة به، وهي ذات فائدة من الناحية العلاجية.

8-6- اختبارات الشخصية:

منها اختبار روشاخ (Rohchach) لبقع الحبر:

يتكون اختبار رورشاخ من عشر بطاقات، مطبوع على كل بطاقة بقعة حبرة متماثلة الجانبين، تعرض أشكالا مختلفة من بقع الحبر، خمسة من هذه البطاقات باللوين الأبيض والأسود (مع ضلال رمادية) والخمسة الأخرى ملونة.

تختلف أساليب تطبيق اختبار رورشاخ عند الأخصائيين الإكلينيكيين، وبشكل عام تسير العملية كما يلي:

- يعطي الفاحص (الأخصائي) البطاقة الأولى للمفحوص، ويقول له:"أخبرني بما تراه في هذه البطاقة، ماذا يمكن أن يكون معنا بالنسبة لك، ليست هناك إجابة صحيحة أو خاطئة، فقط أخبرني بما يبدو لك"، ويتم إعطاء المفحوص جميع البطاقات اللاحقة بالترتيب.

– يقوم الفاحص بتسجيل كل ما يقوم به المفحوص حرفيا، بما في ذلك الفترة الزمنية التي استغرقها المفحوص في تقديم الاستجابة الأولى لكل بطاقة، إضافة إلى الزمن الكلي الذي استغرقته الإجابة على كل بطاقة.

– يقوم الفاحص بملاحظة وضعية البطاقة عند كل إجابة عليها (معتدلة، مقلوبة، جانبية).

– إضافة إلى ذلك يقوم الفاحص بتسجيل أي تعليقات عفوية، أو علامات استغراب.

– بعد الانتهاء من "مرحلة الأداء" ينتقل الفاحص إلى "مرحلة الاستفسار" أو "الاستقصاء"، يتم في هذه المرحلة تذكير المفحوص بجميع استجاباته السابقة، واحدة تلوى الأخرى، ويسأل عما أوحى له بكل استجابة منها، وهذه فرصة يمكن للمفحوص أن يثري استجابته أو يوضحها، ويطلب من المفحوص تحديد المكان الذي تغطيه استجاباته المختلفة على كل بطاقة.

وتدور طريقة تصحيح اختبار رورشاخ حول أربع محددات أساسية: **(ترول، ثيموثي،2007)**

– **المكان أو الموضع:** ويشير إلى المكان الذي استجوبه فيه المفحوص في البطاقة (البقعة كاملة، جزء كبير، جزء صغير...إلخ.

– **المحتوى أو المضمون:** يشير إلى طبيعة الموضوعات أو الأشياء التي يراها المفحوص في البطاقة (حيوان، إنسان، حجر، ضباب، قماش...إلخ.

– **المحددات:** تعكس النواحي التي أثارت استجابة المريض على البطاقة (شكل البقعة، لونها، الحركة الظاهرة، التظليل...إلخ

– **الشيوع أو الأصالة:** تشير إلى تصنيف الاستجابات على أساس مدى شيوعها وتكرار ظهورها أو مدى أصالتها وندرة ظهورها، المرتبطة بمضمون معين.

8-7- قوائم التقدير:

حيث يقوم المعلمون أو المعالجون أو الآباء بتقييم مستوى السلوك من خلال قوائم سلوكية محددة.

9- الوقاية من السلوك العدواني وعلاجه:

هناك طرق للوقاية من السلوك العدواني وعلاجه أهمها:

9-1- الوقاية من السلوك العدواني: ويكون وفقا لما يلي:

- توفير طرق التنفيس الانفعالي وتفريغ العدوان:

ويعني ذلك إتاحة الفرص أمام الأفراد للتنفيس وتفريغ ما لديهم من انفعالات وتوترات، وذلك من خلال ممارسة الأنشطة الرياضية المختلفة وذلك لأنها تصرف الطاقة العدوانية لديهم بطريقة مقبولة اجتماعيا. **(طه عبد العظيم حسين،2007،ص288)**

- التقليل من مشاهدة العنف المتلفز:

إن قوة التلفاز كوسيلة لتعليم العدوان تلعب دورا في العدوانية عند الأطفال، وتشير الدراسات الحديثة بأن أفلام التلفاز تؤثر على الأطفال من (8-9) سنوات، وتخلق فيهم السلوك العدواني وفي أواخر المراهقة وكلما كانت عنيفة كلما كانت العدوانية أكبر حتى بعد عشر سنوات من ذلك. **(شيفر وملمان،2006،ص245)**

- تجنب الممارسات والاتجاهات الخاطئة في تنشئة الأطفال:

فالدراسات تظهر مزيجا من التسيب في النظام والاتجاهات العدوانية لدى الآباء يمكن أن ينتج أطفالا عدوانيين جدا وضعيفي الانضباط. **(داود نسيمة،1989،ص355)**

- تعلم المهارات الاجتماعية:

من خلال التدريب على الاستجابات التوكيدية والنمذجة. **(طه عبد العظيم حسين،2007،ص238)**

- العمل على تنمية الشعور والسعادة:

حيث تشير الدراسات إلى أن الأشخاص الذين يعيشون خبرات العاطفة للإيجابية (السعادة) يميلون لأن يكونوا لطبقتين نحو أنفسهم ونحو الآخرين بطرق متعددة.

(داود نسيمة،1989، ص355)

- التقليل من المنازعات الأبوية:

وبما أن الطفل العادي يتعلم السلوك الاجتماعي بملاحظة وتقليد والديه، فإن ذلك يتوجب على الآباء أن لا يجعلوا أولادهم يلاحظون المناقشات والمجادلات الحادة والعدوانية بينهم. **(شيفر وملمان،2006،ص246)**

9-2- علاج السلوك العدواني: من أساليب ضبط السلوك العدواني ما يلي:

التعزيز التفاضلي:

ويشمل هذا الإجراء تعزيز السلوكيات الاجتماعية المرغوب فيها وتجاهل السلوكيات الاجتماعية الغير مرغوب فيها، وقد أوضحت الدراسات إمكانية تعديل السلوكيات العدائية من خلال هذا الإجراء.

ففي دراسة قام بها MALYONوBRAWN حيث استطاع الباحثان تقليل السلوكيات العدوانية اللفظية والجسدية لدى مجموعة من الأطفال في الحضانة خلال اتباع المعلمين لهذا الإجراء حيث طلب منهم الثناء على الأطفال الذين يتفاعلون بشكل إيجابي مع أقرانهم، وتجاهلسلوكياتهم عندما يعتدون على الآخرين. **(خوجة أحمد علي،2000،ص191)**

ضبط المثيرات:

إعادة تنظيم المثيرات البيئية الخارجية أو العمليات المعرفية المرتبطة بالسلوك العدواني، وإزالة الدلالات التمييزية التي تهيئ فرصة لحدوث السلوك العدواني، ثم التدريب على الاسترخاء العضلي، وكذلك تعلم الطفل أسلوب حل المشكلات مع تعلم مهارات الاتصال وتعليمه التعبير عن انفعالاته بطرق هادئة، وفي الأخير نقدم له التغذية الراجعة الإيجابية.

الكلام مع النفس:

وهذا بتعليم الفرد العدواني العديد من الجمل التي تكف العدوان، يمكن أن يقولها الفرد بهدوء لنفسه عندما يبدأ العدوان على الآخرين مثل:"أعوذ بالله من الشيطان الرجيم"، "تكلم ولا تضرب" ويكرر الطفل مثل هذه الجمل مرات حتى يصبح دليلا آليا للسلوك.

(إجلال محمد السري،2003،ص54)

- **تعويد الطفل على تحمل الإحباط دون السعي وراء السلوك السهل الرخيص:**

وهو الانفعال الشديد وثورة الغضب على كل شيء مهما كان تافها.

(محمد عبد المؤمن حسين، ص115)

تغيير البيئة:

وذلك عن طريق إعادة ترتيب بيئة البيت، لأن ذلك يقلل من احتمال حدوث السلوك العدواني فكلما كان لدى الأطفال حيز مكاني أوسع للعب قل احتمال العدوان بينهم، كما أن للموسيقى تأثيرا مهدئا على النزاعات العدوانية وترتيب الظروف للطفل لكي يلعب مع الأطفال الأكبر سنا يمكن أن يساعد ذلك في تخفيض المشاجرات. **(داود نسيمة،1989،ص356)**

- تقديم مخارج جسدية وبدائل أخرى:

من المهم بالنسبة للأطفال أن تكون عندهم فرص لممارسة الألعاب الجسدية والحركية، ويقدم لهم المزيد من الفرص للعب خارج البيت لبعض الألعاب الشاملة أو المنشطة، وذلك للتخلص من التوتر ومن الطاقة الزائدة. **(شيفر وميلمان،2006،ص246)**

- العمل على زيادة إشراف الراشدين:

إذ يبدو أن صغار الأطفال والأطفال غير الناضجين يحتاجون إلى أن يشاركوا الراشدين على نحو أكبر في نشاطاتهم، لأن إظهار الاهتمام بما يفعله الأطفال أو مشاركتهم فيه يمكن أن يقلل العدوان، وكذلك فإن على الراشد أن ينتبه إلى ضرورة قربه المادي من الطفل لكي يحول دون ظهور العدوان. **(داود نسيمة،1989،ص356)**

العقاب:

إن استخدام العزل من أفضل الأساليب العقابية على العدوان، لأن العزل لمدة محددة يعني عزل الطفل في غرفته ومنعه مشاهدة ما يعززه أو الحصول على المعززات التي يريدها، فإن ذلك يعني منعه من القيام بالنشاطات التي يحبها، تجعل الطفل يحذر من إرساله إلى العزل. **(شيفر وميلمان،2006،ص249-250)**

- البعد عن الأساليب المؤلمة مع العدوانية من الأطفال:

إن الضرب أو الصراخ أو القرص الذي توجهه للطفل العدواني غير مجدي،حيث أشار" باس رسون" و"كوب" إلى أهمية استخدام الأساليب غير المؤلمة لإيقاف العدوان، ويحبذون بشكل خاص استخدام أسلوب الحرمان المؤقت مع الطفل بمنعه مثلا من ممارسة نشاط محبب إليه إذا ما أقدم أثناءه على ممارسة العدوان. **(خالد عز الدين،2006،ص238)**

- إبداء الاهتمام بالشخص الذي وقع عليه العدوان:

مثال ذلك أن يستمر أحد الأطفال في دفع زميل له لكي يقف مكانه، فإن دور المشرف أن يوجه كلامه إلى الزميل المعتدى عليه بقوله مثلا: "أنت كنت في المقدمة ويجب أن تبقى في مكانك" وبالتالي يكون قد حمى الطفل المعتدي من جني ثمار عدوانيته وفي نفس الوقت أعطى مثالا عمليا للأطفال الآخرين لحل مشكلة العدوان بأسلوب غير عدواني.

(زكرياء الشربيني،2000،ص81)

- الحرمان المؤقت من اللعب:

ويستخدم هذا الأسلوب عادة في حالة وجود طفل مع زملائه بحيث يلحق بهم الأذى في الحصص والألعاب الجماعية، وقد استخدم "بريسكلا دوجاردن" هذا الإجراء مع طفلة عمرها ثلاث سنوات تحب الصراخ ورمي الأدوات وإيذاء الآخرين مع زملائها، وكانت النتيجة تقليل سلوك العدوان عند الطفلة من (45٪ إلى 41٪) بعد هذا الإجراء.

(خولة أحمد يحيى،2000،ص191)

- إجراء التصحيح الزائد:

وهو القيام بسلوكات بديلة للسلوكات العدوانية بشكل متكرر، و مثال ذلك عندما يقوم الطفل بأخذ الأشياء بالقوة من زملائه بطلب منه إعادتها و الاعتذار للمعلمين و الزملاء على سلوكه الخاطئ و يشتمل التصحيح على ثلاثة عناصر أساسية:

أ- تحذير الطفل العدواني لفظيا: وذلك بقول "لا" ويتوقف عن هذا في حالة اعتدائه على طفل آخر.

ب- الممارسات الإيجابية: وتشمل الطلب من الطفل لفظيا أن يرفع يده التي ضرب بها الطفل الآخر وأن ينزلها أربعين مرة مباشرة بعد قيامه بالسلوك العدواني.

ج-إعادة الوضع إلى الأفضل مما كان عليه قبل حدوث السلوك العدواني: وذلك من خلال اعتذار الطفل المعتدي إلى الطفل المعتدى عليه مرات عليه.

العلاج باللعب: يعتبر العلاج عن طريق اللعب صورة من صور الإسقاط خلال نشاط اللعب الذي يقوم به الطفل، وقد بدا استخدام العلاج باللعب فيما بين ثلاثينات وأربعينات القرن العشرين باستخدام لعبة العروسة عام (1962) و كانت أول عيادة للعلاج باللعب تستخدم الملاحظة الإكلينيكية ما بين سنة (1940-1950) وقد قام ERRIKSON دراسة عن الفروق الجنسية في ألعاب المكعبات، وأظهرت دراسات عديدة على هذه النقطة أن الذكور والإناث أخذوا مناحي مختلفة في تناولهم للعبة المكعبات. **(خولة أحمد يحيى،2000،ص192)**

وكانت (Ax line) (1948) من أوائل المهتمين بالعلاج باللعب، وأكدت أهميته في تناقص الشعور السلبي وتزايد الشعور الإيجابي نحو الذات ونحو الآخرين من خلال الجلسات العلاجية، وأكدت (Ax line) أن الطفل يتحول إلى فرد أكثر اكتمالا لأنه من خلال العلاج يتحر من القيود ويكون أكثر تلقائية، وقد اكتشف المعالجون أساليب علاجية جديدة في هذا المجال شجعت على استخدام العلاج باللعب في المدارس، وفي الأسر بالاستفادة من كل مواد اللعب المتاحة بما فيها "أجهزة المباريات، والعرائس، والدمى، والمواد الفنية والموسيقى

والطعام...إلخ، وهذا ساعد على دخول بعض الأفراد أنصاف المهنيين كمساهمين في العلاج وبدأ عدد كبير من المهتمين بالإقناع بهذا النوع من العلاج وفعاليته كمدخل يسمح بالتعمق في حياة الطفل من خلال أوضاعه الدراسية.

ولكن الملاحظ هو غياب برامج العلاج باللعب وهذا الغياب يرجع إلى حداثة هذا النوع من العلاج بالإضافة إلى أنه انبثق من نظرية FREUD عام 1909 خلال علاجه للطفل HABZA. **(سلوى محمد عبد الباقي،2005،ص171-173)**

10- عدوانية المراهقين وحاجتهم للإرشاد والعلاج:

المراهق في حاجة دائمة إلى من يساعده على تحقيق الاتزان في حياته النفسية بين القوة الجارفة في انفعالاته وبين النقص الملموس في قدراته الضابطة التي يمكنها أن تتحكم في هذه الدوافع.

وتتمثل خدمات الإرشاد النفسي للمراهقين في مساعدة المراهق في التعرف على تفسير هذه العلاقات سواء كان ذلك لشدة الخجل أو نقص المهارات الاجتماعية أو التمركز حول الذات وعدم أخذ الآخرين في الاعتبار أو السلوك العدواني، ويتمثل هذا في الآتي:

- مساعدة المراهق في زيادة فهمه لنفسه وقبوله لها.
- تنمية شعوره بالمسؤولية واستقلال أحكامه وآرائه.
- قبوله لمظهره الجسمي ولقدراته واستعداداته وميوله.
- تحديد أهدافه.
- تعلم مهارات اجتماعية جديدة بدلا من سلوك غير مرغوب فيه.
- التعرف على أنماط السلوك غير الفعالة أو تلك المحبطة لذاته.
- إصلاح ما قد يكون قد أفسد من علاقات بالآخرين يعنون له الكثير.
- تنمية إحساسه بحاجات الآخرين وزيادة فهمه لهم. **(عصام عبد اللطيف العقاد،2001،ص135-136)**

خلاصة:

من خلال ما تعرضنا له في هذا الفصل نستنتج أن السلوك العدواني ظاهرة غير مرغوب فيها في المجتمعات، كونها تلحق الأذى بالنفس بصفة خاصة والممتلكات والآخرين بصفة عامة، وهو موضوع واسع بتعدد أشكاله وأسباب الاجتماعية، النفسية والبيولوجية، ويتوقف سببها الرئيسي في طريقة نشأت الطفل لأنه يتعلم في هذه المرحلة ويكتسب مختلف الخبرات والسلوكيات وذلك بملاحظة المحيطين به.

ولهذا من الضروري على الآباء الحرص ومراقبة تصرفات أبنائهم والتعامل معهم وتوجيههم لغرض استجابتهم مقبولة في المجتمع.

الجانب التطبيقي

الفصل الرابع

الإجراءات المنهجية

تمهيد

1- التذكير بفرضيات البحث

2- عينة الدراسة الاستطلاعية

2-1- عينة الدراسة الاستطلاعية و خصائصها

2-2- الإطار المكاني و الزمني للدراسة الاستطلاعية

2-3- أدوات الدراسة الاستطلاعية

3- الدراسة الأساسية

3-1- منهج الدراسة

3-2- عينة الدراسة و خصائصها

4- الأساليب الإحصائية المستعملة

تمهيد:

إن تحديد الإطار المنهجي من أهم أسس الدراسة العلمية والذي من خلاله تتحدد طبيعة و قيمة كل دراسة، حيث أن الضبط السليم لمنهجية البحث يضمن الدقة والتسلسل المنطقي لمراحل الدراسة كما يضمن أيضا مصداقية النتائج المتحصل عليها، وعلى هذا الأساس نتعرض في هذا الفصل للخطوات والإجراءات التي اتبعت في الجانب الميداني من هذه الدراسة من حيث التذكير بفرضيات البحث، الدراسة الاستطلاعية، منهج البحث، العينة التي طبقت عليها الدراسة، والمعاجلة الإحصائية التي استخدمت في تحليل البيانات.

1- التذكير بفرضيات البحث:

- توجد فروق بين تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية والذين لا يستخدمونها في درجة السلوك العدواني.

- توجد فروق في درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب الجنس.

- توجد فروق في درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب المدة التي يستغرقونها في اللعب.

- توجد فروق في درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب نوع هذه الألعاب.

2- الدراسة الاستطلاعية:

تعد الدراسة الاستطلاعية أول خطوة يتخذها الباحث ليتعرف على ميدان بحثه و التي تعطيه الفرصة للتحقق من توفر العينة و أدوات البحث المستخدمة.

حيث عرفها "**شحاتة سلمان**" على أنها مجموعة من الإجراءات البحثية الهادفة على معرفة وتقديم المواضيع الجديرة بالبحث في مجال معين لتحديد المشكلات البحثية، كما أنها خطوة مبدئية لعملية البحث إذ تمثل الخطوة الأولى على الطريق، بمعنى البداية الحقيقية للبحث وتتوقف نتائج البحث النهائية على مدى سلامة وخطأ هذه البداية. **(شحاته محمد سلمان،2006،ص278)**.

ولقد هدفت الدراسة الاستطلاعية إلى:

- الاتصال بميدان البحث والمتمثل في المؤسسات التربوية (الثانوية)

– التحقق من وجود العينة وبجميع الشروط والخصائص المراد البحث فيها.

– الكشف عن الصعوبات التي قد تصادفنا أثناء إجرائها وبالتالي محاولة ضبطها وتجاوزها أثناء تطبيق الدراسة الأساسية.

– التأكد من الخصائص السيكوميترية لأدوات جمع البيانات.

وفي الأخير توصلنا إلى النتائج التالية:

2-1-عينة الدراسة الاستطلاعية وخصائصها:

بلغ حجم عينة الدراسة الاستطلاعية(20) تلميذا مراهقا في الثانوية وفيما يلي عرض لخصائصها:

جدول رقم(02): يمثل توزيع أفراد العينة حسب الاستخدام:

الاستخدام	التكرارات	النسبة المئوية
يستخدم	14	%70
لا يستخدم	06	%30
المجموع	20	%100

يتضح من خلال الجدول رقم(02) أن أغلبية المراهقين المتمدرسين في الثانوية يستخدمون الألعاب الالكترونية، حيث يتضح أن نسبة المستخدمين قدرت ب(70%) أما نسبة التلاميذ الذين لا يستخدمون الألعاب الإلكترونية قدرت ب (30%).

جدول رقم(03): يبين توزيع أفراد العينة حسب الجنس:

الجنس	التكرارات	النسبة المئوية
ذكر	11	%55
أنثى	09	%45
المجموع	20	%100

يتضح من خلال الجدول رقم(03) أن نسبة الذكور أعلى من نسبة الإناث إذ قدرت ب(%55) في حين نجد نسبة الإناث قدرت ب (%45).

جدول رقم(04): يبين توزيع أفراد العينة حسب مدة استخدام الألعاب الإلكترونية:

المدة	التكرارات	النسبة المئوية
1 ساعة	2	%14.28
2ساعة	5	%35.71
3ساعات فأكثر	7	%50
المجموع	14	%100

يتضح من خلال الجدول رقم(04) أننا أخذنا فقط التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية وهم (14) تلميذا من أصل (20) تلميذا، وبالتالي نلاحظ أن الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية لمدة 3 ساعات فما فوق هي أعلى نسبة حيث قدرت ب (%50)، أما الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية ساعتين فقد قدرت ب(%35.71)، أما الذين يمارسون الألعاب لساعة واحدة قدرت ب(%14.28).

جدول رقم(05): جدول يمثل توزيع أفراد العينة على حسب أنواع الألعاب التي يمارسونها:

نوع الألعاب	التكرارات	النسبة المئوية
ألعاب الذكاء	03	%21.49
ألعاب الحركة	06	%42.87
ألعاب الإستراتيجية	01	%7.19
ألعاب الحرب	04	%28.51
ألعاب التدريب	00	%00
المجموع	14	%100

نلاحظ من خلال الجدول رقم(05)أن نسبة ممارسة ألعاب الحركة أعلى نسبة حيث قدرت ب(42.87%)، أما نسبة ممارسة ألعاب الحرب فقدرت ب(28.51%)، أما نسبة ألعاب الذكاء فقدرت ب(21.49%)، أما نسبة ألعاب الإستراتيجية فبلغت(7.19%)،أما نسبة ألعاب التدريب فقدرت ب(00%).

2-2-الإطار المكاني و الزمني للدراسة الإستطلاعية:

تم إجراء الدراسة الاستطلاعية في ثانوية " بوهراوة محمد" ببرج منايل ولاية بومرداس، وكان ذلك في بداية شهر مارس 2017 واستغرقت المدة يوم واحد فقط.

2-3-أدوات الدراسة الاستطلاعية:

- استبيان الألعاب الإلكترونية: وقد استخدمناه من أجل التأكد من توفر عينة الدراسة، ويتكون من (11) سؤال و بطاقة المعلومات الشخصية (الإسم و الجنس).

- مقياس السلوك العدواني ل "**باص و بيري**"، لحساب مدى ملائمة المقياس لعينة الدراسة، عن طريق التأكد من صدقها و ثباتها.

3- الدراسة الأساسية:

3-1 منهج الدراسة:

يعتبر المنهج من الأساسيات التي يعتمد عليها الباحث في طريقة بحثه، ويتم اختيار منهج الدراسة عادة وفق اعتبارات منها:

- طبيعة المشكل المراد دراسته، كذلك نوعية الدراسة.

وانطلاقا من موضوع البحث المتمثل في **دراسة مقارنة لدرجة السلوك العدواني لتلاميذ مرحلة التعليم الثانوي بين المستخدمين للألعاب الإلكترونية و نظرائهم من غير مستخدمي الألعاب الإلكترونية**

السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس في المرحلة الثانوية، تبين لنا أن أنسب منهج يخدم الهدف المسطر هو: المنهج الوصفي.

فهو أسلوب من أساليب التحليل المرتكز على معلومات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد من خلال فترة أو فترات زمنية معلومة وذلك من أجل الحصول على نتائج عملية ثم تفسيرها بطريقة موضوعية و بما ينسجم مع المعطيات الفعلية للظاهرة.

(سامي محمد ملحم،2002،ص252)

3-2-عينة الدراسة وخصائصها:

3-2-1- طريقة اختيار العينة:

يعتبر اختيار العينة من الخطوات و المراحل الهامة للبحث، حيث يقوم الباحث عادة بتحديد مجتمع بحثه حسب الموضوع أو الظاهرة أو المشكلة التي اختارها.

وقد عرفها" **محمد عبيدات وآخرون**" بأنها عبارة عن مجموعة جزئية من مجتمع الدراسة تم اختيارها بطريقة معينة وإجراء الدراسة عليها ومن ثم استخدام تلك النتائج وتعميمها عن كامل مجتمع الدراسة. **(محمد عبيدات وآخرون،1999،ص92)**

يمكن تحديد العينة بطرق عدة، وفي الدراسة الحالية فقد تم اختيار العينة من خلال الاختيار القصدي حيث كان عدد أفراد عينة البحث مكونا من (180) مراهقا متمدرسا بالثانوية حيث تم تقسيم العينة انطلاقا من استبيان الألعاب الإلكترونية وبذلك أصبحت عينة البحث مكونة من مجموعتين:

- المجموعة الممارسة للألعاب الإلكترونية تتكون من (138) تلميذا.
- المجموعة الغير الممارسة للألعاب الإلكترونية تتكون من(42) تلميذا.

3-2-2- خصائص عينة الدراسة الأساسية:

بلغ حجم عينة البحث (180) مراهقا متمدرسا موزعين على حسب الخصائص الموضحة:

جدول رقم(06):يمثل خصائص أفراد عينة الدراسة الأساسية حسب الإجابة على البنود الموضحة في الجدول:

البنود	الأسئلة	الإجابة	التكرارات	النسبة المئوية
01	هل تمارس الألعاب الإلكترونية؟	نعم	138	%76.67
		لا	42	%23.33
02	منذ متى وأنت تمارس الألعاب	سن الطفولة	95	%52.78

	الإلكترونية؟	سن المراهقة	43	%23.89
03	ماهو الوقت الذي تستغرقه في اللعب؟	1 ساعة	22	%12.22
		2ساعة	50	%27.78
		3ساعات فأكثر	66	%36.67
04	هل تلعب بتركيز وانتباه حتى نهاية اللعبة؟	نعم	65	%36.11
		لا	25	%13.89
		أحيانا	48	%26.67
05	هل تأخذ قسطا من الراحة أثناء ممارستك لهذه الألعاب؟	نعم	45	%25
		لا	47	%26.11
		أحيانا	46	%25.56
06	هل تشعر بأن علاقتك الاجتماعية أقل من ذي قبل؟	نعم	23	%12.78
		لا	77	%42.78
		أحيانا	38	%21.11
07	ما هي نوع الألعاب التي تمارسها؟	ألعاب الحركة	42	%23.33
		ألعاب الذكاء	32	%17.78
		ألعاب الإستراتيجية	18	%10
		ألعاب الحرب	50	%27.78

		ألعاب التدريب	02	%1.11
08	هل لاحظت أن بعض هذه الألعاب تحتوي على نسبة من العنف؟	نعم	40	%22.22
		لا	51	%28.33
		أحيانا	47	%26.11
09	هل تمضي جزءا كبيرا من وقتك في لعب الألعاب الإلكترونية العنيفة؟	نعم	26	%14.44
		لا	51	%28.33
		أحيانا	51	%28.33
10	هل ترى أن عدائيتك تزداد بعد اللعب لوقت طويل بهذه الألعاب؟	نعم	35	%19.44
		لا	103	%57.22
11	هل تحب اللعب بها كثيرا؟	نعم	53	%29.44
		لا	31	%17.22
		أحيانا	54	%30

يوضح لنا الجدول رقم(06) نسبة الإجابة على البنود التي عرضناها على عينة الدراسة والتي تتمحور حول الألعاب الإلكترونية وفيما يلي عرض لهذه البنود:

يتضح من خلال الجدول أن نسبة الإجابة على البند (01): استخدام الألعاب الإلكترونية بلغت (76.67%) ونسبة الإجابة على عدم استخدام الألعاب الإلكترونية فقدرت ب(23.33%).

أما البند رقم (02): والذي يتمحور حول بداية ممارسة هذه الألعاب فكانت نسبة الإجابة على سن الطفولة أكبر فبلغت (52.78%)، أما نسبة الإجابة على سن المراهقة فقدرت ب (23.89%).

البند رقم (03): والذي يبين خصائص أفراد العينة حسب المدة التي يستغرقونها في اللعب، فكانت نسبة الاستخدام لساعة واحدة (12.22%)، أما نسبة الاستخدام لساعتين فكانت(27.78%)، أما نسبة الاستخدام لثلاثة ساعات فأكثر فبلغت (36.67%).

البند رقم (04): يبين خصائص عينة البحث حسب التركيز أثناء اللعب فبلغت نسبة الأفراد الذين يلعبون بتركيز و كانت إجابتهم (نعم) (36.11%)، أما نسبة الإجابة على (لا) فبلغت(13.89%)، أما نسبة الإجابة ب(أحيانا) فقدرت ب(26.67%).

البند رقم (05): يبين خصائص عينة البحث حسب أخذ قسط من الراحة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية فبلغت نسبة الإجابة على (نعم) (25%)، أما نسبة الإجابة على(لا) قدرت ب (26.11%)، أما الإجابة على (أحيانا) فبلغت(25.56%).

البند رقم (06): يبين خصائص عينة حسب العلاقة الاجتماعية عند ممارسة هذه الألعاب حيث كانت الإجابة على (نعم) بلغت نسبتها(12.78%)، أما نسبة الإجابة على(لا) فبلغت(42.78%)، أما نسبة الإجابة على(أحيانا) فقدرت ب(21.11%).

البند رقم (07): يبين خصائص عينة البحث حسب نوع الألعاب التي يمارسونها، فكانت نسبة ممارسة ألعاب الحركة (23.33%)، أما نسبة ممارسة ألعاب الذكاء فبلغت (17.78%)، ونسبة ممارسة ألعاب الإستراتيجية فبلغت(10%)، و نسبة ممارسة ألعاب الحرب فكانت أكبر نسبة حيث بلغت(27.78%)، و نسبة ممارسة ألعاب التدريب فبلغت(1.11%) .

البند رقم (08): يبين خصائص عينة البحث حسب ملاحظتهم أن هذه الألعاب تحتوي على نسبة من العنف، فكانت نسبة الإجابة على(نعم) (22.22%)، أما نسبة الإجابة على (لا) فقدرت ب(28.33%)، ونسبة الإجابة على (أحيانا) فبلغت(26.11%).

البند رقم (09): يبين خصائص عينة البحث حسب المدة التي يستغرقونها في ممارسة الألعاب العنيفة، فكانت نسبة الإجابة على (نعم) (14.44%)، أما الإجابة على (لا) فبلغت (28.33%)، أما الإجابة ب(أحيانا) فقدرت ب(28.33%).

البند رقم (10): يبين خصائص عينة البحث حسب الزيادة في عدائيتهم عند ممارستهم هذه الألعاب لوقت طويل،فكانت نسبة الإجابة على (نعم) (19.44%)، أما نسبة الإجابة على (لا) فبلغت(57.22%).

البند رقم (11): يبين خصائص العينة حسب حبهم للعب بهذه الألعاب فكانت نسبة الإجابة على (أحيانا) أعلى نسبة حيث قدرت ب(30%)، أما نسبة الإجابة على(نعم) فبلغت (29.44%)، أما نسبة الإجابة على (لا) فبلغت(17.22%).

4-2-2- المجال المكاني والزمني والبشري للبحث:

تمت الدراسة الأساسية حسب طبيعة موضوع البحث، الذي دفعنا لاختيار مؤسسات التعليم الثانوي من أجل دراسة ميدانية، لأننا بصدد دراسة " استخدام الألعاب الإلكترونية وأثرها في تنمية السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس ".

قمنا بإجراء بحثنا في ثانوية "الشهيد بوهراوة محمد" ببرج منايل ولاية بومرداس، في اواخر شهر مارس 2017.

ولقد طبقنا أداة الدراسة على التلاميذ والتلميذات داخل الثانوية من مختلف التخصصات، حيث بلغت عينة الدراسة (180) فردا اختيروا بطريقة قصدية من مجتمع الدراسة الذي بلغ (459) فردا.

5-2-1- أدوات جمع البيانات:

يقصد بالأداة الوسيلة التي تستخدم في الدراسة بغرض جمع البيانات المطلوبة، وقد تم الاعتماد على أداتين، استمارة الاستبيان حول" الألعاب الإلكترونية"، ومقياس السلوك العدواني ل"باص و بيري"، قصد جمع الحقائق و المعلومات من المبحوثين، من أجل اختبار الفرضيات المطروحة.

وفي ضوء فرضيات البحث و متغيراته تم تصميم استمارة من نوع استمارة الاستبيان، حيث تتكون من (11) بندا، ومقياس السلوك العدواني "**لباص وبيري** "الذي يتكون من (39) بندا، لخدمة أغراض البحث لجمع المعلومات والبيانات، والتأكد من وجود عينة البحث، ولتأكد من ثبات الأداتين قمنا بتوزيعها وتطبيقها على عينة مكونة من (20) مراهقا متمدرسا، وقد تم حساب معامل الارتباط بين استجابات العينة في التطبيقين باستخدام معامل ارتباط بيرسون، وتم حساب معامل الثبات وفق معادلة(ألفا كرونباخ) و فيما يلي عرض للنتائج الثبات:

5-2-1-1-استبيان الألعاب الإلكترونية:

يتكون الاستبيان من بطاقة المعلومات التي تحوي على (الاسم والجنس) و(11) بندا.

جدول رقم(07): نتائج ثبات استبيان الألعاب الإلكترونية:

الاستبيان	العينة	عدد البنود	معامل(ألفاكرونباخ)
الألعاب الإلكترونية	20	11	0.59

يتبين من خلال الجدول أن قيمة معامل ألفاكرونباخ (0.59) وهي قيمة مرتفعة تدل على ثبات المقياس.

جدول رقم(08): نتائج ثبات استبيان الألعاب الإلكترونية بالتجزئة النصفية:

الاستبيان	العينة	عدد البنود	معامل بيرسون	معامل سبيرمان براون
الألعاب الإلكترونية	20	11	0.56	0.71

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن بيرسون (0.56) وبعد تصحيحها بمعادلة سبيرمان براون ارتفعت القيمة إلى(0.71) ما يدل على ثبات المقياس.

5-2-1-2 مقياس السلوك العدواني ل (باص و بيري)

جدول رقم(09): نتائج ثبات مقياس السلوك العدواني ب(ألفا كرونباخ)

المقياس	العينة	عدد البنود	معامل(ألفا كرونباخ)
السلوك العدواني	20	39	0.968

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن قيمة معامل **ألفا كرونباخ** (0.968) و هي قيمة مرتفعة تدل على ثبات المقياس.

جدول رقم(10): نتائج ثبات مقياس السلوك العدواني بالتجزئة النصفية:

المقياس	العينة	عدد البنود	معامل بيرسون	سبيرمان براون
السلوك العدواني	20	39	0.90	0.95

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن بيرسون(0.90) وبعد تصحيحها بمعادلة سبيرمان براون ارتفعت القيمة إلى(0.95) وهو مايدل على ثبات المقياس.

وضع هذا المقياس لغرض قياس متغير العدوانية من طرف العاملين" باص و بيري" 1992م ثم ترجمته إلى اللغة العربية من طرف الباحث " عبد سليمان إبراهيم ومحمد نبيل عبد الحميد عام 1994م.

يتكون هذا المقياس من ثلاثة أبعاد يحتوي كل بعد على عدد معين من الأبعاد الجزئية ممثلة في بنود محددة.

– البعد الأول: ويسمى"العدوان الصريح" ويتضمن الأبعاد الجزئية التالية: العدوان المادي، العدوان اللفظي، وسرعة الغضب والتهجم ويتكون من أربعة عشر(14) بندا وهي: 08،09،10،14، 15، 16، 17، 33، 35، 36، 37، 38، 39.

– البعد الثاني: ويسمى " العدوان المضمر" أو "العدائية" و يتضمن الأبعاد الجزئية التالية:

الشعور بالاضطهاد، الشك و الاستياء و يتكون من خمسة عشر(15) بندا وهي: 05،06ن 07، 21، 22، 23، 24، 25، 26، 27، 28، 29، 30، 31،32.

– البعد الثالث: ويسمى " الميل للعدوانية" يتضمن الأبعاد الجزئية التالية: الرغبة في إيذاء الذات، الرغبة في إيذاء الغير، ويتكون من عشرة (10) بنود وهي :01، 02، 03، 04، 11، 12، 13، 18، 19، 20.

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

يتم التنقيط وفق لسلم متدرج من خمسة (05) إلى (01) حيث يقدم:

– خمس نقاط إذا كانت الإجابة "دائما".
– أربع نقاط إذا كانت الإجابة "غالبا".
– ثلاث نقاط إذا كانت الإجابة" أحيانا".
– نقطتان إذا كانت الإجابة " نادرا".
– نقطة واحدة إذا كانت الإجابة " أبدا".

ثم تجمع العلامات للحصول على درجة شاملة في المقياس، وبذلك تدل الدرجة العالية على العدوانية المرتفعة والدرجة المنخفضة على العدوانية المنخفضة.

- أكبر درجة في مقياس العدوانية هي: 195.
- متوسط درجة في مقياس العدوانية هي: 97.5.
- أصغر درجة في مقياس العدوانية هي : 39.

ومنه مستوى العدوانية يكون كالآتي:

- عندما يكون أكبر من 97.5.....عدوانية مرتفعة.
- عندما يكون يساوي 97.5.....عدوانية متوسطة.
- عندما يكون أصغر من 97.5.....عدوانية منخفضة.

(هناء شريفي،2002،ص162)

6- الأساليب الإحصائية المستعملة:

لتحقيق أهداف الدراسة و فرضياتها و تحليل البيانات التي تم تجميعها و حصر نتائجها فقد تم استخدام العديد من الأساليب الإحصائية المستعملة:

1- التكرارات والنسب المئوية لوصف أفراد عينة الدراسة.

- باستخدام الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS)،وذلك بعد ترميز و إدخال البيانات إلى الحاسب الآلي .

وبعد ذلك تم حساب المقاييس الإحصائية التالية:

- تم الاعتماد على اختبار (مان ويتني **Mann-whitney**) للتأكد من صحة الفرضية الأولى (توجد فروق بين التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية والذين لا يستخدمونها في درجة السلوك العدواني) والفرضية الثانية (توجد فروق في درجة السلوك العدواني لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب الجنس).

- تم الاعتماد على اختبار (كروسكال وليس **Kruskal–Wallis**) للتأكد من صحة الفرضية الثالثة(توجد فروق في درجة السلوك العدواني لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب المدة التي يستغرقونها في اللعب) والفرضية الرابعة (توجد فروق في درجة السلوك العدواني لمستخدمي الألعاب الإلكتروني حسب نوع هذه الألعاب).

خلاصة الفصل:

من خلال هذا الفصل لقد قمنا بالعرض المفصل للخطوات الإجرائية التي اعتمدنا عليها في الدراسة وهذا من أجل الوصول إلى كل ما يلزم من البيانات والبراهين لعرض نتائج البحث فهذا ما سنتطرق إليه في الفصل الموالي.

الفصل الخامس

عرض و مناقشة النتائج

1- عرض و مناقشة النتائج

2- مناقشة و تفسير النتائج

عرض ومناقشة وتحليل النتائج:

1-عرض و تحليل النتائج:

الفرضية الأولى: توجد فروق بيت تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية والذين لايستخدمونها في درجة السلوك العدواني.

الجدول رقم(11): يوضح نتائج اختبارU لدلالة الفروق بين التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية والذين لا يستخدمون في درجة السلوك العدواني.

الاستخدام	متوسط الرتب	U	Z	الدلالة المعتمدة	مستوى الدلالة	دال
يستخدم	92.87	1618.00	-4.33	0.000	0.05	دالة
لا يستخدم	60.02					

- يتضح من خلال الجدول أعلاه أن:

قيمة Z هي (4.33-) و هي دالة إحصائيا، وقيمة الدلالة المعتمدة هي(0.000) و هي أقل قيمة من مستوى الدلالة (0.05)، ومن هنا نرفض الفرض الصفري و نقبل الفرض البديل الذي ينص على أنه توجد فروق بين التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية و الذين لا يستخدمون في درجة السلوك العدواني.

الفرضية الثانية: توجد فروق في درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي المستخدمين للألعاب اللإلكترونية حسب الجنس.

الجدول رقم (12): يوضح نتائج اختبارU للدلالة الفروق بيت التلاميذ في درجة السلوك حسب الجنس:

الجنس	متوسط الرتب	U	Z	الدلالة المعتمدة	مستوى الدلالة	دال
ذكر	100.80	3088.00	−2.74	0.006	0.05	دالة
أنثى	79.49					

- يتضح من خلال الجدول أعلاه أن:

قيمة Z هي (2.74−) دالة إحصائيا، وقيمة الدلالة المعتمدة (0.006) وهي أقل قيمة من مستوى الدلالة(0.05)، ومنه نرفض الفرض الصفري ونقبل الفرض البديل الذي ينص على أن هناك فروق في درجة السلوك العدواني لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب الجنس.

الفرضية الثالثة: توجد فروق في درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي المستخدمين للألعاب الإلكترونية حسب المدة الي يستغرقونها في اللعب.

الجدول رقم(13): يوضح نتائج اختبار(كا²) للدلالة الفروق في درجة السلوك العدواني لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب المدة التي يستغرقونها في اللعب:

المدة	متوسط الرتب	كا2	درجة الحرية	الدلالة المعتمدة	مستوى الدلالة	دال
1 ساعة	48.60	10.056	2	0.007	0.05	دالة
2 ساعة	68.41					
3 ساعات فأكثر	78.81					

- يتضح من خلال الجدول أعلاه أن:

قيمة (كا²) هي (10.056) و هي دالة إحصائيا و أن قيمة الدلالة المعتمدة (0.007)، و هي أقل من قيمة مستوى الدلالة(0.05)، ومنه نرفض الفرض الصفري و نقبل الفرض البديل الذي ينص على أ، هناك فروق في درجة السلوك العدواني لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب المدة التي يستغرقونها في اللعب

الفرضية الرابعة: توجد فروق في درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي المستخدمين للألعاب الإلكترونية حسب نوع هذه الألعاب.

.جدول رقم(14): يوضح نتائج اختبار(كا²) لدلالة الفروق بين التلاميذ في درجة السلوك العدواني حسب نوع الألعاب.

نوع الألعاب	متوسط الرتب	كا2	درجة الحرية	الدلالة المعتمدة	مستوى الدلالة	دال
ألعاب الذكاء	68.09	14.308	4	0.006	0.05	دالة
ألعاب الحركة	49.22					
ألعاب الإستراتيجية	74.22					
ألعاب الحرب	81.63					
ألعاب التدريب	92.50					

- يتضح من خلال الجدول المبين أعلاه أن:

قيمة (كا²) هي (14.308) دالة إحصائيا، وأن قيمة الدلالة المعتمدة (0.006) أقل من مستوى الدلالة (0.05)، ومنه نرفض الفرض الصفري ونقبل الفرض البديل الذي ينص على أن هناك فروق بين التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية حسب نوع هذه الألعاب في درجة السلوك العدواني.

مناقشة النتائج:

1- مناقشة النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى:

مناقشة نتائج الدراسة الميدانية:

بعد عرض النتائج الإحصائية التي قدمت صورة عن مضمون البيانات المجدولة، سنقوم بمناقشة النتائج استعانة بما تناولته الأطر النظرية و نتائج بعض البحوث و الدراسات.

مناقشة نتائج الفرضية الأولى:

تنص الفرضية الأولى على وجود فروق دالة إحصائيا بين تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية و الذين لا يستخدمونها في درجة السلوك العدواني.

حيث تبين من خلال الجدول رقم(11): أن قيمة (Z) هي (4.33-) وهي دالة إحصائيا و قيمة الدلالة المعتمدة(0.000)، وهي أصغر من قيمة مستوى الدلالة(0.05)، يعني هذا أن هناك فروق فيما يخص متغير السلوك العدواني بين التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية والذين لا يستخدمونها.

حيث كانت على البند الأول في الاستبيان حول ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث بلغت نسبة الإجابة ب (نعم) (76.67%) وهي نسبة عالية جدا، أما نسبة الإجابة ب (لا) فبلغت (23.33%) وهي نسبة قليلة، وعليه نستنتج أن أغلب التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية وهذا مايفسر ارتفاع درجة السلوك العدواني لديهم في هذه الدراسة، حيث يكتسبون السلوك العدواني ويتعلموه من خلال ممارستهم لهذه الألعاب، إذ يحاولون تقليد بعض

المشاهد العنيفة أو أبطالهم في اللعبة التي يمارسونها، وهذا ماأكده " باندورا " في نظريته حول التعلم الاجتماعي، في أن العنف سلوك مكتسب من البيئة الاجتماعية، و أن السلوك العدواني في غالبه متعلم عن طريق النمذجة، سواء أكانت حية كملاحظة شخص يمارس سلوكا عدوانيا أم رمزيا كملاحظة مثيرات لفظية في التلفاز، كما نرى أن عملية التقليد تتأثر بمدى تعلق الأفراد بهذه النماذج و ميلهم اتجاه العنف.

ولقد جاءت نتائج هذه الدراسة متفقة مع العديد من الدراسات التي أجريت في هذا المجال، كدراسة "بربرا كراش Barbara krash " سنة 2003 و التي هدفت إلى معرفة العلاقة بين ممارسة المراهقين ألعاب الفيديو ومدى زيادة نسبة العدوانية بينهم، وأسفرت نتائج هذه الدراسة عن وجود علاقة واضحة بين ممارسة ألعاب الفيديو والعنف وألعاب الفيديو تعزز العدوانية لدى الطلبة، بمعنى أن هذه الألعاب تزيد وتعزز السلوك العدواني والعنف لدى الطلبة وخاصة بينهم و تأثر سلبا على سلوكياتهم.

كما توصلت دراسة " اليعقوب و أدبيس " سنة 2009، إلى أن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و سلوك العنف لدى الأطفال.

وهذا يعني أن الألعاب لها دورا في تنمية سلوك العنف لدى الأطفال وأن محتوى هذه الألعاب يلعب دورا أساسيا في تطابق الطفل أو المراهق مع نموذج العدوان المقدم إليه.

وزيادة على هذا فالتلاميذ قد يتخذون من السلوك العدواني وسيلة للدفاع أنفسهم وفرض ذاتهم و يتخذونه وسيلة للسيطرة والتحكم يحيط بهم حيث نجد عناصر داخل الفصل الدراسي يعتبرون أنفسهم القادة أو الزعماء في القسم وكلهم يهابونهم ويخضعون لأوامرهم وهذا نتيجة لتقليدهم ما يرونه وما يكسبونه من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

مناقشة نتائج الفرضية الثانية:

تنص الفرضية الثانية على وجود فروق دالة إحصائيا في درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب الجنس حيث تبين من خلال الجدول رقم(12) أن قيمة (Z) هي (2.74-) وهي دالة إحصائيا وقيمة الدلالة المعتمدة (0.006) أقل من مستوى الدلالة (0.05) يعني أن هناك فروق في درجة السلوك العدواني بين الجنسين.

أي يختلف مستوى العدوان بين الذكور والإناث وهذا لصالح الذكور وهذا التفسير راجع إلى الطبيعة البيولوجية والخصائص الجسمية للذكر وتدل معظم الدراسات على أن الإناث أقل ميلا من الذكور في ممارسة السلوك العدواني، منها دراسة " كاجان وموس et kadjane moss " وهي دراسة تتبعية لمجموعة من الأطفال توصلا فيها إلى أن هناك نوع من الثبات للسلوك العدواني لدى الذكور أكثر من الإناث.

كما أن العرف والمجتمع يساعد على ظهور السلوك العدواني لدى الذكور، ويسمحون به وأحيانا يشجعون عليه، كما أن هناك دراسات تثبت أن للهرمونات الذكرية علاقة مباشرة بالسلوك العدواني، وهذا ما أثبتته دراسة " جيمس داس Dass.j " و زملاءه (1987-1988) وهو مايفسر انخفاض السلوك العدواني لدى الإناث نتيجة انخفاض هرمون الذكورة لديهن كما أ، البالغين يشجعونه لدى الذكور ويعززونه ولا يسمحون به عند الإناث كون الذكر عليه أن يتميزوا بالسلطة والقوة العدوانية حسب المفهوم الثقافي الاجتماعي.

وفي نفس السياق نجد النتائج التي توصل إليها بعض الباحثين حيث نذكر مايلي:

دراسة " جليل واربي " سنة 2006 و التي هدفت إلى التعرف إلى مظاهر العنف المكتسبة من التلفاز و الألعاب الإلكترونية و طبيعتها، واتضح من هذه الدراسة أن (90%)

من العينة ترى أن السلوك العنيف يمارسه الذكور أكثر من الإناث وهذا نتيجة لتقليد أبطال الأفلام والشخصيات التي تلعب في الألعاب التي يمارسونها وهذا يعني أن الألعاب الإلكترونية والتلفاز لهما نفس الدور في إكساب الذكور السلوك العدواني أكثر من الإناث.

ويمكن تفسير هذه النتيجة في أن ممارسة الذكور للألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث وخاصة الألعاب التي تحتوي على العنف و المشاهدة العنيفة و هذا ما يزيد في نسبة العدوانية لدى التلاميذ.

وعليه للألعاب الإلكترونية دورا هاما في زيادة العنف والعدوان لدى التلاميذ وخاصة الذكور منهم مما تحويه على مناظر مرعبة وعدوانية وأغلبها هي معارك بين الخير والشر و تتجلى في عرض شخصيات كالوحوش المرعبة، والشخصيات المحاربة و العنيفة و هذا ما يجعل اللاعب نشيطا و متفاعلا مع اللعبة حيث يحدد اللاعب طابع العنف في الشخصية العنيفة ويسيطر على الإجراءات ذات الطابع العنيف، فهو يتحكم في طريقة القتل وكيفية القتل والحرق والتدمير.

ومنه يتضح لنا أن السلوك العدواني يختلف بين الجنسين وهذا راجع إلى نسبة ممارستهم للألعاب الإلكترونية حسب الدراسة التي قمنا بها ونوع هذه الألعاب.

مناقشة نتائج الفرضية الثالثة:

تنص الفرضية الثالثة على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب المدة التي يستغرقونها في اللعب.

حيث تبين من خلال الجدول رقم(13) أن قيمة (كا2) هي (10.056) و هي دالة إحصائيا، و أن قيمة الدلالة المعتمدة(0.007) و هي أقل قيمة من مستوى الدلالة(0.05)

يعني أن هناك فروق في درجة السلوك العدواني لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب المدة التي يستغرقونها في اللعب.

حيث كانت الإجابة على البند (03) في الاستبيان حول المدة التي يستغرقونها في اللعب فكانت نسبة الإجابة على ساعة واحدة(12.22%) أما نسبة الإجابة على ساعتين فكانت(27.78%)، أما نسبة الإجابة على ثلاثة ساعات فأكثر(36.67%) فكانت أكبر إجابة، هذا ما يفسر لنا أن كلما قلت مدة استخدام الألعاب الإلكترونية قلت درجة السلوك العدواني لدى التلاميذ المراهقين، وكلما ارتفعت مدة الاستخدام ارتفع مستوى العدوانية لديهم.

وهذا ما جاء مطابقا لدراسة "دافيد أويش David Awache " التي هدفت إلى تقصي أثر ممارسة ألعاب الفيديو والعنيفة على سلوك الطلبة المراهقين حيث أثبتت النتائج أن الطلبة الذين يمارسون ألعاب الفيديو لفترة طويلة كانوا أكثر عدائية ممن مارسوا هذه الألعاب لفترة أقل.

كما يرى أيضا الدكتور "أندرسون Anderson" و زملائه وعدد من البحوث التي قاموا بها حول تأثير ألعاب الفيديو و قد وجد أن معدل ما يصرفه الفتى في الولايات المتحدة الأمريكية على هذا النوع من الألعاب هو 13 ساعة أسبوعيا و أن اللعب المتزايد لهذا النوع من الألعاب يؤدي إلى العدوانية في التفكير والمشاعر والسلوك كما أن هذه الألعاب تجعل مستخدميها أقل عناية وعطفا على الآخرين.

وهذه الألعاب من أنواع الفيديو جيم التي تنتشر في كل منزل و يمارس اللعب بها الكبير و الصغير تستهوي الكثير من المستخدمين في مختلف الأعمار وخصوصا المراهقين لما في هذه الألعاب من إثارة وتشويق وتفاعل مع أحداث اللعبة وما فيها من جذب وابهار فهي لا تختلف عن الرسوم المتحركة التي يقبل عليها الأطفال، وإن التفاعل الحاصل بين اللعبة و المراهق أثناء اللعب يتقدم من مرحلة إلى أخرى هذا ما يزيد من تعلقه بها إلى درجة

الإدمان، وهو ما يعد مؤشر خطر على صحة المراهق حيث أن الإدمان لا ينحصر على المخدرات فقط بل إن إدمان ألعاب الفيديو قد يفقد مستخدميها الإحساس بالوقت و أهميته مبتعدا عن أهله و مضيعا ساعات النوم و الأكل حيث يصبح شرسا غضبا كلما حاول واحدا أن يمنعه من استمرارية اللعب.

مناقشة نتائج الفرضية الرابعة:

تنص الفرضية الرابعة على أن هناك فروق دالة إحصائيا في متغير السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب نوع الألعاب التي يمارسونها.

حيث تبين من خلال الجدول رقم(14) أن قيمة (كا2) هي (14.308) دالة إحصائيا وأن قيمة الدلالة المعتمدة(0.006) أقل من قيمة مستوى الدلالة (0.05) يعني أن هناك فروق في درجة السلوك العدواني لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب نوع الألعاب التي يلعبونها.

وهذا ما تبين من خلال الاستبيان في البند الذي يتناول نوع الألعاب الممارسة من طرف المراهق حيث بلغت نسبة الألعاب التي تحتوي على العنف وهي ألعاب الحرب (27.78%) وألعاب الحركة(23.33%) وهي أعلى النسب التي تم الإجابة عليها، فهذه الألعاب يمكن أن تقود إلى زيادة العدوانية لدى الأشخاص الذين يلعبون بها على المدى القريب كما يمكن أن يكون لها تأثيرات كبيرة على المدى الطويل.

كما تؤكد الدراسات أن المراهقين الذين يلعبون ألعاب تتسم بالعنف تولد لديهم أفكار عدوانية أكثر من غيرهم، ومن بينهم دراسة "بالمان Palmane " سنة 2003 حيث كانت

نتائج بحثه على الأطفال الذين يلعبون ألعابا عنيفة كانوا أكثر عدوانية من الأطفال الذين يكتفون بالمشاهدة فقط.

كما تطبع مشاهدة العنف في اللعبة الإلكترونية على سطح العقل وتقبع في تلك المنطقة الواقعة بين الشعور واللاشعور ويحدث هذا أكثر في حالات المراهقين أكثر لاستقبال تلك الانفعالات من بيئتهم المحيطة ولا يستطيعون فهم ذلك الفارق الكبير بين العنف المشاهد في اللعبة ووحشية ما يحدث في الحياة وإنهم لا يحسون بتلك التأثيرات التي تنزع عنهم حساسيتهم ولا يدركون فيستمرون في اللعب ليلا نهارا دون هوادة.

وقد يستمر اللعب لأيام دون كلل أو ملل، وهذا يعود إلى ما تحويه هذه الألعاب من عروض مختلفة تبرز العدوان والعنف بطريقة تجذب المستخدمين وتعزز هذا السلوك العنيف من خلال الانخراط فيها وهذا لوجود مكافآت للرموز العدوانية.

الإستنتاج العام

الاستنتاج العام للدراسة:

إن موضوع الدراسة الحالية وتحقيق الأهداف التي طرحناها واختيار الفرضيات التي صغناها، حاولنا دراسة الفروق بين تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية و الذين لايستخدمونها هذا ما دعانا إلى القيام بالدراسة الميدانية للتأكد من وجود هذه الفروق.

وبعد تطبيق أدوات الدراسة، وتحليل البيانات المتحصل عليها احصائيا توصلنا إلى مجموعة من النتائج:

1- توجد فروق بين تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية والذين لا يستخدمونها في درجة السلوك العدواني.

2- توجد فروق في درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب الجنس.

3- توجد فروق في درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب المدة التي يستغرقونها في اللعب.

4- توجد فروق في درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي لمستخدمي الألعاب الإلكترونية حسب نوع هذه الألعاب.

وتبقى نتائج هذه الدراسة نسبية في حدود المجال الزمني و المكاني و البشري لها و في حدود الأدوات المستخدمة.

الإقتراحات:

* بما أن الألعاب الإلكترونية ظاهرة حديثة ومنتشرة لا يمكن الوقوف بوجهها لابد لنا وضع بعض المحددات لها لكي نقي المراهقين من مخاطرها.

* وضع أجهزة للرقابة وأن يمنع بيع و تداول بعض الألعاب غير اللائقة والتي لا تنسجم مع مجتمعنا أو التي يراد منها تشويه تراثنا أو بث أفكار العولمة الغربية التي لا تنسجم وقيمنا وديننا.

* مراقبة الأسرة لأبنائها ولا تترك لهم الحرية الكاملة في ممارسة الألعاب متى و أين وكيف شاءوا، بل يجب أن تحدد أيام وساعات اللعب وكذلك نوع الألعاب يجب اختيارها بدقة، حتى نحقق تنشئة سليمة لأبنائها.

* على المدارس و المؤسسات التعليمية و كذلك الأسرة استغلال هذه الظاهرة المسلية للأبناء في اختيار ألعاب مسلية وتعليمية وفي نفس الوقت يمكن الاستفادة منها في تقوية المهارات اللغوية، فضلا عن الاتجاه إلى الألعاب التي تقوي الذاكرة والخيال والإبداع.

* إجراء دراسات أخرى أكثر تخصصا تبين أثر الألعاب الإلكترونية على الصحة أو تبين علاقتها بالأمراض أو أثرها على الأطفال وغيرها من المواضيع.

الخاتمة:

تعتبر الألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى و التي أصبح لها دور هام وكبير في حياة المراهق وسلوكه ومراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على المراهقين بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو البدنية.

وبهذا فقد هدفت هذه الدراسة إلى معرفة الفروق بين تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي المستخدمين للألعاب الإلكترونية و غير المستخدمين في درجة السلوك العدواني.

وتوصلنا في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات التي أجابت عن الأسئلة التي طرحناها في بداية الدراسة عن اختلاف درجة السلوك العدواني لدى التلاميذ المستخدمين لهذه الألعاب والتلاميذ غير المستخدمين، وعلى حسب الجنس والمدة التي يستغرقونها في اللعب، ونوع هذه الألعاب، وهذا باستعمال استبيان للألعاب الإلكترونية ومقياس السلوك العدواني ل "باص وبيري ".

ومع أن هذه الدراسة قدمت في نهايتها عدة إجابات عن أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على المراهقين في تنمية السلوك العدواني لديهم، إلا أنها لا يمكن أن تدعي إحاطتها بكل جوانب الموضوع ووصف ما توصلت إليه بالإجابات الكافية ولا الشاملة في حقيقة الأمر، فهي بمثابة فاتحة لدراسات جديدة يتم فيها تناول الظاهرة بمقاربات متعددة، غير أن هذه الأعمال يجب أن تتجه حسب رأي الباحث إلى دراسات تفصيلية لألعاب بعينها وبشكل منفصل بما يحول دون حدوث تعميم قد يكون خاطئا.

الإقتراحات والتوصيات

المراجع

قائمة المراجع

1- باللغة العربية:

- الكتب

01- أحمد محمد الزغبي(2002): **الأمراض النفسية (المشكلات السلوكية والدراسية عند الأطفال)**، السعودية، بدون طبعة.

02- السري إجلال محمد(2003): **الأمراض النفسية و الاجتماعية**، عالم الكتب، الطبعة الأولى، مصر.

03- الشربيني زكريا(2000): **المشكلات النفسية عند الأطفال**، دار الفكر العربي، د، ط، القاهرة، مصر.

04- بطرس حافظ بطرس، **المشكلات النفسية و علاجها**، دار الميسر للنشر و التوزيع و الطباعة، عمان، الطبعة الأولى 2008.

05 - بلقيس أحمد و مرعي توفيق(2009): **الميسر في سيكولوجية اللعب** ، ط3، الاردن، دار الفرقان.

06- حسن صبري، أحمد صبري(1996): **عالم الابتكار**، وزارة البحث العلمي، أكاديمية البحث العلمي و التكنولوجي، راجعه: محمد يوسف، القاهرة.

07- حسن مصطفى عبد المعطي و آخرون(2000): **علم النفس النمو(المظاهر و التطبيقات)**، دار قباء للطباعة و النشر، القاهرة.

08- حسين فايد (2001): **العدوان و الاكتئاب في العصر الحديث**، المكتب العلمي للكمبيوتر للنشر و التوزيع، القاهرة، الطبعة الأولى.

09- حنان عبد الحميد العناني (2000): **الصحة النفسية**، دار الفكر للطباعة و النشر و التوزيع، عمان، الطبعة الأولى.

10- حنان عبد الحميد العناني(2002): **اللعب عند الأطفال**، ط1، دار الفكر للطباعة و النشر، عمان، الأردن.

11- خولة أحمد يحيى (2000): **الاضطرابات السلوكية و الانفعالية**، ط1، دار الفكر عمان.

12- خير الدين عويس(1997):**اللعب و طفل ما قبل المدرسة**،ط1، سلسلة الفكر العربي في التربية البدنية و الرياضة، دار الفكر العربي، القاهرة مصر.

13- داود نسيمة (1989): **مشكلات الأطفال و المراهقين و الأساليب المساعدة**، منشورات الجامعة الأردنية، الطبعة الأولى، الأردن.

14- سلوى الملا(1989): **علم النفس الاجتماعي**، دار الشروق للنشر،الطبعة الأولى.

15- سلوى محمد عبد الباقي(2005): **اللعب بين النظرية و التطبيق**، بيت الخبرة الوطني، القاهرة، مصر.

16- سلوى محمد عبد الباقي(2005): **اللعب بين النظرية و التطبيق**، بيت الخبرة الوطني، القاهرة ، مصر.

17- سليمان شحاتة سليمان(2006): **الألعاب التربوية رؤية نظرية و أمثلة تطبيقية**، دار الأندلس، حائل.

18- شيفر شارلز و ميلمانهواد(2006): **سيكولوجية الطفولة و المراهقة(مشكلاتها و أسبابها و طرق علاجها)**، دار الثقافة للنشر و التوزيع، الطبعة الأولى، الأردن.

19- طه عبد العظيم حسين(2007): **سيكولوجية العنف العائلي و المدرسي**، دار الجامعة الحديث، القاهرة.

20- طه عبد العظيم حسين(2008): **استراتيجيات تعديل السلوك**، دار الجامعة الجديدة للنشر، الإسكندرية، مصر.

21- عبد الرحمان العيسيوي(2000): **اضطرابات الطفولة و المراهقة و علاجها**، دار المراتب الجامعية، سوفير، بيروت.

22- عدنان أحمد الفسفوس(2006): **أساليب تعديل السلوك الإنساني**، المكتبة الإلكترونية، أطفال الخليج، ط2.

23- عز الدين خالد(2010): **السلوك العدواني عند الأطفال**، دار أسامة للنشر و التوزيع، عمان ، الأردن.

24- عصام عبد اللطيف العقاد (2001): **سيكولوجية العدوانية و ترويضها**، دار غيب للطباعة و النشر و التوزيع، القاهرة، بدون طبعة.

25- محمد الريماوي(2010): **برامج الأطفال في التلفاز و أثرها في تنمية المهارات اللغوية لأطفال مرحلة المهد ومرحلة الطفولة المبكرة**، الواقع و المأمول، كتاب الموسم الثقافي الثامن والعشرون لمجمع اللغة العربية الأردني، الأردن.

26- محمد عبيدات وآخرون (2009): **منهجية البحث العلمي القواعد و المراحل و التطبيقات**،ط1، دار وائل للنشر و التوزيع، عمان الأردن.

27- محمد محمود الحيلة (2002): **الألعاب التربوية و تقنيات انتاجها : سيكولوجيا و تقليديا و عمليا**، دار المسيرة للنسر و التوزيع و الطباعة، ط1، عمان، الأردن.

28- محمد محمود الحيلة(2007): **الألعاب من أجل التفكير و التعليم**، ط3، دار المسيرة، عمان، الأردن.

29- مرشد ناجي عبد العظيم سعيد(2006): **تعديل السلوك العدواني للأطفال العاديين و ذوي الاحتياجات الخاصة**، مكتبة زهراء الشرق للنصر، الطبعة الأولى، مصر.

30- معتز سيد عبد الله وآخرون(2001): **علم النفس الاجتماعي**، دار غريب للنشر والتوزيع، القاهرة، بدون طبعة.

31- ملحم مصطفى سامي محمد(2004): **علم النفس النمو و دورة حياة الإنسان**، دار الفكر العربي، ط1، الأردن.

32- مها حسنى الشحروري(2008):**الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة**،ط1،دار المسيرة، عمان، الأردن.

33- وفيق صفوت مختار(2001)، **مشكلات الأطفال السلوكية (الأسباب و طرق العلاج)**، القاهرة، الطبعة الثانية.

34- يونس و نعيمة محمد بدر و عبد المجيد عبد الفتاح صابر(2000): **سيكولوجية اللعب والترويح للعاديين و ذوي الاحتياجات الخاصة**، مصر، ميديانت.

رسائل الماجستير:

35- الغامدي عبد الرحمن سالم(2004): **تأثير ألعاب الفيديو على رسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة**، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم التربية الفنية، كلية التربية، جامعة أم القرى، مكة المكرمة.

36- بدوي زياد أحمد(2001): **فاعلية برنامج ارشادي قائم على فن القصة في خفض السلوك العدواني لدى المعاقين عقليا القابلين للتعلم**، رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية، غزة.

37- حمصاني سلوى علي(2010): **ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية العنيفة و علاقتها بالسلوك العدواني في ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث متوسط بمدينة** الرياض، رسالة ماجستير، قسم علم النفس كلية التربية، جامعة الملك سعود، الرياض.

38- سحر العسيري(2009): **تأثير الواقع الافتراضي و ألعاب الكمبيوتر عل العلاج التصويري لمرضى السرطان**، رسالة ماجستير، جامعة الملك سعود، الرياض.

39- شريفي هناء(2000):**استراتيجيات المقاومة وتقدير الذات وعلاقتها بالعدوانية لدى المراهق الجزائري**، رسالة لنيل شهادة الماجستير في علم النفس العيادي، معهد علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا، جامعة الجزائر.

40- كهينة علواش(2007/2006): **معالجة العنف من خلال التلفزيون و ألعاب الفيديو و تأثيرها على الطفل**، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الإعلام والاتصال.

41- ليكوفان شفيق(2009/2008): **الأثر السوسيو ثقافي للأنترنت على الطفل الجزائري**، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الإعلام والاتصال.

42- نمرود بشير(2008): **ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور**، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية و الرياضة.

أطروحة الدكتوراه:

43- أحمد فلاق(2009): **الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو/ دراسة في القيم و المتغيرات**، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال.

44 - سعد بن محمد آل رشود 2004: **فاعلية برنامج ارشادي نفسي في خفض درجة السلوك العدواني لدى طلبة مرحلة الثانوي**، أطروحة لمتطلبات الحصول على درجة دكتورة في العلوم الأمنية، جامعة نايف العربية، الرياض.

45- مها حسنى الشحروري(2007): **أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية و الذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن**، أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي ، عمان.

المجلات:

46- المنجد محمد صلاح(2006): **حمى الألعاب الإلكترونية**،ط2، الرياض، مدار الوطن.

47- الهدلق عبد الله عبد العزيز(2012): **ايجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض**، مجلة القراءة و المعرفة،(02)، جامعة عين شمس، مصر.

48- بشور نجلاء نصيرة(2004): **الألعاب الإلكترونية إيجابيات وسلبيات**، المجلة التربوية، العدد31، تشرين الثاني، الأردن.

49- بيرفان عبد الله محمد سعيد المفتي(2002): **فاعلية برنامج مقترح بالألعاب التعاونية في تقليل السلوك العدواني لدى أطفال ما قبل المدرسة**، مجلة التربية الرياضية، المجلد الحادي عشر، العدد الرابع

50- عصام عبد اللطيف(2001): **العوامل الإجتماعية و الاقتصادية و الأكاديمية المؤثرة في الميل نحو السلوك العدواني لدى طلبة الجامعة الهاشمية**، مجلة دراسات العلوم التربوية، العدد 134

51- مرح مؤيد حسن(2013): **ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل** و **تأثيراتها على الفرد**،إضاءات موصلية، العدد 75.

52- مرسي كمال(1985): **سيكولوجية العدوان** ، مجلة العلوم الاجتماعية، جامعة الكويت، العدد 02 ، المجلد 13

الجرائد والصحف:

53- أبو سعد مصطفى(2013): **مخاطر ألعاب الفيديو**، صحيفة المدينة،

54- أمين علام(2006): **الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة و جزر الهلوسة البلاي ستايشن بأدنى الأسعار في الحميز** ، جريدة إعلام تك الأسبوعية العدد 05 من 22-29 أكتوبر.

55- باراس عبد الرحمن(2013): **أطفالنا في طريقهم إلى واقع مائع متهالك متمرد**، صحيفة المدينة، العدد 18262، شاهد عيان.

56 - شريف إيمان حسين(2008): **ألعاب الفيديو بين نفعها و ضررها على الأطفال**، الشرق الأوسط، جريدةالعرب الدولية،الأحد 3 أغسطس،العدد 10841.

57- محدمد أبو شوشة ريان(2007): **ألعاب الفيديو تجذب الشباب إلى عالم الخيال**، صحيفة المدينة،العدد18922.

58- منير ركاب(2006): **الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة و جزر الهلوسة السوق الإلكترونية الموازية**، جريدة إعلام تك الأسبوعية العدد 05 ، من 22-29 أكتوبر.

59- نورة السعد(2005): **الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال**، جريدة الرياض، العدد 13406.

القواميس:

60- الفيروز أبادي(2007): محمد بن يعقوب، **القاموس المحيط**، مؤسسة الرسالة، ط3، بيروت.

الإستنتاج العام

الإقتراحات والتوصيات

خاتمة

المراجع

الملاحق

ملحق رقم 01:

استبيان "الألعاب الإلكترونية"

عزيزي الطالب أرجو منك قراءة الأسئلة التالية والتي تتمحور حول ممارسة الألعاب الالكترونية ، وأن تجيب عليها بكل صدق و موضوعية .وهذا لغرض البحث العلمي، ضع علامة (×) داخل الخانة المناسبة.

الجنس:	ذكر	☐	أنثى ☐
الإسم :			
السن:			

1) هل تمارس الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

2) منذ متى وأنت تمارس هواية الألعاب الإلكترونية؟

- منذ سن الطفولة ☐
- منذ سن المراهقة ☐

3) ما هو الوقت الذي تستغرقه في اللعب ؟

1سا ☐ 2سا ☐ أكثر من 3 ساعات ☐

4) هل تلعب بتركيز وانتباه حتى نهاية اللعبة؟

نعم لا أحيانا

5) هل تأخذ قسطا من الراحة أثناء ممارستك لهذه الألعاب ؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

6) هل تشعر بأن علاقتك الاجتماعية أصبحت أقل من ذي قبل ؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

7) ما هي نوع الألعاب التي تمارسها؟

- ألعاب الحركة ☐
- ألعاب الذكاء ☐
- ألعاب الإستراتيجية ☐
- ألعاب الحرب ☐
- ألعاب التدريب ☐

8) هل لاحظت أن بعض هذه الألعاب تحتوي على نسبة من العنف؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

9) هل تمضي جزءا كبيرا من وقتك في لعب الألعاب الإلكترونية العنيفة ؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

10) هل ترى أن عدائيتك تزداد بعد اللعب لوقت طويل بهذه الألعاب ؟

نعم ☐ لا ☐

11) هل تحب اللعب بها كثيرا؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

ملحق رقم 01:

مقياس " باص و بيري للسلوك العدواني"

الإسم:

الجنس:

السن:

التعليمة:

عزيزي الطالب إليك مجموعة من العبارات الرجاء قراءة كل عبارة،جيدا ثم ضع إشارة أمام الجواب الذي يناسبك تأكد من قراءة كل عبارة جيدا قبل أن تختار الإجابة، أجب بكل صدق و موضوعية.

الرقم	العبارات	دائما	غالبا	أحيانا	نادرا	أبدا
01	أدخل في مشاجرات أكثر من الشخص العادي					
02	أشعر كما لو كان من الضروري أن أؤذي نفسي					
03	أشعر برغبة في إزعاج وإخافة الآخرين					
04	أعتبر نفسي عدوانيا					
05	أعتقد أن هناك مؤامرة تدير ضدي					
06	أعتقد أن هناك من يتبعني					
07	أعتقد أن بعض الناس يحاول أن يؤذيني					
08	عندما أغضب أكسر الأشياء التي أمامي					
09	لدي الرغبة في تحطيم الأشياء					
10	اذا ضايقني أحد أخبره بأنني سأنتقم منه					
11	في بعض الأحيان أجد نفسي قلقا أكثر من اللازم على أمر من الأمور					
12	أغضب بسهولة ولكن سرعان ما أعود إلى حالتي الطبيعية					
13	لدي إحساس بالرغبة في معاقبة نفسي					
14	أشعر بالرغبة في السب و الشتم عند إغضابي					
15	يقول أصدقائي عليً أني شخص مجادل					
16	حينما أختلف مع أصدقائي أشن عليهم هجوما لفظيا					
17	أفراد أسرتي يقولون عني أنني شخص متهور					
18	أحب عمل المقالب للأشخاص الآخرين					
19	عوقبت في المدرسة أكثر من مرة بسبب تمردي وعصياني					
20	أجد متعة في إيذاء الأشخاص الآخرين					
21	أنا شخص متقلب الميزاج					

22	أشعر بأنني شكاك اتجاه تصرفات الآخرين					
23	أشعر أن الناس يضحكون عني في حالة عدم وجودي					
24	تنتابني الرغبة في القيام بعمل يضر الآخرين					
25	بعض أصدقائي يظهر أنه يضمر لي في نفسه شيئا من الكراهية					
26	عندما أغضب بشدة أضرب رأسي بيدي					
27	عند سماعي بنجاح شخص أعرفه كما لو كان نجاحه فاشلا لي					
28	يقول بعض الناس عني أشياء مهينة					
29	أعتقد أني مظلوم في هذه الحياة					
30	أشعر بأنني لم أحقق شيئا في هذه الحياة					
31	أعتقد أنني قليل الحظ					
32	أعقد أنني شخص منحوس					
33	أجد صعوبات في ضبط أعصابي					
34	يقال عني عادة أنني سريع الغضب					
35	كثيرا ما خالفت القواعد المتعارف عليها أو تمردت عليها في داخلي					
36	عندما يسيء إليَّ أحد أرد عليه بالضرب					
37	أشعر بالرغبة في الاشتباك بالأيدي مع أي شخص					
38	أؤمن بمبدأ الهجوم خير وسيلة للدفاع					
39	أحب مشاهدة النار					

شكرا لكم ونتمنى لكم التوفيق في مشواركم الدراسي

الملحق رقم 03:

```
Votre période d'utilisation temporaire de IBM SPSS Statistics va expirer
dans 8 jours.

Votre licence expirera dans 8 jours.
NPAR TESTS
  /M-W= aggr BY util(1 0)
  /MISSING ANALYSIS.



[Jeu_de_données0]
```

Tests non paramétriques

Remarques

Sortie obtenue		18-MAY-2017 12:54:53
Commentaires		
Entrée	Jeu de données actif	Jeu_de_données0
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	180
Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques pour chaque test sont basées sur toutes les observations dotées de données valides pour les variables utilisées dans le test.
Syntaxe		NPAR TESTS /M-W= aggr BY util(1 0) /MISSING ANALYSIS.
Ressources	Temps de processeur	00:00:00,02
	Temps écoulé	00:00:00,05
	Nombre d'observations autorisées[a]	224694

a. Basée sur la disponibilité de la mémoire de l'espace de travail.

Test de Mann-Whitney

Rangs

	util	N	Rang moyen :	Somme des rangs
aggr	non utilse	42	60,02	2521,00
	utilse	138	99,78	13769,00
	Total	180		

Tests statistiques[a]

	aggr
U de Mann-Whitney	1618,000
W de Wilcoxon	2521,000
Z	-4,330
Sig. asymptotique (bilatérale)	,000

a. Variable de regroupement : util

```
NPAR TESTS
  /K-W=aggr BY perio(1 3)
  /MISSING ANALYSIS.
```

Tests non paramétriques

Remarques

Sortie obtenue		18-MAY-2017 12:57:22
Commentaires		
Entrée	Jeu de données actif	Jeu_de_données0
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	180
Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques pour chaque test sont basées sur toutes les observations dotées de données valides pour les variables utilisées dans le test.
Syntaxe		NPAR TESTS /K-W=aggr BY perio(1 3) /MISSING ANALYSIS.
Ressources	Temps de processeur	00:00:00,02
	Temps écoulé	00:00:00,05
	Nombre d'observations autorisées[a]	224694

a. Basée sur la disponibilité de la mémoire de l'espace de travail.

Test de Kruskal-Wallis

Rangs

	perio	N	Rang moyen :
aggr	une heure	24	48,60
	2 heures	48	68,41
	3 heures	67	78,81
	Total	139	

Tests statistiques[a,b]

	aggr
Khi-deux	10,056
ddl	2
Sig. asymptotique	,007

a. Test de Kruskal Wallis

b. Variable de regroupement : perio

```
NPAR TESTS
  /K-W=aggr BY typ(1 5)
  /MISSING ANALYSIS.
```

Tests non paramétriques

Remarques

Sortie obtenue		18-MAY-2017 12:59:28
Commentaires		
Entrée	Jeu de données actif	Jeu_de_données0
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	180
Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques pour chaque test sont basées sur toutes les observations dotées de données valides pour les variables utilisées dans le test.
Syntaxe		NPAR TESTS /K-W=aggr BY typ(1 5) /MISSING ANALYSIS.
Ressources	Temps de processeur	00:00:00,02
	Temps écoulé	00:00:00,02
	Nombre d'observations autorisées[a]	224694

a. Basée sur la disponibilité de la mémoire de l'espace de travail.

Test de Kruskal-Wallis

Rangs

	typ	N	Rang moyen :
aggr	jeux intellegente	34	68,09
	jeux d'action	34	49,22
	jeux strategique	18	74,22
	jeux de guere	50	81,63
	je d'entrainement	2	92,50
	Total	138	

Tests statistiques[a,b]

	aggr
Khi-deux	14,308
ddl	4
Sig. asymptotique	,006

a. Test de Kruskal Wallis

b. Variable de regroupement : typ

```
NPAR TESTS
  /M-W= aggr BY sexe(1 0)
  /MISSING ANALYSIS.
```

Tests non paramétriques

Remarques

Sortie obtenue		18-MAY-2017 13:00:59
Commentaires		
Entrée	Jeu de données actif	Jeu_de_données0
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	180
Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques pour chaque test sont basées sur toutes les observations dotées de données valides pour les variables utilisées dans le test.
Syntaxe		NPAR TESTS /M-W= aggr BY sexe(1 0) /MISSING ANALYSIS.
Ressources	Temps de processeur	00:00:00,00
	Temps écoulé	00:00:00,00
	Nombre d'observations autorisées[a]	224694

a. Basée sur la disponibilité de la mémoire de l'espace de travail.

Test de Mann-Whitney

Rangs

	sexe	N	Rang moyen :	Somme des rangs
aggr	féminin	87	79,49	6916,00
	masculin	93	100,80	9374,00
	Total	180		

Tests statistiques[a]

	aggr
U de Mann-Whitney	3088,000
W de Wilcoxon	6916,000
Z	-2,742
Sig. asymptotique (bilatérale)	,006

a. Variable de regroupement : sexe

```
FREQUENCIES VARIABLES=util perio typ sexe
  /ORDER=ANALYSIS.
```

Fréquences

Remarques

Sortie obtenue		18-MAY-2017 13:01:53
Commentaires		
Entrée	Jeu de données actif	Jeu_de_données0
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	180
Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques sont basées sur toutes les observations comportant des données valides.
Syntaxe		FREQUENCIES VARIABLES=util perio typ sexe /ORDER=ANALYSIS.
Ressources	Temps de processeur	00:00:00,00
	Temps écoulé	00:00:00,00

Statistiques

		util	perio	typ	sexe
N	Valide	180	180	180	180
	Manquant	0	0	0	0

Table de fréquences

util

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	non utilse	42	23,3	23,3	23,3
	utilse	138	76,7	76,7	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

perio

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	,00	41	22,8	22,8	22,8
	une heure	24	13,3	13,3	36,1
	2 heures	48	26,7	26,7	62,8
	3 heures	67	37,2	37,2	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

typ

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	,00	42	23,3	23,3	23,3
	jeux intellegente	34	18,9	18,9	42,2
	jeux d'action	34	18,9	18,9	61,1
	jeux strategique	18	10,0	10,0	71,1
	jeux de guere	50	27,8	27,8	98,9
	je d'entrainement	2	1,1	1,1	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

sexe

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	féminin	87	48,3	48,3	48,3
	masculin	93	51,7	51,7	100,0
	Total	180	100,0	100,0	

Votre licence expirera dans 7 jours.