الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد بوضياف – المسيلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم النفس

# الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة 5 ابتدائي

## دراسة ميدانية ببعض ابتدائيات بلدية برج بوعريريج

مذكرة مكملة لنيل شهادة الليسانس في

شعبة:علم النفس تخصص: علم النفس العيادي

إعداد الطلبة:

* بلعيالي نصر الدين
* مراكشي عبد الرحيم

إشـــراف:

* د/ شحام عبد الحميد

الموسم الجامعي: 2019/2018

# اهداء

شيء جميل أن يسعى الإنسان إلى النجاح فيحصل عليه والأجمل أن يتذكر من كان السبب في ذلك.

أهديه إلى التي تنفست أنفاسها وسمعت نبض قلبها في أحشائها...

إلى التي غمرتني بحنانها وعملت لأجل أن تسعد ويهنأ بالها.....

**أمي**

إلى الذي أتمنى طبع أخلاقه لأغرسها في ذاتي ... إلى الذي لم يبخل علي بإمكاناته لإكمال دراستي ... إلى الذي في وصفه تعجز كل عباراتي .... ....**أبي**

إلى من أحبهم قلبي ولم يذكرهم لساني ونسيهم قلمي ولم آت على ذكرهم.

إلى الأحبة الذين لا ولن ينسون.

إلى كامل دفعة هذا العام خاصة الفوج الأول.

# شكر و عرفان

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات ، وبفضله ومنه وكرمه ييسر لعباده سبل العيش في هذه الدنيا أشكره على توفيقه وفضله الواسع اعد لعباده الصالحين جنة عرضها السماوات والأرض أعدت للمتقين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء وخاتم المرسلين نبينا وقدوتنا وحبيبنا محمد بن عبد الله وعلى آله وصحبه أجمعين وبعد" .
فإن من لا يشكر الناس لا يشكر الله ووفاء وامتنانا وإيمانا بالفضل لأهل الفضل واعترافا بالجميل لأهل الجميل نتقدم بالشكر الجزيل وبالامتنان للاستاذ المشرف شحام عبد الحميد.

كما نتقدم بالشكر لجميع أعضاء وأساتذة قسم علم النفس خاصة اساتذة علم النفس العيادي.

كما نتوجه بالشكر لكل من ساهم معنا في مراحل إعداد هذا العمل ولو بجهد بسيط فإلى هؤلاء جميعا شكرنا ولهم منا جميعا أسمى عبارات العرفان على ما لقيناه منهم من إعانة وبذل حتى أصبحت الفكرة حقيقة فجزاهم الله عنا خيرا
وأخيرا لا يسعنا في هذا المقام إلا أن نذكر قارئ هذه الرسالة بما قاله العماد الأصفهاني" :إني رأيت انه لا يكتب أحدا كتابا في يومه إلا قال في غده لو غيرت هذا لكان أحسن ولو زيد هذا لكان يستحسن ولو قدم هذا لكان أفضل ولو ترك هذا لكان أجمل و هذا من أعظم العبر وهو دليل على استلاء النقص على جملة البشر"
والحمد لله أولا وأخيرا في البدء والختام وصلى الله على نبينا محمد وعلى آله و صحبه وسلم

# فهرس المحتويات

# مقدمـــــة

**مقدمة:**

يعد اللعب نشاطا مهما يمارسه الطفل، اذ يسهم بشكل كبير وحيوي في تكوين شخصيته بمختلف ابعادها وسماتها وهو وسيط تربوي مهم يعمل على تعليمه ونموه ويشبع احتياجاته ويكشف امامه ابعاد العلاقات التفاعلية القائمة بين الناس، فاللعب عموما والالعاب التربوية خاصة مدخلان اساسيان لنمو الطفل من الجوانب العقلية والانفعالية والنفسحركية والاخلاقية واللغوية ...الخ، كما يسمحان باكتشاف العلاقات بينها وبين التفكير وهو يسمح بالتدرب على الادوار ويخلص الانسان من انفعالاته السلبية وصراعاته وضروب توتره ويساعد على اعادة التكيف، وتوفر الالعاب التربوية في بيئة خصبة تساعد على نمو الطفل وتستثير دافعيته وتحثه على التفاعل النشط مع المادة التعليمية .

جاءت ولادة اجيال عديدة من الالعاب الالكترونية التي اخذت تحل محل الالعاب الشعبية والتربوية كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها، ومنها الحواسيب واجهزة الالعاب المختلفة مثل xbox ; game boy ; play station والاجهزة اللوحية والكيفية مثل ipad Galaxy tabو الهواتف الذكية مثل iphone التي اقبل الاطفال على اللعب بما تحتويه من الالعاب الالكترونية بكل شغف وجدية (world bank 2015).

و بهذا اصبحت متوافرة في كل مكان، حيث يجد الطفل سبيله في ممارسة الالعاب الالكترونية بكل اريحية حيث يجدها متوافرة في البيت وفي قاعات الالعاب، ومن خلال ما تعرضه من صور ومحتويات المغامرات والتشويق واعتمادها على الخيال تجذب الطفل وتجعله يتعلق بها، وقد ساهمت الاسرة بجعل الاطفال يدمنون عليها من خلال توفيرهم للالعاب الالكترونية لهم وعدم فرض الرقابة عليهم، وتفيد بعض الاحصائيات التي نشرت عام 2006 من دراسات مسحية اجرتها شركات microsoft، nintendo، sonny، ان اربعة من كل عشرة امريكيين يلعبون الالعاب الاكترونية وان 45% من هؤلاء اللاعبين يصرفون اكثر من 200 دولارفي السنة على هذه الالعاب، وقد افاد اللاعبون بالعاب الانترنت انهم كونوا صداقات وعلاقات مع لاعبين اخرين لم يعرفوهم من قبل (الشحروري، 2008، ص24) .

إن هذا الانتشار الواسع للالعاب الالكترونية وتطورها وتنوعها جعل العديد من الاطفال يدمنون على ممارستها، ولكن الامر لا يقتصر على الادمان بحد ذاته فقط بل يتعدى إلى ما تسببه الالعاب الالكترونية، خاصة ذات المحتوى العنيف والعدواني من جعل الاطفال يتسمون بالسلوك العدواني وذلك يظهر جليا من خلال تقليدهم وتمثيلهم لما يعرض ويمارس في مختلف الالعاب الالكترونية، مثل استخدام القوة والحركات

القتالية واستعمال الفاظ نابية وغليظة مسيئة وتبني افكار تجعل منه طفلا عنيفا سواءا في اسرته أو مع اقرانه في المدرسة .

و نظرا للانتشار الواسع للالعاب الالكترونية ولما لها من تاثيرات على المجتمعات بصفة عامة، والمجتمع الجزائري بصفة خاصة، وتاثيرها على الاطفال والوصول إلى حد الادمان عليها وبروز السلوك العدواني لديهم، فقد قمنا بهذه الدراسة بعنوان " الادمان على الالعاب الالكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية "، وهذا اعتقادا منا ان تاثير هذا النوع من الانشطة يكون اكثر بروز ووضوح في هذه الفئة من المجتمع التي تتميز بخصائص قد تزيد من تفاقم المشكلة وفي هذا الصدد قمنا بتقسيم دراستنا إلى اربعة فصول، فصل للإطار النظري للدراسة والذي قمنا فيه باستعراض الاطار العام للدراسة وادبيات البحث، اما الفصل الثاني والثالث فقد تناولنا فيهما ابعاد ومؤشرات الموضوع شرحا وتفصيلا من خلال التطرق إلى كل من اللعب والالعاب الالكترونية والسلوك العدواني في حين اشتمل الفصل الرابع على على الاطار الميداني للدراسة حيث تم فيه التطرق للبناء المنهجي للدراسة، كما عرضنا فيه تحليل ومناقشة نتائج البحث واتممنا دراستنا باستنتاج عام .

# الفصل الأول

## الاطار العام للدراسة

1-الإشكالية:

1-تساؤلات الدراسة

2-فرضيات الدراسة

3-أهداف الدراسة

4-أهمية الدراسة

5-أسباب اختيار الموضوع

6-الدراسات السابقة

7-تحديد مفاهيم الدراسة

## ملخص الدراسة :

هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن العلاقة الموجودة بين ادمان الالعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية، مع القاء الضوء على دلالات الفروق في الادمان على الالعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس، وهذا من خلال التطرق للموروث النظري السابق والاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي، تم بلورة مشكلة البحث لدراستنا في صورتها النهائية الحالية .

وبعد تطبيق دراستنا الميدانية من خلال تطبيق ادوات الدراسة لاستبيان ادمان الالعاب الالكترونية ومقياس السلوك العدواني لعينة الدراسة التي بلغت 61 تلميذ وتلميذة، تم جمع البيانات المتحصل عليها من معالجتها احصائيا باستخدام التقنيات الاحصائية ( تطبيق نظام spss واختبار t لعينتين مستقلتين وكذا معامل بارسون) وتم تحليلها بالتوافق مع الدراسات الموجزة من طرف الباحثين والتي لها صلة بموضوع الدراسة واستخلاص مجموعة من النتائج نلخصها فيما يلي :

وجود علاقة ذات دلالة احصائية بين ادمان الالعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية.

وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين ادمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني " اللفظي" لدى تلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية.

وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين ادمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني " الجسدي" لدى تلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية.

وجود فروق في الادمان على الالعاب الالكترونية لدى تلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية تبعا لمتغير الجنس.

## 1/ الإشكالية:

يعد اللعب أول مرحلة من مراحل تفاعل الأطفال مع البيئة المحيطة بهم، وهو جزء أساسي من حياتهم اليومية، وله دور مهم في نمو جوانبهم المعرفية والانفعالية والجسمية والإجتماعية، وقد مارس الأطفال قديما ومازالو يمارسون الألعاب الشعبية التي تمارس في الساحات المفتوحة بعفوية وانطلاق، وهي عبارة عن تراث ثقافي ينتقل من جيل إلى جيل، وفيها يستخدم الأطفال بعض الأدوات البسيطة كالكرة أو الحبل أو الحجر وغيرها من الأدوات.

ونتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية العنيفة وتنوعها، ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها، من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة، للتعرف على الآثار السلوكية والإجتماعية المختلفة على الأطفال، وتشير "أنه نظرا لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية، ومراكز الألعاب، وقلة مراقبة الأسر(mai، مايا، 2010) لما يشاهده أبناءهم من ألعاب ، وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية، فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار السلوكية والصحية والإجتماعية للألعاب الإلكترونية على الطفل.

واعتماد على هذه الملاحظات، توجه الباحثون لمعرفة علاقة بعض المصادر في اكتساب السلوك العدواني لدى الأطفال فقد لوحظ انتشار المشاهد العنيفة التي يمارسها الأطفال في البيوت أو في مجال الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى كثافة التعرض لهذه المضامين العنيفة في التلفاز والألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال ومما سبق ذكره تتمثل اشكالية الدراسة في:

1-1- هل توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيا بين ادمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى أطفال السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية؟

وتتفرع إلى التساؤلات التالية :

1-1-1-هل توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين ادمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني " اللفظي" لدى تلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية ؟

1-1-2- هل توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين ادمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني " الجسدي" لدى تلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية ؟

1-2- هل توجد فروق في الادمان على الالعاب الالكترونية لدى تلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية تبعا لمتغير الجنس ؟

## 2/ فرضيات الدراسة:

2-1 توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيا بين ادمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى أطفال السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية.

2-1-1 توجد علاقة ارتباطية بين ادمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني "اللفظي" لدى تلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية.

2-1-2 توجد علاقة ارتباطية بين ادمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني " الجسدي" لدى تلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية.

2-2 توجد فروق دالة احصائيا في ادمان الالعاب الالكترونية لدى تلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية تبعا لمتغير الجنس.

## 3/ أهداف الدراسة:

– معرفة العلاقة بين ادمان الالعاب الالكترونية والسلوك العدواني لتلاميذ السنة الخامسة الابتدائي.

– الكشف عن الفروق في مستوى الادمان على الالعاب الالكترونية بين الجنسين لدى تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي.

– الاطلاع على واقع الممارسة الإلكترونية بين تلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي.

– الكشف عن العلاقة بين ادمان الالعاب الإلكترونية والسلوك العدواني " اللفظي" لدى تلاميذ مرحلة الابتدائي.

– الكشف عن العلاقة بين ادمان الالعاب الإلكترونية والسلوك العدواني "الجسدي" لدى تلاميذ مرحلة الابتدائي.

## 4/ أهمية الدراسة:

– تساهم هذه الدراسة في اطلاع المعلمين المرشدين والتربويين وأولياء الأمور والطلاب على أهم الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المترتبة على ممارسة الأطفال الجزائريين في الألعاب الإلكترونية، وبالتالي يمكن الاسترشاد بنتائج وتوصيات هذه الدراسة عند الرغبة في شراء برمجيات الألعاب الإلكترونية أو الرغبة في انتاج الالعاب الالكترونية جديدة.

– أيضا تكمن أهمية هذه الدراسة كونها تجعلنا أكثر تحكما في السلوك العدواني لدى الطفل، مما يساعد في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها والسيطرة عليها.

## 5/ أسباب اختيار الموضوع :

### *أسباب ذاتية :

السبب الذي بتمثل أساسا لمعرفة أسباب انتشار هذه الالعاب الالكترونية، وقاعات الألعاب الإلكترونية في البلدان العربية وخاصة الجزائر في الآونة الأخيرة وبشكل واسع المعرفة اثارها على سلوكيات الاطفال اضافة إلى كون هذه الوسيلة الترفيهية اكثر انتشارا وخاصة في اواسط الأطفال والمراهقين، على خلاف الفئات الاخرى في المجتمع، ومن اكثر الاسباب التي تجذبنا للموضوع هي معرفه سبب اعتماد هذه الالعاب على السلوك العدواني بصفة كبيرة على حساب مواد اخرى، بالاضافة إلى معرفه مدى ارتباطها بالسلوك العدواني للطفل.

### * أسباب موضوعية:

– البحث عن الأسباب انتشار هذه الالعاب الالكترونية وقاعات الألعاب الإلكترونية في الجزائر خاصة ه في الآونة الأخيرة، وإلى ماذا بعود هذا الانتشار الواسع.

– التقصي وراء أسباب تعلق الأطفال بهذه الألعاب الإلكترونية خاصة في الآونة الأخيرة ودور الوالدين في الرقابة.

– إعتماد هذه الألعاب على السلوك العدواني بصفة كبيرة وتأثير ذلك على الطفل وسلوكه.

– عادات ممارسه الطفل الجزائري لهذه الالعاب الالكترونية ومدى تاثيرها على سلوكياتهم.

– معرفه أهم الألعاب الإلكترونية المفضلة عند الأطفال، حتى مبادئها في اللعب، وأفكارهم وتوجهاتهم البلدان التي قامت بتصنيعها.

## 6/ الدراسات السابقة :

### 6-1 الدراسة الاجنبية :

دراسة أمريكية حديثة قام باحثون وأخصائيون وأطباء، أجريت سنة 2010 بمدينة شيكاغو، عن الاطفال الممارسين الالعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف التي يمكن أن تزيد من الافكار والسلوكيات العدوانية عندهم، وأشارت الدراسة إلى أن هذه الالعاب قد تكون أكثر ضرر من افلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها لذا لأنها الكثير من أخصائيين الاجتماعيين وأطباء النفسيين يلقون اللوم على الالعاب الالكترونية على أمها السبب الاساس في زيادة العنف في المجتمع، وقالو أن الالعاب تنمي العنف بشكل غير

هادف في نفوس النشء، وإشاعة الجنس والفاحشة بين الاطفال والمراهقين وذلك من خلال انتشار الالعاب التي تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الاباحة الرخيصة التي تفسد عقول الاطفال والمراهقين إلى حد سواء، تلك يتم جلبها عن طريق الانترنت ومن ثم ترويجها، وأكدت الدراسة أن إدمان اللعب على هذه الالعاب الالكترونية أدى ببعض الاطفال والمراهقين إلى حد الادمان المفرط مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الاشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الالعاب في الاماكن المخصصة ممارسة هذه الالعاب مثل واشنطن، وشيكاغو، ولندن، بريطانيا، حتى وألقى والد الطفل القتيل اللوم على الالعاب الالكترونية العنيفة وإدمان الاطفال على الالعاب الإلكترونية.

من خلال هذه الدراسة التي جاءت في صميمها بعدما وصل الامر إلى تفشي الجريمة في المدارس وبين الاطفال، سواء من خلال القتل، أو الاعتداءات، ذلك طبعا لما يتلقاه الطفل من مشاهد العنف اليومية النموذجية بالنسبة إليها والتي أكدت للطفل النشء ان العنف والجريمة أمر عادية ولبد منه، وفي مضامين هاته الالعاب ما

يهدد القيم السوسيولوجية الطفل والعقائدية، فإنه بذلك حاولت الدراسة إيصال ذلك للسلطة والمجتمع موجهة أوجه الاتهام للمجتمع ككل الذي يسمح بدخول هذه الالعاب عالم الاطفال، وبعد هذه الدراسة التي تركت أثر في المجتمع الامريكي أصبحت قاعات اللهو والترفيه تشترط سن الدخول 18 سنة كشرط الاساسي، وفرض الرقابة عليها.

## 6-2 الدراسات المحلية :

### 6-2-1 الدراسة الأولى :

أطروحة دكتوراه حول الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، من إعداد أحمد فلاق، جامعة الجزائر، كلية العلوم والسياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2008-2009.

تمحورت إشكالية هذه الأطروحة حول ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟

وقد حاول الباحث من خلال هذه الأطروحة الإجابة عن التساؤلات التالية:

- ما هي مكانة ألعاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري؟
- ما هو مصدر ألعاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري؟
- ما هي خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟

- ما هي القيم المحتواة في هذه الألعاب؟
- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب؟
- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟
- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟
- سعت وهدفت الدراسة إلى تقصي ومعرفة القيم المتضمنة بألعاب الفيديو المنتشرة في السوق الجزائرية من أجل تحديد مدى ملائمتها لتنشئة الطفل الجزائري بحكم أن هذه المنتوجات غريبة عن المجتمع الجزائري وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر، وسعت إلى معرفة مدى تأثر الطفل الجزائري بالقيم المحتواة في هذه الألعاب.

ووصل الباحث في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات أجاب بها عن التساؤلات التي تم طرحها في البداية وذلك من خلال تحليل الكيفي والكمي لمضامين ألعاب الفيديو المفضلة لدى العينة، وقد تطرق في الجانب التطبيق إلى تفاعل العينة مع مضامين ألعاب الفيديو، وقدم استنتاجات الجزء الميداني من الدراسة وخلاصة عام لمختلف النتائج وقدم في الأخير بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة الدراسة.

### 6-2-2 الدراسة الثانية :

دراسة ماستر حول الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي من إعداد الطالبتين سعاد وهناء، بن مرزوق نوال، جامعة بونعامة خميس مليانة سنة 2015 -2016 واشكالية هذه الدراسة تتمحور حول أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة على تنامي السلوك العدواني لدى الأطفال المتمدرسين بمرحلة الابتدائية، ومجتمع الدراسة هو مدرسة مقران عبد القادر التي تنظم مجموعة الأطفال الذين يدرسون السنة الثانية والثالثة والرابعة والخامسة ابتدائي، سنهم يتراوح بين 7 إلى 12 سنة ويمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تظهر عليهم سلوكات عنيفة وعدوانية، فقد اعتمدت هذه الدراسة هذه على العينة القصدية العمدية والمنهج المستخدم هو المنهج الوصفي، وأداة جمع البيانات الملاحظة والمقابلة.

لقد توصلت هذه الدراسة إلى إن ممارسة الألعاب الإلكترونية يثير نوع من الرغبة والإدمان لدى الطفل، مما يجعله يستجيب ويتفاعل معها من خلال التقليد والمحاكاة لتلك السلوكيات العدوانية، ومن خلال ما يمثله أبطال اللعبة وما تمثله من تصورات ومبادئ وأفكار عدوانية والتي يكتسبها الطفل على شكل أحداث حسية يجسدها على أرض الواقع، وتعدت هذه الظاهرة لتشمل البيئة المدرسية حيث يجد الطفل محيط مناسب لترجمة العنف الافتراضي مع اقرانه، وتمت استفادتنا من هذه الدراسة من خلال الجانب المنهجي باستخدام نفس المنهج وهو المنهج الوصفي.

## 6-3- الدراسات العربية :

### 6-3-1-الدراسة الاولى :

دراسة ماجستير حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، من إعداد دلال عبد العزيز الحشاش، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص الإرشاد النفسي والتربوي، 2008 .

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

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية؟

واعتمدت هذه الدراسة على اختيار فرضيتها الرئيسة الآتية:

(0.05) بين متوسط درجات طلبة المجموعة (a) لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية.

(0.05) بين متوسط (a) توصلت الدراسة إلى وجود فروق فردية ذات دلالة إحصائية عند مستوى

درجات طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ولصالح طلبة المجموعة التجريبية.

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

إن هذه الدراسة العربية المتمثلة في الدولة الكويت التي قامت بها الدكتورة دلال عبد العزيز الحشاش، الالعاب الالكترونية العنيفة في ظلل غياب السلطة الاسرية، وحاولت من خلال مذكرها ترك توصيات عامة في بعد ملاحظتها لسلوكات غريبة وبعيدة عن القيم العربية والاسلامية، والمتسمة بالعنف والعدوان من جراء

الممارسة مضمونها الحذر من هذه الالعاب وتتركه من أثر سلبية على السلوك لدى الطفل أو المراهق أو الفرد بصفة عامة، وما يهدد المجتمع.

### 6-3-2- الدراسة الثانية :

أطروحة دكتورة (حول أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن من إعداد الشحروري مها من جامعة عمان العربية للدراسات العليا، الأردن، 2006، ولقد تكونت عينة الدراسة من ( 75 ) طالب وطالبة من الصف الخامس إبتدائي، حيث وزعو على مجموعتين، مجموعة ضابطة كان عدد أفرادها)

( 39طالب وطالبة، ومجموعة أخرى تجريبية موزعة على مجموعتين، احداهما قدمت لها ألعابا موجهة والمجموعة الأخرى قدمت لهم ألعابا غير موجهة، ولتحقيق هذه الدراسة قامت الباحثة بإعداد بطاريتين احداهما احتوت على ألعاب موجهة وأخرى على ألعاب غير موجهة، وطلب من المجموعتين التجريبية ممارسة هذه الألعاب بما يعادل حصة واحدة في الأسبوع على مدى فصل للذكاء الانفعالي ومقياس العمليات" " bar, on "دراسي واحد، ولبيان أثر الألعاب الإلكترونية، ثم العمل باستخدام مقياس" بار واون( المعرفية a>).

و لقد توصلت نتائج هذه الدراسة أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية على مقياس العمليات المعرفية الكلي عند مستوى (0.05) من المتوسطات الحسابية لصالح المجموعات الغير موجهة وذلك عن متغير المجموعة، كما دلت نتائج هذه الدراسة على وجود لصالح (a >) فروق ذات دلالة إحصائية في الدرجات على مقياس " بار أون "للذكاء الانفعالي الكلي عند مستوى ( 0.05) المجموعة غير موجهة.

## 7/ تحديد مفاهيم الدراسة :

### اللعب :

نشاط حر موجه أو غير موجه يكون على شكل حركة أو سلسلة من الحركات يمارس فرديا أو جماعيا، ويتم فيه استغلال لطاقة الجسم الدهنية والطاقة الجسمية ايضا، ويمتاز بالخفة والسرعة في التعامل مع الاشياء ولا يتعب صاحبه وبه يتمثل الفرد المعلومات التي تصبح جزءا لا يتجزا من البنية المعرفية للفرد، ولا يهدف إلى الاستمتاع وقد يؤدي وظيفة التعلم.(صوالحة، 2013، ص 15-16).

## التعريف الاجرائي للعب :

نعني باللعب هي ممارسة الاطفال لمختلف الالعاب والنشاطات وبمختلف انواعها ومجالاتها واشكالها، حيث قد يلجئ الاطفال للعب على اجهزة الكترونية أو الذهاب حتى إلى قاعات الالعاب الالكترونية من اجل الترفيه واللعب، أو اللعب بالالعاب الشعبية المعروفة أو العاب خاصة ترفه عنهم .

## الالعاب الالكترونية :

هي نوع من الالعاب التي تظهر على شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب) أو على شاشة التلفاز (العاب الفيديو) التي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام تحدي للامكانات العقلية أو تحدي لاستخدام اليد مع العينين (التازر البصري –الحركي) ويكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية(الشحروري، 2008، ص46)

## التعريف الاجرائي للالعاب الالكترونية :

هي مجموعة من الالعاب التي يلعب بها الاطفال والتي تتوافر في شكلها الالكتروني "الي" تتظمن بعدا تفاعليا والتي تكون متوفرة بين ايديهم في منازلهم أو قاعات مخصصة لها يذهبون اليها لممارستها وهذه الالعاب متنوعة الاشكال والمحتويات .

## ادمان الالعاب الالكترونية :

هي ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الطفل على ممارسة الالعاب الالكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم، يؤثر على نشاطه الطبيعي كطفل، ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية مخلفا حالة من التعلق الشديد بتلك الالعاب تحتل وجدان الطفل في يقظته ونومه.(www.addiction-wiki.com)

## السلوك العدواني :

نشاط هدام يقوم به الفرد لإلحاق الأذى بالآخرين سواء بالاستهزاء أو السخرية أو إحداث الأذى والألم الجسدي. (الشيخلي، 2009، ص 19)

## التعريف الاجرائي للسلوك العدواني :

هو كل التصرفات التي يقوم بها الطفل لالحاق الضرر بالاخرين، سواءا في المترل أو في المدرسة أو محيطه الاجتماعي، سواءا كانوا اشخاص أو وسائل ومهما كان نوعه لفظي أو جسدي.

# الفصل الثانـــي

## الإدمان على الألعاب الإلكترونية

تمهيد

1- تعريف اللعب

2- أهمية اللعب

3- أنواع اللعب

4- النظريات المفسرة للعب

5- تعريف الادمان على الالعاب الالكترونية

6- نشاة الالعاب الالكترونية

7- انواع الالعاب الالكترونية

8- مجالات الالعاب الالكترونية

خلاصة

## تمهيد :

على الرغم من اختلاف مناطق سكن الأطفال وانتماءاتهم الوطنية، واختلاف المعايير الدينية والقومية أو الشعائرية، يشعرون بحاجتهم إلى اللعب ويبادرون بالفعل إلى اللعب لسد حاجتهم هذه .

كذلك أن الكبار يشعرون تلقائيا في بعض الأحيان لمثل هذه الحاجة، إذن نستنتج من هذا أن بني الإنسان، شيبا وشبابا، أطفالا يمارسون اللعب بغض النظر عن أعمارهم، فكل منهم يمارس جزء من أوقاته اليومية للعب والمشاهدة لعله ينفس بذلك عن معاناته اليومية وينسى بها طور الجد ولو لبرهة قصيرة، حيث يلجأ الأطفال لمختلف الألعاب لسد هذه الحاجات وإشباع الرغبات، ومن بين هذه الألعاب والتي تعتبر الأوسع انتشارا والأكثر استعمالا هي الألعاب الإلكترونية التي تتميز عن الوسائل الترفيهية الأخرى مثل التلفزيون، الراديو، وغيرها، بأنها وسائط ترفيهية تسمح للاعب بالانخراط حركيا في السيناريو المقدم والتحكم في المحيط ولكن من تكثير الاطفال لممارسة الالعاب الالكترونية اصبح الكثير منهم مدمنا عليها ويجدون صعوبة في التوقف عن ممارستها ..

لهذا سنسعى من طول هذا الفصل الذي هو تحت عنوان الادمان على الالعاب الالكترونية، وتم تقسيمه إلى مبحثين المبحث الاول تناولنا فيه ماهية اللعب بالإضافة إلى تعريف اللعب وأنواعه ووظائفه أيضا إلى تقسيمات الالعاب ونظرياته، أما في المبحث الثاني فتناولنا ماهية الالعاب الالكترونية من خلال مفهومها وتنشئتها كذلك مجالاتها وانواعها.

## 1-اللعب :

### 1-1- تعريف اللعب :

يعرف اللعب لغويا، كما ورد في قاموس المحيط، بأنه مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جد، وهذا يعني انتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب، وكما ذكر في قاموس المنجد، المزاح وفعل فعل بقصد اللذة أو التنزه، فعل لا يجدي عليه نفعا( العناني، 2002، ص 15).

هناك مجموعة من التعريفات للعب تتعدد في الصياغة والمفهوم وترتبط فيما بينها بخيط مشترك من الصفات، وهذه الصفات هي الحركة والنشاط والواقعية والمتعة، وفيما يلي عينة مختارة من هده التعريفات التي اوردها عدد من الباحثين في ابحاثهم ومؤلفاتهم في هدا المجال والتي نأمل أن تكون كافية لإعطاء فكرة واضحة عن اللعب الذي يمارسه الأطفال كوسيط تربوي لإنماء شخصيات الأطفال في مختلف جوانبها:

- نشاط حر موجه أو نشاط غير موجه، يمارسه الاطفال لغاية التسلية والمتعة، ويستثمره الكبار عادة لسهم في انماء شخصيات الاطفال بإبعادها المختلفة :العقلية والجسدية والانفعالية والاجتماعية.

- عملية تمثل الفرد للمعلومات حيث يتم تحويل المعلومات الواردة لتناسب حاجات الفرد ويعتبر اللعب والمحاكات والتقليد جزء لا يتجزأ من عملية النمو العقلي، والذكاء لدى الفرد.

- نشاط يمارسه الناس افرادا أو جماعات بقصد المتعة والتسلية وليس لدافع اخر.

- حركة أو سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية والمتعة.

- السرعة والخفة في تناول الاشياء أو استعمالها أو التصرف بها.

و بشكل عام فان اللعب هو :

- نشاط حر موجه أو غير موجه، يكون على شكل حركة أو سلسلة من الحركات يمارس فرديا أو جماعيا ويتم فيه استغلال لطاقة الجسم الدهنية والطاقة الجسمية ايضا، ويمتاز بالخفة والسرعة في التعامل مع الاشياء ولا يتعب صاحبه وبه يتمثل الفرد المعلومات التي تصبح جزءا لا يتجزا من البنية المعرفية للفرد، ولا يهدف إلى الاستمتاع، وقد يؤدي وظيفة التعلم.(صوالحة، 2013، ص 15-16)

## 1-2- أهمية اللعب :

- عبر التاريخ من افلاطون حتى يومنا هذا، هناك إجماع على أهمية اللعب للطفل بوصفه وسيلة للمتعة والتعلم وفي تراثنا الإسلامي شواهد كثيرة على مكانة اللعب عند الطفل، يقول رسول الله صلى الله عليه وسلم "التراب ربيع الصبيان"، ويقول أيضا"لاعبوهم سبعا وأدبوهم سبعا وصاحبوهم سبعا"، فاللعب في ذاته مكافئة للطفل وهو ضرورة بيولوجية مهمة تتم به عملية النمو والتطور، أي انه يخدم جميع جوانب النمو فيكتسب الطفل منه مهاراته الحركية ويتقوى جسمه، ويقوم بعمليات معرفية من استطلاع واكتشاف واستدعاء للصور الذهنية والرموز المفاهيم التي سبق وأن كونها وحدات، وفه يوجد أدائه اللغوي فيثري قاموسه اللغوي ويتعلم معاني وتراكيب لغوية جديدة، وفيه يقوم بنشاط اجتماعي انفعالي عندما يؤدي ادوار الأب والأم ويعبر عن انفعالاته هو يختبر أنواع السلوكات التي تتلاءم مع الموقف كل ذلك بحرية تامة دون خوف أو تعرض لنتائج غير سارة، واللعب وسيلة للتعبير عن الذات والكشف عن قدراتها ومواهبها وهو رمز الصحة العقلية والنفسية والجسدية للطفل الذي يمارسه، وأما الطفل الذي لا يمارسه هو دليل لوجود خلل نفسي أو عقلي أو ضعف جسدي عنده.(عويس، 2003، ص371-372)

- تكمن أهمية اللعب في أنه حاجة من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر هام من مظاهر سلوكه، كما إنه استعداد فطري لديه وضرورة من ضروريات حياته، بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصل معها، كما ينمو جسميا وعقليا ولغويا وانفعاليا واجتماعيا، ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال، كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية والاجتماعية، وليس معنى ذلك أن اللعب قليل الفائدة بالنسبة للكبار، بل إنه ضروري لكل إنسان في كل مرحلة من مراحل العمر، إنه البهجة والفرحة والإبداع والانطلاق في عالم جميل خلاب. ( العناني، 2002، ص 15 )

- كما أن للعب قيمة الاجتماعية تتضمن تعلم الطفل من خلال الألعاب الجماعية أسلوب الارتباط بالمجتمع وحل المشاكل الناشئة عن هذه الارتباطات والمنهج الصحيح والمناسب لمعاشرة الآخرين والتعامل معهم بالمثل، وللعب مع الزملاء كذلك دور في تلقين الفرد طابع التكافل والتعاضد، وفي تعرفه على الحدود المعقولة لتوقعاته من الآخرين وتوقعات منه، مما يؤدي إلى استبدال مشاعر العداء بينهم بالحب والمودة وبهذا يتعلم الطفل النمط الصحيح لسلوكه الاجتماعي، كما يتعلم الطفل من خلال اللعب نمط التمييز بين الحسن والسيئ واكتساب المثل الأخلاقية وتطبيقها، إنه يتفهم ضرورة تطبعه بالصلاح، بالصدق والعدل وضبط النفس

والالتزام بالمبادئ الأخلاقية ثم أنه يتنبه من خلال خبراته إلى أن أبويه قد يتغاضيان عن أخطائه ولكن الآخرين لا يسلكون معه بمثل هذا التسامح. ( موثقي، 2004، ص 34) .

## 1-3- أنواع اللعب :

### أولا: اللعب البدني

من أكثر أنواع اللعب شيوعا لدى الأطفال اللعب البدني والحركي، ويمكن ملاحظة هذا النوع من اللعب يتطور من البسيط والتلقائي والفردي إلى الألعاب الأكثر شيوعا وجماعية على النحو الأتي:

- **اللعب الحس الحركي**: إن بدايات نشاطات اللعب تبدأ مع الطفل منذ شهوره الأولى حيث يتصف اللعب بالأتي:

- نشاط حر وتلقائي يقوم به الطفل ويتفوق به عن غيره متى رغب، وهو نشاط فردي في معظمه .

- نشاطات اللعب تكون غالبية استكشافية واستطلاعية وفيها يحصل الفرد على البهجة والمتعة .

- الأمثلة على نشاطات اللعب الحس الحركي : الألعاب الاستطلاعية، مشاهدة ومراقبة الأشياء المتحركة والقبض على الأشياء وقذفها أو رفعها في الفم ....الخ وفي النصف الثاني من عامة الأول ينجذب الطفل إلى الألعاب بسيطة يلعبها مع الأم تسمى " ألعاب الأم. "

- **ألعاب السيطرة والتحكم** : في مرحلة ما قبل المدرسة يتحول الطفل إلى الاهتمام بنشاطات أكثر تقدما وتعقيدا تعرف بألعاب السيطرة والتحكم ويسعى الطفل لاختبار مهاراته هذه بالألعاب متعددة تدعى ألعاب المهارة كالسير على الحوافز في الشوارع، والقفز في أماكن مرتفعة، والتقاط الكرات برشاقة .....الخ.

- **اللعب الخشن** : هو نوع من الألعاب الأكثر شيوعا خاصة عند الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة الوسطى والمتأخرة، حيث يعتمد الأطفال على اختيار قدارتهم عن طريق ألعاب تتصف بالخشونة مثل المصارعة والاشتباك.( الحيلة، 2004، ص 54- 55 )

- **اللعب الجماعي**: أو ما يعرف بألعاب الجيرة، حيث تكون في جماعة اللعب غير محدودة، وهي ألعاب بسيطة غير معقدة وقواعد قليلة، حيث ينصب اهتمام الطفل حول المهارة والتفوق، ويتماشى تطور اللعب الجماعي عند الطفل نمو سلوكه الاجتماعي .

## ثانيا : اللعب التمثيلي:

- يرتبط اللعب التمثيلي بقدرة الطفل على التفكير الرمزي، وهذا ما يتضح بقيام الطفلة بإرضاع دميتها أو وضعها في العربة والتجوال بها، كما يقوم الطفل بتقمص شخصيات الكبار، ومن فوائد اللعب التمثيلي للطفل نذكر :

- يعتبر وظيفة تعويضية تتمثل في تنمية الطفل على تجاوز الواقع وتلبية احتياجاته بصورة

تعويضية .

- وسيط هام لتنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال، لأنه ينطوي في أساسه على الكثير من الخيال والتخمين والتساؤلات والاستكشاف يعد متنفسا لتفريغ مشاعر التوتر والضيق والغضب التي يعاني منها الطفل بالطريقة الصحيحة يساعد الطفل على فهم وجهات نظر الآخرين من خلال أدائه لدورهم كدور الأم والمعلم أو الجندي، وهذا ما يساعده على القيام ببعض الأدوار في المستقبل (الحيلة، 2004، ص 57- 58 ).

إن اللعب التمثيلي يساعد الطفل على تقمص الشخصيات والأدوار، يعتبر هذا اللعب وظيفة أساسية في تلبية حاجات بصورة تعويضية، كما يخلصه هذا الأخير من التوتر والضيق والغضب التي يعاني منها الطفل .

## ثالثا : اللعب التركيبي البنائي:

في سن السادسة من العمر يبدأ الطفل باستخدام المواد بطريقة محددة وملائمة في البناء والتشييد، بينما يكون قبل السادسة موضعا للصدفة يضع الأطفال الأشياء بجوار بعضها بعض، وينمو اللعب التركيبي مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة حيث يركز على بناء النماذج مثل : عمل العجينة على شكل جبال واستخدام القص واللصق والألوان، إما في مرحلة الطفولة المتأخرة، فيطور اللعب التركيبي ليصبح نشاطا أكثر جماعية وتنوعا وتعقيدا، ومن المظاهر المميزة لنشاط الألعاب التركيبية : بناء الخيام، الألعاب المترلية، عمل نماذج من الصلصال .....الخ ( الحيلة، 2004، ص 58)

## رابعا : الألعاب الثقافية:

يقصد بها تلك النشاطات المثيرة لاهتمام الفرد والتي تلبي احتياجاته وحب الاستطلاع لديه والمتمثلة في الرغبة في المعرفة واكتساب المعلومات والتعرف إلى العالم المحيط به، وهذه النشاطات غالبا ما تكون نشاطات ذهنية كالمطالعة أو مشاهدة البرامج المسرحية أو التلفازية وتتميز هذه الألعاب بالآتي:

- أنها نشاطات مثيرة للاهتمام الفرد لارتباطها بدافع داخلي يتمثل في الرغبة في المعرفة بشتى أنواعها ومجالاتها.

- أنها نشاطات تتطلب من الفرد جهدا ذهنيا سواء في استقبال المعلومات وإد ا ركها وتحليلها أو دمجها في البناء المعرفي واختزانها .

- أنها نشاطات تجلب "ضمنا" الإحساس بالمتعة والتسلية للفرد الذي يمارسها أو يشاهدها( الحيلة، 2004، ص60)

## 4- النظريات المفسرة للعب :

من اهم النظريات التي تطرقت للعب نذكر منها:

***نظرية التحليل النفسي**: انبثقت هذه النظرية من أعمال "فرويد" وأتباعه والمفاهيم التي استخدمت في وصف نمو الطفل الوجداني والاجتماعي، فقد طور "فرويد" تكتيكا علاجيا لعلاج المضطرين نفسيا أسماه التحليل النفسي" وتوصل إلى أن الاضطراب لدى الأفراد يعود لتأثير الخبرات المبكرة التي تعرض لها الأفراد في بداية حياتهم(العناني، 2002، ص98)

فهذه النظرية تنظر إلى اللعب على أساس أنه وظيفة نفسية في حياة الطفل تعمل على تخفيف ما يعانيه من صراعات وقلق نفسي وتوتر يومي، واللعب هو عبارة عن تغيير رمزي غالبا، صادر عن رغبات أو مخاوف ملازمة أو متاعب لا شعورية مما يؤدي إلى خفض مستوى التوتر والقلق لدى الطفل، كما تعرف هذه النظرية بنظرية التخفيف من القلق (مصلح، 1990، ص48)

***نظرية الجشطالت**: اهتم علماء النفس في مستهل القرن العشرين بتفسير اللعب على الإدراك الحسي المتكامل متأثرين بنظرية الجشطالت، وقد وضح "كوفكا Koffka "بأن نمو الطفل يتضمن أحد مبادئ الجشطالتية، حيث أن حدوث الإدراك الحسي يؤدي إلى استشارة الاستجابة، فمثلا: عند مرور الطفل بجرس الباب يرغب في دق الجرس لوجود علاقة تركيبية مباشرة بين الإدراك الحسي لنموذج معين وبين العمل المناسب له، كما قد يحتضن الطفل الدمية أو يرميها كما لو كانت طفلا، وهذا في اللعب الإيهامي، ويرى "كيرت لوين Kurt Lewin" بأن سلوك الفرد يتوقف على الموقف الذي يجد نفسه فيه، وتختلف استجابته باختلاف عمره وشخصيته وحالته الراهنة.(مصلح، 1990، ص49)

***نظرية ديناميات الطفولة**: يرى عالم النفس "بويتنديجك" أن الطفل يلعب لأنه طفل، ويعني بذلك أن الطفل يلعب لوجود خصائص معينة للآليات النفسية لا تسمح له بأن يعمل أي شيء إلا أن يلعب، فديناميات الطفولة عند "بويتنديجك" لها أربع خصائص تفسر طبيعة اللعب، وأولى هذه الخصائص نقص التوافق الحسي الحركي، فالاندفاع الانفعالي والحاجة إلى التفاهم الراجع للمشاركة الوجدانية أكثر من الحاجة إلى المعرفة

الموضوعية، وأخيرا التذبذب بين الخجل من ناحية واحترام الأشياء من ناحية أخرى ينشأ عنه التردد بين الإقدام والتراجع.

ويرى "كارCarr" أن اللعب وسيلة للتنفيس عن الميول الذميمة وتحويلها إلى ميول مقبولة عن طريق التوجيه، بينما يرى "لانج Lange"أن الهدف الأصلي للعب هو تكامل الذات، من خلال هذه الديناميات التي تسيطر على العلاقات بين الطفل والبيئة ينشأ اللعب وتظهر قيمته كوسيلة للتفاعل بين الطفل وبين زميله في النشاط والموضوع الخارجي الذي يستخدمه كأداة أو ميدان للعب.(يوسف، 1962، ص30-31)

***نظرية بياجيه للعب**: اهتم "بياجيه Piaget بدراسة النمو العقلي لدى الأفراد، وأوضح أن الطفل أثناء عملية التعلم هو عنصر إيجابي فعال وليس مجرد مستقبل للمعرفة.

وقد وضح بياجيه عدة مراحل للنمو المعرفي وهي:

المرحلة الحسية الحركية: وتمتد من الولادة حتى نهاية السنة الثانية تقريبا .

مرحلة ما قبل العمليات: وتمتد من النهاية السنة الثانية حتى السنة السابعة .

مرحلة العمليات المادية: وتمتد من السابعة حتى الحادية عشرة.

مرحلة العمليات المجردة.

من المعروف أن نظرية بياجيه تقوم على عمليتين رئيسيتين هما التمثل والمواءمة، وتشير عملية التمثل إلى النشاط الذي يقوم به الطفل لتحويل ما يتلقاه من أشياء أو معلومات إلى بنى خاصة به وتشكل جزء من ذاته، أما عملية الملائمة فهي النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف أو يتوافق مع العالم الخارجي الذي يحيط به، ويعزو بياجيه عملية النمو العقلي عند الأطفال إلى النشاط المستمر للعمليتين وبشكل متكامل ونشط، واللعب في نظر "بياجيه" هو التمثل الخالص الذي يحول المعلومات المستجدة الواردة لتناسب مع حاجات الفرد ومتطلباته، فاللعب والمحاكاة جزء لا تتجزأ من عملية التطور العقلي. (العناني، 2002، ص 103)

***نظرية آدلر حول اللعب**: يقول"أدلر" في لعب الأطفال هو إشباع حاجاته عن طريق النشاط الجسمي أو التخلي فيقول "إن الطريقة التي يلعب بها الطفل والأنواع التي يحتاجها ومدى الاهتمام الذي يظهره نحوها إذ توضح اتجاهاته نحو بيئته وكيفية علاقته مع زملائه سواء كانت علاقة صداقة أم عداوة"، كما يمكننا عن طريق اللعب مشاهدة جميع اتجاهات الشخص نحو الحياة بوجه عام بملاحظة الطفل أثناء اللعب وفي هذا الإطار يرى "أدلر" إن النظرية السابقة لم تعط تفسيرا شاملا لوظيفة اللعب، فاللعب كأي نشاط آخر لابد له من دوافع ويظهر في صور مختلفة من السلوك والتصرفات سواء كان نشاطا جسميا أو عقليا(نمرود، 2008، ص82-83).

## 5- الادمان على الالعاب الالكترونية واساسياتها :

### 5-1- ادمان الالعاب الالكترونية :

تستهلك الالعاب الالكترونية الكثير من وقت اللاعبين مما يؤدي إلى ادمانها، اذ ان هذا الادمان اصبح معترفا به دوليا ويساوي بخطورته ادمان المقامرة القهرية، حيث يكون هدف اللاعب هو الفوز يتحول حب الالعاب الالكترونية إلى ادمان عندما يقضي اللاعبون معظم وقتهم في لعب العاب الفيديو على حساب العمل أو الدراسة أو التمارين البدنية أو المناسبات العائلية أو الانشطة الاجتماعية، مما قد يؤثر عليهم سلبا.

## 5- مفهوم الالعاب الالكترونية :

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية. خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة إلى القرص المدمج إلى شبكة الأنترنيت وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب، حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنيت.(الشحروري، 2008، ص 46)

## 6- نشاة وتاريخ الالعاب الالكترونية :

يرى "ألان لوديباردار Alain le Diberder" بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست

مراحل حتى 2003، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها، تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة، وبصعود قوي للقطاع وبمظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب "لوديباردار".

- **المرحلة الأولى:** انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "بونغ PONG" و"حرب الفضاء " space war التي اخترعها فيزيائي ومهندس الكرونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة.

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التليفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية.
- ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة "Processeur Micro" المسوقة من مؤسسة "اينتال "عام 1971، وفي العام الموالي 1972 أسس "نولان بوشنال " Nolan Bushnell أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية "أتاري Atari" وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغ Pong" أول عام باعت "أتاري" أكثر من 10 ألاف الة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة" بونغ"، لتشتري مؤسسة "وارنر Warner" في ذات أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة "ابلApple" تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر "ابل 2، Appele2" أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى انهاء الدورة الاولىAppele لالعاب الفيديو عام 1977، وسيبقى "بوشنال ""و"أتاري" الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية(فلاق، 2009، ص 113)

- **المرحلة الثانية:** تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي"2600 VCS" من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب، (Editiondes jeux) وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان pac-man" التي اخترعت في اليابان "توروايياواتاني Toru Iwatani" لمؤسسة "نامك Namco" واشترت أتاري أجهزة "vcs التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين أدت إلى تضخم في انتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء.

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها ألات تجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارنر" نشاط عارضة التحكم "أتاري" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر"كومودورCommodore" وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكو Namco" في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت "نينتاندوNintendo" وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر

ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس Nes "مدللة اليابانيين، ويعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية:

1- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

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

3- البطل المميز ل"نيس" وهو ماريوMario وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا .

4- مجنونة "دونكي كونغ Donkey Kongويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية Graphiste"شيجيرو مياموتو "shigeru Miyamoto وجها رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

**المرحلة الثالثة:** جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور"commodore و" سينكلير"sinclair وأمستراد "Amstrad وفي عام 1986 " أتاري أس تي Atari st الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية ( البيانية) والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى اخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل من مستوى ويتبع الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة ا لوسائط فالكثير من المصممين البيانيين "Infographistes المستقبليين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل "أميغا Amiga أو " أتاري أس تيAtari st.( فلاق، 2009، ص114)

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة)، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجارات التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل "بي سيpc أو "ابل apple وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت "نينتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

**المرحلة الرابعة:** تتوافق هذه المرحلة مع انتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتاندو" عبر "سوبرنيسSUPER NES وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا SEGA من خلال لعبة

"ميغارايفرMEGADRIVER وتعد هذه الرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الألي PC وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل "ميست Myst أو "سيفن كويست seven Quist وكذا ألعاب الأدوار مثل "فاينل فانتيزي Final fantasy ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدأ أن بطل سيغا تفوق على ماريو.

**المرحلة الخامسة**: وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الاعلام المتعدد الوسائط Multimedia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع "المعالجات المخصوصة processeurs Dédiés واستعمال القرص الضوئي المضغوط cd rom والألعاب على الشبكات المحلية lan وعلى الانترنيت.

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو سوني "sony" بلعبته "بلايستايشن" playsation واحترام في هذه المرحلة الصارع بين "سوني و"نينتادو مما أزال "سيغا" التي انسحبت من السوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو لاراكروفت "Lara croft" التي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية (ايفركويست Everquist واولتيما اونلاين Ultima online) وألعاب "أف بي أس FBS المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المركزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب، ومن أمثلتها "دوم Doom ثم "هالف لايف Half life" وتبقى "نينتاندو" الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل "البوكيمونات les pokemons التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد، وتجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل ازدهار الإقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا.( فلاق، 2009، ص115).

وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنيت بالانسحاب، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو.

**المرحلة السادسة**: بدأت المرحلة السادسة بدخول "ميكروسوفت Microsoft" والصراع الشرس بين عارضات التحكم :بي أس 2PS-2 وغايم كوب game cube وايكس بوكس xBOX.

**المرحلة السابعة**: من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل " نينتاندو" ديأس Nintendo ds كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل psd" والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004 .

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني" بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي العاب الفديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز "بلايستايشن 3-Playstation 3 الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد "ايكس بوكس 360-xbox 360 ( فلاق، 2009، ص116)

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006، في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها، وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن أثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج، غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخاها مطورو الالعاب الالكترونية فاللعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة، وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا، فقطاع ألعاب الفيديو يرفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الالعاب على عارضات التحكم.

إن دورة حياة عارضة يقدر ما بين 5 و6 سنوات، وتحاول مؤسسة "سوني SONY ديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير " "بلايستايشن "PLAYSTATION اللا " بلايستايشن وان PSONE و"بلايستايشن تو 2PS إلى "بلايستايشن إكس PSX وتسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع أخر طبعة من عارضاتها خلال العشر سنوات المقبلة، كما تعمل مؤسسة "ميكروسوفت "Microsoft على اختصار عمولاتها من أجل تجاوز منافساتها، لكن قد لا يكون ذلك كافيا لفرض نفسها، خاصة وأن "سيغا sega اعتمدت هذه الاستراتيجية وأطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخيلها عن تصنيع عارضات التحكم.

إن تصنيع أي عارضة تحكم جديدة يتطلب تشكيلة جديدة من الألعاب، فالعناوين الجديدة تستفيد من التقدم التكنولوجي للألات، وعند إطلاق عارضة تحكم جديدة يجب توفر من 20 إلى 40 عنوانا، والعرض يزداد تدريجيا، ولا يمكن اعتبار أن تشكيلة ما ثرية إلا بعد 18 شهرا من تسويق عارضة التحكم، وبمجرد بلوغ الالة سنتها الخامسة من الاستغلال يتراجع مستوى مبيعات البرامج طالما أن اللاعبين يتوقعون إطلاق عارضات تحكم جديدة، إن تطور سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم يحدث بفارق 6 إلى 12 شهرا من وضع الآلات في الأسواق، من جهة أخرى فإن نمو سوق برامج عارضات التحكم شهرا من وضع الآلات في الأسواق، من جهة أخرى فإن نمو سوق برامج عارضات التحكم أطول مقارنة بسوق التجهيزات.(فلاق، 2009، ص127).

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

ويعرف سوق برامج اللعبة الالكترونية على أجهزة الكمبيوتر نموا ضئيلا ومنتظما، وسيواصل نموه في السنوات المقبلة، لأن جهاز الكمبيوتر الشخصي يبقى حاملا ضروريا لممارسة بعض أنواع ألعاب الاستراتيجية في الزمن الحقيقي التي تتطلب لوحة رقن، إلى أخره من الألعاب.

غير أن عارضات التحكم تفرض نفسها بشكل متصاعد كأفضل حامل للألعاب في البيت، بما في ذلك عند اللاعبين الذين يملكون أجهزة الكمبيوتر، ومن ثم يمكن توقع ارتفاع مبيعات عارضات التحكم واحتلالها جزء معتبر من ميزانيات التسلية لدى العائلات في أكبر الأسواق العالمية للألعاب الفيديو ( الولايات المتحدة الأمريكية واليابان وأوروبا)، على حساب التسليات الأخرى أو الألعاب الالكترونية على أجهزة الكمبيوتر.( فلاق، 2009، ص 128).

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو أكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام، وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة الكترونيك "أرتس المنتجة للعبة FIFA الشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها 2.5 مليار دولار سنويا، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب بحيث تحضى بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة.

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الأن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثلا في لعبة شطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في الكرة المضرب وكرة القدم، حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية، حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال افريقيا، وزيادة المدن التاريخية في سباق العربات في روما أو في معركة تاريخية بالسيوف والخيول.(نمرود، 2008، ص84).

## 7- انواع الالعاب الالكترونية :

تتمثل الالعاب الالكترونية في ثلاثة أنواع رئيسية معروفة من الأجهزة التي يمكن من خلالها امكانية اللعب بلعبة فيديو، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب، وكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب التي قد تكون عبارة عن منافسة رياضية، لعبة عسكرية، التره والصيد وغيرها، هناك عدة أنواع من العاب الفيديو تقسم حسب عدة مجالات منها حسب المحتوى:

1-ألعاب الألغاز:

يهدف هذا النوع من الألعاب إلى إثارة الذهن حيث يعتمد على التفكير للخروج من متاهة مثلا، المشاركة في مسابقات علمية، بصفة عامة هي تعتمد على الذكاء ألعاب.

2-المحاكاة الرياضية :

يمارس اللاعب خلالها مباراة رياضية مثل لعبة الفيفا.

3-السباقات:

رياضات الحركة حيث وصل هذا النوع من الألعاب إلى درجة كبيرة جدا من التطور، وذلك ما توفره هذه اللعبة من محاكاة حقيقية للواقع، حيث أصبح اللاعب يجلس في مقعد السياقة ممسكا بمقود القيادة بالإضافة إلى السماعات التي يسمع من خلالها صوت الفرامل والمحرك...الخ

4-العاب المغامرة:

مثل الألعاب الخيالية حيث يقم اللاعب بدخول متاهات قد تعرضه للهلاك وتتضمن هذه الألعاب عامل الخوف وشد النفس.

الألعاب الحربية :

يركز هذا النوع على القتال والمصارعة، حيث يستعمل اللاعب كل الأسلحة المتوفرة بالإضافة إلى المتفجرات، مثل"American Army"( نمرود، 2008، ص87-88).

## 8- مجالات الالعاب الالكترونية :

توجد خمس مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب بالألعاب الإلكترونية خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب، فالألعاب الإلكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تعلب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز

الكومبيوتر وشبكة الانترنت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب، ومنه يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:

## 8-1- الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها G F K عند وجود تشكيلة واسعة ( عدة آلاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر، كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل، وتظهر التحليلات التي قامت بها G F K بأن هناك أنواع معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببعض العناوين:

- الألعاب الرياضية.
- الألعاب الكلاسيكية.
- ألعاب التقمص.
- ألعاب المجتمع.

غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالانترنت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال الألعاب فيها لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال الألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الانترنت لمتعاملي الهاتف النقال(قويدر، 2012، ص132-133)

إن إطلاق اللعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكيف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف النقالة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض، أزرار التحكم) لذلك فإن عدد أنواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في المتناول.(فلاق، 2009، ص 130)

## 8-2- الألعاب الإلكترونية على جهاز الكومبيوتر:

إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكومبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي Logiciel تم تركيبه على جهاز كومبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة) الخاصتان بجهاز الكومبيوتر وتمكن الفأرة من الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له الراحة مثل عصى قيادة المروحة أو الطائرة أو مقود السيارة لألعاب السباق، والصورة تتم عبر شاشة الكومبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة

خارجية أكبر أو قناع الأبعاد الثلاثة (D3)، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر الصوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.( قويدر، 2012، ص 133).

## 8-3- الالعاب الإلكترونية على شبكة الانترنيت:

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

تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.

- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالأنترنيت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة على الخط بالمجان.
- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة (massivement Jeux multijoueurs) أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

## 8-4- الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم:

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج PROCESSO مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصي القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد"XBOX" وهو الجهاز التابع لشركة

ميكروسوفت "Microsoft"وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني "sony"مثل بلاي ستايشن 1و2و3 وجهاز أس 2 -2ps واجهزة شركة نيتاندو"NINTENDO" التي تعرف باسم GAME CUBE.( نمرود، ، 2008ص 85).

## 8-5- أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية:

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

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

ب- أجهزة متعددة اللعب: والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام" JAMMA "الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

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

و البرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز x-XBOX أو station play أو game cube في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة.(نمرود، 2008، ص 85-86).

**خلاصة :**

وكخلاصة تناولنا في هذا الفصل الذي كان دوره تقريب فكرة أهمية اللعب بصفة عامة في تنشئة الطفل وتكوين شخصيته ويرجع اختيار موضوع اللعب عند الطفل بالأساس لما له من أهمية بالنسبة للطفل، فالألعاب الإلكترونية وما تحتويه من تقنيات جديدة ومتطورة ومتنوعة، تعتبر من العوامل التي تؤدي إلى تعلق الأطفال بها وتجعلهم يمضون أوقاتا طويلة في ممارستها مما يؤدي بهم إلى ادمانها وتاثر سلبا عليهم من خلال تعزيز السلوك اللاسوي لديهم.

# الفصل الثالث

## السلوك العدواني

تمهيد

1- تعريف السلوك العدواني

2- المفاهيم المرتبطة بالعدوان

3- اشكال السلوك العدواني

4- أسباب السلوك العدواني

5- النظريات المفسرة للسلوك العدواني

7- طرق قياس السلوك العدواني وتشخيصه

8- المقاربات العلاجية للسلوك العدواني

خلاصة

## تمهيد :

ومع تعدد الاضطرابات النفسية والانحرافات السلوكية بكل أشكالها ومظاهرها، لعل من بين أهم هذه الاضطرابات السلوكية انتشارا السلوك العدواني، الذي أصبح عائقا أمام النمو النفسي والصحي المتوازن للفرد، وخصوصا في المرحلة الحساسة، وهي مرحلة الطفولة التي تشكل حجر أساس للمراحل اللاحقة من حياة الإنسان، ومن اجل الإلمام بالموضوع وتوضيحه أكثر، سنحاول في هذا الفصل دراسة ظاهرة السلوك العدواني بداية من تعريفه أشكاله أسبابه النظريات المفسرة له وطرق تشخيصه وعلاجه.

## 1- السلوك العدواني:

### 1-1- تعريف السلوك العدواني :

انه من الصعب إيجاد تعريف متفق عليه للعدوان، وذلك نظرا لاختلاف معانيه استخدامه في مجالات عديدة وفيما يلي جملة من التعاريف:

-يعرفه شابلين على انه " العدوان هجوم أو فعل معادي موجه نحو شخص ما أو شيء ما وهو إظهار التفوق على الأشخاص الآخر" ويعتبر استجابة للإحباط، كما يعني الرغبة في الاعتداء على الآخرين والاستخفاف بهم أو السخرية منهم (العيسوي، 1997، ص، 103)

أما فرويد فيرى أن السلوك العدواني هو واحدة من الغرائز التي يمكن أن تتجه ضد العالم الخارجي أو ضد الذات. (العمايرة، 2010، ص116)

تعريف هلجارد إن العدوان هو نشاط هدام يقوم به الفرد لإلحاق الأذى بالآخرين سواء بالاستهزاء أو السخرية أو إحداث الأذى والألم الجسدي. (الشيخلي، 2009، ص 19)

و يعرف ايضا السلوك العدواني بانه هو أي سلوك يعبر عنه بأي رد فعل يهدف إلى ايقاع الاذى أو الالم بالذات أو بالاخرين، أو إلى تخريب ممتلكات الذات أو ممتلكات الاخرين فالعدوان سلوك وليس انفعالا أو حاجة أو دافعا.(يحي، 2000، ص 185)

يظهر من خلال التعاريف المقدمة على أنها مختلفة ولقد أشار "ميلر ودنفر" 1982 إلى أن هناك خمسة محكات نستطيع من خلالها تعريف العدوان هي:

نمط السلوك، شدة السلوك، درجة الألم أو التلف الحاصل، خصائص المعتدي، نوايا المعتدي. (مثقال، 2000، ص 116)

**وبالتالي يمكن تعريف السلوك العدواني** بأنه سلوك يقوم به الفرد بهدف إلحاق الأذى بنفسه أو بالآخرين، يظهر في عدة أشكال ويترتب على هذا السلوك أثار سلبية قد تكون نفسية أو جسمية أو مادية للشخص نفسه أو للآخرين، وترجع أسبابه إلى عوامل عديدة قد يكون تعويضا للشعور بالنقص أو رد فعل للإحباط أو للحرمان العاطفي، أو لأسباب اجتماعية تعود إلى طرق التربية وأساليب التنشئة الأسرية الخاطئة.

## 2- المفاهيم المرتبطة بالعدوان:

هناك مجموعة من المفاهيم التي ترتبط بالعدوان وقد تتداخل فيما بينها وهذه المفاهيم هي:

-**العنف** : يعد العنف سلوك قريب من السلوك العدواني في بعض أشكاله سواء كانت جسمية أو نفسية أو اجتماعية.

**-تعريف العنف :**

يعرفه ساندابول روكنغ بأنه الاستخدام الغير الشرعي للقوة أو التهديد باستخدام إلحاق الأذى والضرربالآخرين .( عز الدين، 2010، ص: 110)

-**العداء(العدائية)**: هو شعور داخلي بالغضب والعداوة والكراهية، موجه نحو الذات أو نحو شخص ما أو موقف ما، والمشاعر العدائية تستخدم للإشارة إلى الاتجاه الذي يقف خلف السلوك أو المكون الانفعالي للاتجاه. (عبداللطيف، 2000، ص 100).

-**الغضب**: هو استجابة انفعالية غالبا ما تظهر على نحو عدائي بطرق لفظية وبدنية خاصة حينما يهدد الشخص أو يهاجم. (العمايرة، 2008، ص 29-32)

فالغضب حالة انفعالية تتضمن كلا من اللوم لخطأ مدرك والدافع لتصحيح هذا الخطأ أما العدوان فهو توجيه الأذى المقصود للآخرين وللذات. (فايد، 2004، ص 22)

**3- اشكال السلوك العدواني:**

في مقام تصنيف السلوك العدواني أو التمييز بين أشكاله المختلفة يمكن تصنيف العدوان إلى أشكال مختلفة، وإن كان هناك تداخل بين بعضها البعض أهمها:

يقسم العدوان من ناحية السواء إلى:

أ - العدوان الحميد(السوي):

وتشمل الأفعال العدوانية التي تعتبر مقبولة كالدفاع عن النفس والدفاع عن الممتلكات وغير ذلك مما يحافظ على حياة الفرد وبقائه في مواجهة الأخطار المحيطة به.

ب - العدوان المرضي الهدام : وضع هذا التصنيف كل من إريك فروم وفرويد وهو العدوان، الذي لا يحقق هدفا ولا يحمي مصلحة، أو هو بالأحرى العدوان للعدوان.( يوسف، 2000، ص 265)

-حسب الأسلوب:

أ – العدوان الجسدي: ويقصد به السلوك الجسدي المؤذي الموجه نحو الذات أو الآخرين، ويهدف إلى الإيذاء أو خلق الشعور بالخوف، ومن أمثلته: الضرب، الدفع، الركل، العض وشد الشعر...، وهذه السلوكات ترافق غالبا الغضب الشديد.

ب – العدوان اللفظي:

ويقف عند حدود الكلام الذي يرافق الغضب، ومن أمثلته الشتم، السخرية والتهديد وذلك من أجل الإيذاء أو خلق جو من الخوف، وهو كذلك يمكن أن يكون موجها للذات أو للآخرين.

ت – العدوان الرمزي: ويشمل التعبير بطرق غير لفظية عن احتقار الأفراد الآخرين أو توجيه الإهانة لهم، كالامتناع عن النظر إلى الشخص الذي يكن العداء له، أو الامتناع عن تناول ما يقدمه له أو النظر بطريقة ازدراء وتحقير.(يحي، 2000، ص 186)

-حسب الوجهة الاستقبال:

أ – عدوان مباشر: هو الفعل العدواني الموجه نحو الشخص الذي أغضب المعتدي أي إلى مصدر الإحباط وذلك باستخدام القوة الجسمية أو التعبيرات اللفظية وغيرها.

ب – عدوان غير مباشر: يتضمن الاعتداء على شخص بديل، وعدم توجيهه نحو الشخص الذي تسبب في غضب المعتدي، حيث ربما يفشل الطفل في توجيه العدوان مباشرة إلى مصدره الأصلي خوفاً من العقاب فيحوله إلى شخص آخر أو شيء آخر"صديق، خادم، ممتلكات"، أي ما يعرف بكبش الفداء، تربطه صلة بالمصدر الأصلي وهذا العدوان قد يكون كامناً، وغالباً ما يحدث من قبل الأطفال الأذكياء، الذين يتصفون بحبهم للمعارضة وإيذاء الآخرين بسخريتهم منهم، أو تحريض الآخرين للقيام بأعمال غير مرغوبة اجتماعياً، وغالبا ما يطلق على هذا النوع من العدوان اسم العدوان البديل.( يحي، 2000، ص، 187)

-حسب الضحية:

أ – عدوان فردي: هو الذي يصدر عن فرد واحد ضد آخر أو ضد جماعة أو ضد معايير المجتمع.

ب – عدوان جمعي: هو العدوان الذي تمارسه جماعة ما ضد فرد أو أفراد آخرين .( يوسف، 2000، ص 265)

حسب مشروعيته: يقسم العدوان إلى ثلاثة أقسام هي:

عدوان اجتماعي: ويشمل الأفعال العدوانية التي يظلم بها الفرد ذاته، أو غيره وتؤدي إلى فساد المجتمع، وهي الأفعال التي فيها تعد على الكليات الخمس وهي: النفس والمال والعرض والعقل والدين.

ب – عدوان إلزام:

ويشمل الأفعال التي يجب على الشخص القيام بها لرد الظلم والدفاع عن النفس والوطن والدين.

ت – عدوان مباح:

ويشمل الأفعال التي يحق للإنسان الإتيان بها قصاصاً، فمن اعتدى عليه في نفسه أو عرضه أو ماله أو دينه أو وطنه.( مختار، 1999، ص52)

–عدوان نحو الذات :

إن العدوانية عند بعض الأطفال المضطربين سلوكياً قد توجه نحو الذات، وتهدف إلى إيذاء النفس وإيقاع الأذى بها، ويأخذ أشكالا متعددة منها تمزيق الطفل لملابسه أو كتبه أو كراسته، أو لطم الوجه أو شد شعره أو ضرب الرأس بالحائط أو السرير، أو جرح الجسم بالأظافر، أو عض الأصابع، أو حرق أجزاء من الجسم أو كيها بالنار أو السجائر، وأخطرها هو إدمان الخمر أو المخدرات، أو الاستغراق في لعب الميسر وهو قمة العدوان المرتد على الذات.( العقاد، 2001، ص 102).

–العدوان الوسيلي والعدوان الكرهي :

الأول يهدف إلى استخدامه كوسيلة للحصول على شيء ما، أو كأسلوب لاختبار رد فعل شخص آخر (تطبيقا للمثل الشائع خير وسيلة للدفاع هي الهجوم) .( جمعة سيد يوسف، 2000، ص 266 ).

وقد بينت دراسة "داور" و"هارتوب" عن أن عدوانية طفل ما قبل المدرسة وسيلية، وأن هذه العدوانية الوسيلية تختفي بصورة تدريجية منذ العام الثاني للطفل وحتى العام الخامس، أما العدوان الكرهي فهو الذي يوجه للآخرين وتصطحبه مشاعر الغضب . (مختار، 1999، ص، 52-53).

## 4– أسباب السلوك العدواني :

هناك العديد من العوامل التي تؤدي إلى ظهور السلوك العدواني ومن بينها نذكر:

### 4–1– العوامل النفسية :

هناك كثيرا من العوامل النفسية المرتبطة بشخصية الفرد والتي تسهم بدور هام في القيام بالسلوك العدواني، ومن العوامل النفسية التي تؤدي إلى السلوك العدواني ما يلي:

-الحرمان : يعتبر الحرمان من بين أحد العوامل المؤدية إلى السلوك العدواني، فهو تعبير ورد فعل عن الحرمان يؤدي به للتعويض عنه من خلال السلوكيات العدوانية، وقد بينت الدراسات أن الحرمان يؤثر على الطفل في تكوين علاقات حميمية مع الآخرين وأن اغلب العدوانيين كانوا يعانون من الحرمان العاطفي. (بولسنان، 2013، ص 123).

كما يشير ميلر ورايزنبرغ إلى أن التعاطف يرتبط سلبيا مع السلوك العدواني للطفل.(عبد المقصود، 2005، ص 255)

كما ان الإحباط هو أحد العوامل الرئيسية للسلوك العدواني، فالإحباط يعرقل هدف الفرد وهذا ما يثير لديه الغضب، مما يدفعه إلى القيام بسلوكات عدوانية، وقد بين كل من "ميلر ودولاردان" هناك علاقة بين الاحباط والعدوان فظهوره.

وأيضا يعتبر الشعور بالنقص وهو حالة انفعالية تكون دائما ناجمة عن الخوف المرتبط بالإعاقة الحقيقية أو من التربية التسلطية الاضطهادية، ويمثل الشعور بالنقص فقدان جانب مهم من الناحية العاطفية وبالتالي يؤدي إلى انطواء ومنه إلى استجابة عدوانية اتجاه من يشعر نحوهم بالنقص.

-الغيرة : هي حالة انفعالية يشعر بها الشخص وتظهر في النقد والعصيان أشكال الانطواء والانعزال، كما تظهر أيضا في شكل سلبي للغاية كالاعتداء الضرب، وهي مظاهر للسلوك العدواني. (بولسان، 2013، ص 123-124 )

ومن خلال ما سبق، يتضح لنا أن السلوك العدواني قد يعود إلى فقدان الحب والعاطفة أو الشعور بالنقص، ومختلف حالات الحرمان التي يتعرض إليها قد تصدر عنه بعض السلوكيات العدوانية التي تكون نتيجة لمواقف محبطة، أو تعويضا للحرمان أو للتخلص من سيطرة الآخرين عليه.

## 4-2- العوامل الاجتماعية:

أسفرت نتائج البحوث والدراسات على أن استخدام أساليب خاطئة أثناء التعامل مع الطفل كالمغالاة في اللوم، ونقده نقدا عنيفا في الوقت الذي يحتاج بشدة إلى التقدير والتشجيع، وكذلك عدم إحساس الطفل بوجوده الاجتماعي داخل الأسرة أو بين أقرانه في المدرسة، أو عدم قدرته على لفت نظر معلميه ليشعروا بوجوده، والإحساس بتقييد حريته سواء كان في ممارسته للعب وخاصة ما يحب منه، أم الرغبة في التعبير عن ذاته والسعي إثباتها أو قد يكون سبب العدوان راجعا غلى محاكاة الطفل لسلوك الأب أو الأم داخل المنزل.

كما أشارت دراسات علماء النفس في هذا المجال إلى أن ما يصدر عن الطفل من سلوك عدواني قد يكون راجعا لعدم المساواة في التعامل مع الأبناء أو بناءا على عقاب الوالدين للأبناء، أو التساهل في التعامل معهم، وقد يصدر السلوك العدواني من الأطفال نتيجة شعورهم بالإحباط أو نتيجة لما يحدث داخل الأسرة من توترات نفسية بصفة مستمرة ودائمة، أو بناءا على ما يحدث من تذبذب السلطة الضابطة داخل الأسرة، أو أن تحول البيئة المحيطة بالأطفال دون ممارسة النشاط الذي يرغبون فيه.

كما يؤثر انفصال الوالدين أو إصابة أحدهما بالأمراض النفسية على ظهور العدوان لدى الأطفال، كذلك فقر الأسرة الاقتصادي وكثرة عدد أفرادها ينمي السلوك العدواني.( مختار، 1999، ص 59)

-المدرسة: وتعتبر امتداد لسلطة الأسرة التي ينشا فيها الطفل، ولكنها أكثر شدة على حياة الطفل لما فيها من قوانين وأنظمة تفرض عليه ولا مجال للتساهل أو التعدي على هذه الضوابط التي تضع حدود لحريته التي كان يمارسها في الأسرة، هذه الحدود قد تشكل له صدمة لذلك يلجا للأسرة ليجد منها نافذة يتسلل منها إلى الانحرافات السلوكية منها السلوك العدواني. (بولسنان، 2013، ص 128)

## 4-3- العوامل البيولوجية :

تشير دراسات عديدة اجريت على الانسان والحيوان إلى ان للعدوان اسسا بيولوجية، فثمة علاقة بين العدوان من جهة والاضطرابات الكروموسومية والهرمونية من جهة اخرى، ويشير البعض إلى ان كون الذكور اكثر عدوانية من الاناث بوصفه دليلا على اثر الفروق البيولوجية على مستوى السلوك العدواني.(القمش، المعايطة، 2009، ص 212)

وبالرغم مما تم عرضه من العوامل التي تؤدي إلى السلوك العدواني، يمكن القول إن العدوان قد يعود إلى العوامل النفسية التي تتمثل في الحرمان والإحباط والانفعالات الشديدة والصدمات النفسية المختلفة والعوامل الاجتماعية التي ترجع أساسا إلى التنشئة الاجتماعية الخاطئة، ومنها أساليب المعاملة الوالدية الغير سوية (كالإهمال القسوة ...الخ) وتأثير وسائل الإعلام المختلفة، أو قد يعود العوامل البيولوجية الداخلية (الوراثة الهرمونات الغدد.. الخ).

## 5- النظريات المفسرة للسلوك العدواني :

هناك نظريات عديدة حاولت تفسير السلوك العدواني منها ما اعتبرته غريزة أساسية، ومنها ما اعتبرته سلوكا متعلما، ومنها ما اعتبرته على أنه إحباط نفسي، ومنها ما فسرته على أسس فيسيولوجية وبيولوجية، وكل هذا راجع إلى اعتبار أن العدوان سلوك معقد شأنه شأن كل سلوكيات الإنسان الأخرى متعددة الأبعاد ومتشابكة المتغيرات.

## 5-1- النظرية السلوكية :

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 وتتحدد قوة الاستجابات العدوانية في الاتجاه السلوكي وفق أربع متغيرات وهي: مسببات العدوان، تاريخ التعزيز، التدعيم الاجتماعي والمزاج.(عبد العظيم، مرشد، 2006، ص 27 ).

كما يرى السلوكيون أيضا أن العدوان شأنه شأن أي سلوك يمكن اكتشافه ويمكن تعديله وفقا لقوانين التعلم، ولذلك ركزت البحوث والدراسات 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، حيث أثبت أن الفوبيا بأنواعها مكتسبة بعملية تعلم، ومن ثم يمكن علاجها وفقاً للعلاج السلوكي الذي يستند على هدم نموذج من التعلم الغير سوي وإعادة بناء نموذج تعلم جديد سوي.(العقاد، 2001، ص 112).

وتتفرع النظرية السلوكية إلى نظريتين، الأولى هي نظرية الإحباط-العدوان لدولار وميلر، والثانية هي نظرية التعلم الاجتماعي لبوندورا .

### أ – نظرية الإحباط –العدوان:

من أشهر علماء هذه النظرية دولار، Morer ومور، Doob دوب، Miller ميلر، Dollard وسيرز Sears الذين أجمعوا على أن السلوك العدواني يظهر نتيجة للإحباط. (مرشد، 2006، ص 27 ).

والإحباط عبارة عن استثارة انفعالية غير سارة تمثل وضعا مزعجا للفرد، كما أن هذه الاستثارة يمكن أن تستدعي من الفرد عدة استجابات، من بينها العدوان، واعتمادا على نوع الاستجابات التي تعلمها الفرد في تعامله مع مواقف من القسر، والضغط المشابهة للوضع الراهن، وهذه الاستجابات يمكن أن تكون طلب المساعدة من الآخرين، أو الانسحاب من الموقف، أو محاولة حل المشكلة وتخطيها، أو اللجوء إلى الكحول والمخدرات أو العدوان أو استخدام ميكانيزمات الدفاع الأساسية، وهكذا فإن هذه هي أكثر الاستجابات التي يحتمل ظهورها أكثر من غيرها، فإذا قاد العدوان في الماضي هذا الفرد للتخلص من الإحباط فإن احتمال لجوئه إلى العدوان في المتقبل سوف يزداد، والشيء نفسه صحيح بالنسبة لأي استجابة أخرى.( قطامي، عدس، 2002 ص 211).

كما توصل رواد هذه النظرية إلى بعض الاستنتاجات من دراستهم عن العلاقة بين الإحباط والعدوان والتي يمكن اعتبارها بمثابة الأسس النفسية المحددة لهذه العلاقة.

أولا: تختلف شدة الرغبة في السلوك العدواني باختلاف كمية الإحباط الذي يواجهه الفرد، وتعتبر كمية الإحباط دالة لثلاثة عوامل هي:

ا-شدة الرغبة في الاستجابة المحبطة.

ب-مدى التدخل أو إعاقة الاستجابة المحبطة.

ج-عدد المرات التي أحبطت فيها الاستجابة.

ثانيا: تزداد شدة الرغبة في العمل العدائي ضد ما يدركه الفرد على أنه مصدرا لإحباطه، ويقل ميل الفرد للأعمال غير العدائية حيال ما يدركه الفرد على أنه مصدر إحباطه.

ثالثا: يعتبر كف السلوك العدائي في المواقف الإحباطية بمثابة إحباط آخر ويؤدي ذلك إلى زيادة ميل الفرد للسلوك العدواني ضد مصدر الإحباط الأساسي، وكذلك ضد عوامل الكف التي تحول دونه والسلوك العدائي.

رابعا: على الرغم من أن الموقف الإحباطي ينطوي على عقاب للذات إلا أن العدوان الموجه ضد الذات لا يظهر إلا إذا تغلب على ما يكف توجيهه وظهوره ضد الذات، ولا يحدث هذا إلا إذا واجهت أساليب السلوك العدائية الأخرى الموجهة ضد مصدر الإحباط الأصلي عوامل كف قوية. (العقاد، 2001، ص 113- 114).

## ب – نظرية التعلم الاجتماعي : Social Learning:

إن هذه النظرية لا تقل أهمية عن غيرها من النظريات التي تناولت السلوك العدواني بالدراسة والبحث ويعتبر باندورا Bandura هو المؤسس الحقيقي لنظرية التعلم الاجتماعي في العدوان حيث اهتم بدراسة الإنسان في تفاعله مع الآخرين، والشخصية في تصور باندورا لا تفهم إلا من خلال السياق الاجتماعي والتفاعل الاجتماعي، والسلوك عنده يتشكل بملاحظة سلوك الآخرين.

ومن الملامح البارزة في نظرية التعلم الاجتماعي الدور الذي يوليه تنظيم السلوك عن طريق العمليات المعرفية مثل: الانتباه، التذكر، التخيل، التفكير، حيث لها القدرة على التأثير في اكتساب السلوك، وأن الإنسان له القدرة على توقع النتائج قبل حدوثها ويؤثر هذا التوقع المقصود أو المتخيل في توجيه السلوك (العقاد، 2001، ص 114).

ومن أهم الدراسات حول التعلم بالملاحظة أجرى باندورا تجارب مستخدما فيها تصميم تجريبي يتكون من ثلاث مجموعات، كل مجموعة تتكون من عدد من الأطفال يدخل كل طفل إلى حجرة الاختبار التي توجد بها ألعاب مصنوعة من البلاستيك وفي كل مجموعة يغير متغير معين وقد توصل في الأخير إلى ان العنف المعروض على الأطفال جعلهم يميلون بدرجة مرتفعة للعدوان غير أن النموذج الذي تعرضت إليه المجموعة الثانية "هجوم على الدمى" وجد أن الأطفال يتعاملون بعدوانية مع ألعابهم في حجرة الملاحظة على عكس المجموعة الضابطة، كما انتهت النتائج إلى أن الأطفال لا يقلدون العدوانية التي تكون خيالية، بينما يقلدون العنف المشاهد الذي يحمل في طياته عنف الحياة الواقعية.(المختار، 1998، ص 71).

وخلاصة النتائج التي توصل إليها أن العنف التلفزيوني والعدوان على علاقة موجبة فيما بينهما وعليه يعد التعلم بالملاحظة أكثر التفسيرات قبولا للعلاقة الإيجابية بين العنف التلفزيوني والسلوك العدواني، وفي عام 1973 حاول باندورا تحليل التعلم والاكتساب الاجتماعي، وتوصل إلى أن التلفزيوني يعطي الطفل المشاهد شعورا عميقا بأنه جزء من البرنامج أو الفيلم المعروض ويدخل في صميم قناعتهم الشخصية على أنه جزء حقيقي من السلوك الاجتماعي الإنساني.( المختار، 1998، ص72- 73).

ويضيف البعض أن تأثير الجماعة على اكتساب السلوك العدواني يتم عن طريق تقديم النماذج العدوانية للأطفال فيقلدونها، أو عن طريق تعزيز السلوك العدواني لمجرد حدوثه، حيث أن الجماعة تسهل نمو الشخصيات العدوانية، وذلك بإمداد الأطفال بالنماذج العدوانية، فيقلدونها، أ وبتحريضهم على العدوان، أو بالتعزيز الاجتماعي لهذا السلوك عند حدوثه ( عبد العظيم، مرشد، 2006، ص 30).

## 5-2- نظرية التحليل النفسي :

يرى فرويد صاحب هذه المدرسة ان سلوك العدوان ماهو الا تعبير عن غريزة الموت، حيث يسعى الفرد إلى التدمير سواءا اتجاه تفسه أو اتجاه الاخرين، حيث ان الطفل يولد بدافع عدواني وتتعامل هذه النظرية كذلك مع سلوك العدوان بانه استجابة غريزية وطرق التعبير عنها متعلمة، فهي تقول بانه لا يمكن ايقاف السلوك العدواني أو الحد منه من خلال الظوابط الاجتماعية أو تجنب الاحباط، ولكن ما نستطيع عمله فقط هو تحويل العدوان وتوجيهه نحو اهداف بناءة بدلا من الاهداف التخريبية والهدامة.(يحي، 2000، ص 189).

أما بالنسبة لميلاني كلاين Melannie klien فلم تكن غريزة الموت فطرية ولكنها حقيقة ملموسة اكتشفتها في عملها، فإن مشاهدها الإكلينيكية أقنعتها بأن غريزة الموت كانت غريزة أولية، وحقيقة يمكن مشاهدها تقدم نفسها على أنها تقاوم غريزة الحياة، فالطمع والغيرة والحسد واضحة لكلاين كتعبيرات، وهدف العدوان هو التدمير والكراهية، والرغبات المرتبطة بالعدوان تهدف إلى:

-الاستحواذ على كل الخير( الجشع).

- أن تكون طيبا مثل الشيء(الحسد).

-إزاحة المتنافس(الغيرة).

وفي الثلاثة نجد أن تدمير الشيء وصفاته أو ممتلكاته يمكن من الوصول إلى إشباع الرغبة، فإذا أحبطت الرغبة يظهر وجدان الكراهية (العقاد، 2001، ص111-112)

## 5-3- النظرية البيولوجية :

ترى هذه النظرية أن العدوان سلوك فطري محصلة للخصائص البيولوجية للفرد، فقد توصلت دراسات إلى أن هناك علاقة بين العدوان واضطرابات الجهاز الغدي، إذ يرى سكايتر أستاذ علم الهرمونات بجامعة هارفارد الأمريكية أن زيادة إفرازات الفص الأمامي للغدة النخامية يصاحبه توتر واندفاع إلى العدوان وهناك من يرى أن هناك علاقة بين كروموسومات الجنس عند الأشخاص العدوانيين هو وليس كما هو عند العاديين. (الظاهري، 2004، ص 112).

بالتالي فأسباب العدوان قد تعود إلى عوامل ترتبط بالجهاز العصبي، فالعدوان يكثر لدى الأفراد الذين يعانون من اضطراب أو تلف في الجهاز العصبي، كما انه يرتبط بدرجة كبيرة بزيادة افرزا الهرمون الجنسي (التستوستيرون) فكلما زادت نسبة تركيزه في الدم زاد احتمال حدوث السلوك العدواني. (الزغلول، 2006، ص 170).

كما أن هناك من يربط بين الناقلات العصبية والعدوان، ومنها الناقلات الكاتيكولامينية والكولينية يشتركان معا في إحداث العدوان، بينما السيروتونين والجابا واميونوبيوتيك تقوم بتثبيطه. (العقاد، 2001، ص 107-109).

وللنظرية البيولوجية براهين جراحية تحاول الربط بين إثارة مناطق معينة من الدماغ وبين استجابة العدوان، حيث لوحظ أن الجانب الخارجي للمهاد Hypothalamus أطلق عديدا من أشكال العدوان المصاحب بمختلف أنواع الانفعال، وأن الإثارة لمنطقة معينة هي"الحزمة الأنسية للدماغ الأمامي Medial "Forebrain Bundle" أطلقت استجابة عدوانية شرسة جدا في حيوانات التجارب، بعكس إثارة المنطقة المحيطة بالبطين في المادة الرمادية Grey التي تحدث استجابات أقل عدوانية، كما لوحظ أن اللوزة Amygdala لها دور في كبح العدوان.( عبد العظيم، مرشد، 2006، ص 26).

## 6- طرق قياس السلوك العدواني وتشخيصه :

ان عملية قياس السلوك العدواني من إحدى الصعوبات التي يواجهها المهتمين بدراسة هذا السلوك وذلك لأنه معقد لدرجة كبيرة ومن طرق قياس السلوك العدواني:

### 6-1- المقابلة :

من المزايا الأساسية للمقابلة أنها تسمح بجمع بيانات إضافية قد تساعد في التعرف على خصائص العدوان والعوامل المرتبطة به، والعمليات الانفعالية والمعرفية التي تصاحبه وأنواعه وردود فعل الأشخاص الآخرين على حدوثه ونتائجه. (عبد الجابر، 1999، ص60) .

### 6-2- الملاحظة المباشرة :

تتم الملاحظة عندما يكون الطفل مثلا بصدد ممارسة نشاط حر كالرسم أو اللعب. (شعبان، تيم، 1999 ص 60).

### 6-3-التقارير الذاتية :

يتم تقييم مستوى السلوك العدواني في هذه الطريقة من خلال السلوك الذي يصدر منه، فقد يسال عن عدد المرات التي تشاجر فيها مع الأطفال الآخرين في فترة زمنية سابقة ومحددة، أو قد يسال عن عدد المرات التي اتلف فيها أشياء معينة.

### 6-4-اختبارات الشخصية :

هناك بعض الاختبارات التي قد تساعد على الكشف عن السلوك العدواني ومن بينها اختبار تفهم الموضوع ورائز القدم السوداء. (البطاينة، 2007، ص466).

### 6-5-قوائم التقدير :

في هذه الطريقة يقوم المعلمون أو المعالجون أو الآباء أو غيرهم بتقييم مستوى السلوك العدواني باستخدام قوائم سلوكية محددة. (مرشد، 2006، ص142).

## 7-تشخيص السلوك العدواني وفقا للدليل التشخيصي الرابع DSM 4 :

ينبغي وجود نمط سلوك واحد من الأنماط المذكورة أدناه يستمر لمدة ستة أشهر على الأقل، ويظهر هذا السلوك في مواقف مختلفة (في البيت المدرسة أو أثناء التعامل مع الآخرين)، ومن الناحية التشخيصية لابد من تحديد اضطراب السلوك العدواني من اجل طرح هذا التشخيص لابد من توفر أربع وأكثر من السمات الثمانية على الأقل التي تستمر لأشهر ستة في الحد الأدنى وهي:

- سريع الغضب.
- يتشاجر كثيرا مع الراشدين.
- يعطي بصورة متكررة تعليمات وقواعد للآخرين.
- غالبا ما يعزو سبب أخطاؤه أو سلوكه للآخرين.
- غالبا ما يكون حساس وقابل للاستثارة بسهولة من الآخرين.
- غالبا ما يكون غاضب. (رضوان، 2008، ص 13).

## 8- المقاربات العلاجية للسلوك العدواني :

### 8-1- العلاج النفسي :

ترى نظرية التحليل النفسي انه لا يمكن ضبط أو تغيير الدافع العدواني لدى الفرد ولكن تحويل هذه الطاقة وتفريغها في أنشطة اجتماعية مقبولة، وعليه يمكن استخدام وسائل متعددة لتفريغ طاقة العدوان لدى الطفل، يستخدم العلاج النفسي الجلسات النفسية التي تهدف إلى تحليل حياة الفرد والتعرف على مواقع الإحباط، وقد تظهر ممارسة لآليات دفاع خاطئة قد تقود إلى ذلك السلوك ويتضمن تدريب الفرد على الاسترخاء.

### 8-2- العلاج السلوكي :

يقوم على إحداث تغيير في بيئة الفرد من خلال التحكم بمثيرات العدوان وتوظيف برامج التعديل السلوكي ويمكن استخدام المبادئ التالية:

-استخدام إجراءات التصحيح السلبي ويتمثل في حرمان الطفل من المعززات والامتيازات أو الحرمان من اللعب.(الزغلول، 2006، ص 171).

التعزيز التفاضلي يشمل هذا الإجراء على تعزيز السلوكات الاجتماعية المرغوب فيها وتجاهل السلوكات الغير مرغوب فيها.

### 8-3- العلاج من خلال النمذجة ولعب الأدوار :

يتم تعريض الطفل إلى نوعين من النماذج، أحدهما يمارس سلوكات عدوانية يعاقب عليها بشدة وأخرى سيمارس فيها سلوكات اجتماعية ويعزز عليها، وذلك لتشجيعه على السلوك الاجتماعي والكف عن السلوك العدواني.

## 8-4- العلاج الجماعي :

يتم مزج الفرد ضمن مجموعة ضابطة لا تقوم بالسلوك العدواني ومجموعة تقوم بذلك، وتعمل الجلسات على إجراء مقارنة سلوكية بين سلوكه وسلوك غيره.

## 8-5- العلاج الطبي العقلي :

هناك بعض الوضعيات الاستعجالية التي تستلزم علاج مسكن عن طريق المهدئات، يتضمن هذا العلاج أنواع من بينها العلاج بالعقاقير، حيث يعطى للفرد أنواع من العقاقير التي تهدئه والعلاج بالجراحة يتم ذلك من خلال قطع ألياف تربط الفص الجبهي بالمراكز الانفعالية الأخرى خاصة الهيبوثالاموس، وتزول بذلك حالة التوتر. (ريكان، 2004، ص201-202).

**خلاصة :**

من خلال ما تم التطرق إليه في هذا الفصل يتضح لنا أن العدوان مفهوم واسع، وظاهرة معقدة ومقدمة للسلوك قد اختلفت التعاريف المقدمة للسلوك العدواني والذي يمكن ملاحظته وتحديده كذلك قياسه، ويظهر بأشكال عديدة، فقد يكون بدنيا أو لفظيا مباشرا أو غير مباشر ..الخ، يؤدي إلى إلحاق الأذى البدني أو النفسي للذات أو للآخرين، تختلف أسبابه فقد تكون بيولوجية تعود إلى الوراثة والعوامل الفيزيولوجية المختلفة أو إلى العوامل النفسية المرتبطة بالحرمان أو الإحباط أو الصدمات النفسية المختلفة، والعوامل الاجتماعية التي تشمل أساسا الأسرة وأساليبها في التربية ثم المدرسة وصولا إلى وسائل الإعلام ..الخ.

كما وضحنا انه يمكن قياس السلوك العدواني عن طريق وسائل متعددة منها الاعتماد على التقارير الذاتية والملاحظة المباشرة وإجراء مقابلات أو بتطبيق مجموعة من الاختبارات الشخصية أما فيما يخص النظريات التي تناولت السلوك العدواني فقد اختلفت بدورها في تفسيره حيث أرجعته النظرية التفسيرية التحليلية إلى الغريزة واعتبرته سلوكا فطريا يعود إلى الصراعات الداخلية أما النظرية البيولوجية فردته إلى عوامل تكوينية فيزيولوجية، في حين ركزت النظرية السلوكية بنوعيها على عمليات التعلم (الثواب العقاب ..الخ )، وأساليب التربية الأسرية والاجتماعية كما أعطت للإحباط دورا كبيرا في ظهور هذا السلوك وإذا أردنا تفسير شامل يجب أن نجمع بين كل النظريات لنصل إلى تفسير متكامل.

وأشرنا إلى ان هناك مجموعة من الطرق الوقائية والعلاجية للحد من السلوك العدواني، لكن قبل هذا يجب أن نعرف بواعث هذا السلوك هل هو ناتج من اضطراب عضوي بالمخ أو إلى اضطرابات نفسية أو ظروف اجتماعية لنحاول التعامل معها حسب طبيعتها، اما بإتباع الطرق الوقائية كالحد من هذا السلوك بالعقاب أو الحرمان من المعززات أو التأنيب.. الخ، أو بالاعتماد على العلاج النفسي أو الطبي.

# الفصل الرابع

## اجراءات الدراسة الميدانية

تمهيد

1-منهج الدراسة

2- مجالات الدراسة

3-عينة الدراسة

4-ادوات الدراسة

5-الاساليب الاحصائية

## تمهيد:

ينبغي في كل بحث علمي تحديد إطار منهجي يسير الباحث وفقه، حتى يضمن الدقة والمصداقية للنتائج التي يحصل عليها ومنه تتحدد قيمة البحث، وعليه فعلى الباحث أن يتبع مجموعة من الخطوات العلمية حتى يتمكن من الوصول إلى نتائج دقيقة وقابلة للتعميم.

في بحثنا سنتطرق إلى هذا الجانب بدءا من منهج المتبع في الدراسة ثم مجتمع وعينة الدراسة وخصائصها، ويليها عرض أدوات الدراسة وخصائصها السيكومترية .

## 1-منهج الدراسة :

إن لكل موضوع أو دراسة علمية منهجا خاصا يفرض على الباحث إتباعه لكي يحصل على نتائج قيمة، ويعرف المنهج بأنه خطة منظمة تسير في مجموعة من الخطوات بقصد تحقيق هدف البحث ، سواءا كان البحث نظريا أو تطبيقيا (زرواتي، 2007، ص 43).

وعليه بحثنا الحالي يهدف إلى معرفة العلاقة بين ادمان الالعاب الالكترونية والسلوك العدواني، وبالتالي فهو ينصب ضمن البحوث الوصفية التي تعتمد على الاطلاع على دراسات سابقة واجراء دراسات استطلاعية حول الظاهرة من أجل الوصول إلى مختلف مكوناتها، حيث يعتبر المنهج الوصفي من المناهج الأكثر شيوعا في العلوم الإنسانية والاجتماعية.

ففي دراستنا الحالية اقتض الاعتماد على أحد أنواع المنهج الوصفي وهو المنهج الوصفي التحليلي باعتباره مناسبا لاغراض هذه الدراسة، التي تهدف إلى معرفة مدى انتشار ادمان الالعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية، والى الكشف عن مدى وجود علاقة ارتباطية ودرجتها بين ادمان الالعاب الالكترونية والسلوك العدواني من جهة وكذا عن الفروق الموجودة في درجة الادمان على الالعاب الاكترونية بين التلاميذ في نتغير الجنس، فهذا المنهج يركز على ما هو كائن في وصفه وتفسيره للظاهرة موضوع الدراسة، كما أنه يعمل على جمع البيانات والمعلومات عن موضوع الدراسة وتحليلها وتفسيرها.

وفي هذا الصدد يعرف على انه طريقة لوصف الظاهرة وتصويرها كميا وكيفيا وذلك عن طريق جمع المعلومات النظرية والبيانات الميدانية عن المشكلة موضوع البحث ثم تصنيفها وتحليلها والوصول إلى النتيجة.(شفيق، 1985 ص 80).

## 2- مجالات الدراسة :

### 2-1 المجال المكاني :

تم اجراء الدراسة الميدانية على عينة من تلاميذ المدارس الابتدائية وهي 3 ابتدائيات، ابتدائية "لوعيل العيد" وابتدائية "بوقطاية الطيب" الواقعة في داخل مدينة ولاية برج بوعريريج في حي، 1044.

### 2-2 المجال الزماني :

لقد امتدت الفترة الزمنية في تطبيق المقياسين على التلاميذ والعمل على البحث 13 مارس 2019 إلى 13 ماي 2019.

حدد المجال الزماني للبحث الميداني على مرحلتين:

### أ -(المرحلة الأولى) المرحلة الأستطلاعية :

فطبيعة البحث كانت تستدعي من الباحث القيام بهذه الدراسة الإستطلاعية من أجل الكشف عن الظاهرة المراد دراستها في البحث لدى عينة الدراسة وجمع أكبر عدد ممكن وتحديد فرضيته تحديدا دقيقا، وجمع البيانات ومعلومات نظرية التي تساعد على إنجاز البحث ومن أهم السبل المتبعة في ذلك شبكة الأنترنت وقراءة البعض من رسائل الماجيستير وأطروحة الدكتوراه ومواضيع ذات الصلة بموضوع البحث وبعدها أتت مرحلة الإتصال بالمبحوثين ذكورا وإناثا، لقد قمنا بزيارة المؤسسة التربوية وإختيار كمرحلة إبتدائية مجموعة تكونت من 30 طفل متعلقين بالألعاب الألكترونية كان ذلك من منتصف شهر مارس إلى بداية شهر افريل 2019.

### ب- (المرحلة الثانية) :

و هي مرحلة النزول إلى الميدان وكان ذلك من منتصف شهر افريل إلى بداية شهر ماي 2019 حيث تم التوجه إلى ابتدائيات كل من "ابتدائية لوعيل العيد" و"ابتدائية بوقطاية الطيب"و ابتدائية (أحمد صديقي ) ذلك لتطبيق المقياسين واستخلاص النتائج .

## 3-عينة الدراسة :

دراسة أي ظاهرة تربوية أو اجتماعية أو نفسية تعتمد أساسا على العينة التي ستدرس فيها هذه الظاهرة، إذ أنه بدون عينة لا نستطيع دراسة أي مشكلة، وتعرف العينة بانها جزء من مجتمع الدراسة الذي تجمع منه البيانات الميدانية وهي تعتبر جزءا من الكل بمعنى انه تؤخذ مجموعة من افراد المجتمع على ان تكون ممثلة لمجتمع البحث.(زرواتي، 2007، ص334).

و في دراستنا اعتمدنا على العينة القصدية العمدية، والتي يشير معناها إلى التعمد والقصد في اقتناء عينة الدراسة ، فقد ارتأينا اختيار العينة القصدية العمدية التي يقوم الباحث من خلالها باختيار المفردات بحث بطريقة تحكمية لامجال فيها للصدفة، بحيث يقوم هو شخصيا باقتناء مفردات العينة الممثلة أكثر من غيرها كما يبحث عنه من معلومات وبيانات وهذا لادراكه المسبق ومعرفته الجيدة لمجتمع البحث ولعناصره الهامة التي تمثله تمثيلا صحيحا.

وفي بحثنا هذا تبعا لاهتمامنا بمتغيرات الدراسة الحالية أخذنا عينة تتكون من تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي من ثلاث ابتدائيات والبالغة 61 تلميذ، 37 ذكر، و24 انثى، وقد تم انتقاء عينة البحث بطريقة قصدية .

## 4-ادوات الدراسة :

نقصد بأدوات البحث تلك الوسائل العلمية التي يستخدمها الباحث في عملية جمع المعلومات والبيانات الخاصة بموضوع الدراسة التي يقوم بها.

حيث اعتمدنا في هذا البحث على استبيان ادمان الالعاب الالكترونية، ومقياس السلوك العدواني كأداتين لجمع المعلومات الخاصة بهذه الدراسة سنتطرق لهما بالتفصيل فيما يلي:

### 4-1- استبيان الادمان على الالعاب الالكترونية من اعدادنا :

**وصفه** : بعد الاطلاع على الجانب النظري، قمنا باعداد استبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية للاطفال، يتكون هذا الاستبيان من 21 فقرة ويحتوي الاستبيان على 3 ابعاد : بعد الوقت، البعد النفسي، البعد الجسدي، يتم الاجابة عليه عن طرف الاطفال عن طريق ثلاث بدائل : دائما ياخذ (2) درجة، احيانا ياخذ (1)، نادرا ياخذ (0) درجة، وأعلى درجة يتحصل عليها الطفل في هذا الاستبيان هي (42) درجة، وأدنى درجة هي(0).

### 4-1-1-حساب الخصائص السيكومترية (الصدق والثبات) لاستبيان ادمان الالعاب الالكترونية :

**أ/ الثبات:**

**1- التناسق الداخلي: (ألفا كرونباخ):**

تم حساب ثبات هذا المقياس بطريقة التناسق الداخلي بمعامل ألفا كرونباخ والتي تقوم على أساس تقدير معدل إرتباطات العبارات فيما بينها بالنسبة للأبعاد أو للمقياس ككل، حيث قدر معامل ألفا كرونباخ بالنسبة للمقياس ككل (0.83) وكلها قيم تدل على أن هذا المقياس ثابت، كما هو مبين بالجدول التالي:

| الجدول رقم (1) يوضح ثبات استبيان ادمان الالعاب الالكترونية عن طريق ألفا كرونباخ | | |
|---|---|---|
| المقياس | معامل ألفا كرونباخ | عدد العبارات |
| الكلي | 0.838 | 21 |

من خلال الجدول رقم (1) الذي يوضح ثبات استبيان ادمان الالعاب الالكترونية نجد بان الاستبيان لديه درجة عالية من الثبات، والذي تم حسابه عن طريق "الفا كروميخ".

## ب/ الصدق: صدق الاتساق الداخلي:

تم حساب صدق هذا المقياس عن طريق حساب أو تقدير الارتباطات بين الدرجة الكلية لكل بعد بالدرجة الكلية للمقياس ككل كما يلي:

### – الارتباط بين الدرجات الكلية للأبعاد والدرجة الكلية للمقياس ككل:

تم حساب أو تقدير الارتباطات بين درجة كل بعد بالدرجة الكلية للمقياس بمعامل الارتباط بيرسون، حيث جاءت الارتباطات كلها دالة إحصائيا، فقد بلغ معامل الارتباط بين الدرجة الكلية للبعد الاول (بعد الوقت)، والدرجة الكلية للمقياس ككل (0.86)، وبالنسبة لارتباط البعد الثاني (البعد النفسي) بالدرجة الكلية للمقياس ككل (0.86)، وبالنسبة لارتباط البعد الثالث (البعد الجسدي) بالدرجة الكلية للمقياس ككل (0.73)، وبالتالي يمكن القول بأن هذا المقياس صادق، كما هو موضح في الجدول التالي:

| الجدول رقم (2) يوضح مصفوفة ارتباطات الدرجات الكلية لأبعاد المقياس مع درجته الكلية | | | |
|---|---|---|---|
| **البعد** | **الدرجة الكلية للمقياس** | **البعد** | **الدرجة الكلية للمقياس** |
| **البعد الأول (الوقت)** | **0.869**** | **البعد الثالث(الجسدي)** | **0.735**** |
| **البعد الثاني (النفسي)** | **0.862**** | ** الارتباط دال عند مستوى الدلالة ألفا (0.01) | |

من خلال الجدول رقم (2) وبعد حساب معاملات الارتباط لاستبيان ادمان الالعاب الالكترونية نجد ان هذا الاستبيان صادق .

## 4-2-مقياس السلوك العدواني :

يتكون المقياس من ثلاث انواع وهي العدوان الجسدي والعدوان اللفظي والعدائية، حيث يحتوي كل نوع على 14 فقرة وكل عبارة امامها 4 بدائل يختار من بينها الطفل السلوك الذي يمثله .

### 4-2-1-طريقة التصحيح :

لكل عبارة اربعة بدائل للاجابة (كثيرا =4 قليلا =3 نادرا=2 نادرا جدا =1 )

يتم جمع الدرجات لكل نوع وتصنف وفقا لهذا الجدول كالتالي :

15-28 بسيط .

29-42 متوسط.

43- فما فوق شديد .

### 4-2-2-حساب الخصائص السيكومترية (الصدق والثبات) لمقياس السلوك العدواني:

**أ/ الثبات:**

**1-التناسق الداخلي: (ألفا كرونباخ):**

تم حساب ثبات هذا المقياس بطريقة التناسق الداخلي بمعامل ألفا كرونباخ، والتي تقوم على أساس تقدير معدل ارتباطات العبارات فيما بينها بالنسبة للأبعاد أو للمقياس ككل، حيث قدر معامل ألفا كرونباخ بالنسبة للمقياس ككل (0.88) وكلها قيم تدل على أن هذا المقياس ثابت، كما هو مبين بالجدول التالي:

**الجدول رقم (3) يوضح ثبات مقياس السلوك العدواني عن طريق ألفا كرونباخ**

| المقياس | معامل ألفا كرونباخ | عدد العبارات |
|---|---|---|
| الكلي | 0.888 | 28 |

**من خلال الجدول رقم (3)** الذي يوضح ثبات مقياس السلوك العدواني نجد بان المقياس لديه درجة عالية من الثبات، والذي تم حسابه عن طريق "الفا كرومباخ".

**ب/ الصدق: صدق الاتساق الداخلي:**

تم حساب صدق هذا المقياس عن طريق حساب أو تقدير الارتباطات بين الدرجة الكلية لكل بعد بالدرجة الكلية للمقياس ككل كما يلي:

## 1- الارتباط بين الدرجات الكلية للأبعاد والدرجة الكلية للمقياس ككل:

تم حساب أو تقدير الارتباطات بين درجة كل بعد بالدرجة الكلية للمقياس بمعامل الارتباط بيرسون حيث جاءت الارتباطات كلها دالة إحصائيا فقد بلغ معامل الارتباط بين الدرجة الكلية للبعد الاول (العدوان الجسدي) والدرجة الكلية للمقياس ككل (0.92)، وبالنسبة لارتباط البعد الثاني (العدوان اللفظي) بالدرجة الكلية للمقياس ككل (0.89)، وبالتالي يمكن القول بأن هذا المقياس صادق، كما هو موضح في الجدول التالي:

**الجدول رقم (4) يوضح مصفوفة ارتباطات الدرجات الكلية لأبعاد المقياس مع درجته الكلية**

| البعد | الدرجة الكلية للمقياس | البعد | الدرجة الكلية للمقياس |
|---|---|---|---|
| البعد الأول (العدوان الجسدي) | 0.925** | البعد الثاني (العدوان اللفظي) | 0.893** |
| ** الارتباط دال عند مستوى الدلالة ألفا (0.01) | | | |

من خلال الجدول رقم (4) وبعد حساب معاملات الارتباط لمقياس السلوك العدواني نجد ان هذا المقياس صادق .

## 5- الاساليب الاحصائية المستخدمة :

ان كل بحث ميداني يتطلب استخدام اساليب احصائية محددة وخاصة به، حيث تمتاز هذه الاساليب بقدرتها على تفريغ البيانات تفريغا احصائيا، وفي دراستنا هذه بعد ىتطبيق اداتي البحث المتمثلة في استبيان ادمان الالعاب الالكترونية ومقياس السلوك العدواني على عينة الدراسة، قمنا بعملية تفريغ البيانات وذلك بالاستعانة بالرزمة الاحصائية للعلوم الاجتماعية spss، اذ يعد من اكثر البرامج شيوعا في البحوث النفسية والتربوية في تحليل البيانات الاحصائية، ومن ثم معالجتها بالاساليب الاحصائية التي يحتويها البرنامج التالية :

### 5-1- اختبار t :

يستخدم هذا الاختبار " اختبار الدلالة الاحصائية (T) بالنسبة لعينتين مستقلتين متجانستين"

وقد تم الاعتماد على هذا الاختبار في الدراسة الحالية لحساب دلالة الفروق في الادمان على الالعاب الالكترونية لتلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية تبعا لمتغير الجنس، وهناك عدة نماذج لاختبار (t) بحيث لكل نموذج مجال استخدامه.

## 5-2- معامل ارتباط بيرسون :

يستخدم معامل بيرسون لقياس قوة العلاقة بين متغيرين كميين، وقد تم استخدامه في هذه الدراسة اثناء حساب معامل الثبات عند استعمال طريقة تطبيق واعادة تطبيق لاستبيان الادمان على الالعاب اللكترونية ومقياس السلوك العدواني المطبقين على تلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية، كما تم حسابه لمعرفة وجود العلاقة بين ادمان الالعتب الالكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية.

## خلاصة الفصل :

لقد شمل هذا الفصل من الدراسة على طرح لاهم الاجراءات المنهجية بشكل مفصل، حيث تم البدء بمنهج الدراسة المتمثل في المنهج الوصفي التحليلي، ليليه تحديد مكان وزمان اجراء الدراسة، ثم الانتقال لوصف خصائص العينة، وبعدها ادوات جمع البيانات المستعملة، والاساليب الاحصائية المستخدمة في تحليل هذه البيانات احصائيا للدراسة الحالية.

# الفصل الخامس

## عرض ومناقشة نتائج الدراسة الميدانية

تمهيد

1-عرض ومناقشة الفرضية العامة

2-عرض ومناقشة نتائج الفرضية الأولى

3-عرض ومناقشة الفرضية الجزئية الثانية

4-عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة

5- الاستنتاج العام

**1-عرض ومناقشة الفرضية العامة:**

نصت الفرضية العامة على: " **توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني** "، وللتحقق من صحة هاته الفرضية تم استخدام معامل الارتباط بيرسون (**pr**) ، وبعد المعالجة الاحصائية تم التوصل إلى:

| **الجدول رقم (5) يوضح العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية و السلوك العدواني** | | | |
|---|---|---|---|
| | | **السلوك العدواني** | **القرار** |
| **الإدمان على الألعاب الإلكترونية** | **معامل الارتباط** | **0.552**** | **الارتباط دال عند مستوى الدلالة ألفا 0.01** |
| | **مستوى الدلالة** | **0.000** | |
| | **حجم العينة** | **61** | |

من خلال الجدول رقم (5) أعلاه نلاحظ أن معامل الارتباط بيرسون بين درجات أفراد عينة الدراسة في الإدمان على **الألعاب الإلكترونية ودرجاتهم في السلوك العدواني** بلغ (0.55) وهي قيمة قوية جدا وموجبة ، كما أن نتيجة هذا الارتباط جاءت دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا ($\alpha$=0,01) ، ومنه نستطيع القول بأنه تم رفض الفرض الصفري الذي ينفي وجود العلاقة ، وبالتالي يمكن القول بأن النتيجة المتوصل إليها جاءت مؤيدة لفرضية البحث العامة والقائلة **توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني** ونسبة التأكد من هذه النتيجة هو 99% مع احتمال الوقوع في الخطأ بنسبة 1%.

من خلال تاكد فرضية البحث العامة حول العلاقة الارتباطية بين الادمان على الالعاب و السلوك العدواني جائت مطابقة لبعض الدراسات التي اجريت في نفس السياق من خلال باحثين و اخصائيين سنة 2010 بمدينة شيكاغو ، اشارو الى ان الاطفال اللذين يمارسون الالعاب الالكترونية خاصة ذات محتوى العنف يمكن أن تزيد من الافكار والسلوكيات العدوانية عندهم ، وأشارت الدراسة إلى أن هذه الالعاب قد تكون أكثر ضرر من افلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل ، وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها ، لذا لأنها الكثير من أخصائيين الاجتماعيين وأطباء النفسيين يلقون اللوم على الالعاب الالكتروني ، و هذا ما التمسناه في دراستنا حيث ان التلاميذ المدمنين على الالعاب الالكترونية ، وجدنا لديهم هذه السلوكات العدوانية كالعدوان اللفظي و الجسدي ، و اشار "جنتل"

و " اندرسون " سنة 2003 الى ان العاب الفيديو يمكن ان ينمي السلوك العدواني هذا السلوك يتكرر اكثر في اللعبة الواحدة و بالتالي يطور اللاعبون مستوى اعلى من العنف.

## 2-عرض ومناقشة نتائج الفرضية الأولى:

نصت الفرضية الجزئية الاولى على: " **توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني اللفظي** "، وللتحقق من صحة هاته الفرضية تم استخدام معامل الارتباط بيرسون (**pr**)، وبعد المعالجة الاحصائية تم التوصل إلى:

**الجدول رقم (6) يوضح العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني اللفظي**

| | | السلوك العدواني اللفظي | القرار |
|---|---|---|---|
| الإدمان على الألعاب الإلكترونية | معامل الارتباط | 0.466** | الارتباط دال عند مستوى الدلالة ألفا 0.01 |
| | مستوى الدلالة | 0.000 | |
| | حجم العينة | 61 | |

من خلال الجدول رقم (6) أعلاه نلاحظ أن معامل الارتباط بيرسون بين درجات أفراد عينة الدراسة في **الإدمان على الألعاب الإلكترونية** ودرجاتهم في **السلوك العدواني اللفظي** بلغ (0.46) وهي قيمة متوسطة وموجبة وهذا يعني أن الارتباط بين **الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني اللفظي** هو إرتباط طردي ، كما أن نتيجة هذا الارتباط جاءت دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا ($\alpha$=0,01) ، ومنه نستطيع القول بأنه تم رفض الفرض الصفري الذي ينفي وجود العلاقة ، وبالتالي يمكن القول بأن النتيجة المتوصل إليها جاءت مؤيدة لفرضية البحث **الجزئية** الاولى والقائلة **توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني اللفظي**، ونسبة التأكد من هذه النتيجة هو 99% مع احتمال الوقوع في الخطأ بنسبة 1% .

من خلال تحقق فرضية العلاقة الارتباطية بين ادمان الالعاب الالكترونية و السلوك العدواني اللفظي جائت النتيجة متوافقة لما توصلت اليه ايضا الدراسة التي قامت بها "هناء و منال " حيث اشارت النتائج المتحصل عليها في دراستهم على ان السلوك العدواني المنتشر بكثرة هو العنف الرمزي اللفظي حيث حيث استخلصت ان 45.45 % من المجموع الكلي من افراد العينة تعرضوا للسب و الشتم بعده يليه العنف بالجرح

22.72 % من المجموع الكلي من افراد العينة بعده يليه الضرب 9.09 % من المجموع الكلي من افراد العينة ثم السخرية 4.54 % من المجموع الكلي من افراد العينة.

وهنا نفسر ان ممارسة الالعاب الالكترونية و التعرض لها و تقليد الطفل لمحتوياتها العنيفة جعل منه يستخدم العدوان اللفظي مع زملائه و اقرانه في المدرسة و هذا الامر يؤكد العلاقة الارتباطية بين ممارسة الالعاب الالكترونية و السلوك العدواني اللفظي للتلاميذ.

**3-عرض ومناقشة الفرضية الجزئية الثانية:**

نصت الفرضية الجزئية الثانية رعلى: " **توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني الجسدي** "، وللتحقق من صحة هاته الفرضية تم استخدام معامل الارتباط بيرسون (**pr**) ، وبعد المعالجة الاحصائية تم التوصل إلى:

**الجدول رقم (7) يوضح العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني الجسدي**

| | | السلوك العدواني الجسدي | القرار |
|---|---|---|---|
| الإدمان على الألعاب الإلكترونية | معامل الارتباط | 0.510** | الارتباط دال عند مستوى الدلالة ألفا 0.01 |
| | مستوى الدلالة | 0.000 | |
| | حجم العينة | 61 | |

من خلال الجدول رقم (7) أعلاه نلاحظ أن معامل الارتباط بيرسون بين درجات أفراد عينة الدراسة في **الإدمان على الألعاب الإلكترونية** ودرجاتهم في **السلوك العدواني الجسدي** بلغ (0.51) وهي قيمة متوسطة وموجبة وهذا يعني أن الارتباط بين **الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني الجسدي** هو إرتباط طردي ، كما أن نتيجة هذا الارتباط جاءت دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا ($\alpha$=0,01) ، ومنه نستطيع القول بأنه تم رفض الفرض الصفري الذي ينفي وجود العلاقة ، وبالتالي يمكن القول بأن النتيجة المتوصل إليها جاءت مؤيدة لفرضية البحث الجزئية الثانية والقائلة **توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني الجسدي** ، ونسبة التأكد من هذه النتيجة هو 99% مع احتمال الوقوع في الخطأ بنسبة 1%.

من خلال تحقق فرضية العلاقة الارتباطية بين ادمان الالعاب الالكترونية و السلوك العدواني الجسدي جائت النتيجة متوافقة لما توصلت اليه الدراسة التي قامت بها "هناء و منال "في دراستهما بعنوان الالعاب الالكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي حيث توصلت نتائج هذه الدراسة بان الاطفال الممارسين و المتعاطين للالعاب الالكترونية ذات المحتوى العنيف يجسدون احداث اللعبة و القصة في الواقع من خلال السلوكات العدوانية الجسدية فتوصلت الدراسة الى ان معظم الاطفال يردون نفس الاذى عند تعرضهم للعنف من قبل الزملاء في المدرسة 58 % ووجدت الدراسة ان معظم الاطفال يقلدون ابطال الالعاب الالكترونية من خلال السلوكات و تقليد حركاتهم.

## 4-عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة:

- نصت الفرضية الجزئية الثالثة على: "**توجد فروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس.**"، وللتحقق من صحة هذه الفرضية تم اللجوء إلى إختبار الدلالة الاحصائية (ت) بالنسبة للعينتسن المستقلتين ، وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة التالية:

**الجدول رقم (8) يوضح الفروق بين الطلبة الذكور والإناث في الإدمان على الألعاب الإلكترونية**

| الإدمان على الألعاب الإلكترونية | الجنس | اختبار ليفين للكشف عن التجانس (F) | مستوى الدلالة | حجم العينة | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | درجة الحرية | قيمة (T) | مستوى الدلالة | القرار |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | ذكر | 2.667 | 1080. | 37 | 20.973 | 5.908 | 59 | 5.073 | 0.000 | دال عند 0.01 |
| | أنثى | | | 24 | 13.791 | 4.491 | | | | |

من خلال الجدول رقم (8) أعلاه نلاحظ أن قيمة اختبار التجانس ليفين (F) بلغت (1.69) ، وهي قيمة غير دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا (0.05) ، وهذا يستوجب استخدام اختبار الدلالة الاحصائية (T) بالنسبة لعينتين مستقلتين متجانستين.

وبالنظر إلى المتوسطات الحسابية بالنسبة لأفراد عينة الدراسة على إستبيان الادمان على الالعاب الالكترونية والتي بلغت عند الذكور (20.973) وعند الإناث (13.791) يمكن القول بأن هناك فروقا بينهما ، كما أن قيمة اختبار الفروق (Ttest) والتي بلغت (5.073) جاءت دالة إحصائيا عند مستوى

الدلالة ألفا ($\alpha$=0.01) ، وبالتالي تم رفض الفرضية الصفرية التي تنفي وجود الفروق ، ومنه تم قبول فرضية البحث الجزئية الأولى والقائلة ب " **توجد فروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس.**"، ونسبة التأكد من هذه النتيجة المتوصل إليها هو 99% مع احتمال الوقوع في الخطأ بنسبة 1%.

ان هذه النتيجة التي توصلنا اليها من خلال تحقق فرضية وجود فروق في الادمان على الالعاب الالكترونية تعزى الى متغير الجنس ، توافقت مع دراسات اجريت في المانيا ، حيث اشارت الى وجود فجوة ما الذكور و الاناث في كمية الوقت المصروف في ممارسة الالعاب الالكترونية ، و اشارت الدراسة الى ان 12% فقط من الاناث تهتم بالعاب الفيديو بشكل عام مقارنة ب 36 % من الذكور.(الشحروري،2008 ، ص24-25).

**الاستنتاج العام :**

من كل ما سبق وبعد عرضنا لمشكلة البحث في جانبيها النظري والميداني ، وكذا عرض و مناقشة الفرضيات المطروحة ومقارنتها بالدراسات السابقة ، تم استقاء العديد من النتائج المتعلقة بالموضوع المدروس ،

لقد تسنى لنا من خلال هذه الدراسة تسليط الضوء على ظاهرة متعددة الابعاد المتمثلة في ادمان الالعاب الالكترونية و كذا علاقتها بالسلوك العدواني لدى التلاميذ.

فإن ادمان الالعاب الالكترونية بمختلف انواعها و اشكالها و محتوياتها و خاصة التي تحتوي على العنف و الحركات القتالية ، و التي تستثير الطفل و تجعله مدمن عليها و يتفاعل كثيرا معها و تتشكل لديه مجموعة من الافكار و المبادئ و التصورات العدوانية التي تاكدت من خلال اثبات الفرضيات المتعلقة بالعدوان الجسدي و اللفظي ، حيث وجدنا بان المدمنين على الالعاب الالكترونية يوجد لديهم عدوان جسدي و عدوان لفظي ، و هذا من خلال ما يتبناه الطفل من الالعاب الالكترونية و تمثلها و تجسيدها على ارض الواقع ، و قد تعدت هذه الظاهرة لتشمل البيئة المدرسية حيث يجد الكفل فيها مبتغاه للتعبير عن سلوكاته و ترجمة العنف الافتراضي و ممارسته مع زملائه و اقرانه في المدرسة .

من كل ما سبق يمكننا القول ان للادمان على الالعاب الالكترونية علاقة ارتباطية بالسلوك العدواني لدى التلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية ، فادمان الالعاب الالكترونية يجعل الطفل يتعلم و يحاكي و يقلد نماذج من العالم الافتراضي و يعيد تطبيقه بطرق و اساليب من خلال تفاعله مع محيطه.

# خاتمـــــة

**خاتمة:**

بعد تعرضنا بالبحث و الدراسة لموضوع الادمان على الالعاب الاكترونية و علاقته بالسلوك لعدواني لدى تلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية ، و استقائنا للعديد من النتائج التي ساهمت في اثراء هذا الموضوع الحساس والذي يمس فئة هامة من المجتمع تتمثل في فئة الاطفال ، فبالرغم من ان للعب دور مهم في تكوين و تطوير شخصية الطفل ، الا ان الادمان عليها يؤثر على سلوكاته و يظهر اثارا جانبية ، فبدلا ان يكون هذا النشاط اداة تسلية و ترفيه قد يكون منبعا للعنف و العدوانية و هذا ما اكتشفناه في دراستنا حيث اننا وجدنا بان للادمان على الالعاب الاكترونية علاقة ارتباطية بالسلوك العدواني لدى الاطفال .

و ما جعلنا متيقنين ايضا بالعلاقة الارتباطية بين ادمان الالعاب الالكترونية و السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة البتدائية ، هي تلك الاخبار التي تناقلتها وسائل الاعلام في عصرنا هذا عن اطفال قاموا بافعال عنف تحاكي لعبة الكترونية ادمنوها ، كما تم اثبات هذه العلاقة في عدد من الدراسات الغربية و هذا ما يزيد من مصداقية النتائج المتحصل عليها من دراستنا الميدانية ، حيث وجدنا بان التلاميذ المدمنين على الالعاب الالكترونية يوجد لديهم عدوان لفظي و جسدي ، وهذا العدوان هو تجسيد لما تحاكيه الالعاب و يمثله التلميذ في محيطه خاصة المحيط المدرسي حيث يظهر بشكل كبير فيها لانه المكان الذي يجسد فيه سلوكاته و يعبر عنها بتلقائية و حرية .

**الاقتراحات والتوصيات :**

من خلال تطرقنا لموضوع الادمان على الالعاب الالكترونية و علاقته بالسلوك العدواني لتلاميذ السنة الخامسة من المرحلة الابتدائية ، خاصة في شقها الميداني الذي كشف لنا عن امور منا نجهلها عن الظاهرة و اثارها ، ومنها ارتاينا ان نقدم التوصيات التالية :

- توعية اولياء التلاميذ بدور الالعاب الالكترونية في تنمية السلوك العدواني للتلاميذ و مدى ارتباطهما .
- مراقبة الاولياء للاجهزة التي يستعملها اولادهم خاصة التي تحتوي تطبيقات للالعاب الاكترونية .
- توعية وارشاد الاطفال على معرفة اضرار الالعاب الاكترونية و مدى تاثيرها على نفسيتهم و سلوكاتهم .
- مراقبة نوعية الالعاب التي يمارسها الاطفال فالنوعية العنيفة تجعل منهم اشخاص عنيفين نظرا لمحاولة تقليدهم لما يرونه و يشاهدونه .
- ارشاد وتوعية الاطفال بممارسة الالعاب الالكترونية التي تنمي مهاراتهم الفكرية والابداعية والابتعاد عن الالعاب العنيفة و المهدرة للوقت .

# قائمة المصادر والمراجع

## قائمة المصادر والمراجع :

### الكتب :


1- ابراهيم ريكان، النفس والعدوان، دون طبعة، دار الكندي للنشر والتوزيع، الاردن، 2004.

2- أسامة محمد البطاينة وآخرون، علم نفس الطفل غير العادي، الطبعة الاولى، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الاردن، 2007.

3- جمعة سيد يوسف، الاضطرابات السلوكية وعلاجها، دار الغريب للطباعة والنشر والتوزيع، الطبعة الاولى، القاهرة، مصر 2000.

4- حسين فايد، العدوان والاكتئاب، مؤسسة حورس الدولية للنشر والتوزيع، دون طبعة، مصر 2004.

5- حسينة الغنيمي عبد المقصود، دراسات وبحوث في علم نفس الطفل، الطبعة الاولى، عالم الكتب للنشر والتوزيع، القاهرة مصر 2005.

6- حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال، الطبعة الأولى، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، 2002.

7- خالد خليل الشيخلي، المشكلات السلوكية لدى الاطفال، الظاهرة، الوقاية، العلاج، دار الكاتب الجامعي، الطبعة الثانية، الامارات العربية المتحدة، 2009.

8- خالد عزالدين، السلوك العدواني عند الاطفال، دار اسامة للنشر والتوزيع، الطبعة الاولى، عمان الاردن 2010.

9- خولة أحمد يحي، الاضطرابات السلوكية والانفعالية، الطبعة الاولى، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، الاردن 2000.

10- رشيد زرواتي، مناهج وادوات البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، دار الهدى للطباعة والنشر والتوزيع، الجزائر الطبعة الاولى، 2007 .

11- سامر جميل رضوان، مشكلات الصحة النفسية وعلاجها، الطبعة الاولى، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الاردن، 2008.

12- عدنان عارف مصلح ، التربية في رياض الاطفال الطبعة الاولى ، دار الفكر للنشر والتوزيع ، الاردن 1990.

13- عصام عبد الحميد العقاد، سيكولوجية العدوان وترويضها منحى علاجي جديد، دون طبعة، دار غريب، القاهرة مصر 2001.

14- عماد عبد الرحيم الزغلول، الاضطرابات الانفعالية والسلوكية لدى الاطفال، الطبعة الاولى، دار الشروق عمان الاردن 2006.

15- القاسم جمال مثقال مصطفى، اساسيات صعوبات التعلم، دار صفاء للنشر والتوزيع، الطبعة الاولى، عمان، الاردن 2000.

16- قحطان احمد الظاهري، تعديل السلوك، الطبعة الثانية، دار وائل للنشر والتوزيع عمان الاردن 2004.

17- كاملة الفرخ شعبان، عبد الجابر تيم، النمو الانفعالي عند الطفل، دون طبعة، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان الاردن 1999.

**18-** ليلى يوسف ، سيكولوجية اللعب والتربية الرياضية، الطبعة الثانية ، مكتبة الانجلو المصرية ، مصر، 1962.

19- محمد احمد صوالحة، علم نفس اللعب، الطبعة الخامسة، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، الاردن 2013.

20- محمد احمد صوالحة، علم نفس اللعب، الطبعة الخامسة، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان الاردن 2013.

21- محمد حسن العمايرة، المشكلات الصفية السلوكية التعليمية مظاهرها وأسبابها وعالجها، الطبعة الاولى، دار الميسرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن 2010.

22- محمد خضر عبد المختار، الاغتراب والتطرف نحو العنف، الطبعة الاولى، دار غريب للطباعة والنشر، القاهرة، 1998.

23- محمد شفيق، البحث العلمي : الخطوات المنهجية لاعداد البحوث الاجتماعية، المكتب الجامعي الحديث، الاسكندرية، مصر 1985 .

24- محمد عبد الرحمان العيسوي، سيكولوجية المجرم، بيروت، دار الراتب الجامعية، لبنان، 1997.

25- محمد علي العمايرة، برامج علاجية لخفض مستوى السلوك العدواني لدى المراهق، المكتب الجامعي الحديث للنشر والتوزيع، الإسكندرية، مصر 2008.

26- محمد محمود الحيلة، الالعاب من اجل التفكير والتعليم ، الطبعة الاولى، دار المسيرة عمان، الاردن 2004.

27- مصطفى نوري القمش، خليل عبد الرحمان المعايطة، الاضطرابات السلوكية والانفعالية، الطبعة الثانية، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان الاردن 2009.

28- مها حسني الشحروري، الالعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها، الطبعة الاولى، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، الاردن، 2008.

29- ناجي عبد العظيم، سعيد مرشد، تعديل السلوك العدواني للاطفال العاديين وذوي الاحتياجات الخاصة دليل للاباء والامهات، الطبعة الاولى، مكتبة زهراء الشرق للنشر والتوزيع، مصر 2006.

30- –هايدي موثقي، علم نفس اللعب، الطبعة الاولى، دارالهادي، بيروت 2004

31- وفيق صفوت مختار، مشكلات الاطفال السلوكية الاسباب وطرق العلاج، دار العلم والثقافة للنشر والتوزيع، القاهرة مصر 1999.

32- يوسف قطامي، عبد الرحمان عدس، علم النفس العام، الطبعة الثانية، دار الفكر للطباعة والنشر، الاردن، 2002.

**المواقع الاكترونية :**

35–موسوعة الادمان، تم استعراضه بتاريخ 20/02/2019 على الرابط : (www.addiction-wiki.com).

-world bank.2015.online educational game. new York.availabal: http -1 : //www.world bank.or

2–مايا 2010 mai ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية تم استعراضه بتاريخ 25/12/1432ه على الرابط : http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

**الدوريات والمجلات :**

1–رزان، سامي عويس"، فاعلية اللعب في إكساب أطفال الروضة مجموعة من المهارات الرياضية"، مجلة جامعة دمشق، العدد الأول، المجلد 12 ( 07 10 2003).

**الرسائل العلمية :**

1- احمد فلاق، الطفل الجزائري والعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم والسياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال 2009.

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

3- فريدة بولسنان، فعالية برنامج عالجي أسري بنائي في التخفيف من السلوك العدواني عند الحدث الجانح وأثر ذلك على كل من أساليب المعاملة الوالدية والقلق لدى والديهم، مذكرة مكملة لنيل شهادة دكتوراه العلوم في علم النفس العيادي، جامعة الحاج لخضر باتنة الجزائر 2013.

4- مريم قويدر، اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الاطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، 2013.

# الملاحـــــــــق

| الرقم | العبـــــــــــارات | الاجـــابـــات | | |
|---|---|---|---|---|
| | | دائما | احيانا | نادرا |
| البعد | الوقت : | | | |
| 01 | اجد ان الالعاب الإلكترونية مهمة جدا في حياتي . | | | |
| 02 | يشتكي والديَّ من كثرة استخدامي للألعاب الالكترونية . | | | |
| 03 | اتردد كثيرا الى قاعة الالعاب الإلكترونية اذا تعطلت العابي . | | | |
| 04 | استغل معظم اوقات فراغي في ممارسة الالعاب الالكترونية . | | | |
| 05 | اقضي وقتا طويلا في ممارسة الالعاب الالكترونية مما لا يسمح لي بانجاز واجباتي المدرسية . | | | |
| 06 | اشعر بأن الوقت يمر بسرعة اثناء ممارسة الالعاب الإلكترونية . | | | |
| 07 | افضل ممارستي للالعاب الإلكترونية على مختلف الالعاب الاخرى . | | | |
| البعد | النفسي : | | | |
| 08 | اشعر بسعادة وسرور عندما امارس الالعاب الإلكترونية . | | | |
| 09 | اشعر بالغضب عندما تتعطل العابي الالكترونية و لا امارسها. | | | |
| 10 | اشعر بالضيق عندما لا امارس الالعاب الإلكترونية . | | | |
| 11 | اشعر بالوحدة عندما لا اتمكن من ممارسة الالعاب الالكترونية . | | | |
| 12 | اشعر بالارهاق لكثرة ممارستي للالعاب الالكترونية . | | | |
| 13 | افضل ممارسة الالعاب الإلكترونية على النوم. | | | |
| 14 | عندما فكرت في الابتعاد عن ممارسة الالعاب الإلكترونية شعرت انني لا املك القدرة على فعل ذلك. | | | |
| 15 | افضل ممارسة الالعاب الإلكترونية عن الخروج مع اصدقائي خارج المنزل . | | | |
| البعد | الجسدي: | | | |
| 16 | اشعر بألم في أصابعي لكثرة استخدامي للألعاب الإلكترونية . | | | |
| 17 | اشعر باجهاد في عيني بسبب قضائي و قتا طويلا في ممارسة الالعاب الالكترونية . | | | |
| 18 | اشعر بزيادة وزن جسمي لكثرة ممارستي للالعاب الالكترونية . | | | |
| 19 | اشعر بنقص في قدرتي السمعية لكثرة ممارستي للالعاب الالكترونية . | | | |
| 20 | اعاني من اضطراب في النوم بسبب ممارستي للالعاب الالكترونية حتى وقت متاخر من الليل. | | | |
| 21 | احس بخمول في جسمي بسبب كثرة ممارستي للالعاب الالكترونية . | | | |

# مقياس

# السلوك العدواني

# للأطفال

أ.ماجدة الشهري – أ.نوف الشريم

# مقياس السلوك العدواني للأطفال

## تعريف العدوان لدى الأطفال:

يعرب باندورا العدوان بأنه سلوك يهدف إلى إحداث نتائج تخريبية أو مكروهة أو إلى السيطرة من خلال القوة الجسدية أو اللفظية على الآخرين ، وهذا السلوك يعرف اجتماعياً على أنه عدواني.

## نبذه عن المقياس:

يتكون المقياس من ٣ أنواع وهي العدوان الجسدي، والعدوان اللفظي والعدائية، حيث يحتوي كل نوع على ١٤ فقرة.

## طريقة التطبيق:

- يطبق المقياس من خلال إجابات المعلم عن الطالب.
- يطبق المقياس على الأطفال من عمر (٣) سنوات فأكثر.
- كل عبارة أمامها أربعة بدائل يختار من بينها المعلم البديل الذي يمثل سلوك الطفل.

## طريقة التصحيح:

لكل عبارة أربعة بدائل للإجابة (كثيراً= ٤، قليلاً= ٣، نادراً= ٢، نادراً جداً= ١)، **ثم يتم جمع الدرجات لكل نوع وتصنف وفقاً للجدول التالي:**

| | |
|---|---|
| ١٥- ٢٨ | بسيط |
| ٢٩ – ٤٢ | متوسط |
| ٤٣ – فما فوق | شديد |

**ثم يتم جمع الدرجات لجميع الأنواع (الدرجة الكلية) وتصنف حسب الجدول التالي:**

| | |
|---|---|
| ٤٣ – ٨٤ | بسيط |
| ٨٥ – ١٢٦ | متوسط |
| ١٢٧ – فما فوق | شديد |

**مقياس السلوك العدواني**

الاسم: تاريخ الاختبار: المدرس:

الجنس: تاريخ الميلاد: العمر:

| م | القسم الأول: العدوان الجسدي | كثيراً | قليلاً | نادراً | نادراً جداً |
|---|---|---|---|---|---|
| ١ | أتشاجر مع زملائي في الفصل أو المدرسة. | | | | |
| ٢ | اندفع إلى الضرب سواء باليد أو الرجل أو أي شيء آخر لزملائي. | | | | |
| ٣ | أحاول تدمير ممتلكات غيري من الاطفال. | | | | |
| ٤ | أرغب في اللعب والعبث بمحتويات الفصل. | | | | |
| ٥ | اندفع لتمزيق بعض الأشياء وإن كانت مهمة. | | | | |
| ٦ | أحاول طعن أو وخز زملائي دون أن يوجهوا لي إسائه. | | | | |
| ٧ | أفضل في أوقات الفراغ بالمدرسة مصارعة زملائي أو ملاكمتهم. | | | | |
| ٨ | أفضل المشاجرة باليد مع الطلاب الأقل قوة جسمانية. | | | | |
| ٩ | اندفع لتدمير محتويات الفصل رغم تعرضي للعقاب المدرسي. | | | | |
| ١٠ | أحصل على حقوقي بالقوة. | | | | |
| ١١ | أرد الإساءة البدنية بالقوة. | | | | |
| ١٢ | أفضل مشاهدة الملاكمة والمصارعة الحرة على غيرها من الألعاب. | | | | |
| ١٣ | أرد الاساءة اللفظية ببدنية. | | | | |
| ١٤ | أفكر بإيقاع الضرر ببعض المشرفين أو المدرسين. | | | | |

| م | القسم الثاني: العدوان اللفظي | كثيراً | قليلاً | نادراً | نادراً جداً |
|---|---|---|---|---|---|
| ١ | أصرخ لأسباب تافهة. | | | | |
| ٢ | أصيح برفع صوتي عن زملائي بالفصل بدون سبب واضح. | | | | |
| ٣ | أميل إلى تدبير خداع أو مكائد للآخرين. | | | | |
| ٤ | استخدم ألفاظ وعبارات غير محبوبة أو نابية في التعامل مع زملائي. | | | | |
| ٥ | أضحك واقهقه بصوت عالي بدون سبب يستحق ذلك. | | | | |
| ٦ | أهتف بقوة بالفصل للفت الانظار لي بدون سبب | | | | |
| ٧ | لا أقدم اعتذار لزملائي إذا أسأت لفظياً لهم. | | | | |
| ٨ | أدفع زملائي إلى معاكسة المدرسين والمشرفين لفظياً. | | | | |
| ٩ | إذا أساء لي زميلي بلفظ غير مرغوب أرده بأكثر منه إساءة. | | | | |
| ١٠ | أبدأ وأنا مدفوع إلى التحقير اللفظي والسخرية من الزملاء. | | | | |
| ١١ | أقول بعض النكات والفكاهة بقصد السخرية. | | | | |
| ١٢ | أميل إلى السخرية من آراء الآخرين. | | | | |
| ١٣ | ليس من السهل أن أهزم في أي مناقشة. | | | | |
| ١٤ | لا أتقبل الهزيمة في الألعاب الرياضية بسهولة. | | | | |

**أ.ماجدة الشهري – أ.نوف الشريم**

| م | القسم الثالث: العدائية | كثيراً | قليلاً | نادراً | نادراً جداً |
|---|---|---|---|---|---|
| ١ | أحاول إيقاع الضرر بالمحيطين بي بحيث لا يشعر بي أحد. | | | | |
| ٢ | أشعر بالسعادة عند رؤية مشاجرة بالضرب بين شخصين. | | | | |
| ٣ | أفضل أفلام الحرب والعصابات والمغامرات على غيرها. | | | | |
| ٤ | أشعر بالسعادة عند رؤية المقاتلة بين الحيوانات. | | | | |
| ٥ | أغضب بسرعة إذا ضايقني أي فرد. | | | | |
| ٦ | لا أثق في المحيطين بي. | | | | |
| ٧ | أحاول صرف انتباه الطلاب عن المعلم. | | | | |
| ٨ | أوجه اللوم والنقد لنفسي على كل تصرفاتي. | | | | |
| ٩ | أوجه اللوم والنقد لغيري على كل تصرفاتي. | | | | |
| ١٠ | أشعر بالسعادة إذا أخطأ زميلي ووجه المعلم إليه النقد واللوم. | | | | |
| ١١ | أميل كثيراً لعمل عكس ما يطلب مني. | | | | |
| ١٢ | من السهل أن أخيف زملائي. | | | | |
| ١٣ | أحب قراءة قصص المغامرات البوليسية. | | | | |
| ١٤ | أتضايق من عادات المحيطين بي. | | | | |

| الاسم: | | | | |
|---|---|---|---|---|
| أنواع السلوك العدواني | العدوان الجسدي | العدوان اللفظي | العدائية | المجموع الكلي |
| الدرجة | | | | |
| التصنيف | | | | |

أ.ماجدة الشهري – أ.نوف الشريم