جـــامـــعـــة وهـــران -2- مـــحـــمـــد بـــن أحـــمـــد

كـــــلـــيـــة الـــعـلـــوم الاجـــتـــمـــاعـيـــة

قسم علم النفس و الأرطوفونيا

الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني لدى المراهق

(مذكرة لنيل شهادة ماستير في علم النفس الأسري)

من اعداد الطالبة:

بورطل زعراط وهيبة

المشرف:

أ.بـقـال أسـما

اللجنة المناقشة:

الاسم و اللقب	الدرجة العلمية	الجامعة	الصفة
أ.د.هاشمي أحمد	أستاذ محاضر	جامعة وهران	رئيسا
أ .بـقـال اسـما	أستاذ محاضر	جامعة وهران	مشرفا و مقررا
أ.بولجراف بختاوي	أستاذ محاضر	جامعة وهران	عضوا مناقشا

السنة الدراسية:2016-2017

إهداء

الـــــى كـــل لـــين هيـــــن يحـــــب الله و رســـــــــولـــه الـــى التـــي تمـلك قـــلـــبـــا يـفـــيـــض بالـــحـــب و الاحـــاسيـــس الجـــمـــيـــلـــــة الـــى الذيـــن يحـــمـــلـــون الأحـــاسيـــس المـــرهـــفـــة و المـــشاعـــر النـــقيـــة والضـــمـــائـــر الـــحـــيـــة الـــى الـــذيـــن يـــنـــشـــدون الـــعيـــش بـــمـــحـــبـــة بـــيـــن النـــاس الـــى أصـــحـــاب الأرواح النـــديـــة الـــى تـــوائـــم الـــروح و أشـــقـــاء الـــفـــؤاد.

الى من شجعني و بارك طريقي بصلاته و دعواته، و حفزني على حب العلم ، و تحدي الصعاب، الى والدي العزيز، و الى أمي العزيزة.

-

أهدي عملي هذا

كلمة شكرو تقدير

نحمد الله ونشكره على منحنا القدرة و الإرادة لنخطو خطوات إلى الأمام .

كما أتوجه بشكري الخاص الى صديقتي و استاذتي "ملال خديجة" التي لم تتبخل عليا بمعلوماتها و مساعدتها و وقتها فلها مني خالص الشكر و التقدير.

كما اشكر جميع زملائي ماستر-2- علم النفس الاسري و كذلك اتقدم بالشكر الخاص الى استاذي الفاضل السيد "هاشمي احمد" الذي ساندنا خلال مشوارنا الدراسي و كذلل اشكر استاذتي الفاضلة "بقال اسما " التي دعمتنا بنصائحها و ارشاداتها و شكرا لجميع أساتذة علم النفس.

ملخص البحث:

استهدفت هذه الدراسة موضوع" **السلوك العدواني و الالعاب الالكترونية لدى المراهق**" و لاجراء هذه الدراسة قامت الطالبة ، بدراسة استطلاعية ، و دراسة أساسية في ثانوية "دهريب الحاج طافراوي" و بمتوسطة"فاضل عبد القادر طافراوي"، بحيث تم اجراء الدراسة الاستطلاعية على عينة قوامها 30 مراهق، بهدف التاكد من الخصائص السيكومترية لوسائل القياس (مقياس السلوك العدواني).

في حين تم اجراء الدراسة الاساسية علة عينة قوامها 112 حالة من المراهقين ، بهدف التاكد من صحة فرضيات الدراسة، و بعد المعالجة الاحصاءية للمعطيات ، تم التوصل الى النتائج التالية:

1.يوجد فرق في مستويات العدوانية تبعا لنوع الألعاب الالكترونية.

2. يوجد فرق في مستويات العدوانية تبعا لزمن ممارسة الألعاب الالكترونية.

و في الاخير تم طرح مجموعة من الاقتراحات و التوصيات اهمها:

.تفعيل دور الاخصائي النفسي في المؤسسات التعليمية من أجل مساعدة المراهقين على التكيف.

.ضرورة تعميم و تنفيذ بعض البرامج الارشادية و الوقائية التي تساعد المراهقين بصفة عامة داخل المؤسسات التعليمية خاصة ، و ذلك لتحقيق تكيف أفضل مع ظروف الدراسة و صعوباتها.

.ضرورة وجود مقاييس نفسية في المؤسسات التربوية و التي تقيس مختلف الاضطرابات و الانفعالات لدى المتمدرسين في شتى الميادين من اجل الحفاظ على جودة الدراسة.

قائمة المحتويات

الرقم	المحتويات	الصفحة
1.	الاهداء	ا
2.	كلمة الشكر و التقدير	ب
3.	ملخص البحث	ت
4.	محتويات البحث	ث-ج-ح-خ
5.	قائمة الجداول	د
6.	قائمة الاشكال	ذ
7.	المقدمة	2-1
8.	الفصل الاول: مشكلة الدراسة و اهميتها	3
9.	مشكلة البحث	4
10.	فرضيات البحث	4
11.	أهمية البحث	5
12.	أهداف البحث	5
13.	دواعي اختيار الموضوع	5
14.	التعاريف الاجرائية	6
15.	الفصل الثاني : المراهقة	7
16.	تمهيد	8
17.	تعريف المراهقة	8
18.	نظريات المراهقة	12-9
19.	مراحل المراهقة	13-12
20.	خصائص المراهقة	14
21.	أنواع المراهقة	15-14

22.	مشاكل المراهقة	18-16
23.	حاجات المراهقة	19
24.	اسباب العدوانية لدى المراهق	19
25.	خلاصة	20
26.	الفصل الثالث: السلوك العدواني	21
27.	تمهيد	22
28.	تعريف السلوك العدواني	23-22
29.	أنواع السلوك العدواني	24-23
30.	مظاهر السلوك العدواني	25-24
31.	أسباب السلوك العدواني	27-25
32.	النظريات المفسرة للعدوان	34-27
33.	تأثير السلوك العدواني على المراهق	35-34
34.	طرق الوقاية من السلوك العدواني	35
35.	خلاصة الفصل	36
36.	الفصل الرابع: الالعاب الالكترونية	37
37.	تمهيد	38
38.	تعريف اللعب	39
39.	ظهور الالعاب الالكترونية	40-39
40.	تعريف الالعاب الالكترونية	41-40
41.	تصنيفات الالعاب الالكترونية	44-42
42.	أسباب ممارسة بالألعاب الالكترونية	44
43.	انعكاسات الالعاب الالكترونية	46-44
44.	الوقاية من مخاطر الالعاب الالكترونية	48-46
45.	خلاصة	49
46.	الفصل الخامس : الدراسات السابقة	50

47.	تمهيد	51
48.	دراسات تناولة السلوك العدواني	53-51
49.	دراسات تناولت الالعاب الالكترونية	58-53
50.	خلاصة	59
51.	الفصل السادس: الاجراءات المنهجية	60
52.	تمهيد	62
53.	أولا:المنهج المتبع	62
54.	الادوات المستخدمة	62
55.	ثانيا: الدراسة الاستطلاعية	62
56.	أهداف الدراسة الاستطلاعية	63
57.	مواصفات عينة الدراسة الاستطلاعية	63
58.	الخصائص السيكومترية لادوات القياس	64
59.	ثالثا: الدراسة الأساسية	65
60.	أهداف الدراسة الاساسية	65
61.	مواصفات عينة الدراسة الاساسية	66-65
62.	الاساليب الاحصائية المستخدمة	67
63.	الفصل السابع:عرض النتائج و مناقشتها	68
64.	تمهيد	69
65.	أولا: عرض النتائج	69
66.	1-عرض نتائج الفرضية الجزئية الاولى	69
67.	2-عرض نتائج الفرضية الجزئية الثانية	70
68.	3-عرض نتائج الفرضية الجزئية الثالثة	71
69.	4-عرض نتائج الفرضية الجزئية الرابعة	71
70.	5-عرض نتائج الفرضية الجزئية الخامسة	72
71.	6-عرض نتائج الفرضية الجزئية السادسة	72

72.	ثانيا: مناقشة النتائج	74-73
73.	الخلاصة	75
74.	التوصيات	77-76
75.	المراجع	79-78
76.	الملاحق	80

قائمة الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
1	جدول (01): توزيع عينة الدراسة الاستطلاعية تبعا للجنس	63
2	جدول(02): توزيع عينة الدراسة الاستطلاعية تبعا للمستوى التعليمي	64
3	جدول(03) الفروق في مستوى العدوانية بين المجموعة العليا و الدنيا	65
4	جدول (04): توزيع عينة الدراسة الأساسية تبعا للجنس	66
5	جدول(05): توزيع عينة الدراسة الاساسية تبعا للمستوى التعليمي	66-67
6	جدول (06): الفروق في مستوى العدوانية تبعا لنوع الألعاب الالكترونية	69
7	جدول(07):اتجاه الفروق في مستوى العدوانية تبعا لنوع الألعاب الالكترونية	69
8	جدول(08): الفروق في مستوى العدوانية تبعا لزمن ممارسة الألعاب الالكترونية	70
9	جدول(09):اتجاه الفروق في مستوى العدوانية تبعا لنوع الألعاب الالكترونية	70
10	جدول(10): الفروق في مستوى العدوانية تبعا لوقت ممارسة الألعاب الالكترونية	71
11	جدول(11): الفروق في مستوى العدوانية تبعا لمدة ممارسة الألعاب الالكترونية	71
12	جدول(12): الفروق في مستوى العدوانية تبعا للجنس	72
13	جدول(13): الفروق في مستوى العدوانية تبعا للمستوى التعليمي	72

قائمة الاشكال

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
1	شكل(01):أعمدة بيانية توضح توزيع عينة الدراسة الاستطلاعية تبعا للجنس	64
2	شكل (02):أعمدة بيانية توضح توزيع عينة الدراسة الاستطلاعية تبعا للمستوى التعليمي	64
3	الشكل (03):أعمدة بيانية توضح توزيع عينة الدراسة الاساسية تبعا للجنس	66
4	الشكل (04):أعمدة بيانية توضح توزيع عينة الدراسة الاساسية تبعا للمستوى التعليمي	67

المقدمة:

تعتبر مرحلة المراهقة مرحلة انتقال خطيرة في عمر الانسان نظرا لتميز هذه المرحلة بالثورة و القلق و الصراع، و لا شك أن المشكلات التي يتعرض لها المراهق لها أسباب متنوعة كالظروف الاجتماعية و الاقتصادية و غير ذلك من المشكلات التي تؤثر على المراهق ،و من أهم جوانب عند المراهق هو ظهور السلوك العدواني لديه بمختلف أشكاله نتيجة تعرضه لمجموعة من الضغوطات التي بدورها تجعله ينعزل عن أسرته و مجتمعه و ينغمس في عالم الألعاب الالكترونية التي توفر له نوعا من الراحة النفسية ، اذ أصبحت تستغل هذه الالعاب من أجل تفريغ الطاقة السلبية من خلال ممارسته للألعاب الحرب أو السباق أوغيرها من الألعاب العنيفة و على هذا الاساس تم التطرق الى هذا الموضوع اذ تم تقسيم هذه الدراسة الى الفصول التالية:

الفصل الاول: كمقدمة الدراسة و تم التطرق فيها الى :مشكلة الدراسة،الفرضيات،أهمية الدراسة،أهداف الدراسة،دواعي اختيار الموضوع، و التعاريف الاجرائية.

الفصل الثاني:المراهقة و تم التطرق الى: تعريف المراهقة،نظريات المراهقة،مراحل المراهقة،خصائص المراهقة،أنواع المراهقة، مشاكل المراهقة،حاجات المراهقة، أسباب العدوانية لدى المراهقة.

الفصل الثالث: السلوك العدواني و تم التطرق الى: تعريف السلوك العدواني،أنواع السلوك العدواني،مظاهر السلوك العدواني،أسباب السلوك العدواني،النظريات المفسرة للسلوك العدواني ، تأثير السلوك العدواني على المراهقة، طرق الوقاية من السلوك العدواني.

الفصل الرابع:الألعاب الالكترونية و تم التطرق الى: تعريف اللعب، ظهور الالعاب الالكترونية،تعريف الالعاب الالكترونية،تصنيف الألعاب الالكترونية،أسباب ممارسة الالعاب الالكترونية،انعكاسات الالعاب الالكترونية،الوقاية من مخاطر الالعاب الالكترونية.

الفصل الخامس:الدراسات السابقة و تم التطرق الى: دراسات تناولت السلوك العدواني، دراسات تناولت الالعاب الالكترونية.

الفصل السادس:الاجراءات المنهجية و تم التطرق الى: المنهج المتبع وأدوات الدراسة ،الدراسة الاستطلاعية، الدراسة الاساسية.

الفصل السابع:عرض النتائج و مناقشتها و تم التطرق فيه: عرض النتائج و مناقشتهاو في الاخير تم طرح التوصيات و المقترحات.

الفصل الأول: مشكلة الدراسة و أهميتها

1. مشكلة البحث.
2. الفرضيات.
3. أهمية البحث.
4. أهداف البحث.
5. دواعي اختيار الموضوع.
6. التعاريف الإجرائية.

1. مشكلة البحث:

انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر،و التي تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. كما أن ألعاب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكراً على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب و المراهقين وتعدى ذلك للكبار.

هذا وقد انتشرت هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام. بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدماناً على ممارستها.وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل، حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح ألعاب الحاسب والفيديو.كما اننا نلاحظ أنه هناك العديد من المراهقين يسلكون سلوك عدواني و هو عبارة عن شعور بالغضب أو أي سلوك يصدره الفرد أو جماعة لفظيا ، بدني، أو ماديا ، مباشر أو غير مباشر، بقصد إيقاع الأذى لشخص أو جماعة أخرى أو للذات أو الممتلكات الخاصة أو العامة.

و من هذا المنطلق تم طرح التساؤل التالي: هل توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و العدوانية لدى المراهقين ؟و يمكن تقسيم هذا التساؤل العام إلى التساؤلات الفرعية التالية:

1. هل يوجد فرق في مستويات العدوانية تبعا لنوع الألعاب الالكترونية؟
2. هل يوجد فرق في مستويات العدوانية تبعا لزمن ممارسة الألعاب الالكترونية؟
3. هل يوجد فرق في مستويات العدوانية تبعا لوقت ممارسة الألعاب الالكترونية؟
4. هل يوجد فرق في مستويات العدوانية تبعا لمدة ممارسة الألعاب الالكترونية؟
5. هل يوجد فرق في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهق تبعا للجنس؟
6. هل يوجد فرق في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهق تبعا للمستوى التعليمي؟

2.فرضيات الدراسة:

انطلاقا من تساؤل العام للدراسة تم طرح الفرضية التالية:

هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و العدوانية لدى المراهق.

و تندرج تحت هذه الفرضية الفرضيات الجزئية التالية:

1. يوجد فرق في مستويات العدوانية تبعا لنوع الألعاب الالكترونية.

2.يوجد فرق في مستويات العدوانية تبعا لزمن ممارسة الألعاب الالكترونية.

3.يوجد فرق في مستويات العدوانية تبعا لوقت ممارسة الألعاب الالكترونية.

4.يوجد فرق في مستويات العدوانية تبعا لمدة ممارسة الألعاب الالكترونية.

5.يوجد فرق في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهق تبعا للجنس.

6.يوجد فرق في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهق تبعا للمستوى التعليمي.

3.أهمية البحث:تكمن أهمية هذا البحث في عدة جوانب هي:

1.بناء قاعدة معرفية حول مشكلة العدوانية لدى المراهق.

2.يسهم هذه البحث في إطلاع التربويين (مدراء، معلمين، مرشدين تربويين)، وأولياء الأمور والطلاب على أهم الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المترتبة على ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية، وبالتالي يمكن الاسترشاد بنتائج وتوصيات هذا البحث عند الرغبة في شراء برمجيات الألعاب الإلكترونية، أو الرغبة في إنتاج العاب الكترونية جديدة مع كيفية استغلالها .

4.أهداف البحث:يهدف هذا البحث إلى ما يلي:

1.معرفة مستويات العدوانية تبعا لزمن ممارسة الألعاب الالكترونية.

2. معرفة مستويات العدوانية تبعا لمدة ممارسة الألعاب الالكترونية.

3.معرفة تأثير الألعاب الالكترونية على العدوانية لدى المراهق.

4.معرفة فرق في ممارسة المراهق للألعاب الالكترونية تبعا للجنس.

5. معرفة فرق في ممارسة المراهق للألعاب الالكترونية تبعا للمستوى التعليمي.

5.دواعي اختيار الموضوع:

نظرا لأهمية العلاقة بين الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني لدى المراهق ، و ندرة الدراسات التي تناولت هذا الموضوع على المستوى العربي بشكل عام، مما يعني أن هناك حاجة لإجراء هذه الدراسة للتعرف على الألعاب الالكترونية سواء كانت ايجابية أو سلبية لدى المراهق ، الى جانب ذلك فان الدراسة الحالية تهدف إلى التركيز على هذا الموضوع.

6.التعاريف الاجرائية:

1.تعريف المراهقة: "هي عبارة عن الفترة الزمنية من حياة الإنسان التي تمتد ما بين نهاية الطفولة المتاخرة و بداية سن الرشد ، تتميز بوجود مجموعة من المتغيرات الجسمية و العقلية و الانفعالية و الاجتماعية " (الزعبي ،320،2013).

"و هي مرحلة الانتقال من الطفولة إلى مرحلة الرشد ، و تمتد من الثالث عشر إلى التاسعة عشر تقريبا، أو قبل ذلك بعام أو عامين ، أو بعد ذلك بعام أو عامين." (زهران،1995، 323).

و يمكن تلخيص تعريف المراهقة بأنها: مرحلة النمو المتوسط بين الطفولة و الرشد و تتميز عن باقي المراحل بخصائص معينة أبرزها التغيرات التي تطرأ على الجسم و كذلك بنشاط نفسي الذي يتميز بالنضج الجنسي و ظهور الفروق الفردية بشكل بارز.

2.تعريف السلوك العدواني: "يعرف السلوك العدواني على انه السلوك الذي يقوم به الشخص ليؤدي في الأخير الى الحاق الأذى بالغير أو بالممتلكات ، و قد يكون أذى نفسي أو جسمي أو لفظي". (العيساوي،2001، 88).

كما يمكن تعريفها على إنها :"سلوك يهدف إلى الحماية أو فرض الذات أو تأكيدها و ذلك في معارضة شخص ما أو شيء ما".(دسوقي،1988، 70).

"و يرى كيلي أن العدوان هو السلوك الذي قد ينشأ نتيجة عدم التوافق بين الخبرات السابقة للشخص مع الحوادث الراهنة، مما يولد لدى الشخص حالة الاحباط ينتج بسببها سلوكات عدوانية من شانها تحدث تغيرات في حياة الفرد حتى تصبح هذه التغيرات ملائمة للخبرات و المفاهيم التي لديه".(عز الدين،2010، 09).

تعرف الطالبة السلوك العدواني إجرائيا بأنه أي شعور بالغضب أو أي سلوك يصدره الفرد أو جماعة لفظيا ، بدني، أو ماديا ، مباشر أو غير مباشر، بقصد إيقاع الأذى لشخص أو جماعة أخرى أو للذات أو الممتلكات الخاصة أو العامة.

3.تعريف الألعاب الالكترونية:

تعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية. (Salen & Zimmerman2004) ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو (**Playstation**) والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية المحمولة بالكف (palm devices).

الفصل الثاني: المراهقة

تمهيد.

1.تعريف المراهقة.

2.نظريات المراهقة.

3.مراحل المراهقة.

4. خصائص المراهقة.

5.أنواع المراهقة.

6.مشاكل المراهقة.

7.حاجات المراهق.

8.أسباب العدوانية لدى المراهق.

خلاصة الفصل.

تمهيد: ان أهمية المراهقة كمرحلة من المراحل العمرية في حياة الشخص,دفعت العديد من الباحثين النفسيين و اجتماعيين الى الاهتمام الكبير بدراستها و معرفة خصائصها و مميزاتها ,هذا الاهتمام الكبير أدى الى ظهور عدة نظريات لمجموعة من الباحثين الذين حاولوا تفسير المراهقة كل من وجهة نظر تخصصه و اهتماماته, و تعد المراهقة من أخطر المراحل التي يمر بها الانسان ضمن أطواره المختلفة التي تتسم بالتجدد المستمر ,و الترقي في معارج الصعود نحو الكمال الانساني الرشيد,و مكمن الخطر في هذه المرحلة التي تنتقل بالانسان من الطفولة الى الرشد ,هي التغيرات في مظاهر النمو المختلفة (الجسمية,الفسيولوجية,العقلية, الاجتماعية,الانفعالية, الدينية,الخلقية),و لما يتعرض الانسان فيها الى صراعات متعددة داخلية و خارجية.

1.تعريف المراهقة:

ا.لغة: في قاموس اللغة العربية:ترجع كلمة "المراهقة" إلى الفعل العربي "راهق" الذي يعني الاقتراب من الشيء، فراهق الغلام فهو مراهق، أي: قارب الاحتلام، ورهقت الشيء رهقاً، أي: قربت منه. والمعنى هنا يشير إلى الاقتراب من النضج والرشد. (المعجم الوسيط ج1،المكتبة العلمية – طهران، 379).

و كلمة المراهقة كلمة مشتقة من الفعل اللاتيني(**Adolescent**) بمعني يكبر أي ينمو الى تمام النضج و الى أن يبلغ سن الرشد (الدسوقي ،1979، 100)

ب.اصطلاحا:اهتم بهذه المرحلة العديد من العلماء و الباحثين الغربيين مثل:

عرفها أوزبل بأنها "الوقت الذي يحدث فيه التحول في الوضع البيولوجي للفرد".

و يعرفه **لووين**(**Lewin**) بأنها "مرحلة انتقالية من وضع معروف (الطفولة) الى وضع مجهول و بيئة مجهولة معرفيا (الرشد) لا يحسن التعامل معها (قشقوش،2002، 317).

و حسب "**فرويد**" تعرف بانها:"فترة تبدأ من البلوغ و تنتهي عند نضوج الاعضاء الجنسية بالمفهوم النفسي حيث يطلق (فرويد) على مرحلة المراهقة بالتناسلية و تحدث فيها عدة أمور تسبق الكثير من الشحنات النفسية (الليبيدية) و تنظم بعض الشحنات النفسية في صورة أعمال تمهيدية أو مساعدة و تنشأ حالة النشوة التي تسبق اللذة و تطرد بعض النزاعات الأخرى من منطقة النفس.(الحافظ،1981، 38)

أما من الباحثين العرب فهناك:

يرى **خليل ميخائيل** معوض " أنها التدرج نحو النمو الجنسي و الانفعالي و العقلي" (ميخائيل،2003، 232)

تعريف عبد الكريم قاسم " تعني التدرج نحو النضج الجسمي و العقلي و النفسي و الاجتماعي و العاطفي و يشير ذلك الى حقيقة هامة أن النمو لا ينتقل من مرحلة الى مرحلة فجأة و لكنه يحصل بشكل تدريجي (قاسم،2004، 47)

و يعرفها **محمد عودة الريماوي**"بأنها مرحلة تشير الى خبرات الفرد النفسية من حدوث البلوغ الى بداية الرشد " مؤكدا بذلك على ضرورة الخبرات النفسية للفرد في هذه الفترة (الريماوي،2003، 323)

و يمكن تلخيص تعريف المراهقة بأنها: مرحلة النمو المتوسط بين الطفولة و الرشد و تتميز عن باقي المراحل بخصائص معينة أبرزها التغيرات التي تطرأ على الجسم و كذلك بنشاط نفسي الذي يتميز بالنضج الجنسي و ظهور الفروق الفردية بشكل بارز.

2.نظريات المراهقة:

تتسم مرحلة المراهقة بالتجديد المستمر ، و الصعود نحو الكمال الانساني الرشيد و يمكن الخطر في هذه المرحلة التي تنتقل بالانسان من الطفولة الى الرشد ،و هي التغيرات في المظاهر الجسمية و قد فسرها العلماء من الناحية الدينية و الفلسفية و التربوية كمايلي:

1.2 نظرية ستانلي هول :ظهرت بعض النظريات ذات الطبيعة الفلسفية و الدينية و التربوية، قبل أن يتخد علم النفس موقعه بين العلوم بزمن طويل، و قد أعتبر "ستانلي هول" أول من قدم نظرية حول المراهقة و لقب بالأب العلمي لسيكولوجية المراهقة"نتيجة لاصداره مجلدين عن المراهقة عام 1904، و كان متأثرا بأراء "داروين" صاحب النظرية التطورية حيث طبق الأراء العلمية و البيولوجيه التي طرحها "داروين" في دراسة نمو المراهقين ، حيث يعتقد "هول" بأن المراهقة فترة عصيان و تمرد و مرحلة عواصف و توتر .تتميز هذه المرحلة بالتغير و عدم الاستقرار و لا يصل الفرد الى النضج الا في نهايتها ،و يشير مفهوم العاصفة و التوتر الى أن المراهقة هي فترة مشاكل مشحونة بالصراع و التقلب المزاجي فهو يرى أن تفكير المراهق و مشاعره و أفعاله تتذبذب بين الغرور و التواضع و بين الفضيلة و الاغواء و السعادة و الحزن و تمتد هذه المرحلة بالنسبة اليه (من 12 سنة الى 24 سنة) و هي فترة مجهدة و عواصف متقلبة يخرج منها الشباب الصغار أقوى خلقيا. (رغدة شريم،2009، 38)

2.2النظرية التحليلية: و تتمثل في النظريات التالي:

1.2.2النظرية السيكوجنسية(S.Freud)

لم يكن "**فرويد**" بشكل كبير بنظريات المراهقة ، و قد تحدث عنها باختصار واصفا هذه المرحلة بأنها فترة استثارة جنسية و قلق و اضطراب في الشخصية في بعض الأحيان ، و اعتبر السنوات المبكرة من العمل

هي التي تشكل حياة الطفل ، حيث يتحول الطفل في هذه المرحلة من أنانية الطفولة و من البحث عن اللذة الى راشد واقعي.(رغدة شريم،2009، 43)

و تؤكد نظرية "**فرويد**" على دور الاسرة و التوتر الجنسي في زيادة الدافعية لدى المراهقين ، حيث يرى "فرويد" أن المراهقة هي رد فعل نفسي لفترة البلوغ و من وجهة نظره فأن المراهق يتولد لديه شعور جنسي اتجاه الجنس المختلف من الوالدين فالأولاد يشعرون أنهم منجذبون الى الأم و منافسين للأب، و ان زيادة التوتر تؤدي الى المسرة و عدم المسرة معتمدا على الطرق التي يستخدمها المراهق في تكيفه و هذا التكيف يشكل أساس لنمو الشخصية في مرحلة المراهقة، و على المراهق أن يتخذ طريقا وسطا بين التساهل مع دوافعه و رفضها و كبتها ،و يعتبر "فرويد" أن أهم عمل للمراهقين هو الانفصال عن الوالدين و تكوين حياة خاصة بهم.(منذر عبد الحميد ،2005، 194)

و الشخص الناضج عند "فرويد" هو الذي يكيف نفسه مع متطلبات الثقافة و يعمل على دعمها بقدر استطاعته و يعمل في اطار القوانين و المحرمات و معايير السلوك و يستطيع أن يشبع رغبته بطرق يقبلها المجتمع بدلا من أن يحققها بطرق غير مقبولة اجتماعيا.(رغدة شريم،2009، 43)

2.2.2 الانا و الاليات الدفاعية في المراهقة:(Anna freud)

اعتبرت "**أنا فرويد** "(1895–1982) المراهقة مرحلة هامة في تشكيل الشخصية أكثر مما فعل والدها الذي أكد على أهمية الخبرات السابقة و تتفق معه بوجود ثلاث مكونات للشخصية "الهو، الانا،الأنا الأعلى" تظهر كلها في نهاية المرحلة القضيبية كذلك يعتقد "فرويد" و "اريكسون "بأن وظيفة الانا هي المحافظة على البقاء و بناءا على ذلك فانها تؤكد على أهمية حماية الأنا لذاته و الدفاع عنها امام الأخطار الناجمة من الداخل و الخارج(رغدة شريم، 2009، 43–46)

و تعتقد "**أنا فرويد**" بأن المراهقة مرحلة من مراحل تطور الحياة البشرية و هي تكرار للحياة الجنسية السابقة، انما بأشكال مختلفة" ان الرغبات الأوديبية تظهر من خلال الهوامات و أحلام اليقظة كما أن فكرة الخصاء عند الصبي و الرغبة في امتلاك عضو جنسي عند الفتاة، تعود من جديد لتغزو تفكير المراهق. لكن الفرق بين الطفل و المراهق يكمن في نوعية النشاط الجنسي و في طبيعة الدفاعات النفسية. فالانا عند الطفل تكون ضعيفة غير نامية أي عاجزة عن مقاومة الهو "عالم الغرائز" بينما الانا عند المراهق نشطة، قوية و قادرة على المقاومة و هذه المقاومة تعني العراك ضد الدفع الغريزي من جهة "الهو" و ضد "الأنا الأعلى" من جهة اخرى "التمرد على سلطة الاهل و الكبار " كلما اشتدت وطاة الدوافع الغريزية تزداد مقاومة الأنا كما تعتقد "أنا فرويد" و هذا ما يعرض التوازن النفسي للاختلال و يؤدي ال الصد و

الى تفاقم العوارض العصابية الناجمة عن تلك المقاومة، و ينحل هذا الصراع في الحالات القصوى بطريقتين أن تنتصر الهو و تستحق الانا و في هذه الحالة يأتي السلوك اندفاعيا، غريزيا، أعمى، و في هذه الحالة تتمكن الانا من ضبط و السيطرة على الغرائز"

انتصار "**الانا**" و الواقع و هناك عدة عوامل تقر نسبيا نهاية البلوغ و منها قوة الدوافع الغريزية المشروطة بالنمو الجسدي و الفسيولوجي و تسامح الانا و عدم التسامح ازاء الدوافع، و فعالية أو عدم فعالية وسائل الدفاع النفسية التي تلجا اليها الانا لحل الصراع و هذه الوسائل الدفاعية تتوقف حسب "أنا فرويد" على مزاج الشخص (رغدة شريم، 2009، 48)

و تتمثل أهم الحيل الدفاعية لدى المراهق فيمايلي:

1.النقل: حيث تنتقل الاحتياجات الاعتمادية من الوالدين الى غيرهما.

2.قلب المشاعر للضد: فالمراهق الذي لا يستطيع الانفصال قد يعكس اعتماديته و يحول الحب الى عناد و الارتباط الى ثورة.

3.**الانطواء:** بتوجيه الاهتمام للداخل بدلا من الخارج.

4.النكوص: حيث ينكص لاهتمامات طفلية أو لعب أو اعتمادية على الوالدين.

5.الكبث:للدفاع ضد نزعات المراهقة.

6.التكوين العكسي:محاولة ان يحكموا نزعاتهم بواسطة الاتجاه للزهد و هذا النمط اذا كان مبالغا فيه يظهر حالات النهم العصابي و الوسواس القهري.

7.المثالية: حيث يرى المراهق في غمرة حماسة الأخلاق الأمور اما بيضاء أو سوداء، و لذا فهو يرى الناضج الواقعي كشخص ميئوس منه أخلاقيا الى أن يتلون الانا الأعلى بمفاهيم التبادلية و النسبية فيتجه نحو الواقعية عنده.

8.العقلنة: و قد يستخدم المراهق المسائل العقلية كحيلة دفاعية (العقلانية) للتعامل مع مشاعر القلق و يتمثل ذلك في اهتمامه بالمسائل الفلسفية غير الشخصية مثل (مسائل الدين و الحرية و المسؤولية و طبيعة الصداقة و هذه الحيلة يستخدمها المراهق الذكي المثقف من أبناء المستويات الاجتماعية و الاقتصادية المتوسطة.

و مع بداية المراهقة يبدأ تكوين جماعة الاقران و يقضي معهم المراهق وقت أكبر مما يقضيه داخل المنزل و هذا يعني بالضرورة أن هذه الجماعة لها أثر بالغ في اتجاهات المراهق الصغير و ميوله و قيمه و سلوكه و ان كان هذا الاثر نسبي معتمدا على نظرة المراهق الى كفاءة جماعة الاقران و الاسرة في

توجيه سلوكه فاذا كانت مشكلاته مرتبطة بالحياة بوجه عام توجه الى الاسرة اما اذا كانت مرتبطة بالمواقف الراهنة و الخاصة توجه الى جماعة الاقران، و كذلك على نمط النمو الخاص به. (رغدة شريم، 2009، 50)

3.2.2 نظرية اريكسون:

تعتبر مساهمة " **اريكسون**" من اكبر المساهمات التي قدمت في مجال نمو المراهق فقد عدل من موقف التحليل النفسي من جهة و قدم تفسيرا أكثر شمولية و فعالية في وصف سلوك المراهق من جهة أخرى و المفهوم الرئيسي في نظريته هو اكتساب هوية الانا و اختيار القضايا المتعلقة بالهوية و التي تشكل خصائص متميزة لمرحلة المراهقة و يعتقد بانه على الرغم من ان الخصائص النوعية لهوية الشخص تختلف من ثقافة لاخرى الا أن انجاز هذه المهمة النمائية يتضمن عناصر مشتركة بين الثقافات جميعا، و أن تطوير الحس الحقيقي بالهوية الشخصية يمثل الرابطة السيكولوجية بين الطفولة و الرشد و لتشكيل الهوية يقوم الانا بتنظيم القدرات و الحاجات و الرغبات و يعمل على تسهيل توافقها مع متطلبات المجتمع و يعتقد" اريكسون " بوجود ثمانية مراحل للنمو الانساني و في كل مرحلة يقوم الفرد بانجاز مهمة سيكولوجية معينة و ينجم عن التصدي لكل هذه المهام صراع يؤدي الى نتيجتين محتملتين اذا حل الصراع بنجاح فهناك بنية ايجابية ستأخذ مكانها في الشخصية و في النمو الاخلاقي اللاحق أما اذا استمر الصراع و لم يحل بنجاح فسوف يتضرر الانا بسبب البنية السلبية التي ستندمج به، و يعتقد "اريكسون" أن المهمة الرئيسية للفرد هي اكتساب هوية الانا الايجابية خلال انتقاله من مرحلة لاخرى فالبحث عن الهوية يستمر مدى الحياة و لكنه يصبح مركز الاهتمام خلال المراهقة و قد تعود من فترة لاخرى خلال الرشد. (رغدة شريم، 2009، 46-50)

3. مراحل المراهقة:

المراهقة بشكل عام هي فترة زمنية يمر بها كل انسان في حياته ينمو فيها جسميا و فسيولوجيا و عقليا و انفعاليا و اجتماعيا و نفسيا، و فيها تتغير وظائف كل جهاز من أجهزة الجسم بدرجات متفاوتت في النسب.

وتنقسم مرحلة المراهقة حسب بلوس الى خمسة مراحل:

أ. مرحلة ما قبل المراهقة: و تتميز بضغط كمي للضغط الغريزي.

ب. مرحلة المراهقة المبكرة:تتميز بظهور و تفوق الوظيفة التناسلية و الحد من استثمار المواضيع الطفلية.

ج. مرحلة المراهقة بكل معنى الكلمة: تتميز باعادة اهتمامات المرحلة الأوديبية ثم اكتشاف مواضيع جنسية غيرية.

د. مرحلة المراهقة المتأخرة: هي مرحلة تمكين و تقوية وظائف و اهتمامات الأنا.

و. مرحلة ما بعد المراهقة: مرحلة الاحترافية العمل، الزواج،....الخ. (خشخوش،2009، 68) و بتعدد الاتجاهات و الأراء تعددت التقسيمات لهذه المرحلة و من بينها التقسيم التالي:

1.2 مرحلة ما قبل المراهقة: ان المظاهر الأولى للبلوغ تختلف لدى المراهقين، الشك حول تصوراتهم لأجسادهم و خاصة التصورات الجنسية ،فتزداد عدوانيتهم الناتجة عن عدم تحمل الاحباط نتيجة الحاحهم لاشباع حاجاتهم بصفة فورية كما يلاحظ في هذه الفترة العودة للاستنماء بهوامات خاصة ، كهوام المرحلة الأوديبية المسببة للقلق و الشعور بالذات و من سيرورات هذه المرحلة استدخال التجارب المعاشية مع الجسم الذي يعتبر من العمليات الأولية لتكامل الانا، كما يهدد التغيير العنيف للجسد، التكوين النفسي للذات، مع ارتفاع كمي للضغط النزوي دون تحديد موضوع حب جديد.

و تظهر الاستقلالية في هذه المرحلة من خلال ميل المراهق لجماعة الرفاق ، و هنا يبدأ بمقارنة جسده بأجساد أصدقائه لمعرفة مدى كفاءته، كما تظهر لدى المراهقات كمنافسة الجنس الاخر (أوشيخ،2003، 16)

2.2 مرحلة بداية المراهقة:

تتواصل عملية البحث عن استقلالية و ذلك باقامة علاقات جديدة مع تجنب الجنس الاخر،و معارضة واضحة للاب كونه رمز السلطة و القانون، كما تصبح العلاقة مع الام متباعدة الحدود فوضوية مع نكوصات مفاجئة،و تتطور العلاقة مع الجماعة الى انشاء صداقات من نفس الجنس و التي غالبا ما تطمئن المراهق و تزيده ثقة بنفسه، فهذه النماذج تدعم عملية الاسقاط و الاستدخال التي تحول الموضوعات الداخلية الى تقمصات ثانوية.(أوشيخ،16،2002)

3.2مرحلة المراهقة:

في هذه المرحلة نلاحظ ام المراهق في حالة تردد و عصيان، مع البحث الملح لاشباع فوري فلاحساسات و المشاعر تكون مفرطة حيث يجد المراهقون لذة في التفكير المدعم بالقدرات التجريدية تسمح بالفهم و الاستنتاج مع تواصل عدم استثمار الموضوعات الوالدية. هذا التحول يسمح للمراهقين ببعض التراجع النرجسي، الذي يظهر بشكل عمل فوري.(أوشيخ،2002، 17)

4.خصائص المراهقة:

بوجه عام تطرأ ثلاث علامات أو تحولات بيولوجية على المراهق، إشارة لبداية هذه المرحلة عنده، وهي:

أ. النمو الجسدي: حيث تظهر قفزة سريعة في النمو، طولاً ووزناً، تختلف بين الذكور والإناث، فتبدو الفتاة أطول وأثقل من الشاب خلال مرحلة المراهقة الأولى، وعند الذكور يتسع الكتفان بالنسبة إلى الوركين، وعند الإناث يتسع الوركان بالنسبة للكتفين والخصر، وعند الذكور تكون الساقان طويلتين بالنسبة لبقية الجسد، وتنمو العضلات.(وجيه محمود،1981، 22).

ب. النضوج الجنسي: يتحدد النضوج الجنسي عند الإناث بظهور الدورة الشهرية، ولكنه لا يعني بالضرورة ظهور الخصائص الجنسية الثانوية (مثل: نمو الثديين وظهور الشعر تحت الإبطين وعلى الأعضاء التناسلية)، أما عند الذكور، فالعلامة الأولى للنضوج الجنسي هي زيادة حجم الخصيتين، وظهور الشعر حول الأعضاء التناسلية لاحقاً، مع زيادة في حجم العضو التناسلي، وفي حين تظهر الدورة الشهرية عند الإناث في حدود العام الثالث عشر، يحصل القذف المنوي الأول عند الذكور في العام الخامس عشر تقريباً . (ال عبد الله،2014، 8-9).

ج. التغير النفسي: إن للتحولات الهرمونية والتغيرات الجسدية في مرحلة المراهقة تأثيراً قوياً على الصورة الذاتية والمزاج والعلاقات الاجتماعية، فظهور الدورة الشهرية عند الإناث، يمكن أن يكون لها ردة فعل معقدة، تكون عبارة عن مزيج من الشعور بالمفاجأة والخوف والانزعاج، بل والابتهاج أحياناً، وذات الأمر قد يحدث عند الذكور عند حدوث القذف المنوي الأول، أي: مزيج من المشاعر السلبية والإيجابية. ولكن المهم هنا، أن أكثرية الذكور يكون لديهم علم بالأمر قبل حدوثه، في حين أن معظم الإناث يتكلن على أمهاتهن للحصول على المعلومات أو يبحثن عنها في المصادر والمراجع المتوافرة.(وجيه محمود، 1981، 22).

5.أنواع المراهقة:

يقول الدكتور **عبد الرحمن العيسوي:** "إن المراهقة تختلف من فرد إلى آخر، ومن بيئة جغرافية إلى أخرى، ومن سلالة إلى أخرى، كذلك تختلف باختلاف الأنماط الحضارية التي يتربى في وسطها المراهق، فهي في المجتمع البدائي تختلف عنها في المجتمع المتحضر، وكذلك تختلف في مجتمع المدينة عنها في المجتمع الريفي، كما تختلف من المجتمع الملتزم الذي يفرض كثيراً من القيود والأغلال على نشاط المراهق، عنها في المجتمع الحر الذي يتيح للمراهق فرص العمل والنشاط، وفرص إشباع الحاجات

والدوافع المختلفة.

كذلك فإن مرحلة المراهقة ليست مستقلة بذاتها استقلالاً تاماً، وإنما هي تتأثر بما مر به الطفل من خبرات في المرحلة السابقة، والنمو عملية مستمرة ومتصلة".

ولأن النمو الجنسي الذي يحدث في المراهقة ليس من شأنه أن يؤدي بالضرورة إلى حدوث أزمات للمراهقين، فقد دلت التجارب على أن النظم الاجتماعية الحديثة التي يعيش فيها المراهق هي المسؤولة عن حدوث أزمة المراهقة، فمشاكل المراهقة في المجتمعات الغربية أكثر بكثير من نظيرتها في المجتمعات العربية والإسلامية، وهناك أشكال مختلفة للمراهقة، منها:

1. مراهقة سوية خالية من المشكلات والصعوبات.

2. مراهقة انسحابية: حيث ينسحب المراهق من مجتمع الأسرة، ومن مجتمع الأقران، ويفضل الانعزال والانفراد بنفسه، حيث يتأمل ذاته ومشكلاته.

3. مراهقة عدوانية: حيث يتسم سلوك المراهق فيها بالعدوان على نفسه وعلى غيره من الناس والأشياء.

والصراع لدى المراهق ينشأ من التغيرات البيولوجية، الجسدية والنفسية التي تطرأ عليه في هذه المرحلة، فجسدياً يشعر بنمو سريع في أعضاء جسمه قد يسبب له قلقاً وإرباكاً، وينتج عنه إحساسه بالخمول والكسل والتراخي، كذلك تؤدي سرعة النمو إلى جعل المهارات الحركية عند المراهق غير دقيقة، وقد يعتري المراهق حالات من اليأس والحزن والألم التي لا يعرف لها سبباً، ونفسيا يبدأ بالتحرر من سلطة الوالدين ليشعر بالاستقلالية والاعتماد على النفس، وبناء المسؤولية الاجتماعية، وهو في الوقت نفسه لا يستطيع أن يبتعد عن الوالدين؛ لأنهم مصدر الأمن والطمأنينة ومنبع الجانب المادي لديه، وهذا التعارض بين الحاجة إلى الاستقلال والتحرر والحاجة إلى الاعتماد على الوالدين، وعدم فهم الأهل لطبيعة المرحلة وكيفية التعامل مع سلوكيات المراهق، وهذه التغيرات تجعل المراهق طريد مجتمع الكبار والصغار، إذا تصرف كطفل سخر منه الكبار، وإذا تصرف كرجل انتقده الرجال، مما يؤدي إلى خلخلة التوازن النفسي للمراهق، ويزيد من حدة المرحلة ومشاكلها.

وفي بحث ميداني ولقاءات متعددة مع بعض المراهقين وآبائهم تبين أن أهم ما يعاني الآباء منه خلال هذه المرحلة مع أبنائهم:

- الخوف الزائد على الأبناء من أصدقاء السوء.
- عدم قدرتهم على التميز بين الخطأ والصواب باعتبارهم قليلو الخبرة في الحياة ومتهورون.
- أنهم متمردون ويرفضون أي نوع من الوصايا أو حتى النصح.

– أنهم يطالبون بمزيد من الحرية والاستقلال.

– أنهم يعيشون في عالمهم الخاص، ويحاولون الانفصال عن الآباء بشتى الطرق.

–أنهم منغمسين في اللعب بالألعاب الالكترونية بشتى أنواعها مما يجعلهم منعزلين عن والديهم و عن المجتمع. (زهران،1995، 43)

6.مشاكل المراهقة:

أ. المشكلات النفسية:

1. الصراع الداخلي: حيث يعاني المراهق من جود عدة صراعات داخلية، ومنها: صراع بين الاستقلال عن الأسرة والاعتماد عليها، وصراع بين مخلفات الطفولة ومتطلبات الرجولة والأنوثة، وصراع بين طموحات المراهق الزائدة وبين تقصيره الواضح في التزاماته، وصراع بين غرائزه الداخلية وبين التقاليد الاجتماعية، والصراع الديني بين ما تعلمه من شعائر ومبادئ ومسلمات وهو صغير وبين تفكيره الناقد الجديد وفلسفته الخاصة للحياة، وصراعه الثقافي بين جيله الذي يعيش فيه بما له من آراء وأفكار والجيل السابق.

2. الاغتراب والتمرد: فالمراهق يشكو من أن والديه لا يفهمانه، ولذلك يحاول الانسلاخ عن مواقف وثوابت ورغبات الوالدين كوسيلة لتأكيد وإثبات تفرده وتمايزه، وهذا يستلزم معارضة سلطة الأهل؛ لأنه يعد أي سلطة فوقية أو أي توجيه إنما هو استخفاف لا يطاق بقدراته العقلية التي أصبحت موازية جوهرياً لقدرات الراشد، واستهانة بالروح النقدية المتيقظة لديه، والتي تدفعه إلى تمحيص الأمور كافة، وفقا لمقاييس المنطق، وبالتالي تظهر لديه سلوكيات التمرد والمكابرة والعناد والتعصب والعدوانية.(زهران،1995، 431).

3. الخجل والانطواء: فالتدليل الزائد والقسوة الزائدة يؤديان إلى شعور المراهق بالاعتماد على الآخرين في حل مشكلاته، لكن طبيعة المرحلة تتطلب منه أن يستقل عن الأسرة ويعتمد على نفسه، فتزداد حدة الصراع لديه، ويلجأ إلى الانسحاب من العالم الاجتماعي والانطواء والخجل.

4. السلوك المزعج: والذي يسببه رغبة المراهق في تحقيق مقاصده الخاصة دون اعتبار للمصلحة العامة، وبالتالي قد يصرخ، يشتم، يسرق، يركل الصغار ويتصارع مع الكبار، يتلف الممتلكات، يجادل في أمور تافهة، يتورط في المشاكل، يخرق حق الاستئذان، ولا يهتم بمشاعر غيره.

5. العصبية وحدة الطباع: فالمراهق يتصرف من خلال عصبيته وعناده، يريد أن يحقق مطالبه بالقوة والعنف الزائد، ويكون متوتراً بشكل يسبب إزعاجاً كبيراً للمحيطين به.

وتجدر الإشارة إلى أن كثيراً من الدراسات العلمية تشير إلى وجود علاقة قوية بين وظيفة الهرمونات الجنسية والتفاعل العاطفي عند المراهقين، بمعنى أن المستويات الهرمونية المرتفعة خلال هذه المرحلة تؤدي إلى تفاعلات مزاجية كبيرة على شكل غضب وإثارة وحدة طبع عند الذكور، وغضب واكتئاب عند الإناث.(زهران،1995، 437).

ب.مشكلات المراهقة في المدرسة الثانوية:

1.مشكلات الصحة و النمو:تتمثل في قصور الرعاية الصحية، صعوبة الحصول على العلاج و الدواء، الشعور بالتعب الزائد بسرعة،الكسل، عدم القدرة على الاسترخاء، الشكل غير المناسب، سوء التغذية، نقص الشهية، كبر الحجم أو صغره عن العادة.

2.المشكلات الانفعالية: تتمثل في : الشعور بتأنيب الضمير ، القلق و التوتر، الانقباض و عدم السعادة، تقلب الحالة الانفعالية، الشعور بالنقص و بالخجل، الاررتباك، نقص القدرة على تحمل المسؤولية،نقص الثقة بالنفس، الشعور بالذات، الشعور بالضياع و الفراغ،الخوف من الخضوع و الاهانة، الاستغراق في أحلام اليقظة، الاحلام المزعجة و الكابوس، الشعور بالاثم، التبرم بالحياة و الرغبة في التخلص منها.(زهران،499،1995).

3.المشكلات الاسرية:تتمثل في : الخلافات و الانفصال بين الوالدين، موت الوالدين أو أحدهما، رجعية الوالدين، الشعور بالبعد عن الوالدين في الميول ، عدم القدرة على مناقشة الموضوعات الشخصية مثل: المسائل الجنسية مع الوالدين، اللوم و التأنيب، العقاب بالضرب و غيره ، معارضة الوالدين و الرد عليهما.

4.**المشكلات المدرسية:** تتمثل في: صعوبة التركيز و الانتباه و السرحان، النسيان و ضعف الذاكرة، الخوف من الكلام أمام الجماعة، الشك في قدرته على العمل و قدرته على التحصيل الدراسي، الشك في قدرته على التعليم العالي، مشاهدة التلفزيون أو سماع الراديو أو اللعب بالالعاب الالكترونية أكثر من اللازم، نقص الارشاد التربوي.

5.المشكلات الاجتماعية:تتمثل في نقص القدرة و الارتباك في المسائل و المواقف الاجتماعية ، الخوف من ارتكاب الاخطاء الاجتماعية ، الخوف من مقابلة الناس ، نقص القدرة على الاتصال بالاخرين ، قلة الاصدقاء، الرغبة في اشتراك في مجموعت الرفاق، القلق بخصوص السلوك الاجتماعي السليم.

5.المشكلات الاقتصادية: المستوى الاقتصادي المتردي للأسرة يؤثر سلبا على المراهق، فعدم تلبية الأسرة لاحتياجات الاساسية للمراهق تدفعه الى القلق و عدم الارتياح لوضعهم الاقتصادي و الذي يمتد أثره الى

الحياة الاجتماعية ، فشعور المراهق بالحرمان الناتج عن عدم قدرة الأسرة على توفير حاجاته قد يكون سببا في جنوحه و يدفعه الى اشباع حاجاته بطريقة غير مشروعة أو التخلي عن الدراسة للعمل من أجل مساعدة عائلته ، فالشعور بالنقص يأتي من خلال

المقارنات التي يقوم بها المراهق بين أسرته و الأسر الأخرى و هنا يحس المراهق بالفجوة الاجتماعية بينه و بين الأخرين.

فالمستوى الاقتصادي للاسرة سواء كان مرتفع أو منخفض له أثر على الحياة الاجتماعية للمراهق خاصة في هذه المرحلة الحساسة .(بلحاج،2011، 170)

6.المشكلات الجنسية: تتمثل في نقص المعلومات الجنسية الصحيحة ، مشكلات النمو الجنسي، الكبث الجنسي، الوقوع في الحب و الخروج منه،عدم معرفة السلوك السوي مع الجنس الأخر، الاستغراق في حكاية النكت الجنسية، الاستغراق في قراءة الكتب الجنسية، الاستغراق فكريا في الجنس.

7-مشكلات الدين و الاخلاق: تتمثل في: الحاجة الى الارشاد الديني ، الحيرة بخصوص المعتقدات، الشك الديني، الضلال و عدم اقامة الشعائر الدينية، عدم التمسك بالتعاليم الدينية، عدم احترام القيم الأخلاقية، نقص معرفة المعايير التي تحدد الحلال و الحرام، و الصواب و الخطأ، الصراع بين المحافظة و التحرر ، محاولة التغلب على عادات سيئة ، الشعور بالذنب و تأنيب الضمير، القلق بخصوص التعصب الديني.(زهران،1995، 501)

8-المشكلات السلوكية: تتمثل في:

.الخجل: و يعرفه **فرويد (Freud)** بأنه الخوف من السخرية و السبب في عدم تحقيق مثال الذات **(الأنا)** و يعاني الخجول من الانفعالية الزائدة التي تعطل قدرته على التصرف المتكيف أما عند الفتاة يسمى الحياء.

.العدوان و العنف: (العنف ضد الذات) يبلغ اقصاه الانتحار العنف ضد الأخر **(الاجرام و الارهاب)** تتميز المراهقة بازدياد النشاط الغريزي من جنس و عدوانية و ازدياد الموانع الذاتية و الخارجية العاملة على صدها و كبحها و بالتالي الشعور بالاحباط و الميل الى تصريف الفائض من هذه العدوانية اما عن طريق الذات و اما عن طريق الاعتداء على الاخرين.

.القلق: عرف على أنه نوع من عدم الراحة الذهنية و هو نوع من الكرب يتبع الاضطرابات داخل حياة الانسان خاصة المراهق.

.الخوف:يعتري المراهق الخوف نتيجة أهداف الحياة اليومية ، نتيجة الأحلام أو نتيجة تخيلاتهم.(ميخائيل ،1998، 192)

من خلال ما سبق عرضه تتجلى بوضوح أهمية مرحلة المراهقة و ما يترتب عن ذلك من حاجات و مشكلات يواجهها المراهق المتمدرس، مما يؤكد ضرورة الاهتمام بالارشاد و التوجيه للمراهقين و هذا استنتاجا لما يتوصل اليه المراهقون سواء من الذكور أو الاناث حول مظهرهم الجسمي و درجة الجاذبية التي يتمتعون بها سواء بين أقرانهم أو الراشدين في البيئة التي يعيشون فيها و التي تلعب دورا كبيرا في أنماط التفاعل و التواصل المختلفة سواء في البيت أو المدرسة أو أي مكان أخر ، و يمكن أن تؤثر بقوة في تقديرهم لذواتهم و مستوى السعادة التي يشعرون بها في حياتهم.

7.حاجات المراهقة:

1-الحاجة الى الامن تؤدي الى الاستقرار النفسي.

2-الحاجة الى تقدير الذات و الاخرين.

3-الحاجة الى الاحترام المتبادل و اثبات الذات.(ال عبد الله،2014، 23-24)

4-الحاجة الى الاندماج الاجتماعي.

5-الحاجة الى التعبير عن النفس.

7-الحاجة الى الاعتراف و انجاز المشاريع.

8-الحاجة الى الحب و القبول و تعلم الدور الذي يليق بالجنسين. (أل عبد الله،2014، 28-29-30).

8-أسباب العدوانية لدى المراهق:

وسائل الإعلام من خلال:

1-تقليد السلوك العدواني لدى الآخرين من خلال مشاهدة أفلام العنف والرعب بجميع أنواعها على شاشة التلفاز و الكمبيوتر.

2- مشاهدة الصور التي يتعرض لها المتظاهرين من ضرب و إهانة واعتقال.

3-مشاهدة المجازر المروعة و الحروب المدمرة التي تحدثها التكنولوجيا العسكرية للدول الاستعمارية كما يحدث اليوم في فلسطين و العراق وأفغانستان والشيشان وغيرها.

خلاصة:

و مهما يكن فتبقى مرحلة المراهقة مرحلة حرجة في حياة الإنسان لأنها تتميز بمجموعة من التغيرات و محاولة الانتقال من مرحلة إلى الأخرى أي من مرحلة الطفولة إلى مرحلة النضج ، و هناك مجموعة من السمات التي تجعله يختلف عن الأخر، إلى أن المراهق يحتاج إلى استقرار نفسي و الاندماج الاجتماعي و إثبات الذات ، و هذا من خلال مميزات النمو في هذه الفترة، و لكن في بعض أحيان تكون لديه مشاكل الانطواء،الخجل،القلق،انعدام الاتصال، الضغوطات النفسية،العدوانية.....الخ، مما تجعله يلجأ الى اللعب بالألعاب الالكترونية و ألعاب الفيديو العنيفة من أجل التعبير عن غضبه و عدوانيته .

الفصل الثالث :السلوك العدواني

تمهيد.

1.تعريف السلوك العدواني.

2.أنواع السلوك العدواني.

3.مظاهر السلوك العدواني.

4.أسباب السلوك العدواني.

5.النظريات المفسرة للسلوك العدواني.

6-تأثير السلوك العدواني على المراهق.

7.طرق الوقاية من السلوك العدواني.

خلاصة الفصل.

تمهيد :مما لا شك فيه أن السلوك العدواني لدى طلبة المدارس أصبح حقيقة واقعية موجودة في معظم دول العالم، وهي تشغل كافة العاملين في ميدان التربية بشكل خاص والمجتمع بشكل عام، وتأخذ من إدارات المدرسة الوقت الكثير وتترك أثار سلبية على العملية التعليمية، لذا فهي تحتاج إلى تضافر الجهود المشتركة سواء على صعيد المؤسسات الحكومية أو مؤسسات المجتمع المدني أو الخاصة، لكونها ظاهرة اجتماعية بالدرجة الأولى وانعكاساتها السلبية تؤثر على المجتمع بأسره.

و في هذا الفصل سنحاول التطرق الى التعاريف الخاصة بالسلوك العدواني استنادا الى العديد من العلماء، كما سنشير الى أنواع السلوك العدواني و كيف صنفه العلماء،ثم التعرف على مظاهر السلوك العدوانين أسباب و العوامل المؤدية اليه و كيف يتمظهر السلوك العدواني عند الاطفال كما سنتعرف على النظريات المفسرة للسلوك العدواني ، مع معرفة كيف يأثير السلوك العدواني على المراهق المتمدرس ،ثم تحديد طرق الوقاية من السلوك العدواني و ملخص الفصل.

1.تعريف السلوك العدواني:

أ.لغة: حسب المنجد في اللغة العربية تعني الظلام و الصراع و العداوة و تعني الخصومة و المباعدة(المنجد في اللغة العربية،1984، 493).

ب.اصطلاحا:هناك عدة تعريفات للعدوان نذكر منها:

يعرفه سيزر (Seasar) بأنه:

"العدوان هو استجابة انفعالية متعلمة تتحول مع نمو الطفل وبخاصة في سنته الثانية إلى عدوان وظيفي لارتباطها ارتباطاً شرطياً بإشباع الحاجات.(فايد,2005, 70).

ويعرفه كيلي (Kelley) بأنه:

"العدوان هو السلوك الذي ينشأ عن حالة عدم ملاءمة الخبرات السابقة للفرد مع الخبرات والحوادث الحالية، وإذا دامت هذه الحالة فانه يتكون لدى الفرد إحباط ينتج من جرائه سلوكات عدوانية من شأنها أن تحدث تغيرات في الواقع حتى تصبح هذه التغيرات ملاءمة للخبرات والمفاهيم التي لدى الفرد."

ويعرفه فيشباخ (Feshbach) بأنه:

"العدوان هو كل سلوك ينتج عنه إيذاء لشخص آخر أو إتلاف لشيء ما، وبالتالي فالسلوك التخريبي هو شكل من أشكال العدوان الموجه نحو الأشياء" (العيسوي،2005، 36).

و يعرفه البرت باندورا (Bandura) بأنه:

"العدوان هو 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.

واني أرى أن السلوك العدواني هو السلوك الذي يؤدي إلى إلحاق الأذى بالآخرين سواء كان نفسيا أو جسديا أو بشكل مباشر أو غير مباشر". (عز الدين،2010، 9)

ويعرفه آخرون: "مظهر سلوكي للتنفيس الانفعالي أو الإسقاط لما يعانيه الطالب من أزمات انفعالية حادة حيث يميل بعض التلاميذ إلى سلوك تخريبي أو عدواني نحو الآخرين سواء في أشخاصهم أو أمتعتهم في المنزل أو في المدرسة أو في المجتمع."(عبد المعطي،2001، 444).

و بناءا على ما سبق ذكره فان الطالبة تؤيد تعريف "محمد علي عمارة" و تتفق مع تعريفه إجرائيا بأن السلوك العدواني هو سلوك يمكن ملاحظته و تحديده و قياسه و ياخد صور و أشكال متعددة و هو إما أن يكون سلوكا بدنيا أو لفظيا، مباشر أو غير مباشر ، تتوفر فيه صفة الاستمرارية و التكرار، و يعبر عن انحراف الفرد عن المعايير الجماعية، مما يترتب عليه إلحاق الأذى و الضرر البدني و النفسي و المادي بالآخرين و قد يتجه هذا السلوك إلى إلحاق الأذى بالفرد نفسه (عمارة،2008, 29-30).

تعرف الطالبة السلوك العدواني إجرائيا بأنه أي شعور بالغضب أو أي سلوك يصدره الفرد أو جماعة لفظيا، بدني، أو ماديا ، مباشر أو غير مباشر، بقصد إيقاع الأذى لشخص أو جماعة أخرى أو للذات أو الممتلكات الخاصة أو العامة.

2.انواع السلوك العدواني:

يمكن تصنيف أنواع العدوان على النحو التالي:

1.عدوان جسمي: كالضرب والعراك.

2.عدوان لفظي: كالإهانة والشتم.

3.عدوان على شكل نوبات غضب.

4.عدوان غير مباشر: الاعتداء عن طريق شخص أخر.

5.عدوان سلبي : العناد، المماطلة، التدخل المتعمد.(يحي،2000، 186-187).

6.العدوان من حيث الغرض:

6.1العدوان المقصود: و يشمل:

أ.**العدوان الوسيلي:**هو العدوان الذي يسلك فيه صاحبه بطريقة عدائية من أجل الحصول على ما لدى الشخص الأخر و ليس من أجل ايذائه.

ب.العدوان العدائي: و فيه يكون الفرد عاقد النية على القيام بالعدوان ، و على أخذ حق عن طريق العدوان أو سلوك يهدف الى ايذاء الاخرين و الاعتداء عليهم.

ج.العدوان العشوائي أو العدوان المقصود:قد يكون السلوك العدواني هائج أو طائش بدوافع غامضة غير مفهومة و أهدافه مشوشة، و تصدر من الفرد نتيجة عدم شعوره بالخجل و الاحساس بالذنب ،و هو بذلك الذي ينطوي على أعراض سيكوباتية في شخصية الفرد.

7.العدوان من حيث الاستقبال: و يضم:

1.7 العدوان المباشر: هو ذلك الذي يوجهه الفرد مباشرة للشخص مصدر الاحباط، و ذلك باستخدام القوة الجسدية أو التعبيرات اللفظية و غيرها.

2.7 **العدوان غير المباشر:** و ذلك عندما يفشل الفرد في توجيه العدوان مباشرة الى مصدره الاصلي خوفا من العقاب.

3.7 العدوان الفردي: هو الذي يوجهه الطفل ضد شخص بالذات طفلا كان أو كبيرا لعدة دوافع سواء للتملك أو السيطرة أو القوة و المنافسة.

4.7 العدوان الجماعي: هو عدوان جماعة على شخص أو أكثر ، و قد يكون ضد الكبار ، و فيه يعبر الطفل عن الجانب الذي يدخل في تكوين شعور الطفل المزدوج نحو والديه و السلطة بوجه عام. (كريمان،2007، 12)

3.مظاهر السلوك العدواني: أوجز "يوسف قطامي"مظاهر العدوان فيمايلي:

أ.يبدأ السلوك العدواني كنوبة مصحوبة بالغضب و الاحباط، و قد يصاحب ذلك مشاعر من الخجل و الخوف تزيد نسبة السلوك العدواني نتيجة الضغوط النفسية المتواصلة أو المتكررة في بيئة الطفل.

ب.الاعتداء على ممتلكات الغير و الاحتفاظ بها أو اخفائها لمدة من الزمن بغرض الازعاج.

ج.الاعتداء على الاقران انتقاما، أو بغرض الازعاج باستخدام اليدين أو الأظافر أو الأسنان أو الرأس أو الرجلين.

ان المراهق العدواني يتسم في حياته اليومية بكثرة الحركة، و عدم أخد الحيطة لاحتمالات الأذى و الايذاء ، و عدم القدرة على قبول التصحيح.(قطامي،1989، 112)

د.مشاكسة غيره و عدم الامتثال للأوامر و التعليمات ،و عدم التعاون و الترقب و الحذر و التهديد اللفظي و غير اللفظي.

و.سرعة الغضب و الانفعال و كثرة الضجيج.

ك.تخريب ممتلكات الغير كتمزيق الدفاتر و الكتب و كسر الاقلام، و اتلاف المقاعد و الكتابة على الجدران.(خميس،2001، 198)

و من بين المظاهر السلوكية الظاهرة في الصف نذكر:

1.إحداث فوضى في الصف عن طريق (الضحك والكلام البذيىء، واللعب وعدم الانتباه، التهريج ، الاعتداء على الزملاء....الخ).

2.التدافع الحاد والقوي بين التلاميذ أثناء الخروج من قاعة الصف.

3.الإيماءات والحركات التي يقوم بها التلاميذ والتي تبطن في داخلها سلوكا عدوانيا.عن طريق القيام بتخريب أثاث المدرسة ومقاعدها والجدران ودورات المياه،استعمال السلاح الابيض،اسخدام المفرقعات، التحدث بصوت مرتفع.....الخ)."(بوشاش،2012، 28).

4.أسباب السلوك العدواني:

أولاُ: أسباب بيئية تتمثل في:

1-تشجيع بعض أولياء الأمور لأبنائهم على السلوك العدواني نتيجة اساليب المعاملة الوالدية.

2-الصورة السلبية للأبوين في نظرتهم لسلوك الطفل .

3-غياب الوالد عن المنزل لفترة طويلة يجعل الطفل يتمرد على أمه و بالتالي يصبح عدوانياً .(كركوش ،2008، 52)

ثانياً: أسباب مدرسية:

"دور المدرسة هام في عملية التنشئة الاجتماعية ، فهي الجهة الرئيسية التي يوكلها المجتمع في تربية النشئ، و هناك عدد من العوامل تؤثر في المناخ المدرسي لعل أبرزها شبكة العلاقات الاجتماعية بين التلاميذ و الهيئة التدريسية، و ما يسودها من يسر و صعوبة في الاتصال، و سوف نركز على بعض العوامل التي تؤثر في المناخ المدرسي و تساهم في ظهور السلوكيات العدوانية لدى الطلاب.

لقد اثبتت دراسة" Watkinson، 1997" اثر علاقة الادارة المدرسية بالسلوك العدواني للتلاميذ ، فقد اوضحت النتائج الأثر السلبي لهذه الجوانب التي تمثل دافعا للسلوك العدواني لدى التلاميذ و من بينها:

1.قلة العدل في معاملة الطالب في المدرسة.

2.عدم الدقة في توزيع الطلاب على الصفوف حسب الفروق الفردية وحسب سلوكياتهم (يمكن أن يجتمع أكثر من مشاكس في صف واحد .

3. فشل الطالب في حياته المدرسية و خاصة تكرار الرسوب.

4. عدم تقديم الخدمات الإرشادية لحل مشاكل الطالب الاجتماعية.

5. عدم وجود برنامج لقضاء الفراغ و امتصاص السلوك العدواني.

6.شعور الطالب بكراهية المعلمين له.

7. ضعف شخصية بعض المدرسين.

8.تأكد الطالب من عدم عقابه من قبل أي فرد في المدرسة.

9.ازدحام الصفوف بأعداد كبيرة من الطلبة".(عمارة،2008، 71-72)

ثالثاً: أسباب نفسية :

"أشارت "**سهير كامل**" 1993 أن هناك بعض الأسباب التي تؤدي إلى ظهور السلوك العدواني منها:

-اضطراب العلاقة بين الابن و الأم أو من ينوب عنها:حيث أن علاقة الابن بالأم عامل مهم للنمو الاجتماعي ، فلقد ثبت أن نمو الضمير الذي هو إدخال ثم توحد مع قيم الوالدين يستلزم علاقة ثابتة و دافئة بشخصية الأم أو بديلها.

1.نقص مستوى الذكاء ، حيث لوحظ أن الذكاء يقل لدى معتادين العنف عن أقرانهم الأسوياء.

2.سيطرة شخصية الأم أو غياب الأب في تربية الأطفال حيث تلعب الأم دورا مزدوجا في الحب و الرعاية و التربية فيصبح السلوك الحسن نمطا أنوثيا من و جهة نظر الطفل، و لذا فان عند نمو نزعة الذكور التي تحدث خلال المراهقة أو قبلها، يصبح الولد مضطرا لا شعوريا لإتيان السلوك المخالف بغية إثبات الذكورة.

3.الرغبة في إثبات الذات و تحقيقها عن طريق العدوان على الآخرين.

4. الشعور بالتعاسة و الاحباط و التعبير عن الرفض الداخلي.

5.تقلب المزاج و الشعور بالاكتئاب.

6.الشعور بالذنب و الحاجة اللاشعورية للعقاب.

7.الفشل و عدم التوفيق بين اشباع مطالب الهو و الأنا الأعلى مما ينتج عنه الانغماس في اللذة متجاهلا مبدأ الواقع". (أل رشود ،2006، 34-35).

رابعاً: أسباب اجتماعية و اقتصادية:

"السلوك العدواني يختلف أيضا بختلاف المستوى الاقتصادي و الاجتماعي ، فقد اثبتت الدراسات أن اطفال المستوى الاقتصادي الاجتماعي المنخفض هم أكثر عدوانية من اطفال المستوى الاقتصادي و الاجتماعي المرتفع ، فقد اكدت ذلك دراسة " Maccoby and Leving" ، كما اكدت دراسة "محمد

اسماعيل " و "نجيب اسكندر" أن الاطفال العدوانيين ينحدرون غالبا من أسر ذات الطبقات الدنيا". (عريشي ،2004، 30-31).

ووجود أسباب تتعلق بالمجتمع:

1.المشاكل الأسرية مثل تشدد الأب، الرفض من الأسرة، كثرة الخلافات بداخلها، المستوى الثقافي للاسرة.

2. عدم إشباع حاجات التلميذ الأساسية.

3. تقمص الأدوار التي يشاهدها في التلفاز.

4.عدم قدرة الطالب على تكوين علاقات اجتماعية صحيحة.

5. الحرمان الاجتماعي و القهر النفسي.

6.زيادة جرائم الاعتداء البدني و التحرش الجنسي.

7.كثرة الضغوط الاجتماعية و متطلبات الحياة.(ال رشود،2004، 34).

خامساً: أسباب ذاتية:

1. حب السيطرة و التسلط.

2.ضعف الوازع الديني لدى التلميذ .

3.معاناة الطالب من بعض الأمراض النفسية.

4. إحساس التلميذ بالنقص النفسي أو الدراسي فيعوض عن ذلك بالعدوان.(عريشي،2004، 32).

و يتضح مما سبق أن السلوكات العدوانية متعددة و متداخلة فيما بينها ، حيث نلاحظ أن هناك من لديه سوء معاملة والدية و التي يعوضها بالعزلة و الانطواء التام، و رفض التكلم مع أي أحد دون القيام بالسلوك العدواني ، و هناك من يلجأ للسلوك العدواني نظرا لأن أباه يعلمه كيف يدافع عن نفسه و كيف يكون رجل المستقبل،فهو يصنع هيبته عن طريق عدائيته ،كما يلجا بعض المراهقين الى تجسيد السلوك العدواني من خلال ما يمارسونه من ألعاب الكترونية مثل، الألعاب الحربية، ألعاب السباق ....الخ،فكل مراهق يقوم بسلوك عدواني حسب استعداده البيولوجي و النفسي و ما يستدخله من العائلة و المجتمع ووسائل الاعلام، فلكل دوره في تنمية السلوك العدواني لدى المراهق.

5.النظريات المفسرة للعدوان:

تعددت النظريات المفسرة للسلوك العدواني نتيجة لتعدد أشكال العدوان ودوافعه، وسنعرض هنا بعض هذه النظريات:

1.نظرية التحليل النفسي:

أ.فرويد والنظرة التحليلية للعدوان:

يرى فرويد أن العدوانية واحدة من الغرائز التي يمكن أن تتجه ضد العالم الخارجي أو ضد الذات، وهي تخدم في كثير من الأحوال ذات الفرد، ويمكن تقسيم محاولات فرويد لتفسير العدوان إلى ثلاث مراحل في كل مرحلة جديدة أضاف شيئاً جديداً دون رفض التأكيدات الأولى.(ال رشود،2006، 56).

المرحلة الأولى 1905:

رأى فرويد العدوان كمكّون للجنسية الذكرية السوية التي تسعى إلى تحقيق هدفها للتوحد مع الشيء الجنسي إن جنسية معظم الكائنات البشرية من الذكور تحتوي على عنصر العدوانية وهي رغبة للإخضاع والدلالة البيولوجية لها ويبدو أنها تتمثل في الحاجة إلى التغلب على مقاومة الشيء الجنسي بوسائل تختلف عن عملية التغزل وخطب الود."

والسادية كانت المكّون العدواني للغريزة الجنسية التي أصبحت مستقلة ومبالغاً فيها، وهكذا فالصياغة الأولى لمفاهيم العدوان عند فرويد كانت قوة تدعم الغريزة الجنسية عندما يتدخل شيء ما في الطريق لمنع الاتصال المرغوب والتوحد مع الشيء، ووظيفة العدوان هذه ترادف التغلب على العقبة الجنسية.

المرحلة الثانية 1915:

في هذه المرحلة تقدم تفكير فرويد عن الغرائز في كتابه "الغرائز وتقلباتها" الذي أصدره عام 1915 حيث ميز بين مجموعتين من الغرائز هما (الأنا وغرائز حفظ الذات والغرائز الجنسية) والمشاعر التي استثارتها عصاب التحول أقنعت فرويد بأنه عند جذور كل هذه الوجدانيات نجد أن هناك صراعا بين مزاعم الجنسية ومزاعم الأنا (مطالب الأنا ومطالب الجنسية) واحياء وتجنب السخط هي الأهداف الوحيدة للانا، فالانا تكره وتمقت وتتابع بهدف تدمير كل الأشياء التي تمثل المصدر للمشاعر الساخطة عليها دون أن تأخذ في الحسبان إذا ما كانت تعني إحباطا للإشباع الجنسي أو إشباع احتياجات حفظ الذات .

والواقع أننا يمكن أن نؤكد على النموذج الأصلي الحقيقي لعلاقة الكراهية ليس مأخوذة عن الحياة الجنسية ولكن من كفاح الرفض البدائي للأنا النرجسية للعالم الخارجي بفيض المثيرات لديه، كما لاحظ فرويد بعد ذلك أن الشخصيات النرجسية يخصصون معظم جهدهم للحفاظ على الذات والانا لديهم قدر كبير من العدوان رهن إشارتها.

المرحلة الثالثة 1920:

بدأت هذه المرحلة مع بدء ظهور كتاب فرويد " ما وراء مبدأ اللذة " حيث أعاد فرويد تصنيف الغرائز، فقد أصبح الصراع ليس بين غرائز الأنا والغرائز الجنسية ولكن بين غرائز الحياة والموت، فغرائز الحياة دافعها الحب والجنس التي تعمل من أجل الحفاظ على الفرد،وبين غرائز الموت ودافعها العدوان والتدمير وهي غريزة تحارب دائماً من أجل تدمير الذات وتقوم بتوجيه العدوان المباشر خارجاً نحو تدمير الآخرين وان لم ينفذ نحو موضوع خارجي فسوف يرد ضد الكائن نفسه بدافع تدمير الذات .(العقاد،2001، 110-111).

2.نظرية ميلاني كلاين:

أخذت كلاين الطور الثالث لفرويد حرفياً، فبالنسبة لها لم تكن غريزة الموت فطرية ولكنها كانت حقيقة ملموسة اكتشفتها في عملها، فان مشاهدتها الإكلينيكية أقنعتها بأن غريزة الموت كانت غريزة أولية، وحقيقة يمكن مشاهدتها تقدم نفسها على أنها تقاوم غريزة الحياة، فالطمع والغيرة والحسد واضحة لكلاين كتعبيرات عن غريزة الموت.

وهدف العدوان حسب كلاين هو التدمير والكراهية والرغبات المرتبطة بالعدوان تهدف إلى:

-الاستحواذ على كل الخير (الجشع)

-أن تكون طيباً مثل الشيء (الحسد).

-إزاحة المنافس (الغيرة).

وفي الثلاثة نجد أن تدمير الشيء وصفاته أو ممتلكاته يمكّن من الوصول إلى إشباع الرغبة ،فإذا أحبطت الرغبة يظهر وجدّان الكراهية .(العقاد،2001، 112).

3.النظرية السلوكية:

يرى السلوكيون أن العدوان شأنه شأن أي سلوك يمكن اكتشافه ويمكن تعديله وفقاً لقوانين التعلم، ولذلك ركزت بحوث ودراسات السلوكيين في دراستهم للعدوان على حقيقة يؤمنون بها وهي أن السلوك برمته متعلم من البيئة ومن ثم فان الخبرات المختلفة التي اكتسب منها شخص ما السلوك العدواني قد تم تدعيمها بما يعزز لدى الشخص ظهور الاستجابة العدوانية كلما تعرض لموقف محبط، 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.(بطرس ،2008، 243).

من خلال ما سبق نلاحظ أن هذه النظرية ميزت بين العدوان السوي الذي يرتقي بالقيم الأساسية الخاصة بالبقاء و السعادة و ما الى ذلك، و بين العدوان غير السوي الذي يكون في شكل نوع من المضايقة و حب الجدل و الكبرياء و العداء، اذن فهم يؤكدون على اهمية العوامل المعرفية و أهملوا العوامل الاجتماعية و النفسية و ما لها من دور أساسي في ظهور السلوك العدواني.

4.نظرية التعلم الاجتماعي:

يعرف أصحاب نظرية التعلم الاجتماعي السلوك العدواني بأنه سلوك متعلم على الأغلب، ويعزون ذلك إلى أن الفرد يتعلم الكثير من أنماطه السلوكية عن طريق مشاهدتها عند غيره وخاصة لدى الأطفال، حيث يتعلمون سلوك العدوان عن طريق ملاحظة نماذج العدوان عند والديهم ومدرسيهم وأصدقائهم ... الخ من النماذج ومن ثم يقومون بتقليدها، فإذا عوقب الطفل على السلوك المقلد فانه لا يميل في المرات القادمة لتقليده، أما إذا كوفيء عليه، فيزداد عدد مرات التقليد لهذا العدوان(حافظ و قاسم،1993، 144).

يميز "**باندورا**" بين اكتساب الفرد للسلوك وتأديته له، فاكتساب الشخص للسلوك لا يعني بالضرورة أنه سيؤديه،إذ أن تأديته لسلوك النموذج تتوقف بشكل مباشر على توقعاته من نتائج التقليد،وعلى نتائج السلوك،فإذا توقع أن تقليده لسلوك النموذج سيعود عليه بنتائج سلبية (أي سيعاقب على سلوكه) فان احتمالات تقليده له ستقل،أما إذا توقع الملاحظ أن تقليده لسلوك النموذج ستعود عليه بنتائج ايجابية فان احتمالات تقليده لذلك السلوك تصبح أكبر.

ويعد "**ألبرت باندورا**" واضع أسس نظرية التعلم الاجتماعي أو ما يعرف أيضا بالتعلم من خلال الملاحظة من أشهر الباحثين الذين أوضحوا تجريبياً الأثر البالغ لمشاهدة النماذج العدوانية على مستوى السلوك العدواني لدى الملاحظ.وكثيرا جدا هي السلوكات التي يتعلمها الإنسان من خلال ملاحظتها عند الآخرين،والتعلم بالملاحظة يحدث عفوياً في أغلب الأحيان،فالملاحظة عملية حتمية.

وفي إحدى الدراسات التي أجراها "**باندورا** "وزملائه تبين لهم أن مجموعة الأطفال التي شاهدت العدوان في فيلم قد أظهرت سلوكات عدوانية أكثر من المجموعة الأخرى التي شاهدت فيلماً محايداً.

وتشتمل نظرية التعلم بالملاحظة على تحليل المتغيرات الثلاثة ذات العلاقة بالسلوك وتقييمها وهي المثيرات السابقة أي كل ما يحدث قبل السلوك من أحداث والعمليات المعرفية وهي كل ما يدركه الشخص أو يشعر به أو يفكر به، والمثيرات اللاحقة أي كل ما يحدث بعد السلوك.

واهتم" **ألبرت باندورا**" بدراسة الإنسان في تفاعله مع الآخرين، وأعطى اهتماماً بالغاً بالنظرة الاجتماعية، والشخصية في تصور باندورا لا تفهم إلا من خلال السياق الاجتماعي والتفاعل الاجتماعي والسلوك عنده

يتشكل بالملاحظة أي ملاحظة سلوك الآخرين، ومن الملامح البارزة في نظرية التعلم الاجتماعي الدور الواضح 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.

وتتلخص وجهة نظر باندورا في تفسير العدوان بالاتي:

-معظم السلوك العدواني متعلم من خلال الملاحظة والتقليد، حيث يتعلم الأطفال السلوك العدواني بملاحظة نماذج وأمثلة من السلوك العدواني يقدمها أفراد الأسرة والأصدقاء والأفراد الراشدون في بيئة الطفل، وهناك عدة مصادر يتعلم من خلالها الطفل بالملاحظة السلوك العدواني منها-:

-التأثير الأسري، الأقران، النماذج الرمزية كالتلفزيون.

-اكتساب السلوك العدواني من الخبرات السابقة.

-التعلم المباشر للمسالك العدوانية كالإثارة المباشرة للأفعال العدوانية الصريحة في أي وقت.

-تأكيد هذا السلوك من خلال التعزيز والمكافآت.

-إثارة الطفل إما بالهجوم الجسمي بالتهديدات أو الإهانات أو إعاقة سلوك موجه نحو هدف أو تقليل التعزيز أو إنهائه قد يؤدي إلى العدوان.

-العقاب قد يؤدي إلى زيادة العدوان(sears et autres ,1985,204) .

تذهب نظرية التعلم الاجتماعي الى أن للتقليد دور حاسم في تنب السلوك العدواني و هذا التقليد يتعزز مع تقدم و ذلك عن طريق عملية المحاكاة كما عزو أيضا السلوك العدواني الى عوامل عديدة ذات تأثير فعال كالنموذج الملاحظ و عامل الجنس النموذج .....الخ ، و ذلك من خلال التعزيز و ترى الباحثان أن الملاحظة و التقليد سيمتان ضروريتان حسب نظرية التعلم الاجتماعي مع اغفال دور العوامل النفسية.

5.نظرية الإحباط – العدوان:

من أشهر علماء هذه النظرية"**نيل ميللر**"، "**روبرت سيزر**"،"**جون دولارد**" وغيرهم وينصب اهتمام هؤلاء العلماء على الجوانب الاجتماعية للسلوك الإنساني ،وقد عرضت أول صورة لهذه النظرية على فرض مفاده وجود ارتباط بين الإحباط والعدوان حيث يوجد ارتباط بين الإحباط كمثير والعدوان كاستجابة ،كما يتمثل جوهر النظرية في الأتي:

-كل الاحباطات تزيد من احتمالات رد الفعل العدواني.

-كل العدوان يفترض مسبقاً وجود إحباط سابق.

فالعدوان من أشهر الاستجابات التي تثار في الموقف الإحباطي ويشمل العدوان البدني واللفظي حيث يتجه العدوان غالبا نحو مصدر الإحباط، فعندما يحبط الفرد عدوانه إلى الموضوع الذي يدركه كمصدر لإحباطه، ويحدث ذلك بهدف إزالة المصدر أو التغلب عليه أو كرد فعل انفعالي للضيق والتوتر المصاحب للإحباط ،كما توصل رواد هذه النظرية إلى بعض الاستنتاجات من دراستهم عن العلاقة بين الإحباط والعدوان والتي يمكن اعتبارها بمثابة الأسس النفسية المحددة لهذه العلاقة وهي:

1.تختلف شدة الرغبة في السلوك العدواني باختلاف كمية الإحباط الذي يواجهه الفرد ويعتبر الاختلاف في كمية الإحباط دالة لثلاثة عوامل هي:

-شدة الرغبة في الاستجابة المحبطة.

-مدى التدخل أو إعاقة الاستجابة المحبطة.

-عدد المرات التي أحبطت فيها الاستجابة.

2.تزداد شدة الرغبة في العمل العدائي ضد ما يدركه الفرد على أنه مصدراً لإحباطه، ويقل ميل الفرد للأعمال غير العدائية حيال ما يدركه الفرد على انه مصدر إحباطه.

3.يعتبر كف السلوك العدائي في المواقف الإحباطية بمثابة إحباط أخر يؤدي إلى ازدياد ميل الفرد للسلوك العدائي ضد مصدر الإحباط الأساسي، وكذلك ضد عوامل الكف التي تحول دونه والسلوك العدائي.

4.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.(كفافي،1990، 326).

ويؤخذ على هذه النظرية ما يلي:

1. قد تبين أن ردود الأفعال العدائية يمكن أن تحدث بدون إحباط مسبق.

2. قد تحدث الاستجابات العدوانية نتيجة للتقليد والملاحظة، كذلك فان العدوان رغم أنه ليس الاستجابة الوحيدة الممكنة للإحباط يتوقف على عدة متغيرات هي:تبرير التوقعات ومدى شدة الرغبة في الهدف إذ يزداد الإحباط مرارة حين يقيم الفرد توقعات وآمال بعيدة لها ما يبررها لكنه يمنع من تحقيقها، فالإحباط يصل إلى ذروته حين ينطوي على تبرير لتوقعات تتعلق بتحقيق هدف له أهميته أو أمل طال انتظار تحقيقه.. (سلامة،1994، 25)

بعد نظرية التحليل النفسي جاءت نظرية الاحباط و العدوان و التي تفسر السلوك العدواني حسب الشكل التالي:

هدف غير محقق يؤدي الى احباط نفسي ، و بالتالي تولد سلوك عدواني.

اذن فالعدوان سلوك ناتج عن احباط نفسي ناشئ عن حاجز أعاق أهداف الفرد في المجتمع فهي تعتبر نظرية ألمت بكافة الجوانب من نفسية و اجتماعية و سلوكية.

6.نظرية العدوان الانفعالي:

هي من النظريات المعرفية وترى أن العدوان يمكن أن يكون ممتعاً حيث أن هناك بعض الأشخاص يجدون استمتاعاً في إيذاء الآخرين بالإضافة إلى منافع أخرى، فهم يستطيعون إثبات رجولتهم ويوضحون أنهم أقوياء وذو أهمية وأنهم يكتسبون المكانة الاجتماعية، ولذلك فهم يرون أن العدوان يكون مجزياً مرضياً، ومع استمرار مكافآتهم على عدوانهم يجدون في العدوان متعة لهم، فهم يؤذون الآخرين حتى إذا لم تتم إثارتهم انفعالياً فإذا أصابهم ضجر وكانوا غير سعداء فمن الممكن أن يخرجوا في مرح عدواني.

فان هذا الصنف يعززه عدد من الدوافع والأسباب، وأحد هذه الدوافع أن هؤلاء العدوانيين يريدون أن يبينوا للعالم وربما لأنفسهم أنهم أقوياء ولا بد أن يحظوا بالأهمية والانتباه، فقد أكدت الدراسات التي أجريت على العصابات العنيفة من الجانحين المراهقين بأن هؤلاء يمكن أن يهاجموا الآخرين غالباً لا لأي سبب بل من أجل المتعة التي يحصلون عليها من إنزال الألم بالآخرين بالإضافة إلى تحقيق الإحساس بالقوة والضبط والسيطرة.

وطبقاً لهذا النموذج في تفسير العدوان الانفعالي فمعظم أعمال العدوان الانفعالي تظهر بدون تفكير، فالتركيز في هذه النظرية على العدوان غير المتسم نسبياً بالتفكير، ويعني هذا خط الأساس التي ترتكز عليها هذه النظرية، ومن المؤكد أن الأفكار لها تأثير كبير على السلوك الانفعالي ،فالأشخاص المثارين يتأثرون بما يعتبرونه سبب إثارتهم وأيضاً بكيفية تفسيرهم لحالتهم الانفعالية.

(بشير ,ممدزح ,2009, 13-14)

7.نظرية العدوان الإبداعي لباخ:

تبنى باخ وجهة نظر هامة وابتكاريه وذو فعالية عن طريق التعامل مع العلاقات الإنسانية المضطربة، والعدوان الإبداعي وفقاً لتصور باخ هو باختصار شديد نظام علاج نفسي وهو أيضاً طريقة تعليم ذاتي مصمم لتحسين مهارات الناس جذرياً للحفاظ على العلاقات السوية مع الآخرين .

والنظام العلاجي عن طريق العدوان الإبداعي والطرق التعليمية يركز على كل صيغ العدوان البشري

المباشر وغير المباشر، السلبي الموجه نحو الذات والموجه نحو الآخرين فردياً أو جماعةً.

فالعدوان الإبداعي شكل من أشكال العلاج الذي يؤدي إلى تفسير المشاعر والاتجاهات والأعمال العدوانية الصريحة والمستترة بطرق إعادة التدريب المباشر وأساليب العدوان المبدع فيقدم طقوساً وتمارين تدريبية تقلل من التأثيرات المؤذية من العدوان في الوقت الذي ترفع فيه من التأثيرات البناءة إلى الحد الأقصى.

ويرفض العدوان الإبداعي فكرة أن العدوان هو في الأساس ميكانيزم ضد عوامل الضيق مثل الخوف أو الشعور بالنقص أو الإحباط، ويركز باهتمام بالغ على الانتفاع بالطاقة العدوانية البناءة ،فمن المسلم به أن العدوان الإنساني سواء كان فطرياً أو مكتسباً يثار بسهولة نسبية وبمجرد إثارته فان صيغ التعبير عن العدوان وتوجيهه وهي الطرق التي تتحكم بفاعلية أو على الأقل تخفض إلى الحد الأدنى من العداء المميت وترفع إلى الحد الأقصى الصيغ البناءة أو المؤثرة للعدوان والتي يمكن أن تؤدي إلى النمو.

وبتحقيق توجيه المسار عن طريق سلسلة طقوس عدائية واضحة البناء وتدريبات التأثير، وفي الوقت الذي نجد فيه أن مباديء العدوان الإبداعي يمكن أن يتم تعلمها ذاتياً عن طريق استخدام الكتب الإرشادية وأسلوب لعب الدمى التنفيسي الموجه نحو إطلاق العدوان والذي يستطيع من خلاله الأطفال الصغار الأسوياء أن يعبروا ببهجة عن غضبهم الشديد والذي كان متراكما بصورة مستترة.

إن التنفيس عن العدوان مثل تشجيع المواجهة الصريحة والواضحة والناقدة أدت إلى انخفاض التوتر بين أفراد الجماعة بصورة لها دلالة، ليس هذا فحسب ولكنه زاد أيضاً من عواطف الأفراد نحو بعضهم البعض.

وأخيرا فالعدوان الإبداعي يتضمن الفهم الكامل لكل من المستويات الظاهرة والمستترة للعدوان البشري، كما يسهم في الوقاية من سوء إدارة وتدبر العدوان المدمر، لهذا يستخدمه كثير من المعالجين كمنحى فعال في التدريب والعمل الإكلينيكي مع الأفراد العدوانيين. (بشير ,ممدزح,2009, 15-16)

6.تأثير السلوك العدواني على المراهق:

أولاً: في المجال السلوكي:

عدم المبالاة،عصبية زائدة،مخاوف غير مبررة،مشاكل انضباطية،عدم القدرة على التركيز،تشتت الانتباه،السرقة،الكذب،القيام بسلوكيات ضارة،تحطيم الأثاث والممتلكات في المدرسة،عنف كلامي مبالغ فيه،إشعال النيران و استخدام المفرقعات النارية،التنكيل بالحيوانات.

ثانياً: في المجال التعليمي:

تدني التحصيل الدراسي،عدم المشاركة في الأنشطة المدرسية،التسرب من المدرسة،الغياب المتكرر عن المدرسة.

ثالثاً:في المجال الاجتماعي:

العزلة الاجتماعية،عدم المشاركة في الأنشطة الاجتماعية،التعطيل على سير الأنشطة الجماعية.

رابعاً: في المجال الانفعالي:

الاكتئاب،انخفاض مستوى الثقة بالنفس،توتر دائم،رد فعل سريع، المزاجية،الشعور بالخوف،انعدام الاستقرار النفسي .(جودت،2001، 25)

7.طرق الوقاية من السلوك العدواني:

1.إعطاء المدرسة الأولوية للتربية الأخلاقية.

2.تنشئة التلاميذ منذ المرحلة الابتدائية على التعبير الشفوي والكتابي من أجل عرض أفكارهم بوضوح واجتناب الوقوع في الغموض وسوء الفهم.

3.اختيار الإداريين على أسس واضحة تجمع بين الكفاية العلمية والإدارية والرجاحة الخلقية.

4.اختيار المعلمين الأكفاء والمؤهلين لتأدية الرسالة التربوية بأكمل وجه .

5.التقليل من عدد الطلاب في الصف لمتابعة حل مشاكلهم.

6.تربية الطلبة على العمل التشاركي المبني على مبدأ التفاوض.

7.إغلاق بوابات المدرسة لمراقبة الداخلين و الخارجين من وإلى المدرسة.

8. تعيين مرشد تربوي في كل مدرسة ليتمكن من اكتشاف حالات العدوان المبكرة.

9. تجنب الممارسات و الاتجاهات الخاطئة في تنشئة الأولاد.

10.التقليل من مشاهدة الأبناء للعنف في التلفزة .

11. العمل على تنمية الشعور بالسعادة لدى الأبناء.

12. تجنب النزاعات و الخلافات الزوجية أمام الأبناء.

13.توفر العدل بين الأولاد .

14.أن يساهم الإعلام في محاربة هذه الظاهرة من خلال ما يعرض من برامج. (جودت،2001، 26)

خلاصة الفصل:

مما سبق أن السلوك العدواني هو مظهر سلوكي للتنفيس الانفعالي أو الاسقاط مما يعانيه المراهق من أزمات انفعالية حادة، حيث يميل بعض المراهقين الى سلوك تخريبي أو عدواني نحو الأخرين سواء في أجسامهم أو أمتعتهم في المنزل أو في المدرسة أو في المجتع ككل، و لهذا تم التطرق في هذا الفصل الى التعاريف الخاصة بالسلوك العدواني و أنواعه و أسبابه و العوامل المؤدية لحدوثه و مظاهره و كيف فسره العلماء من عدة جوانب ثم قدمنا جملة من الاقتراحات للوقاية من السلوك العدواني.

الفصل الرابع : الألعاب الالكترونية

تمهيد.

1.تعريف اللعب .

2.ظهور الألعاب الالكترونية.

3.تعريف الألعاب الالكترونية.

4.تصنيف الألعاب الالكترونية.

5.أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية.

6.انعكاسات الألعاب الالكترونية

7. الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

خلاصة.

تمهيد :تعود الأطفال على استخدام أجهزة الكمبيوتر والإدمان عليها في الدراسة واللعب مما يعرضهم إلى مخاطر وإصابات قد تنتهي إلى إعاقات أبرزها إصابات الرقبة والظهر والأطراف ،وأشاروا إلى أن هذه الإصابات قد تظهر في العادة عند البالغين بسبب استخدام تلك الأجهزة لفترات طويلة مترافقاً مع الجلوس بطريقة غير صحيحة أمامه ،وعدم القيام بأي تمارين رياضية ولو خفيفة خلال أوقات الجلوس الطويلة أمام الكمبيوتر.

ومن ناحية أخرى كشف العلماء مؤخراً أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة في الرسوم المتحركة الموجودة في هذه الألعاب تتسبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال.

كما حذر العلماء من الاستخدام المتزايد لألعاب الكمبيوتر الاهتزازية من قبل الأطفال لاحتمال ارتباطه بالإصابة بمرض ارتعاش الأذرع والأكف.

كما أشار العلماء أيضا إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة في الألعاب ،كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لتثنيهما بصورة مستمرة.

كما تشير الأبحاث العلمية إلى أن حركة العينين تكون سريعة جداً أثناء ممارسة العاب الكمبيوتر مما يزيد من فرص إجهادها إضافة إلى أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية والمنبعثة من شاشات الكمبيوتر تؤدي إلى حدوث الاحمرار بالعين والجفاف والحكة وكذلك الزغللة وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب.

1.تعريف اللعب:

أ–**لغة:**من الفعل لعب، يلعب.

ب–اصطلاحا:"اللعب نشاط سلوكي هام يقوم بدور رئيسي في تكوين شخصية الطفل و هو ظاهرة سلوكية في الكائنات الحية .و تتميز فيها الفقريات العليا و الإنسان على وجه الخصوص، و الميل إلى اللعب فطري موروث في كل طفل طبيعي.فالطفل يولد مزودا بعدة ميول و دوافع تنتقل إليه بالوراثة لان يسلك سلوك معين ليحقق أغراض خاصة به.و يعد الميل إلى الحركة أشد ميول الطفل الفطرية ظهورا ،و إبقائها في مراحل نموه المختلفة و يرجع ذلك إلى أن اللعب نشاط تلقائي فاللعب ضروري للطفل كضرورة الهواء الذي يتنفسه و طبيعي لنموه الطبيعي و سواء شئنا ام أبينا سيلعب الأطفال لأن اللعب ظاهرة طبيعية لنموهم و تطورهم، انه وسيلتهم في التعبير و طريقتهم في الحياة ،انه العمل الذي يجرب الطفل فيه و يتعرف على العالم من حوله و تتوقف درجة تعليمه إلى درجة كبيرة على نجاح اختيار أدوات اللعب و استخدامها".(عبد الحميد.2006. 25).

"ان لعب الأطفال هو أكثر من مجرد ترويح.بل هو يساعد على نمو الطفل في جميع النواحي فهو يسمح باستكشاف الأشياء و العلاقات بين الأشياء،و هو يسمح له بالتدريب على الأدوار الاجتماعية ،و هو الى جانب ذلك يخلصه من انفعالاته السلبية و من صراعاته و توتره و يساعده على إعادة التوافق".

(الدربستي.1996. 21).

و في هذا الصدد يقول "جان بياجيه" "أن اللعب لا يعكس فقط طريقة تفكير الطفل في المرحلة التي يمر بها بل يساهم أيضا في تنمية قدراته المعرفية".

اذا اللعب هو ميل فطري موروث بالنسبة لأي طفل ،فهو يساعده في تكوين شخصيته و تنمية قدراته المعرفية و التعرف على العالم الخارجي من حوله.كما له دور ترويحي يساعد الطفل على التنفيس.

2.ظهور الألعاب الالكترونية:

1.2:اللعب في العصور القديمة: "يسجل تاريخ اللعب أن أول ما ظهرت الألعاب كان ذلك في العصور القديمة.فقد كان أطفال قدماء المصريين يلعبون بالكرات الزجاجية. حيث كانوا يلعبون بكرات صغيرة مأخوذة من الحجارة.كما عرفوا العديد من أنواع اللعب الأخرى. كما يسجل التاريخ أن أولى لعب الأطفال الصغار كانت دائما في كل مكان و في مختلف العصور هي تلك الألعاب التي تصدر أصواتا تستثير متعة الطفل كالخرخاشة و التي عرفت لدى القدماء العراقيين و المصريين و الاغريق.و قد اشار "ماسون" الى أنها عرفت في حضارتي الاغريق و الروم بأشكال و أحجام صغيرة تحدث صوت عند

تحريكها.و يضيف "ماسون" أن الأطفال كانوا يلعبون بأشكال مختلفة من بينها اللعب التي تحمل العجلات أشكالا للضفادع و التماسيح والبقر.كما أشار أيضا في العصور القديمة اللعب بالكرات و الأطواق و بالدوامة.و هي لعب تتيح للطفل الفرصة بالحركة و اللعب مع الجماعة،و قد أوضح "ماسون" بأنه كان يوجد صناعة حقيقية لهذه الأشكال في العصرين اليوناني و الروماني و يشير "**بيارت**" (**Beart**) في كتابه تاريخ الألعاب الواحدة قد أخترعت و عرفت في أماكن مختلفة و في عصور مختلفة مما يؤكد على انتشارها كالكرة و الأطباق الطائرة".

2.2: اللعب في العصر الحديث: "لقد أصبح معيار الحضارة بين الأمم هو مقدار اهتمام كل أمة بأطفالها و لقد أجرت الأمم المتحضرة في عصرنا الحديث أهمية رعاية الطفولة ففي انجلترا يحرص المجتمع على أن يتمتع الطفل بكل وسائل السعادة و الرفاهية. و في الولايات المتحدة الأمريكية كان الاهتمام بالأطفال واضحا خلال نظرتهم إلى الطفولة بأنها حجر الأساس في بناء المجتمع. و في روسيا يردد المفكرون و التربويون قولهم لقد ألفت بلادنا الألعاب و الامتيازات و لم يعد لدينا أباطرة و لكننا نؤكد دائما أن في بلادنا قيصر واحد و سيضل يتمتع بكل الامتياز و التقدير و ذلك هو الطفل،و يرى"**كاجان**"(**Kagan**)أن مرحلة الطفولة لها دور هام في تكوين شخصية الفرد من خلال الخبرات التي يمر بها و يتفاعل معها أثناء لعبه".(عبد الحميد.2006. 18).

لقد مر اللعب بفترات تطورية بدءا بالألعاب البسيطة إلى الألعاب المتطورة و كان هذا في مختلف الحضارات ففي مجتمعنا الجزائري خضع اللعب إلى نفس المبدأ التطوري ،فقد كان الأطفال يلعبون بألعاب تقليدية كالمروحة،الكريات،الكاريكو،الطارة بالنسبة للذكور، و العرائس و الدمى و الميديا بالنسبة للفتيات، أما في الحاضر و نظرا للتطور التكنولوجي الذي عرفه الوقت الحالي فقد ظهرت في جيل أطفال القرن الواحد و عشرين العديد من أشكال اللعب الحديثة من بينها الألعاب الالكترونية التي أصبح الطفل يستخدمها في حياته اليومية لغرض المتعة و السعادة و اللهو.فما هي الألعاب الالكترونية؟

3.تعريف الألعاب الإلكترونية:

"في السنوات الأخيرة انتشرت محلات بيع الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة. كما جذبت قطاعًا واسعًا من الأطفال، بل والمراهقين على المستوى العالمي؛ لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وتوظيفها لعدد كبير من

الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة" (أبو العينين، 25،2010). والألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات. وبهذا الخصوص يصرح (أبو جراح 1425هـ): "لو كان للألعاب الإلكترونية ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية وبإشراف تربوي لكان لها بعض الإيجابيات، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءاً من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه، فيمارس ألعاباً شيقة كالألعاب الرياضية، وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي.وقبل التوسع في الحديث عن إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، فإنه سيتم المرور على ذكر بعض الأمور ذات العلاقة بالألعاب الإلكترونية مثل تعريف الألعاب الإلكترونية وأصنافها، وأسباب ودواعي ممارسها من قبل اللاعبين، وبعض الإحصائيات الأمريكية الحديثة ذات الصلة بالألعاب الإلكترونية.

فمثلا الأب الذي يلعب مع ابنته لعبة "باتل فيلد" و هي لعبة من العاب المصارعة يشجع ابنته على الانتحار لتبدل سلاحها لتعيش من جديد و معها سلاح اقوى، فحيلة الانتحار هذه من مقتضيات اللعبة و غيرها من حيل الغدر و القنص و التخطيط لاحتلال المصارف .....وهذا الطفل أخر يلعب لعبة رون سكيب على الانترنيت فانه يدخل في حياة افتراضية في مجتمع افتراضي بإمكانه أن يتقمص شخصية يختارها (فارس،ساحر،تاجر....).

و يشكل اصدقاء عبر العالم يلبسون مثله و يبيعون و يشترون و يكسبون أموالا وهمية.و ما أود الإشارة إليه هنا هو أن بعد خروجه من اللعبة لا يغادر حياته الافتراضية في اللعبة بل يحتفظ بمعنوياته التي كانت سائدة في الشخصية الافتراضية و يبقى مفعما بالشعور بالثروة طوال الوقت و كأن حياته الافتراضية باتت جزءا مكملا لحياته الواقعية".(بركات، توفيق.2009. 05).

و قد بينت الدراسات التي أجريت لمعرفة تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال أن هذه الألعاب إذا قام الطفل بممارستها بشكل معتدل تؤدي إلى تأثيرات ايجابية على زيادة مهارات التفكير العليا لدى الطفل و كذلك إلى تطوير المهارات الحركية التأزرية بين اليد و العين و كذلك إلى إثارة الدافعية و تعلم قيم الربح و الفوز و تقبل الخسارة و المثابرة.(الجابري.1995. 06).

من خلال ما سبق فيتجلى لنا أن الألعاب الالكترونية هي عملة ذات وجهين وجه ايجابي و أخر سلبي، فاذا كان لعب الطفل منتظم و بشكل معتدل فستساعده الألعاب على تطوير مهارته الفكرية و الحركية، لكن متى تكون سلبية و متى تتحول إلى باثولوجية؟

4.تصنيفات الألعاب الالكترونية:

تعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية. (Salen & Zimmerman .2004.80) ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو

(**Playstation**) والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية المحمولة بالكف (palm devices).

هذا ويمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، وفقا "**لسالين وزيمرمان** "

(Salen & Zimmerman . 2004.86) إلى الأصناف الآتية:

الصنف الأول الغازي المحارب، المقاتل(Conqueror): وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر. ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

الصنف الثاني المدير(Manager): ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان. كما يتم تطوير أساليب العمليات(**processes**) لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.

الصنف الثالث المستغرب و المتعجب(Wanderer): في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين. واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.

الصنف الرابع المشارك(Participant): في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية.

وبخصوص الصنف الرابع يخبرنا "**الحضيف**"بأن هناك أماكن افتراضية في فضاء الانترنت، حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود. هناك حيث الحياة الافتراضية التي يهرب إليها بعض مرتاديها من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية، وأحوالهم الجوية، فبينما كانوا بالأمس في بحث عن ترفيه وسعادة، ودردشة وعلاقة، تجدهم اليوم قد انهمكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون ويتعلمون، ويتوظفون، ويبيعون، ويشترون".(الحضيف،2010، 29)

وتعرف "**هند الخليفة**" العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى **أفاتار (avatars)** وأيضا بناء وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم. (هند الخليفة، 2009 ، 39)

وكثيرة هي العوالم الافتراضية في فضاء الانترنت، فهناك موقع هناك **(there.com)** وهنالك الحياة الافتراضية (**secondlife.com**) وثمة (**lively**) وعندما يسجل اللاعب في أحد هذه العوالم الافتراضية فسيشعر بأن العالم عالمه والخيال خياله، فهي مواقع محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، تحاكي تماما الحياة الحقيقية، إذ يطلب من اللاعب اختيار **(افاتار)** خاص به، وهي شخصية افتراضية كرتونية تمثل اللاعب داخل العالم الافتراضي، ومن خلاله يمكن للمستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية المحيطة به ومع كل افاتار يمثل مستخدم آخر، إذ خلف كل افاتار إنسان حقيقي يقبع في بقعة من بقع الكرة الأرضية جالسا خلف شاشة حاسوبه. (الحضيف، 2010 ،30).

هذا ويمكن تصنيف العوالم الافتراضية إلى ثلاثة أصناف هي:

1. بيئة ألعاب واسعة متعددة اللاعبين (**Massively multiplayer online role play games (MMORPG)**
2. الميتافيرس **(metaverses)**
3. بيئة تعلمية واسعة متعددة المتعلمين **(Massively multilearner online learning environments (MMOLE)** (هند الخليفة، 2009 ،31).

ففي بيئة **(MMORPG)** يقوم اللاعب بدور معين للوصول لهدف ما، وخلال تحقيقه للهدف يجني اللاعب النقاط لينتقل من مرحلة لأخرى. يتمثل اللاعبون في هذه البيئة بشخصيات مختلفة وبقدرات معينة، ويعملون في مجموعات أو عشائر ويقومون بمغامرات للوصول للهدف المحدد. ويواجه اللاعبون خلال مغامراتهم مجموعة من الأعداء عليهم مواجهتهم والتخلص منهم، وفي الغالب هؤلاء الأعداء هم عبارة عن شخصيات مبرمجة مسبقاً تعمل بأدوار محددة.

من أشهر مثل هذه البيئات بيئة **(World of Warcraft)**وموقعه على الإنترنت هو **(www.worldofwarcraft.com/bc-splash.htm)** التي استخدمتها بعض كليات الاقتصاد لتدريب الطلبة على المفاهيم الاقتصادية مثل البيع والشراء والمقايضة وغيرها (هند الخليفة، 2009، 31).

أما بيئة الميتافيرس فهي عبارة عن بيئة ثلاثية الأبعاد تسكنها شخصيات تدعى "**أفتار**" (**Avatar**) يتحكم بها أشخاص حقيقيون عن طريق لوحة المفاتيح والفأرة. يمكن تشكيل الافتار بالطريقة التي يرغبها صاحبها فليس هنالك حدود للتحكم بالشخصية وتغيير هيئتها. وتختلف بيئة الميتافيرس عن سابقتها بأنه لا يوجد فيها أهداف يسعى اللاعبون لتحقيقها، بل يستطيع أي مستخدم لهذه البيئة عمل الأهداف الخاصة به. يعني ذلك أنه لا توجد في مثل هذه البيئات تنافس أو حروب للوصول لهدف معين. كما أن بيئة الميتافيرس توفر للاعبين إمكانية تشكيل وعمل الأجسام المختلفة وبرمجتها وبيعها على لاعبين آخرين. ومن أشهر بيئات الميتافيرس هي بيئة الحياة الافتراضية (**Second life**) (هند الخليفة، 2009 ،31).

آخر نوع من أنواع العوالم الافتراضية هي بيئة (**MMOLE**) حيث تعتبر هذه البيئة من أحدث البيئات من ناحية الفكرة فهي مخصصة للتعليم. وتعمل كامتداد لنظم إدارة التعلم ولكن في بيئة ثلاثية الأبعاد. الهدف الأساسي من مثل هذه البيئات هو التعلم، فنجد أن البيئة المحيطة تمثل أحيانا على شكل بيئة فصل دراسي مما يسمح للمعلم التحكم بالمحتوى المعروض والمتعلم من التفاعل مع البيئة المحيطة والتواصل مع أقرانه. وكمثال على مثل هذه البيئات فإن بيئة(**ProtoSphere**) وموقعها على الإنترنت هو (**www.protonmedia.com**) يمكن تخصيصها للعمل مع أنظمة إدارة التعلم أو ربطها مع المحتوى الإلكتروني (هند الخليفة، 2009 ،32).

5.أسباب ممارسة بالألعاب الالكترونية:

كما يضيف "**عبدالله الهدلق**" الأسباب التي تدعو اللاعبين لممارسة الألعاب الإلكترونية ما يلي:

1-جودة رسوم اللعبة.

2-الأسلوب القصصي الممتع.

3-كونها سلسلة (مواصلة) للعبة مفضلة تمت ممارستها من قبل.

4-طريقة التلفظ بالكلمات.(الهدلق،2012 ،26)

5-انعكاسات الألعاب الالكترونية:

يتحول اللعب الى مرض عندما لا يستطيع الشخص أن يتوافق مع محاولة تنظيم الخبرات القديمة و العيش في خبرات جديدة .فاللعب هو وسيلة للهروب من القلق، لكن معظم هذه التجارب ليست من هذا الوقت بل هي منذ الطفولة المبكرة.ان أجهزة الكمبيوتر تحيي العلاقة الأولى التي أنشأها الطفل مع بيئته.فاذا كانت هذه العلاقة ناجحة فانه سيستعمل العالم الافتراضي كمساحة لمعاني رمزية و هذا ما تكلم

عنه "**وينيكوت**" سنة 1970 حين قال أن المراهق يستطيع الاستفادة الكاملة من ألعاب الفيديو التي تشكل مساحة للمعاني الرمزية.

لكن اذا كان تاريخ الطفل المبكر قد تميز بانعدام الأمن ،اثارات مفرطة غير كافية أو غير ملائمة، أو احباطات نرجسية مفرطة، فهنا الطفل سيستخدم الكمبيوتر ليس كمساحة للمعاني الرمزية وإنما يستخدم كشريك يتفاعل معه و يسلمه جميع العلاقات المشكلة التي حصلت مع بيئته مبكرا و تكون رغبته في علاجها.فالخطر يكمن في ابتعاده شيئا فشيئا عن عالمه الحقيقي ذاهبا إلى عالمه الافتراضي دون أن يحصل على إشباع حقيقي إلى يجد في عزلة اجتماعية يمكن أن تكون خطرا على حالته النفسية.إن إنشاء العلاقات المزدوجة الرقمية يمكن أن تلبي أربعة أساسيات و هي:

-البحث عن التعلق الآمن.

-السيطرة على الاثارات.

-ايجاد ضبط للعواطف المرضية.

-تجسيد المثل الأعلى.(François Marty.2008. 140).

وعلى هذا الاساس تم تحديد اثار الالعاب الالكترونية على المراهق فيمايلي:

الآثار السلوكية تتمثل في:

أ- تربية الأطفال والمراهقين على العنف والعدوان:

إن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات آلتها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

حيث يقول الدكتور "كليفورد هيل" المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا.

"لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضاً.... وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخراً للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفاً في التاريخ المعاصر".

وفي دراسة في كندا لثلاثين ألف من هذه الألعاب الإلكترونية تم رصد اثنين وعشرين ألفاً منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة الجريمة والقتل والدماء.

وذكرت دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة الأطفال لألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم.

وأشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.

ب. إشاعة الجنس والفاحشة بين الأطفال والمراهقين:

وذلك من خلال انتشار الألعاب التي تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء، تلك التي تتسلل إلى الأسواق عن طريق بعض ضعفاء النفوس الذين يجلبونها عن طريق الانترنت ومن ثم يقومون بترويجها.

ج. الإدمان على اللعب:

آدت هذه الألعاب الإلكترونية ببعض الأطفال والمراهقين إلى حد الإدمان المفرط مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن العامة.

د. ضعف التحصيل الدراسي وإهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي واضطرابات في التعلم.

هـ. اكتساب العادات السيئة وتكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.

و. حدوث الكسل والخمول والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي وفقدان المقدرة على التفكير الحر وانحسار العزيمة والإرادة لدى الفرد.(قويدر،2012، 56-57).

6-الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية:

أ. على صعيد الأسرة :

بما أن الأسرة تشكل خط الدفاع الأول في الحفاظ على فلذات أكبادنا وعلى تقاليدنا المستمدة من القيم الإسلامية السمحة فلا بد للوالدين من إدراك مخاطر وسلبيات اقتناء أبنائها لبعض الألعاب الإلكترونية وفحص محتوياتها والتحكم في عرضها مع قيامهم قبل كل شيء بزرع القيم والمبادئ في نفوس وعقول أبنائهم من خلال تربيتهم تربية واعية ومراقبة مستمرة.

كما ينبغي للأهل أن يراعوا الموازنة بين أوقات الجد واللعب لأطفالهم وأن يعلموهم التوسط والاعتدال والتعود على أن لكل شيء وقت محدد خاص به، ولا مانع للأهل من شراء الألعاب التربوية شريطة أن يكون محتواها مفيد، ومدة عرضها ومشاهدتها محدودة والابتعاد عن شراء الألعاب التي تفسد العقل

والبدن.

وعلى الأسرة أن تشارك طفلها في الألعاب كوسيلة أساسية للحد من أثر عنف الألعاب على سلوك الطفل، وأن تنمي الأسرة لدى أبناءها حب القراءة وخاصة القصص الهادفة التي تربط الأطفال بتاريخهم وبقضايا أمتهم، ومن ثم تشجيعهم على ممارسة هواياتهم كالرسم والخط والأشغال اليدوية والرياضة وألعاب التراكيب والصور المقطعة وغيرها. وأن تخصص أوقات محددة للأبناء للتسلية والترفيه كزيارة الحدائق والمنتزهات العامة أو زيارة الأقارب والأصدقاء.

ب.على صعيد المدرسة :

ويتمثل ذلك بتوعية المجتمع المدرسي بأضرار استخدام الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى السلبي على الصعيد الصحي والسلوكي والنفسي والتربوي وإقناع الطلبة بعدم شراء تلك الألعاب التي يتعارض الكثير منها مع قيم وأخلاق المجتمع ومصادرة الألعاب التي يتم ضبطها مع الطلبة أثناء الدوام المدرسي وخاصة تلك التي تساعد على الانحراف الاجتماعي والأخلاقي واتخاذ إجراءات انضباطية رادعة، ومن ثم الإكثار من النشاطات المختلفة للطلبة التي تساعد على امتصاص طاقاتهم وتحويل المدارس إلى مراكز نشاطات ثقافية متنوعة أثناء العطل الصيفية.

ج.على صعيد أجهزة الرقابة :

يقع على عاتقها التحري المستمر عن أداء مراكز الألعاب ومراقبة ما تقدمه من ألعاب ضارة تتسم بالعنف وتساعد على الانحراف وتتعارض مع أخلاق وقيم المجتمع ،كما يستحسن تحديد سن الشخص المسموح له بدخول هذه المراكز واستخدام تلك الألعاب فلا يعقل أن يدخلها أطفال لا تتجاوز أعمارهم العشر سنوات.

لذا من الضروري سن قوانين وتعليمات تمنع دخول الأطفال دون سن (16) من الدخول إلى مراكز الألعاب وصالات الألعاب الإلكترونية واتخاذ إجراءات بحق المراكز التي تخالف ذلك.

د.على الصعيد الصحي :

لتقليل الأضرار الصحية للألعاب الإلكترونية وحماية الأطفال ينصح خبراء الصحة بأن لا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يومياً شريطة أن يأخذ الشخص فترات راحة كل (15) دقيقة وألا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن (70 سم) وأن يتم إبعاد الأطفال عن ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين.

كما يجب استخدام الأدوات المطابقة للمواصفات العلمية كأن يكون حامل الكمبيوتر متناسباً مع حجم

الطفل وكمية الإضاءة المناسبة ومقاعد الجلوس جيدة ومريحة. 06:34 à 12-04-2010
(*http://forums.roro44.net/322453.html*)

خلاصة:

و على الرغم من فوائد الأجهزة الالكترونية العديدة، إلا أن الأجهزة الالكترونية و استعمالاتها لها تأثيرات سلبية على حياة الفرد سواء من الناحية النفسية أو من الناحية الجسدية فمثلا،

-من الناحية النفسية: تتمثل التأثيرات في(العدوانية ، الانعزال،الانطواء،.....).

-من الناحية الجسدية: تتمثل في (قصور في الذاكرة،تسبب في امراض السرطان و الاورام الدماغية، الصداع الاجهاد العصبي و التعب، .....الخ)

الفصل الخامس: الدراسات السابقة

تمهيد

1. دراسات تناولت السلوك العدواني.
2. دراسات تناولت الألعاب الالكترونية.

خلاصة

تمهيد:

إن المعرفة الإنسانية العلمية هي معرفة تراكمية، تغطي مواضيع مختلفة من زوايا متعددة، لذلك فقيام أي باحث بدراسة أو بحث؛ يستدعي منه الإطلاع على ما قدم من بحوث ودراسات حول الموضوع الذي يقوم بدراسته، وذلك كي لا تنطلق دراسته من الفراغ ويستطيع أن يضبط موضوع ومجال بحثه بشكل أفضل يعطي من خلاله الجديد في المعرفة العلمية.

لذلك نجد أنه من الأدبيات العلمية المنهجية في أي بحث علمي التعرض إلى "الدراسات السابقة "سواء التي تمت في مجتمع البحث أو موضوع البحث والتي تناولت الموضوع من زاوية معينة في مجتمع آخر، وذلك في إطار إيجاد زاوية جديدة للبحث.

وفي إطار موضوعنا سنعرض مجموعة من الدراسات العربية والغربية التي ترى الباحثة أنها تخدم وتتصل بموضوع الدراسة المعنون ب :الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني لدى المراهق.

لم تتمكن الباحثة من إيجاد دراسات تناولت موضوع الدراسة على مستوى مكتبات جامعة وهران، غير أنه تم إيجاد دارسة واحدة مشابهة لدراستنا هي مذكرة ماستر في علم النفس العيادي بعنوان أثر العلاج المعرفي السلوكي في الحد من الادمان اللعب الالكتروني لدى الطفل المهمل لواجباته المدرسية 2015-2016 إضافة إلى مجموع دراسات غطت كل منها جانبا معينا يفيد دراستنا وهذه الدراسات سيتم استعراضها بتسلسل زمني من الأقدم إلى الأحدث.

أ-دراسات تناولت السلوك العدواني:

1.دراسة" رويل هوسمان وآخرون (Husmann et al ;1983):

هدفت الدراسة إلى خفض تقليد السلوك العدواني، دراسة عن طريق تغيير اتجاهات الأطفال عن العنف الناتج عن وسائل الاتصال ، وباستخدام المنهج التجريبي لمدة عامين ، حيث تعرضت المجموعة التجريبية لتصميمين سلوكيين هدفهما تقليل تقليدهم للسلوك العدواني الذين لاحظوه في التلفاز ، وقد شملت المعالجة عينة قوامها (179) من أطفال الصف الثالث ابتدائي من الذين يتعرضون بصفة مستمرة للعنف التلفزيوني ، وقسمت العينة تقسيما عشوائيا إلى عينة تجريبية وعينة ضابطة ، توصلت الدراسة إلى أن:

-المجموعة الضابطة أظهرت في نهاية العام سلوكا حياديا نسبيا.

-المجموعة التجريبية أظهرت دلالات على خفض العدوان لديهم عما سبق.

-العلاقة بين العنف المشاهد والعدوان الناتج قد انخفضت لدى المجموعة التجريبية (محمد الهادي،2003، 112)

2.دراسة" ضياء منير1983 :

هدفت الدراسة إلى الكشف عن العوامل المرتبطة بالسلوك العدواني لدى الأطفال وذلك بدراسة العلاقة بين السلوك العدواني وكل من الاتجاهات الوالدية ، الذكاء ، التكيف الشخصي والاجتماعي ، ترتيب الطفل بين إخوته ، حجم الأسرة، المستوى التعليمي للوالدين ، واستخدم الباحث مقياس السلوك العدواني من إعداد "**ضياء منير** " و اختبار الذكاء المصور من إعداد" **أحمد صالح**"،و اختبار الشخصية للأطفال من إعداد" **عطية هنا** "ومقياس اتجاهات الأبناء نحو أبائهم من إعداد" **محمد عبد القادر**"، على عينة قوامها (200) تلميذ من الذكور في الصف الخامس ابتدائي ببعض مدارس الجيزة ، و توصلت الدراسة إلى:

-وجود علاقة دالة بين الاتجاهات الوالدية كما يدركها الأبناء والسلوك العدواني لدى الأطفال.

-عدم وجود علاقة بين الذكاء والسلوك العدواني.

-وجود علاقة سالبة بين التوافق والسلوك العدواني.

-عدم وجود فروق بين الأطفال في السلوك العدواني تعزى للمستوى التعليمي للوالدين وحجم الأسرة و الترتيب الميلادي (محمد الهادي ،1983 ،125)

3.دراسة كاجباجور: (K bajor1985)

هدفت الدرا سة إلى التعرف على علاقة أفلام العنف والقلق والعدوان ، وباستخدام المنهج التجريبي ومقياس مستوى القلق والعدوان لدى عينة من أطفال ما قبل المدرسة ، حيث قسمت العينة إلى ثلاثة أقسام عرضت عليهم أفلام العنف في المرة الأولى بمفردهم، وفي المرة الثانية معا ، وفي المرة الثالثة مع افراد أخرين (بالغين)، وتوصلت الدرا سة إلى أن:

-كم العدوان لدى الأطفال ازداد في المرحلة الأولى و انخفض بالنسبة للمرحلة الثانية.

-الأفلام التي تصور العنف بطريقة فكاهية كأفلام الكرتون تؤدي إلى زيادة العدوان لدى الأطفال ماقبل المدرسة عن الأفلام التي تحتوي على عنف حقيقي.

-هناك ارتباط سلبي بين الاستجابة الآلية أثناء مشاهدة أفلام العنف وبين زيادة العدوان لدى الأطفال.

(محمد الهادي،1985 ،111)

4.دراسة" كونجر و كين: Conger et kean ; 1992

هدفت الدراسة إلى تدريب الأطفال الذين يعانون من الإحساس بالعزلة والسلوك العدواني والانسحاب وأساليب السلوك اللاتوافقي ، خاصة مع الأقران و المحيطين على اكتساب المهارات الاجتماعية في خفض السلوك العدواني ، وباستخدام المنهج التجريبي واختبار يهدف لقياس التفاعل الجماعي يتضمن (25) موقفا مع مجموعة أفلام فيديو للتدريب على الأداء المهاري للأطفال ، وبعدها استخدم الباحثان أسلوب القياس القبلي والبعدي ، لدى عينة قوامها 38 (ذكور)و 40 (إناث)أي (78) فرد كعينة تجريبية والأخرى مساوية لها في العدد كعينة ضابطة ، وتم التجانس بين العينتين من حيث العمر الزمني من (12 – 10 سنة) ،المستوى الاجتماعي والاقتصادي ، الجنس، العمر العقلي ، وتوصلت الدراسة إلى أن سلوك الأطفال الذين تعرضوا للبرنامج أظهروا تحسنا ملحوظا في تعاملهم مع المحيطين وقلة العدوانية، وتحسن السلوك الاجتماعي بينهم وبين المحيطين بهم ، والمشاركة الفعلية الملحوظة ، بالمقارنة مع المجموعة التي لم تتعرض للبرنامج ، وقد أوصى الباحثان في النهاية بأهمية التدريب على المهارات الاجتماعية للأطفال الذين يعانون من السلوك العدواني.(وديع سلامة ،110،1992)

ب–دراسات تناولت الألعاب الالكترونية:

1. دراسة فتحي التوزري:

جاءت بعنوان" المضامين التلفزيونية الموجهة إلى الأطفال ومسألة العنف والإجرام"للدكتور "**فتحي التوزري**" مختص في الطب النفسي، والتي تم نشرها في " مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية " العدد 01 سنة2001 والتي حاول فيها الباحث د راسة العلاقة المتلازمة بين العنف والتلفزيون بحيث جاءت إشكالية الدراسة كالآتي:هل هذا الوضع المأساوي الذي يتخبط فيه الأطفال وخاصة العنيفين والمنحرفين منهم يعكس تخلف مضامين التلفزة، بتركيزها على اللهو البليد والمجاني والكليشيات السينمائية التافهة؟

وهل يستقيم اتهام التلفزة بتهديد شخصية الطفل ونسف مقوماته التربوية وتشجيعه على العنف والإجرام؟

وتلتقي هذه الدراسة مع دراستنا المعنونة ب :"الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى المراهق "في نقطة " التأثير "وطرح مجموعة الآثار، وخاصة ظاهرة العنف لدى الأطفال واتصالها بالمضامين التي يتلقاها من الوسائط الإعلامية، حيث كان أهم هذه الوسائط التلفزيون و الالعاب الالكترونية الذي له حصة الأسد من المتابعة لدى الطفل، بما اختص به من ميزات جعلت المضامين التي تتجه من خلاله إلى الطفل؛تحقق أكبر وأعمق تأثير في تنشئته، حيث نوه صاحب الدراسة من خلال دراسته إلى الارتباط الشديد بين تلك المضامين وعلاقتها بتأثيرات وقعت على مستوى دماغ الطفل،فنشأت مجموعة

سلوكيات لديه؛ في مقدمتها ظاهرة العنف؛ يليها المستوى المتدني في القراءة والدراسة وفقدان التركيز؛ خاصة الأطفال ما دون سن الدراسة، الذين لا يفرقون بسهولة بين ما هو خيالي؛ وما هو واقعي؛ مع الغياب الكبير لمراقبة ومتابعة الأولياء للمضامين التي يتعرض لها أطفالهم.

وقد حاولت هذه الدراسة التعرض لمجموعة من التوصيات؛ ارتأتها حلولا تم اقتراحات لتوازي التأثيرات السلبية؛ وتعالجها، وذلك ابتداء من الأسرة؛ وانتقالا إلى المجتمع ككل،فوسائل الإعلام أصبحت واقعا معاشا؛ والحلول ستكون حول تكييف وتقنين هذا الواقع مع متطلبات التنشئة الاجتماعية السليمة للطفل الجزائري والعربي.وقد أكد الكاتب ما سبق بقوله " :فلابد من تضافرالجهود في شكل عمل شبكي تجتمع فيه كفاءات عديدة ،منشطين، مربين، اتصاليين، كتاب سيناريو، مخرجين، وذلك في سبيل تحقيق منتوج وثقافة وسلوك تلفزي ليساهم في النمو السليم للأطفال، ويقي من مخاطر الانحراف والعنف ويعزز بناء الشخصية العربية بكل أبعادها."

وقد اختلفت هذه الدراسة مع دراستنا من ناحية الموضوع عامة، فقد درست أثا ر معينا العنف والانحراف لدى الأطفال "من خلال مجموعة مضامين في وسيط إعلامي واحد فقط هو التلفزيون، في حين تهدف دراستنا التعرض للتأثير الذي مارسه مضمون واحد "الألعاب الالكترونية "و السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس،للوصول إلى مجموع الآثار الناتجة.(التوزي،2001 ، بدون صفحة).

2. دراسة فتحي التوزري2:

وهي بعنوان " تأهيل وتمكين الطفل والمراهق من الاستفادة من تكنولوجيا الإعلام والمعلومات المتطورة " للباحث الحكيم "**فتحي التوزري**" والتي صدرت عن " اتحاد إذاعات الدول العربية " في المجلة عدد 01 سنة 2006 حيث اتجهت هذه الدراسة إلى البحث عن حال فضاءات التنشئة، تحت ضغط اكتساح وسائل الإعلام والاتصال الحديثة في عالم الطفل و المراهق، وذلك بهدف رصد العلاقة التي بنيت بين الطفل والمراهق من جهة، والوسائط الإعلامية الجديدة على الجهة الثانية.

وأفادتنا هذه الدراسة بتسليط الضوء على تسارع وتفاقم تغلغل وسائل الإعلام والاتصال الحديثة في حياة أطفالنا اليوم، مما أفرز تأثير يكاد مطلقا من قبلها عليهم، حيث أشارت الدراسة إلى أن سهولة تداول هذه التكنولوجيات وفتحها أبواب العالم على مصراعيه أمام الطفل ولو من باب التعلم و التسلية –مكن من السيطرة على عقول أطفالنا وغرس قيما ومضامينا متعددة ودخيلة. كما طرح الباحث ضرورة خلق وبناء ثقافة للمشاهدة لتتم عملية غربلة المضامين المتلقاة وذلك باعتماد خطة تحقق ذلك البناء، حيث رصد الباحث مجموعة تأثيرات على الطفل جراء علاقته بتكنولوجيا الإعلام والمعلومات فقد انغمس فيها على

حساب علاقته وتواصله بالأسرة والمجتمع والأنشطة الهادفة والتحصيل الدراسي وأفرزت سلوكا عدوانيا لديه وفهما خاطئا للعديد من الأمور والآفات الاجتماعية.(التوززي،2006، بدون صفحة)

3.دراسة عبد الوهاب بوخنوفة:

وهي صادرة عن هيئة " اتحاد إذاعات الدول العربية " بعنوان " الوسائط الإعلامية والالكترونية والأطفال : وسائل للترفيه و أدوات للمعرفة للباحث" **عبد الوهاب بوخنوفة**" .ابتدأ الباحث الدراسة بسؤال قيم " :هل تشكل وسائط الإعلام والوسائط الإلكترونية الجديدة رافدا من روافد تنمية معارف أطفالنا وعاملا مساعدا على تطورهم ثقافيا ومعرفيا؟، حيث جاءت هذه الدراسة في إطار مجموع البحوث والدراسات التي تتطرق إلى علاقة الطفل بوسائط الإعلام، وهو ما جعل الباحث يسترسل في طرحه من خلال مجموع أسئلته:

هل تجعل هذه الوسائط الأطفال أكثر عنفا؟ وهل تؤثر في صحتهم النفسية والجسمانية؟

وهل تلعب دورا تربويا أم تقوم بالتشويش على عملية التربية التي تقوم بها المؤسسات الأخرى؟ وأخيرا هل تشكل هذه الوسائط مصدر تعلم بالنسبة إلى التلاميذ أم على العكس من ذلك تؤثر سلبا على نجاحهم المدرسي؟

وقد تطرق الباحث إلى المعضلة الأساس وهي الرؤية السائدة إلى كون الأطفال متلقين سلبيين كما وطرح مجموعة ملاحظات عن واقع تعامل المجتمعات العربية مع علاقة الطفل بوسائل الإعلام وتكنولوجياته، ومجموع التصورات السائدة عن دور الوسائط الإعلامية في حياة الأطفال .وقد ركز الباحث على نشاط اللعب عند الطفل، حيث يرى ضرورة إعادة النظر في مفهومنا للثقافة اللهوية عند الأطفال، " دعه يلعب دعه يتعلم." ويرى الباحث من خلال دراسته أن أطفال اليوم وبفضل الإمكانات التي أتاحتها لهم وسائل الإعلام والوسائط الالكترونية، أكثر استعدادا لإدراك ما يحيط بعالمهم من تغيرات وتطورات وهم بذلك – الأطفال –في حاجة أكثر من ذي قبل لمساعدة الراشدين لهم في التعامل مع البيئة المعرفية المتعددة المصادر. وختم الباحث دراسته بالتأكيد على ضرورة الاتجاه نحو دراسة كيفية مساعدة أطفالنا على الاستفادة من هذه الوسائط وتوظيفها كرافد معرفي في فهم العالم المحيط بهم.(بوخنوفة،بدون سنة،بدون صفحة)

4.دراسة مارك برانسكاي:

وهي دراسة أنجزت من قبل" **مارك برانسكاي**" بعنوان ماذا يتعلم الأطفال كإيجابي من لعب ألعاب الفيديو؟

وهي دراسة أنجزت سنة 2002 ، حيث بينت هذه الدراسة وجود خمس درجات يحدث فيها التعلم في ألعاب الفيديو والكمبيوتر هي :كيف؟ ماذا؟ أين؟ متى؟ وقدمتها –أي الدراسة –بتسمية " :درجات تعلم الألعاب" ، بحيث درست كل درجة لوحدها. وتوصلت هذه الدراسة إلى مجموع نتائج هي:

.توجد العديد من الأشياء اللامحدودة المجال للاستخدام في الكمبيوتر وألعاب الفيديو المناسبة للأطفال.

.أكثر ألعاب الفيديو والكمبيوتر ليست عنيفة والدليل على ذلك أنها أكثر ملائمة لتخيلات الأطفال، حيث أن مصممي الألعاب أضافوا اليوم العديد من العناصر التي تمكن الأطفال من توظيف خيالهم وسرد قصصهم.

.توجد العديد من الرسائل الايجابية داخل وخارج ألعاب الفيديو والكمبيوتر التي تعمل على التحفيز ورفع التحدي والمستوى التعليمي الإدراكي.

.الأطفال اليوم يملكون خاصية وميزة تفريق العالم الخيالي عن العالم الحقيقي الذي يعيشون فيه، والفضل في ذلك يرجع إما إلى أوليائهم أو إلى فئة المراهقين.

هذه الدراسة قديمة نسبيا بالمقارنة مع التسارع والتقدم الكبيرين الذين حصلا في مجال الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها .حيث قدمت الدراسة الجانب الإيجابي فقط وكذا مست الدراسة الناحية التعليمية لدى الأطفال من خلال ألعاب الفيديو. وأكثر نتيجة وصلت إليها فيما يخص نفي العنف عن هذه الألعاب هي مغايرة تماما لما وصلت إليه العديد من الدراسات الحديثة من تأكيد لخطورة وشدة العنف في هذه الألعاب.

(Marc Prensky . 2002. Sans page)

5.دراسة مارك غريفيتس:

حيث قامت هذه الدراسة، بدراسة المزايا التعليمية لألعاب الفيديو، حيث رأت الدراسة أنه من الضروري والمهم أن نقوم بتقييم مدى الأثر الذي تتركه تكنولوجيا الفيديو على تعليم الأطفال، حيث تشير بعض الدلائل إلى أن المهارات المهمة يمكن أن تتأصل في الأطفال من خلال ألعاب الفيديو، فلهذه الأخيرة تأثير ايجابي على الأطفال الذين يعانون من نقص في المهارات والأداء.

وكانت نتائج هذه الدراسة متمثلة في مجموع المزايا التي وصلت إليها وعددتها في:

.أنها تجذب إليها الأفراد وخاصة الأطفال من أجل المشاركة متجاوزة بذلك الحواجز الديموغرافية كالجنس، الحالة التعليمية، العرق...تساعد ألعاب الفيديو الأطفال في وضع أهدافهم، وتزودهم برجع الصدى.

.يمكن استخدام ألعاب الفيديو كأداة للتحقيق في خصائص الفرد كالأهداف المخططة،الاختلافات الفردية، الثقة بالنفس...

.تقدم لنا ألعاب الفيديو طرقا متجددة ومتنوعة أثناء التعليم .

.تزودنا بعناصر الاندماج التي تجذب الأطفال إلى حب التعليم .

.تسمح ألعاب الفيديو للمشتركين بالتجارب، الفضول، التحدي، الأمر الذي يؤدي إلى التشجيع على التعلم والتلقين.

.يتعلم الأطفال أن يتفاعلوا مع حساب الأهداف أو النقاط في لعبة من الألعاب ومعرفة مهارات القراءة الأساسية من خلال حوار شخصيات ألعاب الفيديو التي تظهر على الشاشة (العب،توقف) .

.لألعاب الفيديو الفضل في جعل الأطفال اجتماعيين، يتحدثون ويلعبون مع بعضهم البعض.

.تساعد ألعاب الفيديو على تحسين صحة الأطفال، حيث أن كثير امن الألعاب صممت خصيصا للأطفال الذين يعانون من أوضاع صحية متردية كلعبة التي صممت خصيصا لتحسين مهارات الاهتمام بالصحة والنفس عند الأطفال والمراهقين المصابين بمرض السكري.

عالجت هذه الد راسة مزايا ألعاب الفيديو لمستخدميها من الناحية الإيجابية فقط خاصة في المجال التعليمي الصحي الاجتماعي، مع عدم تعرضها هي أيضا للجانب السلبي لهذه الألعاب.وساعدتنا هذه الدراسة في معرفة التأثيرات الايجابية للألعاب الالكترونية من الناحية الايجابية والتعليمية.

(Marc Griffiths. 2002. Sans page)

6.دراسة تشوانغ:

أنجزت سنة 2009 بتايوان من قبل" **تشوانغ وتشين**" بعنوان":تأثير اعتماد ألعاب الفيديو على الأطفال" تبحث هذه الدراسة في ما إذا كان اعتماد الأطفال على ألعاب الفيديو يسهل الأداء التعليمي لديهم، حيث طرحت الإشكالية التالية :هل اعتماد الأطفال على ألعاب الفيديو والكمبيوتر يمكن أن يكون أداة تعليمية أثناء طفولتهم المبكرة؟

وعينة الدراسة كانت فئة أطفال اختيروا من مدنية تايوان والمقدر عددهم ب115 مشترك (61 أنثى و 54ذكر) وقد اعتمدت الدراسة على تقسيم العينة إلى مجموعتين بشكل عشوائي، المجموعة الأولى 58 طفل والثانية 57 طفل، بحيث كانت المجموعة الأولى مجموعة مراقبين والثانية تجريبى حيث قامت الدراسة بعملية اختبار على المجموعتين بالشكل التالي:

.المجموعة الضابطة :التي تتضمن المحتوى :عناصر النار، أصناف النار، تقنيات القتال بالنار، معلومات السلامة من النار.

.من أجل المجموعة المجموعة التجريبية :اختبرت لعبة تدعى التجريبية، حيث أن الهدف الأولي لهذه اللعبة هو معرفة الطفل لكل أنواع المهارات والمعرفة أثناء القتال بالنار، وهو ما يرتبط بهدف الدراسة التجريبية المتمثل في تحديد ما إذا كان الاعتماد على ألعاب الفيديو والكمبيوتر يشجع العمليات الإدراكية للأطفال.

وتم الاعتماد في هذه الدراسة على متغيرات مستقلة جاءت كالآتي:

.متغيرات مستقلة جزء أول :اختيارات متعددة(16 عنصر) يقيس هذا الجزء معرفة وقائع محددة :كلمات، تعريفات من خلال سؤال العينة أسئلة من نوع الخيارات المتعددة المتعلقة بموضوع " قتال النار."

.متغيرات مستقلة جزء ثان :الربط(06 عناصر:) يقيم هذا الجزء قدرة المشتركين على ربط عناصر معينة من القائمة مع السياق المناسب.

.متغيرات مستقلة جزء ثالث :التطبيق(06 عناصر:) يقيس مدى فهم الأطفال:ما الذي تعلموه من لعبة القتال بالنار؟ حيث تتضمن عمليات القتال بالنار وهذا الاختيار يقيس خطورة النار وكذا السلامة من النار عند اللعب.

.متغيرات مستقلة جزء رابع :الاختبار :والذي تم على المجموعتين كما سبق ذكره . وتوصلت الد ا رسة (رغم عدم كفاية التوضيحات) إلى نتيجة مفادها أن المشتركين في المجموعة التجريبية لا يملكون معلومات كافية لتحليل ومقارنة الاختلافات، كما أن المشتركين يواجهون بعض الغموض في وضع الاختيارات الصحيحة.

حاولت هذه الدراسة تغطية جانب دوافع استخدام واعتماد الأطفال لألعاب الفيديو في الناحية التعليمية ومساهمة ذلك في زيادة تعلمهم أثناء فترة الطفولة المبكرة، مع عدم تطرقها لبقية مراحل الطفولة وارتباطها بألعاب الفيديو من جميع النواحي النفسية والاجتماعية ...وليس التعليمية فقط.(Chwang and Chen. 2009. Sans page)

خلاصة: نلاحظ من خلال الدراسات السابقة أن الدراسات التي تناولت السلوك العدواني كانت حول فئة الاطفال و ذلك باستخدام المنهج التجريبي ، في حين أن الدراسات العربية التي تناولت الألعاب الالكترونية قد ركزت على الاعلام و الوسائط الالكترونية ، أما الدراسات الأجنبية فقد كانت حول عينة الأطفال ، بينما لم تتحصل الطالبة على دراسات تدرس العلاقة بين المتغيرين السابقين "السلوك العدواني و الألعاب الالكترونية".

الفصل السادس: الإجراءات المنهجية

تمهيد

أولا: المنهج المتبع

1. المنهج الوصفي.
2. الأدوات المستخدمة.

ثانيا: الدراسة الاستطلاعية

1. أهداف الدراسة الاستطلاعية.
2. مواصفات عينة الدراسة الدراسة الاستطلاعية.
3. الخصائص السيكومترية لأدوات القياس.

ثالثا: الدراسة الأساسية

1. أهداف الدراسة الأساسية.
2. مواصفات عينة الدراسة الأساسية.
3. الأساليب الإحصائية المستخدمة.

تمهيد:لا شك أن أي بحث ميداني يهدف للوصول الى نتائج علمية موضوعية، يعتمد على مجموعة من الأدوات و التقنيات التي يستخدمها الباحث عبر مراحل بحثه و التي تساعده على جمع البيانات حول الموضوع المراد دراسته.

من خلال هذا و بعد عرض المشكلة محل الدراسة بإطارها النظري سيتم في هذا الفصل عرض منهج المتبع ، الدراسة الاستطلاعية، مجتمع الحث،أدوات جمع البيانات، و من خلال إجراءات الدراسة الاستطلاعية التي تم القيام بها و نتائجها و تحليل بياناتها و الأدوات المستخدمة لتحليلها.

أولا:المنهج المتبع:

1.المنهج الوصفي:

تختلف المناهج المستخدمة باختلاف موضوع الدراسة .فطبيعة الموضوع هي التي تحدد المنهج المستخدم نظرا لطبيعة الموضوع الذي يسعى الى معرفة اتجاهات التلاميذ الثانوي نحو السلوك العدواني.فان المنهج المناسب للدراسة هو المنهج الوصفي الذي يعتبر أحدى المناهج الرئيسية في الدراسات الأساسية لأنه يقوم بوصف ما هو كائن و تفسير الوضع و الحقائق و لا يقتصر على جمع البيانات و تبريرها ولكن يتضمن قدرا من التفسير.(خير الدين,1997, 86)

ويعرفه اللحلح أبو بكر"هو المنهج الذي يقوم على التقرير و التفسير للوضع القائم أو المشكلة من خلال تحديد ظروفها و أبعادها بهدف الانتماء الى وصف علمي دقيق متكامل للظاهرة.يقوم على الحقائق المرتبطة بها و لا يقتصر المنهج على عملية الوصف فقط بل يشمل كذلك تعليل البيانات و تفسيرها كميا و كيفيا."(اللحلح,2001, 52)

2.الادوات المستخدمة:

1.2.استمارة الالعاب الالكترونية:كانت هذه الاستمارة من تصميم الطالبة و تتضمن الجوانب التالية:

.نوع الالعاب الالكترونية.

. زمن ممارسة الالعاب الالكترونية.

.وقت ممارسة الالعاب الالكترونية.

.مدة ممارسة الالعاب الالكترونية.

2.2.مقياس السلوك العدواني:

من إعداد أرنولد بص و مارك بيري(M.Perry A.Buss &) 1992 وعربه كل من معتز عبد الله و صالح أبو عباد .1995 يتكون من 29 عبارة تقريرية، مقسمة على 4 أبعاد افترض معدا المقياس تمثل مجال السلوك العدواني وهي :العدوان البدني، العدوان اللفظي، الغضب، العداوة .وأضيف لبعد العدوان اللفظي بندا واحدا بحيث أصبح العدد الكلي لبنود المقياس في صورته العربية 30 بندا .ووزعت البنود بصورة عشوائية على الأبعاد الأربعة كما يلي:

العدوان –البدني:3 4-10-17-21-23-24-26-29.

العدوان اللفظي 5 -6-7-13-15-20.

الغضب: 8-9-14-19-25-28-30.

العداوة 1 -2-11-12-16-18-22-27.

وقد مر إعداد وترجمة المقياس إلى اللغة العربية واختبار صلاحيته السيكومترية في مرحلتين أساسيتين ليصلح للاستخدام حيث تم أولا ترجمة المقياس من الانجليزية إلى العربية، ثم عرض على مجموعة من المحكمين لمراجعة الترجمة والتأكد من أن الصياغة العربية للبنود تنقل بالفعل المعنى المقصود، وبناء على ذلك تم إجراء عدة تعديلات صياغية تلا ذلك كتابة المقياس في صورته النهائية على غرار مقياس "ليكرت"، حيث يختار المبحوث إجابة واحدة من 5 بدائل هي :تنطبق تماما، تنطبق غالبا، تنطبق بدرجة متوسطة، تنطبق نادرا، لا تنطبق.

الخصائص السيكومترية لمقياس السلوك العدواني في البيئة الأمريكية:

للمقياس درجة مرتفعة من الصدق والثبات في صورته الأجنبية، كما تم التحقق من "**صدق** "المقياس بالاعتماد على مؤشرين: الاتساق الداخلي والصدق العاملي، وكانت النتائج الخاصة بهما مدعمة لصدق المقياس.

"**ثبات** "المقياس تم حسابه بأسلوب إعادة الاختبار بفاصل زمني قدره 9 أسابيع بين التطبيقين ووصل معامل ثبات الدرجة الكلية للعدوان 0.80 ، ووصل العدوان البدني 0.80 أيضا، في حين كان معامل ثبات العدوان اللفظي0.76، أما الغضب والعداوة فكان معامل ثباتهما 0.72.

ثانيا: الدراسة الاستطلاعية:

هي خطوة أساسية و ضرورية في البحث العلمي،و هي تهدف الى استطلاع الظروف المحيطة بالظاهرة المراد دراستها و التعرف على أهم الفروض التي يمكن وضعها و اخضاعها للبحث العلمي.

(عبد المجيد، 2000، 38)

كما انها تعتبر دراسة أولية للبحث يقوم بها الباحث في بداية بحثه , و هي ذات أهمية بالغة تتمثل في تمكين الباحث من الالمام بالموضوع المراد دراسته ,و كذلك التأكد من صلاحية أدوات البحث و جمع الملاحظات المتعلقة بالظاهرة و التعرف على مجتمع الدراسة و كذلك لمعرفة مدى تجارب العينة مع الأداة من حيث الصياغة و معاني الفقرات و مدى الالمام بالبيانات المرفقة بالاستبيان و ايجاد الحلول و اقتراح الصعوبات التي تواجه الباحث و تحسينها و هذا هو الهدف من أجل تفاديها في الدراسة الأساسية.

1.أهداف الدراسة الاستطلاعية:

و على هذا الأساس قبل اجراء الدراسة الاساسية قامت الطالبة بدراسة استطلاعية و ذلك بهدف:

.التعرف على أهمية المشكلة لدى العينة الاساسية.

.التأكد من الخصائص السيكومترية للأداة و مدى ملائمتها لموضوع الدراسة ، حيث أجريت الدراسة الاستطلاعية بثانوية (دهريب الحاج) و متوسطة (فاضل عبد القادر) ببلدية طافراوي 2017/02/22

و تكونت عينة الدراسة الاستطلاعية من 30تلميذ و تلميذة تم اختيارهم بطريقة عشوائية .

2. مواصفات عينة الدراسة الاستطلاعية:

هي عبارة عن مجموعة جزئية من الافراد أو الظواهر التي تشكل مجتمع الدراسة الاصلي ،فبدل من اجراء البحث على كامل المجتمع يتم اختيار جزء منه بطريقة معينة و يتم تعميم النتائج على المجتمع الاصلي .(محمد،عبيدات،1999، 84)

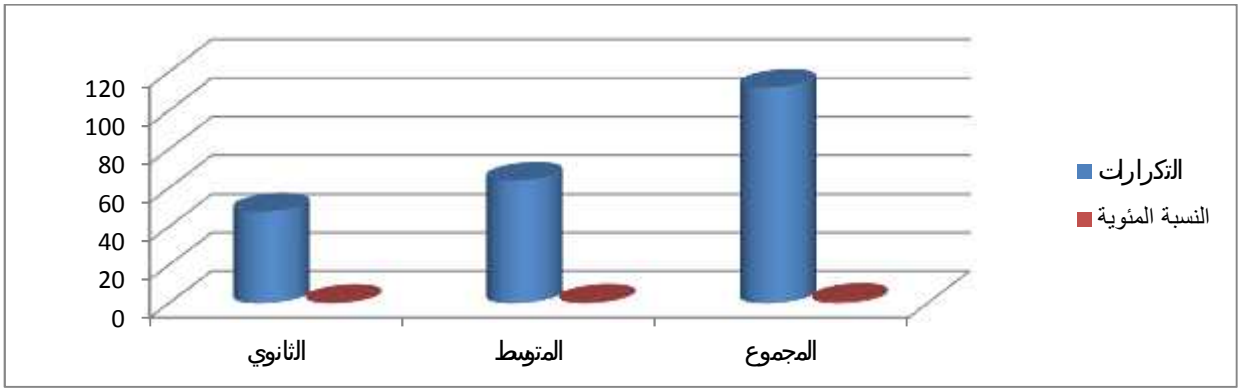
و تكونت عينة الدراسة الاستطلاعية من 30 مراهق و مراهقة بثانوية (دهريب الحاج) مستوى السنة الثالثة ثانوي و متوسطة (فاضل عبد القادر) مستوى السنة الرابعة متوسط ببلدية طافراوي.و تتمثل مواصفات عينة الدراسة الاستطلاعية فيمايلي:

أ.الجنس:

جدول (01) :توزيع عينة الدراسة الاستطلاعية تبعا للجنس

الجنس	التكرارات	النسبة المئوية
ذكور	10	%33.30
اناث	20	%66.70
المجموع	30	%100

نلاحظ من خلال الجدول أن عدد الاناث يفوق عدد الذكور حيث بلغت النسب على التوالي 66.70%و33.30%.



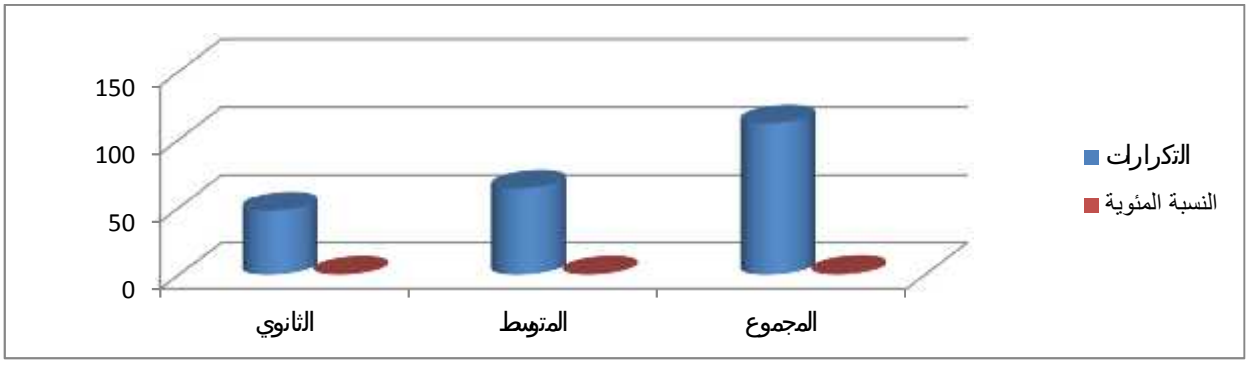
الشكل(01):أعمدة بيانية توضح توزيع عينة الدراسة الاستطلاعية تبعا للجنس

ب.المستوى التعليمي:

جدول(02): توزيع عينة الدراسة الاستطلاعية تبعا للمستوى التعليمي

المستوى التعليمي	التكرارات	النسبة المئوية
الثانوي	**8**	**%26.70**
المتوسط	**22**	**%73.30**
المجموع	**30**	**%100**

نلاحظ من خلال الجدول أن عدد التلاميذ في المتوسط يفوق عدد التلاميذ في الثانوي ، حيث بلغت النسب على التوالي 73.30% و26.70%.



الشكل (02):أعمدة بيانية توضح توزيع عينة الدراسة الاستطلاعية تبعا للمستوى التعليمي

3. الخصائص السيكومترية لأدوات القياس:

تم التأكد من الخصائص السيكومترية التالية: الصدق و الثبات السلوك العدواني و كانت النتائج كمايلي:

1.3.الصدق: تم التاكد من صدق المقياس بطريقة المقارنة الطرفية و كانت النتائج كمايلي:

جدول(03) الفروق في مستوى العدوانية بين المجموعة العليا و الدنيا :

المتغيرات		متوسط حسابي	انحراف معياري	درجات الحرية	ت	مستوى الدلالة
سلوك عدواني	مجموعة عليا	81.88	9.234	14	7.907	0.0001
	مجموعة دنيا	42.25	10.754			

نلاحظ من خلال الجدول وجود فروق دالة في مستوى السلوك العدواني بين المجموعتين العليا و الدنيا ، أي ان المقياس يتمتع بالصدق التمييزي.

2.3.الثبات:

تم التاكد من ثبات المقياس من خلال طريقة ألفا كرونباخ و كان معامل الثبات ر=0.78،و هذه نتيجة مقبولة و عليه فان المقياس يتمتع بالثبات.

ثالثا: الدراسة الاساسية:

بعد اجراء الدراسة الاستطلاعية،و التأكد من صدق و ثبات مقاييس الدراسة،تم الانتقال الى الدراسة الاساسية و كانت على النحو التالي:

1.أهداف الدراسة الاساسية:تتمثل فيمايلي:

.اختبار فرضيات الدراسة.

.معرفة مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين.

.معرفة مدى ممارسة الألعاب الالكترونية من طرف المراهقين.

.التعرف على العلاقة بين الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني لدى المراهقين.

2.مواصفات عينة الدراسة الاساسية:

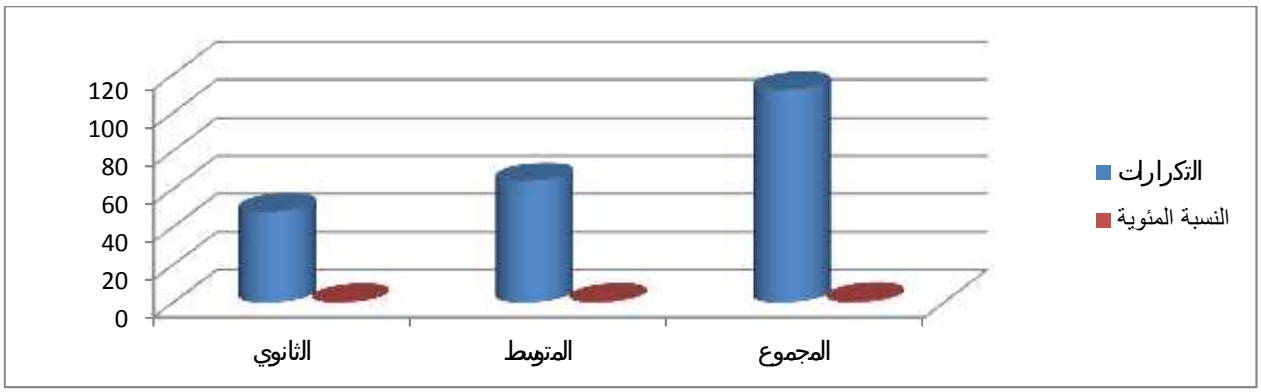
تكونت عينة الدراسة الاساسية من 112 تلميذ و تلميذة بثانوية (دهريب الحاج) مستوى السنة الثالثة ثانوي مختلف الشعب و بمتوسطة (فاضل عبد القادر) مستوى السنة الرابعة متوسط، ببلدية طافراوي .و تتمثل مواصفات عينة الدراسة الاساسية فيمايلي:

1.2 الجنس:

جدول (04): توزيع عينة الدراسة الأساسية تبعا للجنس

الجنس	التكرارات	النسب المئوية
ذكور	45	%40.20
اناث	67	%59.80
المجموع	112	%100

من خلال الجدول أن عدد الاناث يفوق عدد الذكور حيث بلغت النسب على التوالي 59.80 %و40.20%.



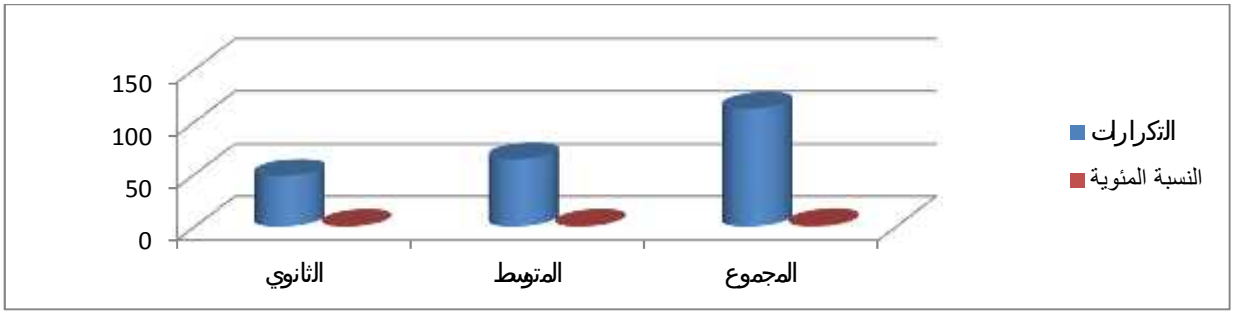
الشكل (03):أعمدة بيانية توضح توزيع عينة الدراسة الاساسية تبعا للجنس

2.2. المستوى التعليمي:

جدول(05): توزيع عينة الدراسة الاساسية تبعا للمستوى التعليمي

المستوى التعليمي	التكرارات	النسبة المئوية
الثانوي	48	%42.90
المتوسط	64	%57.10
المجموع	112	%100

نلاحظ من خلال الجدول أن عدد التلاميذ في المتوسط يفوق عدد التلاميذ في الثانوي ، حيث بلغت النسب على التوالي 57.10% و42.90%.



الشكل (04):أعمدة بيانية توضح توزيع عينة الدراسة الاساسية تبعا للمستوى التعليمي

3. الأساليب الإحصائية المستخدمة:

تم في هذه الدراسة الاعتماد على الأساليب التالية:

أولا: الإحصاء الوصفي:

.التكرارات.

.النسب المئوية.

.المتوسط الحسابي.

.الانحراف المعياري.

ثانيا: الاحصاء الاستدلالي:

.معامل ألفا كرونباخ.

.اختبار ت للفروق بين المجموعتين كثيري العدد.

.اختبار ف للفروق بين أكثر من مجموعتين.

.اختبار LSD

و تمت المعالجة الإحصائية للبيانات ببرنامج الحزم الاحصائية في العلوم الاجتماعية من خلال برنامج Spss 21.

الفصل السابع: عرض النتائج ومناقشتها

تمهيد.

أولا: عرض النتائج

1. **عرض نتائج الفرضية الجزئية الاولى.**
2. **عرض نتائج الفرضية الجزئية الثانية.**
3. **عرض نتائج الفرضية الجزئية الثالثة.**
4. **عرض نتائج الفرضية الجزئية الرابعة.**
5. **عرض نتائج الفرضية الجزئية الخامسة.**
6. **عرض نتائج الفرضية الجزئية السادسة.**

ثانيا: مناقشة النتائج.

تمهيد:سيتم في هذا الفصل عرض النتائج التي تم التوصل اليها بعد معالجة البيانات احصائيا من خلال برنامج (Spss 21) ، ثم سيتم مناقشة هذه النتائج في ضوء فرضيات البحث ، و بالاستناد على الدراسات السابقة.

أولا: عرض النتائج:

1.عرض نتائج الفرضية الجزئية الأولى:

تنص هذه الفرضية على: **يوجد فرق في مستوى العدوانية تبعا لنوع الألعاب الالكترونية.**

و لاختبار هذه الفرضية تم استعمال اختبار ف للفروق بين أكثر من مجموعتين و كانت النتائج كمايلي:

جدول (06): الفروق في مستوى العدوانية تبعا لنوع الألعاب الالكترونية

المتغيرات	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	ف	مستوى الدلالة
السلوك العدواني	بين المجموعات	5332.239	5	1066.448	3.043	0.01
	داخل المجموعات	37143.440	106	350.410		

نلاحظ من خلال الجدول وجود فروق دالة إحصائيا في مستوى السلوك العدواني تبعا لنوع الألعاب الالكترونية ، و لمعرفة اتجاه الفروق تم استخدام اختبار LSD و كانت النتائج كمايلي:

جدول(07):اتجاه الفروق في مستوى العدوانية تبعا لنوع الألعاب الالكترونية

المتغيرات		مجموعات المقارنة				
		حرب	سباق	ألغاز	أخرى	كلها
السلوك العدواني	حرب	–	16.02*	–	–	–
	سباق	–	–	14.27*	–	–
	ألغاز	16.02-*	14.27-*	–	–	16.16-*
	كلها	–	–	16.16*	–	–

مستوى الدلالة 0.05

نلاحظ من خلال الجدول وجود فروق دالة احصائيا في مستوى العدوانية بين المراهقين في المجموعات التالية:

.العاب الحرب و العاب السباق لصالح العاب الحرب.

.العاب السباق و ألعاب الألغاز لصالح ألعاب السباق.

.ألعاب الألغاز و كل من ألعاب الحرب و السباق و كل الألعاب لصالح ألعاب الحرب و السباق و كل الألعاب.

.بين كل الألعاب و ألعاب الألغاز لصالح كل الألعاب .

و عليه يمكن القول تحققت الفرضية الجزئية الاولى.

2.عرض نتائج الفرضية الجزئية الثانية:

تنص هذه الفرضية على: **يوجد فرق في مستوى العدوانية تبعا لزمن ممارسة الألعاب الالكترونية.**

و لاختبار هذه الفرضية تم استعمال اختبار ف للفروق بين أكثر من مجموعتين و كانت النتائج كمايلي:

جدول(08): الفروق في مستوى العدوانية تبعا لزمن ممارسة الألعاب الالكترونية

المتغيرات	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	ف	مستوى الدلالة
السلوك العدواني	بين المجموعات	2795.400	2	1397.700	3.771	0.05
	داخل المجموعات	37437.821	101	370.671		

نلاحظ من خلال الجدول وجود فروق دالة إحصائيا في مستوى السلوك العدواني تبعا لزمن ممارسة الألعاب الالكترونية ، و لمعرفة اتجاه الفروق تم استخدام اختبار LSD و كانت النتائج كمايلي:

جدول(09):اتجاه الفروق في مستوى العدوانية تبعا لنوع الألعاب الالكترونية

المتغيرات		مجموعات المقارنة		
		أقل من سنة	1-4 سنوات	أكثر من 4 سنوات
السلوك العدواني	أقل من سنة	-	-	-13.56*
	أكثر من 4 سنوات	13.56*	-	-

مستوى الدلالة 0.05

نلاحظ من خلال الجدول وجود فروق دالة احصائيا في مستوى العدوانية بين المراهقين في المجموعات التالية:

.ممارسة الألعاب الالكترونية أقل من السنة و ممارسة الالعاب الالكترونية أكثر من 4 سنوات لصالح ممارسة الألعاب الالكترونية أكثر من 4 سنوات.

. ممارسة الالعاب الالكترونية أكثر من 4 سنوات و ممارسة الألعاب الالكترونية أقل من السنة لصالح ممارسة الألعاب الالكترونية أكثر من 4 سنوات.

و عليه يمكن القول تحققت الفرضية الجزئية الثانية.

3.عرض نتائج الفرضية الجزئية الثالثة:

تنص هذه الفرضية على: **يوجد فرق في مستوى العدوانية تبعا لوقت ممارسة الألعاب الالكترونية.**

و لاختبار هذه الفرضية تم استعمال اختبار ف للفروق بين أكثر من مجموعتين و كانت النتائج كمايلي:

جدول(10): الفروق في مستوى العدوانية تبعا لوقت ممارسة الألعاب الالكترونية

المتغيرات	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	ف	مستوى الدلالة
السلوك العدواني	بين المجموعات	2753.533	4	688.383	1.818	0.13 (غير دالة)
	داخل المجموعات	37479.688	99	378.583		

نلاحظ من خلال الجدول وجود فروق غير دالة احصائيا في مقياس العدوانية تبعا لوقت ممارسة الالعاب الالكترونية ، و عليه يمكن القول بعدم تحقق الفرضية الجزئية الثالثة.

4.عرض نتائج الفرضية الجزئية الرابعة:

تنص هذه الفرضية على: **يوجد فرق في مستوى العدوانية تبعا لمدة ممارسة الألعاب الالكترونية.**

و لاختبار هذه الفرضية تم استعمال اختبار ف للفروق بين أكثر من مجموعتين و كانت النتائج كمايلي:

جدول(11): الفروق في مستوى العدوانية تبعا لمدة ممارسة الألعاب الالكترونية

المتغيرات	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	ف	مستوى الدلالة
السلوك العدواني	بين المجموعات	591.976	2	295.988	0.754	0.47 (غير دالة)
	داخل المجموعات	39641.245	101	392.488		

نلاحظ من خلال الجدول وجود فروق غير دالة إحصائيا في مقياس العدوانية تبعا لمدة ممارسة الألعاب الالكترونية ، و عليه يمكن القول بعدم تحقق الفرضية الجزئية الرابعة.

5.عرض نتائج الفرضية الجزئية الخامسة:

تنص هذه الفرضية على: **يوجد فرق في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهق تبعا للجنس.**

و لاختبار هذه الفرضية تم استعمال اختبار ت للفروق بين مجموعتين مستقلتين و كانت النتائج كمايلي:

جدول(12): الفروق في مستوى العدوانية تبعا للجنس

المتغيرات		متوسط حسابي	انحراف معياري	درجة الحرية	اختبار ت	مستوى الدلالة
السلوك العدواني	ذكور	55.2889	19.95292	110	0.435	0.66 (غير دالة)
	اناث	53.6418	19.41782			

نلاحظ من خلال الجدول عدم وجود فروق دالة في مستوى العدوانية تبعا للجنس، و هو ما تدل عليه المتوسطات الحسابية ، و عليه يمكن القول بعدم تحقق الفرضية الجزئية الخامسة .

6.عرض نتائج الفرضية الجزئية السادسة:

تنص هذه الفرضية على: **يوجد فرق في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهق تبعا للمستوى التعليمي.**

و لاختبار هذه الفرضية تم استعمال اختبار ت للفروق بين مجموعتين مستقلتين و كانت النتائج كمايلي:

جدول(13): الفروق في مستوى العدوانية تبعا للمستوى التعليمي

المتغيرات		متوسط حسابي	انحراف معياري	درجة الحرية	اختبار ت	مستوى الدلالة
السلوك العدواني	ذكور	55.1458	22.61800	110	0.393	0.69 (غير دالة)
	إناث	53.6719	17.07691			

نلاحظ من خلال الجدول عدم وجود فروق دالة في مستوى العدوانية تبعا للمستوى التعليمي و هو ما تدل عليه المتوسطات الحسابية ، و عليه يمكن القول بعدم تحقق الفرضية الجزئية السادسة .

من خلال عرض نتائج الفرضيات الجزئية الستة يمكن القول بتحقق الجزئي للفرضية العامة، بحيث أن هناك علاقة بين السلوك العدواني و ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهق، حيث اتضح أن لنوع الألعاب الالكترونية و زمن ممارستها تأثير على مستوى السلوك العدواني لدى المراهق.

ثانيا: مناقشة النتائج

بعد عرض نتائج البحث ، سيتم مناقشة نتائج الفرضية العامة وذلك بالاعتماد على الدراسات السابقة.

مناقشة نتائج الفرضية العامة : تنص هذه الفرضية على" **هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و العدوانية لدى المراهق.**

و من خلال النتائج فان هذه الفرضية تحققت جزئيا ، بحيث أن هناك علاقة بين السلوك العدواني و ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهق، حيث اتضح أن لنوع الألعاب الالكترونية و زمن ممارستها تأثير على مستوى السلوك العدواني لدى المراهق.

و هذه النتيجة تتفق مع دراسة **كاجباجور (K bajor1985)** حول " علاقة أفلام العنف والقلق والعدوان" التي توصلت الى:

-كم العدوان لدى الأطفال ازداد في المرحلة الأولى و انخفض بالنسبة للمرحلة الثانية.

-الأفلام التي تصور العنف بطريقة فكاهية كأفلام الكرتون تؤدي إلى زيادة العدوان لدى الأطفال ماقبل المدرسة عن الأفلام التي تحتوي على عنف حقيقي.

-هناك ارتباط سلبي بين الاستجابة الآلية أثناء مشاهدة أفلام العنف وبين زيادة العدوان لدى الأطفال.و كذلك تتفق مع دراسة "**فتحي التوزري**" حول "المضامين التلفزيونية الموجهة إلى الأطفال ومسألة العنف والإجرام" و التي توصلت الى الارتباط الشديد بين تلك المضامين وعلاقتها بتأثيرات وقعت على مستوى دماغ الطفل،فنشأت مجموعة سلوكيات لديه؛ في مقدمتها ظاهرة العنف؛ يليها المستوى المتدني في القراءة والدراسة وفقدان التركيز؛ خاصة الأطفال ما دون سن الدراسة، الذين لا يفرقون بسهولة بين ما هو خيالي؛ وما هو واقعي؛ مع الغياب الكبير لمراقبة ومتابعة الأولياء للمضامين التي يتعرض لها أطفالهم.

ورغم عدم توفر دراسات حول مدة ممارسة الألعاب الالكترونية و هو ما أوضحته الفرضية الجزئية الثانية ،فقد تم الاستعانة بالجانب النظري لدعم دراستنا ، اذ أن بعض الدراسات التي تناولت أسباب السلوك العدواني هي المدة التي يقضيها المراهق في ممارسته للألعاب الالكترونية العنيفة كألعاب الحربية، ألعاب السباق ...الخ، مما تجعله فردا منعزلا عن العالم الاجتماعي الذي يعيش فيه و ينغمس في العالم العدواني الخاص به، مملوءا بالمغامرات العنيفة و العدوانية.

إن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات

ومهارات آلتها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

حيث يقول الدكتور "**كليفورد هيل**" المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا.

"لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضاً.... وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخراً للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفاً في التاريخ المعاصر".

وفي دراسة في كندا لثلاثين ألف من هذه الألعاب الإلكترونية تم رصد اثنين وعشرين ألفاً منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة الجريمة والقتل والدماء.

وذكرت دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة الأطفال لألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم.

وأشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.

الخلاصة:

إن عديد الجوانب التي عالجتها هذه الدراسة فيما يخص علاقة السلوك العدواني بالألعاب الإلكترونية لدى المراهق ، قد بينت عمق هذه العلاقة وتشعبها على مستوى الأسرة وخارج نطاقها، وعمق التأثيرات التي خلفتها هذه العلاقة على مراهق من الناحية النفسية؛ العقلية والاجتماعية.

فأكبر خطأ قد يقع فيه الوالدان أو الهيئات والجماعات الاجتماعية المعنية بهذه العلاقة، هو اعتبارها مجرد علاقة تسلية ومتعة، لأنها عكس ذلك تماما ويجب أن تؤخذ على محمل الجد أكثر.

وذلك ما حاولنا طرحه من خلال مجموع توصيات تحاول احتواء علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني لدى المراهق بشكل ايجابي، فإلغاء ارتباطه بها مستحيل، كاستحالة نفي ما بناه من تفاعلات مع مجموع الوسائل والوسائط الإعلامية خاصة الجديدة منها. وتوجيه هذه العلاقة ليس مستحيلا بل ممكنا، لكنه يحتاج لتضافر الجهود الجادة والمكثفة للإسراع في معالجة هذا الوضع على صعيد الأسرة، والمجتمع المدني والهيئات الوزارية المعنية.

و قد تم التوصل في هذه الدراسة الى النتائج التالية

توجد فرق في مستويات العدوانية تبعا لنوع الألعاب الالكترونية.

توجد فرق في مستويات العدوانية تبعا لزمن ممارسة الألعاب الالكترونية.

و يبقى تعميم هذه النتائج بتحفظ كبير نظرا لصغر حجم العينة و لعدم التطرق الى عوامل اخرى كالمستوى الثقافي للوالدين... و غيرها من العوامل التي تؤكد على العلاقة بين الاالعاب الالكترونية و السلوك العدواني لدى المراهق.

و عموما تبقى مرحلة المراهقة، المرحلة الأكثر اثارة للجدل بين الباحثين و الاكثر دراسة بينهم، لما لها من خصوصيات تؤثر على شخصية الفرد مستقبلا و على توافقه النفسي و تكيفه الاجتماعي.

التوصيات:

وفقا لما توصلت إليه نتائج هذه الدراسة فإن الباحثة توصي بما يلي:

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

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

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

4.تبني وتضمين عناصر الجذب والإثارة والتشويق – المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار– في إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

5.إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار.

6.وضع حوافز ومكافئات للتشجيع على إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

7.حماية حقوق الملكية الفكرية لبرمجيات الألعاب الإلكترونية التي تنتج في العالم العربي.

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

9.ينبغي على مؤسسات التعليم العام عمل توازن بين أنماط التعليم الرسمي في المدارس وأنماط التعليم غير الرسمي خارج المدارس وبالذات في العوالم الافتراضية.

10.ينبغي تنظيم الوقت المخصص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية (الافتراضية) وممارسة الرياضة الحقيقية مثل السباحة ولعب الكرة بأنواعها والرحلات وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.

11.ينبغي على الوالدين أن يختارا الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم، وأن تكون خالية من أي محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية.

12. ينبغي على الوالدين تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعتين في اليوم لممارسة اللعب يوميا بشرط أخذ

فترات راحة كل 15 دقيقة، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة باقي الأنشطة اليومية.

13.ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية.

14.ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية في فترات تناول وجبات الطعام اليومية.

15.يجب على الآباء أن يصادقوا أبناءهم ويشاركهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية ولا ينشغلوا عنهم بحجة كسب الرزق حتى لا يخسروا أطفالهم ويضيعوا بأنفسهم الأموال التي جمعوها من أجلهم.

16.ينبغي على الجهات المسؤولة القيام بعمل مراقبة على ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية، كما يحدث مع أشرطة الفيديو والكتب وغيرها. بحيث تكون لجان هذه الرقابة متكونة من علماء في الاجتماع، وعلم النفس، والدين الإسلامي تحدد من هذه الألعاب ما يتم تداوله وما يحظر، ويكون المعيار الاتفاق مع ثقافتنا وأخلاقنا وعدم التعارض مع مبادئ ديننا.

17.القيام بتصميم ألعاب الكترونية تناسب الطفل المسلم، فيتخصص من أبناء المسلمين من يصمم ألعاباً تناسب الطفل المسلم، وتتوافق مع احتياجاته وتطلعاته وتاريخه وحضارته.

18. التأكيد على أهمية دور المعلمين في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكيف تمارس بصورة صحيحة، والتنبيه إلى ما فيها من محاذير.

19.ينبغي إبعاد الأطفال عن الاستخدام المتزايد للالعاب الالكترونية الاهتزازية حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين.

20.ينبغي أن يكون موضع جلوس الطفل الذي يمارس الألعاب الإلكترونية بعيدا بما فيه الكفاية عن شاشة التلفاز أو الحاسوب، وذلك لأجل التقليل من مخاطر الاشعة على صحة الطفل.

21.التاكيد على أن تكون الأدوات المستخدمة في اللعب مطابقة للمواصفات الطبية قدر الإمكان، كأن يكون ارتفاع حامل الحاسوب متناسبا مع حجم الطفل، بالإضافة إلى التأكد من جودة الخامات التي تصنع منها مقاعد الجلوس وكمية الإضاءة المناسبة بالغرفة والتهوية.

هذا والله أعلم وصلى الله على نبينا محمد وعلى اله وصحابته أجمعين.

المراجع:

أ.بالعربية:

1- احمد محمد الزعبي (2013)،سيكولوجية المراهقة النظريات جوانب النمو المشكلات و سبل علاجها، دار زهران للنشر و التوزيع، الأردن.

2- بطرس حافظ بطرس، (2008)،المشكلات النفسية و علاجها، دار الميسرة للنشر و التوزيع،عمان،الطبعة الأولى.

3-بشير معمرية ,ممدزح الجعفري و أخرون, (2009)،السلوك العدواني و دور التربية في مواجهته، المكتبة المصرية،الطبعة الأولى.

4- حسين علي فايد,(2005)،المشكلات النفسية و الاجتماعية، مؤسسة طيبة للنشر و التوزيع، عمان ، الاردن، الطبعة الاولى.

5- خالد عزالدين ، (2010)، السلوك العدواني عند الاطفال ، الطبعة الاولى، دار أسامة للنشر و التوزيع ، الاردن.

6-خليل ميخائيل معوض ،(2003)،سيكولوجية النمو، مركز الاسكندرية للكتاب، الاسكندرية، الطبعة الثالثة.

7- خير الدين علي أحمد عويس,(1997)، دليل البحث العلمي،دار الفكر العربي،القاهرة ، الطبعة الثانية.

8- رغدة شريم، (2009)،سيكولوجية المراهق، دار الميسرة للنشر و التوزيع، الطبعة الاولى .

9- زهران حامد عبد السلام،(1995)،علم النفس النمو الطفولة و المراهقة، القاهرة، علم المكتب، الطبعة الأولى.

10- سلامة ممدوحة،(1994)،نظريات الشخصية , القاهرة,الأنجلو مصرية.

11- عبد المعطي حسن مصطفى،(2001)،الاضطرابات النفسية في الطفولة و المراهقة الاسباب-التشخيص-العلاج، مكتبة القاهرة للكتاب، القاهرة.

12- عصام عبد اللطيف عبد العقاد، (2001)،سيكولوجية العدوان و ترويضها منحى علاجي معرفي جديد،دار غريب للنشر و التوزيع،القاهرة، مصر، بدون طبعة.

13- عبد الرحمان سيد سليمان،يوسف الدربستي،(1996)،اللعب و نمو الطفل،مكتبة زهراء الشرق،القاهرة.

14- عبد الله عبد العزيز الهدلق،(2012)،ايجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية و دوافع ممارستها، شبكة الألوكة، الرياض.

15- عباس محمد،عبيدات،(1999)،مدخل الى علم النفس النمو الطفولة، المراهقة و الشيخوخة،دار المعرفة الجامعية الاسكندرية، مصر، بدون طبعة.

16- قشقوش ابراهيم ،(2002)،سيكولوجية المراهق،دار النهضة العربية،لبنان، الطبعة الاولى.

17- قاسم عبد الكريم ،(2004)، النمو من الحمل الى المراهقة، دار الوائل للنشر و التوزيع، عمان.

18-كمال دسوقي، (1988)، ذخيرة علم النفس،المجلد 1، الدار الدولية للنشر و التوزيع ،القاهرة.

19- كركوش فتيحة ،(2008)،سيكولوجية طفل ما قبل الروضة،ديوان المطبوعات الجزائرية، الجزائر.

20- كريمان محمد بدير، (2007) ، مشكلات طفل الروضة و أساليب معالجتها، دار الميسر للنشر و التوزيع،عمان، أردن، الطبعة الاولى.

21- كفافي علاء الدين،(1990)،الصحة النفسية،هجر للطباعة، القاهرة.

22- العيساوي عبد الرحمان ،(2001)، الجريمة و الجنوح و الاعتراف، الطبعة الاولى، دار راتب الجامعية.

23- الدسوقي كمال ،(1979)، النمو التربوي للطفل و المراهق، دار النهضة للنشر و التوزيع، بيروت.

24- النوري الحافظ،(1981)، المراهق دراسة سيكولوجية، المؤسسة العربية للدراسات و النشر، بيروت ، الطبعة الاولى.

25- الريماوي عودة محمد ،(2003)،علم النفس النمو، دار المسيرة، عمان، الطبعة الاولى.

26- لإبراهيم وجيه محمود،(1981)، المراهقة،خصائصها و مشكلاتها،دار المعارف.

27- العيسوي عبد الرحمن(1993)، مشكلات الطفولة والمراهقة، أسسها الفسيولوجية والنفسية، دار العلوم للنشر والتوزيع، لبنان، بيروت.

28- ميخائيل ابراهيم اسعد،(1998)،مشكلات الطفولة و المراهقة،بيروت ، لبنان،دار الجيل، الطبعة الثانية.

29- محمد العيسوي ،(2005)،المشكلات السلوكية في الطفولة و المراهقة،دار النهضة العلابية، بيروت.

30- محمد علي عمارة، (2008)،برامج علاجية لخفض السلوك العدواني لدى المراهقين، دار الفتح للتجليد الفني، مصر ، الطبعة الأولى .

31-مروان عبد المجيد ،بدر إبراهيم الشيباني،(2000)،سيكولوجية النمو، مركز المخطوطات والتراث والوثائق للنشر والتوزيع ، الكويت ، الطبعة الأولى.

32 - منذر عبد الحميد الضامن،(2005)، الارشاد النفسي –النظرية,التطبيق و التكنولوجيا, عمان,دار الفكر, الطبعة الأولى.

33-نهيل الجابرين،(1995)،طفل الروضة في عصر تكنولوجيا المعلومات ،جامعة البتراء ، منشورات جامعة القدس المفتوحة.

34-نايفة قطامي،(1989)،علم النفس العام، عمان، دار الفكر للطباعة و النشر.

35-هبة محمد عبد الحميد،(2006)،ألعاب الأطفال الغنائية،دار صفاء للنشر و التوزيع ، عمان، الأردن، الطبعة الأولى.

36-وجدي محمد بركات، توفيق عبد المنعم توفيق،(2009)،الاطفال و العوالم الافتراضي –أمال و أخطار-الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، مملكة البحرين.

37- يحي خولة،(2000)،الاضطرابات السلوكية و الانفعالية، دار الفكر للطباعة و النشر، عمان.

المعاجم:

1-المعجم الوسيط ,(1985) ,**معجم اللغة العربية**،الجزء1 ،القاهرة،ط

2-المنجد في اللغة العربية،(1984)،القاهرة ،مصر، الطبعة الثانية.

رسائل ماجستير و الدكتورة:

1- أوشيخ نورة،(2003)،مساهمة في دراسة شخصية المراهق المتبول لا ارداديا ، رسالة ماجستير،جامعة قسنطينة.

2- أل رشود سعد بن محمد ،(2006)،فاعلية برنامج ارشادي نفسي في خفض درجة السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية، رسالة دكتوراه، جامعة نايف العربية للعلوم الامنية، الرياض.

3- أحمد محمد عبد الهادي،(2003)، العلاقة بين مشاهدة بعض برامج التلفاز والسلوك العدواني لدى الأطفال بمحافظات غزة ، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية ، غزة.

4- بلحاج فروجة،(2011)، التوافق النفسي الاجتماعي و علاقته بالدافعية للتعلم لدى المراهق المتمدرس في التعليم الثانوي ، شهادة ماجستير، الجزائر، تيزي وزو.

5-بوشاشي سامية،(2013)،السلوك العدواني وعلاقته بالتوافق النفسي الاجتماعي لدى طلبة الجامعة، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة مولود معمري ، تيزي وزو ، الجزائر.

6-صالح خشخوش،(2009)،التوظيف النفسي لدى المراهقين الجانحين، رسالة ماجستير، الجزائر.

7- عريشي صديق بني حمد ،(2004)،نمو الأحكام الخلقية و علاقته بالسلوك العدواني لدى عينة من نزلاء مؤسسة التربية النموذجية و التعليم العام في مرحلة المراهقة بمنطقة مكة المكرمة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أم القرى، مكة مكرمة.

8-الصايغ سلامة فالنتينا وديع،(2001)،فاعلية الانشطة العلمية في تخفيف حدة السلوك العدواني لدى الاطفال في مرحلة الطفولة المتاخرة،رسالة دكتوراه غير منشورة ، جامعة حلوان، مصر.

9-مريم قويدر،(2012)، أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الاطفال، مذكرة لنيل شهادة ماجستير ، جامعة الجزائر3.

المجلات:

1- أبو العينين علاء،(2010)،حياة أفضل بلا "بلايستيشن" ، رسالة الاسلام، تم استعراضه بتاريخ 27 ذو القعدة 1432هـ .

- حافظ نبيل و قاسم نادر،(1993)،برنامج ارشادي مقترح لخفض السلوك العدواني لدى الاطفال في ضوء بعض المتغيرات ، مجلة الارشاد النفسي ، جامعة عين الشمس، العدد الاول .

3-عبد الوهاب بوخنوفة،(بدون سنة)،الوسائط الاعلامية و الالكترونية و الاطفال : وسائل للترفيه و ادوات للمعرفة، مجلة اتحاد اذاعات الدول العربية ، تونس.

4- فتحي التوزي، (2001)،المضامين التلفزيونية الموجهة الى الأطفال و مسألة العنف و الانحراف ، مجلة اتحاد اذاعات الدول العربية،تونس، العدد01.

5- فتحي التوززي،(2006)،تأهيل و تمكين الطفل و المراهق من الاستفادة من تكنولوجيا الاعلام و المعلومات المتطورة، مجلة اتحاد اذاعات الدول العربية،تونس، العدد01

6- الحضيف يوسف،(2010)،هناك حياة افتراضية رائعة، جريدة الرياض،العدد15226، الثلاثاء 16 ربيع الأول 1431هـ-02 مارس 2010م.

7- هند الخليفة، (2009)،الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم و التدريب و التواصل مع الغير،جريدة الرياض،العدد14917،الاثنين02 جمادى الأولى 1430هـ-27 ابريل 2009م.

-محمد بن محمود ال عبد الله،(2014)،

ب- باللغة الفرنسية:

1-Chwang ;T-Y and Chen.W.F ; (2009) ;Effect of Computer-Based Video on Children :An Experimentot study Educational Technology and society. -

2-François Marty.2008.les grandes problèmatique de la psychologie clinique.Dunod.Paris.

3-Marc Prensky .(2002) .What kids learn that's Positive from playing video games.

4-Marc Griffiths.(2002).The EDUCATIONAL BENEFITS OF VIDEO GAMES, Vol20 . N

5-sears et autres ,(1985,)Social learning Theory, Paris.

موقع أنترنيت:

12-04-2010 à 06:34(*http://forums.roro44.net/322453.html*)

.http://Woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502

الـــمـــلاحـــق

ملحق (02):

الصنف الأول الغازي المحارب، المقاتل(Conqueror):

الصنف الثاني المدير(Manager):

الصنف الثالث المستغرب و المتعجب(Wanderer):

الصنف الرابع المشارك(Participant):

أفاتار (avatars):

بيئة ألعاب واسعة متعددة اللاعبين (**Massively multiplayer online role play games**

(MMORPG) :

الميتافيرس **(metaverses) :**

بيئة تعلمية واسعة متعددة المتعلمين (**Massively multilearner online learning**

environments (MMOLE):

ProtoSphere:

مقيـاس السـلوك العـدواني

م	العبـارات	تنطبق تماما	تنطبق غالبا	تنطبق بدرجة متوسطة	تنطبق نادرا	لا تنطبق
1	أشعر أحيانا بأن الغيرة تدفعني للتمرد					
2	أشعر أحيانا أنني أعامل معاملة سيئة في حياتي					
3	أشترك في الشجار أكثر من الأشخاص الآخرين					
4	لا أعتقد أنه يوجد مبرر مقنع لكي أضرب شخصا آخر					
5	عندما أختلف مع أصدقائي فإنني أخبرهم بذلك بصراحة					
6	يصعب علي الدخول في نقاش مع الأشخاص الآخرين الذين يختلفون معي في الرأي					
7	يمكن أن أسب الأشخاص الآخرين دون سبب معقول					
8	أنفجر من الغضب بسرعة وأرضى بسرعة أيضا					
9	يبدو الانزعاج علي بوضوح عندما أفشل في شيء ما					
10	أجد لدي رغبة قوية لضرب شخص آخر بين الحين والحين					
11	يحاول الأشخاص الآخرين دائما أن يقتنصوا الفرص المتاحة					
12	أشك في الأشخاص الغرباء الذين يظهرون لطفا زائدا					
13	غالبا ما أجد نفسي مختلفا مع الأشخاص الآخرين حول أمر ما					
14	أشعر أحيانا كأنني قنبلة على وشك الانفجار					
15	يرى أصدقائي أنني شخص مثير للنقاش الحاد والخلاف					
16	أتعجب لشعوري بالمرارة (الألم) نحو الأشياء التي تخصني					
17	إذا غضبت فإنني ربما أضرب شخصا آخر					
18	عندما يظهر الأشخاص الآخرون لطفا واضحا فإنني أتساءل عما يريدونه					
19	أنا شخص معتدل المزاج (هادئ الطبع)					
20	عندما يزعجني الأشخاص الآخرون فإنني أخبرهم برأيي فيهم بصراحة					
21	ألجأ إلى العنف لحفظ حقوقي إذا تطلب الأمر ذلك					
22	أعلم أن أصدقائي يتحدثون عني في غيابي					
23	عندما يشتد غضبي فإنني أحطم الأشياء الموجودة حولي					
24	إذا ضربني شخص ما فلا بد أن أضربه					
25	يعتقد بعض أصدقائي أنني شخص متهور					
26	يزعجني الأشخاص الآخرون حتى يصل الأمر إلى حد الشجار					
27	أعلم أحيانا أن الأشخاص الآخرين يضحكون علي في غيابي					
28	أخرج أحيانا عن هدوئي بدون سبب معقول					
29	سبق لي أن هددت الأشخاص الآخرين الذين أعرفهم					
30	لا أستطيع التحكم في انفعالاتي					

الملحق03:

مقياس الالعاب الالكترنية

البيانات العامة:

1-الجنس: ذكر | أنثى

2-السن: **4-المستوى الدراسي:**

1-ما هي الألعاب الالكترونية المفضلة لديك؟

ألعاب حربية	**ألعاب قتالية**	**ألعاب السباق**
ألعاب الألغاز	**ألعاب أخرى**	

2-كم من الوقت تقضيه في ممارسة الألعاب الالكترونية؟

أقل من ساعة	**أكثر من ساعة**	**أكثر من 4 ساعات**

3-متى تلعب بالألعاب الالكترونية؟

صباحا	**مساءا**	**ليلا**

4-منذ متى و انت تمارس الألعاب الالكترونية؟

من سنة الى سنتين	**من 2 الى 4 سنوات**	**أكثر من 4 سنوات**

الملحق 05:

مواصفات عينة الدراسة الاساسية:

الجنس:

sex

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	gar	45	40,2	40,2	40,2
	fill	67	59,8	59,8	100,0
	Total	112	100,0	100,0	

المستوى:

Niv

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	lyc	48	42,9	42,9	42,9
	cem	64	57,1	57,1	100,0
	Total	112	100,0	100,0	

انواع الالعاب:

Jeu

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	harb	16	14,3	14,3	14,3
	sibak	12	10,7	10,7	25,0
	alghaz	38	33,9	33,9	58,9
	autre	16	14,3	14,3	73,2
	TT	22	19,6	19,6	92,9
	NN	8	7,1	7,1	100,0
	Total	112	100,0	100,0	

Temp

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	-1	57	50,9	54,8	54,8
	1_4	33	29,5	31,7	86,5
	+4	14	12,5	13,5	100,0
	Total	104	92,9	100,0	
Manquant	Système	8	7,1		
	Total	112	100,0		

Tt

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	matin	2	1,8	1,9	1,9
	soir	33	29,5	31,7	33,7
	nuit	32	28,6	30,8	64,4
	tjr	35	31,3	33,7	98,1
	5	2	1,8	1,9	100,0
	Total	104	92,9	100,0	
Manquant	Système	8	7,1		
	Total	112	100,0		

Ttt

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	1_2	19	17,0	18,3	18,3
	2_4	15	13,4	14,4	32,7
	+4	70	62,5	67,3	100,0
	Total	104	92,9	100,0	
Manquant	Système	8	7,1		
	Total	112	100,0		

الفرضيات الجزئية : يوجد فرق في ممارسة الالعاب الالكترونية لدى مراهق تبعا ل:

1-انواع الالعاب:

ANOVA

A

	Somme des carrés	Ddl	Carré moyen	F	Sig.
Inter-groupes	5332,239	5	1066,448	3,043	,013
Intragroupes	37143,440	106	350,410		
Total	42475,679	111			

Comparaisons multiples :

Variable dépendante: A

LSD

(I) jeu	(J) jeu	Différence moyenne (I-J)	Erreur standard	Sig.	Intervalle de confiance à 95 %	
					Borne inférieure	Borne supérieure
harb	sibak	1,75000	7,14853	,807	-12,4226	15,9226
	alghaz	16,02632*	5,57870	,005	4,9660	27,0866
	autre	7,37500	6,61825	,268	-5,7463	20,4963
	TT	-,13636	6,15047	,982	-12,3303	12,0575
	NN	7,62500	8,10567	,349	-8,4453	23,6953
sibak	harb	-1,75000	7,14853	,807	-15,9226	12,4226
	alghaz	14,27632*	6,19856	,023	1,9871	26,5656
	autre	5,62500	7,14853	,433	-8,5476	19,7976
	TT	-1,88636	6,71778	,779	-15,2050	11,4323
	NN	5,87500	8,54412	,493	-11,0646	22,8146
alghaz	harb	-16,02632*	5,57870	,005	-27,0866	-4,9660
	sibak	-14,27632*	6,19856	,023	-26,5656	-1,9871
	autre	-8,65132	5,57870	,124	-19,7116	2,4090
	TT	-16,16268*	5,01488	,002	-26,1052	-6,2202
	NN	-8,40132	7,28166	,251	-22,8379	6,0353
autre	harb	-7,37500	6,61825	,268	-20,4963	5,7463
	sibak	-5,62500	7,14853	,433	-19,7976	8,5476
	alghaz	8,65132	5,57870	,124	-2,4090	19,7116
	TT	-7,51136	6,15047	,225	-19,7053	4,6825
	NN	,25000	8,10567	,975	-15,8203	16,3203
TT	harb	,13636	6,15047	,982	-12,0575	12,3303
	sibak	1,88636	6,71778	,779	-11,4323	15,2050
	alghaz	16,16268*	5,01488	,002	6,2202	26,1052
	autre	7,51136	6,15047	,225	-4,6825	19,7053

	NN	7,76136	7,72845	,318	-7,5610	23,0838
NN	harb	-7,62500	8,10567	,349	-23,6953	8,4453
	sibak	-5,87500	8,54412	,493	-22,8146	11,0646
	alghaz	8,40132	7,28166	,251	-6,0353	22,8379
	autre	-,25000	8,10567	,975	-16,3203	15,8203
	TT	-7,76136	7,72845	,318	-23,0838	7,5610

*. La différence moyenne est significative au niveau 0.05.

2-الزمن:

ANOVA

A

	Somme des carrés	Ddl	Carré moyen	F	Sig.
Inter-groupes	2795,400	2	1397,700	3,771	0.05,
Intragroupes	37437,821	101	370,671		
Total	40233,221	103			

Comparaisons multiples :

Variable dépendante: A

LSD

(I) temp	(J) temp	Différence moyenne (I-J)	Erreur standard	Sig.	Intervalle de confiance à 95 %	
					Borne inférieure	Borne supérieure
-1	1_4	-8,35247	4,21135	,050	-16,7067	,0017
	+4	-13,56892*	5,74278	,020	-24,9611	-2,1768
1_4	-1	8,35247	4,21135	,050	-,0017	16,7067
	+4	-5,21645	6,14077	,398	-17,3981	6,9652
+4	-1	13,56892*	5,74278	,020	2,1768	24,9611
	1_4	5,21645	6,14077	,398	-6,9652	17,3981

*. La différence moyenne est significative au niveau 0.05.

3- الوقتTt:

ANOVA

A

	Somme des carrés	Ddl	Carré moyen	F	Sig.
Inter-groupes	2753,533	4	688,383	1,818	,131
Intragroupes	37479,688	99	378,583		
Total	40233,221	103			

4- المدةTtt:

ANOVA

A

	Somme des carrés	Ddl	Carré moyen	F	Sig.
Inter-groupes	591,976	2	295,988	,754	,473
Intragroupes	39641,245	101	392,488		
Total	40233,221	103			

5-الجنس:

Statistiques de groupe

	sex	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur standard
A	gar	45	55,2889	19,95292	2,97441
	fill	67	53,6418	19,41782	2,37226

Test des échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test t pour égalité des moyennes		
		F	Sig.	T	ddl	Sig. (bilatéral)
A	Hypothèse de variances égales	,155	,694	,435	110	,664
	Hypothèse de variances inégales			,433	92,759	,666

6-المستوى:

Statistiques de groupe

	niv	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur standard
A	lyc	48	55,1458	22,61800	3,26463
	cem	64	53,6719	17,07691	2,13461

Test des échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test t pour égalité des moyennes		
		F	Sig.	T	ddl	Sig. (bilatéral)
A	Hypothèse de variances égales	2,935	,090	,393	110	,695
	Hypothèse de variances inégales			,378	84,286	,706

مواصفات عينة الدراسة الاستطلاعية:

1-الجنس:

Sex

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	gar	10	33,3	33,3	33,3
	fill	20	66,7	66,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

2-المستوى التعليمي:

Niv

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	lyc	8	26,7	26,7	26,7
	cem	22	73,3	73,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

3-انواع الالعاب:

Jeu

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	harb	4	13,3	13,3	13,3
	sibak	3	10,0	10,0	23,3
	alghaz	13	43,3	43,3	66,7
	autre	7	23,3	23,3	90,0
	TT	3	10,0	10,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

4-أوقات:

Temp

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	-1	15	50,0	50,0	50,0
	1_4	10	33,3	33,3	83,3
	+4	5	16,7	16,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

5-أوقات اللعب:

Tt

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	matin	1	3,3	3,3	3,3
	soir	14	46,7	46,7	50,0
	nuit	8	26,7	26,7	76,7
	tjr	7	23,3	23,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

6-المدة:

Ttt

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	1_2	4	13,3	13,3	13,3
	2_4	5	16,7	16,7	30,0
	+4	21	70,0	70,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

الخصائص السيكومترية لمقياس العدوانية

الصدق التمييزي:

Statistiques de groupe

	an	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur standard
agr	haut	8	81,88	9,234	3,265
	bas	8	42,25	10,754	3,802

Test des échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test t pour égalité des moyennes		
		F	Sig.	T	ddl	Sig. (bilatéral)
agr	Hypothèse de variances égales	,205	,658	7,907	14	,000
	Hypothèse de variances inégales			7,907	13,687	,000

الثبات

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,781	30