جامعة يحي فارس بالمدية

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم العلوم الاجتماعية

الألعاب الالكترونية و علاقتها بالسلوك العدواني عند تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي

دراسة تصورية على عينة من تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي بمدينة البرواقية

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علوم التربية

تخصص: إرشاد و توجيه

إعداد الطالبتين:

- شيخ إخلاص.
- زاهوي الشيماء.

إشراف :

د.جاب الله يوسف .

السنة الجامعية 2021/2020



شكر و عرفان :

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات و الصلاة والسلام على أشرف المرسلين؛ سيدنا و حبيبنا محمد عليه أفضل الصلاة و السلام...أما بعد:

قال الله تعالي في محكم تنزيله

(رَبِّ أَوْزِعْنِىٓ أَنْ أَشْكُرَ نِعْمَتَكَ ٱلَّتِىٓ أَنْعَمْتَ عَلَىَّ وَعَلَىٰوٰلِدَىَّ وَأَنْ أَعْمَلَ صَٰلِحًا تَرْضَىٰهُ وَأَدْخِلْنِى بِرَحْمَتِكَ فِى عِبَادِكَ ٱلصَّٰلِحِينَ)

سورة النمل الآية 19

أول ما نبدأ به الحمد و الشكر الله تعالى الذي أنار دربنا و وفقنا في انجاز بحثنا هذا و بث فينا الإرادة و العزيمة و الصبر في إتمام مشوارنا الدراسي الجامعي بخير .

كما نتقدم بعظيم الشكر و الامتنان للدكتور جاب الله يوسف الذي تفضل علينا بالقبول و الإشراف على هذه المذكرة و الذي أفادنا من علمه و آرائه القيمة و ملاحظاته البناءة و لم يبخل علينا بشيء رغم التزاماته ، له منا وافر الشكر و التقدير .

و الشكر موصول لكل أساتذة كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية بجامعة يحي فارس.

الشكر موصول أيضا لسكرتيرة قسم العلوم الاجتماعية

كما لا يفوتنا تقديم كل عبارات الشكر و التقدير إلى كل من ساعدنا في انجاز هذا البحث و قدم لنا العون من قريب أو بعيد.

إهداء :

الهي لا يطيب الليل إلا بذكرك و لا يطيب النهار إلا بطاعتك و لا تطيب اللحظات إلا بشكرك

اهدي ثمرة جهدي هذا إلى الحبيبة التي طوقتني بحبها ورعايتها والتي أعانتني بالصلوات و الدعوات والدتي فاطمة حفظها الله ، إلى العزيز الذي عمل بكد في سبيلي إلى من أحمل اسمه بكل افتخار والدي بن عفو رعاه الله

إلى من منحني أول خطوة في الدراسي معلمي و عمي لخضر شيخ

و الى أسمى علاقة في الوجود إخوتي : محجوب و زوجته نصيرة ، محمد و زوجته شفيقة ، سليمان وزوجته سعاد ، فريد و زوجته زهرة ، طاهر و زوجته الهام، و أخي عمر .

إلى كتاكيت العائلة :عبد الرءوف ، وسيم ،دعاء ، صبري، مانيسا ، حسام ، أشواق ، ايلين ، فاطمة الزهراء.

إلى رفيقتي في الطفولة: نصيرة و أحلام.

إلى كل طلبة علوم التربية إرشاد و توجيه دفعة 2020_ 2021، إلى كل من وسعه قلبي و لم تسعه ورقتي.

شيخ إخلاص



إهداء :

الحمد لله الذي تتم بنعمته الصالحات ، اهدي ثمرة جهدي إلى قدوتي في الحياة إلى من به أحتمي إلى من كان مستقبلي مستقبله إلى من كدت أنامله لاحيا فتخجل الحروف من وصفيإليك

أبي العزيز .

إلى من أضاءت دربي بدعوات الخير إلى من حتى و إن وصفتها فلن أوفيها حقها ، إلى من كان صدرها الأمان الدائم و ابتسامتها الدنيا التي أعيش لها إلى من صوتها كان التفاؤل نفسه إليك

أمي الغالية .

إلى شموع كان نورهم بنور القمر يوم كماله فكان بدرا

إخوتي و أخواتي

إلى من كتب القدر أن تجمعنا الصداقة إلى أخوات لم تلدهن أمي إلى كل صديقاتي و رفيقات المشوار ، إلى من سكن قلبي .

زاهوي الشيماء

ملخص الدراسة :

تمثل موضوع البحث الحالي في علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني عند الطفل، و ذلك من خلال طرح التساؤلات التالية:

01- هل توجد علاقة ارتباطية بين الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني عند الطفل؟

02-هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوكيات العدوانية حسب المدة الزمنية التي يقضيها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية؟

03-هل توجد فروق في السلوكيات العدوانية لدى أفراد العينة حسب متغير الجنس؟

وتم طرح الفرضيات التالية :

01-توجد علاقة ارتباطيه بين الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني عند الطفل .

02-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوكيات العدوانية حسب المدة الزمنية التي يقضيها أفراد العينة في ممارسة الألعابالالكترونية.

03-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوكيات العدوانية لدى أفراد العينة حسب متغير الجنس.

تم استخدام المنهج الوصفي لأنه الأنسب لهذا النوع من الدراسة ، والتي كان من المتوقع إجرائهافي الفترة الممتدة مابين أواخر شهر نوفمبر 2020 إلى بداية ماي 2021 ، لتطبيق مقياس السلوك العدواني و استمارة الألعاب الالكترونية التي تم بنائها ، ولكن تزامنا مع الظروف الصحية الحالية و انتشار فيروس كورونا استصعب علينا القيام بهذه الدراسة لهذا تم إلغاء هذا الجانب من البحث الحالي و الاكتفاء بتصور نتائج للفرضيات المطروحة من خلال الدراسات السابقة و الإطار النظري للدراسة .

Résumé de l'étude:

Le sujet de la recherche actuelle est la relation entre jouer à des jeux électroniques et comportements agressifs chez un enfant, en posant les questions suivantes:

-01Y a-t-il une relation entre jouer à des jeux électroniques et comportement agressif chez un enfant?

-02Existe-t-il des différences statistiquement significatives dans les comportements agressifs selon le temps passé par les membres de l'échantillon à jouer à des jeux électroniques?

-03Y a-t-il des différences dans les comportements agressifs des membres de l'échantillon selon la variable genre?

Les hypothèses suivantes ont été avancées:

-01Il existe une relation entre jouer à des jeux électroniques et un comportement agressif chez un enfant.

-02Il existe des différences statistiquement significatives dans les comportements agressifs selon le temps passé par les membres de l'échantillon à jouer à des jeux électroniques01.- Il existe une relation entre jouer à des jeux électroniques et un comportement agressif chez un enfant.

-02Il existe des différences statistiquement significatives dans les comportements agressifs selon le temps passé par les membres de l'échantillon à jouer à des jeux électroniques.

-03Il existe des différences statistiquement significatives dans les comportements agressifs des membres de l'échantillon selon la variable genre.

L'approche descriptive a été utilisée car elle est la plus appropriée pour l'étude, et il était prévu de mener cette étude dans la période comprise entre fin novembre 2020 et début juin 2021, pour appliquer l'échelle de comportement agressif et la forme de jeux électroniques qui a été construit, mais en conjonction avec les conditions sanitaires actuelles et la propagation du virus Corona. Il nous a été difficile de réaliser cette étude, donc cet aspect de la recherche en cours a été annulé et ne visualisant que les résultats des hypothèses avancées par les études précédentes et le cadre théorique de l'étude.

فهرس المحتويات

شكر

إهداء

ملخص

مقدمة: .....أ

الفصل التمهيدي.....4

1-الإشكالية: 5

2-الفرضيات:.....7

3_أهداف الدراسة : 7

4_أهمية الدراسة : 8

5_أسباب اختيار موضوع الدراسة:.....8

6_تحديد مفاهيم الدراسة: 9

7_الدراسات السابقة و التعقيب عليها :.....10

الفصل الثاني: اللعب والألعاب الإلكترونية.....16

تمهيد: 18

1-تعريف اللعب: 19

2_أنواع الألعاب عند الأطفال : 20

3_الألعاب الالكترونية: 22

4_نشأةالألعابالإلكترونية: 23

05_أنواع الألعاب الالكترونية: 27

6_البيئة الجزائرية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية: 30

7_التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على الأطفال: 32

08_بدائل و حلول مقترحة للحد من إقبال الأطفال على الألعابالالكترونية: 33

خلاصة الفصل 36

الفصل الثالث: السلوك العدواني 37

تمهيد: 38

1-تعريف السلوك العدواني 39

2-مظاهر السلوك العدواني: 41

3-أشكال السلوك العدواني: 42

4-أسباب وعوامل السلوك العدواني: 44

5-النظريات المفسرة للسلوك العدواني: 49

6_قياس السلوك العدواني : 55

7_نصائح للآباء والمربيين لتفادي تنمية السلوك العدواني لدى الأطفال: 56

الفصل الرابع : الإجراءات المنهجية للدراسة 59

تمهيد : 60

1_ المنهج المستخدم في الدراسة:..... 61

2_الدراسة الاستطلاعية: 61

3_ حدود الدراسة:..... 62

4_عينة الدراسة: 62

5- أدوات الدراسة:..... 63

6-الأدوات الإحصائية:..... 65

خلاصة الفصل :..... 66

الفصل الخامس: تصور النتائج المتوقعة..... 67

تمهيد: 68

1-تفسير و مناقشة الفرضية العامة : 69

2-تفسير و مناقشة الفرضية الجزئية الأولى : 71

3-تفسير و مناقشة الفرضية الجزئية الثانية :..... 73

خاتمة..... 76

اقتراحات و توصيات: 77

قائمة المراجع..... 79

ملاحق:..... 85

مقدمة

مقدمة:

شهد اللعب تطورا ملحوظا نتيجة التطور التكنولوجي السريع الذي مس كافة الميادين مما أدى إلى ظهور ما يسمى بالألعاب الالكترونية بمختلف أشكالها و أنواعها ، بحيث أصبحت حديث الساعة ويقبل عليها مختلف الفئات العمرية للمجتمع ،و يمضون أوقات طويلة في ممارستها و هذا عائد إلى المؤثرات الموجودة فيها ،و لهذا أصبحت جزءا لا يتجزأ من أسلوب حياتنا فلا يكاد يخلو بيت من أجهزة الكمبيوتر أو الأجهزة اللوحية ، أو الهواتف الذكية ، وهي في ذلك مستغلة كل الجوانب السمعية و البصرية و المكتوبة، وهذا التأثر مس كل الفآت العمرية حتى الأطفال ، ولعل مرد ذلك يرجع لتوفر هذه الأجهزة و سهولة استخدامها ،و سرعة التواصل بها ، و تداولها على صعيد واسع و في وقت وجيز و أصبح بذلك الطفل منفتحا على العالم كله ، دون حواجز أو عوائق.

وإذا كانت الألعاب هي أنفاس الحياة بالنسبة للطفل كما تقول "كاترين تايلور " ؛ فان مثل هذه الوسائل الالكترونية و التطبيقات البرمجية الترفيهية منها غيرت لدى النشئ جملة من المفاهيم القيمية و الثقافية و المجتمعية ، كما أن الاستهلاك غير العقلاني لهذه الألعاب و ممارستها لفترات طويلة دون توقف يولد في الطفل العديد من المشاعر السلبية و لا يدرك أغلب الأولياء مخاطر و تبعات هذه الألعاب خصوصا عندما يصاحب ذلك سوء استخدامها من قبل الأطفال ، كما أن غياب الرقابة من محلات البيع أدى الى و جود ألعاب لها أضرار صحية و سلوكية سيئة على المستخدم و التي يمكن أن تصنع منه طفل عدائي و ذلك لما تحتويه من مشاهد عنيفة يرتبط بها الطفل، فيصبح يبدي سلوك عدواني في تعامله مع أقرانه ومع كل من حوله .

وتهدف هذه الدراسة للتعرف على علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني عند الطفل و من أجل ذلك قمنا بتقسيم عملنا إلى جانبين وهما **الجانب النظري** و **الجانب التطبيقي** ؛ حيث احتوى **الجانب النظري** على ثلاث فصول ، و هي :

الفصل الأول : المعنون ب" الفصل التمهيدي" ، حيث تم من خلاله تحديد الإشكالية مع ضبط تساؤلات الدراسة و كذا توضيح فروض الدراسة التي قامت عليها و كذا أهمية الدراسة و الأسباب الداعية إلى اختيارها بالإضافةإلى ذكر أبرز أهدافها و كذا تحديد أهم المفاهيم الخاصة بها و استعراض بعض الدراسات السابقة المتعلقة بمتغيرات الدراسة الحالية ثم يليها التعقيب عليها .

الفصل الثاني : المعنون ب"اللعب و الألعاب الالكترونية "، و قد تناولنا فيه مفهوم اللعب و أهم أنواعه ، لنتطرق بعد ذلك إلى مفهوم الألعاب الالكترونية و نشأتها و أنواعها و البيئة الجزائرية لتأثر الطفل الجزائري بها، كما ذكرنا أهم سلبياتها و بعض الحلول موجهة للآباء للحد من إدمانابناهم على ممارسة هذه الألعاب .

الفصل الثالث: المعنون ب" السلوك العدواني"، و قمنا فيه بتحديد مفهوم السلوك العدواني و مظاهره و أبرز أشكاله و أهم أسبابه و بعض الحلول للآباءوالمربين لتفادي تنمية السلوك العدواني عند أبنائهم.

أما**الجانب التطبيقي** فقد احتوى على فصلين وهما :

الفصل الرابع : المعنون ب "الإجراءات المنهجية الدراسة " ، حيث احتوى على المنهج المستخدم في الدراسة و ذكر حدودها الزمنية و المكانية ، كما ذكرنا عين الدراسة و أدواتها .

الفصل الخامس: المعنون ب "تصور النتائج المتوقعة "، حيث قمنا فيه بتصور عام لنتائج الدراسة ومناقشة هذه النتائج في ضوء الفرضيات المطروحة بالاستناد إلى الدراسات السابقة التي تناولت موضوع بحثنا الحالي في ظل غياب الدراسة الميدانية.

و في الأخير **خاتمة** و **قائمة المراجع** و **الملاحق** التي تم الاعتماد عليها في هذه الدراسة.

الفصل التمهيدي

1-الإشكالية.

2-الفرضيات.

3_أهداف الدراسة.

4_أهمية الدراسة.

5_أسباب اختيار موضوع الدراسة.

6_تحديد مفاهيم الدراسة.

7_الدراسات السابقة و التعقيب عليها.

1-الإشكالية:

يعتبر اللعب حق من حقوق الطفل وهو بشكل عام ايجابي على نموه ، ولقد تطور مفهومه بتطور الوسائل و ظهور التكنولوجيات الحديثة ،فطريقتنا في اللعب تختلف عن طريقة أجدادنا ، و طريقة أطفال اليوم تختلف عن طريقتنا خاصة أنهم أطفال الجيل الرقمي بامتياز ، فقد ولدوا في مرحلة التطور و التقدم التكنولوجي ولم تعد تستهويهم الدمى و الألعاب التقليدية بقدر شغفهم بالألعاب الالكترونية ، فخلال الفترة الماضية تم إدخال هذا النوع من الألعاب في عالم لعب الأطفال و أصبحت متاحة على الهواتف الذكية و الأجهزة اللوحية و الحواسيب و التلفاز المرتبط بالشبكة ، بالإضافة إلى ذلك يمكن تنزيل معظم هذه الألعاب مجانا في أغلب الأحوال من برنامجPLAY STORE، و يمكن للطفل أن يستمتع بلعبها سواء كانت ألعاب الحركة، المغامرة ،العنف أو القتال...الخ ، في أي مكان و في أي وقت ، وعليه فقد اكتسحت عالمنا و بيوتنا اكتساحا كبيرا حتى أصبحت تعد الوسيلة الأهم لدى نسبة كبيرة من هذه الفئة العمرية، وقد نشرت صحيفة الشعب اليومية تقريرا حول صناعة الألعاب الالكترونية في الصين لعام 2013 الذي أصدره الملتقى السنوي ، حيث أظهر أن " تجاوز عدد المبيعات الحقيقية لسوق الألعاب الصينية 83،17 مليار يوان محققة زيادة ب 38 بالمائة مقارنة بالعام 2012 ، ولا تزال ألعاب البرامج تمثل القوة الرئيسية لنمو السوق ، حيث حققت مبيعاتها 53،66 مليار يوان ، مستحوذة على 64،5 من السوق وبلغت مبيعات الألعاب الخلوية و ألعاب مواقع التواصل الاجتماعي و ألعاب الكمبيوتر تباع 11،24 مليار يوان و 89 يوان ، و فيذات الوقت استمر نطاق المستخدمين في التوسعمما يدل على أن هذه الألعاب أصبحت جزءا لا يتجزأ من حياة عدد كبير من الأطفال و الشباب في العالم بأسره و ليس الصين فقط. **(برهومي ،2020م:ص112)**

فقد انتشرت هذه الألعاب في الكثير من المجتمعات العربية و الأجنبية؛ إذ لا يكاد يخلو منها بيت أو متجر فهي تجذب الأطفال بالرسوم و الألوان و الخيال والمغامرات...،و أغرقت السوق بمختلف أنواعها و أصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم ، و أمام هذا الانتشار الواسع لها ، و زيادة الساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب أثارالتساؤلات من قبل المربين و علماء الاجتماع حول أثارها النفسية و الاجتماعية ، كما أصبح هذا الموضوع مثير للجدل بين العلماء فريق منهم متفاءل و آخر متشائم حول آثارها . **(المحسن،2003م:ص13).**

و نتيجة لتعدد الألعاب الالكترونية و تنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها فكلما تقدمت التقنيات المستخدمة في صناعتها ازداد تعلق الطفل بها ، وهناك مجموعة من الألعاب التي تنمي الفكر و الإدراك عندهم ، ومن جهة أخرى توجد أيضا ألعاب قد تنمي السلوك العدواني عنده و ذلك جراء قضاء وقت طويل أمام تلك الألعاب و مشاهدة العنف فيها و اعتياد العقل عليها و بالتالي يكون تفكيره أقل رفضا للعنف مما يزيد من عدوانيته ، وقد أثبتت العديد من الأبحاث عن وجود علاقة بين السلوك العدواني للطفل و مشاهد العنف التي يراها جراء ممارسته لهذه الألعاب كالبحث الذي أجراه كل من NIKOUL وKIFER في الجمعية الأمريكية النفسية تمت فيه مراجعة أدبيات العشرين السنة الأخيرة حول هذا الموضوع ، و خرجا بنتيجة مفادها أن اللاعبين الشباب لألعاب الفيديو العنيفة لفترة زمنية قصيرة أظهروا تناميا في السلوك العدواني ، وان اللاعبين الممارسين لألعاب الفيديو العنيفة لفترة أقل من 10 دقائق صنفوا على أنهم ذوي سمات عدوانية بعد فترة قصيرة من اللعب . **(الشحروري،2008م:ص108)**

و تأتي هذه الدراسة كمحاولة للبحث في علاقة ممارسة الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني عند الطفل وللوقوف على حقيقة هذا الطرح قمنا بطرح التساؤل العام:

ـ هل توجد علاقة ارتباطيهبين ممارسة الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني لدى عينة البحث؟

و تتفرع منه التساؤلات التالية :

01ـهل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوكيات العدوانية حسب المدةالزمنية التي يقضيها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية ؟

02ـهل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوكيات العدوانية لدى أفراد العينة حسب متغير الجنس؟

2-الفرضيات:

في ضوء مشكلة البحث و ما تم عرضه في الإطار النظري و الدراسات السابقة يمكن صياغة الفرضيات التالية:

أولا :الفرضية العامة:

ـتوجد علاقة ارتباطية بين ممارسة الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني لدى عينة البحث.

ثانيا: الفرضيات الجزئية:

01ـتوجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوكيات العدوانية حسبالمدة الزمنية التي يقضيها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية.

02ـتوجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوكيات العدوانية لدى أفراد العينة حسب متغير الجنس.

3_أهداف الدراسة :

يعد الهدف من الدراسة أو البحث هو الغرض الذي يود الباحث الوصول إليه، و يمكن تلخيص أهداف هذه الدراسة في ما يلي:

_التعرف على علاقة ممارسة الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني عند الطفل .

_الاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية للطفل الجزائري .

_معرفة الفروق بين الجنسين في درجة السلوك العدواني .

4_أهمية الدراسة :

أهمية هذه الدراسة تكمن في أهمية الموضوع الذي هو علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني عند الطفل، بحيث هذه الألعاب لقت انتشارا واسعا عند هذه الفئة العمرية مما أثر بشكل سلبي على سلوكياتهم وذلك لما تحتويه من مشاهد و حركات تتسم بالعدوانية .

إضافة إلى أن دراسة مثل هذه الظواهر يجعلنا أكثر تحكما فيها مما يساعد في التخفيف من حدتها و توسع انتشارها عند هذه الفئة العمرية بالذات ، و مالا يمكن تجاهله هو أن هذه الدراسة تكشف عن الآثار السلبية لهذه الألعاب و مدى تأثر الطفل الجزائري بها، و بهذا تفاديها و تجاهل جاذبيتها و الإدمان عليها من خلال البدائل و الحلول المقترحة للآباء للحد من إقبال أطفالهم عليها .

5_أسباب اختيار موضوع الدراسة:

إن القيام بأي دراسة علمية منهجية في مجال العلوم الإنسانية و الاجتماعية يفرض على الباحث أن يختار موضوع بحثه من خلال رجوعه لعدة عوامل إما تكون ذاتية أو موضوعية:

أولا:الأسباب الذاتية :

_الميل و الرغبة الشخصية لدراسة علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني عند الطفل .

_معرفة البيئة الجزائرية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية .

ثانيا:الأسباب الموضوعية :

_قلة الأبحاث و الدراسات حول موضوع علاقة الألعاب الالكترونية بتنمية السلوك العدواني عند الطفل و هذا حسب اطلاعنا .

_انتشار ظاهرة الألعاب الالكترونية في المجتمع الجزائري و تأثيرها في تنمية السلوك العدواني عند الطفل.

6_تحديد مفاهيم الدراسة:

يمكن تحديد مفاهيم الدراسة على النحو التالي :

1_مفهوم الألعاب الالكترونية:

أ_تعريفها الاصطلاحي:

هي نوع من أنواع الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم و التي تعرض على شاشة التلفاز ألعاب الفيديو أو على شاشة الحاسوب؛ألعاب الحاسوب ، و التي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الالكترونية المخصصة لها ، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين " التآزر البصر الحركي " أو تحدي للإمكانيات العقلية ، و هذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية . **(ألمساجدي،2020م: ص206)**

ب_تعريفها الإجرائي:

هي ألعاب تعتمد أساسا على الوسائل التكنولوجية الحديثة من هواتف و حواسيب و شبكة الانترنت...الخويستخدمها الأفراد بحثا عن المتعة و التسلية ، و يعتمد صانعي هذه الألعاب على مجموعة من الوسائل التي تتميز بعناصر الجذب و التشويق .

2_مفهوم السلوك العدواني:

أ_تعريفه الاصطلاحي:

أي سلوك يصدره الفرد لفظيا كان هذا السلوك أو بدنيا أو ماديا مباشرا أو غير مباشر و هو سلوك أملته عليه في الأول مشاعر عدائية لديه و يترتب على هذا السلوك أذى بدني أو نفسي للشخص صاحب السلوك أو للآخرين.**(بوجليطة،2012م:ص12)**

ب_تعريفه الإجرائي:

كل قول أو فعل يقصد من خلاله إلحاق الأذى أو الدمار بالآخرين أو بذات الإنسان نفسه سواء معنويا أو بدنيا ؛ مباشرا أو غير مباشر .

7_الدراسات السابقة و التعقيب عليها :

هناك العديد من الدراسات التي سبق و أن تطرقت إلى موضوع بحثنا الحالي (الألعاب الالكترونية و علاقتها بالسلوك العدواني) نذكر منها:

أولا: الدراسات السابقة:

1_الدراسات الخاصة بالألعاب الالكترونية :

أ_دراسةUhlmanna—Swanson (2004): هدفت هذه الدراسة إلى التعرف للتعرض للعنف في ألعاب الفيديو و زيادة العنف التلقائي ، و تم استخدام المنهج التجريبي ، و تكونت عينة الدراسة من (121) طالبا وطالبة ، يلعبون ألعابا عنيفة ، و تمكنوا من تقويم أنفسهم على مقياس العنف الضمني ، و أشارت النتائج إلى أن التعرض على العنف في ألعاب الفيديو يساهم في تعلم الاستجابات العنيفة التلقائية.

ب_دراسة مريم قويدر(2012) الجزائر:بعنوان أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل

رسالة ماجستير بجامعة الجزائر قسم الإعلام و الاتصال ، حيث هدفت هذه الدراسة إلى معرفة اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل و واقعها و أسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل ، و تمثلت عينتها في تلاميذ بالمرحلة الابتدائية و الذين تتراوح أعمارهم ما بين (7-12) سنة ، و تكونت عينة دراستها من 200 تلميذ وتلميذة ، وقد أظهرت هذه الدراسة أن للألعاب الالكترونية تأثير كبير على سلوك الأطفال فصناع هذه الألعاب يخططون لزرع السلوك العدواني في الطفل ، ولصغر سنه فهو لا يعيي بخطورة هذه الألعاب على السلوك و القيم و الدين .

ج_دراسة الهد لق(2018)الرياض: هدفت الدراسة الى التعرف على ايجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض ، وتم استخدام المنهج شبه التجريبي ، وكانت الاستبانة أداة لجمع البيانات ، و طبقت على عينة قوامها (359) طالبا و توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها : أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الالكترونية مثل السعي للفوز ، المنافسة ، التحدي،التخيل و التصور و غيرها من عناصر الجذب و التشويق ، كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الالكترونية آثار ايجابية و أخرى سلبية .

2_الدراسات الخاصة بالسلوك العدواني :

أ_دراسة بوشلالق (2006) الجزائر :وهي بعنوان التقدير الاجتماعي والسلوك العدواني لدى المراهقهدفت إلى دراسة العلاقة بين عدم إشباع الحاجة إلى التقدير الاجتماعي وظهور السلوك العدواني لدى المراهق ، و اعتمدت على المنهج الوصفي ، و تكونت العينة من200 مراهقا ومراهقةمما صنفوا بأنهم عدوانيون من

مدينة ورقلة تتراوح أعمارهم مابين(13-17)سنة ,واستخدم مقياس العيسوي لتحديد العدوان,و كانت النتائج على الشكل التالي:

وجود ارتباط ايجابيدال إحصائيا بين عدم إشباع الحاجة إلى التقدير الاجتماعيوالسلوك العدواني لدى أفراد العينة من المراهقين العدوانيين ، ووجود ارتباط ايجابي بين اعدم إشباع الحاجة إلى التقدير الاجتماعي والسلوك العدواني لدى المراهقات العدوانيات.كما تبين الدراسة أن الذكور أكثر عدوانا من الإناث.

ب_دراسة الزبيدي (2006) الأردن: وهي بعنوان العدوان عند الأطفال ، هدفت هذه الدراسة للتعرف على العدوان لدى الأطفال في مدارس المرحلة الابتدائية في محافظات الأردن الجنوبية ، و اعتمد على المنهج الوصفي، و أظهرت الدراسة أن الأطفال في جميع مراحل الطفولة عدوانيين و أن الذكور أكثر عدوانية من الإناث ، كذلك أظهرت الدراسة انه توجد فروق دالة إحصائيا بين الجنسين في العدوان الجسدي لصالح الذكور ، في حين بينت الدراسة انه لا توجد فروق معنوية بين الجنسين في العدوان اللفظي و العدوان الموجه نحو الذات و العدوان الموجه نحو الأشياء.

ج_دراسة ويلسون و بتاجا و مانسيلWilson.Petaja et Mancil(2011) : وهي بعنوان مهارة الانتباه و التحصيل الدراسي للأطفال ذوي السلوك العدواني ، هدفت هذه الدراسة إلى فحص مجموعة مختلفة من مهارات الانتباه و دور هذه المهارات في التأثير على التحصيل الأكاديمي عند الأطفال الذين توجد لديهم سلوكيات عدوانية أو هم في مرحلة الخطورة لوجود هذه السلوكيات ، حيث تكونت عينة الدراسة من 54بالمائة من الذكور و 56بالمائة من الإناث لطلاب رياض الأطفال و الصف الأول ابتدائي من الذين لوحظ عليهم وجود سلوك عدواني ، و كانت أداة الدراسة عبارة عن مقياس سوسيومتري للأقران ، أما درجة الانتباه فقد تم قياسها عن طريق لعبة عبر الحاسوب مع تقرير من المعلمين و أوليائهم

، و أشارت نتائج الدراسة إلى و جود علاقة ما بين السلوك العدواني بين الأطفال و ما بين درجة الانتباه لديهم مما اثر على التحصيل الدراسي لديهم .

ثانيا : التعقيب على الدراسات السابقة :

1_التعقيب على الدراسات الخاصة بالألعاب الالكترونية:

أ_من حيث الأهداف :

هدفت دراسة مريم قويدر (2012) إلى معرفة أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل و دوافع انتشارها ، بينما هدفت دراسة الهدلق (2008) إلى معرفة سلبيات و ايجابيات الألعاب الالكترونية ، وهدفت دراسةUhlmanna.Swanson(2004)إلى التعرف للتعرض للعنف و زيادة العنف التلقائي .

ب_من حيث المنهج :

اعتمدت جميع الدراسات السابقة على المنهج التجريبي .

ج_من حيث العينة :

اختلفت الدراسات فيما بينها في العينات المطبقة من حيث الحجم و أفراد العينة ، فقد اعتمدت مريم قويدر في دراستها على عينة قوامها (200) مفردة من المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية ، بينما طبقت دراسة الهدلق على عينة قوامها (359) طالبا و طالبة ، في حين طبقت دراسة Uhlmanna.Swansonعلى نفس العينة (طلاب) ولكن بحجم (121) طالب وطالبة .

د_من حيث النتائج :

يتضح لنا من خلال الدراسات السابقة أنها تتفق على أن للألعاب الالكترونية آثار عديدة على سلوكيات الأطفال خاصة فيما يخص السلوكيات العدوانية .

و-التشابه و الاختلاف مع الدراسة الحالية:

يتفق البحث الحالي مع دراسة كل من مريم قويدر و الهدلق (2018) من حيث الهدف ، كما اتفق أيضا من حيث عينة البحث مع دراسة الهدلق (أطفال)،بينما اختلف من حيث المنهج المتبع في الدراسة مع جميع الدراسات السابقة ، و بصورة عامة فقد استفاد البحث الحالي بشكل كبير من الدراسات السابقة في صياغة مشكلة البحث و بناء الإطار النظري و المنهجي للبحث .

2_التعقيب على الدراسات الخاصة بالسلوك العدواني:

يتضح من عرض الدراسات السابقة تنوع أغراضها و اختلافها فيما بينها ، فالبعض منها أجري للتعرف على السلوك العدواني و بعضها للتعرف على أساليب المعاملة الو الدية و علاقتها بالسلوك العدواني و أثر بعض المتغيرات الاجتماعية و التربوية في الميل نحو السلوك العدواني .

_و تبدو لنا بعض الملاحظات :

أ_من حيث الأهداف :

هدفت دراسة الزبيدي(2006) إلى معرفة درجة الفروق في السلوك العدواني عند الجنسين ،و دراسة بوشلالق كان هدفها التعرف على العلاقة بين عدم إشباع الحاجة إلى التقدير الاجتماعي وظهور السلوك العدواني ، بينما هدفت دراسة Wilson.Petaja et Mancil إلىفحص مجموعة مختلفة من مهارات الانتباه ودوره ا في التأثير على التحصيل الأكاديمي عند الأطفال الذين توجد لديهم سلوكيات عدوانية.

ب_من حيث المنهج:

لوحظ أن العديد من الدراسات استخدمت المنهج الوصفي الذي يحدد و يقيس الظاهرة كما هي في الواقع كما و كيفا .

ج_من حيث العينة :

اختلفت الدراسات فيما بينها في العينات المطبقة عليها ، فنجد أن دراسة كل من الزبيدي و Wilson.Petaja et Mancilطبقت على الأطفال ، بينما طبقت دراسة بوشلالق على عينة من طلاب المدارس بمراحلها المتعددة ،و تختلف أيضا في عدد أفراد العينة فمنها دراسات استخدمت عينات كبيرة و هذه الدراسات كانت قليلة ، بينما توجد دراسات استخدمت عينات متوسطة الحجم و أخرى صغيرة الحجم ، وهذه و لذلك يرجع تنوع العينات إلى طبيعة المناهج العلمية المستخدمة في الدراسات .

د_من حيث النتائج :

يبدو من خلال الدراسات أنها تتفق في تنامي حجم ظاهرة السلوك العدواني بالدراسة و التحليل في ضوء النظريات المفسرة للسلوك العدواني.

و_التشابه و الاختلاف مع الدراسة الحالية :

اتفق البحث الحالي مع دراسة الزبيدي ودراسة Wilson.Petaja et Mancil من حيث عينة البحث (الأطفال) واختلف في ذلك مع دراسة بوشلالق، كما اتفق مع جميع الدراسات السابقة من حيث المنهج(المنهج الوصفي)، وبصورة عامة فقد استفاد بحثنا الحالي من الدراسات السابقة للسلوك العدواني في بناء الإطار النظري للبحث.

الفصل الثاني: اللعب والألعاب الإلكترونية

تمهيد :

01_تعريف اللعب.

02_أنواع اللعب .

03_مفهوم الألعاب الالكترونية.

04_نشأة الألعاب الالكترونية.

05_أنواع الألعاب الالكترونية.

06_البيئة الجزائرية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية .

07_سلبيات الألعاب الالكترونية.

08_بدائل و حلول لآباء للحد من إدمان ممارسة الألعاب الالكترونية.

خلاصة الفصل .

تمهيد:

يعد اللعب نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم و قدراتهم العقلية والجسمية و الوجدانية، فهو سلوك فطري له أهميته البالغة في تربية الطفل لأنه من الأشياء الضرورية المهمة في حياته، فهو يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصيته و تنميتها ، لكن اللعب لم يبقى بالمفهوم البسيط كما كان في السابق بل تطور و تبلور في ظل التطور التكنولوجي الذي شهده العالم ، وبرز هناك شكل من أشكاللألعاب والتي لم تكن معروفة من قبل و التي تعرف بالألعابالالكترونية، فهي لا تشبه الألعاب التقليدية التي تلعب على ارض الواقع لأنها تكون عبر وسائط تكنولوجية من حواسيب هواتف ذكية...،وفي هذا الفصل تناولنا مفهوم اللعب و أنواعه و تطرقنا بعد ذلك إلى مفهوم الألعاب الالكترونية، النشأة و المجالات.... و تأثر الطفل الجزائري بها بين الشكل و المضمون.

1-تعريف اللعب:

11-لغة :

جاء في مختار الصحاح اللعب من لفظة ل.ع.ب اللعب معروف واللعب لعب مثله من باب طرب ولعب أيضا بوزن عِلْم، و تلعب أي لَعِبَ مرة بعد أخرى ورجل (تلعابةٌ بالكسر كثير اللعب و (التِلْعَابْ) بالفتح المصدر و (لُعَابُ) النحل العسل و (اللُعاب) ما يسيل من الفم، ولعب الصبي من باب قطع سال لُعَابُه و (لَعَابٌ) الشمس ما تراه في شدة الحر مثل نسج العنكبوت وقيل هو السراب .**(الرازي،د.ت:ص559)**

و جاء في قاموس محيط **لفيروز الأبادي** : لعب كسمع ،لعبا ولعبا و تلعابا، ولعب و تلعب وتلاعب ضد جد ، و لَعِب الرجل يَلْعَبُ لَعِباً و لِعْباً و تِلْعَاباً ضِدُ جد ومرح أو فعل فِعْلاً بقصد اللذة أو التنزه أغيره قاصداً به مقصداً صحيحاً أو فعل فِعْلاً لا فائدة له أصلاً، كلعب الورق أو الشطرنج . **.(الأبادي،2008م:ص1474)**

وقيل هو فعل الصبيان يعقب التعب من غير فائدة، وفي الكليات اللعب هو طلب الفرج بما لا يحسن أن يطلب به واللهو هو صرف الهم مما لا يحسن أن يصرف به وقيل اللهو والاستمتاع بلذات الدنيا واللعب ترك ما ينفع وقيل اللهو والإعراض عن الحق واللعب والإقبال عن الباطل ولعب بكذا اتخذه لُعْبَةً.

من خلال ذلك نستنتج أن لفظة لعب عدة معاني وأن لعب لها عدة معاني و أن لعب ضد جد، بمعنى عمل لا يجدي عليه نفعاً.**(البستاني، 1977م: ص817.)**

12-اصطلاحاً:

تعددت تعريفات اللعب بحسب التوجهات الخاصة للعلماء الذين تناولوا تعريفهم، وفيما يلي عرض لأهم التعريفات التي تناولت هذا المفهوم:

_محمد محمود الخوالدة:

اللعب غذاء الطفل للنماء العقلي والاجتماعي والخلقي والجسمي يقدم له كوسائط متعددة المناحي على شكل نشاط وحركة أو عمل حر يستمتع الإنسان به كدافع لإشباع حاجات النمو والتكيف عند الصغار، وحاجات التسلية والمتعة عند الكبار.**(الخوالدة، 2003م:ص 26.)**

_بياجيه Piaget:

اللعب عملية تمثيل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد فاللعب جزء لا يتجزأ من عملية النماء العقلي الذكاء.**(فرج، 2005م:ص117.)**

_كاترين تايلور Katrin Taylor :

اللعب أنفاس الحياة بالنسبة للطفل أنه حياته وليست مجرد طريقة لتمضية الوقت، فاللعب للطفل هو كمال التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويح.**(الشحروري، 2008م: ص31.)**

_كاليوس kalyos :

اللعب هو نشاط حر يمارس يدون قهر ويؤدي إلى السرور ويعتمد على التخيل، فهو يعوض كثيرا عما يواجه الطفل في الحقيقة أو الواقع.**(الشحروري، 2008م: ص32.)**

2_أنواع الألعاب عند الأطفال :

إنإدراك الأهمية الشاملة للعب باعتباره وسيلة القوة الجسمية، الفكرية، العقلية الاجتماعية و الشخصية في الطفل دفع علماء النفس و خبراء شؤون التعليم و التربية إلى تقديم عدة تصنيفات للألعاب نذكر منها:

يقوم التصنيف الأول على أساس تقسيمها إلى العاب منظمة و أخرى غير منظمة ، و الألعاب المنظمة تنقسم بدورها إلى الأنواع التالية :

2-1ألعاب تمثيلية : وتتعلق بقدرة الطفل على التمثيل ، حيث نجده يمارس العاب و لكن من صنع خياله كسياقته لسيارته و هو راكب على خشبته ويوهم نفسه أنها سيارة ، و في هذا النوع من الألعاب نجده بقمص شخصيات أخرى و هذه تعلمه الابتكار و سعة الخيال ...**(صاولي،2020م:ص40)**

2-2ألعاب هادفة : و هي الألعاب التي يقوم بها الطفل و هي عبارة عن نشاطات ذات أهداف نافعة و التي تتمثل في عاب المكعبات و التي تخضع إلى قاعدة فهناك العاب يدوية كما نجد.

2-3ألعاب المجردة : و نجدها في الأعمال المحكمة المنظمة و تراها في مرحلة الطفولة المبكرة اي يدرك الطفل قوانين و قواعد اللعب خاصة إذا كانت معقدة .**(بوترية،2007م:ص96)**

أما بالنسبة للألعاب غير المنظمة فهي عبارة عن ألعاب حرة، و تنقسم إلى ما يلي:

أولا: الألعاب الحسية الحركية :في هذه الألعاب لايستطيع الطفل التمييز بين الأثر الحسي و الحركي و هذا لعدم نمو مفهوم التصور عنده ،فنميز بين مستويين من الألعاب ؛ الأولى هي ألعاب وظيفية حقيقية يبحث الطفل من خلالها على المتعة و التسلية ، و الثانية هي ألعاب استكشافية و هي ألعاب هادفة يشعر من خلالها الطفل و كأنه يحقق شيء ما .

ثانيا:ألعاب تخريبية : و هي الألعاب القائمة على تخريب و تهديم ثم شيئا فشيئا ليتطور إلى ميزة المتعة ، وإذا كانت جماعية تؤدي إلى الفوضى .

ثالثا:ألعاب عنيفة: و هي الألعاب التي يهدف الطفل من خلالها إلى تأكيد ذاته غير أن هذا اللعب و إذا ما زاد عن حده ينقلب إلى معارك منظمة بين الأطفال.**(بوترية، 2007م: ص 98.)**

3_الألعاب الالكترونية:

3-1تعريف اللعبة:

_لغة:

اسم يدل على نوع اللعب وشكله ومضمونه وأجزاءه.**(المنجد، 1986م:ص 725.)**

_اصطلاحا:

عرفت اللعبة على أنها مجموعة فرعية من اللعب واللهو، وهي نشاط أو عمل إرادي يؤدي في حدود و زمان ومكان معينين حسب قواعد وقوانين مقبولة ومتفق عليها ومفهومة من قبل من يمارسها للوصول إلى غاياته.**(الشحروري، 2008م: ص 46.)**

3_2.تعريف الألعابالالكترونية:

هي الالكترونيات المتنوعة التي تكون العاب متفاعلة، سواءعن طريق استخدام الأجهزة الخاصة بها، أو باستخدام الحواسيب، أوالأجهزة الخلوية المتطورة، و تعرف تقنيا أنها : "الألعاب المبرمجة بواسطة الحاسوب، وتلعب بواسطة استخدام وسيط الكتروني، وتعرض على شاشة التلفاز أو الحاسوب الآلي، أوأي شاشة أخرى.**(حسن، د.ت: ص 08.)**

مجموعة من الألعاب الحديثة المسلية بداخل أقراص مدمجة بالكمبيوتر، أو بمواقع الألعاب عبر الانترنيت، أو العاب البلاي ستيشن،والعاب الفيديو، وتتم ممارستها أيضا داخل نوادي الألعاب cyber، حيث يكون اللاعب بمفرده أم مع مجموعة ، ولهذه الألعاب مجموعة من قوانين اللعب، مم يجعلها تمل صفة التنافسية و تعتمد في اغلبها على الخبرة، وقد تكون مصحوبة بنوع من التوتر.**(حاج قويدر، 2020م: ص73.)**

ومنه نستنتج أن الألعاب الالكترونية هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية من حواسيب و هواتف نقالة و لوحات الكترونية.

4_نشأةالألعابالإلكترونية:

يرى ألان لوديباردار"Alain Le Deberder "بان عالم الألعاب الالكترونية مر بست مراحل حتى 2004م، فالألعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من العاب الفيديو و التي تلعب على مختلف أجهزة اللعب و حتى على التلفزيون و الهاتف النقال و غيرها ، وتتميز كل مرحلة من مراحل تطور و نشأة هذه الألعاب بتكنولوجيا جديدة و بصعود قوي للقطاع .

4_1_المرحلة الأولى : انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر و التي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد العاب "بونغpong"و"حرب الفضاء space war" التي اخترعها فيزيائي و مهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة:

_صناعة العاب قوية.

_دخول التلفزيون للكثير من البيوت.

_تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور" الرقاقة المصغرة"processeur Microالمسوقة من مؤسسة" إنتالintel"عام 1971م، وفي العام الموالي 1972م، أسس "نولان بوشنال"NolanrBushnele" أول مؤسسة للألعاب الالكترونية "اتاري Atari" ، و ادخل أول لعبة أقواس الكترونية "بونغPong"، وفي أول عام باعت" اتاري"أكثر من 10 ألافآلة ، وفي عام 1976 م تم تسويق

أولعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ لتشتري مؤسسة وارنرWarner في ذات العام اتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار .

وقد أدى النجاح الفوري و المعتبر لاتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة ، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة ابل Apple تستعد لإطلاقأجهزةالكمبيوتر" ابل02" ، وأدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها إلىإنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1971 م، وسيبقى بوشنال واتاري الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الالكترونية.**(فلاق، 2009م: ص113.)**

4_2_المرحلة الثانية:

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي"2600**vcs**"من اتاري والتي تشمل سلم العاب بأهداف و قواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعابédition des jeux، وتعد اللعبة الرمز في هذه المرحلة" باك مان PAC man" التي اخترعت في اليابان تورو ايواتاني لمؤسسة نامكو واشترت اتاري"أجهزةvcs" التي ستبيعها لاحقا 22 مليون دولار ، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال و المضاربين ، أدتإلى تضخم في إنتاجالألعاب ، و معظمها وصف بالرديء .واظهر صعود أجهزة الكمبيوتر و شغفالإبداع ، عارضات التحكم وكأنهآلات تجاوزها الزمن ، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983م ، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة ، باعت مؤسسة"وارتر" نشاط عارضة التحكم" اتاري"لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر كومودور و فرع العاب الأقواس للمؤسسة اليابانية نامكو ، في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية العاب الفيديو ، لكن في نفس الفترة أعلنت" نينتادو" وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر و مختصة في صناعة الألعاب الورقية و العاب الجيب و الصالات ، أنها على وشك إطلاقعارضة التحكم" نيس" ليسجل دخول اليابانيين في عالم العاب الفيديو ، وفي ظرف اقل من ثلاثة أشهرأصبحت نيس مدللة اليابانيين ويعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية :

1_ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2_تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضاتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية و أسلوبيتلاءم مع فئة (8_10) سنوات .

3_البطل المميز ل نيس وهو ماريو، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة دونكي ، ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية Graphiste.**(بن مرزوق، 2016م: ص16،17.)**

4_3_المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور و سينكلير و امستارد" ، وفي عام 1986 "اتاري استس" يسجل لقطة الذروة في هذه المرحلة ، فهذه الألعاب تتيح ممارسة الألعاب الجديدة في طبيعتها و في نوعيتها الرسمية البيانية و الصوتية ، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى أخر،و هي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشات داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم قبوله من قبل .

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة و التقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين المستقلين و الموسيقيين اظهروا مهاراتهم من خلال العاب مثل "Amiga" أو " atariستاتاري است" ، انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين :

_تنامي الاستنساخ غير القانونيللألعاب و خصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات كلها متشابهة ، فسرعان ماصارت هذه الآلات غير قادرة على المجارات التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أوأمامأجهزة الكمبيوتر الحقيقة مثل" بي سي أو ابل" ، وفي سنة 1989

أوقفكل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس لكن في اليابان بقيت نينتاندو في افشل حالاتها و احتكرت تقريبا السوق .**(قويدر،2011م: ص115،114.)**

4_4_المرحلةالرابعة:

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده " نينتادو "عبر "سوبر نيس" ، وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي"صيغا" من خلال لعبة"megadviver "، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر الأجهزة الإعلامالآلي، و ظهور العاب المغامرة والألغاز مثل ميست أو سيفن كويست ، و كذا العاب الأدوار فاينلفانتيزين ومع نهاية هذه عام 1995 بدا أن بطل سيقا تفوق على ماريو .**(فلاق،2009م: ص114.)**

4_5_المرحلة الخامسة :

و تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب الالكترونية لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالجة المخصوصة و استعمال القرص الضوئي المضغوط و الألعاب على الشبكات المحلية و على الانترنت.

كما تسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح العاب الفيديو وهو سوني بلعبته بلا ستيشن و اختتم في هذه المرحلة الصراع بين" سوني و نينتادو" مما أزال سيفا التي انسحبت من سوق عارضات التحكم .**(فلاق، 2009م: ص114.).**

4_6_المرحلةالسادسة:

بدأت هذه المرحلة بدخول ميكروسوفت و الصراع الشرس بين عارضات التحكم بي أس 2 و غايم كوب و أيكس بوكس .**(فلاق، 2009م: ص115.)**

4_7_المرحلة السابعة :

من خصائص هذه المرحلة عارضات التحكم اليدوية المنتقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت مع دخول عام 2004 بإصدار جديد أطلقت"نينتادو دي آس Nintendo DS " و هو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل ، كما أعلنت " سونيPsd" عن إطلاق جهاز البلاستيشن المتنقل ، و في مارس 2005 وصل إلى الأسواق الأمريكية ، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005م،جهازها الجديد أيكس بوكس (360*360) Xbox.**(عبد الرحمان حمدان ،2016م :ص31)**

05_أنواع الألعاب الالكترونية:

على غرار كل العمليات التصنيف ، يحمل تصنيف الألعاب الإلكترونية نوعا من التناقض ، فتعدد الحوامل Supports و تضاعف المنتجات الهجينة ، تدفع المنظرين إلى الزيادة في الأنواع الجزئية المنطوية تحت أنواع اعم ، مما يؤدي إلى نوع من الخلط و الالتباس ومع ذلك يضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى ، تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب ، وتتميز بتشابه قواعدها ، هذه الأنواع هي : العاب الحركة ، الألعابالإستراتيجية و العاب المحاكاة .

5_1_العاب الحركة : يتصادف ميلاد العاب الحركة مع ميلاد العاب الأرضيات "Plate form "، التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب و كان لها نجاح كبير في عارضات التحكم ، فلعبة' بونغ' التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب ، لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا ، مثل "اركانويدArkanoid" التي صممت على شكل لعبة تدمير ، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب ، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط و كانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية" اتاري Atari"وجاءت بعدها لعبة" تيتريسTitris"و حديثا سلسلة" باكمان Pacman" وسلسلة "ماريو" و تركز هذه الألعاب على التحكم في الحركة ، وتتميز بتزايد السرعة و المهارة ، و تتوالى

المستويات لتصبح أكثر صعوبة ، مما يتطلب انتباها و ردة فعل سريعة ، كما يقتضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر ، كما تتطلب هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات سواء تعلق الأمربأزرار لوحة الرقم أو مقابض التحكم بأزرارها ن وكل أداة تحكم تستعمل للجري والقفز أو الانخفاض ....الخ.

و تتقاسم العاب الحركات الأخرى مع العاب الأرضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفيذ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم)، لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة، ويتعلم الأمر بالعاب المغامرات والعاب القتال والعاب الرمي.**(فلاق، 2009م: ص 105.)**

5_2_ألعابإستراتيجية:

تقسمإلىأربع أقسام هي:

أولا–ألعاب المغامرة والتفكيرjeux d aventures reflexion : وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها العاب المغامرة والحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر ، لكنها تتميز في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب.

ثانيا– ألعاب إستراتجيةjeux de stratégie économique: وهي قريبة من التقمص طالما أنها تقيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات لسير المدينة وبقائها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما هي في الواقع، و يختار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة،و تسيير مواردها الطبيعية، الصناعة والتجارة، والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة للمدينة عند إنشائها.

ثالثا-العاب الإستراتجيةالعسكريةjeux de strategiesmilitaries : وهي العاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحوموضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل للاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن اجل النجاح يجب عليه بناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي و المنافسة لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من اجل حسن التوقع أو الرد أو تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرار الألعاب الإستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتقييم والتحليل وسرعة التفكير.

رابعا_العاب التقليدية jeuxtraditionalism: المقصود بها العاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعابالإستراتيجية.

5_3_ ألعاب المحاكاة:

تعد العاب المحاكاةإعادةإنتاج لصور نشاطات واقعية، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير في الجزئيات ، وتستوحي هذه الألعابإما من الواقع أو من تصور للواقع ، وهو بذلك اقرب إلى المصادر المستوحاة منها ، ولا ترتكز هذه الألعاب على الرسم القريب من الواقع و لكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه ، ففي العاب محاكاة الطيران مثل" فلايت سيمولاتورflight simulator" من ميكروسوفت ، و التي تعتبر من بين الأكثرالألعاب شهرة و الأقدمأيضا ، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيران فهو يجلس افتراضي مكان قائد الطائرة ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته و لوحات التحكم ، ويرى خارج الطائرة طائرات الخصم، وعلى غرار الواقع فان أجهزة الضبط والتحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ النفوذ عليها من خلال عملية تعود حقيقة، وبدون تركيز وذاكرة وبراعة لا يمكن للاعب إن يطير لأكثر من بعض دقائق أو حتى لإقلاع ، نفس الكلام يقال عن العاب السيارات المثيرة جدا، إذ يتجاوز الاهتمام بالديكور والمسالك المتعددة، ففي بعض الألعاب يمكن اللاعب أن يضبط حجم المرآة العاكسة

أوالإطاراتأو حتى علبة السرعات، ولكن كل سيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الإنساني.**(قويدر،2012م:ص138)**

5_4_العاب غير ممتعة : على العموم تدل عبارة (لعبة الكترونية)على احد الأنواع الثلاثة السابقة ، و مع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن العاب الحركة أوالألعابالإستراتيجية و التفكير أو العاب المحاكاة ، وفيما يلي ثلاثة أنواع التسلية عبر الكمبيوتر و هي غير متوفرة عبر عارضات التحكم في المقام الأول هناك برامج اللعب التربوية التي تأخذ صورة الألعاب المغامرة حقيقية ، فهي موجهة و مكيفة للأطفال الذين لا تقل أعمارهم عن 12 عاما و تظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية .**(فلاق،2009م:ص110)**

6_البيئة الجزائرية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية:

لقد أصبحتالألعاب الالكترونية حقيقة واقعية في تكوين المجتمع الجزائري الحالي , فلا تخلو الحياة اليومية للطفل الجزائري من هذا المصطلح باللفظ أو الممارسة كونها غزت أجهزة التلفزيون ، الحواسيب ، و الهواتف الخلوية .... وزادت في وجودها أكثر من خلال الانترنت التي لوحظ مؤخرا نسبة توافرها في البيوت الجزائرية .

والتنشئة الاجتماعية للطفل تتوفر وفق جهود مجموعة من الجهات التي تتحمل هذه التنشئة ؛ نذكر منها :

6_1_**الأسرة:** مسؤولية شغل أوقات الفراغ لدى الأطفال تقع على عاتق الوالدين ، وهذا يحمل الأسرةالعبءالأكبر في اختيار الألعاب المفيدة و المسلية للأطفال بما يتناسب مع أعمارهم ويجب أن لا تكن مضرة بأجسادهم ، كما يجب عليهم تقنين الوقت المخصص للألعاب الالكترونية ، بحيث أن الرقابة

بالتقييد وحدها لا تكفي إذ يمكن للطفل إيجاد وقت أطول خارج البيت بعيدا عن رقابة الوالدين يقضيه مع أصدقائه في مقاهي الانترنت و صالات اللعب خاصة بالنسبة للذكور .**(همال،152:2012)**

6_2_المسجد: لم يعد له دور كبير و مؤثر في زرع و تنمية الوازع الديني كما كان سابقا ، وهو ما يجعل الإطار الديني للطفل هشا في مواجهة القيم المنقولة له من خلال الألعاب الالكترونية ، التي تحتوي في الكثير منها على محتويات خطيرة تظلل رؤية الطفل لدينه الإسلامي فهي مليئة بمشاهد العنف و بمشاهد جنسية مخلة بالحياء ، و محاربة المسلمين و العرب باعتبارهم إرهاب متوحشين وغير ذلك.**(همال،153:2012)**

6_3_المدرسة : فقد تقلص دورها التربوي ، فرغم انتمائها إلى وزارة التربية و التعليم إلاأننا نجد أنهاتقوم بدور التعليم و تهمش دور التربية ، و حتى التعليم ضعيف القوة أمام تيار الألعاب الالكترونية .**(همال،155:2012)**

6_4_صالات اللعب و مقاهي الانترنت: طرح هذا الإطار تحديا اسريا و مجتمعيا صعبا ،إذ يصعب على الأسرة مراقبة ارتياد أطفالهلهذهالأماكن ، والتي تعتبر المتنفس الأكثر متعة لأطفال اليوم بحيث تعطي لهم الحرية في الاستمتاع بكل أنواعالألعاب و لفترات زمنية غير محدودة .

ومن الأسباب التي زادت تعلق و تأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية كذلك تدني أسعار النسخ للأقراص الحاملة لعدد كبير من الألعاب مما دعم أطفالالأسر المحدودة الدخل ، إذ لم يصبح شراء الأقراص و الألعاب الالكترونية ضروريا ، إذ يمكن للطفل أن يقوم بوضع قائمة بكل ما يستجد من العاب ثم يقوم صاحب المحل بتحميلها حسب الطلب و نسخ أكثر من نسخة لطفل واحد و أصدقائه ، وأحيانا يشتري طفل واحد نسخةأصلية وينسخ الباقي عنه .

7_التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على الأطفال:

بالرغم من وجود ايجابيات للألعاب الالكترونية إلاأن لها تأثيرات سلبية على الطفل، وقد يعود هذا إلى بلد المنشئ لهذهالألعاب ذات الصنع الغربي والتي لا تراعي الجوانب التربوية والأخلاقية، إذ تختلف ثقافةوأخلاق الغرب عمن العالم العربي وقد أدى ذلك إلى الكثير من الأضرار على الأطفال في الكثير من المجالات ونستعرض أهمالتأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية فيما يلي(**قويدر،2009م:ص 129.**):

7_1_الأضرار الدينية:

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الالكترونية و مراكز الألعاب و عدم مراقبة الأسرة لما يشاهده ابناهم من الألعاب و عدم الوعي بمخاطر ذلك ، أدى هذا إلى تسرب العاب و برامج هدامة تروج لأفكار و ألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين و عادات و تقاليد المجتمع ، كما تساهم في تكوين ثقافة مشوهة و مرجعية تربوية مستوردة ، و بعشها تدو إلى الرذيلة و الترويج للأفكارالإباحيةالتي تفسد عقول الأطفال و المراهقين على حد سواء ، و بعض محتويات تلك الألعاب تحمل سلبيات و طقوس دينية معادية للإسلام و ذلك يؤثر سلبا على الأطفال كما هذه الألعاب تلهي الأطفال عن أداء العبادات و بلذات الصلوات الخمس في أوقاتها ن و قد تلهيهم عن طاعة الوالدين و كذا صلة الأرحام و زيارة الأقارب.(**ألمساجدي، 2020م: ص 211-212.**)

7_2_الأضرارالصحية:

تشير حسني 2002: أستاذة طب الأطفال بجامعة عين الشمس ، في دراسة لها " انه مع انتشارالألعاب الالكترونية على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العصبي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب آلام مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح

تسبب أضرار بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة".**(جمال أحمد،2020م: ص103.)**

7_3_الأضرارالنفسية:

تؤدي الألعاب الالكترونية إلى شعور الطفل بالعزلة و الانطواء عن المجتمع لأنه يقضي ساعات أمام شاشة الحاسوب أو الهاتف، كما أنها تؤدي إلى الإدمان عليها بحيث يعجز الفرد عن مقاومة الرغبة في اللعب بها ، كما تأثر على علاقاته الاجتماعية و شعوره بالقلق و الاكتئاب

وتحفز الألعاب الالكترونية العنيفة السلوك العدواني لدى الأطفال سواء كانوا ذكورا أو إناثا حيث يلجئون إلى تقليد النماذج و المشاهد التي يرونها في هذه الألعاب.**(حديدان، 2020م: ص 465-466)**

7_4_أضرار أكاديمية:

تؤثر على التحصيل الدراسي وتؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والتسرب المدرسي، كما تؤثر على فكر الطفل والسهر الطويل أمام ممارسة هذه الألعاب إلى أوقات متأخرة من الليل مما يؤدي إلى الاستيقاظ المتأخر عن المدرسة ويؤدي إلى ضعف التركيز.**(ألمساجدي، 2020م: ص 212.)**

08_بدائل و حلول مقترحة للحد من إقبال الأطفال على الألعابالالكترونية:

يجب أن تتكاتف جهود مجموعة من الجهات و الأطراف و تشمل كل من الأسرة و المدرسة و مديرية الصحة و مديرية البيئة و مديرية الشباب و الرياضة و وسائلالإعلام ... ومن هذه الاقتراحات ما يلي :

_توعية الأطفال بمخاطر الانترنت .

_ترشيد استخدام الانترنت في البيت و هنا نؤكد على ضرورة و ضع قانون يكون الوالدان أول من يحترمه و يطبقه .

ـاختيار يوم من أياماالأسبوع تقضيه الأسرة بدون الانترنت أي وسائل تكنولوجية و استغلاله في التحدث و اللعب و ترتيب البيت و القيام بمشاريع مع الأطفال .

ـتسجيل الأبناء في نوادي رياضية أو فنية أوثقافية .

ـتنظيم خرجات مع الأبناء للعب و التنزه و فتح المجال للتخلص من الطاقة الزائدة و التنفيس عن أنفسهم .

ـتقديم برامج توعية بمخاطر الألعاب الالكترونية على مستوى المدارس و ذلك بحضور مجموعة من المختصين في عدة مجالات .

ـالإكثار من الومضات الاشهارية الجذابة من حيث الصورة و الكلمة و الحركات ...، التي تبين مخاطر الألعاب الالكترونية .**(برهومي، 2020م: ص124-125)**

كما قدم العلماء و الباحثون النصائح التالية للآباء و الأمهاتحتى يقللوا من الآثار السلبية لهذه الألعاب.

ـيجب أن يكون الوقت محددا بزمن لا يتجاوز ساعتين على الأكثر .

ـيجب أن يكون الطفل قد أنجز واجباته المنزلية قبل ممارسة هذه الألعاب .

ـعدم وضع جهاز البلاي ستايشنأو الكمبيوتر في حجرة الطفل .

ـضرورة تبادل الآراء مع الطفل حول مضمون اللعبة .

ـرصد الأوقات التي يقضيها الطفل في الاستهلاك الإعلامي ، سواء كان مع العاب الفيديو أو التلفزيون أوالانترنت .

_أهميةأن يتبادل الأهل المعلومات حول الألعاب التي يمارسها أطفالهمحتى يساعدوا بعضهم بعضا و كذلك زيادة المعلومات المتاحة لديهم.**(قويدر،2012م :ص151)**

و يمكن اختصار بعض النصائح المهمة للوالدين :

_حاولوا أنتتحدثوا مع الطفل حول اللعبة التي يحبها و اكتشفوا سبب تعلقه بها و من ثم عليكم أن تشاركوا الطفل اللعبة لكي تكون روح المصداقية و المشاركة مهيمنة على الأجواء فلا تسيطر اللعبة على عقله .

_حددوا موعدا معينا للعب مع الطفل ومن هنا يمكنكم آن تسيطروا على إدمان الطفل على اللعب .

_اقرؤواإرشادات السلامة على اللعبة قبل شرائها للطفل لكي تكون مناسبة لسنه ولا يتأذى منها عندما يلعب بها.

_يادروا إلى تنزيل العاب تنمي فكر الطفل فيستفيد منها و لا يكون السبب من ورائها الترفيه فقط .

وجهوا طفلكم نحو التمارين الرياضية التي حافظ على رشاقة جسمه و تخرج الطاقة الكامنة في داخله و تبعدهم عن الألعاب العدوانية التي تسيطر على عقله .

_ثابروا على قراءة القصص للطفل قبل النوم و لكن قصصا مفيدة و مسلية لكي لا يقتصر وقت الترفيه لديه على الألعاب الالكترونية فقط.**(عباس ,2018 ,تاريخ التصفح :11_03_2020)**

خلاصة الفصل

مماسبق نستنتج أن الألعاب الالكترونية حقيقة واقعية شديدة الانتشار ، ذات تأثير كبير على الأطفال في وقتنا الحاضر لأنها متاحة عبر مختلف الوسائط و الأجهزة الالكترونية ، فهي تجذب هذه الفئة العمرية من خلال مميزاتها الجذابة كالصور و الألوان و الموسيقى وغير ذلك ، وهي بذلك تهدد الطفل لما تحمله من سلبيات أمام ضعف الرقابة الأبوية بحيث يترك الأولياء الحرية المطلقة لأطفالهم في ملأ فراغهم و اختيار نوع الألعاب الالكترونية التي يلعبونها .

الفصل الثالث: السلوك العدواني

تمهيد

1-تعريف السلوك العدواني.

2-مظاهر السلوك العدواني.

3-أشكال السلوك العدواني.

4-عوامل السلوك العدواني.

5-النظريات المفسرة للسلوك العدوانية.

6_المقاييس الخاصة بالعدوانية.

7-نصائح للآباء والمربيين لتفادي تنمية السلوك العدواني لدى الاطفال.

خلاصة الفصل

تمهيد:

يعد السلوك العدواني من القضايا الهامة في المجال التربوي,وسيضل إحدى الموضوعات الجديرة بالبحث والتمحيص والدراسة, فالسلوك العدواني لدي الأطفال يتميز بالخطورة وتمتد أثاره إلى مجالات التفاعل والنمو الاجتماعي ويتداخل مع مجالات العملية التعليمية التعلمية ، فليس من اليسير أن يتسرب السلوك العدواني إلى داخل أسوار المدارس التي هي بمثابة أماكن التربية والتعليم, وغرس القيم والمبادئ والأخلاق الحميدة ,لكن الواقع شهد أن ظاهرة السلوك العدواني تفشت وانتشرت في مدارس العالم سواء المتحضر أو النامي بحيث لم يعد العدوان يقتصر على الأفراد وإنما اتسع نطاقه ليشمل الجماعات والمجتمعات,الأمر الذي دفع بنا لنتطرق لهذا الموضوع والتعرف على الأسباب وأشكال ومظاهر السلوك العدواني مع بعض النصائح للآباء والمربيين لتفادي السلوك العدواني لدى الأطفال.

1-تعريف السلوك العدواني

1-1-تعريف العدوان:

يرى **كوفمانKoufman** :أن العدوان مرتبط بالهجوم أو الأذى وعادة مايشترك فيه أكثر من فرد

العدوان هو السلوك الذي يؤدي إلى إلحاق الأذى أو الدمار بالآخرين بالفعل أو الكلام ويمكن أن يعني الجانب السلبي منه إلحاق الأذى بالذات .

العدوان هو أي أذى مقصود يلحقه(الطفل)بنفسه أو بالآخرين سواء كان هذا الأذى بدنيا أو معنويا مباشرا أو غير مباشر صريحا أو ضمنيا أو وسطيا أو غاية في ذاته.

كما يدخل في نطاق هذا السلوك أيضا أي تعد على الأشياء ملكا للفرد أو الغير.**(ناجي،2006:ص21)**.

والمفهوم الأكثر قبولا للعدوان قدمه **بص Buss**حيث أكد أن السلوك العدواني هو أي سلوك يصدره الفرد في موقف تفاعلي معين وتدفعه ظروف هذا الموقف إلى القيام بتصرفات سلوكية معينة يترتب عليها إيقاع الأذى والضرر لطرف أخر في الموقف التفاعلي.**(محمد محمود،2016:ص129)**.

_يمثل العدوان السلوك الظاهر والملاحظ الذي يهدف إلى إلحاق الأذى بالذات أو بالأخر.

1_2_ تعريف السلوك العدواني:

_تعريف سيزرSeasar :هو استجابة انفعالية متعلمة تتحول مع نمو الطفل وبخاصة في سنته الثانية إلى عدوان وظيفي لارتباطهما ارتباطا شرطيا بإشباع الحاجات.

_تعريف كيلي :Keely :هو السلوك الذي ينشأ عن عدم ملائمة الخبرات السابقة للفرد مع الخبرات والحوادث الحالية, وإذا دامت هذه الحالة فانه يتكون لدى الفرد إحباط ينتج جرائه سلوكيات عدوانية من شأنها أن تحدث تغيرات في الواقع لتصبح هذه التغيرات ملائمة للخبرات والمفاهيم التي لدى الفرد.

_تعريف ألبرت باندورا bandoura : هوسلوك من يهدف إلى إحداث نتائج تخريبية أو مكروهة أو السيطرة من خلال القوة الجسدية أو اللفظية على الآخرين وهذا السلوك يعرف اجتماعيا على أنه عدواني.

_تعريف فيشباخ feshbach :هو كل سلوك ينتج عنه إيذاء لشخص أخر أو إتلاف لشيء ما وبالتالي فالسلوك التخريبي هو شكل من أشكال العدوان. **(خالد عزالدين،2010:ص8,9).**

_يعرفه **بريكوفيتش Berkouvitz**(1962): أي نوع من السلوك سواء كان بدنيا أو لفظيا والذي يصدر قصد إصابة شخص ما بأذى .**(بن حليلم،2014م:ص26).**

_إن علماء النفس وعلى رأسهم فرويد يؤكدون أن للعدوان جانبين أساسين هما :

*الجانب الطبيعي والسوي والبناء الذي يستخدم كآلية دفاعية ضد الأخطار التي تهدد راحة الإنسان وسلامته وسعادته

*الجانب غير السوي والهدام الذي يستخدم فيه بوعي كسلاح يعمل في اتجاه الاعتداء والتخريب وتدمير الإنسان وبيئته.**(شعشوع،2012م:ص81).**

_السلوك العدواني : يمكن أن نعرفه على أنه سلوك يصدره الفرد أو الجماعة ويكون إما لفظيا أو بدنيا أو ماديا قصد الإيذاء وقد يكون مباشرا أو غير مباشر وقد يكون نحو الذات أو الغير.

2-مظاهر السلوك العدواني:

_ **المظهر الأول:**هو الغضب والانفعال الشديد ويظهر هذا في مرحلة الطفولة كما يحدث عندما تحاول تقييد حركة الطفل أو يحدث مايسبب له عدم الارتياح.

_ **المظهرالثاني:**هو محاولة إلحاق الضرر بالآخرين.**(ناجي،2006م:ص34)**

_تتعدد مظاهر السلوك العدواني حيث تصنف حسب الشكل الظاهري إلى: العدوان الجسدي وهو الذي يهدف إلى الإيذاء أو خلق الشعور بالخوف ويقصد به السلوك الجسدي المؤذي الموجه نحو الذات أو لآخرين ويقف عند حدود الكلام الذي يرافق الغضب والشتم والسخرية والتهديد والعدوان الرمزي ويشمل التعبير بطرق غير لفظية عن احتقار الأفراد الآخرين أو توجيه الاهانة لهم أو النظر بطريقة ازدراء وتحقير .**(تهاني، 2012م : ص21).**

_يبدأ السلوك العدواني بنوبة مصحوبة بالغضب و الإحباط ويصاحب ذلك مشاعر من الخجل والخوفتتزايد نوبات السلوك العدواني نتيجة للضغوط النفسية المتواصلة أو المتكررة في البيئة.

_الاعتداء على الأقران انتقاما أو بغرض الإزعاج باستخدام اليدين أو الأظافر أو الرأس.

-الاعتداء على ممتلكات الغير والاحتفاظ بها أو إخفائها لمدة من الزمن بغرض الإزعاج .

-يتسم في حياته اليومية بكثرة الحركة وعدم أخذ الحيطة لاحتمالات الأذى أو الإيذاء,عدم قبول التصحيح ,مشاكسة غيره وعدم الامتثال للتعليمات وعدم التعاون والترقب والتهديد اللفظي وغير اللفظي.

-سرعة الغضب والانفعال وسرعة الضجيج والامتعاض والغضب.

-توجيه الشتائم والألفاظ النابية.

-إحداث الفوضى في الصف عن طريق الضحك والكلام واللعب وعدم الانتباه

-الاحتكاكات بالمعلمين وعدم احترامهم والتهريج في الصف .

-استخدام المفرقعات النارية سواء داخل المدرسة أو خارجها.

-عدم الانتظام في المدرسة ومقاطعة المعلم أثناء الشرح .**(زرارفة،2013م:ص106,107)**

3-أشكال السلوك العدواني:

يقسم العلماء المهتمين بدراسة السلوك العدواني تلك المحددات إلى محددات اجتماعية,بيئية,موقفية

3-1-محددات اجتماعية :لخص كل من روبرت ,باندورا المحددات الاجتماعية في ثلاثة محددات هي :الإحباط, الاستفزاز البدني واللفظي,التعرض لنماذج العدوانية وهي كالتالي:

- الاستفزاز البدني واللفظي:يرى روبرت أن الاستفزاز البدني واللفظي من الآخرين يؤدي غالبا إلى إثارة الأفعال العدوانية الشديدة جدا ,وأطلق على هذه الاستجابات العدوانية وترتيبها من حيث الشدة الناتجة الاستفزاز بنموذج التصعيد فتبدأ بالسخريات والاستفزاز المعتدل أو التوارث والنوبات المرضية غير المباشرة ثم الأقوى, وهذا النموذج التصعيدي للإثارة ليس بين الأفراد بل بين الأمم لدراسة العدوانية بالتجريب معلميا على حدوث العدوانية كاستجابة للاستفزاز البدني واللفظي باستخدام الصدمات الكهربائية.
- الإحباط:يوصف الإحباط بأنه شعور ذاتي يمر به الفرد عندما يواجه عائق مايحول دون تحقيق هدف مرغوب أو نتيجة يتطلع إليها و الإحباط يؤدي إلى الغضب ومن ثم يؤدي إلى العدوان
- كما أن العدوانية تعتبر استجابة مباشرة للإحباط وكلما زاد الإحباط لرغبات هامة عن شخص معين ,أو إحباط حاجات اجتماعية كلما زاد الشعور بالعدوانية ليس بالضرورة ناتج عن إحباط, بل قد يكون الإحباط عامل مثبط للعدوانية ومقلل منه وقد يكون له نتائج أخرى كالقلق ,كما أنه ليس من

الضروري أن يكون الهدف الذي يتجه إلى العدوانية مرتبط بالموقف المحدث للإحباط وغالبا ما يكون مرتبط بموضوع التهديد بل قد تتجه العدوانية نحو الذات في ظروف معينة

التعرض لنماذج عدوانية : تأثير العنف التلفزيوني,يقرباندورا بأن الأفراد يتأثرون عادة بقوة الأفعال والكلمات للأشخاص المحيطين بهم ,وأن الأشخاص لديهم استعداد غالبا لتغيير اتجاهاتهم ومشاعرهم أو السلوك كنتيجة لتأثير الاجتماعي مع اللأخرين كما اقترح باندورا أن التعرض البسيط لأفعال ومعطيات الآخرين تكون غالبا كافية لإنتاج التغيرات الهامة في مشاعر وسلوك المشاهدين وأخذ البحث في هذا الاتجاه سواء كان تأثير غير مقصود أو مقصود مسارين متميزين هما:

المسار الأول:هو تحديد إلى أي مدى تلعب المعايشة لنماذج العدوانية دور في حدوث وانتشار العنف وأكد أصحاب هذا الاتجاه أن الوجود للأشخاص الذين يسلكون بطريقة عدوانية من الممكن أن يثيرا ويفجرا أفعال متشابهة لدى الآخرين بتعرض الأشخاص لنماذج عدوانية عنيفة فأظهر هؤلاء الأشخاص مستويات عدوانية ضد الآخرين عنده لدى الأشخاص الذين لم يتعرضوا لمثل هذه النماذج العدوانية.

المساراالثاني:من البحوث التي اهتمت بالتأثير الممكن للعنف المشاهد من خلال التلفزيون وخاصة تأثيره على سلوك الأطفال.

3-2-محددات بيئية للعدوانية : إن المتغيرات البيئية من حول الإنسان تأثر على حالته الفيزيولوجية، وبالتالي فالحالة الفيزيولوجية لأي شخص تؤثر على أرائه وأفكاره وسلوكه عموما ولهذا يرجع عدد من العلماء بأن العدوانية تتأثر بالبيئة الفيزيقية من حول الأفراد ولهذا يرى روبرت أن السلوك العدواني يتأثر بالعوامل البيئية الفيزيقية مثل الضوضاء,ودرجة الحرارة والازدحام وغيرها.

3-3-المحددات الموقفية:وتخص المحددات الموقفية المفاهيم المختلفة للسياق العام الذي يحدث خلاله مثل السلوك العدواني, وتركزت الأبحاث في هذا المدخل على عاملين هما: تأثير العقاقير(الأدوية),زيادة الإثارة الفيزيولوجية.**(بوزير،2015م:ص31)**

4-أسباب وعوامل السلوك العدواني:

يوجد العديد من الأسباب والعوامل المؤثرة في السلوك العدواني لدى الأطفال منها:العوامل الوراثية والعوامل البيئية المحيطة بهم مثل الأسرة والمجتمع والمدرسة, والعوامل النفسية والتي تشتمل على الشعور بالحرمان والإحباط والعزلة والنقص والتقليد وغير ذلك, والأسباب وراء العدوان هي:

أولا :العوامل الوراثية :

1-الوراثة: تعد الوراثة Herredity أحد أهم العوامل المسببة للعدوان, تؤكد ذلك الدراسات التي أجريت على التوأم والتي وجدت أن الاتفاق في السلوك العدواني بين التوأم المتماثلة أكثر من التوائم غير المتماثلة.

2-اضطراب وظيفة الدماغ: لقد وجد شذوذ في تخطيط الدماغ لدى 65بالمائةمن معتادي العدوان البالغين ,بينما كان 24.4بالمئة لدى المجموعة الضابطة من المساجين غير العدوانيين,وكان معدل هذا الشذوذ 12بالمئة فقط من عامة الناس, كما لوحظ أن هناك تشابه في تخطيط الدماغ للعدوانين البالغين وتخطيط دماغ للأطفال الأسوياء مما يشير إلى أن هؤلاء العدوانيين لديهم نقص في النمو للجهاز العصبي مما يجعل نشاط الدماغ يشبه الأطفال وتخطيط الدماغ الكهربائي ومن المعروف أن بعض أمراض الدماغ قد تصاحب بالسلوك العدواني ,وأن عددا من الأمراض التي تصيب الجهاز العصبي قد تبرز نفسها كسلوك عدواني.

3-شذوذ الصبغياتالوراثية: يتطرق حمودة 1963 لهذه الظاهرة حيث يقول أن في هذه الحالة يزيد عدد الصبغيات إلى 47 بدل 46ويصبح تميزها الجنسي(xxy) أو (xyy)ولوحظ أن السلوك العدواني والمضاد للمجتمع يكثر لديهم في النوع (xyy) الذي يكثر لديه الذكورة التي تجنح إلى السلوك العدواني ويصاحب العدوان لديهم اضطراب العاطفة ونقص الذكاء.

4-عوامل بيولوجية أخرى :يذكر حمودة عددا من العوامل البيولوجية المؤدية للسلوك العدواني من بينها خاصية السلوك البناء الجسماني العضلي الذي لوحظ لدى العدوانيين المجرمين,أو ولد مبشرا(أي غير مكتمل مدة الحمل) أو التعرض للكثير من الحوادث والإصابات في الطفولة التي تعكس نقص الضبط الداخلي وإهمال الأسرة في حماية أطفالها,وكما أن الإدمان كثيرا مايسبب السلوك العدواني.

ثانيا:العوامل والظروف الأسرية:

تتباين المتغيرات الأسرية المرتبطة بالسلوك العدواني لأطفالها ولعل أبرزها أساليب التنشئة الاجتماعية ,فلقد توصلت ليلى متولي 1981الى ارتباطه بالتشدد أكثر من التسامح والتسيب أكثر من الحماية والميل إلى العقاب أكثر من الثواب.

وأهم المتغيرات الأسرية التي تؤثر في تطور السلوك العدواني لدى الأطفال:

1-حجم الأسرة:فجد هنا دراسة ممدوحة سلامة 1995قدتوصلت الى ارتباط السلوك العدواني بزيادة حجم الأسرة وفي نفس الدراسة وجدت علاقة ارتباط طردي موجب بين عدد الأبناء ودرجات إدراكهم للرفض من قبل الأم وعزت ذلك إلى زيادة المنافسة بين الأبناء وكذلك الاحتكاك بينهم.

2-المستوى الاقتصادي للأسرة: يختلف السلوك العدواني لدى الأطفال باختلاف المستوى الاقتصادي والاجتماعي للأسرة.

وفي هذا الإطار,اختير عدد غرف المسكن كمؤشرات المستوى الاجتماعي الاقتصادي ومايمكن أن يشيع من توتر بين أفراد الأسرة والاحتكاك إذا ماضاقت بهم مساحة المنزل الذين يعيشون فيه.

3-العمر وترتيب الطفل بين أخواته : تختلف مظاهر السلوك العدواني باختلاف العمر حيث يقل العدوان العلني كلما كبر الطفل كما يصبح الأطفال الأكبر سنا أكثر قدرة من الأصغر في تمييز العوامل المؤدية إلى العدوان ويميل الأطفال الأكبر سنا للاستجابة للمواقف المقصودة المثيرة للغضب أكثر من المواقف العفوية.

وان درجات التحصيل بين الصغار كانت تنخفض مباشرة مع تصاعد الترتيب الميلادي وفسر ذلك بأن زيادة عدد الصغار المتقاربين في درجة النضج العقلي ينخفض من نوعية البيئة المعرفية للأسرة ,ووجد (Lasco)أنا الدفء ألوالدي الذي يسبغ على الأبناء يتناقص مع الأحداث بالقياس مع من سبقوهم.

4-الفروق بين الجنسين : نجد بعض الدراسات أظهرت نتائجها أن العدوان المادي العنيف المتكرر يتميز به الأولاد بدرجة أكبر من البنات,ولكن البنات أظهرت نوعا فريدا من العدوان في صورة تحقير وأذى بحيث يكون الضرر عقليا أكثر منه ماديا.

ثالثا: العوامل والظروف المجتمعية:

1-البيئة العدوانية:

وهنا نجد أن الشخصيات العدوانية نشأت في بيئات لا تجد فيها العطف والحب ولا ضابطا لسلوكهم, ودائما ما يشعرون بأنهم كانوا غير مرغوب فيهم في بيئتهم الأسرية فجميعهم لم يأخذوا قسط الأمن والطمأنينة في معظم مراحل حياتهم وبالتالي لم يعرفوا معنى التضحية والنمو بالأخلاق,مما جعلهم

ينحدرون إلى مثل هذا المستوى المتدني فيميلون إلى اتخاذ مواقف عدائية تجاه الآخرين وإلحاق الضرر بالآخرين ,فقد حدث تعطل وفشل في نموهم الانفعالي في إقامة علاقات اجتماعية سوية.

2-البيئة المدرسية:

تتعدد المتغيرات المرتبطة بظروف العملية التربوية داخل المدرسة في علاقتها بالسلوك العدواني للتلاميذ فوجد نبيل حافظ ,نادر قاسم 1993 في دراسة عن الإحباط والعدوان أنه كلما زاد عدد تلاميذ الفصل

كلما أدى إلى نشوء الاحتكاكات والتوترات بينهم,وكلما أدى إلى زيادة نزعاتهم العدوانية فضلا على أن زيادة عدد الطلاب أي ارتفاع كثافة الفصل غالبا ماتجعل عملية ضبط المدرس وغيره للنظام أمرا عسيرا مما يفسح المجال للتجاوزات العدوانية.

3-التعصب وعدم التمسك بالقيم:

إن التعصب ماهو إلا نتاج لعدم التقدير لمسائل الدين المرتبطة بالقيم الرفيعة والأهداف السامية مما جعل الشخصية المتعبة قابلة للإثارة الخارجية من شخص أو جماعة وتبرير ذلك بأنهم جميعا يحافظون على القيم الدينية ولكن في الواقع أن سلوكهم ماهو إلا نتاج لاختلال القيم الدينية لديهم وعدم امتصاصهم للقيم الدينية الصحيحة.

رابعا: العوامل النفسية

1-طرق التربية وتدعيم نزعة العدوان:

أكدت الدراسات أن الطفل الذي يتصف سلوكه بالعدوانية يربى في بيئة عمدت إلى تدليله وإيثاره, فاستضعفت من حوله بينما هو طاغية صغير .والتدليل هو أنة تلبى طلبات الطفل الملحة وغير الملحة,فقد

يرغب الطفل في تحقيق رغبة معينة قد تستعصي على قدرات والديه وفي ذات الوقت ليست على درجة كبيرة من الأهمية بالنسبة له فإذا حقق والده له هذه الرغبة تعلم الطفل أن يصر متجبرا فيجعل من حياته كلها مصدرا للعدوانية, كلما وقفت البيئة حائلا دون تحقيق

2-الحرمان:

ترتكز المشاعر العدوانية على عامل أساسي وهو الحرمان الذي يعني العجز عن طريق تحقيق وتلبية رغبات معينة,وكذلك عدم إشباع الحاجات الأولية الفيزيولوجية ,فحينما يحرم الفرد من الطعام مثلا يندفع بقوة نحو العدوانية للإشباع هذا الدافع الفيسيولوجي.

3-الإحباط:

الإحباط هو خيبة الأمل التي تحدث نتيجة عدم تحقيق دافع معين للفرد,وبمعنى أخر هو عملية تتضمن إدراك الفرد لعائق يحول دون إشباع حاجاته أو توقع الفرد حدوث هذا العائق في المستقبل, وإذا كان الإحباط يؤدي في بعض الأوقات إلى تقوية الدافع فان الإحباط عادة ما يؤدي إلى العدوان, وعلى فهذا فان العدوان من أشهر الاستجابات التي تتأثر في الموقف الإحباطي.

4- العزلة:

تعد العزلة سببا من أسباب نشأة السلوك العدواني لأنها تؤدي إلى الإحباط .

5-التقليد:

التقليد أثره المباشر والرئيسي في السلوك العدواني وهو وسيلة من وسائل التعلم عن طريق الملاحظة التي تسبق التقليد ومن أهم الدراسات التي أجريت في هذا الميدان تجربة باندورا 1961.

6-الشعور بالنقص:

قد تخفي العدوانية الشديدة ورائها إحساسا دفينا بالنقص لدى الطفل كأن يكون مصابا بعاهة خلقية,أو بضعف في تكوين البنيان الجسمي, أوبمرض من الأمراض المزمنة,فيعمد الطفل بالتالي إلى استخدام العدوان كأسلوب في التعامل مع الآخرين وذلك كوسيلة تعويضية, ويؤكد شكل أدلر أن الإحساس بالنقص يشكل الدعامة الأساسية في السلوك الشخصي لدى الطفل والشاب على السواء فان الإحساس بالنقص يعبر عنه عبر منافذ متباينة لعل من أهمها النزعة العدوانية فيكفي أن نعرف أن السلوك الإجرامي أو المنحرف يكونه ويدعمه شعور عميق بالدونية وإحساس شديد بالنقص يؤثر على التصرفات والأفعال.

(دحلان،2003م:ص26,35)

5-النظريات المفسرة للسلوك العدواني:

5-1-النظرية السلوكية:

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

كما يرى السلوكيون أيضا أن العدوان شأنه شأن أي سلوك يمكن اكتشافه ويمكن تعديله وفقا لقوانين التعلم ولذلك ركزت البحوث والدراسات السلوكية في دراستهم للعدوان على حقيقة يؤمنون بها وهي أن السلوك برمته متعلم من البيئة ومن ثم فأن الخبرات المختلفة التي اكتسب منها شخص ما السلوك العدواني قد تم تدعيمها بما يعزز لدى الشخص ظهور الاستجابة العدوانية كلما تعرض لوقف 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 وفقا للعلاج السلوكي الذي يستند على هدم نموذج من التعلم الغير السوي وإعادة بناء نموذج تعلم جديد سوي.

وتتفرع النظرية السلوكية إلى نظريتين:الأولى هي نظرية الإحباط–العدوان لدولار وميلر والثانية هي نظرية التعلم الاجتماعي لبندورا.

أ–نظرية الإحباط–العدوان:

من أشهر علماء هذه النظرية دولار ,ميلر دوب ومور وسيرز الذين أجمعوا على أن السلوك العدواني يظهر نتيجة للإحباط , والإحباط عبارة عن استثارة انفعالية غير سارة تمثل وضعا مزعجا للفرد ,كما أن هذه الاستثارة يمكن أن تستدعي من الفرد عدة استجابات من بينها العدوان واعتمادا على نوع الاستجابات التي تعلمها الفرد في تعامله مع مواقف من العسر والضغط المتشابهة للوضع الراهن وهذه الاستجابات يمكن أن تكون طلب مساعدة من الآخرين أو الانسحاب من الموقف أو محاولة حل المشكلة وتخطيها,أو اللجوء إلى الكحول أو المخدرات أو العدوان أو استخدام ميكانيزمات الدفاع الأساسية وهكذا فأن هذه هي أكثر الاستجابات التي يحتمل ظهورها أكثر من غيرها,فإذا قاد العدوان في الماضي هذا الفرد للتخلص من الإحباط فان احتمال لجوئه إلى العدوان في المستقبل سوف يزداد,والشيء نفسه صحيح بالنسبة لأي استجابة أخرى ويميز روش 1967بين ثلاثة أنواع من الإحباط:

1–الإحباط البيئي:ينشأ عندما يواجه بعقبة في البيئة تعوق إشباع حاجة ما.

2–الإحباط الشخصي :ينشأ عندما تكون للفرد بعض الخصائص الجسمية أو الشخصية والتي تمنعه من إشباع حاجاته وطموحاته.

3- إحباط الصراع:ينشأ عندما يقارن الفرد بين الحاجات ويتحتم عليه أن يختار إشباع حاجة واحدة فقط من هذه الحاجات ففي كل حالة يواجه الفرد موقفا قد يختار فيه واحدة من الاستجابتين وكل استجابة منها تشبع حاجة من حاجاته ولكنها تمنع إشباع الحاجة الأخرى ويمكن أن نوجز جوهر هذه النظرية

فيما يلي:

-كل احباطات تزيد من احتمالات رد الفعل العدواني.

-كل عدوان يفترض مسبقا وجود إحباط سابق.

ب-نظرية التعلم الاجتماعي:

يعتبر باندورا هو المؤسس الحقيقي لنظرية التعلم الاجتماعي في العدوان حيث اهتم بدراسة الإنسان في تفاعله مع الآخرين والشخصية في نظر باندورا لا تفهم إلا من خلال السياق الاجتماعي والتفاعل الاجتماعي والسلوك عنده يتشكل بملاحظة سلوك الآخرين.

وأن الإنسان له القدرة على توقع النتائج قبل حدوثها ويؤثر هذا التوقع المقصود أو المتخيل في توجيه السلوك وبالتركيز على السلوك العدواني الذي يؤدي إلى الإصابة الجسدية أو تدمير الممتلكات ,أظهر باندورا كيف يمكن أن يتعلم هذا السلوك العدواني عن طريق نمذجة سلوك الآخرين فبالنسبة إليه السلوك العدواني يمكن تعلمه كأي سلوك أخر إما من خلال تعزيز هذا السلوك مباشرة أو من خلال تقليد سلوك نماذج عدوانية سواء كانت هذه النماذجحية ,أو متلفزة ,وتشير الدراسات إلى أن الأطفال المعرضين للنماذج العدوانية أكثر ميلا للانخراط في السلوك العدواني فالأطفال الذينينشئون في الأسر المسيئة أكثر عرضة للاعتداء على أطفالهم في المستقبل,فمن منظور نظرية التعلم الاجتماعي,السلوك العدواني ليس غريزة أو ناتج عن الإحباط بل هو نموذج من السلوك المتعلم المكفئ.**(زرارفة،2013م:ص83,87)**

5-2-النظرية البيولوجية:

يرى أصحاب هذا الاتجاه أن العدوان جزء أساسي من طبيعة الإنسان وأنه التعبير الطبيعي لعدة غرائز عدوانية مكبوتة وأي محاولات لكبت عدوانيته ستنتهي بالفشل بل إنها تشكل خطر النكوص الاجتماعي, فلا يمكن للمجتمع الإنساني أن يستمر دون التعبير عن العدوان, لأن كل العلاقات الإنسانية ونظم المجتمع وروح الجماعة يحركها من الداخل هذا الشعور بالعدوان ويرى أصحاب هذه النظرية أن البناء الجسمي للعدوانيين يميل إلى البدانة مما يجعلهم يميلون إلى الشراسة والعنف فمنهم من اتجه إلى دراسة الهرمونات حيث لوحظ ارتباط بين هرمون الذكورة وبين العدوان ومنهم من اتجه إلى دراسة الناقلات العصبية ,حيث أن الناقلات الكاتيكولامينةوالكولينية يشتركان في إحداث العنف بينما السيروتونينولجاباأمينوبيوتريك تثبط العدوان وتضعفه لوحظ حديثا أن نقص السيروتونين يرتبط بحد وسرعة الاستثارة وزيادة العدوان لدى الحيوانات.**(غراب، حجازي،2011م:ص129)**

5-3-نظرية التحليل النفسي:

ويمكن تلخيص النظرية التحليلية للعدوان حسب فرويد Freud في الاتي:

يسلك الإنسان وفق غريزتين :غريزة الحياة وغريزة الموت.

تبرز قوة هاتين الغريزتين في سلوك الهدم,الكره والعدوانية والتي تتم نتيجة أسباب منها:

-إحساس الفرد بالاستصغار من قبل الناس قد يحرك آلياته الدفاعية للانتقام لنفسه من المجتمع.

-إحساسه بالتهديد يخل توازنه النفسي فيتلاشى التزامه بمبادئ المجتمع والتقاليد المتعارف عليها.

يمكن تقسيم أو تصور تفسير العدوان حسب فرويد وفق مراحل ثلاثة:

المرحلة 01(1905):العدوان مكون للجنسية الذكرية السوية الساعية إلى تحقيق هدفها للتوحد مع الجنسي,حيث جنسية معظم الكائنات من الذكور تحتوي على عنصر العدوانية وهي رغبة للإخضاع والدلالة البيولوجية لها,فهي لدعم الغريزة الجنسية.

المرحلة 02(1915):هذه المرحلة بالذات تقدم فيها تفكير فرويد عن الغرائز وأشار إلى ذلك في كتابه الغرائز و تقلباتها, بحيث جاء بغرائز الأنا,غرائز حفظ الذات والغرائز الجنسية واقتنع بأن هناك صراعا بين مطالب الأنا ومطالب الغرائز الجنسية, وأشار في المقابل إلى أن الأهدافالوحيدة للأنا هي تجنب السخط فلأنا تكره وتمقت وتتابع بهدف تدمير كل شيء قد يمثل مصادر المشاعر الساخطة عليها دون أن تأخذ حسابها إذا ما كانت تعني إحباطا للإشباع الجنسي أو إشباع لاحتياجات حفظ الذات.

المرحلة 03(1920): دعم هذه المرحلة صدور كتاب آخر لفرويد هو ما وراء اللذة حيث أعاد تصنيف الغرائز إذ تنقل الصراع منه بين الأنا وغرائز الجنس إلى الصراع بين غريزتي الموت والحياة,فغرائز الحياة دافعها الحب والجنس للحفاظ على الفرد,وغرائز الموت فدافعها العدوان والتدمير,وبين أن كل إنسان يخلق بنزعة التخريب يعبر عنها بشكل أو بأخر, أنها غريزة تحارب دائما من أجل تدمير الذات وتوجيه العدوان المباشر خارجا نحو تدمير الآخرين وإلا سوف يرد نحو الكائن نفسه.**(ورغي،2017م:ص34,35)**

التعليق على النظريات المفسرة للسلوك العدواني:

يتضح من خلال عرض النظريات التي تفسر ظهور السلوك العدواني وهي الإحباط –العدوان,التعلم الاجتماعي والنظرية البيولوجية ونظرية التحليل النفسي,انه لكل نظرية طريقتها الخاصة في تفسير العدوان وتركز على مظهر معين أو مظاهر معينة من العدوان تستخدم فيه مصطلحاتها وطريقتها فنجد فرويد يؤكد على أن العدوان غريزة فطرية,حيث أكد أن الغريزة الجنسية الذكورية تحتوي على العدوان رغبة للإخضاع والدلالة البيولوجية لها وبعد تقدم تفكير فرويد عن الغرائز,حيث أكد وجود صراعا بين مطالب

الأنا ومطالب الغرائز الجنسية ومن ثم انتقل الصراع منه بين الأنا وغرائز الجنس إلى الصراع بين غريزتي الموت والحياة,وإذا كان أصحاب الاتجاه السابق يرجعون العدوان لغريزة فطرية فان أصحاب نظرية الإحباط–العدوان يرجعون السلوك العدواني إلى ما يعوق الفرد عن تحقيق هدف ما وبمعنى أخر إذا ما أحيل بين الفرد وبين أهدافه وقد واجه هذا الفرض أيضا (الإحباط–العدوان)العديد من الانتقادات,فان كل الانتقادات السابقة لنظريات الغرائز في تفسيرها السلوك العدواني يرجح كفة الاتجاه العلمي والذي يجعل من نظم المجتمعات وظروفها وأساليبها وعلاقة أفرادها مع بعضهم أهمية كبيرة في حدوث السلوك العدواني,حيث أوضح ذلك دولار في نظرية العدوان–الإحباط,إلا أننا لا نقبل بهذه البساطة فرضية أن العدوان ناتج فقط عن الإحباط فالموقف المحبط يختلف من شخص لأخر ,من حيث إدراكه للموقف ومدى أهميته بالنسبة إليه,وطريقة الاستجابة لهذا الموقف كما أن قبول فرض الإحباط–العدوان بهذا الشكل يتطلب منا النظر إلى الناس وكأنهم قوالب موحدة يتعرضون لمثيرات فيستجيبون بطريقة واحدة آلية.

أما بالنسبة لنظرية التعلم الاجتماعي والتي ترى إن العدوان يحدث نتيجة التقليد والنمذجة وعمليات الثواب والعقاب والتي تحدث أثناء مواقف التعلم فيكتسب الفرد السلوك العدواني من خلال تقليده سلوك المحيطين به ويستمر في نتيجة إثباته على فعله وينطفئ هذا السلوك لدى الفرد إذا ما عوقب عليه إلا أن اكتساب العدوان كمسلك ليس بهذه البساطة التي تصورها لنا هذه النظرية وذلك حيث توجد هناك العديد من العوامل التي تساعد على اكتساب هذا السلوك بحيث إذ لم تتوفر هذه العوامل بالحد المعقول كان اكتساب هذا السلوك أمرا صعبا منها عملية التدعيم والتعزيز وما يتطلبه التقليد من النموذج المناسب وبالنسبة لنظريات البيولوجية فنرجع العدوان إلى العوامل الوراثية واختلاف عدد الكروموزومات.

6_قياس السلوك العدواني :

تعتبر عملية قياس السلوك العدواني من إحدى الصعوبات التي يواجههاالمهتمون بالدراسة هذا السلوك, وذلك لان هذا السلوك معقد إلى درجة كبيرة ويزيد من صعوبة قياس السلوك العدواني بتباين وجهات النظر التي حاولت تفسير السلوك العدواني ,فما من شك في أن الطريقة التي يستخدمها الباحث لقياس السلوك تعتمد بالضرورة على تفسيره له وعلى الأسباب التي يعتقد انه تكمن ورائه ولذلك تعددت طرق قياس السلوك العدواني ومن أكثر طرق وأدوات قياس السلوك العدواني شيوعا:

-الملاحظة المباشرة:تعتبر وسيلة هامة وتحتاج إلى تدريب الملاحظين وقد تتم الملاحظة في البيت أو الفصل أو ساحة المدرسة.

-قياس السلوك العدواني من خلال تحديد النتائج المترتبة عليه يتم تحديد السلوك العدواني عن طريق الأشخاص المعتدى عليهم أو الممتلكات من ذلك الفعل .

-التقارير الذاتية: في هذه الطريقة يقوم الطفل بتقييم مستوى السلوك العدواني الذي يصدر عنه

المتابعة الذاتية:وفيها الشخص يقوم بملاحظة السلوك العدواني وتدوين البيانات فيما يتعلق بالمواقف التي تثير غضبه وطريقة استجابته للموقف, والنتائج التي تمخضت عن السلوك العدواني,ومن مميزات هذه الطريقة مساعدة الشخص على الوعي بسلوكه والعوامل المرتبطة به وهي ذات فائدة من الناحية العلاجية

-تقديرالأقران تتم عن طريق توجيه مجموعة من الأسئلة إلى عدد من الأطفال للإجابة عنها بهدف التعرف إلى الأطفال العدوانيين.

-مقاييس التقدير :حيث يقوم المعلمون أو المعالجون أو الآباء بتقييم مستوى السلوك لدى الطفل من خلال قوائم سلوكية محددة وتعتبر مقاييس التقدير من أكثر الطرق وأشهرها في قياس السلوك العدواني

لدى الأطفال ,وقد اكتسبت شهرة كبيرة وذلك لسهولة تطبيقها وإمكانية ملائمتها لمواقف متعددة مثل المنزل والمدرسة إضافة إلى سهولة التعبير عنها بصورة كمية وتمتاز مقاييس تقدير السلوك عن غيرها من طرق القياس الأخرى بموضوعيتها واعتمادها على التجريب في قياس سلوك الأطفال.**(تهاني، 2012م:ص20).**

7_نصائح للآباء والمربيين لتفادي تنمية السلوك العدواني لدى الأطفال:

_احترم ممتلكات الطفل الخاصة من اللعب والأدوات,ولا تأخذ منها شيئا دون إذنه , وردها إليه حين يطلبها منك ولا تماطل في الاستجابة برد هذه اللعب والأدوات فور إن يطلب إليك ذلك.

_ادا وجدت أن الطفل يرتكب مخالفة ما كان يحاول الوصول إلى إحدى الخزانات المرتفعة بالتسلق على الكراسي أو المناضد أو الجدران فوجهه برفق وافهمه مايعرض نفسه له من أخطار وما قد ينتج عنه من أضرار بالتحف أو الأثاث وعرفه انه كان بوسعه أن يطلب منك أو من الكبار في الأسرة بان يساعدوه في الوصول إلى مايريده إذا كان مما يحق له الحصول عليه وافهمه كذلك بان هناك أشياء لا تخصه وإنما تخص غيره من أفراد الأسرة وانه يجب أن يسال عما إذا كان يمكنه أن يحصل على هذه الأشياء أم لا؟ وهل يحتفظ بها لنفسه أم يردها لأصحابها.

_لا تترك الفرصة للطفل ليشعر بأنك تسلك طريقة عدوانية إزاءه,فلا تترك الغضب يشد بك إزاء تصرفاته ,فلا تسبه ولا تمد يدك إليه بالعقاب البدني ولا تأخذ ما بيده غصبا حتى لو كان شيئا يخصك, وإنما كان منه باستمرار في موقف الرائد والمرشد والموجه والصديق الذي يحميه من الوقوع في المشكلات.

_تسامح واستجب لطلباته التي لا تكلفك الكثير.

_تجنب تحقير طفلك أذكر معايبه أمام الآخرين وأشعره بأنه طفل عادي فيه جوانب كثيرة للخير ...وإذا كنت تشكو من سلوك خاص له في بعض المواقف فتناقش هذا السلوك بينك وبينه في سرية خاصة, واجعله يعاهدك على أن يبذل جهده للتخلص من السلوك الذي تشكو منه .

_تجنب إثارة أو مناقشة الخلافات العائلية أمام طفلك.

_جنب طفلك مشاهدة أفلام العنف ووفر له الفرصة للتنفيس عن مشاعره العدوانية المكبوتة من خلال إشراكه في الأنشطة الرياضية الجماعية.

_في المواقف التي يقع فيها العدوان من طفلك على الأطفال الآخرين أوممتلكاتهم ينبغي أن تبتعد تماما على الموقف التحيز لطفلك وتشعره بخطورة العمل الذي قام به.

_في المواقف التي يقع فيها عدوان الطفل على نفسه كأن يلقي بنفسه على الأرض ويتمرغ في التراب أو ينخرط في البكاء الزائد والصياح وكذلك في عدوانه على الممتلكات وأدواته كأن يرمي بها على الأرض بقوة ليكسرها أو يمزقها فينبغي أن تتخذ الأسرة موقف الهدوء الكامل والثابت مع تنبيه الطفل إلى عدم جدوى ما يقوم به من عمل وعندما يعود إلى هدوئه واتزانه نناقش معه المشكلة بهدوء وتسير بالطرق السلمية لتتصرف في المواقف المماثلة بأن يصرح بمشكلته في هدوء إلى أحد كبار الأسرة.(**الهمشري – عبد الجواد،2000م : ص74.78**).

خلاصة الفصل :

ومن خلال ما سبق يتضح لنا أنه كي نقوم بعلاج السلوك العدواني يجب دراسة الحالة و البيئة التي يعيش فيها الطفل و البحث عن الأسباب التي تؤدي إلى ظهور السلوك العدواني عنده ، ولذلك يجب تدريب الآباء على الأساليب السوية في إرشاد أبنائهم ، و معاملتهم لهم بعلاج معرفي من خلال ابدال الأفكار غير المرغوب فيها بأخرى مرغوب فيها .

الفصل الرابع : الإجراءات المنهجية للدراسة

تمهيد

1-المنهج المستخدم في الدراسة.

2-الدراسة الاستطلاعية.

3-حدود الدراسة.

4-عينة الدراسة.

5-أدوات الدراسة.

6-الأدوات الإحصائية.

خلاصة الفصل .

تمهيد :

بعد أن تطرقنا إلى الجانب النظري و الذي قمنا فيه بعرض مشكلة الدراسة و متغيراتها الأساسية ، سيتم في هذا الفصل عرض متغيرات بحثنا تطبيقيا بغرض التأكد من صحة الفرضيات أو نفيها ، و احتوى هذا الفصل على الإجراءات المنهجية للدراسة والذي نستهله بمنهج الدراسة و بعد ذلك نتطرق إلى كل من الدراسة الاستطلاعية و حدودها والعينة التي اعتمدنا عليها و أدوات الدراسة .

1_ المنهج المستخدم في الدراسة:

المنهج هو طريقة موضوعية تساعد في البحث، ولا يستطيع الباحث العلمي الاستغناء عنهوبدون المنهج يكون البحث مجرد تجميع للمعلومات الإعلامية بالواقع العلمي ويختلف المنهج من دراسة إلى أخرى على حسب طبيعة ومشكلة الموضوع.

وبما أننا تطرقنا في موضوعنا إلى دراسة علاقة الألعاب الالكترونية بتنمية السلوك العدواني عند الطفل، تمت المقارنة بين سلوك الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية مع أقرانهم الذين لا يمارسون هذه الألعاب، واعتبارا لهذه المعلومات اخترنا المنهج الوصفي كون هذه الدراسة تعد من الدراسات التي تهدف إلى كشف العلاقة بين متغيرين ، و معرفة خصائص الظاهرة و تفسيرها ثم الوصول إلى اقتراحات و حلول فيما يخص الموضوع المطروح في إشكالية البحث.

إذ يرى الباحثون "أن المنهج الوصفي يعتبر طريقة لوصف الظاهرة المدروسة وتصويرها كميا عن طريق جمع لمعلومات مقننة عن المشكلة وتصنيفها وتحليلها، وإخضاعها لدراسة الدقيقة"**(بوحوش،2007:ص139)**.

2_الدراسة الاستطلاعية:

تعتبر الدراسة الاستطلاعية خطوة مهمة في البحث العلمي حيث أنه " قبل الاستقرار نهائيا على خطة الدراسة يفضل القيام بدراسة استطلاعية على عدد محدود من الأفراد"**(محمود2003م: ص87)**

والغرض منها في دراستنا الحالية هو القيام ببحث مصغر للتحقق إذا ما كانت هناك مؤشرات تبرز وجود السلوك العدواني عند الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية من خلال الملاحظة المباشرة، وبناء شبكة ملاحظة، بعدها يتم تطبيق مقياس السلوك العدواني؛ ويفترض أن تتمثل عينة دراستنا الاستطلاعية

على عدد من أطفال السنة الخامسة ابتدائيابتدائية "لشمط بوعلام" بمدينة البرواقية وذلك بداية شهر نوفمبر 2020.

3_ حدود الدراسة:

الحدود الزمنية: كان من المتوقع إجراء هذه الدراسة في الفترة الزمنية الممتدة مابين أواخر شهر نوفمبر 2020 إلى بداية شهر ماي 2021.

الحدود المكانية: ابتدائية لشمط بوعلام.

الحدود البشرية: تجري على عينة قوامها 55 تلميذ وتلميذة من السنة الخامسة ابتدائي.

4_عينة الدراسة:

يلعب الاختيار الجيد للعينة دور كبير في نجاح ودقة نتائج البحث ويجب أن تكون العينة المختارة تخدم أغراض البحث.

فالعينة تكتسي أهمية كبيرة في البحوث النفسية والاجتماعية، لأن اللجوء إلى دراسة كل المجتمع الأصلي يطرح صعوبات عدة لما تتطلبه من وسائل مادية وبشرية وهذا ما دفع الباحث إلى اختيار جزء من المجتمع الأصلي إضافة إلى مراعاة التجانس في بعض الخصائص.**(قريشي، 2002م: ص 28).**

و يفترض أن تشمل عينة دراستنا 55 تلميذ وتلميذة من السنة الخامسة ابتدائي، بحيث تتراوح أعمارهم ما بين(10إلى12سنة) بين الذكور والإناث، بحيث قمنا اختيار هذه العينة بطريقة عشوائية.

وهذا ما يسمح لنا بتطبيق مقياس السلوك العدواني و استمارة الألعاب الالكترونية.

5- أدوات الدراسة:

إن استخدام الباحث لأي منهج في البحث يستدعي الاستعانة بأدوات ووسائل مناسبة تمكن من الوصول إلى المعلومات اللازمة،ومعرفة واقع الظاهرة أو الدراسة بطريقة موضوعية وعلى هذا الأساس فان لدراسة موضوع الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني عند الطفل قمنا ببناء استمارة لقياس الألعاب الالكترونية وقمنا بتوزيعها على أساتذة في التخصص من اجل التحكيم اللغوي ومراجعة وتعديل العبارات وتصويبها... حتى تكون أداة صادقة وسليمة لقياس ما وضعت لأجله, وتكونت الاستمارة في شكلها النهائي من جزئين , بحيث يتكون الجزأ الأول من أسئلة مباشرة تحتمل الجواب "نعم" أو "لا" , في حين يحتوي الجزأ الثاني على أسئلة اختيارية.بحيث من المفترض أن توجه لعينة من تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي .

وبما إن المتغير الثاني في البحث هو السلوك العدواني وان الهدف هو معرفة العلاقة بين ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية و السلوك العدواني عنده، قمنا باختيار مقياس السلوك العدواني **لأمال عبد السميعباظة** لأننا خلصنا بأنه يتناسب مع خصائص العينة محل الدراسة فقد طبق من قبل في بيئة جزائرية ، والذي ذكرت فيه صاحبته أن الهدف من إنشائه هو قياس السلوك العدواني والعدوانية عند الأطفال.

يتكون من ثلاثة أقسام بمثابة أبعاد للمقياس ويشتمل كل بعد على 14بندا وبالتالي يتكون المقياس ككل من 42بندا، والمقياس بمختلف أبعاده موضح في الملاحق، وتقع الإجابة على البنود المقياس في مستويات تتراوح مابين (01-04) وتتحدد بالتعبيرات المحددة لدرجة تكرار السلوك بالتعبيرات التالية (كثيرا، قليلا، نادرا، نادرا جدا)، يقابلها 1،2،3،4، والدرجة العالية تدل على مستوى أعلى للسلوك العدواني في أبعاده الثلاثة :

القسمالأول:السلوك العدواني المباشر.

القسمالثاني: السلوك العدواني اللفظي.

القسمالثالث:السلوك العدواني غير المباشر.

و يمكن حساب الدرجات لكل بعد لوحدة أو حساب الدرجة الكلية و فيما يلي جدول يوضح مستويات الدرجات على المقياس لكل قسم أو بعد:

الجدول رقم 01 :مستويات الدرجات على المقياس

المستوى	الدرجات
المستوى الأول	**14_01**
المستوى الثاني	**28_15**
المستوى الثالث	**42_29**
المستوى الرابع	**56_43**

وقد تم حساب صدق المقياس بطرق مختلفة،منها الاتساق الداخلي تتراوح مابين:(0.80،0.5) ومنها الصدق التميزي فكانت قيمة "ت" للفروق دالة.

أما ثبات المقياس فقد تم التوصل إليه بطريقتين هما: طريقة التجزئة النصفية فكان معامل الارتباط مرتفع بلغ (0.90) بعد تصحيح بمعادلة سبيرمان–براون،والطريقة الثانية هي طريقة ألفا كرونباخ للتناسق الداخلي فكان معامل الثبات مرتفع بلغ (0.91).

6-الأدوات الإحصائية:

بعد جمع المعطيات الخاصة بالدراسة ووضعها يلجأ الباحث إلى تحليلها وذلك بمعالجتها إحصائيا من خلال اللجوء إلى بعض الأساليب التي اعتمدنا عليها في دراستنا والملائمة لطبيعة الموضوع والمنهج المتبع:

1- معامل الارتباط بيرسون لمعرفة العلاقة بين متغيرات الدراسة.

2-اختبار T: لقياس الدلالة الإحصائية لمعرفة الفروق بين متوسط السلوكيات العدوانية بين الجنسين.

3-تحليل التباين الأحادي (ANOVA).

خلاصة الفصل :

تضمن هذا الفصل الدراسة الاستطلاعية و أدوات الدراسة، كما حددنا المنهج المتبع في الدراسة و تم تحديد مجتمع و عينة البحث و الأدوات الإحصائية التي استخدمت للوصول إلى النتائج و الإجابة عن التساؤلات المطروحة...، و سيتم التطرق في الفصل الموالي إلى تصور النتائج المتوقعة بتفسير الفرضيات .

الفصل الخامس: تصور النتائج المتوقعة.

تمهيد.

01-تفسير و مناقشة الفرضية العامة .

02-تفسير و مناقشة الفرضية الجزئية الأولى.

03-تفسير و مناقشة الفرضية الجزئية الثانية .

خاتمة.

تمهيد:

بعدما تطرقنا في الفصل السابق للإجراءات المنهجية المتبعة في هذه الدراسة سنقوم بتفسير و مناقشة فرضيات البحث استنادا إلى الإطار النظري و الدراسات السابقة التي تناولت متغيرات بحثنا الحالي ، وهذا راجع لعدم توفر إمكانية النزول إلى الميدان و جمع البيانات من العينة محل البحث .

1-تفسير و مناقشة الفرضية العامة :

للإجابة على الإشكال المطروح في الدراسة الحالية و من أجل تحقق من صحة افتراض وجود علاقة جوهرية بين ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية و السلوك العدواني ، وفي ظل غياب إمكانية النزول إلى الميدان و تطبيق المقاييس و صب النتائج إحصائيا ؛ اكتفينا بالاستناد إلى الإطار النظري للدراسة و الدراسات السابقة في إعداد تصور عام لنتائج الدراسة .

فمن خلال ما ورد في الإطار النظري للدراسة نتوقع أن الألعاب الالكترونية تعزز نمو السلوك العدواني عند الطفل و ذلك من خلال ما يبديه من تصرفات و حركات تتسم بالعدوانية من تعدي و ضرب و شتم...الخ ، و هذا ما يتوافق مع دراسة**لنورة السعدي** التي أكدت في مقالة على أن ممارسة الألعاب الالكترونية كانت السبب لبعض المآسي ، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة و الثلاثين عاما الأخيرة بزيادة السلوك العنيف و ارتفاع معدل الجرائم و القتل و الاغتصاب و الاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات و القاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الالكترونية و يتم تقديمه للأطفال و المراهقين بصفته نوعا من أنواع التسلية و المتعة ، كما يتفق هذا التصور أيضا مع دراسة الصوالحة ويسرى العويمر و علي العلمان حول علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني و السلوك الاجتماعي لدى الأطفال في مدينة عمان الأردنية ، و طبقت الدراسة الميدانية على عينة قوامها 100 ولي أمر باستخدام المسح بالعينة ، و خلصت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب الالكترونية العنيفة و لصالح السلوك العدواني لدى الأطفال .

كما تتفق هذه الفرضية إلى حد بعيد مع دراسة هناء سعادو و نوال بن مرزوق والتي بعنوان "الألعاب الالكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي" بحيث اعتمدت الباحثتان على المنهج الوصفي التحليلي ،و كل من أداة الملاحظة المباشرة و استمارة المقابلة ، و طبقت الدراسة الميدانية على

عينة من أطفال المدارس ما بين(07 إلى 11 سنة)بلغ حجمها 50 مفردة ، و خلصت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها أن ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية يثير نوعا من الرغبة و الإدمان لديه ، مما يجعله يستجيب و يتفاعل معها من خلال التقليد و المحاكاة لتلك السلوكيات العدوانية ، و من خلال ما يمثله أبطال اللعبة و ما تمثله من تصورات و مبادئ و أفكار عدوانية و التي يكتسبها الطفل على شكل أفكار حسية على أرض الواقع .

كما تظهر دراسة سميحة برتيمة (2017) بعنوان "الألعاب الالكترونية و العنف المدرسي " تحقق صحة هذه الفرضية ، حيث طبقت الباحثة دراستها الميدانية باستخدام أسلوب المسح بالعينة على عينة بلغ حجمها 100 مفردة في الفئة العمرية من (10 إلى 18 سنة) و خلصت النتائج إلى أن هناك علاقة ايجابية بين إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية و ممارسته للعنف المادي داخل الوسط المدرسي و كذلك استخدامه للقوة الجسدية بشكل متعمد اتجاه الآخرين من أجل إيذائهم و إلحاق أضرار جسمية بهم وكذلك أكدت النتائج الميدانية عن وجود علاقة ايجابية بين إقبال التلاميذ على الألعاب الالكترونية و بين ممارستهم للعنف غير المادي داخل الوسط المدرسي ، ويهدف هذا النوع من العنف إلىإيذاء الآخرين عن طريق الكلام و التحقير .

و بالاستناد أيضا إلى دراسة **Jon FridrikSigurdsson ‘ Gisli et GudjonssonAtlivioar et Elsa**(2006)و التي قامت على المقارنة بين الإدراك للسلوك العدواني من طرف الأطفال و ذلك من خلال مشاهدته للأفلام ذات طابع عنيف ، و ممارسي ألعاب الفيديو ذات الطابع العنيف وتمت هذه الدراسة على عينة من الأطفال عددهم (433) ، و كانت النتائج المتوصل إليها أن الأطفال الذين يشاهدون أفلام ذات طابع عدواني عنيف يكون اكتساب السلوك العدواني لديهم ظاهرا جدا أكثر من الأطفال الذين يمارسون ألعاب الفيديو ذات الطابع نفسه ، نتوقع صحة هذه الفرضية.

فمن خلال ما تم عرضه يمكن قبول الفرضية العامة للدراسة و التي تنص على أنه توجد علاقة ارتباطيه بيم ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية و السلوك العدواني عنده.

2-تفسير و مناقشة الفرضية الجزئية الأولى :

بالنسبة للفرضية الجزئية الأولى و التي تنص على أنه "هناك فروق في السلوكيات العدوانية حسب المدة التي يقضيها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية" ؛ نتوقع صحتها وهذا استنادا إلى دراسة **نسيمه بلغازلي (2016)** بعنوان تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع ، حيث خلصت دراستها إلى أن اقتناء أفراد العينة لهذا النوع من الألعاب جاء في مقدمة اهتماماتهم الحياتية ، و أن أفراد العينة على اختلاف أعمارهم يمارسون هذه الألعاب في أوقات الفراغ ، و أن لتلك الألعاب تأثيرا سلبيا على صحة لاعبيها خاصة الذين يقضون مدة تزيد عن 03 ساعات ، و من تلك الآثار زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل ، كما نشرت سنة 2007 دراسة بعنوان **(Effects of videoGames on children's Agressive behavior and por_socialbehavior)** تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني و السلوك الاجتماعي للأطفال بحيث لم تدرس هذه الدراسة السلوك العدواني فقط بل أضافت السلوك الاجتماعي كمتغير غير مستقل ، من خلال العلاقة السلبية بين ألعاب الفيديو التي تحتوي على العنف و السلوك الاجتماعي و العدواني ، حيث كانت عينة الدراسة أطفال (من 06 إلى 12 سنة) من مدرسة يابانية ، وقامت الدراسة بقياس كميات ألعاب الفيديو المستعملة و قياس المشاهد (مشاهد عنف –مشاهد اجتماعية – مشاهد جنسية) وقياس الألعاب الخاصة المفضلة لدى العينة ، و قياس السلوك الاجتماعي و العدواني ، و قد توصلت هذه الدراسة اليابانية إلى مجموعة من النتائج أهمها؛ يستعمل الذكور ألعاب الفيديو لأكثر من 04 أيام في الأسبوع ، كماأنهم يقضون أكثر من ساعة واحدة و هم يلعبون ألعاب الفيديو في اليوم من الأسبوع في حين تقضي البنات أقل من ساعة ،و الذكور يقضون

أكثر من ساعتين وهم يلعبون في نهاية الأسبوع أما البنات يقضون أكثر من ساعة ، و عليه يستخدم الذكور ألعاب الفيديو أكثر من البنات ، وهذا ما يؤثر على سلوكياتهم الاجتماعيةو العدوانية ، و يضيف **Mcgonialمكجنوبل** (2011) في دراسته أن الأفراد يقضون في الألعاب الالكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في الأنشطة الحياتية اليومية المختلفة ، ومع وصول الفرد سن الحادي و العشرين فانه يقضي عشرة آلاف ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب الالكترونية مما يسبب له اضطراب "إدمان الألعاب الالكترونية " ، وكانت النظرة لهذا الاضطراب في السابق هي إدمان الألعاب التقليدية عبر الانترنت من خلال الحاسوب المكتبي ، و مع التطور لتقنية الأجهزة المحمولة تم نقل العديد من وظائف أجهزة الكمبيوتر و تطبيقاته إلى الأجهزة المحمولة مثل الهواتف ، و بهذا أصبحت مشكلة إدمان الألعاب الالكترونية ظاهرة أكثر تطورا يعتمد فيها المستخدمون بشدة على ألعاب الفيديو بالجوال و يستمرون في لعبها مرارا و تكرارا على مدار فترة زمنية طويلة نسبيا ؛ مما يؤثر على حياتهم بصفة عامة ؛ خاصة فيما يتعلق بالجانب النفسي لتصبح لديهم سلوكيات غير سوية كالتوتر، القلق و العدوانية .

و تضيف دراسة **لي كيم** (2017)، أن سهولة تداول الألعاب الالكترونية بالمحمول ساهمت في ازدياد حدوث أنماط سلوكية تسبب الإدمان و بالتالي مشاكل صحية و نفسية أكثر حدة ، حيث أن نسبة 46 بالمائة من مستخدمي الألعاب الالكترونية في العالم في حالة إدمان على الانترنت و هذه نسبة لا يستهان بها ، و الاستخدام المتزايد يؤدي بالشخص أن يصبح مدمنا ، مثله مثل الإدمان على الخمور و المواد المخدرة و تبعا لذلك تتزايد لديه صعوبات التكيف الاجتماعي .

و استنادا إلى الإطار النظري نتوقع قبول الفرضية الجزئية الأولى و التي تنص على أنه هناك فروق في السلوكيات العدوانية حسب المدة الزمنية التي يقصيها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية.

3-تفسير و مناقشة الفرضية الجزئية الثانية :

بالنسبة للفرضية الجزئية الثانية للبحث و التي تنص على أنه "توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوكيات العدوانية لدى أفراد العينة حسب متغير الجنس " يمكن قبولها مبدئيا في ظل غياب الدراسة الميدانية ، و استنادا إلى الإطار النظري للدراسة الذي يشير إلى نسبة انتشار السلوكيات العدوانية بين الذكور أكثر منه شيوعا عند الإناث ، و هذا لأن السلوكيات العدوانية بمختلف أنواعها (جسدية ، لفظية ، رمزية ...) نلاحظها عند الذكور أكثر من الإناث ، و في هذا السياق أكدت دراسة **(الزبيدي 2006)** التي هدفت إلى التعرف على العدوان لدى الأطفال ما بين (2-12) سنة و شملت عينة الدراسة 52 طفلا و طفلة وتم أجراء هذه الدراسة في مدارس المرحلة الابتدائية في محافظات الأردن الجنوبية ، وأظهرت الدراسة أن الأطفال في جميع مراحل الطفولة عدوانيين ، و أن الذكور أكثر عدوانية من الإناث ، وكذلك أظهرت الدراسة أنه لا توجد فروق دالة إحصائيا بين الجنسين في العدوان الجسدي لصالح الذكور ،و بالاستناد أيضا إلى دراسة **(الغرباوي2006)** و التي هدفت للتعرف على أشكال السلوك العدواني لدى الأبناء في مراحل عمرية مختلفة ، و مدى اختلاف أشكال السلوك العدواني باختلاف الجنس ، و كانت عينة الدراسة مكونة من (1243) تلميذا و تلميذة تتراوح أعمارهم ما بين (08_16) سنة مستخدمة في ذلك مقياس السلوك العدواني للأطفال ، ومن أهم النتائج التي توصلت إليها وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور و الإناث في السلوك العدواني (العدوان البدني ، اللفظي على الذات ، على الممتلكات) لصالح الذكور ، و تضيف دراسة **الكاتاني (2001)** بعنوان "القلق الاجتماعي و العدوانية لدى الأطفال العلاقة بينهما و دور كل منهما في الرفض الاجتماعي " والتي أجريت على عينة قوامها (364) طفلا بحيث (179 إناث و 185 ذكور) و تتراوح أعمارهم ما بين (9_12) سنة أن الإناث أكثر ميلا للعدوانية العلائقية مقارنة بالذكور و الذكور أكثر ميلا للعدوانية المادية .

فمن خلال ما تم عرضه نتوقع قبول الفرضية الجزئية الثانية و التي تنص على أنه توجد فروق ذات دلالة احصائية في السلوكيات العدوانية لدى أفراد العينة حسب متغير الجنس .

خاتمـــــة

خاتمة:

تندرج هذه الدراسة ضمن الدراسات النفسية التربوية ،عالجت موضوع الألعاب الالكترونية و علاقتها بالسلوك العدواني عند الطفل ، ومن خلال ما تم التطرق إليه يمكن أن نؤكد على أن لهذه الألعاب تأثير سلبي على الأطفال ، بحيث تساهم في تشكيل صورة السلوك العدواني و نمطه لديهم ، و ترسيخ العنف في عقولهم ، فهي تتميز بطابع قتالي كما أنها تحتوي على أفكار مضللة و معتقدات فاسدة تنافي الجانب الأخلاقي للطفل العربي ، كما أن جلوس الطفل لممارسة تلك الألعاب لعدة ساعات يتسبب في إدمانه عليها و هذا ما يؤثر في نفسيته و أعصابه و كذلك ما ينطوي على هذه الألعاب من مخاطر تربوية و اجتماعية ، وهذا ما يفرض على الأولياء ضرورة توعية و إرشاد أطفالهم لمعرفة أضرار هذه الألعاب و مراقبتهم باستمرار و البحث عن طرق أخرى للتسلية و الترفيه بعيدا عن هذه الألعاب التي تشكل خطر كبير عليهم .

وتوصلت نتائج دراستنا؛ وذلك من خلال تصورنا إلى ما يلي :

أولا : وجود علاقة ارتباطيه بين الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني عند الطفل .

ثانيا: وجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوكيات العدوانية حسب المدة الزمنية التي يقضيها أفراد العينة في ممارسة هذه الألعاب.

ثالثا: توجد فروق ذات دلالة إحصائية لدى أفراد العينة حسب متغير الجنس.

اقتراحات و توصيات:

من خلال ما تطرقنا إليه في الدراسة الحالية لاحظنا بعض الدراسات التي تناولت موضوع بحثنا؛ وعليه نقترح ما يلي:

_إجراء دراسة مماثلة في ولايات أخرى .

_إعادة إجراء هذه الدراسة على عينة أخرى .

_تنظيم أوقات لعب الأطفال و تحديدها.

_تولي الجهات الرسمية مسؤولية و مراقبة ما يطرح في الأسواق من ألعاب الكترونية ضارة تتسم بالعنف و تساعده على الانحراف و تتعارض مع قيم و أخلاق المجتمع .

_مصاحبة الأطفال و فتح النقاش معهم لتقليل الفجوة .

_ضرورة تفعيل الرقابة الأبوية و الوعي بالأضرار السلبية الناجمة عن الإفراط في استخدام أطفالهم للألعاب الالكترونية .

_توطيد العلاقة بين أطفال الأسرة الواحدة .

_توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على الألعاب الالكترونية.

_تعويض الأطفال ببدائل ترفيهية تغني عن ممارسة هذه الألعاب الافتراضية، مثل ممارسة الرياضة الحقيقية كالسباحة وكرة القدم و الرحلات و غيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية و النفسية و العقلية.

قائمة المراجع

قائمة المراجع

1. احمد فلاق(2009م),**الطفل الجزائري والعاب الفيديو دراسة في القيم والمتغيرات**, رسالة دكتوراه جامعة الجزائر كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال.

2. احمد محمد عبد الهادي دحلان (2003م)، **العلاقة بين مشاهدة بعض برامج التلفاز والسلوكالعدواني لدى الأطفال** بمحافظة غزة الجامعة الإسلامية –غزة.

3. بشير صالح الرشدي (2002)،**مباحث البحث التربوي** ، الطبعة الأولى ، دار الكتاب الحديثة ،الكويت.

4. بشير نمرود(2008م), **العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضيالجماعي الترفيهيعند المراهقين المتمدرسين ذكور** (12–15سنة) القطاع العام دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ,بئر مراد رايس–الجزائر, رسالة ماجيستير جامعة الجزائر معهد التربية البدنية والرياضية تخصص الإرشاد النفسي الرياضي .

5. بن حليلم أسماء –جامعة أبو بكر بلقا يد تلمسان **السلوك العدواني لدى الأطفال وعلاقته بالإساءة اللفظية والإهمال من طرف الأم** –مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية جامعة الوادي العدد السابع جويلية 2014.

6. بوترية مصطفى(2007م) **فعالية اللعب في تعليم التقنيات الأساسية لدى تلاميذ الطور الثالث** الفئة العمرية 12–13سنة ولاية الجزائر ، معهد التربية البدنية والرياضية .

7. بوجليطة ناصر (2013)، **اثر برنامج إرشادي مقترح يعتمد على اللعب للتخفيف من السلوكالعدواني عند تلاميذ المرحلة الابتدائية** (9–12)سنة دراسة تجريبية بإحدى المدارس الابتدائية لولاية الشلف رسالة الماجستير جامعة حسيبة بن بوعلي –الشلف.

8. تهاني محمد عبد القادر صالح(2012م), **درجة مظاهر و سباب السلوك العدواني لدى الطلبةالمرحلة الأساسية في المدارس الحكومية في محافظات شمال الضفة الغربية وطرق علاجها منوجهة نظر المعلمين**, جامعة النجاح الوطنية كلية الدراسات العليا. رسالة ماجستير في برنامج الادارة التربوية.

9. خضرة حديدان (2020)،**التأثير السلبي للعبة فري فاير على الأطفال ،لأعمال المؤتمر الدوليفي ظل جائحة فيروس19-COVID** _ألمانيا برلين.

10.د هشام غراب–د أيمن يوسف حجازي **فاعلية برنامج العاب الصيف في خفض مظاهرالسلوك العدواني لدى الأطفال** في قطاع غزة مجلة جامعة الشارقة للعلوم الإنسانية و الاجتماعية المجلد 09.

11.د. خالد صالح يحي احمد المساجدي(2020)، **تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال وسبل الوقاية من الآثار السلبية الناتجة عنه** ، أعمال المؤتمر الدولي في ظل جائحة فيروس19-COVID _ألمانيا برلين.

12.د. سمية محمد الصالح برهومي (2020)، **تأثير الألعاب الالكترونية على جوانب صحة الطفلفي ظل جائحة كوفيد 19 ، لأعمال المؤتمر الدولي في ظل جائحة فيروس19-COVID** _ألمانيا برلين.

13.د. عبد المالك صاولي (2020) **واقع ممارسة الألعاب الالكترونية في أوساط أطفال منطقة الأوراس في ظل جائحة (كوفيد19) و البدائل المقترحة ،أعمال المؤتمر الدولي في ظل جائحةفيروس-COVID 19**ألمانيا برلين.

14.د.فيروز مامي زرارفة ود. فضيلة زرارفة (2013م)،.**السلوك العدواني لدى المراهق بين التنشئة الاجتماعية وأساليب المعاملة الوالدية** –المنظور والمعالجة ، دون طبعة ، دار الأيام للنشر والتوزيع – عمان الأردن.

15.دكتور خالد عزالدين(2010م) **السلوك العدواني عند الأطفال** ط، 1 دار أسامة للنشر والتوزيع الأردن عمان.

16.دكتور ناجي عبد العظيم سعيد مرشد (2010م) **تعديل السلوك العدواني للأطفال العاديينوذوي الاحتياجات الخاصة** ط01 مكتبة زهراء الشرق جمهورية مصر العربية –القاهرة .

17.رحاب عباس (2018). **كيفية علاج ادمان الأطفال على ممارسة الالعاب الالكترونية** .

18.سارة محمود عبد الرحمان حمدان (2016)،**ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين و الأطفال أنفسهم** ، دراسة مكملة لنيل شهادة الماستر ، تخصص المناهج و طرق التدريس ، قسم الادارة و المناهج ، كلية العلوم التربوية ، جامعة الشرق الأوسط.

19.سامح محمد جمال أحمد (2020م)، **الألعاب الالكترونية و تداعياتها أثناء فترة فيروس كورونا المستجد : انتشارها و مخاطرها ، دراسة ميدانية لمستخدمي الألعاب الالكترونية أثناء فترة انتشار** فيروس كورونا ،أعمال المؤتمر الدولي في ظل جائحة فيروسCOVID-19 _ألمانيا برلين.

20.سعاد وهناء بن مرزوق نوال(2016م)، **الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرةالعنف المدرسي دراسة ميدانية على عينة من أطفال المدرسة الابتدائية** مقران عبد القادر بعين الدفلى شهادة ماستر جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية تخصص سيسيولوجيا العنف والعلم الجنائي..

21.شعشوع عبد القادر(2012م) **سلم الحاجات والسلوك العدواني عند الجانحين والمستهدفينللجنوج والعاديين دراسة فرقية علائقية عند الذكور والإناث**، رسالة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه في علم النفس جامعة وهران قسم علم النفس وعلوم التربية .

22.صلاح الدين محمود علام (2003م)، **التقويم التربوي المؤسسي**، دون طبعة ، دار الفكر العربي، القاهرة .

23. عبد اللطيف بن حسن فرج(2005م)، **تعليم الأطفال والصفوف** الأولية ط1.

24. عبد اللطيف بن حسين فرج (2005م_1426هـ)،,**تعليم الأطفال والصفوف الأولية** ,دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة ط1.

25. عمر بوحوش ومحمود محمد الذنيبات (2007م) ، **مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث**، الطبعة 04 ، ديوان المطبوعات الجامعية ،الجزائر.

26. علي حسن،**علاقة الإدمان بالألعاب الالكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي فلسطين** ، د ت.

27. فاطمة همال(2012م), **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، دراسة ميدانية على عينة أطفال ابتدائيات مدينة باتنة ، رسالة ماجيستير جامعة باتنة تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة.

28. **قاموس المنجد في اللغة العربية المعاصرة** (2000م)، ط1، دار المشرق بيروت لبنان 2000.

29. مجد الدين محمد بن يعقوب الفيروز أبادي(817هـ)، **قاموس المحيط** دار الحديث القاهرة مراجعة انس محمد الشامي زكريا.

30. المحسن, حسن عبد الرحمان **أطفال الانترنيت**، مجلة كلية التربية مجلد 13 العدد54.

31. محمد بن أبي بكر عبد القادر **الرازي** , **الصحاح** مادة (لعب) دار النشر بجوار إدارة الأزهر.

32. محمد عبد الرحيم عدس (2000م)**مدخل إلى رياض الأطفال** ، دار الفكر للطباعة والنشر و التوزيع 2000 عمان الاردن.

33. محمد علي قطب الهمشري وفاء محمد عبد الجواد(2000م) ، **عدوان الأطفال** ط2 مكتبة عبيكة للنشر –الرياض السعودية.

34. محمد محمود الخوالدة(2003م)، **اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالته التربوية**، ط 01 ، دار المسيرة للنشر والطبيعة .

35. محمد محمود عبدالله (2016م) **الاضطرابات النفسية للأطفال (الاكتئاب–الكذب–السلوكالعدواني) مشكلات وحلول** ، ط01 دار التعليم الجامعي الإسكندرية.

36. مريم قويدر (2012م)،**اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفيةتحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين الجزائر العاصمة** رسالة ماجيستير في علوم الاعلام والاتصال .

37. المعلم بطرس البستاني (1977م)،**محيط المحيط**, مكتبة لبنان ناشرون ساحة الرياض, الصلح, بيروت .

38. مها حسني الشحروري(2008م_1428ه), **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لهاوما عليها**، ط1، دار المسيرة عمان الاردن .

39. هيام بوزرير (2005م) ، **أشكال السلوك العدواني لدى أطفال الروضةدراسة ميدانية فيبلدية عين البيضاء ام البواقي** . شهادة الماستر.

40. ورغي سيد احمد(2017م) ، **فاعلية استخدام أسلوب التعزيز الرمزي في تعديل السلوكالعدواني دراسة ميدانية على عينة أطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة** جامعة وهران 02.شهادة الدكتوراه في علوم التربية

الملاحق

ملاحق:

ملحق رقم01: استمارة الألعاب الإلكترونية قبل التحكيم

جامعة الدكتور يحي فارس بالمدية

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم العلوم الاجتماعية

في إطار التحضير للحصول على شهادة الماسترنقوم بإجراء دراسة ميدانية حول علاقة الألعاب الإلكترونية بتنمية السلوك العدواني عند الطفل، حيث قمنا بصياغة بنود مقياس الألعاب الإلكترونية يوجه إلى عينة من أطفال السنة الخامسة ابتدائي .

- نرجوا من سيادتكم الفاضلة التكرم وإبداء رأيكم ومقترحاتكم بشأن هذا المقياس حول صلاحه الفقرات لقياس الخاصية المعلن عنها، وكذا البناء اللغوي والمقترحات التي ترونها ملائمة لتحقيق أهداف الدراسة.

مع خالص الشكر والتقدير

الجزء الأول:

أسئلة الاستمارة	ينتمي	لا ينتمي	البناء اللغوي	اقتراحات وتعديلات
هل تستخدم الألعاب الإلكترونية				
هل تقلد بعض الحركات الموجودة في اللعبة				
هل تقلد طريقة المشي				
هل تجرب بعض المغامرات الموجودة في اللعبة				
هل تستعمل بعض العبارات الموجودة في اللعبة				
هل تعلمت بعض العبارات العنيفة				
هل تتكلم بصوت عالي				
هل تحاول تقليد لباس بعض أبطال اللعبة				
هل تتفعل وتتوتر أثناء ممارسة اللعبة				
عل تبني ذاكرة خيالية بعيدة عن الواقع				
أثناء أداء اللعبة هل تنعزل عن محيطك الاجتماعي				
هل تواجه مشكل أثناء النوم				

الجزء الثاني:

الأسئلة	ينتمي	لا ينتمي	البناء اللغوي	اقتراحات وتعديلات
ماهي الوسيلة التكنولوجية التي تستخدم خلالها الألعاب الإلكترونية: الهاتف النقال أجهزة لوحية ألعاب الفيديو ألعاب أخرى				
ماهي المدة التي تقضيها في الألعاب الإلكترونية 1سا إلى 3سا 3 إلى 5 ساأكثر من 5سا				
ما الذي يجذبك في الألعاب الإلكترونية عنصر الإثارة القتل والسرقة الفوز عن طريق العنف				
ماهي الألعاب التي تفضلها ألعاب المغامرة صراع وعنف ألعاب وألغاز ألعاب تعليمية				
أذكر أسماء الألعاب التي تلعبها بوبجي فري فاير جيتيا				
كيف تتوقف عن اللعب برغبة الوالدين برغبة منك				
كيف تتعرف عن آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية عن طريق الأصدقاء التنزيل				

ملحق رقم 02: استمارة الألعاب الالكترونية بعد التحكيم

جامعةيحـي فـارس بالمديـة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم العلوم الاجتماعية

استبيان الألعاب الالكترونية :

السن :10 ☐ **12** ☐ ☐

الجنس : ذكر ☐ **أنثى** ☐

عزيزي التلميذ (ة):أمامك مجموعة من الأسئلة المتعلقة بممارستك للألعاب الالكترونية ، ضع العلامة (×) في الخانة المناسبة لذلك ، و نحيطكم علما أن معلوماتكم سوف تستخدم لأغراض البحث العلمي .

وشكرا على مساعدتكم .

السنة الجامعية 2021/2020

الجزء الأول:

أسئلة الاستمارة	نعم	لا
هل تستخدم الألعاب الإلكترونية بدرجة كبيرة ؟		
هل تقلد بعض الحركات الموجودة في اللعبة ؟		
هل تقلد طريقة المشي لبعض أبطال اللعبة ؟		
هل تجرب بعض المغامرات الموجودة في اللعبة ؟		
هل تستعمل بعض العبارات الموجودة في اللعبة ؟		
هل تعلمت بعض العبارات العنيفة ؟		
هل تتكلم تصرخ أثناء الحديث العادي ؟		
هل تحاول تقليد لباس بعض أبطال اللعبة ؟		
هل تتفاعل وتتوتر أثناء ممارسة اللعبة ؟		
عل تبني ذاكرة خيالية بعيدة عن الواقع ؟		
أثناء أداء اللعبة هل تنعزل عن محيطك الاجتماعي ؟		
هل ترى تأتيك أفكار و كوابيس أثناء النوم ؟		

الجزء الثاني:

الأسئلة
ما هي الوسيلة التكنولوجية التي تستخدم خلالها الألعاب الإلكترونية: الهاتف النقال ☐ أجهزة لوحية ☐ ألعاب فيديو ☐ ألعاب أخرى ☐
ماهي المدة التي تقضيها في الألعاب الإلكترونية: 1سا إلى 3سا ☐ من3 إلى 5 سا ☐ ☐
ما الذي يجذبك في الألعاب الإلكترونية: عنصر الإثارة ☐ القتل والسرقة ☐ الفوز عن طريق العنفالخ ☐ رعة ☐
ماهي الألعاب التي تفضلها: ألعاب المغامرة ☐ صراع وعنف ☐ ألعاب وألغاز ☐ ألعاب تعليمية ☐
أذكر أسماء الألعاب التي تلعبها: PUBGY ☐ FRI FAYERGTA ☐ ☐
كيف تتوقف عن اللعب: برغبة الوالدين ☐ برغبة منك ☐
كيف تتعرف عن آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية: عن طريق الأصدقاء ☐ التنزيل ☐

ملحق رقم03: مقياس السلوك العدواني للأطفال لأمال عبد السميع مليجي باظة

مقياس السلوك العدواني

المؤسسة:.....

تاريخ الميلاد:..... **الجنس /** ذكر–انثى

السن: .....

عزيزي التلميذ... عزيزتي التلميذة.

اقرأ هذه التصرفات بدقة...وأمام كل تصرّف من التصرفات التي تصدر عن الأطفال أربع اختيارات فحاول تحديد درجة انطباقها عليك...

مثال: ألعب كرة القدم

كثيرا	قليلا	نادرا	نادرا جدا

ضع علامة(/)في الخانة التي تنطبق عليك.

القسم الاول:

	كثيرا	قليلا	نادرا	نادرا جدا
1- أتشاجر مع زملائي في الفصل (القسم) أو المدرسة.				
2- اندفع الى الضرب سواء باليد أو الرجل أو أي شيء آخر لزملائي.				
3- أحاول تدمير ممتلكات غيري من الأطفال.				
4- أرغب في اللعب والعبث بمحتويات الفصل (القسم).				
5- أندفع لتمزيق بعض الاشياء حتى ولو كانت مهمة.				
6- أحاول ضرب زملائي بدون أن يوجهوا لي إساءة.				
7- أفضّل في أوقات الفراغ بالمدرسة مصارعة زملائي أو ملاكمتهم.				
8- أفضّل المشاجرة باليد مع التلاميذ الأقل قوة جسمانية.				
9- أندفع لتدمير محتويات ا الفصل (القسم) رغم تعرضي للعقاب المدرسي.				
10- أحصل على حقوقي بالقوة.				
11- أردّ الاساءة البدنية بأقوى منها.				
12- أفضّل مشاهدة الملاكمة والمصارعة الحرة على غيرها من الألعاب الرياضية.				
13- اردّ الاساءة اللفظية بإساءة بدنية.				
14- أفكّر في إيقاع الضرر ببعض المشرفين أو المدرسين.				

القسم الثاني:

	كثيرا	قليلا	نادرا	نادرا جدا
1- أصرخ لأسباب تافهة.				
2- أصيح برفع صوتي على زملائي الفصل (القسم) بدون سبب واضح.				
3- أميل الى تدبير خدع أو مكائد للآخرين.				
4- أستخدم الفاظا وعبارات غير محبوبة (مرغوبة) أو نابية في التعامل مع زملائي.				
5- أضحك واقهقه بصوت عالي بدون سبب يستحق ذلك.				
6- أهتف بقوة في القسم للفت انظار الآخرين إلي بدون سبب.				
7- لا أقدّم اعتذارا لزملائي إذا أسأت إليهم لفظيا .				
8- ادفع زملائي الى معاكسة المدرسين والمشرفين لفظيا.				
9- إذا اساء لي زميلي بلفظ غير مرغوب أرده بأكثر منه إساءة.				
10- أبدأ وأنا مدفوع الى التحقير اللفظي والسخرية من الزملاء.				
11- أقول بعض النكت والفكاهة بقصد السخرية.				
12- أميل الى السخرية من أراء الاخرين.				
13- ليس من السهل أن أهزم في أي مناقشة.				
14- لا أتقبل الهزيمة في الالعاب الرياضية بسهولة .				

القسم الثالث:

	كثيرا	قليلا	نادرا	نادرا جدا
1- أحاول ايقاع الضرر بالمحيطين بي بحيث لا يشعر بي أحد.				
2- اشعر بالسعادة عند رؤية مشاجرة بالضرب بين شخصين.				
3- أفضّل أفلام الحرب والعصابات والمغامرات على غيرها.				
4- اشعر بالسعادة عند رؤية المقاتلة بين الحيوانات.				
5- اغضب بسرعة إذ ضايقني أي فرد.				
6- لا أثق في المحيطين بي.				
7- أحاول صرف انتباه التلاميذ عن الاستاذ أو الاستاذة.				
8- أوجه اللوم والنقد لنفسي عن كل تصرفاتي.				
9- أوجه اللوم والنقد لنفسي عن بعض تصرفاتي.				
10- أشعر بالسعادة إذا أخطأ زميلي ووجه الاستاذ له النقد واللوم.				
11- أميل كثيرا لعمل عكس ما يُطلب مني.				
12- من السهل عليّ أن أخيف زملائي.				
13- أحب قراءة قصص المغامرات البوليسية.				
14- أتضايق من عادات المحيطين بي .				

ملحق رقم 04: جدول معايير مقياس السلوك العدواني لأمال عبد السميع مليجي باظة

درجات الخام ومايقابلها من الدرجات المعيارية المعتدلة في الدرجة الكلية لاختبار السلوك العدواني للذكور (متوسط العمر الزمني (١٢,٦٧سنة)

الدرجة الخام	الدرجة المعيارية المعدلة	الدرجة الخام	الدرجة المعيارية المعدلة	الدرجة الخام	الدرجة المعيارية المعدلة	الدرجة الخام	الدرجة المعيارية المعدلة
١	٢٧,٦	٣٠	٤٥	٥٩	٦٢,٤	٨٨	٧٩,٨
٢	٢٨,٢	٣١	٤٥,٦	٦٠	٦٣	٨٩	٨٠,٤
٣	٢٨,٨	٣٢	٤٦,٢	٦١	٦٣,٦	٩٠	٨١
٤	٢٩,٤	٣٣	٤٦,٨	٦٢	٦٤,٢	٩١	٨١,٦
٥	٣٠	٣٤	٤٧,٤	٦٣	٦٤,٨	٩٢	٨٢,٢
٦	٣٠,٦	٣٥	٤٨	٦٤	٦٥,٤	٩٣	٨٢,٨
٧	٣١,٢	٣٦	٤٨,٦	٦٥	٦٦	٩٤	٨٣,٤
٨	٣١,٨	٣٧	٤٩,٢	٦٦	٦٦,٦	٩٥	٨٤
٩	٣٢,٤	٣٨	٤٩,٨	٦٧	٦٧,٢	٩٦	٨٤,٦
١٠	٣٣	٣٩	٥٠,٤	٦٨	٦٧,٨	٩٧	٨٥,٢
١١	٣٣,٦	٤٠	٥١	٦٩	٦٨,٤	٩٨	٨٥,٨
١٢	٣٤,٢	٤١	٥١,٦	٧٠	٦٩	٩٩	٨٦,٤
١٣	٣٤,٨	٤٢	٥٢,٢	٧١	٦٩,٦	١٠٠	٨٧
١٤	٣٥,٤	٤٣	٥٢,٨	٧٢	٧٠,٤	١٠١	٨٧,٦
١٥	٣٦	٤٤	٥٣,٤	٧٣	٧٠,٨	١٠٢	٨٨,٢
١٦	٣٦,٦	٤٥	٥٤	٧٤	٧١,٤	١٠٣	٨٨,٨
١٧	٣٧,٢	٤٦	٥٤,٦	٧٥	٧٢	١٠٤	٨٩,٤
١٨	٣٧,٨	٤٧	٥٥,٢	٧٦	٧٢,٦	١٠٥	٩٠
١٩	٣٨,٤	٤٨	٥٥,٨	٧٧	٧٣,٢	١٠٦	٩٠,٦
٢٠	٣٩	٤٩	٥٦,٤	٧٨	٧٣,٨	١٠٧	٩١,٢
٢١	٣٩,٦	٥٠	٥٧	٧٩	٧٤,٤	١٠٨	٩١,٨
٢٢	٤٠,٢	٥١	٥٧,٦	٨٠	٧٥	١٠٩	٩٢,٤
٢٣	٤٠,٨	٥٢	٥٨,٢	٨١	٧٥,٦	١١٠	٩٣
٢٤	٤١,٤	٥٣	٥٨,٨	٨٢	٧٦,٢	١١١	٩٣,٦
٢٥	٤٢	٥٤	٥٩,٤	٨٣	٧٦,٨	١١٢	٩٤,٢
٢٦	٤٢,٦	٥٥	٦٠	٨٤	٧٧,٤	١١٣	٩٤,٨
٢٧	٤٣,٢	٥٦	٦٠,٦	٨٥	٧٨	١١٤	٩٥,٤
٢٨	٤٣,٨	٥٧	٦١,٢	٨٦	٧٨,٦	١١٥	٩٦
٢٩	٤٤,٤	٥٨	٦١,٨	٨٧	٧٩,٢		

الدرجات الخام وما يقابلها من الدرجات المعيارية المعدلة فى الدرجة الكلية لاختبار السلوك العدوانى للاناث متوسط العمر زمنى (١١,٥)

الدرجة الخام	الدرجة المعيارية المعدلة	الدرجة الخام	الدرجة المعيارية المعدلة	الدرجة الخام	الدرجة المعيارية المعدلة	الدرجة الخام	الدرجة المعيارية المعدلة
١٠	٣٥,٥	٢٧	٤٩	٦٤	٦٢,٥	٩١	٧٦
١١	٣٦	٢٨	٤٩,٥	٦٥	٦٣	٩٢	٧٦,٥
١٢	٣٦,٥	٢٩	٥٠	٦٦	٦٣,٥	٩٣	٧٧
١٣	٣٧	٤٠	٥٠,٥	٦٧	٦٤	٩٤	٧٧,٥
١٤	٣٧,٥	٤١	٥١	٦٨	٦٤,٥	٩٥	٧٨
١٥	٣٨	٤٢	٥١,٥	٦٩	٦٥	٩٦	٧٨,٥
١٦	٣٨,٥	٤٣	٥٢	٧٠	٦٥,٥	٩٧	٧٩
١٧	٣٩	٤٤	٥٢,٥	٧١	٦٦	٩٨	٧٩,٥
١٨	٣٩,٥	٤٥	٥٣	٧٢	٦٦,٥	٩٩	٨٠
١٩	٤٠	٤٦	٥٣,٥	٧٣	٦٧	١٠٠	٨٠,٥
٢٠	٤٠,٥	٤٧	٥٤	٧٤	٦٧,٥	١٠١	٨١
٢١	٤١	٤٨	٥٤,٥	٧٥	٦٨	١٠٢	٨١,٥
٢٢	٤١,٥	٤٩	٥٥	٧٦	٦٨,٥	١٠٣	٨٢
٢٣	٤٢	٥٠	٥٥,٥	٧٧	٦٩	١٠٤	٨٢,٥
٢٤	٤٢,٥	٥١	٥٦	٧٨	٦٩,٥	١٠٥	٨٣
٢٥	٤٣	٥٢	٥٦,٥	٧٩	٧٠	١٠٦	٨٣,٥
٢٦	٤٣,٥	٥٣	٥٧	٨٠	٧٠,٥	١٠٧	٨٤
٢٧	٤٤	٥٤	٥٧,٥	٨١	٧١	١٠٨	٨٤,٥
٢٨	٤٤,٥	٥٥	٥٨	٨٢	٧١,٥	١٠٩	٨٥
٢٩	٤٥	٥٦	٥٨,٥	٨٣	٧٢	١١٠	٨٥,٥
٣٠	٤٥,٥	٥٧	٥٩	٨٤	٧٢,٥	١١١	٨٦
٣١	٤٦	٥٨	٥٩,٥	٨٥	٧٣	١١٢	٨٦,٥
٣٢	٤٦,٥	٥٩	٦٠	٨٦	٧٣,٥	١١٣	٧٨
٣٣	٤٧	٦٠	٦٠,٥	٨٧	٧٤	١١٤	٨٧,٥
٣٤	٤٧,٥	٦١	٦١	٨٨	٧٤,٥	١١٥	٨٨
٣٥	٤٨	٦٢	٦١,٥	٨٩	٧٥		
٣٦	٤٨,٥	٦٣	٦٢	٩٠	٧٥,٥		

قائمة الأساتذة المحكمين لاستمارة الالعاب الالكترونية

اسم الاستاذ	الدرجة العلمية	الامضاء
شهري توفيق	دكتوراه	
واكد رابح	أستاذة محاضرة أ	
حميدة زهرة	أستاذة محاضرة أ	
نوازي فضيلة	أستاذة صاحفوقي	
باذو مفيدة	أستاذ مساعد ب	
رباحي سعاد	أستاذ محاضر - أ	