الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة 8 ماي 1945 قالمـــة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم النفس

ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس

دراسة ميدانية بمتوسطة بن عيش صالح هواري بومدين -قالمة-

مذكرة مكملة لنيل شهـــادة الماســـتر تخصص علم النفس المدرسي

من إعداد الطالبة:

-بولبدة لندة

-بلهاين شيماء

تحت إشراف الأستاذة:

–عريبي سعيدة

أعضاء لجنـــة المناقشـــة:

الاسم واللقب	الرتبة العلمية	الجامعة	الصفة
بهتان عبد القادر	أستاذ محاضر–أ-	جامعة 8 ماي 1945 قالمة	رئيسا
عريبي سعيدة	أستاذ محاضر–ب-	جامعة 8 ماي 1945 قالمة	مشرفا، مقررا
قدور كمال	استاذ محاضر–ب-	جامعة 8 ماي 1945 قالمة	عضوا مناقشا

السنة الجامعية: 2021-2022

بسم الله الرحمان الرحيم

(يرفع الله الذين امنوا منكم والذين أوتوا العلم درجات والله بما تعملون خبير)

سورة المجادلة : الآية 11

شكر وتقدير

الحمد الله والصلاة والسلام على اشرف الأنبياء والمرسلين النبي المعلم الأمين محمد بن عبد الله عليه أفضل الصلاة والتسليم وعلى آله وصحبه أجمعين ، بداية الحمد والشكر لله تعالى الذي وفقنا وافرغ علينا جهدا لإتمام هذا العمل ، ويشرفنا أن نوجه كلمة شكر وتقدير لأستاذتنا الكريمة " عريبي سعيدة " حفظها الله التي لم تبخل علينا قط بتوجيهاتها الرشيدة وأرائها السديدة ، وسعة صدرها في تقبل كل تساؤلاتنا والإجابة الشافية الوافية عليها .

كما نتقدم بجزيل الشكر والامتنان إلى كل أساتذة قسم علم النفس الذين لم يبخلوا علينا في اختيار وضبط أدوات الدراسة .

كما نتوجه بخالص الشكر والتقدير لكل من قدم لنا المساعدة في الحصول على المعلومات

و إلى والدينا وجميع عائلتنا وجميع الزميلات وكل من دعمنا في هذا العمل ولو بالكلمة الطيبة والابتسامة العطرة فلهم جزيل الشكر والتقدير والامتنان

ملخص الدراسة :

يتمحور موضوع الدراسة حول ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس

وهدفت الدراسة إلى مجموعة من الأهداف وتمثلت في :

- محاولة الكشف عما إذا كانت هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس.
- الكشف عن وجود أو عدم وجود فروق في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغيري الجنس والسن .
- الكشف عن وجود أو عدم وجود فروق في مستوى السلوك العدواني حسب متغيري الجنس والسن .

و لتحقيق أهداف الدراسة المرجوة تم اعتماد المنهج الوصفي الارتباطي لملائمته لموضوع الدراسة .

كما تم الاستعانة بمجموعة من أدوات جمع البيانات تمثلت في المقابلة واستبيان الألعاب الإلكترونية ومقياس السلوك العدواني ، وهذا بتطبيقهم على عينة قوامها 70 مفردة من المراهقين المتمدرسين في متوسطة الشهيد بن عيش صالح في بلدية هواري بومدين ولاية قالمة . كم تم معالجة وتحليل نتائج الدراسة بالاستعانة بالأساليب الإحصائية التالية : النسب المئوية ، والتوزيع التكراري ، المتوسط الحسابي ، الانحراف المعياري ، اختبار" ت " ، ومعامل الثبات "ألفا كرونباخ" ، "واختبار ANOVA" ، وقد تم حساب ذلك من خلال الاستعانة بالحزمة الإحصائية SPss .

وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج تمثلت في :

- وجود علاقة إرتباطية في ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس .
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس .
- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير العمر.
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني حسب متغير الجنس .
- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني حسب متغير العمر.

الكلمات المفتاحية : الألعاب الالكترونية , السلوك العدواني , المراهقة .

Summary of the study

The topic of the studyrevolvesaround the practice of electronicgames and theirrelationship to aggressivebehavior in the adolescent student. The study aimed at a set of objectives: Trying to revealwhe therthereis a relation ship between the practice of electronic games and aggressive behavior in the adolescent student .

Detecting the existence or absence of differences in the practice of electronic games according to gender and age variables. Detecting the existence or absence of differences in the level of aggressive behavior according to gender and age variables. In order to achieve the objectives of the study, the descriptive and associative approach wasad opted to suit the subject of the study.

A set of data collection tool swasal soused, such as the interview, the electronic games questionnaire and the measure of aggressive behavior, by applying them to a sample of 70 individuals from adolescents enrolled in the average martyr bin Aish Saleh in the municipality of HawariBoumediene in the province of Guelma .

The results of the study were also processed and analyze dusing the following statistical methods : percentages, frequency distribution, arithmetic mean, standard deviation, « T » test, « Cronbach's Alpha » stability coefficient, « ANOVA test, and how much the statistical package SPSS wasused.

The study reached a set of results : There is a correlation in the practice of electronic games and aggressive behavior in the teenage student . There are statistically significant differences in the practice of electronic games according to the gender variable.

There are no statistically significant differences in the practice of electronic games according to the age variable. There are statistically significant differences in the level of aggressive behavior according to the gender variable. There are no statistically significant differences in the level of aggressive behavior according to the age variable.

Ky words : Electronic games , Agressive behavior , adolescence .

فهرس المحتويات

فهرس المحتويات

المواضيع	رقم الصفحة
البسملة والآية الكريمة	
شكر وتقدير	
قائمة الجداول	
قائمة الأشكال	
مقدمة	أ-ب
الفصل التمهيدي : مدخل الدراسة	
الإشكالية	02
أهداف الدراسة	04
أهمية الدراسة	04
دوافع اختيار الموضوع	04
تحديد مصطلحات الدراسة	05
الدراسات السابقة	6
الفصل الثاني : الألعاب الالكترونية	

تمهيد	16
➢ اللعب	16
1- مفهوم اللعب	16

2- أنواع اللعب	17
3- سمات اللعب	18
4- وظائف اللعب	18
5- نظريات اللعب	19
➢ الألعاب الالكترونية	21
1- نشأة الألعاب الالكترونية	22
2- مفهوم الألعاب الالكترونية	23
3- أنواع الألعاب الالكترونية	24
4- أسباب اللجوء للألعاب الالكترونية	24
5- المراهق والألعاب الالكترونية	25
6- ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية	25
خلاصة	28
الفصل الثالث : السلوك العدواني	
تمهيد	30
1- تعريف السلوك العدواني	31
2- بعض المصطلحات المرتبطة بالسلوك العدواني	32
3- عوامل وأسباب السلوك العدواني	32
4- تصنيف السلوك العدواني	34
5- مظاهر السلوك العدواني	35
6- النظريات المفسرة للسلوك العدواني	36

7- السلوك العدواني في مرحلة المراهقة	41
8- الأسلوب الأمثل لتوجيه وإرشاد المراهق العدواني	42
خلاصة	43
الفصل الرابع : المراهقة	
تمهيد	44
1- مفهوم المراهقة	44
2- مراحل المراهقة	45
3- أنواع المراهقة	46
4- الفرق بين المراهقة والبلوغ	47
5- أهمية مرحلة المراهقة	48
6- خصائص المراهقة	48
7- حاجات المراهقين	49
8- مشكلات المراهقة	50
9- أسباب مشكلات المراهقة	52
10- نظريات تفسير المراهقة	52
خلاصة	57
الفصل الخامس: الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية	
تمهيد	59
1- الدراسة الاستطلاعية	59
2- منهج الدراسة	60
3- مجالات الدراسة	60

3 -1- المجال المكاني	60
3 -2- المجال الزماني	60
3-3- المجال البشري	61
4- عينة الدراسة	61
5- أدوات جمع البيانات	67
6- أساليب المعالجة الإحصائية	70
خلاصة	71
الفصل السادس : عرض وتفسير ومناقشة نتائج الدراسة	
تمهيد	73
1- عرض نتائج الدراسة	73
1-1- عرض النتائج العامة لاستجابات أفراد العينة على كل بنود استبيان الألعاب الالكترونية	73
1-2- عرض النتائج العامة لاستجابات أفراد العينة نحو كل بنود مقياس السلوك العدواني	80
2- اختبار الفرضيات على ضوء النتائج	85
2-1- اختبار الفرضية العامة	85
2-2- اختبار الفرضية الجزئية الأولى	86
2-3- اختبار الفرضية الجزئية الثانية	86
2-4- اختبار الفرضية الجزئية الثالثة	86
2-5- اختبار الفرضية الجزئية الرابعة	86
3- تفسير ومناقشة النتائج على ضوء الفرضيات والدراسات السابقة	87
3-1- تفسير ومناقشة نتائج الفرضية العامة	87
3-2- تفسير ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الأولى	88

3-3- تفسير ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثانية	88
3-4- تفسير ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثالثة	89
3-5- تفسير ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الرابعة	89
خاتمة	91
توصيات الدراسة	93
قائمة المراجع	95
قائمة الملاحق	-

قائمة الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
01	يبين توزيع أفراد العينة حسب الجنس	62
02	يمثل توزيع أفراد العينة حسب السن	63
03	يمثل توزيع أفراد العينة حسب الوضع الاجتماعي	64
04	يمثل توزيع أفراد العينة حسب مكان السكن	65
05	يمثل توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي	66
06	يوضح الاتساق الداخلي بين بنود استبيان الألعاب الالكترونية	68
07	يمثل معامل ثبات ألفا كرونباخ لبنود استبيان الألعاب الالكترونية	69
08	يوضح البنود السالبة والموجبة لمقياس السلوك العدواني	69
09	يوضح امتلاك المراهق أجهزة الكترونية	73
10	يوضح نوع الوسائل الالكترونية التي يمتلكها المراهق	73
11	يوضح أوقات ممارسة المراهق للألعاب الالكترونية	74
12	يوضح عدد الساعات التي يقضيها المراهق يوميا في لعب الألعاب الالكترونية	74
13	يوضح وقت اللجوء للألعاب الالكترونية	74
14	يوضح سبب الانجذاب للألعاب الالكترونية	75
15	يوضح نوع الألعاب الالكترونية المفضلة	75
16	يوضح سبب لعب الألعاب الالكترونية	76
17	يوضح نوع الشعور أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية	76

18	يوضح مكان اللعب بالألعاب الالكترونية	76
19	يوضح الأساس الذي يختار على أساسه المراهق ألعابه المفضلة	77
20	يوضح أي الجنسين يفضل المراهق أن يكون بطله	77
21	يوضح الأساس الذي يختار عليه المراهق بطله المراهق	77
22	يوضح بما يتميز بطل المراهق المفضل	78
23	يوضح هل يقلد المراهق بطله المفضل	78
24	يوضح المجال الذي يقلد المراهق بطله المفضل	78
25	يوضح هل يقلد المراهق لعبته المفضلة في الواقع	79
26	يوضح على من يقوم المراهق بتطبيق لعبته المفضلة	79
27	يوضح رسم المراهق صورة بطله المفضل أو الرمز الخاص به على جسده	79
28	يوضح استجابات أفراد عينة الدراسة على بنود مقياس السلوك العدواني	80
29	يوضح العلاقة بين الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني	85
30	يوضح نتائج اختبار T test للفرضية الجزئية الأولى	85
31	يوضح اختبار ANOVA للفرضية الجزئية الثانية	86
32	يوضح نتائج اختبار T test للفرضية الجزئية الثالثة	86
33	يوضح نتائج اختبار ANOVA للفرضية الجزئية الرابعة	87

قائمة الأشكال

رقم الشكل	عنوان الشكل	رقم الصفحة
01	أعمدة بيانية تعبر عن توزيع أفراد العينة حسب الجنس	62
02	أعمدة بيانية تعبر عن توزيع أفراد العينة حسب السن	63
03	أعمدة بيانية تعبر عن توزيع أفراد العينة حسب الوضع الاجتماعي	64
04	أعمدة بيانية تعبر عن توزيع أفراد العينة حسب مكان السكن	65
05	أعمدة بيانية تعبر عن توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي	66

مقدمـــة

مقدمة

تعتبر مرحلة المراهقة من أهم المراحل العمرية التي يمر بها الفرد، نظرا لما تتميز به هذه المرحلة من كل المظاهر النمائية سواء الفيزيولوجية أو العقلية أو الانفعالية وما إلى ذلك. في تعتبر فاصلا بين الطفولة والرشد وكذا تعتبر مرحلة المراهقة الفترة التي يكتمل فيها نمو الفرد.

ونظرا لصعوبة هذه المرحلة فالمراهقون يتطلبون عناية خاصة من طرف الوالدين والمعلمين والى كل من يشرف على تربية المراهق، وللمراهقة العديد من الحاجات الضرورية التي ينبغي توفيرها للمراهق ويجب مراعاتها كالحاجة إلى الشعور بالانتماء والحاجة إلى الأكل والحاجة إلى الترفيه واللعب، وهذا الأخير يعتبر من أهم الحاجات التي تساهم في نمو المراهق نموا متكاملا.

فاللعب يعتبر سلوك فطري وجزءا من وسائل التكوين العام للإنسان، ومنه لابد للمراهق أن يلعب ويمرح حتى ينمو نموا متكاملا ويكون له توازن نفسي من خلال انه أثناء اللعب يفرغ الطاقة الكامنة في جسمه خاصة في هذه المرحلة المهمة من حياته. فنجد المراهق يتجه للألعاب الالكترونية ليجد فيها مفر للهروب من الضغوطات التي تواجهه في هذه المرحلة من حياته، وتذهب عليه الملل.

وتعتبر الألعاب الالكترونية مفهوما جديدا وتكنولوجيا لمفهوم اللعب فبعد أن كان المراهقون يلعبون بالجري والسباق والصراخ أصبحوا اليوم يلعبون عبر الهواتف النقالة والحواسيب وغيرها من الأجهزة الالكترونية التي انتشرت في القرن 21.

وهناك العديد من أنواع الألعاب الالكترونية التي ساهمت في جذب انتباه المراهقون لها كالعاب الذكاء ونجد فيها العاب الألغاز والعاب المغامرات والتفكير، وأيضا نجد الألعاب الرياضية كلعب مباراة كرة قدم في الهاتف ونجد أيضا الألعاب القتالية التي شهدت توافدا للعديد من المراهقين والشباب عليها لما فيها من إثارة كبيرة. فأصبح المراهق ينجذب لها لإفراغ طاقته ورغباته التي لا يستطيع تحقيقها في الواقع المعاش.

وبالنظر لهذا الإقبال الكبير على هذه الألعاب الالكترونية لوحظ في الآونة الأخيرة من قبل العديد من الباحثين تغيرا كبيرا في سلوكيات المراهقين وخاصة في المؤسسات التعليمية وخاصة سلوكيات العنف باختلاف أنواعه من عنف مادي ولفظي وما إلى ذلك.

وهذا الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية والإقبال المتزايد عليها من طرف المراهقين أثار شكوك العديد من الباحثين والمربين على أن الألعاب الالكترونية قد تكون سبب من أسباب العدوان لدى المراهقين.

وتأسيسا على ما تم ذكره ونظرا للانتشار الواسع لهذه الظاهرة الالكترونية الحديثة وخاصة في أوساط المراهقين سعينا في دراستنا المعنونةكالتالي «ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس " إلى معرفة ما إذا كان هناك علاقة للألعاب الالكترونية في ظهور السلوك العدواني في أوساط المراهقين.

ولتحقيق هذا الهدف الرئيسي قسمنا دراستنا إلى ستة فصول وتمثلت في:

الفصل الأول: مشكلة الدراسة ومنطلقاتها

وتناولنا فيه طرح لإشكالية الدراسة بوضعنا لتساؤل عام كما انبثقت منه مجموعة من الأسئلة الفرعية، وكذا تطرقنا في هذا الفصل إلى وضع فرضيات مؤقتة تم التحقق منها تطبيقيا، كما وضعنا مجموعة من الأهداف التي سعينا إلى تحقيقها في هذه الدراسة، وقمنابتوضيح أهم الدوافع التي دفعتنا لاختيار موضوع الدراسة، كما حددنا أهمية الموضوع المدروس، وقمنا بتحديد مصطلحات الدراسة، ودعمنا دراستنا بمجموعة من الدراسات السابقة وقمنا بالتعقيب عليها وذكر أهم النقاط التي استفادت منها الدراسة الحالية من الدراسات السابقة.

الفصل الثاني: الألعاب الالكترونية

قمنا أولا بتقديم لمحة عن مفهوم اللعب وأنواعه وسماته وتحدثنا عن أهم وضائق اللعب كما قمنا بذكر بعض النظريات المفسرة للعب، وبعدها تطرقنا إلى نشأة الألعاب الالكترونية، ومفهومها وأنواعها كما ذكرنا أهم الأسباب التي ساهمت في اللجوء للألعاب الالكترونية كما تحدثنا عن علاقة المراهق والألعاب الالكترونية، وفي الأخير ذكرنا بعض ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية وخلاصة للفصل.

الفصل الثالث: السلوك العدواني

تطرقنا في هذا الفصل إلى تعرف السلوك العدواني وبعض المصطلحات المرتبطة به، كما وضعنا أهم التصنيفات للسلوك العدواني وأشرنا إلى أسبابه ومختلف مظاهره، كما ذكرنا العديد من النظريات المفسرة للسلوك العدواني، وقمنا بإشارة إلى السلوك العدواني في مرحلة المراهقة وفي الختام وضعنا بعض الأساليب للتعامل وإرشاد المراهق العدواني وخلاصة للفصل.

الفصل الرابع: المراهقة

تناولنا في هذا الفصل مفهوم لمصطلح المراهقة ومراحل المراهقة وأنواعها والفرق بينها وبين البلوغ، كما تحدثنا عن أهميته المراهقة وخصائصها واهم حاجات المراهقين، وتطرقنا أيضا في هذا الفصل إلى أهم أسباب مشكلات المراهقة والنظريات المفسرة لها وخلاصة للفصل.

الفصل الخامس: الإجراءات المنهجية للدراسة

تطرقنا فيه إلى الدراسة الاستطلاعية، وقمنا بتحديد منهج الدراسة الملائم ومجلات الدراسة، وحددنا عينة الدراسة والأدوات والأساليب الإحصائية التي استخدمناها في الدراسة

الفصل السادس: عرض وتفسير ومناقشة النتائج

قمنا بعرض النتائج العامة لاستجابات أفراد العينة لاستبيان الألعاب الالكترونية ومقياس السلوك العدواني، وقمنا باختبار الفرضيات على ضوء النتائج (الفرضية العامة والفرضيات الجزئية)، وقمنا بمناقشة النتائج على ضوء الفرضيات والدراسات السابقة للفرضية العامة والفرضيات الجزئية، قمنا بوضع مجموعة من التوصيات وفي الأخير خاتمة وقائمة المراجع وقائمة الملاحق.

الفصل التمهيدي: مشكلة الدراسة ومنطلقاتها

1- الإشكالية
2- أهداف الدراسة
3- دوافع اختيار موضوع الدراسة
4- أهمية الدراسة
5- تحديد مصطلحات الدراسة
6- الدراسات السابقة
7- التعقيب على الدراسات السابقة

1- إشكالية الدراسة

شهد العالم في الآونة الأخيرة تقدما مذهلا والعديد من التطورات في شتى المجالات وخاصة في مجال الرقمنة والإلكترونيات الحديثة، منها تطور الهواتف النقالة بكل أنواعها وأحجامها واختراع الألواح الذكية وأيضا الحواسيب وما إلى ذلك.

هذا التقدم الكبير ساهم بدوره في ظهور ظاهرة تكنولوجية جديدة غزت العالم وأثرت في كل فرد من جميع أنحاء العالم ، هذه الظاهرة غيرت في مفهوم اللعب التقليدي عندما كان مرتبطا بلعب الدمى والحجارة والعديد من الألعاب المختلفة، فاليوم أصبح اللعب الكترونيا أي يتم عن طريق الوسائل الالكترونية من هواتف وحواسيب والعديد من الوسائل التكنولوجية التي ساهمت في انتشار هذه الألعاب التي يطلق عليها بالألعاب الالكترونية أو العاب الفيديو ، والتي أصبحت حاليا محل أنظار العديد من الباحثين نظرا للتطور المذهل الذي تشهده في السنوات الأخيرة ، فقد مست حياة اغلب الأشخاص وكل الفئات وخاصة فئة المراهقين ، باعتبارهم الفئة الأكثر اندفاعية وفضولا لاكتشاف كل ما هو جديد والاطلاع عليه ، فقد أصبح المراهق يقضي معظم أوقاته أمام الوسائل التكنولوجية العديدة التي عرفها العالم والتي ربما جعلت حياته أكثر متعة في العديد من المجالات المختلفة في حياته وخاصة في مجال اللعب فقد تطورت وتنوعت حتى أصبحت تجذب عددا كبيرا من المراهقين. وتعتبر فترة المراهقة من أهم الفترات واهم المراحل في نمو الفرد لما تشهده من تغيرات جسدية ونفسية ونموا انفعاليا وعقليا .فهي تعتبر المرحلة التي يكتمل فيها نمو الفرد وأيضا تتميز بظهور الانفعالات والتقلبات المزاجية وبالتالي تجعله يواجه صعوبات في تكيفه مع محيطه الخارجي وهذا ما يؤدي إلى حدوث صراعات داخلية وخارجية تجعل المراهق يبحث عن بدائل تشعره بالراحة وتلبي حاجاته وتملأ أوقات فراغه وتتيح له التعبير عن مكنوناته دون خوف أو قلق أو حياء , وهنا تظهر الألعاب الالكترونية كأفضل البدائل التي يختارها المراهق .**(عقيب , لراري , 2019/2018 , ص 14)** . مما جعل المراهق يقبل عليها بشكل يومي دون ملل ولا كلل إذ لا نجد أي مركزا للألعاب خالي منها بل لا نكاد نجد منزلا خاليا منها تقريبا .

ومنذ ظهور الألعاب الالكترونية كان العالم العربي واحدا من أكثر المجتمعات المستهلكة لهذه الألعاب فقد نشرت رويترز في عام 2012 تقريرا ذكرت فيه أن 60 % من مجمل 350 عربي كان لديهم إقبالا كبيرا على الألعاب الالكترونية و هم الشباب الأقل من 25 سنة ، كما أظهرت الإحصائيات الأخيرة لسنة 2017 أن السوق العربية الالكترونية قد ارتفعت بمعدل كبير ومازالت تتنبأ بمزيد من الصعود . **(العشران , 2019 , ص 165)**

كما أوضحت دراسة قام بها النفعي سنة 2009 أن حجم إنفاق الفرد السعودي على ألعاب الترفيه الالكترونية بلغ 400دولار شهريا فأكثر، وان السوق السعودي يستوعب ما يقارب 3 ملايين لعبة الكترونية في العام الواحد.**(احمد , 2020 , ص 886)** .

وتختلف الألعاب الالكترونية من نوع لآخر منها ما هو تعليمي ومنها أيضا العاب أإستراتيجية ورياضية دون أن ننسى أهم الأنواع وأكثرها انتشارا وهي الألعاب الالكترونية القتالية والتي تحتوي على نسبة إثارة عالية ساهمت وبشكل كبير في جذب المراهقين لها . فقد أشارت دراسة حول نفس الموضوع أن نسبة 89 % من الألعاب الالكترونية تحتوي على مشاهد العنف وان نصف الألعاب ذات مستوى عنيف . **(سلامي ، 2015/2014 ، ص 88)**. وحسب موقع Statista الذي يقوم بإحصائيات عالمية حول مواضيع مختلفة في كل المجالات ، توضح إحصائية خاصة بالوقت المقضي في الألعاب الالكترونية حسب نوعها زيادة بنسبة 30 % في فئة العاب القتال ، وزيادة بنسبة 24 % في فئة الألعاب الجماعية عبر الشبكةوهذا منذ فرض الحجر الصحي .**(قلقول ، عبد النور،2021 ، ص 5)** . وهذا ما قد يجعل لهذه الألعاب تأثيرا سلبيا على سلوكيات المراهق ولاسيما السلوكيات العدوانية التي انتشرت كثيرا في الآونة الأخيرة وخاصة في المدارس ومنه نطرح التساؤل التالي :

- هل توجد علاقة إرتباطية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس ؟

وانبثقت عنه التساؤلات الفرعية التالية :

- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس تعزى إلى متغير الجنس ؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس تعزى إلى متغير السن؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس تعزى إلى متغير الجنس ؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس تعزى إلى متغير السن؟

وكإجابات مبدئية ومؤقتة على هذه التساؤلات قمنا بصياغة الفرضيات التالية :

الفرضية العامة

- توجد علاقة ارتباطية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس .

الفرضيات الجزئية

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير الجنس .
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير السن .

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير الجنس .
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير السن.

2- أهداف الدراسة

إن لكل دراسة أهداف تنطلق منها وتسعى من خلالها للوصول إلى النتائج المرجوة وتكمن أهداف دراستنا الحالية في :

- محاولة الكشف عما إذا كان هناك ارتباط بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس.
- الكشف عن مدى وجو د فروق في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس بالنظر لمتغير الجنس .
- الكشف عن مدى وجود فروق في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير العمر .
- الكشف عن جود مدى وفروق في مستوى السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير الجنس.
- الكشف عن مدى وجود فروق في مستوى السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير العمر .
- التحقق من صدق وثبات استبيان الالعاب الالكترونية

3- دوافع اختيار الموضوع

تكمن الجوانب المهمة التي دفعتنا لاختيار هذا الموضوع في ما يلي :

- قابلية الموضوع للدراسة العلمية
- تنامي وتفاقم ظاهرة الألعاب الالكترونية في المجتمع .
- الرغبة في التميز نظرا لقلة الدراسات الأكاديمية التي تتناول الألعاب الالكترونية (في حدود اطلاعنا) و الاستخدام المتزايد لها في أوساط المراهقين خاصة .
- إمكانية التأثير السلبي للألعاب الالكترونية على سلوكيات المراهق المتمدرس .
- انتشار مظاهر العنف و العدوان وخاصة في المؤسسات التربوية التي قد يكون سببها الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية
- كون الموضوع بالغ الأهمية لكنه غائب عن الأنظار وخاصة من طرف الوالدين والباحثين
- حاجة الوالدين والأسر للتوعية من مخاطر هذه الألعاب .

4- أهمية الدراسة

تكمن أهمية هذه الدراسة في الجوانب التالية :

- تناولها لمرحلة عمرية هامة وحساسة وهي مرحلة المراهقة
- تسليط الضوء على ظاهرة منتشرة وبكثرة وهي الألعاب الالكترونية باعتبارها ظاهرة جديدة لحد ما ناتجة عن التقدم التكنولوجي
- محاولة لفت انتباه الأسر إلى مخاطر الألعاب الالكترونية على الأبناء
- تناولها لظاهرة السلوك العدواني المنتشر بكثرة وخاصة لدى فئة المراهقين الذين هم عينة الدراسة .

5- تحديد مفاهيم الدراسة

ممارسة الألعاب الالكترونية

- **الممارسة لغة** : ورد في معجم احمد الفراهيدي : مرس و رجل مرس و شديد الممارسة وذو قوة .
والمرس كالمرث ومرتث دواء في الماء مرسته وأمترسته الألسن في الحصومات ,اخذ بعضها بعضا ,وفحل مرس ومراس وهو ذو المراس الشديد والمرس السير الدائم . (الفراهيدي , 2003 , ص ص 133 _ 134) .
ورد في حديث حيفان، أما بنو فلان فحسك أمراس , جمع مرس بكسر الراء ، وهو الشديد الذي مارس الأمور وجربها ومنه حديث وحشي في مقتل حمزة رضي الله عنه ، فطلع على رجل حذر مرس أي شديد مجرب للحروب .(ابن منظور , ص 215)
- **الألعاب لغة**: لعبة جمع لعب، اسم من اللعب ما يلعب به كالشطرنج والنرد وغيرها ، دمية يلعب بها الأطفال . (همال , 2012/2011 , ص 16)

مفهوم ممارسة الألعاب الالكترونية

إجرائيا : وهي الألعاب التي توجد على هيئة رقمية ويمارسها المراهق المتمدرس باستعمال وسائل الكترونية عديدة مثل اللوحات الذكية والهاتف النقال أو الحاسوب وتوجد لها عدة أنواع منها العاب قتالية والرياضية والعاب إستراتيجية وغيرها ويمكن قياسها كميا عن طريق أداة الدراسة الحالية .

السلوك العدواني

- **السلوك لغة** : سلك , يسلك ، سلكا أو سلوكا ، المكان أو به أو فيه دخل فيه ، واتبعه الشيء في الشيء ادخله في سلك الخيط في الإبرة ، المكان أو به المكان ادخله فيه سلك تسليكا ،المكان أو به أو فيه أو عليه ادخله فيه . (جبران ,1992 , ص448)
- **العدوان لغة** : مص ، عدا ، الظلم الخالص ، نزعة نفسية لإثبات الذات والمبادئ ، لا عدوان علي , لا سبيل علي وورد أيضا عدى عليه ، ظلم عليه سرق ماله ، العدو ، المعادي ،الخصم ، جمع أعداد ، عاد . (جبران , (1992) , ص 543)

تعريف السلوك العدواني :

- **إجرائيا** : وهو ذلك السلوك الذي يتسبب به المراهق المتمدرس بالضرر للآخرين أو لنفسه، وقد يكون لفظيا مثل الشتم أو ماديا عن طريق الضرب والتكسير والتخريب ويمكن قياسه كميا باستخدام مقياس السلوك العدواني المستخدم في هذه الدراسة .

6- الدراسات السابقة :

اولا الدراسات الجزائرية :

➢ **دراسة شايب أميرة وآخرون (2020) :**

- **موضوع الدراسة** : اثر إدمان الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق - لعبة pubgنموذجا -
- **أهداف الدراسة** :

هدفت هذه الدراسة إلى :

- التعرف على اثر إدمان الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق .
- التعرف على اثر لعبة pubg الالكترونية على سلوك المراهق .

- **منهج الدراسة** :

تم الاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي .

- **عينة الدراسة** :

تكونت عينة الدراسة من 60 مراهقا لاعبا للعبة البوبجيالالكترونية .

- **الأدوات و الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة :**

تم استخدام الأدوات التالية في الدراسة :

- استبيان خاص بموضوع الدراسة ولعبة البوبجي من إعداد الباحثات
- كما تم استخدام الاختبار "ت" ومعامل ارتباط ألفا كرونباخ
- المتوسط الحسابي والانحراف المعياري.

- **نتائج الدراسة :**

وتوصلت الدراسة إلى وجود :

- تأثير للعبة البوبجي سلبا على المراهق وخاصة في المجال الدراسي والاجتماعي وأيضا مجال العنف والعدوان .

➢ **دراسة حياة بوبلوطة و سلمى طالبي (2019/ 2020) :**

- **موضوع الدراسة** : "علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني لدى التلميذ المتمدرس " .
- **أهداف الدراسة** :

هدفت الدراسة إلى :

- إظهار العلاقة بين الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى التلميذ المتمدرس .

- **منهج الدراسة :**

تم اعتماد المنهج الوصفي التحليلي في هذه الدراسة .

- **عينة الدراسة :**

تكونت عينة الدراسة من 30 تلميذ من متوسطة بلدية جيجل .

- **الأدوات و الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة :**
  - استخدمت الباحثتان الملاحظة والاستمارة .
  - وتم استخدام الأسلوب الكمي والكيفي وحساب النسبي المئوية .
- **نتائج الدراسة :**

توصلت الدراسة إلى :

- وجود علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف المادي .
- وعدم وجود علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف الغير المادي .

➢ **دراسة موساوي ثلجة (2019/ 2020):**

- **موضوع الدراسة** : "ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى المراهق "
- **أهداف الدراسة :**

هدفت الدراسة إلى :

- معرفة العلاقة بين الألعاب الالكترونية وظهور العنف لدى المراهقين .
- معرفة إذا كانت السلوكيات الموجودة لدى المراهق هي انعكاس للتغذية التي أخذها من الألعاب الالكترونية .

- **منهج الدراسة :**

اتبعت الباحثة في دراستها المنهج الوصفي التحليلي .

- **عينة الدراسة :**

تكونت عينة الدراسة من 120 مراهقا .

- **الأدوات المستخدمة في الدراسة :**
  - اعتمدت الدراسة في جمع البيانات على وسيلة الاستبيان .
- **نتائج الدراسة :**

خلصت الدراسة إلى مجموعة من النتائج تتمثل في :

- إن للألعاب الالكترونية دور في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهق .

➢ **دراسة مريم قويدر (2011 / 2012):**

- **موضوع الدراسة** : " اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال "
- **أهداف الدراسة** :

هدفت الدراسة إلى :

- الاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية بين أوساط الأطفال الجزائريين .
- معرفة مدى تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال في الجزائر العاصمة .

- **منهج الدراسة** :

اتبعت الدراسة المنهج المسحي .

- **عينة الدراسة** :

تكونت الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين .

- **أدوات الدراسة والأساليب الإحصائية المستعملة** :

استخدمت الباحثة في الدراسة

- الاستمارة والمقابلة والملاحظة .
- واستخدمت الأساليب الإحصائية التالية : التكرارات , النسب المئوية , المتوسط الحسابي والانحراف المعياري .

- **نتائج الدراسة** :

توصلت الدراسة إلى :

- تمتع الأطفال الجزائريين بقدر كبير من الحرية في شراء وممارسة الألعاب الالكترونية مع مراقبة وتوجيه وإرشاد الأولياء في ذلك .
- للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل .

الدراسات العربية

- **دراسة ليندا سليمان البدر (2020)**

- **موضوع الدراسة** : العلاقة بين الإدمان على العاب الانترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية الخاصة في محافظة العاصمة "عمان "
- **أهداف الدراسة** :

إن الهدف الرئيسي لهذه الدراسة هو :

- الكشف عن درجة إدمان طلبة الجامعات الأردنية على العاب الانترنت .

- **منهج الدراسة** :

اعتمدت الدراسة في تحقيق أهدافها على المنهج الوصفي .

- **عينة الدراسة :**

تكونت عينة الدراسة من (375) طالب من الذكور والإناث من طلاب جامعة الإسراء وجامعة الزيتونة .

- **أدوات الدراسة والأساليب الإحصائية المستعملة :**
  - استخدمت الباحثة أداة الاستبيان .
  - كمالا استعملت الأساليب الإحصائية منها معامل ارتباط بيرسون واختبار تحليل التباين الأحادي وقامت الباحثة بمعالجة البيانات منى خلال برنامج الحزمة spss
- **نتائج الدراسة :**

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية :

- إن درجة السلوك العدواني لدى طلبة الجامعة كانت منخفضة حيث بلغت أعلى نسبة من مستوى السلوك العدواني من فئة مشاعر الغضب في المقابل اقل نسبة في استخدام العدوان الجسدي .

➢ **دراسة عبد الله بن مرعي محمد القرني(2021)**

- **موضوع الدراسة** :ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين .
- **أهداف الدراسة :**

هدفت هذه الدراسة إلى :

- التعرف على علاقة ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بالعدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين .
- **منهج الدراسة :**

استخدم الباحث في هذه الدراسة المنهج الوصفي الارتباطي .

- **أدوات الدراسة :**

استخدم الباحث الأدوات التالية :

- استبيان الألعاب الالكترونية من إعداد الباحث .
- مقياس السلوك العدواني منى إعداد باضة 2015
- واستخدم الأساليب الإحصائية التالية :
  - معامل ارتباط بيرسون , معامل ألفا كرونباخ .
  - التكرارات والنسب المئوية .
  - اختبار" ت " .
  - تحليل التباين الأحادي .
- **نتائج الدراسة :**

توصلت الدراسة إلى :

- وجود علاقة بين الألعاب الالكترونية العنيفة والعدائية والسلوك العدواني

➢ **دراسة رامي عبد الجبور وآخرون (2020)**

- **موضوع الدراسة** : العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني . (الأردن)
- **أهداف الدراسة** :

هدفت هذه الدراسة إلى :

- التعرف على درجة انتشار لعبة البوبجي لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات.
- التعرف على درجة الميل إلى العنف لدى الأبناء الممارسين للعبة البوبجي من وجهة نظر الآباء والأمهات .

- **منهج الدراسة** :

اعتمدت الدراسة على منهج المسح الاجتماعي .

- **عينة الدراسة** :

تكونت عينة الدراسة من (280) مفردة من الآباء والأمهات .

- **أدوات الدراسة** :

استخدمت الدراسة استبيان لجمع البيانات كما تم استخدام المتوسط الحسابي .

- **نتائج الدراسة** :

توصلت الدراسة إلى :

- أن لعبة البوبجي منتشرة على نطاق واسع من الأبناء وان هناك آثار سلبية للعبة البوبجي على الأبناء .
- أظهرت النتائج أن هناك علاقة ارتباط موجبة دالة إحصائيا بين الآثار السلبية للعبة البوبجي ودرجة الميل العنف لدى الأبناء .

➢ **دراسة خالد بن محمد بن عبد الله الدهمش(2019)**

- **موضوع الدراسة** : دور الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء الأمور .
- **أهداف الدراسة** :

هدفت هذه الدراسة غلى :

- التعرف على دور الألعاب الالكترونية في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء الأمور

- **منهج الدراسة :**
  - اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي المسحي .

- **عينة الدراسة :**

تكونت عينة الدراسة من (5163) مفردة من أولياء أمور طلاب المرحلة المتوسطة .

- **أدوات الدراسة والأساليب الإحصائية المستعملة :**

استخدم الباحث في الدراسة :

- استبيان من إعداد الباحث .
- مقياس ليكرتالثلاثي .
- كما تم استخدام الأساليب الإحصائية التالي : التكرارات , النسب المئوية , التوسط الحسابي والانحراف المعياري .

- **نتائج الدراسة :**
  - انتهت الدراسة بموافقة أفراد العينة بشدة على دور الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة .

➢ **دراسة سليمان صوالحة وآخرون (2015)**

- موضوع الدراسة : علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة .

- **أهداف الدراسة :**
  - الهدف من هذه الدراسة هو التعرف على علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور .

- **منهج الدراسة :**

اتبعت الدراسة المنهج الوصفي .

- **عينة الدراسة :**

تكونت عينة الدراسة من 100 مفردة من أولياء أمور أطفال الروضة .

- **أدوات الدراسة والأساليب الإحصائية المستخدمة :**
  - استخدمت الدراسة الاستبيان لجمع البيانات .
  - كما استخدمت الأساليب الإحصائية التالية : معامل الاتساق ألفا كرونباخ , المتوسطات الحسابية , الانحراف المعياري , والتكرارات والنسب المئوية .

- **نتائج الدراسة :**

توصلت الدراسة إلى :

- وجود فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب الالكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور .

الدراسات الأجنبية

➢ **دراسة جونز (Jones .2018)**

- **موضوع الدراسة** : أثار العنف في العاب الفيديو ومستويات العداء الفردية لدى الشباب .
- **أهداف الدراسة** :

هدفت هذه الدراسة إلى :

- معرفة العلاقة بين لعب العاب الفيديو والعداء عند الشباب والتأثير الملحوظ لمستويات العداء والعدوانية لدى الشباب الذين يلعبون العاب الفيديو .

- **منهج الدراسة :**

اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي الإرتباطي .

- **عينة الدراسة** : تكونت عينة الدراسة من (346) من طلاب الجامعة .
- **أدوات الدراسة** : تم استخدام مقياس وتوزيع استبيان على العينة .
- **نتائج الدراسة**: وتوصلت إلى وجود علاقة بين لعب العاب الفيديو والعدائية .

➢ **دراسة ميلاني وآخرون(Milani et al . 2015)**

- **موضوع الدراسة** : العاب الفيديو والعنيفة والسلوك العدواني الأطفال .
- **أهداف الدراسة** :

سعت الدراسة إلى :

- التحقق مما إذا كان التعرض لألعاب الفيديو العنيفة مرتبطا بمشاكل العدوانية لدى الأطفال الإيطاليين .

- **منهج الدراسة** : واعتمدت هذه الدراسة على المنهج الإحصائي الوصفي .
- **أدوات الدراسة** : واستخدمت الدراسة أربع استبيانات لجمع المعلومات .
- **نتائج الدراسة** : وانتهت الدراسة إلى تأكيد دور العاب الفيديو العنيفة كعامل خطر لمشاكل السلوك العدواني في مرحلة الطفولة .

➢ **دراسة بنجرس (ماليزيا)**

- **موضوع الدراسة** : " العاب الفيديو وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين ".

- **أهداف الدراسة :**

هدفت الدراسة غلى :

- إيجاد العلاقة بين الألعاب الالكترونية العنيفة وزيادة العنف لدى المراهقين .
- المقارنة بين الجنسين في العاب الفيديو .

- **منهج الدراسة** : اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي .
- **عينة الدراسة** : تمثلت العينة في (944) طالب .
- **أدوات الدراسة** : استخدم الباحث استبيان مخصص الألعاب الالكترونية .
- **نتائج الدراسة** : وتوصلت الدراسة إلى أن :

- التعرض لألعاب الفيديو العنيفة يؤدي إلى زيادة مستوى العنف لدى المراهقين في ماليزيا .
- المراهقون الذكور أكثر ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة من المراهقات الإناث .
- المراهقون الذكور أكثر تأثر بالألعاب الالكترونية العنيفة من المراهقات الإناث .

7- **التعقيب على الدراسات السابقة :**

- **من حيث الهدف :**

تناولت اغلب الدراسات الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني مثل دراسة موساوي (2019-2020) ، دراسة جونز (2018) ، دراسة القرني (2021) بالإضافة إلى التعرف على مدى تأثير الألعاب الالكترونية وسلوكيات الأطفال والمراهقين مثل دراسة قويدر (2011- 2012) ، و دراسة شايب و آخرون (2020) .

- **من حيث المنهج :**

اتبعت اغلب الدراسات المنهج الوصفي ولكنها اختلفت في طبيعة هذا المنهج فمنها من اتبع المنهج الوصفي المسحي مثل دراسة الدهمش (2019) في حين اتبعت دراسة الجبور وآخرون (2020) منهج المسح الاجتماعي ، في حين اتبعت دراسة موساوي (2019- 2020) ودراسة بوبلوطة وطالبي (2019 - 2020) المنهج التحليلي ، ومنها من استعمل المنهج الوصفي الارتباطي مثل دراسة جونز (2018) و ودراسة القرني (2021) .

- **من حيث العينة والأدوات :**

طبقت معظم الدراسات على أطفال ومراهقين ممارسين لمختلف الألعاب الالكترونية والعاب الفيديو، أما عن الأدوات المستعملة لجمع البيانات فقد اعتمدت اغلب الدراسات على الاستبيانات وأخرى على مقاييس .

- **من حيث النتائج :**

توصلت جل الدراسات السابقة إلى أن ممارسة المراهقين لهذا النوع من النشاط الترفيهي يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية وزيادة العنف التلقائي وهذا ما خلصت له كل من دراسة موساوي (2019- 2020) ودراسة الدهمش (2019) , كما أظهرت النتائج وجود علاقة بين الألعاب الالكترونية العنيفة والسلوك العدواني مثل دراسة القرني (2021) , دراسة جونز (2018) .

الاستفادة من الدراسات السابقة :

يستعين الباحث بالدراسات السابقة من اجل الاستفادة منها في عدة أمور ، ومما لاشك فيه أن الدراسة الحالية استفادت كثيرا مما سبقها من دراسات , ومن جوانب الاستفادة من الدراسات السابقة ما يلي :

- استفادت الدراسة الحالية من جميع الدراسات السابقة في الصياغة الدقيقة للعنوان البحثي الموسوم ب ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس .
- استفادت الدراسة الحالية من جميع الدراسات السابقة في الوصول للمنهج الملائم للدراسة .
- استفادت الدراسة الحالية من دراسة بوبلوطةوطالبي(2019- 2020) في صياغة أدوات الدراسة .
- استفادت الدراسة الحالية من دراسة القرني (2021) في إثراء الجانب النظري .

الفصل الثاني: الألعاب الالكترونية

تمهيد

- **اللعب:**

1- مفهوم اللعب

2- أنواع اللعب

3- سمات اللعب

4- وظائف اللعب

5- نظريات اللعب

- **الألعاب الالكترونية:**

نشأة الألعاب الالكترونية

1- مفهوم الألعاب الالكترونية

2- أنواع الألعاب الالكترونية

3- أسباب اللجوء للألعاب الالكترونية

4- المراهق والألعاب الالكترونية

5- ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية

خلاصة

تمهيد :

شهد العالم في الآونة الأخيرة تطورا وتقدم تكنولوجي كبير في كافة المجالات وبالتحديد مجال التسلية والترفيه فقد تطور اللعب والألعاب حتى جاء ما يسمى بالألعاب الالكترونية والتي وجدت رواجا كبيرا وخاصة من قبل المراهقين وهذا ما سنتطرق للحديث عنه في هذا الفصل .

➢ اللعب

1-اصطلاحا :

تعددت تعاريف العلماء لمصطلح اللعب و نذكر في يلي البعض منها :

- ✓ فقد عرف محمد عدس اللعب : " بأنه استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد , ولا يتم اللعب دون طاقة ذهنية أو حركة جسمية . (العناني ، 2014، ص 15)
- ✓ وجاء في تعريف جود good " اللعب على انه نشاط يكون موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال بغرض تحقيق المتعة والتسلية ويستخدمها الكبار ليساعدهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم في جوانب المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية " . (قويدر ،2012 ، ص 45)
- ✓ وقد أشار قاموس علم النفس إلى اللعب وعرفه بأنه " نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع دون دافع آخر " . (الحيلة ، 2010، ص 33)
- ✓ ويعرف اللعب بأنه نشاط حر موجه أو غير موجه ويمارس فرديا أو جماعيا ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية ويتم بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية وهو لا يتعب صاحبه , وبه ينمي الفرد مداركه ويعدو مكون أساسيا في حياته , ولذلك تعد العاب الأطفال نشاطا حركيا وذهنيا يمكن أن يسهم في تنميته الشاملة وتعليمه المعلومات والمهارات الجديدة . (همال ،2012 , ص 16)

ومما سبق ذكره في التعريفات يمكننا القول بان اللعب هو نشاط حر يقوم به الفرد منى تلقاء نفسه بحيث يمكنه ان يختار مكان وزمان اللعب ويمكن له التوقف حسب إرادته وهو نشاط تستغل فيه الطاقة الجسمية في طريقة لعب معينة بغاية الاستمتاع .

1- أنواع اللعب :

1-2- اللعب المشروط اجتماعيا : يشر هذا النوع إلى الألعاب البسيطة مثل تغطية الوجه peek- boo التي تكمن المتعة فيها في استجابات الآخرين , وفي اغلب الأحيان تكون مشروطة بسلوك الشخص نفسه أو بتقليد شخص آخر .

2-2- اللعب الحس حركي : يشير هذا النوع إلى الأنشطة التي تميز الفترة الحس حركية عند بياجيه اى حتى حوالي عمر سنتين وهو يشير إلى أنشطة اللعب بالأشياء (أو بجسم الطفل) التي تقوم على الخصائص الحسية للشي , مثل مص الأشياء أو ضرب الكل ببعضها أو إلقائها مرارا وتكرارا .

2-3-اللعب بالأشياء : بعد الفترة الحس – حركية ينخرط الأطفال في أنشطة كثيرة من الأشياء معظمها يكون من نوع العاب البناء ومن أمثلة اللعب بالأشياء تركيب مكعبات الليجو معا وصنع أبراج مكعبات واستخدام صلصال التشكيل وصب الماء من وعاء إلى أخر.

2-4-لعب الأنشطة البدنية : يشير هذا النوع عموما إلى الحركات الجسمية الإجمالية (وليس الحركات الجسمية الدقيقة المتضمة مثلا في اللعب الحس – حركي أو اللعب بالأشياء) واللعب التمرين هو الشكل الرئيسي داخل هذا النوع : الجري والقفز والزحف والتسلق وما إلى ذلك . ومما يستحق اعتبارا مفصلا هنا اللعب الخشن , وهو شكل اجتماعي مفعم بالنشاط من اللعب البدني يتضمن الإمساك والمصارعة والمطاردة وأشكال أخرى من السلوك قد يكون عدوانية في خارج سياق اللعب وهذا النوع يسما على الغالب العراك اللعبي أو المطاردة اللعبية.

2-5-اللعب الخيالي أو التمثيلي : يتميز اللعب الخيالي أو التمثيلي بالاستخدام غير الحرفي للأشياء أو الأفعال وهنا يصبح المكعب كعكة , وقطعة الورق تذكرة حافلة , والأفعال يمكن أن تقلد سلوكا تمثيليا مثل شرب كوب شاي أو تدوير عجلة السيارة والصوت " فروم – فروم " صوت السيارة . (سميث ، 2010، ص ص 26 – 27 – 28)

إذا في الأخير نستنتج أن أنواع اللعب تختلف باختلاف شكل أو طريقة اللعب فيها فهناك لعب يتم دون الاستعانة بأشياء مادية مثل لعبة تغطية الوجه وأيضا لعب الأنشطة البدنية كالجري والسباقات وغيرها وهناك من الألعاب ما تحتاج لبعض الأشياء المادية مثل اللعب بالأشياء والألعاب التركيبية مثل تركيب مكعبات الليجو .

2- سمات اللعب :

للعب العديد من السمات نذكرها كما يلي :

3-1- إن اللعب نشاط حر: يعني أن اللعب يمارس من قبل الأطفال بدوافع ذاتية وتلقائية حرة .

ينطوي اللعب على المتعة والتسلية أي انه يمارس لغاية المتعة والتسلية ليس لغاية أخرى .

3-2- أن اللعب نشاط فردي أو جماعي : يمارس في الصيغة الذاتية أو في إطار الفريق أو الجماعة .

إن الدافع الأساسي للعب هو الاستمتاع : أي ليس له دوافع أخرى غير المتعة .

3-3 - يتم في اللعب استغلال الطاقة الحركية والطاقة الذهنية : أي أن اللاعب يستثمر الطاقة الحركية والذهنية في ممارسة لنشاط اللعب .

4-3 - يتميز اللعب بالخفة والرشاقة : أي يتم نشاط اللعب بحركة رشيقة .

5-3- أن اللعب نشاط لا يؤدي إلى التعب : أي أن اللاعب لا يحس بالتعب كما يتعب العامل .

6-3- يمارس اللعب في ضوء قواعد وأنظمة وقوانين خاصة : أي أن اللعب نشاط لا يستند إلى العشوائية في مجمله

7-3- انه نشاط لا يمكن التنبأ به : أي لا يستطيع الإنسان أن يتأكد من نتائجه بصورة قبلية

8-3- انه نشاط مستقل : أي انه يمارس من قبل اللاعب بقرار ذاتي ورغبة شخصية في مكان وزمان معينين .

9-3- انه نشاط ينطوي على عملية تمثيل وتمثيل وتقليد ومحاكاة الأداءات وتمثيل المعلومات لغرض النمو .

10-3- انه نشاط يحقق الحياة : أي الشعور بالحياة كما انه دلالة على إنماء الشخصية لدى الفرد وتطويرها .

(صوالحة ، 2014، ص ص 19 – 20)

وما يمكننا استخلاصه في الأخير أن اللعب باعتباره نشاط حر فهو يمارس من طرف اللاعب بدوافع خاصة ورغبة شخصية منه في اختيار مكان وزمان اللعب , وان الدافع الأساسي الذي يلجا من اجله اللاعبين للعب هو التسلية والاستمتاع كما أن اللعب يتم في إطار قواعد وأنظمة خاصة .

3- وظائف اللعب :

للعب العديد من الوظائف المهمة نذكر منها :

1-4-اللعب يهيئ للطفل فرصة فريدة للتحرر من الواقع المليء بالالتزامات والقيود والإحباط والقواعد والأوامر والنواهي لكي يعيش أحداثا كان يرغب في أن تحدث ولكنها لم تحدث , لو يعدل من أحداث وقعت له بشكل معين وكان يرغب في أن تحدث له بشكل آخر. فاللعب يمثل انطلاقه يحل بها الطفل ولو وقتيا , والتناقض القائم بينه وبين الكبار المحيطين به , ليس هذا فحسب , بل انه انطلاقة أيضا للتحرر من قيود القوانين الطبيعية التي قد تحول بينه وبين التجريب واستخدام الوسائل دون ضرورة للربط بينها وبين الغايات والنتائج انه فرصة للطفل كي يتصرف بحرية دون التقيد بقوانين الواقع المادي والاجتماعي .

2-4- اللعب يمكن الطفل من اكتشاف القوانين الأساسية للمادة والطبيعة .

3-4-اللعب يهيئ الفرصة للطفل لكي يتخلص ولو مؤقتا من الصراعات التي يعانيها وان يخفف من حدة التوتر والإحباط اللذين ينوء بهما .

4-4-اللعب نشاط حر يمنح الطفل مهارات حركية متعددة ويظهر مواهبه وقدراته الكامنة , فالنشاط الحر لا يحدث فقط من باب التسلية بل هو فرصة مثالية يجد فيها الطفل مساحة لا يمكن الاستغناء عنها لتحقيق نفس أهداف النمو والحصول على ما يريد اكتسابه في مجال الجد .

هذا ليس مستغربا فالأطفال أثناء انشغالاتهم بوضع صناديق كبيرة بها صناديق صغيرة أو تشغيل وإطفاء الضوء , أو تشغيل المكنسة الكهربائية ثم إطفاءها, أو الراديو والتلفزيون يكتسبون مهارات حركية مهمة جدا فتصبح حركتهم أكثر دقة ومحددة أكثر, وتعتبر إضافة مهمة لنمو الشخصية الطفولية .

إذن فالعب يساعد الطفل في تأكيده لذاته وإكسابه المعرف والترويح عن النفس , وأيضا يمكن للطفل من خلال اللعب اكتشاف القوانين الأساسية للمادة والطبيعة ، وأيضا يساهم اللعب في نمو الطفل من الناحية البدنية والقدرات العضلية .

4- نظريات اللعب

هناك العديد من النظريات التي تناولت تفسير سبب وجود اللعب كمادة اساسية من كل مراحل النمو ونذكر منها :

5-1- نظرية الطاقة الزائدة :

ظهرت هذه النظرية في أواخر القرن التاسع عشر وقد نادى بها كل من فريدريك شيلز (1754 – 1805) وهربرت سبنسر (1903 – 1820) وخلاصتها ان اللعب مهمته التخلص من الطاقة الزائدة . (حنا ، 1999، ص 73)

حيث تنظر هذه النظرية إلى اللعب على انه تنفيس غير هادف للطاقة الزائدة عند الفرد .(زهران ، 1986 ، ص 273)

وقد تحدثهربرت سبنسر في كتابه " مبادئ علم النفس " في منتصف القرن التاسع عشر بما يعرف الآن بنظرية الطاقة الزائدة في اللعب وقد تفسر ذلك بان الأطفال يلعبون لتصريف البخار الذي لديهم حسب قوله ، وهذا التفسير استوحاه سبنسر من كتابات (فريدريك شيلر) الفلسفية والجمالية.

ولقد وصف شيلر اللعب بأنه التخلص من الطاقة الخصبة التي تعد أصل الفنون جميعا .

وتصرح هذه النظرية بان اللعب هو تصريف للطاقة الزائدة كما تؤكد بان اللعب هو نتيجة طبيعية لوجوج طاقة زائدة لدى الكائن الحي ، وليس بالضرورة أن تحتاج لها في كفاحه في الحياة ، فالنشاط الذي لم يصرف في تنفيذ الحاجات الضرورية لابد أن يجد منفذا له في حركات لا فائدة فيه ، ولهذا لابد أن يكون للعب أهمية في تفريغ هذه الطاقة

(عبد الهادي ، 2004 ، ص ص 29 – 30)

5-2- نظرية التحليل النفسي في اللعب :

تعتبر نظرية التحليل النفسي اللعب نشاطا ميسرا للتنفيس عن الطاقة المكبوتة ، وهو يساعد الأطفال في التعبير والسيطرة على المواقف الصعبة .

وقد أشار فرويد إلى أن اللعب هو الوسيلة التي يستطيع الطفل أن يحقق بها انجازاته الأولى الثقافية والنفسية العظيمة فاللعب هو لغة الطفل في التعبير ووسيلة أيضا في الاتصال بالآخرين . (أبو شعبان ، 2010 ، ص 63)

5-3- النظرية السلوكية في اللعب :

وقد نظر السلوكيون الأوائل ومنهم "واطسون " إلى التفسيرات القائمة على أساس الغرائز على أنها تفسيرات عقيمة ، حيث أن السلوكيون يفسرون اللعب في ضوء مقولاتهم عن التعزيز والتعلم والملاحظة ويرى هل أن اللعب يقوى بواسطة الحوافز الثانوية وقد أكد سكينر على التعزيز والمكافئة غية المنتظمة .

وفسرت النظرية السلوكية اللعب على انه ارتباط بين مجموعة من المثيرات ومجموعة الاستجابات ، بمعنى أخر يمكن للطفل تعلم وإتقان اللعبة عن طريق الممارسة والتكرار والتعزيز حيث يؤثر على مستوى المهارة لدى الطفل .

(الحربي ، عبد الله ، 2016 ، ص 304)

5-4- النظرية المعرفية في تفسير اللعب :

تنتسب هذه النظرية إلى جان بياجيه ، الذي اهتم بتفسير النمو المعرفي الذي يطرأ على الطفل السوي منذ فترة الولادة حتى مرحلة الرشد .

فينظر بياجيه إلى اللعب علة انه الوسيط الذي يتم من خلاله النمو المعرفي أو العقلي أو الأخلاقي لدى الاطفال حيث تقوم نظرية بياجيه على ثلاثة افتراضات كبرى جوهرية هي :

أ. يسير النمو المعرفي في تسلسل معين يمكن الإسراع ب هاو تأخيره ، ولكنه هو نفسه لا يمكن أن تغيره التجربة .

ب. ينتج التسلسل في النمو المعرفي من عدد من المراحل يكون على كل منها أن يكتمل قبل أن تبدأ محاولة الخطوة المعرفية التالية .

ت. يمكن أن يفسر التسلسل في النمو المعرفي في ضوء نوع العمليات المنطقية المتضمنة فيه .

ويعني بياجيه بهذه الافتراضات أن التركيب المعرفي للطفل ينمو وفق مراحل تتميز كل مرحلة بسمات خاصة تختلف عما كانت عليه في المرحلة السابقة كمحتوى أو وسيط للتطور المعرفي ، خاصة وان اللعب يمثل وسيلة تشارك في خلق التوافق بين ما يكتسبه الطفل وحاجاته .

فقد ربط بياجيه بين اللعب والنمو المعرفي لدى الأطفال لأنه يرى أن اللعب ينطوي على خاصية فطرية هي قدرته على التكيف مع البيئة الطبيعة والاجتماعية التي يعيش فيها وان الإنسان يحقق التكيف مع البيئة عن طريق عملتين هما التمثل والمواءمة يقوم بإجراء سلسلة من التحولات على مكوناته الداخلية من اجل أن يتلاءم مع الخارج ويتكيف معه ، فان حصل التوازن بين التمثل والمواءمة ، حصل تكيف ذكي ، وان تغلب عملية المواءمة على عملية

التمثل ، حصل ما يسمى بالتقليد والمحاكاة وان عملية التطابق بين التمثل والمواءمة وحاجات الفرد النمائية هي ما يسمى عند بياجيه باللعب . حيث يرى أن اللعب هو تمثيل خالص يحول حاصل المعرفة إلى ما يتناسب مع مطالب الفرد للنمو ولهذا فان اللعب عملية متكاملة مع النمو المعرفي لدى الطفل . (صوالحة ، 2014 ، ص 44)

➢ الألعاب الالكترونية :

1- تاريخ ونشأة الألعاب الالكترونية :

مرت الألعاب الالكترونية بالعديد من المراحل والتطورات كغيرها من الاختراعات فقد كان أول من طور لعبة الكترونية تفاعلية وكان اسمها " **التنس للاعبين** " **"tennis for to** " وهو الباحث الأمريكي " **وليام هيجينبوتام** " **"w Hijinputham** ."ومساعدوه من مختبر " **بروكنهاقن** " الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية وذلك عام 1958 وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المختبر ولم يكن " **هيجينبوتام** " يتوقع أن تصل هذه التقنية إلى ابعد حدود الترفيه ، حتى انه لم يسجل هذه اللعبة التي اخترعها في براءة اختراع . إذ انه لم يعلم أن الألعاب الالكترونية ستصبح يوما سوقا رائجا ومتطور حجمه مليار دولار سنويا في مختلف أنحاء العالم .

(نمرود ، 2008 ، ص 83)

ولقد ظهرت العاب الفيديو منذ عام 1979 كنتيجة لامتزاج الحاسب الالكتروني بالخيال العلمي وتطوير استخدامات التلفزيون ويمكن استخدام هذه الألعاب خلال وضع عملات معدنية في جهاز خاص بالمحلات العامة , أو من خلال ماكينات خاصة داخل المنزل ، وينفق الأمريكيون على هذه الألعاب أكثر من مليار دولار سنويا لإشباع شهيتهم لهذه الألعاب وكانت بداية هذه الألعاب لعبة تسمى " **غزاة الفضاء** " **Space - Invaders** "، وكان الهدف منها هو إتقان مهارة التصويت لقتل الأعداء ، وتعتمد هذه اللعبة على السرعة والمهارة والدقة ، ثم ظهرت العاب أخرى تتناول سياق السيارات والتصويب على أهداف ثابتة ..إخ.(مكاوي ، 1997 ، ص 192)

وفي فترة الثمانينات كان التنافس كبيرا بين شركة سوفي التي أنتجت جهاز " **البلايستيشنplaystation**" وجهاز " **جيم كيوب GameCube** " لشركة نينتندو ، وجاز " **اكس بوكس " xbox**" لشركة مايكروسوفت ، كما ظهرت بطاقات الرسومات ذات الأبعاد الثلاثية في أجهزة الكمبيوتر ، وصارت الألعاب أكثر واقعية من حيث الرسومات أو من حيث الذكاء الاصطناعي للشخصيات .

وقد حققت صناعة العاب الفيديو أرباحا خيالية ، وانتشرت شخصيات عالم العاب الفيديو مثل " **ماريو Mario** " "**ولارا كروفت Lara Croft**" ، **وزيلدا Zelda** " ، كما انتشرت معارض العاب الفيديو الدولية وصارت لهذه الألعاب مجلات وبرامج تلفزيونية خاصة .

وفي أواخر عام (2005) أطلقت شركة مايكروسوفت جهاز **ا"كس بوكس 320"** الذي تميز بخاصية الاتصال بشبكة الانترنت وإمكانية اللعب مع لاعبين آخرين ، ومشاهدة الأفلام والاستماع إلى الموسيقى . (محمود ، 2018 ، ص ص 32 – 33)

وما نستنتجه في الأخير أن الألعاب الالكترونية تطورت بشكل هائل في الأسواق وجعلت لها مكانة كبيرة في حياة الأشخاص سواء أطفال أو مراهقين أو حتى الراشدين ودخلت مجال الشهرة مثل الموسيقى والأفلام وغيرها .

1- مفهوم الألعاب الالكترونية

1- اصطلاحا :

هناك العديد من الباحثين الذين عرفوا الألعاب الالكترونية نذكر منهم :

- ✓ الحدلاق (2013) Al – Hadlak : عرف الألعاب الالكترونية " نشاط يشارك فيه اللاعبون في صراع تحكمه قواعد محددة تؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي .

وتسمى أي لعبة بأنها الكترونية من خلال كونها في شكل رقمي ويمكن لعبها على التلفزيون أو الكمبيوتر أو الهواتف الذكية والأجهزة المحمولة .

(Hidlak . Ibrahim 2018 ، p 1805)

- ✓ ويمكن تعريف العاب الفيديو بأنها " العاب التفاعل التي يمكن توصيلها عبر الانترنت وبعض الأجهزة مثل الهواتف الذكية وجهاز بلايستيشن .

(AL. Harbi ، 2019،p 04)

- ✓ وعرفها الصادق (2015) بأنها " جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات الكترونية رقمية ، وتشمل هذه الألعاب الحاسوب (المحمول أو الثابت) والعاب الانترنت أو العاب الفيديو والعاب الهواتف النقالة .

(أحمد ، 2020 ، ص 899)

- ✓ وتعرف الألعاب الالكترونية بالألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (العاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب) ، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التآزر البصري و الحركي) أو تحد للإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية .(موساوي ، 2020 ، ص 26)

إذا نستنتج من التعريفات السابقة أن الألعاب الالكترونية هي كل لعبة متوفرة على هيئة رقمية ، طورها المبرمجون بغرض التسلية واللعب وتلعب باستعمال العديد من الوسائل الالكترونية مثل الحاسوب أو الهاتف أو غير ذلك .

2- أنواع الألعاب الالكترونية :

تصنف الألعاب الالكترونية إلى العديد من الأنواع وهذا حسب طريقة إدارة اللعبة والتحكم فيها ومن هذه الأنواع نذكر:

1-3 - العاب المحاكاة : وهي العاب تتمتع بقدر عالي من الواقعية وتتطلب خبرة اللاعب في مجالها لذلك لا يكن غريبا ان تكون وراء هذه الألعاب مؤسسات عسكرية في بعض الأحيان كسلسلة الألعاب الالكترونية المرتبطة بموديلات الطائرات القتالية الأمريكية .

2-3 - العاب قتالية والعاب إطلاق النار : وتتمثل الألعاب القتالية في الألعاب التي تعتمد على مواجهات قتالية اعتمادا على فنون القتال اليدوية كالملاكمة و الكاراتيه وأيضا العاب إطلاق النار تتمثل في استعمال الأسلحة .

3-3 - العاب المغامرات : هذه النوعية تعتمد على القصة بمحاذاة فعل اللاعب نفسه ، فاللاعب يذهب في رحلة بحث ويصبح أمامه مجموعة من الألغاز التي عليه حلها ، ومواقف عليه أن يختار فيها أي المسارات سيسلك .

(العشران ، 2019 ، ص ص 162 – 163)

4-3 - العاب الإستراتيجية : وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط مثل العاب الألغاز والشطرنج. (الشحروري ، 2008 ، ص 47)

5-3 - العاب الرياضة : وهي العاب تعتمد على التنافس والتسابق بين اللاعبين والتي تعتمد بجوهرها على الأنشطة الرياضية كالعاب السباق وكرة القدم والتزلج والدرجات النارية وغيرها .(بوبصلة ، مسعودي ، 2021 ، ص 48)

3- أسباب اللجوء والانجذاب نحو الألعاب الالكترونية :

منذ ظهور الألعاب الالكترونية وعلماء النفس يحاولون شرح أسباب لعب هذه الألعاب وفيما يلي احد أهم الأسباب :

- ✓ من الأسباب الرئيسية الشعور بالرضا عند تحقيق أشياء في اللعبة كثل التقدم في المستوى أو هزيمة الخصم .
- ✓ قد يكون اللعب أسلوبا للتعامل مع الملل ن أو للهروب من مشاكل تواجه الفرد في حياته الواقعية ، فالألعاب توفر له الانغماس في عالم أخر من الخيال يصرفه عن الواقع .
- ✓ الترابط الاجتماعي الذي توفره الألعاب الالكترونية من خلال اللعب (أون لاين) أو مشاركة الآخرين اللعب .

(القحطاني وآخرون ، 1442 هـ، ص 13)

وأيضا قد تعددت أسباب انجذاب الكبار والصغار للألعاب الالكترونية خاصة أنها تتميز بالتشويق والإثارة والخروج عن المألوف أو قد يكون السبب هو الفراغ القاتل المحمل بالروتين ، فالذي يلجا للألعاب الالكترونية والعاب الفيديو يعتبرها وسيلة لتحقيق الإشباع وفي هذا الصدد يقول الدكتور حيدر محمد الكعبي : " يمكن تفسير سبب تفاعل الكثير مع العاب شديدة الدموية أو ذات أجواء غريبة عن أجوائهم ، حيث الإثارة والتشويق وذلك ما نجده

يتجسد في لعبة (GTA) ، حيث يعيش اللاعب من خلالها نمط حياة مغايرة تماما لحياته الحقيقية حتى على صعيد من يلعبها في المجتمعات الغربية ، إذ يطلق بطل اللعبة الذي ينتمي إلى عالم الجريمة لإشباع غرائزه بلا خوف من العقاب .

(بوبيدي وآخرون ، 2019 ، ص 10)

4- المراهق والألعاب الالكترونية :

لقد انتشرت الألعاب الالكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب ، التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها ، حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم ، فهي تستحوذ على معظم أوقاتهم ، فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة ، وما زاد الإقبال على هذه الألعاب هو إلغاء الحدود الجغرافية بين الشباب ، فأصبح قضاء الوقت في الألعاب الالكترونية طلبا للراحة والاستجمام .

ويعتبر اللعب نشاط ضروري في حياة المراهق حين اعتبره الفيلسوف الألماني " سبنسر تشيلر " شكل من أشكال الطاقة الزائدة لدى الإنسان، لذا يحاول إخراجها في اللعب والألعاب وسيلة ممتازة للاستفادة من هذه الطاقة المتراكمة .

كما يفترض " غوتس ماتس " في نظريته بان الجسم الإنساني يحتاج للعب لاستعادة حيويته فالعب وسيلة لتنشيط الجسم واستعادة الطاقة المستنزفة في العمل أو مختلف النشاطات التي يمارسها الفرد .

ويعتبر اللعب سلوك فطري وجزء من وسائل التكوين العام للإنسان ، ومنه لابد للمراهق أن يلعب ويمرح حتى ينمو نمو متكامل ويكون له توازن نفسي من خلال تفريغه لتلك الطاقة الفائضة في جسمه خاصة في هذه المرحلة العمرية الحساسة من حياته فنجده يتجه للألعاب الالكترونية كوسيلة تشبع فطرة النمو عنده وتذهب عنه روتين الملل واعتبارها العاب هذا العصر فاللعب لم يبقى بالمفهوم البسيط كما كان في السابق بل تبلور وتطور في ضل التطور التكنولوجي الذي شهده العالم ، فبرز هذا النوع من الألعاب ، غير انهالا لم تخضع للمراقبة والاستغلال العقلاني لها وعدم الإفراط في لعبها فإنها تؤثر سلبا على العديد من المجالات في حياته .

(شايبوآخرون، 2020 ، ص ص 206 – 207)

5- ايجابياتو سلبيات الألعاب الالكترونية:

تختلف الألعاب الالكترونية بأنواعها العديدة وتركيبتها المختلفة وهذا ما جعل منها أن تكون سلاح ذو حدين أي جعلها تكون نافعة وضارة وسوف نذكر في ما يلي بعض ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية .

6-1-ايجابياتها :

للألعاب الالكترونية العديد من المنافع نذكر منها :

إن الألعاب الالكترونية تساهم في تقديم فسحة من التسلية والترفيه مما يساهم في الابتعاد عن الضغط والمشاكل التي تعترض الطفل في المدرسة أو في الوسط العائلي .

فقد أظهرت دراسة حديثة أجرتها كلية الطب بجامعة " أنديانا " بولاية بنسلافيا الأمريكية إن إدمان العاب الكمبيوتر والفيديو ربما يمثل شكلا أكثر إمتاعا وألفة للعلاج الطبيعي في أمراض مستعصية مثل حالات الشلل الدماغي والتصلب العصبي المتعدد والمصابين بالجلطات ،التي تحتاج لكثير من الجلسات العلاجية لتحسين حالاتهم الصحية .

كما تنمي الألعاب الالكترونية الذاكرة وسرعة التفكير وتطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق ، حيث تسهم بعض الألعاب الالكترونية في التالف مع بعض التقنيات الجديدة حيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود واستعمال عصا التوجيه والتعامل مع تلك الآلات باحتراف كما تعلمهم مهام الدفاع والهجوم في آن واحد .

تحفز الألعاب الالكترونية على التركيز والانتباه وتنشط الذكاء لأنها تقوم على حل الأحاجي وابتكار عوالم من صنع المخيلة.

بالإضافة إلى ذلك فالألعاب الالكترونية تساهم في الترويح عن النفس في أوقات الفراغ وتوسيع مجال تفكير اللاعب وخياله بفضل بعض الألعاب التي تتيح لك الفرصة لحل بعض الألغاز التي تساعد على تنمية العقل والبديهة .

وأيضا من ايجابياتها أنها تجعل الأطفال أكثر إصرارا على تحقيق النجاح والفوز وخسارتهم في الألعاب وإصرارهم على الفوز يولد فيه الإرادة على تحقيق النجاح والفوز .

وترى عزة كريم مستشارة العلوم الاجتماعية بالمركز القومي للبحوث الاجتماعية أن الألعاب الالكترونية مصدرا مهما لتعليم الطفل إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل كما أن الطفل أمام الألعاب الالكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطا .

(عبد الرزاق ، شرارة ، دس ، ص ص 220- 221)

2-6- سلبياتها :

بالرغم من الايجابيات التي حظيت بها الألعاب الالكترونية إلا انه يخفى على العديد من الأسر وللأسف الشديد الأخطار التي قد تسببها الألعاب الالكترونية والأضرار التي تخلفها على صحة أبنائهم أو عليهم . كما أن سلبيات الألعاب الالكترونية شاملة ولا حصر لها نذكر منها :

العزلة الاجتماعية والميل إلى الانطواء :

بحيث يصبح الشاب أو المراهق أسيرا لهذه الألعاب لدرجة انه يصعب عليه الخروج أو ترك غرفة نومه لأنه يراها هي البيئة الوحيدة القادرة على احتوائه ا وان مدمن الألعاب الالكترونية يراها أنها هي فقط من يستطيع فهمه وتلبية رغباته وإفراغ طاقته .

فقد أشارت دراسة قام بها الطبيب النفساني ديفيد غرينفيلد شملت ثمانية عشر ألف شخص إلى أن مدمني الألعاب الالكترونية يشعرون بالعزلة والانفصال عن البيئة المحيطة بهم ، ولا يعود الواحد منهم واعيا بالزمان والمكان ، حيث يصبح جزءا من عالم اللعبة ، بل ويشعر انه يجسد شخصية خارقة غير موجودة على ارض الواقع وهذا مؤشر خطير.(الغفيلي ، 1431 هـ، ص 38)

أضرار صحية :

كشفت دراسات طبية حديثة أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الالكترونية ، يتسبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال ، وان الاستخدام المتزايد لهذه الألعاب الاهتزازية يزيد احتمال إصابة الأطفال بمرض ارتعاش الأذرع والأكف ، كما أشار الأطباء إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي ، نتيجة للحركة السريعة المتكررة أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية ، وان كثرة حركة الأصابع على وجه ذراع اللعبة والمفاتيح تسبب أضرار بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة .

وأيضا تشير الأبحاث إلى أن حركة العين السريعة أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية يزيد من فرص إجهادها، كما أن الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الشاشات تؤدي إلى حدوث احمرار العين وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب.

وتوصلت نتائج الأبحاث الطبية إلى أن الجلوس لساعات طويلة أمام هذه الألعاب يسبب آلام مبرحة أسفل الظهر.(همال ، 2012 ، ص ص 0450- 146)

أضرار عقلية :

تسهم الألعاب الالكترونية في تدمير قدرات العقل بما فيها من منافسة وسرعة ومطاردة مثل سباق السيارات والعاب الحرب والقتال ، فقد وجد العلماء أن الألعاب السريعة تسهم فعليا في تدمير بعض خلايا العقل خلال ثلاثة أشهر من الاستعمال ، حيث أن لها تأثير على ثلاث قدرات أساسية في الاستيعاب لدى الطفل وهي : قدرة الانتباه ، والتركيز ، وقدرة التذكر ، عندما يلعب الطفل بمعدل عشرين دقيقة يوميا فهي تتعامل مع ذبذبات مابين 14 و 28 ذبذبة في الثانية ، لكن عندما تصل ذبذبات المخ إلى 28 ذبذبة في الثانية يكون المخ في أعلى قدراته ، وعندما يعمل العقل عند هذه السرعة مابين 5 و 20 دقيقة يبدأ يضعف لتعرضه للإرهاق .(صالح حسن ، 2017 ، ص 238)

أضرار سلوكية :

أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية ، كما أثبتت الدراسات بان العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها الألعاب اليوم ، إذ أن الكثير من العاب التسلية والاستمتاع تعتمد على قتل الآخرين والاعتداء ، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات السلوك العدواني الذي يقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم . (بوصلعة ، مسعودي ، 2021 ، ص 50)

أضرار أكاديمية :

أثبتت بعض الدراسات أن ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم ، ويذكر أن من سلبيات الألعاب الالكترونية التي أثبتها الباحثون انه عندما يتعلق الطفل الصغير ما دون العاشرة بهذه الألعاب فان ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره ، كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهودهم في اليوم التالي ، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب للمدرسة ، وان ذهبوا فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية بدلا من الإصغاء للمعلم . (سلامي ، 2015 ، ص 80)

خلاصة

في النهاية بعد أن تطرقنا إلى موضوع الألعاب الالكترونية بعرضنا لعدة تعريفات للعب والألعاب الالكترونية وتطرقنا لأنواعها كما كنا قد أشرنا إلى أسباب اللجوء إليها كما أشرنا للعديد من فوائد الألعاب الالكترونية دون أن ننسى الجانب السلبي والمضر منها استخلصنا إن الألعاب الالكترونية مثل أي شيء له فوائد كما أن له أضرار وهذا ما يتطلب الاستعمال العقلاني لهذه الوسيلة الترفيهية.

الفصل الثالث: السلوك العدواني

تمهيد

1-تعريف السلوك العدواني

2-بعض المصطلحات المرتبطة بالسلوك العدواني

3-عواملوأسباب السلوك العدواني

4-تصنيف السلوك العدواني

5-مظاهر السلوك العدواني

6-النظريات المفسرة للسلوك العدواني

7-السلوك العدواني في مرحلة المراهقة

8-الأسلوب الأمثل لتوجيه وإرشاد المراهق العدواني

خلاصة

تمهيد:

يعتبر السلوك العدواني أحد الخصائص التي يتصف بها الكثير من المراهقين المضطربين سلوكيا و انفعاليا، ومع العدوانية تعتبر سلوكا شائعا في جميع المجتمعات تقريبا، ولكن هناك درجات من العدوانية، بعضها مقبولا و مرغوب فيه مثل الدفاع عن النفس، وبعضها غير مقبول و يعتبر سلوك هدام و مزعج في كثير من الأحيان . ومن هذا المنطلق انصب اهتمام الباحثين على دراسة هذا السلوك، لأن النتائج المبنية عليه تعتبرا خطرا على المجتمع وفي هذا الفصل سوف نتطرق إلى ما يلي : تعريف السلوك العدواني ، بعض المصطلحات المرتبطة بالسلوك العدواني ، عوامل و أسباب السلوك العدواني ، تصنيف السلوك العدواني، مظاهر السلوك العدواني، النظريات المفسرة للسلوك العدواني، السلوك العدواني في مرحلة المراهقة، و أخيرا الأسلوب الأمثل لتوجيه و إرشاد المراهق العدواني.

1-تعريف السلوك العدواني:

- يرى أحمد بدوى (1977) أن السلوك العدواني هو " سلوك يهدف إيذاء الغير أو الذات أو ما يحل محلها من الرموز. و يعتبر السلوك العدائي تعويضا عن الإحباط الذي يشعر به الشخص المعتدي. (دسوقي، 2012، ص10).

- عرف كوفمان (kauffman) السلوك العدواني: بأنه سلوك يقصد به الإساءة و إيقاع الضرر بالآخرين أو الذات و ذلك بالاعتداء عليهم و تدمير الممتلكات. (القرني، 2021، ص331).

- كما وضح أحمد السيد إسماعيل تعريفا لسلوك العدواني بأنه هو كل سلوك يؤدي إلى إيقاع الأذى بالآخرين سواء بطريقة مباشرة أو غير مباشرة. وقد يكون ذلك بصورة صريحة أو منقرة مادية أو نظرية.(حامدي،2015،ص94).

- يعرف دولار Dollard السلوك العدواني بأنه : سلوك غريزي داخلي و لكن لا يتحرك بواسطة الغريزة . بل بتحريض من مثيرات خارجية ، أي أن حدوث السلوك العدواني دائما يفترض وجود إحباط و أن الإحباط يؤدي إلى عدوان. (الزغبي،2015، ص20).

- أما باندورا Bandura فقد عرف السلوك العدواني بأنه : سلوك يهدف إحداث نتائج تخريبية أو مكروهة أو إلى السيطرة من خلال القوة الجسدية أو اللفظية على الآخرين و هذا السلوك يعرف اجتماعيا أنه عدواني.

(بن حليم ، 2014، ص20).

جملة القول أن السلوك العدواني هو كل فعل فيه إيذاء لذات و للغير بطريقة مباشرة أو غير مباشرة أو يكون جسديا أو لفظيا ، بقصد إلحاق الأذى بشخص أو جماعة أخرى أو للذات أو الممتلكات الخاصة و العامة، و خاصة أولئك الموجودين في المراهقة التي تؤدي إلى إلحاق الأذى الجسدي و النفسي و المادي بالآخرين ، و هو سلوك يمكن ملاحظته له طابع الاستمرارية و التكرار.

2- بعض المصطلحات المرتبطة بالسلوك العدواني:

2-1 العدائية:

يقصد بالعداء شعور داخلي بالغضب و العداوة و الكراهية موجه نحو الذات أو نحو شخص أو موقف ما . حيث يشير لينس و فيلدمان إلى أن العدائية هي شعور من الغضب أو الأشياء متحدا مع رغبة قوية للتعبير عنه كما أنها حالة انفعالية طويلة المدى و تعمل كمكون معرفي للسلوك العدواني و تظهر كرغبة في إيذاء أو إيقاع الألم بالآخرين.

(حامدي، 2015، ص100).

وقام زيلمانZilman فقد ميز بين العدائية والعدوانية مركزا على الحالة الدفاعية لكل منهما، حيث أشار إلى أن:

- السلوك العدواني يرجع إلى أي نشاط يقصد به الشخص الإيذاء البدني أو الألم لأي شخص أخر.
- السلوك العدائي يشير إلى نشاط يقصد به إيذاء الآخرين دون أن يتضمن ذلك أذى بدني.

(شايع ،2013 ، ص70)

وفيما يتعلق بالاختلاف بين مفهومي العدوان والعداء، فهناك فرق بين المفهومين، حيث يشير مفهوم العداء إلى تقديم محفزات مثيرة للاشمئزاز الآخرين، بينما يشير مفهوم العداء إلى النزعات العدائية ذات الاستقرار النسبي التي يتم التعبير عنها. من خلال الردود اللفظية التي تعكس المشاعر السلبية.

2-2 العنف:

يعرف العنف بأنه ممارسة القوة لإنزال الضرر بالأشخاص أو الممتلكات وكل معاملة تتصف بها تعتبر عنف.

(بلعربي، 2018، ص)29

كما يذهب طريف شوقي (1993) إلى أن العنف شكل من أشكال العدوان. وأن العدوان عمومية من العنف وأن كل عنف يعد عدوانا، والعكس غير صحيح، ويشير أحمد عكاشة (2000) أنه يمكن اعتبار العنف هو نهاية المطاف لسلوك عدواني مستمر ويفسر العنف على أنه إحدى وسائل التعبير عن النزعات العدوانية. (عمارة، 2013، ص33).

الفرق بين العنف والعدوان هو أن العنف قد يكون من أجل الدفاع المشروع أو لتحقيق أهداف مشروعة كالحروب الدفاعية أو التخلص من العدوان الذي وقع علينا، وأنه يمثل نهاية السلوك العدواني، كما يعتبر العنف مفهوما سياسيًا أو اجتماعيًا موجهًا نحو الخارج، بينما يعد العدوان مفهوما نفسيًا قد يكون خارجيا أو داخليا.

(الزغبي،2015، ص22).

3-2 الغضب:

من الناحية النفسية هو أحد الانفعالات أو العواطف الأساسية للإنسان والتي تعتبر إشارة أو دلالة على مواجهة الضغوط وعوامل الإحباط في الحياة.(العقاد،2002، ص79).

ويعرف كمال دسوقي الغضب بأنه استجابة انفعالية حادة يثيرها أي عدد من مواقف التنبيه والعدوان الظاهروالتقيد والهجوم الكلامي أو خيبة الأمل والإحباط، ويتميز بردود فعل قوية في الجهاز العصبي المستقل تظهر في الاستجابة البدنية واللفظية.(حسين،2007،ص ص18.19).

وقد اعتبر "باص وبيري " الغضب بمثابة المكون الانفعالي أو الوجداني للسلوك العدواني فهو يشتمل على الاستثارة الفيزيولوجية و الاستعداد للعدوان خاصة العدوان الغاضب.

و فيما يتعلق بالفرق بين الغضب و العدوان فليس بالضرورة أن يتحول الغضب إلى سلوك عدواني بطريقة حتمية. كما لا يحدث السلوك العدواني نتيجة الغضب.(عمارة،2013،ص ص30.31)

تميزت المفاهيم المرتبطة بالسلوك العدواني بالترابط والتداخل، حيث يصعب التفريق بينهما لاتفاقهما على تحقيق هدف واحد وهو الإضرار بالآخرين وإيذائهم بأي شكل من الأشكال.

3-عوامل و أسباب السلوك العدواني:

3-1- عوامل بيولوجية (فيزيولوجية):

و القصور الجسمي قد ينشأ عنه نزعات عدوانية و تخريبية و زيادة النشاط الجسمي و عدم تكافئه مع المستوى العقلي قد يؤدي إلى سلوك تخريبي و الأسباب الجسمية مثل النشاط الزائد الناتج عن اختلاف إفراز بعض الغدد كالغدة الدرقية أو الغدة النخامية. مع مستوى منخفض من الذكاء مما لا يمكن الفرد من تصريف نشاطه الزائد في أوجه مفيدة فيوجهها نحو العدوان .

و تشير دراسة شبلوسكو 1997" أن زيادة هورمون التستوستروونTeustosteroneتجعل المراهقين الذكور يستجيبوا بطريقة عدوانية.(دسوقي،2012، ص55).

كما تمدنا البحوث الجينية بمعلومات عن حقيقة هامة تتمثل في أنه قد يحدث مصادقة وجود كرموزوم إضافي محدد للجنس لدى بعض الأشخاص Xyychromosonetheory إذ أنه يوجد في الذكور السوية تركيب كروموزوميXy. فإنه قد تبين أن بعض الذكور قد يحتوي على كروموزوم إضافي من النوع (Y) كأن يكون Xyyوأن أمثال هؤلاء الذكور يتسم سلوكهم بالعنف والقسوة والعدوانية.

كما يشير "أحمد كاشة" ان السلوك العدواني يصدر عن الأفراد الذين يتسمون بإفراط أو ضعف في السيطرة على دوافعهم عند تعرضهم للمواقف الصعبة مما يصدر عنهم العنف الشديد. (عمارة،2013،ص72).

3-2-عوامل نفسية:

إن الإحباط المتكرر الذي يعيشه الفرد في حياته اليومية تجعله يسلك سلوكا عدوانيا، فالفرد يتصرف بعدوانية عندما يجد عائق ما بينه وبين تحقيق هدف معين أو تلبية حاجة معينة.فالسلوك العدواني يسبقه دائما إحباط وهذا الإحباط من شأنه أن يؤدي إلى سلوك عدواني، فعدما يحبط تتولد عنده الرغبة العدوانية على مصدر الإحباط، أو مصادر أخرى أو يعتدي على نفسه. (العربي قوري،20112011،ص72).

كما أن الحرمان من الحب والأمن والتقدير الاجتماعيوغيرها من الحاجات النفسية وكذلك التعرض للضغوط الحياتية تجعل الفرد يسلك بطريقة عدوانية.(حسين،2007،ص199)

3-3 -عوامل أسرية:

تعتبر الأسرة اللبنة الأولى و الأساسية في التنشئة الاجتماعية للطفل، حيث تلعب دورا مهما فيما يعرف "بتشكيل السلوك" المستقبلي لأفرادها، و تعرض الأسرة لهزات مثل الطلاق قد ينتج أفراد عدوانيين، كما أن أسلوب القسوة و الألم ينتج فردا عدوانيا، حيث ظهر بأن العقاب الوالدي المبكر يرتبط ارتباطا دالا لدى الذكور مرتفعي العدوانية، حيث يستمر عبر عشر سنوات قادمة من حياتهم، لأن قوة الوالدين عليهم تجعلهم يميلون إلى أن يكونوا أكثر عدوانية تقليدا منهم للنموذج الوالدي العدواني و تشبعهم وبهذا السلوك الممارس في حياتهم المبكرة.

(ورغي،2017،ص23)

كما أن انخفاض المستوى الاقتصادي للأسرة يسهم في ظهور العدوان لدى الأبناء وذلك لما يترتب عليه من فشل في إشباع الحاجات النفسية للأطفال مما قد يدفع بهم إلى البحث عن أساليب وطرق تصريف ما يعانونه من إحباط وإشباع رغباتهموحاجاتهم بطرق ملتوية وغير مقبولة اجتماعيا كالانخراط في جماعات إجرامية أو عدوانية تعمل على إشباع دوافعهم وحاجاتهم.

ومن العوامل الأسرية الأخرى التي تسهم في ظهور العدوان لدى الأطفال خبرات الإساءة والإهمال التي يتعرض لها الطفل في طفولته على أيدي أحد أعضاء الأسرة أو مشاهدة العنف ضد أمهاتهم من خلال الآباء، هذا بالإضافة ملاحظة نماذج سلوكية عدوانية سواء كانوا من الآباء أو الرفاق أو من خلال مشاهدة العنف في وسائل الإعلام.

(حسين،2007،ص200)

ومن ثم يمكن القول إن الأسبابوالعوامل التي تؤثر على تطور السلوك العدواني بشكل عام والأطفال بشكل خاص مختلفة وتختلف من فرد إلى آخر، وأنه من الصعب تحديد السبب أو العامل الذي يؤدي إلى السلوك العدواني

4-تصنيف السلوك العدواني:

تتعدد أشكال السلوك العدواني، ويمكن تصنيف العدوان إلى أشكال وأنواع مختلفة أهمها:

4-1- من حيث الشكل:

4-1-1-العدوان الجسمي: الذي يشترك فيه الجسد في الاعتداء على الغير.

4-1-2-العدوان اللفظي: الذي يقف عند حدود الكلام و لا تكون مشاركة الجسد الظاهر فيه أكثر من ذلك مع ما يرافق الكلام أحيانا من مظاهر الغضب و التهديد و الوعيد.

4-1-3-العدوان الرمزي: و الذي تمارس فيه سلوكا يرمز إلى احتقار الأخر أو يقود إلى توجيه الانتباه إلى إهانة تلحق به.

4-2 من حيث الشخص:

4-2-1-العدوان الفردي:نزوع الفرد إلى إيقاع الأذى بغيره من الأفراد.

4-2-2-العدوان الجماعي: نروع الجماعة إلى إيقاع الأذى بغيرها.

4-3 من حيث الجهة التي يتوجه إليها:

4-3-1-عدوان نحو الآخرين: مثل الضرب أو سرقة الغير أو إحراق بيته.

4-3-2-عدوان نحو الذات: حيث يتجه العدوان نحو الذات أو ممتلكاتها فالانتحار عدوان على الذات و هو عدوان في شكله المتطرف.

4-4 عدوان حسب مشروعيته:

4-4-1-عدوان لا اجتماعي:و يتمثل في الأفعال المؤذية التي يظلم بها الإنسان نفسه أو يظلم بها غيره و تؤدي إلى فساد المجتمع .

4-4-2-عدوان إلزام:و يشمل الأفعال المؤذية التي يجب على كل شخص القيام بها لرد الظلم و للدفاع عن النفس و هو عدوان (فرض عين).

4-4-3-عدوان مباح:و يشمل الأفعال المؤذية التي يحق للإنسان عملها قصاصا ممن إعتدى عليه و هذا نوع من العدوان لا يؤثم فاعله.(الزغبي،2015،ص ص49.46).

5-4 العدوان المباشر: و هو الفعل العدواني الموجه نحو الشخص الذي كان مصدر الإحباط ، و ذلك باستخدام القوة الجسمية أو التعبيرات اللفظية.

6-4 العدوان غير المباشر: في هذا النوع يكون الإعتداء على الشخص بديل و ليس على الشخص الذي تسبب في غضب المعتدي، فمثلا الطفل لا يستطيع توجيه العدوان مباشر إلى مصدره الأصلي خوفا من العقاب فيحوله إلى شخص أخر، أو شيء آخر كصديق، أو نحو المتلكات.(العربي قوري،2011،ص70).

7-4 العدوان الوسيلي:و فيه يكون الإذاء وسيلة للحصول على بعض المكاسب أو المنافع.(دخلان،2003،ص41).

5- مظاهر السلوك العدواني:

يعبر الأفراد عن سلوكهم بأنماط و مظاهر مختلفة تدل على غضبهم و استيائهم وهي كالتالي :

1. الشتم والاستهزاء كأن يذكر الشخص الوقائع أو المعلومات بلهجة سلبية .
2. التحقير: هو إطلاق العبارات التي تقلل أو تنقص من قيمة الطرف الأخر و تجعله موضعا لسخرية.
3. عدم الاستقرار بالحركات كالضرب على الأرض بقوة.
4. السلبية الجسدية كمهاجمة شخص أخر لإلحاق الأذى.
5. تدمير الأشياء الآخرين و تخريبها .(حامدي،2014-2015،ص118).

و من مظاهر السلوك العدواني في المدارس:

1. إحداث فوضى في الصف عن طريق الضحك و الكلام و اللعب و عدم الانتباه .
2. التهريج في الصف.
3. الاحتكاك بالمعلمين و عدم احترامهم .
4. العناد و التحدي .
5. التدافع الحاد و القوي بين التلاميذ أثناء الخروج من قاعة الصف .
6. الإيماءات و الحركات التي يقوم بها التلاميذ و التي تبطن في داخلها سلوكا عدوانيا.
7. تخريب أثاث المدرسة و مقاعدها و الجدران و دورات المياه.
8. استعمال الألفاظ البذيئة و إحداث أصوات مزعجة في الصف.(الفسفوس،2006،ص29).

6-النظريات المفسرة للسلوك العدواني:

1-6 نظرية التحليل النفسي:

ترجع جذور هذه النظرية إلى "فرويد " (FREUD) الذي أشار إلى أن العدوان غريزة فطرية ، و أن الغرائز هي قوى دافعة للشخص تحدد الإتجاه الذي يأخذه السلوك. أي أن الغريزة تمارس التحكم الإختياري للسلوك عن طريق زيادة

حساسية الفرد لأنواع معينة من المثيرات، و أن هناك ميلا فطريا لدى الأفراد في الإعتداء على بعضهم أو أن العدوان الذي يستثار لديهم إنما يعبر عن رغبة غريزية لدى البشر.(الزغبي،2015،ص32).

وبحسب "فرويد" فإن الشخصية الإنسانية تنطوي أساسا على عناصر ثلاثة متصارعة و متناقضة و هي:

- **الهو** :و تعني الدوافع القوية التي تبحث عن الإشباع بأي طريقة .
- **الأنا الأعلى:**و هي عبارة عن الصور المثالية و الفضائل الأخلاقية التي نتعلمها في الصغر، و هي بمثابة الوازع المثالي الذي يؤدي إلى الضبط الداخلي.
- **الأنا:** و هي الذات في صورها التي تكبح " الأنا الأعلى" في الإسراف في المثالية من ناحية "الهو" في الإسراف في الملذات و الشهوات من ناحية ثانية، فإذا عجزت الأنا على تقويم كل من "الهو" و "الأنا الأعلى" وقع الإنسان في صراع داخلي، و في هذا الصراع إما يتغلب "الأنا" فيتجه الفرد إلى الزهد و التعبد ، و إما أن يتغلب "الهو" و بذلك يتجه الفرد إلى السلوكيات المنحرفة و العدوانية . (براهيمي،2009-2010،ص ص90.89)

يمكن تلخيص آراء "قروبد" حول نظرية الغريزة أن الحياة صراع بين غريزة الحياة دوافعها الحب و الجنس التي تعمل من أجل الحفاظ على الفرد و بين غرائز الموت و دافعها العدوان و التدمير و هي غريزة تحارب دائما من أجل تدمير الذات و تقوم بتوجيه العدوان المباشر خارجا نحو تدمير الآخرين ، و إن لم ينفذ نحو موضوع خارجي فسوف يرد ضد الكائن نفسه بدافع تدمير الذات.(حمدان الغامدي،2020،ص77).

و نظرا لأن غريزة العدوان فطرية فإنه لا يمكن الهرب منها و لكن يمكن محاولة تعديلها و السيطرة عليها عن طريق إشباعها أو إبدالها.(الزغبي،2015،ص32).

لقد أوضح فرويد FREUD أن كل الأفراد لديهم دافع عدواني و لكن الشخص السوي لا يعبر عن دافعه العدواني تجاه الآخرين أو حتى نفسه و هنا تساؤل يطرح نفسه ما لذي سيحدث إذا تم كبت الدافع العدواني؟

أشار فرويد أنه يجب إطلاق العدوانية في شكل ما، و قد يكون ذلك شكل مباشر من خلال نشاطات اجتماعية مقبولة مثل: الرياضة و الفن و غيرها. كما يبين فرويد أيضا أن العدوان لا يحتاج أن يتم توجيهه بشكل مباشر إتجاه مصدر العدوان، و العدوان قد يوجه من خلال الإزاحة نحو هدف بديل بسبب صور الكف التي تعيق توجيه العدوان نحو المصدر الحقيقي للعدوان. فالأولاد الذين يتعرضون لضرب الوالدين قد يتصرفون بشكل عدواني اتجاه أقرانهم ،و يؤكد فرويد على أن طاقة الشخص العدوانية يجب إطلاقها في شكل ما.خوفا من كبتها مما يؤدي إلى أشكال من العدوانية تصل إلى حد القتل أو الانتحار .(عمارة،2013،ص ص39. 40)

2-6 النظرية البيولوجية:(السلوك العدواني من المنظور البيولوجي و العصبي)

ذهب أصحاب هذا التوجه إلى أن العدوان و العنف جزء أساسي في طبيعة الإنسان.وأن أي محاولات لكبت عنف الإنسان ستنتهي بالفشل بل أنها تشكت 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.

(دسوقي،2015،ص37).

وتهتم هذه النظرية بالعوامل البيولوجية في الكائن الحي كالصبغيات و الجينات الجنسية و الهرمونات و الجهاز العصبي المركزي و اللامركزي و الغدد الصماء و التأثيرات البيوكيميائية و الأنشطة الكهربائية في المخ.حيث يوجد لدى الإنسان ميكانيزم فيسيولوجي وينمو هذا الميكانيزم عندما يثار لديه الشعور بالغضب، وهذا يؤدي إلى حدوث بعض التغيرات الفيسيولوجية التي تؤثر بدورها على سرعة القلب و زيادة ضغط الدم و زيادةنسبةالجلوكوز فيه وإلى ازدياد معدل تنفس الفرد و انكماش عضلة أطرافه مما يؤدي إلى توترها لتقاوم التعب و الإرهاق كما تزداد سرعة الدورة الدموية خاصة في الأطراف،وبعض الفرد على أنيابه وتصدر عنه أصوات لا إرادية ويقل إدراكه الحسي حتى أنه قد لا يشعر بالألم في معركته مع عزيمة . (عمارة،2013،ص36).

كما يرى أصحاب هذه النظرية أيضا اختلافا في بناء المجرمين الجسماني عن غيرهم من عامة الناس،وهذا الاختلاف يميل بهم ناحية البدائية فيقترب بهم من الحيوانات فيجعلهم يميلون للشراسة و العنف.اعتمد في ذلك على بعض الدراسات التي تمت على المجرمين من حيث التركيب التشريحي و عدد الصبغات (XXY-48).(XYY-47).ومن هذه النظريات ما أتجه إلى دراسة الهرمونات ولاحظت ارتباطا بين زيادة هرمون الذكورةMestosteroue وبين العدوان خاصة في حالة الاغتصاب. (دخلان،2003،ص51)

3-6 نظرية الإحباط بالعدوان:Frustration agression théorie

من أشهر علماء هذه النظرية "جوهان دولار"،"لونارديب"،"نيلمللر"،"مور"،روبارت سيرز".هؤولاء أسسوا هذه النظرية و قدموا ملخصا عن مفهوم العلاقة بين الإحباط و العدوان وهي أنه عندما يحدث إحباط يظهر العدوان .فالسلوك العدواني يسبقه دائما إحباط و هذا إحباط من شأنه أن يؤدي إلى سلوك عدواني ،فالسلوك العدواني عند الفرد في صوره المتعددة و أنواعه المختلفة يمكن إرجاعه إلى أنواع من الإحباطات ، فعندما يحبط تتولد عنده الرغبة العدوانية على مصدر الإحباط أو مصادر أخرى أو يتعدى على نفسه ،إذا اعتبرها مستولية عما حدث له من إحباط فيلومها بدلا من أن يلوم الآخرين. (عمارة،2013،ص46)

كما توصل رواد هذه النظرية إلى بعض الاستنتاجات من دراستهم عن العلاقة بين الإحباط و العدوان و التي يمكن اعتبارها بمثابة الأسس النفسية المحددة لهذه العلاقة و هي:

أولا: تختلف شدة الرغبة في السلوك العدواني باختلاف كمية الإحباط الذي يواجهه الفرد و يعتبر الاختلاف في كمية الإحباط دلالة لثلاثة عوامل هي:

- شدة الرغبة في الاستجابة المحبطة .

- مدى تدخل أو إعاقة الاستجابة المحبطة.

- عدد المرات التي أحبطت فيها الاستجابة.

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

ثالثا: يعتبر كف السلوك العدائي في المواقف الإحباطية بمثابة إحباط آخر يؤدي إلى ازدياد ميل الفرد للسلوك العدائي ضد مصدر الإحباط الأساسي ،وكذلك ضد عوامل الكف إلي تحول دونه السلوك العدائي.

رابعا: على من أن الموقف الإحباطي ينطوي على عقاب للذات إلا أن العدوان الموجه ضد الذات لا يظهر إلا إذا تغلب على ما يكف توجيهه و ظهوره ضد الذات ،ولا يحدث هذا إلا إذا واجهت أساليب السلوك العدائية الأخرى الموجهة ضد مصدر الإحباط الأصلي عوامل كف قوية. (الفسوس،2006،ص18)

4-6 نظرية التعلم الاجتماعي :Socail Learning

اهتم "آلبرتباندورا"بدراسة الإنسان في تفاعله مع الآخرين وأعطى اهتماما بالغا بالنظرة الاجتماعية، والشخصية في تصور باندورا لا تفهم إلا من خلال السياق الاجتماعي، والسلوك عنده يتشكل بملاحظة سلوك الآخرين .

من الملامح البارزة في نظرية التعلم الاجتماعي الدور الواضح الذي يوليه تنظيم السلوك عن طريق العمليات المعرفية مثل: الانتباه، التذكر،التخيل،التفكير،حيث لها القدرة على التأثير في اكتساب السلوك، وأن الإنسان له القدرة على توقع النتائج قبل حدوثها و يؤثر هذا التوقع المقصود أو المتخيل في توجيه السلوك. (العقاد،2001،ص114)

وتتلخص وجهة نظر باندورا في تفسير العدواني كالتالي:

- معظم السلوك العدواني متعلم من خلال الملاحظة والتقليد، التأثير الأسري، الأقران والنماذج الرمزية كالتلفزيون.
- اكتساب السلوك العدواني من الخبرات السابقة
- التعلم المباشر للمسالك العدوانية كالإشارة المباشرة للأفعال العدوانية الصريحة في أي وقت.
- تأكيد هذا السلوك من خلال تعزيز والمكافأة.
- إثارة الطفل بالهجوم الجسمي بالتهديدات أو الاهانة أو إعاقة سلوك موجه نحو هدف معين أو تقليل التعزيز أو إنهائه قد يؤدي إلى العدوان العقاب و قد يؤدي إلى الزيادة في العدوان.

(الفسفوس،2006،ص17).

5-6 نظرية السمات:

ترى هذه النظرية أن العدوان سمة من سمات الشخصية وهناك فروق بين الأفراد في هذه السمة ويعتبر "إيزنك" من أكبر دعاة هذه النظرية الذي يقول بوجود شخصية عدوانية وباستخدامه للتحليل العاملي.
(حامدي،2014-2015،ص107).

حيث وجد أن العداوة سمة من سمات الشخصية موجودة عند جميع الناس بدرجات متفاوتة فتوجد عند معظهم بدرجة بسيطة، و عند قلة منهم بدرجة منخفضة، و عند قلّة أخرى بدرجة عالية، و تقاس بمقاييس العداوة الصريحة و غير الصريحة، و تدل سمة العداوة على استعداد الشخص لإظهار العدوان في المواقف المختلفة بحسب ما يدركه من مثيرات العدوان. فالأشخاص أصحاب سمة العداوة العالية كثيرو العدوان، لأن عتبة التنبيه للعدوان عندهم منخفضة مما يجعلهم يغضبون بسرعة، و يدركون مثيرات العدوان في مواقف كثيرة قد تبدو مواقف عادية لا تثير العدوان عند غيرهم.

و قد توصل "إيزنك" في أحد أبحاثه سنة 1977 و الذي انتهى به إلى أن العدوان يمثل القطب الموجب في عامل ثنائي شأنه في ذلك شأنه بقية عوامل السمات الانفعالية للشخصية، و أن القطب السالب في هذا العامل يمثل في اللاعدوان أو في الحياء أو الخجل و أنه بين القطبين مدرج من العدوان إلى اللاعدوان تصلح لقياس درجة العدوانية عند مختلف الأفراد.(الصالح،2012،ص35).

6-6 النظرية المعرفية:

يركز "بياجيه" على عمليتي "التمثيل و الموائمة" لدى الفرد و التي من خلالها يكون الفرد "بناه العقلية" و مخططات إجمالية تستخدم في تجهيز المعلومات التي ترد إليه، و تزيد في قدرته في مواجهة مشكلاته و تفاعلاته البيئية، فهو فهو يرى أن المخططات الإجمالية تشكل الطريقة أو الكيفية التي ينظر من خلالها الفرد إلى العالم و يتمثلها عقليا، تبدأ هذه المخططات من أمور بسيطة مثل النظر، قبض الأشياء عند الطفل... وتطور إلى خطط و إستراتيجيات و تصورات و افتراضات و نشاطات عقلية معقدة تزداد بتفاعلها مع البيئة و أعمال الحواس و العقل و التعزيز من المحيطين بالفرد.

هذه النتيجة أو التفسير يقود بالاعتقاد حسب "بياجيه" إلى أن الفرد قد يشكل العالم بطريقة منحرفة فيتمثل عقليا الأساليب المنحرفة التي يراها مخططات سوية يواجه بها صور الانحراف في العالم. بمعنى أن الشخص الذي يعاني تهديدا ما، عندما لا يمده جهازه التكويني العقلي بوسيلة يتعامل بها مع إلى ارتكاب سلوك إ هذه الخبرة، وعندما يشعر بأن تغيرا أساسيا على وشك الحدوث في جهازه التكويني، قد يؤدي به إلى ارتكاب سلوك إجرامي.

(ورغي،2016-2017،ص16).

يتضح من خلال العرض السابق للنظريات المفسرة للسلوك العدواني و هي(التحليل النفسي، و البيولوجية،و العدوان الناتج عن الإحباط، و التعلم الاجتماعي و نظرية السمات و النظرية المعرفية) نجد أنه لا يمك الاكتفاء

بتفسير نظري واحد، و نجد أن لكل نظرية أسلوبها الخاص و منهجها في تفسير السلوك العدواني، و بالتالي هناك تباين كبير بين هذه التفسيرات للسلوك العدواني.حيث أن وجهات النظر السابقة قد أولت الحديث عن هذا السلوك من جانب معين و أهملت بعض الجوانب الأخرى.

7-السلوك العدواني في مرحلة المراهقة:

يعني مصطلح المراهقة كما يستخدم في علم النفس مرحلة الانتقال من الطفولة (مرحلة الإعداد لمرحلة المراهقة) إلى مرحلة الرشد والنضج، والمراهقة مرحلة تأهب لمرحلة الرشد. ومن السهل تحديد بداية المراهقة ولكن من الصعب لتحديد نهايتها.

فحين يصل الطفل إلى مرحلة المراهقة يتجه المراهق لتحرير نفسه من الارتباط بوالديه فيتأرجح بين اعتمادية الطفل و عناد المستقبل . كما أنه يكون متناقضا فهو يرفض سيطرة الكبار و يحتاج في نفس الوقت إلى إرشاد و توجيه ،وبتقدم الطفل في العمر يقل العدوان الظاهري حيث يتعلم بعض الضوابط الداخلية فتنمو لديه وسائل أكثر فاعلية و أكثر قبولا من الناحية الاجتماعية في التخلص من وسائل الصراع و أحيانا لا تستطيع قوى الضبط الداخلي لديه أن تتكيف مع النزاعات الغريزية المتزايدة فقد تحدث نوبات العدوان .

ومن الحيل الدفاعية التي تتكون لدى المراهق وقد ينشأعنها عدوان مايلي:

- **نقل:** حيث ينقل الاحتياجات الاعتمادية من الوالدين إلى بدلائهما من الأقران،وقد ينسلخ المراهق من سيطرة والديه لدرجة الاندماج مع مجموعة الأقران في نشاط مضاد للمجتمع.
- **قلب المشاعر للضد:** فالمراهق لا يستطيع الانفصال عن والديه ،قد يعكس اعتماده و يحول الحب إلى عناد،و الارتباط إلى ثورة، و الاحترام إلى سخرية.
- **المثالية:** حيث يرى المراهق في غمرة حماسه الأخلاقي الأمور إما بيضاء أو سوداء، أي يراها كمبادئ قاطعة يجب تطبيقها دون اعتبار للمواقف .

ويشعر المراهقين بالعدوان للأسباب نفسها التي من أجلها يتولد العدوان في نفوس الأطفال، أي الاستياء ،و الحرمان، و الألم،والصراع مع أصحاب السلطان في حياتهم كالوالدين و المعلمين و سائر الراشدين .

كما أن السلوك العدواني أكثر انتشارا بين المراهقين و هذا يرجع إلى جملة عوامل منها:عجز الوالدين عن توجيه المراهق ،وفشل هذا المراهق في الحصول على المحبة و التقدير من الكبار في المنزل و المدرسة على السواء،و عدم احترام الكبار لوجهة نظره ومعاملته كطفل .ومنها عنف الوالدين و في معاملتهما له أو تعاملهما معا ،فالعنف هنا يولد عنفا .كما أن للأقران دورا مهما في تأييد هذا السلوك العدواني سواء كانوا أداة تعزيز أم أداة تقليد لهذا السلوك

،كما يرجع إلى فشله في تحقيق ذاته أو فشله في الدراسة أو فشله في كسب عطف المعلم و محبته مما يجعله يعادي السلطة التربوية القائمة و يتمرد على آلياتها و رموزها.

وتظهرالنزعات العدوانية عند المراهق في صورة الغضب، فعندما يشعر المراهق بما يعيق نشاطه و يحول بينه و بين غاياته، وعندما يشعر بالظلم و الحرمان، النقد، السخرية، مشاعر الإحباط، عند ذلك تظهر استجابات الغضب على المراهق و تتخذ لنفسها مظاهر حركية أو في صورة مظاهر لفظية. (أبوقورة،1996،ص ص 223.222.221.220).

8- الأسلوب الأمثل لتوجيه و إرشاد المراهق العدواني:

- مساعدة المراهق في زيادة فهمه لنفسه و قبوله لها.
- تنمية شعوره بالمسؤولية و استقلال أحكامه آرائه.
- قبوله لمظهره الجسمي و لقدراته و استعداداته و ميوله.
- تبيين القدرات المتعلقة بأساليب الحياة المختلفة و التعرف على الاختبارات المتاحة و ما يترتب على كل منها و فحص أولوياته و القيام باختيارات واعية.
- تحديد أهدافه.
- تعلم مهارات اجتماعية جديدة بدلا من سلوك غير مرغوب فيه.
- التعرف على أنماط السلوك غير الفعالة أو تلك المحيطة لذاته.
- إصلاح ما يكون قد أفسد من علاقات بالآخرين يعنون له الكثير.
- تنمية إحساسه بحاجات الآخرين وزيادة فهمه لهم. (العقاد،2001،ص126)

الخلاصة:

لقد رأينا من خلال عرضنا لظاهرة السلوك العدواني كظاهرة خطيرة للغاية. لما تسببه من إلحاق الضرر والأذى بالذاتوالآخرين والممتلكات، كما أنها ظاهرة تتخذ أنماطاوأشكالا مختلفة، فضلا عن حالة انفعالية تنشأ من عدة أسباب داخلية وخارجية، والتي بدورها تعرض المراهق لمشاكل قد تعيق حياته.

الفصل الرابع: المراهقة

تمهيد

1-مفهوم المراهقة.

2- مراحل المراهقة.

3- أنواع المراهقة.

4- الفرق بين المراهقة و البلوغ.

5- أهمية مرحلة المراهقة.

6- خصائص المراهقة.

7- حاجات المراهقة.

8- مشكلات المراهقة.

9- أسباب مشكلة المراهقة.

10- نظريات تفسير المراهقة.

خلاصة.

تمهيد:

تعتبر مرحلة المراهقة مرحلة حرجة في حياة الأبناء ذكورا وإناثا. و هذا لما يعترضهم من صعوبات و تحديات و كذا التغيرات الفيسيولوجية و النفسية التي تطرأ عليهم من خلال هذه المرحلة، فهي تحتاج لجهد خاص من القائمين على التربية سواء الوالدين في المنزل أو المعلمين و في ما يلي سنتعرف على هذه المرحلة المهمة و التعرف على أهم المشاكل إلي تعترض المراهقين في هذه الفترة.

1-مفهوم المراهقة:

لغة : ورد في معجم جبران مسعود *"المراهق"* رهق.من قارب الرشد،المراهقة رهق.راهق، مرحلة من العمر يقارب فيها الإنسان الرشد . (جبران ،1992،ص727)

- راهق الغلام،أي قارب الحلم ،أي بلغ حد الرجال نمو : (مراهق). (علي،2002،ص11)

- و مصطلح المراهقةمن اصل لاتيني من الفعل "يكبر نحو" "و يتصاعد إلى " بمعنى ينمو نحو (..الرشد).(بهتان،جبالي،2015،ص147).

و عرفت المراهقة **اصطلاحا** بعدة تعريفات نذكر منها:

هي مرحلة من التحديات المثيرة ،و التي تتطلب التكيف مع التغيرات في الذات و الأسرة و جماعة الرفاق، و كذلك هي بالنسبة للآباء و المراهقين فترة من الإثارة و القلق و السعادة و المشاكل و الاكتشاف و الارتباك.(شريم،2009،ص27).

-أما هيرلوك : عرفها بأنها "مرحلة تمتد من النضج الجنسي إلى العمر الذي يتحقق فيه الاستقلال عن سلطة الكبار وعليه فهي عملية بيولوجية في بدايتها و اجتماعية في نهايتها". (بركات،2000،ص23)

وفي تعريف موس :" أن المراهقة هي تلك الفترة في حياة كل شخص تقع في نهاية الطفولة و بداية الرشد،و قد تطول هذه الفترة ، أو تقصر و يتفاوت مداها الزمني من مستوى اجتماعي و او ثقافي لآخر (والي ،2015،ص15).

وورد في تعريف هوكس (1962) للمراهقة أنها الفترة التي يكبر فيها المراهق شرنقة الطفولة ليخرج إلى العالم الخارجي و يبدوا في التفاعل معه و الاندماج فيه. فقد أشار هوركس في تعريفه إلى الاستقلالية الذاتية والاندماج في المجتمع و الخروج من الإشكالية و الاعتماد على الذات.(الزعبي،2010،ص18).

وفي التعريف الذي اتفق عليه العلماء أن المراهقة هي "حالة من النمو تقع بين الطفولة و الرجولة أو الأنوثة و لا يمكن تحديد فترة المراهقة بدقة، لأنها تعتمد على السرعة الضرورية في النمو الجسمي فهي متفاوته، وبما أن عملية النمو السيكولوجي غامضة من غير السهل أن تقرر هذه المرحلة في حياة الإنسان حتى يصبح النظام الغددي

ناميا بصورة كلية، ومما لا ريب فيه أن هذا الاحتمال يجب أن ينتهي في بداية العشرينات من العمر، المراهقة فترة تشمل الأفراد الذين هم بالعقد الثاني من الحياة . (غباري.أبوشعيرة،2015،ص224)

وتعني المراهقة في علم النفس الاقتراب من النضج الجسمي و العقلي و النفسي و الاجتماعي و لكنه ليس النضج نفسه لأنه في مرحلة المراهقة يبدأ الفرد في النضج العقلي و الجسمي و النفسي و الاجتماعي و لكنه لا يصل إلى اكتمال النضج إلا بعد سنوات عديدة تصل إلى 10 سنوات. (الشافعي،2009،ص13)

نستنتج من التعريفات السابقة أن المراهقة هي تلك الفترة المحددة بين مرحلة الطفولة و الرشد،يشهد فيها الفرد نموا من عدة جوانب منها النمو الفيزيولوجي و النفسي و الاجتماعي و العقلي و قد تتسم هذه المرحلة بالعديد من المشكلات و الصراعات المختلفة نتيجة للتحولات التي تطرأ على جسم و نفسية الفرد خلالها .

2- مراحل المراهقة :

تنقسم فترة المراهقة إلى عدة مراحل نذكر منها :

2-1-المراهقة المبكرة(11-14سنة):

تعتبر فترة تقلبات عنيفة و حادة مصحوبة بتغيرات في مظاهر الجسم ووظائفه مما يؤدي إلى الشعور بالتوازن كما تظهر اضطرابات انفعالية مصاحبة بتغيرات فيزيولوجية و ضغوط الدوافع الجنسية الذي لا يعرف المراهق كيفية كبحها و السيطرة عليها و ترتبط هذه المرحلة بثلاث مظاهر:

- الاهتمام يتفحص الذات و تحليلها ووصف المشاعر الذاتية مثل مذكرات المراهقين.
- الميل إلى قضاء أكثر الوقت خارج البيت بعيدا عن أفراد الأسرة و مراقبتهم.
- و تتميز هذه المرحلة بالانفعالات العنيفة و التناقض الانفعالي من حب و كره و شجاعة و خوف.

كما تنعكس حاجة المراهق من المزيد إلى الحرية في العديد من الأمور فيبدأ برفض جميع أفكار و معتقدات الأهل و يشعر بالإحراج إن تواجد في مكان واحد مع أهله،وتبدو هذه المرحلة في غاية العشوائية بالنسبة للأهل و لكن عليهم التحلي بالصبر و الإصغاء إلى احتياجات أبنائهم ودعمهم لتطوير شخصياتهم المستقلة و الخاصة.

(ربوح،2013،ص118).

2-2- المراهقة الوسطى (15-17سنة):

تمتاز هذه المرحلة بشعور المراهق خلالها بالهدوء و السكينة،وزيادة القدرة على التوافق،كما يميل إلى إقامة علاقات اجتماعية مع الآخرين.و تتميز هذه المرحلة بالاستقلالية و يتخلص من الاعتماد على الآخرين .

تقابلها المرحلة الثانوية و يتراوح عمر المراهق فيها بين (15-16سنة)و يؤدي الانتقال من الإعدادية و تتضح كل المظاهر المميزة لمرحلة المراهقة بصفة عامة،كما تمتاز هذه المرحلة بالشعور بالهدوء و السكينة و زيادة القدرة على العمل و إقامة علاقات متبادلة مع الآخرين و على إيجاد نوع من التوازن مع العالم و من أهم سمات المرحلة تطور النمو الاجتماعي بشكل ملفت للنظر. (عبدي،2011،ص132) .

2-3- المراهقة المتأخرة:

و تبدأ مع اكتمال التغيرات الجنسية وإلى سن الرشد الحقيقي 18 عاما و القانوني 21 عاما و تشمل المرحلة الثانوية، و قد تمتد إلى المرحلة الجامعية حسب مؤشرات الاستقلال النفسي التي تدل على الرشد الذي يبديه الفرد.(عبدالله،(د.س)،ص13).

3-أنواع المراهقة:

هناك أربعة أشكال عامة للمراهقة تتمثل في مايلي :

3-1-المراهقة المتكيفة: و تكون تميل إلى الهدوء النسبي و الاتزان الانفعالي، و علاقة المراهق بالآخرين طيبة، و لا أثر للتمرد على الوالدين أو المدرسين، و حياة المراهق غنية بمجالات الخبرة بالاهتمامات العملية الواسعة التي يحقق عن طريقها ذاته و حياته المدرسية موفقة في أغلب الأحيان، و هو يشعر بمكانته في الجماعة و يتوافق فيها، و لا يسرف في أحكام اليقظة أو غيرها من الاتجاهات السلبية و لا يكثر الفهم أو يطيل التفكير في مشكلات ذاته، و لا تستولي المسائل الدينية و الفلسفية على تفكير المراهق إلا في النادر... و أما الشكوك الدينية و موجات التردد فلا تأخذ صورة حادة و قد لا يتعرض لها إطلاقا، فالمراهقة هكذا نحو الاعتدال في كل شيء و نحو الإشباع المتزن و تكامل الاتجاهات.

ومن العوامل المؤثرة في هذا الشكل من المراهقة نجد علاجا عائليا معقولا يتضمن السماح للآباء بنصيب كبير من الحرية و فهم احتياجات المراهق و احترام رغباته بقدر ما يستطيع.

3-2-المراهقة الإنسحابية المنطوية: المراهقة في هذا الشكل تنحسر بسبب الإنطواء و العزلة و الشعور بالإنكار، و لا يملك المراهق مخارج و مناطق خارج نفسه، عدا أنواع النشاط الإنطوائي كقراءة كتب دينية و غيرها و كتابة المذكرات الذي يدور معظمها حول عواطفه و نقده لصورة المحيطة به، و ينشغل المراهق بنفسه و مشاكله كثيرا من التأمل على القيم الروحية و الأخلاقية الذي ينتقد النظام الإجتماعي و الثورة عند تربية والديه، لديه هواجس جنسية و أحلام يقظة تدور حول قضايا حرمانه من الملابس أو الطعام أو الجنس أو مكانة مرموقة.

3-3-المراهقة العدوانية المتمردة: غالبا ما تكون ميول المراهقة ضد الأسرة و المدرسة و أشكال السلطة، كما أنها تتميز بمحاولات إنتقام و محاولة تقليد بالرجال، و أساليب إحتيالية في تنفيذ المراهقة لرغباته فيلجأ إلى التدخين و إفراغ

الشراب و أحيانا اللحية و إختراع قصص المغامرات و الهروب من المدرسة، و المحاولات الجريئة مع الجنس الأخر مقرونا بهذا شعور المراهق بأنه يتعرض للظلم و إن مواهبه و قدراته لا تقدر من حوله.

3-4-المراهقة المنحرفة: وتأخذ صورة التفكك الخلقي الكامل أو الإنهيار النفسي الشامل، و تتفق عوامل هذا الشكل مع الشكلين السابقين مع تكثيف في درجة هذه العوامل مع إضافة عوامل أخرى، فقد يمر المراهقون بتجربة مريرة أو صدمة عاطفية عنيفة تكون قد لونت تفكيرهم بلون متشائم، و غياب السيطرة و الراقبة الأسرية أو إنعدامها و كذلك القسوة الشديدة في معاملة المراهق و تجاهل رغباته و إحتياجاته و أيضا الإفراط في التدليل، كما أن الرفقة السيئة أيضا هي عامل مشترك تقريبا.(الأشوال،2008،ص ص511.510.509)

4- الفرق بين المراهقة و البلوغ:

- **فالبلوغ** يعني إكتمال الوظائف الجنسية عنده، و ذلك بنمو الغدد الجنسية و قدراته على أداء وظيفتها.
- **أما المراهقة** فتشير إلى التدرج نحو النضج الجسمي و العقلي و النفسي و الإجتماعي، و على ذلك فالبلوغ ما هو إلا جانب واحد من جوانب المراهقة، كما أنه من الناحية الزمنية يسبقها، فهو أول دلائل دخول الطفل مرحلة المراهقة.

و يشير ذلك إلى حقيقة مهمة، و هي أن النمو لا ينتقل من مرحلة إلى أخرى فجأة و لكنه تدريجي و مستمر و متصل فالمراهق لا يترك عالم الطفولة و يصبح مراهقا بين عشية و ضحاها، و لكنه ينتقل إنتقالا تدريجيا و يتخذ هذا الإنتقال شكل نمو و تغيير في جسمه و عقله و وجدانه.

و جدير بالذكر أن وصول الفرد إلى النضج الجنسي لا يعني بالضرورة أنه قد وصل إلى مرحلة النضج العقلي و إنما عليه أن يتعلم الكثير و الكثير ليصبح راشدا ناضجا.

و للمراهقة و المراهق نمو متفجر في عقله و فكره و جسمه و إدراكه و إنفعالاته، مما يمكن أن نلخصه بأنه نوع من النمو البركاني، حيث ينمو الجسم من الداخل فسيولوجيا و هرمونيا و كيمياويا و ذهنيا و إنفعاليا و من الخارج و الداخل معا عضويا.

تعتبر مرحلة المراهقة مرحلة مميزة في النمو الإنساني، ذلك أنها ليست مجرد نهاية لطفولة بقدر ما تعتبر طليعة لمرحلة نمو جديدة فهي التي تؤثر على مسار حياة الإنسان و سلوكه الإجتماعي و الخلفي و النفسي، و في هذه الفترة يكون الفرد غير ناضج إنفعاليا و خبرته محدودة، و يقترب من نهاية نموه البدني و العقلي.(الشافعي،2009،ص ص15.14).

فالبلوغ يشكل المظهر البيولوجي للمراهقة، و يشمل المرحلة التي يصبح فيها الكائن الحي قادرا على الإنجذاب و التناسل، و يحدث البلوغ عادة في فترة نمو محدودة نسبيا من فترات النمو و يصاحبها سلسلة من التغيرات التي تظهر على مستوى الأعضاء التناسلية.(سليم،2002،ص375).

إذا نستنتج في الأخير أن هناك فرق واضح بين مرحلة البلوغ و المراهقة إذ ينبغي التمييز بينهما. فالبلوغ يعني نمو الفرد من الناحية الجنسية و ذلك من خلال التغيرات الطارئة على الجهاز التناسلي لكلا الجنسين و يعتبر البلوغ من أول الدلائل التي توحي بدخول الفرد لمرحلة المراهقة، بينما المراهقة يتم فيها النضج العقلي و النفسي و الإجتماعي و الجسمي بشكل تدريجي أي أن النمو في المراهقة يكون من عدة جوانب عكس البلوغ يكون من جانب الجنسي فقط.

5- أهمية مرحلة المراهقة:

لمرحلة المراهقة أهمية بالغة في حياة الإنسان، ذلك لأنها مرحلة إنتقال من الطفولة إلى الرجولة أو الرشد، و لاشك أن مراحل الإنتقال مراحل حرجة في حياة الإنسان بسبب حاجته إلى التكيف الفتاة المراهقة، و كذلك هناك إهتمام متزايد بمرحلة المراهقة و دراستها في المجتمعات المتقدمة بغية إلقاء الأضواء الكاشفة عليها و علاج ما يواجه المراهقين من مشكلات تعترض سبل النمو السوي و مما يزيد من أهمية مرحلة المراهقة أنها المرحلة التي تتضح فيها القيم الروحية و الدينية لدى المراهق و كذلك النزاعات المثالية و الأخلاقية، بحكم ما يصل إليه المراهق من النضوج العقلي.

(دلهوم و آخرون،2020،ص 184).

6- خصائص المراهقة:

أولا: إذا كان من السهل تحديد بداية المراهقة، فمن الصعب تحديد نهايتها، فالبداية تتمثل في البلوغ. أما النهاية فتتمثل في النضج العقلي و الإنفعالي و الإجتماعي حيث يظهر هذا النضج من خلال سلوك الفرد العام و طبيعة شخصيته.

ثانيا: المراهقة في المدخل إلى الرشد، و ذلك لأن الفرد يصل في نهاية مرحلة المراهقة إلى درجة النضج الشامل لجميع جوانب نموه تؤهله لحياته الراشدة. و النضج الشامل هو أن يصل الفرد إلى النضج الجنسي من الناحية التكوينية و الناحية الوظيفية معا، و إلى النضج العقلي و النضج الإنفعالي و النضج الإجتماعي.

ثالثا: يعتمد طول فترة المراهقة على ظروف المجتمع و إذا كان من علامات إنتهاء المراهقة ووصول الفرد إلى درجة النضج و مرحلة الإستقلال الإقتصادي، فإنه يمكن التوقع تقصر فترة المراهقة في المجتمعات البدائية و الريفية، بينما تطول في المجتمعات الحديثة و المجتمعات المدنية و الصناعية.

رابعا: ترتبط بطول و قصر فترة المراهقة ظاهرة أخرى. و هي نمط المراهقة في كل من المجتمعين البدائي و الحديث، حيث ينظر إلى المراهقة في المجتمعات الحديثة بإعتبارها إحدى أزمات النمو، بينما لا تمثل في المجتمعات البدائية و النامية من أزمات النمو حيث إنها مرحلة عادية من مراحل النمو.

خامسا: توصف المراهقة بأنها مرحلة الصراعات الداخلية في نفس المراهق و المراهقة و هذا الصراع ينتج عن الرغبة في الإستقلال عن الوالدين و إشباع الرغبات الجنسية.

سادسا: أيضا مرحلة المراهقة مرحلة الصدام مع السلطة في كل صورها.و يرجع ذلك إلى إحساس المراهقين و المراهقات بأن هؤلاء الكبار يريدون تقييد حريتهم و أن يفرضوا عليهم ما قد لا يتفق مع رغباتهم.(عامر عبد الله الشهري،2005،ص ص7.6).

7- حاجات المراهقين:

7-1-الحاجة إلى الغداء:

إن النمو الجسمي المتكامل يضمن نموا متكاملا متزنا في جميع جوانب شخصية الفرد و لذا فإن الحاجة إلى الغداء ذات تأثير مباشر على جميع الحاجات النفسية و الإجتماعية و العقلية و لاسيما فترة المراهقة حيث ترتبط حياة المراهق و صحته بالغداء الذي يتناوله و لذا يجب على الأسرة أن تحاول إشباع حاجته للطعام و الشراب و إتباع القواعد الصحية السليمة لأنها السبيل الوحيد لضمان الصحة الجيدة. وعلم الصحة يحدد كميات المواد الغذائية التي يحتاج إليها الإنسان من ذلك مثلا الغذاء الكامل للشخص البالغ يجب أن يشمل على 450غ مواد كربوهيدرانية،70غ مواد دهنية حيوانية نباتية و 100غ مواد بروتينية، أما المشروبات فأفضلها الماء النقي و هو الذي يحتوي على بعض الأملاح المعدنية و التي لا غنى عنها لحياة الإنسان و يجب دائما أن تكون تناول المرطبات بإعتدال. و لما كانت مرحلة المراهقة مرحلة نمائية سريعة فإن هذا النمو يحتاج إلى كميات كبيرة و متنوعة من الطعام لضمان صحة جيدة و الذي لابد على الأسرة أن تأمنه للمراهق.(شرقي،2005،ص57).

7-2- الحاجة إلى تهذيب الذات:

و يشعر المراهق بهذه الحاجة نتيجة لأنه محدود التجربة قليل الخبرة، شديد الحساسية، يسبب له النضج الجسمي و الجنسي السريع كثيرا من الإضطرابات و الإرتباك في المعاملة، و خاصة مع الجنس الآخر، و قد يدفعه الميل الجنسي الجامع في هذه الفترة إلى تصرفات غير لائقة إجتماعيا، فقد يفقد المراقبة على سلوكه أو تصرفاته و قد يميل إلى الإنطواء و العزلة هذا بالإضافة إلى أن المراهق يشعر بأنه ناضج كالكبار، و لذا فإنه ينبغي أن يسلك مثلهم حتى يؤكد لنفسه و لغيره هذا الشعور، و ذلك يزيد من شعوره بالأمان، و يقوي الضوابط و القيود السلوكية التي يفرضها

المجتمع ذلك الدافع المضاد و هو الإستقلال و الحاجة إلى الحرية و الإنطلاق من قيود الطفولة.(بن علية،2015،ص 92)

7-3-الحاجة إلى الإستقلال الذاتي:

يعتبر الإستقلال العاطفي و المادي من أهم حاجات المراهق في هذه المرحلة و مما لاشك فيه أن النضج الجسمي يدفع المراهق إلى محاولة الإعتماد على النفس و الإستقلال في إتخاذ القرارات التي تتصل بذاته و يحتاج المراهق إلى درجة كافية من النضج الإنفعالي حتى يستطيع أن يستقل عاطفيا عن الأبوين و الأسرة.

7-4- الحاجة إلى الإنتماء:

يؤدي التعارض بين الحاجات المختلفة إلى شعور المراهق بعدم الأمان فرغبته في الإستقلال تعارض حاجته إلى الإعتماد على الأبوين و الأسرة و يؤدي عدم الشعور بالأمان إلى ظهور دافع جديد هو الحاجة إلى الإنتماء أي أن يكون له من ينتمي إليه و يعتز به و يفتخر بإنتسابه إليه و تظهر هذه الحاجة عن نفسها حين يتحدث المراهق مستخدما ضمير المجتمع فيردد كلمة نحن مشيرا بذلك إلى فريق النادي، جماعة الأقران، الأصدقاء..(فوزي،2008،ص 9):.

7-5- الحاجة الى المكانة

تعتبر المكانة لدى المراهق من أهم الحاجيات التي يسعى إلى تحقيقها في جماعته حتى تعترف به كشخص له قيمة، حيث يتوق لكي تكون له مكانة الراشدين و أن يتخلى عن موصفه كطفل، فتظهر لديه سلوكات الكبار كما يعمل عاى الحرص على مكانته بين زملائه أكثر من مكانته عند أبويه أو معلميه.(ساسية،2012،ص ص80.81).

8- مشكلات المراهقة:

هناك مجموعة من المشكلات التي قد تعترض المراهق في حياته نلخصها في مايلي:

8-1-المشكلات الصحية: وتعود إلى عدة أسباب أهمها إنخفاض المستوى الإقتصادي للأسرة و إنخفاض مستوى الوعي نظافة البيئة أو الوعي الصحي ، و من هذه المشكلات نجد نقص الرعاية الصحية ووجود بعض مظاهر النمو المنحرف عن معايير النمو بالزيادة، أو النقصان كما في حالات السمنة المفرطة و النحافة المفرطة، و أيضا من المشكلات الصحية الشائعة لدى المراهقين نجد ظهور حب الشباب و الذي يعد أهم ما يشغل بالهم و يسبب لهم المتاعب النفسية.

و من المشكلات الصحية أيضا نجد الإدمان و سوء إستعمال العقاقير لإنها تعد المرحلة التي تحدث فيها هذه الإساءة و تعد المخدرات الاكثر إختيارا بين المراهقين.(الشهري،2005،ص 11)

8-2-المشكلات الأسرية: تكون هذه المشكلات نتيجة للخلافات الأسرية و الزوجية التي تتمثل في الطلاق و الإنفصال بين الوالدين من جديد، أو موت أحد الوالدين أو كليهما، و الوالدان اللذان يعد سلوكهما قدوة سيئة للناشئ و تقص الخصوصية في الأسرة.(الشهري،2005،ص 14).

8-3- مشكلات جنسية و عاطفية: ليس من الشك أن الجنس موضوع يتطلب الإهتمام من الأباء و الأمهات و جميع المربيين و ليس فقط في فترة المراهقة بل في السنوات الباكرة أيضا، و الغاية من الإهتمام المتزايد بهذا الموضوع الحيوي الذي يهدف إلى تكوين الفرد السليم القوي و بث الروابط السليمة بين الجنسين حيث إقتراب الطفل من البلوغ بجعله بحاجة إلى الإعداد للتغيرات التي ستحدث له لأن الدوافع الجنسية الجديدة تنعكس إيجابيا و سلبيا على سلوك المراهق و التي تكون مصحوبة بصدمات عنيفة و قاسية و مدمرة أحيانا، و تختلف إستجابة المراهقين للنمو الجسمي حسب نوعية الإعداد المسبق فمنهم من تنتابه الحيرة و منهم من يتظاهر بالحياء و منهم من يتقبل التغيرات بكل بساطة.(ساسية،2012،ص ص88.87).

يعيش المراهق في هذه الفترة مشاكل عاطفية و انفعالية بسبب ميله للجنس الآخر إذ يدخل في علاقات حب و رومانسية و توالي اللقاءات المتكررة بين الطرفين فتكثر أحلام اليقظة، وقد يلجأ المراهق إلى الاستمناء بسبب حدة الشهوة التي يكنها اتجاه الطرف الآخر.(حمدان،د.س،د.ص).

8-4- المشكلات الاجتماعية: إن مشكلات المراهق تنشأ من الاحتياجات الأساسية مثل الحصول على مركز و مكانة في المجتمع، و الإحساس بأن الفرد مرغوب فيه.(هاني،2019،ص53)

8-5- مشكلات دينية و أخلاقية: الدين في فترة المراهقة من الأمور الحيوية، فالإهتمامات الدينية تظهر بشكل واضح في هذه المرحلة سواء كانت هذه الإهتمامات في الجانب الدين أو مضادة له و الشعور الديني لا يقتصر على القيام بوظيفة الضبط و التحكم في النزوات، بل نراه يشبع حاجات نفسية أكثر عمقا عند المراهق، فبعد أن كان الشعور الديني عند الطفل يتسم بالرضوخ و السلبية و الهدوء يصبح الطابع العام للشعور الديني عند المراهق هو اليقظة الدينية، و لهذا نجد المراهق يعطي اهتماما كبيرا بالأخلاق نتيجة بحثه في العقيدة و ممارسة ما أمر به، بهدف أن يجد فيها ملجأ لحل مشكلاته و مقابلة احتياجاته.

كما قد يتعرض المراهق لوجة من الشك في بعض الأمور الدينية، و قد يأخذ الشك أحيانا شكل المجاهرة بالإلحاد و تلعب الظروف التي تحيط بالفرد كالتربية القاسية المتزمنة و فرض الدين فرضا دون وازع شخصي كما قد يضطرب المراهق في عدم التمييز بين الخير و الشر و الخلط بين الحق و الباطل.

(قارة،2012،ص ص 87.86).

9- أسباب مشكلات المراهقة:

يصاحب التكيف في أي مرحلة من مراحل التوتر العصبي ، لأنه كلما زاد عمر الفرد ، إختلفت طرق عيشيه و العادات لديه ، و هذا ما يتطلب منه تغيير عاداته لتكيف مع المرحلة العمرية التي يصل لها ، فقد يجد المراهق أن العادات التي اعتاد عليها في مرحلة الطفولة اصبحت لا تناسيه في مرحلة المراهقة فيسعى إلى تبني عادات جديدة تتلاءم مع وضعه الحالي و يمر خلالها بتوترات عصبية ناتجة على عدة عوامل جسمية و نفسية و اجتماعية ومن هذه العوامل :

1- التغييرات الفزيولوجية و الجسمية السريعة و المفاجأة في شكل المراهق و حجمه و مظهره و حركته الزائدة و رغبته الزائدة في الأكل .
2- ظهور مجموعة من الدوافع الجديدة و الغريبة تسبب له الكثير من الحيرة و الإرتباك، فالمراهق يرغب في الإستقلال و في تحقيق ذاته و هي دوافع قد تلاقي رفض من قبل الأسرة و المجتمع مما يسبب صراعات داخلية للمراهق.
3- إضطراب المراهق للتخلي عن كثير ما إكتسبه من عادات و إتجاهات و التي تعلم أدوار جديدة مختلفة.
4- موقف الكبار و أسلوب معاملتهم له قد يراها المراهق قيود تعسفية أو لا معنى لها، فإن تصرف كالكبار ضحكوا عليه و إ ن تصرف كالصغار يسخرون منه .(السبتي،2004 ، ص ص 59.58)

10-التفسيرات النظرية لمرحلة المراهقة:

1-10 نظرية الاستعادة : ستالي هول أو نظرة العاصفة و التوتر :

أول من قدم نظرية واضحة حول المراهقة هو " ستالي هول " (1924.1844) حيث لقب بالأب العلمي لدراسة المراهقة، حيث أصدر عام 1904 مجلدين و للمرة الأولى عن هذه المرحلة و كان متأثرً بآراء " داروين " صاحب النظرية التطورية (النشوء و الإرتقاء)حيث طبق اللآراء العلمية و البيولوجية التي طرحها " داروين" في دراسة نمو المراهقين .

يرى "هول" أن المراهقة فترة عصيان و تمرد و مرحلة عواطف وتوتر، حيث تتميز هذه المرحلة بالتغيير و عدم الاستقرار و لا يصل الفرد إلى النضج إلاّ في نهايتها ،و يشير مفهوم العاصفة و التوتر إلى أن المراهقة هي فترة مشاكل مشحونة بالصراع و التقلب المزاجي ، فهول يرى أن تفكير المراهق و مشاعره و أفعاله تتذبذب و تتناقض بين الغرور و التواضع و بين الفضيلة و الإغراء و السعادة و الحزن ، فهي غير ناضجة و غير مستقرة تمتد هذه المرحلة بالنسبة إليه من سن 12 إلى سن 24 من العمر فهي فترة مجهدة و عواطف متقلبة .(صافة ،2016،ص 135).

2-10 الاتجاه التحليلي :

يركز هذا الاتجاه على اللاشعور و الإنفعالات ، يعتبر سيغموند فرويد المنظر الرئيسي لنظرية التحليل النفسي ، و لم يكن معنياً بشكل كبير بنظريات المراهقة .و قد تحدث عنها باختصار ، واصفا هذه المرحلة بأنها إستثارة جنسية و قلق و إضطراب في الشخصية في بعض الأحيان ، و اعتبر السنوات المبكرة من العمر هي التي تشكل حياة الطفل ،

حيث يؤكد فرويد أن المراهق يواجه لأول مرة منذ الولادة دافعاً بيولوجياً قوياً في مرحلة البلوغ بسبب التغيرات النمائية ، و هذا الدافع لابد من أن يتكامل مع بنيان الشخصية لهذا المراهق الذي مايزال في طور النمو ، و هذا الأمر يصبح أكثر تعقيدا فيما بعد بسبب المعايير الاجتماعية ، الأخلاقية و الدينية ، و التي تتطلب تأجيل الإشباع الجنسي حتى فترة الزواج .و بمفاهيم التحليل النفسي فإن ذلك يعني وجود صراعات بين الأنا الأعلى و متطلبات الهو، و هذه الصراعات قد تكون داخلية كالصراع بين الإغراء و الضمير أو خارجية كأن تكون بين الذات و الولدين ، و يحاول الأنا التوافق مع هذه الصراعات بإنكار مطالب الهو من خلال ميكانيزمات الكبت أو الإنكار من ناحية أو تهدئة الأنا الأعلى من خلال التعقل و التبرير و التقشف و النكوص . فالأنا و الأنا الأعلى يواجهان اختيارات قاصية خلال مرحلة المراهقة ، و إضطراب احدهما أو كلاهما يعتبر سبباً في انتحار المراهقين و الانحراف و الاضطرابات العقلية و العواطف و التوترات ، فالمهمة الرئيسية للمراهق هي الاستقلالية الانفعالية عن الوالدين ، مما يتيح المجال لتشكيل هذه العلاقة الجنسية المثمرة مع شريك من الجنس الآخر.(شريم ،2009، ص ص 43.42.40).

و دائما في الاتجاه التحليلي " آنا فرويد" (1895-1982) إبنة سيغموند فرويد هي الأخرى محللة نفسية اعتبرت المراهقة مرحلة هامة في تشكيل الشخصية أكثر مما فعل والدها الذي أكد على أهمية الخبرات السابقة ، فعلى الرغم من أن فرويد قد حدد المطال العامة في مرحلة المراهقة إلاّ انه لم يقدم شيئاً يذكر عن الضغوط المميزة و أنماط السلوك لهذه المرحلة من الحياة غير أن ابنته " آنا فرويد " قد قدمت أول إسهامات التحليل النفسي المتعلقة بمرحلة المراهقة ترى من خلالها أن مرحلة المراهقة تتسم بالصراع الداخلي و عدم التوازن النفسي و السلوكيات الغريبة فالمراهقون انانيون فهم من وجهت نظرها يهتمون بأنفسهم و كأنهم الموضوعات الوحيدة التي تستحق الاهتمام و أنهم مركز هذا العالم ، و من ناحية أخرى فهم قادرون على التضحية بالذات ، و يقيمون علاقات عاطفية ماتلبث أن تنتهي بسرعة ، يرغبون أحياناً في الاندماج الاجتماعي التام أو المشاركة الجماعية و الميل إلى العزلة في أحياناً أخرى يتذبذبون عن الطاعة العمياء و التمرد ضد السلطة ميالون للأنانية و المادية لكنهم متفرقون بالمثاليات العالية لا يراعون مشاعر الآخرين و لكنهم حساسون جداً عندما يتعلق الأمر بهم ، و تعزو " آنا فرويد" هذا السلوك المتضارب إلى عدم التوازن النفسي و إلى الصراع الداخلي الذين يصاحبان النضج الجنسي.

نبهت" آنا فرويد" إلى وجود عاقبتين متعارضتين للصراع الدينامي في المراهقة قد يكون لهما نتائج سلبية على الفرد ، الأول أن تدفق الطاقة الغريزية يمكن أن يجعل الهو قوي جدا بما يمكن السيطرة على الأنا و النتيجة راشد يتصف بالاندفاعية و عدم التحمل على الاحباط و الرغبة العالية في الإشباع الذاتي و النتيجة السلبية الأخرى تكمن في الاستجابات الدفاعية التي تتصف بالجمود من قبل الأنا و ترفض أن تنكر شرعية أي وجه من أوجه الغريزة الجنسية حيث تدعي" آنا فرويد"ى أن هذا الدافع الجديد يساهم في اضطرابات المراهقة مما يؤدي به لان يحاول تخريب الدفاعات النافعة السابقة لديه لتعامل مع الدافع الجديد

كما أن "آنا فرويد" على العكس من والدها حيث ترى أن المراهقة مرحلة من الحياة تمثل تحديات أمام الفرد لا صلة لها بحياته السابقة و تتضمن هذه التحديات ضغوط جديدة على الأنا تتطلب حلولا تكيفه لدى الفردو التأكد أن هذه التحديات مفروضة على الأنا عالمية ، فعندما يحدث البلوغ تنشط الأعضاء التناسلية مما يؤدي إلى اختلال التوازن بين الهو الأنا و الأنا الأعلى و بالتالي يتحكم هذا الوضع الانفعالي الجديد في حياة الفرد ،و لان هذا التغيير يصعب تجنبه عندما يحدث النمو و بذلك فهي تعتقد أن المراهقة يضطرب فيها النمو بالضرورة .(صافة، 2016 ، ص 134) .

دائما و في الاتجاه التحليلي تعتبر مساهمة اريكسون (1902-1994) تعتبر اكبر المساهمات التي قدمت في مجال نمو المراهقة ، فقد عدل اريكسون من موقف التحليل النفسي من جهة و قدم تفسيراً أكثر شمولية و فعالية في وصف سلوك المراهق من جهة أخرى ، و المفهوم الرئيسي في نظريته هو اكتساب هوية الأنا و اختبار القضايا المتعلقة بالهوية و التي تشكل خصائص مميزة لمرحلة المراهقة .و يعتقد بأنه على الرغم من أن الخصائص النوعية لهوية الشخص تختلف من ثقافة لأخرى ،إلى أن انجاز هذه المهمة النمائية يتضمن عناصر مشتركة بين الثقافات جميعا ، و أن تطوير الحس الحقيقي بالهوية الشخصية يمثل الرابطة السيكولوجية بين الطفولة و الرشد و لتشكيل الهوية يقوم الأنا بتنظيم القدرات و الحاجات و الرغبات و يحصل على تسهيل توافقها مع متطلبات المجتمع .

و لفهم مرحلة المراهقة و التي من أهم مايحصل فيها تشكيل الهوية فقد فسر اريكسون المراحل التي تسبق مرحلة المراهقة و هي متسلسلة كالتالي : مرحلة الثقة مقابل عدم الثقة و تمتد عبر السنة الأولى من العمر تاليها مرحلة الاستقلالية مقابل الخجل و الشك و تحدث في السنتين الثانية و الثالثة من العمر و المرحلة الثالثة فهي مرحلة المبادأة بلا شعور بالذنب و تحدث في مرحلة ماقبل المدرسة و بعدها مرحلة الانجاز مقابل الشعور بالنقص و التي تكون تقريبا في السنوات المدرسة الابتدائية أما المرحلة الخامسة من المراحل لدى اريكسون فهي الهوية مقابل اضطراب الهوية و يمر بها الأفراد خلال سنوات المراهقة ، فهذه المرحلة يواجه الأفراد مهمة البحث عن ذواتهم ، من أنا ؟ و ما هدفي في الحياة ؟ و إلى أين أذهب في هذه الحياة ؟ كما يواجه المراهقون أدواراً جديدة متعددة و مواقف تخص الراشدين ، مهنية و رومانسية على سبيل المثال .و مطلوب من الوالدين السماح للمراهقين باكتشاف مثل هذه الأدوار المتعددة و المسارات المختلفة المتعلقة بالدور الواحد منها ، فإذا تمكن المراهقون من اختبار هذه الأدوار بطريقة سليمة و استطاعوا الوصول إلى المسار الايجابي لاستكمال حياتهم . عندها تتشكل لديهم هوية ايجابية ، أما أقحمت هذه الهوية من قبل الولدين على المراهقين دون إتاحة المجال لهم لاختبار هذه الأدوار ، و إذا لم يتمكنوا من الوصول إلى تطلعات ايجابية نحو المستقبل عندها يعاني المراهقون من اضطراب في الهوية، و هذا ما يعرف بأزمة الهوية و هي مشكلة حرجة في مرحلة المراهقة ، و هي أزمة يمر بها اغلب المراهقين في وقت ما و يعانون من عدم معرفتهم بذواتهم بوضوح أو عدم معرفة المراهق بنفسه في الوقت الحاضر ، أو ماذا سيكون عليه في المستقبل ، فيشعر بالضياع و التبعية و الجهل بما يجب أن يفعله و يؤمن به، و هي علامة على طريقة النمو يمكن أن تؤدي إلى الإحساس بالهوية ، أو إلى المزيد من الانهيار الداخلي و اضطراب الدور ، و في هذه الحالة يظهر المراهق عجزاً في مجالات اختيار العمل أو

المهنة أو في مواصلة التعليم و حسب تقدير "إريكسون" يتوقف نجاح المراهق في حل أزمة الهوية على ما يقوم به من استكشاف للبدائل و الخيارات في المجالات الإيديولوجية و الاجتماعية. و كذلك ما يحققه المراهق من نجاح أو فشل في حل أزمة الهوية يتجه إلى احد قطبي الأزمة ،فإما أن يتجه الجانب الإيجابي فتتضح هويته و يعرف نفسه بوضوح و دوره في المجتمع ، و هو مايعرف بانجاز الهوية ، و اما أن يتجه الى الجانب السلبي و يبقى يعاني من عدم وضوح هويته و عدم معرفته لنفسه في الحاضر ، و ماذا سيكون عليه في المستقبل و هو ما يعرف باضطراب الهوية .(شريم ،2009 ، ص ص 50.49.48.47.46).

10-3 الإتجاه المعرفي :

من أهم رواد الاتجاه المعرفي الأول العالم السويسري " جان بياجه " (1896-1980) حيث ساهم بنظرية هامة في النمو المعرفي حيث قسم هذه العملية إلى أربع مراحل عامة للنمو المعرفي و هي كالتالي : المرحلة الحركية (من الولادة حتى السنتين من العمر) و بعدها مرحلة ما قبل العمليات تمتد من السنتان و حتى سبع سنوات و بعدها مرحلة العمليات المادية و تكون من 7 سنوات و حتى 11 سنة و أخيراً مرحلة العمليات الشكلية التي تشمل المراهقون الذين يفوق سنهم 11 سنة .حيث تحدث على هذه الفئة في هذه المرحلة التي تسمى بمرحلة العمليات الشكلية حيث ينتقل المراهق الى مابعد الماديات و الخبرة الفعلية و يبدأ في التفكير بالمصطلحات المنطقية و المجردة ،فيصبح قادر على التأمل الذهني و التفكير بما يفكرون به و يستطيع المراهق استخدام المنطق الافتراضي المنتظم في حل المشكلات و التوصل إلى استنتاجات و يستطيع استخدام التفكير الاستقرائي حيث يقوم المراهق بوضع عدد من الحقائق معا بناء نظريات على هذا الأساس .كما يستطيع المراهقون استخدام التفكير الاستدلالي في التجريب العلمي و إثبات النظريات و استخدام الرموز الجبرية و اللغة المجازية كالرموز ، و بالإضافة لذالك فإن بإمكانهم التفكير بما هو غير موجود و تخيل أنفسهم في المستقبل و التخطيط لذالك . (صافة،2016، ص ص 137.136)

10- 4 اتجاه التعلم الاجتماعي و المعرفي :

تهتم نظريةالتعلم الاجتماعي المعرفي بتأثير الأفراد المحيطين على تشكيل نزعة لدى الشخص لأن يقوم بسلوكيات معينة أو لا يؤديها

و قد كانت الدراسات في هذا المجال و خاصة مع المراهقين من خلال أعمال "باندورا وولترز"اللذان طبقا في هذه الدراسات نظرية التعلم الاجتماعي المعرفي أو كما أطلق عليها مصطلح الاتجاه الاجتماعي و السلوكي في الدراسة العدوان عند المراهقين ، حيث تنظر هذه النظرية إلى مرحلة المراهقة على أنها مرحلة نمائية متمايزة لها خصائص محددة .كما أن هذا الاتجاه لا يفرق بين مبادئ التعلم التي تساعد في تفسير نمو الطفل و تلك التي تفسر نمو المراهقين و الراشدين نظرا لعدم وجود اختلافات نوعية جوهرية بين الأطفال و المراهقين و الراشدين أما الذي قد

يختلف عبر مستويات الأعمار فيكمن في الاتجاهات الاجتماعية الثقافية من هذه الفئات و أن يكون المراهقون متأثرون بنماذج مختلفة من النماذج التي يتأثر بها الأطفال.

و من خلال تطبيق نظرية التعلم الاجتماعي على المراهقين في دراسات "باندورا" حيث أكد بأن الأطفال يتعلمون من خلال الملاحظة السلوك الآخرين و تقليدها و تلك العملية تعرف بالنمذجة و نفس الشيء بالنسبة للمراهقين حيث يعتبر الوالدان أبرز الراشدين الهامين في حياة المراهقين، و بذلك فمن الأرجح أن يعتمد المراهقون إلى تقليدهم، و بذلك فإن "باندورا" يعتبر أن التعلم بالملاحظة هو المظهر الرئيسي لعملية التعلم فقد وجد بأن والدي الطفل العدواني هم أنفسهم عدوانيين نحو أبنائهم، كما أضاف باندورا عام 1980 الجانب المعرفي لنظرية التعلم الاجتماعي فبدلا من وصف الأفراد بأنهم متأثرون بشدة بالتأثيرات البيئة. أكد بأن الأفراد يجيدون مصيرهم إلى حد بعيد من خلال اختيارهم لبيئاتهم المستقبلية و للأهداف التي يرغبون في تحقيقها فالأفراد يعبرون عن أفكارهم و مشاعرهم و أفعالهم و ينظمونها لإنجاز أهدافهم فإن أسلوب تفسيرهم للمؤثرات البيئية يحدد كيفية التي يستجيبون بها، كما تؤكد نظرية التعلم الاجتماعي المعرفي على أن الأفراد يسيطرون على الأحداث التي تؤثر على حياتهم بدلا من تقبلهم السلبي لما تقدمه البيئة فهم يسيطرون على البيئة جزئيا من خلال الطريقة التي يستجيبون بها. فالمراهق الهادئ المرح سهل التعامل معه، وقد يكون له تأثير إيجابي على الوالدين مشجعا إياهم على التعامل معه بأسلوب ودود و حنون بينما المراهق مفرط النشاط المزاجي الذي يصعب التعامل معه من السهل عليه أن يستثير الوالدين ليصبحا أكثر عدوانية و مزاجية و رفضا.

(صافة،2016،ص ص 138.137).

من خلال استعراضنا لأهم الاتجاهات المفسرة للمراهقة لاحظنا أنه لا توجد نظرية نهائية متكاملة كون كل اتجاه ارتكز على زاوية واحدة، حيث لم يتم تناول جميع جوانب السلوك المختلفة.

الخلاصة:

و في الختام هذا الفصل الذي عرضنا فيه أهم تعريفات مرحلة المراهقة و عرفنا أنها مرحلة حساسة لديها مشاكلها، كما أن لها متطلباتها و حاجاتها الخاصة فهي تتطلب عناية خاصة من أولياء و الوالدين نظرا لصعوبة هذه المرحلة الحرجة لأنها تعتبر مرحلة الاقتراب من الرشد و لها تأثير كبير في سلوكيات المراهقين فهي تعتبر أساس بناء الشخصية.

الفصل الخامس: الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية

تمهيد

1- الدراسة الاستطلاعية

2- منهج الدراسة

3- مجالات الدراسة

3-1-المجال المكاني

3-2-المجال الزماني

3-3-المجال البشري

4- عينة الدراسة

5- أدوات جمع البيانات

6- أساليب المعالجة الإحصائية

خلاصة

تمهيد:

إن أي دراسة بحثية لا تكتمل فقط بمجموع المعارف النظرية وإنما لابد لها من دراسة تطبيقية ميدانية تعزز تلك المعارف وتجعل هذه الدراسة البحثية تتسم بالصيغة العلمية وهذا راجع إلى ماتتبعه من قواعد منهجية تعتمد عليها لدراسة الظاهرة المدروسة. وفي دراستنا الحالية قد اتبعنا مجموعة من الخطوات منها اختيار المنهج الملائمللدراسة وعينة الدراسة وكذا الأدوات التي استعملناها في جمع البيانات وكذا الأساليب الإحصائية التي اعتمدنا عليها في تحليل بيانات الدراسة وقمنا بتحديد المجال الزمني والمكاني والبشري للدراسة.

1- الدراسة الاستطلاعية:

تعتبر الدراسة الاستطلاعية أساسا جوهريا لنجاح أي بحث علمي فهي تعتبر المرحلة التحضيرية الأساسية لبداية كل بحث وتعرف بأنها " بوابة الدراسة الأساسية والهدف منها هو الحصول على اكبر قدر ممكن من المعلومات للكشف عن خصائص العينة وكذا الكشف عن متغيرات الدراسة

وقد تمثلت أهداف الدراسة الاستطلاعية في دراستنا الحالة في :

- التعرف على مجتمع الدراسة وعينة الدراسة.
- اختيار أدوات الدراسة الملائمة ومعرفة مدى ملائمة أدوات الدراسة على عينة الدراسة الأساسية.
- التأكد من ثبات مقياس الألعاب الالكترونية

فبعد أن قمنا بتحديد مكان الدراسة وتحصلنا على ترخيص من رئاسة قسم علم النفس وكذا رخصة أخرى من مديرية التربية لولاية قالمة ، قمنا بدراسة استطلاعية في متوسطة الشهيد بن عيش صالح المتواجدة في شارع 5 جويلية 1962 ببلدية هواري بومدين الملقبة " بعين حساينية " (وهي المؤسسة التي لم نجد فيها عراقيل في الولوج للجانب الميداني للدراسة)، فتمت المقابلة الأولى مع مدير المؤسسة ومستشارة التوجيه في تاريخ 20 افريل 2022 وتم اخذ موافقة مدير المؤسسة على إجراءنا للدراسة الميدانية في ذات المؤسسة وتم تزويدنا بلمحة تاريخية عن المؤسسة واستخدمنا تلك المعلومات في وصف المجال المكاني للدراسة . بالإضافة إلى بعض المعلومات الخاصة بالتلاميذ المتمدرسين والمتعلقة بتعدادهم ومختلف المستويات التي يدرسون فيها .

كما سمحت لنا الدراسة الاستطلاعية بقياس مستوى ثبات استبيان الألعاب الالكترونية حيث قمنا بتطبيقه على عينة قوامها 17 تلميذ و تلميذة للتأكد من ثباته .

2- منهج الدراسة :

- **المنهج هو** : أسلوب علمي فني يتبع في تقصي الحقائق وتبيانها ويحتوي على عناصر التشويق التي تحفز القراء على البحث وتمكنهم من التعرف على أسراره
(إبراهيم ، 2000 ،ص 64)

وتختلف مناهج البحث المستخدمة باختلاف موضوع البحث ومتغيرات الدراسة ويتم اختيار المنهج وفقا لطبيعة وأهداف المشكلة المدروسة.

وفي دراستنا الحالية تم اعتماد المنهج الوصفي الارتباطي لأنه الملائم لدراستنا المعنونة كالتالي " ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس " وكذا معرفة الفروق فيها حسب متغيرين هما الجنس والعمر.

3- مجالات الدراسة:

3-1- المجال المكاني :

ويقصد به حدود الدراسة المكانية أي البعد أو الإطار المكاني للدراسة وموضعها والمنطقة التي سيستخدمها الباحث لأخذ عينة الدراسة .

تم تحديد الدراسة الميدانية من الناحية المكانية في متوسطة الشهيد بن عيش صالح المتواجدة في شارع 5 جويلية 1962 ببلدية هواري بومدين الملقبة بعين حساينية .

- وتتكون هذه المؤسسة من9 حجرات ومخبرين و2 ورشات وقاعة إعلام آلي وقد فتحت أبوابها في 31 ماي 1988 وتعتمد النظام النصف داخلي.
- وتتكون من 19 أستاذ منهم 15 إناث و4 أساتذة ذكور وبلغ عدد التلاميذ فيها 292 تلميذ منهم 157 نصف داخلي و 137 نصف خارجي.

3-2- المجال الزماني :

وهو المدة أو الفترة التي يحتاجها الباحث أو يستغرقها في جمع البيانات أو المعلومات الميدانية للدراسة .

ويمكن تقسيم فترة الدراسة الميدانية التي قمنا بها إلى :

- **المرحلة الأولى** : يوم 20 افريل 2022 : وتم في هذه المرحلة اخذ موافقة مدير المتوسطة على إجراء الدراسة الميدانية وإعطائنا معلومات خاصة بالمؤسسة والعدد الكلي للتلاميذ وأساتذة المتوسطة .
- **المرحلة الثانية :**يوم الأحد 8 ماي 2022 : تم في هذه المرحلة إعطاؤنا قوائم التلاميذ بالأفواج لمساعدتنا في سحب عينة الدراسة .
- **المرحلة الثالثة** : يوم الاثنين 9 ماي 2022 : في هذه المرحلة تم سحب عينة الدراسة وذلك بمساعدة مستشارة التوجيه وتوزيع استبيان الألعاب الالكترونية ومقياس السلوك العدواني على التلاميذ المختارين في العينة الأساسية .
- **المرحلة الرابعة** : 10ماي إلى 11 ماي 2022 : تم فيها استرجاع المقياسان وتفريغ البيانات من اجل القياس .

3-3- المجال البشري :

ويقصد به تحديد مجتمع الدراسة أو مجموعة الأشخاص الذين ستجرى عليهم الدراسة .

مجتمع البحث :

هو المجتمع الذي يسحب منه الباحث عينة بحثه أو هو مجموعة من الأفراد تشترك في صفات وخصائص محددة وانه الكل الذي نرغب في دراسته ، لكن يتم جمع البيانات من جزء فقط من مفرداته ويسمى العينة .

(بن يحي ، جاهمي ، 2017 ، ص 73)

وعلى ضوء موضوع الدراسة الحالية فان الإطار العام لمجتمع الدراسة هم التلاميذ المراهقين الممارسين للألعاب الالكترونية من متوسطة واحدة في بلدية هواري بومدين ولم يسعنا القيام بمسح شامل لكل المجتمع نظرا لضيق الوقت وعدم توفر الإمكانيات المادية الكافية وهذا ما جعلنا نلجأ لأسلوب العينة .

4- عينة الدراسة :

4-1- تعريفها : هي مجموعة جزئية من مجتمع الدراسة يتم اختيارها بطريقة مناسبة ، وإجراء الدراسة عليها ومن ثم استخدام تلك النتائج ، وتعميمها على كامل مجتمع الدراسة الأصلي .(المحمودي ، 2019 ، ص 160)

4-2- عينة الدراسة الأساسية :

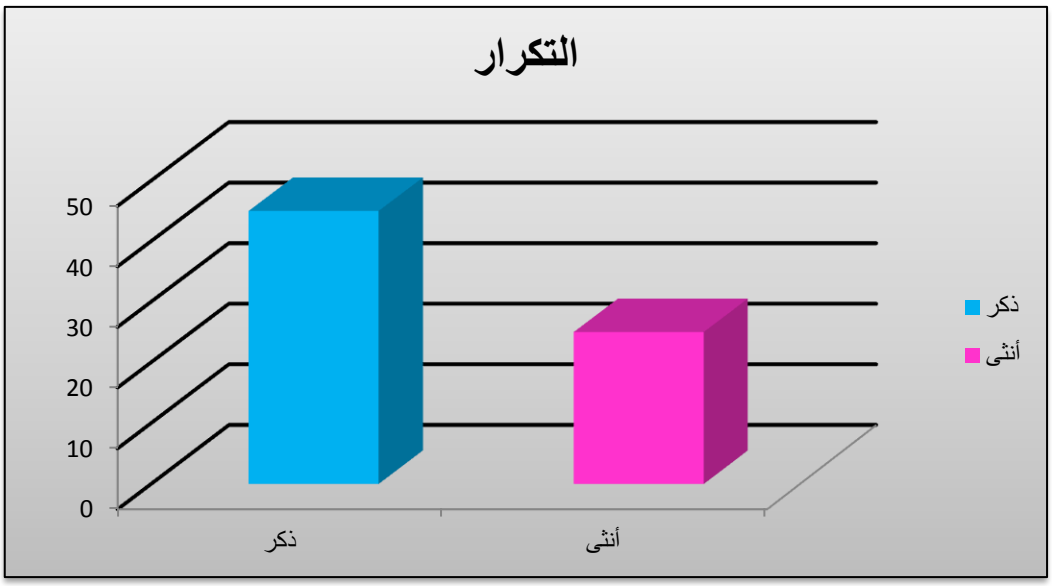
بلغت عينة الدراسة 70 تلميذ وتلميذة من متوسطة بن عيش صالح من بلدية هواري بومدين من المراهقين المتمدرسين وتم اختيار العينة بطريقة عشوائية بسيطة بمساعدة مستشارة التوجيه ومجموعة من الأساتذة من المؤسسة .

4-1-خصائص العينة :

4-3 -1 : حسب متغير الجنس :

جدول رقم (1) : يبين توزيع أفراد العينة حسب الجنس

الجنس	التكرار	التكرار النسبي
ذكر	45	64,2%
أنثى	25	35,8%
المجموع	70	100%



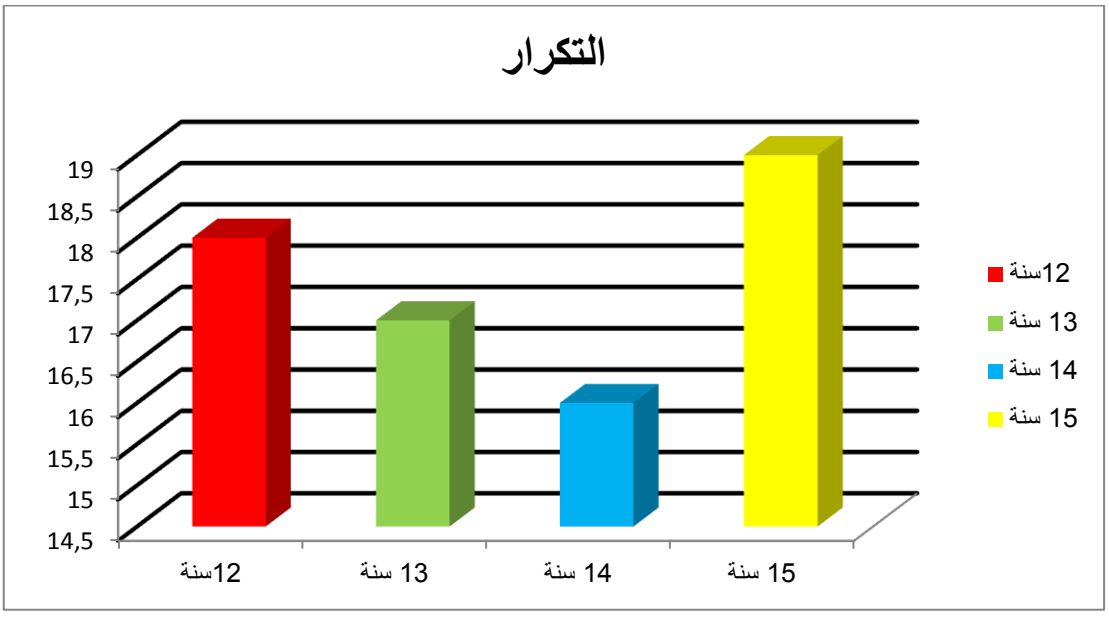
الشكل رقم (1) : يحتوي على تمثيل بأعمدة بيانية لأفراد عينة الدراسة حسب الجنس .

من خلال الجدول رقم (1) والشكل رقم (1)نلاحظ أن نسبة الذكور بلغت 64,2 بالمائة في حين بلغت نسبة الإناث 35,8 بالمائة وهذا يعني وجود فروق بين الجنسين بنسبة 28,4 بالمائة لصالح الذكور

4-3-2-خصائص عينة الدراسة حسب السن:

جدول رقم (2) : يمثل توزيع أفراد العينة حسب السن

السن	التكرار	التكرار النسبي
12سنة	18	25,7%
13 سنة	17	24,3%
14 سنة	16	22,9%
15 سنة	19	27,1%
المجموع	70	100%



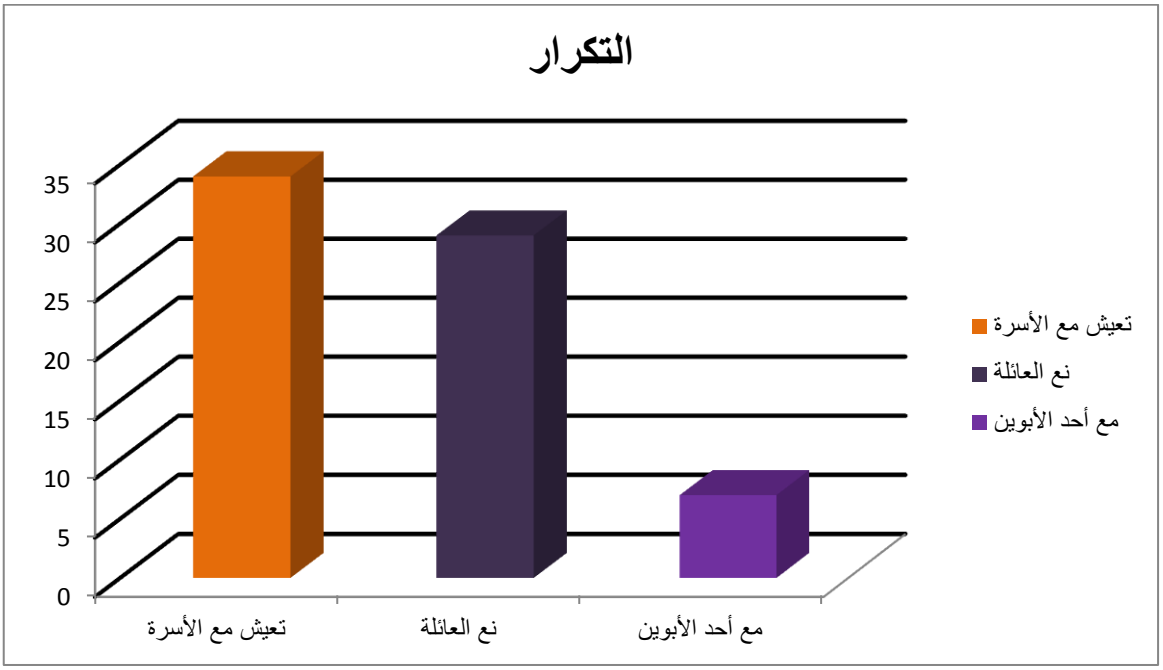
شكل رقم (2) : يحتوي على تمثيل بأعمدة بيانية لتوزيع أفراد العينة حسب السن .

نلاحظ من الجدول رقم (2) والشكل رقم (2) أن نسبة كبيرة من العينة كانت في سن 15 سنة وقدرت ب 27,1 % ويليها الفئة ذات السن 12 بنسبة 25,7 % ، وقدرت نسبة الفئة ذات 13 سنة ب 24,3 % وأخيرا فئة 14 سنة بنسبة قدرت ب 22,9 % .

4-3-3 – خصائص العينة حسب الوضع الاجتماعي:

جدول رقم (3) : يبين توزيع أفراد العينة حسب الوضع الاجتماعي

الوضع الاجتماعي	التكرار	التكرار النسبي
تعيش مع الأسرة	34	48,6%
مع العائلة الكبيرة	29	41,4%
مع أحد الأبوين	7	10%
المجموع	70	100%



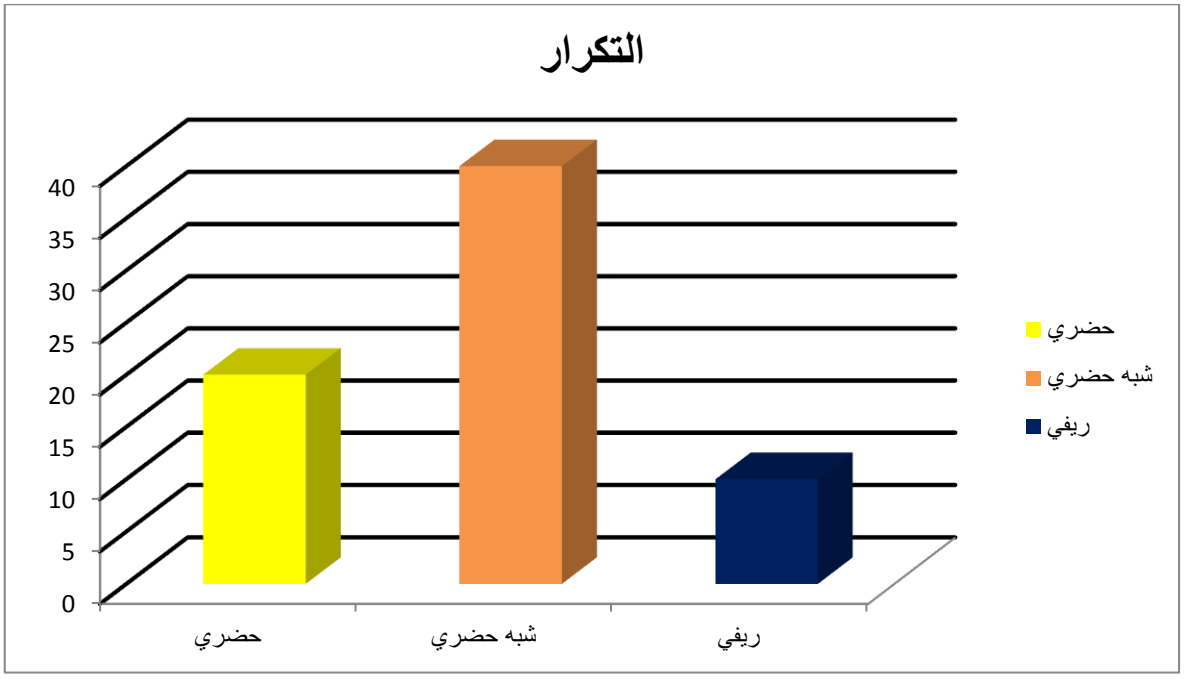
شكل رقم (3) : يحتوي على أعمدة بيانية توضح توزيع أفراد العينة حسب الوضع الاجتماعي .

نلاحظ من الجدول رقم (3) والشكل رقم (3) أن اغلب أفراد العينة يسكنون مع أسرهم بنسبة 48,6 % في حين قدرت نسبة الذين يعيشون مع العائلة ب 41,4 % في حين كانت نسبة أفراد العينة الذين يعيشون مع احد الوالدين ضئيلة مقارنة بالذين يعيشون مع الأسرة والعائلة وقدرت ب نسبة 10 % .

4-3-4 خصائص العينة حسب مكان السكن :

جدول رقم (4) : يمثل توزيع العينة حسب مكان السكن

مكان السكن	التكرار	التكرار النسبي
حضري	20	28,6%
شبه حضري	40	57,1%
ريفي	10	14,3%
المجموع	70	100%



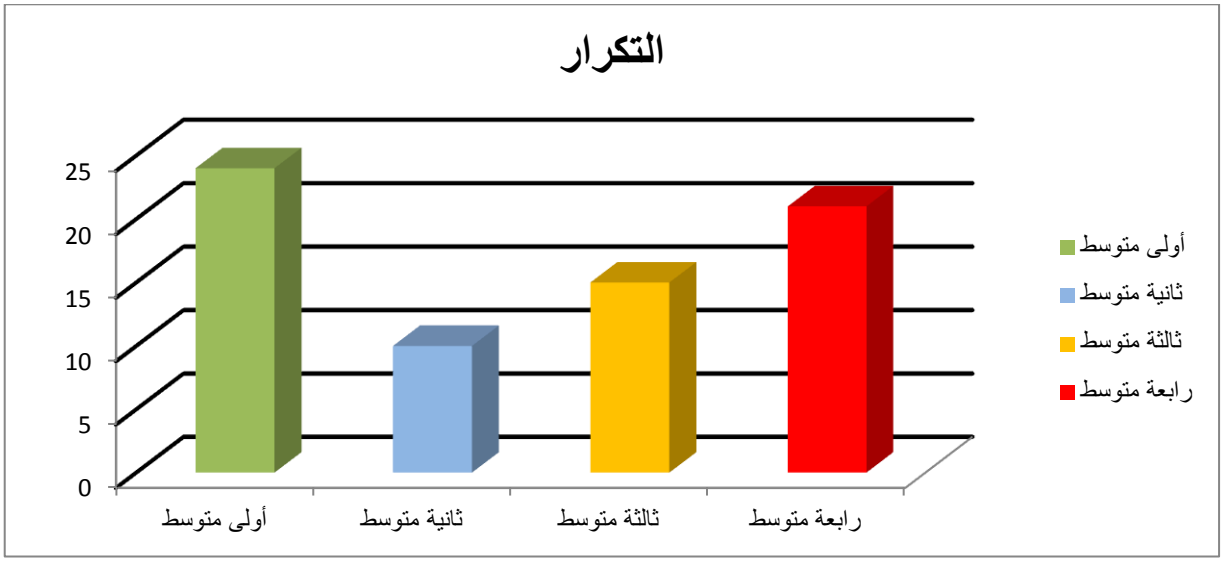
شكل رقم (4) : عبارة عن أعمدة بيانية تمثل توزيع أفراد العينة حسب مكان السكن .

نلاحظ من الجدول رقم (4) والشكل رقم (4) أن نسبة 28,6 % من أفراد العينة كانوا يسكنون في مناطق حضرية ،و ونسبة 57,1 % من أفراد العينة يسكنون في مناطق شبه حضرية وبهذا تكون أعلى نسبة ، في حين قدرت نسبة أفراد العينة الذين يسكنون في الريف ب 14,3 % وتعد نسبة منخفضة مقارنة بالمناطق الحضرية والشبه حضرية .

5-3-4 خصائص أفراد العينة حسب المستوى الدراسي .

جدول رقم (5) : يمثل توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي .

المستوى التعليمي	التكرار	التكرار النسبي
أولى متوسط	24	34,3%
ثانية متوسط	10	14,3%
ثالثة متوسط	15	21,4%
رابعة متوسط	21	30%
المجموع	70	100%



شكل رقم (5) : أعمدة بيانية توضح توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي .

نلاحظ من الجدول رقم (5) والشكل رقم (5) أن أعلى نسبة كانت في سنة أولى متوسط وقدرت ب 34,3 % ، في حين كانت نسبة أفراد العينة المتمدرسين في سنة رابعة متوسط 30% من إجمالي العينة وتليها نسبة أفراد العينة المتمدرسين في سنة ثالثة متوسط بنسبة قدرت 21,4% ، وكانت اقل نسبة قدرت ب 14,3% بالنسبة لأفراد العينة المتمدرسين في سنة ثانية متوسط .

5- أدوات جمع البيانات :

تختلف أدوات جمع البيانات حسب موضوع الدراسة وطبيعتها فلكل بحث أداة مناسبة له وفي دراستنا الحالية استخدمنا مايلي :

5-1- **المقابلة البحثية** : هي الاستبيان الشفوي . وتعني الالتقاء بعدد من الناس وسؤالهم شفويا عن بعض الأمور التي تهم الباحث بهدف جمع إجابات تتضمن معلومات وبيانات يفيد تحليلها في تفسير المشكلة أو اختيار الفروض .

(إبراهيم ، 2000، ص 171)

واعتمدنا المقابلة في دراستنا الحالية مع مدير المؤسسة ومستشارة التوجيه وكذا مجموع الأساتذة الذين ساعدونا في اختيار العينة .

5-2- **الاستبيان** : وهو مجموعة من الأسئلة والاستفسارات المتنوعة ، والمرتبطة بعضها ببعض بشكل يحقق الهدف أو الأهداف ، التي يسعى إليها الباحث في ضوء موضوعه والمشكلة التي اختارها لبحثه .

وقد اعتمدنا في دراستنا الحالية على مقياسين هما استبيان الألعاب الالكترونية ومقياس السلوك العدواني .

وقد استخدمنا في دراستنا الحالية استبيان الألعاب الالكترونية (من اعداد الباحثتين) الذي تم أخذه من مذكرة ماستر بعنوان " الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى التلميذ المتمدرس " للطالبتين " بوبلوطة حياة " و " طالبي سلمى " تخصص علم الاجتماع التربوي بكلية العلوم الاجتماعية والإنسانية في جامعة الصديق بن يحيى بولاية جيجل .

ويتكون المقياس الأصلي من ثلاثة محاور تتمثل في : المحور الأول يمثل بيانات شخصية ، المحور الثاني تؤدي الألعاب الالكترونية إلى العنف المادي ، تؤدي الألعاب الالكترونية إلى العنف الغير مادي .

تم إحداث بعض التغييرات على هذا الاستبيان في إطار تعديله وما يتناسب مع طبيعة موضوعنا ومنهج دراستنا، حيث تم استبعاد البنود التي تمت فيها الإشارة إلى السلوك العدواني لأننا سعينا لقياس متغير ممارسة الألعاب الالكترونية بصورة منفردة كخطوة أولى.

وقد تمثلت البنود المستبعدة في البنود التالية : 15 ، 23 ، 24 ، 27 ، 28 ، 29 ، 30 ، 31 ، 32 ، 33 ، 34 ، 35 ، 36 وفي إطار التأكد من صدقه بعد تعديله تم عرضه على مجموعة من المحكمين من أساتذة قسم علم النفس بكلية العلوم الاجتماعية والإنسانية بجامعة قالمة تمثلوا في ستة أساتذة وهم (أ.هامل أميرة ، أ.العافري مليكة ، أ.بن شيخ رزيقة ، أ.بوتفنوشات حميدة ، أ.حرقاس وسيلة ، أ.بورصاص فاطمة الزهراء) . فتم توجيه بعض الملاحظات من الأساتذة المحكمين وتم الأخذ بها في تعديل الاستبيان، وكان اغلب الأساتذة موافقين على البنود بنسبة تتجاوز 80% .

- **صدق الاستبيان:** تم حساب صدق المقياس بحساب معاملات الارتباط لكل بنود المقياس وتمثلت في الجدول التالي:

جدول رقم (6) : يوضح الاتساق الداخلي بين البنود

رقم	البنود	معامل الارتباط
01	هل تمتلك أجهزة العاب الكترونية	0,582*
02	ما هي الوسائل التكنولوجية التي تمتلكها من بين الوسائل التالية	0,310
03	متى تمارس الألعاب الالكترونية	0,471**
04	كم ساعة تقضيها في الألعاب الالكترونية	0,591*
05	متى تلجا إلى لعب الألعاب الالكترونية	0,672*
06	ما الذي يجذبك للألعاب الالكترونية	0,606**
07	ما هي الألعاب الالكترونية المفضلة لديك	0,705**
08	لماذا تمارس هذه الألعاب	0,527*
09	بماذا تشعر وأنت تلعب هذه الألعاب	0,754**
10	أين تفضل اللعب بالألعاب الالكترونية	0,756**
11	على أي أساس تختار ألعابك الالكترونية المفضلة	0,476*
12	أي الجنسين تحب أن يكون بطلك	0,651**
13	على أي أساس اخترتك بطلك المفضل	0,451*
14	ماهي الصفات التي يتميز بها بطلك المفضل	0,963**
15	هل تقلد أبطالك المفضلين	0,746**
16	إذا كانت الإجابة نعم في أي مجال تقلدهم	0,763**
17	هل يمكنك إعادة تطبيق لعبتك المفضلة في الواقع	0,674*
18	إذا كانت الإجابة نعم على من تقوم بتطبيقها	0,925**
19	هل جربت في يوم من الأيام رسم صورة بطلك أو الرمز الخاص على جسدك	0,713**

دالة عند 0,01 *دالة عند 0,05 //غير دالة

يتضح من الجدول رقم(6) : أن غالبية معاملات الارتباط للعبارات كانت ايجابية ودالة معظمها عند مستوى (0,01) وهذا ما يشير إلى الاتساق الداخلي والترابط بين بنود الاستبيان وبالتالي بنود الاستبيان لما أعدت لقياسه.

- **ثبات الاستبيان:**

تم حسابه بطريقة واحدة هي استخراج معامل ألفا كرونباخ

حساب معامل الثبات ألفا كرونباخ :

جدول رقم(7) يوضح معامل ثبات ألفا كرونباخ

المحاور	معامل الثبات
الدرجة الكلية	,7340

يتبين من الجدول رقم (7) إن معامل الثبات للاستمارة ككل هو0,7340 وهو معامل ثبات مرتفع ودال إحصائيا، وبالتالي من خلال القيمة المتوصل إليها نستنتج أن فقرات الاستمارة صادقة وثابتة وبالتالي صالحة لقياس لما أعدت لأجله.

5-3- **مقياس السلوك العدواني : (لارنولد باص)**

اعد هذا المقياس من طرف " ارنولد باص " A.BAS و"مارك بيري M. PERRY "سنة 1992 ، وقام الباحثان "معتزسيد عبد الله " و" صالح أبو عباة " سنة 1995 بترجمته إلى اللغة العربية وتم عرضه على مجموعة من المحكمين بهدف مراجعة الترجمة والتأكد من أن الصياغة العربية للبنود تنقل المعنى في إطار الثقافة السعودية . يحتوي هذا المقياس على 29 عبارة خصصت لقياس أربعة أبعاد افتراضية رأى معدا المقياس أنها تمثل مجال السلوك العدواني ، وهي العدوان البدني ، العدوان اللفظي ، والغضب والعداوة . وأضيف لبعد العدوان اللفظي في صورته العربية بندا واحدا بحيث أصبح العدد الكلي لبنود المقياس في صورته العربية 30 بندا .(حامدي ، 2015 ، ص 136)

- **مرجعية تصحيح المقياس :**

يجيب المفحوص على العبارات بوضع إشارة (×) على إحدى الاختيارات الخمسة المتواجدة أمام كل عبارة وهي كالأتي : تنطبق تماما / تنطبق غالبا / تنطبق بدرجة متوسطة / تنطبق نادرا / لا تنطبق

يتم تنقيط العبارات بالاعتماد على سلم فئة خمسة نقاط من 01 إلى 05 . علما بأنه تم عكس التنقيط بالنسبة للعبارات السالبة وهذا حسب سلم "ليكرت l'Likert"، وعليه فان درجات مقياس السلوك العدواني تتراوح بين 30 درجة كحد أدنى و 150 درجة كحد أقصى .

والجدول التالي يوضح البنود السالبة والموجبة في هذا المقياس :

الجدول (8) : يوضح البنود السالبة والموجبة لمقياس السلوك العدواني

نوع البنود	أرقام البنود	المجموع
البنود الموجبة	25/24/23/22/21/20/18/17/16/15/14/13/12/11/10/9/8/7/6/5/3/2/1 30/29/28/27/26/	28
البنود السالبة	19/4	2

- **الخصائص السيكومترية للمقياس :**

6- الصدق :

يقصد بصدق المقياس مدى صلاحيته وقدرته على قياس ما وضع لقياسه .

تم التأكد من صدق هذا المقياس من طرف الباحثان جمال رحماني وعبد الوهاب معمري في إطار انجازهما لمذكرة لنيل شهادة الماستر في علم النفس المدرسي لجامعة أكلي محند اولحاج – البويرة – سنة 2015/2014 . وذلك من خلال صدق المحكمين حيث قام الباحثان بتوزيع المقياس في صورته الأولية المعربة على عدد من المحكمين من ذوي الخبرة والتخصص في مجال علم النفس وعلم التربية من أعضاء هيئة التدريس بكلية العلوم الاجتماعية والإنسانية قسم العلوم الاجتماعية بجامعتي البويرة والمسيلة وقد تعددت نسب الاتفاق بين المحكمين على صلاحية العبارات بنسبة (90%) في جميع بنود المقياس الثلاثين .

7- الثبات :

الثبات هو أن يعطي الاختبار نفس النتائج تقريبا في كل مرة يطبق فيها على نفس المجموعة وفي نفس الظروف ، وبالتالي فالاختبار لابد أن لا يتناقض مع نفسه ويجب أن يتسم بالاتساق .

تم التأكد من ثبات المقياس من طرف الطالبتين " بن يحي مريم " و " جاهمي بسمة " في إطار انجازهما لمذكرة تخرج ماستر في علم النفس الاجتماعي ، بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية في جامعة قالمة سنة 2017/2016 . وذلك بحساب معامل الثبات الفا كرونباخ معتمدين في ذلك الأساليب الإحصائية SPss ، وبعد حساب معامل ثبات البنود تحصلا على ثبات كلي للمقياس بقيمة 0,88 ، وعليه فالمقياس على درجة عالية من الثبات .

6- الأساليب الإحصائية المستخدمة :

في الدراسة الحالية قمنا بالاستعانة ببرنامج الحزمة الإحصائيةSPssلتفريغ البيانات ومعالجتها وفق الأساليب التالية :

- النسب المئوية Percentage
- التوزيع التكراري
- معامل ارتباط بيرسون Pearson ‘s Correlation
- اختبار "ت" لعينتين مستقلتين Two Independant
- المتوسط الحسابي
- الانحراف المعياري
- الثبات بطريقة "الفا كرونباخ Cronbach ‘s alpha "

- اختبار ANOVA

خلاصة

تم التطرق في هذا الفصل إلى أهم النقاط والإجراءات المتبعة لتحقيق أغراض الدراسة الميدانية ، حيث في البداية تناولنا الدراسة الاستطلاعية والتي وضحت لنا الموضوع أكثر الذي كنا بصدد دراسته وهذا ما ساعدنا في تحديد منهج الدراسة الملائم المتمثل في المنهج الوصفي الارتباطي وكذا تم تحديد حدود الدراسة المكانية والزمانية وأيضا البشرية وفي الاخير تطرقنا إلى أهم الأدوات التي استعملناها في جمع البيانات وكذا الأساليب الإحصائية الملائمة لتفريغ هذه البيانات ، ونحن بصدد عرض أهم النتائج التي توصلنا إليها ومناقشتها في الفصل الموالي .

الفصل السادس: عرض وتفسير ومناقشة نتائج الدراسة

تمهيد

1- عرض نتائج الدراسة

1-1- عرض النتائج العامة لاستجابات أفراد العينة على كل بنود استبيان الألعاب الالكترونية

2-1- عرض النتائج العامة لاستجابات أفراد العينة نحو كل بنود مقياس السلوك العدواني

2- اختبار الفرضيات على ضوء النتائج

2-1- اختبار الفرضية العامة

2-2- اختبار الفرضية الجزئية الأولى

2-3- اختبار الفرضية الجزئية الثانية

2-4- اختبار الفرضية الجزئية الثالثة

2-5- اختبار الفرضية الجزئية الرابعة

3- تفسير ومناقشة النتائج على ضوء الفرضيات والدراسات السابقة

3-1- تفسير ومناقشة نتائج الفرضية العامة

3-2- تفسير ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الأولى

3-3- تفسير ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثانية

3-4- تفسير ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثالثة

3-5- تفسير ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الرابعة

خلاصة

تمهيد :

سنتعرض في هذا الفصل إلى أهم النتائج التي توصلنا لها من خلال تحليل المعطيات والبيانات التي جمعناها في الدراسة الاستطلاعية و تطبيق الدراسة الأساسية، وهذا بعرض النتائج ثم مناقشتها وتفسيرها بالترتيب وفقا للفرضيات المصاغة في بداية الدراسة .

1- عرض نتائج الدراسة :

1-1- عرض النتائج العامة لاستجابات أفراد العينة نحو كل بنود استبيان الألعاب الالكترونية :

✓ **هل تملك أجهزة العاب الكترونية؟**

الجدول رقم (9) : يوضح امتلاك أجهزة العاب الكترونية

	التكرار	التكرار النسبي
لا	40	57,1%
نعم	30	42,9%
المجموع	70	100%

أجاب عليه 57,1 % من أفراد العينة ب لا ، أما من أجابوا عنه بنعم قدرت نسبتهم 42,9 %

✓ **ماهي الوسائل التكنولوجية التي تمتلكها من بين الوسائل التالية؟**

الجدول رقم (10) : يوضح نوع الوسائل الالكترونية التي يمتلكها المراهق

	التكرار	التكرار النسبي
كمبيوتر	14	20%
هاتف نقال	46	65,7%
لوحة ذكية	10	14,3%
المجموع	70	100%

يمتلك 20 % من أفراد العينة الكمبيوتر ، و 65,7 % يملكون الهاتف الهاتف النقال ، و 14,3 % منهم يمتلكون لوحة ذكية .

✓ **متى تمارس الألعاب الإلكترونية يوميا؟**

الجدول رقم (11) : يوضح أوقات ممارسة الألعاب الالكترونية

	التكرار	التكرار النسبي
كل يوم	27	38,6%
في عطلة الأسبوع	21	30%
مرة في الشهر	6	8,6%
في العطل فقط	16	22,9%
المجموع	70	100%

38,6 % من أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية كل يوم ، و 30% منهم يمارسونها في عطلة الأسبوع ، و 8,6 من أفراد العينة يلعبون الألعاب الالكترونية مرة في الشهر ، و 22,9% منهم يلعبونها في العطل فقط .

✓ **كم ساعة تقضيها في الألعاب الإلكترونية يوميا؟**

الجدول رقم (12) : يوضح عدد الساعات التي يقضيها المراهق يوميا في لعب الألعاب الالكترونية

	التكرار	التكرار النسبي
اقل من ساعتين	40	57,1%
أكثر من ساعتين	30	42,9%
المجموع	70	100%

يقضي 57,1 % من أفراد العينة اقل من ساعتين يوميا في ممارسة الألعاب الالكترونية ، فيما يقضي 42,9% من العينة أكثر من ساعتين يوميا في ممارسة الألعاب الالكترونية .

✓ **متى تلجأ إلى لعب الألعاب الإلكترونية؟**

الجدول رقم (13) : يوضح وقت اللجوء للألعاب الالكترونية

	التكرار	التكرار النسبي
عندما تكون غاضب	8	11,4%
عندما تواجه مشكلة	4	5,7%
عندما تشعر بالوحدة	13	18,6%
حالة فراغ	45	64,3%
المجموع	70	100%

يلجا 11,4 % من أفراد العينة إلى لعب الألعاب الالكترونية في حالة الغضب ، و 5,7% منها عندما يواجهون مشاكل ، فيما يلجا لها 18,6% في حالة الشعور بالوحدة ، و 64,3% يلجؤون لها في حالة الفراغ.

✓ **ما الذي يجذبك للألعاب الإلكترونية؟**

الجدول رقم (14) : يوضح سبب الانجذاب للألعاب الالكترونية

	التكرار	التكرار النسبي
متعة الفوز	18	25,7%
بطل اللعبة	6	8,6%
وجود عنصر الإثارة فيها	9	12,9%
قضاء وقت الفراغ	37	52,9%
المجموع	70	100%

ينجذب 25,7 % من أفراد العينة للألعاب الالكترونية من اجل متعة الفوز ، و 8,6% من اجل بطل اللعبة ، و 12,9% من أفراد العينة ينجذبون لها من اجل وجود عنصر الإثارة فيها ، فيما ينجذب 52,9% من أفراد العينة للألعاب الالكترونية من اجل قضاء وقت الفراغ .

✓ **ما نوع الألعاب الالكترونية المفضلة لديك؟**

الجدول رقم (15) : يوضح نوع الألعاب الالكترونية المفضلة

	التكرار	التكرار النسبي
العاب قتالية	9	12,9%
العاب المغامرة	9	12,9%
العاب الألغاز	19	27,1%
اللعب إستراتيجية	6	8,6%
العاب رياضة	27	38,6%
المجموع	70	100%

يفضل 12,9% من أفراد العينة الألعاب القتالية ، و12,9 % يفضلون العاب المغامرة ، كما يفضل 27,1 % منهم العاب الألغاز ، ونجد 8,6% من أفراد العينة يفضلون العاب الرياضة .

✓ **لماذا تمارس هذه الألعاب؟**

الجدول رقم (16) : يوضح سبب لعب الالعاب الالكترونية

	التكرار	التكرار النسبي
حب المغامرة	19	27,1%
ملء وقت الفراغ	43	61,4%
حب الخيال	8	11,4%
المجموع	70	100%

يمارس 27,1 % من أفراد العينة الألعاب الالكترونية لحب المغامرة ، و 61,4% يمارسونها من اجل ملء وقت الفراغ ، و 11,4% منهم يمارسونها لحب الخيال .

✓ بماذا تشعر وأنت تلعب هذه الألعاب؟

الجدول رقم (17) : يوضح نوع الشعور أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية

	التكرار	التكرار النسبي
الفرحة والسرور	22	31,4%
الحماس	39	55,7%
القلق التوتر	6	8,6%
القوة والشجاعة	3	4,3%
المجموع	70	100%

31,4 ,% من أفراد العينة يشعرون بالفرح والسرور عند لعب الألعاب الالكترونية ، و 55,7% يشعرون بالحماس ، فيما يشعر 8,6% من أفراد العينة بالقلق والتوتر عند ممارستها ، و4,3% منهم يشعرون بالشجاعة والقوة .

✓ أين تفضل اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

الجدول رقم (18) : يوضح مكان اللعب بالألعاب الالكترونية

	التكرار	التكرار النسبي
في المنزل	57	81,4%
قاعات الألعاب الالكترونية	12	17,1%
في المدرسة	1	1,4%
المجموع	70	100%

يفضل أغلبية أفراد العينة اللعب بالألعاب الإلكترونية في المنزل بنسبة 81,4% ، و 17,1% في قاعات الألعاب الالكترونية ، و 1,4 من أفراد العينة يلعبون الألعاب الالكترونية في المدرسة .

- ✓ **عل أي أساس تختار ألعابك الإلكترونية المفضلة؟**

الجدول رقم (19) : يوضح الأساس الذي يختار المراهق على أساسه ألعابه الالكترونية المفضلة

	التكرار	التكرار النسبي
على أساس شهرة اللعبة	25	35,8%
على أساس تجريب اللعبة	45	64,3%
المجموع	70	100%

يختار 35,8% من أفراد العينة ألعابهم الالكترونية على أساس شهرة اللعبة ، و 64,3% يختارون ألعابهم على أساس تجريب اللعبة .

- ✓ **أي الجنسين تحب أن يكون بطلك؟**

الجدول رقم (20) : يوضح أي الجنسين يفضل المراهق أن يكون بطله

	التكرار	التكرار النسبي
ذكر	39	62,9%
أنثى	26	37,1%
المجموع	70	100%

62,9 % من أفراد العينة يفضلون أن يكون بطلهم ذكر ، و 37,1 %يفضلون أن يكون بطلهم أنثى .

- ✓ **على أي أساس اخترت بطلك المفضل؟**

الجدول رقم (21) : يوضح الأساس الذي اختار عليه المراهق بطله المفضل

	التكرار	التكرار النسبي
شكله	13	18,6%
قوته	20	28,6%
ذكاءه	28	40%
مهاراته القتالية	9	12,9%
المجموع	70	100%

يختار 18,6% من أفراد العينة بطلهم المفضل على أساس شكله ، و 28,6% يختارونه على أساس قوته ، و40% من أفراد العينة يختارونه على أساس ذكاءه ، كما يختاره 12,9 % من أفراد العينة على أساس مهاراته القتالية .

- ✓ **ماهي صفات التي يتميز بها بطلك المفضل؟**

الجدول رقم (22) : يوضح بما يتميز بطل المراهق المفضل

	التكرار	التكرار النسبي
ذكي	44	62,9%
قوي العضلات	8	11,4%
مجرم	7	10%
شجاع	11	15,7%
المجموع	70	100%

يتميز 62,9 % بطل من أفراد العينة بالذكاء ، و 11,4% بقوة العضلات ، و 10% يتميز بطلهم بصفة الإجرام ، و 15،7% يتميز بطلهم بالشجاعة .

- ✓ **هل تقلد أبطالك المفضلين؟**

الجدول رقم (23) : يوضح هل يقلد المراهق بطله المفضل

	التكرار	التكرار النسبي
لا	27	39,6%
نعم	43	61,4%
المجموع	70	100%

أجاب عليه 39,6% من أفراد العينة ب لا أي أنهم لايقلدون بطلهم المفضل ، و 61,4 أجابوا عليه بنعم أي أنهم يقلدون بطلهم المفضل .

- ✓ **إذا كانت الإجابة نعم في أي مجال تقلدهم؟**

الجدول رقم (24) : يوضح المجال الذي يقلد فيه المراهق بطله المفضل

	التكرار	التكرار النسبي
لباس	30	42,9%
سلوكيات	40	57,1%

المجموع	70	100%

42,9 % من أفراد العينة يقلدون بطلهم المفضل في اللباس ، و 57,1% منهم يقلدون بطلهم المفضل في السلوكيات .

- ✓ **هل يمكنك إعادة تطبيق لعبتك المفضلة في الواقع؟**

الجدول رقم (25) : يوضح هل يقلد المراهق لعبته المفضلة في الواقع

	التكرار	التكرار النسبي
لا	25	35,7%
نعم	45	64,3%
المجموع	70	100%

أجاب عليه 35,7% ب لا أي أنهم لا يعيدون تطبيق لعبتهم المفضلة في الواقع ، و 64,3 % أجابوا عليها بنعم أي أنهم يعيدون تطبيق لعبتهم المفضلة في الواقع .

- ✓ **إذا كانت الإجابة نعم، على من تقوم بتطبيقها؟**

الجدول رقم (26) : يوضح على من يقوم المراهق بتطبيق لعبته المفضلة

	التكرار	التكرار النسبي
زملائك	24	34,3%
أخواتك	29	41,4%
أقاربك	17	24,3%
المجموع	70	100%

يقوم 34,3 % من أفراد العينة بتطبيقها على زملائهم ، و 41,4 % يطبقونها على أخوتكم ، و 24,3% من أفراد العينة يطبقونها على أقاربهم .

- ✓ **هل جربت في يوم من الأيام رسم صورة بطلك أو رمز الخاص به على جسدك؟**

الجدول رقم (27) : يوضح رسم المراهق صورة بطله المفضل على جسده

	التكرار	التكرار النسبي
لا	21	30%
نعم	49	70%
المجموع	70	100%

أجاب عليها 30 % ب لا أي أنهم لا يرسمون صورة بطلهم المفضل على جسدهم ، و 70 % أجابوا عليه بنعم أي أنهم يرسمون صورة بطلهم على جسدهم .

1-2- عرض النتائج العامة لاستجابات أفراد العينة نحو كل بنود مقياس السلوك العدواني :

الجدول رقم (28) : يوضح استجابات أفراد العينة على مقياس السلوك العدواني

التقدير	تنطبق تماما		تنطبق غالبا		تنطبـــق بدرجـــة متوسطة		تنطبق نادرا		لا تنطبق	
رقم البند	التكرار	%	التكرار	%	التكرار	%	التكرار	%	التكرار	%
1	8	%11,4	5	%7,1	4	%5,7	21	%30,0	32	%45,7
2	12	%17,1	8	%11,4	6	%8,6	10	%14,3	34	%48,6
3	13	%18,6	6	%8,6	4	%5,7	15	%21,4	32	%45,7
4	31	%44,3	5	%7,1	8	%11,4	8	%11,4	18	%25,7
5	24	%34,3	13	%18,6	6	%8,6	5	%7,1	22	%31,4
6	25	%35,7	8	%11,4	7	%10,0	4	%5,7	26	%37,1
7	11	%15,7	1	%1,4	5	%7,1	7	%10,0	46	%65,7
8	38	%54,3	3	%4,3	6	%8,6	11	%15,7	12	%17,1
9	34	%48,6	13	%18,6	6	%8,6	7	%10,0	10	%14,3
10	14	%20,0	16	%22,9	9	%12,9	7	%10,0	24	%34,3
11	11	%15,7	13	%18,6	6	%8,6	24	%34,3	14	%20,0
12	20	%28,6	10	%14,3	7	%10,0	7	%10,0	26	%37,1
13	20	%28,6	14	%20,0	10	%14,3	11	%15,7	15	%21,4
14		%20,0	4	%5,7	7	%10,0	10	%14,3	35	%50,0
15	10	%14,3	5	%7,1	6	%8,6	4	%5,7	45	%64,3
16	19	%27,1	6	%8,6	8	%11,4	7	%10,0	30	%42,9
17	11	%15,7	7	%10,0	8	%11,4	11	%15,7	33	%47,1
18	27	%38,6	11	%15,7	8	%11,4	9	%12,9	15	%21,4
19	20	%28,6	5	%7,1	14	%20,0	6	%8,6	25	%35,7
20	24	%34,3	4	%5,7	11	%15,7	5	%7,1	26	%37,1
21	26	%37,1	2	%2,9	8	%11,4	8	%11,4	26	%37,1
22	15	%21,4	11	%15,7	12	%17,1	4	%5,7	28	%40,0
23	14	%20,0	3	%4,3	8	%11,4	7	%10,0	38	%54,3
24	37	%52,9	3	%4,3	6	%8,6	5	%7,1	19	%27,1
25	12	%17,1	4	%5,7	11	%15,7	10	%14,3	33	%47,1
26	22	%31,4	6	%8,6	9	%12,9	10	%14,3	23	%32,9
27	17	%24,3	2	%2,9	6	%8,6	7	%10,0	38	%54,3

28	14	%20,0	6	%8,6	7	%10,0	10	%14,3	33	%47,1
29	6	%8,6	7	%10,0	10	%14,3	5	%7,1	42	%60,0
30	16	%22,9	2	%2,9	12	%17,1	10	%14,3	30	%42,9

✓ **البند 1 : اشعر أحيانا بالغيرة تقتلني**

أجاب عليه 11,4 % من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 7,1% تنطبق غالبا ، في حين أجاب عليه 5,6% من أفراد العينة تنطبق بدرجة متوسطة ، و 30% أجابوا عليه تنطبق نادرا ، في حين عارضه 45,7% بإجابتهم عليه بلا تنطبق .

✓ **البند 2 : اشعر أحيانا أني أعامل معاملة فجة في حياتي**

أجاب عليه 17,1 % من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 11,4 % تنطبق غالبا ، و 8,6% أجابواعليه بدرجة متوسطة، أما المعارضون قدرت نسبتهم ب 14,3 % وأجابوا عليه تنطبق نادرا ، في حين كانت نسبة المعارضون بشدة 48,6% وأجابواب لا تنطبق .

✓ **البند 3: اشترك في العراك أكثر من الأشخاص الآخرين**

أجاب عليه 18,6 % من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 8,6% تنطبق غالبا ، و 5,7% من أفراد العينة تنطبق عليهم بدرجة متوسطة ، في حين أجاب عليه 21,4 % من أفراد العينة ب تنطبق نادرا ، في حين عارضه 45,7% من أفراد العينة أجابوا عليه ب لا تنطبق .

✓ **البند 4: اعتقد انه لا يوجد مبرر مقنع لكي اضرب زميلا**

أجاب عليه 44,3% من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 7,1 % تنطبق غالبا ، و 11,4 % من أفراد العينة أجابوا عليه ب تنطبق بدرجة متوسطة , و 11,4 أجابوا عليه ب تنطبق نادرا ، و أجاب عليه 25,7% من أفراد العينة ب لا تنطبق .

✓ **البند 5: عندما اختلف مع زملائي فاني اخبرهم عن رأي فيهم بصراحة**

أجاب عليه 34,3% من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 18,6 % ب تنطبق غالبا ، في حين 8,6 % من أفراد العينة تنطبق عليهم بدرجة متوسطة ، وأجاب عليه 7,1% ب تنطبق نادرا ، في حين عارضه 31,4% من أفراد العينة (لا تنطبق) .

✓ **البند 6: يصعب علي الدخول في نقاش مع الآخرين الذين اختلف في الرأي معهم**

أجاب عليه 35,7% من أفراد العينة تنطبق تماما ،11.4% تنطبق غالبا ، و10% من أفراد العينة أجابوا عليه ب تنطبق بدرجة متوسطة , و 5.7% أجابوا عليه ب تنطبق نادرا ، و أجاب عليه37.1% من أفراد العينة ب لا تنطبق .

- ✓ **البند7 : يمكن أن اشتم الأشخاص الآخرين دون سبب معقول**

أجاب عليه 15,7% من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 1,4% ب تنطبق غالبا ، في حين 7,1 % من أفراد العينة تنطبق عليهم بدرجة متوسطة ، وأجاب عليه 10% ب تنطبق نادرا ، في حين عارضه 65,7% من أفراد العينة (لا تنطبق) .

- ✓ **البند 8 : اغضب بسرعة أرضى بسرعة أيضا**

أجاب عليه 54,3% من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 4,3 % تنطبق غالبا ، و 8,6% من أفراد العينة أجابوا عليه ب تنطبق بدرجة متوسطة , و 15,7% أجابوا عليه ب تنطبق نادرا ، و أجاب عليه 17,1% من أفراد العينة ب لا تنطبق .

- ✓ **البند 9 : يبدو علي الانزعاج بوضوح عندما اخفق في عمل ما**

أجاب عليه 48,6% من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 18,6% تنطبق غالبا ، و 8,6 % من أفراد العينة أجابوا عليه ب تنطبق بدرجة متوسطة , و أجابوا عليه 10%ب تنطبق نادرا ، و أجاب عليه 14,3% من أفراد العينة ب لا تنطبق .

- ✓ **البند 10: أجد رغبة قوية لضرب شخص آخر في بعض الأحيان**

أجاب عليه 20% من أفراد العينة تنطبق تماما ،22,9 % تنطبق غالبا ، و12,9 % من أفراد العينة أجابوا عليه ب تنطبق بدرجة متوسطة , و 10% أجابوا عليه ب تنطبق نادرا ، و أجاب عليه34,3 % من أفراد العينة ب لا تنطبق .

- ✓ **البند 11 :يحاول الأشخاص الآخرين أن يستفيدوا من الفرص المتاحة**

أجاب عليه 15,7% من أفراد العينة تنطبق تماما ،18,6% تنطبق غالبا ، و8,6 % من أفراد العينة أجابوا عليه ب تنطبق بدرجة متوسطة , و 34,3%أجابوا عليه ب تنطبق نادرا ، و أجاب عليه20% من أفراد العينة ب لا تنطبق .

- ✓ **البند 12 : اشك في الأشخاص الغرباء الذين يظهرون لطفا زائدا**

أجاب عليه 28,6% من أفراد العينة تنطبق تماما ، 14,3% ب تنطبق غالبا ، في حين 10 % من أفراد العينة تنطبق عليهم بدرجة متوسطة ، وأجاب عليه 10% ب تنطبق نادرا ، في حين عارضه 37,1% من أفراد العينة (لا تنطبق) .

- ✓ **البند 13: غالبا ما أجد نفسي مختلفا مع الأشخاص الآخرين حول أمر ما**

أجاب عليه28,6% من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 20% ب تنطبق غالبا ، في حين 14,3% من أفراد العينة تنطبق عليهم بدرجة متوسطة ، وأجاب عليه 15,7% ب تنطبق نادرا ، في حين عارضه 21,4% من أفراد العينة (لا تنطبق)

✓ **البند 14 : اشعر أحيانا أنني قنبلة على وشك الانفجار**

أجاب عليه 20% من أفراد العينة تنطبق تماما ،5,7% تنطبق غالبا ، و10% من أفراد العينة أجابوا عليه ب تنطبق بدرجة متوسطة , و 14,3%أجابوا عليه ب تنطبق نادرا ، و أجاب عليه50% من أفراد العينة ب لا تنطبق.

✓ **البند 15 : يرى أصدقائي أنني شخص مثير للجدل والخلاف**

أجاب عليه 14,3% من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 7,1% تنطبق غالبا ، و 8,6% من أفراد العينة أجابوا عليه ب تنطبق بدرجة متوسطة , و أجابوا عليه 5,7%ب تنطبق نادرا ، و أجاب عليه 64,3% من أفراد العينة ب لا تنطبق .

✓ **البند 16 : أتعجب لسبب شعوري بالألم نحو الأشياء التي تخصني**

أجاب عليه 27,1% من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 8,6% تنطبق غالبا ، و 11,4% من أفراد العينة أجابوا عليه ب تنطبق بدرجة متوسطة , و أجابوا عليه 10%ب تنطبق نادرا ، و أجاب عليه 42,9% من أفراد العينة ب لا تنطبق .

✓ **البند 17: إذا غضبت فإنني ربما اضرب شخصا آخر**

أجاب عليه 15,7% من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 10 % ب تنطبق غالبا ، في حين 11,4% من أفراد العينة تنطبق عليهم بدرجة متوسطة ، وأجاب عليه 15,7% ب تنطبق نادرا ، في حين عارضه 47,1% من أفراد العينة (لا تنطبق) .

✓ **البند 18: عندما يظهر الأشخاص لطفا واضحا فإنني أتساءل عما يريدون**

أجاب عليه 38,6% من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 15,7% تنطبق غالبا ، و 11,4% من أفراد العينة أجابوا عليه ب تنطبق بدرجة متوسطة , و أجابوا عليه 12,9%ب تنطبق نادرا ، و أجاب عليه 21,4% من أفراد العينة ب لا تنطبق .

✓ **البند 19: أنا شخص معتدل المزاج هادئ بالطبع**

أجاب عليه 28,6% من أفراد العينة تنطبق تماما ،7,1% تنطبق غالبا ، و20% من أفراد العينة أجابوا عليه ب تنطبق بدرجة متوسطة , و 8,6% أجابوا عليه ب تنطبق نادرا ، و أجاب عليه35,7% من أفراد العينة ب لا تنطبق.

✓ **البند 20: عندما يزعجني الأشخاص الآخرون فأنني اخبرهم برأي فيهم بصراحة**

أجاب عليه 34,3% من أفراد العينة تنطبق تماما ،5,7% تنطبق غالبا ، و15,7% من أفراد العينة أجابوا عليه ب تنطبق بدرجة متوسطة , و 7,1%أجابوا عليه ب تنطبق نادرا ، و أجاب عليه37,1% من أفراد العينة ب لا تنطبق.

✓ **البند 21: الجأ إلى العنف لحفظ حقوقي إذا تطلب الأمر ذلك**

أجاب عليه 37,1% من أفراد العينة تنطبق تماما ،2,9 % تنطبق غالبا ، و11,4 % من أفراد العينة أجابوا عليه ب تنطبق بدرجة متوسطة , و 11,4%أجابوا عليه ب تنطبق نادرا ، و أجاب عليه37.1% من أفراد العينة ب لا تنطبق .

✓ **البند 22: اعلم أن أصدقائي يتحدثون عني في غيبي**

أجاب عليه 21,4 % من أفراد العينة تنطبق تماما ،15,7% تنطبق غالبا ، و17,% من أفراد العينة أجابوا عليه ب تنطبق بدرجة متوسطة , و 5,7%أجابوا عليه ب تنطبق نادرا ، و أجاب عليه40% من أفراد العينة ب لا تنطبق.

✓ **البند 23 : عندما يشتد غضبي فإنني أحطم الموجودة حولي**

أجاب عليه 20% من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 4,3 % ب تنطبق غالبا ، في حين 11,4% من أفراد العينة تنطبق عليهم بدرجة متوسطة ، وأجاب عليه 10% ب تنطبق نادرا ، في حين عارضه 54,3% من أفراد العينة (لا تنطبق) .

✓ **البند 24 : إذا ضربني شخص فإني اضربه**

أجاب عليه 52,9% من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 4,3 % ب تنطبق غالبا ، في حين 8,6% من أفراد العينة تنطبق عليهم بدرجة متوسطة ، وأجاب عليه 7,1% ب تنطبق نادرا ، في حين عارضه 27,1% من أفراد العينة (لا تنطبق) .

✓ **البند 25 : يعتقد بعض أصدقائي أنني شخص متهور**

أجاب عليه 17,1% من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 5,7% تنطبق غالبا ، و 15,7% من أفراد العينة أجابوا عليه ب تنطبق بدرجة متوسطة , و أجابوا عليه 14,3%ب تنطبق نادرا ، و أجاب عليه 47,1% من أفراد العينة ب لا تنطبق .

✓ **البند 26: يزعجني الأشخاص الآخرين حتى يصل الأمر إلى الشجار**

أجاب عليه 31,4% من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 8,6 % ب تنطبق غالبا ، في حين 12,9 % من أفراد العينة تنطبق عليهم بدرجة متوسطة ، وأجاب عليه 14,3% ب تنطبق نادرا ، في حين عارضه 32,9% من أفراد العينة (لا تنطبق) .

✓ **البند 27 : اشعر أحيانا أن الأشخاص الآخرين يضحكون علي في غيبتي**

أجاب عليه 24,3% من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 2,9% ب تنطبق غالبا ، في حين 8,6% من أفراد العينة تنطبق عليهم بدرجة متوسطة ، وأجاب عليه 10% ب تنطبق نادرا ، في حين عارضه 54,3% من أفراد العينة (لا تنطبق) .

✓ **البند 28 : اغضب أحيانا بسبب معقول**

أجاب عليه 20% من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 8,6% تنطبق غالبا ، و 10% من أفراد العينة أجابوا عليه ب تنطبق بدرجة متوسطة , و أجابوا عليه 14,3%ب تنطبق نادرا ، و أجاب عليه 47,1% من أفراد العينة ب لا تنطبق

✓ **البند 29 : سبق لي أن هددت الأشخاص الآخرين الذين اعرفهم**

المتغيرات	معامل ارتباط بيرسون	مستوى المعنوية	عدد الافراد
السلوك العدواني / ممارسة الألعاب الالكترونية	0.672*	0,006	70

أجاب عليه 8,6 % من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 10% تنطبق تماما ، في حين أجاب عليه 14,3% من أفراد العينة تنطبق بدرجة متوسطة ، و 7,1% أجابوا عليه تنطبق نادرا ، في حين عارضه 60% بإجابتهم عليه بلا تنطبق .

✓ **البند 30 : لا استطيع التحكم في انفعالاتي**

أجاب عليه 22,9% من أفراد العينة تنطبق تماما ، و 2,9% تنطبق غالبا ، و 17,1% من أفراد العينة أجابوا عليه ب تنطبق بدرجة متوسطة , و أجابوا عليه 14,3%ب تنطبق نادرا ، و أجاب عليه 42,9% من أفراد العينة ب لا تنطبق.

2- اختبار الفرضيات على ضوء النتائج

2-1- اختبار الفرضية العامة والتي تنص على وجود علاقة إرتباطية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس.

جدول رقم (29) : يوضح العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني

****دالة عند 0,01 *دالة عند 0,05 //غير دالة**

منالجدولرقم (29) يتضحأنقيمةمعاملالارتباطبين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني تساوي (0,672*) ومستوىمعنوية 0.006 دال إحصائيا وهي أقلمن0.05ممايعنيأنه توجد علاقة إرتباطية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس. وعليه **الفرضية الرئيسية محققة.**

2-2- **اختبار الفرضية الجزئية الأولى التي تمثلت في:** توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير الجنس.

3- جدول رقم (30) : يوضح نتائج اختبار T test للفرضية الجزئية الأولى

المتغير	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
الجنس	الذكور	1,9918	0,24039	68	0,051	0.05
	الإناث	2,1162	0,25969			

4- **نلاحظ من الجدول (30) أعلاه أن قيمة** اختبار T test للعينتين المستقلتين تساوي(0,051) **وهي اكبر من مستوى الدلالة 0.05=α بمعنى أنه** توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير الجنس.وعليه**الفرضية الجزئية الأولى محققة.**

2-3- عرض نتائج الفرضية الجزئية الثانية:

والتي تمثلت في:فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير السن.

3- جدول رقم (31) يوضح نتائج اختبار ANOVA للفرضية الجزئية الثانية

المتغير	العينة	المتوسط الحسابي	درجة الحرية	قيمة ANOVA	القيمة الاحتمالية
السن	داخل المجموعات	0,069	69	0,784	0.05
	خارج المجموعات	4,268			

نلاحظ من الجدول أعلاه أن قيمة ANOVA اكبر من مستوى المعنوية 0.05، أي لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير السن. وعليه**الفرضية الجزئية الثانية غير محققة.**

2-4- **عرض نتائج الفرضية الجزئية الثالثة:**

تمثلت في: توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير الجنس.

3- جدول رقم (32) : يوضح نتائج اختبار T test للفرضية الجزئية الثالثة

المتغير	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
الجنس	الذكور	2,6578	0,72242	68	0,004	0.05

	الإناث	2,8236	0,70871			

نلاحظ من الجدول (32) أعلاه أن قيمة اختبار T test للعينتين المستقلتين تساوي(0,004) **وهي اكبر من مستوى الدلالة α=0.05 بمعنى أنه** توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير الجنس. وعليه**الفرضية الجزئية الثالثة محققة.**

2-5- عرض نتائج الفرضية الجزئية الرابعة:

والتي تمثلت في:فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير السن.

2- جدول رقم (33) : يوضح نتائج اختبار ANOVA للفرضية الجزئية الرابعة

المتغير	العينة	المتوسط الحسابي	درجة الحرية	قيمة ANOVA	القيمة الاحتمالية
السن	داخل المجموعات	0,264515	69	0,918	0.05
	خارج المجموعات	34,826977			

نلاحظ من الجدول أعلاه أن قيمة ANOVA اكبر من مستوى المعنوية 0.05، أي لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير السن.وعليه**الفرضية الجزئية الرابعة غير محققة.**

3- تفسير ومناقشة النتائج على ضوء الفرضيات والدراسات السابقة

3-1- تفسير ومناقشة نتائج الفرضية العامة

تنص الفرضية العامة على انه توجد علاقة ارتباطية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس ، ولاختبار هذه الفرضية تم حساب معامل ارتباط بيرسون ومستوى المعنوية ، فأثبتت النتائج الموضحة في الجدول رقم (29) ان المراهقين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية يتميزون بمستوى عالي من السلوك العدواني ، وعليه فان الفرضية العامة محققة .

وقد اتفقت نتيجة دراستنا الحالية مع اغلب نتائج الدراسات السابقة ، كدراسة "حياة بوبلوطة " و" سلمى طالبي " (2019 /2020) التي خلصت إلى وجود علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف المادي ، ودراسة "موساوي ثلجة " (2020/2019) التي توصلت إلى أن للألعاب الالكترونية دور في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهق ، ودراسة عبد الله بن مرعي محمد القرني (2021) التي توصلت وجود علاقة بين الألعاب الالكترونية العنيفة والعدائية والسلوك العدواني ، فيما كانت عينة دراسة مريم قويدر (2011/ 2012) على الأطفال وخلصت إلى أن للألعاب الالكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل . ودراسة سليمان صوالحة وآخرون (2015) وخلصت إلى وجود فروق دالة إحصائية في علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور .

ويمكن تفسير وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى المراهقين المتمدرسين ، بحكم المرحلة العمرية التي يمر بها المبحوثين إلا وهي مرحة المراهقة التي تعد مرحلة مهمة من مراحل الحياة تتميز بسرعة النمو والتغيير في كل المظاهر النمائية تقريبا ، (الجسدية ، المعرفية ، الانفعالية ، والاجتماعية) . هذا ما يجعل المراهق يميل بطبعه إلى الاستطلاع والاستكشاف والتقليد وهذا الأخير أشار إليه ألبرت باندورا إلى أن التعلم يكون عن الطريق الملاحظة وبالتقليد إ، وبالتالي نجد المراهق يحاول تقليد كل المشاهد الموجودة في الألعاب الالكترونية دون أن يأبه بنتيجة هذا التقليد . وأيضا نجده ينجذب لكل ماهو مثير ومعقد ، وهذا ما تتيحه الألعاب الإلكترونية ، فمنذ ظهورها تعلق بها المراهقون نظرا لأنها تقدم المتعة والإثارة بشكل محبب . كما تمكنت هذه الألعاب من السيطرة على عقول المراهقين وجذبهم لاستخدامها . حيث أصبح لها دور هام وكبير في حياة المراهقين وسلوكهم مما جعلت المراهقون يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية والسلوكية ، حيث يقبل المراهق على الألعاب العنيفة مما يزيد من الحدة والعنف في سلوكهم جراء قضاء وقت طويل أمام تلك الألعاب حيث يسرفون معظم وقت فراغهم في اللعب نظرا لغياب مراكز الترفيه والألعاب الرياضية .

وهذا ما يؤكد تأثير هذه الألعاب على سلوك المراهق وشخصيته ، ودورها في تجسيد السلوك العدواني لديه .

3-2- مناقشة نتائج الفرضية الجزئية الأولى

والتي تنص على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس تعزى متغير الجنس . حيث أثبتت النتائج الموجودة في الجدول رقم (30) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس ، وعليه الفرضية الجزئية الأولى محققة .

ومن الدراسات التي توصلت إلى نفس النتائج نجد دراسة "بنجرس " المعنونة ب "العاب الفيديو وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين " وقد خلصت إلى أن المراهقون الذكور أكثر ممارسة للألعاب الالكترونية ، وان المراهقون الذكور أكثر تأثيرا بالألعاب الالكترونية العنيفة من المراهقات الإناث ، وكذا دراسة "عبد الله بن مرعي محمد القرني " التي توصلت إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية لمنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة باختلاف الجنس لصالح الذكور .

ويمكن تفسير هذه الفروق بين الجنسين في ممارسة الألعاب الالكترونية إلى أوقات الفراغ أي انه قد يكون للذكور وقت فراغ أكثر من الإناث وهذا لارتباط الإناث بأعمال وأشغال المنزل أو غير ذلك ، ويمكن تفسير الفروق في ممارسة الألعاب الالكترونية إلى قضاء المراهقين الذكور وقت أكثر مع رفاقهم ونجدهم يميلون أكثر إلى روح التحدي فيدخلون في تحدي مع رفاقهم مما يجعلهم يتأثرون كثيرا بالألعاب الالكترونية أكثر من الإناث .

3-3- تفسير ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثانية

والتي تنص على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير السن ، وحسب النتائج الموضحة في الجدول رقم (31) انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس حسب متغير السن وعليه الفرضية الجزئية الثانية غير محققة .

وعلى حد اطلاعنا لم نجد أي دراسات تتناول البحث في فروق في ممارسة الألعاب الالكترونية بالنظر الى متغير السن

ويمكن تفسير عدم وجود اختلاف بين المراهقين في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير السن إلى انتماء كل أفراد العينة إلى نفس المرحلة عمرية وهي مرحلة المراهقة ، والمعروف عليها بأنها مرحلة حساسة ويتعرض فيها المراهقين إلى تغيرات فيزيولوجية ونفسية ،فهي مرحلة جد حساسة وتتميز بالكثير من الاضطرابات التي تجعل المراهق يختار الألعاب الالكترونية كحل للتخلص من الضغوطات في هذه المرحلة . كما أن مرحلة المراهقة تعتبر مرحلة الصراعات الداخلية في نفس المراهقين لما ينتج عليها من حب للاستقلالية عن الوالدين ،وكذا إحساس المراهقين بان الكبار يريدون تقييد حريتهم وان يفرضوا عليهم ماقد لا يتفق مع رغباتهم .

4-3- تفسير ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثالثة

والتي تنص على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير الجنس ، حيث أثبتت النتائج في الجدول رقم (32) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني حسب متغير الجنس ، وعليه الفرضية الجزئية الثالثة محققة .

وعلى حد اطلاعنا لم نجد أي دراسات تتناول البحث في فروق في مستوى السلوك العدواني بالنظر الى متغير الجنس.

ويمكن تفسير وجود فروق بين الجنسين في السلوك العدواني إلى الطبيعة البيولوجية و الخصائص الجسمية لدى الذكر فهناك تأكيد على أهمية العامل البيولوجي المتمثل في الهرمونات الذكرية في تميز الذكور بالعدوان مقارنة بالإناث ، وهذا وفقا لمتغيرات الهرمونات الأنثوية والذكرية ، كما أن العرف والتقاليد الاجتماعية تتساهل مع السلوك العدواني لدى الذكور ويسمحون به ، وأحيانا يشجعون عليه ويعززونه ، بينما البنات لا تلقى تشجيعا على ذلك بل يتم معاقبتها على سلوكها العدواني ، كما أن ظروف التنشئة الاجتماعية مسؤولة أيضا عن ظهور العدوان لدى

الذكور ، حيث ينشا الذكر كرجل ويجب أن يكون قويا وشجاعا ويتميز بالقوة والعدوانية والسلطة ، بينما تنشا الأنثى على أن تكون أكثر هدوءا ، وينفي المجتمع عن الإناث الغضب والانفعالات الشديدة .

3-5- مناقشة نتائج الفرضية الجزئية الرابعة

والتي تنص على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير السن ، حيث أثبتت النتائج الموضحة في الجدول رقم (33) انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني حسب متغير السن ، وعليه الفرضية الجزئية الرابعة غير محققة .

وعلى حد اطلاعنا لم نجد أي دراسات تتناول البحث في فروق في مستوى السلوك العدواني بالنظر إلى متغير السن .

ويمكن تفسير عدم وجود فروق في مستوى السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس حسب متغير السن إلى انتماء أفراد عينة الدراسة إلى نفس المرحلة العمرية وهي مرحلة المراهقة والتي يتميز عموما أفرادها بنفس الخصائص سواء كان المراهق في بداية المراهقة أو الوسطى أو المرحلة الأخيرة وعموما لانجد اختلافات واسعة في خصائصه وطباعه وسلوكياته .

خاتمــة

الخاتمة:

ومع التقدم التقني والالكتروني الهائل المتسارع في هذا العصر تطورت أساليب اللعب والترفيه في الوقت الحاضر، فظهرت الألعاب الالكترونية التي عرفت إنتشارا واسعا على حساب غيرها من الالعاب، لما لها من مميزات عدبدة ، كما انها تحتوي على تقنيات و تطبيقات تكنولوجية عالية الجودة . حيث كانت هذه الألعاب تحتل المرتبة الأولى لدى المراهقين، والتي اصبح لها دور في حياة المراهق وسلوكه خاصة في مرحلته العمرية الحساسة التي يجد فيها المراهق نفسه بصدد تكوين شخصية جديدة نحو النضج، فاصبح هؤلاء المراهقين مقبلون عليها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها عليهم على مختلف جوانب شخصيتهم سواء كانت جسدية او نفسية او فكرية.

وبهذا فقد هدفت الدراسة الى معفرة الغلاقة بين الألعاب الالكترونية المنتشرة بين المراهقين بظهور العدوانية لديهم،وتم الكشف على أن المحتوى العنيف غي الألعاب الالكترونية يجعل المراهقين غير صبورين وعدونيين في سلوكهم.

توصيات الدراسة

من خلال ما تطرقنا له من خلال موضوعنا توصلنا الى وضع مجموعة من التوصيات اهمها :

- تثقيف الاولياء لمعرفة النقاط الايجابية والسلبية للألعاب الالكترونية خاصة الالعاب العنيفة لما تتركه من سلوكات عدوانية على ابنائهم وذلك عبر المؤتمرات والمنتديات ونشر الرسائل التوعوية عن طريق برامج التواصل الاجتماعي .
- على الاولياء مراقبة انواع الالعاب الالكترونية التي يقتنيها الابناء .
- توعية المراهقين على اقتناء الالعاب الالكترونية التعليمية التي تنمي الفكر والذكاء بدل الالعاب الاخرى
- تشجيع الالعاب الرياضية الجماعية وذلك من خلال انشاء مرافق رياضية في الاماكن السكنية لاستقطاب المراهقين في وقت الفراغ .
- يجب على التلاميذ تجنب هذه الالعاب وخاصة في اوقات الدراسة لان هذا عامل اساسي من عوامل الرسوب المدرسي .
- قيام المدارس بتوعية التلاميذ المراهقين وابضاح لهم الاضرار المترتبة على ممارسة الالعاب الالكترونية عن طريق المحاضرات التوعوية وتوزيع المنشورات .
- تشديد الرقابة من طرف الدولة على جميع الالعاب الالكترونية وحظر جميع الالعاب التي لها تاثير سلبي على افراد المجتمع .
- تحفيز المراهقين والاطفال على المطالعة والقراءة بدل اللعب بالالعابالالكترونية .
- ينبغي على المنظمات والمؤسسات المدافعين عن حقوق الانسان وضع معايير صحية نفسية لمحتوى الالعاب الالكترونية التي تمارسها فئة المراهقين تجنبا للاضرار العدائية والسلوك العدواني الناجمة اثناء ممارسة الالعاب .
- وضع برامج وانشطة مدرسية تعمل على تخفيف السلوك العدواني المكتيب من ممارسة الالعاب الالكترونية لدى بعض المراهقين .
- اجراء المزيد من الدراسات حول موضوع الالعاب الالكترونية وتوضيح تاثيرها على سلوك اللاعبين .
- تقنين الألعاب الإلكترونية.

قائمة المراجع

قائمة المراجع

- بن يحي ، مريم . جاهمي ، بسمة . (2016-2017) . السلوك العدواني عند المراهق الذي يعاني من التفكك الأسري . مذكرة لنيل شهادة الماستر. كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية . جامعة 8 ماي 1945 . قالمة .

- إبراهيم ، مروان عبد المجيد . (2000) . أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية . ط1 . مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع . عمان .

- ابن منظور ، جمال الدين محمد بن مكرم . (د س) . لسان العرب . المجلد 1 . دار صادر. بيروت .

- أبو شعبان ، شيماء صبحي . (2010) . "فاعلية العلاج باللعب في تنمية اللغة لدى الأطفال المضطربين لغويا" ، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستر. كلية التربية ، الجامعة الإسلامية ، غزة.

- أبوقورة ، خليل قطب. (1996).سيكولوجية العدوان . د ط . مكتبة الشباب . الهيئة العامة لقصور الثقافة. القاهرة.

- أحمد ، رندا محمد . (2020) . "العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد و إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات" . مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية و العلوم الإنسانية : 51 (3) : 883-926.

- الأشوال ، عادل عزالدين . (2008) . علم النفس النمو من الجنين إلى الشيخوخة . د.ط . مكتبة الأنجلو المصرية . مصر.

- الجبور ، رامي عبد الحميد و الكريمين . أيمن احمد و المجالي ، ماجدة عبر العزيز. (2020) . "العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني" . مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية . (47) 1 : 868- 884 .

- الحربي ، محمد معوض ، و عبد الله ، هشام إبراهيم . (2016) "فاعلية برنامج إرشادي قائم على اللعب في خفض العزلة الاجتماعية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية" . مجلة العلوم التربوية و علم النفس : 25 (3) : 307-322.

- الحيلة ، محمد محمود . (2010) . الألعاب الإلكترونية و تقنيات إنتاجها . ط 5. دار الميسرة للنشر و التوزيع . عمان . الأردن.

- الدهمش ، خالد بن محمد بن عبد الله . (2019) . " دور الالعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة " . المجلة العلمية لكلية التربية : (35) 1 : 591- 314 .

- الزغبي ، عبد الله حسين . (2015) . السلوك العدواني و المتغيرات الاجتماعية و الاقتصادية .ط1. دار الخليج . عمان.

- السبتي ، خولة . (2004) . "مشكلات المراهقات الاجتماعية و النفسية و الدراسية " ، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستر. كلية الأدب ، جامعة الملك سعود ، المملكة العربية السعودية.

- الشافعي ، ناصر. (2009) . فن التعامل مع المراهقين مشكلات و حلول . ط1 . دار البيان للترجمة و التوزيع.

- الشحروري ، مها حسين . (2008) . الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة . ط1 . دار الميسرة للنشر و التوزيع . عمان . الأردن.

- الشهري ، أريج عامر عبد الله . (2005) . "درجة انتشار مشكلات المراهقة عند الطالبات المراهقات في مدينة جدّة من وجهة نظرهن و نظر الأخصائيات النفسانيات " ، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستر. كلية الدراسات العليا ، الجامعة الأردنية ، الأردن.

- الصالح ، تهاني محمد عبد القادر.(2012). "درجة مظاهر و أسباب السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية في محافظات شمال الضفة الغربية و طرق علاجها من وجهة نظر المعلمين" ، مذكرة لنيل شهادة الماجستر. كلية الدراسات العليا ، جامعة النجاح الوطنية ، نابلس ، فلسطين.

- الصوالحة، علي سليمان. و العويمر، يسرى. و العليمات، علي.(2015م)."علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني و السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة" . مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث و الدراسات التربوية و النفسية : 4(16) :177 -196.

- العربي قوري، ذهبية . (2010-2011)."العقاب الجسدي و المعنوي للمدرسيين و تأثيرهما على ظهور السلوك العدواني لدى التلميذ المتمدرس في مستوى التعليم المتوسط ومستوى التعليم الثانوي" ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستر. كلية الآداب و العلوم الإنسانية.

- العقاد، عصام عبد اللطيف .(2001). سيكولوجية العدوانية و ترويضها .د.ط. دار غريب للطباعة و النشر و التوزيع . القاهرة.

- العناني ، حنان عبد الحميد . (2014) . اللعب عند الأطفال،الأسس النظرية و التطبيقية . ط9 . دار الفكر ناشرون و موزعون . عمان.

- الغفيلي ، فهد بن عبد العزيز . (1431هـ) . الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة و المجتمع.. Noor.BooK.com

- الفراهيدي ، الخليل بن احمد . (2003) . كتاب العين . ط 1 . دار الكتب العلمية . بيروت – لبنان .

- الفسفوس ، عدنان أحمد .(2006). الدليل الإرشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدارس .ط1. المكتبة الإلكترونية . أطفال الخليج.

- القرني، عبد الله بن مرعي محمد .(2021). "ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة و علاقتها بالعدائية و السلوك العدواني لدى عينة من المراهقين" .AJSP المجلة العربية للنشر العلمي :(32):327 -357.

- المحمودي ، محمد سرحان علي . (2019) . مناهج البحث العلمي . ط3 . دار الكتب . اليمن .

- براهيمي ،طارق.(2009-2010)"العوامل الاجتماعية المؤدية للسلوك العدواني و أثر النشاط البدني الرياضي في تعديلها لدى المراهق الجزائري " ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستر. معهد التربية البدنية و الرياضة ، سيدي عبد الله ، جامعة الجزائر03. الجزائر العاصمة.

- بركات، آسيا راجح . (2002)."العلاقة بين أساليب المعاملة الوالدية و الاكتئاب لدى بعض المراهقين و المراهقات المراجعين لمستشفى الصحة النفسية بالطائف" ، مذكرة لنيل شهادة الماجستر. جامعة أم القرى بمكة المكرمة ، كلية التربية ، السعودية.

- بلعربي، جموعي .(2017-2018). "فاعلية برنامج إرشادي (معرفي-سلوكي) للتخفيف من السلوك العدواني لدى التلاميذ المرحلة الثانوية وفقا لحاجاتهم الإرشادية"، أطروحة دكتورة . كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية ، جامعة محمد لمين دباغين ، سطيف2.

- بن حليم، أسماء .(2017-2018). "السلوك العدواني لدى الطفل و علاقته بالإساءة اللفظية و الإهمال من طرف الأم" . مجلة الدراسات و البحوث الاجتماعية :(7) :21-37.

- بن علية ، مسعودة.(2014-2015)."أساليب المعاملة الوالدية و علاقتها بالاغتراب النفسي لدى المراهق الجزائري" ، أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه . كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة محمد خيضر ، بسكرة.

- بهتان، عبد القادر. و جبالي ،نورالدين . (2015م). "تجليات اضطراب مرحلة المراهقة". مجلة الدراسات و البحوث الاجتماعية :13 : 146 -156 .

- بوبلوطة ، حياة . طالبي ، سلمى . (2020/2019) . " علاقة الالعاب الالكترونية بالسلوك العدواني لدى التلميذ المتمدرس . مذكرة لنيل شهادة الماستر. كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية . جامعة محمد الصديق بن يحي . جيجل .

- بوصلعة ، كلثوم ، و مسعودي ، يمينة . (2020-2021) . "علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية" ، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر. كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية و العلوم الإسلامية ، جامعة أحمد دراية ، أدرار.

- بوليدي ، لامية . و بن تركي ، أسماء . و عدائكة ، سامية . (2019) . "تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال" . مجلة الدراسات و البحوث الاجتماعية : 29 : 7-18.

- توريد ، مريم . (2011-2012) . "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكات لدى الأطفال" ، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستر. كلية العلوم السياسية و الإعلام ، جامعة الجزائر3 ، الجزائر.

- جبران ، مسعود . (1992) . الرائد معجم لغوي عصري رتبت مفرداته وفقا لحروفها الأولى . ط 7 . دار العلم للملايين . بيروت ، لبنان .

- حامدي،صبرينة.(2014-2015)."الإدمان على الانترنت و علاقته بالاغتراب النفسي و السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية " ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستر. كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية و العلوم الإسلامية ، جامعة الحاج لخضر، باتنة.

- حسين، طه عبد العظيم .(2007). إستراتيجيات إدارة الغضب و العدوان .ط1. دار الفكر ناشرون و موزعون.

- حمدان الغامدي، مستورة سفر.(2020). "فاعلية برنامج إرشادي جمعي في خفض السلوك العدواني لدى طالبات الصف السادس الابتدائي بالباجة". مجلة كلية التربية :(110):1687-1737

- حمداوي ، جميل .(د.ص) . المراهقة ، خصائصها و مشكلاتها و حلولها . MAkTABAH.NET.PDF

- حنا ، فاضل . (1999) . اللعب عند الأطفال . ط1. دار مشرق -مغرب- للخدمات الثقافية و الطباعة و النشر. سوريا . دمشق.

- دخلان، أحمد محمد عبد الهادي .(2003)."العلاقة بين مشاهدة بعض برامج التلفاز والسلوك العدواني لدى الأطفال بمحافظات غزة" ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستر. كلية التربية ، الجامعة الإسلامية ، غزة.

- دسوقي، ممدوح محمد .(2012). دور خدمة الفرد في تخفيف معدلات السلوك العدواني .ط1. دار الكتب و الوثائق القومية.

- دلهوم، عماد. و نوغالية ، فايزة . و مناني،نادية .(2022). "أثر الألعاب الجماعية في تقويم سلوك المتمدرسين في الطور الثانوي" :(2)1 : 173-202.

- ربوح، صالح .(2012-2013). "الاتجاهات النفسية نحو ممارسة النشاط البدني الرياضي و علاقتها بالتوافق النفسي الاجتماعي لدى تلاميذ المرحلة الثانوية " ، أطروحة دكتوراه . معهد التربية البدنية و الرياضة ، جامعة الجزائر -3-.

- زهران ، حامد عبد السلام . (1986) . علم النفس النمو "الطفولة و المراهقة". ط4. دار المعارف. القاهرة.

- ساسية ، قادرة . (2011-2012) . "الأسرة و السلوك الإنحرافي للمراهق" ، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستر. كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية ، جامعة منثوري ، قسنطينة.

- سلامة ، فضل عبد القادر. (2014) . سيكولوجية اللعب عند الأطفال . ط1 . دار وائل للنشر. عمان . الأردن.

- سلامي ، لخصر. (2014-2015) . "الألعاب الإلكترونية و علاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور" ، مذكرة لنيل شهادة الماستر. كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية ، جامعة العقيد أكلي محمد أولحاج ، البويرة.

- سليم ، مريم . (2002) . علم النفس النمو. ط1 . دار النهضة العربية . بيروت . لبنان .

- سليمان البدر، ليندا. (2021). "العلاقة بين الإدمان على الألعاب الانترنت و السلوك العدواني و الضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية الخاصة في محافظة العاصمة عمان" . المجلة الإلكترونية الشاملة متعددة المعرفة لنشر الأبحاث العلمية و التربويةMECSJ :(35): د.ص

- سميث ، بيتر. (2010) . الأطفال و اللعب . ط1 . المركز القومي للترجمة . القاهرة.

- شايب، أميرة . و ابريعم ، سامية . و عاشور، منيرة . (2020) . "أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق - لعبة bubg نموذجا " . مجلة سوسيولوجيا : 02 (04) : 199-220.

- شايع، عبد الله مجلي .(2013). "تقدير الذات و علاقته بالسلوك العدواني لدى طلبة الصف الثامن من مرحلة التعليم الأساسي بمدينة صعدة" . مجلة جامعة دمشق :29(1) :59-104.

- شرقي ، رحيمة.(2004-2005). "أساليب التنشئة الأسرية وانعكاساتها على المراهق"، مذكرة لنيل شهادة الماجستر. كلية العلوم الاجتماعية و العلوم الإسلامية ، جامعة محمد لخضر ، باتنة.

- شريم، رغدة .(2009). سيكولوجية المراهقة .ط1. دار الميسرة للنشر و التوزيع و الطباعة .عمان .الأردن.

- صافة، أمينة .(2015 -2016)."آثار استعمال التكنولوجيات الحديثة على أفراد الأسرة الجزائرية دراسة للتأثيرات النفسية و الاجتماعية و الأخلاقية و الصحية لاستعمال الانترنت على أبناء الأسرة الجزائرية نموذجا" ، أطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه . كلية العلوم الاجتماعية ، جامعة وهران2.

- صالح حسن ، أماني عبد الثواب . (2017) . "تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي و الاجتماعي لدى الأطفال" . مجلة العلوم التربوية و علم النفس : 3 (25) : 230-253.

- صوالحة ، محمد أحمد . (2014) . علم النفس اللعب . ط5 . دار الميسرة للنشر و التوزيع و الطباعة . عمان . الأردن.

- عبد الله ، محمد بن محمود . (د.ص) . المراهقة و العناية بالمراهقين . Noor. Book.com

- عبد الهادي ، نبيل . (2004) . سيكولوجية اللعب و أثرها في تعليم الأطفال . ط1 . دار وائل للنشر . عمان.

- عبدي ، سميرة . (2010-2011) . "الضغط المدرسي و علاقته بسلوكيات العنف و التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس " ، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستر. كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية ، جامعة مولود معمري ، تيزي وزو.

- عقاب ابن عبود ، ندى . و محمد القحطاني ، هاجر. و هلال المطيري ، والحمادي . وأنور قادر . (1442هـ) . دليل الأسرة في استخدام الألعاب الإلكترونية عند الأبناء . د.ط . الرياض.

- عمارة، محمد علي .(2013م). برنامج علاجية لخفض مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين .ط2. كلية التربية . جامعة سرت.

- غباري، ثائر أحمد . و أبو شعيرة، خالد محمد .(2015م). سيكولوجيا النمو الإنساني بين الطفولة والمراهقة .ط1. دار الإعصار العلمي للنشر و التوزيع . الأردن. عمان.

- فوزي ، أحمد سعيد . (2002) . "أهم المشكلات النفسية و الاجتماعية الناجمة عن إدمان المراهقين للأنترنت" ، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستر. معهد الدراسات العليا لطفولة ، جامعة عين شمس .

- قطب، محمد علي .(2000). المراهقة أعراضها،أسبابها، أخطارها،معالجتها .ط2. دار الدعوة للنشر و التوزيع ، الإسكندرية.

- قويدر، مريم .(2011-2012) ."أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال "، مذكرة لنيل شهادة الماجستر . كلية العلوم الإنسانية و الإعلام ، جامعة الجزائر-3-.

- محمود ، خالد صلاح حنفي . (2018) . "الطفل العربي و الألعاب الإلكترونية القاتلة" . مجلة الطفولة و التنمية : 32 : 21-54.

- مكاوي ، حسن عاد . (1997) . تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات . ط2 . الدار المصرية اللبنانية . القاهرة.

- مكاوي، حسن عاد ، (1997) : تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات ، ط 2 ،الدار المصرية اللبنانية .، القاهرة .

- موساوي، ثلجة . (2019-2020) ."ممارسة الألعاب الإلكترونية و علاقته بالسلوك العدواني لدى المراهق"، مذكرة لنيل شهادة الماستر. كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية ، جامعة العربي بن مهيدي ، أم البواقي.

- نمرود ، بشير. (2008) . "ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين" ، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستر. معهد التربية البدنية و الرياضية ، جامعة الجزائر – يوسف ين خدة- ، الجزائر.

- هاني ، كوثر. (2018-2019) . "أثر الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت على المراهقين" ، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر. كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية ، جامعة الجيلاني بونعامة ، خميس مليانة.

- همال ، فاطمة . (2011-2012) ."الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في الطفل الجزائري" ، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستر. كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية و العلوم الإسلامية ، جامعة الحاج لخضر، باتنة.

- والي، وداد.(2014-2015)."إستراتيجيات مواجهة الضغوط لدى المراهقين الجانحين ذكورا و إناث"،مذكرة لنيل شهادة الماجستر.كلية العلوم الاجتماعية ، جامعة محمد بن أحمد، وهران.

- ورغي،سيد أحمد .(2016-2017) ."فاعلية استخدام أسلوب التعزيز الرمزي في تعديل السلوك العدواني "، أطروحة دكتوراه . كلية العلوم الاجتماعية ، جامعةوهران2.

المراجع الاجنبية :

-Ibrahim . Nedaa . (2018) . the Advantages and Disadvntages of Electronice Games Played by Children Aged (3-6) years . (13) 4 : 1805- 1812 .

-Al-Harbi . Khansaa . (2019) . VIDEO GAMES AND THEIR RELATIONSHIP TO THE AGGRESSIVE BEHAVIOR OF INTERMEDLATE SCHOOL STUDENTS IN SAUDI ARABIA . British Journal of Education . (7) 2 : 1-18 .

ملاحق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة 8 ماي 1945

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم العلوم الاجتماعية

فرع علم النفس

تخصص علم النفس المدرسي

أخي التلميذ ..... أختي التلميذة

في إطار التحضير لنيل شهادة الماستر تخصص علم النفس المدرسي في جامعة 8 ماي 1945 تحت عنوان "ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس" نتوجه إليك عزيزي التلميذ وعزيزتي التلميذة بطلب المساعدة منكم في انجاز هذا البحث العلمي المتواضع راجين منك قراءة هذان المقياسان والإجابة عليها بكل صدق حسب ما ينطبق عليك وانه لا توجد إجابة خاطئة وإجابة صحيحة , فالإجابة الصحيحة هي التي تعبر عن وجهة نظرك , مع العلم أن هذه المعلومات تبقى في سرية تامة ولا يتم استعمالها إلا بغرض البحث العلمي وانك تسعدنا بإعطائنا رأيك في هذا البحث العلمي .

مع كل الشكر و الاحترام أخي التلميذ وأختي التلميذة .

أولا : استبيان الألعاب الالكترونية

- في ما يلي مجموعة من العبارات تتناول موضوع ممارسة الألعاب الالكترونية المرجو منك قراءة كل عبارة على حدا والإجابة عليها بكل صدق وذلك بوضع إشارة (×) في الخانة المناسبة من كل عبارة والرجاء منك الإجابة على كل العبارات وعدم ترك أي عبارة دون الإجابة عليها , وشكرا لتعاونك

المحور الأول : البيانات الشخصية

1- الجنس : ذكر ☐ أنثى ☐

2- السن : 12سنة ☐ 13سنة ☐ 14سنة ☐ 15 ☐

3- الوضع الاجتماعي : تعيش مع الأسرة ☐ مع العائلة ☐ احد الأبوين ☐

4- مكان السكن : حضري ☐ شبه حضري ☐ ريفي ☐

5- المستوى التعليمي :

أولى متوسط ☐ ثانية متوسط ☐ ثالثة متوسط ☐ رابعة متوسط ☐

المحور الثاني : ممارسة الألعاب الالكترونية

6- هل تمتلك أجهزة العاب الكترونية ؟ نعم ☐ لا ☐

7- ماهي الوسائل التكنولوجية التي تمتلكها من بين الوسائل التالية ؟

كمبيوتر ☐ هاتف نقال ☐ لوحة ذكية ☐ أخرى اذكرها .....

8- متى تمارس الألعاب الالكترونية ؟

كل يوم ☐ في عطلة الأسبوع ☐ مرة في الشهر ☐ في العطل فقط ☐

9- كم ساعة تقضيها في الألعاب الالكترونية يوميا ؟

اقل من ساعتين يوميا ☐ أكثر من ساعتين يوميا ☐

10- متى تلجا إلى لعب الألعاب الالكترونية ؟

عندما تكون غاضب ☐ عندما تواجه مشكلة ☐ عندما تشعر بالوحدة ☐ حالة فراغ ☐

11- ما الذي يجذبك للألعاب الالكترونية ؟

متعة الفوز ☐ بطل اللعبة ☐ وجود عنصر الإثارة فيها ☐ قضاء وقت الفراغ ☐

12- ما نوع الألعاب الالكترونية المفضلة لديك ؟

العاب قتالية ☐ العاب المغامرة ☐ العاب الألغاز ☐ العاب إستراتيجية ☐ رياضة ☐

13- لماذا تمارس هذه الألعاب ؟

حب المغامرة ☐ ملء وقت الفراغ ☐ حب الخيال ☐

14- بماذا تشعر وأنت تلعب هذه الألعاب ؟

الفرحة والسرور ☐ الحماس ☐ القلق والتوتر ☐ القوة والشجاعة ☐

15- أين تفضل اللعب بالألعاب الالكترونية ؟

في المنزل ☐ في قاعات الألعاب الالكترونية ☐ في المدرسة ☐

16- على أي أساس تختار ألعابك الالكترونية المفضلة ؟

على أساس شهرة اللعبة ☐ على أساس تجريب اللعبة ☐

17- أي الجنسين تحب أن يكون بطلك ؟ ذكر ☐ أنثى ☐

18- على أي أساس اخترت بطلك المفضل ؟

شكله ☐ قوته ☐ ذكاءه ☐ مهاراته القتالية ☐

19- ماهي الصفات التي يتميز بها بطلك المفضل ؟

ذكي ☐ قوي العضلات ☐ مجرم ☐ شجاع ☐

20- هل تقلد أبطالك المفضلين ؟ نعم ☐ لا ☐

21- إذا كانت الإجابة نعم في أي مجال تقلدهم ؟ في اللباس ☐ في السلوكات ☐

22- هل يمكنك إعادة تطبيق لعبتك المفضلة في الواقع ؟ نعم ☐ لا ☐

23- إذا كانت الإجابة نعم , على من تقوم بتطبيقها ؟

زملائك ☐ أخوتك ☐ أقاربك ☐

24- هل جربت في يوم من الأيام رسم صورة بطلك أو الرمز الخاص به على جسدك ؟

نعم ☐ لا ☐

ثانيا : مقياس السلوك العدواني

عزيزي التلميذ عزيزتي التلميذة بين يديك مجموعة من العبارات التي تخص مجموعة من التصرفات العادية في حياتك قد ينطبق البعض منها على شخصيتك وقد لا ينطبق بعضها عليك , والمطلوب منك هو قراءة هذه العبارات جيدا والإجابة عليها بوضع إشارة (×) في الخانة المناسبة من البدائل **(تنطبق تماما , تنطبق غالبا , تنطبق بدرجة متوسطة , تنطبق نادرا , لا تنطبق)** أمام كل عبارة من العبارات التالية وشكرا على تعاونك معنا .

الرقم	العبـــــــــــــــــارات	تنطبق تماما	تنطبق غالبا	تنطبق بدرجة متوسطة	تنطبق نادرا	لا تنطبق
01	اشعر أحيانا بالغيرة تقتلني					
02	اشعر أحيانا أنني أعامل معاملة قاسية في حياتي					
03	أشترك في العراك أكثر من الأشخاص الآخرين					
04	اعتقد انه لا يوجد مبرر مقنع لكي اضرب زميلا					
05	عندما اختلف مع زملائي فاني اخبرهم عن برأي فيهم بصراحة					
06	يصعب علي دخول في نقاش مع الآخرين الذين يختلفون معي في الرأي					
07	يمكن أن اشتم الآخرين دون سبب معقول					
08	اغضب بسرعة وأرضى بسرعة أيضا					
09	يبدو علي الانزعاج بوضوح عندا اخفق في عمل ما					
10	أجد رغبة قوية لضرب شخص آخر في بعض الأحيان					
11	يحاول الأشخاص الآخرين أن يستفيدوا من الفرص المتاحة					
12	اشك في الأشخاص الغرباء الذين يظهرون لطفا زائد					
13	غالبا ما أجد نفسي مختلف عن الأشخاص الآخرين حول أمر ما					

14	اشعر أحيانا أنني قنبلة على وشك الانفجار					
15	يرى أصدقائي أنني شخص مثير للجدل والاختلاف					
16	أتعجب لشعوري بالألم نحو الأشياء التي تخصني					
17	إذا غضبت فإنني ربما اضرب شخصا آخر					
18	عندما يظهر الأشخاص الآخرين لطفا واضحا فإنني أتساءل عما يريدون					
19	أنا شخص معتدل المزاج (هادئ بالطبع)					
20	عندما يزعجني الأشخاص الآخرين فاني اخبرهم عن رأي فيهم بصراحة					
21	الجأ إلى العنف لحفظ حقوقي إذا تطلب الأمر ذلك					
22	اعلم أن أصدقائي يتحدون عني في غيبتي					
23	عندما يشتد غضبي فاني أحطم الأشياء الموجودة من حولي					
24	إذا ضربني شخص ما فاني اضربه					
25	يعتقد بعض أصدقائي أني شخص متهور					
26	يزعجني الأشخاص الآخرين حتى ينتهي الأمر للشجار					
27	اشعر أحيانا أن الأشخاص الآخرين يضحكون علي في غيبتي					
28	اخرج احيانا على طبيعتي دون سبب معقول					
29	سبق لي أن هددت الأشخاص الآخرين الذين اعرفهم					
30	لا استطيع التحكم في انفعالاتي					

الملحق 03: نتائج برنامج spss

Corrélations

		الالعاب_الالكترونية	السلوك_العدواني
الالعاب_الالكترونية	Corrélation de Pearson	1	,672*
	Sig. (bilatérale)		,006
	N	70	70
السلوك_العدواني	Corrélation de Pearson	,672*	1
	Sig. (bilatérale)	,006	
	N	70	70

```
T-TEST GROUPS=_75;2 1);87_ن;80_ل)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=_75;77_ونـي;85_;78_لـك;75_ل;75__;76_;75_;93_ل;75_ل;
  /CRITERIA=CI(.95).
```

Statistiques de groupe

	الجنس	N	Moyenne	Ecart-type	Erreur standard moyenne
الالعاب_الالكترونية	1,00	45	1,9918	,24039	,03584
	2,00	25	2,1162	,25969	,05301

Test d'échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test-t pour égalité des moyennes	
		F	Sig.	t	ddl
الالعاب_الالكترونية	Hypothèse de variances égales	,877	,352	-1,991	67
	Hypothèse de variances inégales			-1,944	44,020

Test d'échantillons indépendants

		Test-t pour égalité des moyennes		
		Sig. (bilatérale)	Différence moyenne	Différence écart-type
الالعاب_الالكترونية	Hypothèse de variances égales	,051	-,12442	,06248

	Hypothèse de variances inégales	,058	-,12442	,06399

Test d'échantillons indépendants

		Test-t pour égalité des moyennes	
		Intervalle de confiance 95% de la différence	
		Inférieure	Supérieure
الالعاب_الالكترونية	Hypothèse de variances égales	-,24913	,00030
	Hypothèse de variances inégales	-,25337	,00454

```
ONEWAY _75;77_ونـي;85_;78_لـك;75_ل;75__;76_;75_;93_ل;75_ل; BY _75;ن;87_ل
  /MISSING ANALYSIS.
```

A 1 facteur

Remarques

Résultat obtenu		23-MAY-2022 20:54:19
Commentaires		
Entrée	Données	C:\Users\mariouma\Documents\الاستاذة لعريبي.sav
	Ensemble de données actif	Ensemble_de_données1
	Filtrer	<aucune>
	Poids	<aucune>
	Scinder fichier	<aucune>
	N de lignes dans le fichier de travail	70
Gestion des valeurs manquantes	Définition des valeurs manquantes	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme manquantes.
	Observations prises en compte	Les statistiques de chaque analyse sont basées sur des observations sans données manquantes pour aucune des variables de l'analyse.

Syntaxe		ONEWAY الالعاب_الالكترونية BY السن /MISSING ANALYSIS.
Ressources	Temps de processeur	00:00:00,02
	Temps écoulé	00:00:00,02

[Ensemble_de_données1] C:\Users\mariouma\Documents\الاستاذة لعريبي.sav

ANOVA à 1 facteur

الالعاب_الالكترونية

	Somme des carrés	ddl	Moyenne des carrés	F	Signification
Inter-groupes	,069	3	,023	,357	,784
Intra-groupes	4,268	66	,065		
Total	4,337	69			

```
T-TEST GROUPS=_75;2 1);87_ن;80_ل)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=_75;نـي;75_و;83_;93_ل;75__لـوك;87_ل
  /CRITERIA=CI(.95).
```

Statistiques de groupe

	الجنس	N	Moyenne	Ecart-type	Erreur standard moyenne
السلوك_العدواني	1,00	45	2,6578	,72242	,10769
	2,00	24	2,8236	,70871	,14466

Test d'échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test-t pour égalité des moyennes	
		F	Sig.	t	ddl
السلوك_العدواني	Hypothèse de variances égales	,004	,004	-,914	67
	Hypothèse de variances inégales			-,920	47,870

Test d'échantillons indépendants

		Test-t pour égalité des moyennes		
		Sig. (bilatérale)	Différence moyenne	Différence écart-type
السلوك_العدواني	Hypothèse de variances égales	,364	-,16583	,18142
	Hypothèse de variances inégales	,362	-,16583	,18035

Test d'échantillons indépendants

		Test-t pour égalité des moyennes	
		Intervalle de confiance 95% de la différence	
		Inférieure	Supérieure
السلوك_العدواني	Hypothèse de variances égales	-,52795	,19628
	Hypothèse de variances inégales	-,52847	,19681

```
T-TEST GROUPS=_75;2 1);87_ن;80_ل)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=_75;نـي;75_و;83_;93_ل;75__لـوك;87_ل
  /CRITERIA=CI(.95).
```

Statistiques de groupe

	الجنس	N	Moyenne	Ecart-type	Erreur standard moyenne
السلوك_العدواني	ذكر	45	2,6578	,72242	,10769
	أنثى	24	2,8236	,70871	,14466

Test d'échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test-t pour égalité des moyennes	
		F	Sig.	t	ddl
السلوك_العدواني	Hypothèse de variances égales	,004	,947	-,914	67
	Hypothèse de variances inégales			-,920	47,870

Test d'échantillons indépendants

		Test-t pour égalité des moyennes		
		Sig. (bilatérale)	Différence moyenne	Différence écart-type
السلوك_العدواني	Hypothèse de variances égales	,364	-,16583	,18142
	Hypothèse de variances inégales	,362	-,16583	,18035

Test d'échantillons indépendants

		Test-t pour égalité des moyennes	
		Intervalle de confiance 95% de la différence	
		Inférieure	Supérieure
السلوك_العدواني	Hypothèse de variances égales	-,52795	,19628
	Hypothèse de variances inégales	-,52847	,19681

```
ONEWAY _75;77_ونـي;85_;78_لـك;75_ل;75__;76_;75_;93_ل;75_ل; BY _75;ن87_ل
  /MISSING ANALYSIS.
```

A 1 facteur

ANOVA à 1 facteur

الالعاب_الالكترونية

	Somme des carrés	ddl	Moyenne des carrés	F	Signification
Inter-groupes	,069	3	,023	,357	,784
Intra-groupes	4,268	66	,065		
Total	4,337	69			

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	ذكر	45	64,3	64,3	64,3
	أنثى	24	34,3	34,3	98,6
	4,00	1	1,4	1,4	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

السن

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	سنة12	18	25,7	25,7	25,7
	سنة 13	17	24,3	24,3	50,0
	سنة 14	16	22,9	22,9	72,9
	سنة 15	19	27,1	27,1	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

الوضع_الاجتماعي

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	تعيش مع الاسرة	34	48,6	48,6	48,6
	نع العائلة	29	41,4	41,4	90,0
	مع أحد الابوين	6	8,6	8,6	98,6
	11,00	1	1,4	1,4	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

مكان_السكن

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	حضري	20	28,6	28,6	28,6
	شبه حضري	36	51,4	51,4	80,0
	ريفي	10	14,3	14,3	94,3
	4,00	4	5,7	5,7	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

المستوى_التعليمي

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	أولى متوسط	24	34,3	34,3	34,3
	ثانية متوسط	10	14,3	14,3	48,6
	ثالثة متوسط	15	21,4	21,4	70,0

رابعة متوسط	21	30,0	30,0	100,0
Total	70	100,0	100,0	