الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
République Algérienne Démocratique et Populaire

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة أكلي محند أولحاج
- البويرة -

Ministère de l'Enseignement Supérieur
et de la Recherche Scientifique
Université Akli Mohand Oulhadj - Bouira -
Tasdawit Akli Muḥend Ulḥağ - Tubirett -

جامعة البويرة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم النفس وعلوم التربية

تخصص : علم النفس المدرسي شعبة علم النفس

إدمان الألعاب الإلكترونية و علاقته بظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ الطور المتوسط

- لعبة بابجي كنموذج -

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم النفس المدرسي

من إعداد الطالبين:

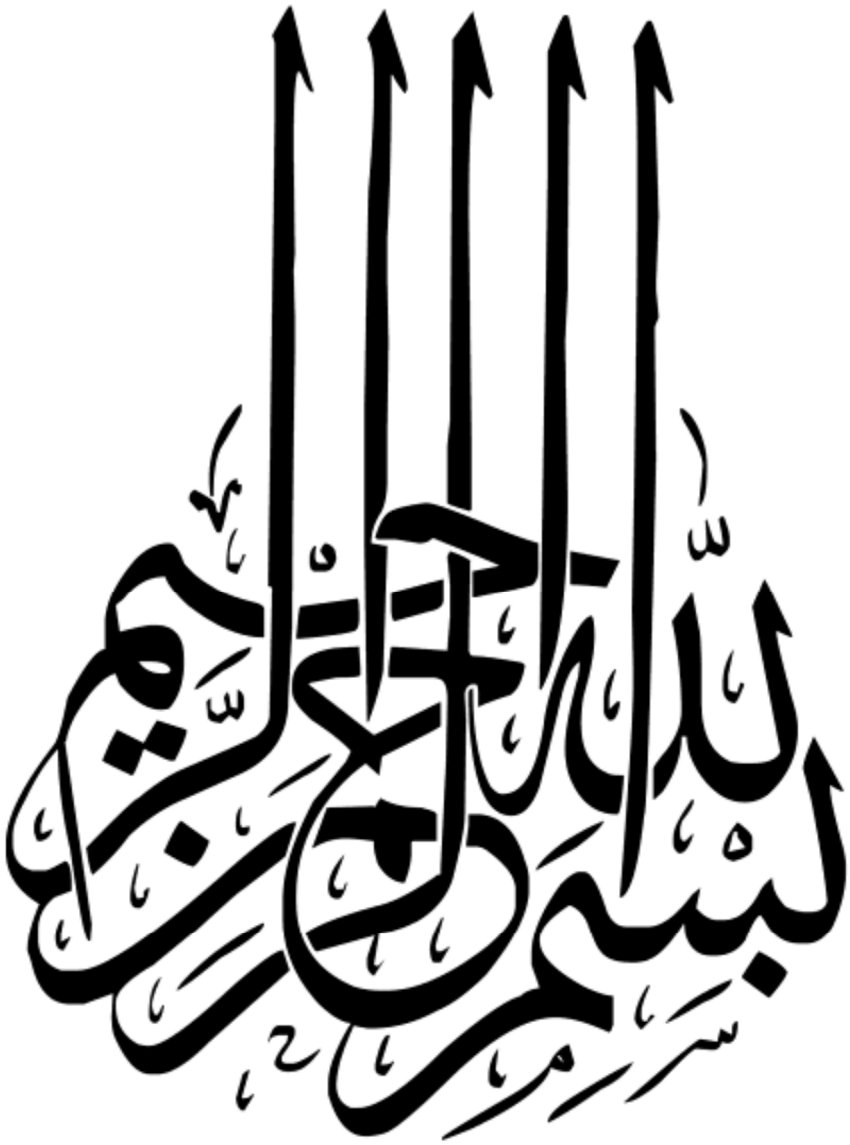
- درقاوي فهيمة

- طلال عبد المؤمن يونس

إشراف الأستاذ(ة)

د/ ساعد وردية

السنة الجامعية: 2021 – 2022


بسم الله الرحمن الرحيم

كلمة شكر وتقدير

" البعض يقول من علمني حرفا صرت له عبدا "

" ونحن نقول من علمنا حرفا صنعنا له عهدا "

لا أحد ينكر فضل معلميه عليه فبفضلهم ومساعدتهم بعد توفيق الله عز وجل ما وصلنا إلى ما نحن عليه الآن ، ولعل أقل شيء يمكن أن نفعله هو شكرهم على مجهوداتهم المبذولة ، ومهما قدمنا من كلمات شكر فلن نقدر على إيفائهم حقهم كاملا فشكرا لكل أساتذة قسم علم النفس خاصة أساتذة تخصص علم النفس المدرسي كل باسمه .

كما نتقدم بأسمى عبارات الشكر والتقدير والاحترام إلى أستاذتنا القديرة " ساعد وردية " التي أشرفت على هذا العمل حيث قدمت لنا كل النصح والإرشاد طيلة فترة الإعداد ، ونشكرها على إصرارها على التدقيق في كل صغيرة وكبيرة من المذكرة وعلى المعلومات القيمة التي لم تبخل بها علينا.

وكذا الشكر الجزيل لكل من مد لنا يد العون من قريب أو بعيد ولو بالكلمة الطيبة

إليكم جميعا شكرا

فهيمة ويونس

إهداء

إلى الأمة الإسلامية التي تحمل على عاتقها كلمة " اقرأ "

إلى قرة عيني وبهجة قلبي إلى الشمعة التي لطالما احترقت لتنير دربي إلى من رافقتني بدعواتها سرا وجهرا إلى الحبيبة الغالية فيض الأمان ونبع الحنان إلى صاحبة القلب الرؤوف أمي الغالية حفظها الله

إلى أبي الذي أحمل اسمه بكل فخر

إلى إخوتي أحباب قلبي وروحي ومصدر عزتي وقوتي وفخري " رابح ، علي ، بلال ، رضوان ، أسامة ، فتيحة ، غنية ، نعيمة ، أمينة ، أسيا

إلى إخوتي من الرضاعة " محمد، فاطمة الزهراء،مريم،نصيرة، شيماء

إلى فرحة العائلة وبهجتها ومصدر سعادتها وشعاع أملها أبناء إخوتي "عبد الرؤوف،عايدة،أسيل، عبد الحي،وليد،لؤي،ساجد، جنان" حفظهم الله

إلى من سيكون لي سندا بعد إخوتي والذي سأكمل معه نصف الدين (كمال حسيني)

إلى من أعتز بمعرفتهم إلى قلوب كانت تفرح لفرحي وتحزن لحزني صديقاتي "صبرينة،مريم، خولة" وفقكم الله في حياتكم

إلى أخي الذي منحتني إياه الجامعة وزميلي في إعداد هذا العمل " طلال عبد المؤمن يونس "

إلى كل من وسعته ذاكرتي ولم تسعه مذكرتي

إليكم جميعا أهدي هذا العمل المتواضع

درقاوي فهيمة

إهداء

إلى الذي وهبني كل ما يملك حتى أحقق له آماله إلى الذي عمل وكد وجد فقاس ثم غلب حتى وصلت إلى هدفي هذا إلى الذي علمني خصالا أعتز بها في حياتي يا من أحمل اسمه بكل فخر " أبي الغالي أطال الله في عمرك "

إلى التي حملتني وهنا على وهن وقاست وتألمت لألمي إلي كل من في الوجود بعد الله ورسوله إلى من كانت دعواتها إلي بالتوفيق تتبعني خطوة بخطوة في حياتي إلى سندي وقوتي وملاذي بعد الله إليك يا من تملكين جنة تحت القدم " أمي الغالية "

إلى عائلتي الصغيرة " الأب نصير والأم ثلجة وإخوتي فاروق وزوجته أميرة وأخي الصغير قرة عيني هارون وأختي حنان ملاذي وسندي والكتكوت الصغير الذي جاء كالغيث على عائلتنا "غيث عبد الله"

إلى رفقاء دربي وأصدقائي " إسلام، عبد الله، صلاح الدين، عبد الحميد، رفيق، سليمان، أشرف، حسام، حمزة، حميدو، عيسى، وائل، حمزة تباني، أمين، خيرو "

إلى مدرسة لها فضل عليا لن أنساه ما حييت مدرسة الاتحاد العام الطلابي الحر عرفتني، علمتني، غيرتني

إلى رفيقة دربي في الجامعة "فهيمة درقاوي" زميلتي في المذكرة التي بها أيقنت معنى الصداقة ومعنى العلم كل ما شكرتك كان ذلك قليل أطال الله في عمرك ووفقك الله في حياتك الزوجية

طلال عبد المؤمن يونس

فهرس المحتويات

الرقم	المحتويات	الصفحة
	شكر وتقدير	/
	إهداء 01	/
	إهداء 02	/
	فهرس المحتويات	/
	فهرس الجداول	/
	ملخص بالعربية	/
	مقدمة	أ
	الجانب النظري	
	الفصل الأول : الإطار العام للدراسة	
01	إشكالية الدراسة	06
02	فرضيات الدراسة	09
03	أهمية الدراسة	09
04	أهداف الدراسة	09
05	تحديد المفاهيم الإجرائية للدراسة	10
06	الدراسات السابقة والتعقيب عليها	11
	الفصل الثاني : إدمان الألعاب الإلكترونية عند تلاميذ الطور المتوسط	
	تمهيد	18
01	مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية	19
02	أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية	20
03	النظريات المفسرة لإدمان الألعاب الإلكترونية	21

04	أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية	22
05	سلبيات ومخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية	23
06	دور الأسرة في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور المتوسط	25
	خلاصة الفصل	27
	الفصل الثالث: السلوك العدواني عند تلاميذ الطور المتوسط	
	تمهيد	29
01	مفهوم السلوك العدواني	31
02	أشكال السلوك العدواني	34
03	مظاهر السلوك العدواني	34
04	النظريات المفسرة للسلوك العدواني	35
05	السلوك العدواني لدى تلاميذ الطور المتوسط	39
06	أسباب السلوك العدواني	40
07	أساليب الوقاية والتخفيض للسلوك العدواني لدى التلاميذ	44
	خلاصة الفصل	46
	الجانب التطبيقي	
	الفصل الرابع : الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية	
	تمهيد	49
01	الدراسة الاستطلاعية	50
02	منهج الدراسة	51
03	مجتمع وعينة الدراسة	51
04	أدوات جمع البيانات	52
05	التقنيات الإحصائية	60
	الفصل الخامس: عرض ومناقشة النتائج	62

	تمهيد	64
	عرض ومناقشة النتائج	65
	الاستنتاج العام	69
	قائمة المراجع	73
	الملاحق	/

فهرس الجداول

رقم الجدول	الجدول	الصفحة
01	يمثل توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي	52
02	كيفية تنقيط البنود	54
03	يبين قيمة " ت " لدلالة الفرق بين المجموعة الدنيا والعليا	56
04	يوضح أرقام البنود الموجبة والسالبة في مقياس السلوك العدواني	58
05	يوضح مستويات السلوك العدواني حسب الدرجات	58

ملخص:

تهدف الدراسة الحالية إلى الكشف عن إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ الطور المتوسط ، ومن بين مختلف أنواع الألعاب الإلكترونية المتاحة عبر شبكة الانترنت اخترنا لعبة (pubg) كنموذج للدراسة الحالية ، وهي لعبة حديثة انتشرت بسرعة في الآونة الأخيرة ولاقت إقبال كبير عليها ، ولتحقيق أهداف الدراسة المتمثلة في الفرضية الأولى المتمثلة في إدمان الألعاب الإلكترونية له علاقة بظهور السلوك العدواني ، والفرضية الثانية التي تنص على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني تعزى لعامل الجنس ، والفرضية الثالثة التي مفادها وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لعامل الجنس ، واعتمدنا على المنهج الوصفي ، حيث تم اختيار العينة بطريقة عشوائية منتظمة من تلاميذ الطور المتوسط ، أما عن أدوات الدراسة فتمثلت في استبيان إدمان الألعاب الإلكترونية من إعداد " شايب أميرة " ، ومقياس السلوك العدواني من إعداد " باص و بيري " حيث تتمتع هذه الأدوات بخصائص سيكومترية جيدة تمثلت في الصدق والثبات.

وقد أسفرت نتائج الدراسة الحالية على وجود علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني ، كما أظهرت النتائج أن الجنس يؤثر في السلوك العدواني وعلى إدمان الألعاب الإلكترونية ، وختمت الدراسة باستنتاج عام يضم مجموعة من الاقتراحات .

مقدمة

مقدمة:

يعد القرن الواحد والعشرين عصر السرعة والتطور فالإنسان في هذا العصر وصل إلى ذروة تطوره مما أدى إلى ظهور كم هائل من الاختراعات التي لا يمكن إحصائها، ومن بين أهم اختراعات هذا العصر الألعاب الإلكترونية، التي انتشرت في المجتمع بشكل رهيب، ولاقت إقبال الملايين من التلاميذ بصفة خاصة في مختلف بقاع العالم وأغرقت الأسواق بأنواعها المختلفة لتصبح الشغل الشاغل لمراهقي الجيل الثالث التي استطاعت أن تستحوذ على عقولهم واهتماماتهم.

وما زاد من انتشار هذه الظاهرة هي الظروف الصحية التي تمر بها البلاد المتمثلة في جائحة كورونا، وفرض الحجر الصحي كطريقة وقائية من هذا الفيروس، الذي زاد من إقبال المراهقين على هذه الألعاب الإلكترونية ، نظرا لمكوثهم في البيت خوفا على صحتهم ما أدى بهم إلى الشعور بالملل والقلق، خاصة وأنهم اعتادوا على الخروج وممارسة الأنشطة الترفيهية كاللعب مع الأصدقاء وممارسة الرياضة ...إلخ ، فلم يجدوا متنفسا لهم غير الألعاب الإلكترونية ، حيث جذبتهم إليها بتقنياتها العالية التي توفر لهم التسلية والمتعة التي يبحثون عنها، وأصبح إقبال المراهقين عليها يفوق الساعة الواحدة دون أي ملل أو كلل، وما نشاهده على التلاميذ الممارسين لهذه الألعاب أنهم أصبحوا عبد لهذه اللعبة، لا إرادة له عليها ومنها أيضا فقدانه لمهارات التواصل مع الآخرين، هذه الحالة التي توصل إليها المراهقين أثارت خوف وقلق الأولياء على أبنائهم خاصة وأنهم في مرحلة حساسة ومهمة في حياتهم والمتمثلة في فترة المراهقة ، والتي يمكن اعتبارها فترة ميلاد جديدة بالإفاضة إلى كونها فترة انتقالية وحرجة يمر فيها الفرد من الطفولة إلى الرشد، هذا الانتقال الذي يتميز بمجموعة من التغيرات على المستوى الجسمي والعقلي، النفسي، الاجتماعي، والسلوكي ومن بينها السلوك العدواني الذي يعتبر المحدد الأساسي لكل شخصية إنسانية، فمن خلال السلوك يمكننا أن نقوم بتصنيف التلاميذ إلى شخصيات سوية وشخصيات غير سوية، ومن خلاله يتم التلميذ بالتعبير عن علاقاتهم بمن يحيطون به.

فظاهرة السلوك العدواني وسط التلاميذ من أكثر الظواهر انتشارا في العالم عامة والجزائر خاصة، وهو سلوك يؤدي إلى تفاعل عدة عوامل شخصية، اجتماعية، اقتصادية، سياسية، أسرية، ومدرسية... إلخ ونظرا لأهمية هذا الموضوع ارتأينا البحث في علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ الطور المتوسط، وقد تم تقسيم الدراسة إلى

جانبين جانب نظري وجانب تطبيقي، وقد قسم الجانب النظري إلى 3 فصول تمثل الفصل الأول في "الإطار العام للدراسة" وتناولنا فيه إشكالية الدراسة فرضيات الدراسة، تحديد المفاهيم، أهمية الدراسة، أهداف الدراسة، الدراسات السابقة حول الموضوع والتعقيب عليها.

أما الفصل الثاني: المعنون "بالإدمان على الألعاب الإلكترونية عند تلاميذ الطور المتوسط" الذي استهلناه بتمهيد، تعاريف حول الإدمان على الألعاب الإلكترونية، النظريات المفسرة للإدمان على الألعاب الإلكترونية، أسباب الإدمان على الألعاب الإلكترونية، سلبيات ومخاطر الألعاب الإلكترونية، وختمنا الفصل بدور المدرسة في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ وخلاصة.

والفصل الثالث تمثل في "السلوك العدواني" حيث تطرقنا فيه إلى تمهيد، مفهوم السلوك العدواني، أشكال السلوك العدواني مظاهر السلوك العدواني لدى التلاميذ، النظريات المفسرة للسلوك العدواني، السلوك العدواني لدى تلاميذ الطور المتوسط، أسباب السلوك العدواني، وختمنا الفصل بأساليب الوقاية والتخفيض للسلوك العدواني لدى التلاميذ وخلاصة.

أما بالنسبة للجانب الثاني من الدراسة والمتمثل في الجانب التطبيقي، احتوى هو الآخر على فصلين هما:

الفصل الرابع: المعنون "بالإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية": والذي يتضمن تمهيد ثم عرض تفاصيل الدراسة الاستطلاعية، منهج الدراسة، مجتمع وعينة الدراسة، وسائل جمع البيانات والتقنيات الإحصائية المعتمدة لتحليل البيانات.

أما الفصل الخامس: المتمثل في عرض ومناقشة النتائج في ضوء الدراسات السابقة احتوى على: عرض ومناقشة النتائج الخاصة لكل من الفرضية الأولى والثانية والثالثة، وختمنا الدراسة باستنتاج عام شمل جملة من الاقتراحات.

الفصل الأول: الإطار العام للدراسة

الفصل الأول:

الإطار العام للدراسة

1/ إشكالية الدراسة

2/ فرضيات الدراسة

3/ أهمية الدراسة

4/ أهداف الدراسة

5/تحديد المفاهيم الإجرائية للدراسة

6/ الدراسات السابقة و التعقيب عليها

1/إشكالية الدراسة:

إن الأزمة التي يعيشها العالم بأسره والمتمثلة في انتشار فيروس كورونا الذي أدى إلى انقلاب موازين الإنسان في مختلف مجالات حياته،افرز صراعات وضغوطات نفسية وتذبذبات اجتماعية سواء بسبب المرض في حد ذاته أو بسبب ضغوطات الحجر الصحي وتعطيل المصالح الخاصة والعامة وإغلاق المدارس والمرافق العامة كاستراتيجية وقائية وهذا ما فرض التأقلم والتعايش مع وضع جديد غير مألوف سابقا،وفي مقابل ذلك أصبح الأبناء يتذمرون من حجرهم في البيت وذلك خوفا على صحتهم،وهذا ما أدى بهم إلى الشعور بالملل والقلق،مما استوجب على الآباء مساعدة أبنائهم للقضاء على الروتين والبحث عن متنفس للعب والترفيه وهروبا من هاجس كورونا،فسمحوا لهم بممارسة الألعاب الالكترونية خاصة وان أبناء اليوم لا يميلون إلى المطالعة.وعلى الرغم من أن هذه الألعاب قد غطت نوعا من الفراغ الذي يعيشونه وقضت على الملل وصنعت لهم نوعا من المتعة والترفيه،إلا أنها في المقابل قد أدخلتهم في حيز من الإدمان الذي أثر على شخصيتهم من النواحي الاجتماعية والنفسية وحتى المعرفية.

كالعزلة عن الأسرة التي يعيشون فيها وعن العالم الواقعي المحيط بهم وهذا ما تؤكده دراسة الباحثة مريم قويدر(2012):التي توصلت نتائج دراستها إلى أن الإدمان على الألعاب الالكترونية يجعل ممارسها يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء مما يؤثر بشكل مباشر على نمط حياته ويسبب له العديد من المتاعب كالنمو الفكري والسلوك الشخصي الاجتماعي.(موساوي عبد الحفيظ،2020)، ومع تسارع وتيرة التطور التكنولوجي وتوفر العديد من الألعاب الإلكترونية وبأنواع مختلفة وسهولة تحميلها زاد من إدمان الأبناء خاصة المراهقين على هذه الألعاب خاصة مع ارتفاع نسبة انتشار فيروس كورونا واتخاذ وزارة التربية لقرار غلق

المدارس وتعليق الدراسة، الأمر الذي جعل المراهقين يعانون من فراغ كبير، بعدما كانوا يشغلون أوقاتهم بالدراسة طوال اليوم،وممارسة نشاطات أخرى كاللعب مع الأصدقاء وممارسة الرياضة.

إلا أن هذا التحول المفاجئ أدى بالتلاميذ إلى قضاء جل يومهم مع الألعاب الالكترونية لأنهم لم يجدوا بديلا لها،حيث أصبحت جزءا أساسي في حياتهم اليومية بعدما كانت ثانويا في وقت فراغهم فقط،وخاصة أن هذه الألعاب تمتاز بعنصر التشويق والإثارة والخيال والحركة وتوفرها على ميزة اللعب مع أكثر من لاعب عبر الانترنت والتعرف على لاعبين من كافة دول العالم،وعدم وجود نهاية محددة لهذه الألعاب،ما زاد من تعلق التلميذ بهذه الألعاب وأصبحت حياته محصورة في العالم الإلكتروني حتى تخلى عن أصدقاء المدرسة والحي وتمسك بأصدقائه في العالم الافتراضي،إلا أن توغل التلميذ في هذا العالم الوهمي اثر سلبا على مختلف جوانب حياته النفسية والجسمية،فمزاولة هذه الألعاب قد يؤدي إلى الإصابة بالسمنة نتيجة عدم الحركة والجلوس لفترات طويلة وتدهور الحالة الصحية بسبب إهمال التغذية والسهر لأوقات متأخرة من الليل،كما أن التلميذ المدمن على هذه الألعاب أعطاها كل وقتهعلى حساب صحته وتحصيله الدراسي وانجاز مهام المنزل والقيام بالنشاطات الرياضية وهذا ما أشارت إليه دراسة ماجد محمد الزيودي(2015):التي ترى أن ممارسة التلاميذ لهذه الألعاب تؤثر على مجهوداتهم التعليمية وتستحوذ على عقولهم مما يصعب تدريبهم وضعف التواصل معهم مع بروز الأنانية عندهم (موساوي عبد الحفيظ،2020).وهذا ما أزعج الأولياء واستاؤا من الحالة التي وصل أليها أبنائهم المراهقين خاصة وان مرحلة المراهقة مرحلة حساسة أين تطرأ على التلميذ عدة تغيرات سواء على الجسم و المزاج والانفعالات وهذا ما يجعله يواجه صعوبات تعيقه في التكيف والتأقلم مع مجتمعه قد يدفعه ذلك إلى انتهاج طرق غير سوية في تفاعله مع المجتمع الذي يعيش فيه وتتمثل غالبا

في السخرية والتنمر والتعصب والعدوان، ويعتبر السلوك العدواني من أكثر المشكلات السلوكية انتشارا وسط التلاميذ وهذا السلوك يصدر عن التلميذ ويؤدي بيه إلى إلحاق الأذى بنفسه أو بالآخرين ويؤثر سلبا على حالته النفسية حيث يظهر السلوك العدواني في الحياة اليومية وبأشكال ومظاهر متعددة مثل الشتم، الضرب، السب، التكسير، التخريب... الخ ويمكن إرجاع العوامل الشخصية والعوامل الاجتماعية، الاقتصادية،السياسية والأسرية لإشباع مختلف حاجات المراهق خاصة المادية منها والمعنوية بطريقة تساير فيها المعايير الاجتماعية والأخلاقية والقيم، وهي التي تساعد الأبناء على تنمية قدراتهم ومهاراتهم وتعتبر أيضا النافذة التي ينظر الأبناء إلى الحياة من خلالها، فهي الدعامة والبيئة الأولى للأبناء، وقد تعددت النظريات التي فسرت السلوك العدواني ومن أهمها نظرية التعلم الاجتماعي (لباندورا) التي ترى أن السلوك العدواني سلوك متعلم أي أن الفرد يتعلم الكثير من الأنماط السلوكية عن طريق مشاهدتها عن غيره حيث يتعلمون سلوك العدوان عن طريق ملاحظة نماذج العدوان عند والديهم ومدرسيهم وأصدقائهم ووسائل الإعلام...الخ (التلعم بالنموذج)، من النماذج ويعتبرونه نموذجا صالحا للتقليد(مكي محمد، 2015).

ومن خلال ما سبق نطرح التساؤلات التالي:

1-هل توجد علاقة ارتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ الطور المتوسط؟

2-هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني تعزى لعامل الجنس؟

3-هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في الإدمان على لألعاب الإلكترونية تعزى لعامل الجنس؟

2/ فرضيات الدراسة:

1-توجد علاقة ارتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ الطور المتوسط.

2-هناك فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني تعزى لعامل الجنس.

3-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لعامل الجنس.

3/ أهمية الدراسة:

تطرقنا في البحث الحالي إلى موضوع علاقة الإدمان على الألعاب الإلكترونية بظهور السلوك العدواني وتكمن أهمية هذه الدراسة في إلقاء الضوء على لعبة جديدة وهي لعبة بابجي وما قد تخلفه من خطر على المراهق خاصة في حالة الإفراط في لعبها بالإضافة إلى لفت انتباه العائلات الجزائرية لمخاطر الألعاب الإلكترونية على التواصل بين أفرادها والتي تؤدي إلى تعزيز المواقف العدائية كما تكمن أهمية هذه الدراسة أيضا في توفير دراسة جديدة يستعين بها الباحثون في دراستهم في هذا المجال.

4/ أهداف الدراسة:

تكمن الأهداف التي نسعى إليها من خلال هذه الدراسة هي معرفة إذا ما كان هناك علاقة ارتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ الطور

المتوسط والكشف عن الفروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني تعزى لعامل الجنس كما تهدف كذالك إلى معرفة الفروق ذات دلالة إحصائية السلوك العدواني بين الذكور و الإناث

5/ تحديد المفاهيم الإجرائية:

5-1/ إدمان الألعاب الإلكترونية:

يعرف إدمان الألعاب الإلكترونية على أنه رغبة ملحة ومتزايدة في قضاء أكبر وقت ممكن أمام الأجهزة الإلكترونية وهو نوع من البعث الحسي للمثيرات أو الأنشطة العديدة بهدف تحقيق الإشباع، يتولد عنه الانشغال الذهني بهدف المثيرات أو النشاطات حتى وإن كان الأنترنت غير متاح للفرد فتتأثر حالته النفسيةوالاجتماعية (العنزي،2020، ص 486).

التعريف الإجرائي:هو الدرجة التي يتحصل عليها تلميذ الطور المتوسط المتمدرس(2021-2022)، بمتوسطة درموش رابح بالأخضرية ولاية البويرة عند تطبيق استبيان" شايب أميرة"(2020)، المعد لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية والذي يستخدم في هذا البحث.

5-2/ السلوك العدواني:

يعرفه حسين وآخرون أنه سلوك يصدره الفرد لفضيا أو بدنيا صريحا ضمنيا مباشر، أو غير مباشر ناشطا أو سلبيا وحدده صاحبه بأنه سلوك أملته عليه المواقف كالغضب والإحباط أو الانزعاج من قبل الآخرين أو مشاعر عدائية،ويترتب على هذا السلوك أذى بدني أو مادي أو نفسي للآخرين أو الشخص نفسه. (سامية ابريعم ،2017، ص378).

التعريف الإجرائي: هو الدرجة التي يحصل عليها تلميذ الطور المتوسط المتمدرس في(2021-2022)،متوسطة درموش رابح بالأخضرية ولاية البويرة عند تطبيق مقياس السلوك العدواني "لباس و بيري"(1992) ، المعد لقياس السلوك العدواني والذي يستخدم في هذا البحث.

6-/ الدراسات السابقة:

6-1/ الدراسات المحلية والعربية:

6-1-1/دراسة بلغزالي (2016): بعنوان تأثير الألعاب على الفرد والمجتمع تمثلت عينتها في مجموعة من الأطفال والشباب واستخدمت أداة الاستبيان لجمع بيانات وفق المنهج المسحي وكان من أبرز نتائجها هو أن الأنترنت هو الوسيلة التي تلفت نظر الأطفال إلى اقتناء أحدث الإصدارات من الألعاب الإلكترونية وأن أفراد المجتمع على اختلاف أعمارهم يمارسون هذه الألعاب في أوقات الفراغ وكذلك العمل وأن المكان المفضل لاستخدام هو البيت وأن تلك الألعاب لها تأثير سلبيا على صحة اللاعبين ،خاصة الذين يقضون مدة عن 3 ساعات ، من تلك الآثار زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل.(نورا طلعت، 2019، ص459).

6-1-2/ دراسة سعاد وبن مرزوق (2016): والتي هدفت الى معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو العنيفة على عدوانية الأطفال في مدارس الجزائر وتمثلت عينتها في 533 واستخدمت أداة الملاحظة المباشرة والمقابلة لجمع البيانات وفق المنهج الوصفي التحليلي وكان من أبرز نتائجها أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يثير نوع من الرغبة والإدمان لدى الطفل مما يجعله يستجيب ويتفاعل معها من خلال التقليد والمحاكاة لتلك السلوكيات العدوانية.(عبد الله بن مرعي ،2021، ص339-340).

6-1-3/ دراسة الدهمشي (2019): والتي تم تطبيقها على عينة من أولياء أمور طلاب المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية ،وتوصلت إلى أن الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت تعمل على تنامي العنف التلقائي لدى الطلاب في تلك المرحلة العمرية.

6-1-4/ دراسة خليفي ومزيان (2019): والتي هدفت إلى إبراز العلاقة التي تربط بين تداول الألعاب الإلكترونية والسلوكات العدوانية لدى المراهقين داخل الوسط المدرسي حيث قام الباحثين بتطبيق الاختبار الإسقاطي لروز فايغ على حالة مصنفة ضمن حالة عدوانية من قبل المؤسسة التربوية وقد خلصت الدراسة إلى وجود علاقة ايجابية مابين المداومة على الألعاب الإلكترونية والسلوكات العدوانية لدى المراهقين.

6-1-5/ دراسة عبد العزيز (2020): والتي هدفت إلى كشف العلاقة بين اللعبة الإلكترونية "فورت نايت"وهي لعبة مشابهة للعبة "pubg mobile" والدافعية للتعلم و العدوانية واستخدمت أداة الاستبيان لقياس دافعية التعلم وقياس العدوانية،ومن أبرز النتائج التي توصلت إليها هي وجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى عينة الدراسة يعزى فيها الاختلاف إلى تفاعل السن (16,19) عاما لصالح الفئة العمرية 16 عاما ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في دافعية التعلم لدى عينة الدراسة يعزى فيها الاختلاف إلى تفاعل الجنس لصالح الإناث وكذلك اتضح أن السلوك العدواني تمتاز به فئة الذكور أكثر من الإناث ، هذا ما يعطي دلالة واضحة أن لعبة "فورت نايت" أثرت سلبيا عليهم ، مما يشير إلى أن عينة الدراسة تمارس السلوك العدواني الإلكتروني بشكل واضح.

6-2/ الدراسات الأجنبية:

6-2-1/ دراسة prokarym(2012): هدفت إلى معرفة تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني وتمثلت عينتها في 167 طالبا واستخدمت أداة الاستبانة لجمع البيانات وفق المنهج الاستقصائي وكان من أبرز نتائجها هو أن سلوك المستجيبين لم تظهر زيادة في العدوانية نتيجة ألعاب الفيديو.

6-2-2/ دراسة ferguson وolson (2014): التي تناولت استخدام العنف في ألعاب الفيديو التي انتشرت بين أوساط المراهقين وأثر ممارسة مثل تلك الألعاب العنيفة على الانحراف والتسلط حيث تؤكد نتائج الدراسة التأثير المباشر لألعاب العنف على الصحة العقلية للأطفال وظهور أعراض نقص الانتباه، وتعزيز سلوك العنف لدى العينة كما تؤكد الدراسة، أن المراهقين الذين لديهم مشكلات سابقة في صحتهم العقلية أكثر تأثيرا من غيرهم بألعاب العنف التي تمارس من خلال الكمبيوتر.

6-2-3/ دراسة brockmyer(2014): بعنوان تأثير ممارسة ألعاب العنف على السلوك الاجتماعي المرتبط برفض العنف والعدوان،وكان من أبرز نتائجها أن ممارسة الأشخاص لألعاب الفيديو العنيفة يعزز دافع العدوان لديهم، ويقلل من السلوك الاجتماعي الإيجابي المرتبط برفض العنف والعدوان.

6-2-4/ دراسة al وmilani (2015): بعنوان ألعاب الفيديو والسلوك العدواني للأطفال والتي هدفت إلى التحقق مما إذا كان التعرض لألعاب الفيديو العنيفة مرتبطا بمشاكل العدوانية لدى عينة من الأطفال الإيطاليين المكونة من 346 طفلا، واستخدمت أداة الاستبيان لجمع

البيانات وفق منهج الإحصاء الوصفي وكان أبرز نتائجها التأكد على دور ألعاب الفيديو العنيفة كعامل خطر لمشاكل السلوك العدواني في مرحلة الطفولة.(عبد الله بن مرعي،2020، ص338-339).

6-2-5/ دراسة "بنجريس": بعنوان ألعاب الفيديو وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين"، سعت هذه الدراسة لإيجاد العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة وزيادة مستوى العنف لدى المراهقين، كما عنيت بالمقارنة بين الجنسين، حيث كان حجم العينة (994) طالب، من مدرستين ثانويتين في ماليزيا، وتم الاعتماد على المنهج الوصفي وأداة استبيان، وقد خلصت الدراسة إلى نتائج أهمها:

-التعرض لألعاب الفيديو العنيفة يؤدي إلى زيادة مستوى العنف لدى المراهقين في ماليزيا.

-المراهقون الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية العنيفة من المراهقات الإناث.

-المراهقون الذكور أكثر تأثرا بالألعاب الإلكترونية العنيفة من المراهقات الإناث. (شايب أميرة، 2020، ص 204).

التعقيب على الدراسات السابقة:

اتفقت الدراسات السابقة على هدف مشترك وهو إبراز العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني باستثناء دراسة عبد العزيز (2020) التي هدفت إلى معرفة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والدافعية للتعلم والعدوانية، ودراسة (بنجريس) التي عنيت بالمقارنة بين الجنسين (ذكور/إناث) حول الإدمان على الألعاب الإلكترونية، كما اتفقت الدراسات السابقة أيضا في عينتها حيث تم تطبيق الدراسة على عينة من الأطفال والمراهقين باستثناء دراسة الدهمشي(2019) التي طبقت على عينة من أولياء أمور طلاب المرحلة المتوسطة، ودراسة (بنجريس)التي تمثلت عينتها في طلاب الطور الثانوي، واستخدمت الدراسات السابقة أداة استبيان لجمع البيانات باستثناء دراسة سعاد وبن مرزوق (2016) حيث استخدمت أداة الملاحظة المباشرة والمقابلة لجمع البيانات ودراسة خليفي ومزيان (2019) حيث استخدمت أداة اختبار إسقاطي "لروز نزفايغ"، ووظفت الدراسات السابقة المنهج الوصفي باستثناء دراسة نسيم بلغزالي (2016) التي استخدمت المنهج المسحي ودراسة"prokarym" (2012) التي استخدمت المنهج الاستقصائي واختلفت دراسة "prokarym" (2012) عن بقية الدراسات في نتائجها حيث توصلت إلى أن العدوانية لا تزداد نتيجة ممارسة ألعاب الفيديو عكس نتائج باقي.

الفصل الثاني: إدمان الألعاب الالكترونية عند تلاميذ الدور المتوسط

الفصل الثاني:

إدمان الألعاب الإلكترونية عند تلاميذ الطور المتوسط

تمهيد

1/مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية

2/أعراض الإصابة بالإدمان على الألعاب الإلكترونية

3/ النظريات المفسرة للإدمان على الألعاب الإلكترونية.

4/ أسباب الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

5/ سلبيات ومخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية

6/ دور الأسرة في مواجهة الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور المتوسط

خلاصة الفصل

تمهيد:

تعتبر الألعاب الإلكترونية من بين أكثر الألعاب انتشارا بين فئات المجتمع، خاصة فئة المراهقين،الذين أقبلوا عليها بشكل لافت للأنظار، وهذا لما تحتويه من عناصر الجذب خاصة في ظل جائحة كورونا، ومن خلال هذا الفصل سنتطرق إلى تحديد مفهوم الإدمان على الألعاب الإلكترونية، نظرياته، أسبابه، سلبياته ومخاطره، ودور المدرسة في الحد من إدمان الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ وختمنا الفصل بخلاصة.

1/ مفهوم الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

هناك الكثير من التعريفات للإدمان على الألعاب الإلكترونية، إلا أنه لا يوجد اتفاق تام على تعريف واحد ومحدد لهذا المفهوم، ويرجع ذلك إلى اختلاف وجهات النظر من قبل الباحثين حيث تعرف الجمعية الأمريكية للطب النفسي الإدمان على الألعاب الإلكترونية بأنه الاستخدام المتكرر للأنترنت للمشاركة في الألعاب، مما يؤدي إلى ضعف أو ضائقة كبيرة ومشكلات طبية، وتعرفها أيضا بأنها الألعاب الذي يدمن استخدامها الأفراد بصورة مستمرة سواء كانت (offline أو online) ، وهذا ينعكس سلبا على الفرد بصورة عامة، والطفل بصورة خاصة، حيث يكون لها تأثيرا عليه ونفسيا وصحيا، وأشير إليها بأنها الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية الموجودة على الشبكة أونلاين سواء على أجهزة الحاسوب ، أو البلايستيشن.

ويرى "هيرون، شابيرا (2003) (heron –shapira)، " بأنها: اضطراب سلوكي يتضمن فقدان السيطرة على مقدار وقت استخدام الأنترنت، ومواجهة ضغط واضح، واستهلاك للزمن ومواجهة الفرد لمشكلات اجتماعية.

ويشير" كانجوباس"(kanjanpas 2007) إلى أن الإدمان على الألعاب الأنترنت تفكير مستمر في اللعب والتخطيط له وممارسته في مختلف الأوقات، مما يؤدي لتشوش الأنشطة الحياتية للاعبين وإدمانهم للعب.

وتعرف موسوعة الإدمان (2015)، الإدمان على الألعاب الإلكترونية بأنها ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم، ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية، تمتلك الفرد في يقظته ونومه. (رندة محمد،2020، ص900).

ومن خلال التعاريف السابقة يمكن تعريف الإدمان على الألعاب الإلكترونية بأنها ممارسة يومية للألعاب الإلكترونية ولساعات طويلة، على حساب الدراسة ونشاطات أخرى كالرياضة، مما يؤدي إلى التعلق بهذه الألعاب والإدمان عليها.

2/ أعراض الإصابة بالإدمان على الألعاب الإلكترونية:

من بين الأعراض التي يتم وفقا لمؤشراتها اعتبار الفرد مدمنا تتلخص في الأعراض التالية:

-الشعور بالميل للعزلة والابتعاد عن مخالطة الآخرين.

- الشعور بالعيش في أحلام اليقظة وعدم الواقعية في التفكير.

- الشعور برغبة شديدة وشوق للعب.(بن فرج الله بخته,2020، ص56).

- التعلق بالأجهزة الإلكترونية.

- عدم رغبة الطفل في الخروج للأماكن المفتوحة.

- الإهمال الدراسي الواضح.

- البحث عن مصدر أموال للعب في أندية الفيديو.

- التحايل والكذب أحيانا للتخلص من تساؤلات الأم والأب.

- فقدان الشهية ونقص الوزن.

- العصبية والإفراط في تبرير المواقف.(بشير قويدر,2020, ص107).

- عدم النوم الكافي لبقاء ذهن المدمن متعلق بصورة اللعبة الإلكترونية لساعات.

– انعكاسات على نتائج الدراسة لقلة التركيز.

– ظهور أعراض التعب والإرهاق النفسي للمدمن وبقائه أمام الشاشة لساعات طوال اليوم, إلى جانب بعض الأمراض النفسية كالتوتر والاكتئاب والعنف, بالإضافة إلى الاغتراب الاجتماعي.(رايس علي ابتسام ، 2020 ، ص146).

3/ النظريات المفسرة للإدمان على الألعاب الإلكترونية:

3-1/ الاتجاه السلوكي:

وهو ينظر إلى إدمان الألعاب الإلكترونية على أنه سلوك متعلم يخضع لمبدأ المثير والاستجابة والتعزيز والإشراط ويرى أصحاب هذا الاتجاه بأنه يمكن تعديل سلوك الإدمان.

3-2/ الاتجاه السيكوديناميي:

وهو ينظر إلى إدمان الألعاب الإلكترونية على أنه استجابة للهروب من الإحباطات ورغبته في الحصول على لذة بديلة لتحقيق الإشباع والنسيان وإنكار الواقع.

3-3/ الاتجاه الاجتماعي الثقافي:

يرى أصحاب هذا الاتجاه أن إدمان الألعاب الإلكترونية يرجع إلى ثقافة المجتمع، وبالتالي فإن المجتمع هو الذي يغذي هذا الإدمان.

3-4/ الاتجاه الكيميائي الحيوي:

يرجع أصحاب هذا الاتجاه إدمان المراهقين على الألعاب الإلكترونية إلى عوامل وراثية وكيمائية وعصبية.

3-5/ الاتجاه المعرفي:

يرى أصحاب هذا الاتجاه أن إدمان الألعاب الإلكترونية،يرجع إلى الأفكار ولبنى المعرفية الخاطئة،التي تجعل من الشبكة محور حياتها وتستعيض بها عن الواقع.

3-6/ الاتجاه التكاملي:

ينظر هذا الاتجاه إل الإدمان على الألعاب الإلكترونية على أنه عبارة عن تضافر عوامل شخصية وانفعالية واجتماعية وبيئية، ويمكن تلخيص المشكلة بالاستعداد ثم الاستهداف فالإدمان.(هبة مؤيد محمد، 2020، ص594).

4/ أسباب الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

-الضغوطات الاجتماعية التي تحد من حرية رأي الطفل أو الشاب.

- منع الطفل أو الشاب من التعبير عن رغباته.(محمد الطحاني، 2019، ص32).

- عدم القدرة على التعامل مع ضغوطات الحياة.

- عدم القدرة على مواجهة المشكلات

- عدم القدرة على شغل وقت الفراغ بهوايات مختلفة.

- عدم القدرة على إقامة علاقات اجتماعية بسبب الخجل والانطواء.

- الشعور بالصراع والوحدة.

– المعاناة من بعض الاضطرابات النفسية المتمثلة في الاكتئاب، القلق، اضطراب النوم، التلعثم، الرهاب الاجتماعي.

– الافتقاد إلى السند العاطفي عند المراهقين يجعلهم يلهثون وراء الإشباع الوهمي واللذة المؤقتة من خلال الألعاب الإلكترونية.

– الشعور بالنقص وعدم تقدير الذات واللجوء لاستخدام الألعاب الإلكترونية كوسيلة للتعويض.

– التخلص من حالات القلق النفسي وضغوطات الحياة الصعبة التي يعاني منها المراهقين.(سارة بن صالح،2020،ص44).

5/ سلبيات ومخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ:

برغم من الأهمية التي تقدمها الألعاب الإلكترونية للأطفال ولاسيما المتمدرسين منهم، إلا أن مخاوف كثيرة تنجر عن ممارستها بشكل عشوائي، وغير مراقب حتى تصل إلى مستويات الإدمان في ممارستها، وما ينجر عنها تداعيات سلبية تتمثل في:

–انعزال التلميذ عن محيطه الاجتماعي، مما يسبب له صعوبة في التعرف عن ذاته، والخجل من الآخرين وكيفية التعامل معهم.

– قلة التواصل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة، يقلل من معرفة الوالدين لطبيعة الأبناء، واحتياجاتهم مما يسبب مشاكل أسرية، وأن الساعات الطويلة التي يقضيها التلميذ باللعب وراء الشاشات الإلكترونية تتناسب بشكل عكسي مع عدد الساعات المخصصة للدراسة، فتؤثر سلبا على التحصيل الدراسي للتلاميذ.

– ومن مخاطرها أيضا هو أنه من خلال برامجها الضبابية، فهي تروج لأفكار وألفاظ تتنافى وعادات وتقاليد المجتمع، وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.

– ظهور مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي، نتيجة الحركة السريعة والمتكررة، وأن الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسوب أو التلفاز واللوحات الرقمية والهواتف الذكية، يسبب آلاما حادة في أسفل الظهر، دون أن ننسى الأضرار التي تحدث لإصبع الإبهام، ومفصل الرسغ، نتيجة لتثبيتها بصورة مستمرة.

– استخدام الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة تؤثر على عملية النمو، وتعيق مراحل تطوره لدى التلاميذ، ونتيجة الإجهاد فإنها تسبب ارتفاع نسبي في ضغط الدم، ومعدل غير اعتيادي لنبضات القلب، دون أن ننسى الأمراض المتعلقة بالزيادة المفرطة في الوزن(السمنة)، والتي عادة ما تخلف تأثيرات سلبية على الصحة البدنية، والنفسية للتلميذ.

– تأثيرات سلبية على الرؤية، فمن فرط إجهاد العينين هذا بدوره يؤدي إلى حدوث احمرار، وجفاف وحكة بالعين وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع، والشعور بالإجهاد البدني، وأحيانا بالقلق والتوتر والاكتئاب.(أحمد العطري، 2021، ص300–301) .

6/ دور الأسرة في مواجهة الإدمان الأبناء على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور المتوسط :

أجمع العديد من الدكاترة والمختصين في الصحة والتنمية المستمرة على أن هناك طرق متعددة لتخليص التلاميذ من الإدمان على الألعاب الإلكترونية، وأكدوا على ضرورة اجتهاد الأولياء لإيجاد بدائل ترفيهية عن الألعاب الإلكترونية ومن بين هذه الطرق نجد:

-ابتكار أنشطة اجتماعية كالترغيب في المطالعة وتشجيعهم على ممارسة هواياتهم كالرسم والموسيقى، وغرس الأشجار والورود وتربية العصافير.

-إرشادهم لمتابعة البرامج التليفزيونية المفيدة كالبرامج الوثائقية والطبية التي تمنحهم فرصة التعلم والتثقيف.

- استعداد العائلة لقضاء أكثر ما يمكن من الوقت مع أبنائهم والجلوس والحوار معهم من خلال دعوتهم للتفكير في حلول لبعض المشاكل اليومية وكيفية تجاوزها.

-مشاركة الآباء أبنائهم في لعب الألعاب الفكرية التنافسية.

-الالتزام بتخصص أوقات للعائلة دون تكنولوجيا أي دون استخدام الهواتف الذكية وشاشات التلفاز وغيرها من الأجهزة التي تعيق التواصل الاجتماعي الحياة الواقعية، مما يجعل هناك لغة الحوار بين الأبناء والآباء.

- وضع شروط لاستخدام الأجهزة الإلكترونية من حيث عدد الساعات فينشأ الأبناء على هذه الشروط وتصبح عادة في حياتهم، وفي هذه الحالة يجب أن يكون الآباء قدوة لأبنائهم إذ لا يجب

عليهم استخدام الأجهزة الإلكترونية بعدما منعوها عن أبنائهم.(طارق بروك, 2020, ص347-348).

خلاصة الفصل :

وفي الأخير ومن خلال ما تطرقنا إليه في هذا الفصل نستنتج، أن إدمان المراهقين على الألعاب الإلكترونية، أصبحت ظاهرة تهدد استقرار العائلات، ونفسية وصحة المراهقين، حيث أثرت في تكوين شخصيتهم وعلاقاتهم وتفاعلهم مع الأسرة والمجتمع الذي ينتمون إليه، ومازاد من حدة الإدمان هو الوضع الصحي الذي تمر بيه البلاد والمتمثل في فيروس كورونا, وماتحتويه هذه الألعاب من مميزات جذابة كالصور والألوان وعنصر التشويق, لذا وجب البحث عن آليات وسبل للتقليل من خطر هذه الظاهرة، والعمل على ترشيد المراهقين على الطرق الملائمة لاستخدام الانترنت لبلوغ الصحة النفسية .

الفصل الثالث: السلوك العدواني على تلاميذ الطور المتوسط

الفصل الثالث: السلوك العدواني عند تلاميذ الطور المتوسط

تمهيد

1/ مفهوم السلوك العدواني

2/ أشكال السلوك العدواني

3/ مظاهر السلوك العدواني لدى التلاميذ

4/ النظريات المفسرة للسلوك العدواني

5/ السلوك العدواني لدى تلاميذ الطور المتوسط

6/ أسباب السلوك العدواني

7/ أساليب الوقاية ومواجهة السلوك العدواني لدى التلاميذ

خلاصة الفصل

تمهيد:

تعد ظاهرة السلوك العدواني من أكثر الظواهر انتشارا بين تلاميذ الطور المتوسط، خاصة وأن هذه المرحلة تتزامن مع مرحلة المراهقة التي يمر فيها التلميذ بمجموعة من التغيرات النفسية والاجتماعية والانفعالية والفيزيولوجية، مما يؤدي إلى ظهور اضطرابات على المستوى النفسي والسلوكي، وفي هذا الفصل سوف يتم التعرض إلى مفهوم السلوك العدواني، أشكاله، مظاهره، نظرياته، أسبابه، والأساليب الوقائية لتخفيض السلوك العدواني عند التلاميذ، وفي الأخير ختمنا الفصل بخلاصة.

1/ مفهوم السلوك العدواني:

يعرف السلوك العدواني بأنه مظهر سلوكي للتنفيس أو الإسقاط لما يعانيه الفرد من أزمات انفعالية حادة، حيث يميل الفرد إلى سلوك تخريبي أو عدواني نحو الآخرين، في أشخاصهم أو أمتعتهم في المنزل أو المدرسة أو المجتمع. (خليفي محمد, 2020, ص22).

ويشير موجان "maughan" (2000): إلى أن السلوك العدواني سلوك مباشر يوجه الأذى للآخرين، وهناك الإيذاء العمدي ويكون عدوان واضح ومقصود، وهناك الإيذاء العرضي الغير مقصود. (إيمان محمد, 2021، ص706)

كما يعرفه المجذوب (2009): بأنه مظهر سلوكي للتنفيس أو الإسقاط لما يعانيه الفرد من أزمات انفعالية حادة، حيث يميل الفرد إلى سلوك تخريبي أو عدواني نحو الآخرين، ينفي أشخاصهم أو أمتعتهم في المنزل أو المدرسة أو المجتمع. (سعاد حامد سعيد, 2020، ص261).

في حين يعرفه سيزر "seasar": بأنه استجابة انفعالية متعلمة تتحول مع نمو الطفل، وبخاصة في سنته الثانية إلى عدوان وظيفي، لارتباطها شرطيا بإشباع الحاجات.

أما ألبرت باندورا "bandura": فيعرفه بأنه سلوك يهدف إلى إحداث نتائج تخريبية أو مكروهة أو إلى السيطرة من خلال القوة الجسدية أو اللفظية على الآخرين، وهذا السلوك يعرف اجتماعيا على أنه عدواني. (عدنان أحمد, 2006، ص06).

ومن خلال التعاريف السابقة يمكن تعريف السلوك العدواني على أنه سلوك عمدي يهدف إلى إلحاق الأذى والضرر بالغير ويأخذ صور وأشكال متعددة، كما أنه سلوك يخالف معايير السلوك الاجتماعي المتفق عليه.

2/ أشكال السلوك العدواني:

2-1/ العنف بشكل عام: ويصنف إلى نوعين هما:

2-1-1/ العنف العادي: وهو ذلك النمط من العنف الذي يستخدم فيه بشكل عادي اللطم، والدفع، والصفع، وقد يعد تكرار مثل هذه الأشكال البسيطة للعنف شيئا عاديا أو مقبولا، حيث تعتبر على سبيل المثال جزءا من تربية الأطفال أو جزءا من التفاعل بين زوجين.

2-1-2/ العنف غير العادي: ويقصد بيه إساءة استخدام العنف عن طريق استخدام الأفعال العدوانية التي تتضمن: الكلمات، والخنق، والضرب، وإطلاق النار، وتعد تلك الأفعال أشد أفعال العنف خطورة.(محمود سعيد الخولي, 2008، ص92).

2-2/ عدوان حسب الأسلوب:

2-2-1/ عدوان جسدي: ويقصد به السلوك الجسدي المؤذي الموجه نحو الذات أو الآخرين، ويهدف إلى الإيذاء أو إلى خلق الشعور بالخوف، ومن الأمثلة على ذلك: الضرب الركل، شد الشعر، العض...إلخ وهذه السلوكات ترافق غالبا نوبات الغضب الشديد.

2-2-2/ عدوان لفظي: ويقصد به الكلام الذي يرافق الغضب، والشتم والسخرية، والتهديد...إلخ وذلك من أجل الإيذاء أو خلق جو من الخوف، وهو كذلك يمكن أن يكون موجها للذات أو الآخرين.

2-2-3/ العدوان الرمزي: ويشمل التعبير بطرق غير لفظية عن احتقار الأفراد الآخرين أو توجيه الاهانة لهم، كالامتناع عن النظر إلى الشخص الذي يكن العداء له، أو الامتناع عن تناول ما يقدمه له، أو النظر بطريقة احتقار.

2-3/ حسب وجهة الاستقبال:

2-3-1/ عدوان مباشر: هو الفعل العدواني الموجه نحو الشخص الذي أغضب المتعدي فتسبب في سلوك العدوان.

2-3-2/ عدوان غير مباشر: ويتضمن الاعتداء على شخص بديل، وعدم توجيهه نحو الشخص الذي تسبب في غضب المعتدي، وغالبا ما يطلق على هذا النوع من العدوان اسم العدوان البديل.

2-4/ العدوان الوسيلي: يقوم به الطفل بدافع الحصول على شيء ما أو استرداد شيء ما، وعادة ما يقوم الطفل بهذا النوع من العدوان عندما يشعر أن هناك ما يعترض سبيل تحقيقه لهدفه. (خولة أحمد يحي, 2000، ص 186-187).

2-5/ حسب مشروعيته:

2-5-1/ عدوان اجتماعي: وتشمل الأفعال العدوانية التي يظلم بها الإنسان ذاته أو غيره وتؤدي إلى فساد المجتمع، وهي الأفعال التي فيها تعد على الكليات الخمس وهي: المال، العرض، العقل، والدين.

2-5-2/ عدوان إلزام: ويشمل الأفعال التي يجب على الشخص القيام بها لرد الظلم والدفاع عن النفس والوطن والدين.

2-5-3/ عدوان مباح: ويشمل الأفعال التي يحق للإنسان الإتيان بها قصاصا عمن اعتدى عليه في نفسه أو عرضه أو ماله أو دينه أو وطنه.

2-6/ حسب الضحية:

2-6-1/ عدوان فردي: يكون مستهدف لإيذاء شخص بالذات طفلا كان كصديقه، أو أخيه أو غيره.

2-6-2/ عدوان جمعي: يوجه هذا العدوان ضد شخص، أو أكثر من شخص، مثل الطفل الغريب الذي يقترب من مجموعة من الأطفال المنهمكين في عمل ما عند رغبتهم في استبعاده، ويكون ذلك دون اتفاق سابق بينهم.

2-7/ عدوان نحو الذات: إن العدوانية عند بعض الأطفال المضطربين سلوكيا قد توجه نحو الذات، وتهدف إلى إيذاء النفس وإيقاع الأذى بها، وتتخذ صورة إيذاء النفس أشكالا مختلفة، مثل تمزيق الطفل لملابسه أو كتبه أو لطم الوجه أو شد شعره أو ضرب الرأس بالحائط أو السرير أو جرح الجسم بالأظافر، أو عض الأصابع، أو حرق أجزاء من الجسم أو كيها بالنار أو السجائر. (خالد إبراهيم الفخراني, 2015، ص185-188).

3/ مظاهر السلوك العدواني لدى التلاميذ:

توجد العديد من مظاهر السلوك العدواني لدى التلاميذ والتي تتمثل في:

- يبدأ السلوك العدواني كنوبة مصحوبة بالغضب والإحباط.

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

- عدم القدرة على تقبل التصحيح.

- سرعة الغضب والانفعال.

- توجيه النقد اللاذع لزملائه. (ناصر الدين زيدي، 2019، ص 50).

-إحداث فوضى في الصف عن طريق الضحك والكلام واللعب وعدم الانتباه.

- التهريج في الصف.

- الاحتكاك بالمعلمين وعدم احترامهم.

- العناد والتحدي.

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

- الإيماءات والحركات التي يقوم بها التلاميذ والتي تبطن في داخلها سلوكا عدوانيا.

- تخريب أثاث المدرسة ومقاعدها والجدران ودورات المياه.

- إشهار السلاح الأبيض أو التهديد باستعماله أو حتى استعماله.

- استخدام المفرقعات النارية سواء داخل المدرسة أو خارجها.

- الإهمال المتعمد لنصائح وتعليمات المعلم والأنظمة وقوانين المدرسة.

- عدم الانتظام في المدرسة ومقاطعة المعلم أثناء الدرس.

- استعمال الألفاظ البذيئة وإحداث أصوات مزعجة في الصف.

- الاعتداء على الزملاء.

- الخروج المتكرر من الصف دون استئذان.

- التحدث بصوت مرتفع. (عدنان أحمد الفسفوس, 2006، ص18).

4/ النظريات المفسرة للسلوك العدواني:

4-1/ نظرية التحليل النفسي (فرويد):

يؤكد أتباع هذه النظرية أن الغريزة لها دور كبير في تفسير السلوك الكائن الحي ومنهم الإنسان، وهم يمثلون مدرستين للبحث في تفسير دور الغريزة في العدوان، حيث يرى "سيجمون فرويد" أن مجموعة من المصطلحات تتضمن في محتواها صفة العدوان، منها ازدواجية الحب والكراهية والتي يطلق عليها ازدواجية المشاعر، حيث تختلط الميول العدوانية مع الميول المناقضة لها، وقد يتحول الحب إلى كراهية أو العكس، وتظهر العدوانية من خلال أنماط السلوك فتأخذ صورة الموقف الذي تتضح فيه فتتعدد وتتنوع تبعا للحدث أو الموقف.

4-2/ نظرية إحباط عدوان (جوهان هولاند):

يرى أصحاب هذه النظرية بأن شكل العدوان يكون مسبوقا بحالة إحباط, بمعنى أن أصحاب هذا الاتجاه يرون بأن المصدر الأساسي للسلوك العنيف يتمثل في تأخير وتعطيل اشباعات الطفل، حيث تشير الدراسات للتطور في النمو النفسي والعاطفي للطفل أن السلوك العنيف يسبق إحساس الطفل بعدم قدرته على الحصول على ما يريد, والعجز عن إشباع رغباته خاصة عندما يشعر بعدم اهتمام الوالدين به، فإذا أصيب بالإحباط يلجأ إلى العنف والقيام بسلوكات عنيفة مع الآخرين تعبيرا منه عن رفضه للأوضاع القائمة في الأسرة، كذلك قد يحدث ذلك عندما يكون هناك تمييز بين الأبناء داخل الأسرة، كالتمييز بين الأخ الأكبر والأصغر، وعليه فهذه النظرية تؤكد أن العنف يحدث حينما يفشل الفرد في تحقيق أهدافه, وهو ناتج عن ضغوط بنائية واحباطات تنتج عن الحرمان.

4-3/ النظرية السلوكية:

يرى أصحاب هذه النظرية أن الفرد يتعلم السلوك العدواني نتيجة اكتسابه وتعلمه من الوسط المحيط به, وأن استخدام العنف والعدوان هو استجابة موضوعية لمتغيرات خارجية وداخلية، وأن العدوان كغيره من السلوكيات التي يمكن اكتشافها وتعديلها وفقا لقوانين التعلم, وأن معظم أو أغلب السلوك متعلم من البيئة، ولذلك فإن الخبرات المختلفة (المثيرات) التي أكتسب منها الفرد السلوك العدواني (الاستجابة العنيفة)، قد تم تدعيمها بما يعزز لدى الشخص ظهور الاستجابة العدوانية كلما تعرض لموقف، ويرى السلوكيين أن العدوان سلوك متعلم يمكن تعديله من خلال هدم نموذج التعلم العدواني وإعادة نموذج التعلم الجديد.

4-4/ نظرية التعلم الاجتماعي (لباندورا):

ترى هذه النظرية أن السلوك العدواني يتشكل من خلال الملاحظة وتقليد النماذج العدوانية، كالوالدين والمعلمين والأقران والأشقاء والنماذج العدوانية التي يشاهدها في الكتب والتلفاز، و ماتناله هذه النماذج من تعزيز، ويعتبر الأشخاص المهمين في حياة الفرد أكثر النماذج تأثيرا عليه فهو يقلد بتمييز واضح بعض الأشخاص دون غيرهم فكلما كان النموذج أو القدوة أكثر قوة وأهمية ونجاحا وشبها بالأشخاص الآخرين المحيطين به, كانت هناك احتمالات قوية لتقليده كما يزداد احتمال تقليد الأشخاص الذين تتاح للطفل مشاهدتهم أكثر من غيرهم, والآباء يمثلون كل هذه المحكمات ويمثلون النماذج الأولية لأبنائهم أثناء مراحل العمر المبكرة، لذلك فهم يمثلون كلا من المصدر الرئيسي للتدعيم والموضوع الأساسي للتقليد أو النمذجة، وبالتالي فإن السلوك العدواني المستقبلي للطفل يعتمد بصورة كبيرة على الكيفية التي يتعامل بها الوالدان معه و الكيفية التي يسلكان هما بها.

4-5/ نظرية العدوان الانفعالي:

هي من النظريات المعرفية التي ترى أن العدوان يكون ممتعا حيث أن بعض الأشخاص يجدون استمتاعا في إيذاء الآخرين بإضافة إلى منافع أخرى، فهم يستطيعون إثبات رجولتهم ويوضحون أنهم أقوياء و ذو أهمية وأنهم يكتسبون المكانة الاجتماعية، ولذلك فهم يرون أن العدوان يكون مجزيا مرضيا، ومع استمرار مكافئتهم على عدوانهم يجدون في العدوان متعة لهم، فهم يؤذون الآخرين حتى إذا لم تتم إثارتهم انفعاليا فإذا أصابهم ضجر و كانوا غير سعداء فمن الممكن أن يخرجوا في مرح عدواني، و أن هذا العنف يعززه عدد من الدوافع والأسباب، و أحد هذه الدوافع أن هؤلاء العدوانيين يريدون أن يبينوا للآخرين و ربما لأنفسهم أنهم أقوياء، و لابد أن يحضوا بالأهمية والانتباه، فقد أكدت الدراسات التي أجريت على العدوانيين الجانحين المراهقين بأن هؤلاء يمكن أن يواجهوا الآخرين غالبا بلا سبب، من اجل المتعة التي يحصلون عليها من إنزال الألم بالآخرين ، بالإضافة إلى تحقيق الإحساس بالقوة والضبط والسيطرة و طبقا لهذا النموذج لتفسير العدوان الانفعالي فمعظم أعمال العدوان الانفعالي بدون تفكير فالتركيز في هذه النظرية على العدوان غير متسم نسبيا بالتفكير ويعني هذا خط الأساس التي ترتكز عليه هذه النظرية ومن المؤكد أن الأفكار لها تأثير كبير على السلوك الانفعالي فالأشخاص الثائرين يتأثرون بما يعتبرونه سبب إثارتهم وأيضا بكيفية تفسيرهم لحالتهم الانفعالية.(عبد الله بن مرعي، 2021، ص337-338).

5/ السلوك العدواني لدى التلاميذ لدى تلاميذ الطور المتوسط:

المراهقة مرحلة أساسية في حياة الإنسان، حيث ينتقل خلالها من الطفولة إلى الرشد، فالمراهق تخطي مرحلة الطفولة، ولكنه لم يصل بعد إلى مرحلة النضج الكامل، وهنا تكمن الخطورة، فهذه المرحلة مرحلة انتقال من حال إلى حال يصاحبها تغيرات في جميع جوانب الشخصية، وهذه التغيرات تكون سريعة ومتلاحقة تفاجئ المراهق كما تفاجئ من حوله، ففي مرحلة الطفولة الوسطى و المتأخرة تتسم حياة الطفل بالهدوء والاتزان، وعلاقاته الاجتماعية سهلة وبسيطة، فالطفل يندمج مع رفاقه، ويشترك معهم في لعبهم ولهوهم، ويكون الطفل مهتم بالعالم الخارجي المحبط به أكثر من انشغاله بنفسه ولكن ببداية البلوغ ينتقل الفرد من طور الطفولة إلى طور المراهقة ،فتحدث تغيرات في حياته نتيجة لذلك تشمل هذه التغيرات كيانه الجسمي والعقلي والنفسي والاجتماعي، فتحول اتجاهاته وميوله وأفكاره إلى اتجاهات مختلفة ومتضاربة حيث ينتقل من مرحلة كان معتمدا على الغير إلى طور يعتمد فيه على نفسه، ومن بين المشكلات السلوكية التي تفرزها هذه التغيرات نذكر السلوك العدواني الذي من مظاهره العصبية وحدة التعامل والتمرد (سامية ابريعم ،2017 ، ص 384،385).

6/ أسباب السلوك العدواني:

يعتبر السلوك العدواني ظاهرة عامة واسعة الانتشار، حيث تعددت أسبابه وبشكل عام يمكن ذكر أهم الأسباب:

1/6/ عوامل مدرسية:

-قلة العدل في معاملة الطالب.

-عدم وجود برامج لقضاء الفراغ وامتصاص السلوك العدواني.

-شعور الطالب بكراهية المعلمين.

-تأكد الطالب من عدم عقابه من قبل أي فرد في المؤسسة.

-ازدحام الصفوف بأعداد كبيرة من الطلبة.

2/6 وسائل الإعلام:

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

-مشاهدة الصور التي يتعرض لها المتظاهرين من ضرب وإهانة واعتقال.

-مشاهدة المجازر المروعة والحروب المدمرة التي تحدثها التكنولوجيا العسكرية للدول الاستعمارية كما يحدث اليوم في فلسطين.

6-3/ عوامل أسرية:

أسلوب الأهل التربوي فعدائية المراهق هي نتيجة عنف الوالدين في تعاملهما معه، فعندما يستعمل الوالدين العنف الجسدي لعقاب أبنائهما، ينشأ الأبناء على مفهوم أن الضرب أو الإساءة البدنية هي طرق طبيعية للتعبير عن الفشل و أسلوب مقبول لحل المشكلة، وتساهل أو تسامح الوالدين المبالغ فيه مع أبنائهما إذا ما تصرفوا بشكل عنيف مما يحفز على تكرار السلوك، وهذا ما يجعل العدوان شائعا عندهم، أيضا التمييز في معاملة الأبناء مما يسهم في توتر العلاقات ثقافة تكثر فيها بينهم وينعكس سلبا على جو الأسرة، كما نذكر العلاقات الأسرية المفككة قد تؤثر في تعزيز السلوك العدواني، فالطفل الذي نشأ في منزل تحطمت فيه العلاقات الزوجية لا يجد من يحبه أو يقلده كقدوة تنقصه رؤية حقيقة سلوكه فيجد لذة في أفعاله العدوانية دون الشعور بالذنب.(عدنان أحمد الفسفوس، 2006، ص19-21).

-فقدان الحنان نتيجة للطلاق أو فقدان أحد الوالدين

- الشعور بعدم الاستقرار الأسري نتيجة لكثرة المشاجرات الأسرية والتهديد بالطلاق

-عدم إشباع الأسرة لحاجات أبنائها المادية نتيجة تدني المستوى الاقتصادي

- بيئة السكن فالأسرة التي يعيش أفرادها في مكان سكن مكتظ يميل أفرادها لتبني سلوك العنف كوسيلة لحل مشكلاتهم.

6-4/ عوامل مجتمعية:

6-4-1/ ثقافة المجتمع: ويقصد بالثقافة هنا جميع المثل والقيم وأساليب الحياة وطرق التفكير في المجتمع فإذا كانت الثقافة السائدة ثقافة تكثر فيها الظواهر السلبية والمخاصمات وتمجد العنف فإن الفرد سوف يتأثر بذلك.

إن المجتمع يعتبر بمثابة نظام متكامل يؤثر ويتأثر بأنساقه المختلفة فنسق الأسرة يؤثر في نسق التعليم ونسق الإعلام يؤثر في الأسرة وهكذا، فإن ساد العنف في الأسرة فسوف ينعكس على المدرسة وهكذا، فالمناخ المجتمعي الذي يغلب عليه عدم الاطمئنان وعدم توافر العدالة والمساواة في تحقيق الأهداف وشعور الفرد بكونه ضحية للإكراه والقمع يدفع الفرد للسلوك العدواني

6-4-2/ الهامشية: فالمناطق المهمشة المحرومة من أبسط حقوق الإنسان ونتيجة لشعور سكانيها بالإحباط عادة ما يميلون إلى تبني أسلوب العنف بل ويمجدونه

6-4-3/ الفقر: يعتبر الفقر من الأسباب المهمة في انتشار سلوك العنف نتيجة لإحساس الطبقة الفقيرة بالظلم الواقع عليها خصوصا في غياب فلسفة التكافل الاجتماعي وفي ظل عدم المقدرة على إشباع الحاجات والإحباطات المستمرة لأفراد هذه الطبقة

6-5/ عوامل نفسية:

-من بين العوامل النفسية المؤدية للسلوك العدواني الإحباط فعادة ما يوجه العنف نحو مصدر الإحباط الذي يحول دون تحقيق أهداف الفرد أو الجماعة سواء كانت مادية أو نفسية أو اجتماعية أو سياسية

– الصدمات النفسية والكوارث والأزمات خصوصا إذا لم يتم الدعم النفسي الاجتماعي للتخفيف من الآثار المترتبة على ما بعد الأزمة أو الصدمة

– تأكيد الذات بأسلوب خاطئ (تعزيز خاطئ) من قبل الذات أو الآخرين. (خالد ابراهيم الفخراني، 2014، ص174–176).

7/ أساليب الوقاية ومواجهة السلوك العدواني لدى التلاميذ:

باعتبار أن السلوك العدواني من المشكلات الخطيرة المنتشرة في الأوساط المدرسية، خاصة في مرحلة المراهقة فان الوقاية من أخطارها والخفض من آثارها السلبية في البيئة المدرسية، تحتاج إلى مجموعة من التدابير والإجراءات التي تساعد على ذلك، ومن بين أساليب الوقاية والتخفيف من السلوك العدواني، نذكر ما يلي:

- ضرورة التحفيز على استمرارية التعليم ومواصلة الدراسة من الابتدائية إلى الإعدادية إلى الثانوية العامة أو المهنية من أجل التركيز على متابعة الدراسة أكثر.
- ضرورة توجيه العناية والاهتمام بالمراهقين بتنظيم دراسات للآباء، بإرشادهم إلى السبل التي يجب عليهم مراعاتها.
- تربية وعلاج ما يصادفهم من مشاكل بمجرد ظهورها وكذلك نشر الثقافة العامة عن طريق التربية والتعليم والمحافظة على روابط الأسرة.
- إنشاء نوادي حسب تعداد السكان في كل حي، حيث يستطيع التلميذ قضاء وقت فراغه في أشياء مفيدة.
- توفير الرعاية النفسية والاجتماعية للتلميذ في المدارس بتعيين متخصصين في علم النفس أو علم الاجتماع لإحاطة التلاميذ بالرعاية اللازمة لضمان سلامة تكوينهم النفسي والاجتماعي.

ومن الناحية العلمية يمكن استخدام ثلاثة أساليب أساسية في التخفيف من السلوكات العدوانية لدى المراهقين وتتمثل في:

- مكافأة السلوك البديل: حيث يتطلب تجاهل المراهق عندما يتصرف بصورة عدوانية، ومكافأته عندما يتصرف بصورة غير عدوانية، ورغم أن هذا السلوك يلائم العمل مع المراهقين ولكنه يمكن استخدامه حتى مع الكبار أحيانا، وذلك لأنه يعتمد على فكرة مؤداها أن الفرد يتصرف بطريقة عدوانية بهدف لفت الانتباه إليه، والبحوث المختلفة تدعو إلى تأييد هذا الأسلوب، وهذا يعني أننا نستطيع تدريب المراهقين على الاستجابة للإحباط بصورة غير عدوانية.
- الحديث الذاتي: وجب على الوالدين تعليم بعض العبارات التي تساعد على كف السلوك العدواني في حالة تعرض المراهق إلى موقف يؤدي إلى الإحباط بدرجة كبيرة مما يؤدي إلى الصعوبة في التحكم في نزاعاته وانفعالاته، وهي عبارة من السهل أن يرددها لنفسه بهدوء عندما يشعر بميل لمهاجمة الآخرين مثال: تحدث ولا تضرب.
- رسم مواقف ونزاعات مقصودة حول القضايا والمشكلات التي يختلف حولها الرأي وذلك في صورة مناقشات كلامية، ومحاولة الفرد الدفاع عن رأيه واثبات قدرته على الدفاع عن قضية معينة. (جموعي العربي، 2017، ص 48-49).

خلاصة الفصل:

ومن خلال ما استعرضناه في استنتاجنا أن ظاهرة السلوك العدواني من أخطر الظواهر النفسية والاجتماعية من أخطر الظواهر النفسية والاجتماعية وبأنه سلوك مقصود هدفه إلحاق الضرر بالآخرين ويعبر عنه بأشكال مختلفة وما يزيد الأمر خطورة هو أن السلوك العدواني لدى المراهقين في تزايد مستمر.

الفصل الرابع: الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية

الفصل الرابع: الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية :

تمهيد:

1/ الدراسة الاستطلاعية.

2/ منهج الدراسة.

3/ مجتمع وعينة الدراسة

4/ أدوات جمع البيانات.

5/التقنيات الإحصائية.

تمهيد:

بعد الانتهاء من تحديد الجانب النظري لموضوع، الدراسة يأتي بعده الجزء الثاني من الدراسة والذي يتمثل في الجانب الميداني الذي يعتبر أهم مرحلة من مراحل البحث العلمي الذي يعتمد عليها الباحث من أجل توسيع مجال بحثه حيث سيتم في هذا الفصل عرض منهجية الدراسة الميدانية والتي تبرز من خلال الدراسة الاستطلاعية، والمنهج المعتمد عليه بهذه ومجتمع الدراسة وكيفية اختيارها وأدوات جمع البيانات وفي الأخير التقنيات الإحصائية المستخدمة.

1/ الدراسة الاستطلاعية:

تعتبر الدراسة الاستطلاعية بمثابة الأساس الجوهري لبناء البحث كله، وهي مرحلة مهمة في البحث العلمي نظرا لارتباطها بميدان الدراسة الذي يتم فيه إجراء الدراسة من أجل التأكد من وجود عينة الدراسة ومن أجل تجربة الباحث لوسائل البحث للتأكد من سلامتها وكذلك التعرف على الصعوبات التي قد يتعرض لها الباحث عند تطبيقه لدراسة الأساسية بالإضافة إلى أنها تسمح للباحث الحصول على معلومات أولية حول موضوع الدراسةوتهدف الدراسة الاستطلاعية إلى:

-الضبط النهائي للإشكالية.

- التأكد من وضوح أسئلة الاستبيان الخاص بالإدمان على الألعاب الإلكترونية.

- التأكد من وضوح عبارات مقياس السلوك العدواني.

- التأكد من الخصائص السيكوميترية لاستبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

- التأكد من الخصائص السيكوميترية لمقياس السلوك العدواني.

- التمرن على كيفية الإجابة على أسئلة الاستبيان وكيفية تصحيحه.

- التمرن على كيفية الإجابة على أسئلة المقياس وكيفية تصحيحه.

- تحديد الوقت اللازم للإجابة على الاستبيان.

- تحديد الوقت اللازم للإجابة على المقياس.

- التدريب على خطوات البحث.

- التعرف على ميدان الدراسة الأساسية.

-اكتساب خبرة التطبيق ومهارة جمع وتحليل المعطيات.

إلا أنه في هذه الدراسة لم نتمكن من القيام بالدراسة الاستطلاعية نظرا للظروف الصحية التي تمر بها البلاد والمتمثلة في انتشار وباء فيروس كورونا.

2/ منهج الدراسة:

يقصد بالمنهج الطريقة التي يتبعها الباحث في دراسة موضوع ما (محمد سرحان،2019،ص35) بما أن هدف هذه الدراسة هو الكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ الطور المتوسط فإن المنهج المناسب لهذه الدراسة هو المنهج الوصفي الذي يعرف بأنه طريقة لوصف الظاهرة المدروسة وتصويرها كميا عن طريق جمع معلومات مقننة عن المشكلة وتصنيفها وتحليلها وإخضاعها للدراسة الدقيقة (عماربوحوش،2007،ص139).

3/ مجتمع وعينة الدراسة:

1/3 مجتمع الدراسة:

يعرف مجتمع الدراسة بأنه المجتمع الإحصائي الذي تجرى عليه الدراسة ويشمل كل أنواع المفردات مثل الأشخاص،(محمد سرحان،2019، ص 158) ومجتمع الدراسة الحالية يتمثل في تلاميذ الطور المتوسط من متوسطة درموش رابح بالأخضرية ولاية البويرة .

2/3 عينة الدراسة:

فهي مجموعة جزئية من مجتمع الدراسة يتم اختيارها بطريقة مناسبة و إجراء الدراسة عليها و من ثم استخدام تلك النتائج وتعميمها على كامل مجتمع الدراسة الأصلي (محمد سرحان،2019، ص160)، اعتمدنا في الدراسة الحالية على العينة العشوائية و التي تعني أن الباحث يختار عينة الدراسة بحيث تكون الفرصة متساوية لعينة الدراسة في عملية الاختيار (منذر عبد الحميد، 2007،ص167)، وعينة دراستنا تلاميذ متوسطة درموش رابح بدائرة الاخضرية ولاية البويرة 80 تلميذ موزعة على حسب مستويين إلى سنتين 40 تلميذ يدرسون في السنة أولى متوسط و 40 تلميذ في السنة الثانية متوسط .

جدول رقم (01): توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي:

خصائص العينة	الخاصية	العدد	المجموع	النسبة المئوية
المستوى الدراسي	أولى	40	80	%50
	الثانية	40		%50

4/ وسائل جمع البيانات:

اعتمدنا في دراستنا على أداتين لجمع البيانات هما استبيان إدمان الألعاب الإلكترونية لشايب أميرة 2020 ومقياس السلوك العدواني.

4-1/ استبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

تم إعداد هذا الاستبيان من طرف شايب أميرة في سنة (2020)،لقياس إدمان المراهق على الألعاب الإلكترونية خاصة لعبة pubg والأثر الذي يخلفه هذا الإدمان لعدة مجالات من حياته وهي نفس المجالات التي أعتمد عليها في صياغة عبارات الاستبيان وعددها 37 عبارة بعد التعديل أي في صورته النهائية أما البدائل كان عددها 3 وهي كتالي:

نعم / لا / أحيانا،وتوزعت عبارات الاستبيان ضمن مجالات نذكرها كالآتي:

-**المجال المدرسي:** تضمن(3) عبارات خاصة بسلوك المراهق في القسم وأثناء الدرس

-**المجال الاجتماعي:** تضمن (12) عبارة خاصة بسلوك المراهق الاجتماعي وعلاقته مع أسرته وأصدقائه والنشاطات التي يزاولها.

-**المجال الصحي والجسمي:** يتضمن (9) عبارات خاصة بصحة المراهق والأعراض التي قد يعاني منها نتيجة الإفراط وإدمان لعب هذه اللعبة.

-**المجال النفسي:** يتضمن (7)عبارات خاصة بسلوك المراهق الذي يدل على إدمانه لعبة (pubg) وحالته النفسية أثناء اللعب أو في حالة منعه من اللعب.

4-1-1/ طريقة تصحيح استبيان إدمان الألعاب الإلكترونية :

بما أن للاستبيان 3 بدائل (نعم /لا / أحيانا) فإن المفحوص يعطى 3 درجات في حالة الإجابة بنعم، ويعطى 2 درجتين في حالة الإجابة بأحيانا ودرجة واحدة 1 في حالة الإجابة ب لا على عبارات الاستبيان تحسب الدرجات الكلية لكل مجال على حداوكلما تحصل المفحوص على درجة عالية تقترب من الدرجة الكلية في كل مجال، دل ذالك على وجود تأثير للعبة pubg على سلوكه المدرسي،الصحي،الاجتماعي،النفسي، العدواني .

جدول رقم (02) يمثل كيفية تنقيط البنود:

البنود الاختبارات	الدرجة سواء مباشرة أو غير مباشرة
نعم	3 دراجات
أحيانا	2 درجات
لا	1 درجة

4-1-2/ كيفية تطبيق استبيان إدمان الألعاب الإلكترونية:

يطبق الاستبيان بالطريقة الفردية بحيث الزمان يكون غير محدد، وتعطى للمفحوص كل الحرية للإجابة على الأسئلة الموجودة في الاستبيان (البنود)، للحصول على مؤشر الضغط لديه.

4-1-3/ الخصائص السيكومترية لاستبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية :

ويقصد بثبات الاختبار مدى الدقة أو الاتساق أو استقرار النتائج فيما لو طبق على عينة من الأفراد في مناسبتين مختلفتين.

-**صدق استبيان إدمان الألعاب الإلكترونية :** تم حساب صدق الاستبيان عن طريق حساب الصدق التمييزي (المقارنة الطرفية)، قمنا بأخذ (27%) من أعلى درجات الاستبيان و(27%) من أدنى درجات الاستبيان للعينة التي تتكون من (30%) فردا، وهذا بعد ترتيب هذه الدرجات تصاعديا فتصبح مجموعتان تتكون كل منها من (08) فردا لأن (08 =0,27×30)، ومنه نأخذ (08) أفراد من المجموعة العليا و (08) أفراد من المجموعة الدنيا ثم نستعمل أسلوبا إحصائيا ملائما وهو اختبار "ت" للدلالة على الفرق بينهما وهذا باستخدام نظام (spss,22) وكانت النتائج كما هي مبينة في الجدول رقم (03).

-**ثبات استبيان إدمان الألعاب الإلكترونية :** تم حساب الاستبيان باستخدام معامل ثبات " ألفا كرونباخ" وباستخدام نظام (spss,22)، وتم التوصل إلى معامل ثبات قدره (0,646) وهذا المعامل دال إحصائيا عند مستوى الدلالة ((0,01 مما يشير إلى أن الاستبيان يتمتع بقدر من الثبات.

جدول رقم (03) : يبين قيمة " ت " لدلالة الفرق بين المجموعة الدنيا والمجموعة العليا في استبيان الاختبارات

	المجموعات	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	" ت "	مستوى الدلالة
الاستبيان	المجموعة الدنيا	8	35.96	4.29	4.12	0.01 دال
	المجموعة العليا	8	52.98	5.97		

التعليق على الجدول:

يتضح من الجدول رقم (03) أن قيمة " ت " دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (0.01) مما يعني أن الاستبيان يتوفر على القدرة التمييزية بين المجموعتين الدنيا والعليا ومنه فالاستبيان يعتبر صادقا فيما يقيسه. (شايبأميرة،2020، ص 210-212) .

5-2/ مقياس السلوك العدواني:

أعد هذا المقياس (" أرنولد باص" ، "A BUSS") و (" مارك بيري " ،"M Berry") سنة 1992، وقام الباحثان "معتز سيد عبد الله وصالح أبو عبادة "سنة 1995 بترجمة إلى اللغة العربية ثم عرضه على مجموعة من المحكمين بهدف مراجعة الترجمة و التأكد من أن الصياغة العربية للبنود تنقل المعنى في إطار الثقافة السعودية ، ويتكون المقياس من (29) عبارة تقريرية خصصت لقياس أربعة أبعاد افترض معدا المقياس أنها تمثل مجال السلوك العدواني، وهي العدوان البدني ، اللفظي والغضب والعداوة، وأضيف لبعد العدوان اللفظي بندا واحدا بحيث أصبح العدد الكلي لبنود المقياس في صورته العربية (30) بندا وقد وزعت بصورة عشوائية على الأبعاد الأربعة عند وضع المقياس في صورته النهائية.

5-2-1/ طريقة تصحيح مقياس السلوك العدواني:

بما أن للمقياس (05) بدائل هي:(تنطبق تماما/ تنطبق غالبا/ تنطبق بدرجة متوسطة/ تنطبق نادرا/ لا تنطبق)، فإن المفحوص يعطى (5) نقاط إذا كانت الإجابة تنطبق تماما، و(4) نقاط إذا كانت الإجابة تنطبق غالبا، و (3) نقاط إذا كانت الإجابة تنطبق بدرجة متوسطة، و (2) نقاط إذا كانت الإجابة تنطبق نادرا، و(1) نقطة إذا كانت الإجابة لا تنطبق وتعكس هذه الدرجات في حالة البنود السالبة أي من (1) إلى (5)، وتم تحديد ثلاث مستويات للسلوك العدواني للمراهقين وتكون على النحو التالي:

-اللذين يتحصلون على درجة تتراوح [28-56]،تكون ضمن فئة ذوي السلوك العدوان المنخفض.

-أما إذا كانت تتراوح ما بين [57-77]، يكونون ضمن فئة السلوك العدواني المتوسط.

-أما إذا كانت تتراوح ما بين [78-140]، يكونون ضمن فئة السلوك العدواني المرتفع.

الجدول رقم (4): يوضح أرقام البنود الموجبة والسالبة في هذا المقياس:

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

الجدول رقم (5): يوضح مستويات السلوك العدواني:

الدرجات	مستوى السلوك العدواني
56-28	منخفض
77-57	متوسط
140-78	مرتفع

5-2-2/ الخصائص السيكومترية لمقياس السلوك العدواني :

أ/صدق مقياس السلوك العدواني :الصدق يقصد به أن يقيس الاختبار الخاصية التي صمم الاختبار لقياسها فعلا فالاختبار الصادق هو ذلك الاختبار القادر على قياس السمة أو الظاهرة التي يوضع لأجلها، فبعد إجراء التعديلات الضرورية على بنود المقياس قامت بعرضها على مجموعة من الأساتذة المحكمين متكونة من (8) أساتذة من قسم علم النفس وعلوم التربية والارطوفونيا المتخصصين في علم النفس الاجتماعي وعلم النفس العيادي وعلم الاجتماع وهم موزعين كالآتي:

-أستاذين محاضرين وأستاذين مساعدين من جامعة مولود معمري بتيزي وزو.

-أستاذ محاضر من جامعة الجزائر.

-أستاذ مساعد من جامعة آكلي محند أولحاج بالبويرة.

-أستاذتين محاضرتين من المركز الجامعي بالطارف وكذلك بالوادي.

وكان الغرض من التحكيم هو إبداء رأيهم حول مدى مناسبة صياغة بنود المقياس لغويا ووضوحها، ومدى قياسها لمتغيرات البحث، وكذلك مدى وضوح تعليمات المقياس، وفي ضوء اقتراحات المحكمين وأراءهم تم تعديل صياغة البنود وحذف البنود رقم(11) والبند رقم (18) وهي التي لم تحصل على نسبة موافقة (80 %) فأكثر من المحكمين لذا أصبح المقياس في شكله النهائي يتكون من (28) بندا، كما تم حساب الصدق الذاتي بالاعتماد على معامل الثبات الذي تم حسابه بطريقتين حيث: الصدق الذاتي $=\sqrt{\text{الثبات}}$

ب/ ثبات مقياس السلوك العدواني:

حيث يعني إثبات مدى إعطاء الاختبار نفس الدرجات أو القيم لنفس الفرد أو إذا ما تكررت عملية القياس، فيشير بذلك الثبات إلى مدى اتساق نتائج القياس، لدينا معامل الثبات بطريقة "ألفا كرونباخ" يساوي (0,78) .

ولدينا أيضا معامل الثبات بطريقة التجزئة النصفية وباستعمال معادلة " سبيرمان براون " يساوي (0,80) .

يتضح من خلال النتائج المتوصل إليها أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الصدق والثبات، وهذا يدل على إمكانية تطبيقه. (يمينة سلمي، 2015، ص 58-62).

5/ التقنيات الإحصائية :

5-1/ لاختبار الفرضية الأولى التي تنص على وجود علاقة ارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ الطور المتوسط نعتمد على معامل الارتباط (Pearson) ، لأننا بصدد دراسة علاقة ارتباطية بين متغيرين كميين المتمثلين في الإدمان – السلوك العدواني .

5-2/ ولاختبار الفرضية الثانية التي تنص على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني تعزى لعامل الجنس (يؤثر الجنس على السلوك العدواني) سنعتمد على اختبار (" t " student) ، لأننا بصدد الكشف عن الفرق في السلوك العدواني بين الذكور الإناث .

5-3/ ولاختبار الفرضية الثالثة التي تنص على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لعامل الجنس سنعتمد على اختبار (" t " student) ، لأننا بصدد الكشف عن الفرق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية بين الذكور والإناث .

الفصل الخامس: عرض ومناقشة النتائج

الفصل الخامس: عرض ومناقشة النتائج:

تمهيد:

1/ عرض ومناقشة النتائج

1-1/ عرض و مناقشة نتائج الفرضية الأولى

1-2/ عرض و مناقشة نتائج الفرضية الثانية

1-3/ عرض و مناقشة نتائج الفرضية الثالثة

تمهيد:

أردنا من خلال هذه الإجابة على التساؤلات المطروحة سابقا، والمتمثلة في هل توجد علاقة ارتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ الطور المتوسط؟ أو هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني تعزى لعامل الجنس؟ أو هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لعامل الجنس؟ وعلى هذا الأساس قمنا بصياغة 3 فرضيات وهم:

الفرضية الأولى: توجد علاقة ارتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ الطور المتوسط.

الفرضية الثانية: هناك فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني تعزى لعامل الجنس.

الفرضية الثالثة: هناك فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لعامل الجنس.

وسنتناول في هذا الفصل عرض ومناقشة نتائج فرضيات الدراسة على ضوء الدراسات السابقة والنظريات ذات العلاقة.

1/ عرض ومناقشة النتائج:

1-1/ عرض ومناقشة نتائج الفرضية الأولى:

تنص الفرضية الأولى على وجود علاقة ارتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ الطور المتوسط، و توقعنا وجود علاقة ارتباطية قوية وموجبة بين الإدمان وظهور السلوك العدواني ،خاصة في ظل جائحة كورونا التي أدت إلى ضغوطات نفسية نتيجة الحجر الصحي ما أدى إلى تضمر التلاميذ و الشعور بالملل و القلق و لم يجدوا بديل الحجر في البيت سوى الألعاب الإلكترونية وعلى الرغم من أن هذه الألعاب قد غطت نوعا من الفراغ الذي يعيشونه و قضت على الملل و صنعت لهم نوعا من المتعة و الترفيه إلا أنها في المقابل قد أدخلتهم في حيز من الإدمان الذي أثر على شخصيتهم من النواحي الإجتماعية و النفسية و حتى المعرفية خاصة أن هذه الفترة تتزامن مع مرحلة المراهقة التي ينتقل فيها التلميذ من مرحلة الطفولة إلى مرحلة المراهقة فتحدث تغييرات في حياته ، و هذه التغييرات تكون سريعة و متلاحقة تفاجئ المراهق كما تفاجئ من حوله ، ففي مرحلة الطفولة الوسطى و المتأخرة تتسم حياة التلميذ بالهدوء و الاتزان ، و علاقاته الإجتماعية سهلة و بسيطة ، فالتلميذ يندمج مع رفاقه و يشترك معهم في لعبهم و لهوهم و يكون مهتم بالعالم الخارجي المحيط به ، لكن مع بداية البلوغ ينتقل من الطفولة إلى المراهقة فتحدث تغييرات في حياته نتيجة لذالك و تشمل كيانه الجسمي و العقلي و النفسي و الإجتماعي و تتحول اتجاهاته و ميوله ومن بين المشكلات السلوكية التي تفرزها هذه التغيرات نذكر السلوك العدواني و حسب نظرية التعلم الإجتماعي لبن دورا فإن السلوك العدواني يتشكل من خلال التأثر بالشخصيات القتالية و من خلال التقليد بالنموذج الذي يتم مشاهدته في وسائل الإعلام ، ما يتماشى و دراسة " بلغزالي" (2016) التي

توصلت إلى أن السلوك العدواني في شخصية التلميذ من الآثار السلبية التي تظهر على الممارسين للألعاب الإلكترونية ، ودراسة " الدهمشي" (2019) التي توصلت إلى أن الإلكترونية ، يعمل على تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة ،كذالك النتيجة المتوصل إليها تتفق مع ما توصلت إليه دراسة " خليفي" (2019) على وجود علاقة موجبة بين المداومة على الألعاب الإلكترونية والسلوكات العدوانية لدى المراهقين.

1-2/ عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثانية:

ونتوقع وجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لصالح الذكور، أي الذكور أكثر عدوانية من الإناث، لأن هرمون العدوانية عند الذكور أكثر من عند الإناث وكذلك الطبيعة البيولوجية، بالإضافة إلى الثقافة التقليدية التي تسمح للذكور بممارسة السلوكات العدوانية عكس الإناث اللواتي لا يسمح لهم بذلك لأن التنشئة الإجتماعية للبنات تختلف عن الذكور فالأسرة حسب الثقافة التقليدية تقوم بإعداد البنت من صغرها لتكون زوجة و أمّا لتربية الأولاد ، فلا يسمح لها بأية تصرفات عدوانية تقلل من قيمتها كفتاة راقية ، كما تؤكد نظرية العدوان الانفعالي على أن العدوان يكون ممتعا حيث أن بعض الأشخاص يجدون استمتاعا في إيذاء الآخرين فهم يستطيعون إثبات رجولتهم ويوضحون أنهم أقوياء وذو أهمية و أنهم يكتسبون المكانة الإجتماعية ،ونتائج هذه الفرضية تتفق مع ما توصلت إليه دراسة "عبد العزيز" (2020) التي توصلت نتائجها إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لصالح الذكور.

1-3/ عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة:

والتي مفادها وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لعامل الجنس.

ونتوقع وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور أي الذكور أكثر إدمانا على الألعاب الإلكترونية من الإناث خاصة في فترة الحجر الصحي الذي فرض كطريقة وقائية من جائحة كورونا حيث لم يجد المراهقون الذكور طريقة تقضي على الملل والروتين والقلق الذي يشعرون به إلا الألعاب الإلكترونية فأصبحوا يقضون ساعات طويلة في لعبها بمتعة عكس الإناث اللذين بالرغم من ممارستهم للألعاب الإلكترونية إلا أنهن أقل إدمانا على الألعاب الإلكترونية من الذكور و يمكن إرجاع ذالك إلى أن الإناث لديهن متنفسا متنوعا للقضاء على الملل و الروتين و القلق و ذالك بالقيام بمساعدة أمهاتهن في الأعمال المنزلية بالإضافة إلى أنه لديهن ميولا و اهتمامات بممارسة بعض الحرف و الفنون مثل الخياطة و التطريز و النسيج ...إلخ. ونتائج هذه الفرضية تتفق مع ما توصلت إليه دراسة "بنجريس" التي توصلت نتائجها إلى أن الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية العنيفة من المراهقات الإناث أي الذكور أكثر إدمانا على الألعاب الإلكترونية من الإناث.

الإستنتاج العام

2/ الاستنتاج العام:

يعتبر اللعب وسيلة لتفريغ الطاقة الزائدة وتجديد النشاط، ومع التطور التكنولوجي الذي نشهده في الآونة الأخيرة سمح بظهور أنواعا مختلفة للألعاب الإلكترونية، ما جعل المراهقون ينجذبون نحوها خاصة وأنها تحتوي على عنصر التشويق والإثارة، ومع انتشار فيروس كورونا وفرض الحجر الصحي وجدت فيه المتعة والتسلية كما يبحثون عنها الأطفال والمراهقون، كما استطاعت هذه الألعاب أن تستحوذ على عقولهم واهتماماتهم.

وقد تمثل موضوع الدراسة الحالية في إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظهور السلوك العدواني عند تلاميذ الطور المتوسط، وهدفت الدراسة إلى الكشف عن وجود علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية كلعبة (pubg) في ظهور السلوك العدواني، كما سلطت هذه الدراسة الضوء على الفروق في السلوك العدواني بين الإناث والذكور وعلى الفروق في إدمان الألعاب الإلكترونية بين الإناث والذكور.

وقد اعتمدنا كأدوات لجمع البيانات على استبيان إدمان الألعاب الإلكترونية "لشايب أميرة" (2020) ، ومقياس "باص وبيري" (1992) لقياس السلوك العدواني موجه لتلاميذ الطور المتوسط.

ولاختبار فرضيات الدراسة تم الاعتماد على معامل الارتباط "pearson" لاختبار الفرضية الأولى واختبار"Student" لاختبار الفرضية الثانية والثالثة.

وتوقعنا وجود علاقة ارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني فكلما زاد الإدمان على الألعاب الإلكترونية زاد ظهور السلوك العدواني ، ومنه فالفرضية الأولى تتفق مع دراسة "بلغزالي" (2016)،دراسة الدهمشي (2019) و دراسة خليفي و مزيان (2010) التي توصلت إلى أن الأنترنت هو الوسيلة التي تلفت نظر الأطفال إلى اقتناء أحدث الإصدارات من الألعاب الإلكترونية و أن أفراد المجتمع على اختلاف أعمارهم يمارسون هذه الألعاب في أوقت الفراغ و كذالك العمل و أن لتلك

الاستنتاج العام

الألعاب أثار سلبية على صحة اللاعبين و من تلك الآثار زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل و أن الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت تعمل على تنامي العنف التلقائي لدى الطلاب في المرحلة المتوسطة حيث توجد علاقة إيجابية ما بين المداومة على الألعاب الإلكترونية و السلوكات العدوانية لدى المراهقين ، ولا تتفق مع دراسة "prokarym" (2012)، التي ترى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لا يؤدي إلى ظهور السلوك العدواني،

كما توقعنا وجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني تعزى لعامل الجنس ومنه فالفرضية الثانية تتفق مع دراسة "عبد العزيز" (2020)، التي تؤكد على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لصالح الذكور، أي الذكور أكثر عدوانية من الإناث، بالإضافة إلى أننا توقعنا وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لعامل الجنس، ومنه فالفرضية الثالثة تتفق مع دراسة "بنجريس" التي تؤكد نتائجها على أن الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية العنيفة، من المراهقات الإناث أي أن الذكور أكثر إدمانا على لعب الألعاب الإلكترونية من الإناث.

وهذا ما يترك المجال مفتوحا للباحثين في توسيع مجال البحث، أي نتائج البحث الحالي نقترح آفاقا جديدة لبحوث علمية أخرى لمواصلة البحث حول إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظهور السلوك العدواني.

وفي الأخير نقول أنه لم يسعفنا الحظ لإجراء الدراسة الميدانية واختبار فرضيات الدراسة، وتحويل البحث من طابعه النظري إلى طابع تطبيقي بسبب جائحة كورونا (covid19) لذلك يترك المجال البحث مفتوحا لزملائنا للقيام بالدراسة الميدانية و نقترح كذالك :

-تغيير عينة الدراسة من تلاميذ الطور المتوسط إلى تلاميذ الطور الثانوي.

-دراسة الإدمان على الألعاب الإلكترونية بمتغيرات أخرى كالدافعية المدرسية، والرسوب المدرسي.

الاستنتاج العام

– دراسة السلوك العدواني بالأنشطة اللاصفية (الرياضة – الرسم) .

قائمة المراجع

قائمة المراجع

1-أحمد العطري، إسماعيل ميهوبي، **جمعية أولياء التلاميذ ودورها التربوي في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ**، مجلة المحترف لعلوم الرياضة والعلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد 8، العدد 2، 2021.

2-إبراهيم هلال العنزي، **التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعة**، المجلة العربية دراسات الأمنية، الرياض، 2020.

3-إيمان محمد إبراهيم أحمد، **برنامج إرشادي للحد من السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية العنيفة**، مجلة الدراسات في الخدمة الاجتماعية، الجزء 03 العدد 54، الإسكندرية مصر.

4-بن فرج الله بختة، نيار ربيحة، **الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثاره على صحة الأطفال**، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 03 العدد 01 جامعة الوادي الجزائر 2020.

5-بلقيس حمود، كاظم شذى، عادل فرمان، **مواقع التواصل الاجتماعي وتأثيراتها الإيجابية والسلبية واستخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة وأثرهما على السلوك العدواني لدى طلبة الجامعة**، المجلة العربية للتربية النوعية، المجلد 04، العدد 13، 2020.

6-بشير قويدر، **مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وبدائلها**، كتاب المؤتمر الدولي وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد 19، ألمانيا برلين 2020.

7-جموعي العربي **فاعلية برنامج** إرشادي **(معرفي-سلوكي) للتخفيف من السلوك العدواني**، أطروحة دكتوراه، جامعة محمد لمين دباغين، سطيف، الجزائر،2017.

8-خليفي محمد، مزيان محمد، **الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية**، مجلة التنمية البشرية، العدد 11، جامعة وهران، الجزائر،2019.

9-خولة احمد يحي **الاضطرابات السلوكية والانفعالية**، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان-الأردن، 2000.

10-خالد إبراهيم الفخراني **أسس تشخيص الاضطرابات السلوكية**، جامعة طنطا، 2015.

11-رندة محمد، السيد أحمد، **العلاقة بين المخططات المعرفية لا تكيفية في خدمت الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة لدى الطالبات الجامعيات**، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والإنسانية، المجلد 03، العدد 51،2020.

12-رايس علي ابتسام، **إدمان الألعاب الإلكترونية واضطرابات النوم**، مجلة المؤتمرات العلمية الدولية، المجلد 01، العدد 01، 2020.

13-سارة بن صالح، **صلابة نفسية لدى المراهقين المدمنين على الألعاب الإلكترونية**، رسالة ماستر، علم النفس العيادي قسم علم النفس جامعة محمد خيثر بسكرة،2019.

14-سعاد حامد سعيد، بلقيس حمود كاظم، شذى عادل فرمان، **مواقع التواصل الاجتماعي وتأثيراتها الإيجابية والسلبية واستخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة وأثرهما على السلوك العدواني لدى طلبة الجامعة**، المجلة العربية للتربية النوعية، المجلد الرابع، العدد 13، 2012.

15-سامية ابريعم، **تقنين مقياس السلوك العدواني والعدائي للمراهقين**، مجلة العلوم النفسية والتربوية، المجلد 4، العدد 1، الجزائر 2017.

16-شايب أميرة إبرايعم سامية عاشور منيرة **أثار الإدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق لعبة pubg** ، مجلة سوسيولوجيا، مجلد 04، العدد 02، جامعة أم البواقي، الجزائر 2020.

17-طارق بروك **العنف في الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى الأطفال**، مجلة المؤتمرات العلمية الدولية المجلد 01، العدد 01،2020.

18-عبد الله بن مرعي محمد القرني، **ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين**، المجلة العربية للنشر العلمي، العدد الثاني والثلاثون، 2021.

19-عدنان أحمد الفسفوس، **الدليل الإرشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدارس السلسة الإرشادية، المكتبة الإلكترونية**، أطفال الخليج، الطبعة 01، 2006.

20-عمار بوحوش – محمد محمود الذنيبات، **مناهج البحث العلمي والطرق إعداد البحوث**، ط04، ديوان المطبوعات الجامعية بن عكنون، 2007، الجزائر.

21-محمد الطحاني، **الألعاب الإلكترونية جدلية التأثير وحتمية المواجهة، ورشة العمل العالم الرقمي وثقافة الطفل العربي**، المنظمة العربية للتربية والثقافة، جامعة الدول العربية، القاهرة، مصر، 2019.

22-مساوي عبد الحفيظ، **مظاهر تأثيرات الألعاب الإلكترونية، مظاهر تأثيرات الألعاب الإلكترونية عند الأطفال في زمن كورونا19 covid**، مجلة المؤتمرات العلمية، 2020.

23-محمد سرحان علي المحمودي، **مناهج البحث العلمي**، الطبعة الثالثة، دار الكتب، صنعاء، 2019.

24-منذر عبد الحميد الضامن، **أساسيات البحث العلمي**، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2007.

25-محمود سعيد الخولي، **العنف المدرسي الأسباب وسبل المواجهة**، ط 1، مكتبة الأنجلو المصرية، القهارة، مصر، 2008.

26-مكي محمد، الماحي زوبيدة، **دراسة وصفية إحصائية استكشافية للسلوك العدواني في مرحلتي التعليمين الابتدائي والمتوسط**، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد 21، جامعة محمد بن أحمد، وهران 2، الجزائر، 2015.

27-نورا طلعت إسماعيل رمضان، **العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت، لعبة pubg نموذجا**، المجلة العربية للنشر العلمي، العدد الرابع عشر، جامعة المنصورة، 2019.

28-ناصر الدين زيدي – أسماء لشهب، **تقييم علاقة موقع المدرسة والسلوك العدواني لدى القسم التحضيري**، مجلة العمارة وبيئة الطفل، مجلد 4، عدد 2، الجزائر، 2019.

29-هبة مؤيد محمد، **إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال**، مجلة البحوث التربوية والنفسية، المجلد 17، العدد 64، 2020.

30-يمينة سلمي، **مظاهر السلوك العدواني لدى المراهقين أبناء الطلاق**، مذكرة لنيل شهادة الماستر، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، 2015.

الملاحق

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة آكلي محند أولحاج–البويرة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم النفس وعلوم التربية

تخصص علم النفس المدرسي

استبيان إدمان الألعاب الإلكترونية

في إطار تحضيرنا لمذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علم النفس المدرسي بعنوان "إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني"دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ الطور المتوسط بمتوسطة "درموش رابح" بالأخضرية، يشرفنا أن نضع بين أيديكم فقرات هذا الاستبيان وعليه نرجو منكم التفضل بملء هذا الاستبيان وذلك بوضع علامة (×) مكان الإجابة المناسبة، كما نحيطكم علما أن هذه المعلومات لا تستعمل إلا لغرض علمي بحت.

البيانات الشخصية:

الجنس: ذكر ( ) أنثى ( )

العمر: ( )

المستوى الدراسي: ( )

ملحق رقم (01) :

استبيان عن أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق، لعبة pubg كنموذج:

الرقم	العبارات	نعم	لا	أحيانا
1	أقضي أكثر من نصف يومي وأنا ألعب لعبة pubg			
2	أشتاق للعبة pubg عندما أمنع من لعبها لسبب ما			
3	أشعر بعدم الراحة والاكتئاب والفراغ عندما لا ألعب لعبة pubg			
4	أخصص وقت معين للعب لعبة pubg			
5	ألعب لعبة ال pubg يوميا			
6	ألعب لعبة pubg أكثر من مرة واحدة في اليوم			
7	لا أنام حتى أكمل لعب لعبة ال pubg			
8	أفضل قضاء وقتي في لعب pubg وحدي على الخروج مع الاصدقاء			
9	أخصص وقت للجلوس مع عائلتي وتبادل الأحاديث			
10	أؤجل الواجبات المدرسية حتى أنتهي من لعب لعبةpubg			
11	أثناء الدرس أفكر كثيرا في لعبة pubg			
12	أصبحت قليل الخروج من المنزل			
13	اثناء وجودي في القسم أرغب بشدة في لعب جولة من لعبة ال pubg			
14	أنسى ما يقوله المحيطين بي أثناء لعبي pubg			
15	أجلس في نفس المكان لساعات طويلة دون حراك أثناء لعب لعبة pubg			
16	أشعر بالحماس والاندفاع أثناء لعب لعبة pubg			
17	أثناء لعبي لل pubg لا أحس بوجود الآخرين من حولي			

18	أفضل الصمت والتوقف عن الكلام مع المتواجدين معي في نفس المكان أثناء لعب pubg			
19	أتأخر عن النوم لأكمل لعب ال pubg			
20	أؤجل وجباتي الغذائية حتى إنهاء جولات لعبة ال pubg			
21	أشعر بألم في أصابع يدي من جهاز الذي ألعب به هاتف،حاسوب			
22	يؤلمني ظهري أثناء اللعب أو بعده			
23	أشعر بالصداع أثناء اللعب أو بلده			
24	أشعربتشوش في الرؤية أثناء اللعب أو بعده			
25	أفضل اللعب وحدي في لعبة pubg			
26	أختار اللعب وحدي في لعبة pubg			
27	أفضل لعب لعبة pubg على ممارسة هواياتي المفضلة			
28	تخليت عن النشاطات التي كنت أمارسها منذ بدأت لعب لعبة pubg			
29	أفضل لعب لعبة pubg مع أصدقائي على الخروج معهم للقيام بنشاط ما في الخارج			
30	أغضب كثيرا عندما يقاطعني أحدا أثناء لعبي لعبة pubg			
31	أتكاسل عن تنفيذ ما يطلبه والدي مني أثناء لعبي لعبة pubg			
32	أثناء لعب لعبة pubg وفي حالة الغضب أتلفظ بكلام بذيء			
33	أشعر بالنشوة واللذة أثناء قتلي للاعبين في لعبة pubg			
34	أثناء لعب لعبة pubg أشعر بتدفق الأدرينالين في جسمي			
35	أغضب كثيرا عندما أخسر			
36	يعجبني شعور حمل السلاح وإطلاق النار على اللاعبين في لعبة pubg			
37	اشعر فعلا أنني في ساحة المعركة وحياتي في خطر			

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة آكلي محند أولحاج–البويرة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم النفس وعلوم التربية

تخصص علم النفس المدرسي

مقياس السلوك العدواني

في إطار تحضيرنا لمذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر في تخصص علم النفس المدرسي بعنوان " إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني " ، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة درموش رابح بالأخضرية ، يشرفنا أن نضع بين أيديكم فقرات هذا المقياس ، وعليه نرجو منكم التفضل بملئ هذا الاستبيان وذلك بوضع علامة (×) مكان الإجابة المناسبة ، كما نحيطكم علما أن هذه المعلومات تستعمل إلا لغرض علمي بحت .

البيانات الشخصية:

الجنس: ذكر ( ) أنثى ( )

السن: ( )

المستوى الدراسي: ( )

ملحق رقم 2 : مقياس السلوك العدواني

الرقم	العبارات	تنطبق تماما	تنطبق غالبا	تنطبق بدرجة متوسطة	تنطبق نادرا	لا تنطبق
1	أشعر أحيانا أن الغيرة تقتلني					
2	أشعر أحيانا أنني أعامل معاملة سيئة في حياتي					
3	أشترك في العراك أكثر من الأشخاص الآخرين					
4	أعتقد أنه لا يوجد مبرر مقنع لكي أضرب شخصا آخر					
5	عندما أختلف مع أصدقائي فإنني أخبرهم برأي فيهم بصراحة					
6	يصعب عليا الدخول في نقاش مع الآخرين دون سبب معقول					
7	يمكن أن أسب الأشخاص الآخرين دون سبب معقول					
8	أنفجر بالغضب بسرعة وأرضى بسرعة أيضا					
9	يبدو عليا الانزعاج بوضوح عندما أخفق في شيء ما					
10	أجد لدي رغبة قوية لضرب أي شخص من حين لآخر					
11	أشك في الغرباء اللذين يظهرون لطفا زائدا					

12	غالبا ما أجد نفسي مختلفا مع الأشخاص الآخرين حول أمر ما					
13	أشعر أحيانا وكأنني على وشك الانفجار					
14	يرى أصدقائي أنني شخص مثير للجدل والخلاف					
15	أتعجب لسبب شعوري بالمرارة (الألم) نحو الأشياء التي تغضبني					
16	إذا غضبت فإنني ربما أضرب شخصا آخر					
17	أنا شخص هادئ الطبع					
18	عندما يزعجني الأشخاص الآخرون فإنني أخبرهم في رأي الآخر بصراحة					
19	ألجأ إلى العنف الجسدي لحفظ حقوقي إذا تطلب الأمر ذالك					
20	أعلم أن أصدقائي يتحدثون عني في غيابي بسوء					
21	عندما يشتد غضبي فإنني أحطم الأشياء الموجودة حولي					
22	إذا ضربني شخص ما فلا بد أن أضربه					
23	يعتقد بعض أصدقائي أنني شخص متهور					
24	يزعجني الأشخاص الآخرون حتى يصل الأمر إلى حد الشجار بالأيدي					

25	أشعر أحينا أن الأشخاص الآخرين يضحكون علي في غيابي					
26	أخرج أحيانا عن طبيعتي بدون سبب معقول					
27	سبق لي أن هددت بالضرب الأشخاص الآخرين اللذين أعرفهم					
28	لا أستطيع التحكم في انفعالاتي					