جامعة عمار ثليجي الأغواط

كلية العلوم الانسانية والاجتماعية

قسم علم الاجتماع

تخصص: علم اجتماع الاتصال

الموضوع:

الالعاب الالكترونية واثرها على السلوك العدواني للطفل

مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في تخصص علم اجتماع الاتصال

من اعداد الطالبة :

بن مبارك فتيحة

تحت اشراف الاستاذ:

بساس بلخير

السنة الجامعية 2021/2020

شكـــــر و عرفـان

الحمد لله الذي تواضع لعظمته كل شيء

الحمد لله الذي استسلم لقدرته كل شيء

الحمد لله الذي ذل لعزته كل شيء

الحمد لله الدي خضع لملكه كل شيء

الحمد لله رب العالمين

الحمد لله الذي وفقني لإتمام هذه العمل وما توفيقي إلا بالله

أتقدم بالشكر الجزيل للدكتور المشرف **الدكتور بساس** لقبوله الاشراف على هذه المذكرة وعلى تواضعه

الكبير ورحابة صدره و إصراره على التدقيق في كل كبيرة و صغيرة من المذكرة ،وعلى النصائح

السديدة التي لم يبخل بها عليا

إهداء

أهدي هذا العمل الى:

إلى أمة الإسلام التي تحمل على عاتقها كلمة "اقرأ"

إلى مصدر عزتي و قوتي و فخري وطني الحبيب

إلى قرة عيني وبهجت 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 حفضها الله

إلى أعز من أنتسب إليه سندي ودعمي في الحياة

مثال الوفاء ورمز العطاء أبي حفظه الله

إلى زوجي الذي كان داعما لي في مشواري حفظه الله

إلى إخوتي أحباب قلبي وروحي إلى فرحة العائلة و مصدر سعادتها

إلى كل أولاد أخواتي وإلى صديقتي التي رافقتني طوال مشواري الدراسي

وإلى اللجنة المناقشة وإلى كل من علمني حرفا

فتيحة

فهرس المحتويات

فهرس المحتويات

الإهداء	
الشكر وتقدير	
فهرس المحتويات	
مقدمة	1
الفصل الأول: الايطار المنهجي للدراسة	
اولا: أسباب اختيار الموضوع	3
ثانيا: أهمية الدراسة	3
ثالثا: اهداف الدراسة	3
رابعا: اشكالية الدراسة	4
خامسا: الفرضيات	5
سادسا: تحديد المفاهيم	5
المقاربة النظرية	6
سابعا: دراسات سابقة	7
ثامنا: تعليق على الدراسات السابقة	10
الفصل الثاني: اللعب والالعاب الالكترونية	
تمهيد	12
المبحث الاول: ماهية اللعب	13
المطلب الأول: أهمية اللعب	13
المطلب الثاني: وظائف اللعب	14
المطلب الثالث: تقسيمات الألعاب	17
المبحث الثاني: ماهية الألعاب الإلكترونية	21
المطلب الأول: نشأت وتاريخ الألعاب الإلكترونية	21
المطلب الثاني: مجالات الألعاب الإلكترونية	23

المطلب الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية	26
خلاصة الفصل	31
الفصل الثالث: الطفل والسلوك العدواني	
تمهيد	33
المبحث الأول: الطفولة والعدوان	34
المطلب الأول: أنواع العنف لدى الطفل	34
المطلب الثاني: العدوان في مرحلة الطفولة	35
المطلب الثالث: الطفل والعالم الافتراضي	38
المبحث الثاني: السلوك العدواني لدى الطفل	47
المطلب الأول: تعريف السلوك العدواني	47
المطلب الثاني: أشكال وعوامل السلوك العدواني	50
المطلب الثالث: النظريات المفسرة للسلوك العدواني	62
خلاصة الفصل	67
الفصل الرابع : الاجراءات المنهجية للدراسة	
1. المنهج المتبع	69
2. المنهج المستعمل في الدراسة	69
3. التقنية المستعملة	70
4. حجم اختيار العينة	70
5. حدود الدراسة	71
الفصل الخامس: الجانب الميداني للدراسة	
تمهيد	74
تحليل الفرضيات الى جداول	75
خلاصة الفصل	79
الخاتمة	81

قائمة المراجع	84
الملاحق	

قائمة الجداول

قائمة الجداول

الرقم	العنوان	رقم الصفحة
1	توزيع أفراد العينة حسب فئات الجنس	75
2	توزيع افراد العينة حسب متغير السن	75
3	أوقات ممارسة الألعاب الالكترونية	76
4	سبب ممارسة هذه الألعاب	77
5	عدد الألعاب الالكترونية التي يمتلكها الطفل	77
6	رأي الطفل في مشاهدة العنف في الألعاب الالكترونية	78

مقدمة

مقدمة

انتشرت الألعاب الإلكترونية في الكثير من المجتمعات العربية و الأجنبية حيث لا يكاد بيت منها فهي تجذب الأطفال بالرسوم و الألوان و الخيال فهي انتشرت انتشارا واسعا وكبيرا وتطورت تطورا ملحوظا وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة ودخلت إلى معظم البيوت وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم والمجتمع بصفة عامة حيث استحوذت على عقولهم واهتماماتهم فكلما تقدمت لتقنيات المستخدمة في صناعتها كلما زاد تعلق الأطفال بها وهناك الكثير من الألعاب التي تنمي الفكر و الإدراك عند شريحة من المجتمع دون عنف كما أنه توجد ألعابا عنيفة يقبل عليها الأطفال و أشارت العديد من الدراسات التي تناولت هده الظاهرة وآثارها السلبية في ازدياد الحدة والعنف في سلوك الأطفال جراء قضاء وقت طويل امام تلك الألعاب وفي الأغلب تنجم زيادة الميل باستمرار لمشاهدة العنف فيها واعتياد العقل عليها وبالتالي يكون عقله أكثر قبولا للعنف مما يزيد من سلوكه العدواني إلا أن انعكاسات العنف يتعدى حدود الشخصية للطفل في إطار التفاعل مع المحيط الأسري والاجتماعي والمدرسي وعليه قسمت الدراسة إلى جانب نظري وميداني

فالفصل الأول يحتوي على الإشكالية و الفرضيات وتحديد المفاهيم الأساسية للدراسة مع أسباب إختيار الموضوع والهدف من الدراسة

أما **الفصل الثاني** فقد تطرقنا فيه إلى ماهية اللعب بشكل عام بإضافة إلى ماهية الألعاب الإلكترونية

أما **الفصل الثالث** فقد خصص للطفولة وتنامي السلوك العدواني لديه ثم اكملنا دراستنا **بالخاتمة** التي تناولت اهم النتائج

الفصل المنهجي

اولا: أسباب اختيار الموضوع

❖ **الأسباب الذاتية**

- تتمثل في معرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية ومعرفة آثارها على سلوكيات الأطفال حيث انها الوسيلة الترفيهية الأكثر انتشارا بين الأطفال والمراهقين
- معرفة التوجيهات التي تروجها هده الألعاب و المبادئ التي تحاول غرسها في الوسط الاجتماعي والتي جعلت فئة الأطفال يقضون ساعات طويلة أمام هده الأجهزة الإلكترونية والحواسيب الشخصية وحتى الحواسيب المحمولة بالإضافة إلى معرفة مدى ارتباطها بالسلوك العدواني للطفل.

❖ **الأسباب الموضوعية**

البحث عن أسباب انتشار هده الألعاب الإلكترونية و معرفة تهاطل الكم الكبير من الأطفال والمراهقين عليها و اقتناء الحواسيب الشخصية و الاتجاه إلى القاعات الإلكترونية لتلبية غرضهم ألا وهو اللعب

معرفة سبب تأثير هده الألعاب على السلوك العدواني بصفة كبيرة على غرار الألعاب الأخرى

ثانيا: أهمية الدراسة

تطرقنا في بحثنا هدا إلى موضوع الألعاب الإلكترونية والتي تعتبر رياضة فكرية تساعد على نمو الذكاء إلا أن توجهنا لهدا الموضوع من الجانب السلبي الدي خلفته في مخيلات الطفل أي خطورة التوجيه الكبير لهده الأنواع من البرامج الترفيهية ومدى تأثيرها على الطفل

ثالثا: اهداف الدراسة

من الأهداف التي نطمح إليها من خلال دراستنا لهدا الموضوع تتمثل في

- الاطلاع على فضاء الألعاب الإلكترونية العنيفة بين الأطفال
- معرفة الانطباعات التي تخلفها في ذهن الطفل

رابعا: اشكالية الدراسة

اللعب هو نشاط موجه وغير موجه يقوم على استغلال الطاقة الحركية و الذهنية في آن واحد ويقوم به الإنسان عادة لتحقيق المتعة والتسلية والتعلق بطرق غير مباشرة فالعب غريزة إنسانية تنشأ مع الإنسان منذ لحظات ولادته فمن خلاله يكسب أنماطا سلوكية تنعكس على المواقف التي تواجهه كما يساهم في تنمية السلوك والشخصية بأبعادها العقلية والجسمية فإن اللعب هو قيمة علمية سلوكية لدى الطفل تكمن أهميته فيما له من فائدة على تكوين الشخصية والتنشئة الاجتماعية ففي سياق اللعب يكون لدى الطفل الفرصة للعب الأدوار حيث يتعلمون أنواع السلوك الاجتماعي التي تلائم تركيبته وتشكيلته إلى أن ظهرت الألعاب الإلكترونية باعتبارها نموذج جديد من الألعاب التي ظهرت في القرن العشرين وهذا ما جعل تعلق الطفل بالألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو العنيفة تجعله يعتبر أنها تنمي فكره وتحل مشكلاته حيث تشعره بدخول عالم الكبار والأبطال كما تتوافق مضامينها مع الخصائص النفسية و الانفعالية للطفل منها التمر، التحرر من السلطة، الزعامة، المأخوذة من الألعاب العنف الافتراضي الذي يتعدى حدود الشخصية للطفل إلى المحيط الأسري والاجتماعي والمدرسي وهذا من بين الأسباب التي أدت إلى تنامي ظاهرة العنف وتأتي هده الدراسة كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو العنيفة على الأطفال في المدارس و معرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذه السرعة الفائق ومن هنا فالإشكالية المطروحة في بحثنا تتمحور حول الأثر الذي تحدثه الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو في سلوكات الأطفال المتمدرسين في الطور الابتدائي ومن هنا قمنا بطرح التساؤل العام .

ماهو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة على تفاقم السلوك العدواني لدى الأطفال المتمدرسين بمرحلة الابتدائية ؟

وتتفرع منه التساؤلات التالية.

1. هل هناك علاقة بين استهلاك الطفل للألعاب الإلكترونية وتنامي السلوك العدواني لديه؟

2. هل الألعاب الإلكترونية العنيفة سبب في انتشار العنف المدرسي؟

خامسا: الفرضيات

1 هناك علاقة بين استهلاك الطفل للألعاب الإلكترونية وتنامي السلوك العدواني لديه.

2 الألعاب الإلكترونية العنيفة سبب في انتشار العنف المدرسي.

سادسا: تحديد المفاهيم

للمفاهيم أهمية في بناء المعرفة وقد عبرنا عنها بالمتغيرات التي تستدعي تحديدها بدقة فمن هنا قد تطرقنا إلى المفاهيم الآتية

❖ **مفهوم اللعب**

هو أنفاس الحياة بالنسبة للطفل في حياته وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات فالعب للطفل هو كالتربية و الاستكشاف و التعبير الذاتي فهو نشاط موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية وهو نشاط حر غير مفروض أي يقوم به الفرد من تلقاء نفسه حرا مختارا بحيث يمكنه التوقف عنه بإرادته

❖ **مفهوم الألعاب الإلكترونية**

تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها الإلكترونيات المتنوعة التي تكون العابا متفاعلة سواء عن طريق استخدام الأجهزة الخاصة أو باستخدام الحواسيب أو الأجهزة الخلوية المتطورة

- **مفهوم ألعاب الفيديو**

تعرف ألعاب الفيديو كونها مجموعة من النشاطات للعب ذات طابع إعلامي تتضمن بعدا تفاعليا وألعاب الفيديو مرتبطة بنظام أعلام آلي وهنا الحاسوب الأكثر استعمالا حيث تعرف

بألعاب الكومبيوتر و تعرف على أنها نوع من ألعاب الفيديو بالإضافة إلى أن ممارستها تكون عن طريق الشبكات أو ما يعرف بألعاب الشبكات

- **مفهوم العنف**

هو تعبير عن القوة الجسدية التي تصدر ضد النفس أو ضد أي شخص آخر بصورة معتمدة أو إرغام الفرد ضد النفس او ضد أي شخص آخر بصورة معتمدة أو إرغام الفرد على إتيان هدا الفعل نتيجة[1] شعوره بالألم بسبب ما تعرض له من أدى وتشير استخدامات مختلفة لهذا المصطلح بأنها تدمير الأشياء و الجمادات مثل (تدمير الممتلكات الغير)

تعريف السلوك العدواني

هو دلك السلوك الدي يعتدي به الطفل على الآخرين بهدف إيذائهم سواء سب، شتم، تنابز بالألقاب وجسديا، ضرب، مشاجرة، تخريب ونفسيا تهديد، إثارة الأعصاب فنعني بهذا السلوك هو سلوك فعلي يتضمن رغبة في إيقاع الأدى بالآخرين أو الذات

❖ **المقاربة النظرية**

- **نظرية الرصاصة**

تنطلق هذه النظرية بمجموعة من المسلمات

❖ تفترض ان المرسل يتحكم بشكل كلي في العملية الاتصالية لأنه هو الذي يضع الرسالة ويقوم بتصميمها وبنائها

❖ يختار الوسيلة أو القناة الأكثر تأثيرا

❖ تفترض هذه النظرية أن المتلقي سيستجيب دائما وبشكل قوى للرسالة التي يتلقاها بما يحقق الهدف

القائم بالاتصال وبناء على موضوعنا الذي ينطوي على الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظهور السلوك العدواني لدى الطفل فإنه يتأثر تأثيرا مناسب من خلال استهلاكه لهذه

أحمد حسين الغاني، **الوسائل التعليمية و المنهج الدراسي** ، كلية التربية،القاهرة2002

الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة والتي تتضمن مجموعة من رموز العنف الافتراضي مما يكسب الطفل السمات السلوكيات التي تحتويها اللعبة بشكل مباشر وسريع.

❖ **نظرية التقليد**

اكتساب السلوك المنحرف ناتج عن التقليد والمحاكاة والتقليد، أي تعلم نمط سلوكي منحرف أو سلوك إجرامي من خلال عملية التقليد ولحدوث هذه الظاهرة لابد من وجود مثال او قدوة لأي نمط من أنماط السلوك الاجتماعي الذي يسعى الفرد لتقليده يتم التقليد من الأعلى إلى الأسفل (الصغير يقلد الكبير، المتخلف يسعى إلى تقليد المتحضر) وفي دراستنا هذه نلاحظ أن الطفل يتجه إلى التقليد ومحاكاة رموز العنف الافتراضي المتضمنة في الألعاب الإلكترونية العنيفة باعتبارها ترسم عالما فتراضيا بمظاهر القوة و السيطرة والتفوق.

سابعا: دراسات سابقة

- **دراسة اجنبية**

دراسة أمريكية حديثة قدمها باحثون وأخصائيون وأطباء عن الأطفال الممارسين لألعاب الكومبيوتر التي تعتمد على العنف التي يمكن ان تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم أشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية او السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل ان يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها لذا الكثير من الأخصائيين الاجتماعين وأطباء نفسانيين يلقون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنها السبب الرئيسي في زيادة العنف في المجتمع

- **خلاصة الدراسة**

من خلال هذه الدراسة نستنتج أنه قد وصل الأمر إلى تفشي ظاهرة العنف في الوسط الاجتماعي وخاصة بين ممارسي الألعاب الإلكترونية ألا وهم الأطفال التي تؤثر فيهم هذه الألعاب بشكل كبير مما يؤدي بيهم إلى التقليد الأعمى لها وهذا ما ينتج عنه العنف وتفشي السلوك العدواني للطفل وكل هذا السلوك ناتج من غياب الرقابة الأسرية والمشاهدة الدائمة لهاته الألعاب

- **الدراسات العربية**

دراسة ماجيستير حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، من إعداد دلال عبد العزيز الحشاش تتمحور هذه الدراسة حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى الطلبة وركزت الدراسة على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية وقد اعتمدت هذه الدراسة على المدارس وعلى اختيار فرضيتها التي تتمحور حول تأثير ألعاب الفيديو والكومبيوتر على سلوك الطلاب بالكويت واعتمدت فيها الاستمارة وتضمنت أسئلتها على الدوافع التي أدت إلى هذا السلوك داخل المدرسة وأثرها على التحصيل الدراسي للطالب وكل هذا ناتج من ضعف الشخصية والفوارق الاجتماعية بين الطلبة

خلاصة الدراسة

إن هذه الدراسة العربية المتمثلة في دولة الكويت التي قامت بها الدكتورة دلال عبد العزيز الحشاش حول الألعاب الإلكترونية العنيفة جاءت فيها بالأسباب والدوافع التي أدت إلى هذه الظاهرة ورأت ان كل هذه المظاهر ناتجة عن أسباب نفسية واجتماعية تجعل الطالب يتجه للعنف لتفريغ المكبوتات لتنفيس عن روحه وحاولت من خلال دراستها ترك التوصيات عامة بعد ملاحظتها لسلوكات غريبة وبعيدة عن القيم الاجتماعية المسمات بالعنف والعدوان من جراء الممارسة لهذه الألعاب وما تركته من آثار سلبية على السلوك لدى الطفل والمراهق

دراسة العباس السبتي

دراسة الباحث التربوي والاجتماعي جاءت دراسته تحت عنوان الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول أجريت بدولة الكويت تعد هذه الدراسة الأولى من نوعها تجرى بالكويت كدراسة ميدانية بعد أن أجريت دراسة مكتبية تحت عنوان عزوف طلبة المدارس عن الدراسة فقد تم التركيز من خلال هذه الدراسة الميدانية على المسح الميداني لاستطلاع آراء طلبة المدارس على مستوى كافة المدارس بالمناطق التعليمية من الصف

الخامس إلى الصف الثاني عشر ثانوي بقسيمة الأدبي والعلمي فبعد استخراج النتائج تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغيرات الدراسة المستقلة وهي المنطقة التعليمية و الصف الدراسي و العمر والجنس ومعظم أفراد العينة اختارو الألعاب العنيفة (كالملاكمة، المصارعة، المطاردة) فقد فضلو اللعب الإلكتروني على القراءة و الكتابة

- **خلاصة الدراسة**

من خلال ما تناوله الباحث الاجتماعي عباس السبتي ميدانيا تبين أن تدني المستوى الدراسي وراءه سبب واضح وهو الألعاب الإلكترونية التي تدفعه للتخلي عن كل واجباته سواء الأسرية أو المدرسية كما انها تزرع فيه سلوك العزلة والعدوانية لكونه يكون منطويا أثناء لعبه مع نفسه مما يؤثر عليه نفسيا

دراسة ماجيستير

دراسة ماجيستير حول معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل من إعداد كهينة علواش جامعة الجزائر حيث تمحورت دراستها على معرفة مدى تأثير هذين الوسيلتين على جمهور الصغار وما تقدمه من عنف عليه سلوكيا

خلاصة الدراسة

لقد جاء في هذه الدراسة هو معالجة العنف و العدوان من خلال التلفزيون وتقديم أهم البرامج الموجهة للطفل و التي تستطيع أن تنمي فيه الأخلاق الحسنة بمعنى آخر تطمح إلى تقديم برامج هادفة للحد من العنف الاجتماعي

ثامنا: تعليق على الدراسات السابقة

من خلال كل هاته الدراسات السابقة التي قدمها باحثون وأخصائيون نرى أهمية هذا الموضوع وما ينتجه من نماذج حية في مجتمعاتنا سواء عربية كانت أو أجنبية من ناحية العنف والألعاب الإلكترونية التي أثرت على سلوكيات الطفل والمراهق وعلى مستواه الدراسي من خلال هذا التطور التكنولوجي واستخداماته السلبية كما أن معظم الباحثون يحملون المسؤولية للعائلة أي غياب الرقابة الأسرية.

الفصل الثاني
اللعب والألعاب الإلكترونية

تمهيد

تعتبر الألعاب من الأنشطة الاجتماعية ذات طابع ترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، هذا اللعب الذي قد يكون منظما كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو العفوية الغير مقيدة بقوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري وحمل الأشياء ومداعبة اللعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المتخصصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الإجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف و المشي إلى ممارسة نشاطات اللعب الرياضية والفكرية .

فكل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وعقل سليم.

فاللعب هو من بين العوامل التي تساعد على تنمية شخصية الطفل كما أنها تجعله يكون حرا طليقا أثناء اللعب ومن هذا المنطلق سوف أتطرق في هذا الفصل إلى تعريفات اللعب والألعاب المؤثرة والتي يستهلكها هذا الجيل ألا وهو الجيل الافتراضي.

المبحث الاول: ماهية اللعب

المطلب الأول: أهمية اللعب

تتمحور أهمية اللعب في أنه حاجة من حاجات الطفل الأساسية وهو عنصر هام من سلوكاته اليومية وضرورة من ضروريات حياته، بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصل معها، كما ينمو جسميا وعقليا ولغويا وانفعاليا واجتماعيا، ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي، فالعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال، كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية والاجتماعية فالعب ضروري لكل إنسان في مرحلة من مراحل عمره إنه البهجة والإبداع والانطلاق في الحياة.

كما أن للعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الطفل لذلك يجب إتاحة كل الفرص المواتية لكي يمارس الطفل ألعابه وفقا لمستواه وميله الخاص، وينبغي أن لا ننسى أيضا أن اللعب يساعد الطفل خلال عملية تحول الشخصية فهو عامل مؤثر للغاية في نمو الطفل ونضوجه وكذلك في تكامله الجسمي العضلي وهو تنفيس عن الطاقة الفائضة في جسمه مما يزيح عنه المكبوتات والاضطرابات، الانفعال والمشاغبة .

والملاحظة الهامة الجديرة بالذكر على هذا الصعيد أن دور اللعب هو وسيلة للتنفيس والتغلب على الطاقات المكبوتة.[1]

بحيث يتعرض الطفل بسبب القيود المفروضة عليه من قبل الأسرة او المدرسة لمختلف أنواع التوترات والانفعالات فيلجأ من خلال اللعب إلى كسر وخرق هذه القوانين بإثبات وجوده في المجتمع كما أن اللعب يمنح الطفل الفرصة لتلبية احتياجاته وميوله بأساليب أخرى .

[1] بشير نمرود ،**العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي عند المراهقين** ،دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ، الجزائر ،ص75

فيلجأ علماء النفس إلى اللعب كأسلوب لمعالجة الاضطرابات النفسية و الاختلافات السلوكية لدى الطفل[1] كما ان للعب قيمة اجتماعية تتضمن تعلم الطفل من خلال الألعاب الجماعية وأسلوب الارتباط بأفراد المجتمع واللعب مع زملائه يترك فيه طابع التكافل مما يؤدي باستبدال مشاعر العداء بينهم بالحب والمودة وبهذا يتعلم الطفل النمط الصحيح لسلوكه الاجتماعي كما يتعلم الطفل من خلال اللعب نمط التمييز بين الحسن وسيء واكتساب سلوكات الأخلاقية وتطبيقها، فإنه من خلال هذه السلوكيات يتفهم ضرورة تطبعه بالصلاح، الصدق والعدل وضبط النفس والالتزام بالمبادئ الأخلاقية.

فما يكننا قوله عن اللعب هو وسيلة تربوية ينبغي اعتمادها في تشكيل جوانب شخصية الفرد لكونها وسيلة تساعد الطفل على اكتشاف المحيط واكتساب الخبرات وهي سند تربوي للتعامل مع الغير، كما أنها تساعد على تدريب الحواس وتنمية الملاحظة واكتساب الخبرات

- تمكين الطفل من اكتشاف المحيط
- تنمية معظم إمكانيات الطفل الجسمية والعقلية
- تلبية حاجيات الطفل وميوله إلى اللعب و الحركة
- مساعدته على التأقلم الاجتماعي
- تسهيل اكتساب المعارف عن طريق الممارسة[2]

المطلب الثاني: وظائف اللعب

أظهرت نتائج البحوث والدراسات أهمية اللعب من وظائف وفوائد، كانت نتيجة المشاهدات والملاحظات الميدانية ويقول (لي عن اللعب)

أن اللعب يكون الطفل والقصد من هذا القول أن الطفل يعبر عن أفكاره ويرضي احتياجاته عن طريق اللعب الذي يعتبر وسيلة للتطوير الشامل للطفل عبر التنويع فيه ويمكن القول أن للعب وظائف هامة تأثر فيه من عدة جوانب وتتمثل هذه الوظائف فيما يلي:

[1] حنان عبد الحميد العناني ، **اللعب عند الطفل** ،ط1 ،دار الفكر للطباعة ،عمان الأردن ،ص15

[2] فتيحة كركوش ، **سوسيولوجية الطفل ما قبل المدرسة** ،**نمو** ،**مشكلات** ،بن عكنون ،الجزائر ،ص24

الوظيفة الاجتماعية

يساهم اللعب في تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا و انفعاليا لأنه من خلال اللعب مع الآخرين يكتسب الأخذ والعطاء واحترام حقوق الآخرين بالإضافة أن اللعب يؤدي دورا هاما في تكوين النظام الأخلاقي والجانب الاجتماعي للألعاب هو الأكثر إفادة للطفل إذ لا يمكنه اللعب منفردا لهذا يكون الطفل مدعوا للاندماج في مجموعة الأطفال فالعب ليس مجرد نشاط فردي إنه نشاط اجتماعي وبلا شك أن اللعب الحر يساهم في حل مشكلات الأطفال ويعمل على إيقاف إزعاجهم و عدوانهم لأن عدوان الأطفال في الملاعب يوقف عدوانهم في الحياة الحقيقية .

ويمكن تلخيص فوائد اللعب للنمو الاجتماعي في الآتي .

- معرفة عادات وقوانين المجتمع
- تعليم القيم الاجتماعية كالتعاون والحب والعطاء
- فهم الذات وتقبلها وتنميتها ومعرفة وتقبل الآخرين
- تحقيق المكانة الاجتماعية وممارسة مواقف الحياة المختلفة
- تعلم مهارات التواصل الاجتماعي وتقبل الخسارة بروح رياضية[1]

الوظيفية العقلية والفكرية

إن اللعب عملية نشطة حيوية ينظم فيها الطفل البيئة وفق إستعابه لمتغيرات ووفق ما تسمح به بنيته المعرفية بهدف تحقيق التوازن أي السيطرة المعرفية للأشياء عن طريق المعالجة الحسية وتقليب الأشياء وتعديل الصورة المتكونة لديه، حيث يساهم اللعب في النمو العقلي عن طريق.

- توفير فرص الابتكار والتشكيل
- تنمية الإدراك الحسي

[1] هايدة موثقي ، **علم النفس** ،ط1 ، دار الهادي، بيروت 2004،ص43

- تنمية القدرة على التذكر و الربط وتقوية الملاحظة
- زيادة معلومات الطفل عن الناس و الأشياء
- تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي
- التدريب على التركيز و الانتباه
- تنمية القدرة على التفكير[1] فالطفل يكتشف ويستوعب من خلال العب الكثير من المعلومات والحقائق التي تتصل بالأشياء والأشخاص الذين يحيطون به ويتفاعل معهم عن طريق اللعب .

الوظيفية البدنية

يقوم اللعب دورا مهما في النمو الجسمي نستطيع أن نسميه التحدي والاختيار ولهذا الغرض يصمم نوع من اللعب لاختبار قدرات الطفل الجسمية فيغطي حدود الطفل الجسمية وإذا كان اللعب يفتقر إلى التحديات اللازمة والكامنة، فسيبحث الطفل عن هذا في مكان آخر، فالمكان الذي يقضي فيه الطفل معظم وقته لابد من أن يكون وسطا أو بيئة مثيرة ومن الضروري إمداده بهذه الأماكن وبأدوات تسمح للأطفال بالقفز إلى أعلى قدر ممكن والأرجح، والتزحلق والجري بأسرع ما يمكن، ويمكن القول أن الأطفال يتدفقون صحة وسعادة عندما يمارسون ألعابهم البدنية وهم من خلالها يطورون جهازهم الحركي فتنمو قدرتهم على العمل والتفاعل مع بيئته.

الوظيفية النفسة و الشخصية

للطفل شخصيته الانفعالية التي تخضع لتغيرات وتطورات عديدة عن طريق النمو والتكيف من خلال علاقة الطفل بنفسه وعلاقته مع البيئة المحيطة به والوسط الاجتماعي الذي يحيا فيه، وقد يتعرض الطفل بنفسه وعلاقاته مع البيئة المحيطة به إلى أنواع الكبت أو الإحباط أو الفشل أو غيرها من الانفعالات السلبية التي لا يمكن التخلص منها بالطرق الطبيعية

[1] بشير نمرود ، **المرجع السابق** ،ص77

الغير المألوفة أو المخالفة للتقاليد والقيم الأخلاقية فإذا ما عاقبه معلمه أو اعتدى عليه من هو أكبر منه فلا يستطيع الرد على العقاب و العدوان بنفس طريقة الذي اعتدى عليه فيلجأ للعب حيث يجد فرصة لتفريغ شحنات سخطه وغضبه فيسقطها على لعبته وعلى كرته أ، دميته ويتخلص بذلك من التوتر النفسي الذي انتابه كما يمكننا أن نلاحظ أن الأطفال عندما يلعبون معا يحدث بينهم مشاكل تصل إلى المشاجرة والغضب والمجادلة وعندما يتوصل الطفل إلى قيادته ومناقشه ومشاركته مع الجماعة نجده يشعر بالراحة والرضا التام ويتم التوازن ويخفف من الضغوط نتيجة الانفعال والغضب والمجادلة وعندما يتوصل الطفل يطلق الانفعالات عندما يلعب ويعبر بها عن عدم موافقته أو غضبه وهذا يعتبر مجالا للتنفيس عن مشاعره خلال اللعب فإن تنظيم هذا النشاط وما يتطلبه الطفل من معارف وعلاقات واتجاهات حيث تتكون لديه ميول و قدرات جديدة تدعم معارفه السابقة ومن خلال التفاعل الاجتماعي مع الآخرين يدرك الطفل ذاته ويتكون وعيه ويفهم نفسه والآخرين[1].

المطلب الثالث: تقسيمات الألعاب[2]

إن دراك الأهمية الشاملة للعب باعتباره وسيلة القوة الجسمية، الفكرية والاجتماعية والشخصية في الطفل دفع علماء النفس وخبراء شؤون التعليم والتربية إلى أخذ عدة تصفيات للألعاب إلى الآونة التالية.

- **الألعاب التمثيلة**

وهى توجد على شكل ألعاب مارة وعابرة وهي عملية تقليد عضوي أي سلوكيات اللعب التي هي موجهة للطفل ثم تنتقل إلى ألعاب تقليدية ونجدها خاصة خاصة في سن الثالثة حيث أن الطفل يقلد كل ما يراه في حياته اليومية من حركات وسلوكيات الأسرة وكل الأعضاء المقربين منه وهو تقليد واقعي أي مأخذ من الواقع المعاش إلا أن هذا التقليد ليس دقيق لأن

[1] حنان عبد الحميد ، **المرجع السابق** ،ص25_24

[2] محمد محمود الحيلة ، **الألعاب التربيوية و تقنيات إنتاجه سيكولوجيا** ، دار الميسرة للنشر ،ط1، ،ص90

الطفل لا يدرك الأبعاد الاجتماعية الحقيقية إلا في سن المراهقة الذي يتميز بالجدية وفهم الأشياء خلال اللعب التقليدي الأول.

- **الألعاب الهادفة**

وهي الألعاب التي يقوم بها الطفل وهي عبارة عن نشاطات ذات أهداف نافعة التي تتمثل في ألعاب المكعبات والتي تخضع إلى قاعدة فهناك ألعاب يدوية كما نجد في هذا الصنف الألعاب الوظيفية التي تمكن الطفل من فهم تقربي للعمل الذي يمارسه .

- **الألعاب المجردة**

ونجدها في الأعمال المحكمة المنظمة ونراها في مرحلة الطفولة المبكرة أي يدرك الطفل قوانين وقواعد اللعب وخاصة إذا كانت معقدة وتتطلب لعب فردي غير أن ألعاب الانتصارات المرئية تنقص حدة هذه العراقيل فيصبح في مقدرة الطفل التحكم في قاعدة اللعبة ويظهر هذا الصنف في الألعاب الجماعية المنتظمة وهي ألعاب المنافسات التي تتطلب الجماعة المتعاونة والمنظمة حيث يتعين على كل فرد القيام بالدور المسطر له .

أما بالنسبة للألعاب الغير منظمة فهيا عبارة عن ألعاب حرة يطلق لخيالات الطفل وتنقسم إلى ما يلي[1]:

- **الألعاب الحسية الحركية**[2]

في هذه الألعاب يستطيع الطفل التميز بين الأثر الحسي والحركي وهذا لعدم نمو مفهوم التصور عنده فنميز مستوين من الألعاب الأول وهي الألعاب الوظيفية الحقيقية هي ألعاب عضوية يراد بها البحث عن الشيء إلى بحث الطفل عن المتعة وكل ما يرضى رغباته.

والثاني الألعاب الاستكشافية وهي الألعاب الهادفة التي تشعر الطفل وكأنه يحقق شيء ما.

[1] حنان عبد الحميد العناني،**نفس المرجع** ،ص27

[2] محمد محمود الحيلة، **الألعاب التربيوية و تقنيات انتاجها** ،ص89

وهي الألعاب القائمة على تخريب وتهديم ثم شيئا فشيئا يتطور إلى ميزة المتعة وإذا كانت جماعة تؤدي فهي قد تؤدي إلى فوضى

الألعاب العنيفة

وهي التي يهدف الطفل من خلا لها إلى تأكيد ذاته غير أن هذا اللعب إذا ما زاد عن حده انقلب إلى ضده أي معارك بين الأطفال، كما أن هناك من يقسم الألعاب على أساس القواسم المشتركة بين تصنيفات الألعاب لمختلف الدراسات والأبحاث وذلك حسب الأهمية والفائدة التالية منها

- **الألعاب الجسمية**

قد تكون هذه الألعاب الجسمية انفرادية أو جماعية فهي تفيد وتعمل على تصريف فائض الطاقة، فطاقة الزائدة المدخرة في جسم الطفل تستهلك خلال هذه الألعاب كما أن الألعاب الجسمية هي أسلوب لتخلص الطفل من الهمود والتعب والكسل وكما ذكرنا سابقا يحتاج الطفل إلى مكان واسع ومخصص للعب فضيق المكان يسبب الانحرافات السلوكية لدى الطفل

- **الألعاب التقليدية**

وهى نوع آخر من الألعاب التي تطرق لها **(جان شاتو)** في تصنيفيه للألعاب وأنواعها الألعاب الترميزية وهي نوع آخر من الألعاب التي تطرق لها الباحث (بياجيه) في تصنيفاته للعب

- **الألعاب التخيلية**

بما أن الطفل له إمكانية ضئيلة في تحقيق جميع القضايا الواقعية فإنه يجد نفسه مرغما لتحقيقها في عالم الخيال الذي يتسم بالتأكيد بنطاقه الواسع لدى الطفل، فعدد الألعاب التخيلية التي يجربها الطفل تتناسب طرديا مع مدى قدرته التخيلية[1]

[1] خير الدين عويس ، **المرجع السابق** ،ص20

- **الألعاب التعليمية**

هي الألعاب التي تلعب أدوارا تعليمية في تنشئة الطفل فالعب هو أفضل أساليب التعلم أكثرها فائدة وشمولية، فيتم تصميم ألعاب تعليمية بما يناسب مراحل حياة الطفل المختلفة

- **الألعاب التمثيلية**

وهى ذلك النوع من أنواع اللعب الذي يتقمص فيه الطفل شخصيات الكبار أو شخصيات أخرى كما يتضح في أنماط سلوكهم وأساليبهم المميزة في الحياة التي يدركها الطفل أي أن هذا النموذج ينشأ استجابة لانطباعات انفعالية قوية يتأثر فيها بنماذج من الحياة والوسط المحيط به وتنطوي هذه الألعاب على الكثير من الخيال وهنا يكمن المغزى الإبداعي لهذه الألعاب والتي تطلق عليها أحيانا الألعاب الإبداعية[1]

[1] بوترية مصطفى ، **فعالية اللعب في تعليم التقنيات الأساسية لدى تلاميذ الطور الثالث** ، ولاية الجزائر ،مذكرة ماجيستير ،ص96_97

المبحث الثاني: ماهية الألعاب الإلكترونية

المطلب الأول: نشأت وتاريخ الألعاب الإلكترونية

مرت الألعاب الإلكترونية يرى (الان لو دبار دار) بأن عالم الألعاب الإلكترونية مرت بستة مراحل فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها فتتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة ومن هنا سنتطرق إلى هذه الستة مراحل.

- **المرحلة الأولى**

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكومبيوتر والتي طورها الفزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا وتعد ألعاب (يونغ وحرب الفضاء) التي اخترعها الفيزيائي ومهندس الكرونيك ثمار هذه الفترة ففي بداية الستينات كانت شروط التقنية والاقتصادية ضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية وتميزت هذه المرحلة ب.

❖ صناعة ألعاب قوية

❖ دخول التلفزيون للكثير من البيوت

❖ تطور استعمالات الإعلام الآلي حيث لم تعد تقتصر على التسيير أو الحسابات العلمية

- **المرحلة الثانية**

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعدة الألعاب وهي من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقاعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب

- **المرحلة الثالثة**

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة الكومبيوتر فهذه الأجهزة تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في المستوى الآخر[1].

[1] بوترية مصطفى، **المرجع السابق**، ص98

- **المرحلة الرابعة**

تتوافق هذه المرحلة مع انتصار الياباني المحض الذي تجسده (نينتاندو) عبر "سوبرنيس" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا" وتعد هذه الرحلة أيضا مرحلة تطور الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي وظهور ألعاب المغامرة، الألغاز وكذا ألعاب الأدوار

- **المرحلة الخامسة**

وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعد الوسائط التي لم تطور لهذا الهدف معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع المعالجات المخصوصة واستعمال القرص الضوئي المضغوط والألعاب على الشبكات المحلية كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني" بلعبته "بلايستيشن"

- **المرحلة السادسة**

بدأت المرحلة السادسة بدخول "ميكروسوفت" و الصراع الشرس بين عارضات التحكم بي أس، غايم كوب ، واكس بوكس

- **المرحلة السابعة**

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتاندو" كما أعلنت "سوني" عن إطلاق جهاز بلايستيشن المتنقل والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سيبتمر 2004 وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن أثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج[1].

[1] نبيل عبد الهادي،سيكولوجية اللعب،داروائل للنشرط1،الأردن 2004، ص101.

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الإلكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة فمنا الممكن الآن أن نلعب مع أي شخص مجازيا وفي أي ما كان أردنا عبر هذه المواقع[1].

المطلب الثاني: مجالات الألعاب الإلكترونية

- **مجالات اللعب الإلكترونية**

توجد خمس مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية ،خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب ،فالألعاب الإلكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة ،جهاز الكومبيوتر، شبكة الإنترنت، وخاصة على عارضات التحكم الخاصة

بهذه الألعاب، بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية وقاعات اللعب العامة ومنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية الى ما يلي .

❖ **الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة**

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين وقد أظهرت دراسة قامت بها جي .أف .كا عن وجود تشكيلة واسعة عدة آلاف من العناوين وهي في تزايد مستمر، كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل .

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة .

[1] بوترية مصطفى ، **المرجع السابق** ، ص93

ومنها نستنتج أن إطلاق اللعب على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس خصائص التقنية (العرض و أزرار التحكم .....الخ)[1]

- **الألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت**

إن محاولات الناشرين الاقتحام الإنترنت ليست كبيرة جدا و السبب لا يتمثل في أن الإنترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى إلى التثمير، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين ،لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط ،بداية على أجهزة الكومبيوتر ثم على عرضات التحكم الموصولة بالإنترنت
- تطوير ونشر وتوزيع وتسير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة

❖ **الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم**

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج مثل المعالجات التي توجد بالحسابات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع ، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة[2]

❖ أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية

[1] ،**الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ،دراسة في القيم و التغيرات** ،أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر ،2008_2009ص113

[2] أحمد فلاق ، **المرجع السابق** ، ص114

هذا النوع من الأجهزة المتعددة وكثيرة الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع قطع النقود، شاشة لإخراج الصورة ،جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من ازرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها بالإضافة إلى الأدوات الأخرى مثل: (المسدس، الرشاش، كرسي الدراجات النارية أو السيارة) ويمكن أن نميز بين نوعين أساسين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات .

- **أجهزة أحادية اللعب**

والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص للمشاركة في اللعب

- **أجهزة متعددة اللعب**

والتي ظهرت في بداية الثمانيات بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام jamma الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان و الزمان وطريقة اللعب في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكومبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة.[1]

[1] أحمد فلاق ،**المرجع السابق** ، ص115

المطلب الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية

- **أنواع الألعاب الإلكترونية**

على غرار كل عمليات التصنيف يحمل تصنيف الألعاب الإلكترونية نوعا من التناقض، فتعدد الحوامل وتضاعف المنتجات الهجينة التي تتموقع في حدود الأنواع ،تدفع المنظرين إلى الزيادة في الأنواع الجزئية المنضوية تحت أنواع أعم، مما يؤدي إلأى نوع من الخلط والالتباس ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وتوحيد هدفها، هذه الأنواع هي ألعاب الحركة، الألعاب الاستراتيجية، ألعاب المحاكاة

- **ألعاب الحركة**

يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات الألعاب الإلكترونية التي كان أول ظهور لهافي قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة "بونغ" التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب، لتتولى بعدها عناوين عرفت كلها نجاح باهرا، مثل أركانويد التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضات التحكم البدائية، أتاري، وجاءت بعدها لعبة تيتريس وحديثا سلسلة باكمان وسلسلة ماريو ، وترتكز هذه الألعاب 4 على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة .

وتتقاسم ألعاب حركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفيذ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم) لكن تتميز عنها[1] بأهدافها الخاصة، ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات و ألعاب القتال وألعاب الرمي، وإذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع

[1] أحمد فلاق، **المرجع السابق** ،ص115

ألعاب[1] الاستراتيجية، فإن ألعاب أخرى منها تعد بصورة قطيعة ألعاب حركة، فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو روايات المغامرة .

فسيناريوهات هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي حيث اللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي .

أما ألعاب اقتلوهم جميعا فهي مأثرة بشكل مطلق بالنجاح الأول الذي حققته عبر ألعاب دوم ويمكن إتبار هذا الأخير هو الذي دشن هذا الشكل من اللعب، طالما أن كل الألعاب التي تلته تأثرت بهذه العائلة الكبيرة نذكر كوايك، وأونريال، وهنا يمكن ملاحظة أن المبدأ وشكل التقديم في كل لعبة استعماله للقضاء على الغزاة و الوحوش التي تتقدم نحو اللاعب أما ألعاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع باستقرار الاهداف المصوبة [2]نحوها ففي الشاشة يحتل السلاح الساحة الأولى، لكن في هذه اللعبة اللاعب غير ملزم بالتحريك أو استطلاع عوالم مختلفة ،فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع مختلف مستويات الصعوبة فهي تتشابه مع ألعاب الدقة وهي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية .

- **ألعاب استراتيجية**

تنقسم ألعاب الاستراتيجية أو ألعاب التفكير إلى أربعة أنواع فرعية.

- **ألعاب المغامرات والتفكير**

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها في ألعابها المغامرات والحركة، فالاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أولا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، وبعد الاستنتاج والملاحة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طريقة المحقق الخاص، يعمل الاعب خلال

[1] عبد الرحمان عيساوي، **الارشاد النفسي**، دار الفكر الجامعي، القاهرة، 2002، ص155.

[2] أحمد فلاق ،**الطفل الجزائري و ألعاب لفيديو دراسة في القيم و المتغيرات** ،أطروحة دكتوراه في علم الاتصال ،جامعة الجزائر ،عبر منشورة ن2009,ص105

اللعبة على مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى، غير أنه يركز كله على الواقعية وجمال الرسم وبهذا تحاول هذه اللاعب يبحر في سيناريوهات لملاحم تليق بأفضل الافلام، حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ، لقيوده ببطء نحو تنفيذ المهمة[1].

- **ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية**

وهي قريبة من التقمص، طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقائها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسير واستثمار الموارد التي توضح تحت تصفر اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية التجارة الصناعات الديمغرافيا .....الج والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها، من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية واردة الحدوث من أجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية و إقامة توازن بين كل عواملها، وتعطي ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية الفرصة أيضا لتجنب مخلفات نمو مجاوز لحدود الصناعة أو اختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين، فإن اللاعب حر في[2] اختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب .

- **ألعاب الاستراتيجية العسكرية**

وهي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجه نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي فمن أجل النجاح يجب عليه استغلال موارد مقاطعات وارضيات وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس، ولذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع استراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن

[1] أحمد فلاق ،**المرجع السابق**،ص106

[2] **نفس االمرجع**،ص11

التموقع أو الرد على تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرار ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتحليل والتقييم وسرعة في التفكير .

- **ألعاب تقليدية**

والمقصود بها ألعاب الورق، وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الاستراتيجية، فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام ويندوز وهي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه بالاعب.[1]

- **ألعاب المحاكاة**

تعد ألعاب المحاكاة إنتاج لصور نشاطات واقعية ،رياضية أساسا ، فقواعد وتستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، وهي بذلك أقرب إلى مصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطي للاعب نفسه .

وتمتلك هذه الألعاب جمهورا وفيا من الاعبين الذين يجدون فيها تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات.

- **ألعاب غير المصنفة**

على العموم تدل عبارة "ألعاب إلكترونية " على أحد الأنواع الثلاثة السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن ألعاب الحركة أو ألعاب الاستراتيجية و التفكير أو ألعاب المحاكاة ، وفيما يلي ثلاثة أنواع تسلية على الكومبيوتر غير متوفرة عبر عارضات التحكم في المقام الأول هناك برامج اللعب التربوية التي تأخذ صورة ألعاب مغامرة حقيقية، موجودة ومكيفة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 12 عاما، وعادة تظهر على شكل رسوم متحركة .

[1] أحمد فلاق ،**المرجع السابق**،ص107

أما ورشات الإبداع المصممة للأطفال الذين يتراوح سنهم بين 5 و 12 عاما فهي تعجب كثيرا الأطفال الصغار إذ أنها ورشات يدوية تدفع إلى تجسيد الخيال .

ويقدم "ستيفان ناتكين" تصنيفا آخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد، وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل أو بآخر أي بشكل مطابق أو بشكل تركيبي بينها، وعلى هذا الأساس فإن هناك نوعان من ألعاب الفيديو الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، و الألعاب التي تمارس من عدة لاعبين[1].

- **الألعاب التي تمارس من لاعب واحد**

وهي الألعاب التي يحتاج فيها اللاعب خصما واحدا وهو الآلة، وضمن هذه الألعاب تندرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة و ألعاب الاستراتيجية[2] بكل تفرعاتها و ألعاب المحاكاة

- **الألعاب المتعددة اللاعبين**

اللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، وهنا يلعب اللاعبون ضد جهاز الإعلام الآلي "الكومبيوتر" أ، تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد فريق آخر، وألعاب التعاون هي امتدادا لألعاب المنفردة مع إضافة بعض المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة، أما ألعاب التنافس فترتكز على مبادئ أخرى تقربها من الألعاب المجتمعية أو الألعاب الرياضية المندرجة ضمن ألعاب المحاكاة في التصنيف الأول ،ويكمن الفارق الأساسي بين الصنفين في معرفة القواعد، فالألعاب التي يواجه فيها الكومبيوتر لا يعرف اللاعب بالتحديد قواعد اللعبة، فاتحكم يدخل ضمن اللعب والعلاقة بين الاعبين في لعبة التعاون وجهاز الكومبيوتر ليست تماثلية أو تناظرية، ففي ألعاب التنافس يجب أن يكون لكل اللاعبين نفس مستوى المعرفة بالقواعد، حتى وإن كانوا يقبلون في بعض الحالات عدم لعب نفس الدور في اللعبة .

---

[1] أحمد فلاق ،**نفس المرجع** ،ص107

[2] عمار بوحوش، محمد الذيبان، **مرجع سابق**، ص71.

خلاصة الفصل

قد منحنا هذا الفصل التفسير والتحليل خصوصا ما تعلق بنشأة الألعاب الإلكترونية وبداياتها الأولى ومجالاتها المتعددة وأنواعها المختلفة .

كما سمح لنا هذا الفصل بمعرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على انفراد بصفة خاصة سواء كان نشأتها و الجهات التي تتكفل بنشرها، وحتى أهم الألعاب المنتشرة بين أوساط الشباب والأطفال، وتقديم تحاليل من دراسات سابقة حول مضمون هذه الألعاب ومصنعيها وأهدافهم المرجوة من خلال تصنيع هذه الألعاب .

الفصل الثالث
الطفل والسلوك العدواني

تمهيد

السلوك العدواني عند الطفل هو سلوك غير مرغوب فيه يصدر عن الأطفال بطرق مختلفة، منها العض وإيذاء الآخرين نفسيا كإطلاق الكلام البذيء.

والعدوانية هي عبارة عن الطريقة التي يعبر بها الطفل عن ردة فعله لموقف معين وتكون ردة الفعل طبيعية لأن بذلك يقوم الطفل بحماية نفسه من الأطفال والكبار الآخرين وتعتبر العدوانية سلوك مكتسب لدى الطفل نتيجة الملاحظة والتقليد وهذا ما سنتطرق إليه من خلال هذا الفصل والمتمثل في الطفولة والعدوان.

المبحث الأول: الطفولة والعدوان

المطلب الأول: أنواع العنف لدى الطفل

للعنف عدة أنواع مختلفة وكل واحد من هذه الأنواع يختلف حسب الموقف وحسب الشخص ومن خلال هذا سنتطرق إلى أنواع العنف للطفل.

- **العدوان اللفظي**

يظهر بصورة القول والكلام المتمثل في السب والشتم ووصف الآخرين بالصفات السيئة.

- عدوان تعبيري أو إشاري

يستخدم بعض الأطفال الإشارات مثل إخراج اللسان أو قبضة اليد.

- **العدوان العنيف بالجسد**

يتمثل في استخدام الطفل جسده في إيذاء الآخرين.

- عدوان المنافسة

غالبا ما يكون السلوك العدواني حالة عن عبارة في سلوك الطفل نتيجة المنافسة أثناء اللعب.

- العدوان المباشر

يقال للعدوان أنه مباشر للطفل إذا وجهه مباشرة إلى الشخص فهو مصدر الإحباط وذلك باستخدام القوة الجسمية والتعبيرات اللفظية وغيرها.

- **العدوان الغير المباشر**

عندما يفشل الطفل في توجيه العدوان مباشرة إلى مصدره الأصلي خوفا من العقاب فيحوله إلى شخص آخر أو شيء تربطه صلة بالمصدر[1].

- **العدوان الفردي**

يوجهه الطفل مستهدفا إيذاء شخص

- العدوان الجماعي

[1] محمد محمود الحيلة، **الالعاب التربوية والتقنيات الانتاجية**، ط1، ص100.

يوجهه مجموعة من الأطفال نحو طفل أو أكثر[1]

- العدوان نحو الذات

إن العدوانية عند الأطفال المضطربين سلوكيا قد توجه نحو الذات وتهدف إلى إيذاء النفس مثل تمزيق الطفل لملابسه أو كتبه أو لطم الوجه أو ضرب الرأس[2] .

- **العدوان لهياجي غير منظم**

وفيه تحدث استشارة عامة في الكائن نتيجة وجود أكثر من أشياء مثيرة مما يؤدي إلى قيامه بهجوم بشكل عشوائي غير منتظم على كل الجهات بمختلف الوسائل التي يستطيع الكائن استخدامها[3] .

وعليه فإن ما يتم مشاهدته ضمن الألعاب الإكترونية من حركات عنف ومناظر مخلة بالحياء، تمس الجانب العقائدي والديني والاجتماعي، وكذا الحديث عن هاته الألعاب طوال تجعل من الطفل شخصا عنيف وعدواني غير اجتماعي يشكل خطرا على نفسه وغيره من محيطه ، فبتقلده لتلك الحركات الموجودة بالألعاب قد يؤذي نفسه أو غيره، ويعود العنف شكلا من أشكال شخصيته، كحركات الملاكمة أو المبارزة، أو القفز أو التكسير لإثبات الشجاعة والتشبه ببطل اللعبة الذي يشكل نموذجا له ولأقرانه .[4]

المطلب الثاني: العدوان في مرحلة الطفولة

تعد مرحلة الطفولة حجر الزاوية التي تعتمد عليها المراحل اللاحقة من حياة الإنسان فهي من أهم المراحل العمرية، لأنها المرآة الصافية التي نرى من خلالها مستقبل الأمة ،فأطفال اليوم هم رجال الغد، وبمقدار الاهتمام بهم وإعدادهم الإعداد السليم تتقدم الأمة وترتقي، لذا فالأمة المتقدمة هي التي تعد أطفالها وتنشئهم وتوفر لهم الجو المناسب لينمو نموا متكاملا في الجوانب النفسية والاجتماعية والتربوية والصحية .

---

[1] **الملتقى الوطني الثاني حول الاتصال ووجوده في حياة الأسرة** ،ص 12

[2] زكرياء الشربيني ، **المشكلات النفسية عند الطفل** ،دار الفكر العربي العربي ،القاهرة ط2000،ص75

[3] العيسوي عبد الرحمن ، **سيكولوجية المجرم** ،دار الراتب الجامعية ،بيروت ص364

[4] شحيمي محمد، **المشكلات و الانحراف وسبل علاجها** ، دار الفكر لبنان بيروت ،ط1 ،1994،ص173

وبالنسبة لمرحلة الطفولة المتأخر فإنها تمتاز بالنمو الاجتماعي والسلوكي فيتميز بالرغبة في الاندماج .

ومن أنواع العدوان الشائعة عند الطفل العدوان الجمعي، حيث يتألف مجموعة منهم في عصابة ضد طفل غريب، لإبعاده والاعتداء عليه ويتأمر الأطفال على الكبار، ويفسر بعضهم ذلك بأنه تآمر رعية ومستضعفة على سلطة غاشمة ويتمثل ذلك بتكسير بعض الحاجيات أو سرقة الأشياء وتخريبها، وهناك تعبيرات لا شعورية عن العدوان تظهر في ألعاب الأطفال الذين يحملون العصي ويخالونها بنادق حربية فيطلقون النار لديهم، وتوجه الجماعة من الأطفال عدوانها نحو أحد أفرادها المستضعفين، فأي طفل تظهر عليه علامات الضعف و الاستكانة يكون هدفا للآخرين من رفاقه، وتختلط وسائل التعبير عن العدوان، حتى يصعب التمييز، بين ما هو منافسة وبين حب السيطرة.

والعدوانية مرفوضة وممقوتة إذا كانت جسدية ومكشوفة وعلنية، ومقبولة إذا كانت عند هؤلاء الأهل ضمنية ومعنوية ،حيث يطلق عليها ألفاظ (تنافس، طموح، شطارة) أو نطلق عليها الروح الرياضية إذا تمثلت في الألعاب الرياضية أو التنافس العلمي.

وربط العلماء هذه المسألة بموضوع المكافأة والجراء على العدوان، فمن كوفئ من الأطفال على عدوانه اتخذ من العدوانية منهجا، وإن عوقب كف واستكان ،كما لا نستطيع تجاهل العدوانية عند الأطفال الموجهة إلى توكيد الذات فالوراثة تعطي الاستعدادات وتأتي الظروف البيئية لتؤكدها أو تكتبها أو تلغيها نهائيا، ويرى كثيرون من العملاء أن الإحباط دائما يقود إلى العدوان[1].

وإننا في دراستنا المتمثلة في الألعاب الالكترونية وعلاقتها بظهور السلوك العدواني لدى الأطفال المتمدرسين بن السن 10 إلى 14 سنة فمن خلال تواجدنا وملاحظتنا بميدان البحث نجد بعض التصرفات المقلدة من الألعاب الإلكترونية كالضرب بالعصا على أنه سيف، أو

[1] محمد ايوب شحيمي، **الارشاد النفسي والاجتماعي لدى الاطفال**، دار الفكر اللبناني، ط1، ص220.

بضربات الأرجل كتلك التي يمارسونها في ألعاب المصارعة وضرب الطاولات والكراسي، تسمية تلك الضربة بالقاضية تقليدا عديد من[1] الألعاب، وانشغال فكر الطفل طوال دوام المدرسة بالألعاب وكيفية اجتياز المراحل على حساب الدراسة والانتباه، إضافة للانعزال في العالم[2] الخيالي والابتعاد اجتماعيا، فإن الآثار السلبية للألعاب الالكترونية تصنع طفلا عنيفا، وذلك لما تحتويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليها العنف، وقد أثبتت الأبحاث وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهدة العنف التي يراها ويمارسها من خلال الألعاب الإلكترونية المشبعة بمظاهر العنف والإجرام ، كما أنها تصنع طفلا أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من ذه اللعبة، دون الإهمال أنها قد تكون من أسباب تدني التحصيل الدراسي للأولاد، فإن الألعاب الإلكترونية ظاهرة حقيقية في مجتمعنا، إذ لا يكاد يخلو بيت منها، وأمام إلحاح الطفل وإصراره على طلب هذه الألعاب يرضخ الأبوين لتلبية ذلك لاطفالهم فترى الطفل مستمرا في مقابلة الشاشة الإلكترونية مراقبا ومنفعلا ومشاركا في صنع الانتصارات بمساعدة من والديه الذين لا يدركان مدى خطورة هذا الأمر، فبرغم من وجود إيجابيات حقيقية لا يمكننا إغفالها إلا أن سلبيات هاته الألعاب الغريبة كليا عن مجتمعنا الديني واثرت سلبا على الأطفال.

[1] عبد العظيم حسين،**سيكولوجية العنف العائلي و المدرسي**،دار الجامعة الجديدة ، الازراطية،202

المطلب الثالث: الطفل والعالم الافتراضي

لم تكد الانترنت تضع ثقلها على مستخدميها حتى ظهرت نتائج مبهرة ولدت من رحم خصائص هذه الوسيلة، التي عملت على تغيير أنماط الحياة اليومية للأفراد، وكذا علاقتهم الاجتماعية وطرق تفاعلاتهم التقليدية المألوفة ومن أهم خصائص الانترنت كوسيلة اتصالية حديثة خلقها لفضاء جديد غير ذلك الذي نعيش فيه على الأرض الواقع، فضاء رقمي خيالي يحتوي على ما نحتاجه ويوفر لنا جميع رغباتنا دون ان يكون هذا الفضاء محسوسا، متجسدا بمعامله المادية انه العالم الافتراضي الذي بدا يستهوي مستخدمي الشبكة ويسرقهم من عالمهم المادي المحسوس، فقد أضحى مستخدموا الإنترنت يعكفون على خدمات الشبكة بشكل رهيب وهي بدورها منحتهم كل ما يجول في خاطرهم وأكثر.

يرى بعض الباحثين النفسانيين أن الطفل الذي تزامن سنه مع تطور وانتشار الانترنت، يتعلق بصورة أكبر بمضامين الشبكة ولا يعير اهتماما كبيرا بالعلاقات الكلاسيكية ،مقابل قبوله لمعايير العالم المبني على الأسس الإلكترونية والاندماج فيه ،وهو ما يجعله يتعلق بالتكنولوجيات الجديدة أكثر من غيره ، وبالمقابل ينبهر الطفل بشكل كبير وبسرعة بالعروض المغرية للإنترنت، وأمام قدراته التعليمية اللينة ينصهر بسهولة مع فنيات الشبكة ،فيصبح متمرسا لها بشكل رهيب لتتكسر جميع الطابوهات أم الطفل الذي يصبح مواطنا من الدرجة الأولى في هذا العالم الافتراضي[1] .

والمتفحص لواقع مستخدمي الإنترنت خاصة من الجيل الجديد الذي يمثله الأطفال والشباب ، يلاحظ مدى تخليهم عن عالمهم الكلاسيكي وتوجيههم نحو عروض الشبكة ،فتم استبدال عصر الكتب و الرفوف وقام عصر البريد الإلكتروني على أنقاض الرسائل الورقية، وحتى السينما فرغت مدرجاتها، بعدها امتلكت الإنترنت في عرض أحدث الأفلام والمنتجات السينمائية .

[1] محمد ايوب شحيمي، **مرجع سابق**، ص230.

وعلى النقيض من العالم الكلاسيكي يجد الراغب في الإبحار عبر الشبكة سهولة كبيرة لبلوغ العالم الإفتراضي ،فكيفية أ، يضغط على زر التشغيل في جهاز الكومبيوتر الموصول عبر الشبكة ،ليرى نفسه في عالم مغاير مرئي ومسموع وملموس أيضا، وفيه يستطيع المواطن[1] الجديد رفقة من سبقوه من سكان هذا العالم، أن يقوموا بكل ما يرغبون به ،حتى ماهو مستحيل في عالمهم الواقعي أو ماهو ممنوع ومحرم .

في هذا العالم يمكنه أن يتعلم قيادة السيارة دون تكاليف وأن يتلقى التوجيهات والتعليمات حول طريقة قيادتها دون الحاجة الى معلم ولا يهم أن أصاب السيارة في حادث المرور، فذلك مسموح فيشعر بالصدمة كأنها حقيقة ،لكن دون تأنيب أو خسائر وهذا ما يزيد من شجاعته على تعلم السياقة، كما يمكن أن يتحول أي شخص عادي مهما كان أميا بإجراء عملية جراحية لشخص آخر إفتراضي، وتأخذ العملية الجراحية نفس طبيعة العملية العادية، وكأنها تحدث داخل قاعة العمليات بإحدى المستشفيات، وقد تنتهي بالنجاح أو الفشل حسب طريقة لآدئها.[2]

كما هذه الإمتيازات وغيرها فتحت الباب على مصراعيه لهجرة جماعية نحو العالم الافتراضي، الذي يستقطب المئات من المواطنين الجدد كل ساعة ،فقد نشأت مجتمعات افتراضية، وحتى مدن وحكومات قائمة بذاتها ،فقد تم سنة 2003 خلق مدينة افتراضية ذات الأبعاد الثلاثة على يد فتاة تدعى "فيليب ليندن" في "سان فرانسيسكو" وهي مدينة افتراضية تحتوي على كل مقومات المدن العادية ،من حيث الهياكل والنشأة الفنية، وتضم هذه المدينة حاليا نسبة سكان تقارب ثلاث ملايين ونصف مليون شخص ، ولها اقتصاد مستقل ومتطور جدا، حيث يصل معدل نموه في اليوم الواحد ،إلى حوالي 350.000 دولار أمريكي ولها عملة خاصة بها تسمى "ليندن " نسبة إلى نسبة إلى إسم مخترعة هذه المدينة، وكل مايفعله

---

[1] شحيمي محمد ، **المشكلات و الانحراف الطفولة وسبل علاجها**،ط1،ص173

[2] شفيق ليكوفان ،**الأثر السوسيو لثقافي الأنترنت على الطفل الجزائري** ، دلراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة ، رسالة ماجيستير ،**كلية العلوم السياسية والاعلام ،قسم علوم الاعلام والاتصال** ،تخصص مجتمع المعلومات نص57

الشخص هو أن يبني بيتا، أو ينشأ مؤسسة أو شركةٌ إقتصادية وسيتمتع بكل الحقوق والضمانات الاقتصادية[1] والقانونية، هذه المدينة الافتراضية ،لم تجذب أصحاب الفضول فقط، بل حتى وسائل الاعلام فقد فتحت وكالة "رويترز" للأخبار مكتبا لها في هذه المدينة ،تقوم من خلاله على نشر أخبارها ونشاطاتها وتزويد سكان المدينة بأخبار العالم الملموس.

إن معظم المنظرين يتفقون على الانترنت خلقت عالما إلكترونيا جديدا يتجاوز العالم الواقعي، وهي تشكل نوعا من المواطنة الجديدة، من خلال التأثر والتأثير التفاعل المستمر معها، هذه الموطنية الكونية الجديدة ،هي تنميط الاذواق و التفضيلات والتوجيهات ،من خلال مفاهيمها ولغتها ومصطلحاتها ورموزها.

فعملية التجرد من صلات العالم الحقيقي، يتزايد يوما بعد يوم، وملامحه أصبحت بادية لا تكاد تخفى عن عين الملاحظ فالاتصال المباشر وجها لوجه صار في أيام الانترنت جزء من الكماليات التي لا يهتم بها الفرد كثيرا ،وقد نبه لذلك الكثير من المختصين ،حيث اصبح الفرد لا يجد سببا كافيا ليخرج من منزله ،ويلاقي أصدقائه أو معارفه، فكل شيء أصبح متوفرا عبر الشبكة التي اختزلت العلاقات الشخصية المباشرة وعوضتها بالعلاقات الشبكية .

فالأطفال والشباب في الوطن العربي يتميزون بشدة التنوع ، انتقاليين ، يتجاذبون الماضي والمستقبل، الشرق والغرب في آن واحد، أصليين في تطلعاتهم ومستقبلهم ، متجددين علمانيين، مستحدثين في تطلعاتهم، منفتحين متغيرين بسرعة، فهم ببساطة كوكبة من التناقضات وغيرها من عالم متناقض ،يوحي ميلاد المجتمع الجديد، لا علاقة له بالعالم الحقيقي أو العالم الكلاسيكي ،سوى علاقة بيولوجية فقط ،شأنه شأن الجيل الغربي الذي تعرض هو الآخر لعاصفة التكنواوجيا .

[1] شفيق ليكوفان،**المرجع السابق**،ص60 _61

وعلى هذا الأساس فالطفل العربي معرض بشكل رهيب لكل ما هو جديد ومثير في عالمه الخارجي والأطفال هم أكثر الرائح الاجتماعية تفاعل بشبكة الإنترنت وانبهارا بمعالمها الجديدة .

إن الالفية الجديدة شهدت امتدادا عنكابوتيا هائلا، يحوي الملايين من الصفحات الإلكترونية المتعددة الاتجاهات، مشكل مكبة الإلكترونية ضخمة هذه المكتبة تتسع بشكل متسارع، وتعرف يوميا قادمين جدد من كل أنحاء العالم.

فهي أصبحت موجهة لعموم الناس، ووجد الطفل غايته فيها، حيث أبح من رواد مستخدميها ووجد فيها التسهيلات التعليمية التي تقدمها له ملاذا لم يحظا به من سبقوه ،إنما فردوس المعارف عالم كامل من المعلومات ،نصوص متشبعة تقودنا من مكتبة إلى أخرى إن ما يميز هذه المكتبات الإلكترونية التي يزورها الملايين من المتصفحين عبر العالم يوميا أنها متجددة وسهلة الانتقاء مما أضفى عليها[1] ميزة جديدة زادت من روادها فتقلص وقت البحث وسهلت العملية وزادت ضمانات العثور على المعلومات التي يريدها الباحث ،كل ذلك جعل الشبكة العنكبوتية رائدة في مجال الثقافي ،متخطية رهانات مصادر المعلومات الكلاسيكية.

لكن أمام هذا الزحام من المعلومات يحتاج المبحر عبرها الى منهجية معينة و دقيقة للخروج بنتائج إيجابية من الأمواج المعلوماتية ، قد يتحلى بها أطفال وشباب بعض المجتمعات دون غيرهم، وقد يدركها أطفال دون اخرين داخل المجتمع الواحد ، فتختلف آثار ذلك بين هؤلاء وأولئك.

فقد أحدث الانفجار المعرفي عبر شبكة الانترنت أزمة في انتقاء المعلومات وتمحيصها، وأصبحت ذه الأخيرة على حد من الوفرة تجعل المتصفح للشبكة يضيع في زحمتها، وكثيرا ما يخرج منها كما دخل، بسبب عجزه عن اختيار المعلومة المقصودة من بين آلاف المعلومات

[1] العيسوي عبد الرحمان، **سيكولوجية المجرم** ،دار الراتب ،بيروت ص364

المتاحة في نفس المجال ،خاصة متصفحو الشبكة ممن لا يملكون منهجية رقمية في عملية التصفح.

وتتسم الانترنت بالتفاعل بين المرسل والمستقبل، وإمكانية تحكم المستقبل في العملية الاتصالية، ما يمنحه فرصة للتحكم النسبي في هذه[1] العملية، والتكيف مع الانفجار المعلوماتي من حيث الكم والكيف لكن لا يمكن لهذا الأخير بلوغ ذلك، الافي العملية الاتصالية ،ما يمنحه فرصة للتحكم النسبي في هذه العملية ،والتكيف مع الانفجار المعلوماتي .

كما أن الانترنت تدعم الفردية في السلوك الاتصالى فالفرد أصبح في منزله أكثر حرية على اختيار ما يناسبه، وهذا ما يساعد الطفل على بناء شخصية لا تتأثر بالضرورة بمحيط أسرته، أو يفرض عليه من المجتمع، وبالمقابل فهو يواجه الكم المعلوماتي لوحده دون مراقبة، ما جعله يواجه أخطار ثقافية تؤثر عليه.

ويحذر العديد من الباحثين مخاطر الانفجار المعرفي على الطفل وأحيانا حتى على البالغين ،لكن يتم التركيز على الطفل لأنه يؤمن بشكل عفوي بكل ما يعرض عليه ، فعندما يطلق العنان لأنامله على ازرار الكومبيوتر يضع نفسه وجها لوجه أمام ثقافات مختلفة كل واحدة منها تحاول تبيض نفسها على حساب الثقافات الأخرى ،وقد يبدو في بادئ الامر أن الانفتاح على الثقافات الأخرى سيجعل الطفل ينظر بعين نقدية لحقائق هذه الأخيرة ، فيدرك بحدس عفوي قيمة ثقافته ،غير أن ذلك لا يتم مع فئة اجتماعية كالطفل وإن حدث ذلك فإنه سيمس النخبة منهم فقط، فالتكنولوجيا الجديدة تملك أسلحة متطورة في الإقناع وتصوير الثقافات على أشكال و صور مختلفة ، وتجيد فنون الإقناع بشكل قد يستهوي من هو أعلم بحقيقة الثقافات ،فما بالك بطفل بدأ للتو يدرك طبيعة ثقافته ويطلع عليها .

[1] شفيق ليكوفان ،**المرجع السابق** ،ص137

و الطريق الذي يسلكه الطفل عادة عبر الشبكة و الذي يقوم إلى عالم ثقافي مختلف ،تكون بدايته إما التسلية عن طريق الألعاب الإلكترونية وإما البحث عن المعلومة في مجال التربية والتعليم.

كما يبدأ الانحراف في استغلال الطفل للمعلومات عبر الإنترنت وطريقة الاستفادة من هذه الأخيرة ،حيث عادة ما يفضل استنتاج المعلومة دون التمحيص فيها ولا حتى فهمها واستغلال ذلك في المجال التعليمي والمدرسة التي تمر على الظاهرة مرور الكرام، فيشب الطفل فاقدا لسمات البحث وسطحيا في ثقافته ومعارفه وأكثر من ذلك، يزيد اعتماده على ما تقدمه الانترنت من مضامين جاهزة لا يعرف منها سوى طريقة الوصول غليها عبر النص المتشعب ،فيصبح باحثا آليا لا باحثا منهجيا.

ولا أقصد من خلال هذه الحقائق التقليل من فوائد الشبكة ، أو تعظيم سلبياتها على حساب اجابياتها لكن كما سبق الإشارة غليه المشكل ليس في الشبكة ، بقدر ما هو في طريقة التعامل معها فالدول المتقدمة تتابع الطفل في كل مراحله العمرية وتوجهه بشكل دقيق ليجدد انتقاء المعلومات المفيدة من الانترنت ،ليكون مؤهلا لمواجهة اية مضامين غير مرغوبة قد يتعرض لها .

غير أن واقع الطفل العربي عامة يختلف عن وضعية الطفل في الدول المتقدمة ، فهو يواجه عددا لا متناهيا من المعلومات على اختلاف طبيعتها ، وفي المقابل لا يحظى بأية حماية في مواجهة المضامين الثقافية ،فتنقلب هذه الأخيرة من نعمة يستفيد منها إلى نقمة يكون الطفل أول ضحاياها.[1]

ويرى بعض الباحثين أن الانترنت من خلال المعارف الواسعة التي تقدمها تحمل وجها بخر خاصة بالنسبة للطفل ،فهيا بالقدر الذي تبدو عليه مساهمة في تطوير معارفه وقدراته البحثية ،تساهم بشكل كبير في قتل عبريته، من خلال استسلامه للكم الهائل من المعلومات.

[1] شفيق ليكوفان، **نفس المرجع**،ص137

فهذا الأخير يجد نفسه في حالة إحباط ليس بسبب نقص المعلومات، لكن لتوفرها وكمها الهائل ،فيبدأ ينسج ما تمليه عليه الشبكة ، وهو في ذلك يجمع آراء و معلومات متناقضة وأحيانا يمزج بين لب بحثه و معلومات لا علاقة لها بذلك ،لأن الطفل المبحر عبر المعارف الشبكية ،يسير وفق كلمات مفتاحية ،لتسهيل المعطيات الهائلة، وهو بهذه الكلمات المفتاحية ،يفتح لنفسه أيضا آلاف المعلومات التي تحمل نفس المفتاح دون أن تكون مقصودة .

فيشب على هذا المنوال إلى أن يصبح فكره نسخ المعلومات دون فهمها أو نقدها ،وتصبح القدرة الطبيعية للطفل المستخدم للشبكة المعلوماتية والعالم الافتراضي غير موجه لا يعلم خفاياها، ولقد وجد الطفل في شبكة الانترنت فضائا خصبا للإبحار عرها وتصفح ملايير المعلومات التي تقدمها هذه الأجهزة، ورغم تلقيه لخطوات البحث وعدم تنشئته ليواكب[1] عروض الشبكة الا أن الطفل استطاع فك الرموز للولوج عبرها، متجاوزا عائق اللغة والإجراءات التقنية، ولكنه بالمقابل فشل في التعاطي مع المعلومات المتوفرة عبرها بشكل صحي سليم ،فقد حاول الاستعانة بالشبكة لتطوير معارفه ودعم مشواره الدراسي فكان المردود وفيرا ،قيمة ذلك المردود أكبر قدر من المعلومات بغض النظر استيعاب الطفل لما حصله.

وتعتبر ظاهرة استنساخ البحوث من طرف الطفل العربي، وبعض أطفال الدول المتقدمة التي تسعى جاهدة لقطع هذه العادة عن أطفالها.

ورغم الذي لقيته الظاهرة إلا أن سلبيات تتفاقم يوميا، ففي وقت قريب كان التلميذ يعتمد في إنجازه للبحوث على السعى عبر المكتبات ودور الثقافة وسؤال ذوي الاختصاص وحتى في الدول المتقدمة التي أوجدت محتويات تعليمية مقتدرة[2]، تحاول اليوم تدريب التلميذ على الاعتماد النسبي على عروض الشبكات والاقتصار على الجوانب التاريخية والصور من الآراء المتواجدة فيها حول المعلومة المراد تحصيلها ،في حين استغنى التلميذ العربي بمباركة

[1] شفيق ليكوفان ،**المرجع السابق** ،ص141.

[2] مفتاح محمد دياب ، **مكتبات الأطفال في عصر المعلومات** ،ط1 ،دار الصفاء، الأردن 2006 ،94

المعلمين و الأولياء عن اختلافات البحث فأصبح يستنسخ البحوث والواجهات المدرسية فلا يكلف نفسه سوى عناء الضغط على الزر وتدوين عنوان بحثه .

ويتضح من خلال ما سبق أن ظهور مجتمع المعلومات أثر بعمق في كيفية التعلم واللعب والاتصال، وإعداد المراهقين للمستقبل وهذا ما أشارت إليه بعض الدراسات المعنية بالطفولة والتكنولوجيا، كما أشارت هذه الدراسات أيضا إلى أنه منذ عام 1994 بدأت بعض المؤسسات تركز نشاطها الرئيسي في تحديد وتعريف الاهتمامات الخاصة بالأطفال في العصر الرقمي و التوصية إلى إيجاد حلول فعالة، وأن قضايا النوعية والسلامة للوسائط الرقمية الخاصة بالأطفال والتوصل دون تفرقة من طرف جميع الأطفال هي قضايا تركز عليها هذه المؤسسات[1].

فمجتمع المعلومات لم يعد قضية محلية أو وطنية أو إقليمية، بل أصبحت هذه القضية محور اهتمام عالمي من قادة ورؤساء دول وحكومات حيث عقدت المرحلة الأولى من "القمة العالمية لمجتمع المعلومات" في شهر ديسمبر 2003 في مدينة جنيف بسويسرا، على أ، تعقد المرحلة الثانية لهذه القمة في مدينة تونس في شهر نوفمبر 2005 ،ووضح إعلان مبادئ لهذه القمة الذي حمل عنوان بناء مجتمع المعلومات تحد عالمي في الالفية الجديدة ومبادئ هذه القمة الأساسية هي الرؤية المشتركة لمجتمع المعلومات للجميع، وبهذا المبدأ فقد كانت للطفل مكانة كبيرة في إعلانات هذه القمة ،بحيث تحدد بعض البنود عن دور التعليم والمعرفة و المعلومات والاتصالات في عالم الطفولة والشباب، كما نصت فقرة من أحد البنود بأن مجتمع المعلومات يحرم جميع أشكال الاعتداء لدى الطفل والمراهقين واستغلالهم في أغراض منافية للأخلاق والمدمرة للطفولة، وحثت كل الحكومات على النهوض بقطاع تكنولوجيا الأطفال الرقمية وحماية خصوصية الأطفال وتوفير لهم كل الحقوق الخاصة بالتكنولوجيا الجديدة والحديثة [2].

---

[1] عبد اللطيف العتاد، **سيكولوجية العدوانية** ،دار الغريب للطباعة،القاهرة2001

[2] مفتاح محمد دياب ،**المرجع السابق** ،ص76-97

وبهذا تطرقنا في هذا الفصل الى تأثير ثورة المعلومات على عالم التكنولوجيا الطفل وثروات المعلومات المختلفة ونتائجها وخلاصتها، وحتى الأسباب التي أدت الى قيام هذه الثورات المعلوماتية في مجال التكنولوجيات الحديثة ، كما تطرقنا الى التكنولوجيات الحديثة وعلاقتها بالطفل وأهم التكنولوجيات الرقمية التي اثرت بشكل كبير على عالم الطفولة وجعلت من الطفل طفلا رقميا، يستعين بكل التكنولوجيات الرقمية في تعليمه ودراسته وترفيهه وحتى في تعاملاته اليومية، ومن هذه التكنولوجيات ماهي خاصة بالتكنولوجيا الرقمية كالكمبيوتر ومنها ماهي خاصة بالتكنولوجيا الحديثة للاتصال والاعلام كالإنترنت، كما درسنا هذه الأخيرة وعلاقتها بالطفل، ودورها في جعل الطفل كفرد فعال في المجتمع والواقع الافتراضي فمزجت بين التكنولوجيا الرقمية وتكنولوجيا المعلومات للاتصال والإعلام، مما جعل الطفل فردا يستغل هذه التكنولوجيات الحديثة ويقضي معظم وقته معها[1].

[1] مفتاح محمد دياب ، **نفس المرجع**،ص98

المبحث الثاني: السلوك العدواني لدى الطفل

المطلب الأول: تعريف السلوك العدواني

من الصعب التعريف للعدوان لأنه يستخدم في مجالات متعددة، ويدل في كل مجال من المجالات على معنى مختلف عن معاني المجالات الأخرى، وترجع بعض مشكلات تعريف العدوان إلى أننا لا نستطيع أن نضع خطا فاصلا بين العدوان الذي يمكن أن نتحمله ونتجاوز عنه، وبين العدوان الضروري لبقائنا واستمرار حياتنا، والعدوان المدمر.

وتبعا لذلك تعددت تعاريف العدوان ولقد أسهم علماء النفس بشكل كبير في تعريف وتحديد ظاهرة العدوان وهو في الواقع يحمل معنى التعدي على بعض القيم الجمعية و ينطوي في صميمه على مخالفة صريحة أو ضمنية لمعايير السلوك المتفق عليه .

ويرجع الاهتمام بالأبحاث المتعلقة بالسلوك العدواني بين الأشخاص "ماكدونالد" المبكرة في كتابه "مقدمة في علم النفس الاجتماعي" التي كانت عبارة عن تأملات نظرية حول الموضوع، ثم ظهرت أول إشارة إلى السلوك العدواني في فهرس مجلة "ملخصات سيكولوجية " وبعد ذلك قدم أول محاولة جادة للبحث التجريبي المنظم للعدوان وهي خاصية الإحباط والعدوان.

ويعرف" كيلي" العدوان بأنه السلوك الذي ينشأ عن حالة عدم ملائمة الخبرات السابقة للفرد مع الخبرات و الحوادث الحالية، وإذا مادامت هذه الحالة فإنه يتكون لدى الفرد إحباط ينتج من جرائه سلوكيات عدوانية من شأنها أن تحدث تغيرات في الواقع حتى تصبح هذه التغيرات ملائمة للخبرات والمفاهيم التي يعرفه الدمياطي بأنه حالة تبدو فيها أفعال الفرد غير مرغوبة ومزعجة، وقد تكون ضارة إلى حد تعوق عملية التعليم، مما يجعله بحاجة إلى خدمات خاصة لمواجهتها[1].

[1] عبد العظيم حسين، **سيكولوجية العنف العائلي والمدرسي**، دار الجامعة الجديدة، القاهرة، 2002، ص201.

ويعرف السيد السلوك العدواني بأنه السلوك الموجه بصورة مباشرة أو غير مباشرة إلى غير بهدف إلحاق الأذى بالمتعدي عليه واستفزازه بصورة مباشرة مثل التشاجر والدفع باليدين وتمزيق الملابس والضرب واتلاف الممتلكات أو بصورة غير مباشرة بالتهديد والوعيد ولتقليد بصورة السخرية .

ويذهب الخضري أن العدوان بالنسبة للتلاميذ هو الاتلاف للممتلكات والأشياء سواء كانت خاصة بالشخص ذاته، وإنما هو عرض، ولذلك نبحث عن الأسباب الكامنة وراءه ونعالجها.

ويعرف باندورا السلوك العدواني بأنه السلوك الذي ينتج عنه الأذى للشخص أو تدمير للذات ومما تقدم يمكن القول أن السلوك العدواني لأنه مجموعة من السلوكيات غير مقبولة اجتماعيا بحيث يؤثر على النظام العام للمدرسة، ويؤدي و يؤدي إلى انتاج سلبية تؤثر على عملية التعليم و على المردود الدراسي.[1]

- **المفاهيم المرتبطة بالسلوك العدواني**

تتداخل بعض المفاهيم بمفهوم العدوان لدرجة أنه لا يمكن تفسير العدوان و الوقوف على مظاهره دون الرجوع إليها، ومن بين مفاهيم "العنف" الذي يعرفه المعجم الفلسفي بأنه يعني (violence) وهي لفظة انجليزية مكونة من قطعتين ،(vi) وهومصطلح مأخوذ من نفس جزء اللفظ (vitality) أي الحيوية ويعد العنف من الأفعال الإنسانية والاجتماعية التي لا تقبل الإدانة المسبقة على أساس طبيعة الإنسان العاقلة، ويعتبر محمد سبيلا ان العنف مكونا بنيويا في الكائن البشري، ويتولد عن صراع الوجود وصراع الرغبة في اكتساب القوة وإشباع مختلف الحاجات الشهوانية[2]، وغالبا ما يكون الميل إلى العنف في حالة كمون ينتظر ما يجعله مبتديا ومتحققا وعرف العنف بأنه قوة شديدة في الفعل أو الشعور، فالعنف مثل الرياح تهب بقوة شديدة، وعرف أيضا قاموس "أكسفورد" العنف بأنه ممارسة القوة لإنزال الضرر بالأشخاص أو الممتلكات وكالمعاملة تتصف بهذا تعتبر عنف كما عرفت منظمة

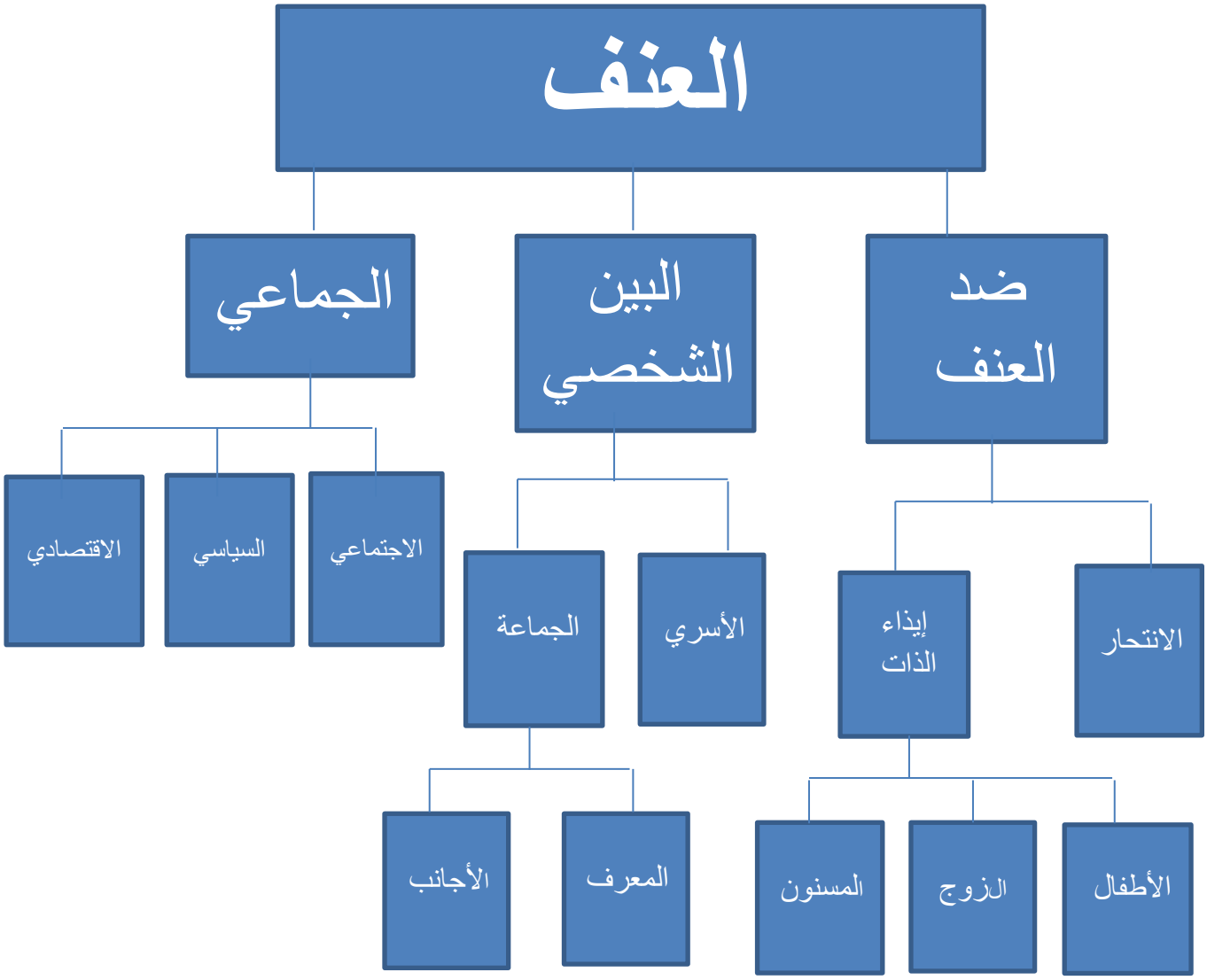
[1] عبد العظيم حسين،**المرجع السابق**، ص215.

[2] **المرجع نفسه**، ص217.

الصحة العالمية العنف بأنه الاستعمال المتعمد للقوة الفيزيائية المادية أو القدرة، سواء بالتهديد أو الاستعمال المادي الحقيقي ضد الذات أو ضد شخص آخر أو ضد مجموعة أو مجتمع، بحيث يؤدي إلى حدوث إصابة أو موت أو إصابة نفسية أو سوء النماء أو الحرمان.

ويتحدد العنف المادي في الضرب والمشاجرة، والسطو على ممتلكات المدرسة أو الغير، والتخريب داخل المدارس، والكتابة على الجدران

ابعاد العنف حسب منظمة الصحة العالمية



المصدر: اعمال ملتقى العنف والمجتمع، 2002، ص246

لجدران و الاعتداء الجنسي والعنف المعنوي كالسب والسخرية والاستهزاء والعصيان وإثارة الفوضلى بأقسام الدراسة وبالتالي فالعنف هو كل فعل أو تهديد يتضمن استعمال القوة بهدف إلحاق الضرر بالنفس أو الآخرين .

وفيما يتعلق بالفرق بين مفهومي العدوان والعدائية، فهناك ما يميز المفهومين مثل "باص" الذي يشير مفهوم العدوان إلى تقديم منبهات منفرة إلى الآخرين، في حين يشير مفهوم العداء إلى الاتجاهات العدائية ذات الثبات النسبي والتي تعبر عنها بعض الاستجابات اللفظية التي تعكس مشاعر سلبية، وهناك أيضا من يتعامل مع المفهومين بمعنى واحد مثل " بيركوتيز" حيث يرى أن كلا المفهومين يترجمان معايشة الفرد خبرات بذاتها واستجابته الخاصة لهذه الخبرات وانعكاس الذات بعد ذلك على شخصيته في شكل عادات متعلمة.

العدوانية هي تلك النزعة أو النزاعات التي تتجسد في تصرفات ترمي إلى الحاق الأذى بالآخر، وتدميره ، وإكراهه، وإذلاله، وقد يتخذ العدوان نماذج أخرى سلبية (كالسخرية) قد أعطى التحليل النفسي أهمية متزايدة للعدوانية من خلال تبيان فعلها المبكر جدا في نمو الشخص بالإشارة إلى العملية المعقدة لاتخاذها أو انفصالها من الجنسية، ويصل هذا التطور في الأفكار ذروته في محاولة البحث عن أرضية نزوية وحيدة أساسية للعدوانية من خلال نزوة الموت.

ومن كلما تقدم يمكن أن نستخلص أن العدوانية سلوك مقصود يقوم به الفرد لإلحاق الأذى والضرر بالشخص أو الشيء الآخر سواء كان نفسي أو جسمي ، مباشر أو غير مباشر ،لفظي أو غير لفظي[1] .

المطلب الثاني: أشكال وعوامل السلوك العدواني

- **أشكال السلوك العدواني**

يظهر العدوان لدى الطفل في مرحلة مبكرة من النمو، حيث يبدأ بعض ثدي الأم حين تظهر أسنانه في النصف الثاني من العام الأول وهو سلوك قد يكون غير مقصود أو ناتج عن

[1] احمد بعلي، الطفل بين حب التقليد وموانع التجديد، دار الهدى، 2006، ص72.

احباط نقص الحليب، ولكن ومن خلال التفسيرات السابقة جميعها تنظر إلى أن السلوك العدواني لا يمكن تفسيره على طرح واحد فقط أو على نظرية واحدة ، وإنما إلى جمع هذه التفسيرات ، ومن أجل الوصول إلى العامل الأساسي لحدوث هذا السلوك لا يمكن فصل أي طرف عن الآخرين لأنه لابد من أن يكون هناك تفاعل وتأثير وتأثر بين هذه النظريات وذلك للوصول إلى التفسير الحقيقي للسلوك العدواني[1].

- **عوامل السلوك العدواني**

إن ما يصدر عن الطفل خاصة في مرحلة المراهقة من مشكلات سلوكية قد تؤدي إلى عدة أساب ، فقد تكون أسباب مرتبطة بالمراهق نفسه أو متعلقة بأساتذته بأسرته أ، مدرسته ، وقد تؤدي إلى عوامل أخرى كصعوبة المرحلة العمرية التي يمر بها الطفل وهي مرحلة المراهقة والتي تتمثل من الناحية النفسية فترة انتقال من الطفولة التي تتصف بالاعتماد على الآخرين إلى طور بلوغ مرحلة الالتفاف إلى الذات على اعتبار أنها متميزة عما كانت عليه أيام الطفولة .

ولا شك أن المراهق يظهر نوبات انفعالية تتميز بالاضطراب الشديد ولعل هذا أمر طبيعي فالمراهق في هذه الفترة إنما هو موزع النفس بين ذاتين يبحث عنهما في الذات الحقيقية والذات المثلية، فالأولى تمثل نفسه كما يراها سواه والثانية تتمثل في الذات التي يتطلع إليها، فهو من جرائها تؤدي إلى الحساسية النفسية لما بين الذاتين من تناقص وتفاوت ، فكلما كانت القوة بين الذاتين كان التوتر النفسي لديه شديد أو كان تكيفه الاجتماعي مستعصيا.

- **العوامل الجسمية**

يؤدي انتقال التلميذ من المرحلة المتوسطة إلى المرحلة الثانوية إلى تعزيز الشعور بالنضج والاستقلال الناتج عن تغيرات في النمو الجسمي أو العقلي أو الانفعالي ، هذه التغيرات تؤدي في الظروف غير العادية إلى ظهور المشكلات السلوكية، حيث أن هذه التغيرات يكون

[1] المجيد سيداحمد، أحمد منصور ،زكريا أحمد الشربيني،**سلوك الانسان بين الجريمة و العدوان**،دار الفكر العربي،ص12

تأثيرها على الكثير من التصرفات التي يقوم بها التلميذ، والتي ما هيا إلا انعكاس لتلك المتغيرات .

إذ يتحدث "كومان " "و وبر" عن تلاميذ الثانوية على أنهم يمرون بمرحلة انتقالية من الطفولة إلى الرشد يتناقض فيها التلميذ في تصرفاته وأعماله مابين النضج والشعور بالمسؤولية تارة و التصرفات الصبيانية تارة أخرى فالتلميذ في مرحلة المراهقة تتميز تصرفاته بالعواطف و الانفعالات الحادة و المؤثرات كما يرى "هول".

وتكون من أسباب هذه المشكلات السلوكية النمو الجسمي الذي يظهر في نمو الغدد الوظيفي، ونمو الأعضاء الداخلية ووظائفها المختلفة، ونمو الجهاز العظمي والقوة العضلية، فتغير المراهق في الطول والوزن والحجم والشكل يجعله يعتبر نفسه غير سوى في بعض صفاته الجسدية، فأي خلل في النمو الجسمي للمراهق المتمدرس يسبب له اضطرابات في الشخصية.[1]...

يتجه النشاط العقلي للتلميذ المراهق نحو التخصص والتمايز، حيث يكتمل نمو الذكاء بين 15-19 سنة كما تظهر الميول العقلية في المجالات الدراسية بناء على الفروق الفردية، وتتباين لديهم القدرات العقلية كالقدرة اللغوية ،واللفظية ،والادراكية ،والرياضية، فتتنوع بذلك ميول التلاميذ تبعا للتخصصات الموجودة في المرحلة الثانوية[2] .

لذلك لابد أن يكون تتطابق ميول التلاميذ العقلية والشعبة الدراسية التي يوجهون إليها، فإذا حصل عكس ذلك أدى إلى ظهور مشكلات سلوكية تعبر عن الرفض وعدم الرضا على التخصص الذي وجه اليه، حيث أن بعض التلاميذ عاجزون عن مسايرة بقية زملائهم في التحصيل الدراسي مما يجعلهم يتحولون إلى مصادر شغب ذلك لإحساسهم بالعجز، فيحاولون التعبير عن نقصهم بالسلوك العنيف والهروب من المدرسة، والانتماء إلى جماعات

[1] نفس **الرجع سبق ذكره** ، ص26

[2] نفس **المرجع سبق ذكره** ،ص23

منحرفة تجعلهم يحققون حاجاتهم التي عجزوا عنها في مجال الدراسة، ويصل المراهق إلى تحقيق ذاته من خلال تفوقه العقلي الدراسي فإذا لم يحقق ذلك فإنه يصاب بالإحباط وخيبة الأمل في قدراته التي لم توصله إلى ما يود أن يصل إليه، فيلجأ المراهق حينها إلى إصدار سلوكيات غير مرغوبة تعويضا للنقص الذي تعانيه[1].

- ***العوامل النفسية***

يشكل النمو الانفعالي في مرحلة المراهق جانبا أساسيا الذي يتأثر بالتغيرات الخارجية التي تطرأ على أجزاء جسمه ويتغير النمو الجسمي لأعضائه ، وما يميز الحياة الانفعالية للمراهق في هذه المرحلة هي الانفعالات العنيفة حيث أنه يصبح عرضه للغضب عند تعرضه لأي موقف يشعره بالنقص كالتعرض للظلم أو الحرمان لأحد حقوقه.

وبتالي يلجأ المراهق إلى التعبير عن غضبه إما بالانسحاب من الموقف الذي أثاره أو بالانتقام والتهديد والصياح وحتى الضرب ، وقد يكون عدوانه موجها نحو نفسه أو نحو الغير إلى جهة أخرى ليس لها علاقة بالمثير.

كما تنتاب المراهق انفعالات اليأس و الحزن نتيجة الإحباط الذي تسببه تقاليد المجتمع مما يجعل سلوكه مضطربا ويكون دائما في ثورة ضد المدرسة و المجتمع، وقد يعود إلى الحساسية الشديدة التي يتميز بها المراهق إزاء بعض المواقف التي تتصل مباشرة بالأسرة أو المدرسة، فالمراهق حساس إلى انتقادات الآخرين وعجزه الدراسي وفقره المالي .

وقد تعود هذه الاضطرابات والحالات النفسية للمراهق إلى الانفعالات المكبوتة في الطفولة الأولى إلى طبيعة التغيرات التي تحدث في فترة المراهقة.

إن التغيرات التي تصاحب فترة المراهقة سواء كانت أولية أو ثانوية لها آثار نفسية على حياة الفرد الآتية أو المستقلة ذات المدى البعيد كأن يصبح الفرد شديد الحساسية لشعوره بالنقص

[1] محمد سعيد ابراهيم الخولي، **العنف في مواقف الحياة اليومية**، مكتبة الاسراء، 2006، ص190.

الذي يؤدي به إلى سوء التكيف، وهذا ما أكدته العديد من البحوث والدراسات النفسية والاجتماعية في دراسة للنمو الجسمي المبكر والمتأخر عند فئات الجنسين .

فلوحظ نوعا من الحساسية الشديدة عند بعض الاناث مما يؤدي إلى الانطواء وكراهية الذات، أما فئة المتأخرين من الجنسين عن أقرانهم في النمو فكثيرا ما يعانون من قصر البنية و ضعف العضلات إلى جانب بعض الامراض، فيؤدي هذا على عدم الاستقرار الانفعالي وسوء التكيف وضعف الثقة بالنفس و الخمول.

فالاضطرابات النفسية التي يتعرض لها التلميذ المراهق تشعره بالقلق والضعف وحتى الفشل الدراسي، فينصب اهتماماته على بذل أقصى جهد لإخفاء هذه المشكلات النفسية، وفرض ذاته بشتى الطرق و لفت الانتباه إليه من طرف الأولياء و المعلمين كالشغب داخل القسم أو الاعتداء على الآخرين أو تبادل الشتائم تحطيم و تخريب ممتلكات المدرسة.

- ***العوامل المدرسية***[1]

المدرسة هي بيئة أوجدتها الحاجة إلى تقديم تعليم منظم ضروري للأجيال الجيدة و إعدادهم للحياة بإكسابهم المعارف والقيم التي يرضى بها المجتمع، وبما يتلائم مع التطور الاجتماعي، بحيث يصبحوا معدودون إعداد صالحا للحياة الاجتماعية ، كما تعلمهم الاعتماد على النفس.

كما تعدهم لتحمل المسؤولية واحترام القانون بالتمسك بالحقوق و أداء الواجبات و التضحية في سبيل الحق والعمل بروح التعاون المثير، فالمجتمع المدرسي حلقة وسط بين المنزل والمجتمع العام لذلك كان دوره هاما في تحقيق التدرج في النمو العقلي والاجتماعي وإتمام ما أعده البيت ومحاولة إصلاح ما أفسده وإعداد الأفراد للحياة السليمة والنمو السليم.

فالمدرسة هي المكان الوحيد الذي يتواجد فيه التلميذ بهدف تلقي تعليمه كما يمكن أن تكون أيضا سبب في حدوث بعض المشاكل السلوكية الخاطئة للتلاميذ خاصة إذا كانت

[1] حمد حسن علاوي، **سيكولوجية العدوان و العنف** ،ص12

الإمكانيات المتوفرة في البيئة المدرسية غير مناسبة لإعداد التلاميذ، وعندها لا يتلائم المنهج المدرسي مع إمكانيات و القدرات الفعلية للتلاميذ ، ويضيف "وين" و مندلر" أسباب أخرى تتعلق بالبيئة المدرسية التي تحكم السلوك الطلابي، التي تحكم السلوك الطلابي، و قسوة الإدارة وسوء معاملة التلاميذ و العقوبة الصارمة ومصادرة حريتهم.

يبرز دور الأستاذ بالدرجة الأولى في المساعدة على تشكيل شخصية التلميذ بتغير سلوكه، فمهمته تستلزم أن يكون موجها ومهذبا ومساعدة التلميذ على مواجهة صعوباته ومشاكله بهدف كسب ثقته بتواضع ومحبة ، فالأستاذ متخصص يعمل على إيصال المعارف والمعلومات والخبرات التعليمية للمتعلم، وذلك باستخدام وسائل وأساليب فنية نحقق هذا الاتصال .

- **سمات الأستاذ المتسلط**

فالأستاذ عامل مهم يؤثر في تشكيل قيم التلاميذ ومثلهم وبشكل مقصود تلقائي وعفوي، لكنه في بعض الحالات يكون عاملا في إثارة المشكلات السلوكية داخل الفصل الدراسي وبين أوساط الطلبة ،فقد تكون له سمات شخصية غير مرغوبة عندهم كإيمانه بالكبت التام للطلبة، وانحرافه عن خط سير الخطة التعليمية المرسومة وعدم تحقيق أهداف المدرس –إذ يقول "لا سيلي" أن المدرسة قد يتسبب في مشاكل القسم إذا ما فشل في مراقبة ومتابعة الحجرة الدراسية ،مما يؤدي إلى الفشل في إدارة أقسامهم ، كما تسبب معاملة الأستاذ الصارمة أو التسيبية في حدوث مشكلات سلوكية داخل الفصل الدراسي، وهذه المشكلات تكون بين التلاميذ و المعلم أو بين التلاميذ فيما بينهم.

في هذا النوع من المعاملة ينتاب المعلم شعور بأنه أكبر من الطلاب سنا وأكثرهم خبرة وحكمة ، فهو دائما يتوقع منهم الطاعة و الخضوع ويرسم لنفسه صورة أبوية ، لا تجديد و لا تقبل لأي محاولة للتغير، لأنه يشعر أنه مواجهة ضد سلطة داخل الصف، فالمعلم المتسلط هو الذي يتخذ عادة طابع الصرامة و الشدة في اتخاذ القرار ونوعية الحل وأسلوب تطبيقه ، فهو يحرص دائما على أن يتم العمل وفق المطلوب، وحسب رأيه و دون الحاجة إلى

المناقشة أو الحوار أو الوقوف على رأي الطلبة ووجهة نظرهم و يعمل على غبراز سلطته و الإنفراد برأيه.[1]

- **الأستاذ المتسلط**

وأهم ما يميز المعلم المتسلط أنه يستعمل أساليب القوة والتخويف، ويستخدم الثواب القليل لطلابه لاعتقاده عن ذلك يفسدهم، ويعتقد أن الطلاب لا يوثق بهم إذا ما تركوا لأنفسهم، يحاول أن يجعل الطلاب يعتمدون عليه شخصيا وباستمرار، كما يفرض التقبل الفوري لكل الأوامر من طلابه .

ويدخل عامل إعداد المدرسين كعنصر متسبب في حدوث المشاكل داخل الفصل الدراسي، بحيث يشير " good and broophyإلى افتقار برامج الإعداد التي تزود المعلمين بالمهارات اللازمة لتحليل سلوكيات الفصل الدراسي، إضافة إلى افتقارها إلى جميع الأنظمة التي تزود المعلمين بما يقومون به سلوكيات من صائبة داخل الفصل الدراسي ، فالمعلم يكون اميل سلوكياته التدريسية الخاطئة في إدارة القسم في توفير التغذية الراجعة الملائمة له سواء من الموجهين النفسانيين أو من الزملاء الآخرين أو من تلاميذ القسم أنفسهم .

- **النمط التسيبي للإدارة**

والذي يقوم على الاستبداد بالرأي والتعصب والهيمنة على جميع الأدوار والعمليات الإدارية، وتستخدم أساليب الفرض والإرغام والتخويف، ولا تسمح بأي نقاش أو تفاهم مع التلاميذ، ففرض هذا الأسلوب يؤدي إلى نفور التلاميذ من الدراسة والهروب منها حيث لا يتوفر قسط من الحرية ، والشعور بالمسؤولية مما يصيبهم بالملل والإحساس بالإخفاق والقلق والقصور والنزوع إلى بعض العمال غير الاجتماعية لإثبات ذاتهم و التعويض عن قصورهم كتخريب ممتلكاتهم المدرسية وتكوين العصابات داخل المدرسة.

[1] محمد سعيد إبراهيم الخولي،**العنف في مواقف الحياة اليومية**، مكتبة الاسراء،2006

حيث يترك للتلاميذ الحرية المطلقة دون التدخل في شؤونهم و تركهم دون قيود فيقل الاحترام ويشعر أفرادها غالبا بالضياع وعدم القدرة على التصرف، وكثيرا ما يجد التلاميذ أنفسهم في المواقف التي تتطلب المعونة والنصح والتوجه من جانب الإدارة ، مما يكون له آثار سلبية على شخصيتهم وعلى علاقتهم بالإدارة المدرسية .

- **قلة النشاطات الدراسية**

إضافة إلى قلة أو انعدام النشاطات المدرسية يؤدي إلى استثمار وقت الفراغ في سلوكيات غير لائقة ، فقلة النشاطات كالرياضة مثلا تستنفذ وقت فراغ المراهق وطاقته الانفعالية، وعدم تناسب النشاطات مع قدرات التلميذ و ميوله ورغباته التي يترتب عليها زيادة شحنات السالبة لديه، واكتسابه عادات سيئة كالاعتداء على حقوق الغير و الاستجابة للنزوات الضارة كالتدخين، و التهريج داخل الفصل ، ممارسة العنف وإيذاء الآخرين في المجتمع المدرسي ، ومن هذا كله نصل إلى أن المناهج تلعب دورا و ضحا في شد وجذب التلميذ نحو الدراسة أو الانصراف عنها، و القيام بسلوكيات عنيفة كالتهريج و التمرد ، وعدم الانضباط الصفي[1]

- **العقاب المدرسي**

هناك بعض المواقف التي تظهر في المدرسة وتتطلب مواجهتها بإتخاذ اجراء صارم أو فرض نوع العقاب على ظروف الموقف نفسه، و العقاب هو وسيلة تقويمية تحذيرية تتخذ ضد التلاميذ الذي يأتي عملا أو قولا يخالف تعاليم المدرسة و قوانينها ، وهو إطار مرجعي نحذر به ونمنع بواسطته ما قد يصدر عن الفرد مما هو ممنوع أو مخالف للأنظمة المعمول بها.

وينقسم العقاب إلى نوعين مادي ومعنوي، ويشمل العقاب المادي الفصل أو الحبس أو الغرامة أو الحرمان إلى أن أسلوب العقاب الذي تستعمله العائلة و المدرسة بهدف تصحيح الموقف، وتظهر أبحاث علم النفس التجريبي أن العقاب الذي يستعمل بشكل معتدل وفي

[1] محمد سعيد إبراهيم الخولي، **المرجع السابق**، ص200.

الوقت المناسب يمكن أن يؤدي إلى التعلم، أما في التربية فإن استعماله يتطلب الكثير من الحيطة والحذر، وحول استعمال العقاب في المدرسة فقد عبر عنه "لجان" عنه في أفكاره التربوية بقوله إن العقوبات المطبقة في المجال المدرسي ليست فقط غير مثمرة لأنها تنسى بسرعة، إنما هي أيضا محفوفة بالمخاطر لأنها تدفع الطفل إلى ما يجب أن يحبه ، وهذا يعني أن استخدام العقاب في المدرسة لا ينتظر من ورائه أية نتيجة إيجابية وإنما قد تكون سلبياته أكثر، فقد يجعل من التلميذ عرضه للإحباط الذي يؤدي إلى عدم الشعور بالطمأنينة والأمان ، وقد يدفع إلى الكره و الاشمئزاز من المدرسة والمدرسين.

ومن العقوبات المدرسية التي تنفذ على التلميذ هي عقوبات حسية تتمثل في الضرب، وشد الشعر، والوقوف على رجل واحدة، والايدي المرفوعة، وعقوبات نفسية كالتوبيخ، والسخرية، والكلام الجارح، والحط من كرامة التلميذ امام الآخرين، واستخدام العقاب قد يؤدي إلى بعض السلوكيات غير المرغوبة من التلميذ كزيادة من درجة السلوك العدواني ضد المعلمين أو التلاميذ ، وعدم امتثال التلميذ بالنموذج الذي يجب أن يعطيه المدرس، أو محاولة الهروب من المدرسة لتفادي المواقف المؤلمة المرتبطة بها.

وقد يؤدي العقاب في بعض الأحيان إلى زيادة نسبة حدوث السلوك غير المرغوب، كما في حالة التلميذ المحروم من الاهتمام، والذي يرى في تركيز المعلم على سلوكه المنحرف حتى لو كان باللوم والتوبيخ وهذا قد يجعله يتفادى في إظهار سلوكه السلبي للحصول على مزيد من الاهتمام و تعويض ما يحسه من نقص، كذلك قد يدفع عقاب التلميذ في بعض الأحيان إلى إظهار العنف اتجاه زملائه للسيطرة عليهم.[1]

- ***الفشل الدراسي***

تسهم المدارس بشكل عام في بناء الصحة العقلية لطلابها، ومع ذلك لا تزال بعض المدارس تتسبب في تشكيل السلوك غير السوي لبعض الطلاب، وخاصة المدارس ذات مناهج

[1] عبد اللطيف العقاد، **سيكولوجية العدوانية وترويضها** ،دار غريب للطباعة، القاهرة ،2001

وهيئات تعليمية ضعيفة، ولعل العنصر غير ملائم لهذه المدارس طبيعة المنهج الدراسي، والكثير من الطلبة يذيقون ذرعا بالمدرسة نظرا للمعلومات التي لا تتناسب ولا تتفق مع قدراتهم و طاقاتهم العقلية وبالتالي لا يستطيعون فهم المعلومات أو استيعابها.

ولقد أثبتت الكثير من الدراسات وجود علاقة بين التحصيل الاكاديمي للطلاب والعنف، وأن معظم التلاميذ الذين يتصفون بتحصيل اكاديمي للطلاب و العنف، وأن معظم التلاميذ الذين يتصفون بالتحصيل أكاديمي منخفض يكون احتمال ارتكابهم أو مشاركتهم بالعنف كبيرة، وأن المشاكل الأكاديمية التي يواجهها التلميذ في المدرسة تؤثر على عملية تكيفهم فيها .

كما أشارت نتائج الكثير من الدراسات أن هناك علاقة قوية بين الاضطرابات السلوكية التي يقوم بها الطالب داخل الصف وبين جرائم الاعتداء و تحطيم الممتلكات .

- **العوامل الاجتماعية**

بعد عرض العوامل المدرسية وأثرها على السلوك العدواني ظاهرة يتطلب باقي العوامل المتمثلة في الأسرة، جماعة رفاق وسائل الاعلام، ومدى مساهمتها في ممارسة السلوك العدواني، وتتضمن مجموعة من العوامل الخاصة بالأسرة جماعة رفاق وسائل الاعلام.

- **الاسرة**

تعتبر الأسرة أولى المؤسسات الاجتماعية التي تتبلور فيها شخصية الفرد و اكتساب العادات والتقاليد والقيم بهدف تحقيق التوافق النفسي بين دوافعه وبين مطالب البيئة، فالأسرة وحدة ديناميكية تهدف إلى نمو الطفل نمو اجتماعيا و سلوكيا عن طريق التفاعل العائلي الذي يقوم بدور هام في تكوين شخصية الطفل و توجيه سلوكه ، حيث تسند لها عدة وظائف منها الإنجاب تنظيم النسل، التنشئة الاجتماعية فالأسرة تقوم بتزويد الفرد بالمعارف والمهارات والقيم عن طريق التقليد والمحاكاة ، فإذا كان الجو الأسري مضطرب كانت شخصية الفرد غير سوية ويظهر هذا التأثير في فترة المراهقة حيث يكون المتمدرس أكثر حساسية وأقل استقرار من الناحية النفسية ، كما تلعب المعاملة السيئة دورا في إثارة المشاكل السلوكية للمراهق خاصة إذا كان لا يؤمن إلا بمبدأ الضغط و التهديد و التسلط هذا من

جهة، ومن جهة أخرى فالمشاكل التي تتعرض لها الأسرة كصراع الأبوين أو طلاقهما أو هجرة أحدهما يؤثر[1] على عدم الاستقرار الدراسي للأبناء مما يجعلهم يلجؤون على الهروب منها بشتى الطرق ككثرة الغياب او القيام بسلوكيات غير سوية .

والجو الاسري المشحون بالخلافات المتتالية يجعل المراهق يحاول تفريغ أحاسيسه المكبوتة بطرق متعددة محاولة منه للترفيه عن نفسه من جهة ، والانتقام من اسرته من جهة أخرى ، وأولى هذه السلوكيات التي يقوم بها هيا الشغب والتمرد على أفراد المجتمع المدرسي.

- **المستوى الاقتصادي للأسرة**

نقصد بالمستوى الاقتصادي الأسري الواقع الذي تعيشه الأسرة من حيث المداخيل والمصاريف، وما نلاحظه أن هناك أسر تتعطف إما نحو الفقر والاحتياج، وإما نحو التوسط أو الغنى التي لها آثار عميقة على سلوك المراهقين ،ولهذا يختلف سلوك المراهقين المتمدرسين تبعا لاختلاف المستويات المختلفة للأسرة لأن لكل فئة من الفئات الاجتماعية أسلوبا معنيا في الحياة ونمط خاص في السلوك.

يعتبر الجانب الاقتصادي من اهم الجوانب التي تؤثر على توازن الشخصية ، فقد يترك ضعف المستوى الاقتصادي اثار سلبية على المراهقين ، فعدم تلبية بعض متطلبات الاسرة السياسية كتوفير المواد الغذائية الأولية والألبسة والأدوات المدرسية يجعلهم يعيشون حاته من القلق وعدم الارتياح لظروفهم الاقتصادية الحالية التي تمتد اثارها الى الحياة الاجتماعية مما يؤدي الى شعور التلميذ بالنقص ويشتد هذا الشعور في فترة المراهقة خاصة حين تزداد الحساسية عنده[2] ويؤدي الفقر الى انسحاب التلميذ او حرمانه من فرض الاشتراك في النشاطات المختلفة التي تهدف المدرسة الى القيام بها كالفرق الرياضية و الرحلات والكشافة .....الخ، وقد يؤدي هذا الحرمان الى كثرة التوتر والقلق فيلجا ذلك الى محاولة رد اعتباره بشتى الطرق فنجده يلجا سلوكيات العدوانية مع الاخرين سواء مع التلاميذ او مع المدرسين

[1] محمد سعيد إبراهيم الخولي، **المرجع السابق**، ص205.

[2] عبد العظيم حسين ، **سيكولوجية العنف العائلي و المدرسي**، الازراطية ،2002

أو مع الهياكل المادية للمدرسة فيظهر انتقامه عن طريق السب، والشتم، والتحكم، التحطيم، التخريب على غير ذلك من الأسباب .

- **الإهمال**

يعني عدم الاهتمام بالمراهق المتمدرس الناتج عن عدم ضبط أو توجيه ولا مجال للتعبير عن العواطف وردود الفعل الانفعالية التي يتم التعبير عنها بسلوكيات مرفوضة ،ولا يتم توجيه المراهق إلى ما يجب ان يفعله او لا يفعله والإهمال بهذا المعنى يمارسه الوالدين بدعم منخفض جدا وذات قوة منخفضة في التعامل مع الأبناء وعدم الاهتمام بشؤونهم.

- **جماعة الرفاق**

تعتبر جماعة الرفاق من المؤسسات الاجتماعية التي تساهم في النمو السليم للمراهق ففي هذه المرحلة الوسيطة بين الطفولة والرشد يكون الفرد بحاجة إلى توسيع دائرة علاقاته الاجتماعية واندماج مع معاييرها وتبني أفكارها والتشبع باتجاهاتها مما يقوي فيه الشعور بالانتماء و التفاعل الاجتماعي و الشعور بالجماعة وعليه فإن جماعة الرفاق لها أهمية في تنشئة المراهق المتمدرس ،فهي تعمل على تهيئة الجو المناسب لإبراز مواهبه الاجتماعية فيدرك مدى زعامته و خضوعه وحدود تألفه، ونفوره إلا انها قد تسلك هذه الجماعة بأفرادها مسلكا عدوانيا اتجاه الجماعات الأخرى، فتنحرف بنشاطها وتتعصب في آرائها كما تقوم بنشاطاتها و سلوكياتها بالسرية التامة، وتميل إلى النشاط الذي ينحدر بها إلى مسالك خاطئة فتخرب ممتلكات الآخرين وتعتدي على حقوقهم.[1]

[1] محمد سعيد إبراهيم الخولي، **المرجع السابق**، ص207.

المطلب الثالث: النظريات المفسرة للسلوك العدواني

هناك نظريات عديدة حاولت تفسير العدوان، منها ما اعتبرته غريزة أساسية ،ومنها ما اعتبرته سلوكا متعلما[1] ومنها ما اعتبرته إحباط نفسي، ومنها ما نشرته على أسس فيزيولوجية وبيولوجية .

وفيما يلي سنقوم بعرض أهم هذه النظريات.

- **النظرية المعرفية**

السلوك العدواني في ضوء النظرية المعرفية هو محصلة لإدراكات مشوهة وبشكل غير منطقي واضطراب في العمليات المعرفية وخلل في البناء المعرفي ،وفي الواقع أن هناك اتجاهات تتزايد وضوحا نحو الاهتمام بصيغ العدوان التي تعكس الاتجاه المعرفي في التعبير على السلوك العدواني.

ومع تنامي هذا الاتجاه حول النظرة الجديدة و المعاصرة من طرف الباحثين لدراسة السلوك العدواني الذي في الواقع يعكس نظم الأفكار و المعتقدات ،إذ يقول (caprara) فقد وجد أن المعتقدات والمستويات الشخصية و القيم المختلفة تبرز وتعزز الالتجاء إلى العدوان كآخر وسيلة من وسائل التواصل في مجموعة من المواقف التي عادة ما تتطلب استشارة مسبقة كما أشار "caprara" أن أنواع العدوان الناجمة عن النقص في ضبط الانفعالات السلبية إلى مفهوم العدوان كاستراتيجية ثابتة لمواجهة الحقائق تستحق معالجة كبيرة متمثلة في البيئة و المحيط و العمليات المعرفية المصاحبة إلى تحكم صيغ العدوان المختلفة.

وأن هذه المعالجات سوف تؤدي لا محال إلى استراتيجيات فعالة للوقاية والضبط والتحكم والتغير نحو الأفضل.

ولقد حاول علماء النفس المعرفي أن يتناولو السلوك العدواني لدى الانسان بالبحث و الدراسة بهدف علاجه، ومن ثم كانت طريقتهم العلاجية للتحكم في السلوك العدواني عن طريق

[1] محمد مصطفى زيدان، **النمو النفسي للطفل المراهق و نظريات الشخصية** ،دار الشروق،2000، ص95.

التعديل الادراكي بتزويده بمختلف الحقائق و المعلومات المتاحة في الموقف مما يوضح أمامه المجال الادراكي ولا يترك فيه أي غموض أو إبهام ما يجعله مستبصرا بكل الابعاد والعلاقات بين السبب والنتيجة.

والعلاقة بين المعتقدات والأفكار اللاعقلانية والعدوان جعلت "إليس" يميز بين العدوان السوي وغير السوي مؤكدا على أهمية المكونات المعرفية للعدوان، إذ يكون سويا إذ ارتقى بالقيم الأساسية للبقاء والسعادة والقبول الاجتماعي والعلاقات العاطفية الوجدانية كالخوض عن الحمى.

أما العدوان غير السوي من وجهة نظره فيظهر على شكل من المضايقة، حب الجدل، الإهانة، المعارضة ومن الأفكار اللاعقلانية المرتبطة بالعدوان أفرد "إليس" في كتابه "العقل و الانفعال" فصلا خاصا لهذه الأفكار والأفكار اللاعقلانية الذي ذكرها و الداعمة للعدوان منها الفكرة التي تقول لابد من عقاب هذا وذاك ولا بد من الانتقام الحاسم ممن يكيدون لي، وبعض الناس أشرار وعلى درجة عالية من الخسة و النذالة وهم يستحقون العقاب والتوبيخ ،إضافة إلى أربعة معتقدات غير عقلانية داعمة للعدوان.

- المعتقد الأول شريعة العدوان.
- المعتقد الثاني العدوان يرفع من تقدير الذات و يعمل على محو الهوية السلبية.
- المعتقد الرابع الضحايا لا يتأملون كثيرا .
- المعتقد الثالث الضحايا يستحقون العدوان .

وتتفق رؤية "ميكنبوم" مع ما أشار إليه "إليس" و "بيك" أ، المشكلات محصلة لإدراكات مشوهة وتفكير غير منطقي ،وأن ما يفكر به الفرد وما يحدث به نفسه وما يتبناه من اتجاهات وما يمتلكه من إرادة وقيم تحدد نوعية سلوكه في غشارة واضحة إلى الارتباط و التأثير بين الجانب العقلي و المعرفي و الجانب الانفعالي و الاجتماعي و السلوك الخارجي للفرد كما يوضح العزة .

وإنطلق "ميكيبوم" من الفرضية التي تقول بأن الأشياء التي يقولها الناس لأنفسهم تلعب دورا في تحديد السلوكيات التي سيقومون بها، وأن السلوك يتأثر بنشاطات عديدة يقوم بها الفرد تعمم بواسطة الأبنية المعرفية المختلفة ،وأن الحديث الداخلي يخلق الدافعية عند الفرد ويساعده على تصنيف مهاراته و توجيه تفكيره للقيام بالمهارة المطلوبة.[1]

- **نظرية التعلم الاجتماعي**

وضعت النظرية من طرف "banadoura" و" walters" و "geen" الذين أكدوا أن خبرات التعلم الاجتماعي تؤدي دورا حاسما في تحويل السلوك، فالفكرة الأساسية لها أن العدوانية مكتسبة يتعلمها الفرد عن طريق النمذجة أي عن طريق مشاهدة غيرهم يقومون بإرتكاب العدوان، وحينما يحصل الفرد على تعزيز نتيجة قيامه بالعدائية فإن غيره يميل إلى التقليد في سلوكه.

ويعتبر banadura من أشهر علماء نظرية التعلم الاجتماعي، ومن أهم التجارب في التعلم الاجتماعي أو النمذجة في العدوان التي قام بها "باندورا" و "روس" ، والتي تم تقسيم الأطفال إلى مجموعتين مجموعة شاهدت شخصا يضرب الدمى ،ومجموعة أخر شاهدت نموذجا آخر يلعب مع الدمى بطريقة هادئة ، وبعد التجربة اشارت النتائج حسب هذه النظرية على أثر التعلم الاجتماعي على العدواني حيث كانت المجموعة [2]التي شاهدت النموذج العدواني كانت أكثر عدوانية من المجموعة الأخرى وهي الأفكار التي روجت لها نظرية التحليل النفسي التي وردها "فرويد وزملائه" .

فالعدوانية عادة أو قابلية تم اكتسابها بالتعلم والاعتقاد السائد هنا أن الصفات البيولوجية، ويمكن طبقا لهذا الاعتقاد على الأقل تخفيض من حجة الصراع العدواني بين الناس ،وذلك بتقليل حدوث الإحباطات القاسية ،وتخفيض مكاسب العدوان إلى الحد الأدنى .

وتتلخص وجهة نظر "باندورا " في تفسير العدوان كالآتي .

---

[1] نفس **المرجع سبق ذكره**، ص128

[2] محمد مصطفى زيدان ،**نفس المرجع**، ص120.

- اكتساب السلوك العدواني من الخبرات السابقة.
- التعلم المباشر للمسالك العدوانية كالإثارة المباشرة للأفعال العدوانية الصريحة في أي وقت
- تأكيد هذا السلوك من خلال التعزيز و المكافأة.
- إثارة الطفل إما بالهجوم الجسمي أو بالتهديدات أو الإهانة أو إعاقة سلوك موجه حو هدف أو تقليل التعزيز أو إنهائه قد يؤدي إلى العدوان .
- العقاب قد يؤدي إلى زيادة العدوان.
- **النظرية السلوكية**

يرى السلوكيون أن العدوان شأنه شأن أي سلوك يمكن اكتشافه وتعديله وفقا لقوانين التعلم، إذ ركزوا في دراستهم للعدوان على حقيقة يؤمنون بها هي أن السلوك برمته متعلم من البنية ، ومن ثم فإن الخبرات المختلفة التي اكتسبها شخص ما للسلوك العدواني قد تم تدعيمها ،كما يرون أن الأنماط السلوكية محكومة بتوابعها بمعنى أن السلوك يمكن أن يتكرر مستقبلا عندما تكون له نتائج إيجابية وتقلل احتمالية حدوثه عندما تكون نتائجه سلبية ،ويعني أن تكرار السلوك العدواني أو عدم تكراره مرهون بمبدأ الثواب والعقاب و[1]الكيفية التي يستخدم بها هذا المبدأ في المواقف المماثلة.

وانطلق السلوكيون من مجموعة من التجارب التي أجريت بداية على يد رائد السلوكية "واتسون" حيث أثبت أن الفوبيا بأنواعها مكتسبة بعملية تعلم، ومن ثم يمكن علاجها وفقا للعلاج السلوكي الذي يستند على هدم نموذج من التعلم وإعادة بناء نموذج تعلم جديد .

ويعتبر السلوكيون أن العدوان سلوك متعلم يمكن تعديله، وكان أسلوبهم في التحكم فيه ومنعه من الظهور والقيام بهدم نموذج التعلم العدواني وإعادة بنائه من جديد.

[1]محمد سعيد إبراهيم **الخولي العنف في مواقف الحياة اليومية** ،مكتبة الاسراء ،2006

- **النظرية البيولوجية**

يرجع السلوك العدواني إلى عوامل بيولوجية في الكائن الحي كالصبغات الجنسية والهرمونات ،فإذا اضطربت وظيفة الدماغ و اختلفت عدد الكروموسومات فإنه يحد السلوك العدواني ،وهي على نقيض الطرح الذي مفاده أن السلوك العدواني متعلم وأن الإنسان عدواني بطبيعته.

وتهتم هذه النظرية بالعوامل البيولوجية في الكائن الحي كالصبغات والجينات الجنسية والهرمونات والجهاز العصبي المركزي ولا مركزي والغدد الصماء والتأثيرات البيو كيميائية والأنشطة الكهربائية في المخ التي تساعد في ظهور السلوك العدواني.

ويتضح مما سبق أن الفرد الذي يقل عنده هرمون الذكورة هو فرد من الصعب إثارته، وغالبا ما يكون هذا هو المتعدي عليه ،ويظهر تأثير هرمون الجنس على العدوانية حيث نجد الهرمون الذكري يزيد من درجة الإثارة لدى الذكورة بينما الهرمون الأنثوي يقلل من درجة الإثارة لدى الإناث وينتج عن ذلك انخفاض العدوانية لدى الإناث.

ومن خلال التفسيرات السابقة جميعها ننظر أن السلوك العدواني لا يمكن تفسيره على طرح واحد فقط أو على نظرية واحدة، وإنما إلى جمع هذه التفسيرات ، ومن أجل الوصول إلى العامل الأساسي لحدوث هذا السلوك لا يمكن فصل أي طرف عن الآخرين لأنه لابد من أ، يكون هناك تفاعل و تأثير بين هذه النظريات وذلك للوصول إلى التفسير الحقيقي للسلوك العدواني[1].

[1] مسعود بو سعدية ، **ظاهرة العنف في الجزائر**، 2011

خلاصة الفصل

من خلال عرضنا لأهم المفاهيم والنظريات وأنواع وعوامل السلوك العدواني، اتضح لنا أنه فعل يؤدي إلى الحاق الضرر بالذات وبالآخرين ،وأن هذا الضرر يشمل الكف عن التطور والنضج و تحقيق السواء في شخصية المراهق العدواني، كما أن هذا الضرر يتسع ليهدد المدرسة ونظامها و المجتمع في أنساقه .

الفصل الرابع
الاجراءات المنهجية للدراسة

1. المنهج المتبع

تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الواقع والظاهرة الاجتماعية من خلال توجهنا الميداني في دراسة الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف بين التلاميذ في الوسط الابتدائي مستخدما في ذلك أسلوب البحث التربوي ، وأدوات كمية وإحصائية، لجمع البيانات و تحليليها كالملاحظة.

2. المنهج المستعمل في الدراسة

عرف المنهج على أنه خطوات منظمة يتبعها الباحث في معالجة الموضوعات التي يقوم بدراستها إلى أن يصل إلى نتيجة معينة .

وإن منهج البحث يعني مجموعة من القواعد العلمية التي تهيمن على سير العقل ، وتحديد عملياته من أجل الوصول إلى نتيجة معينة وبهذا يقوم على التأمل و الشعور، ومنه فالمنهج المتبع في دراستنا هذه هو.

- **المنهج الوصفي التحليلي**

يعد المنهج الوصفي التحليلي طريقة من طرق التحليل و التفسير بشكل علمي منظم من أجل الوصول إلى أغراض محددة لوضعية اجتماعية أو سكان معينين وتندرج هذه الدراسة في إطار البحوث الوصفية التي تستهدف تصوير وتحليل وتقويم وخصائص مجموعة التلاميذ، أو موقفهم العدواني ودراسة الحقائق الراهنة من تفشي الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو العنيفة وارتباطها بانتشار ظاهرة العنف في الوسط المدرسي.

وهذا ما اعتمدته في هاته الدراسة وهو المنهج الوصفي التحليلي[1].

[1] عبد القادر زيدان ، **قواعد البحث الاجتماعي** ،دار المعرفة،ط2،ص137

3. التقنية المستعملة

تختلف أدوات ووسائل جمع المعطيات الميدانية باختلاف موضوع الدراسة وفي دراستنا هذه استعملنا الأدوات التالية.

- **الملاحظة المباشرة**

الملاحظة المباشرة هي توجيه الحواس لمشاهدة و مراقبة سلوك معين أو ظاهرة معينة، وتسجيل ذلك السلوك وخصائصه.

- **الاستمارة والمقابلة**

هي أداة من أدوات جمع المعطيات و البيانات من ميدان الدراسة عن طريق عينة البحث.

إذ تعتبر الاستمارة مجموعة من الأسئلة المركبة حول موضوع معين يتم وضعها في الاستمارة ترسل للأشخاص المعنيين بالبريد أو يجري تسليمها باليد .

تضمنت الاستمارة الخاصة بدراستنا والمتعلقة بالتلاميذ العدوانين على الأسئلة منها المغلقة ومنها المفتوحة وقد تم صياغتها على النحو التالي .

الالعاب الالكترونية العنيفة و علاقتها بإنتشار ظاهرة العنف .

ثم يتولى الباحث جمع هذه الاستمارات يكون المبحوث قد دون اجابته عليها، وتستخدم مع المقابلة ليكمل[1] بعضها البعض ويجب مراعاة أن تتناسب صياغة أسئلة المقابلة والاستبيان مع مستوى المبحوثين.

4. حجم اختيار العينة

يقصد بالعينة أنها تمثل جزء من مجتمع الدراسة من حيث الخصائص و الصفات و لهذا لا بد من أن يلجأ الباحث الى دراسة كل وحدات المجتمع وهي قد تكون كبيرة جدا ممل يصعب

[1] عمار بوحوش ، **محمد الذنيبات** ،ص71

دراستها، فإنه يلجأ الباحث إلى دراسة عينة مصغرة للمجتمع تغنيه عن دراسة كافة و حدات المجتمع و تكون مثلته تمثيلا حقيقيا لمجتمع البحث[1] .

- **مجتمع البحث**

قد اعتمدنا أسلوب العينة القصدية لجمع البيانات اللازمة للدراسة الميدانية بحكم ان مجتمع البحث هم أطفال تتراوح أعمارهم ما بين 07 و12 سنة وبما أن مجتمع البحث كبير فلا يمكن تحديد حجمه بدقة لغياب الاحصائيات الدقيقة .

فقد لجأنا الى اختيار العينة القصدية العمدية التي يقوم الباحث من خلالها باختيار مفردات بطريقة تحكيمية لا مجال فيها للصدفة، بحيث يقوم هو شخصيا باقتناء مفردات العينة الممثلة أكثر من غيرها كما يبحث عنه من معلومات وبيانات وهذا لإدراكه المسبق و معرفته الجيدة لمجتمع البحث ولعناصره الهامة التي تمثله تمثيلا صححا.

فهذا ما قمنا به في جمع المعلومات وهو تحديد عينة من المجتمع يتطابق معها موضوعنا و المتمثل في الألعاب الالكترونية والعنف لدى الأطفال .

5. حدود الدراسة

إن لكل دراسة ميدانية ظاهرة ما لا بد من حيز مكانها يمثل المناطق التي أجريت بها الدراسة.

كمل لها حيز زماني يحدد من خلاله الفترة التي تمت فيها الدراسة ،كما لها مجال بشري يمثل عينة البحث التي أجريت عليهم الدراسة.

- **المجال البشري**

أطفال متمدرسين في سن مابين07 و 11 سنة يمارسون الألعاب الالكترونية و تظهر عليهم سلوكيات عنيفة لاحظناها من خلال زيارتنا الميدانية ولاحظنا اختلاف التعبيرات والسلوكيات للأطفال الممارسين لهذه الألعاب فكنا نلتمس في تصرفاتهم تصنعا و تقليدا لشخصيات

[1] عمار بوحوش ، **نفس المرجع**،ص56

متأثرون بها و يحاولونا تقليدها على أرض الواقع وسلوكيات العدوانية في هذه الألعاب وقد اعتمدنا على استجواب كلا الجنسين إناثا و ذكورا

- **المجال المكاني**

يتمثل مجتمع البحث الميداني في الأطفال المتمدرسين الذين الألعاب الالكترونية وتحديدا في الوسط العائلي نظرا لغلق المدارس للأسباب المعروفة فكانت دراستنا تشمل المدارس إلى اننا واجهنا هذه المشكلة فتوجهنا إلى المحيط العائلي ليخدمنا في دراستنا.

- **المجال الزماني**

امتدت عملية توزيع الاستمارة و جمعها على مدار 6 أيام من شهر أوت 2020 فكانت أيام 01 و 03 قمنا بتوزيع الاستمارة و 04 و 06 قمنا بجمعها

الفصل الخامس
الجانب الميداني للدراسة

تمهيد

يضم هذا الجانب التطبيقي الجزء التحليلي من الدراسة حيث يتم فيه عرض نتائج الدراسة وهو جزء الاستجابات في الجانب التطبيقي من الدراسة حيث يتم فيه تحويل الفرضيات إلى جداول وهذا من خلال أسئلة الاستمارة التي قمنا بتوزيعها.

- **تحليل الفرضيات الى جداول**

البيانات الأولية للمبحوثين تتمثل في بياناتهم الشخصية.

جدول رقم01 توزيع أفراد العينة حسب فئات الجنس

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
أنثى	38	%76
ذكر	12	%24
المجموع	50	%100

من خلال الجدول الأول نلاحظ عدد ارتفاع عدد الذكور الذين يمارسون العنف مقارنة بالإناث حيث سجلنا 38 حالة من الذكور أي بنسبة 76% بينما نسبة الاناث العنيفات نسبتهم 24 نسبة ومنه نستنتج أن كلا من الجنسين الذكور والاناث لديهم سلوكات عنيفة وعدوانية في الوسط الاجتماعي

جدول رقم02 توزيع افراد العينة حسب متغير السن

السن	تكرار	النسبة المئوي
7 سنوات	09	%18
8 سنوات	11	%22
9 سنوات	12	%24
10 سنوات	13	%26
11 سنة	07	%10
المجموع	50	%100

نلاحظ أن النسبة متقاربة حيث ان اكبر نسبة للأطفال ذوي السلوك العدواني والمستهلكين للألعاب الالكترونية العنيفة ذوي 10 سنوات بنسبة 26% من المجموع الكلي ثم تليها 09

سنوات بنسبة 24% ثم 08 سنوات قدرت نسبتهم ب 22% بعدها فئة 07 سنوات بنسبة 18% وفي الأخير 11 سنة بنسبة 10 % ومنه نستنتج ان الأطفال بمختلف أعمارهم لديهم سلوكيات عدوانية و يمتلكون الألعاب الالكترونية العنيفة في ضوء الفرضيتين المطروحتين قد اخترت سؤالين من كل فرضية تحليل المعطيات الخاصة بالفرضية الأولى

جدول رقم 03 أوقات ممارسة الألعاب الالكترونية

أوقات ممارسة الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
كل يوم	17	%34
في عطلة الاسبوع	16	%32
مرة في الشهر	05	%10
في العطل	12	%24
المجموع	50	%100

نلاحظ من هذا الجدول أن معظم أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة يوميا وهذا بنسبة 34% من المجموع الكلي لأفراد العينة ثم تليها 16 حالة من الذين يمارسون الألعاب في العطل الأسبوعية قدرت نسبتهم ب32% من المجموع الكلي للعينة ثم تأتي نسبة 24 %من مجموع العينة الذين يستعملون الألعاب الالكترونية في العطل المدرسية ثم تأتي نسبة الأطفال الذين يلعبون مرة واحدة في الشهر بنسبة 10 % ومن خلال هذه المعطيات نستنتج أن معظم الأطفال يمارسون الألعاب الالكترونية يوميا أو في العطل الأسبوعية وهذا ما يفسر الميول الشديد لهذه الألعاب الالكترونية التي هي بمثابة إدمان عندهم

جدول رقم 04 سبب ممارسة هذه الألعاب

سبب ممارسة الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
حب المغامرة	20	%40
ملاء وقت الفراغ	13	%26
حب الخيال و الإثارة	10	%20
أسباب أخرى	07	%14
المجموع	50	%100

نلاحظ أن معظم أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية لحب المغامرة و المتعة بنسبة 40% ثم تليها سبب ملاء وقت الفراغ بنسبة 26% ثم حب الخيال و الإثارة بنسبة 20% في حين سجلت 07% حالات أجابوا إجابات مخالفة و تمثلت في حب الاستطلاع والتحدي و الاتصال بنسبة 14 من المجموع الكلي من العينة ومن خلال هذه المعطيات نستنتج أن معظم الأطفال يمارسون الألعاب الالكترونية لحب المتعة والمغامرة ما يفسر تلبية حاجيات الغريزية للعب وحب المتعة وتنصب فئة أخرى الألعاب من اجل ملأ الفراغ لنقص المرافق الترفيهية جداول تخص الفرضية الثانية

جدول رقم 05 عدد الألعاب الالكترونية التي يمتلكها الطفل

عدد الألعاب الالكترونية التي يمتلكها الطفل	التكرار	النسبة المئوية
أقل من10	27	%54
من5 إلى 10	23	%46
أكثر من 10	00	%0
المجموع	50	%100

من خلال الجدول نلاحظ أن 27 يملك أقل من 10 ألعاب الكترونية عنيفة أي بنسبة 54 %بينما 23 طفل يملكون من5_10 ألعاب عنيفة ولم تسجل أي حالة تملك أكثر من 10 العاب الكترونية.

وهذا ما يفسر دور الألعاب الالكترونية العنيفة في التأثير على سلوك الطفل بغض النظر عن الكم من الألعاب

جدول رقم 06 رأي الطفل في مشاهدة العنف في الألعاب الالكترونية

راي الطفل في مشاهدة العنف في الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
مسلية	28	%56
مثيرة	22	%44
مرعبة	00	%0
المجموع	50	%100

من خلال الجدول نلاحظ تفاوت في الإجابات حيث أن 28% طفل يرى أن مشاهدة العنف مسلية وهذا ما يمثل 56 %من المجموع الكلي لأفراد العينة أما 22 % طفل يرى أن هذه المشاهد مثيرة أي بنسبة 44 %من المجموع الكلي لأفراد العينة بينما لم تسجل أي حالة في شعورهم بالرعب ومنه نستنتج استمتاع الطفل بهذه المشاهد العنيفة وحب المغامرة والتسلية

خلاصة الفصل

لقد تسنا لنا من خلال هذه الدراسة تسليط الضوء على ظاهرة متعددة الابعاد المتمثلة في ممارسة الاطفال للألعاب الالكترونية العنيفة وكذا علاقتها بالسلوكيات العدوانية لديهم ومنه فإن ممارسة هذه الألعاب يثير نوع من الرغبة و الإدمان لدى الطفل مما يجعله يستجيب ويتفاعل معها من خلال التقليد والمحاكاة لتلك السلوكيات العدوانية ومن خلال ما يمثله أبطال اللعبة وما تمثله من تصورات ومبادئ وأفكار عدوانية والتي يكتسبها الطفل على شكل أحداث حسية على أرض الواقع.

الخاتمة

تعتبر الألعاب الالكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام و كبير في حياة الطفل وسلوكه ومراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا ينحدرون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو البدنية، وهذا لا يقتصر على سن معين من الأطفال بل يتعدى الامر ليشمل فئة الشباب و المراهقين فهيا مست كل فئات المجتمع وبهذا فقد هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب الالكترونية المنتشرة في السوق على سلوك الطفل في المرحلة الابتدائية من أجل تحديد مدى ملائمتها لتنشئة الطفل وتأثيرها عليه، بحكم أن هذه الألعاب الالكترونية هي منتوجات غريبة عن مجتمعنا وتحمل مضامين عن واقع إجتماعي و ثقافي آخر يختلف عن مجتمعا وتوصلنا في نهاية الدراسة الى جملة من الاستنتاجات أجبنا بها عن التساؤلات التي تم طرحها في البداية فقد كانت الألعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال ويميلون لشائها، وكل هذا بفعل عناصر الابهار والخصائص الشكلية والتقنيات الحديثة التي تتمتع بها الألعاب الالكترونية والتي تجذب انتباه الأطفال وتجعلهم يقبلون عليها بشكل رهيب وملفت للأنظار ومنه قد توصلنا الى:

الاستنتاجات التالية:

الاستنتاج الاول:

ان هناك علاقة ارتباطية بين الألعاب الالكترونية وتنامي السلوك العدواني للأطفال وقد يتجلى من خلال إلحاق الضرر من الناحية المادية كالجسد والممتلكات مثل ضرب النفس الصفع والتكبير فهي تعمل على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل وخاصة أنه صغير في السن لا يعرف مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد و الدين، فهم يستهلكون كل ما يصنع من ألعاب بغض النظر عن صانعيها الذين يطمحون لتكوين أجيال تتميز بالعنف و العدوانية خاصة في البلدان العربية، فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب يجعله فرد يميل للجريمة و القتل بطريقة لا

شعورية و يحدث بذلك اصطدام بينه وبين أقرانه أو حتى مع الكبار، كما أن هذه الممارسة المستمرة من هذا النوع من الألعاب يجعل الطفل يبتعد في تصرفاته عن الطفولة الحقيقية فينسى بذلك طرق اللعب التقليدية كما أن هذه الألعاب تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل بالإضافة أن الألعاب الالكترونية تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية و الانطواء على نفسه ، مما يؤثر سلبا على نموه الفكري و الشخصي والاجتماعي فمن خلال هذه الدراسة قد وجدنا علاقة ترابطية بين الألعاب الالكترونية العنيفة واثرها في تنامي السلوك العدواني عندهم .

الاستنتاج الثاني:

هناك علاقة ترابطية بين الالعاب الاكترونية وتاثيرها على العنف داخل المدارس ةهذا ما اكدته فكرة التقليد والمحاكاة ماساس لحدوث السلوك العنيف حيث يلجأ الاطفال الى تقليد ما يشاهدونه والتعلم من خلاله السلوك العنيف ويحدد ذلك من خلال مواقف حقيقية في الحياة.

وفي الاخير يمكننا القول ان الفرضيتان تحققتا من خلال ما لاحظناه في دراستنا

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المراجع

- ✓ احمد فلاق ،**الطفل الجزائري و العاب الفيديو ،دراسة في القيم و التغيرات**، جامعة الجزائر
- ✓ بشير نمرود، **العاب الفيديو واثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني**،
- ✓ حنان عبد الحميد العناني **اللعب عند الطفل**
- ✓ عبد الرحمان العيسوي، **الارشاد النفسي** ،دار الفكر الجامعي، القاهرة
- ✓ عبد الطيف العقاد، **سيكولوجية العدوانية و ترويضها** ،دار غريب للطباعة والنشر،القاهرة2001
- ✓ عبد العظيم حسين ،**سيكولوجية العنف العائلي والمدرسي**، دار الجامعة الجديدة ،الازراطية،2002
- ✓ بوترية مصطفى، **فعالية اللعب في التعليم التقنيات الاساسية لدى التلاميذ** ، مذكرة ماجيستير
- ✓ شحيمي محمد، **المشكلات و الانحراف وسبل علاجها** ، دار الفكر لبنان بيروت ،ط1 ،1994.
- ✓ محمد سعيد إبراهيم الخولي ،العنف في مواقف الحياة اليومية ،مكتبة الاسراء،2006
- ✓ محمد محمود الحيلة، **الألعاب التربوية و تقنيات انتاجها**، دار العروبة، 2003.
- ✓ محمد مصطفى زيدان ،**النمو النفسي للطفل المراهق و نظريات الشخصية** ،دار الشروق للنشر
- ✓ مسعود بو سعدية ،**ظاهرة العنف في الجزائر و علاج المتكامل**، مؤسسة كنوز ،الجزائر2011
- ✓ عبد العظيم حسين،**سيكولوجية العنف العائلي و المدرسي**،دار الجامعة الجديدة ، الازراطية،202
- ✓ شفيق ليكوفان ،**الأثر السوسيو لثقافي الأنترنت على الطفل الجزائري** ، دلراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة ، رسالة ماجيستير ،**كلية العلوم السياسية والاعلام ،قسم علوم الاعلام والاتصال** ،تخصص مجتمع المعلومات

- ✓ مفتاح محمد دياب ، **مكتبات الأطفال في عصر المعلومات** ،ط1 ،دار الصفاء، الأردن 2006
- ✓ المجيد سيداحمد، أحمد منصور ،زكريا أحمد الشربيني،**سلوك الانسان بين الجريمة و العدوان**،دار الفكر العربي.
- ✓ احمد بعلي، **الطفل بين حب التقليد وموانع التجديد**، دار الهدى، 2006.
- ✓ أحمد حسن اللغاني، **الوسائل التعليمية و المنهج الدراسي**، كلية التربية ،القاهرة 2006
- ✓ فتيحة كركوش، **سوسيولوجية الطفل ما قبل المدرسة**، نمو المشكلات ،بن عكنون، الجزائر.
- ✓ هايدة موثقي ، **علم النفس** ،ط1 ،دار الهادي بيروت ،2004.
- ✓ أطروحة دكتوراه ،**الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ،دراسة في القيم والمتغيرات** ،أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر 2008-2009 .
- ✓ **أعمال ملتقى العنف و المجتمع** ،2002.
- ✓ زكرياء شربيني، **المشكلات النفسية عند الطفل**، دار الفكر العربي، القاهرة ،ط2000.
- ✓ أحمد حسن علاوي، **سيكولوجية العدوان والعنف.**
- ✓ عبد القادر زيدان ، **قواعد البحث الاجتماعي**، دار المعرفة ،ط2.
- ✓ **الملتقى الوطني الثاني حول الاتصال ووجوده في حياة الاسرة.**
- ✓ نبيل عبد الهادي،**سيكولوجية اللعب**،داروائل للنشرط1،الأردن 2004

الملاحق

البيانات (العامة) الشخصية

ضع علامة (x) في المكان المناسب

1. **الجنس:** ذكر ☐ انثى ☐
2. **السن:** 7 سنوات ☐ 8 سنوات ☐ 9سنوات ☐ 10سنوات ☐ 11سنة ☐
3. **الوضع الاجتماعي:** تعيش مع الوالدين ☐ مع ام مطلقة او ارملة ☐ مع اب مطلق او ارمل ☐ عند الاقارب ☐
4. **الطور الدراسي للطفل:** سنة اولى ☐ سنة ثانية ☐ سنة ثالثة ☐ سنة رابعة ☐ سنة خامسة ☐
5. **التحصيل الدراسي:** جيد ☐ متوسط ☐ دون المتوسط ☐
6. **مكان السكن:** حضري ☐ شبه حضري ☐ ريفي ☐

البيانات الخاصة بالفرضية الاولى

هناك علاقة بين استهلاك الطفل للالعاب الالكترونية العنيفة وتنامي السلوك العدواني لدى الطفل

7. هل تملك اجهزة العاب الكترونية في المنزل؟ نعم ☐ لا ☐
8. ما هي الوسائل التكنولوجية التي تمتلكها من بين الوسائل التالية؟ كمبيوتر ☐ هاتف نقال ☐ لوحة ذكية ☐ اجهزة العاب الكترونية ☐
9. متى نمارس الالعاب الالكترونية؟كل يوم ☐ في عطلة الاسبوع ☐ مرة كل شهر ☐ في العطل
10. ما نوع الالعاب الالكترونية المفضلة لديك؟العاب قتالية ☐ العاب المغامرة ☐ العاب الالغاز ☐ تلبيس بنات ☐
11. لماذا تمارس هذه الالعاب؟حب المغامرة والمتعة ☐ ملء وقت الفراغ ☐ حب الخيال والاثارة ☐ اخرى اذكرها ☐
12. بماذا تشعر وانت تلعب بهذه الالعاب؟ الفرح والسرور ☐ الحماس والحيوية ☐ القلق والتوتر ☐ القوة والشجاعة ☐
13. عندما تلعب في الالعاب الاكترونية هل؟ تتوقف عن اللعب ☐ تكمل اللعب دون توقف حتى الفوز ☐ تلعب بالعاب اخرى اذكرها ☐

14. هل سبق لك وان قلدت ابطال لعبة الكترونية؟ نعم ☐ لا ☐

15. اذا كانت الاجابة بنعم، في اي مجال قلدت ابطال هذه اللعبة؟ في اللباس ☐ في المظهر والشكل ☐ في الحركة والطباع ☐

البيانات الخاصة بالفرضية الثانية

يتغذى العنف المدرسي من حيث استهلاك الاطفال للالعاب الالكترونية العنيفة

16. ما عدد العاب الاكشن والقتال التي تملكها؟ اقل من 5 ☐ من 5 الى 10 ☐ اكثر من10 ☐

17. مع من تمارس هذه الالعاب؟ بمفردك ☐ مع احد الاخوة ☐ مع الاصدقاء ☐

18. كيف تجد مشاهدة المشاهد الحربية ومشاهد الاكشن في الالعاب الالكترونية؟ مسلية ☐ مثيرة ☐ مرعبة ☐

19. هل بامكانك اعادة ترتيب احداث قصة الالعاب في الواقع؟ نعم ☐ لا ☐

20. اذا كانت الاجابة بنعم، مع من يكون ذلك التمثيل في الواقع؟ احد الاخوة ☐ الرفاق في الحي ☐ الزملاء في المدرسة ☐

21. هل تريد ان تصبح مثل بطلك في الالعاب الحربية والقتالية؟ نعم ☐ لا ☐

22. هل تعرضت للاذى من طرف زملائك في المدرسة؟ نعم ☐ لا ☐

23. ما شكل هذا الاذى؟ سخرية ☐ سب وشتم ☐ جرح ☐ ضرب ☐

24. كيف يكون تصرفك عند التعرض للاذى؟ ترد الاذى عن نفسك ☐ تسامح ☐ تنتقم ☐