

جامعة عمار ثليجي بالأغواط  
كلية العلوم الاجتماعية  
ميدان العلوم الاجتماعية  
قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطفونيا



العنوان:

تأثير الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى المراهقين

لعبة PUBG و FREE FIRE نموذجاً

دراسة ميدانية في متوسطة العربي سايج بالأغواط

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر أكاديمي في علم النفس

تخصص : علم النفس عيادي

تحت اشراف الاستاذ :

من اعداد الطالبتين :

د- مريجة عباس

\* مني نور صفاء

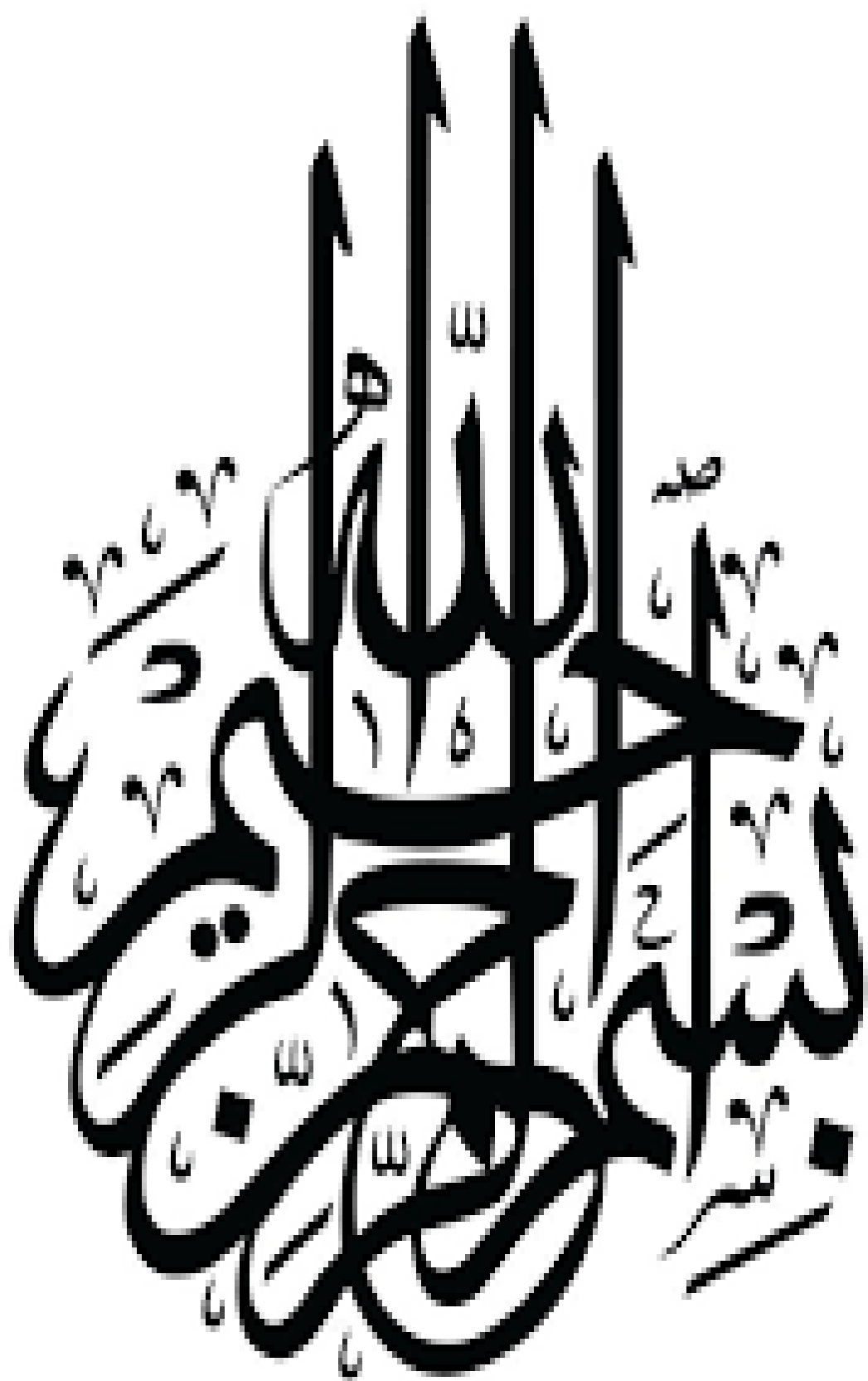
\* اسعادي ربيعة

اعضاء لجنة المناقشة :

|        |                           |               |
|--------|---------------------------|---------------|
| رئيسا  | جامعة عمار ثليجي بالأغواط | د.كروم خميستي |
| مشرفا  | جامعة عمار ثليجي بالأغواط | د.عباس مريجة  |
| مناقشا | جامعة عمار ثليجي بالأغواط | د.فطام جمال   |

السنة الجامعية : 2022/2021







الشكر اولا وآخرا لله رب العالمين نشكر الله العلي القدير الذي أنعم علينا بنعمة العقل والدين القائل " وَفَوْقَ كُلِّ ذِي عِلْمٍ عَلِيمٌ " صدق الله العظيم

وقال رسول الله صلى الله عليه وسلم " من صنع اليكم معروفا فكافئوه فإن لم تجدوا ما تكافئوه به فادعوا له حتى تروا أنكم كافأتموه "

بعد شكر الله سبحانه وتعالى على توفيقه لنا لإتمام هذا البحث المتواضع نتقدم بجزيل الشكر الى الوالدين العزيزين الذين اعانونا وشجعونا على الاستمرار في مسيرة العلم والنجاح واكمال الدراسة وأتقدم بالشكر الجزيل لكل من ساعدني حتى بكلمة والشكر لزوجي على وقوفه معي وتشجيعه لي

شكرا للدكتور المحترم " مريجة عباس " على اشرافه لمذكرتنا والذي لم يبخلنا بنصائحه القيمة ونشكر ايضا اعضاء اللجنة المناقشة الذين تفضلوا بقبول مناقشة هذه المذكرة



# إهداء

الحمد لله الذي بنعمته الصالحات

أهدي بحثي المتواضع إلى من أحصل اسمه بكل افتخار  
"والدي العزيز"

وإلى سر الوجود ومعنى الحب والحنان  
"أمي"

وإلى زوجي رفيق دربي الذي ساندني واخوتي الأعزاء  
الذين وقفوا بجاني طوال مسيرتي الدراسية أسأل الله أن  
يمن علينا بالتوفيق والنجاح الدائم في كل معارك الحياة  
والحمد لله على ما كان وما نحن به وما سيكون



## ❖ ملخص البحث

تعرضنا في بحثنا هذا إلى موضوع الألعاب الالكترونية والتي يمكن اعتبارها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء إلا أنها تشكل خطرا على حياة المراهق وخاصة الألعاب المبالغة للعنف والتي تؤثر على سلوكيات المراهق، ومن بين أنواع الألعاب المتاحة على الانترنت اخترنا لعبة Fuefire pupg حيث تعتبر ألعابا حديثة وانتشرت بصورة رهيبة في الآونة الأخيرة، وطرحنا في موضوعنا هذا على مدى خطورة هذا الألعاب على سلوكيات المراهقين لذا سنحاول من خلال هذه الدراسة إبراز العلاقة التي تربط ما بين تداول الألعاب الالكترونية و السلوكيات العدوانية لدى المراهقين داخل الوسط المدرسي. هدفنا في هذه الدراسة الكشف عن الارتباط الموجود بين الألعاب الالكترونية والسلوكيات العدوانية و قياس السلوك العدواني لدى التلاميذ المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية و معرفة ما إذا كانت السلوكيات العدوانية الموجودة لدى المراهقين هي بسبب ادمانه على اللعبتين **PUBG** و **FREE FIRE** للإجابة على تساؤلات دراستنا و معرفة ما اذا كانت هناك فروق بين الذكور و الاناث في ممارسة الالعاب الالكترونية، و الوصول لتحقيق أهدافها، فقد اعتمدنا على بناء إستبيانين خاص بموضوع الدراسة ،كما أنه خاص بلعبة ال Pubg و Free fire ،أي أنه يقيس مدى الأثر الذي يخلفه إدمان المراهق على هذه اللعبة في عدة مجالات في حياته .

## English Summary

In our research, we have been exposed to the topic of electronic games, which can be seen as a dynamic intellectual sport that helps the growth of intelligence. However,

they pose a danger to the lives of the teenager, especially over-violent games that affect adolescent behaviors. Among the types of games available online we have selected Free fire pupg.

They are recent games and have spread terribly recently, and we have asked in our subject how dangerous these games are to adolescent behaviors so through this study we will try to highlight the relationship between the circulation of electronic games and the aggressive behaviors of adolescents within the school community. Our aim in this study is to reveal the association in electronic movies, aggressive behaviors, and electronic behaviors, and to know whether the behaviors of adolescents when having sex are due to their addiction to the two games PUBG and Free FIRE. There was evidence of its goals, we found on its goals, this was evidence of its goals, and we found it on the ground, as in the framework of Free fire programs. areas in his life

## **Résumé en français**

Dans notre étude, nous avons été exposés au sujet des jeux électroniques, considérés comme un sport intellectuel dynamique qui contribue à la croissance de l'intelligence. Cependant, il représentent un danger pour la vie de l'adolescent, en particulier les jeux violents qui affectent les comportements des adolescents. Parmi les types de jeux disponibles en ligne, nous avons sélectionné Free fire et pubg .

Ce sont des jeux récents et se sont propagés terriblement récemment, et nous avons demandé dans notre sujet à quel point ces jeux sont dangereux pour les comportements des adolescents donc à travers cette étude, nous allons essayer de mettre en évidence la relation entre la fréquence des jeux électroniques et les comportements agressifs des adolescents au sein de la population scolarisée. Notre objectif dans cette étude est de révéler l'association dans les films électroniques, les comportements agressifs et les comportements électroniques, et de savoir si les comportements des adolescents lors des rapports sexuels sont dus à leur dépendance aux deux jeux PUBG et Free FIRE. Ses buts, on l'a trouvé sur ses buts, c'était la preuve de ses buts, et on l'a trouvé sur le terrain, comme dans le cadre des programmes Free fire. domaines de sa vie.

# الفهرس

| صفحة                            | المحتويات                               |
|---------------------------------|-----------------------------------------|
|                                 | ❖ الشكر وعرفان .....                    |
|                                 | ❖ الاهداء.....                          |
|                                 | ❖ ملخص البحث                            |
| أ-د                             | ❖ الفهرس. المحتويات                     |
| هـ                              | ❖ الفهرس الجداول                        |
| هـ                              | ❖ فهرس الاشكال                          |
| 01                              | ❖ مقدمة                                 |
| الجانب النظري للدراسة           |                                         |
|                                 | ❖ الفصل الاول : المدخل التمهيدي للدراسة |
| 07                              | • الاشكالية                             |
| 09                              | • الفرضيات                              |
| 09                              | • اهداف الدراسة                         |
| 09                              | • اهمية الدراسة                         |
| 10                              | • اسباب اختيار الموضوع                  |
| 11                              | • التعريفات الاجرائية لمصطلحات الدراسة  |
| 13                              | • الدراسات السابقة                      |
| الفصل الثاني الالعب الالكترونية |                                         |
| 21                              | • تمهيد ...                             |
| 21                              | 1. اللعب :                              |
| 21                              | • تعريف اللعب                           |

|    |                                                 |
|----|-------------------------------------------------|
| 22 | ■ التعريف اللغوي                                |
| 22 | ■ التعريف الاصطلاحي                             |
| 23 | ● أهمية اللعب                                   |
| 24 | ● أنواع اللعب                                   |
| 25 | 2. الألعاب الالكترونية                          |
| 25 | ● تعريف الألعاب الالكترونية                     |
| 26 | ● تاريخ ونشأة الألعاب الالكترونية               |
| 31 | ● أنواع الألعاب الالكترونية                     |
| 39 | ● اسباب اقبال المراهقين على الألعاب الالكترونية |
| 41 | ● تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع |
| 46 | ● لعبة PUBG MOBILE                              |
| 47 | ● لعبة FREE FIRE.....                           |
| 48 | ● خلاصة الفصل.....                              |
| 51 | ❖ الفصل الثالث : السلوك العدواني                |
| 51 | ● تمهيد.....                                    |
| 52 | ● تعريف السلوك.....                             |
| 53 | ● أنواع السلوك.....                             |
| 54 | ● خصائص السلوك.....                             |
| 55 | ● العوامل المؤثرة في السلوك.....                |
| 57 | ● ثانيا السلوك العدواني.....                    |
| 57 | ● مفهوم السلوك العدواني.....                    |
| 60 | ● اسباب السلوك العدواني.....                    |

|                                         |                                            |
|-----------------------------------------|--------------------------------------------|
| 62                                      | • مظاهر السلوك العدواني.....               |
| 64                                      | • السلوك العدواني لدى المراهق.....         |
| 66                                      | • النظريات المفسرة للسلوك العدواني.....    |
| 70                                      | • طرق ضبط وعلاج السلوك العدواني.....       |
| 73                                      | • خلاصة الفصل.....                         |
| 75                                      | ❖ الفصل الرابع : المراقبة                  |
| 75                                      | • تمهيد.....                               |
| 75                                      | • المراقبة.....                            |
| 75                                      | • تعريف المراقبة.....                      |
| 75                                      | ▪ التعريف اللغوي.....                      |
| 75                                      | ▪ التعريف الاصطلاحي.....                   |
| 77                                      | • مراحل المراقبة.....                      |
| 78                                      | • بعض مشكلات المراقبين.....                |
| 80                                      | • حاجات المراقبين.....                     |
| 82                                      | • التربية في فترة المراقبة.....            |
| 85                                      | • اثر الالعاب الالكترونية على المراهق..... |
| 86                                      | • خلاصة الفصل.....                         |
| الجانب التطبيقي للدراسة                 |                                            |
| الفصل الاول الاجراءات للدراسة الميدانية |                                            |
| 90                                      | • منهج البحث                               |
| 90                                      | • مجتمع الدراسة                            |
| 90                                      | • عينة الدراسة.                            |

|     |                                       |
|-----|---------------------------------------|
| 91  | • حدود الدراسة                        |
| 91  | • خصائص عينة الدراسة                  |
| 96  | • أدوات الدراسة                       |
| 99  | • إجراءات الدراسة                     |
| 99  | • الأساليب الإحصائية المستخدمة        |
| 102 | ❖ الفصل الثاني مناقشة و تحليل النتائج |
| 110 | • استنتاج عام                         |
| 113 | ❖ خاتمة.....                          |
| 116 | ❖ قائمة مصادر و المراجع.....          |
| I   | ❖ قائمة الملاحق.....                  |

### فهرس الجداول :

| الرقم | عنوان الجدول                                                                 | الصفحة |
|-------|------------------------------------------------------------------------------|--------|
| 02    | الجدول رقم (02) : يبين تكرارات ونسب الجنس                                    | 91     |
| 03    | : يبين توزيع العينة حسب السن                                                 | 92     |
| 04    | يبين توزيع العينة حسب مستوى التحصيل الدراسي                                  | 93     |
| 05    | يبين توزيع العينة حسب نوع اللعبة                                             | 94     |
| 06    | يبين توزيع العينة حسب نوع اللعبة                                             | 95     |
| 06    | يبين قيمة "ت" لدلالة الفرق بين المجموعة الدنيا والمجموعة العليا في الاستبيان | 98     |
| 07    | يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للمحور اللعب                   | 99     |
| 08    | يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للمحور السلوك العدواني         | 100    |
| 09    | يبين نتائج اختبار الفرضية الأولى باستخدام معامل الارتباط                     | 102    |
| 10    | يبين طبيعة الفروق بين الذكور والإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية           | 104    |

### فهرس الاشكال

| الرقم | عنوان الشكل                                                                                    | الصفحة |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| 01    | : يمثل فارق الجنس للعينة<br>:التمثيل البياني للفئة العمرية للعينة                              | 91     |
| 02    | التمثيل البياني لفارق سنوات الخبرة المهنية                                                     | 93     |
| 03    | التمثيل البياني لنوع اللعبة التي يلعبها الطفل المراهق                                          | 94     |
| 04    | التمثيل البياني لنوع الجهاز المستعمل في اللعب                                                  | 95     |
| 05    | يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية بين الذكور والإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية | 104    |

# المقدمة

## ❖ مقدمة:

تعد المراقبة مرحلة مهمة من مراحل الحياة تتميز بسرعة النمو والتغير في كل المظاهر النمائية تقريبا ( الجسدية والمعرفية والانفعالية والاجتماعية ) وهي مرحلة ذات خصوصية عالية ، ومن هذه تنطلق التربية الحديثة في رؤية شمولية متكاملة للمراهق من جوانبه النمائية جميعا ، ويتحقق هذا التكامل من خلال مراعاة حاجات المراهقين وحقوقهم . وهناك علاقة وثيقة بين اللعب والمراهق ، فاللعب حاجة من حاجات المراهقين الأساسية ومظهر من مظاهر سلوكه ، كما أنه استعداد فطري وضرورة من ضروريات الحياة ، فهو ليس وسيلة لقضاء وقت الفراغ ، بل إنه وسيط تربوي يساهم في نمو شخصية المراهق وصحته النفسية .

ومع التقدم التقني والإلكتروني نشهد اليوم تطورا تكنولوجيا هائلا في مختلف مجالات الحياة ، حتى في مجال الترفيه والتسلية ، فهذا التقدم الإلكتروني المتسارع سمح بتطوير أساليب اللعب و الترفيه ، فأصبح كل شيء تقليدي يقابله شيء تقني ، حتى في مجال اللعب ، فلم نعد نشاهد الأطفال في الشوارع مجتمعون كالسابق ، بل أصبحوا مجتمعين في عالم افتراضي بدل العالم الواقعي ، عن طريق الألعاب الإلكترونية المتاحة عبر شبكة الأنترنت ، و التي لاقت رواجاً هائلاً بين مختلف الأوساط و الفئات العمرية خاصة المراهق ، وذلك لتعدد أنواعها ، فهناك ألعاب إلكترونية محاكية للألعاب الحقيقية ككرة السلة وكرة القدم و سباق السيارات ... إلخ ، كما توجد أنواع أخرى يمكن القول بأنها خيالية كغزو الفضاء و حرب النجوم .... إلخ . هذا التنوع سمح بجذب الأفراد أكثر ، فكل فرد بإمكانه الحصول على اللعبة

التي تناسبه ، و قد يصل إلى درجة من الإدمان على لعبة إلكترونية ما ، و عدم القدرة على الامتناع عن لعبها ، مما يؤثر على العديد من مجالات حياة المراهق ، باعتباره في مرحلة عمرية جد حساسة و قابلة للتأثر ، و بالتالي قد تتغير استجاباته وسلوكاته ، وقد أثبتت العديد من الدراسات أن للألعاب الإلكترونية آثار متعددة على المراهق ، منها ما هو إيجابي وأكثرها ما هو سلبي ، خاصة في حالات الإفراط على لعب لعبة إلكترونية ما .

ومن بين مختلف أنواع الألعاب الإلكترونية المتوفرة عبر شبكة الأنترنت ، قمنا باختيار لعبتي **PUBG** و **FREE FIRE** في دراستنا ، وهما لعبتين لاقتا شعبية كبيرة وانتشرت بشكل رهيب ، وأحدثتا جدلا كبيرا في أوساط المجتمع ، حيث تكون التجربة الأولى بإرادتك لتتحول في ما بعد إلى شيء من الإدمان ، تعلمك فن القتل والاستمتاع فيه، ومختلف أنواع الأسلحة والرصاص وتجبرك على الهرب من عالم واقعي خطر إلى آخر وافتراضي أخطر.

في خضم هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية يتساءل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين وبالذات المراهقين ، وذلك لما لها من تأثيرات قوية على سلوكه وشخصيته ، ودورها في تجسيد السلوك العدواني لديه . وللبحث في ذلك ومن خلال موضوع الدراسة ألا وهو "تأثير الألعاب الإلكترونية **PUBG** و **FREE FIRE** على السلوك العدواني للمراهق " نلخص محتواها في الآتي :

تم تقسيم الدراسة إلى بابين الاول و هو الجانب النظري للدراسة اما الباب الثاني

وهو الجانب المنهجي والتطبيقي للدراسة

ليحتوي الجانب النظري على اربعة فصول

الفصل الاول تناولنا فيه (اشكالية الدراسة. فرضيات الدراسة. اهمية الدراسة. اهداف

الدراسة. الدراسات السابقة. اسباب اختيار موضوع الدراسة. مفاهيم الدراسة والتعريفات

الاجرائية)

الفصل الثاني خصص للألعاب الالكترونية حيث تناول المبحث الاول بعنوان اللعب .

تعريف اللعب واهميته وانواعه . اما المبحث الثاني بعنوان الالعاب الالكترونية . تعريف و

الاهمية و تاريخ الالعاب الالكترونية و انواعها اسباب اقبال المراهقين عليها و تأثيرها على

الفرد و المجتمع و في الاخير لعبة pubg و free fire

اما الفصل الثالث فتناولنا فيه السلوك العدواني وقسم الى مبحثين. المبحث الاول بعنوان

السلوك .تعريفه وانواع السلوك و خصائصه و العوامل المؤثرة في السلوك . المبحث الثاني

بعنوان السلوك العدواني . المفهوم و اسباب السلوك العدواني و مظاهره و السلوك العدواني

عند المراهقين. النظريات المفسرة للسلوك العدواني . طرق ضبط وعلاج السلوك العدواني

الفصل الرابع خاص بالمراهقة حيث تناول "تعريف المراهقة . مراحل المراهقة . مشكلات

المراهقة. حاجات المراهقة. التربية في فترة المراهقة".

اما الباب الثاني الجانب المنهجي والتطبيقي للدراسة تناولنا فيه " منهج و عينة مجتمع

الدراسة . اداة الدراسة. الخصائص السيكو مترية لأداة القياس والاساليب الاحصائية

الجانب

النظري

## الفصل الاول : المدخل التمهيدي للدراسة

✓ الإشكالية

✓ الفرضيات

✓ اهداف الدراسة

✓ اهمية الدراسة

✓ الدراسات السابقة

✓ اسباب اختيار الموضوع

✓ التعريفات الإجرائية لمصطلحات الدراسة

## • الإشكالية :

أكد فلاسفة التربية قديما وحديثا على أن اللعب ظاهرة سلوكية لدى الطفل تكمن أهميته في مساهمته في تكوين شخصيته وتنشئته الاجتماعية ، ففي سياق اللعب يكون لدى الطفل الفرصة للعب الأدوار ، وفي اللعب الإيهامي يقوم الطفل بأدوار التسلط وأدوار الخضوع كدور الوالد والرضيع مثلا ، وهو في ذلك كله يتعلم أنواع السلوك الاجتماعي . إلى أن ظهرت الألعاب الإلكترونية في القرن العشرين مع التطور العلمي والتكنولوجي والاستخدامات المتعددة للحاسوب ، فأصبحت هذه الألعاب محط اهتمام الجميع ، حيث تعد الألعاب الإلكترونية المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو ، حيث مرت بمراحل عديدة حتى وصلت إلى شكلها الحالي أين أصبحت تعتمد على الوسائط التكنولوجية من قبيل التلفاز ، الهاتف المحمول ، وجهاز الكمبيوتر . وانتشرت هذه الألعاب الإلكترونية بشكل واسع في الكثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر ، وأصبحت الشغل الشاغل للأطفال ومراهقي اليوم ، فاستحوذت على عقولهم واهتماماتهم ، وأصبحت مدار بحث وجدل كبيرين بين الأخصائيين الاجتماعيين ، النفسيين ، والتربويين انطلاقا من حجم تأثيراتها في مختلف هذه المجالات على الكبار والصغار . ، " ولعل الفئة العمرية الأكثر استخداما لهذه الأجهزة وإدمانا على الألعاب الإلكترونية هي فئة المراهقين وبشكل خاص الذكور منهم ، وأكثر ما يستهويهم من هذه الألعاب رغم تنوع واختلاف أنماطها ومحتوياتها هي العنيفة منها " . ( برتيمه ، 2017 ،

( ص 51 )

التي تعتمد في مضمونها اعتمادا مباشرا فكرة العنف والعدوان والتي تجسد خاصة في ألعاب الحركة ومغامرات الأكشن ، والألعاب القتالية ... ، وما تتوفر عليه من عناصر الإبهام والتشويق ، فهي تستهدف هويته حيث تشعره بدخول عالم الكبار ، كما تتوافق مضامينها مع الخصائص النفسية والانفعالية للمراهق على غرار التحرر من السلطة ، التمرد ، الزعامة المجسدة بسيناريوهات الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو العنيفة والحربية . ومع تكرار مشاهد العنف وارتفاع وتيرة اللعب يندفع المراهق إلى التمثيل أو التقمص ومن ثم تبني فكرة العنف الافتراضي الذي قد يتعدى الحدود الشخصية له إلى المحيط الأسري والاجتماعي والمدرسي ، فتتنامى لدى المراهق العدوان وحس الجريمة وذلك لأن النسب الكبرى من هذه الألعاب يعتمد على تسلية المراهق واستمتاعه بقتل الآخرين ، وقد تعلمه أساليب وطرق ارتكاب الجريمة وحيلها ، كما بإمكانها أن تنمي في عقله العنف والعدوان من خلال كثرة ممارسة هذه الألعاب فيكون الناتج مراهقا عنيفا وعدوانيا . هذه المشكلات والتحديات الناجمة عن انتشار هذه الألعاب الإلكترونية وإمكانية مساهمتها في تعزيز السلوك العدواني لدى فئة المراهقين ، تجعلنا نفكر في توجيه هذه الألعاب وضبط استخدامها وتفعيل الرقابة لأجل الحد من أثارها السلبية ، لكن قد يتباين هذا التأثير من فئة لأخرى كما يمكن أن يتأثر بعوامل البيئة الاجتماعية وخصوصيات كل بيئة . من هذه المنطلقات ، تطرح الدراسة الحالية مشكلة تتمحور أساسا حول تأثير الألعاب الإلكترونية **PUBG** و **FREE FIRE** على سلوك المراهق العدواني. فهي بذلك تطرح التساؤل الآتي :

-هل توجد علاقة بين درجة ممارسة الالعب الالكترونية و درجة السلوك العدواني ؟

-هل هناك فروق بين الذكور و الاناث في ممارسة الالعب الالكترونية ؟

### • الفرضيات :

- توجد علاقة بين درجة ممارسة الالعب الالكترونية و درجة السلوك العدواني

- توجد فروق بين الذكور و الاناث في ممارسة الالعب الالكترونية

### • اهداف الدراسة :

تكمّن الأهداف التي تسعى إليها هذه الدراسة في :

1. الكشف عن الارتباط الموجود بين الألعاب الالكترونية والسلوكيات العدوانية

2. قياس السلوك العدواني لدى التلاميذ المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية

3. معرفة ما إذا كانت السلوكيات العدوانية الموجودة لدى المراهقين هي بسبب ادمانه على

اللعبتين **PUBG** و **FREE FIRE**

### اهمية الدراسة :

تعتبر هذه الخطوة من الخطوات الأساسية والضرورية في أي بحث علمي حيث يتم من خلالها

معرفة الأهمية الحقيقية التي يقدمها البحث لكل من القائم بالبحث والمجتمع الذي تطبق فيه

الدراسة . إن أهمية دراستنا تنبع من أهمية المشكلة التي تعالجها ، فهي تدرس متغير جد مهم يتمثل في فئة المراهقين التي تعتبر فئة مهمة في أي مجتمع باعتبار فترة المراهقة مرحلة عمرية حساسة في حياة أي فرد تستدعي الوقوف عندها بالدراسة والبحث ، ناهيك على أن فئة المراهقين تمثل جيل المستقبل وأماله كما أن أهمية دراستنا تبرز كذلك في أهمية متغير الألعاب الإلكترونية التي يتزايد استخدامها في أوساط فئة المراهقين لدرجة أصبحوا مدمنين عليها و من الصعب الاستغناء عنها ، خصوصا في ظل الثورة التكنولوجية التي يشهدها العالم و تكمن أهمية البحث في أهمية الموضوع الذي نتناوله على إعتبار أن ظاهرة السلوك العدواني أصبحت مشكلة خطيرة تواجهها المجتمعات بصفة تستدعي الإهتمام من قبل المختصين عامة والمؤسسات التربوية بصفة خاصة .

- تبيان مدى خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها الكبير على المراهقين . كونه يتناول ظاهرة إجتماعية حديثة الإنتشار في المجتمعات بشكل كبير

## • اسباب اختيار الموضوع :

### 1/ الاسباب الذاتية :

-معرفة سبب انتشار الالعاب الالكترونية (PUBG و FIRE FREE) ومعرفة أثرها على سلوكيات المراهقين

-الاهتمام الشخصي بموضوع المراهق باعتباره عنصرا فعالا في المجتمع في مرحلة لاحقة .

- الرغبة في استكشاف واقع استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين في ولاية الاغواط
- محاولة معرفة مدى تأثير هذه الألعاب الالكترونية في توليد السلوك العدواني لدى التلميذ المراهق

## 2/ الاسباب الموضوعية :

- تنامي وتفاقم ظاهرة السلوك العدواني في المجتمع
- محاولة مس السبب المباشر للسلوك العدواني عند فئة المراهقين
- معرفة سبب اعتماد هذه الألعاب على السلوك العدواني بصفة كبيرة على حساب المواد الاخرى

## • التعريفات الإجرائية لمصطلحات الدراسة :

### تعريف الألعاب الإلكترونية :

نعرف الألعاب الإلكترونية سلاحا بأنها ذلك الألعاب التي يتم عرضها على شاشات التلفاز أو على الحاسوب أو من خلال الألواح الإلكترونية أو من خلال الهواتف الذكية التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام مع العين وهي كذلك نشاط ترفيهي (الصوالحة. 2016، ص183)

### التعريف الإجرائي :

هي نوع من الألعاب التي يستخدمها المراهق وتعتبر نشاطا ترفيهيا والدخول في جو تنافسي مع الألعاب الآخرين أو تحد ضد الأشخاص افتراضيين داخل اللعبة وتعتمد على استعمال جهاز الكمبيوتر أو الهاتف الذكي أو الأجهزة الإلكترونية الأخرى

### تعريف السلوك العدواني:

- لغه: الظلم وتجاوز الحد .
- اصطلاحا: هو اي سلوك يصدر عن الفرد او جماعات صوب فرد اخر او اخرين او صوب الذات لفضيا كان او ماديا ايجابيا او سلبيا مباشرا كان او غير مباشر املته مواقف الاحباط او الغضب او الدفاع عن الذات و الممتلكات او الرغبة في الانتقام او السيطرة او الحصول على مكاسب معينة و محددة و ترتب عليه الحاق اذى بدني او نفسي بصورة متعمدة من طرف الاخر او الاطراف الاخرى

### \* تعريف سيزر (sesar):

العدوان هو استجابة انفعاليه متعلمه تتحول مع نمو وبخاصه في سنه ثانيه الى عدوان وظيفي لارتباطها ارتباطا شرطيا بإشباع الحاجات.

### 2 - تعريف فيشباخ (feshbach):

العدوان هو كل سلوك ينتج عنه اىذاء لشخص آخر او اتلاف لشيء ما وبالتالي فالسلوك التخريبي هو شكل من الأشكال العدوان الموجه نحو الأشياء.

## التعريف الاجرائي:

السلوك العدواني هو التسبب في الضرر سواء جسدياً أو عاطفياً للآخرين ويمكن استخدامه للانتقام أو استفزاز شخص ما .

## • الدراسات السابقة :

### اولا : الدراسات الأجنبية

#### 1/ دراسة موسين 1983م : mussen :

والتي هدفت إلى التعرف على مدى وجود الاختلاف بين الجنسين في نوع العدوان ، حيث قام بدراسته على عينة من المراهقين الذكور والإناث في مدينة نيويورك ، بلغ عددهم 122 طالب وطالبة ، ممن تتراوح أعمارهم بين 13 و 17 سنة . وقد أسفرت نتائج الدراسة إلى : - أن الذكور أكثر عدواناً لفظياً وبدنياً من الإناث ، وذلك لأن الإناث المراهقات يملن أكثر إلى استعمال العدوان غير المباشر من التجاهل والرفض الشديد والنبذ والتجنب ، بينما يميل الذكور أكثر إلى استعمال العدوان المباشر مثل العدوان اللفظي والعدوان البدني في تعبيرهم عن العدوان . - كما توصلت نتائج الدراسة إلى أن أساليب المعاملة الوالدية المختلفة لكل من الذكور والإناث تؤثر في تعبيرهم عن العدوان ، حيث اتضح أن الوالدين يستخدمون العقاب الجسدي أو البدني مع الذكور أكثر منه مع الإناث ، بينما يستخدمون أسلوب الاستدلال والمناقشة مع الإناث أكثر من الذكور . كما أن الدراسة أسفرت بأن هناك أثر لمستوى الدخل

المالي على ظهور السلوك العدواني ، كما أشارت أن اختيار الوالدين للأنشطة واللعب التي يلعبها أولادهم يؤدي إلى التأثير على ظهور العدوان وذلك مثل البندقية ولعبة الحرب والجنود للذكور ، كما أنهم يشجعون الألعاب العنيفة كالملاكمة والمصارعة للذكور دون الإناث

## 2/ دراسة كامبل وزملاءه 1997 :

بدراسة لقياس السلوك العدواني لكل من الذكور والإناث ، على عينة قوامها 105 طالب وطالبة باستخدام مقياس العدوانية ، وقد أجرى تحليل عملي لفقرات المقياس . وقد نتج عن ذلك ثلاثة عوامل فرعية هي : العدوان المباشر ( اللفظي والجسدي ) ، العدوان الوسيلي غير المباشر ، والعدوان التعبيري غير المباشر ، وقد أظهر هذا العدوان فروقا بين الجنسين ذات دلالة إحصائية ، إذ كان للإناث درجات مرتفعة على العدوان اللفظي ، أما الذكور فقد كانت درجاتهم مرتفعة عن العدوان الجسدي.

## ثانيا : الدراسات العربية :

1/ دراسة الحشاش ( 2008 ) : بعنوان " أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت " .

حيث تكونت عينة الدراسة من ( 24 ) طالبا من طلبة الصف الحادي عشر في مدرسة عبد الله العتيبي من مدارس منطقة العاصمة التعليمية ، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الطلبة في المجموعة الضابطة في السلوك

العدواني لدى المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بالكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني ولصالح المجموعة التجريبية.

### ثالثا : الدراسات المحلية :

1/ دراسة فلاق ( 2008 ) : بعنوان " الطفل الجزائري وألعاب الفيديو " دراسة في القيم والمتغيرات بجامعة الجزائر تمحورت إشكالية هذه الدراسة حول مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري ، وهدفت الدراسة إلى تقصي معرفة القيم المتضمنة بألعاب الفيديو المنتشرة في السوق الجزائرية من أجل تحديد مدى ملاءمتها لتنشئة الطفل الجزائري ، بحكم أن المنتجات غريبة عن المجتمع الجزائري وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر ، وسعت إلى معرفة مدى تأثير الطفل الجزائري بالقيم المحتوة في هذه الألعاب ، ووصل الباحث في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات أجاب بها عن التساؤلات التي تم طرحها وذلك من خلال تحليل كمي وكمي لمضامين ألعاب الفيديو المفضلة لدى العينة وقد تطرق في الجانب التطبيقي إلى تفاعل العينة مع مضامين ألعاب الفيديو وقدم في الأخير بعض الاقتراحات والتوصيات من أهمها وضع الرقابة على نوعية الألعاب التي يمارسها الطفل الجزائري .

2/ دراسة قويدر (2012) بعنوان " أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الاطفال

"

جاءت هذه الدراسة لمعالجة أثر هذه الألعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة و الذي يتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 سنة ، حيث تكونت عينة الدراسة من 200 مفردة مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي ، وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات و تحليلها مثل الملاحظة ، حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج :

#### الاستبيان المقابلة

- يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الالكترونية في العطل و المناسبات و هذا يعود إلى الرقابة و التوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال ، مما يقلل أضرار على التحصيل الدراسي لهم .  
- للألعاب الالكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل ، و لصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك القيم والتقاليد و الدين .

## الفصل الثاني : الالعاب الالكترونية

✓ تمهيد

✓ اللعب :

✓ تعريف اللعب

▪ التعريف اللغوي

▪ التعريف الاصطلاحي

✓ اهمية اللعب

✓ انواع اللعب

✓ الالعاب الالكترونية

✓ تعريف الالعاب الالكترونية

✓ تاريخ ونشأة الالعاب الالكترونية

✓ انواع الالعاب الالكترونية

✓ اسباب اقبال المراهقين على الالعاب الالكترونية

✓ تأثير الالعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع

✓ لعبة PUBG MOBILE

✓ لعبة FREE FIRE

✓ خلاصة الفصل...

## • تمهيد :

أصبحت الألعاب الإلكترونية عالما يستهوي ملايين البشر حول العالم وينفق عليه في العام مليارات الدولارات ، وتعتبر أجهزة الألعاب الإلكترونية المنزلية التي يطلق عليها HOME VIDEO GAMES أو CONSOLES من أكثر أجهزة الترفيه انتشارا في العالم ، وعلى الرغم من كل هذا الشيوع والانتشار فلا تزال هناك فئات وقطاعات واسعة من الناس لا تعرف الحد الأدنى من المعلومات عن هذا العالم المثير خاصة فيما يتعلق بالأجهزة المستخدمة ونظرية عملها ونشأتها وتطورها عبر الزمن ، وكمحاوله لتكوين فهم منظم حول عالم الألعاب الإلكترونية سنسعى طول هذا الفصل الذي تحت عنوان الألعاب الإلكترونية والذي تم تقسيمه إلى مبحثين ، المبحث الأول تناولنا فيه تعريف اللعب وأهميته وأنواعه ، أما المبحث الثاني فتناولنا فيه ماهية الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال مختلف التعريفات التي استخلصها الباحثون في هذا المجال ، كما سنعطي لمحة تاريخية للألعاب الإلكترونية وبداياتها الأولى ، لننتقل بعد ذلك لتقديم أنواع الألعاب الإلكترونية ومن ثم اسباب اقبال المراهقين على الالعاب الالكترونية و تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع ، ولمحة على لعبة PUBG و

FREE FIRE

أولا : اللعب

## • تعريف اللعب:

■ **لغة:** جاء في لسان العرب لابن منظور : اللعب ضد الجد ، ويقال لكل من عمل عملا لايجدي عليه نفعا ، إنما أنت لاعب ، ويقال : رجل لعبة أي أكثر اللعب ، والشطرنج لعبة ، والنرد لعبة ، وكل ملعوب به فهو لعبة لأنه اسم.

■ **اصطلاحا :** هو أي نشاط يمارسه الطفل دون أي ضغوط عليه من البيئة المحيطة به والمتمثلة في بيئته العائلية والاجتماعية ، والبيئة الطبيعية . وهو كل نشاط يقوم به الفرد لمجرد النشاط دون أدنى اعتبار للنتائج التي قد تنتج عنه بحيث يمكن للفرد الكف عنه أو الاسترسال فيه بمحض إرادته.( نسيم .محمد.2013.ص20)

و يعد اللعب من أهم المواد أو الوسائل التعليمية والترفيهية التي تعطي للطفل مفاهيم الحياة الجديدة ، وقد وضع الباحثون تعريفات مختلفة والتي من بينها:

اللعب هو " عبارة عن نشاط حر موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكياتهم وشخصياتهم بأبعادها المعرفية والجسمية والعاطفية . ( رافدة.2014.ص11)

كما أنه " : ذلك النشاط الحر الذي يمارس لذاته وليس لتحقيق أي هدف علمي ، وهو استغلال لطاقة الجسم الحركية في جانب المتعة النفسية للفرد ولا يتم اللعب دون طاقة ذهنية أو حركة جسمية ، فهو خال من كل اضطرار ولا يقصد إلا للنشاط نفسه ولا يرجى منه إلا الاستمتاع.(فتيحة.2008.ص104-105)

ويعرف " جود " اللعب بأنه " : فاعلية ممتعة تؤدي لذاتها ، والفاعلية هنا تحوي ضمنا نشاطا وحركة كما أنها تزود صاحبها بالسرور .( حنان.2014.ص15)

واللعب حسب " تشارلس دارون : " هو الفرح الشديد والآثار المبهجة التي تجعل القائمين به يرقصون ويصفقون بأيديهم ويدقون الأرض بأقدامهم ويضحكون لتصريف كل ما هو مكبوت .(طارق.2007.ص118)

ويعرف محمد عدس اللعب بأنه " : استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد ، ولا يتم اللعب دون طاقة ذهنية أو حركة جسمية . " وعليه فإن اللعب بمفهومه العام هو فعل أو نشاط بدني أو ذهني يستحسنه المراهقين والأطفال قصد الوصول للراحة النفسية والمتعة والترفيه ، ولا يمتاز بالجدية عكس أعمال ونشاطات أخرى .(حنان.مرجع سابق.ص15)

### • أهمية اللعب :

تكمن أهمية اللعب في أنه حاجة من حاجات الطفل الأساسية ، ومظهر هام من مظاهر سلوكه ، كما أنه استعداد فطري لديه 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 تساعد في التكيف النفسي والاجتماعي ، فاللعب 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 ، وليس معنى ذلك أن اللعب قليل الفائدة بالنسبة للكبار ، بل إنه ضروري لكل إنسان في كل مرحلة من مراحل العمر ، إنه البهجة والفرحة والإبداع والانطلاق في عالم جميل خلاب .( محمد.2003.ص 39)

كما أنه وسيلة في إدراك العالم المحيط ووسيلة لاستكشاف ذاته وقدرته المتنامية ، وأداة دافعة للنمو أنشطة العمليات العقلية ، ووسيلة للتحرر من التمرکز حول الذات ، فاللعب يقدم النمو في الجسمية والعقلية واللغوية والاجتماعية فهو يتيح مجالا لإعداد العقل وتدريبه على العمل تتضمن النواحي الخيري في المستقبل وهو وسيلة لاستغلال الطاقة وتوجيهها نحو مسارات صحيحة وبناء . (اشرف.2009.ص 143.144)

زيادة على كل هذا فإن أهمية اللعب تكمن في كونه فرصة للحركة والنشاط والتعبير

عن النفس .( مصطفى.2006.ص 165)

### • أنواع اللعب :

تختلف طرق اللعب من شخص إلى آخر وقد يكون ذلك حتى في المنطقة الواحدة ، وعليه فإنّ للعب عدة أنواع يمكن تصنيفها كالآتي:

- **الألعاب التلقائية :** تمثل الأشكال الأولية للعب وفيه تغيب القواعد والمبادئ المنظمة للعب ، وهو في معظمه انفراديا ولا يتم ضمن مجموعات ، ويلعب الطفل فيه كلما رغب ويتوقف عنه حينما لا يهتم به ، ومعظم ألعاب هذا النوع هي استقصائية واكتشافية ( محمد.2004.ص20 )

- **الألعاب الترويحية والرياضية :** يشمل هذا النوع من الألعاب جميع الأنشطة التي يقوم بها الأطفال والتي تنتقل من جيل إلى جيل ومنها الألعاب الشعبية.

- **الألعاب الإيهامية :** هي أكثر الألعاب شيوعا في العالم ، تتميز بظهور النشاط الذي يتضمن قدرة الطفل على وضع الأشياء وتنظيمها مع بعضها البعض في علاقات مكانية وزمانية بتزايد التزامه بها شيئا فشيئا . ( محمد.2010.ص194 )

- **الألعاب الفنية :** هي إحدى أنواع الألعاب التركيبية ، وتعد من الأنشطة الفنية التعبيرية التي تنبع من الوجدان والتذوق الجمالي ومنها الرسم بالمواد المختلفة ( محمد.2004.ص21 )

- **ألعاب التقليد والتمثيل :** يعتمد هذا النوع من الألعاب على خيال الأطفال الواسع وقدراتهم الإبداعية ، وفيها يتم تقمص الأطفال لشخصية الكبار مقلدين سلوكهم ، وهنا يعكس الأطفال نماذج الحياة الإنسانية والمادية المحيطة بهم ، وينشأ هذا النموذج من اللعب استجابة لانطباعات انفعالية قوية يتأثر فيها الطفل بنموذج من الحياة في الوسط المحيط به . ( محمد.2007.ص14 )

- **ألعاب السيطرة والتحكم :** في مرحلة ما قبل المدرسة يتحول الطفل إلى الاهتمام بنشاطات أكثر تقدما وتعقيدا تعرف بألعاب السيطرة أو التحكم ، والتي تمكنه من تعلم مهارات حركية جديدة كالتوازن والتآزر الحس الحركي ويسعى الطفل لاختيار مهاراته

هذه بألعاب متعددة تدعى ألعاب المهارة حيث يهتم الطفل بالسير على الحواجز في الشوارع ، والقفز من أماكن مرتفعة والوقوف على قدم واحدة ، والنقاط الكرات برشاقة ، والقيام بالمهارات اليدوية كالقص والثني والركض عكس الريح ( محمد.2010.ص56)

- **اللعبة الخشن :** هو أكثر شيوعاً لدى الذكور ، حيث يعتمد الأطفال إلى اختبار قدراتهم البدنية عن طريق ألعاب تتصف بالخشونة مثل المصارعة والاشتباك بالأيدي ، وغالباً ما يرافق هذا النوع من اللعب الانفعالات الحادة كالصرخ والكيد للآخرين والإيقاع بهم ( محمد.مرجع سابق.ص60)

- **الألعاب الثقافية :** يقصد بها تلك النشاطات المثيرة لاهتمام الفرد والتي تلبي احتياجاته وحب الاستطلاع لديه والمتمثلة في الرغبة في المعرفة واكتساب المعلومات والتعرف على العالم المحيط به ، وهذه النشاطات غالباً ما تكون نشاطات ذهنية كالمطالعة أو مشاهدة البرامج المسرحية أو التلفزيونية .

- **اللعبة التركيبية البنائي :** في سن السادسة من العمر يبدأ الطفل باستخدام المواد بطريقة محددة وملائمة في البناء والتشييد ، بينما قبل سن السادسة يكون معرضاً لها بالصدفة حيث يضع الطفل الأشياء بجوار بعضها بعضاً ، وإذا ما شكلت هذه الأشياء نموذجاً مألوفاً فإنه يشعر بالسعادة والبهجة ، وينمو اللعب التركيبية مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة والمتأخرة ، وهذا النوع من اللعب يدخل ضمن الألعاب الحركية لأنه يعتمد على الحركة بالدرجة الأولى . ( زيد.2012.ص50)

## ثانياً : الألعاب الإلكترونية

- **تعريف الألعاب الإلكترونية :**

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز ( ألعاب الفيديو ) أو على شاشة الحاسوب ( ألعاب الحاسوب ) ، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع

العين ) التآزر البصري / الحركي ( أو تحد للإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية ( [www.ask.com](http://www.ask.com) ) .

وهي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العام والتي تلعب أيضا في عوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها ، كما أن الألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة ، شديدة الإنتشار وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على إختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل . (الشعراوي ، 2007 ، ص46)

الألعاب الإلكترونية أو ألعاب الحاسوب أو ألعاب الشبكة هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في أنظمة ألعاب الفيديو حيث تعرض في التلفزيون بعد إيصال الجهاز به ، فجهاز الإدخال في الألعاب الإلكترونية هو عادة عصا التحكم أو الأزرار في أجهزة لوحة المفاتيح أو الفأرة أو غير ذلك ، فالألعاب الإلكترونية أيضا يمكن أن تعمل على أجهزة خاصة توصل بالتلفزيون أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال أو الحاسوب النقال ( . قويدر ، 2012 ، ص 24)

### • تاريخ و نشأة الألعاب الالكترونية:

تعتبر الألعاب الالكترونية شكلا من أشكال الألعاب التي يلعبها الفرد ، وهي تشير بصفة عامة إلى كل تلك الألعاب التي تتوفر على هيئة رقمية ، وتلعب عبر حوامل إلكترونية .ومن بين التعاريف العلمية التي قدمت للألعاب الالكترونية نجد التعريف القائل بأنها " : الألعاب التي تمارس على الأجهزة الالكترونية ، كجهاز الحاسوب والهاتف النقال والتلفاز وجهاز البلاي ستيشن وغير ذلك ، والتي تهدف إلى تحقيق المتعة والتسلية من خلال النشاط التفاعلي بين المستخدم واللعبة . (ياسر 1440.هـ.ص60)

وعليه يمكننا القول أن نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية ارتبط بالتطورات المتلاحقة التي عرفها العالم في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصال منذ نهاية الستينيات من القرن العشرين إلى غاية اليوم . يرى " ألان لودبيار دار " بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بستة

مراحل حتى 2003 ، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة ألعاب الفيديو ، والتي تلعب على مختلف أجهزة الالكترونية ، من كالتلفزيون والهاتف النقال وغيرها . ( فاطمة.2011.2012.ص29)

وبإضافة إلى هذه المراحل الست المرحلة اللاحقة التي تبتدئ منذ نهايات سنة 2004 ، فإنه يمكن تقسيم المراحل التي مرت بها الألعاب الالكترونية إلى سبعة مراحل وفقا لما يلي :

**المرحلة الأولى :** انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا ، وتعد ألعاب " بونغ " Pong و " حرب الفضاء " Space War التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك طوال هذه الفترة (اميرة ص 2007 57)

ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة منها - : صناعة ألعاب قوية - . دخول التلفزيون لكثير من البيوت . -الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات . وبعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور الرقابة المصغرة المسوقة مع مؤسسة " إنتال " Intel عام 1971 ، وفي عام 1972 أسس " نولان بوشنال " أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية "أتاري " Atari وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية " بونغ " Pong ، وفي أول عام باعت " أتاري " أكثر من 10 آلاف آلة ، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة " بونغ " لتشتري مؤسسة " وارنر " Warner في ذات العام " أتاري " مقابل مبلغ 28 مليون دولار . (مرجع سابق.ص 57)

**المرحلة الثانية :** تبدأ مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي من " أتاري " والتي تتضمن سلم الألعاب بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب ، وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة " باك مان " التي اخترعت في اليابان " توروا يواتاني " لمؤسسة " نامكو " واشترت " أتاري " أجهزة " VCS " التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار ،

هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال ، أدت إلى تضخم إنتاج الألعاب ومعظمها وصف بالرديء ( . مريم.2011.2012.ص127)

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع ، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن ، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983 ، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة ، باعت مؤسسة ارنر " لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر "

كومودور " Commodore وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية " نامكو " في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو ، لكن في نفس الفترة أعلن " بينتاندو " وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر مختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم " نيس " Nes ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو ، وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت " نيس " مدلة اليابانيين ، ويعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية هي :

- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة .

-تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات .

البطل المميز لـ " : نيس " وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعو غوريلا مجنونة " دونكي كونغ Donkey Kong مصمم هذه اللعبة المختصة في الرسومات اليابانية ، تسجيل مياموتو وجهاز رائد في صناعة الخيال بألعاب الفيديو. ( مريم.مرجع سابق.ص128)

**المرحلة الثالثة :** جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كومبيوتر عائلية " كومودور Commodore و سينكلير " Sinclair و " أمستردام " Amstrad ، وفي عام " 1986 أتاري أس ثي " Atari St الذي يسجل نقطة الذروة في هذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية ( اليابانية ) والصوتية ، فعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر ، وهي تتجدد بالتتابع

الجانبى على الشاشة داخل كل مستوى ، ويتيح الاصطناع فى الوقت الحقيقى تحديدا فى الشروط لم يتم بلوغه من قبل . (بشير.2007.2008.ص82)

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باستكشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط ، فالكثير من المصممين اليابانيين ( Infographistes ) المستقبليين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل " أميغا " أو " أتاري " انتهت هذه المرحلة بسبب تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الصنف العائد للخاصة التناسخية لهذه الآلات ، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجارة التقنية والمالية لعروضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية (اميرة.2007.ص 60.59)

**المرحلة الرابعة :** تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني الذي تجسده " نينتاندو " وعبر "سوبرنيس " ، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة التطوير للألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل " ميست " أو " سيفن كويست " وكذا ألعاب الأدوار مثل " فانييل فانيزي " ، ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 ، بدأ أن " سيفا " تفوق على " ماريو . " (بشير.2007/2008.ص83)

**المرحلة الخامسة :** تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط ، وقد تم تسجيل فى هذه المرحلة دخول لاعب جديد فى مسرح ألعاب الفيديو وهو " سوني " بلعبته " بلايستيشن " ، واختتم فى هذه المرحلة الصراع بين " سوني " و " نينتاندو " مما أزال " سيفا " التي انسحبت من السوق عروضات التحكم . (مريم.2011/2012.ص129)

كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطولة ألعاب الفيديو " راكروفت " التي حققت أرقاما قياسية ، وظهور ألعاب بعوالم بيانية " ايفركويستا " و " اوليتما أونلاين " وألعاب " أف بي أس " المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المتمركزة على مهارات الرمي بالأسلحة ، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب ، ومن أمثلتها " دوم " و " هالف لايف " وتبقى " نينتاندو " الوحيدة فى سوق عروضات التحكم الجديدة ، وتمثل البوكيمونات التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد ، وجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو

بذلك مبيعات التذاكر في السينما ، وفي ظل الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا ، وفي عام 2001 ، قام المضاربون الذين أخطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الإنترنت بالانسحاب ، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبقة في عالم الألعاب الإلكترونية . (مرجع سابق.ص129)

**المرحلة السادسة :** هذه المرحلة لم تشهد تطورات كبيرة ، باستثناء دخول " ميكروسوفت " الذي رافقه صراع شرس بين عارضات التحكم ، " بي أس 2 " و " غايم كوب " و " ايكس بوكس " ، بدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته " نينتاندو " وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل " نينتاندو " دياس . (سعاد.2015.2016.ص19)

**المرحلة السابعة :** بدأت هذه المرحلة عندما أعلنت شركة سوني عن إطلاق جهاز بلاستايشن المتنقل والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر . 2004

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني " بي أس دي " إلى الأسواق الأمريكية وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي ألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلوس في ماي 2005 جهاز " بلايستايشن 3 " ، الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006 ، كما أطلقت ميكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد إيكس بوكس 360. (احمد.2009.ص116)

وقد أسهم الجيل الجديد في عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 ، في النقلة التكنولوجية التي اضطر المطورين إلى التكيف معها ، وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم ، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج . (مرجع نفسه.ص117)

لقد قفزت الألعاب الإلكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق الأكثر رواجاً من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام ، حيث قامت عدة شركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب مما جعلها تحظى بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضيف عليها المصداقية والمتعة .

وبحكم رواج سوق الألعاب الإلكترونية فقد أدى ذلك بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على هذا المجال مثل شركة " إلكترونيك " المنتجة للعبة " فيفا Fifa " الشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها 5.2 مليار دولار سنويا . (بشير.مرجع سابق 84)

قد تطورت الألعاب عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن للدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الفيديو التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة مثلا ، في لعبة شطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم حتى أنه تم إنشاء منتزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدريب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صورة مستنسخة من الأبطال ، أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة ، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا ، وزيارة المدن التاريخية في سباق العربات في روم أو في معركة تاريخية بالسيوف والخيول . (بشير.مرجع سابق.ص 85)

وفي الآونة الأخيرة ظهرت الألعاب ثلاثية الأبعاد وأصبح بالإمكان خوض حروب بين الشباب وهم جالسون يلعبون في بيوتهم فاختلفت كمية الوقت الذي يقضيه الأطفال في اللعب في هذه الألعاب ، فمؤخرا أصبحت بعض هذه الأجهزة لا تستخدم إلا لمثل هذه الألعاب . (سامي.2010.ص239)

### • أنواع الألعاب الإلكترونية :

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

-ألعاب الحركة : يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات Plate forme " ، أجداد الألعاب الإلكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح

كبير على عارضات التحكم ، لعبة " بونغ " Pong التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب ، لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا ، مثل "

أركانويد " Arkanoid 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 عارضة التحكم البدائية " أتاري " Atari ، وجاءت بعدها لعبة " تيتريس " Tetris وحديثا سلسلة " باكمان " Pacman وسلسلة " ماريو " Mario ، وترتكز هذه الألعاب 4 على التحكم في الحركة ، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة ، وتتوالى المستويات ( الجداول ) لتصبح أكثر صعوبة ، مما يتطلب انتباها وردت فعل سريعة ، كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع أكبر عدد ممكن من النقاط ، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات ، سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقن أو مقابض التحكم بأزرارها ، وكل أداة تحكم تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض ... الخ ، قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق ، وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا ، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم ، وقد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطله وكل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها ، تعرفها . (بشير.2008.ص86)

وتتقاسم ألعاب حركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح ( سرعة التنفيذ ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم ) ، لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة ، ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي ، ( احمد.2009.ص105 ) وإذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع ألعاب الاستراتيجية ، فإن ألعاب أخرى منها تعد بصورة قطعية ألعاب حركة ، فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو روايات المغامرة ، فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي : فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي ، لتتابع المهمات بإيقاع كبير تتجه كلها لفك عقدة القصة ، كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار

عصابات منظمة أو بكل بساطة إنقاذ نفسه ، وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفيته ومواجهة كل الأخطار ولما لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه ، ومن بين أشهر هذه الألعاب " تومب رايدر " Tomb Raider التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى لدى الذكور رغم أن اللعبة بطله وليس بطلا ( لارا كروفت ( Lara Croft ، فهي فتاة لا تتراجع أمام أي شيء ، وقد تم تجسيد هذه اللعبة في فيلم سينمائي حقق بدوره نجاحا كبيرا.

بسيناريوهات محدودة عادة ، بقيت " ألعاب القتال " مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة أو تختار لنفسها فضاء مشخصا لأماكن هي مسارح للقتال ، اللكمات والضربات بالرجل وبالرأس أو حتى بالسكاكين ومختلف الأسلحة الخاصة بالرياضات القتالية ، على غرار السيف كلها مسموحة ، وتسمى جملة

"ألكمهم جميعا " Cognex – les tous بتعبير لاعبي ألعاب الفيديو ، وهي ألعاب تتميز عن ألعاب " قاتلوهم جميعا " Tuez – les tous – من خلال الأسلحة المستعملة ، فكل المعارك هنا تجري بأيدي عارية أو بأسلحة بيضاء ، وهنا أيضا تحتل السرعة والتحكم في الأجهزة مكانة كبيرة في نجاح اللعبة ، وتقتصر لعبة " تيكن " Tekken3 3 مثلا ، قرابة عشر شخصيات تملك كل واحدة منها تقنياتها الخاصة في القتال ، ويتطلب تنوع أشكال الهجوم والهجوم المضاد المتاحة التحريك الكثيف للأصابع.

أما ألعاب " اقلوهم جميعا " Shoot'en up فهي متأثرة بشكل مطلق بالنجاح الأول الذي حققته عبر ألعاب " دوم " Doom ، ويمكن اعتبار أن هذا الأخير هو الذي دشّن هذا الشكل من اللعب ، طالما أن كل الألعاب التي تلتها تأثرت بهذه العائلة الكبيرة التي تسمى "دوم لايك " Doom – Like أي مثل " دوم " ، وأشهر لعبتين من هذه العائلة نذكر " كوايك " Quake و " أونريال " Unreal ، وهنا يمكن ملاحظة أن المبدأ وشكل التقديم في كل لعبة "اقلوهم جميعا " Shoot'en up هو نفسه ، فعلى المستوى الأول من الشاشة نجد سلاحا (للاعب ) ، يجب استعماله للقضاء على الغزاة والوحوش التي تتقدم نحو اللاعب في ديكورات

مستقبلية أو عوالم متوحشة ، ولأن مبدأ اللعبة والسيناريو فيها محدود نسبيا ، فإن نوعية الرسم والمحيط السمعي تحتل مكانة هامة .

أما ألعاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع " Shoot'en up " باستقرار الأهداف المصوب نحوها ، الشاشة يحتل السلاح المكانة الأولى ، لكن في هذه اللعبة اللاعب غير ملزم بالتحرك 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 (احمد.مرجع سابق.ص106)

- ألعاب إستراتيجية : تنقسم ألعاب الإستراتيجية أو ألعاب التفكير إلى أربعة أنواع فرعية • :ألعاب المغامرات والتفكير : " Jeux d'aventures – reflexion " وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرات والحركة ، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو في الشاشة ، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو ، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب ، فعلى طريقة المحقق الخاص ، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي ، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى ، غير أنه يركز كله على الواقعية وجمال الرسم ، وبهذا تحاول هذه الألعاب جعل اللاعب يبحر في سيناريوهات لملاحم تليق بأفضل الأفلام ، حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ، ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة.

وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي لا يجب أن تكون سهلة جدا ولا صعبة جدا ، ينجح المصممون في تشويق أكثر اللاعبين نفورا من ألعاب الحركة .

• ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية : " Jeux de strategie économique " وهي قريبة من التقمص ، طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقائها ، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب ، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع : اختيار الموقع الجغرافي

لإقامة المدينة ، تسيير مواردها الطبيعية ، التجارة ، الصناعات ، الديمغرافيا ... الخ ، والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها ، من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من أجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية وإقامة توازن بين كل عواملها ، وتعطي ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية الفرصة أيضا لتجريب مخلفات نمو متجاوز للحدود للصناعة أو الإختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين ، وإذا كان الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية ، فإن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب (احمد.مرجع سابق.ص107)

• ألعاب الإستراتيجية العسكرية : " Jeux de stratégie militaire " وهي ألعاب تركز على نفس المبدأ ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف ، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي ، فمن أجل النجاح يجب عليه استغلال موارد مقاطعاته وأراضيه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس ، لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد على تحركات الخصوم ، وتتطلب هذه الألعاب على غرار ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية ، قدرات للتحليل والتقييم وسرعة في التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية .

• الألعاب التقليدية " Jeux Traditionnels " والمقصود بها ألعاب الورق ، وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية ، فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام " ويندوز " ، وهي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

-ألعاب المحاكاة : تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية ، رياضية أساسا ، فقواعد هذه النشاطات يتم الإحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزئيات ، وتستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع ، وهي بذلك أقرب إلى

المصادر المستوحاة منها ، ولا تركز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع ، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه ، ففي ألعاب محاكاة الطيران مثل " فلايت سيمولاتور " Flight Simulator من ميكروسوفت ، والتي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة والأقدم أيضا ، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيار ، فهو يجلس

افتراضيا مكان قائد الطائرة ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته ولوحات التحكم ، ويرى خارج الطائرة مليئا بطائرات الخصم ، وعلى غرار الواقع فإن أجهزة الضبط والتحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ التعود عليها من خلال عملية تعلم حقيقية ، وبدون تركيز وذاكرة وبراعة لا يمكن للاعب أن يطير لأكثر من بضع دقائق أو حتى الإقلاع ، وتملك هذه الألعاب جمهورا وفيا من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات ، نفس الكلام يقال عن ألعاب السيارات المثيرة جدا ، إذ يتجاوز الإهتمام بالديكور والمسالك المتعددة ، مجرد الجوانب الجمالية ، ففي بعض الألعاب يمكن للاعب أن يضبط حجم المرأة العاكسة أو الإطارات أو حتى علبة السرعات ، ولأن كل سيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الانسيابي ، فإن ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاصا ، وفي بعض الألعاب مثل "فورمولا وان " Formula one ، من الممكن ضبط مادة العجلات أو ممتص الصدمات ، وهذا وفقا للجو الذي يسود في المسلك من مطر أو شمس (احمد.مرجع سابق108)

من جهتها وباستفادتها العريضة من وقع كأس العالم ، استطاعت ألعاب كرة القدم في بضع شهور فقط أن تأسر جمهورا ذكوريا بالدرجة الأولى وشابا ، فأفضل هذه الألعاب تجري على شكل بطولة ، أين تبدأ الصعوبات من اختيار فريق لتستمر عبر مختلف المباريات ، وفي بعض هذه الألعاب يأخذ اللاعب عدة أدوار ، فهو اللاعب بحيث يتوجب عليه التحكم في قواعد اللعبة وفي التحركات وفي تصويب الكرة ، كما أنه يأخذ دور المتفرج عبر إعادة الصور ببطء مثلما يحدث مع الصور التلفزيونية . وإذا ما كانت سباقات السيارات وكرة القدم تحتل صدارة هذه الألعاب ، فإن بقية الرياضات تستقطب أيضا الكثير من اللاعبين ، منها

ألعاب " الكرة الطائرة " و " التنس " و " الغولف " و " كرة القدم الأمريكية " و " الهوكي " و " البلياردو . "

-ألعاب غير المصنفة : على العموم تدل عبارة " لعبة إلكترونية " على أحد الأنواع الثلاثة السابقة ، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن ألعاب الحركة أو ألعاب الاستراتيجية والتفكير أو ألعاب المحاكاة ، وفيما يلي ثلاثة أنواع تسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة عبر عارضات التحكم : في المقام الأول هناك " برامج اللعب التربوية " Logiciels ludo – éducatifs التي تأخذ صورة ألعاب مغامرة حقيقية ، فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 12 عاما ، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية .

فالألغاز تشخص قصة تضاهي أفضل الألعاب ، لكن الاختلاف يكمن في طبيعة الألغاز إذ أن معظمها عبارة عن تمارين منطق أو انتباه ، وفي بعض الألعاب يكون التفكير والملاحظة جوهر النجاح فيها ، لكن لا يجب الخلط بينها وبين برامج الدعم الدراسي ، فالكثير منها يطغى عليها اللعب وإضافة عبارة تربوية ليست سوى وسيلة تسويقية للعبة لا غير .

وضمن نوع آخر ، من الصعب وضع " الأعمال الفنية التفاعلية Les œuvres d'arts interactives " ضمن أحد الأصناف الثلاثة السابقة ، فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتزاح مع الأعمال المعروضة سواء في المتاحف أو دور العرض أين نجد الأصوات ومشاهد الفيديو والبناءات الفنية تتكيف مع تحركات أو أصوات المتفرجين ، وفي هذه الأقراص تأخذ الفأرة مكان " الجسم المشاهد " ، وهنا يتوافق الرسم والكتابة والتقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة في اكتشاف الثراء الشعاري الموجود في هذا الحامل . بناء هذه الألعاب كلاسيكي ، حيث تستعيد قصصا للأطفال وحكايات شعبية أو قصصا أدبية معروفة ، وإذا ما كانت هذه الأقراص تقترب من ألعاب المغامرات ، طالما أن الهدف الأساسي هو اكتشاف الأشياء المخفية في ألبوم افتراضي ، وتترك حيزا كبيرا للخيال ، فهنا تعطي هذه اللعبة الأدوات للطفل الذي يبقى حرا في استعمالها على النحو الذي

يرغب فيه ليقوم باختراع قواعد لنفسه ، فهذه الألعاب الشاعرية التفاعلية موجودة أيضا للكبار . ( احمد.مرجع سابق.ص.109 )

أما " ورشات الإبداع " Ateliers créatifs المصممة للأطفال الذين يتراوح سنهم بين 5 و 12 عاما ، فهي تعجب كثيرا الأطفال الصغار إذ أنها ورشات أعمال يدوية تدفع إلى تجسيد الخيال عبر آلة طبع ، ومنها نجد لعبة تدفع الأطفال إلى إبداع أنواع من الحلبي لدميتهم المفضلة . ويقدم " ستيفان ناتكين " Stéphane Natkin 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 تركيبى بينها ، وعلى هذا الأساس فإن هنالك نوعان من ألعاب الفيديو : الألعاب التي تمارس من لاعب واحد ، والألعاب التي تمارس من عدة لاعبين .

أ . الألعاب التي تمارس من لاعب واحد : وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهو الآلة ، وضمن هذه الألعاب تندرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة وألعاب الإستراتيجية بكل تفرعاتها وألعاب المحاكاة

ب . الألعاب المتعددة اللاعبين : وضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر ، طالما أن تلك الأنواع تتيح صيغا للعب منفردا أو مع عدة لاعبين ، غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جدا ، فإذا كان للألعاب بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي يفلت أحيانا من التحاليل النقدية والسطحية ، فإن البعد الاجتماعي هو في قلب الألعاب المتعددة اللاعبين . فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية ، وهنا يلعب اللاعبون ضد جهاز الإعلام الآلي " الكمبيوتر " ، أو تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض ، وألعاب التعاون هي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة ، أما ألعاب التنافس فتركز على مبادئ أخرى تقربها من الألعاب المجتمعية أو الألعاب الرياضية المندرجة ضمن ألعاب المحاكاة في التصنيف الأول ، ويمكن الفارق الأساسي بين الصنفين في معرفة القواعد ، فالألعاب التي يواجه فيها الكمبيوتر لا

يعرف اللاعب بالتحديد قواعد اللعبة ، فالتحكم في التعلم يدخل ضمن اللعب والعلاقة بين اللاعب ( اللاعبين في لعبة التعاون ) وجهاز الكمبيوتر 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(احمد.مرجع سابق.ص.110)

ولألعاب التنافس صيغتين كما سبق ذكره : الألعاب المنفردة أو الألعاب الجماعية يعني ضمن فريق ، فمفهوم دورة " Partie " المطور في ألعاب اللاعب الواحد تنطبق أيضا على الألعاب المتعددة اللاعبين ، فالألعاب ذات الدورة القصيرة هي إما ألعاب الرياضة كسباق السيارات مثلا وإما ألعاب حركة ، وفي الغالب ألعاب قتال أو رسي والألعاب ذات الدورات الطويلة فهي ألعاب الإستراتيجية ، أما الألعاب التي لا تحتوي على دورات فهي الألعاب المستمرة ، فاللعبة لا تتوقف عن التطور حتى إذا ما توقف بعض اللاعبين عن اللعب . (نفس المرجع.ص.111)

#### • اسباب اقبال المراهقين على الالعاب الالكترونية:

إن الأسباب النفسية والاجتماعية التي تقف وراء تعلق ال مراهقين بالألعاب الإلكترونية ، يمكن حصرها في النقاط التالية:

أ - عامل الجذب : إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب المراهق بما توحيه لهم من معارك حقيقية في الأدغال أو توههم دخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات والفضاء ، كما أن الرسوم والألوان والخيال والمغامرة ، عامل جذب رئيسي للأطفال.

ب - نقطة تركيز : أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية متنوعة إذ يقدمون أحيانا سباقا للسيارات يتعود الطفل المراهق من خلالها على التركيز وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما ، أو يقدمون ألعابا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط " السوبر مان " يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب ، فالألعاب الإلكترونية تتطلب من الطفل حدا أكبرا من التركيز في إدارة مسابقاته مما يخلق نوعا من الإثارة والمتعة لديه .

**ج - التماثل مع الأبطال :** تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة إلى المراهق إطاراً يتمثل فيه بطلاً يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه والطفل يندمج مع البطل وإن التداخل والتكامل اللذين توفرهما لعبة الفيديو ، يساهمان في تعلق المراهقين بهذه الألعاب ، وتوفر إمكانية التماثل مع الأبطال من خلال تعرضها لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها

**د - التعايش مع عالم وهمي افتراضي :** تخلق الألعاب الإلكترونية عالماً وهمياً بعيداً عن العالم اليومي ، ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعا ماديا وأحداثاً توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما من خلال اندماجه ببطل معين أو يحقق ذاته من خلال محاولته السيطرة على هذا العالم الوهمي ؛ فالعالم الوهمي الافتراضي يتيح مجال أكبر لحركة اللاعب وقدرته على التصرف واتخاذ القرار ، دون تحمل النتائج في الواقع الملموس ، خلافاً للواقع الحقيقي الذي يتطلب تحملاً أكبر للمسؤولية بحكم الصعوبة في التعايش مع هذا الواقع الملموس أو تغييره .

**هـ - السيطرة على الذات :** يمثل إطار اللعبة جزءاً من النشاط الاجتماعي يسعى المراهق من خلاله إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم ، فالطفل الذي يجد نفسه في موقع قيادة سيارة أو حتى طائرة أو حمل رشاش أو قيادة مدفعية أو طائرة حربية ، يشعر بالضرورة بحالة من التفوق وتعزيز الذات في العالم الافتراضي .

**و - التعويض عن الواقع المعيشي :** إذ تشكل الألعاب الإلكترونية فرصة افتراضية تتاح أمام المراهق واللاعب للتعويض عن صعوبات الواقع الحقيقي وإخفاقاته ، سواء من حيث كسب الثروات الافتراضية بالنسبة للمحرومين في الواقع المعيشي ، أو قيادة السيارات والطائرات لأطفال لم يحلموا بالقدرة على بلوغ هذا المستوى من التحكم

**ن - الحاجة إلى الراحة النفسية / الإدمان :** التي توفرها الألعاب الإلكترونية للاعبين ، لا سيما في حالة الإدمان إذ أن حالة التبعية تجعل من هذه الألعاب " جرعة دواء " لإزالة القلق

والاكتئاب لدى الأطفال ، مما يفرض الحاجة للجوء الطفل للاعب إلى هذا النوع من المسكن ( . فريال. 2002. ص 122-123 )

### • تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع :

إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها إنما تمتد أثارها إلى كل السياق الاجتماعي ، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع ، ولهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء ، حيث أن هناك دراسات مهمة تناولت أهمية هذه الألعاب الإلكترونية وتأثيرها السلبي والإيجابي على الفرد والمجتمع يمكن ان نستخلص منها ما يلي :

### • التأثير الصحي:

كشفت الدراسات أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يشكون من وجود بعض المشاكل الصحية مثل : ندمج العين ، ضعف البصر ، الإصابة بانحناء الظهر وتقوس لعمود الفقري ، رعشة تصيب أصابع اليدين ، الصداع والدوار وانتشار السمرة بينهم بسبب نقص الحركة والإبتعاد عن الأنشطة الرياضية ، علاوة على ما تسببه هذه الألعاب من أضرار نتيجة ما تفرزه من إشعاعات وذبذبات على الجسم وما يصاحب ذلك لاحقا من تهيئات وأحلام مفزعة أثناء الليل لبعض الأطفال ( <http://www.dahsha.com> ) .

وقد قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على الدماغ وقد وجدت بعض الدراسات بأن ألعاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ وأن هذه الألعاب تنتج أجيالا غبية وتميل إلى ممارسة العدوان أكثر من أجيال السابقة ، كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم ونوبات متكررة من التوتر . ( الشعراوي ، 2008 ، ص 74 )

أما بالنسبة للجوانب الإيجابية لهذه الألعاب الإلكترونية على صحة الفرد ، فقد عملت الكثير من أجهزة الألعاب الإلكترونية على تنشيط الجسم والسير السليم لصحة الكثير من

اللاعبين وذلك بفعل أن هذه الألعاب تلعب عن طريق حركات إفتراضية تفاعلية يقوم بها اللاعب عن بعد ما سمح للكثير من المدمنين على الألعاب الإلكترونية بتنشيط أجسامهم ودوراتهم الدموية والحفاظ على الرشاقة البدنية .

#### • التأثير النفسي والسلوكي:

يأثر الطفل والمراهق سلبا بما يشاهده من هذه الألعاب الإلكترونية فهي تعمل على توليد نزعة العنف والعوانية والتقليد والكسل والخمول ، وقادتهم إلى إكتساب سلوك حالات مرضية نتيجة للإلتساق بهذه الألعاب الخطرة ، إضافة إلى تأسيس نزعة الشر والجريمة في نفوسهم وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة ، ويلقى أسلوب تصرف الطفل والمراهق في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه طابع العنف التي يراها في الألعاب ، كما أنها تصنع طفلا أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجاته من هذه اللعبة ، وكثيرا ما تثار المشكلات بين الإخوة حول من يلعب على عكس الألعاب الشعبية الجماعية ، كما أن بعض مضامين هذه الألعاب الإلكترونية الخيالية تعمل على التأثير على نفسية الأطفال وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقترّبون من عالم خيالي غير موجود ، وتعزز فيهم التفكير الخيالي على غرار الواقعية ليظهر من خلال سلوكياتهم وأقوالهم ونظرتهم إلى الحياة . (قويدر ، 2012 ، ص146)

كما تبين الدراسات أن الأشخاص الذين تتسم شخصياتهم بالعدوانية يقبلون أكثر من غيرهم على اللعب العنيف ، وتؤكد أيضا على أن الأطفال الذين يلعبون ألعابا تتسم بالعنف تتولد لديهم أفكار عدوانية أكثر من غيرهم كما تبين في سلوكياتهم أقل إقبالا على المساعدة الإجتماعية ، وأن هناك إرتباطا بين اللعب بالألعاب العنيفة وبين السلوك العدواني ، ومن بين أهم الألعاب العنف والعدوان الإلكترونية التي تؤثر بشكل كبير على سلوكيات المراهقين هناك خمس ألعاب وهي تحمل رمز ( Mature / M ) وهو رمز للاعبين البالغين الذين يزيد عمرهم عن 17 عاما وهي:

#### • لعبة الجندي المرتزق Soldier of fortune

- لعبة الظلام المطبق Perfect Dark
- لعبة مخلوقات الرعب Nightmare Creature
- لعبة ديكاتانا Daikatana
- لعبة بوستال بلاس Postal plus (قويدر ، 2012 ، ص147)
- التأثير العلمي والتعليمي :

في السنوات الأخيرة شكلت الألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى الحاسبات المنزلية والانترنت بيئة هامة في حياة الأطفال ، وتسببت في تغيرات رئيسية في طبيعة التعلم ، حيث يعتقد الباحثون أن ثمة مجالا آخر غني بإمكانيات كامنة في مجال التعليم والدافعية والاندماج التام للمتعلمين ، هذا المجال هو عالم الألعاب الإلكترونية التي تشكل مصدر معظم الوسائل الأكثر تفاعلا في ثقافتنا الحالية إن استخدام الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال والمراهقين والشباب مثال جيد لدخولهم في عالم التكنولوجيا ، فالتعامل مع ألعاب الحاسوب يمثل بدايات إتصالهم بالحاسوب ، فالأطفال من خلال لعبهم هذا يتعلمون إستراتيجيات أساسية إضافة إلى ذلك فإن الألعاب الإلكترونية تمثل برامج يسهل أن تعلم من خلالها المناهج المدرسية بهدف تعليم إستراتيجيات وطرائق فاعلة ( الشحروري ، 2008 ، ص74)

#### • التأثير الأخلاقي :

من بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين ، ومن هذه المظاهر اللاأخلاقية كذلك ، هناك ألعاب يحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية ، سواء في ألعاب الكمبيوتر أو ألعاب البلايستيشن وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم وتجعله مذبذبا بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه ، وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية والصور العارية ، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية أكثر ،

فالذكاء يصور على أنه الخبث والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة ، مما ينعكس بصورة أو بأخرى على عقلية الطفل والمراهق وطريقة تفكيره ( قويدر ، 2012 ، ص149)

أما ظاهرة قضية الإباحية ، قضية الجنس ، قضية العري ، فهذه طبعا من أسوأ ما تنطوي عليه هذه الألعاب ، بالإضافة إلى قضية نشر الإنحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها ، فالشيء المهم الذي لا يمكن تجاهله هو أن هناك أشياء في طبيعة الإنسان حتى لو كان صغيرا هناك إشارات وتنبيهات تتعلق بالشهوات ، ممكن تبدأ هذه الإشارات من سن التاسعة عند الأولاد يعني قبل البلوغ ، فهذه الألعاب تأتي وتزكي هذه الأشياء وتجعل الأطفال يسمعون لنتبعها وترصدها والبحث عنها.

#### • التأثير الإجماعي:

يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا إجتماعيا بسبب إدمان على هذه الألعاب وبسبب طول المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني ، كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الإجتماعي في الأسرة وفي المجتمع ككل ، كما أنهم يتجنبون المناسبات العامة الولائم والحفلات والإجتماعات التي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامهم ، وبهذا فهم لا يستطيعون الخوض أو الدخول فيها مما يدخلهم في إعاقة إجتماعية ، كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال ، بالإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الإجتماعي هو التفكك الإجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين الأخوة والأخوات فيما بينهم . (أبو زعترة ، 2002 ص29)

#### • التأثير الثقافي:

ويتجسد هذا التأثير في تعليم الأطفال من خلال هذه الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر ، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على

صور خليعة وعلى حركات ومشاهد وصور غير أخلاقية تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية ، مما يجعل رؤية صور الخليعة والفساد أمر عادي بالنسبة لهذا الشخص ، وذلك لأنه اعتاد على مشاهدتها ورؤيتها في الكثير من الألعاب الإلكترونية التي ألف اللعب بها ، كما أن معظم هذه الألعاب تعمل على تمرير فكرة أخرى خطيرة وسيئة يريد مصمم ومنتج اللعبة إيصالها إلى هؤلاء المتمرسين في هذه اللعبة ، وهي أن مصمم هذه الألعاب يدرج في الكثير منها الموسيقى والأغاني الغربية خاصة ، ومنها من يدرج فيها الأغاني العالمية ، مما يجعل الأطفال والمراهقين ينشؤون على حب الموسيقى والاستماع إلى الأغاني المحرمة والفيديوهات اللاأخلاقية وهذا ما ينتج عنه أضرار نفسية كثيرة . ( ليكوفان ، ص 2009 ، 57 )

#### • التأثير المادي والإقتصادي :

وهذا الأثر يتمثل في إهدار و بذير الأموال في شراء تلك الأجهزة الإلكترونية و الرقمية الحديثة الخاص باللعب التي تعد باهضة الثمن ، فالأطال بفعل التحريض الشخصي من أصدقائهم والتنافس بينهم ، يدفعون بأولياتهم ويجبرونهم على شراء آخر صيحات هذه الألعاب الإلكترونية الرقمية ، بالإضافة إلى إهدار الكثير من المال في شراء البرامج والألعاب الخاصة بها الموجودة في الأقراص المضغوطة ، ثم إهدار المدخول المادي في صيانة وتصليح هذه الأجهزة لأنها كثيرة ما تعرض للتلف بسبب سوء إستخدامها وكثرته . وبهذا نكون قد أعاننا أعدائنا بأموالنا وعلى محاربتنا في عقيدتنا وقيمنا وأخلاقنا وسلوكياتنا . ( فويدر ، 2012 ، ص150 )

معظم هذه الآثار الناتجة عن الألعاب الإلكترونية هي سلبية لا محال لكن هناك أيضا آثار إيجابية تعود على الفرد لم تذكر وهي أن الألعاب الإلكترونية تنمي بشكل كبير القدرات الإدراكية للفرد ، كما تنمي القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة معقدة ، وأيضا تكسب الأطفال والمراهقين اللغات وخاصة اللغة الإنجليزية عن طريق قراءة القواعد المدرجة في اللعبة . وهناك ألعاب إلكترونية جماعية تتطلب أكثر من

لاعب ، وهذا النوع من الألعاب يعد وسيلة للتواصل مع الآخرين تجعل من اللاعبين ناقلين بفاعلية لقيم واتجاهات المجتمع السائد.

### • لعبة : PUBG MOBILE

لعبة PUBG التي هي اختصار لـ ( Player Unknown's Battle Grounds ) بمعنى ساحات معارك اللاعبين المجهولين . وصدرت اللعبة عام 2016 في شهر مارس ، وكانت نسختها الأولى مخصصة لأجهزة الكمبيوتر وأنظمة تشغيل ويندوز وإكس بوكس ون ، ليتم فيما بعد طرح النسخة الجديدة PUBG MOBILE " للهواتف المحمولة وأنظمة تشغيل أندرويد ونظام IOS سنة 2017

واللعبة تنتمي إلى ألعاب البقاء ، حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية ، وذلك من خلال إتباعه إستراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة و الذخائر والدروع ، والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعا . عدد اللاعبين في لعبة ببجي 100 لاعب ، يجدون أنفسهم على خريطة ، ثم يبحث كل لاعب عن الأسلحة والذخائر وعلب الإسعاف وحقن الأدرينالين وما إلى هنالك من أدوات اللعبة ، تبدأ المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعا ويبقى حيا حتى النهاية ، وفي اللعبة ثلاث خرائط يقوم اللاعب باختيار واحدة منها ليدخل إلى المعركة ، تختلف الخرائط الثلاث من حيث الحجم والطبيعة ، فالخريطة الأساسية هي الخريطة المتوسطة وتتألف من جزيرتين متصلتين وفيها غابات ، فيما تبدو الخريطة الثانية أكبر وذات طبيعة صحراوية ، أما الخريطة الثالثة فهي الأصغر حجما وهي عبارة عن ثلاث جزر خضراء متصلة مع بعضها في جسر . (بروك ، 2020)

كما تتيح اللعبة أنماط مختلفة من اللعب ، فيستطيع اللاعب اللعب وحده ( solo ) ضد ( 99 ) لاعب آخر أو اللعب رفقة شخص آخر ( Duo ) أو في مجموعة ( Squad ) (مكونة من أربعة لاعبين كحد أقصى ، مع إمكانية التواصل السمعي بين اللاعبين سواء كانوا رفقاء لعب أو أعداء .

## • لعبة: FREE FIRE

غارينا فري فاير (Garena Free Fire) وتعرف اختصارًا فري فاير هي لعبة باتل رويال من تطوير 111 دوتس ستوديو ونشر شركة غارينا وتم إصدارها في 4 ديسمبر 2017 ([gaming.youtube.com](http://gaming.youtube.com)).

أصبحت اللعبة الأكثر تحميلًا للجوال لعام 2019 ، نظرًا لشعبيتها، حصلت اللعبة على جائزة "أفضل لعبة شعبية " في تصويت من متجر جوجل بلاي في عام 2019. ([www.pocketgamer.com](http://www.pocketgamer.com))

اعتبارًا من نوفمبر 2019 ، حققت فري فاير أكثر من مليار دولار في جميع أنحاء العالم. اللعبة تحتوي على خمسين لاعب ينزلون متفرقين في خريطة اللعبة بحثًا عن الموارد والأسلحة لقتل الأعداء الذين يعترضونهم وللبقاء كآخر شخص حي في الجزيرة. في فبراير 2019 ، بلغت فري فاير أكثر من 500 مليون تحميل في أجهزة الأندرويد، لتصبح أحد أكثر ألعاب الأندرويد تحميلًا في سنة. 2019 (مرجع سابق)

وفي 2020 تم إصدار نسخة ثانية من فري فاير سميت بفري فاير ماكس و يستطيع أن يلعبها من لديهم هواتف قوية والاستمتاع بجودة غرافيك أقوى وغير ذلك، أصبحت متاحة عند منطقة الشرق الأوسط) أي المنطقة العربية بصفة عامة (في 8 يونيو 2021 بعد تحديث الإبادة). (انس 2021)

وفي أغسطس 2021 ، تخطت فري فاير حاجز مليار عملية تحميل على جوجل بلاي خلال الذكرى السنوية الرابعة للعبة) **HYPERLINK**

("http://www.play.google.com/"play.google.com)

تتكون اللعبة من ما يصل إلى 50 لاعبًا يسقطون من مظلة في جزيرة بحثًا عن أسلحة ومعدات لقتل اللاعبين الآخرين. اللاعبون أحرار في اختيار موقع البداية، وأخذ الأسلحة والإمدادات لإطالة عمر معركتهم .

عندما ينضم اللاعبون إلى لعبة ما، سيدخلون طائرة ستطير فوق الجزيرة .أثناء تحليق الطائرة فوق الجزيرة، يمكن للاعبين القفز حيث يريدون، مما يسمح لهم باختيار مكان استراتيجي للهبوط بعيدًا عن الأعداء .بعد الهبوط ، يجب على اللاعبين البحث عن أسلحة وأدوات نفعية .يمكن العثور على المعدات الطبية والأسلحة المتوسطة والكبيرة والقنابل اليدوية وغيرها من العناصر المميزة في جميع أنحاء الجزيرة .الهدف النهائي للاعبين هو البقاء على قيد الحياة على الجزيرة بحد أقصى 50-51 لاعبًا عبر الإنترنت؛ هذا يتطلب القضاء على جميع الخصوم الذين يواجههم اللاعبون على طول الطريق والتأكد من أنهم الناجي الوحيد المتبقي .تتقلص المنطقة الآمنة المتاحة لخريطة اللعبة بمرور الوقت، مما يوجه اللاعبين الباقين على قيد الحياة إلى مناطق أكثر إحكامًا لفرض المواجهات .آخر لاعب أو فريق يقف يفوز بالجولة ( [HYPERLINK "http://www.mobilisacademy.com/"www.mobilisacademy.com](http://www.mobilisacademy.com/) ) .

### • خلاصة الفصل:

مما سبق نستنتج أن الألعاب الإلكترونية طغت على الألعاب التقليدية وأصبحت من أهم الألعاب المفضلة في الوقت الحاضر ، حيث نجدها متاحة عبر مختلف الوسائل التكنولوجية وأصبحت المصدر الأول لجذب أكبر عدد من المراهقين والأطفال واستحوذوا على عقولهم ألوانها وتقنياتها هي وتفكيرهم .

ولذلك وجب التعامل مع هذه الألعاب بكل عقلانية لتفادي أضرارها الناجمة ، ويجب كذلك على أولياء الأطفال والمراهقين مراقبة أجهزة أبناءهم والإطلاع عليها بشكل يومي للابتعاد على كل ما ينجم عنه من آثار سلبية

# الفصل الثالث: السلوك العدواني

✓ تمهيد

✓ تعريف السلوك

✓ انواع السلوك

✓ خصائص السلوك

✓ العوامل المؤثرة في السلوك

✓ ثانيا السلوك العدواني

✓ مفهوم السلوك العدواني

✓ اسباب السلوك العدواني

✓ مظاهر السلوك العدواني

✓ السلوك العدواني لدى المراهق

✓ النظريات المفسرة للسلوك العدواني

✓ طرق ضبط وعلاج السلوك العدواني

✓ خلاصة الفصل

## • تمهيد :

يعد العدوان سلوك عرّفته البشرية منذ العصور الأولى، فكثير ما يبرز لعدوان و يظهر من خلال طبيعة العلاقات التي تربط الفرد بغيره و التي تتحدى الكائنات الحية الأخرى و الطبيعة العامة السلوك العدواني سلوك ظاهري يمكن ملاحظته، تحديده وقياسه و يرمي إلى إلحاق الأذى بالآخرين . مهما حددنا مفهوم مصطلح العدوانية فلا يمكن حصره في مفهوم واحد نظرا لغموض هذا المفهوم وتعدد معانيه وتداخله مع غيره من المفاهيم السيكلوجية مثل العنف العدائية الإرهاب والغضب . وفي فصلنا هذا سوف نتطرق أولا الى تعريف السلوك بصفة عامة وذكر انواعه و خصائصه و العوامل المؤثرة في السلوك ، ثم التطرق الى السلوك العدواني من حيث مفهومه و اسبابه و مظاهره و السلوك العدواني عند المراهقين و النظريات المفسرة له و طرق ضبطه و علاجه.

## أولا : السلوك :

## • تعريف السلوك:

يعرف السلوك الإنساني بأنه كل الأفعال والنشاطات التي تصدر عن الفرد سواء كانت ظاهرة أم غير ظاهرة ، ويعرفه الآخرون بأنه أي نشاط يصدر عن الإنسان سواء كان أفعالا يمكن ملاحظتها وقياسها كالنشاطات الفسيولوجية والحركية أو نشاطات تتم على نحو غير ملحوظ كال تفكير والتذكر والوسواس وغيرها .

"والسلوك ليس شيئا ثابتا ولكنه يتغير وهو لا يحدث في الفراغ وإنما في بيئة ما وقد يحدث بصورة لإرادية وعلى نحو آلي مثل التنفس أو الحكّة أو يحدث بصورة إرادية وعندما يكون بشكل مقصود وواعي وهذا السلوك يمكن تعلمه ويتأثر بعوامل البيئة والمحيط الذي يعيش فيه الفرد ( عز الدين ، 2009 ، ص . 9 )

فالسلوك هو النشاط الذي يعبر عنه الفرد من خلال علاقاته بمن حوله ، وله قواعد طبيعية ومادية مبرمجة طبقا للخريطة الوراثية المرسومة لكل فرد وفقا للترتيب الوراثي البيولوجي وصولا إلى هندسة الجينات ، وتشير الدراسات الطبية إلى وجود علاقة بين الخلل الدماغي والاضطراب السلوكي مثل الاضطرابات السلوكية الشديدة كالانطواء وكثرة الحركة ولكن يمكننا القول بشكل ثابت أن الاضطرابات السلوكية خلل دماغي ، حيث أن خلف كل سلوك دافع فنحن لا نقوم بشيء إلا إذا كان هناك شيء يحركنا للفعل و نتوقع أن نحصل من خلال هذا

السلوك على نتيجة بما يعني أن السلوك يخدم وظيفة ، وقد يخدم و سلوك واحد عدة وظائف ( بطرس ، 2010 ، ص 15)

### • أنواع السلوك:

ميزت النظرية السلوكية بين نوعين من السلوك هما:

-**السلوك الإستجابي : Respondent Behavior** هو السلوك الذي تتحكم به المثيرات التي تسبقه ، فبمجرد حدوث المثير يحدث السلوك ، فالحليب في فم الطفل يؤدي إلى إفراز اللعاب ، ونزول الدموع من العين عند تقطيع شرائح البصل وهكذا ... ، وتسمى المثيرات التي تسبق السلوك بالمثيرات القبلية ، فالذي يعمل على إنتزاعه مثير معين محدد ومعروف ، بمعنى أن السلوك الإستجابي يكون محكوما بنمط المثير ويحدث في مواجهته مثل الاستجابات غير الشرطية او الأفعال المنعكسة الطبيعية كإفراز اللعاب عند رؤية الطعام ، إن السلوك الإستجابي لا يتأثر بالمثيرات التي تتبعه وهو أقرب ما يكون من السلوك الإرادي ، فإذا وضع الإنسان يده في ماء ساخن فإنه يسحبها أوتوماتيكيا ، فهذا السلوك ثابت لا يتغير وأن الذي يتغير هو المثيرات التي تضبط هذا السلوك ( أبو أسعد ، 2011 ، ص.21)

-**السلوك الإجرائي : Oprent Behavior** هو نمط من الإشارات يعتمد على الإجراء الذي يقوم به الكائن الحي تحت شروط معينة للتعلم ، وهو يحدث في ظل السلوك الإجرائي ويسمى إشرطا لأنه يعتمد على الاستجابة دون المثير ، وتقاس قوة الإشرط الإجرائي بمعدل صدور الإستجابة بينما في الإشرط الكلاسيكي تقاس بقوة الاستجابة الشرطية ، فهو لا ينتزعه من

مثير معين ، ولكنه يصدر عن الكائن الحي تلقائيا وليس إستجابة لمثير ما ، ومن أمثلة الوقوف التلقائي وتحريك الإنسان ليداه أو ساقه عشوائيا ، كما أن السلوك الإجرائي يظهر تلقائيا نتيجة لعدم إرتباطه بمثير معين ، ولهذا فإن معظم أنشطتنا اليومية تعتبر من قبيل السلوك الإجرائي التي تحدث تلقائيا ، والسلوك الإجرائي يتحدد بفعل العوامل البيئية والجغرافية ، كما أن السلوك الإجرائي محكوم بنتائجه فالمثيرات البعيدة قد تضعف السلوك الإجرائي أقرب ما يكون من السلوك الإرادي ( أبو أسعد ، 2011 ، ص22)

#### • خصائص السلوك :

للسلوك مجموعة من الخصائص نوردّها فيما يلي :

-**القابلية للتنبؤ** : إن السلوك الإنساني ليس ظاهرة عفوية ولا يحدث نتيجة للصدفة وإنما يخضع لنظام معين ، وإذا استطاع العلم تحديد عناصر ومكونات هذا النظام فإنه يصبح بالإمكان التنبؤ به ، ويعتقد معدلو السلوك أن البيئة المتمثلة في الظروف المادية والاجتماعية الماضية والحالية للشخص هي التي تقرر سلوكه ، ولذلك نستطيع التنبؤ بسلوك الشخص بناء على معرفتنا بظروفه البيئية السابقة والحالية ، وكلما ازدادت معرفتنا بتلك الظروف ، وكانت تلك المعرفة بشكل موضوعي أصبحت قدرتنا على التنبؤ بالسلوك أكبر ، لكن هذا لا يعني أننا قادرون على التنبؤ بالسلوك بشكل كامل ، فنحن لا نستطيع معرفة كل ما يحيط بالشخص من ظروف بيئية سواء في الماضي أو الحاضر .

-**القابلية للضبط** : إن الضبط في ميدان السلوك عادة ما يشمل تنظيم أو إعادة تنظيم الأحداث البيئية التي تسبق السلوك أو تحدث بعده ، كما أن الضبط الذاتي في مجال تعديل السلوك يعني ضبط الشخص لذاته باستخدام المبادئ والقوانين التي يستخدمها لضبط الأشخاص الآخرين ، سبط الذي تريده من تعديل السلوك هو الضبط الإيجابي وليس الضبط السلبي ، لذلك فإن أهم أسلوب يلتزم به العاملون في ميدان تعديل السلوك هو الإكثار من أسلوب التعزيز والإقلال من أسلوب العقاب.

-**القابلية للقياس** : بما أن السلوك الإنساني معقد لأن جزء منه ظاهر وقابل للملاحظة والقياس والجزء الآخر غير ظاهر ولا يمكن قياسه بشكل مباشر ، لذلك فإن العلماء لم يتفقوا على نظرية واحدة لتفسير السلوك الإنساني ، وعلى الرغم من ذلك فالعلم لا يكون علميا دون تحليل وقياس الظواهر المراد دراستها ، وعليه فقد طور علماء النفس أساليب مباشرة لقياس السلوك كالملاحظة وقوائم التقدير والشطب ، وأساليب غير مباشرة كاختبارات الذكاء واختبارات الشخصية ، وإذا تعذر قياس السلوك بشكل مباشر فمن الممكن قياسه بالاستدلال عليه من مظاهره المختلفة ( أبو أسعد ، 2011 ، ص . 23-24 )

#### • العوامل المؤثرة في السلوك:

تتعدد العوامل التي قد تؤثر على السلوك الإنساني ، وتجعله يسلك منحني معيناً ومن هذه العوامل

- **الجنس :** فالذكر والأنثى مختلفان بسلوكياتهم ، فنرى الذكر أكثر جرأة وخشونة بينما المرأة أكثر هدوءا ونعومة ولينا .
- **العمر :** فالشباب هم الأكثر جرأة وإقداما وتهورا في بعض الحالات ، بينما يتسم كبار السن بالرزانة والهدوء ، ويتسم الأطفال بالخوف غالبا وعدم المخاطرة .
- **العوامل الاجتماعية :** وهي الظروف الاجتماعية المحيطة بالشخص ، مثل العادات والتقاليد والسلوكيات الثقافية المقبولة في المجتمع الذي يعيش به ، فكل مجتمع له سمات واضحة تجبر الإنسان الذي يعيش به أن يأخذها باعتباره ، كما أن الحالة الاجتماعية للشخص نفسه سواء كان متزوجا أو أعزب ، أو لديه أولاد أم لا كلها تؤثر في سلوكه .
- **العوامل الدينية :** فإن الإيمان بالله تعالى والإنصياح لأوامره يجعل الإنسان يسلك سلوك المطمئن والواثق بعيدا عن الخوف والحزن ، كما أنه يعتقد بوجود الحساب والثواب والعقاب ، مما يجعل سلوكه يأخذ منحى المراقبة والإبتعاد عن الأخطاء ، على عكس الذي لا يؤمن بالله تعالى فإنه يسلك منحى المتخبط الذي لا يعلم طريقه ، فيشعر بالخوف ، وفقدان الرغبة بالحياة ، والإضطراب.

- العوامل الاقتصادية : الوضع المادي للشخص نفسه وللمجتمع الذي يحيط به يؤثر في سلوكه الشرائي وطبيعة حياته ، فيجعله يقبل مثلا على أنماط من الحياة تتناسب

مع المؤثرات ([www.essakah\\_eljadi.com](http://www.essakah_eljadi.com))

## ثانيا : السلوك العدواني :

- مفهوم السلوك العدواني :

- مفهوم العدوان : العدوان في اللغة يعني عدا الرجل والفرس وغيره عدوا وعدوانا وتعداء وعدى ، يقصد به التجاوز ومجاوزة الشيء إلى غيره ( الفقهاء ، 2001 ، ص 73 )

ليس من السهل تعريف العدوان بمفهومه الشامل ، فهناك اختلافات بين علماء النفس على وضع تعريف شامل لمفهوم العدوان ، ولكن الكثيرين يقبلون بتعريف عبدالمعطي ، " :الذي يرى العدوان على أنه شكل من أشكال السلوك الذي يتم توجيهه إلى كائن حي آخر ، ويكون هذا السلوك مزعجا له ( عبد المعطي ، 2001 ، ص24 )

وقد تطور مفهوم العدوان مع تطور الدراسات التي تناولته ، فظهر مفهوم العدوان المباشر وغير مباشر ويقصد بالعدوان المباشر أنه " جميع السلوكيات المباشرة الجسمية العدوانية ، والتي تنتج عن الشعور الداخلي بالغضب والاستياء .

والعداوة ، ويعبر عنه ظاهريا في صورة فعل أو سلوك يقصد به إيقاع الأذى والضرر بشخص أو شيء ما ، كما يوجه أحيانا إلى الذات ، ويظهر في شكل عدوان لفظي أو بدني ، كما

يتخذ صورة التدمير وإتلاف الأشياء ، أما العدوان الغير مباشر فيتضمن الاعتداء على شخص بديل ، وعدم توجيهه نحو الشخص الذي يسبب في غضب المعتدي ( يحيى ، 2000 ، ص 41 ) ومن وجهة نظر الحميدي ترى أن العدوان سلوك بشري ممزوج بالغضب والكراهية أو المنافسة الزائدة ، فيه خروج عن المألوف ، بهدف إيذاء الغير أو الذات وقد يكون فطريا غريزيا أو نتيجة لمثير خارجي ، وهو إما أن يكون سلوكيا ماديا أو رمزيا ، لتحقيق حاجات الفرد في السيطرة والتفوق وحب السلطة ، أو تعويضا عن الإحباط والحرمان والظلم ( الحميدي ، 2004 ، ص 50 )

ويأتي النزوع إلى العدوان عند الفرد نتيجة لشعور بالتهديد يصاب فيه فرد أو جماعة ، أو لتعرض كرامة الفرد أو مكانته لما يجرحها ، وقد يأتي مع الشعور بأن الآخرين لا يفهمون الشخص أو بأنه يستطيع إفهامه نفسه ، وقد يأتي مع تهديد لقيم عند الشخص ، وقد يتعلم الفرد من حياته كيف يكظم عند الغضب ، ولا يعني هذا أن النزعة العدوانية التي تولدت لديه قد تلاشت بل تبقى ، وإذا ما ربطنا بين الإحباط والعدوان استطعنا فهم الكثير من الظواهر السلوكية ، ونرى أثرا واضحا للقلق وأثره على العدوان ( عزالدين ، 2010 ، ص 102 )

- **السلوك العدواني** : إن لكل سلوك إنساني أهدافا يسعى إلى تحقيقها ، والسلوك العدواني هو مظهر سلوكي للتنفيس والإسقاط لما يعاينه الفرد من أزمات إنفعالية حادة حيث يميل الفرد إلى سلوك تخريبي أو عدواني نحو الآخر ينفي أشخاصهم أو أمتعتهم في المنزل أو المدرسة أو المجتمع ( فوزي ، 2007 ، ص 83 )

ويرى رأفت بأن " السلوك العدواني مقصود يستهدف إلحاق الضرر أو الأذى بالغير ، وقد ينتج عن العدوان أذى يصيب إنسانا أو حيوانا ، كما قد ينتج عنه تحطيم الأشياء أو الممتلكات ، ويكون الدافع وراء العدوان دافعا ذاتيا ، ويظهر السلوك العدواني غالبا لدى جميع الأطفال وبدرجات متفاوتة . ورغم أن ظهور السلوك العدواني لدى الإنسان يدل على أنه لم ينضج بعد بالدرجة الكافية التي تجعله ينجح في تنمية الضبط الداخلي اللازم للتوافق المقبول مع نظم المجتمع وقيمه ، وأنه عجز عن تحقيق التكيف والموائمة المطلوبة للعيش في المجتمع وأنه لم يتعلم بالدرجة الكافية أنماط السلوك اللازمة لتحقيق مثل هذا التكيف والتوافق ( رأفت ، 2000، ص229)

وترى بطوش " : أن السلوك العدواني يرتبط بالخصائص النمائية للأطفال ، ويلاحظ في بعض الحالات أن شدة السلوكيات العدوانية ، ومدى تكرارها تكون لافتة للنظر لدى بعض الأطفال بحيث تكون فوق الحد المقبول ، وقد تتوافق العدوانية لدى هؤلاء الأطفال بأنواع أخرى من الاضطرابات الانفعالية والسلوكية ، أو أنها تشكل مظهرا مميزا للاضطراب الانفعالي أو السلوكي الذي يعاني منه بعض الأطفال " ، وقد تستمر هذه العدوانية لدى هؤلاء الأطفال وتتفاقم خلال مراحل النمو اللاحقة لتصبح سعة بارزة في شخصياتهم ، الأمر الذي يستدعي التدخل ومحاولة علاج هذه المشكلة لمساعدتهم على النمو والتكيف السليمين ( البطوش ، 2007 ، ص 70 )

ومن خلال التعريفات السابقة يمكن تعريف السلوك العدواني بأنه كل فعل فيه إيذاء للذات وللغير ، ويتضمن هذا القول أو الفعل ، عدوانا موجها للذات ، وللزملاء وللوالدين وللأسرة ، وللأبنية ، وللأدوات ، وللنظام الدراسي ، ويتطلب التخريب والتعهد بإلحاق الأذى والضرر

### • أسباب السلوك العدواني:

يوجه العديد من الأسباب والعوامل المؤثرة في السلوك العدواني منها العوامل الوراثية ، والعوامل البيئية المحيطة مثل الأسرة والمجتمع والمدرسة ، والعوامل النفسية والتي تشتمل على الشعور بالحرمان والإحباط والعزلة والنقص والتقليد وغير ذلك ، نلخص منها ما يلي:

**1-العوامل الوراثية :** تعد الوراثة أحد أهم العوامل المسببة للعدوان وتؤكد ذلك الدراسة التي أجريت على التوائم والتي وجدت أن الإتفاق في السلوك العدواني بين التوائم المتماثلة أكثر من التوائم غير المتماثلة ، كما أن شذوذ الصبغات الوراثية قد يؤثر في ظهور السلوك العدواني بالإضافة إلى اضطراب وظيفية الدماغ مثل وجود خلل في الجهاز العصبي ( دحلان ، 2003 ، ص 26)

**2-العوامل البيئية :** هي من بين أهم العوامل التي تؤثر على ظهور السلوك العدواني ، حيث أن استخدام أساليب خاطئة أثناء التعامل مع الطفل كاللوم ، والنقد العنيف ، وعدم إحساس الطفل بوجوده داخل الأسرة أو بين أقرانه في المدرسة ، أو عدم قدرته على لفت نظر معلميه ، والإحساس بتقييد حريته سواء كان في ممارسة اللعب أو الرغبة في التعبير عن ذاته

، يولد لدى الطفل دافع قوي لممارسة العدوان ، كما أن ممارسة السلوكيات العدوانية أمام الطفل سواء من أحد أفراد الأسرة أو المدرسة أو مشاهد في التلفاز يدفعه إلى محاكاة هاته السلوكات عن طريق الملاحظة والاقتراء بها ( مختار ، 1999 ، ص59)

كما أشارت دراسات علماء النفس في هذا المجال إلى أن ما يصدر عن الطفل من سلوك عدواني قد يكون راجعا لعدم المساواة في التعامل مع الأبناء أو بناءا على عقاب الوالدين للأبناء أو التساهل في التعامل معهم ، وقد يصدر السلوك العدواني من الأطفال نتيجة شعورهم بالإحباط أو نتيجة لما يحدث داخل الأسرة من توترات نفسية بصفة مستمرة ودائمة ، كما يؤثر انفصال الوالدين أو إصابة أحدهم بأمراض نفسية على ظهور العدوان لدى الأطفال كذلك يساهم المستوى الاقتصادي للأسرة وعدد أفرادها في تنامي السلوك العدواني ( المرجع نفسه.

3 العوامل الشخصية : قد يكون هناك سمات شخصية تؤدي إلى تنمية السلوك العدواني وخاصة بسبب الأطفال في مرحلة قبل المدرسة كالصراع على الممتلكات ، أو الشعور بالذنب وعدم التوفيق عند تكلفه بمهمة ما ، خاصة إذا غيره أحدهم ، فيلجأ إلى التخريب وإتلاف ملبسه أو الاعتداء بالضرب أو السرقة ( السلطاني ، 2017 ، [http : \(//www.uobalylon.edu.iq](http://www.uobalylon.edu.iq)

كذلك الشعور بالحرمان فيكون الطفل عدواني انعكاسا للحرمان الذي يشعر به فتكون عدانيته كاستجابة للتوتر الناتج عن استمرار حاجة عضوية غير مشبعة ، أو عندما يحال بينه وبين ما يرغب به أو التضيق عليه فيتحول سلوكه إلى عدوان ( . محمد ، 2008 ، ص 30)

● **مظاهر السلوك العدواني :**

وإذا كان العدوان الصريح يأخذ أشكالاً ظاهرة تتمثل في الاعتداء البدني أو الاعتداء اللفظي أو التخريب أو المشاكسة والعناد ومخالفة الأوامر والعمليات والمقاومة فإن المشاعر العدائية تتخذ شكل العدوان الرمزي الذي يمارس فيه سلوك يرمز إلى احتقار الآخر ( عبد الرزاق 2012.ص295-294)

وقد عرض القرآن الكريم للأشكال التي تتخذها المشاعر العدائية منها :

قال تعالى ﴿يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِظُوا بِهَذَا الْقَوْمِ الَّذِي كَذَّبُوا بِآيَاتِنَا فَهُمْ هُمُ الْمُتَكِبُونَ﴾ (سورة الاحزاب. الاية 150)

وقال أيضا : ﴿رُبِّنَ لِلَّذِينَ كَفَرُوا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا وَيَسْخَرُونَ مِنَ الَّذِينَ ءَامَنُوا ۖ وَالَّذِينَ اتَّقَوْا فَوْقَهُمْ يَوْمَ الْقِيَمَةِ ۗ وَاللَّهُ يَرْزُقُ مَنْ يَشَاءُ بِغَيْرِ حِسَابٍ﴾ (سورة البقرة. الآية 212)

وقال عز وعلى ﴿وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ﴾ (سورة المائدة. الآية 2)

## 2- العدوان اتجاه الذات:

السلوك العدواني لا يتجه بالضرورة إلى الآخرين فقط فقد يوجه نحو الذات أيضا متمثلا في نواح بدنية . كما يمكن أن تتجلى مظاهر السلوك العدواني في : (الفسوق . 2006 . ص 29)

- الاعتداء على الأقران انتقاما أو بغرض الإزعاج باستخدام اليدين أو الأظافر أو شد الشعر ...

- عدم القدرة على تقبل التصحيح.
- توجيه لشتائم والالفاظ السوقية .
- سرعة الغضب والانفعال وسرعة الضجيج .
- أحداث الفوضى في المدرسة أو الأسرة عن طريق الضحك والكلام.
- مشاكسة الغير وعدم الامتثال لتعليمات الكبار.
- السلوك العدواني عند المراهق:

المراهقة هي مرحلة بداية البلوغ ينتقل فيها الفرد من طور الطفولة إلى الرشد ، فتحدث تغيرات في حياته نتيجة لذلك ، تشمل هذه التغيرات كيانه الجسمي والعقلي والنفسي والاجتماعي

فتحول اتجاهاته وميوله وأفكاره . ومن بين المشكلات السلوكية التي تفرزها هذه التغيرات هي السلوك العدواني.

ومن مظاهر السلوك العدواني عند المراهق الانسحاب داخل الثانويات ، حيث يتخذون من اللامبالاة تجاه ما يحدث داخل القسم الدراسي وسيلة لإثارة غضب المدرسين ، فلا يشاركون في الدرس وإنما يلتزمون الصمت كموقف عدائي ، كما أنهم يلجؤون إلى نوع آخر من العدوان اللفظي الذي يعبرون عنه بطريقة الكتابة على السبورة أو على الجدران أو كتابة الرسائل التهديدية للمدرسين أو الزملاء . (بلعبي ، 2018 ، ص47)

كذلك يستخدم المراهق العدوان العنيف الجسدي من خلال كثرة الشجارات سواء الفردية أو الجماعية مع أقرانه في المدرسة أو في الشارع أثناء اللعب ، وفي بعض الحالات يلجأ المراهق إلى إيذاء نفسه أو ما يسمى بالعدوان نحو الذات مثل تمزيق ملابسه أو خدش الوجه ونتف الشعر وحرق اليدين أو بعض أعضاء من الجسم وأيضا يلجأ المراهق إلى تحطيم وكسر الأشياء ويحدث هذا عندما يشعر بضعفه أمام الموضوع الأساسي الذي أثار غضبه فيصب جام غضبه على الأشياء من حوله ( المرجع نفسه)

• **العوامل المؤثرة فيها :** التربية الضاغطة المتزمنة وقسوة وصرامة القائمين على تربية

المراهق والصحة السيئة ، وتركيز الأسرة على النواحي الدراسية فحسب بدل محاولة التقرب من المراهق وفهمه ، ونبذ الرياضة والنشاط الترفيهي ، وقلة الأصدقاء ، وضعف المستوى الاقتصادي والاجتماعي ، والعاهات الجسمية وضالة وتأخر النمو

الجسمي ، والتأخر الدراسي ، والوضع الخاص لبعض المراهقين وخطأ الوالدين في توجيههم ، وعدم إشباع الحاجات والميولات الخاصة بهم . كلها عوامل تدفع بالمراهق إلى ممارسة السلوك العدواني . (عبدالغني ، 2016 ، ص39)

- **حاجة المراهقين للإرشاد والعلاج :** المراهق في حاجة دائمة إلى من يساعده على تحقيق الاتزان في حياته النفسية بين القوة الجارفة في الانفعالات وبين النقص الملموس في قدراته الضابطة التي يمكنها أن تتحكم في هذه الدوافع ، وتتمثل خدمات الإرشاد النفسي للمراهقين من أجل مساعدتهم في ضبط سلوكهم العدواني في :
- مساعدة المراهق في زيادة فهمه لنفسه وقبوله لها.
- تنمية شعوره بالمسؤولية واستقلال أحكامه وأراءه.
- قبوله لمظهره الجسمي ولقدراته واستعداداته وميوله.
- تعلم مهارات جديدة اجتماعية بدلا من سلوك غير مرغوب فيه .
- تنمية إحساسه بحاجات الآخرين وزيادة فهمه لهم .
- تجنب الجدل والنقاش أثناء الغضب.

التعرف على أنماط السلوك الغير مقبولة والمحبطة للذات وتغيرها ( العقاد ، 2001 ، ص135)

- **النظريات المفسرة للسلوك العدواني :**

تعددت نظريات التي تفسر العدوان والأسباب المؤدية له ، إلا أنه يمكن إجمال هذه

النظريات في المحاور الأساسية التالية:

**نظرية التحليل النفسي :** تبعا لهذه النظرية يرى فرويد مؤسس هذه النظرية أن هناك نوعين من القوى المحركة لسلوك الإنسان أطلق عليهما لفظ غرائز وهما : غريزة الحياة وغريزة الموت ، وأن العدوان هو تحويل غرائز الموت إلى خارج الكائن الحي ولذا تعرف نظريته في تفسير العدوان بنظرية العدوان الغريزي ، أي أن الإنسان عندما يشعر بتهديد خارجي تنتبه غريزته العدوانية فتجمع طاقتها ويغضب الفرد ويختل توازنه الداخلي ويتهيأ للعدوان لأي إثارة خارجية بسيطة ، وقد يعتدي دون إثارة خارجية حتى يفرغ طاقته العدوانية ويخفف توتره النفسي ، ويعود إلى إتزانه الداخلي ، كما أن فرويد ربط بين العدوان والمراحل المبكرة للطفولة ويؤكد على أن جميع صور العدوان ذات مصدر جنسي موجه نحو السيطرة على دفعات الجنس ، وذلك من خلال ربطهما بالمراحل المختلفة للتطور النفسي للطفل . (سليم ، 2010 ، ص 111)

ثم أكد أدلر أحد تلامذة فرويد أن العنف والعدوان عبارة عن استجابة تعويضية عن الإحساس بالنقص.

**النظرية البيولوجية :** فسر أصحاب هذه النظرية السلوك العدواني بأنه ناتج عن بعض الأسباب الجسمية والداخلية ولا سيما منطقة الفص الجبهي في المخ كونها المسؤولة عن ظهور السلوك العدواني عند الطفل حيث تم التأكد من خلال استئصال بعض التوصيلات العصبية في هذه المنطقة عن المخ ، أدى ذلك إلى خفض التوتر والغضب والميل للعنف ،

وأكد علماء خرين على أن بعض العوامل الجسمية مثل التعب والجوع أو وجود آلام جسمية لدى الأطفال تؤدي أيضا إلى السلوك العدواني كما أرجع بعض

الباحثين السلوك العدواني إلى الفطرة وأنه محصلة للخصائص البيولوجية للفرد ، أي أن العدوان أو العنف عند الإنسان يتضمن نظاما غريزيا ، وأنه يعتدي لإشباع الحاجات الفطرية للتملك والدفاع ( المرجع نفسه ، ص 112 )

**نظرية الإحباط :** يرى دولارد وزملاؤه أن تعرض الفرد للإحباط قد يستثير لديه دافع العدوان ، وأن السلوك العدواني هو نتيجة حتمية وطبيعية للإحباط ، وأن الإحباط غالبا ما يؤدي إلى شكل من أشكال العدوان . فالشعور بالضيق وإعاقة إشباع الرغبات البيولوجية يثير لدى الطفل الشعور بالإحباط وهذا يؤدي إلى سلوك عدواني مثل تحطيم الأواني واللعب . ويذكر فيشباك أن العدوان هو نتاج للإحباط والتعبير عنه يؤدي إلى تقليل كمية الشعور العدواني ، فالطلاب الذين خاب أملهم كانوا أقل عنفا بعدما شاهدوا فيلما عدائيا ، وبالتالي فإن مشاهدة الأفلام العدوانية لها تأثير تنفيسي على هؤلاء الطلاب أثناء المشاهدة ( عبدالغفار ، 1980 ، ص 112 )

**النظرية السلوكية :** ويهتم أنصار هذه النظرية بتفسير عملية تعلم السلوك العدواني من خلال التقليد والمحاكاة ، فيرون أن معظم سلوك الإنسان سلوك متعلم ، ويتم تعلمه من خلال القدوة ، إذ يمكن لفرد من خلال ملاحظة سلوك الآخرين أن يتعلم كيفية إنجاز سلوك جديد ، حيث يعتمد السلوكيون بأن السلوك العدواني كغيره من السلوكيات الإنسانية الأخرى سلوكا متعلما ، فيرى باندورا أن الأطفال يكتسبون السلوك العدواني ويتعلمونه ، كما أن السلوك العدواني متعلم

إجتماعيا عن طريق ملاحظة أعمال الكبار وتقليدها ويتم ذلك من خلال مشاهدة السلوك العدواني ثم تقليد هذا السلوك وممارسته وأن هذا الاكتساب يتم بطريقة غير مقصودة نتيجة ما يسمى بالتعلم بالنمذجة أو التعلم الإنتقالي . (صالح ، 1993 ، ص 3)

أثبت باندورا من خلال دراسات ميدانية وتجريبية متعددة إمكانية تقليد الطفل والمراهق لأنماط السلوكية العدوانية التي يشاهدها ويتعلمها من خلال ملاحظة العنف فيما تصدره وسائل الإعلام.

**نظرية العدوان الإنفعالي :** يؤكد عدد كبير من علماء النفس الإجتماعي على وجود نوع من العدوان هدفه الأساسي هو الإيذاء ، وهذا النوع يسمى بالعدوان العدائي أو العدوان الغاضب ، طبقا لما أورده فيشباخ . وهذه النظرية من النظريات المعرفية ووفقا لما أورده هذه النظرية فإن هناك بعض الأشخاص يجدون إستماعا في إيذاء الآخرين بالإضافة إلى منافع أخرى ، فهم يستطيعون إثبات رجولتهم ويوضحون أنهم أقوياء وذو أهمية وأنهم يكتسبون المكانة الإجتماعية ، ومع إستممرار مكافئتهم على عدوانهم يجدون في العدوان متعة لهم ، وهذا الصنف يعززه عدد من الدوافع والأسباب ، وأحد هذه الدوافع أن هؤلاء العدوانيين يريدون أن يبينوا للعالم وربما لأنفسهم أنهم أقوياء ولا بد أن يحظوا بالأهمية والإنتباه . (سليم ، 2010 ، ص )

115

فقد أكدت الدراسات التي أجريت على العصابات العنيفة من الجانحين المراهقين بأن هؤلاء يمكن أن يهاجموا الآخرين غالبا لأي سبب بل من أجل المتعة التي يحصلون عليها

من إنزال الألم بالآخرين ، بالإضافة إلى الإحساس بالقوة والضببط والسيطرة . (الفسفوس ، 2006

( <http://www.minshawi.com/other> ،

وطبقا لهذا النموذج في تفسير السلوك العدواني فمعظم أعمال العدوان الانفعالي تظهر

دون تذكر ، فالتركيز في هذه النظرية على العدوان غير المتسع نسبا بالتفكير .

ومن خلال العرض السابق للنظريات المفسرة للعدوان وللسلوك العدواني ، فإننا نشير

إلى أنه لا يمكن الإكتفاء بتفسير نظري واحد ، كما يمكننا القول أن العدوان لا يرجع لسبب

واحد فقط بل أنه يرجع لعدد كبير من الأسباب المتداخلة والمتشابكة ، وبالتالي ولكي نصل

إلى تفسير متكامل لظاهرة العدوان لا بد من الإلمام بها من جميع الجوانب وبالتالي يمكن

وضع كل التفسيرات النظرية السابقة في الحسبان عند تشخيص وقياس وعلاج ظاهرة السلوك

العدواني.

## 7. طرق ضبط وعلاج السلوك العدواني:

تتعدد الفنيات والأساليب العلاجية والإرشادية التي يمكن من خلالها مواجهة وضبط السلوك

العدواني عند الأطفال والمراهقين ومنها :

### 1.7 الابتعاد أو الإقصاء : هو إجراء عقابي هدفه تقليل السلوك غير المقبول ويقوم على

إفتراض أن السلوكيات غير المرغوبة التي يأتيها الفرد تدعم وتعزز من الأشخاص الذين حوله

، ويأخذ الإقصاء أحد الشكليات التالية.

- إقصاء الطالب عن البيئة المعززة وذلك بعزله في غرفة خاصة لا يتوفر فيها التعزيز وتسمى غرفة الإقصاء أو العزل .

- سحب المثيرات المعززة من الطالب لمدة زمنية محددة بعد تأدية السلوك غير المرغوب فيه مباشرة ، ففي حالة الطالب المشاغب يمكن إبقاؤه في البيئة المعززة ولكنه يمنع من المشاركة في النشاط ويجلس بعيدا عن الطلاب ويتجاهلهم المعلم طوال فترة الإقصاء بينما يقوم بتشجيع الآخرين وبتعزيز سلوكهم المرغوب أثناء النشاط . (الدخيل ، إبراهيم ، 1993 ، ص 125 )

ولكن يجب أن تكون غرفة الإقصاء خالية من المعززات الإيجابية كالتي يجدها في المنزل أو المدرسة أو في بيئته العادية وإلا قام الفرد بالسلوك غير المرغوب فيه من أجل دخول غرفة الإقصاء .

## 2.7 مكافئة السلوك البديل : يتطلب تجاهل الطفل أو المراهق عندما يتصرف بصورة

عدوانية ، ومكافئته عندما يتصرف بصورة غير عدوانية ، ورغم أن هذا السلوك يلائم العمل مع المراهقين ولكنه يمكن إستخدامه حتى مع الكبار أحيانا ، وذلك لأنه يعتمد على فكرة مفادها أن الفرد يتصرف بطريقة عدوانية بهدف لفت الإنتباه إليه ، والبحوث المختلفة تدعو إلى تأدية هذا الأسلوب ، وهذا يعني أننا نستطيع تدريب المراهقين على الإستجابة للإحباط بصورة غير عدوانية . (بلعربي ، 2018 ، ص 48 )

### 3.7 الحديث الذاتي : يجب على الوالدين تعليم بعض العبارات التي تساعد على كف

السلوك العدواني في حالة تعرض المراهق إلى موقف يؤدي إلى الإحباط بدرجة كبيرة ، مما يؤدي إلى الصعوبة في التحكم في نزاعاته وإنفعالاته وهي عبارة من السهل أن يرددها لنفسه بهدوء عندما يشعر بميل لمهاجمة الآخرين مثل : تحدث ولا تضرب ( . المرجع نفسه ، ص 49 )

### 4.7 تقليل الحساسية التدريجي : ويتضمن هذا الأسلوب تعليم الطفل العدواني وتدريبه

على إستجابات لا تتوافق مع السلوك العدواني كالمهارات الإجتماعية اللازمة ، مع تدريبه على الإسترخاء ، وذلك حتى يتعلم الطفل كيفية إستخدام الإستجابات البديلة وبطريقة تدريجية ، لمواجهة المواقف التي تؤدي إلى ظهور السلوك العدواني ، كأن يعلمه أساليب جديدة تمكنه من الحصول على مزايا التي يريدها بطرق مقبولة ، كتعليمه طرق جديدة في التفكير وحل المشكلات ويمكن أن يساعده على تغيير توقعاته القديمة والقيم التي يتبناها نحو بعض الأهداف . ( يحيى ، 2000 ، ص191 )

### 5.7 التعاقد : العقد عبارة عن موافقة متبادلة تنص على التزامات كل طرف اتجاه الطرف

الآخر والطرف الذي يتم فيه تنفيذ هذه الالتزامات ، ويتكون العقد الجيد لتغيير السلوك من العناصر التالية:

- التواريخ المتعلقة بالموضوع : إذ أن كل عقد يجب أن يحدد تاريخ بدايته وموعد نهاية الالتزام به وإذ ما كانت بعض عناصره قابلة للمناقشة.

• **السلوك المستهدف تغييره :** فالذي ستقوم به أنت والطرف الآخر لتنفيذ الإتفاق هو

الهدف من التعاقد ، والهدف هنا من العقد هو محاولة تحقيق سلوك أقل عدوانية أو

سلوك يسهل السيطرة عليه . ( جوند ، 1996 ، ص 132 )

**6.7 النمذجة :** تعتبر طريقة النمذجة من أكثر الطرق فعالية في تحديد السلوك العدواني

، ويتم ذلك من خلال تقديم نماذج لإستجابات غير عدوانية للطفل ، وذلك في ظروف

استفزازية ومثيرة للعدوان ، ويمكن القيام بمساعدة الطفل عن طريق لعب الأدوار من أجل

استرجار سلوكات غير عدوانية ، ويمكن تقديم التعزيز عند حدوث ذلك من أجل إظهار

السلوك العدواني في الموقف ( يحيى ، 2000 ، ص 192 )

وأیضا من الضروري ضبط وتخفيض السلوك العدواني في بعض الحاجات عبر توفير الرعاية

النفسية والاجتماعية للتلاميذ في المدارس بتعيين متخصصين في علم النفس وعلم الاجتماع

، وإجراء رقابة صارمة على كافة وسائل الإعلام والأفلام التي تعرض في السينما وتداول

الكتب والمجلات والصور وأشرطة الفيديو المخلة بالأخلاق وتشديد العقوبة على المخالفين.

## • خلاصة الفصل :

من خلال عرضنا لأهم المفاهيم والنظريات ومظاهر السلوك العدواني والأسباب المؤدية إليه

، اتضح جليا أنه فعل يؤدي إلى إلحاق الضرر والأذى بالذات وبالآخرين ، وأن هذا الضرر

يشمل الكف عن التطور والنضج وتحقيق السواء في شخصية الفرد العدواني ، كما أن هذا الضرر يتسع ليهدد المدرسة والمجتمع في أنساقه .

# الفصل الرابع : المراهقة

✓ تمهيد

✓ المراهقة

✓ تعريف المراهقة

✓ التعريف اللغوي

✓ التعريف الاصطلاحي

✓ مراحل المراهقة

✓ بعض مشكلات المراهقين

✓ حاجات المراهقين

✓ التربية في فترة المراهقة

✓ اثر الالعاب الالكترونية على المراهق

✓ خلاصة الفصل

## • تمهيد:

إن مرحلة المراهقة مرحلة مهمة وحساسة في حياة الإنسان يتم فيه النمو الخارجي للمراهق كالجسم ، الشكل والوزن ... الخ

ونظرا لأهمية هذه المرحلة في الحياة الفرد، أصبحت محل دراسة العلماء والمفكرين بحيث يعتبرونها بمثابة عنصر جديد في الحياة ويرونها بوابة الفرد مع العالم الخارجي والمجتمعات المحيطة به.

وفي هذا الفصل تم تناول مرحلة المراهقة من خلال التعريف و مراحل تطورها ومشاكلها وحاجياتها و التربية في فترة المراهقة، إضافة إلى اثر الألعاب الالكترونية على المراهق

## المراهقة

## • تعريف المراهقة :

■ لغة : كلمة " المراهقة " ترجع في الأصل اللغوي إلى الفعل " راهق " بمعنى تدرج نحو النضج ، راهق الغلام فهو مراهق أي قارب الاحتلام .

وهي كلمة مشتقة من اللفظ اللاتيني " Adolescence " : ، بمعنى التدرج نحو النضج الجسمي ، الجنسي ، العقلي ، الانفعالي والاجتماعي ( بن سكيريفة وغزال ، 2013 ص9)

■ اصطلاحا : المراهقة تمثل مرحلة نمو سريعة وتغيرات في كل جوانب النمو تقريبا ، الجسدية والعقلية والحياة الانفعالية ، كما أنها فترة من الخبرات الجديدة والمسؤوليات الجديدة والعلاقات الجديدة مع الراشدين والرفاق وعلى نحو عام فإن هذه المرحلة تمتد من بداية النضج الجنسي وحتى السن الذي يحقق فيه الفرد الاستقلالية عن سلطة الكبار ( Hurlock , 1976 ) . ( p19 )

وهي مرحلة من التحديات المثيرة والتي تتطلب التكيف مع التغيرات في الذات والأسرة وجماعة الرفاق ، ومرحلة مهمة جدا قادرة على تغيير مسار الحياة المستقبلية ، فهي التي

تحدد الأدوار الاجتماعية ، وتنمو فيه القيم من جديد ، بحيث تنمو قدرة الفرد على التفكير الأفراد الآخرين أكثر وعياً ونضجاً ( زرافة ، 2010 ، ص 151 )

وعن المعنى الشائع للمراهقة عند عامة الناس يقول ( ستانلي هول Stanleyhall ) :  
المراهقة فترة عواصف وتوتر وشدة تكتنفها الأزمات النفسية ، وتسودها المعاناة والإحباط والصراع والقلق والمشكلات وصعوبات التوافق . ( عبد الغني ، 2016 ، ص 19 )

وتعريف المراهقة عند أيركايركسون في نظريته النمو النفسي الاجتماعي يعتبرها مرحلة الخامسة وهي تطوير الشعور بالهوية من 12 إلى 21 سنة ، والتي تقابل المرحلة الجنسية عند فرويد في النظرية التحليلية ، وتبدأ من بداية البلوغ وتنتهي عندما يأخذ الشاب موقف محدد من العالم ، أي عندما يطور هويته المميزة ، ويعمل المراهق على طرح أسئلة :

- من أنا ؟
- من أكون بالنسبة لهذا المجتمع ؟
- ما المهنة التي أرغب في الحصول عليها ؟
- ما هي قيمتي ومعتقداتي ؟
- ما النمط الذي أفضله ( عدنان ، 2005 ، ص 74 )

ومما تقدم من تعريفات نخلص إلى أن المراهقة هي مرحلة انتقال من الطفولة إلى الرشد ، حيث تحدث مجموعة من التغيرات الجسدية كالطول والوزن وملامح الجسد الأخرى التي تطرأ على وظائف الغدد الجنسية والتغيرات العقلية والسلوكية ، وهي مرحلة إعداد للمستقبل فهي تعتبر بمثابة جسر واصل بين الطفولة والرشد والذي لا بد من عبوره ومرحلة حتمية تبدأ من قبل البلوغ بقليل وتستمر حتى يتمكن الفرد من تشكيل هوية مستقرة وتحقيق الإحساس بالذات.

### • مراحل المراهقة :

يمر المراهق في نموه بثلاث مراحل ، اختلف العلماء في تحديد زمنها ، لكن الأغلبية تسير إلى أن المرحلة الأولى وهي المراهقة المبكرة تمتد من سن الثانية عشرة إلى غاية الخامسة عشر ، أما المرحلة المتوسطة فتبدأ من سن الخامسة عشر إلى الثامنة عشر ، والمراهقة المتأخرة من الثامنة عشر إلى سن الواحد والعشرين .

وعليه فإن مراحل المراهقة تتمثل فيما يلي :

#### 1-2 مرحلة المراهقة المبكرة:

تقع هذه المرحلة ما بين 12-15 سنة ، وتتزامن مع النمو السريع الذي يصاحب البلوغ ، وفيها يهتم المراهق اهتماما كبيرا بمظهر جسمه وليس بمستغرب أن تسمع من المراهق تعليقات تدل على أنه يكره نفسه وفي هذا السن يمثل ضغط الأقران أهم ما يشغل بال المراهق ولذا يلجأ المراهق إلى التشبه بأقرانه وتقليدهم حتى يكون مقبولا منهم . وتتميز هذه المرحلة بجملة من الخصائص من أهمها الحساسية المفرطة للمراهق وهذا سبب التغيرات الفيزيولوجية وهي فترة لا تتعدى العامين ، حيث يتجه فيها سلوك المراهق إلى الإعراض عن التفاعل مع الآخرين ، أي الميل نحو الانطواء ويصعب عليه في هذه الفترة التحكم في سلوكه الانفعالي وهذا يسبب له صعوبة في التكيف وتقبل القيم والعادات والاتجاهات داخل الوسط الاجتماعي الذي يعيش فيه ، حيث تبدأ هذه المرحلة المظاهر الجسمية والعقلية والفيزيولوجية ، والانفعالية والاجتماعية المميزة للمراهقة في الظهور وتختفي السلوكيات الطفولية . (مامي. زرارة. 2013. ص 179)

#### 2-2 مرحلة المراهقة الوسطى:

هي المرحلة التي تمتد من 16-18 سنة ، ويلاحظ فيها استمرار النمو في جميع مظاهره ، وتسمى أحيانا هذه المرحلة بمرحلة التأزم لأن المرافق يعاني فيها صعوبة فهم محيطه وتكيفه

حاجاته النفسية والبيولوجية ويجد أن كل ما يرغب في فعله يمنع باسم العادات والتقاليد دون أن يجد توضيحا لذلك ، - وتمتد هذه الفترة حتى سن

الثامنة عشرة ، وبذلك فهي تقابل الطور الثانوي من التعليم وتسمى بسن الغرابة والارتباك ، لأنه في هذا السن يصدر عن المراهق أشكالاً مختلفة من السلوك تكشف عن مدى ما يعاينه من ارتباك وحساسية زائدة ( . مرجع سابق ص 179 )

## 2-3 مرحلة المراهقة المتأخرة:

تمتد هذه المرحلة من 18-21 سنة ، وتعرف بسن اللياقة ، لأن المراهق في هذه الفترة يحس بأنه محل أنظار الجميع ويبدأ الاتصال بالعالم الجديد المتمثل في عالم الكبار وتقليد سلوكهم ، حيث يتجه الفرد محاولاً أن يكيف نفسه مع المجتمع الذي يعيش فيه ومشاعره الجديدة وبين ظروف البيئة ليحدد موقفه من هؤلاء الناضجين محاولاً التعود على ضبط النفس والابتعاد عن العزلة والانطواء تحت لواء الجماعة . وتتمثل أهم مهام هذه المرحلة في:

- الإعداد للمهنة والاستقلالية المالية.
- الإعداد للزواج والحياة الأسرية .
- الرغبة في اكتساب سلوك اجتماعي يتسم بالمسؤولية من خلال الحصول على مكانة ودور في المجتمع ( والي 2015. ص26 )

### • بعض مشكلات المراهقين:

ثمة مجموعة من المشاكل العامة التي يواجهها المراهق ، ويمكن حصرها فيما يلي:

#### 2.1 مشكلات ذات الجسد : يهتم المراهق بذاته كثيراً إلى حد النرجسية ، فيراقب

التغيرات العضوية والفيزيولوجية التي تنتاب جسمه بشكل تدريجي ويشعر بتقلبات جسده عبر المرأة ، وفي هذه المرحلة بالذات يدخل المراهق في مرحلة صراع مع جسده إما بخطاب التعالي إذا كان جسده في غاية الوسامة والأناقة ، وإما باستعمال خطاب التبرير والتعويض

عن النقص إذا كان جسده يميل إلى القبح . ويترتب عن هذا الشعور المزدوج مجموعة من الصفات الإيجابية والسلبية التي يمثّلها المراهق ( [www.alukah.net](http://www.alukah.net) ) .

**3.2 مشاكل عاطفية وجنسية :** يعيش المراهق مشاكل عاطفية وجدانية وانفعالية بسبب ميله إلى الجنس الآخر ، إذ يدخل تجارب وعلاقات حب جديدة ، وغالبا ما يكون هذا الحب الأول مليئا بالمشاعر ، ويمكن أن تحدث هذه العلاقات الأولى صدمات عاطفية وانفعالية بسبب الخلافات وتباين وجهات النظر التي تحدث بين المراهقين . ويستند الميل الجنسي لدى المراهق تجاه الجنس الآخر بعد تجذر العلاقات العاطفية وتوالي اللقاءات المتكررة بين الطرفين ، فتكثر أحلام اليقظة ويحدث الشروط وعدم الانتباه وقد يلجأ المراهق إلى الاستمراء بسبب عدة الشهوة التي يكنّها تجاه الآخر ، سواء بالمغامرات التناسلية الطائشة بين الطرفين أو الاختلاف بنفسه وممارسة العادة السيئة ( [www.alukah.net](http://www.alukah.net) ) .

**3.3 المشكلات السلوكية :** من أهم المشاكل السلوكية التي تحدث في هذه المرحلة هي التمرد لدى المراهقين ، وبالرغم من صعوبة هذه المشكلة إلا أنها طبيعية وتحدث إلى فئة من المراهقين ، فالكثير من المراهقين لا يستطيعون التأقلم مع الأهل ويتمردون عليهم ويهربون من تحت سلطتهم وبنفس الطريقة مع مدرستهم ومخالفة تعليمات وتوجيهات الأولياء وفرض رأيهم الشخصي . أيضا من بين المشاكل السلوكية المنتشرة بين المراهقين هي تعرضهم لفترة اكتئاب ، فالظروف التي تكون محيطة بالمراهقين تكون سبب في تعرضهم بالاكتئاب ، مثل انعدام الثقة في أنفسهم وانخفاض مستوى معيشتهم ، وأيضا انخفاض مستوى ذكائهم ، والكثير من المشاكل والعوامل الأخرى التي تعرضهم للاكتئاب . إضافة إلى مشكلة العصبية المنتشرة عند المراهقين بسبب النقد أو بسبب شعورهم أنه غير مرغوبين من عائلاتهم أو من المجتمع عموما يضطرون إلى التعصب كردة فعل وهذا نتيجة شعور المراهق أن لا أحد يفهمه ، أولا يوجد أحد يتقبله . (عبد الغني ، 2016 ، ص 82)

**4.3 مشكلة الخوف :** يعاني المراهق مخاوف عدة مثل : خوفه من والديه ، وخوفه من مدرسية ، وخوفه من الإدارة وخوفه من السلطة ، وخوفه من الفشل التربوي ، وخوفه من

الإخفاق في الحياة ، وخوفه من حاضره ومستقبله ، وخوفه أيضا من البطالة ، ناهيك عن مخاوف أخرى تتعلق بدراسة واجباتهم ومشاكل أسرته ، وما يكابده من مخاوف ناتجة عن المشاكل الاقتصادية والفراغ الديني والروحي ، أضف إلى ذلك مشكل التوجيه المدرسي والمهني والجامعي ، وميله إلى الجنس الآخر والعلاقات الجنسية المكبوتية الرغبات اللاشعورية المخفية التي تتحكم في تصرفاته وسلوكاته التي تسبب له الخوف والقلق الدائم ، خاصة إذا لم يجد الرعاية الكافية ، والتوجيه اللائق ، والنصيحة السديدة ، والتربية الإسلامية الصحيحة . (المرجع نفسه )

**5.3 عدم التوافق النفسي :** يعد عدم التوافق النفسي من أهم المشاكل التي يتخبط فيها المراهق لأن فكرة المراهق عن ذاته قد تكون في بعض الأحيان غامضة أو ناقصة أو غير صحيحة ، مما يجعل سلوكه وتفاعله مع الآخرين يشوبه كثير من الغموض في عدد من التصرفات ، ويخلق لديه ثغرات في توافقه النفسي ، والإجتماعي ، ويترتب عن ذلك مشاعر سلبية مثل : القلق ، والضيق ، والإرتباك ، والحزن ، وشدة الإنفعال ، وعدم الأمان ، وغياب الإستقرار ، واضطراب العلاقات مع الآخرين ... وكلما إزداد تمييز المراهق لتفهم ذاته إزدادت قدرته على التكيف والتوافق النفسي مع نفسه وبيئته .

(بلحسن ، 2008 ، ص 19 )

ومما سبق يتضح لنا أن المراهقين في هذه المرحلة لابد من تعرضهم لبعض هذه المشاكل وبأشكال متفاوتة ومختلفة من مراهق لآخر حسب طبيعة الظروف المحيطة به ، وخاصة تأثير المجتمع عليه . وفي حال عدم تلقيه الرعاية اللازمة والإرشاد والنصح المناسب قد يؤدي به إلى مشاكل أكبر مثل تعاطي المخدرات أو الإنتحار ...

#### • حاجات المراهقين:

هناك الكثير من الدراسات التي حاولت معرفة الحاجات الإجتماعية للمراهق ، وقد تباينت فيما بينها في تحديد هذه الحاجات ، ففي دراسة لفاخر عاقل ( 1990 ) ، أكد أن حاجات المراهق تنحصر فيما يلي :

1. الحاجة إلى تأكيد الذات أو الحاجة إلى المكانة.
  2. الحاجة إلى الأمن.
  3. الحاجة إلى المحبة.
  4. الحاجة إلى الإستقلال.
  5. الحاجة إلى فلسفة حياة مرضية .
  6. الحاجة الجنسية.
- فهو قد جعل الحاجة إلى تأكيد الذات وإثبات المكانة في المرتبة الأولى بالنسبة للأفراد عموما وللمراهقين خصوصا .
- وقد توسع طلعت حسين عبد الرحيم ( 1986 ) في تعداد الحاجات النفسية للمراهقين فأوصل عددها إلى عشر حاجات وهي كالتالي:

1. الحاجة إلى الأمن.
2. الحاجة الحب والمحبة.
3. الحاجة إلى الإنتماء.
4. الحاجة إلى التحقيق .
5. الحاجة إلى الحرية .
6. الحاجة إلى النجاح.
7. الحاجة إلى المجازاة.
8. الحاجة إلى حب الظهور .
9. الحاجة إلى المخاطرة .

10. الحاجة إلى الشعور بقيمة الذات . (مصباح ، 2003 ، ص 184-186)

إن التغيرات التي تحدث في مرحلة المراهقة تصحبها تغيرات في حاجات المراهقين ، فتبدو في بعض الأحيان هذه الحاجات قريبة من حاجات الراشدين كالحاجة الجنسية والحاجة إلى الإستقلال كما سبق ذكره ، إضافة إلى حاجات شخصية كتوكيد الذات وإثبات النفس والشعور بقيمة الذات وغيرها...

غير أن ما لم يتم التطرق إليه من خلال الدراستين اللتان ذكرتا أهم حاجات المراهقين هي الحاجة إلى النمو العقلي والابتكار والتفكير وتوسيع قاعدة الفكر والسلوك وتحصيل الحقائق وتفسيرها ، والحاجة إلى المعلومات ونمو القدرات ... ، وفي حالة عدم إشباع أحد هذه الحاجات أو بعضها تظهر مشكلات عديدة .

#### • التربية في فترة المراهقة:

علينا أن نضع في الإعتبار أن المراهقين يحتاجون إلى معاملة و فهم خاص ، ولكي نقيمهم لابد أن يكون فهمنا من وجهة نظر المراهقين أنفسهم لواقع إطارهم المرجعي ، ويعني هذا كله أنه من واجب المجتمع أن يقدم الرعاية الكاملة لهذه الفئة كي تتوافق مع ذاتها ونفسها ومع مجتمعتها . ولابد من تكافل جميع مجهودات الأسرة والمدرسة والمجتمع لتقديم التربية المثلى للأطفال في هذه المرحلة وضع الكاملة في هذه الفئة التي تشكل سواعد الوطن في الحاضر والمستقبل.

1.5 المدرسة : لا ينبغي أن تكون المؤسسة التربوية ثكنة عسكرية قوامها الإنضباط والصرامة وكثرة التأديب ، أو تكون فضاء للخوف والعقاب والعنف ، أو أن تتحول إلى مكان للصرعات الإجتماعية والطبقية ، بل ينبغي أن تكون المدرسة فضاء للتعايش والتسامح والمحبة والصداقة ، فضلا عن فضاء للتعليم والتكوين وطلب العلم لذا ينبغي على المدرسة أن تعتد بالعلاقات التي يخلقها المراهق . ذاته والآخرين والمجتمع وتحترم رغباته الشعورية واللاشعورية ، وتتفهم ميوله وحاجياته وإتجاهاته النفسية والعاطفية ، وتضمن له نوعا من

الحماية على جميع الأصعدة والمستويات ، وكذلك يجب أن تبتعد عن الأسلوب السلطوي في التعامل مع المتعلمين المراهقين داخل فصول الدراسة وإستبداله بالخطاب التحواري التشاركي والتفاوضي ، مع دمج المراهق في فرق وجماعات العمل لدفعه إلى تحمل المسؤولية والالتزام بها . (عليوش ، 2008 ، ص 123 )

**2.5. الأسرة :** يجب على الأسرة التي يعيش المراهق بين ظهرانها توعية أفرادها بالعلم والثقافة والدين والتوجيه ، مع التنمية الشاملة للأسرة بغية توفير جو نفسي ملائم لتنشئة المراهق تنشئة سليمة متكاملة ، قصد تربية المراهق تربية إيجابية أساسها التوافق مع الذات ، والأسرة ، والمجتمع والمدرسة ، مع إيجاد المراهق عن أجواء القلق والتشاؤم . ولابد أن توفر الأسرة فضاء إيجابيا للمناقشة والحوار والنقد والتفاوض حول مشاكل المراهق الحقيقية بالإنصات والتفهم وإقتراح الحلول المناسبة دون تهميش أو سخرية مهما كانت رغبات المراهق وطلباته ( بلحسن ، 2008 ، ص 322 ، 323 )

ولابد من الأولياء التقرب من المراهق نفسيا وإجتماعيا وتربويا ، والإيمان بحرية الشخصية في إتخاذ القرارات التي تناسبه ، ومساعدته على الإستقلال بشخصيته ، وتحفيزه على الابتكار والإبداع التخيل وتحمله المسؤولية في تدبير شؤون حياته مع تنبيهه إلى أن الحرية الشخصية ليست مطلقة أو حالة فوضى ، وأن حريته تنتهي عند حرية الآخرين.

وينبغي للأباء أن يبتعدوا عن سلطة القمع والقهر والعقاب في تربية الأبناء ، مع ضرورة استبدال هذه السلطة بالعناية والحنان والعطف والتوجيه البناء والهادف وتقديم توجيهات فيما يخص التربية الجنسية . (أوزي ، 1986 ، ص 220)

**3.5. المجتمع :** لا يمكن للمراهق أن يحقق ملاءمته الصحيحة والمتوازنة مع المجتمع إلا إذا حاول المجتمع بكل مؤسساته (الصغرى ) العائلة والشارع والمدرسة ( والكبرى ) الجامعة ، الإعلام والدين ( أن يتفهم حاجيات المراهق ورغباته ومتطلباته الذاتية والموضوعية بإصدار قوانين وقواعد تحمي المراهق مؤسساتيا وتخدمه ذهنيا وتنفعه وجدانيا وعضويا وسيكولوجيا وثقافيا ، مع إيلائه الأهمية الكبرى ، وتخصيصهم بالعناية الكاملة ، وتوفير الإمكانيات اللازمة

لرعايتهم على جميع الأصعدة ، كي تتوافق هذه الفئة مع ذاتها ومع مجتمعتها ، وعلى المجتمع أن يضع ثقته الكاملة في هذه الفئة التي تشكل سواعد الوطن في الحاضر والمستقبل . (بلحسن ، 2008 ، ص 321 )

ولابد من الإشارة إلى أن السنة النبوية عالجت الجوانب النفسية والبدنية والتعليمية والاجتماعية والتربوية للمراهق في الحديث الذي أورده الإمام أحمد رضي الله عنه في مسنده عن أبي أمامة " : أن فتى شابا أتى النبي \_ صلى الله عليه وسلم \_ وأفصح له بما يعانيه من حاجة إلى الزنا فزجره القوم ولكن الرحمة المهداة لرسول الله صلى الله عليه وسلم رفق بالفتى وعامله باللين وهدأ من روعه ودنامنه قريبا ، فأنس الفتى وهدأ . " ومن هنا وجب معاملة المراهقين بالرفق واللين وتقدير الموقف العصيب الذي يعاني منه المراهق .

#### • اثر الألعاب الإلكترونية على المراهق :

إن المراحل العمرية بمختلف أقسامها تعطي للإنسان مجموعة من الخصائص الإنمائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق البصري وقوة حاسة السمع ودقته وتطور إدراكه الحسي ، والناحية العقلية من نمو سريع في الذكاء والتخيل والتذكر والانتباه وفهم إدراك المفاهيم بشكل مجرد أكثر ، وحتى الناحية الانفعالية تعزز الدافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقته الاجتماعية النفسية التي يكونها ويعيش ضمنها فهو يعيش في جو من المرح والحب والشعور بالمسؤولية شيئا فشيئا يستغرق في أحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها . (مشري . 2007 . ص106)

فكل هذه المظاهر الإنمائية لمرحلة العمرية يجعل علاقته بالعالم من حوله تختلف ، لذلك يختلف التلقي عند كل الفئات العمرية ، انطلاقا من استراتيجيات التلقي وآليات استغلال النشاط الذهني والذوقي والمعرفي فالأمر يختلف بين متلقي هاوي وآخر متمدرس يملك الخبرة والوعي في التحليل والنقد ، وكذلك الحال في الفئة العمرية الواحدة ، أي بين مراهق وآخر فلا يمكن أن تكون عملية التلقي واحدة مشتركة ومتطابقة لدى جميع المراهقين المعرفية والإدراكية وخبرات كل منهم . (هلال . 2011/2012 . ص133)

إن أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق يشتمل على شكل الألعاب ومضمونها لأنهما تتكاملان في تحقيق هذا الأثر ، فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للألعاب الإلكترونية يرسم للمراهق واقعا افتراضيا لا يمد بصلة لواقعه الحقيقي مما يجعله المفضل لديه انطلاقا بانبهاره بتلك التصميم ، بحيث يعوض من خلال عالم الألعاب الإلكترونية نقائص عالمه الحقيقي.

إن كبر الشركات العالمية الباحثة عن المزيد من الأسواق والترويج والأرباح ، تفكر دائما لإنتاج ما يلبي الحاجات المتجددة وما يجذب المزيد من المتلقين ، وتحاول أن تجد أسهل المنافذ للوصول إلى دواخلهم وغرائزهم مستغلة مواضع الضعف والحاجة والنقص في مستوى كفاءة تلقيهم ، وذلك من خلال صناعة مشاهد تقوم على عوامل الجذب والإثارة والتسويق والإغراء والوهم الذي تجسده عناصر الخطاب المتمثلة بالشكل واللون والموسيقى واللغة والغربة والخيال اللامحدود .

وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75 و 85 % من ثقافة الإنسان العامة حسية بصرية والمراهق لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة ، الذي أصبحت سطوة التملك فيه في يد المتحكم الذي في تقنيات الصورة ، حيث إن ما يقدم على الشاشة من صور ورموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية ، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة ، بل أنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الارسل لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام ( الانصاري . 2007 . ص 131 )

في ظل دخول الوسائط الإعلامية الجديدة كاللوحات الإلكترونية والهواتف الذكية التي تضم شاشات جذابة تركز سطوة الجاذبية البصرية للألعاب الإلكترونية حيث أصبحت هذه الوسائط تحاصر الحياة اليومية والواقعية للتلميذ ، خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بمراقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب فالمجال الحسي للمراهق يكون قويا من الناحية البصرية ، ما يجعل استقباله لبعض المعلومات يكون من خلال الصور والمواد غير مكتوبة ، من هنا يكون التصميم الشكلي للألعاب الإلكترونية

هو البوابة لنفاذ مجموعة الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال والمراهقين وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي و التفكيرى ، لأن الصورة مهمة تتجاوز البصر إلى البصيرة ، تحمل دلالات وإيحاءات وتعبيرات لا تنتهي إلى مجرد البعد الجمالي منها ، فالمخزون الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي بل تحليلها إلى وسط حوارى ممتد ، محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي.(المرجع نفسه ص.131)

إن المضامين التي تبث من الألعاب الإلكترونية إلى التلميذ هي مضامين ذات مرجعية غربية ، تنطلق من مبادئ مصنعها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية ، وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والإيجابي ، وبذلك نجد العوامل الشكلية والتصميمية والصورة للألعاب الإلكترونية تعمل عمل ومفعول المسكنات ، حيث تجهز الطفل والمراهق بجاهزية تامة نفسيا وعقليا لاستقبال مضامينها ، بحيث ساعد افتقاره للخبرة التحليلية ولأبعاد المعرفية إلى زيادة فرص تبني تلك المضامين كانت سلبية في أغلبها ، فالتلميذ لشدة التأثير أصبح يعيش ثنائية متناقضة ، فيقدر امتلاكه لهامش الحرية الكبيرة في استخدام ولعب هذه الألعاب الإلكترونية عبر مختلف الوسائط الاعلامية الجديدة خاصة الهواتف الذكية ، بقدر ما يفقد حرية استيعاب مضامينها ويتقيد باستقبالها كمتلقي سلبي أكثر من استطاعته أن يكون متلقيا نموذجيا يتفاعل بشكل كبير مع هذه المضامين .(هلال .مرجع سابق ص.137)

#### • خلاصة الفصل:

وكخلاصة لهذا الفصل يمكننا القول بأن مرحلة المراهقة مرحلة جد مهمة ، لا يمكن الاستهتار أو التهاون فيها ، حيث يجب التصرف معها بحذر شديد ، على اعتبار انها مرحلة الانتقال من الطفولة إلى مرحلة الشباب وما يصاحبها من تغيرات كبيرة على الأصعدة الجسمية ، الانفعالية والعقلية ، لهذا أجمعت معظم الدراسات على ضرورة الاهتمام بمرحلة المراهقة حفاظا على المراهق

الجانِب

التطَبُّقِي

## الفصل الاول : الاجراءات الميدانية للدراسة

✓ منهج البحث

✓ مجتمع الدراسة

✓ عينة الدراسة

✓ حدود الدراسة

✓ خصائص عينة الدراسة

✓ أدوات الدراسة:

✓ إجراءات الدراسة:

✓ الأساليب الإحصائية المستخدمة

✓ خلاصة الفصل

### • منهج البحث:

المنهج عامة هو الطريقة التي يتبعها الباحث في دراسة موضوع ما لاكتشاف الحقيقة و الإجابة على الأسئلة و الاستفسارات التي يثيرها موضوع البحث، وعليه فإن اختيار منهج الدراسة عملية لا تخضع لإرادة الباحث بقدر ما تتعلق بموضوع البحث من حيث طبيعته و الهدف منه.

وللإجابة على تساؤلات الدراسة تع الاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي و ذلك لملائمة موضوع و اهداف الدراسة و يعرف انه المنهج الذي يتناول دراسة احداث و ظواهر و ممارسات قائمة موجودة متاحة للدراسة و القياس كما هي دون تحيز الباحث .

### • مجتمع الدراسة:

اعتمدت الطالبتان في هذه الدراسة على العينة القصدية ، حيث قامت باختيار المراهقين الانترنت يمارسون لعبة **Pubg** و **Free fire** عبر الانترنت فقد من ولاية الاغواط وتم التعامل فقط مع الذين يمارسون الألعاب الذين قبلوا تطبيق الدراسة عليهم و وافقوا على ملئ الاستبيانات .

### • عينة الدراسة :

1-3 العينة الاستطلاعية: من أجل التحقق من الخصائص السيكومترية للأداة المستخدمة في الدراسة ، كذلك للتعرف على مجتمع الدراسة ومن ثمة تحديد عينة الدراسة الأساسية ، تكونت العينة من 30 مراهق، تتراوح أعمارهم ما بين (14- 19) سنة، تم اختيارهم بأسلوب غير عشوائي وبطريقة العينة القصدية .

3-2- العينة الأساسية: تكونت عينة الدراسة من 60 تلميذ مراهق من لاعبي لعبة ال Pubg و Free fire ،و تم اختيارهم بطريقة قصدية من متوسطة العربي سايج بولاية الأغواط.

#### • حدود الدراسة

الحدود الزمانية : تم تنفيذ الدراسة خلال السنة الجامعية 2022/2021

الحدود البشرية: قدر حجم العينة بستون(60) مراهق من لاعبي لعبة PUBG و FREE FIRE .

الحدود المكانية : اجريت الدراسة بمتوسطة العربي السايح بولاية الاغواط .

#### • خصائص عينة الدراسة

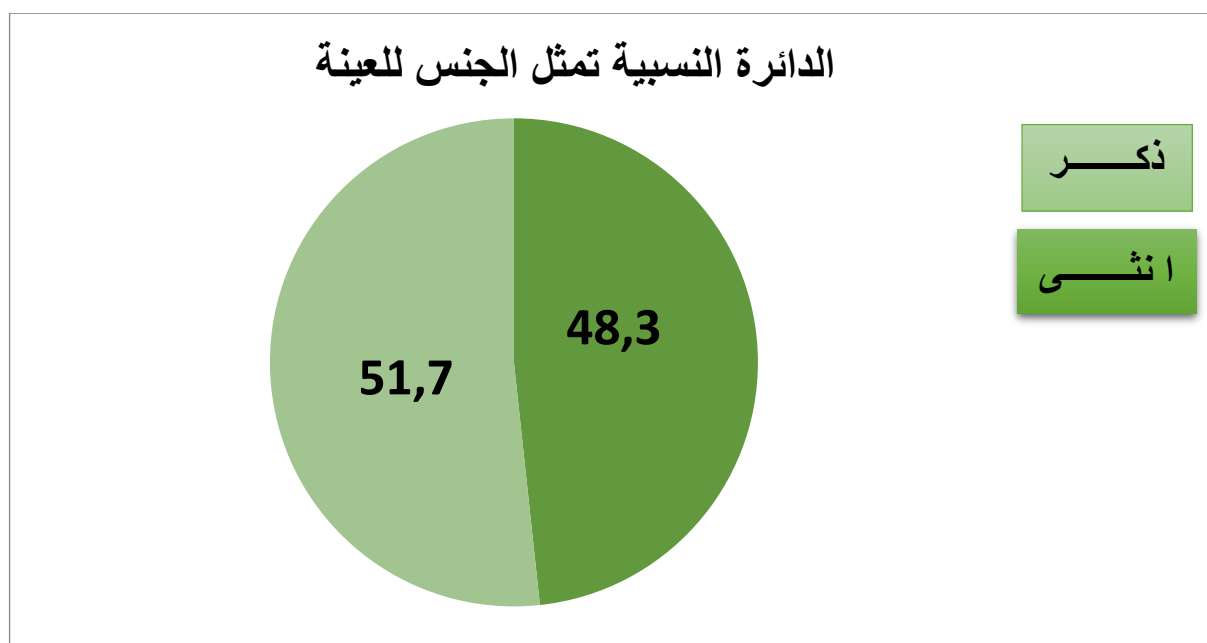
يمكن توضيح خصائص عينة حسب مايلي:

أولا : خصائص العينة حسب الجنس

الجدول رقم (02) : يبين تكرارات ونسب الجنس

| الجنس   | التكرارات | النسب المئوية |
|---------|-----------|---------------|
| ذكر     | 29        | 48.3%         |
| أنثى    | 31        | 51.7%         |
| المجموع | 60        | 100%          |

الشكل رقم (01) :يمثل فارق الجنس للعينة



ثانيا : خصائص العينة حسب السن

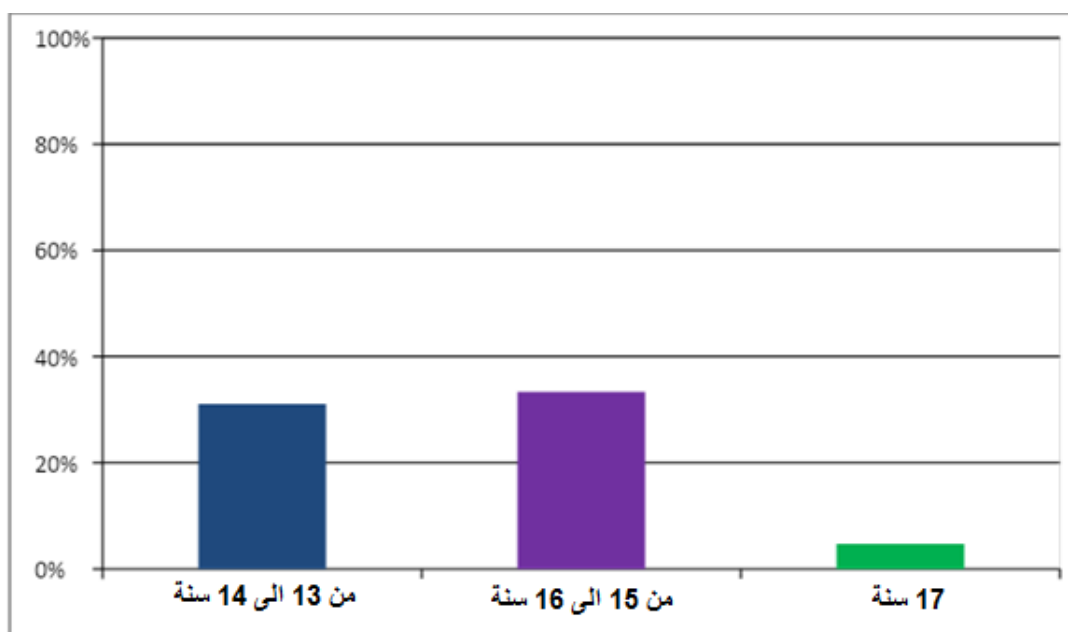
/ السن :

الجدول رقم (03) : يبين توزيع العينة حسب السن

| النسب المئوية | التكرارات | الفئة العمرية    |
|---------------|-----------|------------------|
| 45%           | 27        | من 13 إلى 14 سنة |
| 50%           | 30        | من 15 إلى 16 سنة |
| 05%           | 03        | 17 سنة           |
| 100%          | 60        | المجموع          |

الشكل رقم (02) :التمثيل البياني للفئة العمرية للعينة

الشكل رقم (02): التمثيل البياني للفئة العمرية للعينة



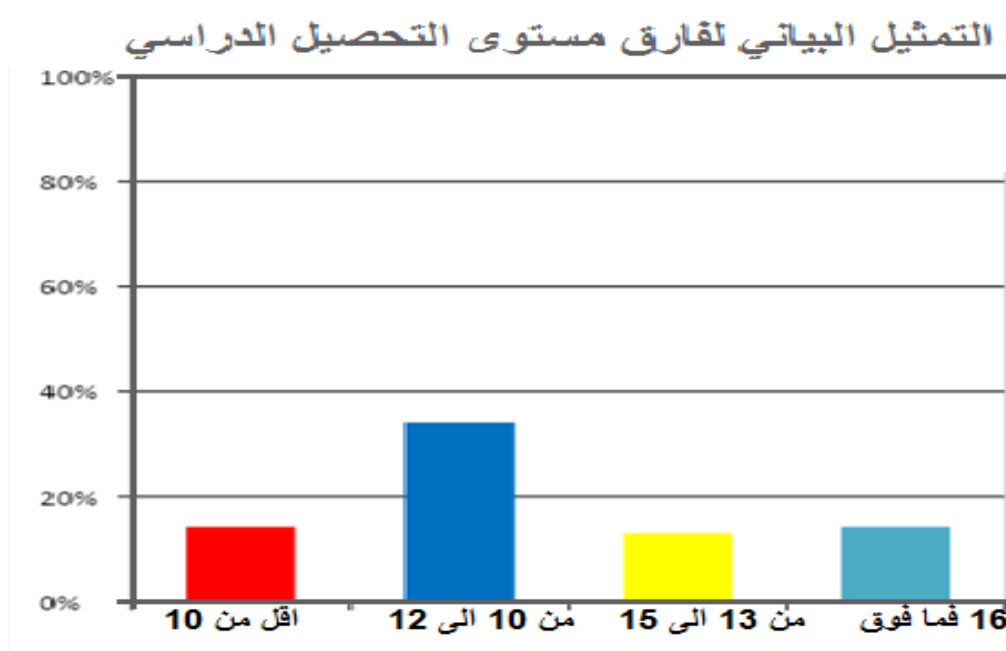
خصائص العينة حسب مستوى التحصيل الدراسي

/مستوى التحصيل الدراسي:

الجدول رقم (4): يبين توزيع العينة حسب مستوى التحصيل الدراسي

| التحصيل الدراسي | التكرارات | النسب المئوية |
|-----------------|-----------|---------------|
| أقل من 10       | 10        | 16.66%        |
| من 10 إلى 12    | 31        | 51.68%        |
| من 13 إلى 15    | 09        | 15%           |
| 16 فما فوق      | 10        | 16.66%        |
| المجموع         | 60        | 100%          |

الشكل رقم (03) : التمثيل البياني لفارق سنوات الخبرة المهنية



رابعا : خصائص العينة حسب نوعية اللعبة

/نوعية اللعبة:

الجدول رقم (05): يبين توزيع العينة حسب نوع اللعبة

| النسب المئوية | التكرارات | نوعية اللعبة |
|---------------|-----------|--------------|
| 36.67%        | 22        | PUBG         |
| 63.33%        | 38        | FREE FIRE    |
| 100%          | 60        | المجموع      |

الشكل رقم (04) :التمثيل البياني لنوع اللعبة التي يلعبها الطفل المراهق

التمثيل البياني لفارق نوع اللعبة التي يلعبها المراهق



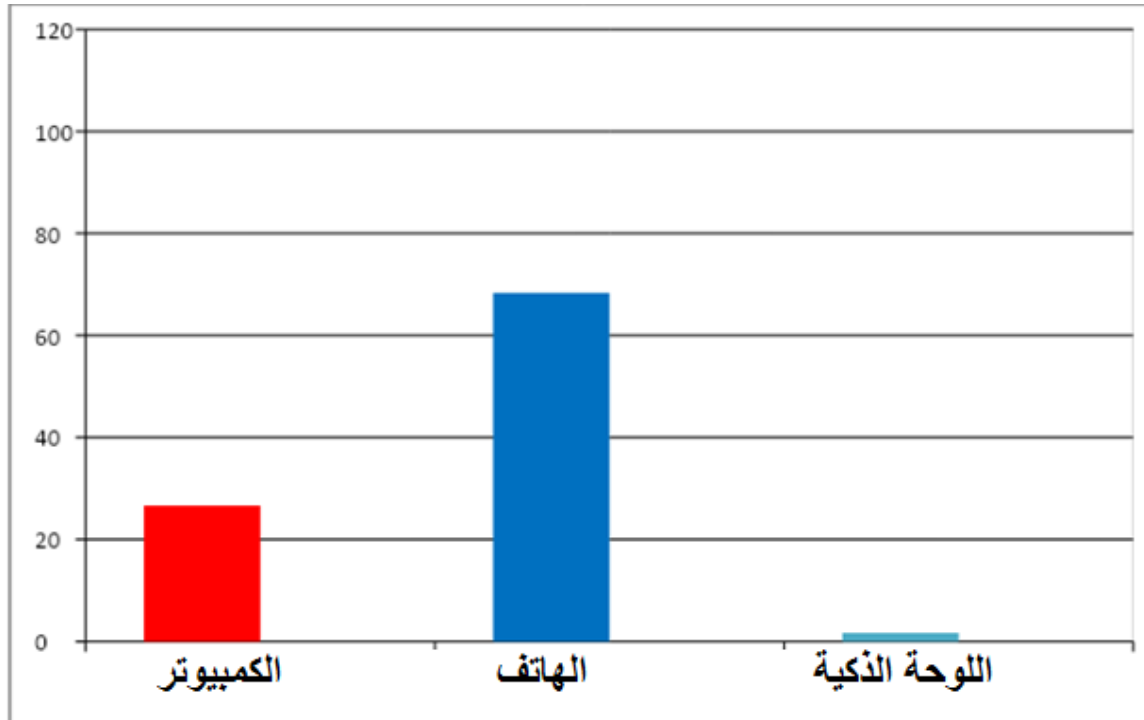
خامسا : خصائص العينة حسب الجهاز المستعمل في اللعبة

/ الجهاز المستعمل في اللعب:

الجدول رقم (06): يبين توزيع العينة حسب نوع اللعبة

| النسب المئوية | التكرارات | الجهاز المستعمل |
|---------------|-----------|-----------------|
| 26.7%         | 16        | الكمبيوتر       |
| 68.3%         | 41        | الهاتف          |
| 1.7%          | 03        | اللوحة الذكية   |
| 100%          | 60        | المجموع         |

الشكل رقم (05): التمثيل البياني لنوع الجهاز المستعمل في اللعب



#### • أدوات الدراسة:

للإجابة على تساؤلات دراستنا، و الوصول لتحقيق أهدافها، فقد اعتمدنا على بناء إستبيان خاص بموضوع الدراسة، كما أنه خاص بلعبة ال Pubg و Free fire، أي أنه يقيس مدى الأثر الذي يخلفه إدمان المراهق على هذه اللعبة في عدة مجالات في حياته، و هي نفس المجالات التي اعتمدنا عليها في صياغة عبارات الأستبيان، وعددها (37) عبارة بعد التعديل

أي في صورته النهائية ،أما البدائل كان عددها ( 03 ) وفق سلم ليكارت الثلاثي و هي كالتالي

: نعم/لا/أحيانا ،كما هو موضح في الملحق رقم (01)

وكانت درجات المقياس كآآتي :

|    |        |     |
|----|--------|-----|
| لا | أحيانا | نعم |
| 01 | 02     | 03  |

أما بخصوص الملحق رقم (2) المتعلق بالسلوك العدواني فقد كان يحتوى على (28) فقرة،

أما البدائل كان عددها 5 وفق سلم ليكارت الخماسي وهي كآآتي:

(لا تنطبق ، تنطبق ، تنطبق بدرجة متوسطة ، تنطبق غالبا ، تنطبق تماما)

وكانت درجات المقياس كآآتي :

|          |       |                    |             |             |
|----------|-------|--------------------|-------------|-------------|
| لا تنطبق | تنطبق | تنطبق بدرجة متوسطة | تنطبق غالبا | تنطبق تماما |
| 01       | 02    | 03                 | 04          | 05          |

4-1- الخصائص السيكو مترية للاستبيان: لحساب كل من الصدق و الثبات لهذا الاستبيان

قمنا بتطبيقه على عينة من المراهقين الممارسين للعبة ال Pubg و FREE FIRE،و التي

كان حجمها (30) مراهق، و تمت المعالجة الإحصائية باستخدام برنامج (SPSS22)، وكانت النتائج كالآتي:

أ - صدق الاستبيان : تم حساب صدق الاستبيان عن طريق حساب الصدق التمييزي (المقارنة الطرفية)، قمنا بأخذ (27 %) من أعلى درجات الاستبيان و(27 %) من أدنى درجات الاستبيان للعينة التي تتكون من (30) فردا ، وهذا بعد ترتيب هذه الدرجات تصاعديا فتصبح مجموعتان تتكون كل منها من (08)، لأن  $30 \times 0.27 = 08$  فردا 08، ومنه نأخذ (08) أفراد من المجموعة العليا (08) أفراد من المجموعة الدنيا، ثم نستعمل أسلوبا إحصائيا ملائما وهو اختبار "ت" لدلالة الفرق بينهما وهذا باستخدام الحزمة الإحصائية (SPSS22)، وكانت النتائج كما هي مبينة في الجدول التالي:

جدول رقم (01) : يبين قيمة "ت" لدلالة الفرق بين المجموعة الدنيا والمجموعة العليا في

#### الاستبيان

| المجموعات       | ن  | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة "ت" | مستوى الدلالة |
|-----------------|----|-----------------|-------------------|----------|---------------|
| المجموعة الدنيا | 08 | 28.81           | 3.66              | 3.31     | 0.01          |

|          |    |       |      |     |
|----------|----|-------|------|-----|
| المجموعة | 08 | 49.92 | 4.90 | دال |
| العليا   |    |       |      |     |

يتضح من الجدول رقم (01) أن قيمة "ت" دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0,01) مما يعني أن الاستبيان يتوفر على القدرة التمييزية بين المجموعتين الدنيا والعليا ومنه فالاستبيان يعتبر صادقاً فيما يقيسه.

ب - ثبات الاستبيان قمنا بحساب الاستبيان باستخدام معامل ثبات ألفا لكرو نباخ على برنامج (22,Spss) ، وتم التوصل إلى معامل ثبات قدره 0,785 وهذا المعامل دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (0,01) مما يشير إلى أن الاستبيان يتمتع بثبات قوي.

#### • إجراءات الدراسة:

- بعد تحديد موضوع الدراسة، قمنا بالطلاع على المراجع و الدراسات السابقة و كل ما يخص الجانب النظري.
- بناء عبارات الاستبيان استناداً على بعض الدراسات السابقة، و استشارة بعض الأساتذة فيما يخص صياغة البنود، و إضافة بعض التعديلات عليها.
- حساب الخصائص السيكومترية عن طريق تطبيق الاستبيان على عينة حجمها (30) مراقق .
- بداية التطبيق على عينة الدراسة الأساسية و التي حجمها (60) مراقق .

- معالجة النتائج باستخدام برنامج (22SPSS) و ذلك للإجابة على تساؤلات الدراسة
- الأساليب الإحصائية المستخدمة :

استخدمنا برنامج (22SPSS) و ذلك بالاعتماد على العمليات الإحصائية التالية:

- من اجل حساب صدق و ثبات المقياس : تم استخدام اختبار "ت" و هذا للتوصل الى الفروق بين درجات المجموعات الدنيا و المجموعات العليا لأفراد عينة الدراسة أثناء حساب الصدق التمييزي للتأكد من صدق المقياس .
- تم استخدام معامل الارتباط ألفا كرو نباخ للتأكد من ثبات المقياس.
- تم استخدام المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية
- من أجل التحقق من الفرضية الأولى تم استخدام اختبارات للعينة الواحدة .
- من أجل التحقق من الفرضية الثانية تم استخدام اختبار الارتباط والتباين بالنموذج الخطي البسيط

# الفصل الثاني:

## تحليل ومناقشة النتائج

1- حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية مقياس اللعب :

الجدول رقم (07) : يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للمقياس اللعب

| العبارات | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | مستوى الأهمية |
|----------|-----------------|-------------------|---------------|
| س1       | 1,6500          | ,73242            | منخفض         |
| س2       | 1,8333          | ,90510            | متوسط         |
| س3       | 1,5167          | ,74769            | منخفض         |
| س4       | 1,9000          | ,93337            | متوسط         |
| س5       | 1,7333          | ,79972            | متوسط         |
| س6       | 1,7667          | ,90884            | متوسط         |
| س7       | 1,4000          | ,66892            | منخفض         |
| س8       | 1,7500          | ,93201            | متوسط         |
| س9       | 2,2500          | ,89490            | متوسط         |
| س10      | 1,7000          | ,86944            | متوسط         |
| س11      | 1,5167          | ,79173            | منخفض         |
| س12      | 1,8500          | ,95358            | متوسط         |
| س13      | 1,6000          | ,86749            | منخفض         |
| س14      | 2,0833          | ,94406            | متوسط         |

|       |        |        |     |
|-------|--------|--------|-----|
| متوسط | ,93820 | 2,0333 | س15 |
| متوسط | ,91364 | 2,2500 | س16 |
| متوسط | ,88618 | 1,8333 | س17 |
| متوسط | ,89947 | 1,9333 | س18 |
| منخفض | ,87962 | 1,6500 | س19 |
| منخفض | ,80675 | 1,6000 | س20 |
| متوسط | ,89237 | 1,8167 | س21 |
| متوسط | ,89110 | 1,9500 | س22 |
| متوسط | ,87576 | 1,7500 | س23 |
| منخفض | ,85701 | 1,6667 | س24 |
| متوسط | ,93820 | 2,0333 | س25 |
| منخفض | ,82527 | 1,6167 | س26 |
| منخفض | ,83700 | 1,6667 | س27 |
| متوسط | ,87317 | 1,6833 | س28 |
| متوسط | ,85354 | 1,6833 | س29 |
| متوسط | ,87721 | 1,9000 | س30 |

|          |        |        |       |
|----------|--------|--------|-------|
| س31      | 1,5667 | ,81025 | منخفض |
| س32      | 1,7667 | ,88999 | متوسط |
| س33      | 2,2333 | ,92730 | متوسط |
| س34      | 2,0167 | ,91117 | متوسط |
| س35      | 2,2500 | ,83615 | متوسط |
| س36      | 2,2000 | ,87914 | متوسط |
| س37      | 1,9333 | ,88042 | متوسط |
| الإجمالي | 1,827  | ,4420  | متوسط |

لتحديد مستوى الأهمية ارتأينا لضبط درجات القياس (1,2,3) لكل من ( "لا" (د1)، " أحيانا"

(د2)، "نعم" (د3) .) حسب مقياس ليكارت الثلاثي وكانت بالشكل الآتي :

من 1 إلى 1,66 ..... مستوى أهمية منخفض

من 1,67 إلى 2,33... مستوى أهمية متوسط

من 2,34 إلى 3 .... مستوى أهمية مرتفع

من خلال ما ورد في الجدول تبين لنا بأن المتوسط الحسابي كان محصورا بين (1,51 –

2,25 ) ، ويفسر هذا تقارب الاجابات، حيث بلغ المتوسط الحسابي الكلي 1,827 بمستوى

أهمية متوسط وإنحراف معياري 0,442.

2/ حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية مقياس العدوانية :

الجدول رقم (08) : يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للمقياس العدوانية

| العبارات | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | مستوى الأهمية |
|----------|-----------------|-------------------|---------------|
| س1       | 2,6167          | 1,57407           | منخفض         |
| س2       | 2,6000          | 1,48666           | متوسط         |
| س3       | 2,5667          | 1,67095           | متوسط         |
| س4       | 2,3667          | 1,62571           | متوسط         |
| س5       | 3,5833          | 1,58693           | متوسط         |
| س6       | 2,9500          | 1,52299           | متوسط         |
| س7       | 2,2500          | 1,62215           | منخفض         |
| س8       | 3,8000          | 1,48210           | مرتفع         |
| س9       | 3,4500          | 1,55602           | متوسط         |
| س10      | 2,7333          | 1,67602           | متوسط         |
| س11      | 3,7500          | 1,39764           | مرتفع         |
| س12      | 3,5500          | 1,38301           | متوسط         |
| س13      | 3,4333          | 1,60894           | متوسط         |
| س14      | 2,3167          | 1,54582           | منخفض         |
| س15      | 3,3500          | 1,53849           | متوسط         |

|       |              |              |          |
|-------|--------------|--------------|----------|
| متوسط | 1,71599      | 2,7333       | س16      |
| متوسط | 1,53408      | 3,4500       | س17      |
| متوسط | 1,68208      | 3,5333       | س18      |
| متوسط | 1,77832      | 3,0833       | س19      |
| متوسط | 1,65567      | 2,7333       | س20      |
| متوسط | 1,75312      | 2,6667       | س21      |
| مرتفع | 1,44738      | 3,8000       | س22      |
| متوسط | 1,68031      | 2,9167       | س23      |
| متوسط | 1,69112      | 2,7667       | س24      |
| متوسط | 1,62571      | 2,6333       | س25      |
| متوسط | 1,63092      | 2,8667       | س26      |
| متوسط | 1,80481      | 2,7833       | س27      |
| متوسط | 1,65669      | 3,3667       | س28      |
| متوسط | <b>0.818</b> | <b>3.023</b> | الإجمالي |

لتحديد مستوى الأهمية ارتأينا لضبط درجات القياس (1,2,3,4,5) لكل من ( لا تنطبق (د1)، تنطبق (د2)، تنطبق بدرجة متوسطة (د3) ، تنطبق غالبا (د4) ، تنطبق تماما (د5) ) حسب مقياس ليكارت الخماسي وكانت بالشكل الآتي :

أقل من 2,33 ..... مستوى أهمية منخفض  
 من 2,34 إلى 3,66 ...مستوى أهمية متوسط  
 من 3,67 فما فوق .... مستوى أهمية مرتفع  
 من خلال ما ورد في الجدول تبين لنا بأن المتوسط الحسابي كان محصورا بين (2,25 - 3,80 ) ، وهذا يفسر تباعد الإجابات حيث بلغ المتوسط الحسابي الكلي 3.023 بمستوى أهمية متوسط وانحراف معياري 0,818.  
 أولا / اختبار الفرضية الأولى : هناك علاقة بين درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية ودرجة السلوك العدواني

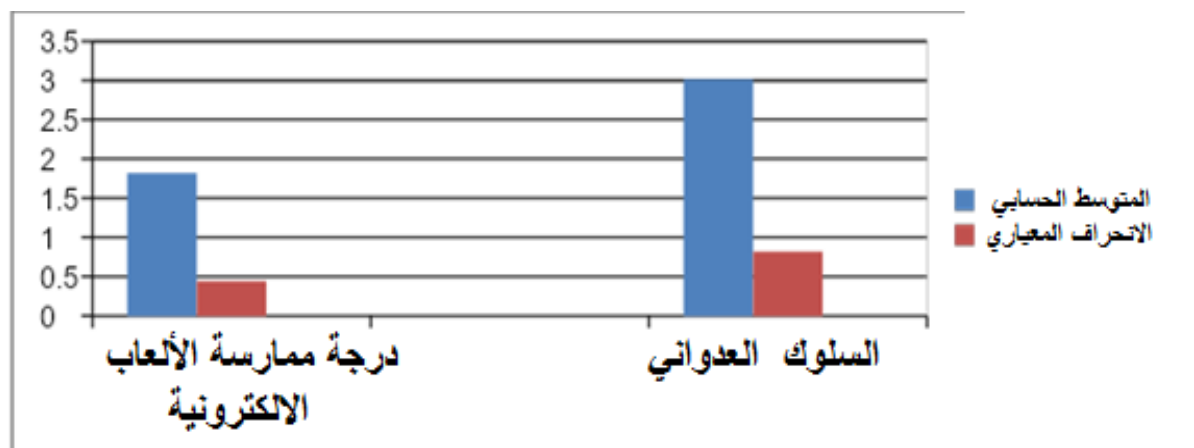
الجدول رقم (09) : يبين نتائج اختبار الفرضية الأولى باستخدام معامل الارتباط

| المتغيرات      | درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية |      | السلوك العدواني |      | معامل الارتباط بيرسون | مستوى المعنوية | الدلالة الإحصائية |
|----------------|---------------------------------|------|-----------------|------|-----------------------|----------------|-------------------|
|                | م.ت                             | م.ا  | م.ت             | م.ا  |                       |                |                   |
| ممارسة الألعاب | 1.82                            | 0.44 | 3.02            | 0.81 | 0.526                 | 0.00           | دال               |
|                | 2                               |      | 8               |      |                       |                |                   |

التعليق على النتائج :

من خلال الجدول رقم (09) نلاحظ أن قيمة المتوسط الحسابي لدرجة ممارسة الألعاب الإلكترونية بلغ: 1,82 وبانحراف معياري 0,442 ، في حين كانت قيمة المتوسط الحسابي للسلوك العدواني بـ 3,02 وبانحراف معياري 0,818، وقدرت قيمة معامل الارتباط بـ 0,526

عند مستوى معنوية 0,00 ، وهذا ما يدل على وجود علاقة بين درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية ودرجة السلوك العدواني .

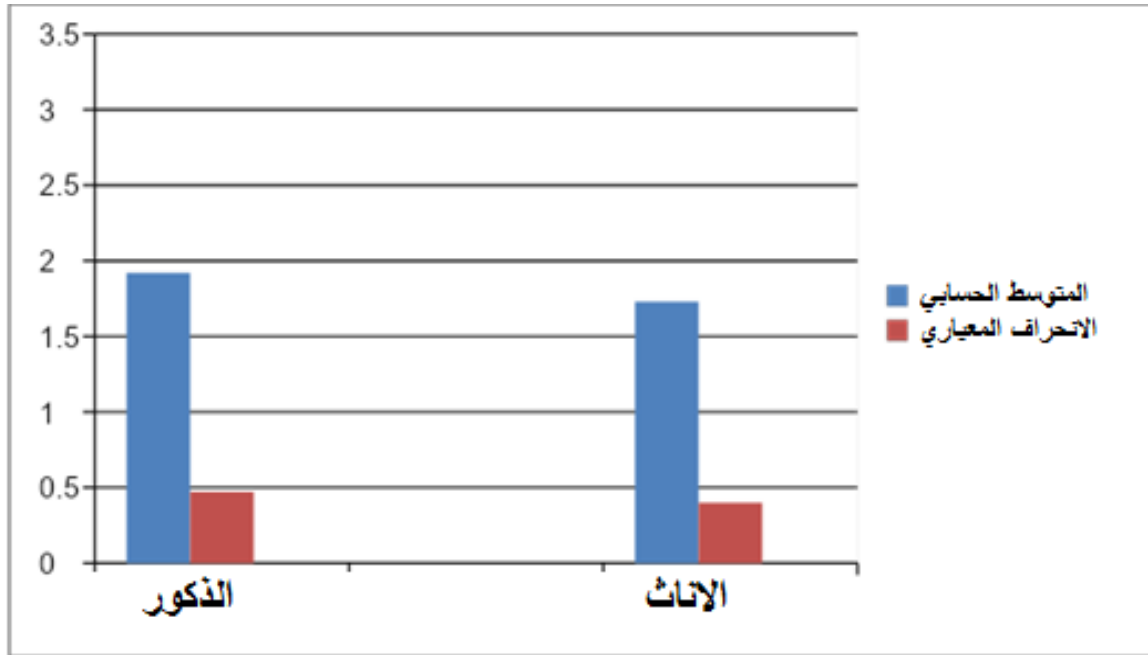


ونستنتج من ذلك بأنه كلما ارتفعت درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية ، ارتفعت درجة السلوك العدواني.

-التحقق من الفرضية الثانية: هناك فروق بين الذكور والإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

### جدول رقم 10: يبين طبيعة الفروق بين الذكور والإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية

| المتغيرات      | الذكور |      | الإناث |      | قيمة ت | مستوى المعنوية | درجة الحرية | نسبة الخطأ | الدلالة الإحصائية |
|----------------|--------|------|--------|------|--------|----------------|-------------|------------|-------------------|
|                | م.ت    | م.ا  | م.ت    | م.ا  |        |                |             |            |                   |
| ممارسة الألعاب | 1.92   | 0.47 | 1.73   | 0.40 | 31.95  | 0.00           | 59          | 0.05       | دال               |



شكل رقم 05: يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية بين الذكور والإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية

من خلال الجدول رقم (05) نلاحظ أن قيمة المتوسط الحسابي للذكور الممارسين للألعاب الإلكترونية بلغ: 1,92 وبانحراف معياري 0,470 وهي أكبر من قيمة المتوسط الحسابي للإناث الممارسات للألعاب الإلكترونية والمقدرة بـ 1,73 وبانحراف معياري 0,401، وقدرت قيمة ت للممارسين والممارسات بـ 31,953 عند مستوى معنوية 0,00 ودرجة حرية 59 وهذا ما يدل على وجود فروق بين الذكور والإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية ، وبالتالي نقبل الفرضية البديلة.

#### • استنتاج عام :

في ختام هذه الدراسة التي حاولنا فيها التطرق الى موضوع تاثير الالعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى المراهقين و التي تتعلق بالتلاميذ المراهقين الذين يلعبون لعبة pubg و free fire في متوسطة العربي سايح بالاغواط و قد سعينا في هذه الدراسة الى معرفة هل هناك علاقة بين درجة ممارسة الالعاب الالكترونية و درجة السلوك العدواني و هل هناك

فروق بين الذكور و الاناث في ممارسة الالعاب الالكترونية من خلال طرح مجموعة من الاسئلة و الفرضيات و من خلال النتائج التي حصلنا عليها عن طريق تطبيق استبائي و بالاستعانة بالجانب النظري للدراسة توصلنا الى وجود علاقة بين درجة ممارسة الالعاب الالكترونية اذا لعبة pubg و free fire تأثر على السلوك العدواني للمراهق.

كما توصلنا في دراستنا الى وجود فروق بين الذكور و الاناث في ممارسة الالعاب الالكترونية و اخيرا نقول ما هذا الا جهدا مقل و لا ندعي فيه الكمال و لكن عذرنا اننا بذلنا فيه قصارى جهدنا فان اصبنا فذاك مرادنا و ان اخطانا فلنا شرف المحاولة و التعلم و بعد ان تقدمنا باليسير في هذا المجال الواسع املين ان ينال القبول و يلقي الاستحسان و نرجو ان نضيف دراستنا المتواضعة و لو جزء بسيط الى الرصيد العلمي المعرفي و منطلقا لدراسات لاحقة اكثر تعمقا خاصة في مثل هذه الدراسات المهمة بارتباط الالعاب الالكترونية بارتباطها بالجانب النفسي .

و بهذا يمكن ادراج مجموعة من التوصيات و الاقتراحات المتمثلة فيما يلي :

ضرورة اختبار الالباء الاسلوب المناسب لفرض السيطرة و الوقاية و التسيير العقلاني فيما يخص لعب الالعاب الالكترونية .

عدم ترك الابناء لمدة طويلة وهم يلعبون الالعاب الالكترونية و محاولة اخراجهم من هذا العالم الافتراضي عن طريق توجيههم و تشجيعهم للقيام بنشاطات اخرى كالرياضة مثلا .

توعية الاولياء على مراقبة سلوكيات ابنائهم منذ بداية استعمال الالعاب الالكترونية و ملاحظة كل تغيير فيها و ذلك للتحكم في ما يتم اكتسابه منها .

تجنب التعلق بالشخصيات الخيالية و عدم تقليدها لخورتها على المراهقين انفسهم و على غيرهم من معارفهم .

نشر الوعي بين التلاميذ حول مفهوم المنافسة و قوانين الالعاب و توضيح مفهوم الفوز و  
الخسارة كقيمة في المجتمع لها الاثار الاجابية و السلبية .

الخاتمة

## الخاتمة :

تناولت دراستنا موضوعا يعد من بين المواضيع الحديثة و المتمثل في تأثير الالعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى المراهقين في متوسطة العربي السايح حيث ما نختم به قولنا ان لعبة pubg و free fire عرفت انتشارا واسعا على حساب غيرها من الالعاب الاخرى و التي اصبح لها دور في حياة المراهق و سلوكه خاصة في مرحلة المراهقة يجد نفسه في صدد تكوين شخصية جديدة تتجه نحو النضج فاصبح المراهقين يقبلون عليها بشكل رهيب دون الشعور بخاطرها عليهم على مختلف جوانب شخصيتهم صحية كانت او نفسية و بالتالي الادمان على هذه الالعاب لساعات طويلة يؤثر على نفسياتهم و حتى على تحصيلهم الدراسي و هذا ما بينته نتائج المتحصل عليها من خلال دراستنا الميدانية حيث جاء تقييم لهذه الالعاب تقييما سلبيا على تحصيلهم الدراسي و سلوكياتهم .

ولا يمكننا الجزم ان لعبة pubg و free fire سلبيات فقط فذلك لها ايجابيات و فوائد على لاعبيها كالتركيز المستمر اثناء اللعب مما يساهم في تنشيط العقل و العضلات الترفيه على النفس و التسلية الشعور بالنشاط تطوير العلاقات الاجتماعية مع الاخرين من اجل المنافسة و الربح و تعلم اللغات الاجنبية.

وان كان لهد الالعب جانبها الإيجابي الذي لا يمكن ان انكاره فإنها تخفي من الجوانب السلبية حيث تعمل كثير من هذه الالعب على غسل الدماغ و غرس روح العدوانية و الكراهية في نفوس المستخدمين لاسيما المراهقين .

وخلصة القول ان هذه الالعب الالكترونية لعبة pubg و free fire لهما سلاح ذو حدين يتعين علينا توجيه المراهقين نحو الاستخدام الامثل لهذه الالعب بغية الاستفادة من اثارها الإيجابي ودرء اثارها السلبية و كل ذلك لحماية المراهقين .



# قائمة المصادر و المراجع

❖ قائمة المصادر المراجع:

• القرآن الكريم .

• الكتب :

- 01 أبو أسعد أحمد عبد اللطيف، 2011، تعديل السلوك الانساني النظرية والتطبيق، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن .
- 02 الشحووري مهي حسنى، 2008، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها و ما عليها ط1 دار المسيرة للنشر و التوزيع ،عمان الأردن.
- 03 الدخيل عبد العزيز، وابراهيم عبد الستار، 1993، العلاج السلوكي للطفل أساليب ونماذج من حالاته، ط1، عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب.
- 04 العقاد، عصام عبد اللطيف، 2001، سيكولوجية العدوانية وترويضها منحى علاجي معرفي جديد، ط1، دار غريب، القاهرة مصر.
- 05 بطرس حافظ، 2011، تعديل وبناء سلوك الأطفال، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- 06 حنان عبد الحميد العناني، 2014، اللعب عند الطفل الأسس النظرية و التطبيقية، ط9، دار الفكر ناشرون و موزعون عمان .

**07** رأفت محمد، 2000، سيكولوجية الأطفال، ط1، دار النفائس للطباعة والنشر، دمشق سوريا.

**08** رافدة الحريري 2017، الألعاب التربوية و انعكاساتها على تعلم الأطفال، دار البازوري العلمية للنشر و التوزيع، عمان .

**09** زيد الهويدي 2012 الألعاب التربوية الاستراتيجية التنمية التفكير، ط3، دار الكتاب الجامعي، الامارات العربية المتحدة.

**10** سامي محمد فنانقة، 2010، علم النفس الاعلامي، ط1، دار البصيرة للنشر و التوزيع و الطباعة، عمان، الأردن .

**11** سليم عبد العزيز، ابراهيم ، 2010، المشكلات النفسية والسلوكية لدى الأطفال، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان الأردن.

**12** صالح أحمد محمد، 1993، مقياس السلوك العدواني، ط1، دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية مصر.

**13** طارق كمال 2007 الارشاد النفسي للأطفال، مؤسسة شباب الجامعة، الاسكندرية.

**14** عبد الغني، عمار، 2016، مشاكل المراهقين القنبلة الموقوتة، ط1، مجموعة النيل العربية، مدينة النصر، القاهرة مصر.

**15** عبد الرزاق، محمد الدليمي، 2012، وسائل الاعلام والطفل، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان.

**16** عبد الغفار عبد السلام، 1980، مقدمة في الصحة النفسية، ط1، دار النهضة العربية، بيروت لبنان.

**17** عبد المعصي حسن المصطفى، 2001، الاضطرابات النفسية في الطفولة والمراهقة الأسباب والتشخيص والعلاج، ط1، مكتبة القاهرة للكتاب، مصر.

**18** عز الدين خالد، 2010، السلوك العدواني عند الأطفال، ط1، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن .

**19** عليوش أحمد، 2008، التربية والتعليم من أجل التنمية، ط1، مطبعة النجاح الجديدة الدار البيضاء المغرب.

**20** فتحة كوكوش 2008 بسلوكية الطفل قبل المدرسة، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر.

**21** فريال مهنة، 2002، علوم الاتصال و المجتمعات الرفهية، ط1، دار الفكر المعاصر ،بيروت.

**22** محمد احمد صوالحة، 2007، علم النفس اللعب، ط2، دار المسيرة للنشر و التوزيع و الطباعة، عمان.

**23** محمد محمود الجدلة 2004, الألعاب من اجل التفكير و التعلم ط1, دار المسيرة للنشر و التوزيع و الطباعة عمان.

**24** محمد محمود, 2010, الألعاب التربوية و تقنيات أبنائها ,دار المسيرة للنشر و التوزيع و الطباعة عمان الأردن.

**25** محمد محمود الحيلة، 2003, اللعب الشعبي عند الاطفال و دلالاته التربوية انماء شخصياتهم ط1 دار المسيرة, الأردن .

**26** محمد عبدالله عادل، 2008، تعليم الأطفال والمراهقين ذوي الاضطرابات السلوكية، ط1، دار الفكر، بعمان الأردن.

**27** محمد عماد الدين اسماعيل 2010, الطفل من الحمل الى الرشد, ط1, دار الفكر ,عمان الاردن.

**28** مختار، وفيق صفوت، 1999، مشكلات الأطفال السلوكية الأسباب وطرق العلاج، ط1، دار العلم والثقافة، القاهرة مصر.

**29** مصباح عامر، 2003، التنشئة الاجتماعية والسلوك الانحرافي لتلميذ المدرسة الثانوية، ط1، شركة دار الأمة للطباعة والنشر، أبو ظبي الامارات.

**30** مصطفى ابو أسعد, 2006, الأطفال, 16, شركة الابداع للنشر و التوزيع, الكويت .

31 نسيم توفيق و محمد جهان لطفي 2013,الألعاب التربوية لطفل الروضة, الطبعة 1 دار

المسيرة للنشر و التوزيع, عمان الاردن.

32 يحي خولة، 2000، الاضطرابات السلوكية والانفعالية، ط1، دار الفكر للطباعة والنشر،

عمان الأردن.

33 يحي خولة، 2000، الاضطرابات السلوكية والانفعالية، ط1، دار الفكر للطباعة والنشر،

عمان، الأردن.

34 يوسف عدنان، 2005، المراهقة في علم النفس، ط1.

• المجالات و الملتقيات :

35 ابو زعترة اسماعيل حسن (2007),الألعاب الالكترونية و واقع أطفالنا , مجلة

الشقائق,العدد 61 .

36 أشرف محمد احمد علي 2009,العربية للناطقين بغيرها, مجلة علمية

محكمة,عدد8,السودان .

37 الفقهاء عمار، 2001، العوامل الاجتماعية والاقتصادية والأكاديمية المؤثرة في الميل

نحو السلوك العدواني لدى طلبة جامعة الهاشمية، مجلة الدراسات العلوم التربوية، العدد39.

**38** بن سكريفة مريم، غزل نعيمة، 2013، علاقة المعاملة الوالدية بالسلوك العدواني لدى المراهقين، الملتقى الوطني الناني حول الاتصال وجودة الحياة، أيام 09-10 أفريل جامعة قاصدي مرباح ورقلة.

**39** والي وداد، 2015، استراتيجيات مواجهة الضغوط لدى المراهقين الناجحين ذكور و اناث، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر، جامعة وهران.

• الاطروحات ورسائل الجامعية :

**40** أحمد فلاق، 2009، الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو ،مذكرة مكملة لنيل شهادة الدكتوراة، جامعة الجزائر، الجزائر.

**41** امين مشري 2007، أثر ألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر ،جامعة العربي بن مهيدي ،ام البواقي .

**42** البطوش، خالدة عبد الرحمان، 2007، العلاقة بين اساءة المعاملة الوالدية كما يدركها الابناء ومفهوم الذات، دراسة ماجيستر بجامعة مؤتة، الأردن.

**43** البوكفات شفيق، 2009، الأثر السيسيو ثقافي في الأنترنت على الطفل الجزائري، رسالة ماجيستر، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر3، الجزائر.

- 44** الجميدي .فاطمة مبارك ، 2004، دراسة السلوك العدواني وعلاقته بأساليب المعاملة الوالدة لدى عينة من طلبة المرحلة الاعدادية بدولة قطر، رسالة ماجستير جامعة عين الشمس بالقاهرة، مصر .
- 45** بلعربي الجمعوي، 2018، فاعلية برنامج ارشادي معرفي سلوكي للتخفيف من السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة الثانوية وفقا لحاجاتهم الارشادية، رسالة دكتوراه، جامعة محمد لمين دباغين بسطيف الجزائر .
- 46** بشير نمرود، 2008/2007، ألعاب الفيديو و أثرها على الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (15.12) في القطاع العام ،مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير ،جامعة الجزائر ،معهد التربية البدنية و الرياضية، الجزائر .
- 47** دحلان، أحمد محمد، 2003، العلاقة بين مشاهدة بعض برامج التلفاز والسلوك العدواني لدى الأطفال بمحافظات غزة، رسالة ماجستير، الجامعة الاسلامية بغزة، فلسطين .
- 48** سعاد و هناء، بن مرزاق نوال، 2016/2015، الألعاب الالكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر ، جامعة الجيلالي بو نعمامة
- 49** زرافة فصيلة، 2010، أساليب المعاملة الوالدية كما يدركها الأبناء وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى المراهقين، رسالة ماجستير، جامعة محمد خيضر بسكرة.

50 فوزي أحمد، 2007، العنف لدى التلاميذ في المدارس الجزائرية، رسالة ماجستير، جامعة نايف للعلوم الأمنية بالرياض، السعودية.

51 فاطمة هلال، 2012/2011، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة و أثرها في الطفل الجزائري مذكرة مكملة لذيل شهادة الماجستير، جامعة الحاج لخضر بباتنة .

52 مريم قويدري، 2012، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات على الأطفال، رسالة ماجستير كلية العلوم السياسية و الاعلام ، جامعة الجزائر.3. الجزائر

53 ياسين بن ابراهيم الخيزري، 23,06,1440هـ، المعاوضة في الألعاب الإلكترونية فقهية ورقة بحثية مقدمة لمركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة ،جامعة الامام محمد بن سعود الاسلامية ،الرياض المملكة العربية السعودية .

• المواقع الإلكترونية :

54 أنس كمال الدين، 2021، "فري فاير" تتيح للاعبين العرب فرصة المنافسة العالمية أطلع عليه يوم: 2022/03/07 على الساعة 20:15 من <http://www.pochtgoer.com>

55 أية الطير، 2022، تعريف التأثير لغة واصطلاحا، اطلع عليه يوم 2022/03/02 على الساعة 13:22 من <http://www.mawdoo3.com>

56 الفسفوق أحمد عدنان، 2006، الدليل الارشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدارس <http://www.minshau.com>

57 القماز محمد عدنان, 2017, موقع أثر الألعاب الإلكترونية على الطفل http ff

[www.mawdo3.com](http://www.mawdo3.com)

58 حمداوي جميل، 2011، المراهقة خصائصها ومشاكلها وحلولها، مجلة الكترونية

<http://www.alukar.net>

59 شرح لعبة free fire المنافس للعبة pubg في ألعاب battlerogale أطلع عليه يوم

2022/03/07 على الساعة 20:30 من موقع <https://mobilesacademy.com>

60 معلومات عن غارينا فري فاير، اطلع عليها يوم 2022/03/06 على الساعة 14:34

[gaming.yout.com](http://gaming.yout.com)

61 Garena free fire iccluisve inatrview : what does the future hold for

2019smost 29 dawnloaded mobil game.com عليه بتاريخ

2022/03/06 على الساعة 14:50 <http://www.pocketgames.com>

الملاحق

| الرقم | العبارات                                                               | نعم | لا | أحيانا |
|-------|------------------------------------------------------------------------|-----|----|--------|
| 01    | أقضي أكثر من نصف يومي وأنا ألعب لعبة Pubg, Free fire                   |     |    |        |
| 02    | عندما أمتنع من لعبها لسبب ما أشتاق للعبة Pubg, Free fire               |     |    |        |
| 03    | أشعر بعد الراحة والاكنتاب والفراغ عندما لا ألعب لعبة Pubg, Free fire   |     |    |        |
| 04    | أخصص وقت معين للعب لعبة Pubg, Free fire                                |     |    |        |
| 05    | ألعب لعبة Pubg, Free fire يوميا                                        |     |    |        |
| 06    | ألعب لعبة Pubg, Free fire أكثر من مرة واحدة في اليوم                   |     |    |        |
| 07    | لا أنام حتى ألعب لعبة Pubg, Free fire                                  |     |    |        |
| 08    | أفضل قضاء وقتي في لعب ال Pubg, Free fire وحدي على الخروج مع الأصدقاء   |     |    |        |
| 09    | أخصص وقت للجلوس مع عائلتي وتبادل الأحاديث                              |     |    |        |
| 10    | أؤجل واجباتي المدرسية حتى أنتهي من لعبة Pubg, Free fire                |     |    |        |
| 11    | أثناء الدرس أفكر كثيرا في لعبة Pubg, Free fire                         |     |    |        |
| 12    | أصبحت قليل الخروج من المنزل                                            |     |    |        |
| 13    | أثناء وجودي في القسم أرغب بشدة في لعبة جولة من لعبة ال Pubg, Free fire |     |    |        |

|    |                                                                                        |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 14 | أنسى ما يقوله المحيطين بي في أثناء لعبي ال Pubg، Free fire                             |
| 15 | اجلس في نفس المكان لساعات طويلة دون حراك أثناء لعب لعبة ال Free Pubg، fire             |
| 16 | أشعر بالحماس الاندفاع أثناء لعب لعبة ال Pubg، Free fire                                |
| 17 | أثناء لعبي Pubg، Free fire لا أحس بوجود الآخرين من حولي                                |
| 18 | أفضل الصمت والتوقف عن الكلام مع المتواجدين معي في نفس المكان أثناء لعب Pubg، Free fire |
| 19 | أتأخر عن النوم لأكمل لعبة ال Pubg، Free fire                                           |
| 20 | أؤجل وجباتي الغذائية حتى انتهاء جولات لعبة ال Pubg، Free fire                          |
| 21 | أشعر بألم في أصابع يدي من الجهاز الذي ألعب به: هاتف، لوحة، حاسوب...إلخ.                |
| 22 | يؤلمني ظهري أثناء اللعب أو /وبعده                                                      |
| 23 | أشعر بصداع أثناء اللعب أو /وبعده                                                       |
| 24 | أشعر بتشوش في الرؤية أثناء اللعب أو /وبعده                                             |
| 25 | أفضل اللعب ضمن فرق في لعبة ال Pubg، Free fire                                          |
| 26 | أختار اللعب وحدي في لعبة ال Pubg، Free fire                                            |
| 27 | أفضل اللعب لعبة Pubg، Free fire على ممارسة هواياتي المفضلة                             |

|    |                                                                                      |  |  |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
| 28 | تخلّيت عن النشاطات التي كنت أمارسها منذ أن بدأت لعب لعبة ال Free Pubg, fire          |  |  |
| 29 | أفضل لعب لعبة Free fire ، Pubg مع الأصدقاء على الخروج معهم للقيام بنشاط ما في الخارج |  |  |
| 30 | أغضب كثيرا عندما يقاطعني أحدا ما أثناء لعب لعبة ال Free fire ، Pubg                  |  |  |
| 31 | أتكاسل عن تنفيذ ما يطلبه والدي مني أثناء لعب لعبة Free fire ، Pubg                   |  |  |
| 32 | أثناء لعب لعبة Free fire ، Pubg و في حالة الغضب أتلفظ بكلام بذيء                     |  |  |
| 33 | أشعر بالنشوة واللذة أثناء قتلي للاعبين الآخرين في لعبة ال Free fire ، Pubg           |  |  |
| 34 | أثناء لعب لعبة ال Free fire ، Pubg أشعر بتدفق الأدرينالين في جسمي                    |  |  |
| 35 | أغضب كثيرا عندما أخسر                                                                |  |  |
| 36 | يعجبني شعور حمل السلاح وإطلاق النار على اللاعبين الآخرين في لعبة ال Pubg, Free fire  |  |  |
| 37 | أشعر فعلا انني في ساحة المعركة وحياتي في خطر                                         |  |  |

| الرقم | العبارات | تتطبق تماما | تتطبق غالبا | تتطبق بدرجة متوسطة | تتطبق نادرا | لا تتطبق |
|-------|----------|-------------|-------------|--------------------|-------------|----------|
|-------|----------|-------------|-------------|--------------------|-------------|----------|

|    |                                                       |  |  |  |  |
|----|-------------------------------------------------------|--|--|--|--|
| 01 | أشعر أحيانا أن الغيرة تقتلني                          |  |  |  |  |
| 02 | أشعر أحيانا أنني أعامل معاملة سيئة                    |  |  |  |  |
| 03 | اشترك في العراك أكثر من الاشخاص الآخرين               |  |  |  |  |
| 04 | اعتقد أنه لا يوجد مبرر مقنع لكي أضرب شخص آخر          |  |  |  |  |
| 05 | عندما أختلف مع أصدقائي فإنني اخبرهم برأيي فيهم بصراحة |  |  |  |  |
| 06 | يصعب علي الدخول في نقاش مع الآخرين دون سبب معقول      |  |  |  |  |
| 07 | يمكن أن أسبب الاشخاص الآخرين دون سبب معقول            |  |  |  |  |
| 08 | انفجر من الغضب بسرعة وارضى بسرعة أيضا                 |  |  |  |  |
| 09 | يبدوا الانزعاج علي بوضوح عندما اخفق في شيء ما         |  |  |  |  |

|    |                                                                     |  |  |  |  |
|----|---------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
| 10 | أجد لدي رغبة قوية<br>لضرب أي شخص<br>من حين لآخر                     |  |  |  |  |
| 11 | اشك في الأشخاص<br>الغرباء الذين يظهرون<br>لطفا زائدا                |  |  |  |  |
| 12 | غالبا ما أجد نفسي<br>مختلفا مع الأشخاص<br>الآخرين حول أمر ما        |  |  |  |  |
| 13 | اشعر أحيانا وكأنني<br>على وشك الانفجار                              |  |  |  |  |
| 14 | يرى أصدقائي أنني<br>شخص مثير للجدل<br>والخلاف                       |  |  |  |  |
| 15 | اتعجب لسبب شعوري<br>بالألم نحو الأشياء<br>التي تخصني                |  |  |  |  |
| 16 | إذا غضبت فإنني ربما<br>اضرب شخص آخر                                 |  |  |  |  |
| 17 | أنا شخص هادئ<br>بالطبع                                              |  |  |  |  |
| 18 | عندما يزعجني<br>الأشخاص الآخرون<br>فإنني أخبرهم برأيي<br>فيهم الخاص |  |  |  |  |

|    |                                                                     |  |  |  |  |
|----|---------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
| 19 | ألجأ إلى العنف<br>الجسدي لحفظ حقوقي<br>إذا تطلب الامر ذلك           |  |  |  |  |
| 20 | اعلم أن أصدقائي<br>يتحدثون عني في<br>غيابي بسوء                     |  |  |  |  |
| 21 | عندما يشتد غضبي<br>فإنني احطم الأشياء<br>الموجودة حولي              |  |  |  |  |
| 22 | إذا ضربني شخص ما<br>فلا بد أن أضربه                                 |  |  |  |  |
| 23 | يعتقد بعض أصدقائي<br>أنني شخص متهور                                 |  |  |  |  |
| 24 | يزعجني الأشخاص<br>الآخرون حتى يصل<br>الامر إلى حد الشجار<br>بالأيدي |  |  |  |  |
| 25 | أشعر أحيانا أن<br>الاشخاص الآخرين<br>يضحكون علي في<br>غيابي         |  |  |  |  |
| 26 | اخرج احيانا عن<br>طبيعتي بدون سبب<br>معقول                          |  |  |  |  |

|                 |  |                   |  |            |  |                 |  |                                                          |  |           |
|-----------------|--|-------------------|--|------------|--|-----------------|--|----------------------------------------------------------|--|-----------|
|                 |  |                   |  |            |  |                 |  | سبق لي أن هددت<br>بالضرب الاشخاص<br>الآخرين الذين أعرفهم |  | 27        |
|                 |  |                   |  |            |  |                 |  | لا أستطيع التحكم في<br>انفعالاتي                         |  | 28        |
| الدرجة في       |  | الدرجة في مقياس   |  |            |  |                 |  |                                                          |  |           |
| مقياس العدوانية |  | الإدمان على اللعب |  | نوع اللعبة |  | التحصيل الدراسي |  | السن                                                     |  | الحالات   |
| 81              |  | 67                |  | Free fire  |  | 9.50            |  | 15                                                       |  | حمزة      |
| 76              |  | 68                |  | Free fire  |  | 9.93            |  | 14                                                       |  | تجاني     |
| 126             |  | 96                |  | PUPG       |  | 9.33            |  | 17                                                       |  | زين الدين |
| 76              |  | 40                |  | PUPG       |  | 9.20            |  | 17                                                       |  | زكرياء    |
| 108             |  | 84                |  | PUPG       |  | 11.09           |  | 16                                                       |  | الياس     |
| 103             |  | 78                |  | PUPG       |  | 10.55           |  | 14                                                       |  | أحمد      |
| 92              |  | 78                |  | Free fire  |  | 11.16           |  | 16                                                       |  | ياسين     |
| 76              |  | 80                |  | PUPG       |  | 17.19           |  | 15                                                       |  | نسيم      |
| 105             |  | 87                |  | Free fire  |  | 10.00           |  | 15                                                       |  | زكرياء    |
| 122             |  | 96                |  | Free fire  |  | 10.09           |  | 16                                                       |  | حسام      |
| 94              |  | 70                |  | Free fire  |  | 16.40           |  | 15                                                       |  | أشواق     |
| 68              |  | 49                |  | Free fire  |  | 10.23           |  | 17                                                       |  | يوسف      |
| 79              |  | 39                |  | PUPG       |  | 10.38           |  | 15                                                       |  | زكرياء    |
| 104             |  | 89                |  | PUPG       |  | 09.00           |  | 15                                                       |  | أكرم      |

|     |    |           |       |    |            |
|-----|----|-----------|-------|----|------------|
| 54  | 38 | PUPG      | 10.56 | 14 | ضياء       |
| 73  | 56 | Free fire | 10.93 | 14 | حبيب       |
| 54  | 73 | PUPG      | 10.91 | 16 | أبو بكر    |
| 51  | 61 | PUPG      | 10.54 | 14 | زين الدين  |
| 58  | 70 | Free fire | 10.00 | 15 | زكرياء     |
| 77  | 53 | PUPG      | 11.60 | 15 | عبدالرحمان |
| 99  | 61 | Free fire | 11.35 | 14 | مبارك      |
| 81  | 78 | Free fire | 13.06 | 15 | أنس        |
| 102 | 73 | PUPG      | 17.66 | 15 | سامي       |
| 118 | 89 | Free fire | 12.20 | 15 | يوسف       |
| 75  | 62 | PUPG      | 11.00 | 14 | أحمد       |
| 61  | 64 | Free fire | 12.45 | 14 | علي        |
| 103 | 74 | Free fire | 8.83  | 16 | محمد       |
| 98  | 60 | PUPG      | 11.73 | 16 | وسيم       |
| 115 | 49 | PUPG      | 13.50 | 16 | حرز الله   |
| 97  | 58 | PUPG      | 7.98  | 15 | محمود      |
| 50  | 48 | Free fire | 13.28 | 14 | حليمة      |
| 105 | 94 | Free fire | 10.37 | 15 | كميليا     |
| 73  | 64 | PUPG      | 15.20 | 14 | دعاء       |

|     |    |           |       |    |       |
|-----|----|-----------|-------|----|-------|
| 95  | 89 | Free fire | 15.28 | 15 | رميسة |
| 43  | 39 | PUPG      | 10.15 | 14 | كوثر  |
| 69  | 39 | Free fire | 11.40 | 16 | سيرين |
| 108 | 62 | Free fire | 10.39 | 16 | رونق  |
| 94  | 58 | Free fire | 10.51 | 14 | أماني |
| 87  | 69 | Free fire | 11.50 | 16 | الهام |
| 125 | 86 | Free fire | 12.70 | 16 | عائشة |
| 49  | 39 | PUPG      | 17.14 | 14 | سارة  |
| 83  | 43 | Free fire | 10.62 | 15 | اكرام |

|     |    |           |       |    |       |
|-----|----|-----------|-------|----|-------|
| 68  | 67 | PUPG      | 19.12 | 14 | سندس  |
| 67  | 47 | PUPG      | 17.54 | 14 | ايمان |
| 118 | 45 | Free fire | 16.46 | 14 | هبة   |
| 52  | 61 | Free fire | 14.39 | 14 | لينة  |
| 95  | 93 | Free fire | 16.34 | 14 | أمينة |
| 69  | 39 | PUPG      | 15.43 | 15 | اسية  |
| 75  | 71 | PUPG      | 14.12 | 14 | اريج  |
| 45  | 44 | Free fire | 13.56 | 14 | سلمى  |
| 81  | 63 | Free fire | 13.01 | 14 | فتيحة |
| 90  | 72 | Free fire | 17.83 | 16 | سهام  |
| 71  | 58 | Free fire | 12.71 | 14 | دعاء  |
| 81  | 63 | Free fire | 12.05 | 14 | سارة  |
| 113 | 46 | Free fire | 17.56 | 14 | امينة |
| 116 | 41 | PUPG      | 7.54  | 16 | كوثر  |
| 121 | 68 | Free fire | 10.03 | 16 | ايمان |

|     |    |           |       |    |       |
|-----|----|-----------|-------|----|-------|
| 102 | 66 | Free fire | 17.84 | 14 | شيماء |
| 90  | 97 | Free fire | 11.18 | 14 | ربيعة |
| 69  | 50 | Free fire | 10.51 | 15 | شيماء |