وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عمار ثليجي بالأغواط

قسم علم النفس وعلوم التربية والارطوفونيا

الميدان: العلوم الانسانية والاجتماعية

الشعبة: العلوم الاجتماعية

الموضوع:

أثر الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى عينة من تلاميذ مرحلة المتوسطة – دراسة ميدانية لبعض مدن ولاية الأغواط

مذكرة مكملة لنيل ماستر اكاديمي في: علوم التربية

تخصص: علم النفس التربوي

من إعداد الطالبين:

- **بن الزبير فتحي**
- **عويسي قويدر**

تحت إشراف الدكتور:

– بوفاتح محمد

السنة الجامعية:

2018 / 2017

بسم الله الرحمن الرحيم

"وَقُل رَّبِّ زِدْنِي عِلْمًا (114)" سورة طه الآية 114

"وَاخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُل رَّبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي صَغِيرًا (24)"

سورة الإسراء الآية 24

صدق الله العظيم

الى أمي وأبي رحمهما الله

وإلى زوجتي الكريمة وأولادي عبد الوهاب وإيمان واحمد وعبد الله

والى إخوتي حفظهم الله ورعاهم

إلى استاذي الكريم الدكتور محمد بوفاتح

إلى جميع أساتذتي وإلى كل من غرس فيها بذرة طيبة

هاهي ثمارهم طيبة كريمة.

بن الزّبير فتحي

أهدي هذا العمل المتواضع إلى أمي الغالية حفظها الله ورعاها

وإلى الدكتور محمد بوفاتح وإلى الدكتور الأمين عياض

وإلى إخوتي عمرو وعيسى وكل العائلة الكريمة كبيرها وصغيرها

وإلى صديق دربي الشيخ بولرباح سالمي وكل الاصدقاء

خاصة الأخ الطاهر عويسي وليعذرنا الذي غابت اسماؤهم فهم في القلب

دون أن أنسى أخوالي وأعمامي عباس وعطاالله ومحمود وعمر

عويسي قويدر

الفهرس

الاهداء	
التشكرات	
ملخص الدراسة باللغة العربية.....	
ملخص الدراسة باللغة الانجليزية.....	
فهرس الدراسة.....	
مقدمـة.....	01
الجانب النظري	
الفصل الأول: إشكالية الدراسة واعتباراتــها	
1.إشكالية الدراسة	05
2.فرضية الدراسة.....	05
3.اهداف الدراسة.....	05
4. أهمية الدراسة	06
5.الدراسات السابقة.....	07
6.التعاريف الاجرائية لمفاهيم الدراسة.....	08
7.أسباب إختيار الموضوع.....	09
الفصــل الثاني : الألعاب الإلكترونية	

تمهيد.....

1.نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية..... 11

2. مجالات اللعب الإلكترونية وأنواعها..... 17

3. أنواع الألعاب الإلكترونية..... 21

4. واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر..... 29

خلاصة الفصل 44

الفصل الثالث : العدوان

تمهيد..... 46

1.مفهوم العدوان 46

2.تعريف العدوان 48

3.أشكال العدوان..... 49

4.أهداف العداون 50

5.أسباب العدوان 52

6. النظريات المفسرة للعدوان..... 53

7. العدوان وبعض المفاهيم المرتبطة به..... 56

8.تصنيف العدوان..... 57

9.الفروق بين أبعاد السلوك العدواني 58

خلاصة الفصل 60

الفصل الرابع : المراهقة

تمهيد..... 62
1. . المراهقة..... 62
2. مفهوم المراهقة..... 63
3. خصائص المراهقة..... 64
4. مشاكل المراهقة..... 80
خلاصة الفصل..... 83

الفصل الخامس : الاجراءات الميدانية للدراسة

1.تمهيد..... 85
2. حدود الدراسة..... 85
3. أداة الدراسة 85
4.عينة الدراسة 85
5.صعوبات البحث 90

الفصــل السادس: عرض لنتائج الدراسة وتحليلها

1.عرض النتائج وتحليلها..... 92
الخاتمة والاقتراحات 108

قائمة المراجع .....

قائمة الملاحق .....

قائمة الجداول

الرقم	التعليق	الصفحة
01	يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير الجنس	86
02	يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير السن	86
03	يوضح توزيع تلاميذ حسب متغير الحالة الدراسية	87
04	يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير الحالة العائلية	88
05	يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير الظروف الأسرية	88
06	يبين توزيع التلاميذ حسب متغير الحالة الصحية	89
07	يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير قرب المؤسسة من المنزل	89
08	عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم01	92
09	عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم02	92
10	عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم03	93
11	عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم04	93
12	عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم05	94
13	عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم06	95
14	عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم07	95
15	عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم08	96

16	عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم09	96
17	عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم10	97
18	عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم11	97
19	عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم12	98
20	عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم13	99
21	عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم14	99
22	عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم15	100
23	عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم16	101
24	عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم17	102

ملخص الدراسة:

ان المراهقة مرحلة مهمة عند الانسان ومدى تأثيرها وما اكثر ما يؤثر فيها من الاسرة الى المجتمع والشارع الى المدرسة وكل هذا يدفعنا الى الاهتمام لما يظهر عليها من تغيرات جسدية ونفسية وسلوكية قد تكون عادية وقد تغير غير عادية.

من بين السلوكيات التي نراها تزداد هي السلوكيات العدوانية بمختلف اشكالها الجسدية واللفظية والمعنوية التي تؤثر جميعها في صحة المراهق ومن حوله من الاسرة ورفاقه والمجتمع ككل.

وعلى كل حال إن مرحلة عمر التلميذ في المرحلة التعليم المتوسط هي مرحلة المراهقة التي تتأثر كثيرا.

وموضوع دراستنا مدى تأثير الالعاب الالكترونية في اكتساب السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة..

هدفت الدراسة الحالية الى التعرف على اثر الالعاب الالكترونية في اكتساب السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة اجريت الدراسة على عينة قوامها (33) تلميذا متمدرساً بولاية الاغواط واستخدمنا استبيانا مكوناً من (17) سؤالا وبعد حساب الاحصائيات والتكرارات والنسب المئوية توصلت الدراسة الى النتائج التالية:

- أغلب التلاميذ يملكون وسيلة الكترونية للعب الألعاب الإلكترونية في المنزل بوجود الاتصال بشبكة الانترنيت.
- أغلب التلاميذ يلعبون الالعاب الإلكترونية لما يفوق ساعة يوميا
- التلاميذ الذين يمارسون الالعاب الإلكترونية تصدر منهم سلوكيات عدوانية لفظية ومعنوية وجسدية.
- الاولياء هم من يشجع الابناء على ممارسة الالعاب الإلكترونية دون مراعاة الوقت ونوع اللعبة ولا حتى متابعة النتائج الدراسية ولا حتى ملاحظة سلوكياتهم ان تغيرت مع الوقت.

Study Summary:

Adolescence is an important stage in man and its impact and what affects it most from the family to the community and the street to school and all this prompts us to pay attention to the physical, psychological and behavioral changes that may be normal and have changed unusual.

Among the behaviors we see are the aggressive behaviors of various forms, physical, verbal and moral, all of which affect the health of the adolescent and around him from the family and his companions and society as a whole.

In any case, the average age of the student in the intermediate stage of education is the stage of adolescence, which is greatly affected.

The topic of our study is the impact of electronic games on the acquisition of aggressive behavior among middle school students.

The present study aimed to identify the impact of electronic games in the acquisition of aggressive behavior among students of middle school study was conducted on a sample of 33 students Mtmadrsa state Laghouat, and we used a questionnaire composed of 17 questions and after calculating statistics and frequencies and percentages of the study found the following results:

- Most students have an electronic means to play electronic games at home with internet connection.
- Most students play electronic games for more than an hour a day
- Students who play electronic games issued aggressive behaviors of verbal, moral and physical.
- The parents are those who encourage children to play electronic games without taking into account the time and type of the game and not even follow the results of the study and not even note their behavior that changed with time.

مقدمة:

السلوك العدواني في مرحلة المراهقة سلوك غير سوي لمدى تأثيره على الصحة النفسية والجسدية للمراهقين ،وفي السنوات الاخيرة مع توفر التقنيات التكنولوجية الحديثة كوسيلة للترفيه وضمت عدة ميزات سيطرت على حياة الأبناء.

حيث أصبح المراهق في هذه المرحلة أسير لهذه التقنيات لما تتيح له التعبير عن مكبوتاته من تسلية بالألعاب الالكترونية والتجوال في مواقع التواصل الاجتماعي ولكن دون رقابة من الأهل ولا حتى رقابة تقنية يمكنها ان تمنع تطور التسلية الى مشاكل نفسية يعاني منها المراهق في أهم مرحلة من مراحل حياته ، وللأسف يزداد تعلقه بها مع مرور الوقت ،ولهذه الألعاب الالكترونية التأثير الكافي بالسيطرة على المراهقين وحتى التأثير عليهم واكسابهم سلوكيات باتت غريبة عن مجتمعاتنا و من هنا تطور الى إضرار بنفسه وبغيره مع اهماله الدراسي ..الذي يتطور الى مشاكل تربوية تزداد طيلة مساره الدراسي(رسوب مدرسي وتسرب..)

لابد من فهم آثار الالعاب الالكترونية على المراهقين والاكيد ان اغلب المراهقين في المرحلة المتوسطة من مسارهم الدراسي. ونجد ان المرحلة العمرية للمراهقين تبدأ من السن 12 سنة الى غاية 18 سنة كأقصى حد او بما يسمى المراهقة المتأخرة.

كما نجد ان بعض الدراسات اهتمت بتأثير الالعاب الالكترونية على المراهقين من الناحية النفسية والجسدية وابرزت اهم التأثيرات وللأسف اغلبها سلبية من ظهور سلوكيات كالعدوانية والانعزال الى فقدان الاهتمام بالرياضة والابتعاد عن الجو الاسري..

لذلك كان موضوع الدراسة علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة عبر ستة فصول اربعة منها نظري وفصلين في الاجراءات الميدانية للدراسة التي ابرزت اهم المؤثرات التي تزداد تطورا مع مرور الوقت من ممارسة الالعاب الإلكترونية وكان لابد من ذكر توصيات مهمة الى العائلة والاسرة التربوية والمراهقين انفسهم والمجتمع.

وضمت الدراسة ستة، فصول اربعة منها نظرية منها:

الفصل الأول: إشكالية الدراسة واعتباراتـها،

ومن أهم المشكلات التي نجدها بكثرة في الوسط المدرسي هو السلوك العدواني وما يترتب عنه من مشكلات أخرى وعليه تسعى دراستنا للإجابة عن التساؤل التالي:

هل تؤثر الالعاب الإلكترونية في اكتساب السلوك العدواني لذى تلاميذ المرحلة المتوسطة؟.

وتم طرح الفرضية التالية تؤثر الالعاب الالكترونية في اكتساب السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة

ونظرا لأهمية الدراسة التي تتمثل في"

- ارتباط الألعاب الالكترونية باختلافها وتعدد وسائلها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

- لفت انظار الأولياء الى خطورة الألعاب الالكترونية وتأثيرها مستقبلا على صحة النفسية والجسدية لأبنائهم .

وضم الفصـل الثاني الألعاب الإلكترونية ومراحل تطورها وانواعها..

ومن خلال الفصل الثالث العدوان ،الذي يعرفه باس "Buss" بأنه أي سلوك لفظيا أو بدنيا أو ماديا صريحا أو ضمنيا مباشر أو غير مباشر ناشطا أو سلبيا ويترتب على هذا السلوك إلحاق الأذى البدني أو المادي أو النفسي بالشخص نفسه صاحب السلوك أو الآخرون

وتم التطرق أشكال العدوان و أهداف العدوان و أسباب العدوان وبعض المفاهيم المرتبطة به

بالإضافة الى النظريات المفسرة للعدوان كما تم التطرق لتصنيف العدوان والفروق بين أبعاد السلوك العدواني.

وتم ادراج فصل الرابع تحت عنوان المراهقة حيث تشير المراهقة إلى الفترة التي تبدأ من البلوغ الجنسي حتى الوصول إلى النضج وبالتالي فهي تستغرق فترة طويلة من الزمن وليس مجرد حالة عارضة زائلة في حياة الإنسان أن المراهقة مرحلة انتقالية من الطفولة إلى الرشد وعلى كل حال يجب فهم هذه المرحلة من مراحل حياة الإنسان على أنها مجرد مجموعة من مراحل حياة الانسان بفهم الصحيح التغيرات التي تحدث على نمو الفرد الجسمي الجنسي والعقلي والنفسي

والاجتماعي ومجموعة أخرى من مظاهر النمو لاتصل إلى حالة لنضج في وقت ويحدد ليتل (Little) فترة المراهقة بأنها ما بين سن الـ 12 إلى سن الـ 19 سنة،بالإضافة الى خصائص المراهقة و مشاكلها.

وفي الجانب الميداني الذي ضم فصلين هما الفصل الخامس بعنوان الاجراءات الميدانية للدراسة فقد رأينا أن المنهج الوصفي القائم على المقارنة هو الأفضل في مثل هذه الدراسة فقد رأينا ارتفاع نسبة تلاميذ المتوسطات في لعب الالعاب الالكترونية بمختلف وسائطها وانواعها واكتسابهم سلوكيات عدوانية في محيطهم المدرسي ،والدراسة الميدانية أجريت بمدينة الاغواط بتاريخ أفريل وماي 2018

وتم اعتماد الاستبيان كأداة للبحث وكان المجتمع الذي اعتمد في الدراسة هو عينة من تلاميذ المرحلة المتوسطة بالأغواط وشملت العينة 40 تلميذ موزعين على 06 متوسطات وشملت تلاميذ السنوات الثانية والثالثة والرابعة متوسط وتتراوح اعمارهم بين 12 و 18 سنة مما لهم مشاكل تأديبه في المؤسسات التربوية لدراسة تأثير الالعاب الالكترونية على سلوك العدواني لديهم.

وفي الفصل السادس تم عرض لنتائج الدراسة وتحليلها وفق ما تحصلنا عليها بعد جمع الاجابات, وفي الاخير تم ادراج اقتراحات.

الفصل الأول: إشكالية الدراسة واعتباراتــها

1. إشـكالية الدراسة .
2. فرضية الدراسة.
3. اهداف الدراسة.
4. أهمية الدراسة .
5. الدراسات السابقة.
6. التعاريف الاجرائية لمفاهيم الدراسة.
7. أسباب اختيار الموضوع.

الفصل الأول – إشكالية الدراسة واعتباراتـــــــها:

1- اشكالية الدراسة

إن المجتمع الصالح والطموح يسعى دوما للنجاح والتطور للحاق بالحضارة والتقدم فلذا نجد أنفسنا جاهدين نحو السمو بمنظومتنا التربوية لتحقيق أهدافنا وغاياتنا في المجال التربوي.

فالاهتمام بالمجال التربوي في المجتمع هو اهتمام بالأجيال الصاعدة وهو استثمار للقدرات والاستعدادات والطاقات للمتعلمين لنصل بجيل متشبع بالعلم والمعرفة ليواجه مصاعب الحياة ومشاكلها ويستطيع أن يخدم المجتمع ويقدم له الأفضل.

فلا بد من توفير كل الوسائل التربوية والتعليمية والمناهج الدراسية بالصورة المطلوبة ولا يمكن أن نهمل الجوانب المؤثرة في سلوك ابنائنا مما يدفعه لاكتساب سلوكيات تعيقه في مواصلة تحصيله الدراسي .

فهنا ينبغي علينا أن نهتم اكثر برعاية المتعلم رعاية كافية ومعرفة كل العراقيل والمشكلات النفسية والسلوكية التي تصادفه من أجل حلها وتجاوزها.

ومن أهم المشكلات التي نجدها بكثرة في الوسط المدرسي هو السلوك العدواني وما يترتب عنه من مشكلات أخرى وعليه تسعى دراستنا للإجابة عن التساؤل التالي:

هل تؤثر الالعاب الإلكترونية في اكتساب السلوك العدواني لذى تلاميذ المرحلة المتوسطة؟.

2- الفرضيات:

- تؤثر الالعاب الالكترونية في اكتساب السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة

3- اهداف الدراسة :

هدفنا من دراسة الموضوع إلى تحقيق الاهداف التالية:

- إبراز تأثير الالعاب الالكترونية على سلوك التلاميذ في مرحلة المراهقة .

- إثراء المكتبة الجزائرية والمساهمة باقتراحات في علاج بعض المشكلات التربوية التي تعاني منها المؤسسات التربوية بولاية الأغواط.
- أن تجد هذه الدراسة مكانا لها ضمن الأعمال العلمية الهادفة إلى دراسة المشكلات المدرسية والنفسية.
- تقديم اقتراحات للحد من هذه الظاهرة وتفادي تراكمها على التلميذ والأسرة.

4- أهمية الدراسة :

تكمن اهمية الدراسة في ما يلي:

- ارتباط الألعاب الالكترونية باختلافها وتعدد وسائلها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.
- لفت انظار الأولياء الى خطورة الألعاب الالكترونية وتأثيرها مستقبلا على صحة النفسية والجسدية لأبنائهم.

5- الدراسات السابقة المرتبطة بالمراهقة والسلوك العدواني:

5-1- دراسة مديحة منصور 1971:

عن بعض أساليب المعاملة الو الدية وعلاقتها بعدوان الأبناء وتكيفهم الشخصي والاجتماعي لدى عينة اشتملت على 219 تلميذا وأسفرت النتائج على ارتباط إيجابي بين العدوان والتكيف السيئ كما ظهرت فروق دالة إحصائيا بين الذكور والإناث في العدوان تفوق فيها الذكور

(عبد اللطيف محمد خليفة، 1998، ص 315)

5-2- دراسة حسنين الكامل وعلي سليمان 1990:

في السلوك العدوان وإدراك الأبناء للاتجاهات الو الدية في التنشئة الاجتماعية علي عينة مكونة من 299 طالبا وطالبة من جامعة {السلطان قابوس} {عمان} أسفرت النتائج عن فروق دالة بين العدوانيين وغير العدوانيين في إدراكهم للاتجاهات الخاصة بالآباء في تنشئتهم كما ظهرت فروق

دالة إحصائيات بين الذكور والإناث في السلوك العداوني.(**عبد اللطيف محمد خليفة، 1998، ص ص 316.315**)

دراسة عصام عبد اللطيف1991:

حول أساليب التنشئة الاجتماعية وعلاقتها بمستوى القلق لدى الأبناء خاصة القبول أو الرفض الوالدي وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية عكسية بين القبول الوالدي ودرجة القلق والعكس صحيح، كلما زاد التقبل الوالدي انخفض مستوى القلق.

(عبد اللطيف محمد خليفة، 1998، ص 317)

5-3- دراسة علي فالح محمد 1991:

حول تنشئة الوالدية والسلوك الاجتماعي للأبناء في الريف والحضر و أوضحت النتائج بأنه يتأثر سلوك المسايرة عند الأبناء إيجابيا بديمقراطية وحماية الأب بتقبل واستقلالية الأم ويتأثرا لسلوك سلبا بتسلط الأم والاتجاه الذي يساهم به الوالدين معه في تشكيل هذه السلوك هو الديمقراطية كما يتأثر السلوك إيجابيا باستقلالية وتقبل الأب وأيضا بديمقراطية الأم كما يتأثر سلبا بحماية الأب.(**نادية بعيبع، 2003، ص ص 101.100**)

5-4- دراسة عملاء محمود جاد 1992 :

حول تأثير بعض عوامل التنشئة الأسرية والبيئة المدرسية المساهمة في النمو المعرفي في مرحلة العمليات الحسية على ضوء نظرية "بياجيJ.Piaget "، وكانت نتائج الدراسة تؤكد على وجود فروق جوهرية بين متغيرات حجم الأسرة والترتيب الميلادي والتباعد في الولادات ومستوى تعليم الوالدين والأساليب الوالدية في التنشئة وبين المفاهيم المعرفية والدرجة الكلية للنمو المعرفي .
(نادية بعيبع، 2003، ص 101)

5-5- .دراسة ستاين وهوفمان :

عن العدوانية عند الذكور والإناث وتوصلت الدراسة إلى أن الفروق الدالة بين متوسطات درجات الآباء مع كل من الذكور والإناث فهي في الحقيقة فروق ثقافية واجتماعية.

(عبد اللطيف محمد خليفة، 1998، ص 317)

5-6- دراسة إيمان احمد طه 1995:

حول اتجاهات وممارسة الأسرة لإشباع حاجات الطفل الأساسية "الجسمية – العقلية – الوجدانية."

وذلك من خلال دراسة بعض العوامل الأنثروبولوجية من حيث المستوى الثقافي والتعليمي السن قبل وبعد الإنجاب، العمل المهني، المستوى الإقتصادي، الحالة الإجتماعية بالنسبة للأب والأم وجود علاقتها بنسبة الذكاء والتحصيل الدراسي وتكيف الطفل الشخصي والاتجاهات الأسرية وأثبتت النتائج وجود علاقات دالة إحصائيا بين تكيف الطفل الشخصي نحو إشباع حاجاته الجسمية والوجدانية والعقلية.

(عبد اللطيف محمد خليفة، 1998، ص 317).

ونستخلص من الدراسات المذكورة سابقا أن جل هذه الدراسات تؤكد على أساليب التنشئة الاجتماعية ونوعية المعاملة تساهم في التأثير على السلوك العدواني لدى المراهقين والأطفال ومن هذه الأساليب أساليب المعاملة الوالدية وتأثيرها على التكيف الشخصي للأبناء وآثارها النفسية عند غياب النموذج الأبوي .

5-7- دراسة مريم قويدر 2012/2011:

تحت عنوان :"اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال "وتم تناولها من ناحية تأثير السلبي لهاته الالعاب على سلوك الطفل ودفعه على العدوان والسلوك غير السوى بالمدارس ،وكانت هذه الدارسة مطبقة بصورة

تحليلية ووصفية على عينة مكونة من 200 مفردة من الاطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين 07 و 12 عاما والذين يمارسون الالعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة ، تم اختيارهم من مدارس في الاحياء الراقية و المتوسطة والشعبية ، وقد تم الوصول من خلال هذه الدراسة إلى استنتاجات تمثلت أن الالعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الاطفال المدروسين ويميلون لشرائها واقتناءها

(مريم قويدر، 2012/2011)

6- التعاريف الاجرائية لمفاهيم الدراسة:

6-1- مفهوم الالعاب الالكترونية:

الالعاب الالكترونية هي وسيلة تكنولوجية وتقنية تتيح ممارسة اللعب بعدة وسائل كالهاتف الناقل والكمبيوتر واللوح الالكتروني وكذلك بمشاركة شاشة التلفاز وقد تلعب اما فرديا او جماعيا وكذلك يمكن اللعب باستعمال الأنترنيت وتخضع لمجموعة من التطبيقات..

6-2- التعريف الاجرائي للسلوك العدواني:

هو سلوك مكتسب الذي يتمثل في تصرفات جسدية او لفظية او معنوية (نفسية) تؤذي الاخرين وتؤذي النفس كذلك، وتكون بشكل مستمر وله عدة اسباب من بينها الألعاب الالكترونية.

7- اسباب اختيار الموضوع:

ان انتشار الالعاب الالكترونية بأنواعها وعلى نطاق واسع في المجتمع اثار انتباهنا وملاحظاتنا فاردنا الكشف عنها

الفصــل الثاني : الألعاب الإلكترونية

تمهيد.

1.نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية.

2. مجالات اللعب الإلكترونية وأنواعها.

3. أنواع الألعاب الإلكترونية.

4. واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر.

5.خلاصة الفصل .

الفصل الثاني – الألعاب الإلكترونية

1- نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

يرى "ألان لوديباردار" **Alain le Diberder** "بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003 ، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو و التي تلعب على مختلف أجهزة اللعب و حتى على التلفزيون و الهاتف النقال و غيرها. تتميز كل مرحلة من مراحل تطور و نشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبمظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب "لوديباردار."

1- 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 و مهندس الاكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية و الاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة.

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التليفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية للأطفال و المراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية.
- ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة "**Processeur Micro**" المسوقة من مؤسسة "اينتال **Intel**" عام 1971 ،وفي العام الموالي 1972 أسس"نولان بوشنال **Nolan Bushnell**" أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية "أتاري **Atari**"وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغ **Pong**" وفي أول عام باعت أتاري أكثر من 10 ألاف الة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة "وارنر **Warner**"في ذات أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوري و المعتبر إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة "ابل **Apple**" تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر "ابل 2،2 **Appele**" أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، الى انهاد الدورة الاولى لألعاب الفيديو عام 1977 ،وسيبقى "بوشنال ""و"أتاري" الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية.**(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص 113)**

2- المرحلة الثانية:

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي2600 **VCS** من أتاري و التي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب "**Edition des jeux** "،وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان **pac-man**" التي اخت رعت في اليابان "توروايإيواتاني **Toru Iwatani**"لمؤسسة "نامكو**Namco**"واشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار ، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال و المضاربين، أدت الى تضخم في انتاج الألعاب،ومعظمها وصف بالرديء. وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم و كأنها ألات تجاوزها الزمن ،وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983 ،وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارنر" نشاط عارضة التحكم "أتاري" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر"كومودو **Commodore** وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكو **Namco**" في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت "نينتاندو **Nintendo**"وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية و ألعاب الجيب و الصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس **Nes**" مدللة اليابانيين، ويعود هذا النجاح الى ثلاث أسباب رئيسية:

1- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.
2- تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلائم مع فئة 8 – 10 سنوات.

البطل المميز ل"نيس" وهو "ماريو **Mario**"وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "دونكي كونغ **DonkeyKong**" ويعد مصمم هذه اللعبة

المختص في الرسومات البيانية"**Graphiste**"،"شيجيرو ميامونو **shigeru Miyamoto** "وجها ا رئدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

3- **المرحلة الثالثة:**

جرت هذه المرحلة أساسا في أروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور **commodore**" و" سينكلير **sinclair**" و "أمسترد **Amstrad**" وفي عام 1986 " أتاري أس تي **Atari st**" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة ، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) و الصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى اخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل من مستوى ويتبح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة و التقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين "**Infographistes**" المستقبليين و الموسيقيين أظهروا مها ا رتهم من خلال ألعاب مثل "أميغا **Amiga**" أو " أتاري أس تي **Atari st**" .**(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص114)**

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة)، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجا ا رة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل "بي سي **pc**" أو "ابل **apple**" وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت "نينتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

4-المرحلة الرابعة:

تتوافق هذه المرحلة مع انتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتاندو" عبر "سوبرنيس **SUPER NES**" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا **SEGA**" من خلال لعبة "ميغادرايفر**MEGADRIVER**"،وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام

الألي PC وظهور ألعاب المغامرة و الألغاز مثل "ميست **Myst**" أو "سيفن كويست **seven Quist**" وكذا ألعاب الأدوار مثل "فاينل فانتيزي **Final fantasy**"ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدأ أن بطل سيغا تفوق على ماريو.

5-المرحلة الخامسة:

وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الاعلام المتعدد الوسائط **Multimedia** التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع "المعالجات المخصوصة **processeurs Dédiés**" واستعمال القرص الضوئي المضغوط **cd rom** و الألعاب على الشبكات المحلية **lan** وعلى الانترنيت، كما نسجل في هذه المرحلة دخ ول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو"سوني **sony**" بلعبته "بلايستايشن **playsation**"و احترام في هذه المرحلة الصراع بين "سوني و"نينتادو"، مما أزال "سيغا" التي انسحبت من السوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو "لارا كروفت **Lara croft**"التي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية (ايفركويست **Everquist** و اولتيما اونلاين **Ultima online**)، وألعاب "أف بي أس **FBS**" المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المركزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب، ومن أمثلتها "دوم **Doom**" ثم "هالف لايف **Half life** "،وتبقى "نينتاندو" الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية و تمثل "الببوكيمونات "**les pokemons**"التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد، و تجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل ازدهار الإقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا. **(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص115)**.

وفي عام 2001م قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب و الوعود المسبقة بازدهار سوق الأنترنيت بالانسحاب ،هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية و ألعاب الفيديو.

6- المرحلة السادسة:

بدأت المرحلة السادسة بدخول "ميكروسوفت **Microsoft**"و الصراع الشرس بين عارضات التحكم "بي أس **2PS-2** " و "غايم كوب **game cube**" و "ايكس بوكس **xBOX**".

7- المرحلة السابعة:

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل " نينتاندو ديأس **Nintendo ds**" كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل "**psd**" والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004 وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني" بي أس دي" الى الأسواق الأمريكية ، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي العاب الفديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز "بلايستايشن 3/ **Playstation 3**" الذي وصل الى الأسواق مع بداية عام 2006 كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد "ايكس بوكس **xbox 360**/360" .**(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص116)**.

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 ، في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورين الى 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 أثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الالعاب الإلكترونية، فالعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة، وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا، فقطاع ألعاب الفيديو يرفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الالعاب على عارضات التحكم.

إن دورة حياة عارضة يقدر ما بين 5 و 6 سنوات، وتحاول مؤسسة "سوني **SONY**" تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير "بلايستايشن

PLAYSTATION" إلى " بلايستايشن وان **PSONE**" و و"بلايستايشن تو **PS2**" الى "بلايستايشن إكس **PSX**" ،وتسعى المجموعة اليابانية بذلك الى بيع أخر طبعة من عارضاتها خلال العشر سنوات المقبلة، كما تعمل مؤسسة "ميكروسوفت **Microsoft**" على اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافساتها، لكن قد لا يكون ذلك كافيا لفرض نفسها، خاصة وأن "سيغا **sega**" اعتمدت هذه الاست ا رتيجية و أطلقت عارضات تحكم على

هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخيلها عن تصنيع عارضات التحكم.

إن تصنيع أي عارضة تحكم جديدة يتطلب تشكيلة جديدة من الألعاب، فالعناوين الجديدة تستفيد من التقدم التكنولوجي للألات، وعند إطلاق عارضة تحكم جديدة يجب توفر من 20 الى 40 عنوانا، و العرض يزداد تدريجيا، ولا يمكن اعتبار أن تشكيلة ما ثرية إلا بعد 18 شه ا ر من تسويق عارضة التحكم، وبمجرد بلوغ الآلة سنتها الخامسة من الاستغلال يت ا رجع مستوى مبيعات الب ا رمج طالما أن اللاعبين يتوقعون إطلاق عارضات تحكم جديدة.

إن تطور سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم يحدث بفارق 6الى 12 شهرا من وضع الآلات في الأسواق، من جهة أخرى فإن نمو سوق برامج عارضات التحكم شهرا من وضع الآلات في الأسواق، من جهة أخرى فإن نمو سوق برامج عارضات التحكم أطول مقارنة بسوق التجهيزات. " **(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص127)**.

ويتحمل الناشرون و المطورون طور الآلات، لذا يتوجب عليهم التكيف مع متطلبات سوق يزداد تنافسية على مستوى أطول مقارنة بسوق التجهيزات ،ويتحمل الناشرون و المطورون طور الآلات لذا يتوجب عليهم التكيف مع متطلبات سوق يزداد تنافسية على مستوى الإبداع و النشر: نوعية المنتوجات وأجال التسليم و تكلفة المنتوج وتفوق الإجا ا زت وتصاعد ميزانيات التسويق....الخ ان القفزات التكنولوجية تتطلب من الفاعلين في سلسلة القيمة تكييف أدواتهم في الإنتاج وهيكل التوزيع عندهم ،وقد فشل الكثير من الفاعلين في التكيف مما ادى الى إفلاسهم، أو شرائهم من طرف الناجحين في المجال، وكانت سنة 2002 هي الأكثر سوء في المجال فقد سجلت 52 حركة، توقف أكثر من نصفها عن النشاط.

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الأن الدخول من خلال الخيال و الحواس في عالم الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثلا في لعبة شطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجا زيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في الكرة المضرب وكرة القدم، حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع ال ا زئر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة ،واصطياد الحيوانات البرية في أدغال افريقيا، وزيادة المدن التاريخية في سباق العربات في روما أو في معركة تاريخية بالسيوف و الخيول.(**بشير نمرود ألعاب الفيديو واثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني ص84)**

2- مجالات اللعب الإلكترونية وأنواعها:

أ – مجالات اللعب الإلكترونية:

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الالكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة و على جهاز الكمبيوتر وشبكة الانترنيت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب، بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب العامة، على خلاف ألعاب الفيديو التيي تلعب فقط على عارضت التحكم الخاصة بها و التي تعتبر من الحوامل القديمة كاتاري و نيتاندو، فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الالكترونية الى مايلي:

1 – الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة:

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها "جي.أف .كا **G.F.K**" عن وجود تشكيلة واسعة (عدة ألاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر، كما ان تنوع أصناف الألعاب الالكترونية المتاحة هي في ت ا زيد مستمر مما أدى الى اتجاه عمالقة الألعاب

الإلكترونية الى هذا النوع من الحوامل. وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي.أف.كا" بأن هنالك أنواعا معينة هي الأكثر انتشاراً مقارنة ببقية العناوين.

- ألعاب الرياضة.
- الألعاب الكلاسيكية.
- ألعاب التقمص.
- ألعاب المجتمع.

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف الحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب "كازوال غايمس **Casual Games**" نوعا خاصا

بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن العاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية وتعد لعبة "تيتريس **Tetris**" النموذج الرمز و الاكثر انتشارا في اوروبا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو "ميستري مونسيون **Mystery mansion**" ،و" بينبول **pinball**"،و"جي.تي.اي.بينبول **gti pinball**"و " 3 دي بول **3D pool**" و ألعاب كسر الأحجار مثل: "بورك بريكر دولوكس **bloc breaker deluxe**" أو العاب البولينغ" ميدنايت بولينغ **midnight bowling**"...الخ وتعد ألعاب الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الالعاب على الانترنيت ،بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطوراً في أسيا و أمريكا الشمالية مقارنة بأروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة ،غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالأنترنيت و تجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم ادخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الانترنيت لتعاملي الهاتف النقال حتى و ان تزايدت مؤخ ا ر بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا.

(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص129).

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض و أزرار

التحكم....الخ)،لذلك فإن عدد انواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في المتناول. **(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص130)**.

2 – الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:

إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي " **LOGICIEL**"،تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، و ا رحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصي قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة "**3D**" ،أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.

(بشير نمرود ألعاب الفيديو واثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني ص85)

3 – الألعاب الإلكترونية على شبكة الانترنيت:

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

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض و تسويق مجموع التشكيلة.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالأنترنيت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة على الخط بالمجان.

- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة " **Jeux massivement multijoueurs**" أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
- تطوير و نشر و توزيع و تسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

4 – الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم:

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية و كفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج " **PROCESSOR**" مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا و التي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت و الصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصي القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد " **XBOX**" وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت وله عدة أنواع و نماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني " **sony**" مثل بلاي ستايشن 1و 2 و 3 وجهاز" بي أس **2PS/2**" ،وأجهزة شركة نيتاندو"**NINTENDO**" التي تعرف باسم "**GAME CUBE**".

(بشير نمرود ألعاب الفيديو واثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني ص85)

5 – أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية :

هذا النوع من الأجهزة متعددة وكثيرة الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع القطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها

بالإضافة الأدوات أخرى مثل : المسدس أو الرشاش ،كرسي الدراجة النارية أو السيارة ،ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

أ – أجهزة أحادية اللعب:

والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم و القيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب – أجهزة متعددة اللعب:

و التي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام **JAMMA** الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب، و السبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي و القوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى ، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة **CODE** و الربح بسرعة.

و البرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز **x-XBOX** أو **Play station** أو **game cube** في وقت واحد و التي هي أجهزة لها قوة خارقة .

ب – أنواع الألعاب الإلكترونية:

على غرار كل العمليات التصنيف، يحمل تصنيف الالعاب الإلكترونية نوعا من التناقض، فتعدد الحوامل " **supports**" وتضاعف المنتجات الهجينة التي تتموقع في حدود الأنواع ،تدفع المنظرين الى الزيادة في الانواع وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، هذه الأنواع هي: ألعاب الحركة و الألعاب الاستراتيجية و ألعاب المحاكاة.

1- ألعاب الحركة:

يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد العاب الأرضيات "**plate forme**" أجداد الألعاب الإلكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة " بونغ **pong**" التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الالعاب، لتتولى 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 بت ا زيد السرعة و المهارة، وتتولى المستويات (الجداول) لتصبح أكثر صعوبة 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 قد ا ر من التحكم في الأدوات، سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الركن أو مقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض ....الخ، قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق، وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهوراً شاباً، فأشكالها طفولية و شخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم، وقد نجد أحيانا استثناء خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها ألا تحبها، تعرفها .

وتتقاسم ألعاب حركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفذ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم)، لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة، ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات و ألعاب القتال و ألعاب الرمي.

(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص105).

واذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع ألعاب الاستراتيجية، فإن ألعاب أخرى منها تعد بصورة قطعية العاب 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 و مواجهة كل الأخطار ولما لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه، ومن بين أشهر الألعاب "تومب رايدر **Tomb raider**" التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى الذكور رغم أن للعبة بطلة و ليس بطلا (لاراكروفت **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 و الضربات بالرجل وبال أ رس أو حتى بالسكاكين و مختلف الأسلحة الخاصة بالرياضيات القتالية على غرار السيف كلها مسموحة، و تسمى جملة "ألكمهم جميعا **les tous cognez**" 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 أسلحة بيضاء، وهنا أيضا تحتل السرعة و التحكم في الأجهزة مكانة كبيرة في نجاح اللعبة، وتقترح لعبة "تيكن **TEKKEN3/3**" مثلا، قرابة عشر شخصيات تملك كل واحدة منها تقنياتها الخاصة في القتال، ويتطلب تنوع أشكال و الهجوم المضاد المتاحة التحريك الكثيف للأصابع.

أما ألعاب "اقتلوهم جميعا **shoot'en up**" فهي متأثرة بشكل مطلق بالنجاح الأول الذي حققته عبر ألعاب "دوم **doom**" ويمكن اعتبار أن هذا الأخير هو الذي دشن هذا الشكل من اللعب، طالما أن كل الألعاب التي تلته تأثرت بهذه العائلة الكبيرة التي تسمى "دوم لايك **Doom Like**"أي مثل "دوم"، و أشهر لعبتين من هذه العائلة نذكر "كوايك **Quake**" و "اونريال **unreal**"وهنا يمكن ملاحظة أن المبدأ و شكل التقديم في كل لعبة استعماله للقضاء على الغ ا زة و الوحوش التي تتقدم نحو اللاعب في ديكو ا رت مستقبلية أو عوالم متوحشة، ولأن مبدأ اللعبة و السيناريو فيها محدود نسبيا، فإن نوعية الرسم و المحيط السمعي تحتل مكانة هامة.

أما ألعاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع"**shoot'en up**"باستقرار الأهداف المصوب نحوها، ففي الشاشة يحتل السلاح المكانة الأولى، لكن في هذه اللعبة اللاعب غير ملزم بالتحريك أو استطلاع عوالم مختلفة، فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع

مختلف مستويات الصعوبة، فهي تتشابه مع ألعاب الدقة وهي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية.(**أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص106**).

2- **ألعاب استراتيجية:**

تنقسم ألعاب الاستراتيجية أو ألعاب التفكير الى أربعة أنواع فرعية:

- **العاب المغامرات و التفكير "Jeux D'aventures-reflexion":**

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعابها المغامرات و الحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افت ا رضي حاضر أو لا في الشاشة ،لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها و الذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو ،وبعد الاستنتاج و الملاحة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب ،فعلى طريقة المحقق الخاص ، يعمل ألاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي ، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى ، غير أنه يركز كله على الواقعية و جمال الرسم ، وبهذا تحاول هذه اللاعب يبحر في سيناريوهات لملاحم تليق بأفضل الافلام ، حيث تبقي على التشويق بصفة دائمة ، ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة .

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

- **ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية" jeux de stratégie économique":**

وهي قريبة من التقمص ، طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقائها ، لكنها تتطلب التفكير و القدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصر اللاعب ، و المجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع :اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة ،تسيير مواردها الطبيعية ،التجارة الصناعات ، الديمغرافيا .....الخ ، و الهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها ، من الصناعات و المالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من أجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية و إقامة توازن بين كل عواملها ، وتعطي ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية الفرصة

أيضا لتجيب مخلفات نمو مجاوز للحدود للصناعة أو الاختلال 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.

(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص107).

- **ألعاب الاستراتيجية العسكرية "jeux de stratégie militaire":**

وهي العاب ترتكز على نفس المبدأ ، لكن موجه نحو موضوع مختلف ، فهذه الالعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي ، فمن أجل النجاح يجب عليه استغلال موارد مقاطعات و أ ا رضيه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أ ا رضي المنافس ، ولذا على اللاعب أن يعرف قد ا رت الجيش الذي اختاره ووضع استراتيجية حقيقية للهجوم و الدفاع من اجل حسن التوقع او الرد على تحركات الخصوم ، وتتطلب هذه الالعاب على غرار ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية ، قد ا رت للتحليل و التقييم وسرعة في التفكير أبعد من تلك الموجودة في العاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية .

- **العاب التقليدية "jeux Traditionnels ":**

و المقصود بها ألعاب الورق ، وهي الاكثر شهرة من بين الالعاب الاستراتيجية ، فبعض هذه الالعاب موجودة أو مبرمجة في نظام " ويندوز "،وهي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

3- **ألعاب المحاكاة :**

تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية ،رياضية أساسا ، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزئيات ، وتستوحى هذه الالعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع ،وهي بذلك أقرب الى المصادر المستوحاة منها ، ولا ترتكز هذه الالعاب فقط على الرسم القريب من الواقع ، ولكن أيضا على المكانة التي تعطي للاعب نفسه ، ففي ألعاب محاكات الطيران أن مثل " فلايت سيمولاتور "**Flight Simulator** " من ميكروسوفت ، و التي

تعتبر من بين الاكثر الالعاب شهرة و الأقدم أيضا ، يأخذ اللاعب التحكم ، ويرى خارج الطائر مليئا بطائرات الخصم ، و على غرار الواقع فإن أجهزة الضبط و التحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ التعود عليها من خلال عملية تعلم حقيقية ، وبدون تركيز وبراعة لا يمكن للاعب أن يطير الأكثر من يضع دقائق أو حتى الاقلاع ، و تملك هذه الألعاب جمهورا وفيا من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة اضافية مرتبطة بالصعوبات، نفس الكلام يقال عن ألعاب السيارات المثيرة جدا ، إذ يتجاوز الاهتمام بالديكور و المسالك المتعددة ، مجرد الجوانب الجمالية ، ففي بعض الالعاب يمكن للاعب أن يضبط حجم المرآة العاكسة أو الاطارات أو حتى علبة السرعات ، ولان كل السيارة تختلف عن الاخرى من ناحية شكلها الانسيابي ، فإن ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاصا ، وفي بعض الالعاب مثل "فورمولا و ان **Formula One**" من الممكن ضبط مادة العجلات أو ممتص الصدمات ، وهذا وفقا للجو الذي يسود في المسلك من مطر أو شمس.**(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص107)**.

من جهتها وباستفادتها العريضة من وقع كأس العالم ،استطاعت ألعاب كرة في بضع شهور فقط أن تأسر جمهورا ذكوريا بالدرجة الاولى وشابا فأفضل هذه الالعاب تجرى على شكل بطولة ، أين تبدأ الصعوبات من اختيار فريق لتستمر عبر مختلف المباريات ،وفي بعض هذه الالعاب 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 . و إذا ما كانت سباقات السيارات و كرة القدم تحتل صدارة هذه الالعاب، فغن بقيد الرياضيات تستقطب أيضا من اللاعبين، منها ألعاب "الكرة الطائرة" و "التنس" و الغولف" و"كرة القدم الأميركة" و"الهوكي" و"البلياردو".

4- <u>ألعاب غير المصنفة:</u>

على العموم تدل عبارة "لعبة الكترونية" على أحد الأنواع الثلاثة السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن العاب الحركة أو العاب الاستراتيجية و التفكير أو ألعاب المحاكاة، وفيما يلي ثلاثة أنواع تسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة عير عارضات التحكم: في المقام الأول هناك "**<u>برامج اللعب التربوية</u>** "**<u>Logiciels Ludo-éducatifs</u>**"

التي تأخذ صورة ألعاب مغامرة حقيقية، فهي موجودة و مكيفة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن12 عاما، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص108).

فالألغاز تشخيص قصة تضاهي أفضل الألعاب، لكن الاختلاف يكمن في طبيعة الألغاز إذا أن معظمها عبارة عن تمارين منطق او انتباه، وفي بعض الألعاب يكون التفكير و الملاحظة جوهر النجاح فيها، لكن لا يجب الخلط بينها وبين برامج الدعم الدراسي، فالكثير منها يطغى عليها اللعب و إضافة عبارة تربية ليست سوى وسيلة تسويقية للعبة لا غير.

وضمن نوع أخر، من الصعب وضع " **الأعمال الفنية التفاعلية** "**les d'arts interactives œuvres**" ضمن أحد الأصناف الثلاثة السابقة، فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتزاوج مع الأعمال المعروضة سواء في المتاحف أو دور العرض أين نجد الأصوات ومشاهد الفيديو و البناءات الفنية تتكيف مع تحركات أو أصوات المتفرجين، وفي هذه الأقراص تأخذ الفأرة مكان " الجسم المشاهد"، ومنا يتوافق الرسم والكتابة و التقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة فب اكتشاف الثراء الشاعري 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 إكتشاف الأشياء المخفية في ألبوم افتراضي، وتترك حيزا كبيرا للخيال، فهنا تعطي هذه اللعبة الادوات للطفل الذي يبقى حراً في استعمالها على النحو الذي يرغب فيه ليقوم باخت ا رع قواعد لنفسه، فهذه الألعاب الشاعرية التفاعلية موجودة ايضا للكبار.

أما "**ورشات الإبداع** "**Ateliers Créatifs**" المصممة للأطفال الذين يتراوح سنهم بين 5و 12 عاما، فهي تعجب كثيرا الاطفال الصغار إذ أنها ورشات أعمال يدوية تدفع الى تجسيد الخيال عبر ألة طبع، ومنها نجد لعبة تدفع الاطفال إلى إبداع أنواع من الحلي لدميتهم المفضلة.

ويقدم "**ستيفان ناتكين Stéphane Natkin**" تصنيفا أخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في أن واحد، وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل أو بأخر، أي

بشكل مطابق او بشكل تركيبي بينها، وعلى هذا الأساس فإن هنالك نوعان من الألعاب الفيديو: الألعاب التي تمارس من لاعب واحد ،و الألعاب 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 و ألعاب الاستراتيجية بكل تفرعاتها و ألعاب 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 للألعاب بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي يلفت أحيانا من التحاليل النقدية و السطحية ،فإن البعد الاجتماعي هو قلب الألعاب المتعددة اللاعبين.**(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص109)**.

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 لألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من اجل التغلب على آلة، أما ألعاب التنافس فتركز على مبادئ أخرى تقربها من الألعاب المجتمعية أو الألعاب الرياضية المندرجة ضمن ألعاب المحاكاة في التصنيف الاول، ويكمن الفارق الأساسي بين الصنفين الأساسي بين الصنفين في معرفة القواعد، فالألعاب التي يواجه فيها الكمبيوتر لا يعرف اللاعب بالتحديد قواعد اللعبة، فاتحكم في التعلم يدخل ضمن اللعب و العلاقة بين اللاعب (اللاعبين في لعبة التعاون) وجهاز الكمبيوتر ليست تماثلية أو تناظرية، ففي العاب التنافس يجب أن يكون لكل اللاعبين نفس مستوى المعرفة بالقواعد، حتى وإن كانوا يقبلون في بعض الخالات عدم لعب نفس الدور في اللعبة.**(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص110)**.

ولألعاب التنافس صيغتين كما سبق ذكره: الألعاب المنفردة أو الألعاب الجماعية يعني ضمن فريق ، فمفهوم دورة "**partie**" المطور ألعاب اللاعب الواحد تنطبق أيضا على الألعاب المتعددة اللاعبين، فالألعاب ذات الدورة القصيرة هي إما ألعاب الرياضة كسباق السيارات مثلا و إما ألعاب حركة، وفي الغالب ألعاب قتال أو رمي و الألعاب ذات الدورات الطويلة فهي ألعاب

الاستراتيجية، أما الألعاب التي لا تحتوي على دورات فهي الألعاب المستمرة، فاللعبة لا تتوقف عن التطور حتى عن التطور حتى إذا ما توقف بعض اللاعبين عن اللعب. **(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص111)**.

واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر:

مما شك فيه ان التطور العائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة ،و الطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع الأصدقاء دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضعف عليه من طرف الوالدين عال جدا.

(منير ركاب، الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الالكترونية الموازية جريدة اعلام تك الاسبوعية العدد 05 من 22 الى 29 اكتوبر 2006 ص 12)

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار باستردادها من الصين اين توجد ورشات عملاقة هناك، وبهذا فان أفضل مصدر للإستراد هي الأسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة و سعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل غالب الأحيان نفس العلامة أ ري سوني بلاي ستايشن.

وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر الى الج ا زئر عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك ألعاب تأتيها من "نايلندا" و "هونغ كونغ" و "ماليزيا" بالنسبة للدول الأسيوية و "فرنسا" و "اسبانيا" بالنسبة للدول الأوروبية, والجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون

اقتناء الألعاب الإلكترونية من مصنع العلامة التجارية المشهورة "سوني " ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية.

وليست ألعاب سوني "بلاي ستايشن" الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك "نينتندو" و "ايكس بوكس" و"سيغا" و غيرها من الألعاب ، لكن تبقى أجهزة "البلاي ستايشن" الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك و الصور ذات الأبعاد الثلاثة، كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى، غير أن الأسطوانات مختلف الألعاب أكثر المطابقة لجهاز البلاي ستايشن وبأسعار زهيدة، كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستايشن ببلادنا وبالعديد من الدول و بشكل كبير.

ومن بين الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر و التي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال المراهقين و الشباب وحتى الكبار الألعاب التالية:

1- لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات3 (Grand TheftAoutu 3):

تصنف لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات 3" و التي تختصر بتسمية(جي تي أ3 **GTA**) ضمن ألعاب الحركة عموما و ألعاب المغامرات تحديدا وتمارس بشكل فردي ، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات وتتميز عنها بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة. وقد كانت لعبة مصدر الكثير من النقاشات الحادة و الانتقادات بسبب العنف و الجنس الحاضرين في اللعبة، علما أنها سجلت مبيعات عالية جدا حتى أنها صار اللعبة الاكثر مبيعا عام 2001 . وعالم "جي تي أ 3" مستوحى من العديد من الأفلام و المسلسلات العنيفة المرتبطة بقصص العصابات، مثل" العراب **Le parrain**" و "الطريق المسدود **L'Impasse**"

تجري أحداث هذه اللعبة في عام 2001 حيث يجسد اللاعب شخصية مجرم بدون اسم يخرج لتوه من ولاية "سان أندرياس" رفقة صديقته "كاتالينا" التي تسبقه وتحاول قتله خلال عملية سطو للبنك المركزي لمدينة "ليبرتي سيتي" (مدينة الحرية)، بمجرد أن يتعافى من جراحه يتم إدخاله في سجن "ليبرتي سيتي" في شاحنة الشرطة عندما تتعرض هذه الاخيرة لهجوم فوق جسر من طرف عصابة كولومبية جاءت لتحرر أحد أعضائها، ويستغل البطل الفرصة ليفر بواسطة سيارة مع مسجون اخر، ويأخذ هذا المسجون البطل الى أحد أعضاء المافيا الايطالية لتبدأ رحلة طويلة في

عالم الإجرام بالمدينة، ومن اجل الحصول على المال يقوم البطل بإنجاز بعض المهام ينجح فيها ليصنع لنفسه سمعة له بالتقرب من "عراب المافيا" في مدينة "ليبرتي سيتي"، لكن عندما يعلم هذا "العراب" أن زوجته لديها مشاعر تجاه بطل القصة لديه يقرر القضاء عليه، فيفر البطل مع زوجة" العراب" ويبدأ في العمل مع عصابة "الياكوزا اليابانية" وقائدها "كينجي" الذي يملك محلا للمراهنة واللهو، ومع مرور الوقت يتفاجأ بأن صديقته السابقة "كاتالينا" هي التي ترأس العصابة الكولومبية، كما يعمل البطل مع شرطي مرتشي الذي يطلب منه قتل شرطي مرتشي اخر، و يحل البطل مع مرور الوقت على اسلحة من العيار الثقيل (القاذفة و الصواريخ و القنابل اليدوية). **(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص235)**.

ثم ينتقل البطل ليعمل مع شخصية اخرى ستطلب منه قتل قائد" الياكوزا " بكل سرية، وهو ما سيقوم به البطل سرا ليعتقد أعضاء "الياكوزا" أن الاغتيال قامت به العصابة الكولومبية ويستمروا في الثقة في البطل ، في هذا السياق يتلقى البطل مكالمة غامضة تطلب منه المجيء الى شارع مظلم وكانت تلك محاولة من "كاتالينا" لقتله، لكنه ينجو و يعمل مع العصابة اليابانية للوقوف ضد سيطرة الكولومبيين على المدينة وفي الاخير يقوم بنفسه بقتل "كاتالينا"، و الملاحظ أنه طيلة أطوار قصة اللعبة لا يتفوه البطل بأي كلمة.

كما يتضح من خلال قصة اللعبة فان البطل يجسد شخصية مجرم فار يسعى الى ان يصنع لنفسه اسما في مدينة "ليبتيسيتي"، وهو بذلك يحتك بكل أنواع العصابات الموجودة ومن مختلف الجنسيات.

وكل الأعمال السلبية محبذة مثلا الاغتيال وسرقة السيارات وقتل المارين بل تسمح بالفوز بالمال بحسب خطورة الفعل، وإذا ما قتل البطل أو قبض عليه فإنه يستيقظ في المستشفى لتؤخذ منه الاسلحة وذرء من أمواله تستخدم في عملية علاجه أو كرشوة من أجل الهروب.

ويملك اللاعب بذلك عددا لا محدودا من الحياة ولا يمكنه أن يخسر نهائيا في اللعبة، وتكمن خطورة اللعبة بذلك في اتاحة المجال للاعب لأن يجسد شخصية إجرامية دون الخوف من العقاب، الى الحد الذي يجعل من الاعمال السلبية شيئا عاديا بل محبذا ما اجل الفوز.

وقد أثارت اللعبة بسبب عنفها الكبير الكثير من الانتقادات حتى أن مصمميها تعرضوا للكثير من المتابعات القضائية من اجل سحبها لكونها تحث على العنف وأيضا على العنصرية وتتضمن مشاهد جنس وصارت بذلك رمز للعنف في ألعاب الفيديو وتقدم كنموذج له من قبل وسائل الاعلام. وبسبب هذه الضجة قررت بعض الاسواق الكبرى فرض تقديم بطاقة هوية قبل بيع اللعبة له، حيث يشترط ان يكون سن مقتنيها فوق 18 سنة، وقد منعت اللعبة لفترة في أستراليا كما أن محاميا أمريكيا أكد حسب معلومات مأخوذة من الشرطة،أن شابا في سن 16 سنة كان يتأهب للقيام بإطلاق نار تقليدا بذلك الذي شاهده وقام به في لعبة "جي تي أ 3"، وأضاف بأن بعض الألعاب تستخدم للقيام بمحاكاة الجرائم في المدينة.(**أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص236**).

2- تحليل لعبة"كونتر ستريك 6.1 (Counter strike 6.1):

تعني "كونتر ستريك" الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن ألعاب الرمي تحديدا، يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي، كما أنها عبارة عن طبعة مطورة للعبة "هالف لايف" (**Half Life**) التي أطلقت أول نسخة منها يوم 18 جوان 1999 . تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابيين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات، ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة و القضاء على منافسيهم من اجل فوز فريقهم. وتشهد الطبعة 6.1 من كونتر سترايك التي أصدرت في 8نوفمبر 2000 نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الانترنيت، مما يجعلها لعبة الرمي الاكثر استقطابا للممارسين على الخط و أفضل بكثير من الطبعات السابقة مثل كونتر سترايك سورس (المنبع).

تجري لعبة كونترسترايك 6.1 في عدة جولات المدة القصوى لكل واحدة منها 05 دقائق على خريطة لعب ثلاثية الابعاد، ويتواجه فريق من الإرهابيين مع فريق من مكافحي الإرهاب و الفريق الفائز هو الذي يحقق أهداف الفوز والتي تتغير حسب خريطة، أو القضاء على كل لاعبي الفريق الأخر، وفي حال انتهت جولة من دون فائز فإن الفريق الذي لم يحقق أهدافه يخسر بالإقصاء. ويبدأ كل اللاعبين بنفس الحجم من نقاط الحياة و نقاط التسليح و التي نجحوا في الحفاظ عليها خلال الجولة السابقة، وعندما تحدث أضرار بسبب طلقات المنافسين الزملاء أو سقوط عنيف تتناقص نقاط حياة اللاعب.

وتحدد مواقع تلقي الرصاصات على مستوى الذراع الأيمن و الأيسر و الساق اليمنى واليسرى والجذع والرأس، وبالتالي تتسبب في تلف بحسب المكان المصاب علما أن الرمية على مستوى الرأس غالبا ما تكون مميتة ولا يؤدي خسارة حياة الى أثار جانبية على الشخصية، وعندما يتم استنفاذ كل نقاط الحياة فان اللاعب يعتبر مقتولا.

وفي الخرائط الرسمية يكون اللاعب مزودا بمسدس وسكين، ويمكنه خلال فترة محدودة وفي الأماكن المحددة لذلك، اقتناء تجهيزات و أسلحة مختلفة و سترات واقية وقنابل يدوية و نظارات الرؤية الليلية وحتى آلات تفكيك القنابل.

عند بداية كل لعبة يمكن للاعب أن يختار معسكر أي إرهابي أو مكافح للإرهاب في حدود الأماكن المتوفرة أو حتى أن يكون منفرجا، ويبدأ كل لاعب المباراة بـ: 800 دولار أمريكي و هو المبلغ الغير كافي لاقتناء تجهيزات قوية وبالتالي يضطر الى اكتساب المال مع مرور الجولات، إذا ما قتل منافسا أو وفى بشرط للنصر أو عندما يضع قنبلة تنفجر أو يحرر هينة أو يطلب منه متابعتها.**(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص233)**.

و السيناريوهات الآخران هما " الاغتيال" و"الفرار" ففي الاول يكون هدف الإرهابي القضاء على شخصية رفيعة، بينما يسعى مكافحو الإرهاب الى حمايتها، وفي الثاني الإرهابيون من منطقة محصنة ويتوجب عليهم الفرار، بينما يعمل الطرف الأخر على

منعهم من ذلك.

ويوجد في اللعبة ثمانية شخصيات تستخدم في اللعب مقسمة على معسكرين متنافسين وهم الإرهابيون ومكافحو الإرهاب، فضمن معسكر مكافحي الإرهاب يمكن للاعب أن يختار ما بين المجموعات الأربعة التالية:

قوة التدخل للدرك الوطني الفرنسي "**GIGN**" و القوات الجوية الخاصة البريطانية خلال الحرب العالمية الثانية "ساس **SAS** " و سيل تيم سيكس " **SEAL TEAM SIX**" وهي وحدة أمريكية للقوات الخاصة و اخيرا "9 **GSG**" وهي وحدة تدخل ألمانية خاصة ولدت بعد حادثة اختطاف رهائن (إسرائيليين) خلال الالعاب الاولمبية لميونيخ 1972،أما بخصوص معسكر الارهابيين فلم يتم اختيارهم من اي تنظيمات ارهابية واقعية موجودة.

كما يتضح من خلال العرض السابق فإن هذه اللعبة عنيفة جدا و هي لا تلائم الأطفال (ممنوعة لا قل من سنة)، إذ تتجسد فيها قيم القتل و العنف و الاستخدام المفرط للقوة، وكل ذاك في جو واقعي معروض من خلال الصور الثلاثية الأبعاد و الاصوات الواقعية جدا، وتبسط اللعبة قضية الارهاب لتصورها مجرد لعبة تضاهي تلك الجارية في الواقع.

كما تكمن الخطورة في هذه اللعبة في امكانية ان يختار اللاعب أن يكون ارهابيا ومن ثم أن يتمثل في صفات الارهابين من خلال اللعب التخيلي الذي قد يدوم ساعات طويلة.

وكما ورد ذكره سابقا فان فرق مكافحة الارهاب في اللعبة هي ما خوذة من فرق واقعية، وللأسف تابعة للدول الغربية الكبيرة ولبعضها سوابق مع قضايا ارهاب مرتبطة بالج ا زئر من مثل قوة التدخل للدرك الوطني الفرنسي "3 **GIGN**" ،التي حررت رهائن طائرة الخطوط الجوية الفرنسية التي اختطفت من مطار الجزائر عام 1994 من طرف الجماعة الاسلامية المسلحة " **GIA**"، ومع ان شخصيات الارهابيين غير مأخوذة من تنظيمات واقعية، الا ان مجرد وضعها في مواجهة الفرق السابقة الذكر يجعل من السهل توقع هوياتهم. **(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص235)**.

3- <u>تحليل لعبة" بي أو أس 2011 :(PES 2011)</u>:

تعد لعبة "برو ايفولوشيون سوكر" و المختصرة ب" بي أو أس" أي كرة القدم الاحترافية من ألعاب المحاكاة عموما و ألعاب المحاكاة الرياضية تحديدا (كرة القدم)، صدرت طبعتها الرابعة في 2004 و السادسة في عام 2006 ، وهي تمارس بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي، كما أنها لعبة تنتمي الى سلسلة ألعاب "برو ايفولوشيون سوكر" المستوحاة من الطبعة اليابانية" واينينغ ايليفن"، و تتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب و القيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من ش ا رء اللاعبين و المدربين و انتقاء ألوان القمصان و اختيار الملاعب و التعاقد مع الممولين (سبونسون). **(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص250)**.

وتسمح اللعبة بمحاكاة شديدة الواقعية، إذ يمكن سماع أصوات الجمهور و تفاعلهم مع كل لقطة من اللقطات إضافة الى تعليق بالغة الفرنسية و لمعلقين مشهورين في القنوات التلفزيونية الفرنسية (في الطبعة الفرنسية من اللعبة)،وبوسع اللاعب أثناء المباراة التحكم في حركات واقعية للاعبين

حقيقيين في الواقع يشبهونهم تماما، وتقليد مراوغاتهم و تمري ا ر تهم وقذفاتهم وحركاتهم التي يعبرون بها عن فرحتهم عند تسجيل الأهداف. وتتيح اللعبة تسيير بطولة من عدة جولات يتحدد فيها البطل وفق نفس النظام المعمول به في البطولات الواقعية، حيث يتم احتساب ثلاث نقاط عند الفوز و نقطة واحدة عند التعادل ولا نقطة عند الخسارة ليتم تجميع النقاط بعد كل مباراة، كما يسجل إدخال خصائص جديدة في كل طبعة و معظمها تقني بالدرجة الأولى وتظهر من خلال اللعبة قيم مرتبطة بمباريات كرة القدم وهي الحذر (من اللاعبين المنافسين) و التضحية (من أجل الفريق) و المثابرة (لتحقيق الفوز)، ومساعدة الغير (بمساعدة اللاعبين لبعضهم البعض) و الأناقة (المرتبطة بحركات اللاعبين وخصوصا مظهرهم الشديد الواقعية المجسدة بصور ثلاثية الأبعاد)، وكذا النظام (في اللعب) و المهارة (في الأداء) و التخطيط (باختيار أساليب اللعب التي تتيحها اللعبة) و الذكاء و التكيف (في التعامل مع مختلف وضعيات اللعب المستجدة)،اضافة الى العنف البسيط (الذي يتجسد في المخالفات التي يرتكبها اللاعبون). (**أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص251**).

4- لعبة نداء الواجب (CALL OF DUTY):

السلاح و القتل أداة و غاية تتكرران في كل لعبة، فهي ثاني لعبة الكترونية حصدت اهتمام الاطفال في عينة الدراسة بنسبة 11 طفل من أصل51 بالمئة من نسبة الأطفال الذين يدمنون الألعاب الإلكترونية، وهي لعبة يطلق عليها اسم"**CALL OF DUTY** "وهي لعبة موجودة على الشبكة فق طولا يمكن لعبها خارج الانترنيت، وتتلخص هذه اللعبة التي تتم بصورة جماعية، على شكل فرق تتكون من أربع أشخاص مقابل أربعة، أو ثمانية مقابل ثمانية، أو ضعف ذلك، و يمكن لكل لاعب أن يكون متواجد في منزله أثناء عملية اللعب، ويقوم كل شخص باختيار السلاح الذي يريده، ويتدرب عليه رفقة فرقته المتكونة من أصدقاءه أو أشخاص غرباء حسب رغبته، ويستعمل هذا السلاح في معارك ضارية ضد الرفيق الأخر، وكلما أجاد استعمال السلاح و قتل أكبر عدد ممكن من أعدائه، اصبح جديرا بالحصول على السلاح أكثر تطورا، و يحصل الرابح على ترقيات وجوائز و ينتقل الى المستوى الأعلى. ما يلاحظ في هذه اللعبة تلقينها لسبل القتل و العنف، وترسيخ قيم العداء، و تعويد الطفل على إراقة الدماء، وتعويد الطفل على إراقة الدماء، وقتل منافسيه حتى ولو لم يكونوا أعداء.

5- لعبة عالم محترفي الحروب (Word of Warcaft):

لعبة العالم الافتراضي يستقطب أكثر من 11 مليون طفل، تحتل اللعبة الإلكترونية " **Word of Warcaft**" تتلخص اللعبة في اختيار اللاعب لشخصية ما داخل عالم افتراضي، يوجد فيه الملايين الأطفال بشخصيات افتراضية أيضا، وهناك يمكن ربط علاقات صداقة و التجوال داخل هذا العالم الغريب، الذي تجد فيه كل شيء ترغب فيه ما يسمى " **PNG**" وهي الشخصية التي لا تدخل في اللعب بشرح كيفية استخدام الاسلحة، أو شرح طبيعة المدنية التي تريد الاقامة بها ،أو أية معلومات حول الحياة الجديدة. كما تقوم بتوجيه أوامر و تكليف بمهمات عديدة كمواجهة وحوش ومصارعتها أو مطاردة أش ا رر أو أعداء، و تتضمن اللعبة أدوار لا نهاية لها تجعل اللاعب لا يمل من هذا العالم.

ما يميز هذه اللعبة عن سابقاتها أن العنف يمارس بصورة أقل، غير أنها بالمقابل تجعل الطفل يتعلق أكثر بالعالم الافت ا رضي و يمل من عالمه الحقيقي، لما يوفره هذا العالم الجديد من فرص للمتعة، و الاكتشاف لا يوفرها العالم الحقيقي و ليس العدد الهائل للأطفال المستخدمين لهذه اللعبة إلا دليل على درجة الانبهار بهذا العالم الجديد.(**شفيق ليكوفان ص 100**)

وتعتبر الشبكة العنكبوتية و الهوائيات المقعرة التي تضم ألاف الفضائيات التليفزيونية وجهان لعملة واحدة وسببا مباشرا في الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية من طرف أطفال نظرا إلى التأثير البالغ الذي أحدثناه في عقولهم و اللتان أصبحتا يسايران طبيعة المجتمع الجزائري، وأن التقليد الأعمى للغرب سيجر الأطفال و الشباب الى ما يحمد عقباه كون أن ما ينادي به هذا العالم لا صلة له بطبيعة مجتمعنا، وقد ساهم الآباء بصفة عامة و الامهات بصفة خاصة في إدمان أطفالهم نظرا الى انشغال الأمهات بالأعمال المنزلية أو مشاهدة التليفزيون ، كما أنها الوسيلة الأفضل لتهدئة الطفل كثير الحركة، ووسيلة تسلية تمنع الأطفال من الخروج للشارع أو اللعب في قاعات اللعب الإلكترونية التي تحتوي الكثير منها على الانحلال الخلقي و العادات السيئة، وبهذا فإن الكثير من الآباء يؤكد أن الألعاب الإلكترونية تبعد الطفل عن رفقاء السوء و الصحبة السيئة الموجودة في الشارع. (**مريم حمدادو،وهيبة بوزيفي،الالعاب الالكترونية بين المد العصرنة وجزر الهلوسة العدد 05 ص 13**)

ولا ريب في أن الموطن الجزائري مع اقتراب نهاية شهر العبادة و التسامح شهر رمضان المبارك وبداية عيد الفطر، منصب نحو الأسواق الموازية المزيفة بمختلف الألعاب الإلكترونية الخاصة بأطفال و المختلفة باختلاف الأزمان و الأثمان، هذه الأخيرة يندفع نحوها الطفل غريزيا ولا ينتفع بها بل يحقق رغبته في اللهو وكفى، عادة اتخذتها الأسرة الجزائرية مجالا واسها في المناسبات الخاصة بالأعياد و الأف ا رح، هذه التي لاقت رواجا كبيرا في السوق، بالموازاة مع ذلك قابلتها مطاردة قانونية من طرف الشرطة و الهيئات الرقابية، كون أن هذه التجارة لا تخضع لأي نظام ولا نظام ولا قانون يحميها رغم علم الهيئة المعينة بانتشار هذا النوع من التجارة التي وجدت لها منقذا نحو السوق الجزائرية وأي منفذ؟ هذا الامر الذي صنعه الطفل وزيتته الاسرة، بحيث جعلت من اللعبة راحة بال الطفل وتنمية ذكائه وقدراته الذهنية على حد رأي العديد ممن الآباء الذين لجؤ الى هذا النوع العالم الذي تقاذفته الأعوام من اللعبة التربوية الى اللعبة العصرية.

وقد مرت اللعبة في الجزائر بمرحلة انتقالية وذلك بتغير عقليات الاسرة التي ركيزتها الطفل بجسيه الذكر و الانثى، هذا التغير صنعته الاحداث الدامية في الجزائر و غيرها، حيث اصبح الطفل لا يرى الا الآلات القتالية التي جعلته يدرك نقصا تكمله هذه الأطروحة، أطروحة اللعبة التربوية المهذبة التي استبدلها الزمان و المكان باللعبة العصرية التي تماشت و متطلبات العصر، فاصبح الطفل في حلقة دائمة يخضع لإرادة أبويه التي تبلغ نسبة % 20 بالمقارنة مع نسبة تعادل % 80 من ارادة الطفل كون أن الأمر يعود اليه بالدرجة الأولى، فلا سبيل للاختيار هنا مادام الطفل صنيع وقته المعتمد على الرقمية دون النظر الى عواقب هذه الأخيرة بالمقارنة مع منافعها.

فالألعاب الإلكترونية تؤثر في كل مراحل التطور و النمو لدى الطفل، فهي تقدم حالة عضوية بدءا من جلسة الكمبيوتر أو البلاي ستايشن أو غيرهما، الى كل الطقوس المصاحبة لها، كما أنها تقدم بيئة مجردة و محددة سلفا تعتمد على الأثر الذي تحدثه اللعبة، ففي سن 7الى 14 سنة، يحتاج الطفل الى مشاعر حقيقية و معاني اجتماعية أخلاقية، وعلى عكس نجده مدفوعا بدائرة أحاسيس العنف و التنافس الاجتماعي، فالخطر هنا يكمن في كون الاطفال عندما يتذكرون أحداثا ومشاهد بعينها من تلك الالعاب المرعبة و يتذكرون أحداثا حياتية سلبية و مؤلمة

يربكهم هذا و يؤثر عليهم ويتركهم متوترين، لنا هنا أن نورد حالات عقلية بعينها تعود في مجملها الى تسلل وتتابع مشاهد و أحداث وقعت في الطفولة الاولى وما تلاها.

وقد حدث الباحث أحد الأمهات عن طبائع ابنها الذي لا يتجاوز السن الخامسة و التي تغيرت تغيرا جذريا رفض كل ما هو لعبة سلمية او تربوية، إذ يتعداها الى الصراخ الدائم بحثا عن ألعاب تمتاز بأصوات عالية تتخللها أصوات الأسلحة القوية و التي يميزها هو بنفسه دون غيره، ملحا على أمه و أبيه مرافقته الى سوق الالعاب دون المحلات، ربما لكون هذا الأخير يجد ما يحتاجه أمامه بالأصوات التي يحبها، وهذا ما جعل من الابن يصطنع بعض الأمور و يتحايل للوصول الى مبتغاه خاصة وقت الأعياد و المناسبات وفي عيد ميلاده على الخصوص، فتغيرت طبائعه من طفل يمتاز ببراءته الى "محارب صغير" محب للعنف و القتال.

كما تتطبع مشاهد عنف اللعبة الالكترونية على سطح العقل وتقبع في تلك المنطقة الواقعة بين الشعور و اللاشعور، ويحدث هذا أكثر في حالات الأطفال المهيئين أكثر لاستقبال تلك الاندفاعات من بيئتهم المحيطة.

والصغار لا يستطعون بل لا يحسون بتلك التأثيرات التي تنزع عنهم حساسيتهم ولا يدركون، فيستمرون في اللعب لبلا و نهارا دون هوادة ،وقد يستمر اللعب لأيام دون كلل او ملل، لا يقطعه سوى تناول القليل من الطعام و قليل من النوم، مع إهمال تام للمظهر و الواجبات، ولو حضرنا أعداد الألعاب الموجودة حاليا داخل كل بيت جزائري يمتلك المقومات المادية لشرائها، لتمكننا من رؤية الامر بوضوح تام.

ويبقى الطفل الجزائري هنا قابعا بين الترويج عن نفسه واكتسابها شخصيته المثلى دون الامتثال لما يقولها لمحللون أو الآباء أو غيرهم، حيث في الأخير لا يهم الطفل مما ذكر لا ناقة ولا جمل في ظل عدم وجود الرقابة من قبل الأهل و الهيئة المعنية بمراقبة مثل هذه التجارة اللاشرعية. (**منير ركاب الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة العدد 05 ص 12)**

أما من جهة الإحصائيات المتعلقة بهذه الألعاب فلا وجود لمعطيات دقيقة عن سوق ألعاب الفيديو في الجزائر، سواء ما تعلق بعارضات التحكم أو ببرامج اللعب، لعدم وجود سوق رسمي له، علما أن الملاحظة الظاهرية تعطي انطباعا بكثرة ممارسي العاب الفيديو، ومن المؤشرات

التي توحي بكثرة ممارسي ألعاب الفيديو، وجود معطيات عن ممارسين افتراضيين لهذه الالعاب من خلال انتشار الحوامل الوارد استخدامها بغرض اللعب، من مثل اجهزة الكمبيوتر و الهواتف النقالة و التي تزايد استخدامها بشكل مطرد في السنوات القليلة الماضية.

ولا يمتلك المركز الوطني لحقوق التأليف ولا حتى الديوان الوطني للإحصاء ارقاما عن عدد مستخدمي العاب الفيديو ولا حتى عدد قاعات اللعب أو قاعات الانترنيت الرسمية، بالنظر الى تعدد مصادر تزويد هذه الاخيرة بوسائل الربط، بحيث يبرز المركز

الوطني لحقوق التأليف غياب معطيات عن سوق ألعاب الفيديو، الى عدم وجود وكلاء أو ممثلين رسميين للمؤسسات المنتجة لألعاب الفيديو(عارضات تحكم وب ا رمج اللعب)، غير أن هناك معطيات قليلة عن نشاط الاستيراد الرسمي لأجهزة اللعب، تم الحصول عليها من الجمارك الوطنية. **(أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ص134)**.

6- لعبة الحوت الأزرق Blue Whale Game, Blue Whale Challenge :

طبيا.. كيف يقتل الحوت الأزرق صاحبه؟

"لعبة الحوت الأزرق" هي تحدّ يوجد فقط ضمن مجموعات مغلقة من الأفراد على وسائل التواصل الاجتماعي، تحدٍّ صممه، حسب ادعائه، الروسي فيليب بوديكين **(Philipp Budeikin)**.

والحوت الأزرق ليست لعبة بالمعنى المفهوم، أي أنها ليست تطبيقا على الهواتف الذكية أو برنامجا تقوم بتحميله على الحاسوب الخاص بك، بل هي تحدٍّ.

ويتضمن التحدي مجموعة من المهمات يكلّف بها من قرر الخوض فيه، تبدأ من مهمات بسيطة كالاستيقاظ في موعد محدد، ومشاهدة أفلام رعب بعينها، والاستماع لأغانٍ محددة، ورسم شكل الحوت على الجلد بأداة قاطعة، وإيذاء الجسم بطرق مختلفة، والانعزال عن الناس لمدة يوم كامل.

ثم تتطور التحديات شيئا فشيئا في العنف حتى تصل إلى التحدي النهائي، وهو أن يطلب مدير التحدي من الخاضع له أن ينتحر في موعد محدد بالقفز من أعلى المنزل مثلا.

وهنا يظهر أن فكرة التحدي ببساطة ترتبط بشخصين تجمعهما علاقة من نوع خاص. الأول هو المسؤول عن التحدي، وهو ببساطة نموذج للمتصيد الإلكتروني، واللاعب الذي ترتبط صفاته النفسية –كما تشير دراسة أيرين باكل من قسم علم النفس بجامعة مانيتوبا، كندا– بما نسميه الرباعي المظلم(**Dark Tetrad**) ، ويعني ذلك وجود أربع صفات مضطربة لدى الشخص نفسه، هذه الصفات هي السادية) (**Sadism**) بنوعيها الصريح وغير المباشر)، والميكيافيلية (**Machiavellianism**)، والاعتلال النفسي(**Psychopathy**) ، والنرجسية.(**Narcissism**)

السادية هي التلذذ بإيذاء الآخرين والتمتع بتخريب حياتهم دون أي شعور بالذنب، أما الميكيافيلية فهي ترتبط بأشخاص يتعمّدون التلاعب بالآخرين واستغلالهم لتحقيق المصلحة الذاتية فقط دون أي اعتبارات أخرى، مع برود واضح وانفصال ساخر عن الأخلاق والذوق العام.

أما الاعتلال النفسي (السايكوباثي) فيشير بشكل عام إلى أفكار معادية للمجتمع، وتتميز تلك الشخصية بالاندفاع والقسوة بالطبع، ثم أخيرا، النرجسي هو شخص أناني ومتكبر، لديه شعور بالعَظَمة وغير متعاطف مع الآخرين.

تتركز مهمة هذا المتصيد، كما يبدو، في إيجاد الضحية المناسبة، الذي غالبا ما يكون مراهقا سهل الانقياد متحفزا بالفعل لأداء تلك المهمات.

وهنا تبدأ المشكلة، إذ إن الراغب في الانضمام لذلك التحدي غالبا ما يكون قد تعرض لنكسة نفسية، أيا كانت صورتها، الاكتئاب مثلا، وصار جاهزا لاستقبال هذا النوع من الممارسات الذي أخبره عنه صديق أو قرأ عنه عبر الإنترنت، وتكون المهمة الإضافية لهذا المسؤول عن التحدي هي –ربما– الحفر في منشورات الضحية وربما الإلقاء بأي برمجيات خبيثة في جهازه أثناء الحديث معه لتسجيل ما يمكن أن يستخدم فيما بعد للضغط على الضحية وابتزازه من أجل استكمال المهمات.

التنمر:

ويمكن ملاحظة أن "الحوت الأزرق" يمثل نموذجا صريحا للتنمر الإلكتروني الذي كان قد تسبب بالفعل في حالات انتحار سابقة، لكن هنا يجب أن نوضح أن هناك فارقا بين وجود هذا النوع من التنمر الإلكتروني ووجود حالات انتحار بسبب لعبة محددة مثل "الحوت الأزرق."

إذ إنه وعلى الرغم من وجود الكثير من الإشارات، فإننا لا نجد أي تصريحات من هيئات متخصصة تربط بين "الحوت الأزرق" وحالات الانتحار المشار إليها في السنتين السابقتين، حتّى إن بعض المؤسسات قد صرّحت بأن الانتحار بسبب "الحوت الأزرق" هو خبر زائف انتشر بشكل مهول وتمت المبالغة في تأثيره لكسب أعداد ضخمة من المتابعين لبعض الصفحات الإخبارية.

كذلك لا توجد أي إحصاءات واضحة عن ارتفاع معدلات الانتحار بعد انتشار تلك الأخبار، لكن ما هو أمر ممكن بالطبع هو وجود متنمرين قد يستغلون المراهقين والشباب في سن صغيرة ويدفعون بهم للانتحار عبر الزج بهم من خلال استغلال حالاتهم النفسية السيئة أو ابتزازهم.

وسواء وُجد ذلك التحدي بالصورة التي يتم الترويج بها له أم لا (لعبة الحوت الأزرق)، وهو غالبا ليس كذلك، فإن المشكلة الرئيسية التي نفوّتها أثناء أحاديثنا المبهرجة في وسائل التواصل الاجتماعي حول "لعبة تسحر الأطفال وتدفعهم إلى الانتحار" هو حالة الطفل الذي يقرر بالأساس الخضوع للتصيد الإلكتروني ذي الطبيعة المشابهة، أيا كانت صورته، فهو يعبر عن نموذج نجده واضحا في نظرية اقترحها توماس جوينر، المتخصص في علم النفس الإكلينيكي من جامعة فلوريدا، قبل سنوات عدة حول دوافع الانتحار، تتكون تلك النظرية من ثلاث أفكار تنمّي نفسها في دماغ المُقدِم على الموت بالانتحار.

وتشمل النظرية ثلاث أفكار، وهي "أنا وحيد"، إذ يشعر الشخص بانعزال تام عن العالم من حوله، والثانية هي "أنا عبء"، وهو شعور الشخص بأنه حمل ثقيل على من هم حوله، غالبا ما تجتمع هاتان الفكرتان في الحالات القاسية من مرض الاكتئاب بشكل أكثر وضوحا، أما الفكرة الثالثة فهي فكرة "أنا غير خائف من الموت"، ويطورها الشخص الذي تعرض بالفعل لحالات سابقة من العنف الشديد. وحينما تجتمع تلك الأفكار الثلاث معا فنحن أمام شخص يمكن أن ينتحر بالفعل.

أضف إلى ذلك أن أحد أسباب الانتحار المحتملة، والمتعلقة بانتشار الأخبار عن لعبة الحوت الأزرق، هو الانتحار بالتقليد(**Copycat**) ، أو ما نسميه بتأثير ويرثر(**Werther effect**) ، حيث تجد مثلا أنه خلال مدة زمنية محددة يُقدِم مجموعة من الطلبة بالمرحلة الثانوية على الانتحار

بالطريقة نفسها، أو أن ترتفع المعدلات بنسبة 10% بعد انتحار ممثل شهير مثل روبين وليامز في أغسطس/آب 2014.

وما يحدث بالفعل هو أن انتشار تلك الموجات الواسعة من الأخبار حول الانتحار، أو حدوث حالات انتحار فعلية في وسط محدد (طلبة المرحلة الثانوية مثلا)، يتسبب في دفع المزيد من هؤلاء الذين يفكرون بالفعل في الانتحار إلى اتخاذ خطوتهم تأثرا بتلك الأخبار.

موجة أخبار:

والحقيقة أن أسوأ ما حدث في حكاية "الحوت الأزرق" هو تلك الموجة الواسعة من الأخبار التي ملأت الإنترنت العالمي والعربي لتصور ذلك التحدي على أنه شيء سحري خاص ربما يرتبط بتنويم مغناطيسي، بل ربطه البعض بحالات اللبس والمس من الجن، وألمح البعض الآخر إلى موضوع عبادة الشيطان والطقوس المرتبطة بذلك.

وربما كان السبب في انتشار تلك الأخبار الفانتازية المصبوغة بجانب سحري عن اللعبة هو طبيعة الخطوات الخمسين المرعبة التي يقوم الخاضع لها بتنفيذها، كذلك خبر القبض على فيليب بوديكين الروسي ذي الواحد والعشرين عاما، والأساطير حول أسباب طرده من كلية علم النفس، وكونه كان طالب علم نفس بالأساس.

بالإضافة إلى تصريح ينسب إليه يقول فيه إنه ابتكر اللعبة للتخلص من حثالة هذا العالم، فمن يخضع للعبة كتلك هو شخص ضعيف لا يجب أن يستمر في الحياة، لذلك سوف نتخلص منه، كل ذلك بجانب ما انتشر أن سبب تسميتها كذلك هو أن الحوت الأزرق ينتحر بإلقاء نفسه على الشاطئ تسبب في إعطاء طابع غرائبي للعبة.

المشكلة ليست إذن في "الحوت الأزرق"، سواء كانت ظاهرة حقيقية منتشرة بالقدر نفسه الذي تشير له أخبار وسائل التواصل أم لا، المشكلة هي أن التنمر الإلكتروني، فهو بالفعل ظاهرة واسعة الأثر لا توجد لها حلول واضحة بعد.

في النهاية فإن هناك وسيلة سهلة قد تساعد أطفالنا على تجنب ذلك كله، وهي متابعتهم والاهتمام بخلق جسر من التواصل معهم، سوف يحميهم ذلك من مشكلات إلكترونية عدة ممكنة،

سواء كان مجرد تنمر بسيط في الفصل الدراسي، أو حالة أكثر شدة بابتزاز من قِبَل أحد المتنمرين الإلكترونيين.

http://www.aljazeera.net/encyclopedia/healthmedicine/2018/6/12 منشور بتصرف من مقال لشادي عبد الحافظ على موقع ميدان، بعنوان "كيف يمكن للعلم تفسير انتحار لعبة الحوت الأزرق؟".

خلاصة الفصل:

يتضح مما سبق أن الألعاب الفيديو لم تحظ بعد بنصبها من الاهتمام البحثي في المجال الاجتماعي أن هنالك طغيانا للمقاربة النفسية على الدراسات التي تناولت هذه الالعاب ،غير ذان النمو المطرد لهذه الالعاب و تشعبها، سيؤدي لا محالة الى بلوغ هذه

الاهمية المرجوة، و الاهتمام بها كظاهرة اجتماعية وكمجموع ظواهر متفرعة عنها أيضا وقد منحنا هذا الفصل بعض أدوات التحليل و التفسير خصوصا ما تعلق بنشأة الألعاب الإلكترونية وبدايتها الاولى ومجالاتها المتعددة وأنواعها المختلفة. كما سمح لنا

هذا الفصل بمعرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على انفراد بصفة خاصة سواء كان نشأتها و الجهات التي تتكفل بنشرها ،وحتى اهم الالعاب المنتشرة بين اوساط الشباب و الاطفال، وتقديم تحاليل من دراسات سابقة حول مضمون هذه الالعاب ومصنعيها وأهدافهم المرجوة من خلال تصنيع هذه الألعاب.

الفصل الثالث : العدوان

تمهيد.

1.مفهوم العدوان .

2.تعريف العدوان .

3.أشكال العدوان.

4.أهداف العدوان .

5.أسباب العدوان .

6. النظريات المفسرة للعدوان.

7. العدوان وبعض المفاهيم المرتبطة به.

8.تصنيف العدوان.

9.الفروق بين أبعاد السلوك العدواني .

10.خلاصة الفصل .

الفصل الثالث – السلوك العدواني

تمهيد :

يرجع الاهتمام بدراسة السلوك العدواني بين الأفراد إلى محاولات ماكدوجال **W.Mcduagal** المبكرة في كتابه "مقدمة لعلم النفس الاجتماعي"، التي كانت عبارة عن بعض التأملات النظرية حول هذا الموضوع، ثم ظهرت أول إشارة لبحوث العدوان في فهرس مجلة "الملخصات السيكولوجية"وبعد ذلك قدم دولارد **Dollard** وزملائه عام 1919م أول محاولة جادة للبحث التجريبي المنظم للعدوان البشري وهي الخاصة بالإحباط والعدوان، واستمر تأثر البحوث اللاحقة بمحاولة دولارد وزميليه لأكثر من عشرين عاما .

وفيما يخص مفهوم العدوان وأسسه النظرية وارتقائه منذ مراحل العمر المبكرة، أو علاقته بغيره من المفاهيم الأخرى، وهل هو دافع فطري غريزي أو فسيولوجي عصبي شأنه شأن دوافع الطعام ينشأ تلقائيا من داخل الإنسان؟، أما هو طاقة نفسية تتشكل فعلا وسلوكا بفعل مثيرات وظروف بيئية خارجية؟.

وهل العدوان سلوك متعلم، سويا كان أم مرضيا، يمكن التحكم فيه وتوجيهه الوجهة المناسبة؟.

ثم ما هي أشكال التعبير عن العدوان، وما هي مختلف أبعاده ومكوناته؟ وطبيعة علاقتها بعضها ببعض في تحديد مفهوم السلوك العدواني العام .

1- مفهوم العدوان :

يعرفه باس "**Buss**" بأنه أي سلوك لفظيا أو بدنيا أو ماديا صريحا أو ضمنيا مباشر أو غير مباشر ناشطا أو سلبيا ويترتب على هذا السلوك إلحاق الأذى البدني أو المادي أو النفسي بالشخص نفسه صاحب السلوك أو الآخرون ويتفق مع هذا التعريف كل من "بارون 1974وباندورا 1984 وبانتون 1973" "كوثر 1992" وأن السلوك العدواني هو استخدام القوة أو استعمالها بسبب ضرورة دفاعية، كما يعرفه "روبير" أنه أفعال متعددة الاتساع تشمل الهجوم والعداء ويستخدم بدافع الخوف أو الإحباط أو الرغبة في صب هذا الخوف أو القتال على

الآخرين أو بدافع تحقيق اهتمامات الفرد وأهدافه وبلوغ مطالبه الاجتماعية والموقفية حتى يمكن التنبؤ به والتحكم فبه بالوقاية والعلاج فيقل العدوان ويزداد التعاون بين الناس

(عبد اللطيف محمد خليفة، 1998، ص 305).

1- 2- العدوان :

العدوان مفهوم عرف منذ عرف الإنسان سواء في علاقته بالطبيعة أو في العلاقة الإنسان بالإنسان وهو معروف في سلوك الطفل الصغير وفي سلوك الراشد، وفي سلوك الإنسان السوي والإنسان المريض وإن اختلفت الدوافع والوسائل والأهداف والنتائج.

وسواء كان التعبير عن هذا السلوك العدواني بالعنف والإرهاب أو التطرف فإنها جميعا تشير إلى مضمون واحد وهو العدوان.

ويمثل العدوان السلوك الظاهر والملاحظ الذي يهدف إلى إلحاق الأذى بالذات أو بالآخر، كما يثمل العدوان مشكلة من أخطر المشاكل الإجتماعية المستفحلة في العصر الحديث، حيث أنها مشكلة متزامنة الأبعاد لأنها جمع ما بين التأثير النفسي والاجتماعي والاقتصادي على كل من الفرد والمحتمع، فالأمر ليس بالسهل الهين، ليس فقط بسبب الآلام التي يسببها العدوان وإنما وجد أن أي عمل من أعمال العدوان يمكن أن ينتج مزيدا من الأعمال العدوانية :"فالعنف يولد العنف."

ويبدو أن العدوان والعنف يحدثان في العالم كله وفي كل قطاعات المجتمع تقريبا ففي تقرير لوزيرة الصحة الأمريكية "جوسلين ألدرز" كشفت فيه عن حقائق مروعة"تؤكد أن العنف في بلادها بلغ مستويات قياسية حيث أبانت أن 50 ألف شخص يذهبون ضحايا لأعمال العنف والجريمة سنويا، وأضافت أن هذا الرقم المخيف يزيد على ضحايا مرض الإيدز القاتل الذي لا يتجاوزن 30 ألف شخص سنوياكما أنه يمثل ثلاثة أضعاف نسبة ضحايا حوادث المرور وهم لا يزيدون على 18 ألفا، وفي عبارات مؤثرة أعربت المسؤولة الأمريكية عن أسفها لهذه الحقائق المخيفة وقالت أن الحصول على سلاح ناري أصبح أسهل لكثير من الشباب والصغار من العثور على صديق مخلص أو معلم جيد.**(عادل عبد الله محمد، 2000، ص 83)**

ولغموض مفهوم العدوان وتعدد معانيه وتداخله مع غيره من المفاهيم السيكولوجية الأخرى مثل العدائية والعنف والإرهاب والغضب، وتداخل العوامل والنظريات المفسرة للسلوك العدواني وكذلك النظرة بمعنى هل العدوان مرفوض بصوره وأشكاله المختلفة أم أن العدوان سلوك طبيعي له وظيفته حفاظا على الحياة والبقاء؟

2.1. تعريف العدوان :

يستخدم مصطلح العدوان بمعان متعددة إلا أن الأعمال العدوانية معظمها بينها بشيء ما مشترك وطبقا لما وصل إليه معظم الباحثين فهذا النوع من السلوك يهدف داما إلى الإضرار العمدي بالآخرين وأن هؤلاء الباحثين لا يصوغون تعريفاتهم بنفس الكلمات بالضبط ولكن الغالبية العظمى لديهم نفس الفكرة في تفكيرهم، وللعدوان مفاهيم عديدة أجمعت معظمها على الآتي:

- العدوان شعور داخلي بالغضب والاستياء، ويعبر عنه ظاهريا في صورة فعل أو سلوك يقوم به شخص أو جماعة بقصد إيقاع الأذى لشخص أو جماعة أخرى أو للذات أو الممتلكات، ويأخذ العدوان صور العنف الجسمي متمثلا في "الضرب، التشاجر، كما يتخذ صور التدمير وإتلاف الأشياء"، والعدوان اللفظي متمثلا في: "الكيد، التشهير، الفتنة، التهديد، الغمز، اللمز، النكتة اللاذعة والإيذاء النفسي".
- أن العدوان هو الاستجابة التي تعقب الإحباط ويراد بها إلحاق الأذى بفرد آخر وحتى بالفرد نفسه ويتدرج العدوان من الإعتداء البدني على الآخرين إلى التهجم اللفظي والتأنيب والاستخفاف بالآخرين والسخرية منهم، وقد يكون العدوان متخيلا وقد يأخذ العدوان شكل إحساس بالغضب. **(فؤاد البهي السيد، 1981، ص 173)**
- إن العدوان هو إنتهاك للمعايير الاجتماعية ويدل على كراهية الغير، والشخص العدواني يعمل عكس قوانين السلوك المقبولة اجتماعيا.
- أن النزعات العدائية بمختلف أنواعها صادرة عن استعداد راسخ في طبيعة الإنسان، ويمكن أن يكون نشاطها هدمياً ضارا ويمكن أن يتجه اتجاها مفيدا لكل من المجتمع والفرد.
- العدوان هو السلوك الذي يعبر عن الإيجابية وتوكيد الذات، وذلك ي صورتها السوية لتحقيق الحياة.

- أن العدوان عند الطفل قد لا يكون بالضرورة نتيجة مباشرة لاضطراب عضوي أو مواقف بيئية ولكن قد يكون أحيانا انعكاسا لتفسير الطفل للمواقف الخارجية على أنها مهددة ومحبطة متأثرا بإدراكه لها.
- أن هناك كلا من العدوان السوي وغير السوي :فالعدوان يكون سويا إذا ما ارتقى بالقيم الأساسية الخاصة بالبقاء والسعادة والقبول الاجتماعي والعلاقات الحميمة، أما غير السوي فيظهر على شكل من المضايقة، وحب الجدل العنجهية والكبرياء والتأكيدية، التحكمية، الغطرسة والهياج والاحتدام، والعداء والإهانة، والمعارضة والعنف .

3-أشكال العدوان :

1.3-.العدوان العدائي :

يعتبر أنقى صورة العدوان الذي يمثل فيه ارتفاع الأذى بالهدف الغرض الأساسي له وينتج عن ذلك شعور المعتدي بكراهية الهدف ومقته.

(فؤاد البهي السيد، 1981، ص173)

2.3-العدوان الوسيلي :

وينطوي على مقاصد "نوايا" الأذى إلا أن هدفه الأساسي يتمثل في حماية الذات أو بعض الأهداف الأخرى مثل ذلك الملاكم المحترف الذي يسعى إلى إيذاء خصمه بهدف تحقيق الانتصار والشهرة.

3.3-العدوان الإيجابي:

هو الجزء العدواني من الطبيعة الإنسانية ليس فقط للحماية من الهجوم الخارجي ولكنه أيضا الكل الإنجازات العقلية وللحصول على الاستقلال وهو أساس الفخر والاعتزاز الذي يجعل الفرد مرفوع الرأس وسط زملائه، ويبدو هذا المعنى واضحا في قصص التاريخ.

إن العدوان عندما يتم ترشيده عن طريق الإحساس بالملكية الخاصة للآخرين، فنه يصبح أبا الفضائل جميعا.**(عبد المعطي حسن مصطفى، 1998، ص 103)**

4.3-العدوان السلبي :

إذا تحول عن وعي أو غير وعي إلى السلاح يعمل لصالح الموت والخراب بالنسبة للإنسان وبالنسبة لبيئته على السواء.

4- أهداف العدوان :

يؤكد معظم الباحثين على أن التعريف الوافي حقيقة العدوان لا بد أن يشير إلى غرض المهاجم وعلى ذلك وبالرغم من أن كل رائد نظرية تقريبا على أن العدوان مقصود، فليس هناك إجماع على أي الأهداف يسعى العدوان إليها، هل المعتدون يريدون أساسا توجيه الأذى إلى ضحاياهم أم يحاولون أن يفعلوا أشاء أخرى؟ وسوف نعرف الإجابة من خلال التعرف على أهداف العدوان.

1.4-أهداف غير مؤذية وغير ضارة :

يعتقد عدد لا بأس به من علماء الاجتماع أن معظم الهجمات العدوانية تدفعها أكثر من رغبة لإلحاق الأذى بأحد الضحايا، والغرض الأساسي هو أن المعتدين يتصرفون بطريقة عقلانية، وهذا المنظور يؤكد أن المهاجمين لهم هدف أخر أو هواية محببة، وهذه بالطبع في بعض الأحيان تعمل معا، ويمكن أن يحاول المعتدون أن يشقوا طريقهم أو يؤكدوا سلطتهم لبناء قيمهم الذاتية، ويذكر ليوناردو **Leonardo** مثالا على هذا النوع، أن رجلا غضب غصبا شديدا بسبب ملاحظة أبدتها زوجته وفي ثورة غصبه ضربها أن هذا الاعتداء مدفوع إلى حد لا بأس به بدافع داخلي، ويهدف إلى إيذاء المسيء، بينما على النقيض من ذلك يؤكد علماء الاجتماع على أن هناك أهدافا معينة غير الأذى المستهدف، فيظهر الرجل أنه بضربه زوجته يستطيع أن يؤكد سيطرته عليها ويعملها ألا تضايقه مرة أخرى، وهكذا...

2.4-الإكراه "الإجبار :"

أكد باترسون، جيمز تديش **Patterson And James Tedesch** أن العدوان في الغالب محاولة إكراه فالمهاجمون يلحقون الأذى بضحاياهم في محاولة التأثير على سلوكهم لإجبارهم على أن يفعلوا ما يريدون.

3.4-السلطة والهيمنة :

ذهب دارسون وآخرون على أن السلوك العدواني يتضمن ما هو أكثر من الإجبار حيث أن السلوك العدواني يهدف غالبا إلى الحفاظ على سلطة المعتدين وتعزيزها والحافظ على هيمنتهم، وربما يضرب المعتدون ضحاياهم في محاولة لفرض طريقتهم ليؤكدوا أوضاعهم المهيمنة في علاقاتهم بضحاياهم، فعلى الأقل هم يحاولون أن يبينوا أنهم ليسوا في مرتبة ثانوية بالنسبة لضحاياهم والدراسات في هذا المجال أوضحت وبصورة متكررة أنه عندما يهاجم أحد أفراد الأسرة فرد آخر فإن الأقوى عادة هو الذي يظلم الضعيف ويجعل منه ضحية، وهذا المفهوم يتفق مع معتقد أن العدوان يزيد من تقدير الذات.**(عبد اللطيف محمد خليفة، 1998، ص 160)**

4.4-إدارة الإنطباع "تكوين إنطباع جيد عند الآخرين":

طبقا لآراء مدرسة فكرية أخرى فالعدوانيون يهتمون أساسا فيما يظنه الآخرون فيهم، والدراسات التي أجريت على العصابات من الشباب والمجرمين الذين مارسوا العنف والعدوان لاحظت أن الكثير من هؤلاء الأفراد يهتمون بسمعتهم بصورة كبيرة، وقد تأثر "هانزتوك "**Hans Tock** بهذا النوع من الاهتمام في دراسة المقابلة المشهورة التي أجراها عن الرجال المسجونين بسبب أعمال العنف فقد وجد "توك" أن هؤلاء الجانحين من الشباب مثيرون لصورة الذات حيث عملوا جاهدين لتصوير الإنطباع عن أنفسهم بأنهم مرعبون وجسورون بلا خوف "يمتلكون الجرأة" وغير هيابين وكأن شجارهم مباريات استعراضية مصممة لتؤثر على الضحية والمشاهدين.

وقد توسع عالم الاجتماع "ريتشارد فيلسون" **Ritchard Felson** في تفسير عمق التفكير للعدوان كمحاولة لإدارة الإنطباع (تكوين انطباع جيد عن الآخرين) وفي تحليله كان معظم الأشخاص، وليس فقط الخارجون على القانون يعتقدون أن التحدي الشخصي يقذف بهم إلى ضوء سلبي وخاصة إذا هوجموا وربما يلجأون إلى الهجوم المضاد جاهدين في محو الهوية السلبية المهتمة بإظهار القوة والكفاءة والشجاعة وفي ضرب المسيئين فهم يسعون إلى إظهار أنهم من يجب أن يحترمهم الآخرون، ويرى المؤلف أن آراء هذه المدرسة تدعم المعتقد بأن العدوان يعمل على محو الصورة السلبية للذات.**(عبد اللطيف محمد خليفة، 1998، ص 163)**

4.5-العدوان الأداتي "الوسيلي" :

بالرغم من أن العدوان يتضمن دائما الإيذاء والضرر فليس هذا دائما هو الهدف الرئيسي فيمكن أن يكون للعدوان أهداف أخرى في التفكير عند الاعتداء على الضحايا.

فربما يريد الجندي أن يقتل عدوه إلا أن أمنيته يمكن أن تنبع من رغبة في حماية حياته ويمكن أن تكون لإظهار وطنيته أو ربما تكون وسيلة لكسب قبول ضباطه وأصدقائه، فالقاتل المحترف الذي يتم تأجيره من جانب مجموعة من المجرمين يمكن أن يحاول أن يقتل شخصا ما ولكنه يفعل ذلك للحصول على مبلغ كبير من المال... وهكذا فرغم المعتدين في نيتهم إلحاق الأذى بالهدف أو حتى قتله فليس هذا هو غرضهم الأساسي.

6.4-العدوان الانفعالي :

يؤكد عدد كبير من علماء النفس الاجتماعي على وجود نوع آخر من العدوان هدفه الأساسي هو الإيذاء، وهذا النوع من العدوان يسمى في معظم الأحيان العدوان العدائي أو العدوان الغاضب وهذا النوع من العدوان يحدث عندما يثار الناس بصورة غير سارة ويحاولون إيذاء شخص ما، فإن فكرة العدوان الانفعالي تخبرنا بأن العدوان يمكن أن يكون ممتعا لدى الأشخاص الذين يريدون أن يلحقوا الأذى بالآخرين عندما يكونوا مكتئبين ويشعرون بالسعادة عندما يحققون هذا الهدف وربما يجدون متعة ورضا في إيذاء ضحاياهم ماداموا لا يعانون من نتائج سلبية، ويفرق علماء النفس بين العدوان الو سيلي والانفعالي بأن :العدوان الوسيلي عقلاني وسلوك يسهل فهمه،العدوان الانفعالي أقل استرشادا بالفكر الواعي وغير العقلاني إلى حد كبير.

5- أسباب العدوان :

لا يتعدى الإنسان على نفسه أو على غيره ظلما وعدوانا بالصدفة أو بطريقة عشوائية بل يتعدى لأسباب كثيرة بعضها ذاتي يرجع إلى تكوين الإنسان الجسمي والنفسي وبعضها اجتماعي يرجع إلى ظروف نشأته وتربيته في الأسرة ومع الأقران وبعضها الآخر موقفي يرجع إلى ظروف الموقف الذي يرتكب فيه العدوان ومن أسباب العدوان شعور الفرد بعدم الأمان وعدم الثقة والشعور بالنبذ والحرمان من الحب والتقدير والتجاهل واستمرار الإحباط لمدة طويلة وعدم تحقيق الإشباع للحاجات العضوية يؤدي إلى ازدياد درجة العدوانية لدى الأفراد.

ويدرك العلماء اليوم أن كثيرا من جوانب الإطراب السلوكي كالعدوان يكتسبها الفرد بتأثير من الآخرين وملاحظته لهم التفاعل معهم بمعنى الإقتداء وملاحظة النماذج وهذا ما أكدته التجارب للباحثين "باندورا وروس**Bandura El ross 1979**)

من أن الأفراد تعلموا بيسر أن يعبروا عن إحباطهم بالعدوان بسبب ما شاهدوه من نماذج عدوانية ومع تعدد الأسباب التي تؤدي إلى السلوك العدواني وتعددت النظريات التي تفسر هذا السلوك من كافة جوانبه الفطرية والبيئية والنفسية والاجتماعية.

(مصطفى غالب، 1991، ص 93)

6- أهم نظريات العدوان :

1.6- نظرية العدوان الفطري :

يرى بعض أصحاب هذه النظرية أن العدوان سلوك فطري وتتضح هذه النظرية في النماذج التالية: - نظرية المجرم ونظرية غريزة العدوان.

2.6- نظرية المجرم بالوراثة :

قام لامبوروزو "**Lambroso**" بدراساته على عدد من المجرمين مما أدى إلى وضع نظريته إلى افتراض فيها وحش بدائي يحتفظ عن طريق الوراثة بخصائص جسمية ونفسية جعلته يبقى على حالته البدائية فلا يستوعب قوانين ونظم مجتمعه

وينساق وراء نزعاته البهيمية الشرسة غير مبال بما يصيب الضحية من آلام فهو كالحيوانات لهذا تهذب نزعاته الحيوانية ولم ينم ضميره ولا وجدانه فلا يشعر بذنب ولا يحس بعطف نحو غيره ولكن سرعان ما تخلى معظم العلماء عن هذه النظرية بعدما تبين عدم دقتها وكشفت الدراسات العلمية المضبوطة تجريبيا عدم صحة فروض"لامبروزو" وعدم دقة نتائج دراساته وقد كشفت الدراسات التالية أن المجرمين لا يختلفون عن غيرهم في النواحي الجسمية والنفسية ولا يوجد دليل على أنهم ولدوا بخصائص عضوية تدفعهم إلى الجريمة كما زعم "لامبروزو."

(عبد اللطيف محمد خليفة، 1998، ص305).

3.6- نظرية غريزة العدوان :

قدم هذه النظرية كل من أدلر 1908 "**Adler**"ومكدوجال 1908 "**Dougal**" وفرويد 1920 "**Freud**"وبرنارد 1924 "**Bernard**" ولورنز 1963 (**lorens**) وجيمس 1979 "**james**" وتتعامل هذه النظرية مع العدوان باعتباره غريزة فطرية وأن الإنسان بطبيعته عدواني واهم نظريات الغرائز نظرية التحليل النفسي إذ يرى "فرويد" أن الحياة كفاح بين غريزة الحياة ودوافعها الحب والجنس والتي تعمل من أجل الحفاظ على الفرد وبين غريزة الموت ودوافعها العدوان والتدمير والانتحار وهي غريزة تجارب دائما من أجل تدمير الإنسان وتقوم بتوجيه العدوان المباشر خارجيا نحو الآخرين وإذا لم ينفذ العدوان نحو موضوع خارجي فسوف يرتد إلى الكائن نفسه ويصبح تدمير الذات.(كوثر ،1992) فالعدوان سلوك غريزي هدفه تصريف الطاقة العدائية التي تنشأ داخل الإنسان عن غريزة العدوان وتلح في طلب الإشباع كإحدى الطاقة الجنسية الناتجة عن غريزة الجنس ولكن بعد إجراء عديد من الدراسات التجريبي والميدانية تبقى عدم دقة التفسير السلوك العدواني بالغريزة ورفض ذلك في كثير من المحافل العلمية.

(عبد اللطيف محمد خليفة، 1998، ص306).

4.6- النظرية البيولوجية :

ترتكز هذه النظرية على بعض العوامل البيولوجية في الكائن الحي التي تحث على العدوان كالصبغيات والجينات الجنسية والهرمونات والجهازين المركزي واللاإرادي والغدد الصماء والتأثيرات الكيميائية الحيوية والأنشطة الكهربائية في المخ "1977 **Eron**" كما تشكل القوة العضلية عاملا بيولوجيا آخر في تأثيرها على العدوان "1982 **Mussen**" وبصرف النظر عن غريزة العدوان فإن علماء النفس يفترضون وجود عدة أجهزة عصبية في المخ تتحكم في أنواع معينة من العدوان ويمكن تنشيط هذه الأجهزة علميا عن طريق التنبيه الكهربائي أو الكيميائي أو نتيجة لورم في المخ أو تمزق في نسيج المخ وأسفرت بعض التجارب على أن حقن الفئران بالهرمون الجنسي الذكري الأساسي وهو "التستوستيرون "يجعلها تتفاعل بإصرار وإذا انخفض مستوى هذا الهرمون تصبح الحيوانات أكثر هدوءا أو من ناحية أخرى ظهر أن جرائم النساء تزيد في ما قبل الحيص مباشرة عندما يصطرب إفراز الهرمونات الجنسية الأنثوية لديهن حيث تشعر كثير من النساء والقلق والميول للعدوانية.

5.6- نظرية تعلم العدوان:

وتتضح هده النظرية في النماذج الفرعية التالية:

- نظرية الإحباط و العدوان.
- نظرية تعلم العدوان بالملاحظة.

1.5.6- نظرية الإحباط و العدوان:

وهي وضع كل من (دولا رد و ميللر 1939) فقد بحثا هذا الموضوع لمدة عشرين عاما وإفتراصا أن الإحباط يسبب العدوان و اعتبرا العدوان استجابة فطرية للإحباط وتزداد شدته وتقوى حدته كلما زاد الإحباط وتكرر حدوثه وقد أعتبر العدوان استجابة الإحباط في كثير من المعاجم والموسوعات والدراسات العربية والأجنبية، وقد أشار ديفتي **(Devity)** إلى أن العدوان استجابة محتملة للإحباط ولكنه ليس نتيجة ضرورية وحتمية."1985 ,**Kauffman**" **(عبد اللطيف محمد خليفة، 1998، ص ص 308.306)**

لم تكن تفسيرات "دولا رد وزملائه" مقنعة لكثير من الباحثين الذين رفضوا العلاقة السببية بين الإحباط والعدوان لأن العدوان سلوك معقد لا يكفي تفسيره بالإحباط قد يعتدي الإنسان دون إحباط وقد يحبط دون أن يعتدي، وفي ضوء ما سبق تبين أن البيئة المحيطة بالفرد تلعب دورا واضحا في توجيه مسار السلوك العدواني الذي يستجيب له لوقف الإحباط ويبدو أن هذا الدور يختلف من دراسة لأخرى وحسب التأثير المباشر لأشخاص موجودين بالفعل "كأقران الطفل، الوالدين، المعلمين."**(نفس المرجع السابق، ص 310.309)**

2.5.6- نظرية تعلم العدوان بالملاحظة :

وضع باندورا "**Bandura**" نظرية التعلم بالملاحظة وهو يرى أن الجانب الأكبر من السلوك العدواني متعلم ويكون ذلك بتأثير من الآخرين عن طريق الملاحظة أو الإقتداء أو المحاكاة وهناك ثلاث مصادر يتعلم منها الفرد بالملاحظة وهي التأثير الأسري، تأثير الأقران، ثم تأثير النماذج الرمزية كالتلفزيون وأكدت معظم الدراسات أن مشاهدة أفلام العنف تزيد من السلوك العدواني ، إن الأطفال العدوانيين غالبا ما يكون أقرانهم أكثر عدوانية من الأطفال غير العدوانيين

لأن الأقران يكونون بمثابة نماذج سلوكية لأقرانهم، وهذه من الأدلة على تأثير العوامل البيئية في العدوان.**(نفس المرجع السابق، ص 311)** .

6.6- النظرية المعرفية :

تهتم هذه النظرية بدراسة الخبرة الذاتية من حيث إدراك الفرد لنفسه والأحداث التي تقع له وترتكز هذه النظرية في دراستها على السلوك العدواني و السياق النفسي والاجتماعي للشخص العدواني والظروف والمتغيرات التي أدت إلى استخدام العنف والعدوان للتعبير عن ذاته وتحقيقها بالتصدي لهذه الإعاقات التي تحول دون ذاته ومن أهم الإعاقات التي تمثل دافعا للسلوك العدواني شعور الفرد بالفوارق الطبقية بالغة الحدة والتي تحول دون تحقيق ذاته.

(عبد اللطيف محمد خليفة، 1998، ص312).

7- العدوان وبعض المفاهيم المرتبطة به:

أثار مفهوم العدوان والعنف جدلا كبيرا بين المهتمين لدراسة هذين المفهومين من حيث اقتران العنف بالعدوان من حيث التفرقة بين هذين المفهومين فمن حيث اقتران العنف بالعدوان إلى أن العنف شكل من أشكال العدوان وأن العدوان أقل عمومية من العنف وأن كل عنف يعد عدوانا والعكس غير صحيح إلى أن العنف شكل من أشكال العدوان وأن العنف والعدوان وجهان لعملة واحدة.

ويرى الباحثون أنه لابد من تحري الدقة في اقتران العنف بالعدوان وخاصة أن الآراء السابقة لم توضح نوع العدوان (سلبي أو ايجابي) الذي يقترن به العنف، كما أنه ليس من الضروري أن يكون كل عنف عدوان حيث أنه قد يكون العنف ايجابي مثلا الحب، هذا ما ذهب إليه.

(سعد المغربي 1993، ص ص 224.225)

بأن العنف استجابة سلوكية تتميز بصبغة انفعالية شديدة قد تنطوي على انخفاض في مستوى البصيرة والتفكير ونحن نقولً فلان يحب بعنف أو يكره بعنف وعلى ذلك فليس من الضروري أن يكون العنف ملازما للشر أو التدمير حيث قد يكون العنف ضروري في موقف معين وظروف

معينة للتغير عن واقع معين أو تغيير واقع معين تغيرا عميقا جذريا يقتضي استخدام العنف والعدوان.

أما بالنسبة للتفرقة بين مفهومي العنف والعدوان فقد قام بعض الباحثين بالتمييز بين العنف والعدوان لتفادي ضرورة التباس بين المفهومين فقد اعتمد في ذلك على أن العنف له طابع مادي بحت في حين أن العدوان يشمل على المظاهر المادية والمعنوية معا.

(حسين فايد،2001،ص ص 25.26)

8- تصنيف العدوان:

توجد تصنيفات عديدة للعدوان تختلف كثيرا في طبيعتها ويرجع هذا الأمر إلي صعوبة التعريف مما جعل الباحثين يميلون لتعريفه من خلال تصنيفاته المتنوعة من حيث نوعه سويا بنّاء أو مرضيا هداما ومن حيث أشكاله أو صور التعبير عنه من حيث توجهه ضد الآخرين أم ضد الذات .

كما قدم زيلمان **zilman** 1979تصنيفا يشمل أربعة أبعاد للسلوك العدواني تتفاوت في مظاهرها التعبيرية وهي:

1.8- العدوان البدني:

وهو الذي يسعى فيه الفرد المعتدي إلى إلحاق الأذى أو الضرر البدني أو المادي بالآخرين الذين يميلون إلي تحاشي مثل تلك الأفعال العدوانية.

2.8- العدائية:

وهي التي يرمي الفرد من خلالها إلى الإساءة للآخرين أو خداعهم دون أن يلحق بهم أي ضرر أو آلام بدنية.

3.8- التهديدات العدائية:

وينظر إليها كوسيلة أو إشارة تسبق العدوان أو العدواة المتعمدة كما تستخدم أحيانا كوسيلة مضادة لمواجهة العدوان أو العداوة .

4.8- السلوك التعبيري:

ويتمثل في صورة الغضب أو الانزعاج والتي من المحتمل أن تشبه في طبيعتها سلوك العدوان ولكنها لاتصل في صورتها التعبيرية إلى المستويين الأول والثاني (خلال عبد الله الويلي، 1993،ص ص 13.11)

وقد أسفر التحليل العاملي الذي أجراه .(محي الدين الحسين ،1983، ص ص 127.97)

لمقياس العدوان (من إعداده) عن وجود خمسة عوامل هي:

العدوان العام والعدوان النشط الخارجي الصريح في مقابل العدوان السلبي الداخلي الضمني والعدوان المباشر في مقابل العدوان غير المباشر والتوتر العدائي والعدوان اللفظي في مقابل العدوان البدني .(حسين فايد ،2001،ص 27)

9- الفرق بين أبعاد السلوك العدواني :

يتضح من تناول التعريفات المختلفة للعدوان وتصنيفاته أن السلوك العدواني يتكون من متصل يبدأ بالغضب وينتهي بالعدوان أو العنف وهي في هذا الصدد...

ويرى (بير وكوفيتش 1993-) **Berkowitz**أن المعاني المختلفة لمفهومي الغضب والعدائية لم تصبح مسببة للمشاكل إذا كانت المشاعر والاتجاهات والاستجابات التعبيرية تحدث معا عادة ولكن الأمر يختلف عن ذلك فمشاعر الغضب ليست بالضرورة مصحوبة باعتداءات واضحة وبالنسبة للفرق بين مفهومي الغضب والعدوان فإن الغضب من الناحية النفسية يعني حالة انفعالية تتضمن كلا من غزو اللوم لخطأ مدرك والدافع لتصحيح هذا الخطأ من الناحية الاجتماعية يعمل الغضب كنوع من النظام التشريعي الذي يساعد على تنظيم العلاقات بين الأشخاص.

أما العدوان فهو توجيه الأذى المقصود للآخرين الذي يكون ضد رغباتهم وليس لصالحهم.

بهذا المعنى يوجد اختلاف بين الغضب والعدوان كما قد لا يظهر الغضب في العدوان وهذا ما أشار إليه **Buss** في تمييزه بين الغضب والعدوان الغضب الذي يثيره الإحباط أو الهجوم من جانب شخص ما ففي هذه الحالة يكون رد الفعل الشائع هو الغضب والذي عادة ما يتلوه

العدوان الذي يحدث معاناة لفرد ما أما العدوان الذي قد لا يصاحبه الغضب فهو العدوان الوسطي الذي يميله التنافس على مركز أو سلطة أو أي شيء آخر يقف موضوعا للتنافس .

(محي الدين حسين 1983،ص 107 -108.)

هذا وقد اعتبر (باص وبيري 1992) الغضب بمثابة المكون الانفعالي أو الوجداني في السلوك العدواني فهو يشمل على الاستثارة الفسيولوجية والاستعداد للعدوان خاصة العدوان الغاضب وعلى صعيد آخر فإذا كان التعبير عن العدوان يتم بشكل لفظي أو بدني فإن التغير عن الغضب يأخذ أربعة أشكال:

أ- إدخال أو قمع الغضب وإخفاء الضغائن.

ب- إخراج التعبير عن الغضب بطريقة سلبية غالب ما تكون عدوانية بعيدة عن الفرد.

ج- ضبط أو مجهودات لتهدئة أو ضبط مشاعر الغضب.

د- انعكاس أو محاولة التحدث إلى شخص معين حتى يشعر بالتحسن ويحسم المشاكل بهدوء.

ونستخلص من التفرقة بين الغضب والعدوان أن الغضب كخبرة يختلف عن العدوان كسلوك وأنهما قد يحدثان معا أو قد يحدثان كحالتين منفصلتين فليس بالضرورة أن يتحول إلى سلوك عدواني بطريقة حتمية كما قد لا يحدث السلوك العدواني نتيجة الغضب وإن كان في بعض الأحيان قد يكون تعبيرا عن ذلك .**(حسين فايد، 2001، ص 24)**.

خلاصـة الفصل:

السلوك العدواني هو استخدام القوة أو استعمالها بسبب ضرورة دفاعية وهو كذلك أفعال متعددة تشمل الهجوم والعداء ويستخدم بدافع الخوف أو الإحباط أو الرغبة في صب هذا الخوف أو القتال على الآخرين أو بدافع تحقيق اهتمامات الفرد وأهدافه وبلوغ مطالبه الاجتماعية حتى يمكن التنبؤ به والتحكم فبه بالوقاية والعلاج فيقل العدوان ويزداد التعاون بين الناس ، والسلوك العدواني سلوك مكتسب.

الفصل الرابع : المراهقة

تمهيد.

1. المراهقة

2. مفهوم المراهقة.

3. خصائص المراهقة.

4. مشاكل المراهقة.

5. خلاصة الفصل.

الفصل الثالث – المراهقة

تمهيد :

اتفق علماء النفس والدارسين على أن خطر مرحلة ويمر بها الإنسان في حياته، والتي تعتبر المنعرج الأساسي في تكوين شخصيته، وتكيفه مع مجتمعه هي مرحلة المراهقة وها لما تحمله تغيرات عديدة، نفسية وفكرية، وهي تعرج بالفرد من مرحلة الطفولة إلى سن الرشد.

وتعجله خلالها يعيش فترة من التقلبات والتناقضات لا يعرف لها الهدوء فتولد لديه نوع من العنف والاندفاع، ويواجه في أغلب الأحيان بالرفض من طرف المجتمع الراشد لأن هذا الأخير لا يستطيع أن يوفر للمراهق الجو الذي يبتغيه والبيئة التي يريدها فيقع في أزمات نفسية، وتربوية، تؤثر عليه من جهة وعلى مجتمعه من جهة أخرى.

1- المراهقة :اصطلاحاً:

المراهقة لفظا معناها النمو وقولنا "راهق" الفتى وراهقت الفتاة بمعنى أنهما نميا نموا مستطردا والاشتقاق اللغوي يغير هذا المعني، وفي هذا تمكن الدلالة على الاقتراب من الحلم والنضج فالمراهقة بهذا المعنى تعني الفترة التي تبدأ بالبلوغ وتنتهي باكتمال الرشد تنعت أحيانا بأنها مرحلة انتقالية تجمع بين خصائص الطفولة وسمات الرجولة، فهي انتقالية لان المراهق يجتهد للانفلات من الطفولة المعتمدة على الكبار محاولا ولوج باحات الاستقلال الذاتي الذي يتمتع به سائر الراشدين.

(عبد العالي الجسماني، 1994، ص109)

من معاني كلمة المراهقة في اللغة الخفة، الشفة، الجهل، الحدة، غثيان المحارم من شرب الخمر ونحوه كما جاء في لسان العرب وكلمة المراهقة تفيد معنى الاقتراب أو الدنو من الحلم وبذلك يؤكد علماء اللغة العربية هذا المعنى في قولهم رهق بمعنى غشى أو لحق أو دنا من فالمراهق بهذا المعنى هو الفرد الذي يدنو من الحلم واكتمال النضج، أما المراهقة من الناحية الاصطلاحية فهي لفظ وصفي يطلق على مرحلة التي يقترب فيها الطفل وهو الفرد غير الناضج انفعاليا وجسميا وعقليا من مرحلة البلوغ ثم الرشد ثم الرجولة وهكذا أصبحت المراهقة بمعناها العلمي

الصحيح هي المرحلة التي تبدأ بالبلوغ وتنتهي بالرشد واكتمال النضج فهي لهذا عملية بيولوجية في بدايتها وظاهرة اجتماعية في نهايتها.

(رابح تركي، 1990، ص242)

هي مرحلة ولادة جديدة نظرا مما يلحق على المراهق من تغيرات فيزيولوجية وبيولوجية، هي مرحلة يتم فيها إعداد الناشئ ليصبح مواطنا يتحمل مسؤوليات المشارك في نشاط المجتمع الكبير وفيها تتكون شخصياته وتحدد مقاومتها.

2- **مفهوم المراهقة:**

تشير المراهقة إلى الفترة التي تبدأ من البلوغ الجنسي حتى الوصول إلى النضج وبالتالي فهي تستغرق فترة طويلة من الزمن وليس مجرد حالة عارضة زائلة في حياة الإنسان أن المراهقة مرحلة انتقالية من الطفولة إلى الرجولة وعلى كل حال يجب فهم هذه المرحلة من مراحل حياة الإنسان على أنها مجرد مجموعة من المرحلة من مراحل حياة الانسان على انهل مجرد مجموعة بفهم الصحيح التغيرات التي تحدث على نمو الفرد الجسمي الجنسي والعقلي والنفسي والاجتماعي ومجموعة أخرى من مظاهر النمو لاتصل إلى حالة لنضج في وقت ويحدد ليتل **(Little)** فترة المراهقة بأنها ما بين سن الـ **12** إلى سن الـ **19** سنة أما الحد الذي يوصله "ستانلي هول" فهو من سن الـ **24** إلى سن الـ**25** سنة ،وتعتبر المراهقة مرحلة التغييرات العميقة في حياة الفرد بدءا بالنمو الجسمي والتقلب الشديد الانفعالات والتغيرات العضوية الأخيرة تسبب الظواهر الخاصة بالمراهقة كما تتميز بظهور المشاكل في جميع أوجه التكوين النفسي وإذا كانت هذه المشاكل تعود لأسباب عضوية فإن بعضها الآخر يكون نتيجة إهمال تربوي أو اضطراب في الرعاية أو عدم الاهتمام بهذه المرحلة، ولهذا يجب على المربين والأولياء مراعاة ما يلي :

العمل على نشوء الثقافة الصحية بين المراهقين وتحديد برنامج رعاية صحتهم وذلك بواسطة التربية الخلقية وتدريبهم على استخدام الأسلوب العلمي في التفكير وتنمية القدرة على التجديد والاجتهاد والابتكار كما يجب عليهم إقامة علاقة مستمرة مع جميع أفراد المجتمع وكذا يجب وقايتهم من الانحراف والتسيب.**(مصطفى رزيق ،1960 ص 09)**

واتفق أغلبية العلماء على أن المراهقة تتكون من مراحل فرعية فيما بينها هذه المراحل هي:

- المراهقة المبكرة والممتدة من **11**سنة إلى **14**سنة.
- المراهقة المتوسطة والممتدة من **14** سنة إلى **18**سنة.
- المراهقة المتأخرة والممتدة من **18**سنة إلى **21**سنة.

ويرى توفيق الحداد المراهقة بأنها الاقتراب والدنو من الحلم، والمراهق هو الطفل الذي يدنو من الحلم واكتمال الرشد، والتدرج نحو النضج الجنسي، العقلي والانفعالي.

(توفيق الحداد، بدون سنة ط1 ص 104)

وقد عرفت أيضا نواحيها المختلفة إذ ورد أن المراهقة متعددة، فهي فترة نمو جسدي وظاهرة اجتماعية ومرحلة زمنية كما أنها فترة تحولات نفسية عميقة.

(ميخائيل ابراهيم أسعد ،1991 ط1 ص225)

3- **خصائص المراهقة:**

المراهقة فترة حرجة من حياة الكائن البشري باعتبارها فترة نمو شامل تنتقل الفرد من الطفولةإلى الرشد ونظرا لما تشده من اضطرابات في التوازن الشخصي الكلى وإعادة بناء الشخصية وحياته مع الآخرين من جراء التحولات والتغيرات العميقة والشرعية التي يعرفها المراهق على المستوى الجسمي والنفسي والاجتماعي.

3-1- النمو الجسمي عند المراهق:

تداول تحولات مرحلة المراهقة في الناحية الجسمانية حيث يكون نمو الجسم في هذه المرحلة سريعا فمتوسط نمو المراهق من حيث الوزن والطول قد يصل إلى ضعف متوسط نموه في أواخر المرحلة السابقة.**(رابح تركي، 1991، ص242)**

وهذا النمو عند البنات يبدأ من سن**(11 -13)** وعند ابنين من سن**(13-14)** غير أنه لا يستمر مطردا في بقية مرحلة بل يأخذ في النقص تدريجيا .**(كمال سوقي، بدون تاريخ، ص113)**

وتبدو مظاهر النمو الجسمي في النمو الغدي الوظيفي، وفي الأعضاء الداخلية ووظائفها المختلفة وفي نمو الجهاز الهضمي والقوة الفصلية، وفي اثر هذه النواحي على النمو الطولي والوزني.**(فؤاد البهي السيد، بدون تاريخ، ص333)**

3-1-1النمو الغدي:

هناك بعض التغيرات التي تحدث في إفرازات الغدد الصماء وهي عبارة عن مجموعة من الغدد عديمة القنوات ولا تصب إفرازاتها خارج الجسم، إنما تصب في الدم مباشرة إفرازاتها عبارة عن عضوية تسمى الهرمونات في هذه المرحلة يزداد إفراز الغدد النخامية من الهرمونات المنبهة للجنس بينما يحدث ظهور في الغدد الصنوبرية والتيموسية.**(عبد الرحمن العيساوي، 1984، ص103)**

وتأثر أيضا هرمونات الغدد الدرقية بالنضج الجنس فتزداد في يدي المراهقة ثم تقل بعد ذلك قرب نهايتها .**(فؤاد البهي السيد، بدون تاريخ، ص112)**

كما تنمو الغدد الجنسية وتصبح قادرة على أداء وظائفها في التناسل .

(عبد الرحمن العيساوي، 1984، ص101)

والغدد التناسلية عند الأنثى هي عبارة عن المبيضان حيث يبلغ وزن الغدة التناسلية الأنثوية الواحدة **40%** من وزنها الكامل في السنة عشرة من العمر الفتاة، ثم يزداد نموها زيادة سريعة فيما بين"**13-18**" إلى وزنها الكامل في الرشد وتحدث دورة الحيض للفتاة كل **28** يوم، لكنه ليس من الضروري أن تحدث بصورة منتظمة في بداية مرحلة البلوغ أن يتأثر ظهورها بعد ظهور أول حيض فترة تتراوح بين شهر وعام وظهور أول طمث هو مؤثر لبداية البلوغ عند الفتاة م عند الذكر فالغدد التناسلي هي الخصيتان(ويصل وزنها إلى **10%**ووزنها الكامل في سن **14** من عمر الفتى، ثم تنمو سريعا فيما بين **14-15** سن ثم تهدا سرعتها نوعا ما حتى تصل إلى اكتمال النضج تكون الخصيتان قادرتان على إفراز الحيوانات المنوية وهرمونات الجنسية وتمتزج الحيوانات المنوية بسائل منوي لزج تفرزه البروستاتا ويطلق عنها مظاهر النضج الجنسي عند البنين والبنات الصفات الجنسية الأولية.

(عبد الرحمن العيساوي، ص102)

ويرى رحمان أحمد القذافي في كتابه أسس نفسية في الطفولة والمراهقة، ص **357** "أن افرازات الغدة العرقية مظهرا من مظاهر الجنسية الثانوية عند الإنسان وهي تخضع في تطورها إلى نشاط الجهاز الليمفاوي وتكتسب لنفسها رائحة خاصة غريبة في المراهقة وقد يخجل الفرد من هذه الرائحة أول ظهورها ويخجل أيضا عندما يتصبب عرقا لأي مجهود بسيط بذله."

كما أشار العديد من الباحثين، أن البنين تكون لهم خبرات جنسية قبل البنات حيث ظهرت النسبة المئوية لمن لهن خبرات جنسية بين المجموعة الإناث لا تكاد تبلغ مثيلتها في مجموعة البنين، ممن هن قي سن الخامسة عشر، إلا من سن التاسعة والعشرون بالنسبة للبنات"

(عبد الرحمن العيساوي، 1999، ص103)

.2.1.3نمو الأجهزة الداخلية :

ويبدأ مظهر هذا النمو في المراهقة بزيادة مرجعة في سعة القلب تفوق في جوهرها سعة وحجم قوة الشرايين ويؤثر هذا النمو على كلا الجنسين، فتبدو أثاره في حالات الإغماء والصداع والتوتر والقلق ولهذا لا يجب أن يطالب المراهق بأي عمل بدني شاق حتى لا يؤثر هذا النشاط والقوى على حالته البدنية والنفسية.

تنمو المعدة وتزداد سعتها خلا المراهقة زيادة كبيرة، فتنعكس أثار هذه الزيادة على رغبة المراهق الملحة في الطعام لحاجته إلى كمية كبيرة من الغذاء ولكن قد تختفي هذه الرغبة عند المراهق بعد **3** إلى **4** سنوات.**(محمد القذافي، 2000، ص 358)**

.3.1.3النمو الطولي الفصلي :

أخذ النمو في الطول منتظما، وتصل الفتاة إلى أقصى طولها في السن الخامسة عشر في متوسط في حين يصل الفتى إلى طوله النهائي في حوالي السابعة عشر في المتوسط، أما هو المدى طول الفرد فإن ذلك يعتمد على عدة عوامل منها الوراثة والرعاية قبل وبعد الميلاد ومدى نشاط الجسمي المتاح في مرحلة النمو والمناخ والظروف البيئية الموجودة ويلاحظ أن البنين أكثر طول ووزنا. **(أنطوان مشاطي 1994، ص226)**

ويرتبط النمو الطولي ارتباطا قويا بنمو الجهاز العظمي، هذا الأخير يختلف باختلاف الجنسين ويزداد نمو قوسي الحوض عند الفتاة خلال المراهقة بشكل واضح قوي، توطئة لوظيفة الحمل والأمومة التي تقوم بها الأنثى عندما تنضج ويزداد أتساع المنكبين عند الفتى تبعا لازدياد نموه، توطئة لوظيفاته الشقة التي تعتمد على القوة في سعيه في الرزق وهذا يرتبط النمو الوزني من قريب يتراكم الدهن في أماكن مختلفة في الجسم وتتميز الفتاة بتركم الدهن في أماكن خاصة من جسمها وخاصة في الثديين وأرداف، وهكذا يختلف طول وزن الفرد في طفولته ومراهقته ورشده.

.4.1.3النمو القوى العضلية :

يتأخر النمو العضلي في بعض نواحيه عن النمو العظمي الطولي، ولذلك يشعر المراهق بآلام النمو الجسمي لتوتر العضلات المتصلة بالعظام النامية المتطورة.

هذا ويتفوق البنين على البنات في القوة العضلية، وذلك لامتياز الفتى على الفتاة في أتساع منكبيه وطول ذراعيه وكبر يديه، وتبلغ زيادة الفتى عن الفتاة **04** كلغ في سن **11** سنة ثم يزداد هذا الفرق حتى يصل إلى **20** كلغ في سن **19** سنة،ولهذه الزيادة أثرها القوي في التكليف الاجتماعي للمراهق وتأكيد مكانته وشخصيته .**(فؤاد البهي السيد، 1998، ص 238)**

.5.1.3رعاية النمو الجسمي :

- العناية بغذاء المراهق من حيث الكمية والنوع، لأنه سريع النمو يحتاج لغذاء كافي.
- العناية بصحته وعدم تكليفه من الأعمال ما يرهقه.
- العناية بإعطائه قدرا مناسبا من الراحة في الهواء الطلق والألعاب المعتدلة.
- التنبيه إلى الطريقة الصحية في المشي والجلوس والوقوف أثناء العمل والراحة

(كمال دسوقي، بدون تاريخ، ص 120)

.2.3على المستوى العقلي :

إن أبرز مظاهر النمو العقلي أن الذكاء يستمر نموه ولكن لا تبدو فيه الطفرة التي تلاحظ على نمو الجسمي بل يسير النمو بالنسبة للبناء العقلي للمراهق بهدوء ويصل الذكاء إلى اكتمال نضجه **15** سنة إلى **18** سنة وذلك بالنسبة لذكائهم فإن نسبة ذكائهم تتوقف ما بين سن **20**

إلى **21** سنة ولكن بالرغم من توقف نسبة الذكاء في هذا السن إلا أن هذا لا يمنع الإنسان من التعلم و الاكتساب فهو يكتسب خبرات جديدة طوال حياته وتصبح القدرات العقلية أوضح ظهورا في مرحلة المراهقة ومن بين هذه القدرة العددية، القدرة على التصور البصري المكاني، القدرة على التعلم وكذا اكتساب المهارات الحركية وغير الحركية، كما ينمو الإدراك والانتباه والتذكر والتخيل والتفكير ...الخ، وتزيد القدرة على التخيل ويظهر الابتكار ويميل المراهق إلى التعبير عن نفسه وتسجيل ذكرياته في مذكرات خاصة به ...الخ، كما يبدو هذا في اهتمامه بالأنشطة المختلفة، كما يتطور الإدراك من المستوى الحسي المباشر إلى المدركات المتعلقة بالمستقبل ويلاحظ أن قدرة المراهق على التذكر تكون أفضل من قدرة الطفل وهنا يستطيع المراهق استيعاب المعلومات استيعابا قائما على الفهم خاصة في الموضوعات التي يميل إليها هو أما التفكير فيتسم في هذه الفترة بالقدرة على التجريد والاستدلال والاستنتاج ويكون متسما بالتفكير الإبتكاري وأسلوب حل المشكلات أما التخيل فيتجه من المحسوس إلى التخيل المجرد.

(مجدي احمد محمد عبد الله، بدون تاريخ، ص ص190.189)

لقد بلغت الدراسات الخاصة بالنمو العقلي وتطورات القدرات عند المراهقين عامة نصيبا أوفر من الدقة بما تيسر لها من أحكام في القياس ولما تهيأ لها من دراسات إحصائية.

(علي جسماني، 1994، ص 179)

.1.2.3الذكاء :

يختلف علماء النفس في تعريف الذكاء لكن المتفق عليه هو:

إن الذكاء وظيفة نفسانية، أو مجموعة وظائف يتكيف بفضلها الجسم مع وسط بإشراف تركيبات وتصرفات فريدة ويكتسب ويستغل معارف جديدة وربما يذكر ويحلل المسائل بشكل متوافق مع القواعد المستخلصة بواسطة تعقيدات المنطق.(رولان دورون، **1997**، ص **598**).

يرى بعض علماء النفس أن نمو الذكاء العام يصل أقصاه إلى حوالي سن **16** سنة ولا ينمو إلا بعد ذلك وكل ما نشاهده من زيادة الفهم والإدراك بعد هذه السن إنما هو نتيجة من الخبرة والتجارب المكتسبة لا للذكاء المورث.

وقد لوحظ أيضا أن نمو الذكاء العام عند المراهقين الموهوبين قد يستمر بعد **16** إلى **18** سنة بينما المتوسطون يقف نمو ذكائهم قبل ذلك، والمتأخرون يقف النمو عندهم في سن مبكر.

(كمال دسوقي، بدون تاريخ، ص 115)

لكن أبحاث "فيرونون"، **Vrnon p – e**"سنة **1948**، التي أجراها على عينة من الأفراد تتراوح أعمارهم بين **14–20** سنة، إن الذكاء يتناقص في مراعاته فيما بين **14–18** سنة وخاصة عند الفتيات ولا يتوقف هذا النمو في مرحلة المراهقة

.2.2.3العمليات العقلية :

إذا قلنا النمو في العمليات العقلية العليا نهدف بهذه العمليات العقلية العليا إلى مجموعة من المتغيرات المتوسطة التي نستدل عليها من سلوك الفرد في موقف وتتلخص مجمل القدرات العقلية في :

أ.الانتباه :

الانتباه عملية عقلية لا يمكن ملاحظتها، إنما نستدل عليها من سلوك الفرد في موفق معين، فحين يبلور الفرد شعوره على موضع خارجي معين كما يتمثل في تركيز حواسه عليه، بحيث يستقبل من هذا الموضوع أكبر ما يمكن من مثيرات، ثم يأخذ في تجميعها في حدت إدراكه ثم يشرع في تحليل هذا الموضوع الخارجي هنا نقول أن الفرد ينتبه إلى هذا الموضوع المعين.

ولا شك أن نموا القدرة على انتباه هام في تنظيم برامج التعليم سواء من حيث نوع المادة التي تدرس أو طول الفترة الدراسة حيث أن التلميذ أصبح قادرا على الإستمرار في الدرس الواحد لمدة أطول، كما يمكنه أن يفكر باستمرار في موضوع واحد معقد نسبيا دون كلل .

(مصطفى غالب، 1986، ص87)

ب.الإدراك:

يتأثر إدراك الفرد بنموه العضوي الفيزيولوجي العقلي الانفعالي الاجتماعي، ولهذا يختلف إدراك المراهق عن إدراك الطفل لتفاوت مظاهر نموهما.

وتدل دراسة كيميز **C.W.Kimmins** ، وغيره من الباحثين على أن إدراك الطفل للحروب مثلا يتلخص في الآثار المباشرة للغارات الجوية وما يراه فيها من تخريب مباشر، وإن إدراك المراهق يستطرد ليرى في هذه الغارات الجوية نذير خراب مقبل يهد حياة الإنسان مادامت الحرب القائمة.

أي إن إدراك المراهق يمتد عقليا نحو المستقبل القريب والبعيد، بينما يتمركز إدراك الطفل إلى حد كبير في حاضره الراهن.

ج. التذكر :

تنمو عملية التذكر في المراهقة وتنمو معها قدرة الفرد على الاستدعاء والتعرف وتقوى الحافظة ويتسع المدى الزمني الذي يقوم بين التعلم والتذكر فيزداد تبعا لذلك باع الذاكرة في نوعه ومداه.

(فؤاد البهي السيد، 1998، ص 245)

ولهذا نلاحظ فرق جوهري بين تلميذ المدرسة الابتدائية وتلميذ المدرسة المتوسطة، فتلميذ المدرسة الابتدائية له قدرة كبيرة على التذكر الآلي، أي التذكر عن طريق السرد دون فهم تام فكل عناصر الموضوع أما تلميذ المدرسة المتوسطة فإن تذكره يبني على أسس أخرى غير الأسس الآتية في عملية التذكر إذ يؤسس على الفهم والميل بعبارات أخرى.

د .التفكير :

يتأثر تفكير المراهق بالبيئة تأثرا يحفزه إلى ألوان مختلفة من استدلال وحل المشاكل حيث يستطيع الفرد أن يكيف نفسه تكيفا صحيحا ببيئته المعقدة المتشابكة المتطورة مع نموه ولهذا نرى أهمية الخبرة الواسعة العريضة في نمو التفكير المراهق هذا وتأكد أبحاث **بروكس** وغيره من العلماء أهمية هذه البيئة في نمو التفكير ذلك بأنها تسفر في جوهرها عن نوع ومدى تأثره بحوافز البيئة التعليمية والمستويات التحصيلية، ودراسة ملور **G.Miller.** وتانز **J.M.Tanues 1949** ، وتأكد ميل المراهق في حل مشكلة العلمية والعقلية إلى فرض الفروض المختلفة ، وإلى تحليل الموقف تحليلا منطقيا منسقا.

وتستبغ استدلال الفرد في أوائل مراهقته بالسبغة الاستنباطية، ثم يتطور له النمو حتى تبلغ الناحية الاستقرائية على استدلاله، ثم ينتهي بعد ذلك إلى مرتبة سويا من المرونة العقلية التي تهيئه لمواجهة الموقف بطريقة المثلي، استنباطا كانت أم استقراء .**(المرجع السابق، ص248)**

هذه القدرة لو كانت بصدد التعامل مع ما هو آلي فإنما تضعف نظرا لعدم ميل المراهق لهذا النوع من النشاط، أما إذا كان المراهق بصدد التذكر أمر يؤسس على أسس منطقية ويمكنه أن يدخله في نظام خبراته العامة، فإن تفوقه على منهم دون سنة أمر مفروغ منه.

(مصطفى غانم، 1967، ص81)

هـ.التخيل:

إن الطفل هو مخلوق واقعي يعتمد على المخيلة الواقعية، وخاصة النوع البصري سيما إذا تعتل الصورة البصرية منزلية كبيرة في حياته العقلية، إن أراد تذكر شيء قاله .

المدرس فإنه يتصور المدرسي كفيلم متحرك أمامه أما المراهق فإن خيالة يتجه نحوز الخيال المجرد المبني على الألفاظ، ولعلا ذلك يعود إلى ان عملية اكتساب اللغة تكاد في طورها النهائي من حيث أنها الوسيلة التي اصطلح عليها المجتمع من أجل التعبير بها ومن حيث أنها القالب الذي تصب فيه المعاني المجردة.

ومما لا جدل فيه أن نمو القدرة المراهق على التخايل مساعده على التفكير المجرد من المواد كالحساب والهندسة مما يصعب عليه إدراكها في المرحلة السابقة كالكسور الإعتيادية والعشرية والكميات المطلقة لأن الطفل في مراحل السابقة من التعليم لا يمكنه تصورها تصورا بصاريا .

(مصطفى غالب، 1986، ص 82)

ويرتبط التخايل التفكير إرتباطا قويا خلال مراحل النمو المختلفة ويزداد هذا الإرتباط كلما اقترب الفرد من الرشد واكتمال النضج.

(أنطوان شاطي، 1944، ص 223)

و.القدرات الطائفية :

تكاد تجمع أغلب الأبحاث النفسية الحديثة على أن أهم القدرات الطائفية تلخص في :

-القدرة اللفظية :

وتبدو في مقدرة بعض الأفراد على فهم الأشكال الهندسية المختلفة وإدراك العلاقات المكانية في سهولة ويسر، وتصور حركات الأشكال والمجسمات.

-القدرة العدادية :

وتبدو في سهولة إجراء العمليات الحسابية الأساسية، وخاصة عملية الجمع.

-قدرة التذكر المباشر :

وتبدو في مقدرة بعض الأفراد على إستدعاء مباشرا وقد تسمى أحيانا بقدرة التذكر الآلي السريع.

-القدرة الإستقرائية :

وتبدو في سهولة معرفة الجزئيات التي تنطوي تحت لواء قاعدة معروفة.

-السرعة الإدراكية :

وتبدو من الإدراك السريع للأمور البسيطة فهي بهذا المعنى قدرة إدراكية .

(أنطوان شاطي، 94، ص 107).

هذا وتتصل بعض هذه القدرات بنسب مختلفة لتألف من ذلك كله قدرات طائفية مركبة كالقدرات الرياضية التي تعتمد في بعض نواحيها على القدرات الإستقرائية والإستنباطية والمكانية والعدادية، أو كالقدرة المنطقية الإستدلالية التي تقوم على القدرة الإستنباطية الإستقرائية وتدل الدراسات التي قام بها باليسنكي **B.Balinska** على أن هذه القدرات تقترب من بعضها في الطفولة المتأخرة ويبلغ إرتباطها **43%** حتى مطلع المراهقة ثم تقل هذه الصلة، وتتمايز القدرات تمايزا قويا خلال المراهقة ولا يكاد ارتباطها يزيد على **18%** فيما بين **25 و29** ثم تعود للتقرب من بعضهما في فجر الشيخوخة حتى يتصل هذا الارتباط إلى **43** فيما بين **53و60**سنة وتدل أبحاث كروسين **R.T corsini**، وفاسيت **K.K**على أن القدرات الطافية المختلفة تظل تستطرد في نموها خلال المراهقة والرشد ما عدا القدرة الطائفية التي تبدو في سرعة الإدراك فإنها وحدها تضعف يف

أواخر المراهقة وتضل في انحدارها من الشيخوخة، هذا وما زالت الصورة العلمية الصحيحة لنمو هذه القدرات غامضة في كثير من نواحيها.(فؤاد البهي السيد، 1998، ص 250)

3.2.3.رعاية المراهق من الناحية العقلية:

اختيار المواد التي تناسب نموهم العقلي و استخدام الأسلوب العلمي في تفهمها، وكذلك العناية باختيار الموضوعات الأدبية والفلسفية التي تكون ذات قيمة في حياتهم و تكوينهم و تربي ذوقهم الجمالي اختيار الكتب التي تحمل إليهم جميل الأفكار والنبيل الفعال لكتب الرحالة والأبطال و المصلحين الاعتماد في دراستهم على تفهم الحقائق تفهما موضوعيا، والنظرة إلى المعارف نظرة منطقية مجردة من الهوى،.إتاحة الفرصة لإظهار الميول والاستعدادات تمهيدا للاختيار والتوجه المهني. (كمال دسوقي، بدون تاريخ، ص125)

3.3.النمو الانفعالي:

إن ظهور الإنفعالات عند المراهق ناتج لقبول الحياة الجديدة بحيث انه يرخص الاستمرار للخضوع إلى سلطة الكبار لأنه يشعر بنمو جسمي وعقلي فيثور عليهم، ويجد نفسه قادرا على أن يفكر بنفسه وتكون له آراء خاصة.

وتتصف هذه الإنفعالات بكونها عنيفة منغلقة ومتهورة تتناسب مع مثيراتها، ولا يستطيع المراهق التحكم فيها ولا في المظاهر الخارجية لها ونلاحظ السيولة الانفعالية وعدم الثبات الانفعالي، وقد يلاحظ الخجل والميول والإنطوائية و النمو حول الذات نتيجة التغيرات الجسمية المفاجئة وقد يلاحظ التردد نتيجة عدم الثقة في النفس في بداية هذه المرحلة.

(حامد عبد السلام زهران، 1971، ص ص 319.318)

من هذا نستنتج أن النمو الانفعالي في مرحلة المراهقة جانبا أساسيا وتعتبر دراسة هامة وضرورية ليس فقط لفهم الحياة الانفعالية للمراهق بل لتحديد وتوجيه المسار النهائي لشخصيته والغوص إلى أعماق ذاته المتحولة بكل ما تحمله من عواطف وأفكار .

(عبد العالي الجسماني، 1994، ص216)

1.3.3..الغيرة :

ينظر إليها عادة أنها انفعال صبياني لكنها تظهر في صورة قوية ومقنعة جيدا أثناء بداية المراهقة حيث المراهق مهتم بأفراد من الجنس الأخر عموما ويشتهي محبتهم و الاختلاط بهم والذين يحققون هذا الهدف المنشود يثرون استجابات غيره في أولئك اللذين يهملهم أو يحتقرهم أعضاء الجنس الأخر، وحين يظهر الميل إلى احد أفراد الجنس المقابل يكون لدى الفرد الذي خسر هذا الشخص المحبوب غيرة أشد من غيرة الطفل الذي سلب فجأة مركزة كمحور اهتمام للأسرة بقدوم طفل جديد كذلك فان حديثي المراهقة يغارون من الأفراد الذين ينالون مزايا أكثر ولهم استقلال بأنفسهم أكبر أو اللذين هم أكثر نجاحا في الدراسة أو البطولة الرياضية ونحوهما .(كمال الدسوقي،بدون تاريخ،ص189)

2.3.3.الخوف:

أما عن انفعال الخوف في المراهقة فقد دلت نتائج أبحاث قامت بها أنستازي **Anastasi** وغيرها من الباحثين أن مخاوف المراهقة تدور حول العمل المدرسي.

والشعور بالنقص المغالات في تأكيد المكانة الاجتماعية، وقد ينشأ الخوف من حديث عابر من الرفاق والأقارب أو من قراءة المواضيع التي تثير القلق والارتباك، وتهدف في تطورها إلى التخفيف من المخاوف الذاتية الفردية والى تأكيد النواحي الاجتماعية .

هذا ويستجيب مراهق عادة لمواقف الخوف استجابة بدائية سيكولوجية تبدوا في تغير لونه وفي ارتعاد فرائصه وفي تصبب جسمه عرقا... وتتلخص أهم موضوعات مخاوف المراهقة كالتالي:

أ.مخاوف مدرسية :

خوف من امتحانات وتقصير في الواجبات واعتماد الطرد من المدرسة وسخرية المدرسين والزملاء

ب.مخاوف صحية:

وتبدو في الخوف من إصابات والحوادث والعاهات والمرض والموت

ج.مخاوف عائلية :

وتبدو في القلق على الأهل حين ما يمرضون أو يتشاجرون أو يضطهدون

د.مخاوف اقتصادية :

وتبدو في جوهرها حول الفقر وهبوط مستوى اقتصادي للأسرة

هـ.مخاوف خلقية :

وتبدو في شعور المراهق بإثم عندما يقترف ذنبا أو يرتكب خاطئة وتبدو أيضا في خشيته أن يترد في الهاوي التي يقع فيها رفاقه .

تبدو مظاهر الخوف عند المراهق في القلق و الجو يدور حول خوف المراهق من النتائج المجهولة المستقبلية للمواقف المختلفة.

3.3.3.الخجل:

يدور حول الخوف من الحاضر الذي يحيا المراهق في إطاره ويعوق بذلك مظاهر النشاط المقبلة. يصادف الخوف عندما لا يجد المراهق لنفسه مخرجا من الموقف الراهن المحيط به، وعندما يشعر بصخرية الأخريين منه أو مغالاتهم في مدحه، فلا يطمئن إليهم ويشك في نوابهم ويختلط عليه الأمر .(فؤاد البهي السيد، 1998، ص263).

4.3.3.العوامل المؤثرة في انفعالات المراهق :

هناك مجموعة من العوامل التي تؤثر في انفعالات المراهق والتي تختلف إلى حد كبير عن تلك التي كانت في طفولته ويمكن تلخيص أهمها في :

أ.التغيرات الجسمية الداخلية والخارجية :

إن النشاط الغدد التناسلية بعد تكوينها طوال الطفولة وظهور الغدد الصنوبرية والغدد التيموسية بعد نشاط طوال الطفولة مظاهر فيزيولوجية عضوية داخلية لتطور الفرد من الطفولة إلى المراهقة ولهذه المظاهر أثارها النفسية والانفعالية.

5.3.3.العمليات والقدرات العقلية :

تهبط سرعة الذكاء في المراهقة حتى تقف قبل نهايتها ويزداد التمايز بين القدرات العقلية ويسرع النمو في القدرات العقلية، فتتأثر انفعالات المراهق لهذا التغيير، فهو قادر أن يخفي بعض استجاباته لأمر في نفسه يسعى لتحقيقه.

أ.التآلف الجنسي :

يتباعد الجنسان في الطفولة المتأخرة ثم يتآلفان في المراهقة ويبدأ هذا التآلف شاق قاسي في بدايته لهذا يشعر المراهق بالخروج في صعوبات علاقاته بالجنس الآخر.

ب.العلاقات العائلية :

يتأثر النمو الانفعالي للمراهق إلى حد كبير بالعلاقات العائلية وبالجو الاجتماعي السائد في عائلته، فالمشاجرات العائلية تؤخر نموه السوي الصحيح، ويعوق اتزانه الانفعالي، والمغالات في السيطرة على أمور حياته اليومية واستمرار في معاملته كطفل صغير يحتاج إلى إرشاد دائم متصل وإعاقة ميوله وهواياته وإلزامه بالخضوع التام لأراء ولديه، كل هذا يؤثر تأثير ضار على نموه الانفعالي، فقد يثور على عائلته أو يكبت هذه الثور في أعماقه ليعاني بذلك أنواع مختلفة من الصراع النفسي الذي يقف به على حافة الهاوية.

ج.معايير الجماعة :

يختلف أثر المثيرات الانفعالية تبعا لاختلاف مراحل والنمو المتتابعة وتختلف الاستجابات أيضا تبعا لعمر الفرد في طفولته ومراهقته، فمثلا بعض الأمور التي تضحك الفرد فطفولته لا تثير ضحكه في مراهقته، وأمور كانت تثير آلامه في طفولته لا تثير آلامه في مراهقته وهكذا يرى المراهق نفسه بين إطارين مختلفين إطار طفولته وإطار مراهقته وهو لهذا يشعر بالحرج بين أهله ورفاقه لشعوره باختلاف سلوكه ومثيراته.

وهكذا تتأثر استجاباته الانفعالية بمستويات المعايير والقيم التي تفرضها الجماعة والثقافة القائمة على أفرادها المختلفين.

د.الشعور الديني:

يكمن المظهر الانفعالي الديني فيما يحيط بالإيمان من مشاعر وعواطف مختلفة بالفرد يؤمن في طفولته بالشعائر والطقوس الدينية لكنه في مراهقته يتجه بعقله نحو مناقشتها وفهمها والكشف عن أسبابها وعلاقتها ولهذا قد ينحدر به الشك إلى الصراع وقد يخشى أن يناقش أهله في تلك الأمور.الشعور الديني في المراهقة عامل قوي في تغير مثيرات واستجابات المراهق الانفعالية.

(فؤاد البهي السيد، 1998، ص 259)

.6.3.3رعاية النمو الانفعالي في المراهقة :

الرعاية الصحية للنمو الانفعالي عند المراهق تقوم على معرفة الآثار الحسنة والبيئة للطاقة الانفعالية حتى نستطيع توجيهها توجيها صحيحا الذي يحقق سعادة الفرد والجماعة.

.7.3.3الأسس النفسية للرعاية :

تفوق الآثار السيئة للانفعالات آثارها الحسنة، ولذلك أصبح لزاما علينا أن نرعى النمو الانفعالي أن نوجهه وجهته الصحيحة أن ندرب المراهق على الاهتمام بفهم انفعالاته وطرق رعايتها وإهمال الرعاية قد يؤدي إلى زيادة التوتر وإلى إعاقة مظاهر النمو السوي فتتأثر بذلك صحة المراهق البد نية النفسية.

وتعتبر الثقة بالنفس خير وسيلة للتغلب على مخاوف التي تخشى من شعور المراهق بضعفه وعجزه تجاه النواحي العلمية والاجتماعية، والفهم الصحيح للموقف وللنمو الانفعالي المحيط به يساعد المراهق على بناء ثقته كلما ازداد تدريبه على المواقف المماثلة، وهكذا يستطيع أن يحكم عقله ولا يندفع وراء نزواته وأن يتخفف من مخاوفه وقلقه وارتباكه وقد يغضب المراهق أحيانا لفشله وعجزه قد يساعده التدريب أيضا على النجاح فيما يهدف إليه وإلى التخفف من ثورة غضبه.**(فؤاد البهي السيد، 1998، ص 281)**

.4.3النمو الاجتماعي عند المراهق :

إن النمو الإجتماعي السليم يتوقف إلى حد بعيد على تكيف المراهق داخل بيئته الاجتماعية تكيفا سويا، وذلك بتكوين علاقات طيبة مع أفراد أسرته وزملائه في المدرسة وأساتذته أحق إلى

مشاركته الإيجابية في جميع الأنشطة وعلى هذا الأساس فالنمو الإجتماعي يتناول علاقات المراهق بغيره من أفراد المجتمع .(علي وحيدة، 1997، ص34)

فالثقافة والتقاليد و العادات و الأعراف و الاتجاهات والميول السائد تؤثر في المراهق و توجه سلوكه وتجعل عملية تكفيه مع نفسه ومع المحيطين عملية سهلة أو صعبة.

(عبد الرحمن العيساوي، 1997،ص105)

ومن أهم مظاهر السلوك الإجتماعي في هذه المرحلة وخصوصا في المرحلة الأخيرة "المراهقة المتأخرة" قلة الأنانية وتفهم المراهق حقوق الجماعة إلى يعيش فيها،ورغبته في تلبية الواجب .

(كمال الدسوقي، ص119).

ومن مظاهر التطور الإجتماعي عند المراهق هو:

أ.التآلف :

ويبدو في ميله إلى الجنس الآخر حيث يؤثر هذا الميل على نمط سلوكه ونشاطه، ويكون هذا الميل خفيا مستقرا في بداية المراهقة لكن ببلوغ الفرد مرحلة المراهقة المتأخرة يقترب من الحياة اليومية والواقعية، حيث يحاول جنب انتباه الجنس الأخر بطرق مختلفة ومتباينة.

ب. أثر الأسرة في النمو الإجتماعي :

أن اثر العلاقة الطفل بوالديه كبيرة على نموه الاجتماعي فالفرد في طفولته يظل طفلا في مراهقته يعجز على الاعتماد على نفسه، يتقهقر أو ينهار أمام كل أزمة تواجهه فيسفر بذلك على تكيف اجتماعي خاطئ مريض.

والطفل المنبوذ في طفولته يثور في مراهقته ويميل إلى المشاجرة و المعادات والخصومة، و يحاول جذب انتباه الآخرين وهذا كذلك يسفر عن تكيف اجتماعي مريض، ويرجع هذا إلى مغالاة الوالدين والأمل في نقده وتخويفه،وضربه وعقابه والى إهماله وتفضيل أحد إخوته عليه و مطالبته بما هو فوق طاقته.(فؤاد البهي السيد، 1998، ص283)

إذن فالوصول إلى مراهقة صحيحة سليمة لابد من اهتمام بمرحلة الطفولة والعمل على أن يحي الطفل في جو ما يدلل فيه ولا ينبذ فيه، وإنما يستقيم بين الطرفين دون تفريط أو أفرط كما أن للبيئة الأسرية اثر قوي على مستوياتها المختلفة ،وعلى تحديد بعض نشاط أفرادها ولهذا كان سلوك المراهقين الذين ينتمون إلى أسرة غنية نمط يختلف عن غيرهم من الأسر الفقيرة وللذين ينتمون إلى أسرة متعلمة نمط سلوكي يختلف عن سلوك الآخرين من اسر جاهلة هذا أو ترتبط هذه المستويات من قريب بالمعايير الاجتماعية وبمدى التفاعل الفرد معها

وإيمانه بها وخضوعه لها عزوفه عنها، ومن الناس فريق يستقيم سلوكه في المستوى معين، ما لا يستقيم في المستويات الأخرى ومنهم من يستطيع أن يتكيف مع عدد كبير من المستويات المختلفة.**(فؤاد البهي السيد، 1998، ص286)**

ج.أثر جماعة النظائر في النمو الاجتماعي :

تتكون جماعة النظائر في المراهقة من أفراد تتقارب أعمارهم الزمنية والعقلية، يؤلفون فيما بينهم وحدة متماسكة يميزها إطار اجتماعي خاص، وأسلوب معين في الحياة، وهي تؤثر تأثيرا قويا على سلوك كل عضو من أعضائها، وقد يفوق أثرها أثر البيت والمدرسة في هذه المرحلة من الحياة، لأن ببلوغ المراهق، المرحلة المتأخرة، منها يتخفف شيئا فشيئا من تبعيته وانتمائه لهذه الجماعة، وتتميز جماعة النظائر من غيرها من الجماعات الأخرى بمظاهر محددة من النشاط وبأسس معينة تتبعها في اختبار أفراد .**(فؤاد البهي السيد، 1998، ص 288)**

د.أثر المدرسة في النمو الاجتماعي :

إن البيئة المدرسة أكثر تباينا وإتساعا من البيئة المنزلية، وأشد خضوعا لتطورات المجتمع الخارجي من البيت، وأسرع تأثرا واستجابة لهذه التطورات وهي لهذا تترك أثارها القوية على اتجاهات الأجيال المقبلة وعاداتهم وأرائهم.

وتكفل المدرسة للمراهق ألوانا مختلفة من النشاط الاجتماعي، الذي يساعده على نموه واكتمال نضجه، فهي تجمع بينه وبين أقرانه وأترابه، فيميل إلى بعضهم وينفر من البعض الآخر، ويتدرب على التعاون والنشاط والمناقشات والمشروعات الجماعية ويدرك بذلك مظاهر المنافسة المشروعة فيلتزم حدودها السوية.

ويتأثر المراهق في نموه الاجتماعي بعلاقته مدرسية، وبمدى نفوره منهم أو حبه لهم.

(فؤاد البهي السيد، 1998، ص 268)

وخصوصا علاقته بأستاذة فلقد ذكر أحد المهتمين بالتربية الاجتماعية بأن المراهق حلما تنزع بمعاملته على أنه إنسان فإنه سرعان ما يدرك من هو، وهذا يحقق له التكيف اجتماعيا منساغا ومصدر التكيف اجتماعي في المدرسة إنما هو المعلم فهو باحترامه لتلاميذه وتقابله إياهم يجعل من التعليم عملية إنسانية غنية تطفيء على الحياة عمقا وقيمة، ويجدر أن يعي المعلمون حقيقة موادها بأن يتقبلوا تقبلا حرا لما يقوم به الشباب، وبما يقولونه بلغتهم .

(عبد العالي الجسماني، 1994،ص 182)

هـ.رعاية المراهق من الناحية الاجتماعية :

تكوين الجمعيات والأندية التي تتيح للمراهق فرصة إشباع غريزة الاجتماع وتشعره بالمسؤولية وتنظم سلوكه الإجتماعي.

الإقلال من الأوامر والضغط وجعل موقف الكبير موقف الصديق المرشد.

تقدير جهوده الناشئ وتشجيعه وإشعاره بالاحترام ودعوته للنقد، ومناقشة نقده وتعويده سماع نقد غيره له.**(كمال دسوقي، ص 120)**

اختيار المدرس الجديد المحب لمنته المؤمن برسالته، المحب لتلاميذه الميال لهم، القادر على خلق جو جميل من الصداقة حوله، القادر على مواجهة مشاكله ومشاكل تلاميذه باطمئنان وهدوء وقادر على رؤية هذه المشاكل بطريقة التي يراها بها المراهقون، وبالصورة التي يتأثرون ورصانته واتزانه واتصاله المباشر بتلاميذه.**(فؤاد البهي السيد، 1998،ص 289)**

.4مشاكل المراهقة :

يتعرض المراهق لعدة مشاكل تحول بين تكيفه مع نفسه ومحيطه الذي يعيش فالأسرة والمجتمع والمدرسة كلها مسؤولة عن السلوك الذي يظهر لديه من قلق واضطرا بات، ومن بين هذه المشاكل :

1.4.المشاكل الصحية :

نظرا للتغيرات الجسمية المصاحبة لمرحلة المراهقة التي هي نتاج تغيرات هرمونية بواسطة زيادة العوامل المفرزة للهرمونات الجنسية، ثم يتبع ذلك كبر الأعضاء التناسلية الخارجية ونزول دم الحيض لدى الإناث مع كبر حجم الثديين، وظهور الشعر في منطقة العانة وتحت الإبطين واستدارة الحوض، ولدى الذكر يكبر حجم الأعضاء التناسلية.

(محمود عبد الرحمن حمودة، 1991، ص 47 ص48)

يتبع كل هذه التغيرات متاعب مرضية إذ يصاب المراهقون بسمنة بسيطة مؤقتة، ولكن إذا كانت كبيرة يجب العمل على تنظيم الأكل واستشارة طبيب مختص، فقد تكونت وراءها إضطرابات شديدة بالغدد.**(ميخائيل خليل معوض، 1989، ص 300)**

2.4.المشاكل الجنسية :

نتيجة للتغيرات الفيزيولوجية في مرحلة البلوغ تتكون لدى المراهق حالة النضج الجنسي فيشعر بميل شديد إلى الجنس الآخر، ويصحب هذا الميل دافعا جنسيا قويا وفي الوقت نفسه يكون قد نمى لديه الضمير الأخلاقي (الأنا الأعلى).

الذي لا يسمح له بالتفكير في أي علاقة جنسية محرمة، فالمراهق في هذه الحالة يجد نفسه في صراع مرير إذ لا يستطيع أن يتلخص من دوافعه الجنسية، ولا يمكن تلبيتها عن طريق شرعي لأسباب اقتصادية واجتماعية وهذا ما يؤدي إلى تأجيل الإشباع الجنسي والاكتفاء ببديل طبيعي وهو الاحتلام.

3.4.المشاكل النفسية :

يسعى المراهق لأن يؤكد نفسه ويحس بذاته، لكي يتعرف الكل بقدرته وقيمته فيولد هذا صراع بينه وبين نفسه، وبينه وبين الآخرين، وتتولد لديه رغبة في الاستقلال عن أهله في هجرانه الطفل الصغير الذي يرعاه والداه وفي نفس الوقت هو غير قادر عن هذا الاستقلال، لأنه غير قادر على الاعتماد على نفسه، فهو مضطر لأن يكون تابعا لوالديه واللذان قد يعتبران السبب في كونه

لا يستطيع أن يتخذ القرارات الملائمة بسرعة وحزم دون تردد وهذا بإبقائه إلى جانبها بحجة القلق والخوف على مستقبله .**(ميخائيل إبراهيم أسعد، 1991، ص 231)**

.4.4المشاكل الانفعالية :

تبدو واضحة في عنف انفعالاته وحدتها واندفاعها وهذا الاندفاع الانفعالي لا يمكن إرجاعه إلى أسباب نفسية فقط بل كذلك للتغيرات الجسمية، فهو يشعر بنمو جسمه فيفخر به ، وفي المقابل يشعر بالحياء والخجل من هذا النمو الطارئ ويتجلى بوضوح خوف المراهق من هذا المرحلة الجديدة التي شغل غليها والتي تتطلب منه أن يكون رجلا في سلوكه وتصرفاته .

(ميخائيل خليل معوض، 1979، ص 72)

.5.4المشاكل الاجتماعية :

يرى العالم النفسي "بلانت" " أن العوز المادي المستمر يؤدي إلى قسوة في السلوك الاجتماعي وصلابة الشخصية، والشعور بعدم الأمن والنقص" ولا يفهم من هذا بطبيعة الحال أن الفقر هو الحالة الوحيدة التي يمكن أن تنتج الشعور بعدم الأمن أو الشعور بعد الأمن أو الشعور بالنقص أو ما شابههما .**(مجلة التربية الجسدية، 1972، ص 82)**

فالمراهق في هذه المرحلة يبحث عن فطامه عن الإشراف الأسري وأن يصبح موجها لذاته، ومن ذلك حاجته إلى احترام الآخرين وإشعارهم بمكانته وكل هذا ينشأ من الاحتياجات السيكولوجية مثل الحصول علو مركز ومكانة في المجتمع وبين أصدقائه، أكثر من مكانته بين أبويه ومعلميه، لكن في كل الأحوال حريص عليهم كلهم.

وعندما تتدخل الأسرة في شأنه فإنه يعتبر هذا الموقف تصغيرا من شأنه واحتقارا لقدراته كما أنه لا يريد أن يعامل معاملة الصغار، لذلك نجد لديه ميل شديد إلى نقد ومناقشة كل ما يعرض عليه إن شخصية المراهق تتأثر بالصراعات والنزاعات الموجودة بينه وبين أسرته، ويكون نتيجة هذا الصراع إما خضوع المراهق وامتثاله أو تمرده وعدم إستسلامه.

(ميخائيل خليل معوض، 1979، ص ص 73.72)

خلاصة الفصل :

نستنتج من كل ما قلناه عن مرحلة المراهقة أنها فترة هامة وصعبة في حياة الفرد، كونها تمتاز بعدة تغيرات جسمية وعقلية وانفعالية و اجتماعية ونفسية تستمر لمدة محددة اتفق العلماء على أنها تمتد من البلوغ إلى سن الرشد، هذه التغيرات تؤثر على سلوك المراهق فيحاول أن يزهر ذاته واستقلاله فيعمد إلى استعمال كل الوسائل لمقاومة السلطة المطبقة عليه، كل هذا يؤثر على علاقته بأفراد أسرته واتجاهاته وطريقة تفكيره وتحصيله الدراسي.

فقد يكون المراهق إما متكيفا مع محيطه وأسرته أو ينحرف فيصبح عدوانيا، ولتفادي هذا وجب على المجتمع بصفة عامة وعلى الوالدين بصفة خاصة، تهيئة الجو المناسب لنمو أبنائهم النمو السليم، وتصبح العلاقات بين أفراد الأسرة قائمة على أساس الفهم الواضح السليم للظروف النفسية والاجتماعية للمراهق.

وهذا بخلق جو من الثقة والتفاهم بينهم وبين إبائهم، واحترام رغبتهم في التحرر والاستقلال لكن هذا يكون بالموازاة مع بعض التوجيهات والنصائح والرعاية ليعيش المراهق في اتزان نفسي اجتماعي، هذا الأخير يعطي له الفرصة في الوصول إلى تحصيل دراسي جيد.

الفصل الخامس : الاجراءات الميدانية للدراسة

1.تمهيد.

2. حدود الدراسة.

4. أداة الدراسة .

5.عينة الدراسة .

6.صعوبات البحث .

الفصل الخامس :الاجراءات الميدانية للدراسة

1- تمهيد:

من خلال المشكلة المطروحة في البحث والتي نحاول ان نبين دور الالعاب الالكترونية في اكتساب السلوك العدواني لدى المراهقين نرى أن طبيعة الموضوع هي التي تفرض نوع المنهج الذي نتبعه وانطلاقا من هذا فقد رأينا أن المنهج الوصفي التحليلي هو المناسب لدراستنا.

2- حدود الدراسة:

الحدود المكانية: أجريت الدراسة بمدينة الاغواط .

الحدود البشرية: أجريت الدراسة على (33) تلميذا متمدرس في المرحلة المتوسطة.

الحدود الزمنية :اجريت الدراسة بتاريخ أفريل وماي 2018

3- **أدوات الدراسة:**

- **الاستبيان** : يتكون من ثلاث صفحات بها التعليمات الخاصة بالاستبيان والاسئلة موزعة بالطريقة التي تم بها توضيح الاستبيان(اسئلة مغلقة ومفتوحة واختيارية)

الصفحة الأولى:

بها التعليمة الخاصة بالاستبيان والتي تبين السن، الجنس، عينة الدراسة، الحالة العائلية.

الصفحة الثانية والثالثة:

بها 17 سؤال التي تبرز اهتمامات المراهق ولعبه بالالعاب الالكترونية وانواعها وتصرفاته السلوكية وتكون الإجابة بـ : نعم ،لا ،أحيانا

4- **عينة البحث:**

المجتمع الذي اعتمد في الدراسة هو عينة من تلاميذ المرحلة المتوسطة بالأغواط وشملت العينة 40 تلميذ موزعين على 06 متوسطات وشملت تلاميذ السنوات الثانية والثالثة والرابعة متوسط وتتراوح اعمارهم بين 12 و 18 سنة مما لهم مشاكل تأديبه في المؤسسات التربوية لدراسة تأثير الالعاب الالكترونية على سلوك العدواني لديهم.

جدول رقم 01: نوضح توزيع التلاميذ حسب متغير الجنس

عدد الذكور 28: $\frac{28\times100}{33}=84.84\%$.

عدد الإناث 05: $\frac{05\times100}{33}=15.15\%$

الجنس	تكرار (F)	النسبة المئوية
ذكور	28	84.84%
إناث	05	15.15%
المجموع	33	%100

من خلال الجدول جاءت التكرارات على النحو التالي:

ذكور [F=28]، وبحساب بنسبها المئوية تحصلنا على نسبة **84.84%** للذكور ، ومما يظهر ارتفاع نسبة الذكور في ممارسة اللعب بالألعاب الالكترونية وكذا تشجعهم في اظهار ميولهم الترفيه ونوعها

الاناث[F=05]، وبحساب بنسبها المئوية تحصلنا على نسبة **15.15%** للإناث ، ومما يظهر انخفاض نسبة الاناث في ممارسة الالعاب الالكترونية وكذا عزوفهم عن اظهار ميولهم الترفيه

الجدول رقم 02 : يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير السن:

السن	ت F	النسبة المئوية
[13-12]	06	%18.18
[15-14]	12	%36.36
[18-16]	15	%45.45
المجموع	33	%100

من خلال الجدول جاءت التكرارات على النحول التالي:

تراوحت أعمار التلاميذ بين [12سنة] كأقل سن و[18 سنة] كأكبر سن، وهي تمثل مرحلة المراهقة المبكرة والمتوسطة، وجاءت تكراراتها كالتالي:

سن [12-13] سنة [F=06]، بنسبة **18.18%**

من [14-15] سنة [F=12]، بنسبة **36.36%**

سن [16-18] سنة [F=15] بنسبة **45.45%**

وهنا يظهر ارتفاع عدد التلاميذ الذين يتراوح عمرهم بين 14سنة و18 سنة وجلهم في مرحلة المراهقة مع وجود نسبة كبيرة منهم من المعيدين ،وبحساب النسبة المئوية لها تحصلنا على **81.18%** تبرز ان التلاميذ اغلبهم في المرحلة المراهقة المتوسطة كما يمكن ملاحظة تطور بنيتهم الجسمانية وهو ما يبرز تقليدهم لبعض السلوكيات.

بالنسبة لمرحلة المراهقة المبكرة **18.18 %** بالنسبة لمرحلة المراهقة المبكرة.

الجدول رقم: 03 يوضح توزيع تلاميذ حسب متغير الحالة الدراسية:

الحالة الدراسية	التكراراتf	النسبة المئوية
معيد	17	%51.51
غير معيد	16	%48.48
المجموع	33	100%

من خلال الجدول جاءت التكرارات على النحو التالي:

معيد[17= f] غير معيد [E=16]، وبحساب النسب المئوية لها تحصلنا على نسبة 51.51% للمعيدين و48.48% لغير المعيدين،

اغلب عينة الدراسة كانت من المعيدين لعدة اسباب وهو ما يتيح ظهور سلوكيات عدوانية لديهم وعدم الاهتمام واللامبالاة لديهم.

- **عرض النتائج حسب متغير الحالة العائلية:**

جدول رقم 04 يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير الحالة العائلية:

الحالة العائلية	التكرارات f	النسبة المئوية
يعيش مع الأبوين	30	%90.90
يعيش مع الأب فقط	00	%00
يعيش مع الأم فقط	03	%9.09
يعيش مع آخرين	00	%00
المجموع	33	100%

من خلال الجدول جاءت التكرارات على النحو التالي :

-يعيش مع الأبوين :[f=30] يعيش مع الأب فقط [f=00] يعيش مع الأم [f=03]

يعيش مع آخرين [f=00] وبحساب النسب المئوية لها تحصلنا على نسبة 90.90% للتلاميذ الذين يعيشون مع الأبوين، ونسبة9.09% للذين يعيشون مع أمهاتهم ، وهو ما يظهر ان اغلب التلاميذ لهم استقرار اسري.

- **عرض النتائج حسب الظروف الأسرية:**

جدول رقم5: يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير الظروف الأسرية:

الظروف الأسرية	التكرارات F	النسبة المئوية
مستقرة	31	%93.93
غير مستقرة	02	%6.06
المجموع	33	100%

من خلال الجدول جاءت التكرارات على النحو التالي :

ظروف أسرية مستقرة [f=31]، بنسبة 93.93% بمعنى اغلب التلاميذ يتمتعون بالاستقرار الاسري

ظروف أسرية غير مستقرة [f=02]، بنسبة 6.06% اي تلميذين لا يتمتعان بالاستقرار الاسري وهي نسبة قليلة جدا ولا يكن ان تؤثر على دراسة الموضوع

- **عرض نتائج حسب الحالة الصحية:**

الجدول رقم 06: يبين توزيع التلاميذ حسب متغير الحالة الصحية :

الحالة الصحية	التكرارات F	النسبة المئوية
مستقرة	33	%100
غير مستقرة	00	%00
المجموع	33	100%

من خلال الجدول جاءت التكرارات على النحو التالي :

الحالة الصحية المستقرة : [F=33] بنسبة 100% اي ان اغلب التلاميذ يتمتعون بصحة جيدة أي اه لا توجد مشاكل صحية يمكنها ان تؤثر على التلاميذ وبالتالي لا تؤثر على دراسة الموضوع

- **عرض نتائج حسب قرب المؤسسة من المنزل:**

الجدول رقم 07 يوضح: توزيع التلاميذ حسب متغير قرب المؤسسة من المنزل:

قرب المؤسسة من المنزل	التكرارات f	النسبة المئوية
قريبة	27	%81.81
بعيدة	06	%18.18
المجموع	33	%100

من خلال الجدول جاءت التكرارات على النحو التالي:

المؤسسة قريبة من المنزل[F=27] ، المؤسسة بعيدة عن المنزل[F=06] وبحساب النسب المئوية لها تحصلنا على نسبة 81.81% لقرب المؤسسة و18.18% لبعد المؤسسة. وهو ما يعني ان اغلب التلاميذ لا يتأخرون في العودة لمنازلهم وكذا عدم وجود مؤثرات(قاعات العاب، محلات ،مقاهي انترنيت ...) كثيرة في طريقهم للمتوسطات

6- **صعوبات البحث :**

البحوث الميدانية تمر بمراحل صعبة فإنا بحثنا لا يخلو أيضا من صعوبات يمكن تقديمها مع بعض النقاط:

- حساسية الموضوع و أهميته و الطابع النفسي
- الاجتماعي الذي يتميز به المجتمع الجزائري .
- إطالة مدة جمع المعلومات بسبب صغر سن المدروسين و إخفاء الحقائق أحيانا .
- بعض السلوكيات المصطنعة للتلاميذ في وجودنا.
- قلة المصادر و المراجع في هذا المجال و التقيد بمدة زمنية محددة.

الفصــل السادس: عرض لنتائج الدراسة وتحليلها

1.عرض النتائج وتحليلها.

الجدول رقم 08 :عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم01:

نص السؤال	عددالاجابات نعم	النسبةالمئوية	عدد الاجابات لا	النسبة المئوية
هل تملك جهاز حاسوب أو لوح الكتروني في المنزل؟	21	63.63%	12	%36.36

من خلال الجدول تظهر نتائج التالية 21 حالة اي بنسبة 63.63% تملك وسيلة الكترونية للعب الالعاب الإلكترونية في المنزل و 12 حالة اي بنسبة 36.36% لا تملك وسيلة الكترونية في المنزل ،اي أن اغلب الحالات لهم القدرة على ممارسة اللعب بالألعاب الالكترونية في المنزل .

الجدول رقم 09 :عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم02:

نص السؤال	عددالاجابات نعم	النسبةالمئوية	عدد الاجابات لا	النسبة المئوية
هل لديك هاتف نقال؟	22	66.66%	10	%30.30

كانت نتائج الاجابات على هذا السؤال كالتالي:

22 حالة اي بنسبة 66.66% تملك هاتف نقال و 10 حالات اي بنسبة 30.30% لا تملك هاتف نقال، اي اغلب الحالات بإمكانهم لعب الالعاب الالكترونية في اي مكان دون رقابة اسرية ودون وقت محدد.

الجدول رقم 10 :عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم03:

نص السؤال	عددالاجابات نعم	النسبة المئوية	عدد الاجابات لا	النسبة المئوية
هل تحب الألعاب الإلكترونية معينة؟	14	42.42%	18	%54.54

نتائج الاجابة على السؤال كانت:

14 حالة اي بنسبة 42.42% يحبون الالعاب الكترونية معينة و18 حالة اي بنسبة 54.54% لا يحبون العاب الكترونية معينة، مما يدل ان اغلب الحالات ليس لديهم تعلق بالألعاب الكترونية معينة اي يمارسون الألعاب الإلكترونية للتشويق والمتعة والترفيه دون مراعاة المدة الزمنية للعب

الجدول رقم 11 :عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم04:

نص السؤال		
هل يستمر ممارستك للعب لـ:	تكرار	النسبة
اقل من ساعة	14	%42.42
ساعتين	11	%33.33
اربع ساعات	04	%12.12

من خلال النتائج تظهر ان 29 حالة اجابت على السؤال

مدة ممارسة اللعبة في اقل من ساعة كانت 14 حالة بنسبة 42.42% دون توضيح ان تكررت في اليوم او لا ولكنها يوميا و11 حالة تمارس اللعب لمدة ساعتين بنسبة 33.33%

،و04 حالات تمارس اللعب لمدة اربع ساعات في اليوم بنسبة 12.12% دون توضيح ان كانت متصلة او منفصلة وهي نسبة تكون في الالعاب المتواصلة والمعقدة والتي تضمن مراحل معينة ومع كل هذا نلاحظ ان اللعب باللعاب الإلكترونية يمارس يوميا بمختلف الطرق وانواع اللعب بما يفوق ساعة يوميا

الجدول رقم 12 :عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم05:

منذ متى وانت تمارس الالعاب الالكترونية لـ:	تكرار	النسبة
سنة	14	%42.42
سنتين	11	%33.33
اكثر من سنتين	04	%12.12

من خلال النتائج تظهر ان 14 حالة اي بنسبة 42.42% بدأت ممارسة اللعب الكترونيا منذ سنة ،و11 حالة اي بنسبة 33.33% بدأت ممارسة اللعب من سنتين ،و 04 حالات أي بنسبة 12.12% تمارس اللعب الالكتروني من اكثر من سنتين.

ومهما كانت النتائج فاغلب الحالات تمارس الالعاب الالكترونية من اكثر من سنة وهذه مدة ليست بالقصيرة وكافية لتعلم طرق كثيرة للعب سواء فرديا او جماعية او على الانترنيت مباشرة واكتشاف العاب اخرى ومتابعة تطورها تكنولوجيا

الجدول رقم 13 :عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم06:

نص السؤال	عدد الاجابات نعم	النسبة المئوية	عددالاجابات لا	النسبة المئوية	عدد الاجابات أحيانا	النسبة المئوية
هل تفضل الألعاب البسيطة او المعقدة؟	16	48.48%	07	%21.21	06	18.18%

من خلال النتائج عبرت الاغلبية ب 16 حالة اي بنسبة 48.48% بتفضيل الالعاب المعقدة بينما 07 حالات بنسبة 21.21% بالالعاب البسيطة و06 حالات بنسبة 18.18% باحيانا وهو ما يدل ان الاعاب النعقدة مشوقة وترفع فيها التحدي وكذلك تتطلب اكثر من لاعب

الجدول رقم 14 عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم07:

نوع الالعاب	تكرار	النسبة المئوية
الألعاب الحربية	12	%36.36
الألعاب الألغاز	05	%15.15
الألعاب الرياضية	13	%39.39
الألعاب السباق	07	%21.21
الألعاب قتالية	09	%27.27

من خلال نتائج نلاحظ اختيار انواع الالعاب الالكترونية نلاحظ ان الألعاب الحربية 36.36% والقتالية 27.27% والرياضية 39.39% في مقدمة الاختيارات وفق تصنيف هذه الالعاب فهي تظم مشاهد عنيفة وسلوكيات في اغلبها عدوانية تعبر عن رغبة في تنفيذها باختيار طريقة اللعب مع انها تضم الاستماع لأصوات مزعجة وموسيقى مرتفعة كنوع من التشويق الذي يفضله

ممارس الالعاب، والاكيد من الوقت تنعكس كل مؤثرات هذه الالعاب على سلوكيات التلاميذ وهو ما يظهر مع مرور الوقت

الجدول رقم 15 عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم08:

نص السؤال	عددالاجابات بمفرد	النسبة المئوية	عددالاجابات مع الآخرين	النسبة المئوية
هل تلعب بمفردك أم مع الآخرين على الانترنيت؟	10	30.30%	21	63.63%

من خلال الجدول تظهر ان اغلبية الحالات ب 21 حالة اي بنسبة 63.63% و 10 حالات فقط اي بنسبة 30.30% يعلبون بمفردهم ، وبالتالي ان اللعب مع الاخرين يزيد من متعة وتشويق اللعبة وكذلك التحدي وهو ما يعكس بعض السلوكات التي تظهر على المراهقين ..

الجدول رقم 16 عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم09:

	عدد الاجابات نعم	النسبة المئوية	عددالاجابات لا	النسبة المئوية
هل تمارس الالعاب الالكترونية على الانترنيت؟	28	84.84%	03	%9.09

من خلال الجدول تحصلنا على النتائج التالية:

28 حالة يمارسون اللعب بالألعاب الالكترونية على الانترنيت اي بنسبة 84.84% ،و 03 حالات اي بنسبة 9.09% لا يمارسون اللعب باللعاب الالكترونية على الانترنيت،وهو ما يدل ان

اغلبية الحالات على اتصال بشبكة الانترنيت اي تلعب مباشرة من مصادر الالعاب الالكترونية مما يجعلها عرضة لإغراءات هذه المصادر من العاب جديدة وحتى سلوكيات جديدة خاصة في هذه المرحلة من العمر (المراهقة).

الجدول رقم 17 عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم10:

نص السؤال		
طريقة التعبير على الخسارة	تكرار	النسبة
المنزل	19	%57.57
قاعات الألعاب الإلكترونية	08	%24.24

من خلال النتائج ان اغلب التلاميذ 19 حالة أي بنسبة 57.57% يفضلون ممارسة الالعاب في المنزل،و08 حالات أي بنسبة 24.24% يفضلون ممارستها في قاعات الالعاب الالكترونية وهو ما يعني الحرية في اختيار اللعبة والمؤثرات الخاصة بها وكذلك حرية الوقت اي حرية التعبير عن تصرفاتهم مهما اختلفت الوسيلة في ممارسة اللعب الكترونيا

الجدول رقم 18 عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم11:

الوسيلة الإلكترونية	تكرار	النسبة
الكومبيوتر	16	%48.48
الهاتف النقال	15	%45.45
لوح إلكتروني	06	%18.18
الانترنيت	08	%24.24
قاعات الألعاب	01	%3.03

من خلال النتائج تظهر ان المنزل هو المكان المفضل للممارسة الالعاب الإلكترونية بالكومبيوتر بـ: 16 حالة اي بنسبة 48.48% بالإضافة الهاتف النقال بـ:15 حالة أي بنسبة 45.45% وهي نسب مرتفعة وقد يؤكد حب ممارسة اللعب في المنزل لحرية في التعبير عن سلوكيات معينة وكذا اختيار اللعبة بمؤثرات معينة وغيرها من التشويق الذي يراها ممارس اللعبة الذي يناسبه في التعبير عن رغباته.

الجدول رقم 19 عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم12:

	عدد الاجابات نعم	النسبةالمئوية	عددالاجابات لا	النسبة المئوية
هل تطمح لتجريب هذه الألعاب الإلكترونية في الواقع؟	12	36.36%	19	57.57%

من خلال النتائج الاجابة على هذا السؤال ظهرت ان 19 حالة اي بنسبة 57.57% لا يطمحون لتجريب الألعاب الإلكترونية في الواقع بينما 12 حالة بنسبة 36.36%يطمحون لتجريب الالعاب الالكترونية في الواقع وهو ما يدل ان الاغلب تلعب للمتعة والتشويق كنوع من الترفيه بينما البقية يعبرون عن رغباتهم في عكس السلوكيات والتأثيرات التي تظهر على الالعاب في الواقع.

الجدول رقم 20 عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم13:

	عدد الاجابات نعم	النسبة المئوية	عددالاجابات لا	النسبة المئوية	عدد الاجابات أحياناً	النسبة المئوية
هل تلعب في تواجد أحد أفراد العائلة؟	25	75.75%	01	%3.03	04	12.12%

من خلال النتائج نتحصل على :

25 حالة أي بنسبة 75.75% يلعبون في تواجد أحد افراد العائلة وهي الاغلبية من الحالات ،مما يدل على زيادة عنصر التشويق والمنافسة وهو ما يجعل اللاعب متعلق بالألعاب الالكترونية خاصة في المنزل اي يفضل اللعب مع احد افراد الاسرة.

الجدول رقم 21 عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم14:

	عدد الاجابات نعم	النسبة المئوية	عددالاجابات لا	النسبة المئوية	عدد الاجابات أحياناً	النسبة المئوية
هل تلعب بشكل مستمر ومتصل دون انقطاع؟	08	24.24%	08	24.24%	15	45.45%

من خلال النتائج التي كالتالي:

08 حالات تلعب بشكل مستمر ومتصل دون انقطاع اي بنسبة 24.24% و08 حالات اي بنسبة 24.24% لا تلعب بشكل مستمر ومتصل بينما 15 حالة اي بنسبة 45.45% كانت اجاباتهم باحيانا يلعبون بشكل مستمر ومتصل دون انقطاع وهو ما يدل على استعمال شبكة الانترنيت في اللعب الالكتروني بشكل كبير وكذا ارتباطهم بالألعاب الإلكترونية بشكل اثر على سلوكياتهم

الجدول رقم 22 عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم15:

	عدد الاجابات نعم	النسبة المئوية	عددالاجابات لا	النسبة المئوية	عدد الاجابات أحياناً	النسبة المئوية
هل تحس بالمتعة والتشويق اثناء ممارسة الالعاب الالكترونية؟	18	54.54%	11	%33.33	01	3.03%

من خلال النتائج نجد ان 18 حالات اي بنسبة 54.54% يحسون بالمتعة والتشويق ،و 11 حالة اي بنسبة 33.33% لا يحسون بالمتعة والتشويق ،و01 حالة وحيدة عبرت بأحياناً، وقد يدل ذلك على اغلب الحالات تتمتع باللعب بالألعاب الالكترونية مع ظهور عنصر التشويق وتطوره وهو ما يثبت استمرارهم في ممارسة اللعب بالألعاب الالكترونية.

الجدول رقم 23 عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم16:

نص السؤال		
طريقة التعبير على الخسارة	تكرار	النسبة
ترمي الهاتف النقال	07	%21.21
تضرب طاولة الحاسوب	13	%39.39
تصدر صوتا عاليا مزعجا	11	%33.33
تخرج منزعج	11	%33.33
تتشاجر مع زملائك	04	%12.12
تعاتب (تشتم) زملائك	06	%18.18
تنعزل في غرفتك	05	%15.15
أخرى ..	04	%12.12

من خلال الجدول تراوحت الاجابات على طريقة الخسارة متقاربة في بعض السلوكيات فمثلا كانت متقاربة في النسب اي بين 39.39% و 33.33% في: «تضرب طاولة الحاسوب" ، "تصدر صوتا عاليا مزعجا"، "تخرج منزعج "

بينما كانت متقاربة في السلوكيات التالية : "ترمي الهاتف النقال"، "تتشاجر مع زملائك"، "تعاتب (تشتم) زملائك"، "تنعزل في غرفتك"، "أخرى .." بين 21.21 %، 12.12% وعلى العموم كان التعبير يشمل سلوكيات كثيرة وهو ما يدل على ان اللعبة الالكترونية تتحكم في التعبير عن بعض السلوكيات وكذلك تظهر السلوكيات العدوانية اللفظية في وجود الزملاء..

الجدول رقم 24 عرض نتائج الإجابة على السؤال رقم17:

	تكرار	النسبة
الابوين	16	%48.48
زملائي	04	%12.12
طرق أخرى	03	%9.09

من خلال النتائج تظهر ان 23 حالة فقط اجابة على السؤال ومن بين 23 حالة 16 حالة اي نسبة 48.48% من التلاميذ يساعد اوليائهم في دفع ثمن الالعاب سواء على الانترنيت او في قاعات الالعاب او بواسطة الهاتف النقال فيما يتشارك 04 تلاميذ في دفع ثمن اللعب بنسبة 12.12% و 03 حالات الدفع بطرق اخرى 9.09%

وبالتالي يظهر ان الاولياء هم من يشجع الابناء على ممارسة الالعاب الإلكترونية دون مراعاة الوقت ونوع اللعبة ولا حتى متابعة النتائج الدراسية ولا حتى ملاحظة سلوكياتهم ان تغيرت مع الوقت او لا .

- حسب نتائج الاستبيان يمكن تفسير العناصر التالية :

1- الحالة العائلية :

مما يظهر ارتفاع عدد التلاميذ القاطنين مع أبويهم هو ما يعكس الحنان الزائد للمراهقين ويدفع بهم للعدوان بوجود من يدافع عنهم ويحميهم عكس غيرهم من التلاميذ الذي يفتقدون لحد الوالدين أو كلاهما والذين يعانون نقصا مما يدفع بهم إلى الانطواء عكس الآخرين يكونون اندفاعيين أكثر.

2- الظروف الأسرية :

مما يظهر فإن أغلب التلاميذ يعيشون في أسرة مستقلة وهو ما يعكس الحنان الزائد داخل أسرهم الذي لا يجدونه خارجها بالضرورة يؤدي بهم إلى العدوان دون الجسدي أو اللفظي إضافة إلى التفاعل السلبي خارج الأسرة مع الزملاء.

3- الحالة الصحية :

مما يظهر فإن أغلب التلاميذ حالتهم الصحية مستقرة أو بالنظر إلى المرحلة العمرية التي يعيشونها فإنها فترة استعراضية للمراهق وحب الظهور وهو ما يدفع بهم إلى اللجوء إلى العنف الجسدي والاغترار بالبنية الجسدية والقوة المزعومة وبالتالي مشاكساتهم أمر طبيعي.

4- قرب المؤسسة من المنزل :

ومما يظهر فإن أغلب التلاميذ يقطنون قرب المؤسسة الدراسية وهذا قد يزيد من عدوانيهم كونهم داخل أحيائهم السكنية ويدفع بهم إلى تكوين جماعات كون المراهق في هذه المرحلة يحب السيطرة والقيادة وهو سبب كافي بأنواعه المختلفة.

بالإضافة إلى نتائج حسب متغيرات النفسية والاجتماعية الظاهرة في إجابات التلاميذ للاستبيان.

ومن خلال نتائج الاسئلة التي تتمحور حول اللعب بالألعاب الإلكترونية توضح اسباب كثيرة تؤدي لممارسة اللعب في العالم الافتراضي وهو محاولة المراهق في اثبات قدرات معينة تظهر

في اغلبها في سلوكياته اليومية من خلال اختياره لنوع اللعبة ومدة لعبها وكذا في طريقة اختيار لمكان اللعب وهو ما برز في التعبير عن خسارة في اللعب رغم انها في عالم افتراضي

ويعبر اللعب نوع من التحدي يجب ان يفوز به دون ان يهتم للتأثيرات السلبية التي تتطور يوما بعد يوم من طريقة التعبير عن الخاسرة اللعبة الى انعزاله الى تقليده لبعض السلوكيات الى تفكيره الدائم في اللعب وكذا متابعة كل جديد في تطوير الالعاب الإلكترونية ومشاركة زملائه في كل جديد حول الالعاب الإلكترونية وخاصة في مرحلة المراهقة التي يكون فيها المراهقة في مرحلة استعراضية لقدراته الجسدية واهتمامه بارز لمؤهلاته الجسمانية دون مراعاة النتائج .

من خلال تحليل نتائج الدراسة وفق الجداول

اغلب الحالات(21 حالة) تملك وسيلة الكترونية للعب الألعاب الإلكترونية في المنزل ،اي أن لهم القدرة على ممارسة اللعب بالألعاب الالكترونية في المنزل بحرية دون وقت معين وكذلك بوجود الاتصال بشبكة الانترنيت ،اين تعتبر وسيلة ترفيههم هي في العالم الافتراضي بلعب الالعاب الالكترونية حتى خارج المنزل فان اغلب الحالات(22حالة) تملك هاتف نقال وهو ما يساعد استمرار ارتباطه بالألعاب الالكترونية ومواكبة تطورها دون مراعاة تأثيراتها سواء على انفسهم او على اوليائهم و بإمكانهم لعب الالعاب الالكترونية في اي مكان دون رقابة اسرية ودون وقت محدد، كما يحدث في قاعات الالعاب الالكترونية.

وفي ارتباطهم بألعاب الكترونية معينة تقاربت النتائج وهو ما يحدد تنوعهم الالعاب وعدم اكتفائهم بلعبة واحدة اي يمارسون الألعاب الإلكترونية للتشويق والمتعة والترفيه دون مراعاة أي تأثيرات اخرى كالوقت او المال او الصحة او الدراسة او غيرها... إلخ

بحيث ان جلهم يمارس اللعب بالألعاب الإلكترونية لمدة تفوق الساعة وتصل حتى لأربع ساعات ويكون اغلبها متصلا بالأنترنيت مما يزيد من خطورة اللعبة وكذا التأثيرات التي تصاحبها كالإعلانات والتحديثات اللعبة كإضافة سلاح في لعبة قتالية او تغيير لاعبين في العاب رياضية وغيرها ونجد ان اللعبة كلما طال زمنها كانت اكثر تعقيدا وهو ما يبحث عن المراهقون كنوع من الفضول ،ومع كل هذا نلاحظ ان اللعب بالألعاب الإلكترونية يمارس يوميا بمختلف الطرق وانواع اللعب بما يفوق ساعة يوميا.

والمهم أن اغلب الحالات تمارس الالعاب الالكترونية منذ اكثر من سنة وهذه مدة ليست بالقصيرة وكافية لتعلم طرق كثيرة للعب سواء فرديا او جماعية او على الانترنيت مباشرة واكتشاف العاب اخرى ومتابعة تطورها تكنولوجيا الذي يتيح التعمق في مجال اللعب الالكتروني وربما يقود الى الادمان على الالعاب الالكترونية وتصبح سلوكا مرضيا وهو ما يدل ان اغلب الحالات فضلت الالعاب المعقدة التي بها عدة مؤثرات وتتطلب اكثر من لاعب وبررت ذلك نتائج اختيار نوع

اللعبة التي جاءت في مقدمها :الألعاب الحربية 36.36% والقتالية 27.27% والرياضية 39.39% وكلها معقدة وتتطلب اكثر من لاعب كما تتضمن سلوكيات سلبية كثيرة كالعنف والقتل والتدمير والحرق والسجن وهي سلوكات تنعكس على المراهقين ويسهل اكتسابها مع مرور الوقت ويتطور سلوكهم نحو العدوانية بمختلف اشكالها مع العلم ان اغلب الحالات تحب اللعب مع الاخرين كنوع من التشويق والمتعة والتحدي الذي يؤثر مباشرة على سلوكياتهم، وتقليد بعضهم البعض.

28حالة يمارسون اللعب بالألعاب الالكترونية على الانترنيت اي بنسبة 84.84% وهو ما يدل ان اغلبية الحالات على اتصال بشبكة الانترنيت اي تلعب مباشرة من مصادر الالعاب الالكترونية مما يجعلها عرضة لإغراءات هذه المصادر من العاب جديدة وحتى سلوكيات جديدة خاصة في هذه المرحلة من العمر(المراهقة)،وهنا لا نتحكم في سلوكياتهم خاصة اذا لم نعرف الاطراف الاخرى المشاركة في اللعب عبر الانترنيت ..خاصة اذا كانت بوجود الشبكات التواصل الاجتماعية لذلك يفضل اغلب الحالات ممارسة الالعاب في المنزل، وهو ما يعني اتساع رقعة الحرية في اختيار اللعبة والمؤثرات الخاصة (الالوان ، المؤثرات الصوتية ..) بالإضافة لعدم التقيد بوقت محدد مما يتيح لهم التعبير عن سلوكياتهم بحرية مهما اختلفت الوسيلة في ممارسة اللعب الكترونيا فنجد اغلبهم لا يطمح لتجريب الألعاب الإلكترونية في الواقع وهو ما يدل ان الاغلبية تلعب للمتعة والتشويق كنوع من الترفيه بينما البقية يعبرون عن رغباتهم في عكس السلوكيات والتأثيرات التي تظهر على الالعاب في الواقع...وهو ما يفسر احساسهم بالمتعة والتشويق لذلك يستمرون في لعب الألعاب الالكترونية، والى هنا نجد ان تعبير عن الخسارة يختلف في وجود الزملاء وفي غيابهم.

فالسلوكيات العدوانية اللفظية تظهر في تواجد الزملاء ((تتشاجر مع زملائك، تعاتب (تشتم) زملائك)) والسلوكيات العدوانية الجسدية والمعنوية تظهر في غيابهم ((تضرب طاولة الحاسوب، ترمي الهاتف النقال)) ، ومهم كان فالتعبير عن الخسارة يكون بسلوكيات عدوانية سواء جسدية

او لفظية او معنوية:((تضرب طاولة الحاسوب ، تصدر صوتا عاليا مزعجا ، تخرج منزعج ،تنعزل في غرفتك)).

التعبير يشمل سلوكيات كثيرة وهو ما يدل على ان اللعبة الالكترونية تتحكم في التعبير عن بعض السلوكيات وكذلك تظهر السلوكيات العدوانية اللفظية في وجود الزملاء..

وبالتالي يظهر ان الاولياء هم من يشجع الابناء على ممارسة الالعاب الإلكترونية دون مراعاة الوقت ونوع اللعبة ولا حتى متابعة النتائج الدراسية ولا حتى ملاحظة سلوكياتهم ان تغيرت مع الوقت او لا ،وعموما يمكن القول ان الالعاب الالكترونية يمكن ان تساهم في السلو ك العدواني.

الاقتراحات :

من خلال نتائج الدراسة يمكن ادراج الاقتراحات التالية :

1- ضرورة وأولية معرفة أولياء الأمور وحتى الأسرة التربوية بأهم الجوانب السلبية والايجابية للألعاب الالكترونية داخل المدرسة وفي البيت وحتى في الشارع..
2- تقديم دروس توعية وتعليمية في مجال الانترنيت واللعب بالألعاب الالكترونية والتعريف بتصنيف الالعاب الالكترونية مما يتيح معرفة الآثار السلبية والجوانب الايجابية لها.
3- الاستعانة بخبراء تقنين في مجال الانترنيت من أجل الحد من انتشار الألعاب الالكترونية دون رقابة ووضع الرقابة الالكترونية عليها بما يتيح الحد من انتشارها دون وعي.
4- تصنيف الالعاب الالكترونية حسب نوعها بما يناسب سن معينة واضافة توضيحات عليها حتى يتسنى للأولياء معرفة المناسب لأولادهم وتجنب عناصر الجذب والاثارة والتشويق التي تأتي مع الالعاب الالكترونية.
5- حملات توعية وتحسيسية حول خطورة الالعاب الالكترونية ودورها السلبي خاصة في غياب الرقابة مع ضرورة منع استخدام الهواتف الذكية من طرف المراهقين خاصة خارج البيت.
6- تعويض الالعاب ببرمجيات تعليمية وتربوية تشمل عناصر جذب واهتمام وتشويق مثل برامج الكلمات المتقاطعة وكلمة السر... وغيرها
7- ضرورة تشجيع ذوي الاختصاص في مجال الانترنيت على تطوير ألعاب الكترونية تتوافق مع ديننا وعاداتنا وتتماشى مع أعمار المراهقين.
8- وضع بدائل للترفيه ويفضل ممارسة الرياضة بأنواعها سواء جماعية او فردية ومتابعة النشاطات التربوية وتطويرها بما يتيح تنمية القدرات الفكرية للمراهقين وكذا اثراء النشاطات الثقافية وألعاب الذكاء(كالشطرنج ..)
9- توعية المراهقين بفوائد ممارسة الرياضة النفسية والجسمية والاجتماعية مهما كان نوعها والاستمرار بها .

10- تخصيص اوقات معينة ومحددة للألعاب الالكترونية البسيطة وغير العنيفة وتكون بحضور احد الاولياء ..ويكون بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية كنوع من التحفيز والتشجيع.

11- تطوير الرياضة المدرسية والاهتمام بها أكثر لما لها من تأثير على المراهق المتمدرس وتنمية المواهب الموجودة في داخله .

12- إعادة النظر في تنظيم عمل قاعات الألعاب العمومية من حيث تسييرها ومراقبة خدماتها وأنواع الألعاب التي تقدمها للمراهقين مع مراعاة اوقات عملها التي يجب ان تحدد في الوقت والسن .

قائمــة المراجــع والمصــادر

قائمة المراجع باللغة العربية

- إبراهيم قشقوش:"سيكولوجية المراهقة"، مكتبة أنجلو المصرية، القاهرة، 1982.
- الأن كازديان – الإضطربات السلوكية للأطفال والمراهقين، ترجمة د. عادل عبد الله محمد، العربية لطباعة والنشر، ط1،القاهرة، 2000.
- الرفاعي نعيم:"الصحة النفسية مطبعة صبرني"، دمشق ،ط2، 1961.
- بعيبع نادية:"أهمية الرعاية الو الدية في نمو وتطور شخصية الفرد"، مجلة العلوم الإنسانية، جامعة قسنطينة، عدد19، جوان 2003.
- حامد عبد السلام زهران، علم النفس النمو للطفولة والمراهقة، ط4، 1990.
- خليفة محمد عبد اللطيف، دراسات في علم النفس الاجتماعي، دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع القاهرة، 1998.
- رمضان محمد القذافي:"علم النفس النمو الطفولة والمراهقة"، المكتبة الجامعية الأزاريطة ،الإسكندرية 2000.
- د. عبد الرحمن العيساوي:"سيكولوجية المجرم"، دار الراتب الجامعية لبنان 1997.
- د.عبد الرحمن العيساوي:"مبحث الجريمة"، دار النهضة العربية ،لبنان 1992.
- عبد العالي جسماني:"سيكولوجية الطفولة والمراهقة"، دار العربية للعلوم ،ط1 ، 1994.
- عبد الكريم قريشي وعبد الفتاح أبي المولود: «العنف في المؤسسات التربوية"، مطبعة دار الهومة، ورقلة الجزائر 2003 .
- عادل عبد الله محمد:"الإضطربات السلوكية للأطفال والمراهقين"، دار الرشاد، ط1، 2000.
- عقل فاخر، دار العلم للملايين، بيروت، ط1، 1980
- فؤاد البهى السيد، الأسس النفسية للنمو، دار الفكر العربي، القاهرة، 1998.

- فؤاد البهى السيد، الأسس النفسية للنمو من الطفولة إلى الشيخوخة، دار الفكر العربي ،بدون تاريخ
- فايد حسن، العدوان والاكتئاب، مؤسسة حورس الدولية للنشر والتوزيع، ط1، 2001.
- مخول سلمان، علم النفس الطفولة والمراهقة، مطابع مؤسسة الوحدة، دمشق 1981.
- مصطفي غالب، سيكولوجية الطفولة والمراهقة، دار ومكتبة الهلال ،1986.
- ميخائيل إبراهيم اسعد، مشكلات الطفولة والمراهقة، دار الكتب والمعارف 1991.
- سعادو هناء – بن مرزوق نوال – الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي– ماستر سيسيولوجيا العنف والعلم الجنائي–جامعة الجيلالي بونعامة – خميس مليانة 2016/2015
- نمرود بشير – ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين – ماجستير في الإرشاد النفسي الرياضي – جامعة الجزائر –بن يوسف بن خدة – معهد التربية البدنية والرياضية –2008
- مواقع الكترونية :

http://www.aljazeera.net/encyclopedia/healthmedicine/2018/6/12

قائمة المراجع باللغة الأجنبية

- beaunatin ania, collecte la terrasse « l'enfant est ses peurs » ed milan, 1999.
- br braconniere B marcelli, D « la psychologie de l'adolescense », ed masson, paris 1999.
- bernard, D « le développement de la personnalité » ed, masson, paris 1985.
- le challe, H « psychologie des adolescents » PUF 1985.
- perron R aubley compas « l'enfant en difficultés », 1994.

الملاحق

ملحق :استبيان الدراسة

جامعة عمار ثليجي بالأغواط

كلية العلوم الاجتماعية

قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطفونيا.

استبيان

أخي التلميذ أختي التلميذة السلام عليكم ورحمة الله تعالى وبركاته:

يسرني ويسعدني أن أضع بين أيديك هذه المجموعة من الأسئلة حول تأثير الألعاب الالكترونية في حياتك وسلوكياتك اليومية ،أرجو منك قراءتها بشكل جيد والإجابة عنها بوضع علامة (×) في الخانة المناسبة:

علما أنها لا توظف إلا بغرض علمي كتابة الاسم غير ضرورية ،وشكرا على تعاونك وتجاوبك.

معلومات خاصة بالتلميذ

الجنس:

ذكر ☐ انثى ☐ السن ☐

الصفة الدراسية :

☐ معيد ☐ غير معيد

الحالة العائلية:

هل تعيش مع الأبوين معا ☐ مع الأب فقط ☐

مع الأم فقط ☐

آخرين حدد .....

هل الظروف الأسرية مستقرة؟	☐	نعم	☐	لا
هل الحالة الصحية مستقرة؟	☐	نعم	☐	لا
هل المؤسسة قريبة من منزلك؟	☐	نعم	☐	لا

س1 – هل تملك جهاز حاسوب او لوح الكتروني في المنزل؟

☐ نعم ☐ لا

س2 – هل لديك هاتف نقال ؟

☐ نعم ☐ لا

س3 – هل تحب الألعاب الكترونية معينة ؟

☐ نعم ☐ لا

إن كانت الاجابة نعم يمكنك تحديدها :

.....

س4 – هل يستمر ممارستك للعب لـ:

☐ أقل من ساعة ☐ ساعتين ☐ اكثر من اربع ساعات

س5 – منذ متى وانت تمارس الألعاب الالكترونية؟

.....

س6 – هل تفضل الألعاب البسيطة و المعقدة؟

☐ نعم ☐ لا ☐ احيانا

س7 – ماهي الألعاب الالكترونية المفضلة لديك؟

☐ الألعاب حربية ☐ الألعاب السباق

☐ الألعاب الألغاز ☐ الألعاب قتالية

☐ الألعاب الرياضية

س8 – هل تلعب بمفردك ام مع آخرين على الانترنيت ؟

.....

يمكنك ذكر عددهم

.....

س9 – هل تمارس الألعاب الالكترونية على الانترنيت ؟

☐ نعم ☐ لا

س10 – اين تمارس اللعب بالألعاب الالكترونية ؟

☐ في المنزل ☐ قاعات ألعاب الفيديو

س11 – ما الوسيلة الالكترونية التي تفضلها في ممارسة الألعاب الالكترونية؟

☐ الكمبيوتر ☐ الهاتف النقال ☐ اللوح الالكتروني

☐ الانترنيت ☐ قاعات الألعاب الفيديو

س12 – هل تطمح لتجريب هذه الألعاب الإلكترونية في الواقع؟

☐ نعم ☐ لا

إذا كانت الإجابة نعم ..لماذا؟

.....

س13 – هل تلعب في تواجد أحد أفراد العائلة؟

☐ نعم ☐ لا ☐ أحيانا

س14 – هل تلعب بشكل مستمر ومتصل دون انقطاع؟

☐ نعم ☐ لا ☐ احيانا

س15 – هل تحس بالمتعة والتشويق اثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

☐ نعم ☐ لا ☐ احيانا

س16 – عندما تخسر اللعبة ..هل :

- ترمي الهاتف الناقل؟ ☐
- تضرب طاولة الحاسوب؟ ☐
- تصدر صوتا عاليا مزعجا؟ ☐
- تخرج منزعجا؟ ☐
- تتشاجر مع زملائك؟ ☐
- تعاتب (تشتم) زملائك؟ ☐
- تنعزل في غرفتك؟ ☐
- أخرى

.....

س17 – كيف تقوم بدفع ثمن لعب الألعاب الإلكترونية (في قاعات الألعاب أو الانترنيت)

- يقدم لك الابوين الثمن.
- يقوم زملائك بدفع مستحقات نيابة عنك
- تقوم بطرق اخرى للحصول على المال ..ماهي؟

.....