الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عبد الحميد بن باديس –مستغانم–

كلية الآداب والعلوم الإنسانية

شعبة علوم الإعلام و الاتصال تخصص صحافة علمية /

مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر:

تأثير ألعاب الفيديو على الطفل في خلق السلوك العدواني

من إعداد الطالب:

*مختار رشيد

تحت إشراف:

*الأستاذ : محمد السعيد بعلي

السنة الجامعية

2019/2018

خطـة البحـــث

* تـأثيـــر ألعـــاب الفيديـــو علـى الطفـل في خلـق السلـوك العـدوانـي

- إطـــار منهجـــي

- إشكـاليـة البحـث

- أسبـاب اختيـار الموضـوع

- أهميـــة الدراســـة

- مجتمـــع البحـــث

- أدوات جمـع البيانـات

* الفصـل الأول : ألعـــاب الفيديـو

- المبحـث الأول : مدخـل نظـري إلـى اللعـب وألعـاب الفيـديـو

- المبحـث الثانـي : نشـأة وتطـور ألعـاب الفيـديـو

- المبحـث الثالـث : أنـواع ألعـاب الفيـديـو

* الفصـل الثانـي : السلـوك العـدوانـي

- المبحـث الأول : السلـوك

- المبحـث الثانـي : العنـف والعـدوان عـند الطفـل

- المبحـث الثالـث : نظـريـات تفسيـر السلـوك العـدوانـي

* الإطـار التطبيقـي :

- مـواصفـات العينـــة

- الـوضـع الاجتماعـي

- عـادات وأنمـاط اللعـب

- تحصيـن الطفـل من العنـف

- عـرض النتائـج والاستنتاجـات العـامـة

- الخـاتمـــة

إطار المنهجي

مقدمة:

تشهد معظم دول العالم في العشرية الأخيرة اضطرابات في شتى الميادين، ولدت من خلالها ظواهر و آفات اجتماعية تضرب المجتمع و ترمي بأفراده في كابوس من الرعب و عدم الاستقرار، و نظرا لأهمية و خطورة ظاهرة العنف أو السلوك العدواني التي تفرض نفسها بقوة في معظم المجتمعات، فإنها أثارت الباحثين للغوص في أعماقها، خاصة بعد أن أصبحت ظاهرة مقلقة لكل المجتمعات المتقدمة منها و المتخلفة، و أصبح العالم مليئا بأحداث العنف بكل أنواعه و مستوياته لدرجة يمكن أن نطلق عليه قرن الضعف.

"العنف السياسي ، الاجتماعي، العنف المدرسي، الاقتصادي...الخ" و لذلك كان لزاما على المختصين التدخل لدراسة و فهم الظاهرة المرضية، و تشخيصها و من ثم اقتراح الحلول المناسبة لها.

و قد بدأ الاهتمام بظاهرة العنف أو السلوك العدواني نتيجة التطورات في الوعي العام في مطلع القرن العشرين بما يتعلق بالطفولة، خصوصا بعد تطور النظريات و ضرورة توفير الأجواء الحياتية المناسبة لنمو الأطفال نمو جسديا و نفسيا سليما و متكاملا و السلوك العدواني أو العنف إن صح التعبير الذي يهمنا في هذه الدراسة هو العنف الذي يعرض في وسائل الإعلام خصوصا ألعاب الفيديو كونها وسيلة أكثر فعالية و تأثيرا على الطفل و المراهق، بحيث يحاول كل منهما تقليد ما يشاهده. و الجزائر بدورها تعاني من ويلات هذه الظاهرة التي تصبح دراستها ضرورية لاختيار مدى تأثيرها على المجتمع.

و لحل مشكل البحث و تحقيق أهدافه تم اعتماد خطة قوامها إطار منهجي و ثلاثة فصول.

يتمثل الإطار المنهجي في عدة عناصر تناولت إشكالية البحث و تساؤلاته مع أهمية و أهداف البحث ثم منهج الدراسة و أدوات جمع البيانات.

ثانيا الإطار النظري حيث تناول ثلاثة فصول ممثلة في:

مدخل نظري في دراسات الجمهور، الطفولة، النشأة الاجتماعية و خلق السلوك العدواني.

ثالثا: مدخل نظري إلى اللعب و ألعاب الفيديو.

و إطار تطبيقي و الذي احتوى على بيانات شخصية و جداول بسيطة و جداول مركبة.

إشكالية الدراسة:

يعتبر العنف في وسائل الإعلام عنف رمزي، و التحليل الدقيق لهذه الظاهرة يسمح لنا بالقول أن الوسائل السمعية البصرية كألعاب الفيديو تمكن الفرد من بلورة نوياه، و طموحاته النفسية و الاجتماعية بحيث تصبح هذه الوسيلة تمثيلا رمزيا نجد فيه القوى النفسية مخرجا و منفذا بشتى كوامن الغرائز العنيفة في داخل الذات البشرية و هذه الفكرة تعود إلى "أرسطو"، فهو أول من نادى بأن التمثيل يشخص نوايا المتفرج.

و العنف الذي نحاول دراسته هو مشهد يومي من مشاهد حياتنا، نجده في البيوت و على الأرصفة، في المدارس و في أخبار الصفحات الأولى من الجرائد، و في النشرات الإخبارية في الراديو و التلفزيون.

العنف أو السلوك العدواني صار سمة من سمات حياتنا، بعد أن تعقدت هذه الحياة و اهتزت فيها منظومة القيم التربوية و القيم التي تعارف عليها الناس.

و قد كان لظاهرة السلوك العدواني في ألعاب الفيديو العنيفة منها اهتمام خاص لدى العديد من الباحثين خاصة خلال الثمانينات و التسعينات حيث انصبت الدراسات في المجال السمعي البصري فحملت ألعاب الفيديو حصتها من بين تلك الوسائل في نشر و خلق السلوك العدواني و نشر العنف و الجريمة نظرا لحداثته و انتشاره و تأثيره المباشر، و الفعال على سلوكات الفردية له و خلف الانعزال.

إن التصوير الشيق لأعمال الجرائم و العنف و كأنا أمر طبيعي، و ذلك بتكرارها و كذا التشهير بالمجرم و قدرته على الإفلات من قبضة البوليس و السجن يؤدي إلى التأثير على جمهور الرأي العام خصوصا فئة الأطفال فيأخذهم إلى حذو نفس السلوك.

إن الدور الذي تلعبه الوسيلة في التنشئة الاجتماعية للأفراد يعد من أكبر المخاطر في عصرنا بعد أن أصبحت هذه الوسيلة إحدى الأدوات التي في ..... إعداد أطفال اليوم. و دخلت مضامينها في عملية

تنشأتهم و بناء شخصيتهم و من هنا فالإشكالية المطروحة في بحثنا فهذا تتمحور أساسا حول **معرفة تأثير ألعاب الفيديو على جمهور الأطفال** و على هذا أساس طرحنا الإشكالية التالية: **هل تأثر ألعاب الفيديو في خلق السلوك العدواني لدى الأطفال؟**

و من هنا تندرج بعض التساؤلات و هي:

1. ما هي عادات و أنماط اللعب لدى الأطفال المستعملين لألعاب الفيديو؟
2. ما هي وضعية الأطفال الاجتماعية و كيف يؤثر ذلك على استعمالهم للألعاب الفيديو؟
3. كيف تؤثر ألعاب الفيديو على الطفل؟ و كيف تكسبه السلوك العدواني؟
4. كيف يتم تحصين الطفل من العنف المكتسب؟

أسباب اختيار الموضوع

بخصوص اختيار الموضوع تذكر كتب المنهجية المتضمنة للبحوث العلمية الميدانية في العلوم الاجتماعية طائفة من العوامل التي تجعل الباحث يختار موضوع بحثه و هذه العوامل إما ذاتية أو موضوعية[1].

الأسباب الذاتية: تتمثل في:

- الرغبة في معرفة إلى أي درجة تأثير ألعاب الفيديو أو أجهزة الألعاب الإلكترونية في خلق السلوك العدواني لدى الطفل خصوصا عندما أصبح السلوك العدواني يحتل حيزا واسعا.
- خطورة و عواقب السلوك العدواني الذي أصبح آفة المجتمع و محاولتنا الوقوف على مصادر للحد من زيارة انتشاره.

الأسباب الموضوعية: تتلخص في:

- البحث عن أسباب تأثير ألعاب الفيديو على عنصر الطفل في خلق السلوك العدواني.
- الدور الذي تلعبه هذه الوسيلة في عملية التربية و التنشئة لدى الطفل خصوصا و أن ألعاب الفيديو كان لها الأثر الكبير في تغيير السلوك، و منافسة هذا الأخير الأسرة في غرس القيم من جهة و من جهة أخرى المدة التي يقضيها الطفل الجزائري في اللعب بألعاب الفيديو على حساب النشاطات الأخرى كمراجعة الدروس أو الذهاب إلى المسرح.

---

(1) إحسان محمد الحسن، الأسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعية، دار الطليعة للطبعات و النشر، بيروت، طبعة 01، ص13.

أهمية الدراسة

- تكمن أهمية هذه الدراسة في طبيعة الظاهرة التي تتناولها و وقعها على المجتمع و التي تنامت بشكل كبير و ملفت للانتباه، خاصة بين أواسط الشباب و المراهقين، و عليه فإنه من الأهمية بمكان أن نجري دراسة في الجزائر للتعرف على سمات و خصائص المقبلين على ألعاب الفيديو أو الألعاب الالكترونية، بحيث أن هذا الأخير له أثر كبير على شريحة الأطفال، إذ يكشف لنا مختلف الانعكاسات التي تنجر عن هذا الاستعمال سواء ما كان منها ايجابيا أو سلبيا.
- و تبرز كذلك أهمية هذه الدراسة إذ أن لها اهتمام كبير لدى الدول العربية و الأجنبية و كذلك من طرف الباحثين من مختلف التخصصات العلمية "علم الاجتماع، علم النفس، علوم الإعلام و الاتصال، علم النفس الاجتماعي" و في مختلف الجامعات و مراكز البحث.
- و يمكن لهذه الدراسة أن تدرج ضمن مجالات علم النفس الاجتماعي و الذي يعرف بـ Socioyo Sociologie.
- و هي البحوث و الدراسات التي تتناول تأثير و تطبيق و استعمال ألعاب الفيديو على النسق الاجتماعي أو التغييرات الناتجة عن تطبيقها و استعمالها.
- و كما يمكن كذلك لنتائج هذه الدراسة أن تفيد المختصين النفسانيين و الاجتماعيين، و تجعلهم يتعرفون على أهم الانعكاسات التي تطرأ على شريحة الأطفال المقبلين على ألعاب الفيديو سواء السلوكي أو الجانب النفسي علما بأنها تكسب للطفل سلوكا عدوانيا إذا ما أثرت عليه سلبا. و محاولة السعي للكشف عن الأسباب الحقيقية في وضع برنامج يحد من خلق السلوكات العدوانية و تأثيرها على الأفراد.

مجتمع البحث

أ. **العينة:**

تم اختيار عينة تمثيلية من مجتمع البحث المدروس باستخدام الطرق العلمية، و هذا لأن أسلوب العينة هو الأكثر شيوعا و استعمالا في مجال العلوم الاجتماعية و الإعلامية خاصة ، و أن مجتمع بحثنا شاسع و القيام بمسح شامل هو عمل شاق يحتاج إلى جهد و مال وفير و وقت طويل.

و قد اعتمدنا أسلوب العينة طريقة لجمع البيانات اللازمة للدراسة الميدانية بحكم أن مجتمع البحث و هم الأطفال الذين اكتسبوا السلوك العدواني جراء ممارسة الألعاب الالكترونية. و يعتبر مجتمعا كبيرا، لذا ارتأينا اختيار **"العينة القصدية"** من مدرسة ابتدائية و اكمالية في ولاية غليزان و من أطفال تتراوح أعمارهم بين (06 إلى 10 سنوات) فيما يخص الابتدائي و (11 إلى 15 سنة) فيما يخص المتوسط.

و قد وقع اختيارنا للمدرسة الابتدائية **"الشارة"**بدائرة وادي ارهيو ولاية غليزان، لما لهذه المدرسة من مزايا و ايجابيات في التحصيل العلمي، و كذا سهولة الاتصال بالأفراد المدروسين بالإضافة إلى السهولة التي تلقيناها من المدير و المعلمين في عملية توزيع الاستمارة و استرجاعها.

كما اعتمدنا **"العينة العشوائية"** أثناء اختيارنا للأقسام. فكان اختيار عشوائي لثلاثة أقسام من سنوات مختلفة، السنة الأولى، السنة الثانية، السنة الخامسة، و قد اكتفينا بهذا السنوات توفيرا للوقت و صعوبة توزيع الاستمارات على كل السنوات و الأقسام ، و قدر حجم العينة المختارة بـ (100) تلميذ في الابتدائي وزعت على ثلاثة أقسام السنة الأولى ستة و ثلاثون (36) تلميذ، السنة الثالثة ثلاثون (30) تلميذ، السنة خامسة أربعة و ثلاثون (34) تلميذ.

كما اخترنا إكمالية **"الأمير عبد القادر"**نظرا للسهولة التي تلقيناها من الإدارة، حيث لم نجد صعوبة في توزيع الاستمارات، و كذا الاحتكاك بالتلاميذ خصوصا هذه الفئة التي أكثر ما تتأثر بألعاب الفيديو.

و نظرا لتفهم الأساتذة و مساعدتهم استطعنا توزيع الاستمارات على مائة (100) تلميذ توزيعا عشوائيا من ثلاثة أقسام و سنوات متفاوتة كالتالي: خمسة و ثلاثون (35) تلميذ من السنة الأولى متوسط، و خمسة و ثلاثون (35) تلميذ من السنة الثانية متوسط و ثلاثون (30) تلميذ من السنة الثالثة متوسط. و قد تمت هذه العملية بطريقة مباشرة مما سمح لنا بملاحظة سلوكات التلاميذ و انطباعاتهم على الأسئلة المطروحة.

و قد وقع اختيارنا على أفراد هذه المرحلة بالذات لعدة أسباب نذكر منها الطفل في هذه المرحلة قادر على فهم الواقع، و إدراك العلاقات القائمة بين الأشياء نتيجة احتكاكه بالخارج، كما أنه أكثر تأثيرا أو ميلا إلى كل ما هو عنيف و مثير فيحاول التشبه بالأبطال، و حذو سلوكاتهم خصوصا و أن أغلب أنواع ألعاب الفيديو لا تكاد تخلو من العنف و الجريمة.

مواصفات العينة:

- ضمت العينة كلا الجنسين (ذكور - إناث) كشفا عن دور متغير الجنس في مدى تأثير المشاهد بألعاب الفيديو خاصة العنيفة في خلق السلوك العدواني.
- تفاوت المستويات الثقافية و الاجتماعية و الاقتصادية لأفراد العينة من أجل تحديد مدى تأثير الخلفيات الاجتماعية على إقبال و تأثير أفراد العينة بالألعاب التي تؤدي إلى خلق السلوك العدواني.
- تفاوت المستوى التعليمي من ابتدائي و متوسط لكشف الفئة الأكثر استقطابا و الأكثر تأثيرا بما يعرض من عنف في خلق السلوك العدواني.

منهج الدراسة و أساليب تحليل المعطيات:

قصد إنجاز بحثنا قمنا بالدراسة **الوصفية** التي تستهدف تصوير و تحليل و تقويم خصائص مجموعة معينة، أو موقف اجتماعي معين، و دراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بظاهرة ما و على هذا فهي تستعين **بالمنهج**

المسحي الاجتماعي.و هو أحد المناهج الأساسية الملائمة للبحوث السلوكية الاجتماعية و الدراسات الميدانية.

- و قد اعتمدنا في هذا البحث على المسح بالعينة و الذي يكتفي بدراسة عدد محدود من الأفراد. و يعتبر البحث بطريقة العينة ضرورة من الضرورات التي تقتضيها الظروف العلمية المحيطة بالبحث.

- كما أن المنهج **المسحي الوصفي** الذي اعتمدناه يهتم بجمع و تحليل البيانات بهدف الوصف و القياس الدقيق لمتغير أو أكثر، و صياغة النتائج في أطر مستقلة ترتبط بهذه المتغيرات فقط و في هذه الحالة يجيب هذه النوع على سؤالين: لماذا؟ كيف؟ دون أن يتخطى إلى أهداف أخرى؟[1].

- و عند تحليل بيانات القسم الميداني اعتمدنا **الأسلوب الإحصائي الوصفي**. و الأسلوب الإحصائي في البحث العلمي عبارة عن استخدام الوسائل الحسابية و الرياضية في تجميع البيانات، و المعلومات المختلفة و من ثم تنظيم و تبويب تلك البيانات و المعلومات عن طريق الأرقام و الحسابات و العمليات المرتبطة بها. و كذلك تحليل و تفسير تلك الأرقام و وصفها بشكل يقدم النتائج و يوصل إلى الأهداف المنشودة في البحث[2].

- و من خلال هذا تمكنا من القيام بعملية تفريغ الاستمارات، و تحليل البيانات المتحصل عليها في جداول تتضمن معلومات رقمية، و في أسفلها تعاليق تتضمن مضمون الجداول. و كما هو مصمم منهجيا فإن هذه العملية تتقسم إلى جداول بسيطة، و أخرى مركبة و التي تحلل على ضوء متغيرات البحث.

---

(1) عامر قديلجي: البحث و استخدام مصادر المعلومات، دار الشؤون الثقافية العامة، بغداد، سنة 1993، ص101.

(2) محمد عبد الحميد: دراسة الجمهور في بحوث الإعلام، عالم الكتب، القاهرة، طبعة 01، سنة 1993 ص 124 – 125.

أدوات جمع البيانات

إن تحديد مشكلة البحث و نوعيتها، و تحديد مجتمع البحث في جانب الميداني و إبراز خصائصه إطار نظري بحاجة إلى خطوات عملية تالية تستهدف الإجابة على مجموعة من التساؤلات المطروحة في بحثنا في مجال "تأثير ألعاب الفيديو في خلق السلوك العدواني" و لن يتيسر هذا إلا عن طريق جمع معلومات معينة بهدف التعرف على كل الحقائق المرتبطة بموضوع البحث قدر الإمكان.

و قد عرفت مناهج البحوث الإعلامية عدة طرق لجمع معلوماتها اعتمدناها كأدوات منهجية للحصول على بيانات الموضوع المدروس و قد اعتمدنا منها على:

الاستمارة أو الاستبيان:

لقد بتوزيع الاستمارة على الأطفال من مدرسة ابتدائية و إكمالية تتراوح أعمارهم بين (10 – 15 سنة). و قد راعينا في بناء الاستمارة معاييرها الخاضعة لها و هي:

- تحريرها بصيغة سهلة وواضحة بعيدا عن الغموض الدلالي و الحشو الأسلوبي.
- صياغة أسئلة قصيرة و مختصرة.
- الجمع بين أسئلة مغلقة و مفتوحة.
- ترتيب الأسئلة وفق التسلسل المنطقي.

كما أن اختيارنا للاستمارة كأداة لجمع البيانات راجع لعدة أسباب نذكر منها:

- كبر حجم مجتمع البحث و كون الاستمارة هي التقنية الوحيدة التي يمكنها تغطية ذا الحجم الواسع من الأفراد.
- السعي إلى الحصول على نتائج كمية رقمية تحدد بدقة ظاهرة السلوك العدواني و الإحصاءات المتعلقة بنتائجها في وسط الأطفال.

الفصل الأول

ألعـــاب الفيـديـو

نشـأة ألعـاب الفيـديـو :

إن أول من طور لعبة الكمبيوترية تفاعلية وكان اسمها لعبة " التنس للاعبين " " TENNIS FOR TWO "

هو الباحث " ويليام هيجينبوتام W.Hijinpotham" ومساعدوه من مختبر بروكنهاقن الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية وذلك عام 1958م وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة عن الزوار قسم الأدوات في المختبر ، ولم يكن هيجينبوتام يتوقع أن تصل آفاق هذه التقنية إلى أبعد من حدود الترفيه حتى أنه لم يسجل هذه اللعبة في براءة اختراع إذ أنه لم يعلم أن الألعاب الالكترونية ستصبح يوما سوقا رائجا يفوق حجمه 30 مليار دولار سنويا في مختلف أنحاء العالم .

تعريف ألعاب الفيديو :

ألعاب الفيديو أو البرنامج المعلوماتي (Ludiciel) هو النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة أين تجد العنصر الأساسي فيها الشعور بالصورة التي تنتجا وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد ، هذا الأخير الذي يدعي " اللاعب "

يتفاعل مع الغير أو الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر، الجاز الأكثر استعمالا سنة 2005، مثل الفأرة، الوحدة المركزية، أجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة و القديمة، و التي من أهمها إكس بوكس X-BOX و البلاستايشن Play Station لعبة الفيديو تعطي إمكانية اختراع عامل ذو أبعاد ثلاثة، هذه القدرة تستخدم عموما لاختراع عالم مختلف عن الواقع، و مع هذه الدرة فالمخترعون لهم أيضا إمكانية عرض، أحيانا تهرب من الواقع، بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال أو "Médival"لكن و من جهة أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد العالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أو الحربية[1].

3. تطور ألعاب الفيديو:

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذه السوق هو الأكثر وراجا من بين وسائل الترفيه الأخرى، كالموسيقى و الأفلام، و قد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إلكترونيك آرنس المنتجة للعبة FIFA الشهيرة لكرة القدم و التي تبلغ عوائدها 5.2 مليار دولار سنويا، و لقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة و تصميم الألعاب بحيث تحظى بقدر كبير و غير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية و المتعة[2].

و لقد تطورت الألعاب الالكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال و الحواس في عالم ألعاب الفيديو التي أصبحت الآن ذات أبعاد ثلاثة مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس أمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب و كرة القدم حتى أنه تم إنشاء منتزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم و نزول المنحدرات الأكثر روعة، و اصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا و زيارة المدن التاريخية في سياق العربات في روما أو في معركة تاريخية بالسيول و الخيول[3].

---

[1] وليد الشويكي، العربي العلمي، ملحق علمي لمجلة العربي، العدد 05، أكتوبر 2005، ص08

[2] www.jeux-video.com http

[3] وليد الشويكي، مرجع سابق، ص 10

4. أنواع ألعاب الفيديو:

توجد ثلاثة أنواع رئيسية معروفة من الأجهزة التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب بلعبة الفيديو، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب و كل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب التي قد تكون عبارة عن منافسة رياضية – لعبة عسكرية- التنزه و الصيد و غيرها[1] (/،/.)

1.4. اللعب على جهاز الكمبيوتر:

إن ألعاب الفيديو على جهاز الكمبيوتر عي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي (Logiciel) تم تركيب على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، و من بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة) الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، و تمكن الفأرة الدخول بسهولة و بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك بأجهزة أخرى تجلب ل أفضل راحة مثل عصى قيادة المروحية، أو الطائرة للقيام بالطيران و مقود السيارة لألعاب السباق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر و بمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (3D)أما الصوت يجب إيصال بمكبر الصوت الخارجي ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.

2.4. أجهزة اللعب الإلكترونية:

هذه التقنية تستعمل و فقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت و الصورة، و وسائل الدخول إلى محتويات اللعبة.

و أكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط و توجيه و مراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو اليزري و من أمثلة هذه الأجهزة X-BOX و هو الجهاز التابع لشركة

---

[1] جاك أتاني، ترجمة يوسف ضومط، معجم القرن 21، دار الجيل، ط1، 2000، ص، 167

ميكروسوفت Microsoft و له عدة أنواع و نماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Sonny مثل Play 1.2.3 Station و أجهزة شركة نينتاندو Nintendo التي تعرف باسم Game Cube.[1]

3.4. أجهزة قاعات ألعاب الفيديو العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعدد و كثير الانتشار و كل جاز مشدود إلى أدوات و أجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع قطع النقود، شاشةلإخراج الصورة جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورا تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها و وظيفتها بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل المسدس أو الرشاش، المقود كرسي الدراجة النارية أو السيارة و يمكن أن نميز بين نعين أساسيين من أجهزة اللعب.

أ. **أجهزة أحادية اللعب:** و التي 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 Jamna الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان و الزمان و طريقة اللعب.

5. الروابط بين قواعد اللعب:

في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها و متوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب و السبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى الصعود 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 اليوم البرمجة تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز X-BOX أو Play Station أو Game Cube في وقت واحد و التي هي أجهزة لها قوة خارقة.

[1] www.jeux-video.com

6. آخر إنتاج في أجهزة الألعاب الالكترونية:

يبدو أن قبضة شركة سوني Sony صانعة أجهزة Play Station لألعاب الفيديو قد تتراخى في سوق أجهزة الألعاب، فيما تستعد شركة ميكروسوفت المنافسة لطرح تصميم جديد لجهاز ألعاب الفيديو في موسم العطلات، و قد طرح جهاز إكس بوكس 360 "X-BOX360" في الولايات المتحدة الأمريكية ثم أوروبا و اليابان في سنة 2005 في حين لا يتوقع أن تطلق شركة سوني الجيل الجديد من جهاز (بلاي ستايشن 3)[1]

(Play station 3: قبل ربيع 2006 و يقول محللو الألعاب أن P.S.3 هو جهاز أكثر إثارة إذ تصل سرعة معالجة إلى ضعفي BOX- 360 كما أنه يتسم بوجود الجيل الجديد من نفسية محرك الأقراص الرقمية المدمجة (DVD) و سبع لوحات تحكم يمكنها أن تتصل بالجهاز لا سلكيا و لكن جهاز360- X BOX يملك ميزة أنه طرح خلال موسم العطل و هو مزود مبدئيا ب 18 لعبة بينها ألعاب شهيرة مثل: نيد فور سبيد وانتد و ريدج رايسر 06 و غيرها.

وقد تخسر شركة سوني و هي ثاني أكبر مصنع لأجهزة الألعاب المنزلية في العالم و تسيطر على سوق أجهزة الألعاب بجهاز Play station 2 نحو 20 نقطة من حصتها في السوق التي وصلت إلى 70 % و يتوقع أن يذهب معظم هذه النقاط إلى شركة ميكروسوفت و يقول هيروشي كاميدي Hiroshi kamidi و هو محلل ألعاب يعمل في شركة (K.B.C) للسندات المالية " المخاطر أعلى بكثير مما يتخيل الناس لأنة ما لم يتمكنوا (شركة سوني) من الحفاظ على موقفهم المسيطر بنحو 70% فإن الأمور تكون صعبة للغاية بالنسبة لهم.

و تملك شركة سوني نحو 70% من حصة السوق العالمية فيما تملك كل من شركة ميكروسوفت و شركة نينتاندو التي تعتزم إطلاق جيل جديد من أجهزتها في عام 2006 نحو 15%.

[1] www.jeux-video.com

7. أنواع ألعاب الفيديو:

هناك عدة أنواع من ألعاب تقسم حسب عدة مجالات منها:

حسب المحتوى:

1.7. ألعاب الألغاز (puzzles): يهدف هذا النوع من الألعاب إلى إثارة الذهن حيث يعتمد على التفكير للخروج من متاهة مثلا، المشاركة في مسابقات علمية، بصفة عامة هي تعتمد على الذكاء.

2.7. ألعاب المحاكاة الرياضية (Sport simulation): يمارس اللاعب خلالها مباراة رياضية مثل لعبة ألفيفا FIFA[1]

3.7. السباقات (Racers): رياضات الحركة حيث وصل هذا النوع من الألعاب إلى درجة كبيرة جدا من التطور و ذلك لما توفره هذه اللعبة من محاكاة للواقع حيث أصبح اللاعب يجلس في مقعد السياقة ممسكا بمقود القيادة بالإضافة إلى السماعات التي يسمع من خلالها صوت الفرامل و المحرك... الخ.

4.7. ألعاب المغامرة (Advenus): مثل الألعاب الخيالية حيث يتم اللاعب بدخول متاهات قد تعرضه للهلاك و تتضمن هذه الألعاب عامل الخوف و شد النفس .

5.7. الألعاب الحربية (Shoots emups): يركز هذا النوع على القتال و المصارعة حيث يستعمل اللاعب كل الأسلحة المتوفرة بالإضافة إلى المتفجرات مثلا (Combat Mortal, American Army).

8. صناعة ألعاب الفيديو:

إن ألعاب الفيديو اخترعت من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة عدة اختصاصات من أهمها:

- المصممون المختصون في تصور التصميم الذي عليه اللعب (الكون، القواعد، الرسومات، المناظر المحلية بمكان اللعب).
- الفنانون المختصون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة (الأبطال، الوحش، الكرة، السيارات....)

[1] www.El-khaima.com

- التقنيون المبرمجون بدورهم لهم مهمة تطوير محرك اللعب و أزرار القيادة و مختلف الالكترونيات و في هذا المجال فإن مبدأ عمل اللعبة يجب أن يبرمج اللعب مثل تضييع الأقراص و البطاقات الإلكترونية التي تحمل برنامج اللعب هذه الفوائد تجعل المهمة لمنتجي الألعاب سهلة و أكثر بساطة.

9. استخدام الألعاب الالكترونية في مجال التدريب العسكري:

في البدء كان الترفيه هف ألعاب الفيديو و ألعاب الكمبيوترية ثم أدى التطور الهائل في تقنيات هذه الألعاب و قدرتها على محاكاة الواقع إلى توجيه النظر إلى إمكانية تسخيرها في منحنى جديد بعيد عن أي غرض ترفيهي و هو استخدامها في أغراض التدريب العسكري، و قد حققت الألعاب الكمبيوترية العسكرية كسابقاتها الترفيهية نجاحا لا يمكن تجاهله[1].

❖ **الألعاب الكمبيوترية العسكرية:**

في جويلية 2002 أطلق وزارة الدفاع الأمريكية (البنتاغون) لعبة كمبيوترية للتحميل مجانا على موقعها على شبكة الانترنيت اسمها جيش أمريكا (Americas army) و هدفها أن تعمل كإعلان توظيفي لاجتذاب الشباب الأمريكيين للالتحاق بالجيش و حققت هذه اللعبة نجاحا كبيرا إذ قام بتحميلها أكثر من 3 ملايين شخص على كمبيوتراتهم الشخصية حتى الآن.

بل أطلقت البنتاغون لعبة كمبيوترية أخرى بالتعاون مع شركة ناندميك للألعاب الكمبيوترية هي: المحارب الشامل Warrior Full Spectarom في جوان 2004 في إصدارين إحداهما تجاري و الآخر لأغراض التدريب العسكري، و بالرغم من أن استخدام تقنية المحاكاة في تدريب الجنود على قيادة الطائرات يعود إلى العام 1929 عند ما طور المخترع الأمريكي أدلينك أول نظام محاكاة لتعلم الطيران فإن التوسع في استخدام تقنيات المحاكاة التفاعلية لتدريب الجنود على تكتيكات المعارك التي تحدث على أرض الواقع قد بدأ عام 1999 عندما قررت البنتاغون تأسيس بناء على التوصيات التي نتجت عن ورشة عمل عقدت عام 1966، و شارك فيها ممثلون للكلية البحرية العليا و شركة ديزني للأفلام المتحركة و شركة بيكسار للأفلام المتحركة و

[1] www.jeux-video.com

I. مدخل نظري إلى اللعب و ألعاب الفيديو:

I .1 تعريف ، أنواع اللعب و أهم النظريات التي تناولته

1. **تعريف اللعب:** حسب عطية محمود يعد اللعب الوسيلة الطبيعية في تفهم مشاكل الحياة التي تحيط بالطفل و التي تفرض نفسها عليه في لحظة و آوانه، فعن طريق اللعب يكشف الطفل البيئة التي يعيش فيها و يوسع من معلوماته عنها و يزيد من مهارته و يعبر عن أفكاره و وجدانه.

و اللعب عبارة عن نشاط حر و مسلي، أين تكون فيه أفكار اللعب ثابتة و المستوى معقول و الأدوار محددة. شويرا 1974 يتحدث عن "علم الظواهر" بالنسبة للعب الذي يعطي قيمة للحرية الحركية في إطار وسط محدد "معرف" و يتم فيه التساوي بين الذهاب و الإياب للحركات في توازن ثابت.

و حسب "رويرن لغون" اللعب نشاط خاص بالطفل يساهم في بناء الشخصية[1].

2. **أنواع اللعب :**

يوجد اللعب في المجتمع على عدة أوجه لكل منها أهداف و ميكانيزمات محددة بدقة و هي كالآتي:

1.2. **اللعب العفوي:** و يعتبر أساس النشاط النفسي الحركي للطفل و هو عبارة عن الوسيلة الأولى للتعبير عن طريق إشارات تحركات تظهر مجانية، و بعد ذلك يتوجه اللعب نحو التعلم للحياة الاجتماعية، و يصور ما يصوره الكبار.

2.2. **اللعب التربوي:** فهمت المدرسة الفعالة (النشطة) بأنه يمكن أن يقوم اللعب بدور تربوي و ذلك خاصة عندما يكون الطفل في ريعان نموه بحيث يثير الانتباه و ينمي روح الملاحظة و التعاون و يمكن للعب التربوي أن ينظم سلوكات الطفل و يهيئه للحياة الاجتماعية.

3.2. **اللعب العلاجي:** يستعمل اللعب العلاجي النفسي عند الأطفال الذين هم تحت التشخيص، حيث أنه لا يمكن تحديد المشاكل التي يتخبط فيها الطفل، و لا يمكن في بعض الأوقات و الظروفمعرفة ما يختلج بصدره إلا عن طريق اللعب ، و الذي يمكن ي نشاطات الطفل (الرسم، الدمى الخشبية، اللعب ...الخ)[1].

---

(1) عطية محمود/ مجلة علم النفس، 1949، ص43

3. قيمة اللعب:

اللعب هو وسيلة تربوية ينبغي اعتمادها في تشكيل جوانب شخصية الفرد لكونها وسيلة ناجعة تساعد الطفل على اكتشاف المحيط و اكتساب الخبرات و هي سند تربوي مثالي للتعامل مع الغير، كما أنها تساعد على:

- تدريب الحواس و تنمية الملاحظة و اكتساب الخبرات.
- تمكين الطفل من اكتشاف المحيط.
- تنمية معظم إمكانيات الطفل الجسمية و العقلية.
- تلبية حاجيات الطفل و ميوله إلى اللعب و الحركة.
- مساعدته على التكيف الاجتماعي.
- تسهيل اكتساب المعارف عن طريق الممارسة.

4. دور اللعب في تكوين الطفل:

يقول "لي Lee" "اللعب يكون الطفل" و القصد من هذا القول أن الطفل يعبر عن أفكاره و يرضي احتياجاته عن طريق اللعب الذي يعتبر وسيلة للتطور الشامي للطفل عبر التنويع فيه، و له تأثير من عدة جوانب هي:

1.4. الجانب الاجتماعي: يساهم اللعب في تنشئة الطفل اجتماعيا و اتزانه عاطفيا و انفعاليا، لأنه من خلال اللعب مع الآخرين يكتسب الإثارة و الأخذ و العطاء و احترام حقوق الآخرين بالإضافة إلى أن اللعب يؤدي دورا هاما في تكوين النظام الأخلاقي، و الجانب الاجتماعي للألعاب هو الأكثر إفادة للطفل، إذا لا يمكنه اللعب منفردا لهذا يكون الطفل مدعوا للاندماج في مجموعة الأطفال[2].

---

[1] Irminhahm, L'entraînement sportif des enfants, Edition VIGOT, 1991, P 23

[2] H.Mouloud, M.Samir, M.Laid, la pace des jeux pres sportifs dans l'enseignement secondaire, P 18.

2.4. **الجانب النفسي:** إن المحللين النفسانيين ينظرون إلى اللعب على أنه الطريق الأسمى لفهم المحاولات التي يقوم بها ذات الطل للتوفيق بين الخبرات المتعارضة التي تمر بها إذ يكتشف الطفل الذي يعاني من مشكلة خاصة في نفسه، عن طريق اللعب بشكل لا تعادله طريقة أخرى[1].

و يقول:"P.Mardoka" اللعب يعطي و يعكس الحياة النفسية للطفل حيث يعتبر المسلك الوحيد الذي يتخذ الطفل من أجل التنفيس و التفريغ[2].

3.4. **الجانب البدني:** توجد قواعد عديدة للعب تعود على البلدان بالإيجاب، حيث يساعد على زيادة الوزن و نمو القدرات العضلية، لهذا يعتبر اللعب ضروريا في هذه المرحلة لتهيئة الطفل لاستقبال الأعمال و المهارات التي تتطلبا المراحل القبلة إلى جانب هذا فاللعب ينمي العضلات الكبرى و الصغرى التي تمكن الطفل من القيام ببعض الأعمال التي تتطلب مهارة يدوية معينة و تتضح أهمية اللعب في النمو الجسمي.

5. تقسيم الألعاب:

يمكن تقسيم الألعاب الرياضية إلى نوعين هما: الألعاب الكبيرة و الألعاب الصغيرة، الألعاب شبه الرياضية، أما الألعاب الكبيرة فهي ذلك النوع من الألعاب التي لها قواعد و قوانين متعارف عليها محليا و دوليا، و تحتاج عادة هذه الألعاب إلى مساحات كبيرة لإقامتها و لعدد كبير من الأفراد لممارستها و مزاولتها.أما الألعاب الصغيرة فهي الألعاب التي ليس لها اتحادات دولية أو قوانين ثابتة و يجب أن لا يغيب عن أذهاننا أن هناك عوامل كثيرة لها أثر كبير في تقسيم الألعاب و من أهم هذه العوامل نجد[3]:

1.5. **الجنس:** من المعروف أن هناك ألعاب بالبنين تختلف عن ألعاب البنات و ذلك للأسباب السابقة[4].

2.5. **السن:** لا شك أن الألعاب التي يمارسها الكبار و ينتفعون بها تختلف عن الألعاب التي يمارسها الصغار و يقبلون عليها، حيث أن ألعاب الصغار تطغى عليها النزعة الأنانية و الفردية في الوقت الذي يميل الكبار

---

[1] عطية محمود/ نفس الرجع، 1949، ص43

[2] H.Mouloud, M.Samir, M.Laid18 مرجع سابق، ص

[3] إلين وديع فرج، اللعب و الشخصية السوية، بيروت، 1986، ص21/ محمد حسن علاوي، علم النفس الرياضي، دار المعارف، القاهرة، 1986، ص 123، 120

[4] مجلة التربية، العدد 66، 1974، ص 5

للواقعية و النشاط الجماعي أي أن الألعاب تتماشى و مراحل النمو في محاولة إشباع نزعات الفرد في المراحل المختلفة من حياته[1].

3.5. **البيئة**: للبيئة أثر في تنوع الألعاب و اختلافها فنلاحظ مثلا أن المناطق التي تكسوها الثلوج تمارس نوعا خاصا من الألعاب مثل التزلج على الثلج و غيرها من الألعاب التي تفرضا ظروف البيئة في الوقت الذي يمارس سكان المناطق المعتدلة ألعاب مختلفة مثل الهوكي و كرة القدم.

4.5. **العوامل الجوية**:إن الألعاب التي تمارس في فصل الشتاء مثل كرة القدم تحتاج إلى كثير من الجهد و النشاط و تتطلب برودة في الجو، و حاجة الجسم إلى بذل بعض الجهد للمحافظة على حرارته أما الكرة الطائرة مثلا في من الألعاب التي يمكن ممارستها في فصل الشتاء فإن هذا النوع من النشاط لم يصبح من الصعب ممارسة لشدة برودة الجو و ما يرافقه من عدم تحمل أصابع الفرد لضربات الكرة و صدماتها[2].

5.5. **عوامل أخرى**: و من أم العوامل التي تؤثر بشكل كبير على نوع الألعاب، فسحة المكان و الأدوات المستخدمة فالمكان الفسيح يعطي للمربي الفرصة لاختيار الألعاب التي تتناسب عدد الأطفال و إمكاناتهم و لكن ضيق المكان يحد من هذا الاختيار و يحتم عليه اختيار ألعاب محددة يمكن تطبيقا في هذا الحيز المحدود[3].

6. نظريات اللعب:

حاول العلماء في علم النفس في القرون الماضية وضع تفسيرات مختلفة لطبيعة اللعب و وظيفته و كانت أهم الأسئلة التي اعترضت أولئك الفلاسفة هي ما طبيعة اللعب؟(/) لماذا يلعب الطفل بهذه الطريقة المعينة و ما فائدة اللعب؟

و كانت الإجابة على هذه الأسئلة تصد إلى حد كبير نظرة و اتجاهات البالغين نحو لعب الصغار خلال الأزمنة المتتالية من التاريخ حتى الآن و سنذكر فيما يلي أهم النظريات:

---

[1] M.Boutaba Menni, les jeux comme activité d'évité a l'école fondamentale- sous- la réaction de Mer Bouamma, AV.80, ISTS, PP 27-39.

[2] إلين وديع فرج، مرجع سابق، 1986، ص19

[3] فايز مهنا، مرجع سابق، ص 172، 176

1.6. نظرية الطاقة الزائدة:

صاحب ذ النظرية كل من "فريدريك سبلير، هاربارت سبانسر"و تذهب هذه النظرية إلى القول بأن اللعب يكون عادة نتيجة وجود طاقة زائدة لدى الكائن و ليس في حاجة إليها و مما يؤيد هذه النظرية أن الأطفال يلعبون أكثر من الكبار نظرا لوجود هذه الطاقة، و يضيف "سبنسر" إلى هذا بأن الطاقة الزائدة ليست قاصرة على النشاط العضوي بل يقصد باللعب كل نشاط مخالف و مضاد للنشاط الجسدي.

و هناك من يوجه نقد لهذه النظرية بأن اللعب لا يكون بدءا بوجود طاقة زائدة عند الطفل، فكثيرا ما نشاهد الطفل يلعب و هو في غاية الإرهاق، و مع ذلك يستمر في نشاطه و يوصل ألعابه.

2.6. نظرية الإعداد للحياة:

فقد أعد هذه النظرية "كارل جروس" سنة 1896 و هي مقاربة لنظرية "شانلي هول" فوظيفة اللعب إعداد الطفل للمستقبل، و أساسياته ليست الطاقة الزائدة و لكنه الدافع الداخلي لتكييف الشخص مع بيئته، فهي للطفل لكي يقوم و ينمي استعداداته الموروثة أثناء محاولته التكيف مع المحيط المعقد.

فاللعب يقوم بوظيفة لا تستطيع القيام بها الغرائز الآلية وحدها و بيدها أنه أصلح وقت لهذا التكيف مع مرحلة الطفولة، فوظيفة اللعب في نظر "جروس" هي تمرين من نواحي النشاطات المختلفة التي يحتاجها الكائن الحي عند الكبار، كما أن النشاط اللعبي هو أكبر دافع لنمو الفرد و تقدمه، إذ كان "جروس" يرى في اللعب مظهرا في الترفيه العقلي و العضلي، كان إلى هذا السؤال : لماذا توجد أنماط مختلفة للعب؟

إن هذه النظرية لا وجهان متباينان:

① فهي نظرية عامة في اللعب على أنه تمرين و إعداد سابق.

② نظرية خاصة بتحليل الرمز.

إن اللعب حسب هذه النظرية إعداد للمستقبل و ليس مجرد تمرين، فرأي "جروس"لعب الطفولة عبارة عن إعداد السلوك الغريزي إعدادا صحيحا[1].

6-3 نظرية الغريزة :

ترى هذه النظرية أن الإنسان له اتجاهات غريزية تظهر نحو النشاط في فترات عديدة من الحياة، فالطفل يتنفس، يضحك، يمشي، يقف...، وهذه الأمور غريزية تظهر طبيعية و التطور بلا تخطيط و بلا هدف معين كاستغلال وقت الفراغ مثلا بل إنه يعتبر جزءا من أن اللعب مصدره طبيعة الفرد أي منبع الغريزة و لكن يجب الأخذ بعين الاعتبار التوجيه أثناء اللعب و الذي له أهمية كبيرة في عملية التعليم بالنسبة للطفل، التكوين العام للإنسان

6-4 نظرية الميراث:

اللعب و الألعاب جزا من ميراث كل فرد، فالمجتمع إنما يكرر الأشياء الأساسية للعب،التي استخدمها القدماء، فهناك الألعاب تكون جزءا رئيسيا من حياة الناس اليومية، لأجيال كثيرة جدا و من هذه الألعاب التسلق، الرمي، الجري ، وما الألعاب الحديثة إلا صورة متطورة لهذه الألعاب القديمة

و يقصد بهذه النظرية التي وصفها **شانلي هول** هي أن اللعب انتقال من جيل إلى أخر عبر العصر القديم، أي أن الماضي هو مفتاح اللعب.

6-5 نظرية ديناميكية الطفولة:

لقد وضع هذه النظرية عدة باحثين في علم النفس، فنجد **كارل** الذي يرى في اللعب وسيلة للتنفيس عن الميول الدميمة و تحويلها إلى ميول مقبولة و هذا عن طريق التوجيه، و يهتم **كارل** بوظيفة اللعب في التعويض، و لقد اهتم بالحديث عن هذه الوظيفة الكثير من علماء علم النفس و يرى **تايلور** و السيد **كارتي** بأن الهدف هو الإشباع النفسي الحر، و بقول **كلونت** بأن الهدف الأصلي للعب هو تكامل الذات، و

[1] ليلى يوسف، اللعب و التربية الرياضية، القاهرة، المكتبة الأنجلو مصرية، 1962، ص 560.

الفصل الثاني

السلوك العدواني عند الطفل:

1. السلوك:

1.1 – تعريف السلوك:

أ. **لغة:** و مذهب الإنسان و اتجاهاته[2].

ب. **اصطلاحا:** هو كل استجابة داخلية أو خارجية تحدث نتيجة لتعرض الإنسان أو الحيوان لمؤثرات داخلية أو خارجية[3].

و قد عرفه "ريدان" على أنه نشاط يقوم ب الكائن الحي، و كل حركة تصدر عن الأشياء"فالسلوك إذن و كل فعل أو عمل يقوم به الكائن الحي و يكون هذا السلوك صادر عن عدة دوافع.

2.1– خصائص السلوك: للسلوك عدة خصائص:

- **مسبب:** فلكل فعل سبب و لكل سبب مسبب، فقد يكون سبب ذا السلوك فيزيولوجي، موجود مع الفرد منذ ولادته، أو يكون ناتجا عن طريق التفاعل و التأثر بالمحيط الذي يعيش فيه الكائن الحي.
- **السلوك مدفوع:** لكل سلوك دوافع فللغذاء دافع الجوع و للعمل دافع العيش و كسب القوت، فلكل فعل أو عمل دافع يحركه و يوجهه من أجل الوصول إلى هدف أو إشباع رغبة.
- **السلوك موجه:** ذلك لأن لكل إنسان غرض ما من وراء قيامه بسلوك معين، فالطلبة الجامعة كلهم يدرسون و لكن لكل غرضه فمنهم من يسعى إلى كسب المعرفة و منهم من يسعى إلى الحصول على الشهادة فقط.

---

(1) زكريا الشربيني، سيريه صادق، مرجع سبق ذكره، ص 132.
(2) فاروق مداس، قاموس مصطلحات علم الاجتماع، دار مدني للطباعة و النشر، بدون طبعة، ص 140.
(3) عبد الرحمان العيساوي، التربية النفسية للطفل و المراهق، دار الراتب الجامعية، سوفتير، ط01، بيروت، 2000، ص 105.

3.1- أنواع السلوك: الإنسان وحدة جسمية، نفسية، عقلية، اجتماعية، و روحية متفاعلة و متكاملة[1]

فالتأكيد تصدر عنه سلوكات متنوعة نذكر منها:السلوك الفطري أو الموروث: و الذي يصاحب الإنسان منذ ولادته كالبكاء و النوم .. الخ فهي سلوكات يشترك فيها جميع الأفراد.

1.3.1- السلوك المكتسب: و هو سلوك مكتسب عن طريق التفاعل و الاحتكاك مع المحيط كالقراءة و الكتابة، التدخين... الخ.

2.3.1- السلوك السوي: و هو سلوك طبيعي عند الإنسان كسلوك الخوف من خطر داهم مثلا.

3.3.1- السلوك غير السوي أو الشاذ: و هو السلوك الذي لا يكون متوافقا مع المعايير المقبولة اجتماعيا و الذي يكون منحرفا عن نماذج السلوك المتوقعة[2].

السلوك العدواني:

1. **تعريف العدوان:** كلمة عدوانية "Agressivité" مشتقة من كلمة لاتينية "Allerrvers" و تعني الهجوم و البحث عن المصارعة لتأكيد الذات، و لضبط تعريف دقيق للعدوان لابد من الإثارة إلى الفرق بين مصطلح العدوان و العداوة و العدائية.

فالعدوان: هو كل فعل يهدف إلى إيقاع الأذى أو الألم بالآخرين، أو إلى تخريب ممتلكات الآخرين.

العداوة: فهي حالة من الكراهية تتميز بالاستمرار و طول وقتها الزمني، و هناك من يعرفها على أنها ميل يعبر عنه حيث يخلق لصاحبه مشكلات في الاتصال بالآخرين أو الارتياب في التعامل معهم[3].

أما العدائية: فهي إيقاع الأذى بالآخرين لكن هذا الأذى لا يكون ظاهرا كالإيذاء البدني (الضرب و اللكم) بل هو ذو طابع معنوي.

و لقد اختلف العلماء و الباحثون حول تعريف السلوك العدواني فقد عرفه فيشباك "Feshpack" بأنه ذلك السلوك الذي يسبب أذى أو تدمير[1].

---

(1) عبد الرحمان العيساوي، التربية النفسية للطفل و المراهق، مرجع سابق، ص 105.
(2) السيد علي شتا: الانحراف الاجتماعي، الأنماط و التكلفة، مكتبة و مطبعة الاستماع الفنية، بيروت، ط1، 1999، ص16.
(3) فاروق مداس، قاموس مصطلحات علم الاجتماع، مرجع سابق،ص 168

كما عرفه "مارتن Martin"بأنه سلوك يهدف إلى إيذاء شخص أو شيء أو إلحاق الضرر به و قد يكون هذا الإيذاء جسميا أو لفظيا أو بالإهانة[2].

و عرفته الدكتورة "وفاء سلامة" على أنه كل فعل سيتم بالعداء اتجاه الموضوع أو الذات و يهدف إلى التمييز و هو سلوك مكتسب عن طريق التعلم و الدراسة و المحاكاة، و هو ظاهرة تبدأ في الظهور في مراحل مبكرة من عمر الطفل[3].

كما يعتبر العدوان أيضا من بين الحيل الدفاعية التي يلجأ إليها الإنسان لخفض القلق و التوتر الذي يصاحبه في حياته، لكن استخدام هذه الوسيلة يجب أن يكون بقدر قليل و مناسب.

و من خلال هذه المفاهيم ... يمكننا فهم السلوك العدواني عند الطفل و ذلك من خلال تجليات هذا السلوك لدى الأطفال عن طريق ضرب بعضهم البعض أو الصباح أو التلفظ على المعلم أو على الزملاء بكلمات خادشة للحياة أو رمي زملائهم بألقاب مشينة لها علاقة مثلا بالطول أو القصر بأصل المنطقة التي ينتمي إليها هذا التلميذ.

❖ **الفرق بين العدوان و العنف:**

لا يمكنان فصل "العنف" عن "العدوان" لأن العدوانية تعتبر كقوة أو حركة أو انفعال يدفع إلى العنف اتجاه نفسه أو اتجاه الآخرين، و ذلك بالكلام أو بالفعل و يسمى العنف بين الأطفال بـ Billying.

و هي ظاهرة منتشرة بكثرة لدى الأطفال، و تحدث في معظم المدارس، و قد وجدت البحوث الأخيرة في بريطانيا أن هذه الظاهرة تحدث بنسبة 25% في المدارس الابتدائية و بنسبة 10% في المدارس الثانوية.

و على هذا الأساس أوجد ما يسمى Ont bullying program و هو برنامج خاص هدف محاربة ظاهرة العنف في المدرسة، و قد وجد هذا البرنامج صدى واسع في كل المدارس البريطانية.

---

(1) هدى محمد قناوي، علم النفس النمو المظاهر و التطبيقات، دار قباء للطباعة و النشر و التوزيع، القاهرة، الجزء الثاني، ص 318.
(2) نفس المرجع، ص 318.
(3) نفس المرجع، ص 318.

1. **أشكال العدوان:**

أ. **العدوان اللفظي:** و هو عدوان يظهر من خلال الكلام كالسب أو الشتم أو السخرية أو الاستهزاء أو الإساءة إلى السمعة أو التنابز بالألقاب، و يظهر العدوان اللفظي عند الطفل في المدرسة مثلا كأن يلقب طفل من طرف زملائه بلقب له علاقة بطوله أو قصره أو وزنه أو الحي الذي ينتمي إليه.

ب. **العدوان الجسدي:** و يكون هذا النوع من العدوان من خلال الضرب أو القتل بحيث تبقي أعراض العدوان ظاهرة على الجسم المعتدي عليه، و يشمل العدوان الجسدي عند الطفل الركل أو الدفع أو العض ليصل في بعض الحالات النادرة إلى حد القتل.

ج. **العدوان المستهدف نحو الذات:** و يتمثل في إيذاء الشخصي لنفسه و إيقاع ضرر بها، ويكون عدوان الطفل نحو ذاته من خلال تمزيقه لملابسه أو ضرب رأسه على الحائط، تكسير أدواته، قضم أظافره...الخ[1].

5. **نسبة العدوانية عند الذكور و الإناث:** أي من الجنسين أكثر عدوانا ؟

لقد جربت عدة دراسات حول اختلاف العدوانية باختلاف الجنسين، و من بين هذه الدراسات دراسات **"فيشباك"** "Fechback" 1970 الذي وجد بأن الذكور أكثر عدوانا من الإناث، فالإناث يعبرون عن عدوانيتهم بطريقة غير مباشرة، في حين يعبر عنها الذكور بطريقة مباشرة [2]

إن هذا الاختلاف راجع إلى أساليب التربية داخل الأسرة، فالأسرة تسعى دائما لأن تكون الفتاة رقيقة، مؤدبة و ناعمة، بينما الذكر يجب أن يكون رجلا يتعلم المسؤولية منذ صغره و بهذا يسمح له بممارسة قدر من العدوانية، كذلك المجتمع يختلف في ردة فعله اتجاه جرائم الرجال و النساء فيكون متسامحا متساهلا مع النساء، و صارما في العقوبة مع الرجال.

6. **النظريات المفسرة للسلوك العدواني:**

---

(1) سلوى محمد عبد الباقي، موضوعات في علم النفس الاجتماعي، مركز الإسكندرية للكتاب.

(2) هدى محمد قناوي، د. حسن مصطفى عبد المعطي، علم النفس النمو، المظاهر و التطبيقات، دار قباء للطباعة و النشر، القاهرة، الجزء الثاني، ص 319.

نظرا لتشعب هذا المفهوم و تعقده فقد اهتمت عدة مدارس باختلاف مذاهبها بهذا المفهوم، فكل مدرسة أعطت تفسيرات و نظريات حوله و من بين هذه النظريات نذكر:

1.6 النظرية الفيزيولوجية:

يفسر أنصار السلوك العدواني بوجود اضطرابات عصبية عائدة إلى الوراثة و قد حاولوا تفسير هذا طبيا،و ذلك لامتلاك الإنسان لستة و أربعون (46) كروموزوم منها أربعة و أربعون (44) كروموزوم من جنسين هما (XX) للأنثى (XY) للذكر و العنصر المسمى (Y) هو الذي يميز بين الذكر و الأنثى، و عند وجود أي اختلاف في عدد الكروموزومات (XYZ) وجد عنصر ذكري إضافي فإنه يتكون لدى الفرد اتجاه إجرامي و يتحدد ذلك منذ تلقيح البويضة فيولد لذلك الذكر طويل القامة، عريض المنكبين، يتمتع بقوة عضلية كبيرة يميل إلى العدوانية و المشاكسة و الرغبة في السيطرة [1].

في حين يرى "**لا رانز** LARANZE" 1966 إن السلوك العدواني سلوك فطري يولد الإنسان و هو مزود لهذا الدافع، دافع الالتحام من خلال التعارك و الطاقة العدوانية التي تم بناؤها قد تصل إلى مستوى أعلى و بالتالي تعمل المثيرات الخارجية دور التحرير أي إطلاق هذه الطاقة في شكل انفجار عدواني لكن بالرغم من وصول النظرية الفيزيولوجية على تفسير للسلوك العدواني طبيا إلا أن استخدام الميكانيزم الفطري لوحده في تفسير العدوان غير كافي فهناك عوامل ثقافية و بيئية تؤثر على الفرد و تجعله معرض للغضب و الانفعال.

2.6 النظرية التحليلية:

يرى أصحاب هذه النظرية التي يزعمها "**فرويد**" إن العدوان يعود إلى دوافع نفسية داخلية تكمن في اللاشعور و قد أكد "**فرويد**" بامتلاك الكائنات الإنسانية لغريزتي الجنس و العدوان، و اللتان توجدان في أعماق النفس البشرية على هيئة طاقة نفسية فطرية يجب العمل على تصريفها، و اعتبر"**فرويد**" العدوان أحد الدوافع الأساسية للتدمير، و قد أصدر كتابه عام 1930 بعنوان "**الحضارة و تعاستها**" " Civilisation an dits discontent" و قد تحدث فيه عن العدوان الإنساني الذي يلعب دورا في العصور المظلمة، كما اعتبر

---

[1] جليل وديع شكور، أمراض المجتمع...دار العربية للعلوم، بيروت، الطبعة 01، سنة 1998

الحب و الكراهية عواطف أساسية في حياة الإنسان فإذا نظم الإنسان غرائزه بطريقة صحيحة وفقا للعواطف فإن حياته الشهرية ستستقر و تنتظم و يعتقد "فرويد" كذلك أن القوة التي يفترض وجودها وراء التوترات نسميها غرائز، و الغرائز يمكن ، أن تغير أهدافها عن طريق الإزاحة، فهناك غريزتين أساسيتين هما غريزة الحياة و غريزة الموت.

فالغريزة هدفها الاحتفاظ و الثانية هي ضد الأولى تهدف إلى التدمير، فالجنس يهدف إلى العدوان و الحديث عن الحب و الكراهية و غريزة الموت و الحياة أو التدمير تسوقنا إلى مبدأ في غاية الأهمية ألا و هو إذا زالت الرغبة في الحياة عن معيار معين انخفضتا غريزة التدمير و الموت فالتوازن هذه الغرائز هو السبب وراء استمرار الحياة و هذا يقودنا إلى التسليم بأن العدوان غريزة لابد من وجودها فإذا انتهت غريزة التدمير انتهت الحياة[1].

لكن إذا سلمنا واقعنا بأن الإنسان يولد مزودا برغبة التدمير و العدوان فإننا هنا تتساوى مع الحيوان الذي لا يسير إلا وفق غريزته، لكن الإنسان ما دام يملك عقلا و قد تميز به عن الحيوان فإنه يدرك الأشياء، و يعني نتائجها و سلبياتها و بالتالي لا يمكن لأي سلوك يقوم به أن يكون غريزيا محضا.

النظرية السلوكية:

يذهب "واطسن Watson" إلى رفض كل ما هو وراثي أو غريزي في تسيير السلوك العدواني فهو لا يعرف في تفسيراته إلى بالعوامل البيئية المكتسبة، و أن كل سلوك يعود إلى المؤثرات البيئية، و يرى "واطسن" أن السلوك ليس سوى ردود فعل معقدة يتلقاها الشخص من بيئته الخارجية أو الداخلية فالإنسان يكتسب سلوكات سواء كانت مرغوب فيها أو غير مرغوبة عن طريق الملاحظة و تقليد سلوكات الآخرين و محاكاتهم و التفاعل مع الآخرين، و مع الذين يكافئونهم على بعض السلوكيات و التي يزداد تكرارها، و يرى البعض الآخر أن العدوان مرتبط بظروف كالفقر و البطالة ...، هذه الظروف التي تلعب دور المثير لحدوث الاستجابة أي انفجار حالة العدوان.

---

[1] سلوى محمد عبد الباقي، موضوعات في علم النفس الاجتماعي، مركز الإسكندرية للكتاب، ص69.

أسباب العدوان: مشكلة العدوان لا عدة أسباب متداخلة فهناك أسباب متعلقة بنمط تربية الطفل داخل الأسرة، و أسباب خاصة بالطفل ذاته و أسباب اجتماعية مختلفة لها علاقة بالمدرسة، كلها تضافرت لتحدث ما يسمى بالسلوك العدواني لدى الطفل و من بين هذه الأسباب نجد:

الإهمال:

إن إهمال أحد الوالدين أو كلاهما للطفل يعتبر مظهرا من مظاهر و أساليب التربية الخاطئة، هذا الشعور بالإهمال تؤثر على الطفل، فيحس أنه مرغوب فيه داخل الأسرة بحيث يزداد اضطرابه النفسي كلما تكرر هذا السلوك معه[1].

و المعروف أن الطفل و في مراحله الأولى من عمره يعتمد على والديه إذ يستمد منهما العطف و الحنان و الأمان، لكن إذا حرم من هذا الشعور و أحس بأن والديه غير مهتمان به، و بما يعاني منه و بما هو في حاجة إلي سواء كانت حاجات مادية كالأدوات المدرسية مثلا أو معنوية، فإنه يبدأ في ابتكار سلوكات خاطئة قد تأخذ عدة أشكال يستثير بها انتباه الوالدين فيلجأ إلى السرقة لأشياء مهمة لوالديه، أو يلجأ أحيانا بها إلى التخريب و الإتلاف و الهرب من المنزل للاختفاء عن الأنظار حتى يجلب انتباههما، و الأصعب من هذه السلوكات هو تحول هذه العدوانية إلى سلوكات انتقامية موجهة نحو الوالدين تعويضا عن تقصيرهما في التمادي في إهماله و بالتالي يولد لديه الكراهية للمجتمع ككل و هذا ما يحوله في المستقبل إلى فرد متمرد.

2.1.7. الرفض (النبذ):

يذكر "فيشباك" 1970 إن عدوانية الطفل قد تتولد من استجابات نبذ الوالدين و هي بدورها تساعد على زيادة العدوانية فتتولد بذلك حلقة غير سعيدة من العدوانية التي تقوم على النبذ[2].

- و قد يكون سبب نبذ الطفل إما لعيب فيه أو تقبح منظره مما يجعل الآخرين ينفرون منه.

---

(1) ميشال دبابنة، نبيل محفوظ، سيكولوجية الطفل، دار المستقبل للنشر و التوزيع عمان، الأردن.
(2) هدى محمد قناوي، علم النفس النمو المظاهر و التطبيقات، مرجع سبق ذكره، ص 321.

- هذا الرفض يولد للطفل إحساسا بأنه غير متوافق اجتماعيا مع أقرانه مما يجعله يعاديهم و يعادي المجتمع ككل، فينطوي على نفسه أو يسلك سلوكا عدائيا اتجاه كل من يكلمه أو يسأله، و ذلك كي يفرض وجوده بالقوة أسرته و أصدقائه.

3.1.7. **العقاب المفرط (المبالغ فيه)**: إن عقاب الطفل من طرف الوالدين كالصفع على الوجه و الضرب المبرح و بصفة دائمة و في بعض الأحيان بدون سبب وجيه يزيد من عدائية الطفل و تمرده.

4.1.7. **التدليل الزائد**: تلجأ بعض الأسر إلى تدليل أطفالها و الرضوخ إلى كل مطالبهم، هذه المطالب التي لا تعرف سوى الإشباع المباشر لرغباتها، لكن هذا الطفل الذي تعود على أن تستجاب مطالبه دون معارضة فإنه قد يصدم يوما ما بمتطلبات المجتمع مما يؤدي إلى قلقه و تؤثره و شعوره بعدم القدرة على التلاؤم مع هذه المتطلبات فلا يجد إلا التمرد و العدائية لتحقيق ذ الحاجات و إشباعها.

5.1.7. **التشجيع**: و نجده غالبا عن الطبقة الدنيا فالأطفال هذه الطبقة يجدون دعما و تعزيز ا لما يقومون به من سلوكات عنيفة من طرف والديهم، فنجد الأب و الأم أو كلاهما يشجع ابنه أو ابنته و يكافأ عند قيامه بضرب صديق له أو عند تشاجره مع جيران مثلا.

1.6.7. التقليد: قد يتعلم الطفل من أفراد أسرته أو من الجيران أو الأصدقاء نماذج سلوكية ايجابية أو سلبية و يسمى هذا "بالنمذجة أو الاقتداء" أو كما سمته مدرسة التحليل النفسي "التوحد" فالأطفال يميلون إلى تقليد و محاكاة الآخرين و الاقتداء بهم و التوحد معهم، خاصة من تربطهم به روابط وجدانية دافئة و وثيقة و يمثل الوالدان نموذجا للقدوة و الاقتداء بالنسبة لأطفالهم، فالمعاملة الطيبة و الحديث الجميل بين الأخوة و الوالدين كلها تصرفات سلوكية يكتسبها الطفل، و من الأمثلة التي تبعث على الغرابة ملا نلاحظه عندما يقوم الطفل بارتداء ملابس الكبار و كذا تقليدهم في التصرف.

2.7 أسباب اجتماعية:

1.2.7. رفاق السوء: و المقصود برفاق السوء جماعة الرفاق المحرفين فيشكلون عصبا أو زمرا، يعوضون بتجمعهم قصور الوسط العائلي في العناية و الاهتمام بهم، فيؤازرون بعضهم بالدعم و الثناء الذي يجدوه في الإطار الاجتماعي فيكسب الطفل (التلميذ)وسط هذه الشلة أنماط سلوك و مهارات منحرفة يتم تشجيعه عليها من طرفها فيبدأ في التأخر بالعودة إلى المنزل و التغيب عن المدرسة و الدخول متأخرا إلى القسم و تبدأ تظهر مظاهر العدائية عليه عندما تقف الأسرة أمامه أو المعلم أو الموظفين داخل المدرسة.

2.2.7. الحي و مستوى الجيرة: يختلف تأثير الحي و الجيرة بإتلاف مستواها المقصود بذلك ارتباط التأثير بين الجو المحيط بالفرد في حدود اتصالاته و علاقاته اليومية فقد تكون طبيعة الحي و ظروفه مساعدة على زيادة مستوى الانحراف من خلال المقاهي المنتشرة فيه و ألعاب الميسر و تعاطي الكحول.

3.2.7. البرامج التلفزيونية: يلجأ الطفل إلى مشاهدة التلفاز و اللعب عادة بما أنهما الوسيلتين الترفيهيتين الوحيدتين المتوفرتين للطفل، لكن التلفاز الآن لم يصبح وسيلة ترفيهية بما في ذلك اللعب، بل أصبح مولد للعنف، فالمواد الإعلامية التي يبثها التلفزيون من أفلام و مسلسلات و برامج كلها تحتوي على مشاهد العنف و التعذيب و القتل و الخطف و الحجز، فن الصور المتحركة (الكارتون) البرنامج الذي يعشقه الأطفال أصبح يحمل عنفا، ففي عام 1969 كان يعرض حوالي ثلاثين حادث عنف في الساعة، و قد خفض هذا الرقم إلى سبعة عشر حادثا في عام 1972، حيث أصبح الطفل في الدول المتقدة في الوقت الحاضر يشاهد التلفاز بمعدل ألف و مائتان ساعة (1200 ساعة) تقريبا سنويا.

و هذا ما يدفع بالطفل إلى تقليد كل تصرفات و أعمال أبطال المسلسلات التلفزيونية و إسقاطها على الواقع المعاش.

4.2.7. خلو الحي من المتنفسات الطبيعية أو انعدامك وسائل الترفيه: هذه المتنفسات تتمثل في الحدائق العامة أو المساحات الخضراء أو النوادي، فغياب هذه الأماكن يؤدي إلى التجمعات في الطرقات و أزقة الحي

مما يترتب عنه تشكيل عصابات و ممارسة سلوكات منافية للآداب فيصبح الحي يشكل بؤرة فساد و أوكار يسل فيها تحقيق الأهداف المنحرفة و السلوك الأسري فقد نجد الطفل نفسه داخل المؤسسة التربوية أمام وسائل تعليمية غالبا ما تنحصر في السبورة و الطباشير و طرق التدريس التي تعتمد على الحفظ و التلقين مما يجعل ينفر من هذه المؤسسات و لا يقبل عليها إلا مكرها مما يفتح المجال لممارسة مختلف أشكال العنف مع هذا العالم الذي يتعارض مع حاجاته و رغباته.

5.2.7. **اللعب:** حيث أن معظم وسائل اللعب المتوفرة في السوق ترمز إلى العدوان و العنف كالسيف، الدبابة، المسدس، فبمرور الوقت يتعلم الطفل استعمالها و توجيهها نحو كل ما يتحرك، و بهذا الشكل يتعلم الطفل العنف بصورة غير مباشرة.

8. أسباب مدرسية:

1.8. العقاب السائد وسط المدرسة:

حيث نجد بعض المدارس يسودها العقاب البدني بأدوات مختلفة كالعصي و الحبال و غيرها أو باللطم و الصفع و العقاب اللفظي المتمثل في السب و الشتم و السخرية و الاستهزاء بالتلميذ سواء من طرف المعلم أو من طرف عمال المؤسسة (مدير، حارس مساعد تربوي... الخ) هذا التسلط و العقاب الذي يجعل الطفل يكره أولا المعلم فيحقد عليه مما يضطربه إلى إحداث الفوضى و الشغب داخل القسم من أجل أن يفسد على المعلم جو الدراسة و قد يكره الطفل المادة فيبدأ في التمادي في التأخر في الدخول و التغيب عن المدرسة و بالتالي يكره الطفل المدرسة و كل من يعمل بداخلها مما يجعله عدائيا و اتجاههم و اتجاه المجتمع كله.

2.8. العلاقة بين المعلم و التلميذ:

إن لعلاقة بين المدرس و التلميذ تلعب دورا هاما في بناء شخصية التلميذ لدرجة أنه يمكن اعتبارها المفتاح الموصل إلى نجاح المسار التعليمي أو فشله فالطلاب الصغار مرآة تعكس حالة المدرس المزاجية و استعداداته الانفعالية، فإن هو أظهر روح التفتح و المرح و الحوار و كان ودودا و متجاوبا معهم، أظهروا ل

نفس المعاملة أما إن أظهر التسلط و التوتر فإنه لا يجد أمامه سوى تلاميذ مصطربين انفعاليا منحرفين مزاجيا، فالمدرس الذي يحتقر تلاميذه و يهون من شأنهم و يسخر من قدراتهم و يضطرهم إلى أن يسلكوا سبيل الغش و الكذب و العدائية في مواجهة مطالب مدرسهم التعسفية.

9. **أسباب أخرى للعدوان:** و هي أسباب شخصية كالإحباط و حي التملك و الشعور بالنقص.

1.9 **الإحباط:** الإحباط كما عرفه "نوريان سيلامي N.Sillamy " و و حالة الفرد الذي حرم من إشباع الرغبات المشروعة و المغروسة في آماله و تكون ناتجة عن مواجهة حاجز لبلوغ طريق إشباع الرغبات[1].

فهناك من الأفراد من لا يتحملون حتى أقل درجة من الإحباط، و يظهر الإحباط عند الطفل مثلا عندما بمنعه والديه منن الخروج مع زملائه في رحلة أو القيام بعمل ما أو هواية يرغب في ممارستها، هذا الشعور بالإحباط يولد له خيبة أمل، و إذا اشتد هذا الموقف و تكرر حدوثه فإنه سينتج عنه ظواهر نفسية شاذة، فقد يتخذ أسلوب الاعتداء المصاحب بانفعال الغضب موجها ضرباته و عدوانيته نحو مصدر الإحباط الذي خيب أمله.

2.9. حب التملك: كأن يتشاجر الأطفال بسبب الرغبة في الاستحواذ على شيء ما ليس بملكهم أو الرغبة في الاستحواذ على حب الأم و امتلاك الطفل لهذا الحب لنفسه فقط دون مشاركة إخوته.

3.9. الدافع إلى السيطرة: كأن يعتدي طفل على آخر بمجرد الرغبة في السيطرة عليه.

---

[1] سميرة ع، فاطمة ب، المعاش النفسي للمرأة الفاقدة لمولودها الأول، مذكرة تخرج لنيل شهادة ليسانس، قسم علم النفس العادي، جامعة مستغانم، سنة 2002،، ص 48.

دراسة ظاهرة العنف في ألعاب الفيديو وأثره على الطفل

- بيانات شخصية

1- الجنس :

- ذكر ☐

- أنثى ☐

2- الجنس :

- من 06/ 10 سنوات ☐

- من 15/11 سنة ☐

3- السكن :

- بيت راقي ☐

- بيت في عمارة ☐

- بيت متواضع ☐

- بيت قصديري ☐

I/ الوضع الاجتماعي :

4- هل والدك على قيد الحياة؟

- نعم ☐ - لا ☐

5- في حالة الإجابة بنعم فما هي مهنته ؟

- إطار ☐

- موظف ☐

- أعمال حرة ☐

- دون عمل ☐

6- ما هو المستوى التعليمي للأب ؟

- أمي ☐

- متوسط ☐

- ثانوي ☐

- عال ☐

l/ ما هو المستوى التعليمي للأم ؟

- أمي ☐
- متوسط ☐
- ثانوي ☐
- عال ☐

l/ عادات وأنماط اللعب :

8- ما هي الأوقات التي تفضلها للإقبال على ألعـاب الفيديـو ؟

- صباحاً ☐
- مسـاءا ☐
- ليـلاً ☐

9- ما هي المدة التي تفضلهـا أمـا اللعب الفيديـو ؟

- أقل من ساعـة ☐
- من ساعة إلى 02 ساعـة ☐
- من 03 ساعات ☐

l / كيفية تأثر الطفل بما يقبل عليه من ألعاب الفيديو عنيفة

10- تقبل على ألعاب الفيديو تتضمن عنفا؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كانت بنعم أذكرهـا ؟.....

11- هل حاولت تقليد ما تلعبه من ألعاب الفيديو على مستوى ألعاب الفيديو ؟

نعم ☐ لا ☐

12- في حالة الإجابة فأين هذا التقليد ؟

- البيت ☐
- خارج البيت ☐
- في المدرسة ☐

l/ تحصين الطفل من العنف

13- هل لاحظ من حولك تغيير سلوكك ؟

- نعم ☐ - لا ☐

14- هل يختار لك والدك الألعاب ؟

- نعم ☐ -لا ☐

15- هل تجد مشاقة داخل الأسرة عند إقبالك على الألعاب التي تتضمن عنفا ؟

- نعم ☐ -لا ☐

16- هل يوجهك معلمك أو أستاذك الألعاب الفيديو معينة على الابتعاد عن أخرى ؟

- نعم ☐ -لا ☐

17- هل ترى بأن إقبالك على ألعاب الفيديو زاد من نسبة ذكائك ؟

- نعم ☐ -لا ☐

18- هل ترى بأن إقبالك على ألعاب الفيديو زاد من نسبة ذكائك ؟

- نعم ☐ -لا ☐

19- هل تشعر بالقلق عندما تبتعد عن اللعب ؟

- نعم ☐ -لا ☐

20 هل المنافسة التي تجريها مع أصدقائك على مستوى ألعاب الفيديو تكون فردية أم جماعية ؟

- نعم ☐ -لا ☐

مـــواصفـــات العينـــــــة

- العينة ضمت 50 تلميذ ، تتراوح أعمارهم بيت (10/6) و 50 تلميذ تتراوح أعمارهم بين (15/11) ، ضمت العينة كلا الجنسين (ذكور – إناث) كشف عن دور متغير الجنس في مدى تأثيـر ألعاب الفيديو .

- تـفاوت الفئة العمرية لكشف الفئة الأكثر إقبـالا على ألعاب العنف .

- تفاوت المستويات الثقافية ، الاجتماعية ، الاقتصادية لأفراد العينة من أجل تحدي مدى تأثيـر الخلفيـات الاجتماعية على إقبال وتأثـر أفـراد العينة بألعـاب العنف على مستوى ألعاب الفيديو .

1/ من حيث الجنس : الذكور نسبة 50 %

الإنـاث نسبة 50 %

2/ من حيث السن :

* الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (10/60) سنوات نسبة 30%

* الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (15/11) سنوات نسبة 70%

3/ من حيث السكن :

* الأطفال الذين يقطنون بيت راقي نسبة 30%

* الأطفال الذين يقطنون بيت في عمارة نسبة 50%

* الأطفال الذين يقطنون في بيت متواضع نسبة 20%

1- الجنـــس

2- الســـــن

3- السكـــــــن

جـــدول بيانـــــات الشخصيـــة

الجنـــس	التكـــرار	النسبـــة
ذكـــــر	50	%50
أنثـــــى	50	%50
المجمـــوع	100	%100

السـنـــــ	التكـــــرار	النسبـــــة
من 06إلى 10	30	%30
من 11إلى 15	70	%70
المجمـــوع	100	%100

السكـــن	التكـــرار	النسبـــة
بيـت راقـــــي	30	%30
بيـت في عمـارة	50	%50
بيـت متواضـع	20	%20
المجمـــوع	100	%100

الجـداول البسيـــطة :

المحـور الأول : الوضـع الاجتماعي :

* **الجـدول الأول :** هل والـــدك على قيـــد الحيـاة ؟

الأجـــوبة	التكـــرار	النسبـــة
نعـــم	100	%100
لا	0	%0
المجمـــوع	100	%100

* **قـراءة وتحليـل الجـدول :**

- كانت الإجابـة بنعم قـد قدرت بنسبـة 100% على الوالـد على قيـد الحيـاة مقابـل لاشيء بالنسبـة للإجابـة بلا .

* **الجـدول الثانـي :** مهنـة الأب ؟

الأجـــوبة	التكـــرار	النسبـــة
إطـــار	30	%30
موظـــف	50	%50
مهنـــة حـرة	20	%20
المجمـوع	100	%100

* **قـراءة وتحليـل الجـــدول :**

- تحليـلاً للجـدول و إفـــراغاً لمعطيـات نلاحـظ أن مهنـة الموظـف قـد سجلـت أعلـى نسبـة بـ50 % وتليهـا الإطـارات بنسبـة بـ 30% ، ثـم أخيـراً نسبـة الأعمـال الحـرة نسبـة 20%

الجـدول الثـالـث : المستـــوي التعليمـي للأب ؟

الأجـــــوبة	التكـــــرار	النسبـــة
أمـــــي	15	%15
متوســـــط	17	%17
ثانـــــوي	43	%43
عـــــــال	25	%25
المجمـــوع	100	%100

*** قـــــراءة وتحليـل الجـدول :**

- لقـد كانت نسبة التكـرار في هـذه الحالة للأب بأعلـى نسبـة في الإجابـة عن المستـوى الثانـــوي بـ 43% ثـم يليهـا المستـوى العالـي بـ 25% ، ثـم يليهـا المستـوى المتوسـط بنسبـة 17 % ، ثـم في الأخيـر نسبـة أمـي بـ 15 %

الجـدول الـرابـع : المستـوى التعليمـي للأم ؟

الأجـــوبة	التكـــــرار	النسبـة
أمـــــي	27	%27
متـوسـط	15	%15
ثانـــوي	40	%40
عـــــــال	28	%28
المجمـــــوع	100	%100

قـراءة وتحليـل الجـدول :

- لقـد كانت نسبـة التكـرار في هـذه الحالـة بالنسبـة للأم بأعلـى نسبـة في الإجابـة عن المستـوى الثانـــوي 40 % ثـم يليهـا المستـوى العالـي 28% ، ثـم يليهـا المستـوى الأمـي بنسبـة 27% ، ثـم في الأخيـر نسبـة المتوســـط بـ 15%

I / المحـور الثانـــي : عـادات وأنمـــاط اللعـب :

*** الجـدول الخامس** : مـا هـي الأوقـات التـي تفضلهـا أمـام ألعـاب الفيديـو ؟

الأجـــوبـة	التكـــرار	النسبـــة
صباحـاً	13	%13
مسـاءاً	64	%64
ليـلاً	23	%23
المجمـوع	100	%100

*** قـــراءة وتحليـل الجـدول :**

- نلاحـظ في الجدول أن الوقت المفضـل لدى أفـراد العينـة في الأحيـان على ألعـاب الفيديـو فـي المسـاء حيث قـدرت النسبـة بـ 64% ثـم يليهـا ليـلاً 23% ، ثـم صبـاحًا بنسبـة 13% وهذا راجع لعـدة عوامـل علـى سبيـل المثـال أوقـات الدراسـة .

*** الجـدول السـادس :** مـا هـي المدة التـي تفضلهـا أمـام ألعـاب الفيـديـو ؟

الأجـــوبة	التكـــرار	النسبـــة
أقـل من ساعـة	20	%20
من ساعـة إلى ساعتيـن	53	%53
من ثلاث ساعات ما فوق	27	%27
المجمـــوع	100	%100

*** قـــراءة و تحليـل الجـدول :**

بالنسبة المـدة المفضلـة أمـام ألعـاب الفيديـو فقـدرت بنسبـة 53% بالنسبة للمدة من ساعة إلى ساعتين ثم يليهـا من ثلاث ساعات ما فـوق بنسبـة 27% وتأتـي فـي الأخير نسبـة 20% لأقـل من ساعـة .

المحـور الثالـث : كيفيـة تأثـر الطفل بما يقبـل عليـه مـن ألعـاب الفيـديـــو؟

* **الجـــدول السابـع :** هل تقبـل على ألعـاب الفيـديـو تتضمـن العنـف .

الأجـــوبة	التكـــــرار	النسبـة
نعـــم	32	%32
لا	68	%68
المجمـوع	100	%100

*** قـراءة و تحليـل الجـــدول :**

- لقـد كانـت الأجـوبـة بلا الأكثـر نسبـة عـن السـؤال المطـروح بـ 68% للذيـن لا يلعبـون بألعـاب الفيـديـو متضمنـة عنفًـا ، ثـم يليهـا الإجابـة بنعـم بنسبـة 32%

*** الجـدول الثامـن :**

هل حاولـت تقليـد مـن ألعـاب العنـف على مستـوى ألعـاب العنـف على مستـوى ألعـاب الفيديـو ؟

الأجـــوبـة	التكـــرار	النسبـة
نعـم	26	%26
لا	74	%74
المجمـــوع	100	%100

*** قـــراءة وتحليـل الجـدول :**

- لقـد كانـت الأجـوبـة بلا الأكثـر نسبـة عن السـؤال المطـروح بـ 74% للذيـن يقلـدون ألعـاب العنـف على مستـوى ألعـاب الفيـديـو ، ثـم تليهـا الإجابـة بنعـم بنسبـة 26%

*** الجـــدول التاسـع :**

أيـن تـم هـذا التقليـد في حالــة الإجابــة بنعـم ؟

الأجـــوبـة	التكـــرار	النسبـــة
فـي البيـت	05	%05
خـارج البيـت	10	%10
فـي المـدرسـة	11	%11
المجمــوع	26	%26

*** قـــراءة وتحليـل الجـدول :**

- نجد في هـذا الجـدول أن التقليـد في حالــة الإجابــة بنـعم كانـت أكبـر نسبـة فـي المدرســة بـ 11% ، ثـم تليهــا خــارج البيـت بـ 10% ، ثـم في البيـت بنسبـة 05%

المحـور الـرابـــع : تحصيـن الطفـل من العنـــف :

***الجـــدول العاشـر** : هل لاحـظ من حولـك تغيـر سلوكـك ؟

الأجـــوبة	التكـــرار	النسبـــة
نعـــم	90	%90
لا	10	%10
المجمـــوع	100	%100

*** قـراءة وتحليـل الجـدول :**

- في قـراءتنـا لهـذا الجـدول حول تغييـر السلـوك نجـد الإجابـة بنعـم هي أكبـر نسبـة حيـث قـدرت بـ 90% مقابـل بالنسبـة 10% للذيـن يلاحظـون تغييـر في السلـوك ، لأن عامـل السـن في هـذه الحالـة بالنسبـة لأفـراد العينـة يكـون هنـاك تغييـر السلـوك فـي حالـة التأثيـر بالألعـاب الفيـديـو .

*** الجـــدول الحـادي عشـر :**

هـل يختـار لك والـدك الألعـــاب ؟

الأجـــوبـة	التكـــرار	النسبـة
نعـــم	84	%84
لا	16	%16
المجمـــوع	100	%100

*** قـراءة وتحليـل الجـدول :**

- فـي قـراءتنـا لهـذا الجـدول نجـد الإجابـة بنعـم هـي أكبـر نسبـة بـ 84% بالنسبـة لمـن يكـون الاختيـار لألعـاب الفيديـو من طـرف الأب ، وفـي حال سجلـت الإجابـة بلا بنسبـة 16% لمـن يختـارون لأنفسهـم ألعـاب الفيـديـو .

المحـور الـرابـــع : تحصيـن الطفـل من العنـــف :

***الجـــدول العاشـر** : هل لاحـظ من حولـك تغيـر سلوكـك ؟

الأجـــوبة	التكـــرار	النسبـــة
نعـــم	90	%90
لا	10	%10
المجمـــوع	100	%100

*** قـراءة وتحليـل الجـدول :**

- في قـراءتنـا لهـذا الجـدول حول تغيير السلـوك نجـد الإجابـة بنعـم هي أكبـر نسبـة حيث قـدرت بـ 90% مقابـل بالنسبـة 10% للذيـن يلاحظـون تغيير في السلـوك ، لأن عامـل السـن في هـذه الحالـة بالنسبـة لأفـراد العينـة يكـون هنـاك تغييـر السلـوك فـي حالـة التأثيـر بالألعـاب الفيـديـو .

*** الجـــدول الحـادي عشـر :**

هـل يختـار لك والـدك الألعـــاب ؟

الأجـــوبـة	التكـــرار	النسبـة
نعـــم	84	%84
لا	16	%16
المجمـــوع	100	%100

*** قـراءة وتحليـل الجـدول :**

- فـي قـراءتنـا لهـذا الجـدول نجـد الإجابـة بنعـم هـي أكبـر نسبـة بـ 84% بالنسبـة لمـن يكـون الاختيـار لألعـاب الفيديـو من طـرف الأب ، وفـي حال سجلـت الإجابـة بلا بنسبـة 16% لمـن يختـارون لأنفسهـم ألعـاب الفيـديـو .

*** الجـدول الثانـي عشـر :**

هل تجد ممتنعة داخل الأسرة عند إقبـال على ألعـاب الفيـديو التي تتضمن عنفًا؟

الأجـوبـة	التكـــرار	النسبـة
نعـم	83	%83
لا	17	%17
المجمـوع	100	%100

*** قـراءة وتحليـل الجـدول :**

- فـي قـراءتنا لهـذا الجـدول نجد الإجابـة بنعـم هي أكبـر نسبـة بـ83% والمتمثلـة في الممانعـة داخل الأسـرة عند إقبـال الطفـل على ألعـاب الفيديـو التي تتضمن عنفًـا مقابل 17% لمـن لا يجـدون ممانعـة داخـل الأسـرة .

*** الجـدول الثالث عشـر :**

هل يوجهـك معلمـك أو أستـاذك للألعـاب الفيديـو معينـة ويحثك على الابتعـاد عن الأخرى؟

الأجـــوبة	التكـرار	النسبـة
نعـم	16	%16
لا	84	%84
المجمـوع	100	%100

*** قـراءة وتحليـل الجـدول :**

- من خلال رؤيتنـا للجـدول نلاحـظ أن الإجابـة بلا هـي الأكبـر نسبة مقـدرة بـ 84% على مستوى السؤال المطروح مقارنة بـ 16% بالنسبـة للإجابـة بنعـم .

- ومن هنا نـرى الفـرق جليـا حيث نلاحـظ أن المعلميـن والأساتـذة لا يعطـون توجيهـات في مثـل هذه الظـروف لأفـراد العينـة .

*** الجـدول الرابـع عشـر :**

هل لاحظ من حولك تغيير سلوكك ؟

الأجـوبة	التكـرار	النسبـة
نعـم	76	%76
لا	24	%24
المجمـوع	100	%100

*** قـراءة وتحليـل الجـدول :**

- لقـد كانت الإجابـة بنعم قد قـدرت بـ 83% في حالـة الشعور بالراحة أثناء الإقبـال على ألعـاب الفيديـو مقابل نسبـة 17% بالنسبة لمن لا يشعـرون بالراحة أثناء اللعـب .

-لأن ألعـاب الفيديـو فيهـا نوع من التمتـع بالوقـت والترفيـه عن النفـس .

*** الجـدول الخامـس عشـر :**

هل ترى بأن إقبـال على ألعـاب الفيديـو زاد من نسبـة ذكائـك؟

الأجـوبة	التكـرار	النسبـة
نعـم	62	%62
لا	38	%38
المجمـوع	100	%100

*** قـراءة وتحليـل الجـدول :**

- نجـد نسبـة بـ 82% بالنسبـة للإجابـة بنعم مقابـل 18% بالنسبة لمن لا تكون هناك زيادة في نسبة الذكـاء .لأن نسبـة 82% نلاحـظ هناك نسبة عادية في ظل أن ألعـاب الفيديو حتمـاً تتطلـب ذكـاء .

*** الجـدول السـادس عشـرة :**

هل تشعر بالقلق عندمـا تبتعد عن اللعـب ؟

الأجـوبـة	التكـرار	النسبـة
نعـم	80	%80
لا	20	%20
المجمـوع	100	%100

*** قـراءة وتحليـل الجـدول :**

- لقد كانت أكبـر نسبـة في الإجابـة والمقدرة بـ80% عنـد الشعـور بالقلق نتيجـة الابتعـاد عن اللعب مقابل20% بالنسبـة لمن لا يشعـرون بالقلـق .

*** الجـدول السابـع عشـر :**

هل للمنافسـة التي تجـريها مع أصدقائك على مستوى ألعـاب الفيديـو تكون فرديـة أم جماعيـة ؟

الأجـوبة	التكـرار	النسبـة
نعـم	58	%58
لا	42	%42
المجمـوع	100	%100

*** قـراءة وتحليـل الجـدول :**

- لقد كانت نسبـة التكـرار المفضلـة بالنسبـة للعب فرديًا قدرت 58%، أمـا جماعيـا فكنـت 42% .

* الجـــداول المركبـــة :

I / الوضـــع الاجتمـــاعي :

- الجـــدول (I – 1) :

المتغير	الوضع الاجتماعي الذي يعيش فيه الطفل مقارنة بعمل الطفل						المجموع
الجنس	إطـــار	النسبـة	موظـف	النسبـة	أعمال حرة	النسبة	//
الذكر	20	%20	21	%21	09	%09	50
الأنثى	10	%10	29	%29	11	%11	50
المجموع	30	%30	50	%50	20	%20	100

- قـراءة وتحليـل الجـدول :

تبين لنا نتائج الجدول أن مهنة الموظف سجلت أعلى نسبة بالنسبة لكلى الجنسين حيث سجلت نسبة الذكور (21%) والإناث (29%) تليها نسبة الإطارات لدى الذكور (20%) ثم أعمال حرة بـ (9%) وفي المقابل سجلت أعمال الحرة لدى الإناث (11%) ثم الإطارات (10%) .

- إن هذه المعطيات تعكس توجهات اقتصادية مختلفة وحفاظا على مستويات معينة متغيرة وانخراط أباء أفراد العينة في سلك الوظيف العمومي الذي يعطي للعامل امتيازات لا تتوفر في غيره من المهن الاجتماعية الأخرى ، وقد احتلت الأعمال نسبة مهمة لدى جنسين ، وذلك لنقص الراتب الشهري للموظف ، وعدم الاكتفاء الذاتي .

- الجـــدول (1- 2) :

المتغير	الوضع الاجتماعي الذي يعيش فيه الطفل مقارنة بعمل الأب						المجموع
السكن	إطار	النسبة	موظف	النسبة	أعمال حرة	النسبة	//
بيت راق	25	%25	05	%05	00	%00	30
عمارة	05	%05	40	%40	05	%05	50
بيت متواضع	00	%00	05	%05	15	%15	20
المجموع	30	%30	50	%50	20	%20	100

* قـــراءة وتحليـــل الجـــدول :

- عندمـا رأينا لهـذه البيانات نجد التفاوت في النسب بين المتغيرات من حيث السكن وعمل الأب حيث سجلت أعلي نسبة بـ (25%) في البيت الراقي لدى الإطار ثم يليها الموظف بـ (05%) ثم الأعمال الحرة بنسبة (00%) ثم تليها العمارة حيث سجلت أعلى نسبة بالنسة للموظف بـ (40%) ثم تليها تكافئ في النسب بالنسبة للإطار والأعمال الحرة بـ (0.5%) ثم تليها البيت المتواضع حيث سجلت أعلى نسبة للأعمال الحرة بـ (15%) ثم تليها الموظف بـ (05%) ثم الإطار بدون نسبة (00%).

- إن هذه المعطيات تعكس اتجاهات اقتصادية واجتماعية مختلفة ، وحفاظ على مستويات معيشة مستقرة ، انخـراط أباء أفـراد العينة في سلك الوظيف العمومي الذي يعطي امتيازات لا تتوفر غيره من المهن الاجتماعية الأخرى ، وتقل نسبة الإطارات في البلاد لهجرة الأدمغة أو لنقص المناصب .

- وقد احتلت الأعمال الحرة المرتبة الثالثة ، وذلك لنقص الراتب الشهري للموظفين وعدم الاكتفاء الذاتي ، مما دفع الآباء إلى مهن حرة كالتجارة

- الجـــدول (I- 3) :

المتغير	الوضع الاجتماعي الذي يعيش فيه الطفل مقارنة بعمل الأب						المجموع
السن	إطار	النسبة	موظف	النسبة	أعمال الحرة	النسبة	//
10/06	13	%13	12	%12	05	%05	30
15/11	17	%17	38	%38	15	%15	70
المجموع	30	%30	50	%50	20	%20	100

قـــراءة وتحليـــل الجـــدول :

- تبين لنا نتائج الجدول أن مهنة الموظف سجلت أكبر نسبة ، وذلك بالنسبة الأطفال الطور المتوسط الذين تتراوح سنهم (15/11) سنة في حين سجلت نسبة (12%) بالنسبة للطور الابتدائي ، ثم إطار بنسبة (17%) بالنسبة الأطفال الذي يتراوح سنهم (15/11) سنة وبنسبة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم (10/06) سنوات وتنخفض النسبة بالنسبة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين (15/11) سنة بالنسبة لمهنة للأعمال الحرة .

- الجـــدول (I- 3) :

المتغير	الوضع الاجتماعي الذي يعيش فيه الطفل مقارنة بعمل الأب						المجموع
السن	إطار	النسبة	موظف	النسبة	أعمال الحرة	النسبة	//
10/06	13	%13	12	%12	05	%05	30
15/11	17	%17	38	%38	15	%15	70
المجموع	30	%30	50	%50	20	%20	100

قـــراءة وتحليـــل الجـــدول :

- تبين لنا نتائج الجدول أن مهنة الموظف سجلت أكبر نسبة ، وذلك بالنسبة الأطفال الطور المتوسط الذين تتراوح سنهم (15/11) سنة في حين سجلت نسبة (12%) بالنسبة للطور الابتدائي ، ثم إطار بنسبة (17%) بالنسبة الأطفال الذي يتراوح سنهم (15/11) سنة وبنسبة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم (10/06) سنوات وتنخفض النسبة بالنسبة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين (15/11) سنة بالنسبة لمهنة للأعمال الحرة .

II- عـادات وأنمـاط اللعـب :

الجـــــــدول (II – 1) :

المتغير	الدراسة الكيفية لعادات وأنماط اللعب						المجموع
الجنس	صباحًا	النسبة	مساءًا	النسبة	ليـلاً	النسبة	//
الذكر	10	%10	25	%25	15	%15	50
الأنثى	03	%03	29	%29	08	%08	50
المجموع	13	%13	64	%64	23	%23	100

*** قــراءة وتحليـل الجـدول :**

- يبين لنا نتائج الجدول أن يظهر لنا وقت المساء هو أكثر الأوقات المفضلة لأفراد العينة للعب بألعاب الفيديو ، وذلك بنسبة بلغت (39%) عند الإناث (25%) عند الذكور ثم ليلا بنسبة (15%) عند الذكور و(08%) عند الإناث .

* وتحليلاً لهذه المعطيات فإن أفراد العينة بحكم تواجدهم صباحاً في المدارس فإنهم لا يقبلون على الألعاب الفيديو ، ويفضلون الاستراحة من عناء النهار بالإقبال على ألعاب الفيديو ، وتقل نسبة اللعب ليلا للمراجعة أحيانا وأحيانا أخرى لرفض الولدين كون ذلك الوقت مخصص لهم للاستراحة .

الجـــــدول (II – 2) :

المتغير	الدراسة الكيفية لعادات وأنماط اللعب						المجموع
السكن	صباحاً	النسبة	مساءاً	النسبة	ليلاً	النسبة	//
بيت راقي	06	%06	15	%15	09	%09	30
بيت في عمارة	06	%06	34	%34	10	%10	50
بيت متواضع	01	%01	15	%15	04	%04	20
المجموع	13	%13	64	%64	23	%23	100

- قـراءة وتحليـل الجـدول :

تظهر لنا نتائج الجدول أن الأطفال الذين يسكنون في عمارة أكبر إقبالا على ألعاب الفيديو مقارنة بالأطفال الذين يسكنون في بيت متواضع حيث بلغت النسبة (34%) بالنسبة الذين يسكنون في عمارة في حين بلغت نسبة (15%) بالنسبة للأطفال الذين يسكنون في بيت متواضع .

- أما بالنسبة للأطفال الذين يسكنون في بيت راقي ظهر نسبة الإقبال ضعيفة يرجع هذا ربما لعدم اهتمام بالألعاب الفيديو و إشغالهم ربما بأجهزة الكمبيوتر و الإقبال أكثر على الأنترنت

الجـــــدول (11 – 3) :

المتغير	الدراسة الكيفية لعادات وانماط اللعب						المجموع
السن	صباحاً	النسبة	مساءاً	النسبة	ليلاً	النسبة	//
10/06	10	%10	15	%15	05	%05	30
15/11	03	%03	49	%49	18	%18	70
المجموع	13	%13	64	%64	23	%23	100

* قـــراءة وتحليـل الجـدول :

- تحليلا للجدول و إفـراغًا للمعطيات نلاحظ أن أطفال الطور المتوسط أكثر إقبالاً على ألعاب الفيديو حيث وصلت النسبة إلى (49%) بينما تقل النسبة عند أطفال الطور الابتدائي حيث بلغت 15%

III– كيفية تأثر الطفل بما يقبل عليه من ألعاب الفيديو؟

الجـدول (III - 1) :

المتغير	الدراسة الكيفية لمدى تأثر الطفل بما يقبل من ألعاب الفيديو													
الجنس	نعم	%	لا	%	لا	%	بيت	%	خارج بيت	%	المدرسة	%	المدرسة	%
ذكر	19	%19	31	%31	14	%14	36	%36	02	%02	06	%06	06	%06
أنثى	13	%13	37	%37	12	%12	38	%38	03	%03	04	%04	05	%05
المجموع	32	%32	68	%68	26	%26	74	%74	05	%05	10	%10	11	%11

قـــــــراءة وتحليل الجدول :

بعد قراءتنا للجدول تبين لنا أن الذكور أكثر إقبالا على ألعاب العنف :

- و ذلك بنسبة (19%) مقابل (13%) بالنسبة للإناث ، فيما تقل نسبة عدم الإقبال على الألعاب العنف بالنسبة للذكور بنسبة (31%) لترتفع نسبة عدم الإقبال على الألعاب العنف لدى الإناث . وهذا لطبيعة المزاج الذي يمتاز به الإناث ، أما فيما يخص تقليد الأطفال لما يلعبوه من ألعاب العنف ، فتتفاوت النسبة الذكور الذي يمتاز و الإناث حيث ارتفعت عند الذكور بنسبة (14%) مقابل (12%) عند الإناث كما سجلت اكبر نسبة بالنسبة المكان الذي يتم تقليد الألعاب التي تقبل عليها الأطفال حيث يتم التقليد بنسبة أكبر خارج البيت بنسبة (06 %) لدى الذكور ونسبة (04%) لدى الإناث ، حيث يجد الأطفال حرية خارج البيت بينما تقل نسبة التقليد بالنسبة لكلا الجنسين في البيت حيث سجلنا نسبة (02%) لدى الذكور ونسبة (03%) لدى الإناث ، وهذا راجع للرقابة التي يفرضها الوالدين على الأطفال داخل البيت .

الجـدول (111 - 2) :

المتغير	الدراسة الكيفية لمدى تأثر الطفل بما يقبل من ألعاب الفيديو													
السن	نعم	%	لا	%	لا	%	بيت	%	خارج بيت	%	المدرسة	%	المدرسة	%
10/06	13	%13	17	%17	14	%14	36	%36	03	%03	02	%02	09	%09
15/11	19	%19	51	%51	12	%12	38	%38	02	%02	08	%08	02	%02
المجموع	32	%32	68	%68	26	%26	74	%74	05	%05	10	%10	11	%11

قـــــراءة وتحليل الجدول :

من خلال الجدول تبين لنا أن الأطفال الذي تتراوح أعمارهم ما بين (15/11) سنة أكثر إقبالا على الألعاب الفيديو تتضمن العنف حيث بلغت نسبة (19%) بينما تنخفض عند الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (10/06) سنة حيث بلغت نسبة (13%) بينما تنخفض فئة الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (15/11) سنة أقل تقليدا للألعاب التي يقبلون عليها بنسبة (12%) مقابل (14%) للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (10/06 سنوات) وهذا راجع لنضج ونمو العقل لدى الفئة التي تتراوح أعمارهم بين (11/ 15) سنة ،أما من حيث التقليد فبالنسبة للأطفال المتراوحة أعمارهم بين (15/11) سنة فيتم التقليد أكثر على مستوى المدرسة بنسبة تصل إلى (12%)

الجـدول (111 - 3) :

التغيير	الدراسة الكيفية لمدى تأثير الطفل بما يقبل عليه من ألعاب الفيديو													
السكن	نعم	%	لا	%	نعم	%	لا	%	بيت	%	خارج البيت	%	المدرسة	%
بيت راقي	08	%08	22	%22	03	%03	27	%27	01	%01	00	%00	02	%02
بيت في عمارة	12	%12	38	%38	10	%10	40	%40	02	%02	04	%04	03	%03
بيت متواضع	12	%12	08	%08	13	%13	07	%07	01	%01	06	%06	06	%06
المجموع	32	%32	68	%68	26	%26	74	%74	04	%04	10	%10	11	%11

* قـــراءة وتحليـل الجـــدول :

تبين لنا نتائج أن أعلى نسبة سجلت بالنسبة للأطفال يسكنون ببيت في عمارة أو بيت متواضع ، وذلك بنسبة (12%) فهم الأكثر إقبالا على الألعاب تتضمن عنفا ، وذلك راجع لعدم التحصين الذين يتلقونه من قبل الوالدين ، أما أعلى نسبة سجلت فيما يخص عدم الإقبال على الألعاب التي تتضمن عنفا ، فنجد عند الأطفال الذين يسكنون بيت في عمارة بنسبة (38%) وفيما يخص محاولة التقليد لألعاب العنف التي يقبل عليها الأطفال فنسبة التقليد أكبر نسبة لأصحاب البيت المتواضع ، وذلك بنسبة (13%) بينما تنخفض النسبة تمام لأصحاب البيت الراقي .

IV/ تحصين الطفل من العنف :

الجـــدول (IV- 1) :

الدراسة الكيفية لمدى تأثر الطفل بما يقبل عليه من ألعاب الفيديو																المجموع
نعم	%	لا	%	نعم	%	لا	%	نعم	%	لا	%	نعم	%	لا	%	//
43	43 %	07	07 %	40	40 %	10	10 %	42	42 %	08	08 %	10	10 %	40	40 %	50
47	47 %	03	03 %	44	44 %	06	06 %	41	41 %	09	09 %	06	06 %	44	44 %	50
90	90 %	10	10 %	84	84 %	16	16 %	83	83 %	17	17 %	16	16 %	84	84 %	100

***قـــراءة وتحليل الجـدول :**

تظهـر لنا هذه البيانات مدى ملاحظة من حول الطفل على تغير سلوكه حيث سجلت نسبة (43%) عند الذكور و (47%) لدى الإناث ، حيث تغير سلوكهم ، بينما فيما يخص عدم تغير سلوك الأطفال ، حيث سجلت نسبة (07%) لدى الذكور و (03%) عند الإناث . هذا التغير في السلوك راجع إلى سن الطفل المراهق حيث يبدو سريع التأثر بالمحيط الذي يعيش فيه.

أما فيم يخص مدى اختيار الوالدين للألعاب التي يقبلون عليها الأطفال ،تظهر لنا البيانات أن النسبة الإجمالية لتحصين الطفل من ألعاب بلغت (84%) حيث بلغت نسبة (44%) لدى الإناث ممن يختار لهن الوالدين مقابل (06%) ممن لا يختار لهن الوالدين الألعاب .

أما بالسبة للذكور فتقل النسبة حيث بلغت (40%) ممن يختار لهم الوالدين الألعاب مقابل (10%) ممن لا يتدخل الوالدين في اختيار ألعاب الفيديو لهم .

الجـــدول (IV- 2) :

المجموع	الدراسة الكيفية لمدى تأثر الطفل بما يقبل عليه من ألعاب الفيديو															
//	%	لا	%	نعم	%	لا	%	نعم	%	لا	%	نعم	%	لا	%	نعم
30	20 %	20	10 %	10	02 %	02	42 %	28	04 %	04	26 %	26	03 %	03	27 %	27
50	46 %	46	04 %	04	02 %	02	48 %	48	02 %	02	48 %	48	02 %	02	48 %	48
20	18 %	18	02 %	02	13 %	13	07 %	07	10 %	10	14 %	14	05 %	05	15 %	15
100	84 %	84	16 %	16	17 %	17	83 %	83	16 %	16	84 %	84	10 %	10	90 %	90

***قـــراءة وتحليل الجـــدول :**

تحليلا للجدول وإفراغا للمعطيات نلاحظ أعلى نسبة سجلت حول عدم تغير سلوك الطفل ممن يسكنون في عمارة، وذلك بنسبة (48%) لتقل النسبة إلى (27%) ممن يسكنون البيت الراقي ، لتنخفض بالنسبة للأطفال الذين يسكنون في بيت متواضع وذلك فما يخص تغير سلوكهم .

أما حول مدى اختيار الوالدين يسكنون في بيت في عمارة مقابل (02%) فقط ممن يتدخل والدهم في اختيار ألعاب الفيديو لهم .

وفما يخص ممانعة إلي يلقاها الأطفال داخل الأسرة عند إقبالهم على الألعاب التي تتضمن عنفا فنجد أعلى نسبة لدى الأطفال الذين يسكنون في عمارة بنسبة (48%) بينما تقل النسبة عند الأطفال الذين يسكنون في بيت راقي نظرا للوضع الاجتماعي ، حيث يعيشون في رفاهية و رخاء ، وبالتالي لا تكون هناك رقابة و ممانعة من قبل الوالدين وبالمقابل هناك نسبة ضعيفة جدا تمانع على إقبال الأطفال على الألعاب التي تتضمن عنفا حيث سجلنا نسبة (02%) بالنسبة للأطفال الذين يسكنون في بيت راقي وكذا الشأن بالنسبة للأطفال الذين يسكنون في بيت في عمارة.

وحول نفس المحور أي الممانعة التي يلقاها الأطفال داخل الأسرة عند إقبال على الألعاب التي تتضمن عنف ، فنسبة ضعيفة جداً حيث بلغت (07%) وهذا راجع للوضع الاجتماعي الصعب الذي يعيش فيه الأسرة داخل بيت متواضع .

الجـــدول (IV- 3) :

المجموع	الدراسة الكيفية لمدى تأثر الطفل بما يقبل عليه من ألعاب الفيديو															
//	%	لا	%	نعم	%	لا	%	نعم	%	لا	%	نعم	%	لا	%	نعم
50	20 %	20	10 %	10	00 %	00	30 %	30	02 %	02	28 %	28	16 %	16	24 %	24
50	46 %	46	06 %	06	17 %	17	66 %	66	14 %	14	56 %	56	04 %	04	66 %	66
100	84 %	84	16 %	16	17 %	17	83 %	83	16 %	16	84 %	84	10 %	10	90 %	90

***قـــراءة وتحليل الجـــدول :**

- تظهر لنا نتائج الجدول أن الأطفال الذي تتراوح أعمارهم بين (15/11) سنة سجلت أعلى نسبة حول مدى سلوكهم بنسبة (66%) تليها نسبة اختيار الوالدين للألعاب التي يقبلون عليها الأطفال ، لتقل نسبة تغير سلوك الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين (10/06) سنوات وبنسبة أقل نلاحظ عدم تغير سلوك الأطفال المتراوحة أعمارهم (10/06) سنوات بنسبة (16%).

- أما فيما يخص ممانعة التي يتلقاها الأطفال من قبل الوالدين حول الألعاب التي تتضمن عنفا فنجد الوالدين للألعاب التي تتضمن عنفا نسبة (17%) ، أما بالنسبة للفئة التي تتراوح أعمارهم بين (10/06) سنوات تنعدم تمام ممانعة الوالدين للأطفال الذين يقبلون على الأطفال التي تتضمن عنفا وهذا راجع لعدم تأثر هذه الفئة بالألعاب التي تتضمن عنفا .

- عرض النتائج الاستنتاجات العامـــة –

- أفصحت الدراسة عن أن أغلب أفراد العينة يقبلون على ألعاب الفيديو التي تتضمن عنفا حيث بلغت النسبة (32%) وحسب الدراسة فإن الذكور أكثر ميلا للعنف حيث بلغت النسبة (19%) ، فالألعاب الفيديو تعمل على ترسيخ وتنمية السلوك العدواني لدى الطفل موتها تعتمد العنف والقوة للحصول على نقاط كثيرة أو الحصول على الهدف . إن هذه المؤثرات تخلق لديه الرغبة في تقليد سلوك البطل ، مما يؤثر على حياته الاجتماعية ، وهذا يتوافق مع الدراسة الأمريكية التي أثبت أن 49فرد من ألعاب العنف وتبقى (13%) منها دون ذلك.

كما أثبت الدراسات أن تأثير ألعاب الفيديو على الأنباء كتأثير الدواء ، فكلما تناول الطفل جرعات كبيرة كانت نتيجة الضرر كبيرة أيضا فإن الألعاب الفيديو تنشر العنف بدون شك

قائمة المراجع

المراجع باللغة العربية:

1. إحسان محمد الحسن، الأسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعية- دار الطليعة للطبعات و النشر، بيروت، طبعة 01.
2. عامر قديلجي: البحث و استخدام مصادر المعلومات، دار الشؤون الثقافية العامة، بغداد، سنة 1993.
3. محمد عبد الحميد: دراسة الجمهور في بحوث الإعلام، عالم الكتب، القاهرة، طبعة 01، سنة 1993
4. عبد الله أحمد، بناء الأسرة الفاضلة، دار البيان، بيروت.
5. ملفين ديفلر، ساندرا بول روكيتش، نظريات وسائل الإعلام، ترجمة كمال الرؤوف، الدار الدولية للاستثمارات الثقافية، ط 05.
6. عبد الله بوجلال، الأطفال و التلفزيون، المجلة الجزائرية للاتصال العدد 4.
7. السعيد بومعيزة، التحليل الإعلامي ، السلطة الرابعة، المجلة الجزائرية، للاتصال، العدد 18، 2004.
8. سعيد بومعيزة، أثر وسائل الإعلام على القيم و السلوكيات.
9. حسن عماد مكاوي، ليلى حسين السيد، الاتصال و نظرياته المعاصرة، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، مصر 1998.
10. مصطفى سويف، دراسات نفسية في الإبداع و التلقي، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، مصر، ط1.
11. محمد عبد الحميد، نظريات الاعلام و اتجاهات التأثير، عالم الكتب، القاهرة، مصر، ط3، 2004.
12. عاطف عدلي عبيد، مدخل إلى الاتصال و الرأي العام، الأسس النظرية و الإسهامات العربية، دار الفكر العربي، القاهرة، ط3، 1999.
13. عبد القادر عبو، نظرية جمالية التلقي، مركزية القارئ جريدة الأسبوع الأدبي، العدد 981
14. مخلوف بوكروح، التلقي و المشاهدة في المسرح، مؤسسة فنون و ثقافة، الجزائر، 2004.
15. خدادة سالم، النص و تجليات التلقي، حوليات الآداب و العلوم الاجتماعية، الكويت، 2000.

المراجع باللغة الأجنبية:

1. Francis BALLE, medias et societies, Ed N° 05, Ed Montchrestien, 1999
2. James HALLORAN 1977, mass media effects: a sociological approach the avdience unit 7, the Open University, Milton Keynes GB
3. Sonia LIVIGSTON 1996, on the continuing problem media effects, in mass media and society second: james GURRAN and Mecheal GUREVITCH (eds)London, ArnoldEdition
4. Peter GOLDING 1979, the Mass Media 3d, London Longman
5. Mass Media effect – A review of 50 years of media effect research, au thor's name Source: (withent 15/06/05 http://www.iboro.ac.uk/research/changing media/printable prog.htm.)
6. changing media – changing Evrope the programme au thor's name source (without
7. james GURRAN and Mecheal GUREVITCH and Janet WOLLACOTT 1982 (the study of the media: theoretical approaches)in Micheal GUREVITCH et al (eds)culture, society and the media, London, Methuen,
8. shearon LOWERY and Melvin de FLEUR: Milestones in Mass communication media effects, London, Logman 1983
9. Joseph KLAPPER 1960:the effets of Mass communication, Glenco, Free Press,
10. Mathew HOGBEN(1998): factors moderating the effect of televised aggression onviwer behavior, communication resarch Vol 25, N°02, (1) S. MEARDLD (1983) A synthesis of 1043 effects of television on social (Mathew HOGBEN. Ibid behavion)in.
11. emmanual Pedler, Enquete de Réceptions le deuscieme cercle, Approche sociologique et culturelle du fait artistique, Réseaux N° 68 cent, 1994.
12. Daniel CHANDLER, Watching Television: key differences in viwers interpretation of TV..
13. Source: http// www.aberac.uk/ medias/ modules/ TF 33120/ divergence.htlm le 17/03/2008.
14. .Judin LAZAR, Sociologie de la communication de masse, Paris,
15. Communication et théorie littéraires, Source http/www.dite.info: le 26/01/2008

خاتمة

من خلال استعراضنا لهذا المبحث و الذي تضمن السلوك العدواني لدى الفرد عامة و الطفل خاصة و كذا مظاهره و أسبابه اتضح لنا هذا السلوك ظاهرة اجتماعية خطيرة لا يستهان بها، تستدعي مزيدا من البحث و الدراسة للكشف عن العوامل المتحكمة فيها و هذا للحد منها.

- الفهـــرس -

- المقـــدمـــة .....أ-ب
- الإطـــار المنهجـــي.....01
- إشكاليـة الـدراسـة 02
- أسبـــاب اختيـــار الموضـــوع.....04
- أهميـــة الـدراســة.....05
- مجتمعـــات البحـــث 06
- أدوات جمـع البيانـــات 09
- ألعـــاب الفيـــديـــو 11
-نشـــأة ألعـاب الفيـديو 11
- تطـور ألعـاب الفيديـو 12
- أنـواع ألعاب الفيديـو.....13
- اللعـب علـى جهـاز الكمبيوتـر.....13
- أجهـزة اللعب الالكترونية 13
- أنـــواع ألعـــاب الفيديو 16
- مدخـل نظري إلى اللعب وألعاب الفيديو 19
- تعريف ، أنواع اللعب وأهم النظريات التي تناولته 19
- قيمـة اللعـب 20
- دور اللعب في تكوين الطفل.....20
- نظرية اللعب 22
- نظرية الطاقة الزائدة 23
- نظرية إعداد للحياة 23

- نظريــة الغريزة 24
- نظرية الميـراث.....24
- نظرية ديناميكية الطفولـة 24
- السلــوك العــدواني عند الطفــل 25
- السلــوك 25
- السلوك العدواني. 26
- الفرق بين العدوان والعنف 27
- أشكال العدوان 28
- النظريات المفسرة للسلوك العدواني.....28
- نظرية الفيزيولوجية.....29
- نظرية تحليلية 29
- نظرية السلوكية 30
-مواصفات العينـة 40
- الجداول البيانات الشخصيـة 41
- الجداول البسيطة 42
- الجداول المركبة 51
-عرض النتائج والاستنتاجات العامة 63
- الخاتمـة 64
- قائمة المراجع 65