جامعة عبد الحميد ابن باديس –مستغانم–

كلية العلوم الاجتماعية

قسم العلوم الاجتماعية

شعبة علم النفس

مذكرة لنيل شهادة ماستر في علم النفس

تخصص: علم النفس المدرسي

الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ المرحلة الثانوية بثانوية ولد قابلية صالحة بولاية مستغانم

مقدمة ومناقشة علنا من طرف الطالبة:

بن يمينة بدر البدور

أمام لجنة المناقشة:

الاسم واللقب	الرتبة	الصفة
عليلش فلة	أستاذة محاضرة "أ"	رئيسة
سيسبان فاطمة الزهراء	أستاذة محاضرة "أ"	مشرفة ومقررة
بن قوة جميلة	أستاذة محاضرة "أ"	مناقشة

السنة الجامعية: 2025/2024

جامعة عبد الحميد بن باديس – مستغانم –
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم العلوم الاجتماعية
شعبة علم النفس

مذكرة تخرج لنيل شهـــادة الماستر في علم النفس
تخصص مـــــدرسي بـــــــ:

الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ المرحلة الثانوية بثانوية ولد قابلية صليحة لولاية مستغانم

مقدمة ومناقشة علنا من طرف
الطالبة: بن يمينة بدر البدور

أمـــام لـــجـــنـــة المـــنـــاقـــشـــة المـــكـــونـــة مـــن:

اللقب والاسم	الرتبة	الصفة
عليلش فلة	أستاذة محاضرة (أ)	رئيسا
سيسيان فاطيمة الزهراء	أستاذة محاضرة (أ)	مشرفا ومقررا
بن قوة جميلة	أستاذة محاضرة (ب)	ممتحنا

السنة الجامعية 2024-2025

تاريخ الإيداع: 2025/06/30

إمضاء المشرف بعد الاطلاع على التصحيحات
أ. سيسيان

الإهداء

ما سلكنا البدايات إلا بتيسيره وما بلغنا النهايات إلا بتوفيقه وما حققنا الغايات إلا بفضله فالحمد لله الذي وفقني لتثمين هذه الخطوة في مسيرتي الدراسية

فأهدي ثمرة جهدي إلى نفسي الطموحة التي لم تخذلني.

إلى الذي عمل وكد وجد حتى وصلت إلى هدفي والدي العزيز.

إلى من وضع المولي سبحانه وتعالى الجنة تحت قدميها نبع الحنان والعطاء أمي الغالية.

إلى أختي الحبيبة شروق.

إلى إخوتي الذين كانوا دوما العون والسند أسامة ونصر الله.

وإلى صديقتي الوفية رفيقة دربي روميساء التي لم تبخل يوما بدعمها ومساندتها.

وفي الأخير إلى كل من هم في القلب وإلى كل من لم يتسع المقام لذكرهم.

كلمة شكر

الحمد الله سبحانه وتعالى الذي سير لي طريق العلم وأعانني على إتمام هذا العمل المتواضع

بداية أتقدم بأسمى عبارات الشكر والتقدير والاحترام إلى أستاذتي المشرفة سيسبان فاطيمة الزهراء لما قدمته لي من ملاحظات قيمة وتوجيهات بناءة ساعدتني في إتمام المذكرة

وإلى كافة أساتذة علم النفس، كما أتوجه بالشكر والتقدير إلى اللجنة المشرفة على موافقتها مناقشة هذا العمل الأستاذة " عليلش فلة " والأستاذة "بن قوة جميلة "

وأتقدم بشكر مدير المؤسسة التربوية التي طبقت فيها الدراسة وكذا مستشارة التوجيه وأشكر أيضا التلاميذ الذين ساهموا في هذه الدراسة

كما أشكر زملائي طلبة الثانية ماستر تخصص علم النفس المدرسي دفعة 2024 _2025

كما أتوجه بالشكر والعرفان لكل من ساهم في إنجاز هذا العمل المتواضع من قريب أو من بعيد

ملخص الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على العلاقة الموجودة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، حيث اعتمدنا على المنهج الوصفي، وشملت عيّنة الدّراسة (40) تلميذا من بينهم (22 ذكور و18 إناث)، للسنة الدراسية 2024/ 2025، وتم الاعتماد على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية المصمم من طرف الباحثة (نيفين حسن سعد شاكر) ومقياس السلوك العدواني المصمم من طرف الباحثة (قوعيش مغنية)، ولتحليل النتائج اعتمدت الباحثة على معامل الارتباط بيرسون، واختبار (ت) لعينتين مستقلتين، وذلك بالاعتماد على برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية spss20، وبعد المعالجة والتحليل توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

- ✓ توجد علاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية.
- ✓ توجد فروق دالة إحصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تعزى لمتغير الجنس ولصالح الذكور.
- ✓ توجد فروق دالة إحصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تعزى لمتغير الشعبة ولصالح شعبة الأدبيين.
- ✓ توجد فروق دالة إحصائيا في السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تعزى لمتغير الجنس ولصالح الذكور.
- ✓ توجد فروق دالة إحصائيا في السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تعزى لمتغير الشعبة ولصالح شعبة الأدبيين.

الكلمات المفتاحية: الإدمان على الألعاب الإلكترونية _ السلوك العدواني.

Abstruct :

This study aims to identify the relationship between addiction to electronic games and its relationship to the emergence of aggressive behavior among secondary school students, as we relied on the descriptive approach, and the study sample included secondary school students, where their number reached (40) students, including (males and 22 females 18), for the academic year2024/2025 ,and reliance was placed on the electronic games addiction scale designed by the researcher (Nevin Hassan Shaker) and the aggressive behavior scale designed by (Qawish Mughniyeh), and to analyze the results, the researcher relied on the Pearson correlation coefficient, and the (t) test based on the statistical package for the social sciences , for two independent samplesspss20 program and after , processing and analysis, the study reached the following results:

- ✓ There is a relationship between video game addiction and the emergence of aggressive behavior among high school students.
- ✓ There are statistically significant differences in addiction to electronic games among secondary school students attributed to the gendervariable, in favor of males .
- ✓ There are statistically significant differences in addiction to electronic games among secondary school students attributed to the departmentvariablein,favor of literary students .
- ✓ There are statistically significant differences in aggressive behavior among secondary school .students attributed to the gender variable, in favor of males
- ✓ There are statistically significant differences in aggressive behavior among secondary school .students attributed to the department variable, in favor of the two literary groups

Keywords: video game addiction - aggressive behavior.

قائمة المحتويات

المحتـــوى	الصفحة
_ الإهداء	أ
_ كلمة الشكر	ب
_ ملخص الدراسة	ج
_ قائمة المحتويات	د
_ قائمة الجداول	ه
_ قائمة الأشكال	و
_ قائمة الملاحق	ز
_ المقدمة	11
الفصل الأول: مدخل الدراسة	
1_ إشكالية الدراسة	15
2_ فرضيات الدراسة	17
3_ دوافع اختيار موضوع الدراسة	18
4_ أهداف الدراسة	19
5_ أهمية الدراسة	19
6_ التعاريف الإجرائية	20
الفصل الثاني: الإدمان على الألعاب الإلكترونية	
_ تمهيد	22
1_ مفهوم الإدمان على الألعاب الإلكترونية	22
2_ أنواع الألعاب الإلكترونية العنيفة	24

3_ النظريات المفسرة للإدمان على الألعاب الإلكترونية	27
4_ أسباب الإدمان على الألعاب الإلكترونية	30
5_ خصائص المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية	32
6_ آثار الإدمان على الألعاب الإلكترونية	34
7_ طرق وأساليب علاج الإدمان على الألعاب الإلكترونية	38
8_ أليات الوقاية من مخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية	40
_ الخلاصة	42
الفصل الثالث: السلوك العدواني	
_ تمهيد	44
1_ مفهوم السلوك العدواني	44
2_ المفاهيم ذات صلة بالسلوك العدواني	46
3_ النظريات المفسرة للسلوك العدواني	48
4_ أشكال السلوك العدواني	53
5_ الأسباب والعوامل المهيئة لظهور السلوك العدواني	55
6_ العوامل المهيئة للسلوك العدواني	59
7_ مظاهر وسمات السلوك العدواني في المدرسة	61
8_ علاج وطرق ضبط السلوك العدواني	62
9_ أساليب الوقاية من السلوك العدواني عند التلميذ	63
_ الخلاصة	64
الفصل الرابع: الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية	
_ تمهيد	67
أولا: الدراسة الاستطلاعية	67

1_ أهداف الدراسة الاستطلاعية	67
2_ المجال الجغرافي والزمني للدراسة الاستطلاعية	67
3_ عينة الدراسة الاستطلاعية ومواصفاتها	68
4_ أدوات الدراسة الاستطلاعية وخصائصها السيكومترية	70
ثانيا: الدراسة الأساسية	76
1_ منهج الدراسة	77
2_ المجال الجغرافي والزمني للدراسة الأساسية	77
3_ مجتمع الدراسة	78
4_ عينة الدراسة الأساسية ومواصفاتها	78
5_ أدوات الدراسة الأساسية	78
6_ طريقة إجراء الدراسة الأساسية	79
7_ الأساليب الإحصائية المتبعة في الدراسة	79
الفصل الخامس: عرض وتفسير ومناقشة نتائج فرضيات الدراسة	
_ تمهيد	81
1_ عرض وتفسير ومناقشة نتائج الفرضية الأولى	81
2_ عرض وتفسير ومناقشة نتائج الفرضية الثانية	83
3_ عرض وتفسير ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة	85
4_ عرض وتفسير ومناقشة نتائج الفرضية الرابعة	86
5_ عرض وتفسير ومناقشة نتائج الفرضية الخامسة	88
_ الخاتمة	91
_ الاقتراحات	92
_ المراجع	94
_ الملاحق	103

قائمة الجداول

الرقم	العنوان	الصفحة
01	توزيع عينة الدراسة الاستطلاعية حسب الجنس	68
02	توزيع عينة الدراسة الاستطلاعية حسب الشعبة	69
03	توزيع فقرات مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية حسب أبعاده واتجاهاته	70
04	مفتاح التصحيح لمقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية	71
05	نتائج صدق الاتساق الداخلي بين كل بعد والدرجة الكلية للمقياس	72
06	قيمة معامل الثبات ألفا لكرومباخ لمقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية	73
07	توزيع فقرات مقياس السلوك العدواني حسب أبعاده واتجاهاته	74
08	مفتاح التصحيح لمقياس السلوك العدواني	74
09	نتائج صدق الاتساق الداخلي بين كل بعد والدرجة الكلية لمقياس السلوك العدواني	75

10	قيمة معامل الثبات ألفا لكرومباخ لمقياس السلوك العدواني	76
11	خصائص عينة الدراسة الأساسية حسب الجنس	77
12	خصائص عينة الدراسة الأساسية حسب الشعبة	78
13	معامل الارتباط بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية	81
14	نتائج اختبار الفروق (ت) بين متوسطات درجات الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تبعا لمتغير الجنس	83
15	نتائج اختبار الفروق (ت) بين متوسطات درجات الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تبعا لمتغير الشعبة	85
16	نتائج اختبار الفروق (ت) بين متوسطات درجات السلوك العدواني لدي تلاميذ المرحلة الثانوية تبعا لمتغير الجنس	87
17	نتائج اختبار الفروق (ت) بين متوسطات درجات السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تبعا لمتغير الشعبة	89

قائمة الأشكال

الرقم	العنوان	الصفحة
01	مخطط أعمدة لتوزيع خصائص العينة الاستطلاعية حسب الجنس	68
02	مخطط أعمدة لتوزيع عينة الدراسة الاستطلاعية حسب الشعبة	69

قائمة الملاحق

الرقم	العنوان	الصفحة
01	مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية	104
02	مقياس السلوك العدواني	106
03	مخرجات نتائج الفرضيات الدراسة	111
04	طلب تسهيل المهمة	112
05	*تصريح شرفي حول النزاهة العلمية*	*113*

_ المقدمة:

في ظل التطورات السريعة التي يشهدها العالم، أضحت التقنيات الرقمية جزءا من حياتنا اليومية بحيث أصبحت تجذب اهتمام كل الفئات العمرية لاسيما المراهقين الذين أصبحوا يتابعون بشغف كل جديد في عالم التقنية يسعون لامتلاكه ويدفعون أغلى الأثمان لشرائه، نظرا لما تتسم به هذه المرحلة من حب للاستكشاف ومواكبة كل ما هو جديد، الأمر الذي ساهم في تغيير نمط حياتهم وسلوكياتهم.

إن من أخطر ما أفرزته التقنية الحديثة، هي الألعاب الإلكترونية التي شغلت الصغار والكبار وزاد استخدامها بمعدلات ضخمة تستوعب ما يقارب ثلاثة ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، فقد أضحت مصدر جذب للمراهقين بحيث يقضون ساعات طويلة أمام الشاشات، متأثرين بمحتوياتها المتنوعة وتقنياتها المتطورة غير مدركين لخطورتها، بحيث أشارت الإحصائيات إلى أن الألعاب العنيفة هي الأكثر إقبالا وانتشارا والتي تترك آثار غير مرغوبة عند هذه الشريحة الحساسة من المجتمع (السحيباني، 2022، ص.03).

تكمن مخاطر الألعاب الإلكترونية، في أن محتوياتها ومضامينها تحرض على العدوانية وتزرع الغل والانتقام وتحرض على العنف، فضلا عن الآثار النفسية الوخيمة التي تفرض حالة من العزلة والانفصال عن الواقع.

فالعدوان قديم قدم الإنسان على القشرة الأرضية، وخير دليل يضرب في الميدان ما ذكره الله تعالى في كتابه العزيز "وإذ قال ربّك للملائكة إنّي جاعل في الأرض خليفة قالوا أتجعل فيها من يفسد فيها ويسفك الدماء ونحن نسبح بحمدك ونقدس لك" (سورة البقرة: 30)، ونستشف من نبأ بني آدم أن العدوان كان موجودا منذ القدم، فإذا تصفحنا أي جريدة من الجرائد اليومية في أي بلد من بلدان العالم لوجدنا أنه في كل ثانية وأخرى يعتدي إنسان على إنسان، فذاك يسلب ماله بالإكراه أو عن غفلة، آخر

تنتهك حرمة بيته ويغصب شرفه وتجرح كرامته أو تخان أمانته أو يحتال عليه باللعب، أو يعتدى عليه بالضرب أو بالجرح (رومان،1995، ص.4).

نظرا لأهمية هذا الموضوع أردنا البحث في علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ الطور الثانوي.

وقد شملت الدراسة على خمس فصول وهي كالآتي:

الفصل الأول خصصناه لمدخل الدراسة، حيث تناولنا فيه إشكالية الدراسة، فرضيتها، دوافع اختيار موضوع الدراسة، أهدافها، أهميتها والتعاريف الإجرائية.

أما **الفصل الثاني** خصص لموضوع الإدمان على الألعاب الإلكترونية، مفهومها، أنواع الألعاب الإلكترونية العنيفة، ثم النظريات المفسرة لها، أسباب الإدمان على الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى خصائص المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية، آثار الإدمان على هذه الألعاب ثم تطرقنا إلى أساليب وطرق علاج الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأخيرا قدمنا أساليب الوقاية منها.

أما **الفصل الثالث** تم التطرق إلى موضوع السلوك العدواني، فتم فيه تناول أولا مفهومه وبعض المفاهيم التي ترتبط به والنظريات المفسرة له، ثم أشكاله وأسبابه والعوامل المهيأة لظهوره ثم تطرقنا إلى مظاهر وسمات السلوك في المدرسة، وعلاجه وطرق ضبطه، وفي الأخير قدمنا أساليب الوقاية من السلوك العدواني عند التلاميذ.

أما **الفصل الرابع** تناولنا فيه الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية، حيث تطرقنا فيها إلى الدراسة الاستطلاعية والهدف منها ومكان إجرائها ومدتها، عينتها ومواصفاتها، الأدوات المستعملة فيها وخصائصها السيكومترية ثمّ تطرقنا إلى الدراسة الأساسية ومنهجها، مكان إجرائها ومدتها، مجتمعها، عينتها ومواصفاتها، الأدوات المستعملة فيها، الإجراءات المتبعة في تطبيقها والأساليب الإحصائية المتبعة فيها.

وخصص **الفصل الخامس** لعرض وتفسير ومناقشة نتائج فرضيات الدراسة، مع ربط هذه النتائج بالدراسات السابقة، واختتمت الدراسة بالخاتمة، وتقديم بعض الاقتراحات التي تخدم المجال التربوي وتفتح مجالات لدراسات أخرى.

وفي الأخير تم عرض مختلف المراجع والملاحق التي اعتمدنا عليها في إنجاز الدراسة.

الفصل الأول

مدخل الدراسة

1_ إشكالية الدراسة:

في السنوات الأخيرة تأثر العالم بانفجار معرفي وتكنولوجي مس جميع جوانب الحياة، مما أثر بصورة كبيرة على طرق اللعب المعتادة، وأدي ذلك إلى انتشار الألعاب الإلكترونية وتطورها بشكل ملفت للنظر فأصبح الأطفال والكبار يمارسون هذه الألعاب نتيجة توافر الأجهزة الإلكترونية بين أيديهم، كالهواتف الذكية المحمولة والمكتبية وغيرها من الأجهزة (سيد، دون سنة، ص.258).

تعتبر الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت أكثر جاذبية وشعبية في أوساط الأطفال والمراهقين، نظرا للتطور الهائل الذي تشهده هذه الألعاب، والتي توفر للمشارك منافسة وتحديا حقيقيا عبر الشاشة، حيث تعطي له لذة في القتل والعنف والشعور بالفوز والإثارة، وذلك بامتلاك الأسلحة والمتفجرات، ركوب الدبابات وصعود الجبال، اختراق الثكنات، التكتيك للاختفاء والهروب ولعل أبرزها ' Word of Warcraft'، والتي حققت رواجا كبيرا على الأنترنت، حيث يكمن التخوف في تحول هذه اللّذة الخيالية إلى لذة حقيقية فقد كشف التقرير السنوي للمنظمة الوطنية للشرطة الأمريكية (NOPO) سنة (1995) عن زيادة بنسبة (14,2 %) في جرائم القتل بالولايات المتحدة، بسبب تأثير الألعاب الإلكترونية (حمودة، 2015، ص.220).

وفي هذا السياق كشفت نتائج دراسة الحسيني (2023) أن عدد الساعات التي يقضيها المراهقون في اللعب طويلة جدا، بحيث يواجه هذا الأخير مشكلات مدرسية كتدني التحصيل الدراسي، كما أن أغلبية أفراد العينة من الذكور والإناث يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة، فقد كشفت الدراسة على أن أغلبية المبحوثين يقلدون ما يتلقونه من هذه الألعاب مع محيطهم، في الحركات العنيفة وحمل الأسلحة واستخدام الآلات الحادة، وفي النزاع مع الأصدقاء والأهل.

فالألعاب الإلكترونية ليست تسلية بريئة بقدر ماهي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق غايات وأهداف ثقافية وسياسية ودينية، فقواعد اللعب تفرض على لاعب تقمص الأدوار المفروضة عليه والانغماس في واقع معين، من الحرب الفكرية، أو العسكرية، الثقافية، أو الإيديولوجية، كما تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب الاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية، مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب (الشيخ ابراهيم، 2023، ص.139).

في هذا السياق أشارت دراسة مريم قويدر (2012) أن أغلبية الاعبين يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، هذا ما جعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، هذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر على تكوين شخصياتهم، واتفقت معها دراسة محبوبة (2010) التي أوضحت أن لعب المراهقين للألعاب الإلكترونية قد أثر على سلوكياتهم واتجاهاتهم وعقولهم.

وقد أكدت العديد من الدراسات أن غياب الرقابة الأبوية والضبط الأسري يؤدي إلى آثار نفسية وسلوكية غير مرغوب فيها، ويساهم أيضا في انغماس المراهقين في العوالم الافتراضية بحيث يتخذها المراهق كوسيلة للهرب من الواقع وتعويض النقص، لذلك أوصت دراسة جناد (2021) إلى ضرورة متابعة الوالدين لأبنائهم أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وتقنين ساعات اللعب وتعزيز الرقابة على نوعية الألعاب كذلك ضرورة محاورة الأبناء وتواصل داخل الأسرة لمعرفة اهتماماتهم وانشغالاتهم لبناء علاقة أبوية اجتماعية قوية، كما اقترحت الدراسة بعض البدائل الترفيهية التحفيزية كممارسة الرياضة، تحديد أوقات للتنزه والرحلات وغيرها.

ومن بين الأسباب التي دفعتنا إلى تناول هذا الموضوع، هو ما تعانيه المدارس والمؤسسات التربوية من سلوكيات عدوانية والتي اتخذت أشكالا متعددة مست الطاقم الإداري والزملاء وحتى المعلمين، وذلك جراء تقليد التلاميذ لأبطال وشخصيات الألعاب في المدرسة.

الأمر الذي يعمل على إعاقة سير العملية التربوية على أحسن وجه، إذ يؤدي إلى تعطيل الدرس وهدر الوقت المخصص للتدريس في التعامل مع المشكلات الناجمة عن العدوان، كما أن انتشاره بين التلاميذ يؤدي إلى جعل البيئة المدرسية بيئة غير ملائمة لتحقيق الأهداف التربوية، إذ نجدهم في مقتبل العمر يحملون الآلات الحادة والزجاجات الحارقة ويعتدون على زملائهم ومدرسيهم بمختلف أنواع العدوان (معامير وكوسه، 2020، ص.30).

ومن هنا جاءت فكرة الدراسة التي نحاول من خلالها التعرف على العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، ويمكن التعبير عن إشكالية الدراسة من خلال الطرح التالي:

ـ هل هناك علاقة بين الإدمان على الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية؟

والتي تفرعت عنها التساؤلات التالية:

ـ هل توجد فروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس لدى تلاميذ المرحلة الثانوية؟

ـ هل توجد فروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الشعبة لدى تلاميذ المرحلة الثانوية؟

ـ هل توجد فروق في السلوك العدواني تعزى لمتغير الجنس لدى تلاميذ المرحلة الثانوية ؟

ـ هل توجد فروق في السلوك العدواني تعزى لمتغير الشعبة؟

2_ فرضيات الدراسة:

بناء على تساؤلات الدراسة قمنا بصياغة الفرضيات التالية:

2_1_ الفرضية الأولى:

_ توجد علاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية.

2_ 2_ الفرضية الثانية:

_ توجد فروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تعزى لمتغير الجنس ولصالح الذكور.

2_3_ الفرضية الثالثة:

_ توجد فروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تعزى لمتغير الشعبة ولصالح شعبة الأدبيين.

2_4_ الفرضية الرابعة:

_ توجد فروق في السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور.

2_5_ الفرضية الخامسة:

_ توجد فروق في السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تعزى لمتغير الشعبة لصالح شعبة الأدبيين.

3_ دوافع اختيار موضوع الدراسة:

3_1_ الدوافع الذاتية:

_ الميل والرغبة الشخصية لدراسة دور الألعاب الإلكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدي تلاميذ المرحلة الثانوية.

_ الرغبة في المساهمة في إيجاد حلول للتعامل بإيجابية مع الألعاب الإلكترونية العنيفة.

_ الرغبة في تقديم حلول واقعية وقابلة للتطبيق.

3_2_ الدوافع الموضوعية:

_ توجه الكثير من المراهقين إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية وتركهم الأنشطة البدنية والرياضية مما ينعكس سلبا على المجتمع الذي يؤدي الى انتشار العدوان في أوساطه.

_ معرفة أسباب الميل الكبير لهذه الألعاب ومدي تأثيرها على سلوكيات تلاميذ المرحلة الثانوية.

_ معرفة أنواع وتصنيفات الألعاب الإلكترونية المسيطرة على تلاميذ المرحلة الثانوية.

_ الخوض في مجال العدوان كونه أحد الأسباب المباشرة في الهدر التربوي.

4_ أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية الى:

_ معرفة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية.

_ الكشف عن الفروق الموجودة في الإدمان على الألعاب الإلكترونية بين الذكور والإناث.

_ تحديد الفروق الموجودة في الإدمان على الألعاب الإلكترونية بين تلاميذ الشعب الأدبية وتلاميذ الشعب العلمية.

_ التعرف على الفروق الموجودة في السلوك العدواني بين الجنسين.

_ تحديد الفروق الموجودة في السلوك العدواني بين تلاميذ الشعب الأدبية وتلاميذ الشعب العلمية.

5_ أهمية الدراسة:

تظهر أهمية الدراسة في خلال ما يلي:

5_ 1_ الأهمية النظرية:

_ تساهم الدراسة في ت وسيع المعرفة حول تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني خاصة عند تلاميذ الثانوية.

_ فهم العلاقة بين الإدمان والسلوك العدواني عند تلاميذ المرحلة الثانوية.

_ تساعد على فهم العوامل النفسية والاجتماعية المتعلقة بالإدمان.

_ توفر قاعدة نظرية يمكن أن يعتمد عليها الباحث في دراسات مستقبلية مشابهة.

5_2_ الأهمية التطبيقية:

_ توجيه أولياء الأمور وذلك بتقديم توصيات عملية تساعدهم في مراقبة وتنظيم وقت اللعب لدي أبنائهم.

_ تحسين البيئة المدرسية بوضع برامج تربوية تهدف الي تقليل السلوك العدواني داخل المدارس.

_ تقديم حلول تربوية تساعد المدرسين على فهم سلوكيات التلاميذ المرتبطة بإدمان الألعاب الإلكترونية.

_ تساعد المختصين في الصحة النفسية على التعرف المبكر لحالات الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

_ تقليل التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية لتلاميذ المرحلة الثانوية.

_ تعزيز نمط حياة صحي متوازن.

6_ التعاريف الإجرائية لموضوع الدراسة:

6_1_ الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

هو الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية بصفة عامة وخاصة الألعاب ذات الطابع العنيف سواء على الهواتف الذكية أو الحواسيب، حيث يؤثر سلبا على جوانب حياته المختلفة، إذ يقضي المراهق ساعات طويلة في اللعب على حساب الأنشطة الحياتية الأخرى، ويؤدي هذا الإدمان إلى ظهور مشكلات نفسية وسلوكية واجتماعية وكذا أكاديمية، ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها التلميذ في المقياس المستخدم في الدراسة وتكون محصورة ما بين (38_114).

6_2_ السلوك العدواني:

هو نمط من التصرفات أو الأفعال التي تظهر نية معتمدة لإلحاق الأذى أو الضرر بالذات أو بالأخرين أو بالممتلكات، يتخذ أشكال مختلفة من بينها العدوان اللفظي، العدوان المادي، العدوان الموجه نحو الذات والعدوان الموجه نحو المحيط، ويقاس بالدرجة التي يتحصل عليها التلميذ في المقياس المستخدم فالدراسة وتكون محصورة بين (46_230).

الفصل الثاني

الإدمان على الألعاب الإلكترونية

_ تمهيد:

يتناول هذا الفصل الألعاب الإلكترونية التي تعتبر ظاهرة منتشرة في أنحاء العالم بحيث أصبحت تثير انتباه وتستحق البحث والدراسة، لأنها أثارت قلق الأولياء والباحثين في مجالات الصحة النفسية والتربية التربوية، ولهذا سنتطرق في هذا الفصل إلى مفهوم الإدمان على الألعاب الإلكترونية، مظاهره، أسبابه، أبرز الآثار النفسية والسلوكية المترتبة عنه، مع التركيز على فئة المراهقين المتمدرسين بصفتهم الأكثر عرضه لهذه الظاهرة.

1_ مفهوم الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

هناك الكثير من التعاريف للإدمان على الألعاب الإلكترونية، إلا أنه لا يوجد اتفاق تام على تعريف واحد ومحدد لهذا المفهوم، ويرجع ذلك إلى اختلاف وجهات النظر من قبل الباحثين :

بحيث عرفها كل من سالين وزيمرمان، (2004) أنه التعاطي المفرط للمادة الإلكترونية المتمثلة في الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية والتي تشمل ألعاب الحاسب وألعاب الفيديو وألعاب الأنترنت في هواتف النقال، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة (بولحية وعيسو، 2020، ص .107).

ويعرفها روا وزورنج، (2007) إدمان الألعاب على أنه نوع من التبعية السلوكية التي تنطوي على التفاعل بين الإنسان والألة (باشن،2021، ص .15).

ويذهب السوليمي، (2014) إلى أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية هو الرغبة الملحة المتزايدة في قضاء أكبر وقت ممكن أمام الأجهزة الإلكترونية وهو نوع من البحث الحسي للمثيرات أو الأنشطة العديدة بهدف تحقيق الإشباع، يتولد عنه الانشغال الذهني بهذه المثيرات أو النشاطات حتى وإن كان الأنترنت غير متاح للفرد فتتأثر حالته النفسية والاجتماعية والأكاديمية (العنري،2020، ص .486).

ويعرفها كل من معيجل وبيريسيم، (2016) على أنها حالة من الاستخدام المرضي لأدوات التكنولوجيا، مما يؤدي إلى ظهور اضطراب السلوك العام (بولحية وعيسو،2020، ص. 97).

يعرفها العبيدي، (2017) هي استقبال التلميذ للألعاب الإلكترونية بشكل يزيد عن الحد الطبيعي مما يؤثر على صحته النفسية والجسمية، وقد يؤدي إلى بعض الاضطرابات النفسية والسلوكية كالعدوان، الغضب والعناد (العبيدي ،2017، ص. 424).

يعرفها العنري، (2020) إدمان الألعاب الإلكترونية على أنه حالة من عدم القدرة على مقاومة الرغبة في ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تجعل من يصلون إلى تلك المرحلة يقضون جل أوقاتهم في ممارستها غير أبيهن بحياتهم الاجتماعية والأكاديمية، مما يكون له آثار اجتماعية ونفسية وأكاديمية مرتفعة عليهم (العنري ،2020، ص .486)

ويري العطري ومهيوبي، (2021) إدمان الألعاب الإلكترونية على أنه ظاهرة مرضية غير صحية تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدي التلميذ، والإفراط في استعمال الألعاب الإلكترونية عبر وسائل تكنولوجية (تقنية)، ووسائط تواصلية بشكل دائم، يؤثر على نشاطه الطبيعي (التلميذ)، ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية، مخلفا حالة من التعلق بتلك الألعاب، وهي حاضرة مع التلميذ في يقظته ونومه أيضا (بوفرة ومختار ،2023، ص. 12).

يعرفها محمود محمد زكي، (2024) هي الاستخدام المفرط والقهري للألعاب الفيديو، الذي يؤدي إلى مشكلات اجتماعية أو عاطفية وعلى الرغم من هذه المشكلات فإن اللاعب غير قادر على التحكم في هذا الاستخدام المفرط (زكي،2024، ص. 1074)

ومن كل ما سبق يمكن تعريف الإدمان على الألعاب الإلكترونية أنها ظاهرة منتشرة في أوساط المراهقين تشير إلى الاستعمال المفرط أو القهري للألعاب بشكل يومي، يؤدي إلى العديد من المشكلات الصحية وسلوكية واجتماعية ومدرسية.

2_ أنواع الألعاب الإلكترونية العنيفة:

الألعاب الإلكترونية العنيفة هي نوع من الألعاب، التي تحتوي على مشاهد أو مواقف تتضمن العنف، يظهر ذلك من خلال القتال بين الشخصيات الموجودة داخل اللعبة، تشتمل على الضرب المباشر، إطلاق النار، تدمير البيئة، بحيث يمارس اللاعبين القوة والعدوان كوسيلة لتحقيق الفوز. تنوعت هذه الألعاب بحيث أصبحت تستقطب المراهقين ومن بين أشهر الألعاب المحرضة على العنف نذكر:

2_1_ بوبجيPUBG اختصار لـBattlegrounds s'PlayerUnknown :

هي لعبة إطلاق نار حيث يتقاتل 100 لاعب، حتى يتبقى شخص واحد أو ثنائي أو فريق من أربعة لاعبين. تم إصدار PUBG للكمبيوتر الشخصي في 20 ديسمبر 2017 (صالح وبنت بدزيز، 2023، ص.120).

_ محتوى لعبة ببجي:

اللعبة تنتمي إلى ألعاب البقاء، حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية، وذلك من خلال إتباعه استراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع، والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعا. اللاعبين في لعبة ببجي يجدون أنفسهم على خريطة، ثم يبحث كل لاعب عن الأسلحة والذخائر وعلب الإسعاف وحقن الأدرينالين وما إلى ذلك من أدوات اللعب، تحتوي اللعبة على ثلث خرائط يقوم اللاعب باختيار واحدة منها ليدخل إلى المعركة، تختلف الخرائط الثالث من حيث الحجم والطبيعة، وعلى اللاعب اختيار

واحدة منها، فالخريطة الأساسية هي الخريطة المتوسطة وتتألف من جزيرتين متصلتين وفيها غابات فيما تبدو الخريطة الثانية أكبر وذات طبيعة صحراوية، أما الخريطة الثالثة فهي عبارة عن ثلاث جزر خضراء متصلة بعضها البعض (بن مرعي ،2021، ص.333)

2_2_ لعبة فورت نايت"Fortnite":

هي لعبة فيديو إلكترونية، تم إطلاقها في وقت مبكر في 21 سبتمبر 2017 ، تسمح للاعبين التفاعل مع غيرهم من الأفراد سواء كان ذلك منافسة أو شراكة أو تسابق أو قتال، وتوفر لهم نوعا من التواصل الاجتماعي والذي هو مفقود في الألعاب ذات النوع الفردي (عبد العزيز وبدزيز، 2020، ص.43).

_ محتوى لعبة فورت نايت:

تحتوي اللعبة على خصائص تجعلها تختلف كثيرا عن غيرها من الألعاب الأخرى ومن ضمن هذه الخصائص أنها تتيح نظام دردشة حيث يمكن للاعب تتواصل مع الأصدقاء من خلالها، كما تضم لعبة الفورت نايت أربعة من الأشخاص بقدرات قتالية مختلفة ومتنوعة وترسانة ضخمة من الأسلحة والمعدات العسكرية التي تقترب كثيرا من الواقع، ويمكن أيضا تبادل الكاميرا داخل اللعبة على أكثر من زاوية كما توجد إحصاءات متعلقة بأداء اللاعبين داخل اللعبة، تحتوي لعبة فورت نايت على نظام فردي وجماعي قد يصل عدد اللاعبين إلى 100 لاعب، يوجد داخل اللعبة أحداث تقترب كثير من الواقع مثل تقطيع الملابس والقتل وغيرها، تضم هذه اللعبة مجموعة من الرسومات المتحركة عالية الدقة وتحتوي على العديد من الأسلحة سواء الثقيلة أو الخفيفة منها المسدس والبنادق والرشاشات والسيوف والمطرقة والفأس والسكين (بن مرعي،2021، ص.333).

2_3_ لعبة فري فاير Fire Free:

هي لعبة باتل رويال من تطوير 111دوس أستوديو، تم إصدارها في 4سبتمبر2017، اكتسبت جمهورا قويا ضمت أكثر من 450مليون مستخدم مسجل. (بن وعراب وشرقي، 2023، ص.20)

_ محتوي لعبة فري فاير:

تبدأ اللعبة من خلال جمع اللاعبين أو ما يعرف الناجون في عالم لعبة "فري فاير" ويقدر عددهم 50 لاعب يتجمعون في مكان واحد ليتم نقلهم بعد مرور 35 ثانية على متن طائرة إلى الجزيرة المهجورة وكل لاعب يقفز للمكان الذي يريده ويستخدم مظلة من أجل الهبوط إلى الأرض، ثم يبحث كل لاعب عن الأسلحة والذخائر وعلب الإسعاف وما إلى هنالك من أدوات اللعبة. تبدأ المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعا ويحصل على كلمة الفوز وهي «BOOYAH» تحتوي اللعبة على ثالث مناطق، المنطقة العادية هي المنطقة الآمنة وتشمل في بداية اللعبة كل أجزاء الجزيرة، أما المنطقة الحمراء فتأتي في جزء صغير من الخريطة وعلى اللاعب تجنب البقاء فيها، وأخيرا المنطقة الزرقاء تكون محددة بتوقيت وتحذر اللعبة بأن الخريطة ستتقلص وعلى اللاعب التحرك إلى المنطقة العادية حتى يبقي آمنا وتفادي تناقص نقاط الحياة أو الموت، توفر اللعبة جملة من الأوضاع التي يمكن اللعب فيها بشكل فردي أو في شكل ثنائي أو مع فريق من أربعة لاعبين حيث يمكن التحدث عن طريق الميكروفون (خبيشة ،2022، ص.59).

2_4_ لعبة كول أوف ديوتي (بلاك أوبس):

عرفها موقع أكوا ويب: بأنها نسخة الباتل رويال للموبايل من سلسلة ألعاب Call of Duty الحربية، وهي لعبة ثلاثية الأبعاد يتم لعبها من منظور الشخص الأول، اللعبة ذات نمط حربي تحتوي على العديد من الأسلحة والعتاد (بن مرعي ،2021، ص.333).

_ محتوى لعبة كول أوف ديوتي (بلاك اوبس):

تعددت أنماط اللعب في لعبة المغامرات كول أوف ديوتي ما بين الطور الفردي، والطور الثنائي والطور الجماعي أو الرباعي عبر تشكيل فرق قد تصل إلى 4أشخاص في كل فريق، واللعب من خلال الفرق الجماعية عبر الإنترنت وهي بذلك تشبه لعبة الفورت نايت، ويمكن الفرد تحسين وضعه ووضع فريقه واختيار مظهر وشكل الشخصيات بالإضافة إلى الأسلحة، كما يمكنه التواصل مع فريقه عبر المحادثات النصية والصوتية، ولكل لاعب أسلوبه الخاص في الأداء ضمن كول أوف ديوتي فالبعض يتبع الأسلوب العدواني في اللعب حيث يقوم بالبحث عن اللاعبين الأخرين ومحاولة التغلب عليهم وقتلهم، أما البعض الأخر فقد يتبع الأسلوب السلبي فيقومون بانتظار الأعداد، تتيح اللعبة نوعين من اللعب؛ إما لعبًا منفرًدا (دون اتصال بالإنترنت)، أو متعدد اللاعبين (متصل بالإنترنت) ويستطيع اللاعب اختيار النوع الذي يريده بناً على خبرته ومدة تقدمه في اللعب، تأخذ اللعبة بعين الاعتبار وقت القتل فهي تقيس المدة التي يستغرقها اللاعب لقتل العدو بنيران متواصلة (بن مرعي، 2021، ص.333).

في ضوء ما تم عرضه، يتضح أن تنوع الألعاب الإلكترونية العنيفة، واختلاف أساليبها ومضامينها ساهم في انتشار مظاهر السلوك العدواني بين المراهقين، إذ أن التعرض المستمر لمشاهد العنف الافتراضي ساهم في ترسيخ السلوكيات العدوانية وجعلها جزءا من الممارسة اليومية، الأمر الذي يفرض على الأسر والمؤسسات التربوية تطوير برامج واستراتيجيات تهدف

إلى توعية ممارسيها بمخاطر هذا النوع من الألعاب للحد من آثارها السلبية النفسية والاجتماعية وكذا المدرسية.

3_ النظريات المفسرة للإدمان على الألعاب الإلكترونية:

تم تطوير العديد من النظريات لتفسير ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية، وذلك في محاولة لفهم الأسباب الكامنة وراء هذه الظاهرة وتوضيح كيفية تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك، وعليه سنتناول أبرز النظريات المفسرة للإدمان على الألعاب الإلكترونية وهي:

3_1_ التفسير السلوكي:

يرى أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية سلوك متعلم يخضع لمبدأ المثير والاستجابة والتعزيز والاشتراط ويمكن تعديله حيث يعول التفسير السلوكي علي:

وجهة نظر "سكنر" في النظرية السلوكية بناء على أن الفرد يقوم بمجموعة من السلوكيات والأنشطة، من أجل نيل أي مكافأة أو تعزيز، وهذا قد يتشابه مع الإدمان على المواد المخدرة والكحول وإدمان الأنترنت وما تأتيه هذه الشبكة من السعادة والشعور بالراحة والمتعة النفسية للفرد، بالإضافة إلى أنها طريقة سهلة وبسيطة للهروب من الواقع للحصول على معززات للسلوك (النوبي، 2010، ص .33).

3_2_ التفسير السيكو دينامي:

ويرى إدمان الألعاب الإلكترونية أنه استجابة بغرض الهروب من الإحباطات والعثرات وهدفه هو الحصول على متعة بديلة من أجل تحقيق الرضا والنسيان وتجاهل الواقع ، حيث أن الأطفال في مرحلة الطفولة تمر بخبرات أو ما يطلق علي(صدمة الطفولة المبكرة) ترتبط ببعض سمات الشخصية أو الميول والنزعات موروثة لدى الشخص، فقد يكون لدى الشخص استعداد نظري لإدمان الأنترنت، ولكن لا يقع في الإدمان إلا إذا توافرت مواقف وأحداث حياة ضاغطة ساعدته

أو دفعته للإدمان عليها ، ليصبح من مدمني الأنترنت بما في ذلك إدمان الألعاب الإلكترونية أو المقامرة أو الجنس أو التسوق أو الكمبيوتر مع وجود بعض العوامل المهيأة كالاستعدادات المرضية (شاكر، 2023، ص.28)

3_3_ التفسير الطبي:

يرى أصحاب هذ الاتجاه أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية يعتمد على سلوكيات الأفراد والتي تحكمها مجموعة من العوامل الوراثية الجينية والتغيرات الكيمائية في المخ والناقلات العصبية، وما يرتبط بها من تغيرات في الكروموسومات والهرمونات والمواد الكيمائية اللازمة لتنظيم حيوية المخ والجهاز العصبي وقد بينت البحوث في هذا المجال بوجود عقاقير قد تؤدى إلى خلل في التواصل العصبي، مما يجعل إرسال المخ للمعلومات غير سليمة كأن يتصور الفرد باعتدال مزاجه بممارسة نشاط معين أو تناول عقار أو المقامرة، نفس التفسير على حالة الاعتماد على الأنترنت، حيث تتيح للشخص الشعور بالراحة والمتعة والإثارة (النوبي، 2010، ص .25).

3_4_ التفسير الاجتماعي الثقافي:

ويعتبر "سو" أن الإدمان يختلف باختلاف الجنس، العمر، المستوى الاقتصادي والاجتماعي، والانتماء العرقي، والمعتقد، والموطن، فمثًال إدمان الكحوليات أكثر رواًجا بين الفئة المتوسطة اقتصاديا واجتماعيا، وذوات البشرة البيضاء أكثر ميًال لتعاطي من ذوات البشرة السوداء، وذو الأصول اللاتينية أكثر ميًلا لتعاطي الهيروين والمهلوسات، وبذلك يعتبر أصحاب هذا الاتجاه أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية يعود إلى الثقافة السائدة في المجتمع، وهو الذي يبقى ويغذي هذا الإدمان (شاكر، 2023، ص.28).

3_5_ التفسير التكاملي:

يرى إدمان الألعاب الإلكترونية تتألف من مجموعة عوامل شخصية وانفعالية، واجتماعية وبيئية ويمكن إجمال المشكلة بتوافر القابلية والاستعداد ثم الاستهداف، وأن في نموذج (GROHO) إدمان الألعاب الإلكترونية يمر بثالث مراحل هي مرحلة الاستحواذ، ومرحلة التحرر من الوهم، ومرحلة التوازن، ومن هنا تستخدم الألعاب الإلكترونية بصورة طبيعية (شاكر، 2023، ص.28).

ومن خلال ما تطرقنا إليه نستنتج أن النظرية السلوكية تري أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية يتعزز ويرتفع بسبب اللذة الفورية التي تقدمها اللعبة، بينما النظرية السيكو دينامية تري أن الإدمان هو وسيلة لاشعورية للهروب من مشاعر أو صراعات داخلية، أما النظرية الطبية (البيولوجية) تري أن الإدمان ناتج عن تغيرات في كمياء الدماغ تشجع على تكرار السلوك، وأخيرا النظرية الاجتماعية والثقافية تركز على تأثير البيئة والمجتمع أي أن الإدمان متعلم ومكتسب عن المحيط الذي يعيش فيه الفرد، لا يمكن تفسير الإدمان على الألعاب الإلكترونية لعامل واحد، بل هو نتاج عن تفاعل معقد هذا ما ذهبت إليه النظرية التكاملية التي حاولت دمج كل ما سبق وتقول إن الإدمان نتيجة تفاعل عدة عوامل (نفسية، بيولوجية، اجتماعية، ثقافية، سلوكية) .

4_ أسباب الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

في ظل التطور التكنولوجي السريع وانتشار الأجهزة الذكية، أصبحت الألعاب الإلكترونية جزء من حياة العديد من المراهقين، مما ساهم في زيادة معدلات الإدمان عليها وذلك نتيجة عدة عوامل نذكر منها ما يلي: (الهدلق، 2013، ص.212).

ـ عوامل الجذب فهي تتضمن العديد من الجوانب المختلفة التي تثير اهتمام المراهقين من ألوان، رسومات، تخيل والاستكشاف.

ـ تقليد الأبطال، حيث من خلالها يقوم المراهق بالتفاعل مع الأبطال في اللعبة ويتقمص شخصيات الأبطال وذلك يدفعه إلى التحرك وتغيير سلوكه بناء على هذا التقمص لتحقيق الاندماج الذي توفره هذه الألعاب.

ـ السيطرة والتحكم، وهو ما يدفع المراهق إلى التعلق والإدمان على هذه الألعاب، حيث توفر للمراهق آليات التحكم بمجريات وأحداث اللعبة وأبطالها.

ـ توفير العالم الافتراضي، فهذه الألعاب تمكن المراهق من تحقيق مالم يستطع تحقيقه في العالم الحقيقي، فهذه الألعاب غالبا ما توفر الأحداث والمواقع المادية التي يشعر بها المراهق بتحقيق ذاته ورغباته في الواقع الوهمي.

ـ التركيز والتأمل، تتنوع المواضيع والأفكار التي تقدمها الألعاب الإلكترونية، فهي تحتوي على عناصر عديدة مثل التحدي والتحفيز الفكري والتركيز وتجنب المخاطر والسعي وراء تحقيق الهدف.

ومن بين الأسباب المؤدية لإدمان المراهقين على الألعاب الإلكترونية نذكر أيضا (بن صالح، 2020، ص.44).

ـ عدم القدرة على التعامل مع ضغوطات الحياة .

ـ عدم القدرة على مواجهة المشكلات .

ـ عدم القدرة على شغل وقت الفراغ بهوايات مختلفة .

ـ عدم القدرة على إقامة علاقات اجتماعية بسبب الخجل والانطواء.

ـ الشعور بالصراع والوحدة.

ـ المعاناة من بعض الاضطرابات النفسية المتمثلة في الاكتئاب، القلق، اضطراب النوم، التلعثم.

ـ التخلص من حالات القلق النفسي وضغوطات الحياة الصعبة التي يعاني منها المراهقين.

وتكمن الأسباب وراء الإدمان على الألعاب الإلكترونية حسب (زكي، 2024، ص.46) فيما يلي:

ـ التأثيرات الاجتماعية : يؤدي ضغط الأقران والأعراف المجتمعية دورا هما في تشكيل سلوكيات الألعاب بين الشباب مما يسهم في أنماط الإدمان.

ـ الضعف العصبي : يكون الدماغ النامي لدي الأطفال والمراهقين أكثر عرضة للمحفزات التي توفرها الألعاب الإلكترونية، مما يؤدي الي ارتفاع مستويات الإدمان.

في المجمل، فإن تعدد وتداخل العوامل المؤدية للإدمان على الألعاب الإلكترونية يعكس مدي تعقيد هذه الظاهرة، مما يستدي توخي الحذر من عواقب هذه الظاهرة خاصة عند المراهقين الذين يعتبرون الفئة الأكثر هشاشة وتأثرا.

5_ خصائص المراهقين المدمنين على الألعاب الإلكترونية:

المراهقة من أهم مراحل النمو التي يفاجئ فيها المراهق بتغيرات كبيرة وسريعة ويتميز المراهق المدمن على الألعاب الإلكترونية بجملة الخصائص النفسية والسلوكية والاجتماعية التي تؤثر سلبا على توازنه العام، ومن أبرز هذه الخصائص نذكر (شاكر، 2020، ص .36) :

1_ التمرد والعصيان والعنف، والسلوك العدواني.

2_ الانفعال والعصبية المبالغ فيها لذا تسمي أحيانا بالمرحلة السلبية خاصة من الناحية النفسية.

3_ إدمان الألعاب الإلكترونية تزيد من مشكلة النشاط الزائد لدي المراهقين وهو من المشكلات السلوكية الشائعة.

4_ تزيد من مشكلة الكذب لديهم وهو من المشكلات الشائعة أيضا.

5_ الميل للعزلة والسلوك الانسحاب وضعف التفاعل الاجتماعي مع الأسرة والأصدقاء.

6_ إهمال الوجبات الضرورية والأنشطة الأخرى، وضعف التحصيل الدراسي.

7_ عدم الاهتمام بالنظافة الشخصية والمظهر الخارجي.

8_ تصبح أفكار المراهق خيالية بشكل مبالغ بعيدة عن الواقع.

وأيضا من بين سمات المراهقين المدمنين على الألعاب الإلكترونية نذكر (عبادي، 2024، ص.45)

_ المتابعة المطولة قد يقضي المراهق ساعات طويلة متصلة أو متفرقة خلال اليوم في اللعب دون توقف.

_ الحلم اليقظ قد يعيش المدمن على اللعب حالة من الأحلام اليقظة حيث يفقد قدرته على التفكير بواقعية والانغماس في عوالم اللعب.

_ العزلة يشعر المدمن على الألعاب برغبة قوية في الابتعاد عن مخالطة الأخرين والعيش في اللعبة.

_ نمط غير منتظم في تناول الطعام وفي بعض الأحيان نسيانه تماما.

_ الشوق للعبة والرغبة الشديدة بها عند الابتعاد عنها.

_ النشاط والنشوة والتحمس على المزيد من التحديات والإنجازات داخل اللعبة.

أما حسب منظمة الصحة العالمية (WHO) التي أدرجته ضمن اضطراب الألعاب في المراجعة الحادية عشرة للتصنيف الدولي للأمراض (ICD-11) التي أشارت إلى أنه:

لكي يتم تشخيص الفرد باضطراب الألعاب، يجب أن يكون نمط السلوك خطيرا بحيث يؤدي إلى إهمال واضح في النواحي الشخصية أو العائلية أو الاجتماعية أو التعليمية أو المهنية أو غيرها من النواحي المهمة، وأن يكون مستمرا في فترة 12 شهرًا على الأكثر وأن تظهر على اللاعب ضعف في التحكم في مقدار اللعب وعدم القدرة على التوقف حتى فحالة حدوث عواقب سلبية (الضالع ،2024، ص.40).

كما ذكرت دراسة ألمانية أنه من تحققت فيه ثلاثة من المعايير الستة التي حددتها منظمة الصحة العالمية لقياس الإدمان يعتبر مدمنا وتتمثل في: (مختار بوفرة وخديجة مختار، 2023، ص.13).

- عدم القدرة على كبح الرغبة في شيء.
- فقدان السيطرة على عدد مرات التعاطي (اللعب).
- زيادة الجرعة (زيادة ساعات اللعب).
- الإحساس بالحرمان.
- إهمال الاهتمامات والالتزامات الأخرى.
- عدم التخلي عن سلوكيات المدمنين رغم العواقب الضارة.

بناء على ما تم عرضه، فإن الإدمان على الألعاب الإلكترونية تشكل تحديا كبيرا يتطلب التدخل العاجل من جميع الأطراف، سواء كانت الأسرة أو المدرسة.

6_ آثار الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

يترتب عن إدمان الألعاب الإلكترونية مجموعة من النتائج والآثار السلبية التي تمس مختلف حياة المراهقين وتشمل هذه الآثار على ما يلي:

6_1_ الآثر الصحي:

تتمثل آثار هذا المستوي في أن المراهقين عندما يقضون ساعات طويلة على وضعية من وضعيات الجسم، تتضرر الأعضاء المعتمدة في تلك الوضعية، وذلك لعدم تحريكها لمدة طويلة أو العكس (تحريكها لمدة طويلة دون أخذ قسط من الراحة)، ومن الأعضاء التي تتضرر: الرقبة، الكتفين، والعمود الفقري، العينين، وهذا ما تؤكده إحدى الرسائل العلمية أثناء تطرقها للآثار الصحية السلبية التي تنتج عن الألعاب الإلكترونية مشيرة إلى ضعف النظر نتيجة الجلوس لساعات طويلة أمام شاشات الأجهزة، كما أنها تؤدي أيضا إلى الإصابة بآلام في الرقبة والظهر قد تتطور إلى التهابات في المفاصل، وقد يعاني الفرد من الإجهاد العام، والإحساس بالصداع، أحيانا قد يشعر بالقلق والاكتئاب و العزلة الاجتماعية (قلقوم وعبد النور، 2021، ص.19).

ومن جهة أخرى تشير الدكتورة إلهام حسين، أستاذة طب الأطفال بجامعة عين الشمس المصرية في دراسة حديثة لها أن من مخاطر هذه الألعاب ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث اشتكي العديد من الأطفال من ألم في الرقبة، خاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان الطفل أعسر (صلاح الدين، دون سنة، ص.96).

كما قد يصاب المدمن بالسمنة وضعف في عضلات جسمه لقلة الحركة، فقد أكدت بعض الدراسات العلمية نشر نتائجها مؤخرا أن ارتفاع البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الكمبيوتر، فقد قام الباحثون بدراسة أكثر من 2000طالب تتراوح أعمارهم بين 9سنوات و18سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال زادت عن 54كيلو غراما إلى 60كيلو غراما، كما أن هناك انخفاض حاد في اللياقة البدنية (قلقوم وعبد النور، 2021، ص.99).

إضافة إلى ذلك فإن الأشعة الصادرة عن وسائل اللعب سوآءا كانت هاتفا أو حاسوبا أو لوحة إلكترونية، تجهد العين ومع مرور الوقت تصيبه بضعف البصر وقصر النظر، زد على ذلك تؤدي تلك الأشعة الصادرة عن هذه الألعاب إلى الأرق واضطرابات في النوم، ناهيك عن الصداع النصفي الذي يتعرض له اللاعبين (معطالاوي، 2022، ص.9720).

أيضا تأثر الألعاب الإلكترونية على الذاكرة بحيث تساهم في انطواء الفرد وكآبته ولا سيما عند وصولها حد الإدمان، أيضا الجلوس أمام الحاسوب لفترة طويلة قد يجعل بعض وظائف الدماغ خاملة خاصة الذاكرة الطويلة المدي، بالإضافة إلى إجهاد الدماغ، والاستعمال المتزايد للتكنولوجيا قد يزيد من صفات التوحد والانعزالية، وقلة التواصل مع الناس، قد تسبب الأجهزة الإلكترونية بأمراض عديدة وخطيرة كالسرطان، والأورام الدماغية، والإجهاد العصبي والتعب ومرض باركنسون " الرعاش" (بداني، 2020، ص.110).

كما أن الإدمان على هذه الألعاب لفترة طويلة قد يصيب بالصرع، وخاصة عند الأطفال فقد كشف العلماء مؤخرا أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة والرسوم المتحركة الموجودة في هذه الألعاب، تتسبب في حدوث نوبات من الصرع (معطلاوي، 2022، ص. 98).

6_2_الآثر النفسي السلوكي:

إن الأضرار التي يخلفها الإدمان على الألعاب كبيرة وخطيرة أبرزها الاضطرابات النفسية والقلق المستمر، فلعب هذه الألعاب لمدة طويلة يجعل المدمن دائما في حالة قلق وتعصب من لا شيء، كما أن ثقته بنفسه تهتز ويصبح عدوانيا نوعا ما مع أفراد أسرته وأصدقائه بل مع محيطه الاجتماعي ككل، وفي هذا الصدد يقول الدكتور جمال فرويز استشاري الطب النفسي أن هذه الألعاب سببت حالة من الإدمان للأطفال والمراهقين، كما أنها تؤثر بشكل سلبي على الصحة النفسية، حيث أدت إلى زيادة حالات التوتر والقلق والاكتئاب وقلة الثقة بالنفس، بالإضافة إلى فقدان مهارة التواصل مع الأخرين والميل إلي الوحدة وضعف الانتباه والتركيز وقلة التحصيل الدراسي.

وفي السياق ذاته يشير الدكتور فهد بن عبد العزيز الغفيلي إلى أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية، التعويد على العنف، والميل إلى ممارسته واستخدامه كوسيلة أساسية للتعاطي مع أي مشكلة تواجه الممارس لتلك الألعاب (معطلاوي، 2022، ص.98).

6_3_الآثر التعليمي:

يتجلى ذلك في ضعف التحصيل الدراسي، بسبب كثرة السهر مع هذه الألعاب وعدم الاهتمام بالمجال الدراسي بوجه عام، فالسهر لأوقات متأخرة من الليل، يؤدي إلى صعوبة الاستيقاظ باكرا من أجل التوجه إلى المؤسسة التعليمية، أو عدم الاستيقاظ من الأصل مما يعني الغياب عن المدرسة وبالتالي الفشل (معطلاوي، 2022، ص.99).

فالانشغال الدائم بهذه الألعاب وندرة الاهتمام بالوجبات المدرسية قد تبرز مشكلة تشتت الانتباه والتي تعيق تفاعل التلميذ مع الأنشطة الصفية، وقد يصل به الأمر إلى الانعزال عن

العالم المحيط بهم، وهذا ما يفقدهم التركيز على ما يحيط بهم من مواقف حياتية وتعليمية (قلقوم وعبد النور ،2021، ص. 19).

6_4_الآثر الثقافي والديني:

تعلم الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافاتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر إضافة إلى تجسيد ثقافات جنسية كالألعاب التي تحتوي على صور عارية وعلى حركات ومشاهد غير أخلاقية تتنافي مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، فهذه الألعاب ذات الخلفية الإيدولوجية، تهدف إلى تسميم عقول الأطفال والمراهقين وذلك من خلال تجسيد المصليين والمساجد كأهداف ينبغي اكتساحها وإزالتها من الوجود، ومن جهة أخري فإن اللعب يضيع الكثير من العبادات كالصلاة مثلا، خاصة الصلاة في أوقاتها وذلك لانشغاله بهذه الألعاب لساعات طويلة (بوسعيد وعوادي،2019، ص.42).

6_5_الآثر المادي الاقتصادي:

يتمثل في إهدار و تبذير الأموال في شراء الأجهزة الإلكترونية و الرقمية الحديثة الخاصة باللعب باهضه الثمن، فهم بفعل التحريض الشخصي من أصدقائهم و التنافس فيما بينهم، يدفعون بأوليائهم و يجبرونهم على شراء أخر صيحات هذه الألعاب، بالإضافة إلي إهدار الكثير من المال و النقود في شراء البرامج والألعاب الخاصة بها الموجودة في الأقراص المضغوطة، ثم إهدار المدخول المادي في صيانة وتصليح هذه الأجهزة لأنها كثيرا ما تتعرض للتلف بسبب كثرة استخدامها، فيما أنها أجهزة باهضه الثمن فمن الطبيعي أن تكون صيانتها غالية لما تحتويه من قطع مركبة و دقيقة و حديثة وصبعه التصليح و الصيانة (بوسعيد وعوادي ، 2019، ص.43).

وعليه نستنتج أن إدمان الألعاب الإلكترونية لم يعد مجرد سلوك ترفيهي، بل أصبح ظاهرة مركبة تخلف آثار متعددة الأبعاد، فعلي المستوي الصحي يؤدي إلى اضطرابات بدنية نفسية أبرزها التعب المزمن مشاكل في البصر واضطرابات في النوم إضافة إلى القلق والاكتئاب، أما على صعيد السلوكي فيرتبط هذا الإدمان بميولات عدوانية، انسحاب اجتماعي، وضعف مهارات التواصل.

أما الجانب التربوي يسهم الإدمان على الألعاب الإلكترونية في تدني التحصيل الدراسي، وتشتت الانتباه وانخفاض الدافعية للتعلم ولديه أيضا انعكاسات على الجانب المادي، إذ يشكل عبئا على الأسرة نظرا لغلاء أسعارها، كما أنه قد يؤدي هذا الأخير إلى تهميش القيم الثقافية والدينية، ولا ننسي تضيع الوقت وإهداره في أنشطة غير مفيدة، وبناء على ما سبق أصبح من الضروري التوعية حول مخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية وتكثيف البرامج الوقائية التربوية في المدارس.

7_ طرق وأساليب علاج الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

أمام التزايد المستمر لحالات الإدمان على الألعاب الإلكترونية، خاصة بين فئة المراهقين، أصبح من الضروري البحث عن أساليب وطرق فعالة للتدخل والعلاج نذكر منها:

7_1_ العلاج المعرفي السلوكي:

هو علاج مثالي لإدمان الألعاب الإلكترونية إذ يسمح للمدمن بتغيير أفكاره وممارسته القهرية لألعاب بأنماط تفكير أكثر صحة وتتضمن تقنيات العلاج السلوكي المعرفي تحديد الأهداف ومن ثم التغلب على السلوكيات الغير عقلانية والتفكير الذي يثير اللعب القهري (مرزاق ،2020، ص.42).

7_2_العلاج البيئي:

في هذا العلاج يتم إبعاد المدمن عن مصدر وبيئة الإدمان ووضعه في بيئة طبيعية خالية من آثار الحياة الحديثة وانحرافاتها، يقوم بتوفير له أفضل فرصة للعلاج وتقدم بعض مراكز العلاج الجماعي علاجا جماعيا واستشارات فردية وأجواء خالية من الألعاب، تساعد الذين يدمنون الألعاب الإلكترونية على إعادة تعلم مهارات المواجهة الصحية في بيئة داعمة تساعدهم على الانسحاب الكامل من الإدمان (مرزاق ، 2020، ص.42).

7_3_العلاج الاسري:

غرس في نفوس الأبناء أهمية الإنترنت في الاكتشاف والبحث العلمي الذي يفيد الذات والمجتمع، والتعرف على مشاكل الأبناء، وأيضا زيادة مساحة الحوار في إطار الاحترام المتبادل حتى لا يسعي هذا المراهق نحو البحث عن آذان صاغية عبر الأنترنت والتي يجهل محتواها وأهدافها (حمودة،2015، ص.223).

وعليه يشمل العلاج النفسي المتكامل للإدمان على الألعاب الإلكترونية ثلاث مقاربات رئيسية تشمل: العلاج المعرفي السلوكي يركز على تغيير الأفكار والسلوكيات السلبية لتحسين الحالة، بينما يسعي العلاج البيئي إلى تعديل العوامل والظروف المحيطة بالفرد بغية تقليل من الضغوطات النفسية أما العلاج الأسري يساهم في تحسين التواصل داخل النسق الأسري مما يساعد على حل النزاعات.

ومن أساليب علاج الإدمان على الألعاب الإلكترونية نذكر : (حمودة، 2015، ص.225)

_ الأسلوب التبصري:

_ يرتكز على اعتراف الشخص بأنه مدمن وهذه خطوة مهمة في العلاج وبالتالي عليه أن يتحمل جزءا من مسؤوليته في العلاج.

_ أسلوب الضبط الذاتي:

_ تعويد المدمن على أسلوب كبح جماح نفسه.

_ ممارسة الرياضة أو التواصل مع الأهل والأصدقاء بدلا من اللعب.

_ تحديد وقت الدخول إلى الألعاب الإلكترونية وبساعة واحدة كضابط خارجي.

_ الرقابة الأسرية التي تحدد ساعات استخدام الأنترنت ومجالاتها وأيضا تحديد وقت اللعب.

يمثل كل من هذين الأسلوبين أدوات قيمة تكمل بعضها البعض وتساهم في تطوير مهارات الفرد للتعامل مع المواقف الصعبة، وعليه لعلاج الإدمان على الألعاب الإلكترونية وجب إتباع كل الاستراتيجيات المذكورة للتغلب على هذه المشكلة لنضمن للمراهق حياة مستقرة متوازنة وصحية.

8_ أليات الوقاية من مخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

نظرا لخطورة الآثار الناتجة عن الإدمان على الألعاب الإلكترونية خاصة في مرحلة المراهقة، فإن التركيز على آليات وطرق الوقاية من تفشي هذه الظاهرة بات أمرا بالغ الأهمية، من بين الطرق المساهمة في الوقاية من مخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية نذكر:

8_1_على صعيد الأسرة:

إن دور الأسرة كبير في توجيه وترشيد وقت الأبناء بحيث يكون محددا و متفقا عليه بما في ذلك الوقت المخصص للألعاب، ولاشك أن الأسرة تعتبر منطقة الدفاع الأولي لكل سلوك أو عادات وافدة أو دخيلة علي المجتمع، فمن خلال التربية الصحيحة يمكن الحفاظ علي التقاليد و القيم الإسلامية المستمدة من الكتاب والسنة، حيث أن الوالدين هما خير من يقوم بهذه المهمة وذلك بإدراك مخاطر وسلبيات اقتناء ابنيهما لبعض الألعاب الإلكترونية وفحص محتوياتها

والتحكم في عرضها مع قيامها قبل كل شيء بزرع المبادئ والقيم في نفوس وعقول الأبناء من خلال تربيتهم تربية واعية ومراقبة مستمرة .

وعلى الأسرة مشاركة ابنها في الألعاب كوسيلة أساسية للحد من أثر العنف، وأن تنمي لديه أيضا حب القراءة خاصة القصص الهادفة، وأيضا تشجيعهم على ممارسة هوايتهم كالرسم والخط والأشغال اليدوية، وممارسة الألعاب الحركية والجامعية التي تنمي فيه روح التعاون مع الجماعة، ويكتسب فيها مهارات ومعلومات وخبرات مثل كرة القدم، كرة الطائرة، كرة السلة، التنس، وغيرها أو الهويات الخلوية مثل الصيد أو السباحة أو الغوص أو النزهات البرية (بلعيدي ودرديش، 2020، ص.77).

من ذلك تحتل الأسرة دورا مهما في تقويم سلوك الابن وتعليمه العادات الحسنة وتجنيبه التصرفات التي تضره، وأيضا في تنبيهه إلى وجود طرق وسبل أخرى للترفيه والتسلية عدا الألعاب الإلكترونية وتحسيسه بأهميتها وفوائدها من جهة، والمخاطر التي يمكن أن تنجر عنها من جهة أخرى (داودي وعيواج، 2020 ص 168).

8_2_على صعيد المدرسة:

يجب علي المدرسة أن تقوم بتوعية التلاميذ بأضرار استخدام الألعاب الإلكترونية ذات المحتوي السلبي علي الصعيد السلوكي و النفسي و التربوي، و إقناعهم بعدم شراء تلك الألعاب التي يتعارض الكثير منها مع قيم و أخلاق المجتمع، ومصادرة الألعاب التي يتم ضبطها مع التلاميذ أثناء الدوام المدرسي، وخاصة تلك التي تساهم في الانحراف الاجتماعي والأخلاقي واتخاذ إجراءات انضباطية رادعة، ويجب أيضا الإكثار من النشاطات المختلفة التي تساعد علي امتصاص طاقاتهم وتحويل المدارس إلى مراكز نشاطات ثقافية متنوعة، وينبغي على التربويين الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز

الجوانب الإيجابية والحد من آثار الجوانب السلبية في المدرسة والمنزل (بلعيدي ودرديش،2020، ص.78).

بناء على ما سبق، للوقاية من الإدمان على الألعاب الإلكترونية وجب تفعيل دور الأسرة من خلال التربية المتوازنة والمراقبة وتوجيه الأبناء نحو الاستخدام المعتدل للتكنولوجيا، أما دور المدرسة يتمثل في تقديم برامج تربوية تهدف إلى تعزيز الوعي بأضرار الإدمان على الألعاب الإلكترونية من خلال تنظيم دورات تهتم بالحد من التعلق المفرط بالألعاب، بالإضافة لذلك يمكن للمدرسة أن تنظم أنشطة رياضية وفنية تحفز المتمدرسين على الانخراط في أنشطة بديلة تفيدهم في حياتهم التعليمية.

_ خلاصة الفصل:

إن ما يمكن ذكره في الأخير أنه إذا زاد الشيء عن حده انقلب إلى ضده فالألعاب الإلكترونية كما هي وسيلة للترفيه هي في نفس الوقت وسيلة للتدمير، والخطورة تكمن في أن هذه الألعاب تفرض على المراهق تقمص دور الشخصية المفروضة عليه، وبهذا يؤدي إلى إمكانية تقريب الاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية، سواء مع الأهل أو الأصدقاء يمكن أن تمتد حتى إلي الطاقم المدرسي ككل وبالتالي يعاني التلميذ من مشكلات دراسية كالرسوب وتدني التحصيل الدراسي وغيرها.

وعليه أخذ الحيط والحذر من هذه الألعاب بات أمرا في غاية الأهمية خصوصا أنه أصبح يؤثر على صحة أبنائنا سواء الجسدية أو العقلية أو النفسية، وهذا يدعو إلى المزيد من اليقظة والتوجيه والإرشاد النفسي الوقائي للمراهقين خاصة والأطفال عامة من الوقوع في هذا المشكل وكما يقال الوقاية خير من العلاج.

الفصل الثالث

السلوك العدواني

_ تمهيد:

السلوك العدواني بين التلاميذ في المدارس يعد من أكثر المشكلات شيوعا التي تواجه العالم ككل فلا تخلو مدرسة عربية كانت أو أجنبية من مظاهر العدوان، فوضحت العديد من الدراسات أن السلوك العدواني بين التلاميذ في تزايد مستمر خصوصا عند المراهق، السلوك العدواني مشكلة عامة تمثل عبء يثقل كاهل المدرسة فهذه الظاهرة هي نتاج لأسباب عديدة.

1_ تعريف السلوك العدواني:

لغة:

يعرف ابن منظور العدوان لغة على أنه التعدي أو الضرب، فالعداء هو الظلم وتجاوز الحد والتعدي هو مجاوزة الشيء إلى غيره، وقالت العرب فلان عدو فلان ومعناه فلان يعدو على فلان بالمكروه ويظلمه (مساوي وكركوش، 2023، ص.1687).

اصطلاحا:

اختلفت تعاريف السلوك العدواني فلم يتفق الباحثون على تعريف محدد له وذلك نظرا لأن السلوك العدواني سلوك معقد وأسبابه كثيرة ومتشابكة.

يعرفه أحمد بدوي، (1977) "سلوك يهدف إلى إيذاء الغير أو الذات أو ما يحل محلها من رموز ويعتبر السلوك الاعتدائي تعويضا عن الإحباط الذي يشعر به الشخص المتعدي (عمارة،2008، ص.10).

حيث يري كريج، (1983) أن العدوان سلوك إلحاق الضرر والتخريب وهو إما سلوك بدني أو سلوك لفظي مباشر أو غير مباشر (عمارة ،2008، ص.11).

أما محي الدين أحمد حسين وآخرون 1983 فيرون أن السلوك العدواني يمكن تصنيفه إلى سلوك عدواني بدني وسلوك عدواني لفظي، ويعرفونه بأنه: " أي سلوك يصدره الفرد، لفظيا أو بدنيا، صريحا أو ضمنيا مباشرا أو غير مباشر، ناشطا أو سلبيا، وحدده صاحبو بأنه سلوك أملته عليه المواقف كالغضب أو الإحباط أو الإزعاج من قبل الآخرين، أو مشاعر عدائية، وترتب على هذا السلوك أذى بدني أو مادي أو نفسي للآخرين أو للشخص نفسه (قوعيش ،2016، ص.30).

ويعرفه سلميان الخضري، (1986) أن العدوان بالنسبة للطلاب هو الإتلاف للممتلكات أو الأشياء سوآءا كانت خاصة بالشخص ذاته أم خاصة بغيره من الأفراد أم كانت ممتلكات عامة للدولة والتخريب هو ليس علة بحذ ذاته إنما هو عرض لعله أخري ولذلك فلابد أن نبحث عن الأسباب الكامنة وراءه ونعالجها (عمارة، 2008، ص.12).

بينما تعرفه سناء محمد سليمان، (2008) بأنه سلوك يصدر عن أفراد أو جماعات نحو فرد آخر أو جماعة أو تجاه ذاته، لفظياً كان أم بدنياَ، إيجابياَ كان أم سلبياَ، مباشراَ كان أم غير مباشر، بسبب مواقف الغضب أو الإحباط أو الدفاع عن الذات والممتلكات، أو الرغبة في الانتقام أو الحصول على مكاسب محددة، وترتب عليه إلحاق أذى بدني أو مادي أو نفسي، بصورة متعمدة بالطرف الآخر أو الأطراف الأخرى (سليم، 2018، ص.342).

وحسب ممدوح محمد الدسوقي، (2012) هو السلوك الذي يصدر عن الفرد لفظيا كان أو بدنيا مباشرا أو غير مباشر، صريحا أو غير صريح ويشمل هذا السلوك على مظاهر العدوان ويكون هدفه إلحاق الأذى أو الضرر بالشخص نفسه أو بالآخرين (دسوقي ،2012، ص.31).

ومن هنا نستنتج أن السلوك العدواني هو أي سلوك يصدره الطفل أو المراهق، بهدف إيقاع الأذى والألم سواء لذاته أو للأشخاص المحيطين به وذلك لإشباع دوافعه وتعويض النقص الذي بداخله وكذلك الإحباط الذي تعرض إليه.

2_ المفاهيم ذات صلة بالسلوك العدواني:

فيما يلي نعرض بعض المفاهيم ذات علاقة بالعدوان، والتي تتمثل فيما يلي :

2_1_ الغضب والعدوان:

الغضب يمثل استجابة انفعالية متزايدة غالبا ما تظهر على النحو العدائي بطرق لفظية أو بدنية وبصفة خاصة حينما يهدد أو يهاجم الشخص، والغضب من الناحية النفسية يعني حالة انفعالية تتضمن كلا من عزو اللوم لخطأ مدرك والدافع لتصحيح هذا الخطأ، أما العدوان فهو توجيه الأذى المقصود للأخرين أو للذات (قوعيش، 2015، ص.147).

حالة وجدانية تتكون منة مشاعر تتفاوت في شدتها من الضيق والاستثارة البسيطة إلى التهيج والغيض الشديد (يحياوي، 2013، ص.113).

وعليه نقول إن الغضب يظهر كردة فعل عن موقف مزعج أو شعور بالإحباط والاستياء والعدوان ينتج دائما عن عدم السيطرة على الغضب.

2_2_ العنف والعدوان:

عرفه محمد أحمد بيومي: بأنه سلوك عدواني بين طرفين متصارعين، يهدف كل منهما إلى تحقيق مكاسب معينة أو تغيير وضع اجتماعي معين أو إلحاق الأذى، ويعد العنف وسيلة للسيطرة أو التعبير عن الغضب (بوكري، 2021، ص.19).

_ العلاقة بين العنف والعدوان:

هناك خلط كبير بين مفهومي العنف والعدوان، لذلك ارتأينا التطرق إلى العلاقة التي تربط بينهما، ومن هنا يمكننا القول بأن "العلاقة تكمن في أن العنف نوع أو شكل من أشكال العدوان، ويقتصر علي الجانب المادي المباشر المتعمد من العدوان فقط، فالعنف يعرف بأنه سلوك يستهدف إلحاق الأذى بالنفس وبالآخرين أو ممتلكاتهم لذا يعتبر العدوان أشمل وأعم من مجرد العنف، فكل عنف هو عدوان وليس العكس صحيحاً، فالعدوان كما تطرقنا إليه هو كل سلوك يصدره فردا أو جماعة صوب أخر أو آخرين أو ذاته سواء كان لفظياً أو مادياً أو إيجابياً أو سلبياً، مباشراً وغير مباشر، أملته مواقف مختلفة، يترتب عليه إلحاق الأذى البدني أو المادي أو النفسي بالطرف الأخر (الماحي، 2015، ص.141).

_ ويكمن الفرق بين العدوان والعنف في: (مكي وشعشوع، 2013، ص.220).

_ أصل كلمة " العدوان " هو سيكولوجي (تحليل نفسي)، بينما أصل كلمة " العنف" فيزيائي يستعمل في السياسة والاجتماع للدلالة على القوة سواء كانت جسمية أو غيرها.

_ يظهر العنف كنتيجة لحالات نفسية معينة مثل الغضب، الحقد والكراهية وغيرها فهو ذو نزعة أخلاقية، بينما يظهر العدوان كمحاولة للاحتفاظ بأفضل توازن فيزيولوجي، فمصدر العنف هو القمع الذي يفرضه المجتمع لكن مصدر العدوان هو الإحباط، وهدفه إعادة التوازن.

_ العدوانية من مقومات الكائن البشري ومصدرها الشخص نفسه، أما العنف فهو نتيجة لمواجهة تحولات وقتية ومصدره المجتمع.

_ العدوانية موجهة ضد الآخر (سادية) وضد الذات (مازوشية)، بينما العنف موجه ضد الآخر فقط.

ـ من الصعب جدا مقاومة العدوانية بطريقة مباشرة، لكن يمكن تغيير أهدافها وأشكالها (كاللعب مثلا) لأن قمعها يؤدي إلى الشعور بالحرمان، أما العنف فيمكن القضاء عليه بتبدل المواقف الفردية والأوضاع الاجتماعية في الوقت نفسه.

ـ القلق النفسي والتوتر يؤديان إلى مضاعفة العدوانية، لكن القمع هو الذي يضاعف العنف (مصدر العدوان ذاتي، ومصدر العنف اجتماعي).

ـ العنف إحدى وسائل التعبير عن العدوان.

ـ يمكن تقييم العنف من وجهة أخلاقية لكن لا يمكن ذلك بالنسبة للعدوان.

وهكذا يمكننا من خلال كل ما سبق القول أنه يستحسن استعمال كلمة عدوان كمفهوم شامل يفيد البحث السيكولوجي، واستعمال كلمة عنف كمفهوم شامل ليفيد البحث السياسي والسوسيولوجي، فالتمييز بينهما يسمح للباحثين أن يدركوا خصائصهما وأهدافهما إدراكا عميقا ودقيقا (مكي وشعشوع، 2013، ص.220).

انطلاقا من مفهوما العنف والعدوان الذي أشرنا إليه سابقا، يمكننا استخلاص أن العنف شكل أو مظهر من مظاهر العدوان، إذ أن مفهوم هذا الأخير أوسع وأشمل وأعم، بمعني أخر كل عنف هو عدوان، لكن ليس كل عدوان هو عنف.

2_4_ العدائية والعدوان:

هي نشاط يقصد به إيذاء الأخرين دون أن يتضمن ذلك إيذاء بدني ويقصد بالعداء شعور داخلي بالغضب والعداوة والكراهية موجه نحو الذات أو نحو شخص أو موقف ما والمشاعر العدائية تستخدم كإشارة إلى الاتجاه الذي يقف خلف السلوك أو المكون الانفعالي للاتجاه، فالعداوة استجابة اتجاهية تنطوي على مشاعر عدائية والتقويمات السلبية للأشخاص والأحداث والعدائية غالبا ما تشمل مشاعر الغضب، بالإضافة إلى كونها نظاما معقدا من الاتجاهات

المحفزة للسلوك العدواني نحو تدمير الموضوعات أو إصابة الأشخاص (سليم ،2018، ص.643)

وعليه يمكن القول أن العدوان هو الفعل، والعدائية هي الشعور الذي قد يؤدي إلى هذا الفعل، وبعبارة أخرى العدائية تسبق العدوان من الناحية الزمنية.

3_ النظريات المفسرة للسلوك العدواني:

يعتبر السلوك العدواني من القضايا الهامة في مجال البحث العلمي وسيضل أحد الموضوعات الجديدة للبحث والدراسة نظرا لأن السلوك العدواني شأنه شأن أي سلوك إنساني متعدد الأبعاد متشابك المتغيرات متباين الأسباب بحيث لا يمكننا رده إلى تفسير واحد، ومع تعدد صور وأشكال العدوان ودوافعه تعددت النظريات التي تفسره (عمارة،2008، ص.35).

أهمها نذكر:

3_1_ النظرية البيولوجية (السلوك العدواني من منظور المدخل البيولوجي والعصبي):

ذهب أصحاب هذا توجه إلى أن العدوان والعنف جزء أساسي في طبيعة الإنسان ستنتهي بالفشل بل أنها تشكل خطر النكوص الاجتماعي، فلا يمكن للمجتمع الإنساني أن يستمر دون التعبير عن العدوان لأن كل العلاقات الإنسانية والنظم المجتمع وروح الجماعة يحركها من الداخل هذا الشعور بالعدوان.

تهتم هذه النظرية بالعوامل البيولوجية في الكائن الحي كالصبغيات والجينات الجنسية والهرمونات والجهاز العصبي المركزي واللامركزية والغدد الصماء والتأثيرات البيو كيميائية والأنشطة الكهربائية في المخ حيث يوجد لدى الإنسان ميكانزيم فيزيولوجي وينمو عندما يثير لديه الشغور بالغضب.

وهذا يؤدي إلى حدوث بعض التغيرات التي تؤثر بدورها على سرعة القلب وزيادة ضغط الدم وزيادة نسبة الغلوكوز فيه، وإلى زيادة معدل تنفس الفرد وانكماش عضلات أطرافه، مما يؤدي إلى توترها لتقاوم التعب والإرهاق كما تزداد سرعة الدورة الدموية وخاصة في الأطراف ويعض الفرد عن أنيابه وتصدر عنه أصوات لا إرادية، ويقل إدراكه الحسي حتى أنه قد لا يشعر بالألم في معركته مع غريمه (عمارة، 2008، ص.35).

3_2_ النظرية الفيسيولوجية (السلوك العدواني في ضوء النظرية الفيسيولوجية):

يري أصحاب هذه النظرية اختلافا في بناء المجرمين الجسماني عن غيرهم من عامة الناس وهذا الاختلاف يميل ناحية البدائية فيقترب بهم من الحيوانات فيجعلهم يميلون إلى الشراسة والعنف إذ اعتمدت في ذلك على بعض الدارسات التي تمت على المجرمين، من حيث التركيب التشريحي وعدد الصبغيات (xyy_47) (xxy_48) ومن هذه النظريات ما اتجه إلى دراسة الهرمونات ولاحظت ارتباطا بين زيادة هرمون الذكورة وبين العدوان خاصة في حالة الاغتصاب الجنسي (بسكير وسناني، 2018،ص.12).

3_3_ السلوك العدواني في ضوء نظرية التحليل النفسي:

يقول فرويد، (1939_1856) مؤسس هذه النظرية أن الجهاز النفسي يتكون فرضيا من الهو و الأنا و الأنا الأعلى فلهو منبع الطاقة الحيوية و النفسية التي يولد بها يضم الغرائز الدوافع الفطرية و الجنسية و العدوانية، وهو مستودع القوي و الطاقات الغريزية وهو لاشعوري ولا شخصي ولا إرادي بعيد عن المعايير والقيم يسيطر علي نشاطه مبدأ اللذة و الألم و الأنا، هو مركز الشعور والإدراك الحسي الخارجي والداخلي، والعمليات العقلية و هو المشرف علي الجهاز الحركي الإرادي للفرد و يتكفل بالدفاع عنه، ويعمل على توافقه مع البيئة ويحل الصراع بين مطالب الأنا الأعلى و الهو، ينظر فرويد على أنه محرك للشخصية، يعمل من أجل حفظ

وتحقيق قيمة الذات والتوافق الاجتماعي، ولابد أن يكون الجهاز النفسي متوازنا حتى يكفل للفرد طريقة سليمة للتعبير عن الطاقة، وحتى تسير الحياة تسيرا سويا(بن يحي وجاهمي، 2017، ص.34).

أما الأنا الأعلى هو مستودع المثاليات والأخلاقيات والضمير والصواب والحق والخير وهو رقيب نفسي لاشعوري إلى حد كبير ينمو مع نمو الفرد ويتأثر بالوالدين أو من يحل محلهما وهو يعتدل بزيادة ثقافة الفرد وخبراته في المجتمع (عمارة، 2008، ص.38).

يمكن تلخيص أراء فرويد حول نظرية الغريزة أن الحياة كفاح بين غريزة الحياة ودوافع الحب والجنس والتي تعمل من أجل الحفاظ على الفرد وبين غريزة الموت ودوافعها العدوان والتدمير والانتحار وهي غريزة تحارب من أجل تدمير الإنسان وتقوم بتوجيه العدوان المباشر خارجيا نحو الآخرين وإذ لم ينفذ العدوان نحو الموضوع الخارجي فسوف يرتد إلى الكائن نفسه ويصبح تدميرا للذات، وعلى ضوء هذه النظرية تبدو غريزة العدوان غريزة فطرية تولد بولادة لابد من إشباعها أو محاولة تعديلها لغرض السيطرة عليها (بن يحي وجاهمي،2017، ص.34).

3_4_ السلوك العدواني من منظور المدخل السلوكي :

يرى السلوكيين أن العدوان شأنه شأن أي سلوك يمكن اكتشافه ويمكن تعديله وفقا لقوانين التعلم، ركزت بحوث ودراسات السلوكيين في أن العدوانية تعتبر متغيرا من متغيرات الشخصية وتلعب عادة دورا أساسيا في إظهار العدوانية. ومن هنا تكون العدوانية هي عادة الهجوم (عمارة، 2008، ص. 45)

تتفرع النظرية السلوكية إلى نظريتين أولهما:

أ_ نظرية الإحباط من أشهر علماء هذه النظرية "نيل ميلر" و "روبرت سيزر" و "ليونارد دوب" أسسوا هذه النظرية وقدموا ملخصا عن مفهوم العلاقة بين الإحباط والعدوان وهي أنه عندما

يحدث إحباط يحصل عدوان فالسلوك العدواني يسبقه دائما الإحباط، فالسلوك العدواني عند الفرد في صوره المتعددة وأنواعه المختلفة يمكن إرجاعه إلى أنواع من الإحباطات.

(عمارة، 2008، ص. 46).

ب_ نظرية التعلم الاجتماعي يعتبر باندورا هو المؤسس الحقيقي لنظرية التعلم الاجتماعي حيث اهتم بدراسة الإنسان في تفاعله مع الآخرين، والشخصية في تصور باندورا لا تفهم إلا من خلال السياق الاجتماعي والتفاعل الاجتماعي والسلوك عنده يتشكل بملاحظة سلوك الأخريين، وتتلخص وجهة نظر باندورا في تفسير السلوك العدواني كالتالي:

_ معظم السلوك العدواني متعلم عن طريق الملاحظة والتقليد الأقران أو نماذج الرمزية كالتلفزيون.

_ اكتساب السلوك العدواني من الخبرات السابقة.

_ إثارة الطفل أما بالهجوم الجسدي أو التهديدات أو الإهانات أو إعاقة سلوك موجه نحو هدف أو تقليل التعزيز أو إنهائه قد يؤدي إلى العدوان، والعقاب قد يؤدي إلى زيادة العدوان (بن يحي وجاهمي، 2017، ص41).

3_5_ السلوك العدواني من منظور النظرية الظواهرية:

احتلت هذه المدرسة مكانة قيمة في دراسة العدوان في الفترة الأخيرة وطرحت المسألة من منظور جديد ثري بمعطياته وآفاقه، تنطلق هذه النظرية من دراسة التجربة الذاتية للإنسان في تفاعله العلائقي مع الآخرين فالعدوان كغيره من أشكال السلوك هو نتاج علائقي أو بكلمة أدق هو نتاج مأزق علائقي، فوجهت نظر الظواهرية أعطت العلاقة مكانتها الحقة في تحليل العدوان، فهي تدرس العلاقة المعاشة الواقعية ومتي يصاحبها تجربة وجدانية (صدوقي،2021، ص.52).

من خلال ما قدمناه نقول أنه: تُعتبر نظريات السلوك العدواني أساسية لفهم جذور هذا السلوك وتفسيره، حيث تقدم كل نظرية رؤية فريدة في تحليل العدوان، فمن الناحية البيولوجية تركز النظرية على العوامل الجينية والهرمونية التي قد تؤدي إلى ميول الفرد نحو العدوانية، مثل تأثير الجينات أو خلل في مستويات بعض المواد الكيميائية في الدماغ، أما النظرية الفسيولوجية فتركز على تأثير العوامل الفيزيائية مثل الأمراض الدماغية أو اضطرابات الأعصاب التي قد تساهم في اندفاعات عدوانية غير مسيطر عليها في المقابل، تذهب نظرية النفسية إلى أن العدوان يمكن أن يكون نتيجة الصرعات النفسية المكبوتة قد تجعل سلوك الفرد عدواني نتيجة التجارب سابقة أو ضغوط نفسية، أما النظرية السلوكية فتقترح أن العدوان هو سلوك مكتسب حيث يُمكن أن يتم تعزيز السلوك العدواني إذا تم مكافأته، أخيرا تقدم النظرية الظواهرية تفسيرا مختلفًا حيث ترى أن العدوان يحدث نتيجة لتفسير الفرد الشخصي للمواقف التي يوجهها، بعبارة أخرى يعتمد سلوك الشخص سواء كان عدوانيا أو هادئا على كيفية تفسيره لذلك الموقف من خلال هذا يمكننا أن نفهم السلوك العدواني في سياقات متعددة، الأمر الذي يساعدنا في تطوير استراتيجيات للوقاية والعلاج.

4_ أشكال السلوك العدواني:

هناك عدة تقسيمات للسلوك العدواني نذكر منها:

4_1_ العدوان الجسدي:

ويقصد به السلوك الجسدي المؤذي الموجه نحو الذات أو الآخرين ويهدف إلى الإيذاء أو خلق الشعور بالخوف ومن أمثلة على ذلك الضرب، الدفع، الركل، شد الشعر العض وغيرها وهذه السلوكيات ترافق غالبا نوبات الغضب الشديدة (بسكير وسناني،2021، ص.30).

4_2_ العدوان اللفظي:

ويقف عند حدود الكلام الذي يرافق الغضب والشتم والسخرية والتهديد وغيرها وذلك من أجل الإيذاء وخلق جو من الخوف، يمكن أن يكون موجها للذات أو الآخرين. (بسكير وسناني، 2021،ص.31)

4_3_ العدوان الرمزي:

ويشمل التعبير بطرق غير لفظية عن احتقار الأفراد الآخرين أو توجيه الإهانة لهم كالامتناع عن النظر إلى الشخص الذي يكن له العداء أو الامتناع عن تناول ما يقدمه له أو النظر له بطريقة ازدراء أو تحقير (بسكير وسناني،2021، ص.32)

4_4_ العدوان الغير مباشر:

هو عندما يفشل الشخص في توجيه العدوان إلى المصدر الأصلي، يتحول العدوان إلى شخص آخر وهو كبش الفداء وذلك لوجود صلة تربطه بالمصدر الأصلي (الزغبي، 2015، ص 46). أو بعبارة أخرى هي أي هجوم أو إيذاء عن طريق شخص آخر أو شيء آخر (عمارة ،2008، ص. 25).

4_5_ العدوان المباشر:

يقال للعدوان أنه مباشر إذا وجهه الطفل مباشرة إلى الشخص مصدر الإحباط وذلك باستخدام القوة الجسمية والتعبيرات اللفظية (مساوي وكركوش،2023، ص.1688).

4_6_ العدوان بالخروج عن المعايير العامة السلوكية المتفق عليها:

ويقصد به الخروج عن القيم والعادات خاصة كالقيم الروحية والدينية وعدم الالتزام ببعض السلوكات المقبولة اجتماعيا (مساوي كركوش،2023، ص.1688).

4_7_ العدوان السلبي:

وهو الذي يمارس فيه سلوكا يرمز إلى احتقار الآخرين أو يقود إلى توجيه الانتباه إلى إهانة تلحق بهم ويشمل الإهمال، والسلبية، والمكايدة، والصمت، والتجاهل، وكلها سلوكيات مستفزة للطرف الآخر وتجعله في حالة إحباط وغضب (ابرعيم، 2017، ص.380).

4_8_ العدوان الموجه نحو الذات:

يمكن أن يمتد العدوان إلي إيقاع الأذى بالنفس مثل تمزيق الملابس، أو الكتب أو لطم وجهه أو ضرب الرأس أو جرح الجسم وغيرها من طرق إيذاء النفس ويكون بشكل عمدي (مساوي وكركوش، 2023، ص.22).

4_9_ العدوان نحو الممتلكات:

يعتبر العدوان نحو الممتلكات أو الأشياء الخاصة بالآخرين هو السلوك الذي يقوم به الفرد بهدف توجيه وإلحاق الضرر المادي، كالتدمير والتخريب الممتلكات الخاصة والعامة مثل المباني، الأثاث، الحدائق، اتلاف المرافق العامة، وتدميرها وتكسيرها (محمد مساوي وكركوش،2023).

4_10_ العدوان الجمعي:

هو عدوان الجماعة كلها على شخص أو أكثر من شخص، مثل الغرباء أو الدخلاء، فعندما يقترب طفل غريب من مجموعة من الأطفال منهمكين في لعبة ما يحاول أفراد المجموعة إبعاده، والاعتداء عليه دون اتفاق أو تدبير سابق، وأخذ صورا غير مباشرة مثل التكسير وإتلاف الممتلكات (إبرهيم، 2017، ص.33).

من خلال ما سبق يتضح لنا أن السلوك العدواني لا يقتصر على شكل واحد، بل يتنوع بين العدوان الجسدي، اللفظي، الرمزي، الموجه نحو الذات وغيها من الأشكال المذكورة سلفا وهذا

التنوع يعكس تعدد العوامل المؤثرة في السلوك العدواني، سواء كانت نفسية، اجتماعية أو بيئية فقد أصبح من الضروري محاولة فهم هذه الأشكال من أجل بناء استراتيجيات فاعلة للتشخيص والتدخل.

5_ أسباب السلوك العدواني والعوامل المهيئه له:

العدوان ظاهرة نفسية اجتماعية لا يمكن إرجاعها إلى سبب واحد بل هناك عدة عوامل تتكاثف وتتحد جنبا إلى جنب في تكوين السلوك العدواني ومن بينة هذه العوامل التي تؤدي إلى ظهور السلوك العدواني نذكر:

5_1_ الأسباب الوراثية:

تفترض الأدلة الحديثة أن الوراثة تلعب دورا في ظهور الاختلافات أو الفروق الفردية في السلوك العدواني، فقد وجد أنه في حالة التوائم الصينية من نفس الجنس أنهم يكونون أكثر تشابها في العدوان من التوائم الأخوية وعليه فقد افترض أن العوامل الوراثية تلعب دورا في نمو السلوك العدواني وتحديد مظاهره.

وتعد الوراثة أحد أهم العوامل الوراثية والعوامل البيئية المحيطة بهم مثل الأسرة والمجتمع والمدرسة والعوامل النفسية والتي تشتمل على الشعور بالحرمان والإحباط التي أجريت دراسة على التوائم والتي وجدت أن الاتفاق في السلوك العدواني بين التوائم المتماثلة أكثر من التوائم الغير متماثلة (صدوقي، 2021، ص.52).

5_2_ الأسباب النفسية:

تنتاب المراهق انفعالات اليأس والحزن نتيجة الإحباط الذي تسببه تقاليد المجتمع مما يجعل سلوكه مضطربا ويكون دائما في ثورة ضد المدرسة والمجتمع، وقد يعود إلى الحساسية الشديدة التي يتميز بها المراهق إزاء بعض المواقف التي تتصل مباشرة بالأسرة أو المدرسة، فإن التغيرات

التي تصاحب فترة المراهقة، لها آثار نفسية على حياة الفرد كأن يصبح شديد الحساسية لشعوره بالنقص الذي يؤدي به إلى سوء التكيف، فالاضطرابات النفسية التي يتعرض لها التلميذ، المراهق تشعره بالقلق والضعف وحتى الفشل الدراسي، فينصب اهتمامه على بذل أقصى جهد لإخفاء هذه المشكلات النفسية، وفرض ذاته بشتى الطرق ولفت الانتباه إليه من طرف الأولياء والمعلمين كالشغب داخل القسم أو الاعتداء على الآخرين أو تبادل الشتائم تحطيم وتخريب ممتلكات المدرسة (بلعربي، 2018، ص.40).

5_3_ الأسباب الأسرية:

تتباين المتغيرات الأسرية المرتبطة بالسلوك العدواني ولعل أبرزها أساليب التنشئة الاجتماعية فقد توصلت ليلي متولي، (1981) إلى ارتباطه بالتشدد أكثر من التسامح والتسيب أكثر من الحماية، والميل للعقاب أكثر من الثواب، كما توصل محي الدين حسن وآخرون (1985) إلى نتيجة متشابهة حيث ارتبط السلوك العدواني وعدم الاتساق بالمعاملة، وتوصلت دراسة الكامل سليمان، إلى تأثير التسلط والإهمال على السلوك العدواني للإيذاء (صدوقي، 2021، ص .53).

فالأسرة تقوم بتزويد الفرد بالمعارف والمهارات والقيم عن طريق التقليد والمحاكاة، فإذا كان الجو الأسري مضطرب كانت شخصية الفرد غير سوية ويظهر هذا التأثير جليا في فترة المراهقة حيث يكون المتمدرس أكثر حساسية وأقل استقرارا من الناحية النفسية، كما تلعب المعاملة السيئة دورا في إثارة المشاكل السلوكية للمراهق خاصة إذا كان لا يؤمن إلا بمبدأ الضغط والتهديد (بالعربي، 2018، ص.44).

فالجو الأسري المشحون بالخلافات المتتالية يجعل المراهق يحاول تفريغ أحاسيسه المكبوتة بطرق متعددة محاولة منه للترفيه عن نفسه من جهة، والانتقام من أسرته من جهة أخرى، وأولى هذه السلوكيات التي يقوم بها الشغب والتمرد على أفراد المجتمع المدرسي (بالعربي، 2018، ص.45).

5_4_ الأسباب الشخصية:

تشمل الأسباب الجسمية منها النشاط الزائد الناتج عن انخفاض إفرازات بعض الغدد كالغدة الدرقية أو الغدد النخامية، مع مستوي منخفض من الذكاء وتشتت الانتباه وضعف التحصيل الدراسي، وعندما لا يتمكن المراهق من تصريف نشاطه الزائد في أوجه مفيدة يقوم بإخراجها على شكل عدوان (الزغبي، 2015، ص.23).

وتذهب الكثير من الدراسات منها دراسة سبلوسكي، (1999) أن زيادة هرمون التستوستيرون تجعل المراهقين الذكور يستجيبوا بطريقة عدوانية، كما تمدنا البحوث الجينية بمعلومات عن حقيقة هامة تتمثل في أن بعض الذكور يمتلكون كروموزوم إضافي من النوع (y) كان يكون (xyy) فيتسمون هؤلاء بالعنف والقسوة والعدوانية (عمارة، 2008، ص.64).

فيؤدي انتقال التلميذ من المرحلة المتوسطة إلى المرحلة الثانوية إلى تعزيز الشعور بالنضج والاستقلال الناتج عن تغيرات في النمو الجسمي أو العقلي أو الانفعالي، هذه التغيرات تؤدي في الظروف غير العادية إلى ظهور المشكلات السلوكية، حيث أن هذه التغيرات يكون تأثيرها على كثير من التصرفات التي يقوم بها التلميذ، تؤدي هذه التغيرات إلى ظهور بعض المشكلات السلوكية كالهروب من المدرسة والانتماء إلى جماعات منحرفة، ويصل المراهق إلى تحقيق ذاته من خلال تفوقه العقلي الدراسي فإذا لم يحقق ذلك فإنه يصاب بالإحباط وخيبة الأمل في قدراته

التي لم توصله إلى ما يود أن يصل إليه، فيلجأ المراهق حينها إلى إصدار سلوكيات غير مرغوبة تعويضا للنقص الذي يعانيه (بالعربي، 2018، ص.39).

5_5_ الأسباب المدرسية:

يعد السلوك العدواني في البيئة المدرسية من الظواهر التي تؤثر سلبا على العملية التعليمية ويؤدي إلى خلق بيئة غير آمنة للطلاب وكذا المعلمين، وتتعدد الأسباب المدرسية التي تساهم في ظهور السلوكيات العدوانية نذكر منها : (دسوقي ،2012، ص.63).

_ التقليد يعتبر الأثر الرئيسي في السلوك العدواني وهو وسيلة من وسائل التعلم عن طريق الملاحظة التي تسبق عملية التقليد إذ يميل إلى تعلم السلوك العدواني نتيجة لمشاهدة نموذج أو سلوك يصدر عن الأشخاص المحيطين به وهذا ما توضحه نظرية التعلم الاجتماعي.

_ رفاق الدراسة إن انتماء المراهق لزملائه بالمدرسة تجعله يتأثر بمعاييرهم نظرا لتجانس نفس المرحلة العمرية لتماثل ظروفهم وشعورهم نحو حاجاتهم وضوابط المجتمع، حيث يلاحظ التأثير والتقليد السريع خاصة في سلوكياتهم العدوانية.

توصلت النتائج إلى أن أداء المراهق للسلوك المضاد للمجتمع يرجع إلى تأثره بجماعة الأقران وقضاء وقت طويل معهم وعليه يكتسب مبادئهم ومعاييرهم السلوكية فيتأثر بذلك السلوك السيء للجماعة وقد أكدت الدراسات أن انحراف المراهق وقابليته للتأثر بضغوط الأقران يرتبط بنقص وقلة الإرشاد الوالدي (عمارة ،2008، ص.77).

إضافة إلى قلة النشاطات المدرسية وانعدامها، يؤدي إلى استثمار وقت الفراغ في سلوكيات غير لائقة فالنشاطات كالرياضة مثلا تستنفذ وقت فراغ المراهق وطاقته الانفعالية، فعدم تناسب النشاطات مع قدرات التلميذ وميولاته يترتب عليها زيادة شحنات السالبة لديه، واكتسابه عادات

سيئة كالاعتداء على حقوق الغير والاستجابة للنزوات الضارة كالتدخين، والتهريج داخل الفصل، ممارسة العنف وإيذاء الآخرين في المجتمع الدراسي (بالعربي، 2018، ص.42).

على ضوء ما سبق نستنتج أنه لا يمكن فهم السلوك العدواني دون التطرق إلى جملة من العوامل المتداخلة التي تسهم في ظهوره وتطوره، ومن بين العوامل نجد العوامل الوراثية التي تجعل الفرد يميل إلى العنف، والعوامل النفسية المرتبطة بالتوتر والقلق إلى غير ذلك، كما تلعب الظروف الأسرية دورا أساسيا خاصة في حالة المشكلات الأسرية كالتفكك الأسري وغياب التواصل داخل الأسرة، إلى جانب ذلك تبرز العوامل الشخصية المتعلقة بسمات الفرد وتجاربه، والعوامل المدرسية التي تشمل طبيعة المناخ التربوي والعلاقات السائدة بين مختلف الفاعلين داخل المؤسسة التعليمية. إن هذه العوامل المذكورة تساهم في تشكيل السلوك العدواني ما يستدعي تدخلا للحد من انتشاره في البيئة المدرسية خصوصا.

6_ العوامل المهيئة للسلوك العدواني:

هناك العديد من العوامل التي تثير العدوان من أهم تلك العوامل ما يلي:

(واري وعماني،2023)

_ الإحباط: هو تدخل عوامل خارجية تعمل عائقا دون حصول الفرد على هدفه، فالإحباط يعمل على استثارة مشاعر العدوان وقد بين كل من "دولارد وميلر "أن هناك علاقة بين الإحباط والعدوان.

_ المهاجمة : إن تعرض للإهانة أو الاعتداء البدني يحفز مشاعر الغضب، مما يدفع الفرد إلى الرد بسلوك عدواني لفظي أو جسدي، ويبرز هذا السلوك بوضوح أثناء المنافسات الرياضية التي تتسم بالاحتكاك العنيف المقصود.

ـ الاستثارة: تشير إلى وجود مشاعر عدوانية كامنة لدي الفرد قد لا تعبر عن نفسها بشكل مباشر ولكنها تستثار بفعل بعض العوامل مثل الإحباط أو الإهانة هذا ما يدفع الفرد إلى التصرف بعدوانية كرد فعل للمثير.

ـ التعلم: تؤدي عملية التعلم دورا حاسما في تشكيل السلوك العدواني، حيث يتعلم الفرد من بيئته الاجتماعية كيفية التعبير عن مشاعره، فإذا نشأ الفرد في بيئة تبرر أو تكافئ السلوك العدواني، تزداد احتمالية إظهاره في مواقف مختلفة، أما إذا تربي في بيئة ترفض السلوك العدواني وتدين ممارسته فإن ميوله العدوانية تتقلص تدريجيا.

ـ العمر والجنس: تشير الدراسات أن مرحلة المراهقة تعد من أكثر الفترات العمرية التي يكون فيها الفرد عرضة لاكتساب السلوك العدواني، وذلك بفعل التغيرات الانفعالية والجسمية التي تميز هذه المرحلة بحيث يصبحون أكثر اندفاعا وأقل قدرة على ضبط مشاعر الغضب والانفعال.

ـ الحرمان : ترتكز الكثير من المشاعر العدوانية على عامل الحرمان الذي يعني عدم إشباع حاجات معينة سواء كانت فيزيولوجية أو نفسية أو اجتماعية فعندما يحرم الفرد من شيء يريده ينزع نحو العدوانية لإشباع هذا الدافع الفيزيولوجي، فيعتبر الحرمان سوآءا كان ماديا أو معنويا، دافعا قويا نحو السلوك العدواني، إذ يؤدي عدم إشباع الحاجات الأساسية إلى توليد حالة من التوتر الداخلي الذي يترجم لاحقا إلي عدوان سواء اتجاه الذات أو الآخرين.

يتبين مما سبق أن السلوك العدواني ينتج عن تفاعل معقد يضم عدة عوامل، وفهمها يعد خطوة أساسية نحو تطوير استراتيجيات فعالة للوقاية والعلاج، خصوصا في المرحلة الحساسة مثل فترة المراهقة.

7_ مظاهر وسمات السلوك العدواني في المدرسة:

السلوك العدواني في المدرسة يعد من أخطر المشكلات التي تهدد التوزان النفسي والاجتماعي للتلاميذ، ويتخذ صور متعددة نذكر منها: (بوكري يمينة، 2021، ص30).

1_ إحداث فوضي في الصف عن طريق الضحك والكلام واللعب.

2_ التهريج في الصف.

3_ العناد والتحدي.

4_ التدافع الحاد والقوي بين التلاميذ أثناء الخروج من قاعة الصف.

5_ الاحتكاك بالمعلمين وعدم احترامهم.

6_ الإيماءات والحركات التي يقوم بها التلاميذ والتي تبطن في داخلها سلوكا عدوانيا.

7_ تخريب أثاث المدرسة ومقاعدها والجدران ودورات المياه.

8_ إشهار السلاح الأبيض أو التهديد باستعماله.

9_ الاعتداء على الزملاء.

10_الخروج المتكرر من الصف دون استئذان.

11_ إستعمال الألفاظ البديئة وإحداث أصوات مزعجة في الصف.

12_ التحدث بصوت مرتفع.

13_ الإهمال المتعمد لنصائح وتعليمات الأستاذ والأنظمة وقوانين المدرسة.

من خلال ما عرضناه، نقول إنه يظهر السلوك العدواني في أنماط متعددة، تشمل العدوان الجسدي كالعنف والاعتداء على الزملاء، والعدوان اللفظي مثل استخدام الألفاظ النابية أو التهديد، إضافة إلي العدوان النفسي والاجتماعي الذي يظهر في العزل أو التنمر أو التحريض، سواء على المعلمين أو الزملاء، وتتميز شخصية العدواني بالاندفاعية، وضعف القدرة علي

ضبط الذات، والتمرد على السلطة، وانخفاض مستوي التعاطف ورفض الانضباط وإتباع التعليمات المدرسية، تساهم هذه السلوكيات في خلق مناخ تعليمي متوتر، يعيق سير العملية التربوية وينعكس سلبا على التحصيل الدراسي والأكاديمي.

8_ علاج وطرق ضبط السلوك العدواني لدي المراهق:

يعد السلوك العدواني عند المراهقين من أبرز التحديات التي تواجه الأسرة والمجتمع، ونظرا لتأثيره النفسي والاجتماعي لدي المراهق، يتطلب التعامل مع هذا السلوك تدخلات علاجية متعددة تشمل:

8_1_ العلاج النفسي:

يكون العلاج النفسي فردي وجماعي ويجمع بين العلاج المعرفي والسلوكي وذلك بهدف خفض العدوان معرفيا ووجدانيا سلوكيا وللعلاج النفسي شروط تتمثل في : أولا أن يكون في العيادات النفسية لا في الأماكن العمومية ثانيا تقبل العميل وفهمه لهذا العلاج ومن المهم وجود ثقة متبادلة، يقوم العلاج النفسي لتعديل السلوك العدواني بإعطاء فرصة للعميل لكي يتعلم أساليب متنوعة من السلوك السوي وتحويل الخبرات المؤلمة إلى خبرات معلمة (ايت اخلف وحسين، 2018، ص.55).

8_3_ العلاج السلوكي:

يعتبر العلاج السلوكي تطبيقا عمليا لقواعد ومبادئ وقوانين التعلم في ميدان العلاج النفسي وذلك بضبط تعديل السلوك المرضي وتنمية السلوك السوي، حيث يعتمد العلاج السلوكي بإعطاء المريض المثير الأصلي الذي كان يسبب له القلق وهو في حالة استرخاء بحيث يظهر المثير ولا تظهر أعراض القلق ولكن استرخاء العميل يحتاج إلى تمرينات يجب أن يتحملها وهو واقف، جالس، نائم بحيث تشتمل كل أعضاء جسمه وعضلات ذهنية، إذ تحذر تدريب العميل

على عملية الاسترخاء، كما يمكن إعطائه مهدئات و عقاقير قبل عرضه للمثير (ايت اخلف وايت حسين، 2018).

وعليه يعتبر علاج السلوك العدواني عملية شاملة تتطلب تكامل الجوانب النفسية، السلوكية ولا ننسي الاجتماعية، فالعلاج النفسي يساعد الفرد على فهم دوافعه ومشاعره والتعامل مع صرعاته الداخلية، والعلاج السلوكي يساهم في تعديل أنماط التصرف الغير مقبولة وتعزيز السلوك الإيجابي، أما العلاج الاجتماعي الذي يعتبر مهم في عملية علاج السلوك العدواني فبدونه يبقي العلاج ناقصا أو لا يحقق النتائج المرجوة والذي يركز علي تحسين البيئة المحيطة بالفرد بحيث تكون هادئة وغير محفزة علي العدوان.

9_ أساليب الوقاية من السلوك العدواني لدي التلميذ:

باعتبار أن السلوك العدواني من المشكلات الخطيرة المنتشرة في الأوساط المدرسية خاصة في مرحلة المراهقة فإن الوقاية من مخاطرها والخفض من آثارها السلبية في البيئة المدرسية، تحتاج إلى مجموعة من التدابير والإجراءات التي تساهم في الوقاية من السلوك العدواني نذكر منها: (العربي ،2017، ص. 48).

_ توفير الرعاية النفسية والاجتماعية للتلميذ في المدارس بتعيين متخصصين في علم النفس لإحاطته بالرعاية الازمة لضمان سلامة تكوينهم النفسي والاجتماعي.

_ إنشاء نوادي حتى يستطيع التلميذ قضاء وقت فراغه في أشياء مفيدة.

_ علاج المشاكل بمجرد ظهورها وكذلك نشر الثقافة العامة عن طريق التربية والتعليم والمحافظة على روابط الأسرة.

_ ضرورة التحفيز على استمرارية التعليم ومواصلة الدراسة بشكل متكرر.

– توجيه العناية والاهتمام بالمراهقين بتنظيم دراسات للآباء بإرشادهم إلي طرق التعامل مع أبنائهم.

– التدريب على التحكم بالمشاعر والانفعالات من منطلق أن القوي ليس بالصراع وإنما القوي الذي يتحكم في نفسه عند الغضب مع التدريب على استخدام الحوار الداخلي لتقليل التوتر.

وفي ختام أساليب الوقاية من السلوك العدواني، يتضح أن الوقاية من هذا السلوك ليست مهمة فردية بل هي مسؤولية جماعية تتطلب التعاون بين الأسرة، المدرسة، والمجتمع، من أهم الأساليب الوقائية التي يمكن إتباعها هو تعزيز القيم الأخلاقية والإيجابية منذ مرحلة الطفولة، حيث يعد التعليم المبكر هو الأساس في بناء شخصية الفرد، كما أن توفير بيئة تعليمية آمنة ومستقرة تساهم بشكل كبير في تقليل معدلات العدوان، من خلال إرساء مبادئ احترام الآخر والتعامل السليم مع الضغوط النفسية والعاطفية، من جانب آخر، يجب أن يكون هناك اهتمام خاص بتدريب الأفراد على المهارات الاجتماعية التي تساعدهم في التعبير عن مشاعرهم بشكل غير عدواني، مثل الحوار والتفاوض والتعامل مع الغضب بطرق صحيحة بالإضافة إلى ذلك، يعد الدعم النفسي والتوجيه التربوي أمرًا أساسيًا، حيث يجب أن يكون هناك برامج علاجية ووقائية تهدف إلى تقديم الدعم للأشخاص الذين يعانون من ضغوط نفسية أو اجتماعية قد تساهم في ظهور سلوكيات عدوانية.

علاوة على ذلك، يتعين على المؤسسات التعليمية والمجتمعية تقديم ورش عمل ودورات تدريبية لرفع الوعي حول العوامل التي تؤدي إلى العدوان وسبل التعامل معها، مما يعزز من قدرة الأفراد على التحكم في سلوكهم وتوجيههم نحو ممارسات إيجابية. كما أن دور الأسرة في توجيه الأبناء والتواصل معهم بشكل مفتوح ومستمر يعتبر من العوامل الأساسية في الوقاية من السلوك العدواني.

_ خلاصة الفصل:

من خلال استعراضنا لهذا الفصل، يتضح لنا أن السلوك العدواني يعد من الظواهر النفسية والاجتماعية المعقدة التي تتداخل فيها العديد من العوامل التي تؤثر سلبا على الفرد وكذلك المجتمع، هذا ما يستدعي منا محاولة الفهم العميق لأسبابه وإيجاد طرق للتعامل معه والحد من انتشاره في المدارس.

الفصل الرابع

الإجراءات المنهجية

للدراسة الميدانية

_ تمهيد:

يعالج هذا الفصل الإجراءات المنهجية التي تم إتباعها في الدراسة الميدانية، بدءا بالدراسة الاستطلاعية حيث تم تحديد الأدوات المستخدمة فيها وضبط خصائصها السيكو مترية، وبعدها تم التطرق إلى الدراسة الأساسية بدءا باختيار أفراد العينة، وانتهاء بتحديد الوسائل الإحصائية التي سيتم الاعتماد عليها في معالجة نتائج فرضيات الدراسة.

أولا: الدراسة الاستطلاعية:

1_ أهداف الدراسة الاستطلاعية:

تعتبر الدراسة الاستطلاعية الخطوة الأولى في دراستنا، إذ كانت الغاية منها تحقيق الأهداف التالية:

_ التعرف على ميدان الدراسة وعلى الصعوبات التي قد تواجهنا، واكتساب مهارات التعامل الميداني مع أفراد عينة الدراسة، واستغلالها في الدراسة الأساسية.

_ التعرف على أفراد عينة الدراسة، والتأكد من مدى فهمهم لأدوات الدراسة.

_ ضبط الخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة.

2_ المجال الجغرافي والزمني للدراسة الاستطلاعية:

2_1_ المجال الجغرافي:

أجريت هذه الدراسة في ثانوية ولد قابلية صليحة بولاية مستغانم.

2_2_ المجال الزمني:

دامت مدة الدراسة الاستطلاعية حوالي (15) يوم من 01/02/2025 إلى غاية 15/02/2025.

3_ عينة الدراسة الاستطلاعية ومواصفاتها:

تم اختيار عينة من تلاميذ المرحلة الثانوية بطريقة عشوائية، حيث تكونت العينة من (30) تلميذا من بينهم (16) ذكر و(14) أنثى، وهم يتوزعون كالآتي:

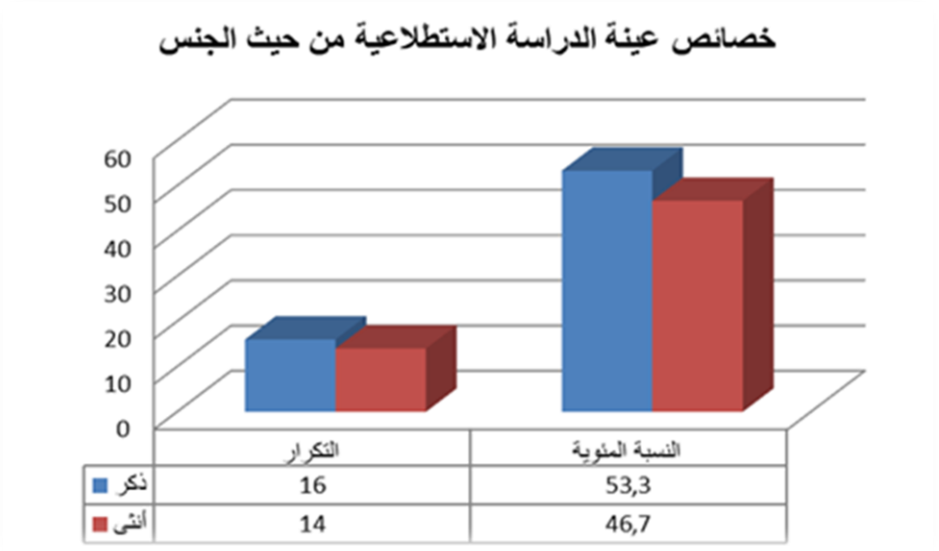
3_1_ حسب الجنس:

يمثل الجدول التالي توزيع عينة الدراسة الاستطلاعية حسب الجنس:

_ الجدول رقم (01): يوضح توزيع عينة الدراسة الاستطلاعية حسب الجنس.

الجنس	العدد	النسبة
الذكور	16	%53,3
الإناث	14	%46,7
المجموع	30	%100

يتضح من الجدول رقم (01) أن عدد الذكور أكثر من عدد الإناث بفارق (6,6%) وهذا ما يتضح من خلال الأعمدة البيانية التالية:



_ الشكل رقم (01): يبين خصائص عينة الدراسة الاستطلاعية حسب الجنس.

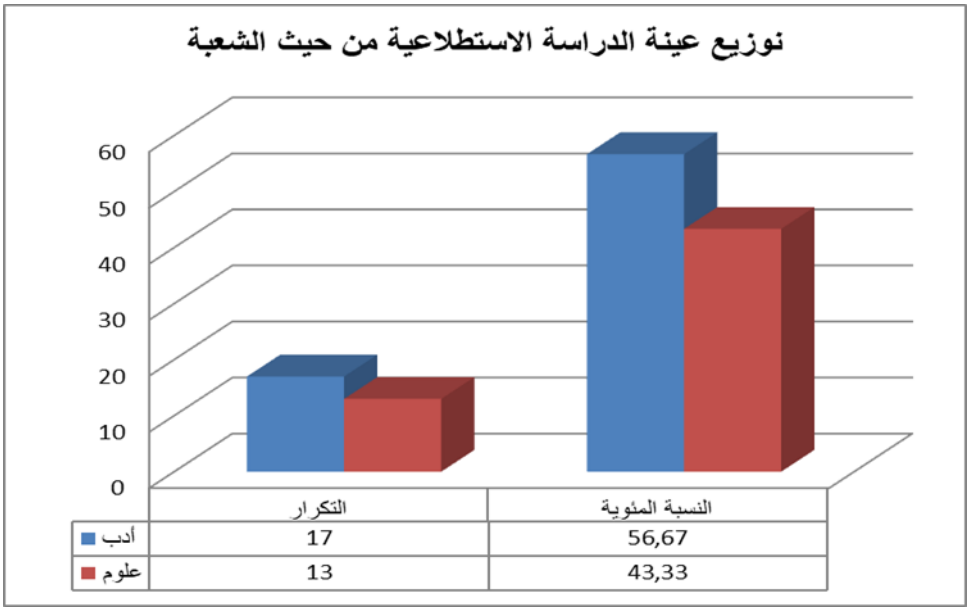
3_2_ من حيث التخصص (الشعبة):

يمثل الجدول التالي توزيع عينة الدراسة الاستطلاعية حسب الشعبة :

_ الجدول رقم (02): يبين توزيع عينة الدراسة الاستطلاعية حسب الشعبة.

الشعبة	العدد	النسبة
الأدب	17	%56,67
العلمي	13	%43,33
المجموع	30	%100

يتضح من الجدول أن عدد التلاميذ الشعبة الأدبية أكثر من تلاميذ الشعب العلمية وبفارق (13.34%)، وهذا ما يوضحه الشكل التالي:



الشكل رقم (02): يبين خصائص عينة الدراسة الاستطلاعية حسب الشعبة.

4_ أدوات الدراسة الاستطلاعية وخصائصها السيكومترية:

قامت الباحثة في هذه الدراسة باستخدام أداتين وهما:

4_1_ مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

4_1_1_ وصف المقياس:

يتكون مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية المصمم من طرف نيفين حسن سعد شاكر (شاكر،2023) من (38) فقرة موزعة على ستة أبعاد بعضها ذات اتجاه إيجابي (32) فقرة وبعضها ذات اتجاه سلبي (06) فقرات، كما هو موضح في الجدول التالي:

_ الجدول رقم (03): يوضح توزيع فقرات مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية حسب أبعاده واتجاهاته.

الأبعاد	العبارات السالبة	العبارات الموجبة	مجموع العبارات
الإدراك المشوه	37	37-31-25-19-13-7-1	7
الاعتياد والاستمرار القهري	32	38-32-26-20-14-8-2	7
التدفق والانغماس	27	33-27-21-15-9-3	6
الأولوية والتخلي	16	34-28-22-16-10-4	6
الخداع والهروب	32	35-29-23-17-11-5	6
فقدان السيطرة والانتكاس	30	36-30-24-18-12-6	6
المجموع			38

4_1_2_مفتاح تصحيح المقياس:

المقياس موجه للتلاميذ بهدف الإجابة عليه، فكل تلميذ يقرأ المقياس يختار إجابة واحدة من بين ثلاثة بدائل، موضحة كما يلي:

_ الجدول رقم (04): يوضح مفتاح التصحيح لمقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

البدائل / اتجاه الفقرة	تنطبق تماما	تنطبق إلى حد ما	لا تنطبق تماما
الموجبة	03	02	01
السالبة	01	02	03

وعليه فإن أدنى درجة يتحصل عليها التلميذ في هذا المقياس هي (38) نقطة، وأعلى درجة (114).

4_1_ 3_ الخصائص السيكومترية لمقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

أولا: صدق المقياس:

اعتمدت الباحثة لحساب صدق مقياس على الطريقة التالية:

أ_ صدق الاتساق الداخلي:

قامت الباحثة بحساب صدق الاتساق الداخلي بين كل بعد والدرجة الكلية للمقياس، والنتائج موضحة كما يلي:

_ الجدول رقم (05): يبين نتائج صدق الاتساق الداخلي بين كل بعد والدرجة الكلية.

Corrélations

		الادراك المشوه	الاعتياد والاستمرار القهري	التدفق والانغماس	الأولوية والتخلي	الخداع والهروب	فقدان السيطرة والانتكاس	إدمان الألعاب الالكترونية
الادراك المشوه	معامل الارتباط بيرسون	,890**	,753**	,444*	,615**	,561**	,716**	,877**
	مستوى المعنوية	,000	,000	,014	,000	,001	,000	,000
	العينة	30	30	30	30	30	30	30
الاعتياد والاستمرار القهري	معامل الارتباط بيرسون	,753**	,870**	,584**	,715**	,641**	,721**	,927**
	مستوى المعنوية	,000	,000	,001	,000	,000	,000	,000
	العينة	30	30	30	30	30	30	30
التدفق والانغماس	معامل الارتباط بيرسون	,844**	,584**	,970**	,838**	,676**	,701**	,523**
	مستوى المعنوية	,000	,001	,000	,000	,000	,000	,003
	العينة	30	30	30	30	30	30	30
الأولوية والتخلي	معامل الارتباط بيرسون	,615**	,715**	,638**	,981**	,599**	,637**	,808**
	مستوى المعنوية	,000	,000	,000	0,000	,000	,000	,000
	العينة	30	30	30	30	30	30	30
الخداع والهروب	معامل الارتباط بيرسون	,561**	,641**	,676**	,599**	,890**	,599**	,765**
	مستوى المعنوية	,001	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	العينة	30	30	30	30	30	30	30
فقدان السيطرة والانتكاس	معامل الارتباط بيرسون	,716**	,721**	,687**	,637**	,599**	,987**	,841**
	مستوى المعنوية	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	العينة	30	30	30	30	30	30	30

**توجد معنوية عند مستوى الدلالة 0,01.

* توجد معنوية عند مستوى الدلالة 0,05

من خلال الجدول رقم (05) نلاحظ أن معاملات الارتباط بين كل بعد والدرجة الكلية للمقياس دالة إحصائيا إما عند مستوى الدلالة (0,01) أو عند مستوى الدلالة (0,05)، وهذا ما يدل على صدق المقياس.

ثانيا: ثبات المقياس:

اعتمدنا على معامل ألفا لكرومباخ وتحصلنا على النتائج التالية:

_ الجدول رقم (06): يبين قيمة معامل الثبات ألفا لكرومباخ لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية.

عدد الفقرات	معامل ألفا لكرومباخ
38	0,908

من خلال الجدول رقم (06) يتضح أن معامل الثبات لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية قد بلغ 0,908 وهو معامل مرتفع، وهذا ما يجعلنا نعتمد عليه في دراستنا الميدانية الحالية.

وعليه فإن المقياس صادق وثابت.

5_2_مقياس السلوك العدواني للتلاميذ المراهقين:

5_2_ 1_ وصف المقياس:

يتكون مقياس السلوك العدواني المصمم من طرف الباحثة " قوعيش مغنية " (قوعيش،2017) من (46) فقرة، موزعة على خمسة أبعاد، كل عبارات المقياس موجبة، كما هو موضح في الجدول التالي:

_ الجدول رقم (07): يوضح توزيع فقرات مقياس السلوك العدواني حسب أبعاده واتجاهاته.

الأبعاد	أرقام الفقرات	المجموع
العدوان المادي الموجه نحو المدرس	26-21-16-11-6-1	06
العدوان اللفظي الموجه نحو المدرس	34-30-27-22-17-12-7-2	09
العدوان الموجه نحو الذات	37-33-29-25-20-15-10-5	08
العدوان الموجه نحو المحيط	-41-39-35-31-23-18-13-8-3 46-44-43	12
العدوان الموجه نحو الزملاء	-40-36-32-28-24-19-14-9-4 45-42	11
المجموع		46

5_2_2_ مفتاح تصحيح المقياس:

المقياس موجه للتلاميذ بهدف الإجابة عليه، فكل تلميذ يقرأ المقياس يختار إجابة واحدة من بين ثلاثة بدائل، موضحة كما يلي:

_ الجدول رقم (08): يبين مفتاح التصحيح لمقياس السلوك العدواني.

البدائل	دائما	غالبا	أحيانا	نادرا	أبدا
الدرجة	5	4	3	2	1

وعليه فإن أدنى درجة يتحصل عليها التلميذ في هذا المقياس هي (46) درجة، وأعلى درجة هي (230) درجة.

5_2_3_ الخصائص السيكومترية لمقياس السلوك العدواني:

أولا: صدق المقياس:

اعتمدت الباحثة لحساب صدق مقياس السلوك العدواني على الطريقة التالية:

أ_ صدق الاتساق الداخلي:

قامت الباحثة بحساب صدق الاتساق الداخلي بين كل بعد والدرجة الكلية للمقياس، والنتائج موضحة كما يلي:

_ الجدول رقم (09): يبين نتائج صدق الاتساق الداخلي بين كل بعد والدرجة الكلية لمقياس السلوك العدواني.

الارتباط							
		العدوان المادي الموجه نحو المدرس	العدوان اللفظي الموجه نحو المدرس	العدوان الموجه نحو الذات	العدوان الموجه نحو المحيط	العدوان الموجه نحو الزملاء	السلوك العدواني
العدوان المادي الموجه نحو المدرس	معامل الارتباط بيرسون	,987**	,797**	,505**	,787**	,742**	,861**
	مستوى المعنوية	,000	,000	,004	,000	,000	,000
	العينة	30	30	30	30	30	30
العدوان اللفظي الموجه نحو المدرس	معامل الارتباط بيرسون	,797**	,978**	,517**	,941**	,845**	,951**
	مستوى المعنوية	,000	,000	,003	,000	,000	,000
	العينة	30	30	30	30	30	30
العدوان الموجه نحو الذات	معامل الارتباط بيرسون	,505**	,517**	,890**	,416*	,451*	,646**
	مستوى المعنوية	,004	,003	,000	,022	,015	,000
	العينة	30	30	30	30	30	30
العدوان الموجه نحو المحيط	معامل الارتباط بيرسون	,787**	,941**	,416*	,896**	,872**	,943**
	مستوى المعنوية	,000	,000	,022	,000	,000	,000
	العينة	30	30	30	30	30	30
العدوان الموجه نحو الزملاء	معامل الارتباط بيرسون	,742**	,845**	,451*	,872**	,974**	,918**
	مستوى المعنوية	,000	,000	,012	,000	,000	,000
	العينة	30	30	30	30	30	30
** توجد معنوية عند مستوى الدلالة 0,01.							
* توجد معنوية عند مستوى الدلالة 0,05.							

من خلال الجدول رقم الجدول رقم (09) نلاحظ أن معاملات الارتباط بين كل الأبعاد مع الدرجة الكلية للمقياس دالة إحصائيا إما عند مستوى الدلالة (0,01) أو عند مستوى الدلالة (0,05)، وبهذا يمكننا اعتماد المقياس كأداة صادقة لقياس السلوك العدواني لتلاميذ المرحلة الثانوية.

_ ثانيا: ثبات المقياس:

اعتمدنا على معامل الثبات ألفا لكرومباخ لمقياس السلوك العدواني، وتحصلنا على النتائج التالية:

_ جدول رقم (10): يبين قيمة معامل الثبات ألفا لكرومباخ لمقياس السلوك العدواني.

عدد الفقرات	معامل ألفا
46	0,963

من خلال الجدول أعلاه نجد أن معامل الثبات ألفا لكرومباخ قد بلغ (0,963) وهو ثبات ذو قيمة مرتفعة، فالمقياس ثابث.

وعليه فإن المقياس صادق وثابت.

_ ثانيا: الدراسة الأساسية:

1_ منهج الدراسة:

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي وهذا المنهج مناسب لطبيعة هذه الدراسة التي تستهدف دراسة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية.

2_ المجال الجغرافي والزمني للدراسة الأساسية:

2_1_ المجال الجغرافي:

قامت الباحثة بدراستها الميدانية في ثانوية ولد قابلية صليحة بولاية مستغانم.

2_2_ المجال الزمني:

أجريت الدراسة الأساسية من 02 مارس 2025 إلى غاية 13 مارس 2025.

3_ مجتمع الدراسة:

شمل مجتمع الدراسة على (178) تلميذا في ثانوية ولد قابلية صاليحة .

4_ عينة الدراسة الأساسية ومواصفاتها:

تم اختيار عينة الدراسة الأساسية بطريقة عشوائية تكونت من (40) تلميذا من بينهم (22) ذكرا و(18) أنثى، المتمدرسين في الثانوية من بينهم (21) أدبي و(19) علمي.

4_1_ مواصفات عينة الدراسة الأساسية:

كانت خصائص عينة الدراسة الأساسية على النحو التالي:

أ_ حسب الجنس:

يمثل الجدول التالي توزيع عينة الدراسة الأساسية حسب الجنس:

_ الجدول رقم (11): يبين خصائص عينة الدراسة الأساسية حسب الجنس.

الجنس	العدد	النسبة المئوية
ذكور	22	%55,0
إناث	18	% 45,0
المجموع	40	%100

يتضح من الجدول أن عدد الذكور أكبر من عدد الإناث بفارق (10.0%).

ب_ حسب الشعبة:

يمثل الجدول التالي توزيع عينة الدراسة الأساسية حسب الشعبة:

_ الجدول رقم (12): يبين خصائص عينة الدراسة الأساسية حسب الشعبة.

الجنس	العدد	النسبة المئوية
أدبي	21	%52,5
علمي	19	% 47,5
المجموع	40	%100

يتضح من الجدول رقم (12) أن عدد تلاميذ الأدبين أكبر من عدد التلاميذ العلميين وذلك بفارق (5%).

5_ أدوات الدراسة الأساسية:

قامت الباحثة في هذه الدراسة باستخدام أداتين وهما:

5_1_ مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

5_1_1_ وصف المقياس:

يتكون مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية المصمم من طرف نيفين حسن سعد شاكر من (38) فقرة موزعة على ستة أبعاد وهي (الإدراك المشوه، الاعتياد والاستمرار القهري، التدفق والانغماس، الأولوية والتخلي، الخداع والهروب، فقدان السيطرة والانتكاس)، وبعضها ذات اتجاه إيجابي (32) فقرة وبعضها ذات اتجاه سلبي (06) فقرات.

5_1_2_ مفتاح التصحيح:

المقياس موجه للتلاميذ بهدف الإجابة عليه، فكل تلميذ يقرأ المقياس يختار إجابة واحدة من بين ثلاثة بدائل (تنطبق تماما، تنطبق إلى حد ما، لا تنطبق تماما).

5_2_ مقياس السلوك العدواني للتلاميذ المراهقين:

5_2_ 1_ وصف المقياس:

يتكون مقياس السلوك العدواني المصمم من طرف الباحثة " قوعيش مغنية " من (46) فقرة، موزعة على خمسة أبعاد (العدوان المادي الموجه نحو المدرس، العدوان اللفظي الموجه نحو المدرس، العدوان الموجه نحو الذات، العدوان الموجه نحو المحيط، العدوان الموجه نحو الزملاء).

5__2_ مفتاح التصحيح:

المقياس موجه للتلاميذ بهدف الإجابة عليه، فكل تلميذ يقرأ المقياس يختار إجابة واحدة من بين خمسة بدائل (دائما، غالبا، أحيانا، نادرا، أبدا).

6 _ طريقة إجراء الدراسة الأساسية:

تم إجراء طريقة الدراسة بالخطوات الآتية:

_ الخطوة الأولى: تطبيق الأداة.

قامت الباحثة بشرح التعليمة لكل التلاميذ وكيفية الإجابة على الأداتين مع طمأنتهم بأن إجابتهم ستحاط بالسرية التامة.

_ الخطوة الثانية: تفريغ نتائج الدراسة.

تم تفريغ نتائج الأداتين التي تم جمعها في جداول إحصائية وذلك باستخدام برنامج الرمز الإحصائية spss20 للعلوم الاجتماعية.

_ الخطوة الثالثة: المعالجة الإحصائية للنتائج.

لمناقشة كل فرضية استخدمت الباحثة معامل الارتباط بيرسون لمناقشة نتائج الفرضية الأولى، كما استخدمت اختبار الفروق "ت" لمناقشة نتائج الفرضية الثانية والثالثة والرابعة والخامسة.

7_ الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة الأساسية:

استخدمت الباحثة الأساليب الإحصائية الآتية:

_ النسب المئوية: استخدمت الباحثة النسب المئوية للتعبير عن مواصفات العينة.

_ معامل الارتباط بيرسون: استخدمته الباحثة لقياس نتائج الفرضية الأولى.

_اختبار "ت" لعينتين مستقلتين: استخدمت اختبار "ت" لعينتين مستقلتين بهدف البحث عن الفروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتي تعزى لمتغيري الجنس والشعبة، وكذا المتغير الثاني والمتمثل في الفروق في السلوك العدواني والتي تعزى لمتغيري الجنس والشعبة.

الفصل الخامس

عرض وتفسير ومناقشة نتائج فرضيات الدراسة

تمهيد:

بعد التطبيق الميداني قامت الباحثة بفرز المعطيات، وتجميعها في جداول إحصائية لتحليلها بالأساليب الإحصائية المناسبة، وذلك بغرض التحقق من صدق فرضيات الدراسة، إذ تمثلت النتائج فيما يلي:

1_عرض وتفسير ومناقشة نتائج فرضيات الدراسة:

1_1_ عرض وتفسير ومناقشة نتائج الفرضية الأولى:

تنص الفرضية على أنه: " توجد علاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية ".

لاختبار هذه الفرضية استخدمت الباحثة معامل الارتباط بيرسون والجدول التالي يوضح ذلك:

_ الجدول رقم (13): يبين معامل الارتباط بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة ثانوية.

معامل الارتباط بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني	قيمة الاحتمال *Sig.(bilatérale)*
0.587	0.000

يتضح من خلال نتائج الجدول أن قيمة الاحتمال *Sig.(bilatérale)* تساوي 0.000 وهي أصغر من مستوى الدلالة (0,01)، وعليه فإننا نرفض الفرض الصفري ونقبل الفرض البحث الذي ينص على أنه: توجد علاقة دالة إحصائيا بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية.

وتتفق نتيجة الدراسة المتوصل إليها مع دراسة خليفي محمد ومزيان محمد (2018) التي أسفرت على وجود علاقة إيجابية ما بين المداومة على الألعاب الالكترونية والسلوكيات العدوانية لدى المراهق المتمدرس (خليفي ومزيان ،2018، ص.18).

وهذا ما أكدته أيضا دراسة مساوي ثلجة (2020) بحيث توصلت إلى أن للألعاب الإلكترونية دورا في تجسيد السلوك العدواني لدي المراهق، وأن ممارسة المراهقين لهذا النوع من النشاط الترفيهي يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية وزيادة العنف التلقائي لديهم (ثلجة ،2020، ص.72).

وأيضا توصلت دراسة عبد الله بن مرعي القرني (2021) إلى وجود علاقة بين الإدمان على الألعاب الالكترونية العنيفة وظهور العدائية والسلوك العدواني (القرني ،2021، ص.328).

بالإضافة إلى دراسة صادق طرفي وموالخير مسعودي (2022) التي توصلت إلى أن المراهقين تأثروا بممارستهم للألعاب الالكترونية، كما أنهم يحاكون مختلف أنواع العنف المتضمنة في هذه الألعاب (طرافي ومسعودي ،2022، ص.16).

نفس النتيجة توصلت إليها دراسة آية عبادية (2024) التي أثبتت أن الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل سلبي على سلوكيات المراهق وذلك بظهور العدوانية والعنف في تصرفاته (عبادية ،2024، ص.105)

ويرجع هذا إلى كون أغلبية الألعاب التي يمارسها المراهق تتضمن مشاهد العنف، القتال ومع تكرار مشاهدته يصبح العنف سلوك مقبولا لديه ويمارسه بصفة تلقائية بعبارة أخرى عند انغماس الشديد في اللعب يبدأ الشخص في فقدان التمييز بين الواقع والخيال فينقل السلوك الذي

تلقاه في اللعبة إلى حياته اليومية، أيضا هذه الألعاب تثير مشاعر قوية كالتوتر والغضب والإحباط، خصوصا عند الخسارة أو الفشل في اللعبة وعليه يظهر الفرد ردود فعل عنيفة.

1_2_ عرض وتفسير ومناقشة نتائج الفرضية الثانية:

تنص الفرضية على أنه: " توجد فروق في الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تعزى لمتغير الجنس ولصالح الذكور ".

بعد استخدام برنامج الحزم الإحصائية أسفرت نتائج تطبيق اختبار "ت" لعينتين مستقلتين على ما يلي:

_ الجدول رقم (14): يبين نتائج اختبار الفروق (ت) بين متوسطات درجات الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تبعا لمتغير الجنس.

	الجنس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت المحسوبة	Sig
إدمان على الألعاب الإلكترونية	ذكور	77,4545	15,52487	3,589	0,01
	إناث	60,9444	13,55369		

يتضح من الجدول أعلاه أن قيمة sig التي تساوي (0,01) وهي أصغر من مستوى الدلالة (0,05)، وبما أن متوسط الذكور يقدر بـ (77.4545) أكبر من متوسط الإناث الذي يقدر بـ (60.9444) فإن الفرق لصالح الذكور وعليه نرفض الفرض الصفري ونقبل الفرض البحث الذي ينص على أنه: توجد فروق دالة إحصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تعزى لمتغير الجنس.

فمن خلال النتائج اتضح أنه توجد فروق دالة إحصائيا في الإدمان على الألعاب الالكترونية تعزى لمتغير الجنس ولصالح الذكور، أي أن متغير الجنس له أثر على الإدمان على الألعاب الالكترونية.

اتفقت هذه النتيجة مع دراسة ايت اخلف ثينهنان وآيت حسين مريم، (2018) أن الذكور أكثر إدمانا على الألعاب الإلكترونية على الرغم من توفر نفس الظروف والعوامل، وقد أقرت الدراسة على أن الإناث يمارسن الألعاب الموجهة خلافا عن الذكور فهم يفضلن ممارسة الألعاب الموجهة (ايت اخلف وايت حسين ،2018، ص.88).

وهذا ما أكدت عليه أيضا دراسة بولبدة لندة وطهاين شيماء (2022)، التي تنص على وجود فورق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور، بحيث فسرت الدراسة أن الفروق في ممارسة الألعاب الإلكترونية ترجع إلى قضاء المراهقين الذكور وقتا أكثر مع رفقائهم وهم يميلون إلى روح التحدي مقارنة بالإناث (بولبدة وطاهين ،2022، ص.89).

كما أظهرت دراسة بن لكحل عفاف وتلايتي وليد أحمد شريف (2023)، إلى أن الذكور لهم مستويات مرتفعة من الإدمان على الألعاب الإلكترونية حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي لديهم (82.64) وهو أكبر من المتوسط الحسابي عند الاناث الذي بلغ (69.63) وتعبر النتيجة أن الذكور المراهقين لديهم مستويات مرتفعة من إدمان الألعاب الإلكترونية أكثر من المراهقات الإناث (بن لكحل وتلايتي ،2023، ص.52)

وقد اتفقت هذه النتيجة أيضا مع دراسة عزوز خلود نائلة ومشلفح مروة أماني (2023)، والتي توصلت إلى أن الجنس الذكوري تطغى عليه ممارسة الألعاب الالكترونية أكثر من الجنس الأنثوي، وأن فئة الذكور لها اهتمام بالألعاب الالكترونية مقارنة بالإناث (عزوز ومشلفخ،2023، ص63).

ويرجع هذا إلى كون الذكور يميلون أكثر إلى الألعاب التي تحتوي على التنافس، المغامرة، الإثارة والألعاب ذات الطابع القتالي فهي تتماشي أكثر مع اهتمامات الذكور مقارنة بالإناث اللواتي يميلون إلى الأنشطة التي تعزز التعبير العاطفي والإبداع، مثل القراءة أو الفنون وغيرها أيضا الذكور هم الذين يقضون وقتا أكبر مع أصدقائهم مقارنة بالإناث مما يعزز من إمكانية التأثر بالأقران الممارسين لهذه الألعاب.

1_3_عرض وتفسير ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة:

نص الفرضية: " توجد فروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تعزى لمتغير الشعبة ولصالح شعبة الأدبيين ".

بعد استخدام برنامج الحزم الإحصائية الإصدار أسفرت نتائج تطبيق اختبار "ت" لعينتين مستقلتين على ما يلي:

_ الجدول رقم (15): يبين نتائج اختبار الفروق (ت) بين متوسطات درجات الادمان على الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تبعا لمتغير الشعبة.

	الشعبة	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت المحسوبة	Sig
إدمان على الألعاب الإلكترونية	أدبي	78,8571	15,35345	4,246	0,000
	علمي	60,2632	12,29201		

يتضح من الجدول أعلاه أن قيمة sig التي تساوي (0,000) أصغر من مستوي الدلالة (0,01) وبما أن متوسط التلاميذ الأدبيين يقدر بـ (78.8571) أكبر من متوسط التلاميذ العلميين الذي يقدر بـ (60.2632) فإن الفرق لصالح الأدبيين فعليه نرفض الفرض الصفري

ونقبل فرض البحث الذي ينص على أنه: توجد فروق دالة إحصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تعزى لمتغير الشعبة.

وعليه من خلال النتائج اتضح أنه توجد فروق دالة إحصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الشعبة لصالح شعبة الأدبيين، أي أن متغير الشعبة له أثر على الإدمان على الألعاب الالكترونية.

ويرجع هذا إلى كون أن التخصصات العلمية غالبا ما تتطلب مجهودا دراسيا أكبر ووقتا أطول في التحضير، خاصة في المواد التطبيقية كالرياضيات والفيزياء، مما يحد من وقت الفراغ لديهم، في المقابل يتمتع الأدبيون بوقت فراغ أكبر هذا ما يجعل التلميذ الأدبي يسعي جاهدا للبحث عن الترفيه وغالبا تكون الألعاب الإلكترونية من الخيارات المتاحة والسريعة. أيضا طبيعة المواد الأدبية (كاللغة، التاريخ، الفلسفة وغيرها) تتطلب مجهودا فكريا وتركز على الحفظ وليس على التطبيقات أو الحسابات المعقدة مقارنة بزملائهم في الشعب العلمية. أيضا بعض التلاميذ يدخلون الشعب الأدبية على غير قناعة لأنها الاختيار المتبقي وذلك لضعف النتائج في المواد العلمية هذا ما يدفع بالتلميذ الأدبي إلى الهروب من الواقع عبر العالم الافتراضي، ونجده يميل خاصة للألعاب التي توفر إحساسا بالنجاح والسيطرة وذلك لتعويض النقص.

1_4_عرض وتفسير ومناقشة نتائج الفرضية الرابعة:

تنص الفرضية على أنه: " توجد فروق في السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تعزى لمتغير الجنس ولصالح الذكور".

بعد استخدام برنامج الحزم الإحصائية أسفرت نتائج تطبيق اختبار "ت" لعينتين مستقلتين على ما يلي:

_ الجدول رقم (16): يبين نتائج اختبار الفروق (ت) بين متوسطات درجات السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تبعا لمتغير الجنس.

	الجنس	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت المحسوبة	Sig
السلوك العدواني	ذكور	113,9091	36,36967	3,067	0,004
	إناث	82,3889	26,53109		

يتضح من الجدول أعلاه أن قيمة sig التي تساوي (0,004) وهي أصغر من مستوى الدلالة (0,01)، وبما أن متوسط الذكور يقدر بـ (113,9091) أكبر من متوسط الإناث الذي يقدر بـ (82.3889)، فإن الفرق لصالح الذكور وعليه فإننا نرفض الفرض الصفري ونقبل فرض البحث الذي ينص على أنه: توجد فروق دالة إحصائيا في السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تعزى لمتغير الجنس.

ومن خلال النتائج اتضح أنه توجد فروق دالة إحصائيا في السلوك العدواني تعزى لمتغير الجنس ولصالح الذكور، أي أن متغير الجنس له أثر على السلوك العدواني.

اتفقت هذه النتائج مع دراسة ايت اخلف ثينهنان وآيت حسين مريم، (2018) التي أوضحت أنه توجد فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ الطور الثانوي لصالح الذكور (ايت اخلف وايت حسين ،2018، ص.92).

كما توصلت دراسة بوكري يمينة (2021) إلى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني تعزي لمتغير الجنس وهذا لصالح الذكور (بوكري ،2021، ص.12).

نفس النتيجة توصلت إليها دراسة بن لكحل عفاف وتلايتي وليد أحمد شريف، (2023) إلى أنه توجد فروق في مستوى السلوك العدواني بين المراهقين لصالح الذكور بمتوسط حسابي بلغ

(125.82) وهو أكبر من المراهقين الإناث إذ بلغ المتوسط الحسابي 99.36 (بن لكحل وتلايتي،2023، ص.82).

هذا وقد تناقضت نتيجة دراستنا مع دراسة نريمان معماير وفاطمة الزهراء كوسة، (2020) والتي أوضحت أن مستوى السلوك العدواني يكاد أن يكون متساويا بين الذكور والاناث وهذا ما اتضح من خلال حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري الذي كان يدل على تباين طفيف جدا لصالح الذكور ولكن لا يصل إلى مستوى كبير ذا دلالة إحصائية وعليه أسفرت الدراسة إلى أنه لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدي المراهق باختلاف الجنسين (معماير وكوسة ،2020، ص. 117).

ويرجع هذا إلى كون الذكور في مرحلة المراهقة يسعون لإثبات ذواتهم ومحاولة السيطرة وفرض الرأي فيلجأ لتحقيق هذا عن طريق السلوكيات العدوانية خصوصا في حالة تعرضه لمشكل، على عكس الإناث الذين يكبتن مشاعرهن ويتمتعون بهدوء وضبط النفس ويميلون إلى حل مشاكلهن عن طريق الحوار.

5_1_عرض وتفسير ومناقشة نتائج الفرضية الخامسة:

تنص الفرضية على أنه: " توجد فروق في السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تعزى لمتغير الشعبة ولصالح شعبة الأدبيين ".

بعد استخدام برنامج الحزم الإحصائية أسفرت نتائج تطبيق اختبار "ت" لعينتين مستقلتين على ما يلي:

_ الجدول رقم (17): يبين نتائج اختبار الفروق (ت) بين متوسطات درجات السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تبعا لمتغير الشعبة.

	الجنس	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت المحسوبة	Sig
السلوك العدواني	أدبي	114,0476	40,78784	3,010	0,005
	علمي	83,8947	20,05242		

يتضح من الجدول أعلاه أن قيمة sig التي تساوي (0,005) وهي أصغر من مستوى الدلالة (0,01) وبما أن متوسط الأدبين يقدر بـ (114,0476) أكبر من متوسط العلميين الذي يقدر بـ (83,8947)، فإن الفرق لصالح شعبة الأدبيين وعليه فإننا نرفض الفرض الصفري ونقبل فرض البحث الذي ينص على أنه: توجد فروق دالة إحصائيا في السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تعزى لمتغير الشعبة،.

من خلال النتائج اتضح أنه توجد فروق دالة إحصائيا في السلوك العدواني تعزى لمتغير الشعبة لصالح شعبة الأدبيين، أي أن متغير الشعبة له أثر على السلوك العدواني.

اتفقت نتائج دراستنا الحالية مع دراسة علي محمد (2020) التي أسفرت على وجود فروق واضحة في اتجاهات العنف بين التخصصات من بحيث أن الشعب الأدبية أكثر ميلا للعنف مقارنة بتلاميذ الشعب العلمية (علي ،2020، ص.40).

إلا أنها تناقضت مع دراسة مصطفي مباركة وقريشي عبد الكريم (2018) التي توصلت إلى عدم وجود فروق في مستوى العنف المدرسي يعزى لصالح الشعبة، أي أن الدراسة لم تجد اختلافات في العنف بين التلاميذ وأرجعت هذا إلى المعاملة السيئة التي يقوم بها كل من المعلمين والإداريين مع التلاميذ هذا ما جعل السلوك العدواني يظهر عند الشعبتين ادبي، علمي (مصطفي وقريشي،2018، ص.852).

أما دراسة بودالي نور الهدي (2019) أشارت إلى أن نسبة العلميين أعلى بمتوسط حسابي بلغ (96.54) مقارنة بالأدبيين التي قدر متوسط الحسابي بـ (86.54) وعليه أسفرت الدراسة إلى أن العلميين عدوانيين أكثر من الأدبيين (بودالي ،2019، ص.104).

واختلفت دراستنا أيضا مع دراسة رشيدة علاوي وأميرة بن علي، (2020) التي أشارت إلى أنه لا توجد فروق بين شعبتي أدب والعلوم في مستوى العدوان لدى تلاميذ البكالوريا. بحيث توصلت إلى أن التخصص ليس له علاقة في تزايد أو تناقص مستوي السلوك العدواني (علاوي وبن على ،2020، ص.92).

نفس النتيجة الدراسة السابقة توصلت اليها دراسة زيدي الصالح، (2024) التي أظهرت انه لا توجد فروق في السلوك العدواني بين تلاميذ التخصص العلمي والتخصص الادبي وهذا راجع الي ان كلا تلاميذ العلمي والادبي هم في مرحلة المراهقة وهم متشابهون في بعض الصفات والمؤشرات فهم يعشون نفس الظروف ويدرسون في بيئة تعليمية واحدة (زيدي ،2024، ص.61).

ويرجع هذا إلى كون التلاميذ في مجتمعنا يعطي قيمة أعلى للتخصصات العلمية مقارنة بالأدبية، مما يجعل تلاميذ الشعب الأدبية يشعرون بعدم التقدير أو التهميش ويتولد عندهم نوعا من الإحباط والذي يتحول إلى سلوكيات عدوانية، وأيضا تتولد عندهم فكرة أن الشعبة الأدبية محدودة ولا تفتح آفاقا واسعة في سوق العمل بعد التخرج، لذلك يفقدون تلاميذ هذه الشعبة الرغبة في الدراسة وتطغي العدوانية على تصرفاتهم التي تكون كردة فعل على فقدان الأمل في مستقبلهم المهني.

_ الخاتمة:

في ختام الدراسة، توصلنا إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية أصبح ظاهرة متنامية في أوساط المراهقين لاسيما المتمدرسين، الأمر الذي أثر سلبا على توازنهم النفسي والاجتماعي وعلى مسارهم التعليمي حيث بات العديد منهم يقضون ساعات طويلة أمام الشاشات على حساب وقت الدراسة والمراجعة، الأمر الذي أدى إلى تراجع مستوياتهم الأكاديمية وتناقص التركيز والانضباط داخل الصفوف الدراسية.

فقد أسفرت نتائج دراستنا على أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية له دور ملموس في توليد السلوكيات العدوانية عند المراهقين، لذلك تبرز أهمية التدخل للحد من آثاره من خلال تكثيف البرامج التوعوية وتعزيز التوجيه والإرشاد النفسي والاجتماعي، وتشجيع الأنشطة البديلة الصحية كما يمكننا العمل على تعزيز القيم الإيجابية والتواصل الفعال والبناء بين الأبناء والآباء، ووضع ضوابط تحمي المراهقين من الانعكاسات السلبية للإدمان على الألعاب الإلكترونية على السلوك فهذا يتطلب التزاما وجهودا مشتركة لضمان مستقبل أفضل للأجيال القادمة وبناء مجتمع آمن يخلو من مظاهر العنف والعدوانية حيث يمكن العيش بسلام وأمن واستقرار.

_ الاقتراحات:

في ضوء نتائج الدراسة تقترح الباحثة ما يلي:

_ إجراء دراسات مستقبلية تتناول تأثير نوعية الألعاب المختلفة على مختلف أنماط السلوك عند المراهقين.

_ التوسع في عينة الدراسة لتشمل جميع المراحل التعليمية (ابتدائي، متوسط) لمعرفة مستوى السلوك العدواني والإدمان على الألعاب الإلكترونية في كل مرحلة.

_ دراسة تأثير العوامل الأسرية (مثل الإهمال، أو التفكك الأسري) في ظهور الإدمان على الألعاب الإلكترونية الذي يؤدي بدوره إلى سلوكيات عدوانية.

_ دراسة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والحالة النفسية للمراهقين (مثل القلق، الاكتئاب، الشعور بالعزلة، الإحباط وغيرها) في زيادة وتفاقم السلوكيات العدوانية.

_ إجراء دراسات مستقبلية تقارن بين مستويات السلوك العدواني لدى المراهقين المتمدرسين في البيئات الحضارية والمراهقين المتمدرسين في البيئات الريفية.

_ تنويع أدوات البحث في الدراسات القادمة (استبيانات، مقابلات، ملاحظة مباشرة وغيرها) للحصول على بيانات أعمق وأكثر دقة حول العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني.

_ إطلاق حملات توعية إعلامية سواء عبر (التلفزيون، راديو، مواقع التواصل الاجتماعي) تستهدف المراهقين وأولياء الأمور تهدف إلى الحد من هذه الظاهرة وذلك عن طريق قصص.

المصـــــــادر و المراجع

_ المصادر والمراجع:

_ سورة البقرة، الآية 30

1_ إبراهيم، جناد. (2021). **ظاهرة الألعاب الإلكترونية واثارها على مرتديها من الأطفال.** *مجلة الحوار الثقافي*. المجلد (10)، العدد (1). ص ص، 193-215

2_ إبراهيم، محبوبة إبراهيم محمد. (2010). **المشكلات الاجتماعية المرتبطة بإدمان ممارسة ألعاب التسلية الإليكترونية لدي طلاب المرحلة الابتدائية.** رسالة ماجستير غير منشورة. كلية الخدمة الاجتماعية. جامعة الحلوان.

3_ ابرعيم، سامية. (2017). **تقنين مقياس السلوك العدواني والعدائي للمراهقين "لأمل باضة " (النسخة المصرية) على البيئة الجزائرية.** *مجلة العلوم النفسية والتربوية*. ص ص، 372-397.

4_ امل جابر عوض سيد. دون سنة. **تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدي المراهقين من طلاب الثانوية.** جامعة الفيوم. العدد الواحد والثلاثون. الصفحة 294_275.

5_ ايت خلف، ثنهنان وايت حسين، مريم. (2017)، **ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظهور السلوك العدواني لدي تلاميذ مرحلة المتوسط.** مذكرة لنيل شهادة الماستر. جامعة مولود معمري تيزي وزو.

6_ باشن، حمزة. (2021) . **هجرة الأطفال والمراهقين إلى العالم الافتراضي ومساهمة تجربة التدفق النفسي في الإدمان على الألعاب الإلكترونية. مجلة** *الدراسات النفسية والتربوية*. المجلد(37). العدد (01). ص ص، 8 -25.

7_ بداني، فؤاد.(2022). **إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال وقيم التربية بالأسرة الجزائرية حتمية الديجتال واشكالية استخدام.** *مجلة علوم الانسان المجتمع*. العدد (01). المجلد(11).ص ص، 97-123.

8_ بسكير، مريم و سناني، عبد الناصر. **(2018) . مظاهر السلوك العدواني لدي أطفال التعليم التحضيري ودور التربية و الرياضة في الحد منه.** *مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية*. المجلد (19). العدد(39). ص ص، 161-162.

9_ بلعيدي، محمد الأمين و دردیش، محمد . **(2020) . اثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على صحة وسلوك الطفل في الدول العربية وآليات الوقاية من مخاطرها.** *مجلة افاق لعلم الاجتماع*. المجلد (10).العدد (01).ص ص ،60-82

10_ بن صالح ،سارة. (2020). **الصلابة النفسية لدي المراهق المدمن على الألعاب الالكترونية.** مذكرة ماستر . جامعة محمد خيضر (بسكرة).

11_ بن عراب ،دلال و شرقي، إسماعيل.(2023).**لعبة فري فاير و طلبة جامعة باتنة 1-دراسة في الاستخدام و الاشباع** .*مجلة الرسالة للدراسات و البحوث الإنسانية*. المجلد.(08). العدد.(01).ص ص، 92_937

12_ بن علي الضالع، عبد الرحمان.(2024).**ادمان الألعاب الالكترونية لدي طلاب المدارس الثانوية ،واثر استراتيجيات الضبط الذاتي في تخفيفه** .الجمعية المصرية.

13_ بن يحي، مريم و جاهمي، بسمة .(2017). **السلوك العدواني عند المراهق الذي يعاني من التفكك الاسري.** مذكرة لنيل شاهدة الماستر.

14_ بهيجة، عثمان و احمد، سليم . (2018). **السلوك العدواني لدي الأبناء.** *المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال* . المجلد (04). العدد (04).ص ص ،337-359

15_ بودالي ،نور الهدي .(2019).**دور الإرشاد التربوي في التخفيض من السلوك العدواني لدي تلاميذ المرحلة الثانوية** .مذكرة لنيل شهادة الماستر في علم النفس ، تخصص إ رشاد و توجيه ، ولاية مستغانم .

16_ بوسعيد ،سليمة و عوادي، حنان .(2019). **مخاطر تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع و طرق علاجها** . *مجلة المجتمع و الرياضة*. العدد.(01). المجلد.(02). ص ص، 40-44.

بوكري، يمينة .(2021). **مظاهر السلوك العدواني لدي تلاميذ السنة الرابعة متوسط** . مذكرة ماستر. ولاية ورقلة . الجزائر.

17_ بولبدة ، لندة و بلهاين ، شيماء . بدون سنة .**ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدي المراهق المتمدرس** .دراسة ميدانية بمتوسطة بن عيش صالح هواري بومدين (قالمة). قسم علم النفس . جامعة 8ماي 1945.

18_ بولحية ،هاجر و عيسو، عقيلة . (2021). **تأثير الإدمان الإلكتروني علي الصحة النفسية المدرسية للمراهق** .*مجلة الحكمة للدراسات التربوية و النفسية*. العدد (02) . المجلد (08). ص ص، 93-115.

19_ تميم، قلقوم واحمد ،عبد النور. (2021). **الألعاب الالكترونية ودورها في ظهور الإحباط و العدوانية . لعبة Mobile Pubgنموذجا،** رسالة ماستر قسم علم النفس . الجزائر .

20_ جموعي، بالعربي .(2017). **فاعلية البرنامج الارشادي (معرفي سلوكي) في التخفيف من السلوك العدواني لدي تلاميذ المرحلة الثانوية** أطروحة دكتوراه . جامعة محمد لمين دباغين – سطيف (الجزائر).

21_ جيهان ، محمد وعلي الشيخ ،إبراهيم .(2023).**الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية**. *المجلة العلمية لكلية الآداب* المجلد .(12) . العدد. (06). ص ص،137 _227

22_ حمودة، سليمة. (2015). **الإدمان علي الألعاب الالكترونية : اضطراب العصر . مجلة العلوم الإنسانية و الاجتماعية،** جامعة قاصدي مرباح ورقلة (الجزائر). العدد. (21) . ص ص، 213-224

23_ خشيبة، حنان.(2022).**الحماية القانونية للأطفال من مخاطر الألعاب الالكترونية** . *مجلة ضياء للدراسات القانونية*. المجلد .(04) . العدد .(01). ص ص، 55-73

24_ داودي ،وداد و عيواج، عدراء. (2020). **الدور الوقائي للأسرة في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الالكترونية بين الاتاحة و الرقابة** . *مجلة علوم الانسان و المجتمع*. المجلد (05). العدد(01). ص ص ، 149-171

25_ لدسوقي ممدوح ،محمد . (2012) . **دور خدمة الفرد في تخفيف معدلات السلوك العدواني** .ط1. دار الكتب ة الوثائق القومية .

26_ رافت، صلاح الدين .(دون سنة). **الألعاب الالكترونية و اثارها علي الأطفال** .ابواب الاعلام للنشر و التوزيع .

27_ رومان ، محمد.(1995) . **السلوك العدواني عند الطفل** .*المجلة العلمية للثقافة الدينية والرياضية* . العدد الاول . ص ص، 4-13.

28_ زغبي ، أحمد محمد.(2010).**سيكولوجية المراهقة (النظريات جوان النمو مشكلات و سبل علاجها)**،ط1.عمان :دار زهران للنشر و التوزيع .

29_ زيدي، الصالح.(2024).**السلوك العدواني وعلاقته بالتوافق النفسي لدي تلاميذ السنة الثالثة ثانوي** .مذكرة لنيل شهادة ماستر .جامعة الشهيد حمة لخضر (الوادي).

30_ السحيباني ، عبد الله .(2022).**خطورة الألعاب الإلكترونية** .ملتقي الخطباء ، ص1_7.

31_ صادوقي ،صباح .(2021). **التنمر و علاقته بظهور السلوك العدواني لدي تلاميذ المرحلة الثانوية** . مذكرة لنيل شهادة الماستر ، كلية العلوم الاجتماعية .جامعة قاصدي مرباح –ورقلة .

32_ طرفي، صادق و مسعودي موالخير.(2021).**الألعاب الإلكترونية و السلوك العنيف لدي المراهقين دراسة ميدانية في مدينة البليدة** .*مجلة افاق لعلم الاجتماع* . المجلد .(10). العدد.(01). ص ص، 16_34.

33_ عبادية ،آية. (2024). **الإدمان علي الألعاب الإلكترونية وتأثيره علي سلوكيات العدوانية لدي المراهق المتمدرس** . مذكرة لنيل شهادة الماستر. كلية العلوم الاجتماعية شعبة علم النفس . جامعة مستغانم (الجزائر).

34_ عبد العزيز، صالح و بنت بدزيز، مستورة .(2020). **لعبة فورت نايت وعلاقتها بسلوكيات الطلبة** .*مجلة دفاتر المخبر*. المجلد .(15). العدد.(02).ص ص، 38-51

35_ عبد العزيز، صالح و بنت بدزيز، مستورة .(2023). **أثر لعبة PUBG القيم المعرفية للطلبة المراهقين** . *مجلة الف: اللغة ، الاعلام ، المجتمع aleph*. المجلد.(10). العدد .(4-1). ص ص، 117-133.

36_ عبد الله ، بن مرعي محمد القرني .(2021). "**ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين. رسالة** ماجستير في تخصص علم النفس الجنائي . المجلة العربية للنشر العلمي .جامعة الملك عبد العزيز السعودية

37_ عبيدي، محمد حسن بشري. (2017). **بعض الاضطرابات السلوكية و الانفعالية و علاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدي تلاميذ في المرحلة الابتدائية** . *مجلة البحوث و التربوية والنفسية* .جامعة بغداد . العدد(53). ص ص، 488

38_ عزوز، خلود ،ومشلفح ، مروة اماني .(2023).**ادمان الألعاب الالكترونية لدي التلاميذ المتمدرسين في مرحلة التعليم الثانوي** .مذكرة لنيل شهادة الماستر . تخصص علم النفس المدرسي ، جامعة زيان عاشور (الجلفة).

39_ علاوي ، رشيدة و بن علي ، اميرة .(2020).**الاحباط و السلوك العدواني عند التلميذ المعيد لشهادة البكالوريا**. مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر. جامعة احمد دراية (ادرار).

40_ علي، محمد.(2021).**اتجاهات تلاميذ المرحلة الثانوية نحو ظاهرة العنف في الوسط المدرسي في ضوء متغيري الجنس و التخصص الدراسي** .*مجلة منارات لدراسات العلوم الاجتماعية* . المجلد.(03). العدد.(01).ص ص، 40_50

41_ عنري، هلال إبراهيم. (2020). **التداعيات السلبية للإدمان على الألعاب الإلكترونية**. دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض.

42_ قوعيش، مغنية . (2015)، **السلوك العدواني و علاقته بالتحصيل الدراسي** . *مجلة التنمية البشرية* .العدد.(05). ص ص،143 –158

43_ قوعيش، مغنية.(2017). **فاعلية الإرشاد النفسي في خفض السلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الثانية ثانوي بولاية مستغانم**. أطروحة دكتورة منشورة، جامعة محمد بن احمد: وهران.

44_ قويدر، مريم.(2012).**أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة** .مذكرة لنيل شهادة الماجستير. كلية العلوم السياسية والإعلام. جامعة الجزائر–3–

45_ الماحي، زوبيدة . (2013). **دراسة إحصائية استكشافية وصفية للسلوك العدواني في مرحلتي التعليم الإبتدائي و المتوسط** . *مجلة العلوم الإنسانية و الاجتماعية* .العدد .(21).ص ص، 137–152

46_ مباركة ،مصطفي و قريشي ، عبد الكريم .(2018).**واقع العنف المدرسي من وجهة نظر تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي** . مجلة الباحث في العلوم الإنسانية و الاجتماعية. العدد(33). ص ص، 839_854

47_ محمد، علي عمارة.(2008)، **برامج علاجية لخفض مستوي السلوك العدواني لدي المراهقين** .دار الفتح للتجليد الفني .

48_ محمد النوبي، محمد علي .(2010). **ادمان الأنترنت في عصر العولمة** . عمان . دار الصفاء للنشر و التوزيع .

49_ محمد، معطلاوي ، (2022)، **أثار ادمان الأطفال و المراهقين علي الالعاب الالكترونية** . *مجلة دراسات في علوم الانسان و المجتمع* .العدد.(01). المجلد .(05).ص ص، 92-103 .

50_ محمود، محمد زكي. (2024). **العوامل المنبئة بالإدمان على الألعاب الإلكترونية لدي المراهقين نحو بناء نموذج تفسيري للظاهرة. مجلة** *البحوث الإعلامية* . العدد. (71). جامعة الازهر مصر.

51_ مختار بوفرة و خديجة. (2023) . **ادمان الألعاب الالكترونية و علاقتها ببعض الاضطرابات النفسية لدي تلاميذ التعليم المتوسط.** مجلة *الاعلام و المجتمع* . المجلد.(07). العدد.(01).ص ص، 7-16

52_ مساوي ،محمد و كركوش، فتيحة .(2023). **السلوك العدواني عند الاحداث الجانحين. مجلة الحكمة للدراسات الفلسفية** . المجلد (11). العدد(02). ص ص،1683 -1704

53_ معامير ،نريمان و كوسة، فاطمة الزهراء .(2020).**السلوك العدواني لدي المراهق المتمدرس : دراسة ميدانسية علي عينة من تلاميذ التعليم المتوسط و الثانوي بولاية الوادي** .*مجلة العلوم النفسية و التربوية*. العدد.(01).المجلد .(06). ص ص، 107_121.

54_ مكي، خالدية و شعشوع، عبد القادر .(2013). **بين العدوانية و العنف المدرسي _دراسة مقارنة_ المائدة المستديرة : الحماية الجنائية للطفل** . جامعة تيارت. العدد.(01). المجلد.(04). ص ص، 205 -252 .

55_ نيفين ،حسن سعد شاكر.(2023). **بناء مقياس في ادمان الألعاب الالكترونية لدي عينة من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بمحافظة القاهرة.** *مجلة كلية التربية* .العدد (47).الرقم.(01). ص ص، 17-60 .

56_ هدلق ، عبد الله بن عبد العزيز. (بدون سنة). **إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض.** دراسة ميدانية.

57_ وراي، بختة وعماني ،اكرام .(2023). **العقوبات المدرسية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلتين المتوسطة والثانوية بولايتي تيارت وتيسمسيلت.** مذكرة لنيل شاهدة ماستر. تخصص علم النفس المدرسي . جامعة ابن خلدون تيارت.

58_ يحياوي، حسنية .(2013) . **علاقة الغضب بظهور السلوك العدواني لدي المراهقين :دراسة ميدانية بثانويات ولاية تيزي وزو** ، مجلة العلوم الإنسانية و الاجتماعية . العدد.(12). ص ص،111 –120 .

الملاحق

الملحق رقم (01): مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

أختي التلميذة/ أخي التلميذ:

في إطار انجاز بحث لتحضير لمذكرة ماستر، نقدم لكم استمارة كأداة نستخدمها للقياس ولهذا نقترح عليك بعض الأسئلة التي نود معرفة رأيك الشخصي فيها. لذلك يطلب منك:

1-قراءة العبارات بعناية واهتمام وتمعن.

2-وضع علامة(x) أمام الإجابة الموافقة لحالتك دون تفكير أو تردد ، وتأكد أنه لا توجد هناك إجابات صحيحة أو خاطئة وإنما هي وجهات نظر شخصية تختلف من فرد لآخر.

اسم ولقب التلميذ: الشعبة:

رقم	العبارات	تنطبق على تماما	تنطبق إلى حد ما	لا تطبق تماما
01	أعتقد أن أصدقائي في الألعاب أقرب لي من أصدقاء المدرسة			
02	أشعر بالرغبة دائما في ممارسة الألعاب الإلكترونية			
03	الألعاب الإلكترونية تحقق لي المكاسب والانتصارات			
04	أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية عن غيرها من الأنشطة			
05	أكذب على والدي في الوقت الذي قضيته في اللعب			
06	أعجز عن التوقف عن اللعب			
07	أظن أن لا أحد يحبني			
08	عدم الشعور بالوقت أثناء اللعب			
09	تجذبني الصور والألوان ومؤثرات الصوت في الألعاب			
10	يشتكي المعلمين دائما مني في المدرسة			
11	أهرب من المذاكرة عن طريق اللعب بالألعاب الإلكترونية			
12	أفشل دائما في تحديد وقت اللعب			
13	أشعر أن ممارستي للألعاب الإلكترونية أعطتني ثقة بالنفس			
14	أستمر في اللعب أثناء جلوسي مع الآخرين			
15	ممارستي اللعب لأوقات طويلة لا يشعرني بالوحدة			

16	أفضل الحديث مع أسرتي عن استمراري في اللعب			
17	أخفي عن الوالدين درجات اختباراتي السيئة			
18	أشعر بعدم القدرة على ممارسة أي نشاط آخر غير اللعب			
19	إندماجي مع الألعاب الإلكترونية جعلني أحب الخيال أكثر من الواقع			
20	ألعب في أي وقت وأي مكان أذهب إليه			
21	أشعر بالسعادة أثناء اللعب			
22	علاقتي بأصدقائي ضعيفة			
23	أتظاهر بالمرض لكي لا أذهب المدرسة وأظل ألعب			
24	عندي رغبة مستمرة في ممارسة الألعاب الإلكترونية			
25	أستمر في اللعبة حتى أحقق الفوز			
26	أعجز عن تحديد الوقت للعب			
27	يتعكر مزاجي وأشعر بالاكتئاب عندما ينقطع الاتصال باللعبة لأي سبب			
28	أفكر في اللعب حتى أثناء المذاكرة			
29	أهرب من المشكلات التي تواجهني باللعب			
30	أستطيع التحكم في مدة اللعب			
31	أجلس مع ألعابي أكثر من جلوسي مع أسرتي			
32	أنظم وقتي بين اللعب والمذاكرة			
33	أعشق الألعاب الالكترونية لأن بها التحدي والمغامرة			
34	أفضل الاستمرار في اللعب عن الخروج مع أسرتي			
35	أحب أن أقول الحقيقة في أي شيء			
36	أشعر بالعصبية عندما يزعجني أحد أثناء اللعب			
37	أتقبل الهزيمة في اللعب			
38	أستمر في اللعب حتى مع الشعور بالتعب			

الملحق (02): مقياس السلوك العدواني.

أختي التلميذة/ أخي التلميذ:

في إطار انجاز بحث لتحضير رسالة الدكتوراه، نحن بصدد تحضير استمارة كأداة نستخدمها للقياس ولهذا نقترح عليك بعض الأسئلة التي نود معرفة رأيك الشخصي فيها. لذلك يطلب منك:

1-قراءة العبارات بعناية واهتمام وتمعن.

2-وضع علامة(x) أمام الإجابة الموافقة لحالتك دون تفكير أو تردد ، وتأكد أنه لا توجد هناك إجابات صحيحة أو خاطئة وإنما هي وجهات نظر شخصية تختلف من فرد لآخر.

إسم ولقب التلميذ: الشعبة:

الرقم	العبارات	دائما	غالبا	نادرا	أبدا
01	أحاول ضرب مدرسي عندما يضربني				
02	لا أصغى إلى المدرس أثناء الحصة وأشوش على حديثه لإثارة أعصابه				
03	أقوم بالعبث بمصابيح الإنارة ومفاتيحه				
04	أضرب زميلي عندما يضايقني				
05	عندما يغضبني أحد أدق بيدي بشدة على أي شيء أمامي				
06	أرمي المدرس بأي شيء حين يستدير إلى السبورة				
07	أقاطع المدرس أثناء إلقائه الدرس				
08	لا احافظ على مرافق الثانوية وممتلكاتها				
09	أدخل في شجار مع زملائي حتى على أتفه الأسباب				
10	أهمل مظهري الشخصي عندما أغضب				
11	أستبدل كرسي المدرس بكرسي آخر مكسر				
12	إذا أهانني المدرس أشمته				
13	لا أصغي إلى التوجيهات والإرشادات التي أتلقاها من الإدارة المدرسية				
14	أرد على زميلي باستخدام ألفاظ بذيئة				
15	ألوم نفسي بعنف عندما أفشل في أداء شيء				

16	أندفع إلى مشاجرات وخناقات مع المدرس إذا أخرجني من القسم				
17	أميل إلى إحراج المدرس بكثرة الأسئلة لمقاطعته ومضايقته للإقلال من شأنه أمام زملائي				
18	لا أحترم القوانين ولا أتقيد باللوائح والنظم الثانوية				
19	أسخر من زملائي				
20	أشعر بالرغبة في إيذاء ذاتي				
21	إن كانت لدى المدرس والسخرية منه أمام زملائي				
22	أقوم بتقليد المدرس والسخرية منه أمام زملائي				
23	أحاول تخريب ممتلكات الثانوية وخاصة دورات المياه				
24	يمكن أن أقذف زميلي بأي شيء إذا ضايقني				
25	عندما يغضبني أحد فإنني أخبط رأسي بعنف في الحائط				
26	أكلف جماعة من أصدقائي بضرب المدرس خارج الثانوية				
27	أسيء إلى المدرس بألفاظ نابية				
28	أختلق أسباب غير حقيقية حتى يعاقب المدرس إحدى زملائي				
29	أقضم أظافري عندما أشعر بالغيظ أو الغضب				
30	أهدد المدرس إذا خصم من علاماتي				
31	أقوم بالعبث بأبواب الفصول والنوافذ				
32	أكتب على الجدران كلمات للسخرية على زملائي				
33	أمتنع عن تناول الطعام لأعاقب نفسي				
34	أحرض زملائي على الفوضى في القسم لإزعاج المدرس				
35	أشعر بسعادة عند استعارة كتب المكتبة ولا أردها أو أمزقها				
36	أهدد زملائي بضربهم بالآلات حادة خارج الثانوية				
37	عندما أهان أتمنى لو أن الأرض انشقت لتبتلعني				
38	ألطخ سمعة المدرس في كامل الثانوية				
39	أقوم بإتلاف الوسائل التعليمية				
40	أقوم بدفع زملائي عند الدخول إلى القسم				
41	أكتب على الجدران والطاولات				
42	أعمل مكائد لإحداث وإثارة خلافات بين زملائي				
43	أقوم بتكسير وإتلاف المقاعد المدرسية				
44	أتعمد على رمي القاذورات في ساحة الثانوية				
45	أجد لذة في إطلاق النكت على الزملاء في الأماكن العامة لإضحاك الناس عليهم				
46	أجد لذة عند استدعائي لإدارة الثانوية بسبب عنفي أو مشاكستي				

الملحق (30): نتائج مخرجات فرضيات الدراسة.

_ نتائج الفرضية الأولى:

معامل الارتباط بيرسون بين متغيرات الدراسة (الفرضية الأولى)

Corrélations

		السلوك العدواني	إدمان الألعاب الالكترونية
السلوك العدواني	Corrélation de Pearson	1	,587**
	Sig. (bilatérale)		,000
	N	40	40
إدمان الألعاب الالكترونية	Corrélation de Pearson	,587**	1
	Sig. (bilatérale)	,000	
	N	40	40

**. La corrélation est significative au niveau 0.01 (bilatéral).

_ نتائج الفرضية الثانية:

اختبار "ت" لدراسة الفروق في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس (الفرضية الثانية)

Test-t

Statistiques de groupe

	الجنس	N	Moyenne	Ecart-type	Erreur standard moyenne
إدمان الألعاب الالكترونية	ذكر	22	77,4545	15,52487	3,30991
	أنثى	18	60,9444	13,55369	3,19464

Test d’échantillons indépendants

		Test de Levene sur l’égalité des variances		Test-t pour égalité des moyennes						
		F	Sig.	T	ddl	Sig. (bilatérale)	Différence moyenne	Différence écart-type	Intervalle de confiance 95% de la différence	
									Inférieure	Supérieure
إدمان الألعاب الالكترونية	Hypothèse de variances égales	,684	,413	3,540	38	,001	16,51010	4,66427	7,06777	25,95243
	Hypothèse de variances inégales			3,589	37,814	,001	16,51010	4,60013	7,19611	25,82409

_ نتائج الفرضية الثالثة:

اختبار "ت" لدراسة الفروق في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الشعبة (الفرضية الثالثة)

Test-t

	الشعبة	N	Moyenne	Ecart-type	Erreur standard moyenne
إدمان الألعاب الالكترونية	أدب	21	78,8571	15,35345	3,35040
	علوم	19	60,2632	12,29201	2,81998

Test d'échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test-t pour égalité des moyennes						
		F	Sig.	t	ddl	Sig. (bilatérale)	Différence moyenne	Différence écart-type	Intervalle de confiance 95% de la différence	
									Inférieure	Supérieure
إدمان الألعاب الالكترونية	Hypothèse de variances égales	,908	,347	4,199	38	,000	18,59398	4,42864	9,62867	27,55930
	Hypothèse de variances inégales			4,246	37,476	,000	18,59398	4,37921	9,72467	27,46330

_ نتائج الفرضية الرابعة:

اختبار "ت" لدراسة الفروق في السلوك العدواني تبعا لمتغير الجنس (الفرضية الرابعة)

Test-t

Statistiques de groupe

	الجنس	N	Moyenne	Ecart-type	Erreur standard moyenne
السلوك العدواني	ذكر	22	113,9091	36,36967	7,75404
	أنثى	18	82,3889	26,53109	6,25344

Test d'échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test-t pour égalité des moyennes						
		F	Sig.	t	ddl	Sig. (bilatérale)	Différence moyenne	Différence écart-type	Intervalle de confiance 95% de la différence	
									Inférieure	Supérieure
السلوك العدواني	Hypothèse de variances égales	3,606	,065	3,067	38	,004	31,52020	10,27843	10,71260	52,32780
	Hypothèse de variances inégales			3,164	37,569	,003	31,52020	9,96146	11,34668	51,69373

_ نتائج الفرضية الخامسة:

اختبار "ت" لدراسة الفروق في السلوك العدواني تبعا لمتغير الشعبة (الفرضية الخامسة)

Test-t

Statistiques de groupe

	الشعبة	N	Moyenne	Ecart-type	Erreur standard moyenne
السلوك العدواني	أدب	21	114,0476	40,78784	8,90064
	علوم	19	83,8947	20,05242	4,60034

Test d'échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test-t pour égalité des moyennes						
		F	Sig.	t	ddl	Sig. (bilatérale)	Différence moyenne	Différence écart-type	Intervalle de confiance 95% de la différence	
									Inférieure	Supérieure
السلوك العدواني	Hypothèse de variances égales	16,599	,000	2,917	38	,006	30,15288	10,33801	9,22468	51,08108
	Hypothèse de variances inégales			3,010	29,754	,005	30,15288	10,01920	9,68383	50,62193

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عبد الحميد بن باديس – مستغانم-

كلية العلوم الاجتماعية

شعبة علم النفس رقم.....

مستغانم: .....

الى السيد: مدير ثانوية ولد قابلية صالحة

الموضوع: طلب تسهيل مهمة

نحن رئيس شعبة علم النفس، نتقدم الى سيادتكم المحترمة بهذا الطلب المتمثل في تسهيل مهمة طلبة السنة ..الثانية ماستر..... الأتية أسماؤهم للقيام ببحث ميداني بمؤسستكم بتاريخ من ..01 جانفي 2025 الى 13 مارس 2025....

الطالب (ة):

1- بن حمينة بدر البدور....

2-.....

3-.....

الأستاذ المؤطر:

أ- سيساي

تقبلوا سيدي فائق الاحترام والتقدير

رئيس شعبة علم النفس

شعبة علم النفس

كلية العلوم الاجتماعية

المؤسسة المستقبلة

مدير

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عبد الحميد بن باديس-مستغانم-
كلية العلوم الاجتماعية و الانسانية

تصريح شرفي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية
لانجاز البحث

أنا الممضي أدناه،

الطالب(ة): بن بعيبة بدر الدور رقم التسجيل الجامعي: 202037032248

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم 110020980000130004 والصادرة بتاريخ 2018.03.10

عن سيرات

المسجل ب-كلية العلوم الاجتماعية والانسانية/ قسم ..... العلوم الاجتماعية

شعبة علم النفس / التخصص علم النفس المدرسي

والمكلف بإنجاز مذكرة ماستر بعنوان:

الادمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية

أصرح بشرفي أني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقيات العلمية والنزاهة الأكاديمية المطلوبة في إنجاز البحث، وأنحمل المسؤولية الشخصية عن كل المحتوى المتضمن في البحث المذكور أعلاه

التاريخ: 15-06-2025

إمضاء المعني

* منحل القرار الوزاري رقم 933 المؤرخ في 28 جويلية 2016 الذي يحدد القواعد المتعلقة بالوقاية من السرقة العلمية ومكافحتها.