وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة مولود معمري تيزي وزو
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
فرع علم الاجتماع

الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بظهور العنف

(دراسة ميدانية على عينة من الشباب المستخدمين لتطبيق التواصل ديسكورد)

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع تخصص انحراف وجريمة

إعداد الطالب:
عزازلي محمد رضا

إشراف الأستاذ:
د. بوعروج محمد نجيب

السنة الجامعية: 2023-2024

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة مولود معمري تيزي وزو
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
فرع علم الاجتماع

الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بظهور العنف

(دراسة ميدانية على عينة من الشباب المستخدمين لتطبيق التواصل ديسكورد)

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع تخصص انحراف وجريمة

إعداد الطالب:
عزازلي محمد رضا

إشراف الأستاذ:
د. بوعروج محمد نجيب

السنة الجامعية: 2023-2024

اهداء

الحمد لله الذي بعمته تتم الصالحات

إلى أسمى آيات العطاء البشريّ، أمي وأبي الغاليين، أهدي ثمرة جهدي المتمثلة في هذا البحث المتواضع، عسى أن أكون مصدر فخر لكما.

إلى إخوتي سندي وعضدي ومشاطري أفراحي وأحزاني.

إلى كبيرة المقام ذات السيرة العطرة

جدتي الغالية رحمة الله عليها

الى من ينصحني ويقف معي عمي الغالي

إلى كل من يحبني بصدق وإخلاص

أهديكم بحثي المتواضع هذا

وكذلك أهديه بالأخص الى أستاذي المشرف بوعروج محمد نجيب

شكر وتقدير

الحمد لله كثيرا والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين، سيدنا ونبينا محمد وعلى أله وصحبه اجمعين.

واطلاقا من باب لا يشكر الله من لا يشكر الناس أتقدم بخالص الشكر والتقدير للأستاذ المشرف بوعروج محمد نجيب على ارشاداته وتوجيهاته التي لم يبخل بها علينا يوما، كما أتقدم بجزيل الشكر والعطاء الى كل يد رافقتنا في هذا العمل سواء من قريب أو من بعيد والشكر موصول كذلك الى اوليائنا الذين سهروا على تقديم كل الظروف الملائمة لإنجاز هذا العمل

كما لا أنسي ان اشكر جميع الأساتذة الذين قدموا لنا يد المساعدة والى كل الزملاء والأساتذة الذين تتلمذنا على أيديهم واخذنا منهم الكثير.

شكرا لكم جميعا.

فهرس المحتويات

شكر وتقدير

اهداء

فهرس الجداول

فهرس الاشكال

ملخص الدراسة

مقدمة أ

• **الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة**

الإشكالية 4

الفرضيات 6

أسباب اختيار الموضوع 6

أهمية الدراسة 7

اهداف الدراسة 7

صعوبات الدراسة 7

مفاهيم الدراسة 8

الاقتراب النظري 12

الدراسات السابقة 16

• الفصل الثاني: اللعب والألعاب الالكترونية

تمهيد 23

تعريف اللعب 24

أهمية اللعب 26

تصنيفات الألعاب 27

بعض نظريات اللعب 30

تاريخ الألعاب الالكترونية 31

تعريف اللعبة الالكترونية 33

اقسام الألعاب الالكترونية 34

أنواع الألعاب الالكترونية 36

فوائد واضرار الألعاب الالكترونية 38

الإدمان على الألعاب الالكترونية 45

واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر 46

خلاصة 49

• الفصل الثالث: السلوك العدواني والادمان

تمهيد 51

تعريف السلوك العدواني 52

اشكال السلوك العدواني 54

اهداف السلوك العدواني	54
مظاهر السلوك العدواني	57
الأسباب والعوامل المهيئة للسلوك العدواني	59
الاثار السلبية للسلوك العدواني	60
النظريات المفسرة للسلوك العدواني	61
تعريف الإدمان	64
تعريف الإدمان على الألعاب الالكترونية	65
أسباب الإدمان على الألعاب الالكترونية	65
علاج الإدمان على الألعاب الالكترونية	65
خلاصة	66

الفصل الرابع: الجانب الميداني للدراسة

تمهيد	68
الدراسة الاستطلاعية	69
مجالات الدراسة	70
عينة الدراسة	71
منهج الدراسة	72
الأدوات المستخدمة في جمع البيانات	72
الجداول البسيطة	75
الجداول المركبة الخاصة بالفرضية الأولى	82

نتائج الفرضية الأولى	94
الجداول الخاصة بالفرضية الثانية	96
نتائج الفرضية الثانية	107
الجداول الخاصة بالفرضية الثالثة	108
نتائج الفرضية الثالثة	115
الاستنتاج العام للدراسة	116
خاتمة	120
قائمة المراجع	
الملاحق	

قائمة الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	جدول يمثل توزيع افراد العينة حسب متغير الجنس.	75
02	جدول يمثل توزيع افراد العينة حسب متغير السن.	76
03	جدول يمثل توزيع افراد العينة حسب المستوى التعليمي	78
04	جدول يمثل توزيع افراد العينة حسب المستوى التعليمي للاب.	80
05	جدول يمثل توزيع افراد العينة حسب المستوى التعليمي للام.	81
06	جدول يمثل سبب الاهتمام بالألعاب الالكترونية وعلاقته بعدد ساعات التي تقضيها في اللعب يوميا	82
07	جدول يمثل عدد ساعات التي تقضيها في الألعاب وعلاقته بالانفعالات العنيفة التي تنتج أثناء الخسارة	85
08	جدول يمثل سبب الاهتمام بالألعاب وعلاقته بنوع الألعاب التي تثير انفعالات	87
09	جدول يمثل تساهم الألعاب الالكترونية في ظهور العنف الافتراضي وعلاقته بهل تنتج منك انفعالات عنيفة اثناء الخسارة في لعبة ما.	90
10	جدول يمثل نوع الألعاب التي تثير انفعالاتك وعلاقتها بالانفعالات العنيفة اثناء الخسارة	91
11	جدول يمثل الأشياء التي تثير غضبك في الألعاب وعلاقتها بهل تنتج منك انفعالات عنيفة اثناء الخسارة	93
12	جدول يمثل السب والشتم أثناء خسارتك في لعبة ما وعلاقته بهل تنتج منك انفعالات عنيفة اثناء الخسارة.	96
13	جدول يمثل الإدمان على الألعاب الالكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي وعلاقته ب هل الشتم والسب يكون امرا عاديا بين اللاعبين اثناء اللعب	98

14	جدول يمثل استعمال اصدقائك عبارات الشتم والسب اثناء اللعب وعلاقته هل الإدمان على الألعاب الالكترونية قد تؤدي الى ظهور العنف اللفظي لدى المراهق.	99
15	جدول يمثل السب او الشتم اثناء خسارتك في لعبة ما وعلاقتها بهل الإدمان على الألعاب الالكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي.	102
16	جدول يمثل تنتج منك انفعالات عنيفة اثناء خسارتك في لعبة وعلاقتها بهل تقوم بالسب والشتم اثناء خسارتك في لعبة ما.	103
17	جدول يمثل المزاج في معظم الأحيان يكون سيء وعلاقته بهل الإدمان على الألعاب الالكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي.	104
18	جدول يمثل عدد ساعات التي تقضيها في الألعاب الالكترونية وعلاقتها بهل مزاجك في معظم الأحيان يكون سيئ.	106
19	جدول يمثل انفعالك على شخص ما من قبل بسبب الخسارة أدى الى قيام شجار حاد بينكم وعلاقته ب هل مشاهد العنف الموجودة في الألعاب يمكن ان تؤدي الى ظهور العنف الجسدي.	108
20	جدول يمثل هل سبق وان قمت بتكسير أشياء من حولك بسبب الخسارة وعلاقته ب هل انفعالك داخل اللعبة أدى الى شجارك مع افراد عائلتك	110
21	جدول يمثل تعتبر المشاكل الاسرية سبب توجهك لممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقته ب هل انفعالك داخل اللعبة أدى الى شجارك مع افراد عائلتك.	111
22	جدول يمثل تأتيك الرغبة في تمثيل الأفعال الموجودة داخل اللعبة كحمل الأسلحة والقتالات وهل مشاهد العنف الموجودة في الألعاب الالكترونية يمكن ان تؤدي الى ظهور العنف الجسدي.	112
23	جدول يمثل سبب اهتمامك بالألعاب وعلاقتها ب هل تعتبر المشاكل الاسرية سبب توجهك لممارسة الألعاب الالكترونية	114

قائمة الاشكال:

الرقم	عنوان الشكل	الصفحة
01	دائرة نسبية تمثل توزيع افراد العينة حسب متغير الجنس	75
02	أعمدة بيانية تمثل توزيع العينة حسب متغير السن	77
03	أعمدة بيانية تمثل توزيع افراد العينة حسب المستوى التعليمي.	79
04	أعمدة بيانية تمثل سبب الاهتمام بالألعاب الالكترونية وعلاقته بعدد الساعات التي تقضيها في اللعب يوميا.	84
05	أعمدة بيانية تمثل عدد ساعات التي تقضيها في الألعاب وعلاقته بالانفعالات العنيفة التي تنتج أثناء الخسارة	86
06	أعمدة بيانية تمثل سبب الاهتمام بالألعاب وعلاقته بنوع الألعاب التي تثير انفعالات.	89
07	أعمدة بيانية تمثل نوع الألعاب التي تثير انفعالاتك وعلاقتها بالانفعالات العنيفة اثناء الخسارة.	91
08	أعمدة بيانية تمثل العلاقة بين السب والشتم اثناء الخسارة في لعبة ما والانفعالات العنيفة اثناء الخسارة في لعبة ما	97
09	أعمدة بيانية تمثل العلاقة استعمال الأصدقاء عبارات السب والشتم في الألعاب والإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي الى ظهور العنف اللفظي.	101
10	أعمدة بيانية تمثل العلاقة بين المزاج السيء في معظم الأحيان وعلاقته بالإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي الى ظهور العنف اللفظي.	105
11	أعمدة بيانية تمثل الانفعال على شخص ما من قبل بسبب الخسارة أدى الى قيام شجار حاد بينكم وعلاقته ب مشاهد العنف الموجودة في الألعاب يمكن ان تؤدي الى ظهور العنف الجسدي.	109
12	أعمدة بيانية تمثل العلاقة بين الرغبة في تمثيل الأفعال الموجودة داخل اللعبة كحمل الأسلحة والقتالات ومشاهد العنف الموجودة في الألعاب الالكترونية يمكن ان تؤدي الى ظهور العنف الجسدي.	113

ملخص الدراسة:

من خلال دراستنا تعرضنا الى أحد المواضيع والظواهر الحديثة في مختلف المجتمعات وبالأخص المجتمع الجزائري، والتي هي ظاهرة الإدمان على الألعاب الالكترونية التي عرفت تطورا كبيرا جدا في السنوات الأخيرة وأصبحت تجذب جميع الفئات الاجتماعية للرفاهية والمتعة الكبيرة التي تتوفر عليها وخاصة فئة الشباب الذين أصبحنا نشاهدهم وهم يضيعون شبابهم في الإدمان على هذه الألعاب الالكترونية. غير ان موضوعانا لا يستهدف فقط الإدمان على هذه الألعاب لكن يستهدف جانب أخطر من هذا وهو ما يودي اليه هذا الإدمان على الألعاب الالكترونية من خلال تغيير في السلوكات لهؤلاء الشباب وجعلهم أكثر عدائية وخطورة اما على نفسهم او على المجتمع الذي يعيش فيهم. من خلال بحثنا توصلنا الى بعض النتائج التي هي الإدمان على الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى ظهور العنف اللفظي لدى الشباب، مَشاهد العُنف الموجودة في الألعاب الإلكترونية لا يُمكن أن تؤدي إلى ظهور العنف الجسدي لدى الشباب، الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي الى ظهور العنف الافتراضي لدى الشباب.

Study Summary:

Through our study, we were exposed to one of the modern topics and phenomena in different societies, especially the Algerian society, Which is the phenomenon of addiction to electronic games It is the phenomenon of addiction to electronic games, which has known a very great development in recent years and has become attracting all social groups because of its great luxury and pleasure, especially the category of young people, whom we have become watching as they waste their youth in addiction to these electronic games.

However, our topic does not only target addiction to these games, but also targets a more dangerous aspect of this, which is what this addiction to electronic games leads to through a change in the behaviours of these young people and making them more hostile and dangerous either for themselves or for the society in which they live.

The study resulted in a set of results:

- Addiction to electronic games leads to the emergence of verbal violence in young people
- Scenes of violence present in electronic games cannot lead to the appearance of physical violence in young people

Addiction to electronic games leads to the emergence of virtual violence among young people.

مقدمة:

عرف العالم تطورا كبيرا في السنوات الأخيرة في جميع المجالات و قد شمل هذا التطور جميع المجتمعات منها المجتمعات العربية، و من هذه المجالات التي عرفت تطورا ملحوظا و قفزة كبيرة في مجال اللعب بشكل عام و الألعاب الالكترونية بشكل خاص حيث انها تجذب العديد من الفئات السنية و بالأكثر الاطفال، أين يقومون بالتجمع في الاحياء و لعب الألعاب المختلفة كالغميضة و ما الى ذلك من العاب اخرى و لكن بعد ظهور الألعاب الالكترونية و التي تمارس على اجهزة الكمبيوتر او أجهزة خاصة لها كالبلاي ستايشن و أجهزة أخرى أصبحت تشمل جميع الفئات العمرية و ذلك للمتعة الكبيرة الموجودة فيها و سهولة لعبها و توفرها على عناصر الجذب التي تجعل أي شخص يرغب في تجربتها. كما تطورت أكثر وتغير مفهومها ليصبح الرياضة الالكترونية وأصبحت تقام لها اتحادات دولية (مثل الاتحاد الدولي للرياضات الالكترونية IESF والتي هي منظمة عالمية يقع مقرها في كوريا الجنوبية وتتلخص مهمتها في الدعوة الى الاعتراف بالرياضات الالكترونية على انها رياضة مشروعة شأنها شان الرياضات الأخرى.) في مختلف البلدان المتطورة كالولايات المتحدة ومختلف الدول الأوروبية وأيضا العربية مثل الاتحاد السعودي للرياضات الالكترونية وأيضا الاتحاد المصري للرياضات الالكترونية وتقام لها بطولات بالملايين من الدولارات، وذلك ان هذه الألعاب عرف قفزة تطورية كبيرة اما من ناحية دقة الرسومات والمشاهد البصرية الجذابة، او التنافسية العالية خاصة في العاب الاونلاين التي يكون اللعب فيها ضد خصوم حقيقين، فقد استطاعت ان تستحوذ على الكثير من عقول المراهقين وأصبحت شغفهم وهوسهم الوحيد حيث يقضون فيها ساعات عديدة بدون ملل.

ان التطور الكبير في هذه الألعاب الالكترونية قسمت اللاعبين الى نصفين نصف يقوم باللعب للتمتع ولوقت قصير ونجد هذا النوع يفضل العاب التختيم أي تلعب لوحدك وتقوم بحل

الالغاز ولا تؤثر فيه، ونوع قد يكون متعصب جدا للعب ومن الممكن ان تجده يقضي ساعات كثيرة بدون الشعور لذلك وهذا النوع يفضلون العاب الاونلاين التي توجد فيها التنافسية العالية والقتالية من اجل الفوز وبالتالي قد تسبب لهم بظهور سلوكات عنيفة وذلك قد يكون لشدة الإدمان عليها. قد أشارت العديد من الدراسات الى ان قضاء عدة ساعات في اللعب قد يؤدي الى ظهور سلوكات عنيفة لدى المراهقين.

وقد يعتبر اقبال الشباب على الكثير من هذه الألعاب امرا خطيرا لا يتم ادراكه الا عند فوات الأوان حيث اذ قد تؤدي الى تغيير في السلوكات بشكل تدريجي وبفعل الإدمان عليها فقد تظهر سلوكات عدوانية تكون اما لفظية او جسمية ومن الممكن ان تؤثر في الحياة الاجتماعية للشاب.

وعليه فقد قسمت دراستنا الى جانب نظري وميداني، فقد احتوى الفصل الأول على إشكالية الدراسة، والفرضيات، وأسباب اختيار الموضوع، وأهمية الدراسة، واهداف الدراسة، والتعريفات الإجرائية للمفاهيم، والدراسات السابقة، والنظريات المفسرة للظاهرة.

اما الفصل الثاني فقد شمل عنصر اللعب والألعاب الالكترونية تم التطرق فيه الى تعريف اللعب، واهميته، وتصنيفات الألعاب وبعض النظريات المفسرة للعب، وكذلك تطرقنا الى تاريخ الألعاب الالكترونية وتعريفها، واقسامها، وأنواعها، وفوائدها واضرارها وأيضا الإدمان عليها وفي الأخير تطرقنا الى واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر.

اما الفصل الثالث تطرقنا فيه الى السلوك العدواني والادمان، حيث عرفنا السلوك العدواني، واشكاله، وأهدافه، ومظاهره، والأسباب والعوامل المهيئة للسلوك العدواني، والاثار السلبية له، وذلك بعض النظريات المفسرة له، ومن ناحية الإدمان تطرقنا الى تعريف الإدمان وتعريف الإدمان على الألعاب الإلكترونية، وأسبابها وطرق علاجها.

اما الفصل الرابع فقد تناول الإجراءات المنهجية للدراسة وكذلك عرض ومناقشة النتائج.

الفصل الأول

1. الإشكالية
2. الفرضيات
3. أسباب اختيار الموضوع
4. أهمية الدراسة
5. اهداف الدراسة
6. صعوبات الدراسة
7. مفاهيم الدراسة
8. الاقتراب النظري
9. الدراسات السابقة

1. الاشكالية:

شهد العالم في القرن الأخير تطورا مثيرا للانتباه في جميع المجالات والميادين من الناحية العلمية والاجتماعية والثقافية وبالأخص في الجانب التكنولوجي بحيث أصبحت التكنولوجيا تمثل أحد أساليب الحياة للإنسان المعاصر من كل نواحيها الاتصال، التعليم، والعمل وما الى ذلك من أمور أخرى. ومن الأشياء التي ظهرت مع التطور التكنولوجي نجد الألعاب الالكترونية و"هي تلك الالعاب الإلكترونية العنيفة التي يتم عرضها على شاشات التلفاز أو على الحاسوب أو من خلال الالواح الإلكترونية أو من خلال الهواتف الذكية، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين. وهي نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهي جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات إلكترونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب، ألعاب الحواسيب، أو الكمبيوتر المحمول أو الثابت، وألعاب الأنترنت، والألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف الذكية النقالة".[1]

قد حازت هذه الالعاب الالكترونية على اهتمام واسع جدا وذلك راجع لمستويات الرفاهية العالية فيها والرسومات المثيرة وتوفرها على عامل المنافسة العالية جدا، وكذلك شكلها المغري والجذاب من حيث الموسيقى والألوان وغيرها.

تعد فئة الشباب الفئة التي وجدت نفسها عرضة لهذه الجملة من الوسائل التكنولوجية منها الألعاب الالكترونية إذ تعد هذه الفئة الأكثر توجها لهذه الألعاب إذ قد يؤدي بهم الحال إلى حد الإدمان عليها والذي يعرف على انه" ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الالكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم، ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية، تتملك الفرد في يقظته ونومه."[2]

---

[1]– إبراهيم يحياوي، **دور الالعاب الإلكترونية العنيفة في انتشار ظاهرة العنف المدرسي لدى أطفال المرحلة الابتدائية**، مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع، ع3، مجلد6، الجزائر، 2022، ص3.

[2] عصماني رشيدة، **ادمان الألعاب الإلكترونية –الأسباب والاثار–**، مجلة العمدة في اللسانيات وتحليل الخطاب، ع02، ج07، الجزائر، 2023، ص 880

وبالتالي قد يشجع ذلك ظهور العدوان على الشاب والذي هو " شعور داخلي بالغضب والاستياء، ويعبر عنه ظاهريا في صورة فعل او سلوك يقر به شخص او جماعة بقصد إيقاع الأذى لشخص او جماعة أخرى او للذات او الممتلكات"[1]، هو بسبب هاته الألعاب وقد ينتج عن ذلك عدة أضرار على حياة الشاب وكذلك البيئة الاجتماعية الخاصة به، إذ نشهد أن العديد من الألعاب الالكترونية تحتوي على مشاهد قد تكون سببا الى اتجاه مستخدميها الى العنف بمختلف أنواعه.

انطلاقا من هذه المشكلة قمنا بهذه الدراسة محاولة منا معرفة مخاطر الادمان على الألعاب الإلكترونية والذي قد يؤدي إلى ظهور سلوكات عدوانية لدى المراهق ومعرفة واقعها وانتشارها، والأسباب الحقيقية وراء هذه الظاهرة حيث أصبحت ظاهرة تستلزم الدراسة والبحث عن أسبابها وأضرارها على الفرد والمجتمع.

وللوقوف على حقيقة هذه الاشكالية يمكننا طرح **التساؤل الرئيسي** التالي:

- هل يعتبر الادمان على الألعاب الالكترونية سببا رئيسيا في تنامي ظاهرة السلوك العدواني لدى الشباب؟

ومنه قمنا بطرح **الأسئلة الجزئية** التالية:

- ✓ هل الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى ظهور العنف **اللفظي** لدى الشباب؟
- ✓ هل مَشاهد العُنف الموجودة في الألعاب الإلكترونية يُمكن أن تؤدي إلى ظهور العنف **الجسدي** لدى الشباب؟
- ✓ هل الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي الى ظهور العنف **الافتراضي** لدى الشباب؟

[1] عصام عبد اللطيف العقاد، **سيكولوجية العدوانية وترويضها**، درا غريب للطباعة والنشر والتوزيع، مصر، 2001، ص97

2. الفرضيات

الفرضية الرئيسية:

- يعتبر الادمان على الألعاب الالكترونية سببا رئيسيا في تنامي ظاهرة السلوك العدواني لدى الشباب.

الفرضيات الجزئية:

- ✓ تساهم الألعاب الإلكترونية في ظهور العنف الافتراضي لدى الشباب.
- ✓ الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي لدى الشباب.
- ✓ مَشاهد العُنف الموجودة في الألعاب الإلكترونية يُمكن أن تؤدي إلى ظهور العنف الجسدي لدى الشباب.

3. أسباب اختيار الموضوع:

لقد تم اختيار موضوع البحث لمجموعة من الأسباب نقسمها إلى أسباب ذاتية وموضوعية.

الأسباب الذاتية:

1. من الأسباب التي أدت بي لدراسة هذا الموضوع هو انني كنت شخصيا العب الألعاب الالكترونية وقد رأيت مدى ادمان العديد من الشباب لهذه الألعاب ومدى استخدامهم للألفاظ العنيفة وشدة انفعالاتهم.
2. معرفة السبب وراء هذه الظاهرة التي قد يراها البعض غير مهمة إلا أنها قد تأثر بشكل كبير على الشاب وعلى حياته.

الأسباب الموضوعية:

1. تنامي هذه الظاهرة داخل المجتمع مع التطور الواضح في مجال الألعاب.
2. معرفة مدى تأثير هذه الألعاب على حياة الشاب.
3. الوصول إلى معرفة سبب الإدمان على هذه الألعاب الذي قد يكون سببا في ظهور السلوك العنيف لدى الشباب.
4. التوعية حول هذه الظاهرة التي قد يتغاضى عنها الكثيرين.

4. أهمية الدراسة:

1. تكمن أهمية الدراسة في كونها تتطرق الى موضوع حساس يمس فئة مهمة جدا في المجتمع وهم المراهقين حيث أصبحت ظاهرة السلوكات العدوانية ظاهرة مقلقله تستلزم الدراسة والبحث فيها.
2. كما تكمن الأهمية في ان هذه الظاهرة حديثة الانتشار في المجتمع الجزائري، خاصة وأنها جاءت مع التطور التكنولوجي الذي نشهده اليوم.
3. معرفة اهم مصادر السلوك العدواني عند الشباب.

5. أهداف الدراسة:

1. التعرف على العلاقة الموجودة بين ممارسة الألعاب والسلوكات العدوانية لدى الشباب.
2. التعرف على ان كان الإدمان سبب في عدائية المراهقين الممارسين للألعاب الالكترونية.
3. التعرف على العلاقة الموجودة بين مشاهد العنف في الألعاب الالكترونية والعنف لدى الشباب.

6. صعوبات الدراسة:

1. من الصعوبات التي واجهتنا في الدراسة عدم توفر المراجع خاصة الكتب.
2. عدم إجابة الكثير من المبحوثين للاستمارات.

7. مفاهيم الدراسة:

1.7 مفهوم الألعاب الالكترونية.

تعريف اللعب:

لغة: لعِب الشَّخصُ :عمِل عملاً لا ينفع، عكسه جَدَّ

عِب الصبيُّ :تسلّى وقام بما يلهيه" لعب مع أصدقائه[1]

تعريف اللعب اصطلاحا:

هو عبارة عن جميع الأنشطة التي يقوم بها الطفل لإشباع حاجاته النفسية، وتفريغ طاقاته بحيث يجد فيه متعة ولذة، وهو في اللعب يكون مدفوعا بدوافع كثيرة مثل حب الاستطلاع والاستكشاف.

واللعب هو نشاط ذهني او يدوي يقوم به الفرد سواء كان هذا صغيرا او كبيرا من اجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يحققها عبر هذا النشاط ويكون فرديا أو جماعيا منظم او تلقائي.[2]

الألعاب الالكترونية اصطلاحا:

عكف عديد الباحثين على اعطاء تعاريف مختلفة للألعاب الالكترونية نظير أهميتها في حياة الانسان بشكل عام وحياة الطفل بشكل خاص، ومن بين التعاريف نجد:

[1] أحمد مختار عبد الحميد عمر بمساعدة فريق عمل، **معجم اللغة العربية المعاصر**، الطبعة الأولى، عالم الكتب للنشر والتوزيع، مصر, 2008, ص2014.

[2] أمل جابر عوض سيد، **تأثير الألعاب الالكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية**، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، ع31، مصر، ص267

فقد عرفها ياسر بن إبراهيم الخضيري على انها تلك الألعاب التي تمارس على الأجهزة الالكترونية، كجهاز الحاسوب، والهاتف النقال، والتلفاز، وجهاز البلاي ستايشن Play station) وغير ذلك، والتي تهدف الى تحقيق المتعة والتسلية من خلال النشاط التفاعلي بين المستخدم واللعبة.[1]

وأيضا عرفت على أنها نوع من الألعاب التي يتم تقديمها على شاشة التلفزيون (ألعاب الفيديو) التي توفر للفرد التمتع من خلال استخدام اليد مع العين (التآزر الحركي البصري)، او تحدي الإمكانات العقلية من خلال تطوير الألعاب الالكترونية اعتمادا على أجهزة الكمبيوتر المحمولة والهواتف المحمولة وألعاب الفيديو المتحركة. ويمكن ممارسة هذه الألعاب بشكل جماعي أو فردي من خلال شبكة الانترنت.[2]

إجرائيا:

هي مجموعة من الصور المتحركة او البرامج التي تلعب على أجهزة معينة مثل جهاز الهاتف و الكمبيوتر يقصدها الشاب وذلك للمتعة الذي تحتويها والتنافسية العالية ضد الخصوم تجعل الشباب مدمين عليها لساعات طويلة مما قد يؤثر عليهم وعلى حياتهم الاجتماعية وقد تؤدي الى تغيير في سلوكياتهم.

2.7 مفهوم السلوك العدواني:

لغة:

عُدْوان(مفرد): مصدر عدَا على ذو عُدْوان :إنسان جائر متسلّط.[3]

---

[1] إبراهيم جناد، **ظاهرة الألعاب الالكترونية واثارها على مرتديها من الأطفال**، مجلة الحوار الثقافي، ع1, مجلد10, الجزائر, 2021, ص6

[2] محمد ختاش، حليمة رحالي، **ادمان ممارسة الألعاب الالكترونية وانعكاساتها التربوية والنفسية**، مجلة التربية والصحة النفسية، ع2، المجلد السابع، الجزائر، 2021، ص54

[3] أحمد مختار عبد الحميد عمر بمساعدة فريق عمل، **معجم اللغة العربية المعاصر**، الطبعة الأولى، عالم الكتب للنشر والتوزيع، مصر, 2008, ص 473

اصطلاحا:

يعرف "برترام" السلوك العدواني بأنه: " السلوك الذي يصدر عن فرد او جماعة من الافراد بقصد ايذاء الاخرين"

ويعرف "روبرت سيزر" العدوان بانه: حدث يقصد فيه الطفل عمدا إيذاء شخص اخر او شيء اخر، ولهذا يعتبر ضرب اللعبة دون قصد ليس عدوانا، ونحن لا يمكننا مشاهدة القصد والغاية بطريقة مباشرة، ولكننا نلاحظ الموقف الفعلي، ثم نحاول تخمين القصد والغاية وفقا لما شاهدناه"[1]

اجرائيا:

هو سلوك دفاعي لاإرادي يتمثل في السب والشتم والتعدي الجسدي، يعبر عن ردة فعل من أمور يتعرض لها المراهق او الشاب على سبيل المثال التقليل من احترامه امام أصدقائه، يمكن لهذا السلوك ان يتطور ليؤثر في حياة الاجتماعية للفرد بحيث يصبح عادة لدى ذلك المراهق وبالتالي يتطلب المعالجة الاجتماعية والنفسية.

3.7 مفهوم الإدمان:

لغة:

أدمنَ يُدمن، إدْمانًا، فهو مُدْمِن، والمفعول مُدْمَن
أدمنَ الشَّيء / أدمنَ على الشَّيء :أدامَ فِعْله ولازَمَه ولم يُقْلِع عنه، داوم عليه وواظب "أَدْمَنَ المسكرات– إدمان التدخين مضرّ بالصّحة.[2]

[1] وفيق صفوت مختار، **الأسباب وطرق العلاج**، دار العلم والثقافة، عمان، 1999، ص 48-49

[2] أحمد مختار عبد الحميد عمر بمساعدة فريق عمل، نفس المرجع سابق، ص 711

اصطلاحا:

هو عدم قدرة الانسان على الاستغناء على شيء ما، بصرف النظر عن هذا الشيء طالما استوفى بقية شروط الإدمان، من حاجة إلى المزيد من هذا الشيء بشكل مستمر حتى يشبع حاجته حين يحرم منه.[1]

اجرائيا:

هو استخدام الشيء بشكل متكرر كل يوم كالمراهقين الذين يدمنون الألعاب الالكترونية ولفترات طويلة والتفكير فيه بشكر مستمر وذلك لتوفر المتعة والراحة اللانهائية اثناء ممارستهم لتكل الالعاب وشعور بعدم الارتياح والانزعاج اثناء عدم القيام بذلك الشيء، قد تؤدي بهم الى عدة مشاكل صحية ونفسية واجتماعية.

4.7 مفهوم الشباب:

لغة: شباب (مفرد):

مصدر شبَّ.

أوّل كلّ شيء "لقيته في شباب النّهار– قدم في شباب الشّهر."
حداثة وفتوّة، عكس هَرَم "فلان يتمتّع بشباب قويّ– *ألا لَيْتَ الشَّبابَ يعود يومًا*– إنّ المشيب رداء الحلم والأدب ... كما الشَّبابُ رداء اللهو واللعبِ[2] "

اصطلاحا:

هي شريحة اجتماعية تشغل وضعا متميزا في بنية المجتمع، فحينما ننظر الى الشباب "كفئة عمرية" سنلحظ على الفور انها أكثر الفئات العمرية حيوية وقدرة على العمل والنشاط، كما انها هي الفئة العمرية التي يكاد بناؤها النفسي والثقافي ان يكون مكتملا على نحو يمكنها من

[1] محمد عباس عبود العزاوي، **الإدمان وعلاقته بالعنف الالكتروني لدى الطلبة الجامعيين**، مجلة دراسات نفسية وتربوية، ع1، المجلد38، العراق، 2022، ص61

[2] أحمد مختار عبد الحميد عمر بمساعدة فريق عمل، نفس المرجع سابق، ص156

التكيف والتوافق والتفاعل والاندماج والمشاركة، بأقصى الطاقات التي يمكن ان تسهم في تحقيق اهداف المجتمع"[1]

اجرائيا:

هو الشخص اليافع المليء بالنشاط والحيوية الذي يمارس هواية الألعاب الالكترونية بشكل **مستمر الى حد الإدمان عليها مما يؤدي مع الوقت الى تغيير في سلوكياته ومن الممكن** ظهور سلوكيات عدائية نتيجة الإدمان المفرط لتلك الألعاب.

8. المقاربة النظرية:

1.8 نظرية المخالطة الفارقة:

لمحة عن النظرية:

هي نظرية في علم الجريمة والانحراف ازدهرت على أيدي "ادوين سذرلاند" إبان عقد الثلاثينيات من القرن الماضي كرد فعل على هيمنة المداخل التي كانت تأخذ بتعدد العوامل في تفسير الجريمة وتعليلها، فقد كان " سذرلاند " على النقيض من أولئك الذين قدموا قائمة طويلة بالأسباب التي من المحتمل أن تسهم في خلق الجريمة، ولذلك عمد إلى صياغة وتأسيس نظرية سوسيولوجية متكاملة تؤكد أن الجريمة هي في الأساس ظاهرة يمكن تعلمها بالاكتساب.[2]

وحاول "سذرلاند" من خلال كتابه واسع التأثير "مبادئ علم الإجرام" الذي نشره عام 1939 أن يعطي تحليلا للعملية التي يصبح الشخص من خلالها منحرفا.

فالفرد الواحد قد يعبر عن اتجاهات مختلفة من حيث التحبيذ أو المعارضة للسلوك المنحرف باختلاف الأوقات واختلاف المواقف. وقد سمى "سذرلاند" هذه العملية بالمخالطة الفارقة، نظرا

[1] حسيبة لولي، **الشباب قراءة في مقاربته وخصائصه**، مجلة المربي، ع19، 2016، ص5

[2] إبراهيم هياق، **النظريات المفسرة للسلوك الانحرافي والاجرامي**، مجلة تطوير العلوم الاجتماعية، ع2، مجلد12، الجزائر، 2019، ص124

لأن ما يكتسب في عملية المخالطة بالأنماط السلوكية المنحرفة، يختلف عما يكتسب في عملية المخالطة بالأنماط السلوكية المضادة للانحراف، ويؤكد "سذرلاند" على أن الأفراد يصبحون منحرفين بسبب تعرضهم للأنماط السلوكية المنحرفة، وأيضا بسبب عزلتهم عن الأنماط السلوكية المضادة للسلوك المنحرف.

ولا تعني المخالطة الفارقة أن السلوك الجانح والإجرامي، يحدث بسبب الصحبة السيئة، ففهمها على هذا الأساس يعتبر تبسيطا مخال جدا لها، فالمخالطة الفارقة تعني نسبة الاختلاط أو التعرض لكل من الأنماط السلوكية الإجرامية والأنماط السلوكية غير الإجرامية[1].

أفكار نظرية المخالطة الفارقة:

يقيم " سذرلاند " نظريته على مجموعة قواعد أو مبادئ أساسية هي:

- يُكتسب السلوك الإجرامي عن طريق التعلم، فهو ليس سلوكا فطريا، ومعنى ذلك أن الشخص الذي لم يتدرب على الجريمة لا يمكن أن يرتكب فعالا إجراميا.
- يكتسب السلوك الإجرامي عن طريق التعلم المتصل بأشخاص آخرين تربطهم بالشخص "عملية " اتصال مباشر، تتميز بأنها لفظية. في معظم جوانبها، في نفس الوقت الذي تنطوي فيه على " الاتصال عن طريق الإشارة."
- يحدث الجزء الأكبر من عملية تعلم السلوك الإجرامي داخل جماعات يرتبط أعضاؤها بعالقات شخصية قائمة على المودة. ومعنى ذلك أن هيئات الاتصال غير الشخصية، كالصحافة والسينما، ال تلعب دورا هاما في خلق السلوك الإجرامي.
- تتضمن عملية تعلم السلوك الإجرامي شيئين محوريين هما:

❖ الوسائل الفنية الارتكاب الجريمة.

❖ توجيه محدد للدوافع، والحوافز، والمبررات، والاتجاهات.

[1] إبراهيم هياق، نفس المرجع السابق، ص124

- إذا كان السلوك الإجرامي يمثل تعبيرا عن حاجات وقيم عامة، فإنه لا يمكن تفسيره من خلالها، لان السلوك غير الإجرامي هو تعبير عن نفس هذه الحاجات والقيم ولذلك فإن المحاولات التي بذلت من جانب معظم الباحثين لتفسير السلوك الإجرامي عن طريق اللجوء إلى الدوافع والقيم العامة والمبادئ الشائعة كمبدأ السعادة، والحصول على مكانة اجتماعية، ودوافع الحصول على المال، والإحباط، يجب النظر إليها باعتبارها خاطئة وال معنى لها طالما أنها تفسر السلوك القانوني بنفس الأسلوب الذي تفسر به السلوك الإجرامي.

سبب الاستعانة بالنظرية:

تم الاستعانة بنظرية المخالطة الفارقة لادوين سذرلاند وذلك انها تفسر الظاهرة التي نحن بصدد دراستها والتي هي علاقة الإدمان على الألعاب بظهور السلوكات العدوانية لدي الشباب بحيث ترتكز أفكار نظرية المخالطة الفارقة على ان السلوك الاجرامي او المنحرف يكتسب عن طريق التعلم من الاخرين و هو ليس سلوك فطري، يمكن اسقاط ذلك على دراستنا ان الشاب اثناء لعبه للألعاب الالكترونية و ادمانه عليه يقوم بمخالطة الكثير من الافراد السويين و الغير سويين على حد سواء حيث ان السلوك العدوانية النى يتعرض لها ذلك الشاب في اثناء لعبه مع الأشخاص الاخرين توثر فيه و مع الوقت و التكرار تنتقل تلك السلوكات اليه سوية كانت او سيئة و تصبح تلك الأفعال جزء منه و بالتالي تنتقل الى حياته الشخصية و تؤثر كثيرا فيه.

2.8 نظرية الحتمية التكنولوجية:

امتازت مؤلفات ماكلوهان بطابعها التنبؤي لذا أطلق عليه في الغرب لقب " **نبي العصر الالكتروني** " ويعد اول من استعمل مصطلح العولمة معرفيا حينما صاغ جملته الشهيرة القرية الكونية «**global village**»، مبشرا بتقلص المجتمع الإنساني إلى قرية كونية صغيرة تتشابك بفعل ثورة المعلومات والتطور التكنولوجي الحاصل في وسائل الاعلام والتواصل.

أفكار نظرية الحتمية التكنولوجية:

انطلقت نظرية الحتمية التكنولوجية من أفكار الفلاسفة الغربيين كآدم سميث وجون سيتوارث ونيتشه لأنها ترتكز على القوة الاقتصادية والصناعية التي عرفتها أوروبا في عصر النهضة الصناعية في القرن الثامن عشر إذ يعزي كل تغيير اجتماعي الى القوة المادية وسطو الالة.

قدم هذه النظرية مارشال ماكلوهان في ستينات القرن الماضي، وهي عبارة عن تصورات نظرية لتطور وسائل الاتصال وتأثيراتها على المجتمعات الحديثة، إذ يرى أن تطور المجتمعات المعاصرة مرده الى تطور تكنولوجيا الاتصال، وعرفت هذه النظرية رواجا منقطع النظير منذ نشر أفكار ماكلوهان، وأصبحت منطلقًا لكثير من الأبحاث في الإعلام والاتصال في جميع انحاء العالم.

بدأ العلماء والباحثون في مجال الاتصال الاهتمام بكتابات ماكلوهان في ثمانينات القرن العشرين لأنه من أوائل كتاب الحداثة الذين يرون أن المجتمع أصبح مجتمع معلومات تتولى قيادته أجهزة الحاسوب و الإلكترونيات، وهذه التكنولوجيات أحدثت ثورة في شتى مناحي الحياة بما فيها العمل و الاقتصاد و السياسة و الثقافة و الفن، وكذا أفكار ماكلوهان المستحدثة و الجريئة إذ يرى أن كل تغيير حاصل في المجتمعات الإنسانية مرده إلى قوة الوسيلة التكنولوجية و الاتصالية، وقد عرض ماكلوهان أفكار نظريته أول مره سنة 1962 في كتابه مجرة غوتنبرغ. وتعتبر نظرية الحتمية التكنولوجية Technologiqual Déterminisme Théorie من النظريات المادية التي اهتمت بتأثير تكنولوجيا وسائل الاعلام على شعور وتفكير وسلوك الافراد وعلى التطور التاريخي للمجتمعات، ويرى أن مضمون وسائل الاعلام لا ينظر إليه مستقبلًا عن تكنولوجيا وسائل الاعلام نفسها. فطبيعة وسائل الاعلام التي يتصل بها الإنسان تشكل الأفراد والمتجمعات أكثر مما يشكلها مضمون الاتصال، لذا يفترض في نظريته أن تكنولوجيا الاتصال تكبل حرية الإنسان الذي يصبح تابعا لها.[1]

سبب الاستعانة بالنظرية:

[1] ياسين قرناني، **قراء تحليلية لنظرية الحتمية التكنولوجية والحتمية القيمية**، مجلة الحكمة للدراسات التاريخية، ع4، المجلد السابع، الجزائر، 2019، ص66 67

بما ان موضوع بحثنا يرتكز على الألعاب الإلكترونية و التي عرفت تطورا كبيرا جدا في القرن الأخير فإن الاستعانة بنظرية الحتمية التكنولوجية لمارشال ماكلوهان امرا لابد منه بحيث ارتكزت هذه النظرية على فكرة تأثير تطور الوسائل التكنولوجية الحديثة و وسائل الاتصال على المجتمعات، بحيث اثرت هذه التطورات على السلوكيات الفردية و تعتبر الألعاب الالكترونية من المجالات التي ظهرت و تطورت كثيرا ويمكن ملاحظة انها اثرت بشكل كبير في السلوك الإنساني خاصة الفئات السنية الصغرى كالشباب الذين اصبحوا مهووسين بهذه الألعاب و اصبح شعبيتها كبيرة جدا تقارن بشعبية الرياضات المشهورة ككرة القدم خاصة في الدول المتطورة فقد اصبح اليوم الطفل عند بلوغ بقليل نجده يتطلب من والديه شراء جهاز العاب له اما كمبيوتر او بلايستيشن و في اقل الحالات هاتف، فيدخل ذلك المراهق عالم واسع جدا قد يكون الخروج منه لاحقا امرا صعبا جدا بحيث ان الإدمان على هذه الألعاب اصبح امرا عاديا لدى الكثيرين فقضاء 6 الى 10 ساعات فيها امرا سهلا، و لهذا فإن نظرة الحتمية التكنولوجية من النظريات المهمة في دارسة تغيير السلوك لدى الافراد مع هذه الألعاب الالكترونية.

9. الدراسات السابقة:

تم الاعتماد على بعض دراسات من الماستر ولذلك لعدم توفر دراسات في الماجستير والدكتوراه عن الموضوع.

1.9 دراسات عربية:

دراسة عبد الله بن مرعي محمد القرني

ورقة علمية مقدم استكمالا لمتطلبات درجة الماجستير في تخصص علم النفس الجنائي 2021م تحت عنوان: "**ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين**" دراسة مطبقة على طلاب المرحلة المتوسطة والثانوية في مدينة جدة ولقد تم صياغة السؤال الرئيسي للدراسة على النحو التالي:

• هل توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين؟

لقد حاول الباحث في دراسته تحقيق مجموعة من الأهداف التي تتمثل في التعرف على علاقة ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بالعدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين وكذلك التعرف على الفروق في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة باختلاف الجنس وأيضا التعرف على الفروق في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة باختلاف المرحلة الدراسية.

قام الباحث في بحثه المتمثل في ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين بإتباع المنهج المنهج الوصفي باستخدام أسلوب الدراسات الارتباطية المقارنة، اعتمادا على أداة البحث المتمثلة في الاستبيان.

يتمثل مجتمع البحث الخاص بالدراسة عينة من طلاب المتوسطة والثانوية لمدينة جده حيث بلغ حجم العينة الأساسية 1349 مراهق ومراهقة.

كشفت الدراسة على مجموعة من النتائج التي تتمثل في:

• كلما زاد مقدار الوقت الذي يقضيه المراهق في ممارسة الألعاب الالكترونية في اليوم زاد كل من السلوك العدواني المادي واللفظي وكذلك العدائية والغضب.

• المثيرات الموجودة في محتوى اللعبة والتفاعل الحاصل أثناء اللعب له دور كبير في اكتساب السلوك العدواني، وما يزيد المراهق تأثرا بها المتعة والاثارة التي تقوده إلى تكرار اللعب مرة بعد مرة وهذا ما يجعله السلوكات العدوانية من خلال ملاحظة الحركات العنيفة.

التعقيب على الدراسة:

تتشابه هذه الدراسة مع دراستنا وذلك لاشتراكها في نفس المتغير والذي هو السلوك العدواني الناتج عن الألعاب الالكترونية حيث تشابهت دراستنا في هدف البحث والذي يتمثل في التعرف

على العلاقة الموجودة بين ممارسة الألعاب الالكترونية وظهور السلوك العدواني لدى المراهق كذلك اعتمدت الدراسة على أداة الاستبيان في جمع البيانات وهي نفس الأداة التي قمنا بإتباعها في بحثتنا. اختلفت هذه الدراسة مع دراستنا في ميدان البحث بحيث ان ميدان البحث الخاص بهذه الدراسة كان في المدرسة المتوسطة والثانوية لمدينة جدة بعكس ميدان البحث الخاص بنا الذي طبقت فيه الاستمارة وهو في الاونلاين.

2.9 دراسات محلية:

الدراسة الأولى: من إعداد حياة بوبلوطة، سلمى طالبي

مذكرة ماستر في العلوم الاجتماعية تخصص علم اجتماع التربية السنة الجامعية 2020/2019م، تحت عنوان: "**علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني لدى التلميذ المتمدرس**" دراسة ميدانية بمتوسطة بوكبوس الطاهر جيجل ولقد تم صياغة السؤال الرئيسي على النحو التالي: "**ما هي علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس؟**"

ولقد حاولتا الباحثتين تحقيق مجموعة من الأهداف التي تتمثل في معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات التلاميذ المراهقين وكذلك إظهار العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني وأيضا التعرف على أكثر الألعاب استقطابا للتلاميذ المراهقين.

تتناول هذه الدراسة موضوع البحث المتمثل في علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني لدى التلميذ المتمدرس بمتوسطة بوكبوس الطاهر جيجل وعليه فإن المنهج المتبع هو المنهج الوصفي التحليلي، اعتمادا علو أدوات البحث المتمثلة في الملاحظة والاستمارة.

ويتمثل مجتمع البحث في هذه الدراسة في عدد من التلاميذ في متوسطة بوكبوس الطاهر جيجل والذي يتمثل عددهم في 493 تلميذ موزعين على السنوات الأربعة وقد تم استخدام العينة العشوائية لكبر حجم مجتمع البحث وقد تم انتقاء بصفة عشوائية تلاميذ بنسبة 14.20% ما يعادل 70 من المجموع الكلي لتلاميذ المؤسسة.

كشفت الدراسة على مجموعة من النتائج أهمها:

• الألعاب الالكترونية تؤدي الى العنف المادي وهذا راجع الى ما لوحظ من حب المراهقين اللعب بهذه الألعاب لساعات طويلة مما يؤثر على مكتسباتهم منها وذلك أن أكثر المراهقين يفضلون الألعاب القتالية ويقضون فيها ساعات أكثر وذلك فإن الإقبال على هذه الألعاب لساعات طويلة يؤدي الى إدمان شخصيتها الخيالية والافتراضية لتصبح نموذج يقتدي به المراهق في حياته الواقعية.

• المراهق يكتسب من خلال الملاحظة سلوكات ومشاهد عديده مما يؤدي الى تقليدها في الواقع لإعجاب المراهق بها ومحاولة أن ليصبح مثل بطله الشجاع القوي لتحقيق تلك البطولة.

• الألعاب الالكترونية لا تؤدي إلى العنف الغير مادي أو لما يعرف بالعنف الرمزي حيث ان المراهق هنا يتحكم في تأثيرات الألعاب الالكترونية في الأمور الغير مادية والغير ملموسة.
• الألعاب الالكترونية لا تؤدي الى الحقد والكراهية جهة الزميل في حالة الخسارة وهو دليل على ان المراهق على دراية بأن هذه الألعاب مجرد العاب للتسلية والترفيه ولا تستحق ان يخسر الأصدقاء بعضهم البعض بسببها.

• الألعاب لا تؤدي الى العزلة والحده في التعامل مادام المراهق هنا يعرف كيف يتعامل معها فلا يعطيها المجال لتستأصله من محيطه الاجتماعي والأسري.

- من خلال مجموعة النتائج توصلتا الباحثتان إلى نتيجة عامة مفادها:

• إن الألعاب الإلكترونية لها علاقة بالسلوك العدواني لدى التلميذ المراهق وهذا أكده التلاميذ من خلال استمارة البحث الموجهة لهم التي قامتا بها الباحثتان.

التعقيب على الدراسة:

تتشابه هذه الدراسة مع دراستنا وذلك لاشتراكها في نفس المتغير والذي هو السلوك العدواني الناتج من الألعاب الالكترونية حيث هدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين الألعاب الالكترونية وظهور السلوكات العدوانية لدى المراهقين. كما اعتمدت الدراسة على الاستبيان في جمع

المعلومات والبيانات المتعلقة في الدراسة. اختلفت هذه الدراسة مع دراستنا في نوع العينة بحيث انهم استخدموا العينة العشوائية البسيطة عكس بحثنا الذي قمنا باستخدام العينة القصدية وكذلك اختلفت دراستنا عن هذه الدراسة في ميدان البحث حيث كان ميدان دراستنا على الانترنت بينما كان ميدان هذه الدراسة مدرسة متوسطة.

الدراسة الثانية: من إعداد مساوي ثلجة

مذكرة ماستر في العلوم الاجتماعية تخصص إرشاد وتوجيه السنة الجامعية 2020/2019م تحت عنوان: "**ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى المراهق**" دراسة ميدانية بقاعات الألعاب الالكترونية بأم البواقي ولقد تم صياغة السؤال الرئيسي على النحو التالي: " **هل هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى المراهق في مدينة أم البواقي؟** "

لقد حاولت الباحثة تحقيق مجموعة من الأهداف التي تتمثل في الوقوف على العلاقة بين الألعاب الالكترونية وظهور العنف لدى المراهق، وأيضا معرفة ما إذا كانت السلوكيات الموجودة لدى المراهقين هي انعكاس للتغذية التي أخذها من الألعاب الالكترونية، وكذلك تسليط الضوء على ظاهرة العنف لدى المراهقين في ظل تأثيرات التطور التكنولوجي.

تتناول هذه الدراسة موضوع البحث المتمثل في ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى المراهق وعليه فإن المنهج المتبع هو المنهج الوصفي التحليلي، اعتمادا على أداة البحث المتمثلة الاستمارة.

يتمثل مجتمع البحث في هذه الدراسة في عدد من المراهقين الممارسين للألعاب الالكترونية في صالات الألعاب بأم البواقي حيث بلغ حجم عينة الدراسة الأساسية 120 مراهقا.

كشفت الدراسة على مجموعة من النتائج أهمها:

بخصوص نتائج هذه الدراسة فإن الباحثة لم تتمكن من تطبيق أداة الدراسة على العينة وذلك راجع للوضع الصحي في ذلك العام (جائحة كوفيد -19-) وبذلك فقد اقتصرت نتائج الدراسة

على تقديم تصور حول النتائج المتوقع الخروج بها في ظل نتائج مجموعة من الدراسات السابقة، وكانت أهم النتائج كالتالي:

• نوع العنف المتضمن في الألعاب الالكترونية يظهر بشكل كبير في نمط السلوك العدواني الذي يظهر لدى المراهقين.

• التعرض إلى العنف في ألعاب الفيديو يساهم في تعلم الاستجابات العنيفة التلقائية

• هناك علاقة بين ممارسة لعبة (GTA) والسلوك العدواني.

• أغلبية الأطفال يفضلون الألعاب العنيفة وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب.

• ممارسة الألعاب يثير نوعا من الرغبة والإدمان لدى الأطفال مما يجعله يستجيب ويتفاعل معها من خلال التقليد والمحاكاة لتلك السلوكات العدوانية.

• هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى المراهق.

التعقيب على الدراسة:

تتشابه هذه الدراسة مع دراستنا وذلك لاشتراكها في نفس المتغير والذي هو السلوك العدواني الناتج من الألعاب الالكترونية حيث كان هدف الدراسة معرفة العلاقة بين ممارسة الألعاب بروز السلوكات العدوانية كما اعتمدت الدراسة على الاستبيان في جمع المعلومات والبيانات المتعلقة في الدراسة. اختلفت هذه الدراسة مع دراستنا في ميدان البحث حيث كان ميدان دراستنا على الانترنت بينما كان ميدان هذه الدراسة في قاعات الالعاب.

الفصل الثاني: اللعب والألعاب الالكترونية

تمهيد

أولا: اللعب

- **تعريف اللعب**
- **أهمية اللعب**
- **تصنيفات الألعاب**
- **بعض نظريات اللعب**

ثانيا: الألعاب الالكترونية

- **تاريخ الألعاب الالكترونية**
- **تعريف اللعبة الالكترونية**
- **اقسام الألعاب الالكترونية**
- **أنواع الألعاب الالكترونية**
- **فوائد واضرار الألعاب الالكترونية**
- **الإدمان على الألعاب الالكترونية**
- **واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر**

الخلاصة

تمهيد:

يتميز الانسان بطبيعته بحب اللهو واللعب، وفي كل الفئات السنية كبار وصغار، لكن شدة احتياج اللعب يكون أكثر عند الفئات السنية الصغرى كالمراهقين، فيعطون وقتا كثيرا للعب للاستمتاع وقضاء أوقات ممتعة، يلجأ فيها هؤلاء المراهقون الى مختلف الألعاب والتي نذكر منها الألعاب الالكترونية والتي تعتبر الأكثر انتشارا في وقتنا الراهن مع التطور التكنولوجي التي لاقت رواجا كبيرا وتطورا واسعا في السنوات القليلة الماضية حيث أصبح يلعبها الصغير والكبير لما تتوفر عليه من متعة، غير انها شهدت ادمانا مفرطا من قبل الشباب. وفي هذا الفصل سوف نتطرق الى مفهوم اللعب والألعاب الالكترونية وفهمهم.

أولا: اللعب

1) تعريف اللعب:

- **لغة:**

أدمنَ يُدمن، إدْمانًا، فهو مُدْمِن، والمفعول مُدْمَن
أدمنَ الشَّيء / أدمنَ على الشَّيء :أدامَ فِعْله ولازَمَه ولم يُقْلِع عنه، داوم عليه وواظب "أَدْمَنَ المسكرات– إدمان التدخين مضرّ بالصّحة.[1]

- **اصطلاحا:**

اللعب عبارة عن نشاط جسمي او فكري تتم المبادرة اليه من اجل التسلية، الترفيه، الالتذاذ والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم، وهو في حقيقته نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف للتسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة، بغض النظر عن نتيجته النهائية، والإنسان بطبيعته يختار لتحقيق هذا المأرب النشاط المفضل لديه، ويعتبر الأطفال تقليد أعمال الكبار

ضربا من اللعب، حيث يرى بعض الباحثين أن أي نشاط يمثل عاملا لإدخال السرور إلى نفس أو التسلية و الترفيه بل يتجه لتحقيق هدف ما لا يعتبر لعبا بل يطلق عليه "العمل".[2]

كما يعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي و التي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، هذا اللعب الذي قد يكون منظما كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري و حمل الأشياء ومداعبة اللعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الإيجابية في حياة الطفل و تشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية و البدنية و المهارات الأساسية من الوقوف و

[1] أحمد مختار عبد الحميد عمر بمساعدة فريق عمل، **معجم اللغة العربية المعاصر**، الطبعة الأولى، عالم الكتب للنشر والتوزيع، مصر, 2008, ص563

[2] مريم قويدر، **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، رسالة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال منشورة، الجزائر، 2012/2011، ص43

المشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية و الفكرية، كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على مقاومة التعب و الوصول إلى تحقيق أهدافه إضافة إلى أخلاق التسامح و التعاون وحب الزملاء بينهم، كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية حتى يكبر بصفة جيدة و عقل سليم.[1]

حسب الدكتور محمد محمود الحيلة يعد اللعب وسيلة لإعداد الطفل للحياة المستقبلية، وهو نشاط حر وموجه يكون على شكل حركة او عمل، يمارس فرديا او جماعيا، ويستغل طاقة الجسم العقلية والحركية، ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، ولا يتعب صاحبه وبه يتمثل الفرد المعلومات ويصبح جزءا من حياته، ولا يهدف الا الى الاستمتاع، ويصنف اللعب بعدة سمات يمكن اجمالها في الاتي:

. اللعب نشاط لا إجبار فيه وغير ملزم للمشاركين فيه، ويكون بتوجيه من الكبار او بغير توجيه كما في الألعاب الشعبية.

. تعد المتعة والسرور جزءا رئيسا وهدفا يحققه اللاعبون من خلال اللعب وغالبا من ينتهي الى التعلم.

. من خلال اللعب يمكننا استغلال الطاقة الذهنية والحركية للاعب في ان واحد.

. يرتبط اللعب بالدوافع الداخلية الذاتية للطفل، حيث انه يتطلب السرعة والخفة والانتباه وتفتح الذهن.[2]

يعد اللعب امرا أساسيا في حياة في حياة المراهق بحيث انه يوفر المتعة و الراحة اللانهائية و نسيان كل الأمور السيئة التي يمر بها الشاب في حياته اليومية، و قد تطور مفهوم اللعب كثيرا في العقد الأخير مع التطور التكنولوجي الكبير الذي شهده العالم، حيث انه زمانا كان معظم اللعب يقوم خارج البيت مع الاقران و يستهلك طاقة جسمية و عقلية للمراهق لكن الان مع ظهور الكمبيوتر و الذي ظهرت معه الألعاب الالكترونية اصبح اللعب منحصر داخل

[1] مريم قويدر، **نفس المرجع السابق**، ص43

[2] محمد محمود الحيلة، **الألعاب من اجل التفكير والتعلم**، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2004، ص19-20

غرفة صغيرة و امام شاشة كبيرة يقوم فيها الشاب بلعب أي لعبة يريد، قتالات، مصارعة، كرة قدم، تمثيل أدوار، و كل هذا و هو جالس على الكرسي لعديد من الساعات يتلقى جرعات كبيرة من السعادة و لا يستنزف فيها أي قوة جسمية، و انما يستخدم قوته العقلية أكثر، حيث اصبح ينافس فيها جميع الأشخاص من مختلف الأماكن في العالم و يكون صداقات مختلفة، تنسيه في العالم الحقيقي الذي يعيش فيه، فقد كون عالمه الخاص على تلك الشاشة.

2) أهمية اللعب:

تكم أهمية اللعب في أنه حاجة من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر هام من مظاهر سلوكه، كما إنه استعداد فطري لديه وضرورة من ضروريات حياته، بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به و يحثث التواصل معها، كما ينمو جسميا وعقليا و لغويا و انفعاليا واجتماعيا، و يكتسب العديد من المهارات و المعلومات التي تساعده في التكيف النفسي و الاجتماعي، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال، كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية و الاجتماعية، و ليس معنى ذلك أن اللعب قليل الفائدة بالنسبة للكبار، بل إنه ضروري لكل إنسان في كل مرحلة من مراحل العمر ، إنه البهجة و الفرحة و الإبداع والاطلاع في عالم جميل خلاب.[1]

كما لأن للعب قيمة الاجتماعية تتضمن تعلم الطفل من خلال الألعاب الجماعية أسلوب الارتباط بالمجتمع وحل المشاكل الناشئة عن هذه الارتباطات و المنهج الصحيح و المناسب لمعاشرة الاخرين والتعامل معهم بالمثل، وللعب مع الزملاء كذلك دور في تلقين الفرد طابع التكافل و التعاضد في تعرفه على الحدود المعقولة لتوقعاته من الاخرين وتوقعات منه، مما يؤدي إلى استبدال مشاعر العداء بينهم بالحب المودة و بهذا يتعلم الطفل النمط الصحيح لسلوكه الاجتماعي، كما يتعلم الطفل من خلال اللعب نمط التمييز بين الحسن و السيئ

[1] مريم قويدر، **نفس المرجع السابق**، ص45-46

واكتساب المثل الأخلاقية و تطبيقها، انه يتفهم ضرورة تطبعه بالصلاح، بالصدق والعدل وضبط النفس و الالتزام بالمبادئ الأخلاقية ثم انه يتنبه من خلال خبراته الى ان ابويه قد يتغاضيان عن اخطائه ولكن الاخرين لا يسلكون معه بمثل هذا التسامح.

فما يمكن قوله عن اللعب هو انه اهم وسيلة تربوية ينبغي اعتمادها في تشكيل جوانب شخصية الفرد لكونها وسيلة ناجعة تساعد الطفل على اكتشاف المحيط و اكتساب الخبرات وهي سند تربوي مثالي للتعامل مع الغير، كما انها تساعده على :

1. تدريب الحواس وتنمية الملاحظة واكتساب الخبرات
2. تمكين الطفل من اكتشاف المحيط.
3. تنمية معظم إمكانيات الطفل الجسمية والعقلية.
4. تلبية حاجيات الطفل وميوله إلى اللعب والحركة.
5. مساعدته على التكيف الاجتماعي.
6. تسهيل اكتساب المعارف عن طريقة الممارسة.[1]

3) تصنيفات الالعاب:

يقوم تصنيف الأول على أساس تقسيم الألعاب إلى الألعاب المنظمة والألعاب الغير منظمة، فالألعاب المنظمة بدورها تنقسم إلى الأنواع التالية:

- **الألعاب التمثيلية:**

وهي توجد على شكل ألعاب مارة وعابرة وهي عملية تقليد عضوي أي سلوكيات اللعب التي هي موجهة للطفل ثم تنتقل إلى العاب تقليدية، ونجدها خاصة في سن الثالثة حيث أن الطفل يقلد كل ما يراه في حياته اليومية من حركات وسلوكيات الاسرة وكل الأعضاء المقربين منه وهو تقليد واقعي أي مستقي أو مأخوذ من الواقع المعاش، إلا ان هذا التقليد

[1] مريم قويدر، **نفس المرجع السابق**، ص47

ليس دقيق لأن الطفل لا يدرك الأبعاد الاجتماعية الحقيقي إلا في سنة المراهقة الذي يتميز بالجدية وفهم الأشياء خلال اللعب التقليدي الأول.

- **الألعاب الهادفة:**

وهي الألعاب التي يقوم بها الطفل وهي عبارة عن نشاطات ذات اهداف نافعة التي تتمثل في العاب المكعبات والتي تخضع الى قاعدة فهناك العاب يدوية كما نجد في هذا الصنف الألعاب الوظيفية التي تمطن الطفل من فهم تقريبي للعمل الذي يمارسه الراشد، كالتجارة والخياطة وأعمال المطبخ.... إلخ.

- **الألعاب المجردة:**

ونجدها في الاعمال المحكمة المنظمة وتراها في مرحلة الطفولة المبكرة أي يدرك الطفل قوانين وقواعد اللعب وخاصة كانت معقدة وتتطلب لعب فردي غير ان العاب الانتصارات والمروءة تنقص حدة هذه العراقيل فيصبح في مقدرة الطفل التحكم في قاعدة اللعبة ويظهر في هذا الصنف الألعاب الجماعية المنتظمة وهي العاب المنافسات التي تتطلب جماعة متعاونة ومنظمة حيث يتعين على كل فرد القيام بالدور المسطر له.

اما بالنسبة للألعاب غير المنظمة فهي عبارة عن العاب حرة يطلق العنان لخيالات الطفل وتنقسم الى ما يلي:

- **الألعاب الحسية الحركية:**

في هذه الألعاب لا يستطيع الطفل التمييز بين الأثر الحسي والحركي وهذا لعدم نمو مفهوم التصور عنده، فنميز مستويين من الألعاب، الأول الألعاب الوظيفية الحقيقية وهي العاب عضوية يراد بها البحث عن شيء الى بحث الطفل عن المتعة وكل ما يرضى رغباته، والثاني الألعاب الاستكشافية وهي الألعاب الهادفة التي يشعر من خلالها الطفل وكأنه يحقق شيء ما.

- **الألعاب التخريبية:**

وهي الألعاب القائمة على التخريب والتهديم ثم شيئا فشيئا ويتطور الى ميزة المتعة وإذا كانت جماعية تؤدي الى الفوضى.

- **الألعاب العنيفة:**

وهي الألعاب التي يهدف الطفل من خلالها الى تأكيد ذاته غير ان هذا اللعب إذا ما زاد عن حده انقلب الى معارك منظمة بين الأطفال.

كما ان هنالك من يقسم الألعاب على أساس القواسم المشتركة بين تصنيفات الألعاب لمختلف الدراسات والأبحاث وذلك حسب الفائدة والأهمية المتأتية منها:

- **الألعاب الجسمية:**

قد تكون هذه الألعاب الجسمية انفرادية او جماعية فهي تفيد وتعمل على تصريف فائض الطاقة، فالطاقة الزائدة المدخرة في جسم الطفل تستهلك خلال هذه الألعاب كما ان الألعاب الجسمية هي أسلوب اتخلص الطفل من التعب والكسل.

- **الالعاب التقليدية:**

وهي نوع اخر من الألعاب والتي تطرق لها "جان شاتوا" في تصنيفه للألعاب وأنواعها.

- **الألعاب الترميزية:**

وهي نوع اخر من الألعاب التي تطرق لها الباحث بياجيه في تصنيفاته للعب.

- **الألعاب التخيلية:**

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

- **الألعاب التعليمية:**

هي الألعاب التي تلعب أدوار تعليمية في تنشئة الطفل فاللعب هو أفضل أساليب التعلم وأكثرها فائدة وشمولية، فيتم تصميم ألعاب تعليمية بما يناسب مراحل حياة الطفل المختلفة أخذا بنظر الاعتبار الإمكانيات التعليمية للعب وخصائصها المستترة الكامنة فيها، الاستفادة من التليفزيون، الحاسوب وغيرها. فهذه الألعاب في الواقع تساعد على تقوية حواس الطفل وتنشيط قواه الفكرية وتناميها وتطور النضوج الاجتماعي لديه.[1]

4) بعض نظريات اللعب:

أ. نظرية الطاقة الزائدة:

صاحبا هذه النظرية هما "فريدريك سيلبر سبنسر" و "فان شيلر" 1875، وتذهب هذه النظرية إلى القول بأن يكون عادة نتيجة وجود طاقة زائدة لدى الكائن الحي ليس بالحاجة إليها مما تؤدي هذه النظرة أن الأطفال يلعبون للتقليل من ضغط هذه الطاقة بواسطة أنشطة ليس لها هدف من بينها اللعب.

ب.**نظرية ادلر حول اللعب:**

يقول "ادلر" في لعب الأطفال هو اشباع حاجاته عن طريق النشاط الجسمي او التخلي فيقول "ان الطريقة التي يلعب بها الأطفال والأنواع التي يحتاجها ومدى الاهتمام الذي يظهره نحوها اذ توضح اتجاهاته نحو بيئته وكيفية علاقته مع زملائه سواء كانت علاقة صداقة أم عداوة".

كما يمكننا عن طريق اللعب مشاهدة جميع اتجاهات الشخص نحو الحياة بوجه عام بملاحظة الطفل أثناء اللعب في هذا الإطار يرى "ادلر" إن النظرية السابقة لم تعط تفسيرا

[1] مريم قويدر، **نفس المرجع السابق**، 52-56

شاملا لوظيفة اللعب، فاللعب كأي نشاط أخر لابد له من دوافع ويظهر في صور مختلفة من السلوك والتصرفات سواء كان نشاطا جسميا او عقليا.[1]

نستنتج ان اللعب امر مهم وأساسي في حياة الانسان صغيرا كان ام كبيرا حيث انه يجلب البهجة والسرور بمختلف انواعه، فبفضل اللعب يقوم المراهق او الشاب او الطفل بتفريغ طاقته الزائدة المتراكمة، وتساهم في تعليمه أمور كثر لكن بشرط ان يكون اللعب في أوقات محدودة ولا يتجاوز الوقت المخصص له.

ثانيا: الألعاب الالكترونية

1) تاريخ الألعاب الالكترونية:

يعود تاريخ ألعاب الفيديو إلى سنة 1947 م، حينما اخترع البروفسور الأمريكي توماس جولد سميث الابن لعبةً أطلق عليها أداة أنبوب الأشعة المهبطية المسلية. بينما شهد العقد التالي اختراع عدة ألعاب بسيطة مثل: نيمرود سنة 1951 م في بريطانيا وOXO سنة 1952م بواسطة البروفسور البريطاني ألكساندر دوغلاس، وتنس فور تو سنة 1958م، ولعبة سبيسوور سنة 1961م بواسطة معهد ماساتشوستس للتقنية. وفي نهاية الستينيات ابتكر المخترع الأمريكي ذو الأصول الألمانية رالف هـ. باير أول جهاز ألعاب فيديو ماغنافوكس أوديسي الذي أطلق في سنة 1972 م، وكان أول جهاز ألعاب فيديو يتصل بالتلفزيون لعرض الصور[2].

في عام 1972 م أيضًا ظهرت شركة أتاري في سوق الألعاب الإلكترونية من خلال جهازها (بونج) وهو أول جهاز ألعاب إلكتروني يحقق نجاحًا على المستوى التجاري.

أجهزة الألعاب الإلكترونية الأولى لم يكن بها معالج كما هو الحال في الأجهزة التي نستعملها اليوم، ولكن كان بها كارت إلكتروني يحتوي على بضع عشرات من الترانزستورات

[1] مريم قويدر، **نفس المرجع السابق**، ص59

[2] رأفت صلاح الدين، الألعاب الالكترونية وأثرها على الأطفال، مركز أبواب العلم، 2015، ص8

فقط. هذه الأجهزة كانت إمكانياتها محدودة للغاية، ولم يكن بقدرتها أن تعرض أكثر من بعض الأشكال الهندسية البسيطة التي تُعرَض على شاشات التليفزيون.

في عام 1975 م أنتجت شركة أتاري جهاز تليفزيون يتم استخدامه مع جهاز (بونج) للألعاب الإلكترونية الذي تنتجه نفس الشركة كما طرحت شركة أتاري في عام 1977 م تكنولوجيا جديدة

والتي تستخدم شرائط ممغنطة مخزّن عليها الألعاب الإلكترونية بحيث يستطيع المستخدِم أن يقوم بتغيير الشريط إذا أراد استخدام لعبة إلكترونية أخرى، هذا الجهاز أطلق عليه 2600، وكان جهازًا متقدمًا وفقًا لمعايير هذه الفترة الزمنية، وكان يتكون من الوحدات التالية: معالج بسيط شريحة شاشة تسمى (ستيلا) تنظّم التعامل مع الأشكال التي تُعرَض على شاشة التليفزيون ذاكرة إلكترونية سعتها 128 بايت فقط.

لعل أشهر الألعاب في الولايات المتحدة الأن ليست البيسبول، أو كرة القدم، أو التنس، وإنما العاب الفيديو وقد ظهرت ألعاب الفيديو منذ 1979 كنتيجة لامتزاج الحاسب الإلكتروني بالخيال العلمي وتطوير استخدامات هذه الألعاب من خلال وضع عملات معدنية في جهاز خاص بالمحلات العامة، أو من خلال ماكينات خاصة داخل المنزل، وينفق الامريكيون على هذه الألعاب أكثر من مليار دولار سنويا لإشباع رغباتهم لهذه الألعاب، أي أكثر من إنفاقهم على مشاهدة الأفلام السينمائية أو أجهزة التسجيل الصوتي.

تطور آخر كبير حدث في عام 1985 م من خلال شركة نينتندو حيث تغير كل شيء، فقدمت الشركة ثلاث اختراعات مذهلة، وهي: وحدة للتحكم في الصور التي تظهر على الشاشة لتكون بديلة عن عصا الألعاب تطوير المكونات الإلكترونية للجهاز، كذلك تطوير في مستوى الألعاب الإلكترونية بحيث لم تصبح مجرد أشكال هندسية بسيطة متحركة[1].

[1] رأفت صلاح الدين، نفس المرجع السابق، ص8-9

2)تعريف اللعبة الالكترونية:

تعرف اللعبة الالكترونية بأنها: برنامج حاسب الي يكتب بإحدى لغات البرمجة (مثل لغة سي أو فيجوال بيسك)، وهذا البرنامج إما أن يعمل على الحاسب العادي أو على جهاز ألعاب محدد مثل البلاي ستايشن أو إكس بوكس، على سبيل المثال. تختلف درجة صعوبة اللعبة الالكترونية، فقد تكون بسيطة كأن تعرض مربعا تتعرض تتحرك داخله كرة صغيرة، أو لعبة كرة طاولة، وقد تكون في غاية التعقيد والصعوبة، مثل الألعاب الالكترونية الحديثة التي تعرض الصور المجسمة، وتحرك على الشاشة عشرات من الشخصيات والطائرات والصواريخ في وقت واحد، وكذلك الألعاب ثلاثية الابعاد.[1]

كما أن الألعاب الحديثة تستطيع عرض ملايين الألوان بدرجات مختلفة، وبها مؤثرات صوتية لا تقل كفاءة عن تلك التي نسمعها في الأفلام السينمائية الحديثة.

عرفها Salama Attary على انها نوع من الألعاب التي يتم تقديمها على شاشة التلفزيون (ألعاب الفيديو) التي توفر للفرد التمتع من خلال استخدام اليد مع تحدي العين (التآزر الحركي البصري) أو تحدي الإمكانات العقلية من خلال تطوير الألعاب الإلكترونية اعتمادا على أجهزة الكمبيوتر المحمولة والهواتف المحمولة وألعاب الفيديو المتحركة. ويمكن ممارسة هذه الألعاب بشكل جماعي أو فردي من خلال شبكة الانترنت.[2]

فالألعاب الالكترونية او العاب الحاسوب او العاب الشبكة هي العاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في أنظمة العاب الفيديو حيث تعرض في التلفزيون بعد إيصال الجهاز به.

كما ان الألعاب الالكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الانتشار، ذائعة الصيت وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الافراد على اختلاف أعمارهم واجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما

[1] رأفت صلاح الدين، نفس المرجع السابق، ص15

[2] محمد ختاش، حليمة رحالي، **ادمان ممارسة الألعاب الالكترونية وانعكاساتها التربوية والنفسية**، مجلد التربية والصحة النفسية، ع2، مجلد السابع، الجزائر، 2021، ص54

حققته الألعاب الالكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، إن لم تتفوق عليها فإنه كان من الطبيعي ان يزداد ما تناله من اهتمام. وقد اثارت الألعاب الالكترونية عبر شبكة الانترنيت ضجة كبيرة فهي على مستوى رفيع جدا، حيث أصبحت الصورة فيها ثلاثية الابعاد وتجسمت الاشكال والأصوات لتحاكي الواقع، لدرجة الاعتقاد بان ما تقوم به عمل حقيقي على ارض الواقع، لا لعبة افتراضية. هذه الخصائص هي ما جعلت الأطفال يتعلقون بالألعاب الالكترونية بشكل كبير جدا، وهذه الأخيرة تشهد يوميا تطورا سريعا في الصوت والصورة، وتستقطب الملايين من الزائرين لمواقعها وحتى الكبار الذين كانوا في وقت سابق يشعرون بالخجل إذا ما شهدوا يلعبون لعبة ما، وأكثر من ذلك قدمت التكنولوجيا لعبا خاص حتى بالكبار، تحاكي اهتماماتهم، فتساوى الطفل والكبير امام العاب الانترنيت.[1]

3) اقسام الألعاب الالكترونية:

تختلف أسماء الألعاب الإلكترونية وتتنوع، لكنها تنتظم بحسب الجهاز المستخدَم لتشغيلها في ثلاثة أقسام:

- ✓ ألعاب الفيديو.
- ✓ ألعاب البلاي ستيشن
- ✓ ألعاب الكمبيوتر.

أ- ألعاب الفيديو:

لعبة الفيديو هي وسيلة إعلامية خاصة تتفق مع باقي الوسائل السمعية والبصرية بأن المستخدم يتفاعل معها بشكل ذهني، وتتميز عن هذه الوسائل بأن المستخدم يتفاعل معها أيضًا بشكل جسماني عن طريق اليدين، وبالتالي فهي تفرض على المستخدم مستوى أعلى من التركيز واللعبة الإلكترونية في ظاهرها وسيلة تسلية، لكنها كأي وسيلة إعلامية أخرى

[1] مريم قويدر، نفس المرجع السابق، ص 119

تحمل بين طياتها ثقافة مصمّميها وأفكارهم ومعتقداتهم، كما يمكن استخدامها كوسيلة لتقديم محاكاة حقيقية للواقع[1].

ولعبة الفيديو عبارة عن ملف وسائط متعددة، يتضمن غالبًا صورًا، وأصواتًا، وعروضًا، مع مزيج خاص من الرسومات واللقطات التي تعطي للمستخدم الإحساس بالأماكن والعقبات والأعداء.. إلخ، بالإضافة إلى القدرة على الاستجابة لأوامر معينة من المستخدم، مما يعطي للمستخدم قدرًا خاصًّا من المتعة والتحدّي، بمعنى آخر لعبة الفيديو تمثل خلاصة تضافر الوسائل السمعية والبصرية. وهي توجد على أقراص مضغوطة محمّلة بالبرامج المتنوعة، حيث يُخصص لكل قرص لعبة واحدة بعدة مراحل، تختلف في عددها ووقتها من شريط لآخر، وتعمل هذه الأقراص على أجهزة كمبيوتر صغيرة مخصصة للألعاب بصورة تلفزيونية، كما يمكن تشغيل بعض هذه الألعاب على أجهزة الحاسوب الشخصية.

ب- ألعاب البلاي ستيشن:

البلاي ستيشن جهاز كمبيوتر صغير مخصص للألعاب بصورة تليفزيونية، ويستخدم الأقراص المضغوطة المحملة بالبرامج المتنوعة؛ حيث يخصص كل قرص للعبة واحدة بمرحلة واحدة أو بعدة مراحل، وقد جذبت هذه اللعبة قطاعًا واسعًا من الأطفال، بل والمراهقين على المستوى العالمي؛ لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وتوظيفها لعدد كبير من الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة.

وهذه اللعبة تشغل بجهاز مخصص يسمى جهاز البلاي ستيشن وجهاز الإكس بوكس وجهازنينتيندو، والجيم بوي، وغيرها، وبعضها يمكن أن يعمل على جهاز الحاسوب الشخصي، ولكل جهاز من هذه الأجهزة نوع خاص من الأشرطة تختلف في الشكل عن الأخرى.

[1] رأفت صلاح الدين، نفس المرجع السابق، ص16

ت- ألعاب الكمبيوتر:

المقصود بها الألعاب التي توضع على الأقراص المضغوطة، سواء أقراصDVD أو الأقراص العادية التي تعمل على جميع أنواع الحاسوب، كما يمكن تحميلها على ذاكرة الحاسوب، واللعب بها، من غير إضافة أجهزة أخرى، وإن اختلف نوع الجهاز المستخدَم لتشغيلها، فهي تتفق جميعها من حيث المضمون، ومن أشهر هذه الألعاب:

- ✓ حرامي السيارات grand theft auto
- ✓ هيتمن hitman
- ✓ كال اوف دوتي call of Duty.[1]

4) أنواع الألعاب الالكترونية:

تنقسم الألعاب الالكترونية الى عدة أنواع مختلفة:

- **العاب الحركة**

تستهدف الكثير من الألعاب الأرضيات جمهورا شابا، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من ابطال الرسوم المتحركة او مجلات الرسوم وقد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها بالارتقاء الى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها او لا تحبها تعرفها. وتتقاسم ألعاب الحركات الأخرى مع العاب الأرضيات نفس شروط النجاح سرعة التنفيذ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم. لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة ويتعلق الأمر بالألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي[2].

- **الألعاب الاستراتيجية:**

تنقسم ألعاب الاستراتيجية أو ألعاب التفكير الى أربعة أنواع فرعية:

[1] رأفت صلاح الدين، نفس المرجع السابق، ص20

[2] يتيمي أسماء، تراس عبد الرحمن، **الألعاب الالكترونية والسلوك العنيف عند التلاميذ في المؤسسات التربوية**، مجلة التنمية وإدارة الموارد البشرية، ع1، مجلد9، الجزائر، 2022، ص153

❖ **ألعاب المغامرات والتفكير:**

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها الألعاب المغامرة والحركة فلاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاظر اولا في الشاشة ،لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب ،فعلى طريقة المحقق الخاص يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي ،ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة الى أخرى غير أنه يركز على الواقعية وجمال الرسم ،حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة.

❖ **العاب الاستراتيجية الاقتصادية:**

وهي قريبة من التقمص طالما أنها تقيد انتاج وتمثيل الميكانيزمات لسير المدينة وبقائها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب المجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ماهي في الواقع اختبار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة تسيير مواردها الطبيعية الصناعة، التجارة، الديمغرافي..... الخ.

❖ **العاب الاستراتيجية العسكرية:**

وهي العاب ترتكز على نفس المبدأ لكن موجهة نحو موضوع مختلف فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي فمن اجل النجاح يجب عليه بناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافسة لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية الهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد أو تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرار الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتقييم والتحليل وسرعة التفكير بعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية.

❖ **الألعاب التقليدية:**

والمقصود بها الالعاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الاستراتيجية فبعض هذه الألعاب موجودة او مبرمجة في نظام ويندوز وهي تمس بذلك جمهور عريض من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

- **العاب المحاكاة:**

تعد ألعاب المحاكاة اعادة انتاج لصور نشاطات واقعية، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير في الجزئيات، وتستوحى هذه الألعاب اما من الواقع او من تصور للواقع، وهو بذلك أقرب الى المصادر المستوحاة منها ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على مكانة التي تعطي للاعب نفسه.[1]

ويعد هذا النوع من الألعاب الأكثر جذبا للاعبين وذلك لأنها تحاكي أشياء في الواقع لا يمكن للاعب تجربتها مثل السرقة والنهب وتجارة المخدرات وعدة أفعال أخرى ومن أشهر الألعاب التي تمنح تجربة مثالية عن الحياة الواقعية لعبة قراند الحياة الواقعية والتي هي جزء مطور من لعبة GRAND THEFT AUTO 5.[2]

5) فوائد واضرار الألعاب الالكترونية:

أ. فوائد الألعاب الالكترونية:

الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات، فإنها لا تخلو من إيجابيات، وإذا روعيت الضوابط الرقابية عند تنفيذها، وتوفر الإشراف التربوي عليها لكانت أكثر إيجابية، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءًا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه. ويمكن للأطفال أن يمارسوا ألعابًا شيقة ومفيدة، كألعاب الذاكرة، وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي، فإن لها جوانب إيجابية في تنمية مهارات الدقة والمتابعة والتركيز. وممارسة تلك

[1] يتيمي أسماء، تراس عبد الرحمن، نفس المرجع السابق، ص154

[2] رأفت صلاح الدين، نفس المرجع السابق، ص25

الألعاب يساهم في تنمية التعلم الذاتي، والتعلم بالاكتشاف، والمحاولة والخطأ، والتعزيز الفوري لاستجابات الأطفال، وغيرها من أمور ينبغي أن تتوفر في محتوى أيّ لعبة[1].

ومن أهم فوائدها أيضًا: تنمية فكرة التجربة والخطأ التي يتعلم منها الصغار والكبار على حد سواء.

ومنها كذلك: التدرب على حل المشاكل بطرق ابتكارية، فأثناء اللعب وبسبب خطأ في الحركة، أو الاختيار، يتعرض اللاعب للخسارة، وهو ما يدفعه للتفكير في طرق بديلة تجنّبه الخسارة، ويضمن عدم الوقوع في الخطأ نفسه مرتين. وهذا ينمّي الميول الابتكارية في التفكير، ويشجع على الابتعاد عن الأفكار النمطية والمستهلَكة.

كذلك من فوائد الألعاب الإلكترونية: أنها تدرّب اللاعب على كيفية استيعاب أكبر كمّ ممكن من المعلومات، ومن ثَم اتخاذ قرار سريع مبني على المعطيات.

كما أثبتت دراسات أمريكية أن ممارسة ألعاب الحاسوب تحافظ على الصحة الذهنية، وتقوّي الإدراك وتؤخر الشيخوخة، وقال جيسون أليري الأستاذ المساعد في علم النفس بجامعة نورث كارولينا: إن ألعاب الحاسوب تفيد المسنين نفسيًّا وبدنيًّا، وتنشِّط عقولهم وتجعلهم يقظين عند التقدم بالعمر.

ومن فوائد الألعاب الإلكترونية أيضًا:

-السيطرة على القلق والمخاوف والصراعات النفسية البسيطة التي قد يعاني منها الطفل.

-اكتشاف مقومات شخصية الطفل ومواهبه الخاصة التي تنعكس على حياته في المستقبل.

-إثراء لغة الطفل، وتحسين أدائه اللغوي، وإغناء قاموسه اللفظي.

[1] رأفت صلاح الدين، الألعاب الالكترونية وأثرها على الأطفال، مركز أبواب العلم، 2015، ص92-94

ب. أضرار الألعاب الإلكترونية

مع الفوائد التي تحدثنا عنها إلا أن الألعاب الإلكترونية لها أضرار كثيرة، لا يمكن إغفالها، لاسيما أنها قد تصل بالأطفال إلى مستوى سيئ من الأخلاق، فضلاً عن الأضرار الصحية وغيرها؛ لذا تم ترتيب هذه الأضرار على النحو التالي:

- **الآثار الصحية:**

حذّر خبراء الصحة من أن تعوّد الأطفال على استخدام أجهزة الكمبيوتر والإدمان عليها في الدراسة واللعب ربما يعرّضهم إلى مخاطر وإصابات قد تنتهي إلى إعاقات، من أبرزها: إصابات الرقبة والظهر والأطراف، وأشاروا إلى أن هذه الإصابات قد تظهر في العادة عند البالغين؛ بسبب استخدام تلك الأجهزة لفترات طويلة، مترافقًا مع الجلوس بطريقة غير صحيحة أمامها، وعدم القيام بأي تمارين رياضية ولو خفيفة خلال أوقات الجلوس الطويلة أمام الكمبيوتر.

ومن ناحية أخرى كشف العلماء مؤخرًا أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة في الرسوم المتحركة الموجودة في هذه الألعاب تتسبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال؛ حيث تؤكد إحدى الدراسات على أن الأطفال الشغوفين بهذه الألعاب يصابون بتشنجات عصبية تدل على توغل سمة العنف والتوتر الشديد في أوصالهم ودمائهم.

حتى ربما يصل الأمر إلى أمراض الصرع الدماغي.

والطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير، مما يعرّض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي، سواء في المدرسة أو في المنزل. [1]

[1] رأفت صلاح الدين، نفس المرجع السابق، ص96

- **الآثار السلوكية:**

حيث إن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم، والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلّم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة، وفنونها، وحِيلَها، وتنمّي في عقولهم قدرات ومهارات آلاتها العنف والعدوان، ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

كثير من الألعاب يعتمد نجاحها على دقة القتل، وظهور الدماء بشكل شبه واقعي، وطريقة القتل والذبح بأدوات مثل السكين أو المنشار أو أسلحة متنوعة الطريقة، فأكثر الألعاب نجاحًا في هذا المجال هي ما يقوم إما على العنف أو توظيف الجنس مثل لعبة Cod او gta كما أن الطفل أثناء اللعب يلتقي فيها بمن يحمل أسوأ الكلمات، وهذا ما يجعل الأطفال يتعلمونها منهم.

يقول الدكتور «كليفورد هيل» المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا "لقد اغتُصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا، بل وبأموالنا أيضًا.. وحتى لو صُودرت جميع هذه الأشرطة، فإن الأمر سيكون متأخرًا للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفًا في التاريخ المعاصر".

ويقول الدكتور سال سيفر: إن ألعاب الفيديو مثل البلاي ستيشن يمكن أن تؤثر على الطفل فيصبح عنيفًا، فالكثير من ألعاب "فيرست بيرسون شوتر" تزيد رصيد اللاعب من النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل ثانية أن القتل شيء مقبول وممتع

. وفي دراسة في كندا على ثلاثين ألفًا من هذه الألعاب الإلكترونية، تم رصد اثنين وعشرين ألفًا منها تعتمد اعتمادًا مباشرًا على فكرة الجريمة والقتل والدماء.

وذكرت دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة الأطفال لألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم، وأشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب

قد تكون أكثر ضررًا من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية؛ لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل، وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.[1]

وهذا يفرز جياً عنيفًا وأنانيًا: فقد تحدث الدكتور أحمد المجدوب، المستشار السابق للمركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة، عن بعض الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية فقال: إن هذه الألعاب تصنع طفلاً عنيفًا؛ وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، وقد أثبتت الأبحاث التي أُجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها، كما أنها تصنع طفلاً أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول مَن يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه، كما أنها قد تعلّم الأطفال أمور النصب والاحتيال، فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهما ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة.

تنطبع مشاهد العنف المصورة إلكترونيًا في تلك الألعاب الجهنمية على سطح العقل الباطن، أو تقبع في صخب في تلك المنطقة الواقعة بين الشعور واللاشعور، تكمن وتكون بذرة لما هو آتٍ، ولخطر كبير قادم يحدث هذا أكثر في حالات الأطفال المهيئين أكثر لاستقبال تلك الاندفاعات من بيئتهم المحيطة، والصغار لا يتمكنون من فهم ذلك الفارق الكبير بين العنف المصوّر في اللعبة وبين وحشية ما يحدث في الحياة، إنهم لا يحسون بتلك التأثيرات التي تنزع عنهم حساسيتهم، لا يدركون فيستمرون في اللعب ليلاً ونهارًا وقد يستمر اللعب لأيام دون كلل أو ملل لا يقطعه سوي تناول القليل من الطعام، قليل من النوم، والذهاب إلى الحمام لقضاء الحاجة مع إهمال تام في المظهر.

- **الاثار التربوية:**

- ضعف التحصيل الدراسي، وإهمال الواجبات المدرسية، والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي، وما يصحب ذلك من اضطرابات في التعلم، وهذا ما أشارت له أغلب

[1] رأفت صلاح الدين، نفس المرجع السابق، ص100

الدراسات، فلم تعد المواد العلمية ممتعة؛ لأنها لا تقدّم له نفس النمط الممتع في الألعاب، كما أن الطفل يفكر في اللعبة حتى أثناء المذاكرة عوضًا عن الوقت الذي يهدره والذي قدرت بعض الدراسات أنه قد يصل إلى 13 ساعة أسبوعيًّا.

- اكتساب العادات السيئة، وتكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.
- حدوث الكسل والخمول، والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال، بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي، وفقدان المقدرة على التفكير الحرّ، وانحسار العزيمة والإرادة لدى الفرد.
- اختال عاطفي، فأصبح الطفل يواجه خصومًا وهميين يكرههم بشدة، ثم يغضب بشدة، ثم يريد قتلهم أو الانتصار عليهم!!
- انخفاض ذاكرة المفردات، بسبب التركيز الهائل على الصور، مما يعني تناقص الذكاء اللغوي لطفلك، وهو ما يؤدي إلى ضعفه في الحوار والإلقاء والتعبير عن أفكاره.
- تشتت الانتباه والتركيز، فقد ظهر من خلال الدراسات أن الطفل أثناء لعبه يصعب جدًّا أن تحادثه، فضلاً عن أن يلتفت إليك.
- فقدان القدرة على التفكير الحر، وانحسار العزيمة والإرادة[1].

- **الاثار العامة:**

❖ **القضاء على كثير من النشاطات الفعالة:**

فلعب الألعاب الالكترونية يستهلك الوقت المخصص لبعض النشاطات، بمعنى أنه يضيّع الوقت الذي يمكن أن يُستخدم على نحو أكثر فاعلية؛ كما يمنع الأطفال من القيام بنشاطات أكثر فائدة، كاللعب الجماعي مع الأقران، فالأوقات التي يقضيها الأطفال في اللعب هي الأوقات التي تنمّي كفاءاتهم، وتراكم خبرات من التجربة الشخصية المباشرة، إنهم يستطيعون التفاعل مع محيطهم، وهكذا بطريقة تلقائية وطبيعية يتعلمون من تجاربهم في حياتهم، لذا فاللعب الجمعي ضروري ومهم لمرحلة الطفولة.

[1] رأفت صلاح الدين، نفس المرجع السابق، ص105

❖ **تقليص العلاقة بين الطفل والاسرة والعزلة الاجتماعية ونقص التواصل مع الاسرة:**

لأن الطفل بحاجة إلى التفاعل المباشر مع والديه وأسرته؛ بحيث يجلسون، ويتحدثون، ويلعبون معًا، ولكن لعب الألعاب الالكترونية يجذب انتباه الطفل عن الجميع، وهذا كله يؤثر سلبًا على تلك العلاقة الودية التي يحتاجها الطفل في الأسرة، مما قد يؤدي إلى العزلة، ثم قلة الثقة بالنفس.

❖ **نشر فكرة الهيمنة:**

ليس البعد الاجتماعي والتربوي هو الناتج والمؤثر في نفوس أبنائنا، فالمنقذ في بعض الألعاب والمنتصر يحمل علم دولة غربية، فيترسخ في عقلية أبنائنا أن حماة الديار ومنقذي الإنسانية، هم أبناء تلك الدولة فقط، مما يحطّم أيضًا عقيدة الولاء والبراء.

❖ **العزلة:**

كثير من تلك الألعاب تم تصميمها بطريقة اللعب المنفرد، مما يتيح للطفل البُعد عن اللعب الجماعي، بل إن الأهل يستسهلون ذلك ويفضلون العزلة؛ بحجة البعد عن المشاكل بين الأطفال، وهذا ليس حلاً، فنحن هنا نخطط بقصد أو من دون قصد لإبعاد ابننا عن المواقف التربوية الاجتماعية التي يتعلم فيها أسس الحوار، ومتعة التفاعل، وحل المشكلات، وبالتالي يفقد أهم أسلوب تربوي، وهو التعلم بالمحاولة والخطأ والتجريب والاكتشاف، من خلال المواقف التجريبية التربوية، فنُفسد بذلك أكثر مما نصلح[1].

لا بد من طرح بدائل عن الألعاب الإلكترونية بالرجوع إلى الألعاب القديمة المصنوعة يدويًّا، أو العمل في البستنة، والرسم بمختلف أشكاله وألوانه، والألعاب التركيبية، والتشكيل بالصلصال، إضافة إلى القراءة والسياحة والتدوين، وغير ذلك.

[1] رأفت صلاح الدين، نفس المرجع السابق، ص106-107

6) الإدمان على الألعاب الالكترونية:

أدت هذه الألعاب الإلكترونية ببعض الأطفال والمراهقين إلى حد الإدمان المفرط، مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يُسمَح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن العامة.

فعندما يدمن الأطفال على ممارسة ومشاهدة هذه الألعاب فإنه من الصعوبة أن يبتعد عنها أو يقلل من استخدامها.

في بحث أجرته شركة تسويق عالمية، ظهر أن حوالي 8,5 % من لاعبي البلاي ستيشن ومشتقاتها في الولايات المتحدة تم تصنيفهم على أنهم «مدمنو ألعاب إلكترونية» حسب المفهوم الطبي[1].

قامت منظمة الصحة العالمية بإدراج ادمان الألعاب كأحد أنماط الخلل النفسي وهو الامر الذي كان بمثابة إعلان عن خلل نفسي جديد في عالم الامراض النفسية يدعى "**اضطراب العاب الفيديو**". في نفس الوقت نجد أن الجمعية الأمريكية للطب النفسي لا تصنف إدمان الألعاب كأحد الاضطرابات النفسية وتصفه بأنه ظاهرة قد تؤدي إلى مشاكل اجتماعية كبيرة.[2]

إذا يعتبر الإدمان على الألعاب الالكترونية امرا خطيرا يهدد حياة المراهقين حيث ان هذه الألعاب فور الإدمان عليها من الصعب جدا التخلي عنها خاصة إذا تم الإدمان في مرحلة المراهقة، اذ يمكن تشبيه مفعولها بالمخدرات لما توفره للاعب من متعة لانهائية، وفور توقفه عنها فإن يتشوق الى الرجوع واللعب مرة أخري للحصول على جرعات أكثر من المتعة.

[1] رأفت صلاح الدين، نفس المرجع السابق، ص104

[2] موقع arabhardware.net، تم الاطلاع 2024/06/11، على الساعة 20:06، جاء في الرابط التالي:
https://arabhardware.net/articles/

7) واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر:

مما لاشك فيه ان التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الجرافيكي اكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الالكترونية و قد تطورت تلك الألعاب وارتكزت و تمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، و للأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب و اكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة، و الطفل الجزائري رغم الخطر المفروض عليه، بقي اكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت او مع أصدقائه دون مراقبة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لان الضغط عليه من طرف الوالدين عال جدا.

ان العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الى الجزائر، لكن يجب ان نفرق أولا بين من هو مصدر و من هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الى الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي في الامارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار بعض التجار باستيرادها من الصين اين توجد ورشات عملاقة هناك، و بهذا فإن افضل مصدر للاستيراد هي أسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة و سعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم انها حرام، كما ان كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة و هذا ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما و شكلا و تحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلاي ستايشن.[1]

وهناك أيضا العاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر الى الجزائر عبر موانئ أخرى، فهناك مثلا العاب تأتينا من "تايلندا" و"هونغ كونغ" و"ماليزيا" بالنسبة للدول الاسيوية و "فرنسا" و"اسبانيا" بالنسبة للدول الاوربية. والجدير بالذكر ان مختلف الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الالكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة "سوني" ذات الأصل

[1] مريم قويدر، نفس المرجع السابق، ص152

الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الاصلية.

و ليست العاب سوني "بلاي ستايشن" الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك "نينتندو" و "ايكس بوكس" و "سيغا" و غيرها من الألعاب، لكن تبقى أجهزة "البلاي ستايشن" الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك و الصور ذات الابعاد الثلاثية، كما ان السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب اكثر جاذبية من الألعاب الأخرى، غير ان اسطوانات مختلف الألعاب اكثر المطابقة لجهاز البلاي ستايشن و بأسعار زهيدة، كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستايشن ببلادنا و بالعديد من الدول و بشكل كبير.[1]

تعتبر الشبكة العنكبوتية و الهوائيات المقعرة التي تضم الاف الفضائيات التليفزيونية وجهان لعملة واحدة و سببا مباشرا في الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية من طرف أطفالنا نظرا الى التأثير البالغ الذي احدثاه في عقولهم و اللتان اصبحتا يسايران طبيعة المجتمع الجزائري، و ان التقليد الاعمى للغرب سيجر الأطفال والشباب الى ما لا يحمد عقباه كون ان ما ينادي به هذا العالم لا صلة له بطبيعة مجتمعنا، و قد ساهم الإباء بصفة عامة و الأمهات بصفة خاصة في ادمان أطفالهم نظرا الى انشغال الأمهات بالأعمال المنزلية او مشاهدة التلفزيون، كما انها الوسيلة الأفضل لتهدئة الطفل كثير الحركة، ووسيلة تمنع الأطفال من الخروج للشارع او العب في قاعات اللعب الالكترونية التي تحتوي الكثير منها على الانحلال الخلقي و العادات السيئة، و بهذا فإن الكثير من الاباء يؤكد ان الألعاب الالكترونية تبعد الطفل عن رفقاء السوء ز الصحبة السيئة الموجودة في الشارع.[2]

فالألعاب الالكترونية تؤثر في كل مراحل التطور و النمو لدى الطفل، فهي تقدم حالة عضوية خاصة بدءا من جلسة الكمبيوتر او البلاي ستايشن او غيرهما، الى كل الطقوس المصاحبة لها كما انها تقدم بيئة مجردة و محددة سلفا تعتمد على الأثر الذي تحدثه اللعبة،

[1] مريم قويدر، نفس المرجع السابق، ص152
[2] مريم قويدر، نفس المرجع السابق، ص158

ففي سن 7 الى 14 سنة، يحتاج الطفل الى مشاعر حقيقية و معاني اجتماعية أخلاقية، و على عكس نجده مدفوعا بدائرة احاسيس العنف و التنافس اللااجتماعي، فالخطر هنا يكمن في كون الأطفال عندما يتذكرون احداثا و مشاهد بعينها من تلك الألعاب المرعبة و يتذكرون احداثا حياتية سلبية و مؤلمة يربكهم هذا و يؤثر عليهم و يتركهم متوترين.

ويبقى الطفل الجزائري هنا قابعا بين الترويج عن نفسه واكسابها شخصيته المثلى دون الامتثال لما يقوله المحللون او الإباء او غيرهم، حيث في الأخير لا يهم الطفل مما ذكر لا ناقة ولا جمل في ظل عدم وجود الرقابة من قبل الاهل والهيئة المعنية بمراقبة مثل هذه التجارة اللاشرعية.

اما من جهة الاحصائيات المتعلقة بهذه الألعاب فلا وجود لمعطيات دقيقة عن سوق العاب الفيديو في الجزائر، سواء ما تعلق بعارضات التكم او ببرامج الألعاب، لعدم وجود سوق رسمي له، علما ان الملاحظة الظاهرية تعطي انطباعا بكثرة ممارسي العاب الفيديو، ومن المؤشرات التي توحي بكثرة ممارسي العاب الفيديو، وجود معطيات عن ممارسين افتراضيين لهذه الألعاب من خلال انتشار الحوامل الوارد استخدامها بغرض اللعب، من مثل أجهزة الكمبيوتر والهواتف النقالة والتي تزايد استخدامها بشكل مطرد في السنوات القليلة الماضية.

ولا يمتلك المركز الوطني لحقوق التأليف، ولا حتى الديوان الوطني للإحصاء أرقاما عن عدد مستخدمي العاب الفيديو، بحيث يبرر المركز الوطني لحقوق التأليف غياب معطيات عن سوق الألعاب، الى عدم وجود وكلاء او ممثلين رسميين للمؤسسات المنتجة لألعاب الفيديو.[1]

[1] مريم قويدر، نفس المرجع السابق، ص159-160

خلاصة:

نستخلص من خلال ما قمنا بتناوله في هذا الفصل ان اللعب شيء فطري عند الانسان صغيرا كان او كبيرا وذلك للاستمتاع والترفيه عن النفس، وتعتبر الألعاب الإلكترونية أكثر نوع يجذب الافراد في عصرنا الحالي وذلك لتوفرها على جرعات لانهائية من المتعة البصرية والتنافسية العالية وسهولة استخدامها، فإن تمت ممارستها في حدود المعقول فهي ترفه الفرد وتسعده لكن ان تم استخدامها بالطريقة الغلط فقد تنقلب على الشخص وقد تؤدي الى تدمير حياته.

الفصل الثالث: السلوك العدواني والادمان

تمهيد

أولا: السلوك العدواني

- **تعريف السلوك العدواني**
- **اشكال السلوك العدواني**
- **اهداف السلوك العدواني**
- **مظاهر السلوك العدواني**
- **الأسباب والعوامل المهيئة للسلوك العدواني**
- **الاثار السلبية للسلوك العدواني**
- **النظريات المفسرة للسلوك العدواني**

ثانيا: الإدمان

- **تعريف الإدمان**
- **تعريف الإدمان على الألعاب الالكترونية**
- **أسباب الإدمان على الألعاب الالكترونية**
- **علاج الإدمان على الألعاب الالكترونية**

خلاصة

تمهيد

يعتبر السلوك الإنساني من اكثر المواضيع دراسة من طرف العديد من البحاثين المختصين حيث يعتبر المحدد الأساسي لكل شخصية إنسانية، و يتغير وفق مؤشرات مختلفة تؤثر في الفرد، و يعتبر العدوان من الظواهر المنتشرة جدا في عصرنا الحديث و شملت جميع العالم، بحيث اصبح العدوان يشمل الافراد و الجماعات على حد سواء، حيث اصبحنا نرى السلوكات العدوانية بمختلف الاشكال و في جميع الفئات السنية، حيث ان الانسان يولد و لديه قدر كبير من العدوان الذي يؤدي تلقائيا دور الدفاع عن النفس، حيث يبدأ العدوان من الطفولة لكن بدراجات متفاوتة بحيث ان وجد سلوك عدواني لدى طفل او شاب بصفة مختلفة على الاخرين و كان ذلك العدوان اتجاه الجميع في المجتمع فهذا يدل على وجود مشكلة كبيرة.

وكذلك الإدمان الذي يعتبر ظاهرة منذ القدم بحيث كان الافراد في المجتمع يدمنون على الخمور والمخدرات وما الى ذلك وتطور ذلك الإدمان مع التطور التكنولوجي الذي شهده العالم لنشهد ظاهرة جديدة من الإدمان والذي هو الإدمان الالكترونية والذي يعد من أخطر أنواع الإدمان بحيث يجعل الانسان في عزلة عن المجتمع مما يولد مشاكل ذات عواقب وخيمة للفرد، من أنواع الإدمان الالكترونية نجد الإدمان على الألعاب الالكترونية الذي يستهدف العديد من الفئات السنية منها الشباب.

في هذا الفصل سنقوم بالتطرق الى تعريف السلوك العدواني واشكاله ومظاهره وأهدافه وبعض النظريات المفسرة له وكذلك سوف نتطرق الى مفهوم الإدمان والإدمان على الألعاب الالكترونية وسبب الإدمان عليها وكذلك بعض الحلول العلاجية لهذه الظاهرة.

أولا: السلوك العدواني

1. تعريف العدوان:

لغة:

عُدْوان(مفرد):

مصدر عدَا على ° ذو عُدْوان :إنسان جائر متسلّط.

عُدْوانيَّة (مفرد):

مصدر صناعيّ من عُدْوان: تَعَدٍّ وانتهاك لحرمات الغير "عنده عُدْوانيَّة نفَّرت النَّاسَ منه"

عِدْوان(مفرد):

ظلم واعْتِداء

{ وَمَنْ يَفْعَلْ ذَلِكَ عِدْوَانًا وَظُلْمًا فَسَوْفَ نُصْلِيهِ نَارًا }[1]

اصطلاحا:

يستخدم مصطلح العدوان بمعان متعددة الا ان الاعمال العدوانية معظمها بينها شيء ما مشترك طبقا لما وصل اليه معظم الباحثين فإن هذا النوع من السلوك يهدف دائما الى الاضرار العمدي بالأخرين. وان هؤلاء الباحثين لا يصوغون تعريفاتهم بنفس الكلمات بالضبط ولكن الغالبية العظمى لديهم نفس الفكرة في تفكيرهم. وللعدوان مفاهيم عدة أجمعت معظمها على الاتي:

• العدوان شعور داخلي بالغضب والاستياء، ويعبر عنه ظاهريا في صورة فعل او سلوك يقر به شخص او جماعة بقصد إيقاع الأذى لشخص او جماعة أخرى او للذات او الممتلكات، ويأخذ العدوان صورة العنف الجسمي متمثلا في (الضرب، التشاجر. كما يتخذ صورة التدمير

[1] أحمد مختار عبد الحميد عمر بمساعدة فريق عمل، **معجم اللغة العربية المعاصر**، الطبعة الأولى، عالم الكتب للنشر والتوزيع، مصر, 2008, ص-473

واتلاف الأشياء) والعدوان اللفظي متمثلا في (الكيد، التشهير، الفتنة، التهديد، الغمز، اللمز، النكتة اللاذعة والايذاء النفسي).

• ان العدوان هو الاستجابة التي تعقب الإحباط ويراد بها الحاق الاذى بفرد اخر وحتى بالفرد نفسه، ويتدرج العدوان من الاعتداء البدني على الاخرين الى التهجم اللفظي والتأنيب والاستخفاف بالأخرين والسخرية منهم، وقد يكون العدوان متخيلا وقد يأخذ العدوان شكل إحساس بالغضب.

• ان العدوان هو انتهاك للمعايير الاجتماعية ويدل على كراهية الغير. والشخص العدواني يعمل عكس قوانين السلوك المقبولة اجتماعيا.

• ان العدوان عند الطفل قد لا يكون بالضرورة نتيجة مباشرة لاضطراب عضوي او مواقف بيئية ولكن قد يكون أحيانا انعكاسا لتفسير الطفل للمواقف الخارجية على انها مهددة ومحبطة متأثرا بإدراكه لها.[1]

ويرى "عبد الله سالمان إبراهيم" و "محمد نبيل عبد الحميد" ان "العدوانية" AGGRSSIVENESS مصطلح يتضمن ثلاثة مفاهيم أساسية، هي:

- العدوان AGGRESSION، ويقصد به الهجوم الصريح على الغير او الذات، ويأخذ الشكل البدني او اللفظي او التهجم (العدوان الصريح).
- العدوانية HOSTILITY، ويقصد به ما يحرك العدوان وينشطه ويتضمن: الغضب والكراهية والحقد والشك، وهو ما يسمى بالعدوان المضمر او الخفي.
- الميل للعدوان AGGRESSIVITY، ويقصد به ما يوجه العدائية، أي انه حلقة تربط بين العدائية كمحرك والعدوانية كسلوك فعلي.[2]

[1] عصام عبد اللطيف العقاد، **سيكولوجية العدوانية وترويضها**، درا غريب للطباعة والنشر والتوزيع، مصر، 2001، ص97-98

[2] وفيق صفوت مختار، **مشكلات الأطفال السلوكية الأسباب وطرق العلاج**، دار العلم والثقافة، عمان، 1999، ص 48-49

2. اشكال العدوان:

- **العدوان العدائي: Hostile agression**

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

- **العدوان الوسيلي:**

وينطوي على مقاصد (نوايا) الأذى الا ان هدفه الأساسي يتمثل في حماية الذات او بعض الأهداف الأخرى، مثال ذلك الملاكم المحترف الذي يسعى الا إيذاء خصمه بهدف تحقيق الانتصار والشهرة

- **العدوان الإيجابي:**

هو الجزء العدواني من الطبيعة الإنسانية ليس فقط للحماية من الهجوم الخارجي ولكنه أيضا لكل الإنجازات العقلية وللحصول على الاستقلال وهو أساس الفخر والاعتزاز الذي يجعل الفرد مرفوع الرأس وسط زملائه. ويبدو هذا المعنى واضحا في قصص التاريخ. أن العدوان عندما يتم ترشيده عن طريق الإحساس بالملكية الخاصة للأخرين فانه يصبح أبا الفضائل جميعًا.

- **العدوان السلبي:**

إذا تحول عن وعي او غير وعي إلى السلاح يعمل لصالح الموت والخراب بالنسبة للإنسان وبالنسبة لبيئته على السواء.[1]

3. أهداف العدوان:

يؤكد معظم الباحثين أن التعريف الوافي حقيقة للعدوان لابد من ان يشير الى غرض المهاجم. وعلى ذلك وبالرغم من ان كل رائد نظرية تقريبا يوافق على ان العدوان مقصود.

[1] عصام عبد اللطيف العقاد، نفس المرجع السابق، ص99

فليس هناك اجماع على أي الأهداف يسعى العدوان اليها. هل المعتدون يريدون أساسا توجيه الأذى الى ضحاياهم ام يحاولون ان يفعلوا أشياء أخرى؟ وسوف نعرف الإجابة من خلال التعرف على أهداف العدوان.[1]

- **أولًا: هناك أهداف غير مؤذية وغير ضارة:**

يعتقد عدد لا بأس به من علماء الاجتماع ان معظم الهجمات العدوانية تدفها أكثر من رغبة لإلحاق الأذى بأحد الضحايا. والغرض الاسي هو ان المعتدين يتصرفون بطريقة عقلانية. وهذا المنظور يؤكد ان المهاجمين لهم هدف اخر او ترسيخ هواية محببة. وهذه بالطبق في بعض الأحيان تعمل معا. ويمكن ان يحاول المعتدون ان يشقوا طريقهم او يؤكدوا سلطتهم لبناء قيمهم الذاتية. ويذكر ليوناردو Leonard مثالا عن هذا النوع. ان رجلا غضب غضبا شديدا بسبب ملاحظة ابدتها زوجته وفى ثورة وفي ثورة غضبه ضربها. ان هذا الاعتداء مدفوع الى حد لا بأس به بدافع داخلي. ويهدف الى إيذاء المسيء. بينما على النقيض من ذلك يؤكد علماء الاجتماع على ان هناك أهدافا معينة غير الأذى المستهدف. فيظهر الرجل انه بضربه زوجته يستطيع ان يؤكد سيطرته عليها ويعلمها الا تضايقه مره أخرى.. وهكذا.

- **ثانيا: الإكراه (الإجبار) Coercion**

أكد (باترسون، جيمز تديش Paterson and James Tedesch) أن العدوان في الغالب محاولة إكراه فالمهاجمون يلحقون الأذى بضحاياهم في محاولة للتأثير على سلوكهم لإجبارهم على أن يفعلوا ما يريدون.

- **ثالثا: السلطة والهيمنة Power and dominance**

ذهب دارسون وآخرون إلى ان السلوك العدواني يتضمن ما هو أكثر من الإجبار. حيث أن السلوك العدواني يهدف غالبا إلى الحفاظ على سلطة المعتدين وتعزيزها والحفاظ على هيمنتهم، وربما يضرب المعتدون ضحاياهم في محاولة لفرض طريقتهم ليؤكدوا أوضاعهم

[1] عصام عبد اللطيف العقاد، نفس المرجع السابق، ص102

المهيمنة في علاقاتهم بضحاياهم. والدراسات في هذا المجال أوضحت وبصورة متكررة أنه عندما يهاجم أحد أفراد الأسرة فرد أخر فإن الأقوى عادة هو الذي يظلم الضعيف ويجعل منه ضحية. ويرى المؤلف أن هذا المفهوم يتفق مع معتقد أن العدوان يزيد من تقدير الذات.

- **رابعا: إدارة الانطباع (تكوين انطباع جيد عند الاخرين)**

طبقًا لأراء مدرسة فكرية أخرى فالعدوانيون يهتمون أساسًا فيما يظنه الأخرون فيهم. والدراسات التي أجريت على العصابات من الشباب والمجرمين الذي مارسوا العنف والعدوان لاحظت أن الكثير من هؤلاء الأفراد يهتمون بسمعتهم بصورة كبيرة. وقد تأثر "هانزتوك Hans Tock" بهذا النوع من الاهتمام في دراسة المقابلة المشهورة التي أجراها عن الرجال المسجونين بسبب أعمال العنف فقد وجد توك أن هؤلاء الجانحين من الشباب مثيرون لصورة الذات حيث عملوا جاهدين بتصوير الانطباع عن أنفسهم بأنهم مرعبون Formidable وجسورون بلا خوف (يمتلكون الجرأة) Fearless وغير هيابين وكأن شجارهم مباريات استعراضية مصممة لتؤثر على الضحية والمشاهدين.

وقد توسع عالم الاجتماع "ريتشارد فيلسون Richard felson " في تفسير عمق التفكير للعدوان كمحاولة لإدارة الانطباع (تكوين انطباع جيد عند الاخرين) وفي تحليله كان معظم الأشخاص وليس فقط الخارجون على القانون يعتقدون أن التحدي الشخصي يقذف بهم إلى ضوء سلبي وخاصة إذا هوجموا وربما بإظهار القوة والكفاءة والشجاعة وفي ضرب المسيئين فهم يسعون الى اظهار انهم من يجب ان يحترمهم الاخرون. ويرى المؤلف ان اراء هذه المدرسة تدعم المعتقد بأن العدوان يعمل على محو الصورة السلبية للذات.

- **خامسا: العدوان الأداتي (الوسيلي) Instrumental aggerssion**

بالرغم من أن العدوان يتضمن دائما الايذان والضرر فليس هذا دائما هو الهدف الرئيسي. فيمكن أن يكون للعدوان أهداف أخرى في التفكير عند الاعتداء على الضحايا. فربما يريد الجندي ان يقتل عدوه الا ان امنيته يمكن ان تنبع من رغبة في حماية حياته ويمكن ان تكون لإظهار وطنيته أو ربما تكون وسيلة لكسب قبول ضباطه وأصدقائه. فالقاتل المحترف

الذي يتم تأجيره من جانب مجموعة من المجرمين يمكن ان يحاول ان يقتل شخصا ما ولكنه يفعل ذلك للحصول على مبلغ كبير من المال.. وهكذا فرغم أن المعتدين في نيتهم إلحاق الأذى بالهدف او حتى قتله فليس هذا هو غرضهم الأساسي.

- **سادسا: العدوان الانفعالي: Emotional Aggresion**

يؤكد عدد كبير من علماء النفق الاجتماعي على وجود نوع اخر من العدوان هدفه الأساسي هو الايذاء. وهذا النوع من العدوان يسمى في معظم الأحيان العدوان العدائي او العدوان الغاضب. وهذا النوع من العدوان يحدث عندما يثار الناس بصورة غير سارة ويحاولون إيذاء شخص ما. فان فكرة العدوان الانفعالي تخبرنا بان العدوان يمكن ان يكون ممتعا لدى الأشخاص الذين يريدون ان يلحقوا الأذى بالأخرين عندما يكونوا مكتئبين ويشعرون بالساعدة عندما يحققون هذا الهدف. وربما يجدون متعة ورضا في إيذاء ضحاياهم ما داموا لا يعانون من نتائج سلبية. ويفرق علماء النفس بين العدوان الوسيلي والانفعالي بأن:

1 العدوان الوسيلي عقلاني وسلوك يسهل فهمه.

2 العدوان الانفعالي أقل استرشادا بالفكر الواعي وغير عقلاني إلى حد كبير[1].

4. مظاهر السلوك العدواني:

معظم الأطفال يظهرون عدوانية بشكل أو اخر، وفي أوقات متغايرة، ولعل من أهم مظاهرها ما يلي:

- بعض الأطفال يكشفون عن العدوانية في لغتهم كالتلفظ بالسباب، أو الصراخ، او الكلام، او الاستياء، مثل: "أنا لا احبك"، و "أنا اكرهك"، فهو تعبير يدل على رفض الاخرين وعدم قبولهم.
- كذلك تظهر العدوانية في الأفعال العلنية، التي يقوم بها الأطفال بالاعتداء على الغير بالضرب، او الدفع، او الركل، او الطعن، او التشاجر، او التخريب، او بأي نوع من

[1] عصام عبد اللطيف العقاد، نفس المرجع السابق، ص102-105.

أساليب الايذاء، التي يستخدمها الأطفال مع بعضهم كتمزيق الكتب او الكراسات او اخفائها، او تحطيم الاقمال او ابدالها.

- والعدوانية كثيرا ما تتجه نحو الممتلكات مثل: خدش الادراج، او الكتابة عليها، او الكتابة على الجدران. وفي هذا يبدوا ان الأطفال العدوانيين ينفذون ما يشبه خطة موضوعة لإتلاف ممتلكات المدرسة او ممتلكاتهم الخاصة او ممتلكات الغير.
- وبعض الأطفال يلطخون ملابسهم او ملابس الاخرين، او أشياء تخصهم مثل اللعب والأدوات. ان حركات بعض الأطفال العدوانيين يمكن ان توصف بانها سريعة حاسمة مهتزة، وأحيانا وبغير سبب واضح ينتزعون من الأطفال الاخرين اشياءهم.
- والأطفال العدوانيون في علاقتهم مع المعلومين يظهرون أحيانا بمظهر التدني، وعدم الحياء، ويظهر بعضهم بمظهر التحدي فيميلون الى المشاحنة والاعتداء.[1]

كم قد عرض القران الكريم للأشكال التي تتخذها المشاعر العدائية منها:

قال تعالى: ﴿وَلَمَّا رَجَعَ مُوسَىٰ إِلَىٰ قَوْمِهِ غَضْبَانَ أَسِفًا قَالَ بِئْسَمَا خَلَفْتُمُونِي مِن بَعْدِي ۖ أَعَجِلْتُمْ أَمْرَ رَبِّكُمْ ۖ وَأَلْقَى الْأَلْوَاحَ وَأَخَذَ بِرَأْسِ أَخِيهِ يَجُرُّهُ إِلَيْهِ ۚ قَالَ ابْنَ أُمَّ إِنَّ الْقَوْمَ اسْتَضْعَفُونِي وَكَادُوا يَقْتُلُونَنِي فَلَا تُشْمِتْ بِيَ الْأَعْدَاءَ وَلَا تَجْعَلْنِي مَعَ الْقَوْمِ الظَّالِمِينَ﴾[2]

وقال أيضا: ﴿زُيِّنَ لِلَّذِينَ كَفَرُوا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا وَيَسْخَرُونَ مِنَ الَّذِينَ آمَنُوا ۘ وَالَّذِينَ اتَّقَوْا فَوْقَهُمْ يَوْمَ الْقِيَامَةِ ۗ وَاللَّهُ يَرْزُقُ مَن يَشَاءُ بِغَيْرِ حِسَابٍ﴾[3]

وقال تعالى: ﴿وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ﴾[4]

[1] وفيق صفوت مختار، نفس المرجع السابق، ص52

[2] سورة الأعراف، الآية150

[3] سورة البقرة، الآية212

[4] سورة المائدة، الآية02

5. الأسباب والعوامل المهيئة للعدوان:

تعد "الوراثة" HEREDITY أحد اهم العوامل المسببة للعدوان، تؤكد ذلك الدراسات التي أجريت على التوائم، والتي وجدت ان الاتفاق في السلوك العدواني بين "التوائم المتماثلة" IDENTICAL TWINS، أكثر من التوائم غير المتماثلة.

كما أن شذوذ الصبغيات الوراثية CHROMOSMAL ABNORMALTTIES يؤثر أيضًا في ظهور العدوانية، بالإضافة إلى اضطراب وظيفة الدماغ مثل النقص في نمو الجهاز العصبي.

ومن الأسباب التي تدفع الطفل إلى السلوك العدواني، والتي أسفرت عنها نتائج البحوث و الدراسات : استخدام أساليب خاطئة اثناء التعامل مع الطفل كالمغالاة في اللوم، ونقده نقدا عنيفا في الوقت الذي يحتاج بشدة الى التقدير و التشجيع، وكذلك عدم إحساس الطفل بوجوده الاجتماعي داخل الاسرة، او بين اقرانه في المدرسة، او عدم قدرته على لفت نظر معلميه ليشعروا بوجوده، وكذلك الإحساس بالظلم الذي يقع عليه ممن يتعاملون معه، و الإحساس بتقييد حريته سواء اكان في ممارسته للعب وخاصة في ما يحبه منه، ام الرغبة في التعبير عن ذاته و السعي لإثباتها، او قد يكون سبب العدوان راجًا إلى محاكاة الطفل لسلوك الأب او الأم داخل المنزل.

كم أشارت دراسات علماء النفس في هذا المجال إلى ان ما يصدر عن الطفل من سلوك عدواني قد يكون راجًا الى الإحساس بالعجز امام الأمور، التي لا يستطيع ان يفهمها، او ان يشعر بعدم القدرة على ضبطها، او نتيجة الجهلة او احساسه بضالته، او قد يرجع الى الخوف من المدرسة بشكل عام ، او من المعلمين بشكل خاص، او نتيجة لعدم المساواة في التعامل مع الأبناء، او بناء على عقاب الوالدين للأبناء ، او التساهل في التعامل معهم، حيث اسفرت نتائج بعض البحوث عن ان الأطفال الأكثر عدوانا هم الذين كانوا يعاقبون باستمرار داخل المنزل، وان عدوان الأطفال كان يزداد في حدود من سهل لهم الاتيان بالسلوك العدواني.

وقد يحدث السلوك العدواني من الأطفال نتيجة شعورهم بالإحباط، او تعلمهم بأن تحقيق المطالب التي تخصهم لا يمكن ان تتم إلا باستخدام هذا النوع من العنف، او نتيجة لما يحدث في داخل الاسرة من توترات نفسية بصفة مستمرة ودائمة، او بناء على ما يحدث من تذبذب السلطة الضابطة داخل الاسرة، او عدم قدرة الابوية على تفسير الأسباب التي من اجلها فرضت على الأبناء قيود معينة، او ان تحول البيئة المحيطة بالأطفال دون ممارسة النشاط الذي يرغبون فيه.

كما يؤثر انفصال الوالدين او إصابة أحدهما بالأمراض النفسية على ظهور العدوان لدى الأطفال، كذلك فان فقر الاسرة الاقتصادي وكثرة عدد افرادها ينمي سلوك الأطفال، كذلك فان فقر الاسرة الاقتصادي وكثرة عدد افرادها ينمي السلوك العدواني. واضطراب علاقة الطفل بأمه، ونقص مستوى الذكاء، وسيطرة شخصية الأم، وغياب الاب في تربية الأطفال، والشعور بالتعاسة والإحباط والشعور بالذنب... كلها عوامل تنمي العدوان عند الأطفال

ويؤكد "محمد عبد المؤمن حسين" ان هناك أسبابا أخرى تجعل الطفل عدوانيًا، منها: رغبة الطفل في استقلاله عن الكبار، والعقاب الذي يتوقعه الطفل نتيجة العدوانية، والعدوان الواقع على الطفل من قبل الصغار او الكبار، والصراعات والانفعالات المكبوتة، وعجز الطفل من قبل الصغار أو الكبار اجتماعية، والشعور بعدم الأمان وعدم الثقة وتعرضه لأزمات نفسية.[1]

6. الاثار السلبية للسلوك العدواني:

الاثار السلبية للسلوك العدواني تجمع ما بين التأثير النفسي الاجتماعي والاقتصادي على كل من الفرد والمجتمع. ويمكن تحديد هذه الاثار فيما يلي:

أولا: من يقع عليه العدوان (الضحية):

بحيث تزداد احتمالية اصابته بالأمراض النفس جسمية والاضطرابات الوجدانية كالخوف والسلبية والاكتئاب والانعزال وانخفاض تقدير الذات والاستغراق الانفعالي وغيرها من

[1] وفيق صفوت مختار، نفس المرجع السابق، ص56-58

الاضطرابات التي تلحق به سواء كان فردا او جماعة. وقد يصبح الفرد أكثر عدوانية مع الاخرين، إذا ان العدوان يولد العدوان، وهنا قد يعتقد بمشروعية العدوان لأنه الحل السليم للتعايش في مثل هذا السياق الانفعالي.

وقد يقع العدوان على شيء مادي كالممتلكات العامة او الخاصة، وبالتالي فإنها تتعرض للإتلاف الظاهر والعنف الظالم الذي سوف تنعكس اثاره على أصحاب هذه الممتلكات او مستخدميها.

ثانيا: بالنسبة لمن يقوم بالعدوان:

حيث انه قد يتعرض لنبذ الجماعات له وكراهيتها أيضا، فضلا عن انه قد يتعرض لإجراءات قضائية، وقد يوجهه الاخرون بعدوان مضاد، وبالتالي اثاره كلها سيئة عليه.

ثالثا: بالنسبة للمجتمع:

فإن المجتمع الذي يسود بين أعضائه العدوان والعنف وجميع اشكال السلوكيات اللاسوية مجتمع مريض، وبالتالي لا يلبث ان يعاني السلبية المجحفة، والاضطرابات السيئة، التي قد تؤدي به الى أخطر الامراض الاجتماعية كالحروب الاهلية والتفكك الاجتماعي، فضلا عن الاثار الاقتصادية التي تلحق به، وما يتعرض له من خسارة مادية وبشرية، وتذبذب القيم الاجتماعية والدينية وضياعها.[1]

7. النظريات المفسرة للعدوان:

يعتبر العدوان من القضايا النظرية الهامة في مجال البحث العلمي وسيظل أحد الموضوعات الجديرة بالبحث والتمحيص والدراسة، حيث يرى كثير من الباحثين أن السلوك العدواني شأنه أي سلوك إنساني متعدد الأبعاد متشابك المتغيرات متباين الأسباب بحيث لا يمكننا رده إلى تفسير واحد، ومع تعدد أشكال العدوان ودوافعه تعددت النظريات التي فسرت السلوك

[1] محمد مسعد عبد الواحد مطاوع أبو رياح، **المشكلات السلوكية لدى التلاميذ مرتفعي ومنخفضي القابلية للاستهواء**، رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجستير في التربية بقسم علم النفس تخصص صحة نفسية، المكتبة الالكترونية أطفال الخليج ذوي الاحتياجات الخاصة، 2006، ص37-38

العدواني وبصفة خاصة النظريات المعرفية. وهذا ما سيوضحه المؤلف في عرضه لأهم النظريات المفسرة للعدوان.

أولا: فرويد والنظرة التحليلية للعدوان:

يرى فرويد Freud أن العدوانية واحدة من الغرائز التي يمكن أن تتجه ضد العالم الخارجي أو ضد الذات. وهي تخدم في كثير من الأحوال ذات الفرد (Freud, 1959 :15). ويمكن تقسيم محاولات فرويد لتفسير العدوان إلى ثلاث مراحل في كل مرحلة جديدة أضاف شيئا جديدًا دون رفض التأكيدات الأولى.

المرحلة الأولى:

رأى فرويد العدوان كمكون للجنسية الذكرية السوية التي تسعى إلى تحقيقها هدفها للتوحد مع الشيء الجنسي "أن جنسية معظم الكائنات البشرية من الذكور تحتوي على عنصر العدوانية وهي رغبة للإخضاع والدلالة البيولوجية لها ويبدو أنها تتمثل في الحاجة إلى التغلب على مقاومة الشيء الجنسي التي أصبحت مستقلة ومبالغا فيها. وهكذا فالصياغة الأولى لمفاهيم العدوان عند فوريد كانت قوة تدعم الغريزة الجنسية عندما يتدخل شي ما في الطريق لمنع الاتصال المرغوب والتوحد مع الشيء (الهدف) ووظيفة العدوان هذه ترادف التغلب على العقبة الجنسية.

المرحلة الثانية:

في هذه المرحلة تقدم تفكير فوريد عن الغرائز في كتابة "الغرائز وتقلباتها" الذي أصدره عام 1915 حيث ميز بين مجموعتين من الغرائز (الأنا وغرائز حفظ الذات، الغرائز الجنسية). والمشاعر التي استشارها عصاب التحول اقنعت فوريد بانه عند جذور كل هذه الوجدانيات نجد أن هناك صراعا بين مزاعم الجنسية، ومزاعم الأنا (مطالب الأنا ومطالب الجنسية). وأحياء وتجنب السخط هي الأهداف الوحيدة للانا، فالانا تكره وتمقت وتتابع بهدف تدمير كل الأشياء التي تمثل المصدر للمشاعر الساخطة عليها دون ان تأخذ في الحسبان إذا ما كانت

تعني احباطا للإشباع الجنسي او اشباع احتياجات حفظ الذات. والواقع اننا يمكن ان نؤكد على ان النموذج الأصلي الحقيقي لعلاقة الكراهية ليس مأخوذا عن الحياة الجنسية. ولكن من كفاح الرفض البدائي للانا النرجسية للعالم الخارجي بفيض المثيرات لديه. كما لاحظ فرويد بعد ذلك ان الشخصيات النرجسية يخصون معظم جهدهم للحفاظ على الذات والانا لديهم قدر كبير من العدوان رهن إشارتها.

المرحلة الثالثة:

بدأت هذه المرحلة مع بدء ظهور كتاب فرويد "ما وراء مبدأ اللذة" حيث أعاد فرويد تصنيف الغرائز. فقد أصبح الصراع ليس بين غرائز الانا والغرائز الجنسية، ولكن بين غرائز (الحياة والموت). فغرائز الحياة دوافعها الحب والجنس التي تعمل من اجل الحفاظ على الفرد، وبين غرائز الموت ودافعها العدوان والتدمير وهي غريزة تحارب دائما من اجل تدمير الذات وتقوم بتوجيه العدوان المباشر خارجا نحو تدمير الاخرين وان لم ينفذ نحو موضوع خارجي فسوف يرد ضد الكائن نفسه بدافع تدمير الذات.

ثانيًا: نظرية ميلاني كلاين Melanic Klien

أخذت كلاين الطور الثالث لفرويد حرفيًا، فبالنسبة لها لم تكن غريزة الموت فطرية ولكنها حقيقة ملموسة اكتشفتها في عملها فإن مشاهدتها الإكلينيكية أقنعتها بأن غريزة الموت كانت غريزة أولية، وحقيقة يمكن مشاهدتها تقدم نفسها على أنها تقاوم غريزة الحياة Eros فالمطبع والغيرة والحسد واضحة لكلاين كتعبيرات (أعراض إكلينيكية غريزة الموت).

وهدف العدوان هو التدمير والكراهية، والرغبات المرتبطة بالعدوان تهدف إلى:

- الاستحواذ على كل الخير (الجشع greed)
- ان تكون طيباً مثل الشيء (الحسد enuy)
- إزاحة المنافس (الغيرة jealousy)

وفي الثلاثة نجد ان تدمير الشيء وصفاته او ممتلكاته يمكن للوصول على اشباع الرغبة فاذا أحبطت الرغبة يظهر وجدات الكراهية.[1]

ثانيا: الادمان

1) تعريف الإدمان:

يعرف الإدمان على انه حالة نفسية وأحيانا عضوية، تنتج عن تفاعل الكائن الحي مع العقار او المادة. ومن خصائصها استجابات وأنماط سلوك مختلفة، تشمل دائما الرغبة الملحة على التعاطي او الممارسة بصورة متصلة او دورية، للشعور بإثارة النفسية او لتجنب الاثار المزعجة التي تنتج عن عدم توفره، وقد يدمن الشخص على أكثر من مادة.

أما محمد احمد النابلسي فيعرفه على انه: "مفر وهمي من الواقع المتمثل امام انظارنا، اذ انه ناشئ عن عدم قدرة الشخص على تحمل الواقع الذي يود الانسان ان يزيله عن طريقة الإدمان."

فتعريف الادمان يعد المفتاح الأساسي والأول لفهمه، ففهم واستيعاب المشكلة لاي طرف منخرط بهذه المشكلة، كالمدمن نفسه، واسرته وأصدقائه وكذلك للمتخصصين والقائمين على العلاج، كل هذا يعد جزءا من أساس الحل لهذه المشكلة المتعددة الجوانب.

فالإدمان ازمة في أسلوب الحياة، كما انه قضية امن قومي وتنمية وتتطلب جهودا ومساهمة من كل الجهات والمؤسسات الحكومية والدولية والشعبية لكونها قضية ذات تأثير هدام على مرافق الحياة الإنسانية كافة، وهذه المعضلة (الإدمان) هي معضلة معقدة فهي بحاجة حقة الى اهتمام ومشاركة كل من له اهتمام وخبرة في الخدمات الإنسانية والذين يتطلعون الى تخفيف الالام والمعاناة وعن المدمن واسرته وسلامة المجتمع واستقراره.[2]

[1] عصام عبد اللطيف العقاد، نفس المرجع السابق، ص110-112

[2] عصماني رشيدة، **ادمان الألعاب الإلكترونية -الأسباب والاثار-**، مجلة العمدة في اللسانيات وتحليل الخطاب، ع02، ج07، الجزائر، 2023، ص 880

2) تعريف الإدمان على الألعاب الالكترونية:

ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الالكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم، ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية، تتملك الفرد في يقظته ونومه.

3) أسباب الإدمان على الألعاب الالكترونية:

- الافتقاد للسند العاطفي ويجعلهم يلهثون وراء الاشباع الوهمي واللذة المؤقتة من خلال الدردشة مع الغرباء.
- إطلاق الرغبات الدفينة والتعبير عنها عبر غرف الدردشة التي توفر للشباب فرصة ذهبية للتخلص من القيود المجتمعية الصارمة.
- توفر غرف الدردشة وسيلة للتفريغ الانفعالي وتفريغ شحنات الغصب والكبت والعدوانية، لذلك تصبح تلك الغرف الملاذ الامن والمنقذ الأكبر، لما يعتري النفس من مكبوتات اللاشعور وبكل ثقة، مما يؤدي الى توهم الحميمية والالفة.
- يحاول الفرد من خلال الإنترنت التخلص من حالات القلق النفسي وضغوطات الحياة اليومية.
- انتشار مقاهي الأنترنت وتوفر السيولة المالية لديهم.
- التأثير بثقافات أخرى خاصة في عصر التطول الهائل في الاتصالات.
- تأثير جماعة الأقران والأصدقاء خاصة إن كانوا مدمنين على الأنترنت.[1]

4) علاج الإدمان على الألعاب الالكترونية:

- **أسلوب الضبط الذاتي:**

- تعويد المدمن على أسلوب كبح جماح نفسه.
- ممارسة الرياضة أو التواصل مع الأهل والأصدقاء بدل تصفح الانترنت.
- تحديد وقت الدخول إلى الشبكة وبساعة وحدة كضابط خارجي.

[1] عصماني رشيدة، نفس المرجع السابق، ص883

- الرقابة الأسرية التي تحدد ساعات استخدام الانترنت وجمالاتها.

- **العلاج التبصري:** يتركز على اعتراف الشخص بأنه مدمن، وهذه خطوة مهمة في العلاج وبالتالي عليه أن يتحمل جزءا من مسؤوليته في العلاج.
- **العلاج الأسري:** غرس في نفوس الأبناء أهمية الانترنت في الاستكشاف والبحث العلمي الذي يفيد الذات والمجتمع، التعرف على مشاكل الأبناء، زيادة مساحة الحوار في إطار الاحترام المتبادل حتى لا يسعى هذا المراهق نحو البحث عن اذان صاغية عبر الانترنت والتي يجهل محتواها وأهدافها.[1]

خلاصة

نستخلص من خلال ما تم التطرق اليه من خلال المعلومات حول السلوك العدواني ان هناك الكثير من التعريفات المختلفة ولكنها تشترك في فكرة ان العدوان هو الحاق الضرر بالغير او النفس يكون ذلك العدوان اما جسديا او لفضيا وتعد هذه الظاهرة مشكلة كبيرة للمجتمعات مما تؤدي اليه من اختلالات داخل المجتمع، والتي تسببها عدة عوامل مختلفة تبدأ من مرحلة الطفولة وتكبر مع الفرد وحسب العديد من العلماء في السلوك العدواني سلوك خطر وغير مرغوب فيه مما يؤدي اليه من اضرار نفسية وجسدية على المعتدي والمعتدى عليه.

وكذلك الإدمان الذي حسب التعريفات التي توصلنا اليها يعد حالة نفسية يقوم فيها الفرد بالهروب عن الواقع والمشاكل الحياتية ويقوم بقضاء عدة ساعات في أماكن تعتيه متعة لانهائية ومفرطة بحيث تعد الألعاب الالكترونية في الوقت من الأشياء التي أدمن علبها الغير والكبير وأصبحت مشكلة تؤدي الى مشاكل أخرى كبير بحيث يجب محاربتها والتوعية من اخطارها على حياة الفرد والمجتمع ككل.

حسب ما توصلنا اليه في هذا الفصل حول السلوك العدواني والإدمان، هل من الممكن ان يؤدي الإدمان الى ظهور السلوك العدواني؟

[1] عصماني رشيدة، نفس المرجع السابق، ص885-886

الفصل الرابع: الجانب الميداني للدراسة

تمهيد

1. **الإجراءات المنهجية للدراسة.**
   - **الدراسة الاستطلاعية**
   - **مجالات الدراسة**
   - **عينة الدراسة**
   - **منهج الدراسة**
   - **الأدوات المستخدمة في جمع البيانات**
2. **عرض ومناقشة النتائج.**
   - **الجداول البسيطة**
   - **الجداول المركبة الخاصة بالفرضية الأولى**
   - **نتائج الفرضية الأولى**
   - **الجداول الخاصة بالفرضية الثانية**
   - **نتائج الفرضية الثانية**
   - **الجداول الخاصة بالفرضية الثالثة**
   - **نتائج الفرضية الثالثة**
3. **الاستنتاج العام للدراسة**

تمهيد:

ان كل دراسة ميدانية لظاهرة ما لا تعتمد فقط على الجانب النظري، فلا بد لها من دراسة تطبيقية ميدانية تعزز النظريات وتثري تلك المعرفة حول الظاهرة بما يمنحه هذا الجانب من معلومات وبيانات ملموسة للظاهرة المدروسة ومما يجعل الدراسة تكسب الصيغة العلمية، وذلك عن طريق قيامنا ببعض الخطوات المنهجية الواجب اتباعها كالنهج المناسب للدراسة والأدوات المستخدمة لجمع البيانات وتحديد مجالات الدراسة.

1. الدراسة الاستطلاعية:

تسمح الدراسة الاستطلاعية لأول مرة التعرف بميدان الدراسة بهدف الإحاطة بموضوع الدراسة او الظاهرة من جميع جوانبها، كما تعتبر خطوة مهمة في أي دراسة للتنبؤ بكل الأمور التي لها أهمية مع الظاهرة محل الدراسة الى التعرف على إجراءات تطبيق الدراسة وكذا التعرف على أي الوسائل المنهجية تلاؤم الموضوع والتي تسهل الوصول الى الهدف.

- **أهداف الدراسة الاستطلاعية:**

يتمحور الهدف من الدراسة الاستطلاعية على ما يلي:

- الكشف عن حجم العينة حسب المجتمع الأصلي
- اختيار الوسائل المنهجية المناسبة للدراسة
- التعرف على الصعوبات التي يمكن مواجهتها خلال القيام بالدراسة

- **مراحل الدراسة الاستطلاعية:**

تمت المرحلة الاستطلاعية لدراستنا على عدة مراحل:

- المرحلة الأولى: قمنا فيها بتحديد مكان الدراسة الاستطلاعية والتي كانت على الانترنت على تطبيق الديسكورد، حيث قمنا فيها بالتعرف على العديد من الشباب الذين يقضون معظم وقتهم في الألعاب الالكترونية وقمنا بملاحظة والتعرف على طبيعة العينة الخاصة بدراستنا وكذلك جمع بعض المعلومات حول الموضوع.
- المرحلة الثانية: بعد التعرف على عينة الدراسة والمعلومات التي تم التوصل اليها حول الإدمان على الألعاب الالكترونية والسلوكات العدوانية بدأنا في تحضير أسئلة الاستمارة.
- المرحلة الثالثة: بعد الانتهاء من تحضير الاستمارة الأولية وبعد ان قام الأستاذ المشرف بمراجعتها والتحقق منها قمنا بتوزيع نموذج اولي على العينة المختارة. والتي

قمنا باسترجاعها في وقت قصير جدا وعن طريق تلك الاستمارة الأولية قمنا بالتأكد من مدى صلاحية الأسئلة، والتي مكنتنا من توزيع الاستمارة النهائية على المبحوثين.

2. مجلات الدراسة:

ان لكل دراسة ميدانية لظاهرة معينة ما لابد من حيز زماني يحدد الفترة التي تمت فيها هذه الدراسة وحيز مكاني يحدد المكان الذي تم فيه اجراء الدراسة وحيز بشري يمثل العينة التي تم اجراء الدراسة عليها.

أ. المجال الزماني:

هو أحد حدود البحث الحث الرئيسية والمقصود به الفترة الزمنية التي يحتاجها الباحث في جمع المعلومات والبيانات الخاصة بالدراسة، ولقد انطلقت دراستنا بداية بمرحلة الدراسة النظرية وذلك في الفترة الزمنية 25-11-2023.

- **المرحلة النظرية:** بعد موافقة الإدارة على الموضوع الذي تم اختياره، بدأنا في حدود نهاية شهر سبتمبر 2023، والبداية كانت جمع المصادر والمراجع المتعلقة بموضوع دراستنا والذي استغرقنا فيه حوالي خمسة أشهر الى غاية شهر مارس 2024.
- **المرحلة الميدانية:** والتي تتمثل في مرحلة النزول الى الميدان وتوزيع الاستمارة وقد بدأنا في وضع الاستمارة وذلك تزامنا مع المرحلة النظرية ولقد استمرت حتى نهاية شهر أبريل حيث قمنا بتوزيع الاستمارات وذلك يوم 18-04-2024.

ب. المجال المكاني:

هو المجال المكاني الخاص بالدراسة وهو معرفة الحدود المكانية للمجتمع المراد دراسته، وقد تم اجراء دراسة اونلاين وذلك عن طريق تطبيق يدعى بالديسكورد Discord وهو تطبيق تواصل خاص بلاعبين الألعاب الالكترونية حيث توجد فيه مجتمعات كبيرة يجتمع فيها اللاعبين من كل مكان وقد تم حصر استماراتنا على الجزائريين فقط والمتواجدون بالملايين في هذا التطبيق.

ت. المجال البشري:

يقصد بالمجال البشري مجموع مفردات الظاهرة او الأشخاص الذين تتوفر عليهم الصفات الخاصة بمشكلة البحث وعن طريقهم يقوم الباحث بدراسة الظاهرة.

أجريت دراستنا على عينة من الشباب من مختلف الاعمار السنية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية بشكل مستمر ولساعات طويلة.

3. عينة الدراسة:

اعتمدنا في بحثنا أسلوب العينة لجمع البيانات اللازمة لدراستنا الميدانية وذلك لان مجتمع البحث الخاص بنا هم الشباب المدمنون على الألعاب الالكترونية، ويعتبر هذا المجتمع كبير جدا فلا يمكن تحديد حجمه بدقة لهذا لجأنا الى أسلوب العينة من اجل دراسة الظاهرة.

يمكن تعريف العينة على انها: "هي جزء من المجتمع الأصلي حيث تتوافر في هذا الجزء خصائص المجتمع نفسها، والحكمة من اجراء الدراسة على العينة هو انه في الكثير من الأحيان يستحيل اجراء الدراسة على المجتمع، فيكون اختيار العينة، بهدف التوصل الى نتائج يمكن تعميمها على المجتمع، ويصبح ذلك ممكنا إذا كانت خصائص العينة تمثل خصائص المجتمع، من حيث أكبر عدد ممكن من المتغيرات"[1]

بما ان مجتمع بحثنا هم الشباب المدمنون على الألعاب الالكترونية والذي يعتبر مجتمع كبير، استخدما فيه نوع من أنواع العينة والتي هي العينة القصدية وعينة كرة الثلج والتي" تقوم على اختيار فرد معين وبناء على ما يقدمه من معلومات تهم موضوع الدراسة، يقرر الباحث الشخص الثاني الذي سيختاره لاستكمال المعلومات المطلوبة، ولهذا سميت كرة الثلج لان الفرد الأول يعبر عن النقطة التي سيبدأ حولها التكثيف لإكمال الكرة، أي اكمال

[1] كتاب جماعي، **منهجية البحث العلمي وتقنياته في العلوم الاجتماعية**، المركز الديموقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، برلين، المانيا، 2019، ص66.

العينة."[1] وذلك ان موضوع بحثنا يقصد فيئة معينة من المراهقين والذين يلعبون الألعاب ولهذا فإن مجتمع بحثنا محدد بالألعاب الالكترونية.

يقوم الباحث باختيار هذه العينة اختيارا حرا على أساس انها تحقق أغراض الدراسة التي قيوم بها.

4. المنهج المستخدم في الدراسة:

يعد اختيار المنهج من أكثر الخطوات أهمية في البحث العلمي حيث من خلاله تتحدد مصداقية البحث ويساعد الباحث في تحديد الطريق الذي يجد اتباعه في بحثه.

يعرف محمد بدوي النهج بأنه: "مجموعة القواعد التي يستعملها الباحث لتفسير ظاهرة معينة يهدف الوصول الى الحقيقة العلمية، او انه الطريق المؤدي الى الكشف عن الحقيقة في العلوم بواسطة طائفة من القواعد العامة التي تهيمن على سير العقل وتحدد عملياته حتى يصل الى نتيجة معلومة".[2]

وقد استخدمنا في دراستنا هذه المنهج الوصفي والذي يعتبر المنهج المناسب لهذه الدراسة، حيث يقوم بدراسة المتغيرات ووصف الظاهرة كما هي في الواقع. وبما ان دراستنا تتعلق بالإدمان على الألعاب الالكترونية لدى الشباب فإن انسب منهج لهذه الدراسة هو المنهج الوصفي التحليلي.

5. أدوات جمع البيانات:

تعتبر أدوات جمع البيانات مهمة جدا للباحث في اثناء جمعه للمعلومات والبيانات من ميدان الدراسة.

ونظرا لطبيعة بحثنا اعتمدنا على الأدوات التالية:

[1] عيسى يونسي، سامية شينار، عائشة عماري، **العينة وأسس المعاينة في البحوث الاجتماعية**، مجلة الرواق للدراسات الاجتماعية والإنسانية، مجلد 07، ع02، 2021، ص537

[1] محمد بدوي، **المنهجية في البحوث والدراسات الأدبية**، دار المعرف للطباعة والنشر، تونس، ص19

- **الملاحظة:**

تعد الملاحظة أداة من أدوات جمع المعطيات والمعلومات، حيث تسمح بالحصول على الكثير من البيانات، يمكن تعريف الملاحظة على انها "طريقة مهمة من طرق جمع البيانات، يستخدمها الباحث للوصول الى المعلومات المطلوبة والمتعلقة بموضوع الدراسة"[1].

والملاحظة هي وسيلة يستخدمها الانسان العادي في اكتسابه لخبراته ومعلوماته حيث نجمع خبراتنا من خلال ما نشاهده او نسمع عنه، ولكن الباحث حين يلاحظ فإنه يتبع منهجا معينا يجعل من ملاحظاته أساسا لمعرفة واعية او فهم دقيق لظاهرة معينة.[2]

يمكن فهم ان الملاحظة هي عبارة عن تقييم للظاهرة من طرف الباحث وهي جهد حسي وعقلي يقوم به الباحث وتعتمد بالدرجة الأولى على خبرة الباحث، حيث يستخدمها الباحث لجمع البيانات التي لا يمكن جمعها باستخدام أدوات جمع البيانات الأخرى كالاستمارة و الاستبيان يقوم فيها الباحث بتدوين ما يلاحظه لفهم الظاهرة المدروسة.

وقد إستعنا في دراستنا هذه على الملاحظة الموجهة، والتي تعرف على انها:

"هي ملاحظة تخضع للضبط العلمي ومهمتها الربط بين الوقائع، وهي عبارة عن ملاحظة متأنية وهادفة وموجهة ودقيقة، وتتعلق بالموضوع بشكل مباشر، ويمكن الوثوق بها، يجب على الباحث أن يعد خطة مناسبة حتى يستطيع استخراج النتائج الصحيحة، لذلك فقد يستخدم الأجهزة العلمية، ووسائل التصوير والسمع، ويجب على الملاحظ ألا يعتمد على الذاكرة، بل عليه تسجيل كل ما يشاهده بشكل مباشر لكيلا ينسى شيئا من المعلومات، كما يجب أن يكون لدى الباحث خلفية واسعة عن الموضوع الذي يلاحظه لكي يستطيع فهم سلوك الأفراد."[3]

---

[1] كتاب جماعي، **مرجع سابق**

[2] ذوقان عبيدات، عبد الرحمن عدس، كايد عبد الحق، **البحث العلمي مفهومه وادواته واساليبه**، درا الفكر للنشر، ص 149

[3] موقع bts-academy.com ، تم الاطلاع يوم 10/06/2024، على الساعة 19:06، جاء في الرابط التالي:
https://www.bts-academy.com/blog_det.php?page=325&title=

- **الاستمارة:**

تعد الاستمارة من أكثر أدوات جمع البيانات انتشارا وهي عبارة عن مجموعة من الأسئلة حول موضوع معين، بحيث تغطي كافة جوانبه مما يسمح لنا بالحصول على البيانات اللازمة للبحث من إجابات المبحوثين.

تعتبر الاستمارة أداة منظمة ومضبوطة لجمع بيانات الدراسة الحقلية وتعرف بأنها: "تقنية مباشرة للتقصي العلمي إزاء الافراد وتسمح باستجوابهم بطريقة موجهة والقيام بسحب كمي بهدف إيجاد علاقات رياضية والقيام بمقارنات رقمية".

وهي: " قائمة تتضمن مجموعة من الأسئلة معدة بدقة ترسل الى عدد كبير من افراد المجتمع الذين يكونون العينة الخاصة بالبحث".[1]

ولقد اشتملت الاستمارة التي قمنا بإعدادها للحصول على المعلومات اللازمة للوصول الى النتائج الخاصة بدراستنا علو محاور كل محور يتناول دراسة إحدى فرضيات البحث والتي هي كالتالي:

المحور الأول: والذي نجد فيه أسئلة البيانات الشخصية وهي الأسئلة التي تستهدف التعرف على الجانب الشخصي للعينات وتشمل أسئلة عن (الجنس، السن، المستوى التعليمي.....) وهذا الجزء يعد مهما في أي بحث علمي.

المحور الثاني: والذي استهدف دراسة الفرضية الأولى للبحث والتي هي هل تساهم الألعاب الإلكترونية في ظهور العنف الافتراضي لدى المراهق

المحور الثالث: والذي تناول بالدراسة الفرضية الثانية والمتعلقة ب هل الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي لدى المراهق.

المحور الرابع: والذي تناول بالدراسة الفرضية الثالثة والتي تهدف الى معرفة هل مَشاهد العُنف الموجودة في الألعاب الإلكترونية يُمكن أن تؤدي إلى ظهور العنف الجسدي لدى المراهق.

[1] ربيحة نبار، **الاستمارة في البحث العلمي**، مجلة الشامل التربوية والاجتماعية، المجلد 05، ع01، جوان 2022، ص49

عرض ومناقشة النتائج

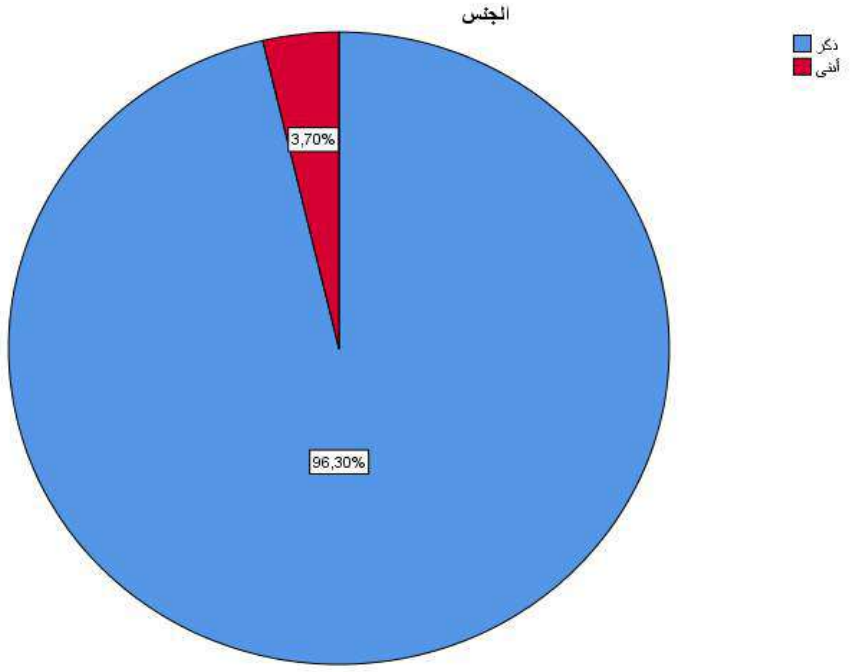
المحور الأول: البيانات الشخصي

الجدول الأول: يمثل توزيع افراد العينة حسب متغير الجنس.

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	26	%96.3
انثى	1	%3.7
المجموع	27	%100

نلاحظ من خلال الجدول رقم1 الذي يمثل افراد العينة حسب الجنس ان اعلى نسبة كانت 96.3% والتي تمثل جنس الذكور، تقابلها اقل نسبة وهي 3.7% والتي تمثل جنس الاناث.

الشكل رقم 1: دائرة نسبية تمثل توزيع افراد العينة الجنس



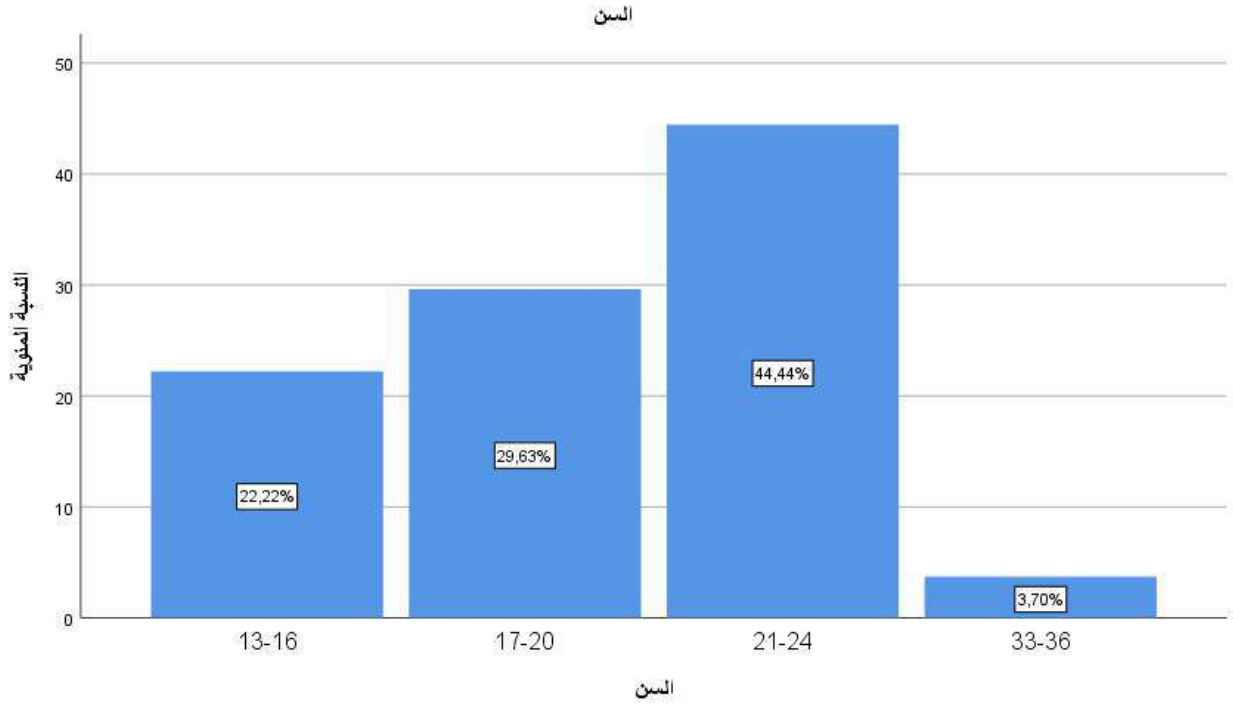
الجدول الثاني: يمثل توزيع افراد العينة حسب متغير السن.

السن	التكرار	النسبة المئوية
16-13	6	%22.2
20-17	8	%29.6
24-21	12	%44.4
24سنة فأكثر	1	%3.7
المجموع	27	%100

نلاحظ من خلال الجدول رقم 2 الذي يمثل توزيع افراد العينة حسب متغير السن ان اعلى نسبة كانت 44.4% والتي تمثل الفئة السنية بين 21 سنة و24 سنة، تقابلها نسبة 29.6% والتي تمثل المبحوثين الذين يتراوح سنهم بين 17سنة و20 سنة، وتليها نسبة 22.2% وتمثل افراد العينة الذين يتراوح سنهم بين 13 سنة و15 سنة، لتأتي اقل نسبة في الجدول والتي هي 3.7 والتي تمثل المبحوثين الذين أعمارهم من 24 سنة فأكثر.

الشكل رقم 2:

أعمدة بيانية تمثل توزيع العينة حسب متغير السن



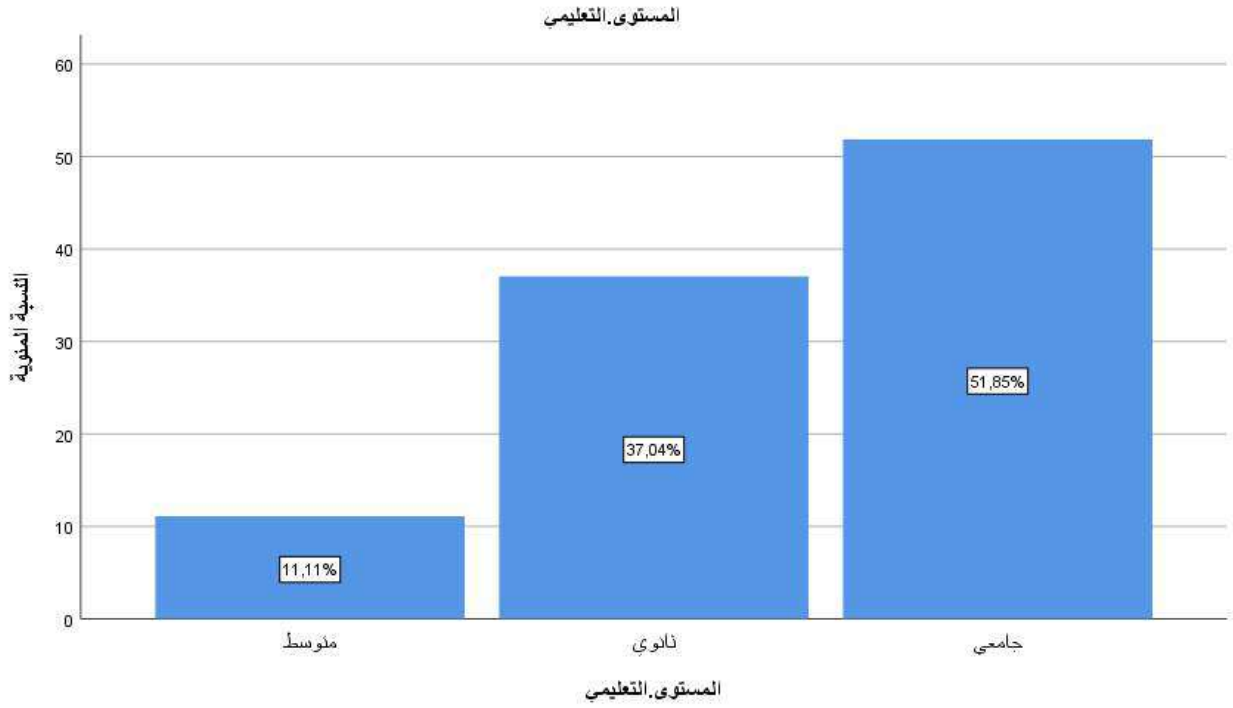
الجدول الثالث: يمثل توزيع افراد العينة حسب المستوى التعليمي.

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة المئوية
متوسط	**3**	**%11.1**
ثانوي	**10**	**%37**
جامعي	**14**	**%51.9**
المجموع	**27**	**%100**

نلاحظ من خلال الجدول رقم 3 الذي يمثل توزيع العينة حسب المستوى التعليمي ان النسبة الأكبر هي 51.9**%** والتي تمثل المستوى الجامعي، وتليها نسبة 37**%** والتي تشير الى المستوى الثانوي، وتقابلها اقل نسبة في الجدول والتي هي 11.1**%** وتمثل المستوى المتوسط.

الشكل رقم 3:

أعمدة بيانية تمثل توزيع افراد العينة حسب المستوى التعليمي.



الجدول الرابع: يمثل توزيع افراد العينة حسب المستوى التعليمي للاب.

المستوى التعليمي للاب	التكرار	النسبة المئوية
لم يتلقى التدريس	**2**	**%7.4**
ابتدائي	**2**	**%7.4**
متوسط	**6**	**%22.2**
ثانوي	**8**	**%29.6**
جامعي	**9**	**%33.3**
المجموع	**27**	**%100**

نلاحظ من خلال الجدول رقم 4 الذي يمثل توزيع افراد العينة حسب المستوى التعليمي للاب ان النسبة الأعلى في الجدول هي 33.3**%** والتي تمثل المستوى الجامعي، ثم تليها نسبة 29.6**%** والتي تشير الى المستوى الثانوي، وتقابلها نسبة 22.2**%** والتي تمثل نسبة المستوى المتوسط، فيما نلاحظ ان المستوى الابتدائي ولم يتلقى التدريس تتشاركان نفس النسبة والتي هي 7.4%.

الجدول الخامس: يمثل توزيع افراد العينة حسب المستوى التعليمي للام.

المستوى التعليمي للام	التكرار	النسبة المئوية
متوسط	**9**	**%33.3**
ثانوي	**10**	**%37**
جامعي	**8**	**%29.6**
المجموع	**27**	**%100**

نلاحظ من خلال الجدول رقم 5 والذي يمثل توزيع العينة حسب المستوى التعليمي للام ان اعلى نسبة في الجدول هي 37% والتي تمثل المستوى الثانوي، تليها نسبة 33.3% والتي تمثل المستوى المتوسط، تقابلها أصغر نسبة في الجدول والتي هي 29.6% والتي تمثل المستوى الجامعي.

الجداول المركبة:

الفرضية الاولى: تساهم الألعاب الالكترونية في ظهور العنف الافتراضي لدى الشاب

الجدول السادس: سبب الاهتمام بالألعاب الالكترونية وعلاقته بعدد ساعات التي تقضيها في اللعب يوميا

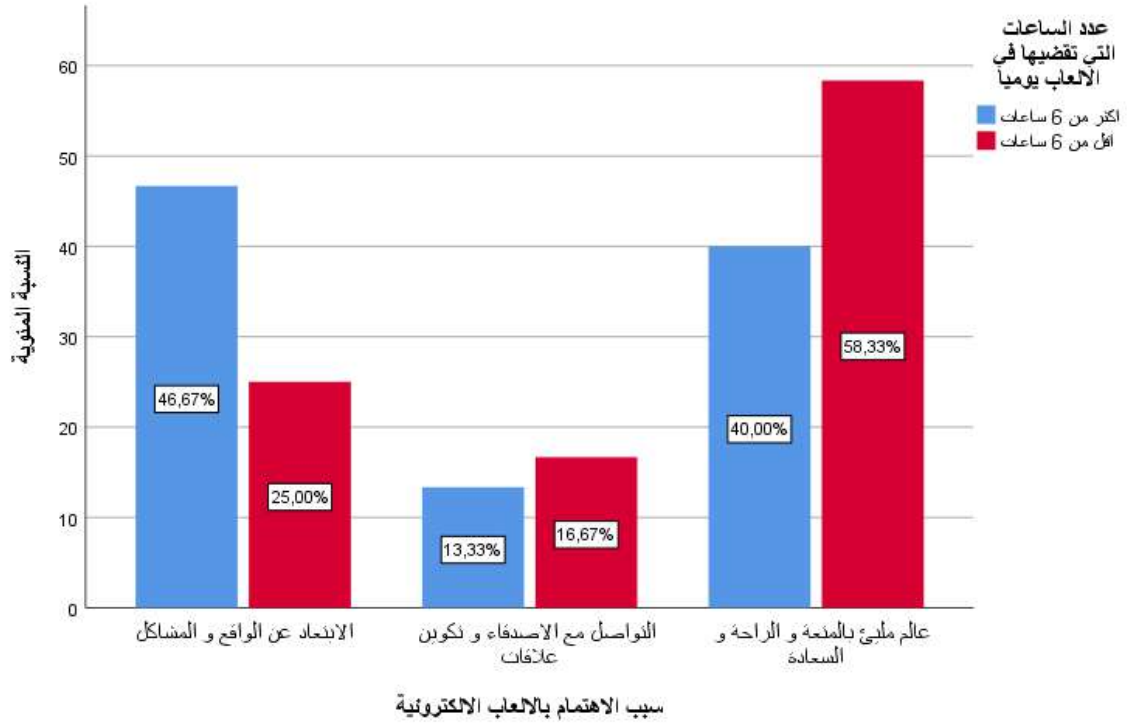
عدد ساعات التي تقضيها في اللعب	سبب الاهتمام بالألعاب الالكترونية							
	عالم مليء بالمتعة والراحة والسعادة		الابتعاد عن الواقع والمشاكل		التواصل مع الأصدقاء وتكوين علاقات		مجموع	%
	ك	%	ك	%	ك	%		
أكثر من 6 ساعات	6	%46.2	7	70%	2	50%	15	%55.6
اقل من 6 ساعات	7	53.8%	3	30%	2	50%	12	%44.4
المجموع	13	100%	10	100%	4	100%	27	100%

من خلال بيانات الجدول رقم1 المتعلق ب سبب الاهتمام بالألعاب الالكترونية وعلاقته بعدد ساعات التي تقضيها في اللعب نلاحظ من الاتجاه العام للجدول بأن أغلب المبحوثين أي ما يقابله نسبة 55.6% من الشباب يقضون أكثر من 6 ساعات في اللعب، إذ نجد من بينهم نسبة 70% قالو بأن سبب اهتمامهم بالألعاب الإلكترونية هو الابتعاد عن الواقع والمشاكل ونسبة 46.2% منهم يجدون بأنه عالم مليء بالمتعة والراحة والسعادة، هذا مقابل أصغر نسبة ألا وهي 44.4% تخص الشباب الذين يقضون أقل من 6 ساعات في اللعب، إذ نجد من

بينهم 53.8% سبب اهتمامهم بالألعاب الإلكترونية هو لأنهم يجدون بأنه عالم مليء بالمتعة والراحة والسعادة.

نلاحظ من خلال بيانات الجدول ان هناك علاقة بين سبب الاهتمام بالألعاب الالكترونية وعدد ساعات التي يقضيها الشاب في اللعب، حيث نلاحظ ان عدد المبحوثين الذين يقضون أكثر من 6 ساعات في اللعب اكثر من الذين يقضون اقل من 6 ساعات و هذا يدل على ادمانهم للألعاب، و نلاحظ ان سبب اهتمامهم بالألعاب وذلك للابتعاد عن الواقع والمشاكل التي يواجهها الشاب في حياته تجعله يهرب الى الألعاب الالكترونية التي من الممكن ان توفر له الأمان لأنها مكان خال من المشاكل و المسؤولية، و هذه المشاكل يمكن ان تكون مشاكل اسرية و كذلك ضغوطات الحياة كالدراسة، و من جهة أخرى أيضا نلاحظ ان فئة أخرى من هؤلاء الشباب الذين يقضون اكثر من 6 ساعات في اللعب يقولون ان سبب اهتمامهم بالألعاب لأنها عالم مليء بالمتعة و الراحة و السعادة و من هنا نلاحظ ان هناك علاقة مع الذين يلعبون للتهرب من الواقع و المشاكل حيث ان الألعاب توفر لهم المتعة و الراحة و هذا امر يشير الى سبب من أسباب الإدمان على هذه الألعاب و نفس المعايير تنطبق على الشباب الذين يقضون اقل من 6 ساعات في اللعب اذ ان الأغلبية منهم يهتمون بالألعاب لأنها عالم مليء بالمتعة . ومن هنا نستنتج ان الألعاب بالفعل من الممكن ان تعطي مفعول المخدر للشباب فيشعرون بالسعادة وهذا ما يؤدي بهم الى التهرب من الواقع.

• **شكل رقم 4:** أعمدة بيانية تمثل سبب الاهتمام بالألعاب الالكترونية وعلاقته بعدد الساعات التي تقضيها في اللعب يوميا.



الجدول السابع: عدد ساعات التي تقضيها في الألعاب وعلاقته بالانفعالات العنيفة التي تنتج أثناء الخسارة

عدد الساعات التي تقضيها في الالعاب	هل تنتج انفعالات عنيفة تنتج أثناء الخسارة					
	نعم		لا		مجموع	%
	ك	%	ك	%		
أكثر من 6 ساعات	9	%56.3	6	%54.5	15	%55.6
اقل من 6 ساعات	7	%43.8	5	%45.5	12	%44.4
مجموع	16	%100	11	%100	27	%100

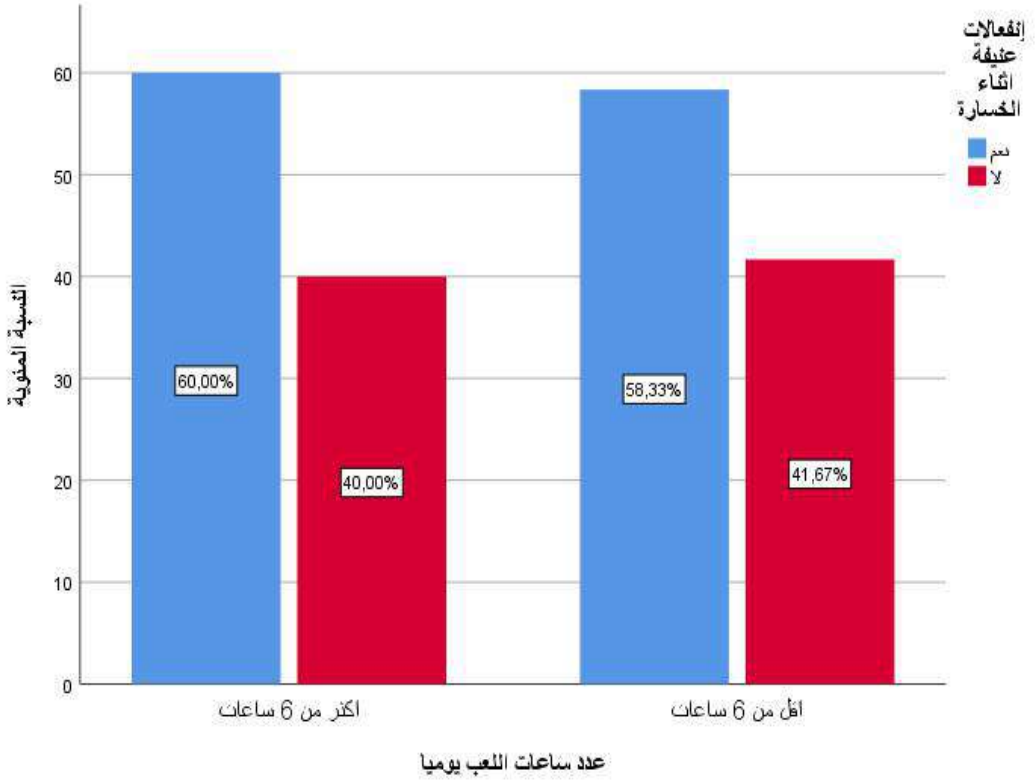
من خلال الجدول رقم 2 المتعلق بعدد الساعات التي تقضيها في الألعاب وعلاقته بالانفعالات العنيفة التي تنتج أثناء الخسارة نلاحظ من خلال الاتجاه العام للجدول بأن اغلبية المبحوثين والذي تقابله نسبة 55.6% يقضون أكثر من 6 ساعات في الألعاب، حيث نجد ان من بينهم 56.3% بالفعل تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة وذلك ان اجابتهم كانت بنعم، هذا مقابل أصغر نسبة والتي هي 44.4% تخص الشباب الذي يقضون اقل من 6 ساعات في اللعب، اذ نجد من بينهم نسبة 45.5% قالوا لا تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة.

نلاحظ من خلال الجدول ان اغلبية المبحوثين يقضون اكثر من 6 ساعات في الألعاب و هذا يؤكد لنا ان هؤلاء المبحوثين بالفعل مدمنون على الألعاب الالكترونية، كذلك نلاحظ ان هؤلاء الذين يقضون اكثر من 6 ساعات في اللعب بالفعل تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة و بهذا نلاحظ ان عدد ساعات العب يؤثر على اللاعب سلبا بحيث يصبح اللاعب عصبيا و تنتج منه انفعالات عنيفة اثناء خسارته، و لكن من جهة أخرى نلاحظ ان المبحوثين الذين يقضون اقل من 6 ساعات في الألعاب نلاحظ انهم لا تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء

الخسارة و من هنا نفسر ان الإدمان وحده ليس السبب وراء ظهور انفعالات عنيفة اثناء الخسارة بل هناك أسباب أخرى.

من خلال الجدول الاحصائي نستنتج ان بالفعل الألعاب الالكترونية تودي الى ظهور انفعالات عنيفة اثناء الخسارة وهذه الانفعالات من الممكن ان تخرج من نطاق الخسارة او اللعبة فقط.

• **شكل رقم5:** أعمدة بيانية تمثل عدد ساعات التي تقضيها في الألعاب وعلاقته بالانفعالات العنيفة التي تنتج أثناء الخسارة



الجدول الثامن: سبب الاهتمام بالألعاب وعلاقته بنوع الألعاب التي تثير انفعالات

نوع الألعاب التي تثير انفعالاتك	سبب الاهتمام بالألعاب							
	عالم مليء بالمتعة والراحة		الابتعاد عن الواقع والمشاكل		التواصل مع الأصدقاء وتكوين علاقات			
	ك	%	ك	%	ك	%	مجموع	%
ألعاب تمثيل الأدوار	2	%15.4	1	%10	1	%25	4	14.8%
العاب الاكشن	1	%7.7	/	/	/	/	1	3.7%
العاب الاونلاين	10	%76.9	9	%90	3	%75	22	81.4%
مجموع	13	%100	10	%100	4	%100	27	%100

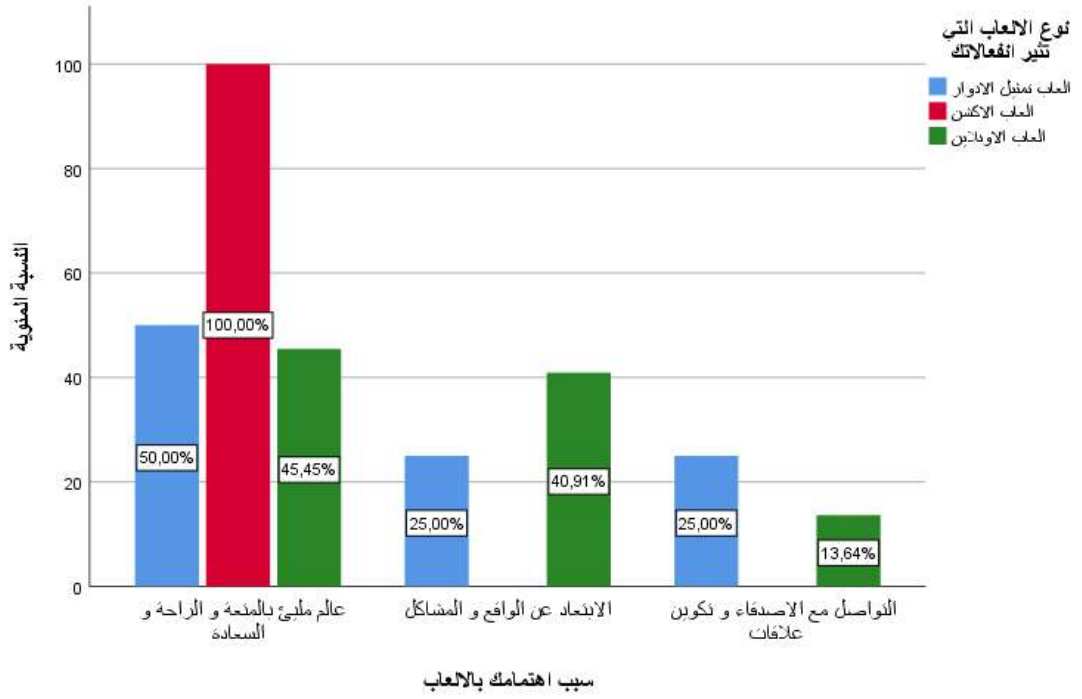
من خلال بيانات الجدول رقم 3 المتعلق بسبب الاهتمام بالألعاب الالكترونية وعلاقته بنوع الألعاب التي تثير انفعالاتك نلاحظ من خلال الاتجاه العام للجدول بان العاب الاونلاين تثير انفعالات اغلبية المبحوثين والتي تقدر نسبتهم 81.4%، اذ نجد من بينهم ان نسبة 90% قالوا بان سبب اهتمامهم بالألعاب للابتعاد عن الواقع والمشاكل ، ونسبة 76.9% منهم يهتمون بالألعاب لأنها علم مليء بالمتعة والراحة ، يقابله نسبة 3.7% التي تمثل المبحوثين الذين يقولون ان العاب الاكشن عي التي تثير انفعالاتهم، حيث نجد ان 7.7% منهم يهتمون بالألعاب لأنها عالم مليء بالمتعة و الاثارة.

نلاحظ من خلال الجدول المتعلق بسبب الاهتمام بالألعاب الالكترونية و علاقته بنوع الألعاب التي تثير انفعالاتك ان هناك ثلاثة أنواع من الألعاب و التي هي العاب تمثيل الأدوار و العاب الاكشن و العاب الاونلاين، نلاحظ من الجدول ان العاب الاونلاين هي التي تثير انفعالات الشباب مقارنة بنوع الألعاب الأخرى و التي هي العاب الاكشن و العاب تمثيل الادوار ، نلاحظ ان سبب اهتمام الشباب بهذه الألعاب (الاونلاين) لأنها عالم مليء بالمتعة و الراحة

يمكن تفسير ذلك ان العاب الاونلاين توجد فيها تنافسية كبيرة جدا و ذلك لان اللاعب يلعب ضد اشخاص حقيقيين فبكل تأكيد يريد الفوز بكل الطرق و يبين مدى براعته و قوته و هذا النوع من الألعاب تجعل الشاب منغمسا فيها لساعات كثير لتوفرها على نظام يسمى ب ranked و الذي هو عباراه عن مستويات كلما كان مستواك اعلى كلما تبين انك قوي في اللعبة، و هذا فان الشاب يقوم باللعب لساعات كثيرة للفوز بغية الوصول الى المستويات الأعلى منه، نلاحظ من خلال الجدول ان من المبحوثين الذين اختاروا العاب الاونلاين سبب اهتمامهم بالألعاب هو الابتعاد عن الواقع و المشاكل و هذا يبين ان هذا النوع من الألعاب تجعل الشاب يهرب من حياته الحقيقية وتجعله يبني حياة افتراضية مع اشخاص اخرين معتمدة على التنافسية فيما بينهم.

يمكن ان نستنتج من خلال الجدول ان هذا النوع من الألعاب رغم انه يثير انفعالات الشاب خاصة اثناء الخسارة الى انه ينجذب اليها أكثر وأكثر وهذا ما قد يؤدي به الى ادمانها وتغير من سلوكياته الخارجية.

• **شكل رقم 6:** أعمدة بيانية تمثل سبب الاهتمام بالألعاب وعلاقته بنوع الألعاب التي تثير انفعالات.



الجدول التاسع: هل تساهم الألعاب الالكترونية في ظهور العنف الافتراضي وعلاقته بهل تنتج منك انفعالات عنيفة اثناء الخسارة في لعبة ما.

هل تساهم الألعاب الالكترونية في ظهور العنف الافتراضي	انفعالات عنيفة اثناء الخسارة					
	نعم		لا			
	ك	%	ك	%	مجموع	%
نعم	12	%75	6	%54.5	18	%66.7
لا	4	%25	5	%45.5	9	%33.3
مجموع	16	%100	11	%100	27	100%

من خلال بيانات الجدول رقم 4 المتعلق بمساهمة الألعاب الالكترونية في ظهور العنف الافتراضي وعلاقته بهل تنتج منك انفعالات عنيفة اثناء الخسارة نلاحظ من خلال الاتجاه العام للجدول بأن اغلب المبحوثين والذين تقدر نسبتهم ب 66.7% يقولون ان الألعاب الالكترونية تساهم في ظهور العنف الافتراضي لدى المراهق، إذ نجد من بينهم نسبة 75% تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة في لعبة ما، هذا مقابل النسبة الأصغر و التي هي 33.3% و التي تمثل المبحوثين الذين قالوا ان الألعاب الالكترونية لا تساهم في ظهور العنف الافتراضي ، نلاحظ ان 45.5% منهم لا تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة.

نلاحظ من خلال الجدول ان اغلبية المبحوثين قالوا بان الألعاب الالكترونية تساهم في ظهور العنف الافتراضي، عدد كبير منهم قالوا نعم، تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة هذه الانفعالات التي تكون ردة فعل عن الخسارة تكون اما سب او شتم يمكن تفسيرها على ان اللاعب يتأثر بشكل كبير اثناء الخسارة ويحملها على المستوى الشخصي مما يؤدي به الى الانفعال مباشرة، تلك الانفعالات تتطور لتنتقل للحياة الواقعية للمراهق فيصبح منفعلا على جميع الأشياء التي لا ترضيه.

ما نستخلصه من خلال الجدول ان الألعاب الالكترونية تؤدي الى ظهور العنف الافتراضي ولكن ليس بصفة دائمة بحيث ان ذلك العنف الافتراضي يأتي نتيجة للأشياء التي تحدث داخل اللعبة كالخسارة وفي العديد من الأحيان تكون في نطاق اللعبة فقط.

الجدول العاشر: نوع الألعاب التي تثير انفعالاتك وعلاقتها بالانفعالات العنيفة اثناء الخسارة

انفعال عنيف في الخسارة	نوع الألعاب التي تثير الانفعال							
	العاب تمثيل الادوار		العاب الاكشن		العاب الاونلاين		مجموع	%
	ك	%	ك	%	ك	%		
نعم	3	%75	1	%100	12	%54.5	16	%59.2
لا	1	%25	/	/	10	%45.5	11	%40.7
مجموع	4	%100	1	%100	22	%100	27	%100,0

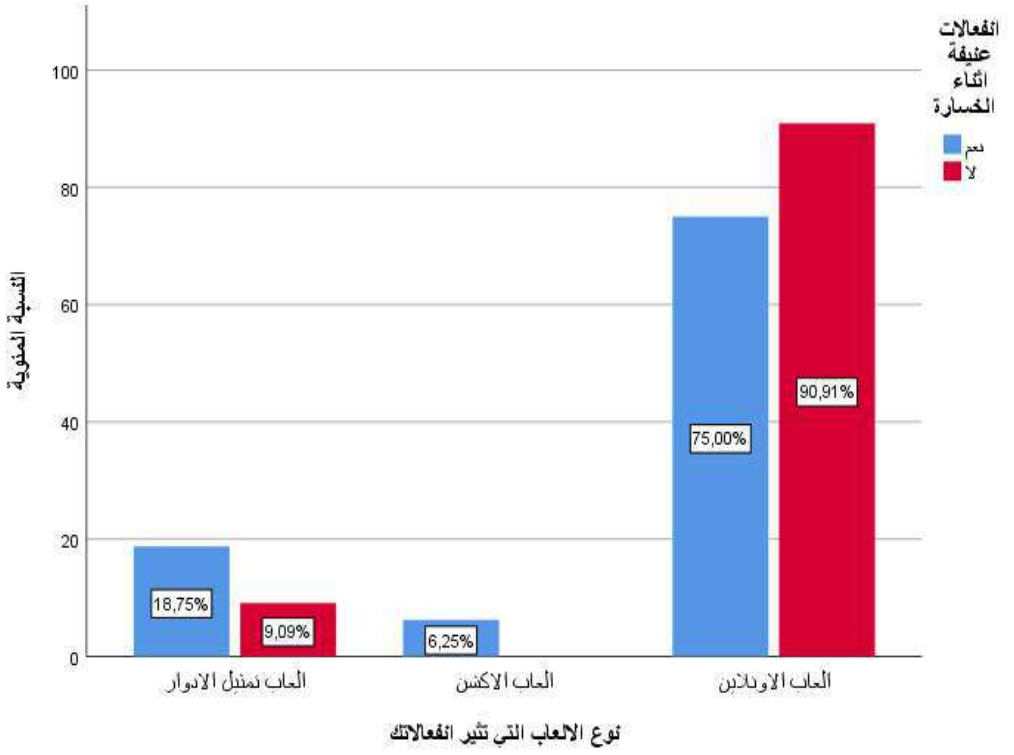
من خلال بيانات الجدول 5 المتعلق بنوع الألعاب التي تثير انفعالاتك وعلاقتها بالانفعالات العنيفة اثناء الخسارة، نلاحظ من خلال الاتجاه العام للجدول بان اغلب المبحوثين تنتتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة والذين تقدر نسبتهم ب 59.2%، اذ نجد من بينهم نسبة 75% قالوا ان العاب ا تمثيل الأدوار هي التي تثير انفعالاتهم، اما 54.5% قالوا ان العاب الاونلاين هي التي تثير انفعالاتهم، هذا مقابل اصغر نسبة في الجدول و هي 40.7% و التي تمثل المبحوثين الذين قالوا انه لا تأتيهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة، اذ نجد 45.5% منهم قالوا ان العاب الاونلاين هي التي تثير الانفعالات.

نلاحظ من خلال الجدول المتعلق بنوع الألعاب التي تثير انفعالاتك و علاقتها بهل تنتج منك انفعالات عنيفة اثناء الخسارة ان اغلبية المبحوثين تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة، نلاحظ ان عدد منهم قالوا ان العاب الاونلاين هي التي تثير انفعالاتهم و أقلية قالوا العاب الاكشن و العاب تمثيل الأدوار، نستنتج ان العاب الاونلاين تساهم بشكل كبير سلوك المراهق

تجعل منه منفعلا و تنتج منه تصرفات لا ارادية اثناء خسارته و ذلك للتنافسية الكبيرة الموجودة فيها و ان الخصوم يكونون اشخاص حقيقين مثلهم لذلك تظهر سلوكات عنيفة كالسب و الشتم اثناء اللعب و ليس اثناء الخسارة فقط، نلاحظ من خلال الجدول ان نسبة من المبحوثين يقولون انه لا تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة و لكن عدد كبير منهم يقولون ان العاب الاونلاين تثير انفعالاتهم، نلاحظ انه بالرغم من ان هذه الفئة لا تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة الى ان العاب الاونلاين تثير انفعالاتهم، نستنتج انه ليس بالضرورة ان تكون تلك الانفعالات عنيفة لكن كلما زاد الانفعال و تطور اكثر من الممكن ان يصبح الانفعال عنيفا.

نستنتج ان العاب الاونلاين بالدرجة الأولى تسبب انفعالات للمراهقين بنسبة كبيرة تكون تلك الانفعالات عنيفة اثناء الخسارة من الممكن لتلك الانفعالات ان تتطور وتخرج من نطاق اللعب وتؤثر بشكل سلبي على حياة المراهق.

- **شكل رقم 7:** أعمدة بيانية تمثل نوع الألعاب التي تثير انفعالاتك وعلاقتها بالانفعالات العنيفة اثناء الخسارة.



الجدول الحادي عشر: ماهي الأشياء التي تثير غضبك في الألعاب وعلاقتها بهل تنتج منك انفعالات عنيفة اثناء الخسارة

ماهي الأشياء التي تثير غضبك في الألعاب	هل تنتج منك انفعالات عنيفة اثناء الخسارة					
	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
الخسارة	8	%50	4	%36.4	12	%44.4
قلة الاحترام من الاخرين	6	%37.5	3	%27.3	9	%33.3
لا توجد	2	%12.5	4	%36.4	6	%22.2
المجموع	16	%100	11	%100	27	%100

من خلال بيانات الجدول رقم 6 المتعلق ب ما هي الأشياء التي تثير غضبك في الألعاب وعلاقتها بهل تنتج منك انفعالات عنيفة اثناء الخسارة، نلاحظ من خلال الاتجاه للجدول ان اغلبية المبحوثين يقولون ان الخسارة هي التي تثير انفعالاتهم وذلك بنسبة 44.4%، اذ نجد ان 50% منهم بالفعل تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة، هذا في مقابل أصغر نسبة في الجدول والتي هي 22.2% والتي تمثل المبحوثين الذين قالوا انه لا توجد أشياء تثير غضبهم في الألعاب حيث ان 36.4% منهم لا تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة.

نلاحظ من خلال الجدول ان اكثر الأشياء التي تثير غضب المبحوثين في الألعاب هي الخسارة و نلاحظ ان هناك علاقة بين الخسارة و ظهور الانفعالات العنيفة حيث عدد كبير من المبحوثين قالوا بالفعل تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة يمكن تفسير ذلك ان التنافسية العالية في الألعاب تجعل من اللاعب منفعلا جدا عند الخسارة و تنتج منه انفعالات يمكن ان تكون ارادية او لا ارادية و نلاحظ ان نسبة أخرى من المبحوثين يقولون ان قلة

الاحترام من الاخرين من الأشياء التي تثير غضبهم في الألعاب و نلاحظ ان هنالك علاقة مع الانفعال اثناء الخسارة حيث قلة الاحترام من طرف الخصم اثناء الخسارة و الاستفزاز تجعل من المراهق يخرج عن سيطرته و تخرج منه انفعالات عنيفة كالسب و الشتم و هناك الفئة الأقل في الجدول التي تقولوا انه لا توجد أشياء تثير غضبهم في الألعاب و هذه الفئة لا تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة.

نستخلص من الجدول ان الخسارة بنسبة كبيرة سبب لظهور العنف الافتراضي لدى المراهقين لكنها لا تؤثر في الجميع لكن الأغلبية تؤثر فيهم وذلك اعتمادا لعدة أسباب تجعل من الشاب منفعلا في الخسارة او غير منفعل.

نتائج الفرضية الأولى: تساهم الألعاب الالكترونية في ظهور العنف الافتراضي لدى الشباب

من خلال المعطيات الميدانية و بعد تحليلنا للجداول الإحصائية الخاصة بالفرضية، فإنه يمكن ان نستنتج ان الألعاب الالكترونية تساهم في ظهور العنف الافتراضي، و هذا راجع لعدة أمور تمت ملاحظتها كالإدمان على الألعاب الالكترونية و هذا ما بالرجوع الى نتائج الجدول رقم2 حيث ان اغلبية المبحوثين يقضون اكثر من 6 ساعات في اللعب و كذلك الجدول رقم1 و هذا سبب من أسباب ظهور انفعالات عنيفة، و قد تبين أيضا ان الخسارة في اللعبة سبب لظهور انفعالات عنيفة و التي تؤدي مباشرة الى العنف اللفظي، نجد من خلال نتائج الجدول رقم1 ان الأغلبية من المدمنين على الألعاب الإلكترونية يدمنونها و ذلك لتهربهم من الواقع و المشاكل الحياتية حيث ان الألعاب توفر لهم بيئة تتخللها المتعة اللانهائية حيث ان اللاعبين لا يرون تلك الانفعالات العنيفة كالسب و الشتم على انها مشكل انما بالنسبة لهم طرقة للتعبير عن مشاعرهم اثناء الخسارة و تزول بعد بضع دقائق أي بعد بداية اللعب مجددا بعد الخسارة و تجعا منه يرغب في اللعب اكثر فأكثر مما يؤدي الى قضاء ساعات كثيرة بدون الإحساس لذلك فهو بكل بساطة ممتع و خال من المسؤولية و المشاكل.

نجد ان العاب الاونلاين العاب الاونلاين أكثر نوع من الألعاب التي تثير انفعالات المبحوثين وهي المؤدية الى العنف الافتراضي مقارنة بنوع الألعاب الأخرى وذلك بالرجوع الى نتائج الجدول رقم 3 وقد تبين من المبحوثين ان انه بالرغم ان العاب الاونلاين هي التي تثير انفعالاتهم الا انها النوع الأكثر تفضيلا وشيوعا لدى اللاعبين يمكن الإشارة الى بعض العاب الاونلاين الأكثر شيوعا ك Counter strike،Valorant والتي يعرف ان لاعبيها ينفعلون كثيرا ويقومون بالسب كثيرا، هذه الألعاب تتميز بنسبة عالية جدا من التنافسية و بالتالي نسبة الخسارة فيها أيضا عالية جدا و هذا ما يؤدي الى ظهور انفعالات عنيفة من اللاعبين و هذا ما يبينه الجدول رقم4 حيث تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة، و تلك الانفعالات بالطبع و بشكل تلقائي مع مرور الوقت و تكرارها تؤثر في الحالة النفسية للاعب و تؤثر أيضا في حياته الواقعية.

العاب الاونلاين بالدرجة الأولى تسبب انفعالات للشباب بنسبة كبيرة تكون تلك الانفعالات عنيفة اثناء الخسارة من الممكن لتلك الانفعالات ان تتطور وتخرج من نطاق اللعب وتؤثر بشكل سلبي على حياة الشاب و ذلك حسب نتائج الجدول رقم 5، و هذا ما يوكد على ان الألعاب الالكترونية تودي الى ظهور العنف الافتراضي، و بالرجوع الى نتائج الجدول رقم 6 نؤكد ان الخسارة سبب للانفعالات العنيفة و الخسارة يكون اما سببها عدم احترام القوانين من طرف خصوم او الاستفزاز، و اضف ان الإدمان على هذه الألعاب يجعل من قوة التأثير اثناء الخسارة اعنف بكثير من التي تكون عند غير المدمنين.

الفرضية الثانية: الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي لدى المراهق

الجدول الثاني عشر: هل تقوم بالسب والشتم أثناء خسارتك في لعبة ما وعلاقته بهل تنتج منك انفعالات عنيفة اثناء الخسارة.

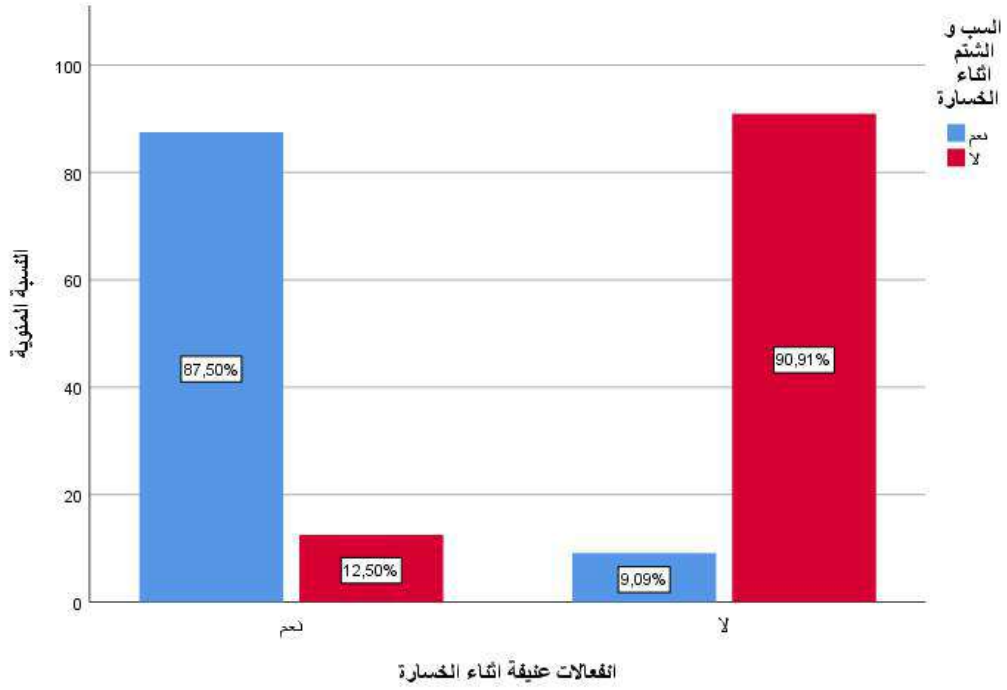
هل تنتج منك انفعالات عنيفة اثناء الخسارة	السب والشتم اثناء الخسارة					
	نعم		لا		مجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	14	93.3%	2	16.7%	16	59.3%
لا	1	6.7%	10	83.3%	11	40.7%
مجموع	15	100%	12	100%	27	100%

من خلال بيانات الجدول رقم 1 المتعلق بالسب والشتم اثناء الخسارة في لعبة ما وعلاقته ب هل مزاجك سيء في معظم الأحيان، من خلال الاتجاه العام للجدول نجد ان اغلب المبحوثين تنتج منهم انفعالات اثناء الخسارة وذلك بنسبة 59.3%، نجد ان 93.3% يقومون بالسب والشتم اثناء الخسارة، تقابله اقل نسبة في الجدول والتي هي 40.7% تمثل المبحوثين الذين قالوا انه لا تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة، نجد 83.3% لا يقومون بالسب والشتم اثناء الخسارة.

نلاحظ من خلال الجدول ان نسبة كبيرة من الانفعالات التي تنتج اثناء الخسارة في لعبة ما تكون اما سب او شتم، أي انها عنف لفظي حيث من خلال الجدول نلاحظ ان الأغلبية قالوا بأنه تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة، اغلبيتهم يقومون بالسب و الشتم اثناء خسارتهم، و في المقابل نلاحظ ان الأقلية من المبحوثين الذين لا تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة لا يقومون بالسب و الشتم اثناء الخسارة، اذا نستنتج ان هناك بالفعل عنف لفظي عند ممارسة

الألعاب الالكترونية و تتمثل و تلك الانفعالات التي تتنج من الخسارة اذا فالخسارة هي سبب للعنف الافتراضي في الألعاب الالكترونية و كذلك خاصة اثناء الإدمان عليها .

• **الشكل رقم 8:** أعمدة بيانية تمثل العلاقة بين السب والشتم اثناء الخسارة في لعبة ما والانفعالات العنيفة اثناء الخسارة في لعبة ما



الجدول الثالث عشر: هل الإدمان على الألعاب الالكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي وعلاقته ب هل الشتم والسب يكون امرا عاديا بين اللاعبين اثناء اللعب

الشتم والسب يكون امرا عاديا	الإدمان على الألعاب الالكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي					
	نعم		لا		مجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	1	%6.3	4	%36.4	5	18.5%
لا	15	%93.8	7	%63.6	22	81.5%
المجموع	16	%100	11	%100	27	100%

من خلال بيانات الجدول رقم 2 المتعلق ب الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي الى ظهور العنف الافتراضي و علاقته بالسب و الشتم يكون امرا عاديا بين اللاعبين اثناء اللعب، من خلال الاتجاه العام للجدول نجد ان بان اغلب المبحوثين قالوا بان السب و الشتم ليس امرا عاديا اثناء اللعب و هذا ما تثبته نسبة 81.5% في الجدول، بحيث ان 93.8% من المبحوثين يقولون انه نعم الإدمان على الألعاب الالكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي، تقابله اقل نسبة في الجدول و التي هي 18.5% و تمثل المبحوثين الذين قالوا نعم السب و الشتم يكون امرا عاديا اثناء اللعب، نسبة 36.4% منهم قالوا لا، الإدمان على الألعاب الالكترونية لا يؤدي الى ظهور العنف الافتراضي.

نلاحظ من خلال الجدول ان الأغلبية من المبحوثين يقولون ان السب والشتم ليس امرا عاديا اثناء اللعب لكن في المقابل نلاحظ ان نسبة كبيرة من هؤلاء يقولون انه بالفعل الإدمان على الألعاب الالكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي، يمكن تفسير ذلك ان السب والشتم يكون اثناء اللعب بشكل غير متحكم فيه أي يكون لاإرادي، المراهق يدرك ان ذلك ليس امرا عاديا لكن لعدة أسباب منها الخسارة مثلا يقوم اللاعبين بالانفعال واستخدام العنف اللفظي.

يمكن استنتاج ان العنف اللفظي موجود في الألعاب الالكترونية قد يكون لاإراديا لكن عندما يصل الوضع الى حد الادمان من الممكن ان يتطور ليصبح عادة للمراهق ويقوم بالسب والشتم والانفعال في جميع الحالات ويعرف هؤلاء في عالم الألعاب ب اسم: (Toxic players)

الجدول الرابع عشر: هل يستعمل اصدقائك عبارات الشتم والسب اثناء اللعب وعلاقته هل الإدمان على الألعاب الالكترونية قد تؤدي الى ظهور العنف اللفظي لدى المراهق.

الإدمان على الألعاب الالكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي لدى المراهق.	يستعمل اصدقائك عبارات الشتم والسب اثناء اللعب					
	نعم		لا		مجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	7	%63.6	9	56.3%	16	59.3%
لا	4	%36.4	7	%43.8	11	40.7%
مجموع	11	%100	16	%100	27	100%

من خلال الجدول رقم 3 المتعلق ب هل يستعمل اصدقائك عبارات السب و الشتم اثناء اللعب و علاقته ب الإدمان على الألعاب الالكترونية تؤدي الى ظهور العنف اللفظي، نلاحظ من خلال الاتجاه العام للجدول بان الأغلبية من المبحوثين قالوا نعم الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي الى ظهور العنف اللفظي و هذا ما مثله نسبة 59.3%، بحيث 63.6% من المبحوثين يقولون بانه نعم يستعمل اصدقائهم عبارات السب و الشتم اثناء اللعب، تقابله اقل نسبة في الجدول و التي هي 40.7% التي تمثل المبحوثين الذين كانت اجابتهم لا، الإدمان على الألعاب الالكترونية لا يؤدي الى ظهور العنف اللفظي، 43.8% يقولون لا يستعمل اصدقائهم عبارات الشتم والسب اثناء اللعب.

نلاحظ من خلال الجدول ان الإدمان على الألعاب الالكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي لدى المراهق و هذا بنسبة كبيرة بحيث ان الإدمان او قضاء ساعات كثيرة في

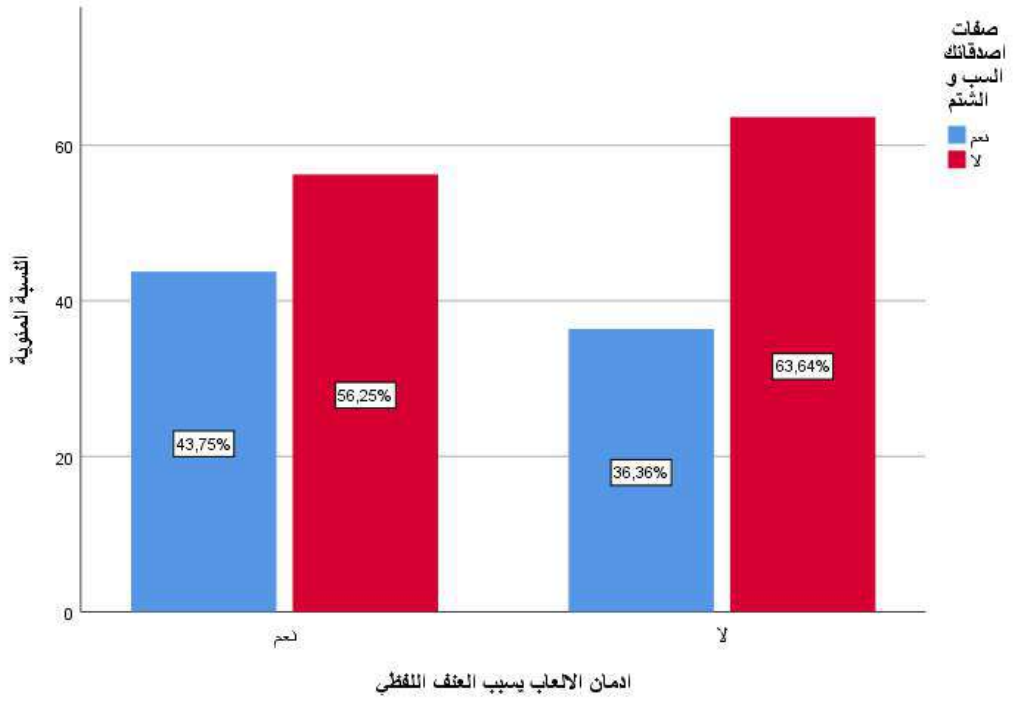
الألعاب يولد انفعالات لدى المراهق تكون تلك الانفعالات لفظية، كثير من هؤلاء المبحوثين ينكرون استعمال اصدقائهم عبارات السب و الشتم اثناء اللعب و عدد منهم يقولون نعم يستعمل اصدقائهم عبارات السب و الشتم اثناء اللعب، نستنتج من هذه البيانات ان العنف اللفظي الموجود في الألعاب الالكترونية بالفعل يمكن ان يتمثل في السب و الشتم و لكن ليس بالمقام الأول فالعنف اللفظي في الألعاب يمكنان يكون تقليلا من قيمة الخصم و اللوم المستمر للصديق اثناء الخسارة و الانتقاد المستمر و التنمر على الاخرين.

نلاحظ أيضا من خلال الجدول المبحوثين يقولون ان الإدمان على الألعاب الالكترونية لا يؤدي الى العنف اللفظي واغلبية منهم أنكروا كذلك استعمال اصدقائهم لعبارات السب والشتم في الألعاب.

من خلال الجدول نفسر ان الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي الى ظهور العنف اللفظي لدى المراهق لكن ذلك العنف بنسبة كبيرة ليس له علاقة بالتأثر بالأصدقاء حيث يمكن ان تكون

جماعة من الأصدقاء السب والشتم ليس امرا عاديا لكن انفعالاتهم داخل اللعبة تخرجهم من سيطرتهم.

• **الشكل رقم 9:** أعمدة بيانية تمثل العلاقة استعمال الأصدقاء عبارات السب والشتم في الألعاب والإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي الى ظهور العنف اللفظي.



الجدول الخامس عشر: هل تقوم بالسب او الشتم اثناء خسارتك في لعبة ما وعلاقتها بهل الإدمان على الألعاب الالكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي.

الإدمان على الألعاب الالكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي	هل تقوم بالسب او الشتم اثناء خسارتك في لعبة ما					
	نعم		لا		مجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	10	%66.7	6	%50	16	59.3%
لا	5	%33.3	6	%50	11	40.7%
مجموع	15	%100	12	%100	27	100%

من خلال بيانات الجدول رقم 4 المتعلق ب هل الإدمان على الألعاب الالكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي وعلاقته بالسب والشتم اثناء الخسارة، من خلال الاتجاه العام للجدول نلاحظ ان اغلبية المبحوثين يقولون ان الإدمان على الألعاب الالكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي وذلك بنسبة 59.3%، نجد ان 66.7% منهم بالفعل يقومون بالسب و الشتم اثناء الخسارة في لعبة ما، تقابله اصغر نسبة في الجدول و التي هي 40.7% تمثل المبحوثين الذين قالوا ان الإدمان على الالعاب الإلكترونية لا يؤدي الى ظهور العنف اللفظي، نجد ان 50% منهم لا يقومون بالسب و الشتم اثناء الخسارة.

نلاحظ من خلال الجدول ان الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي الى ظهور العنف اللفظي لدى المراهق وهذا له علاقة مباشرة بالسب والشتم اثناء الخسارة، فالخسارة في اللعبة تعد عامل مهم في ظهور العنف الافتراضي لدى المراهق وذلك مع الإدمان فاللعب لساعات طويلة يولد انفعالات أكثر وأكثر مقارنة باللعب لفترات قصيرة.

إذا الخسارة والإدمان سبب مهم لظهور العنف اللفظي في الألعاب الالكترونية وذلك لعدم تقبل المراهق لتلك الخسارة وحصول استفزازات من الخصوم، هذا السب والشتم من الممكن ان يتطور ليشمل الحياة الواقعية للشاب.

الجدول السادس عشر: هل تنتج منك انفعالات عنيفة اثناء خسارتك في لعبة وعلاقتها بهل تقوم بالسب والشتم اثناء خسارتك في لعبة ما.

تنتج منك انفعالات عنيفة اثناء خسارتك في لعبة	السب او الشتم اثناء خسارتك في لعبة					
	نعم		لا		مجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	**14**	**%93.3**	**2**	**%16.7**	**16**	**59.3%**
لا	**1**	**%6.7**	**10**	**%83.3**	**11**	**40.7%**
مجموع	**15**	**%100**	**12**	**%100**	**27**	**100%**

من خلال بيانات الجدول رقم 5 المتعلق ب هل تنتج منك انفعالات عنيفة اثناء خسارتك في لعبة ما وعلاقته بالسب والشتم اثناء خسارتك في لعبة ما، نلاحظ من خلال الاتجاه العام للجدول بان اغلبية المبحوثين تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة وذلك ما تمثله نسبة 59.3% في الجدول، حيث 93.3% منهم يقومون بالسب والشتم اثناء الخسارة، تقابله أصغر قيمة في الجدول والتي هي 40.7% والتي تمثل المبحوثين الذين لا تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة، 83.3% منهم لا يقومون بالسب والشتم اثناء الخسارة.

نلاحظ من خلال الجدول ان نسبة من المبحوثين تنتج منهم انفعالات عنيفة اثناء الخسارة يمكن تفسير هذه الانفعالات على انها ردة فعل تلقائية للخسارة، الأغلبية من هؤلاء الشباب يقومون بالسب والشتم اثناء الخسارة هذه الانفعالات العنيفة اذن فنسبة كبيرة من هذه الانفعالات

تكون سب وشتم وذلك راجع لردة الفعل عن عدم الرغبة في الخسارة والاستفزاز من طرف الخصوم.

نلاحظ الانفعالات العنيفة في الخسارة والتي تكون لأسباب عدة منها الخسارة او الاستفزاز تؤدي بشكل تلقائي الى العنف اللفظي.

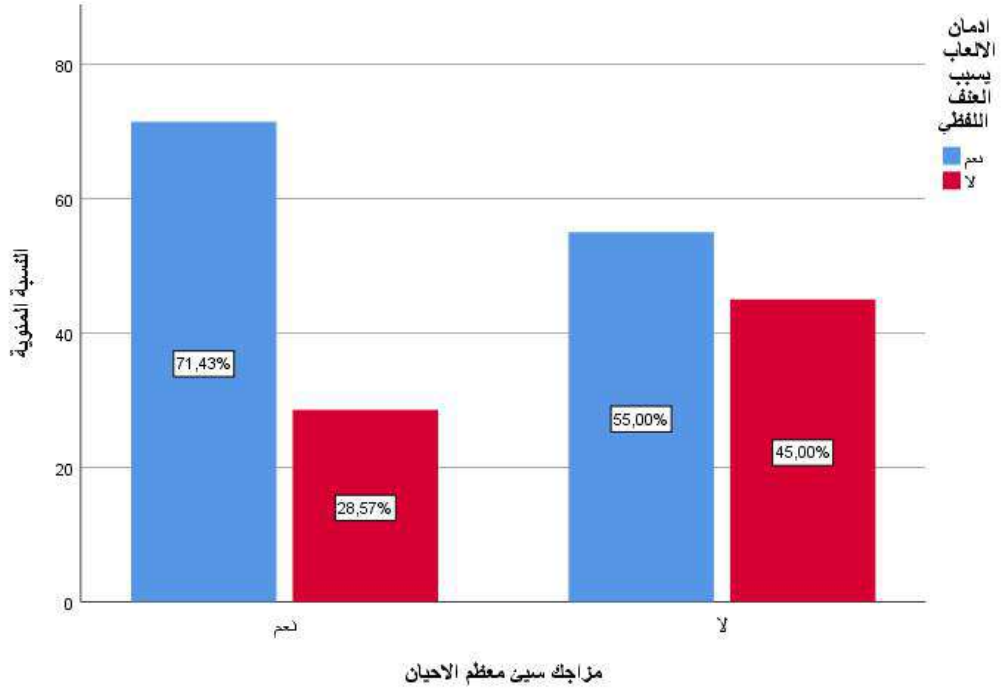
الجدول السابع عشر: هل مزاجك في معظم الأحيان يكون سيء وعلاقته بهل الإدمان على الألعاب الالكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي.

هل مزاجك في معظم الأحيان يكون سيء	هل الإدمان الألعاب الالكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي					
	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	5	%31.3	2	%18.2	7	25.9%
لا	11	%68.8	9	%81.8	20	74.1%
مجموع	16	%100	11	%100	27	100%

من خلال بيانات الجدول رقم 6 المتعلق ب هل مزاجك في معظم الأحيان يكون سيئا وعلاقته ب هل الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي الى ظهور العنف اللفظي، نلاحظ من خلال الاتجاه العام للجدول ان اغلبية المبحوثين مزاجهم ليس سيئا في معظم الأحيان و هذا ما تبينه نسبة 74.1%، بحيث 81.8% منهم يقولون لا الإدمان على الألعاب الالكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي، تقابله اصغر قيمة في الجدول و التي هي 25.9% و التي تمثل المبحوثين الذين قالوا نعم مزاجهم يكون سيئا في معظم الأحيان ، حيث 31.3% منهم قالوا نعم الإدمان على الألعاب الالكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي.

يمكن الملاحظة من خلال الجدول ان ليس هناك علاقة بين ظهور العنف اللفظي عند الإدمان على الألعاب الالكترونية و المزاج السيئ للمراهق، نلاحظ ان نسبة كبيرة من المبحوثين قالوا بأن مزاجهم ليس سيئا في معظم الأحيان، الأغلبية من هؤلاء نلاحظ انهم قالوا بالفعل الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي حيث ان هناك نسبة قليلة من المراهقين قالوا بان مزاجهم يكون سيئا في معظم الأحيان و الأغلبية من هؤلاء قالوا بالفعل الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي الى ظهور العنف اللفظي اذا لا علاقة توجد بين سوء المزاج و السب والشتم في الألعاب.

• **الشكل رقم 10:** أعمدة بيانية تمثل العلاقة بين المزاج السيء في معظم الأحيان وعلاقته بالإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي الى ظهور العنف اللفظي.



الجدول الثامن عشر: عدد ساعات التي تقضيها في الألعاب الالكترونية وعلاقتها بهل مزاجك في معظم الأحيان يكون سيئ.

عدد ساعات التي تقضيها في الألعاب الالكترونية	هل مزاجك في معظم الأحيان يكون سيئ.					
	نعم		لا		مجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
أكثر من 6 ساعات	3	%42.9	12	%60	15	55.6%
اقل من 6 ساعات	4	%57.1	8	%40	12	44.4%
مجموع	7	%100	20	%100	27	100%

من خلال بيانات الجدول رقم 7 المتعلق ب عدد الساعات التي تقضيها على الانترنت وعلاقته ب هل مزاجك يكون سيئا في معظم الأحيان، نلاحظ من خلال الاتجاه العام للجدول ان اغلبية المبحوثين يقضون أكثر من 6 ساعات في الألعاب الإلكترونية بنسبة 55.6%، 60% منهم لا يكون مزاجهم سيئا في معظم الأحيان، تقابله اقل نسبة في الجدول والتي هي 44.4% تمثل المبحوثين الذين يقضون اقل من 6 ساعات في اللعب، 57.1% منهم يقولون ان مزاجهم ليس سيئا في معظم الأحيان.

نلاحظ من خلال الجدول ان الإدمان على الألعاب الالكترونية او عدد الساعات التي يقضيها اللاعب في الألعاب لا يؤثر على مزاجهم ابدا حيث من خلال الجدول نلاحظ ان الأغلبية من المبحوثين يقضون وقتا طويلا في الألعاب و مع ذلك فإن عدد كبير منهم يقولون ان مزاجهم ليس سيئا يمكن توضيح ذلك على ان الألعاب الالكترونية تمنح المتعة و السعادة للمراهق فليس من الممكن ان يكون مزاجهم سيئا حيث ان الإدمان لا يؤدي الى تعكير المزاج للمراهق و لكن هناك أسباب أخرى تجعل مزاج اللاعب سيئا و تجعل منه منفعلا مثل الخسارة في اللعبة و لكن تكون لفترات قصيرة و يزول المزاج السيء.

إذا ليس هناك علاقة بين قضاء ساعات كثيرة في الألعاب والمزاج السيء للشاب.

نتائج الفرضية الثانية: الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي لدى المراهق

من خلال المعطيات الميدانية و بعد تحليلنا للجداول الإحصائية، فإن يمكن ان نستنتج ان الألعاب الالكترونية نؤدي الى ظهور العنف اللفظي، بالرجوع نتائج الجدول رقم 7 نلاحظ نسبة كبيرة من الانفعالات التي تنتج اثناء الخسارة في لعبة تكون ام سب او شتم ، و هذا ما يؤكد ان العنف اللفظي موجود في الألعاب الالكترونية و حسب الجدول رقم 7 فإن الخسارة التي يتعرض لها المراهق سبب لتلك الانفعالات العنيفة التي تكون ردة فعل تلقائية و ذلك ما يظهر في الجدول السابع ، العنف اللفظي في الألعاب الإلكترونية قد يكون لاإراديا بسب ردود الفعل نتيجة للخسارة و لكن عندما يكون اللاعب مدمنا على هذه الألعاب قد يصل العنف اللفظي الى ان يصبح عادة للمراهق و يكون السب و الشتم أمرا عاديا عنده و ذلك ما لاحظناه من خلال نتائج الجدول رقم 8، كذلك من خلال تحليل نتائج الجدول رقم 9 استنتجنا ان العنف اللفظي موجود في الألعاب الالكترونية لكنه ليس مرتبطا بالبيئة التي يكون فيها الشاب مثل الأصدقاء بمعنى ان البيئة الخاصة للشاب لا تسبب الانحرافات اللفظية بل العكس فهناك العديد من المبحوثين يتجهون لممارسة الألعاب الالكترونية و ذلك للتواصل مع الأصدقاء و تكوين علاقات و هذا بالفعل امر صحيح حيث انه العديد من المبحوثين كونوا علاقات قوية جدا مع اخرين اونلاين، لم يستطيعوا تكوين مثل تلك العلاقات في الحياة الواقعية لهم او المدرسة مثلا.

يمكن التأكد ان المسبب الأول للعنف اللفظي في الألعاب الالكترونية هي الخسارة ويدعمها بالإدمان وذلك لعدم تقبل المراهق للخسارات التي يتلقاها لعدة أسباب اما لحصول استفزازات من الخصوم او تقليل الاحترام.

الفرضية الثالثة: مَشاهد العُنف الموجودة في الألعاب الإلكترونية يُمكن أن تؤدي إلى ظهور العنف الجسدي

الجدول التاسع عشر: هل انفعالك على شخص ما من قبل بسبب الخسارة أدى الى قيام شجار حاد بينكم وعلاقته ب هل مشاهد العنف الموجودة في الألعاب يمكن ان تؤدي الى ظهور العنف الجسدي.

انفعالك على شخص ما من قبل بسبب الخسارة أدى الى قيام شجار بينكم	مشاهد العنف الموجودة في الألعاب يمكن ان تؤدي الى ظهور العنف الجسدي					
	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	5	41.7%	3	20%	8	29.6%
لا	7	80%	12	58.3%	19	70.4%
مجموع	12	100%	15	100%	27	100%

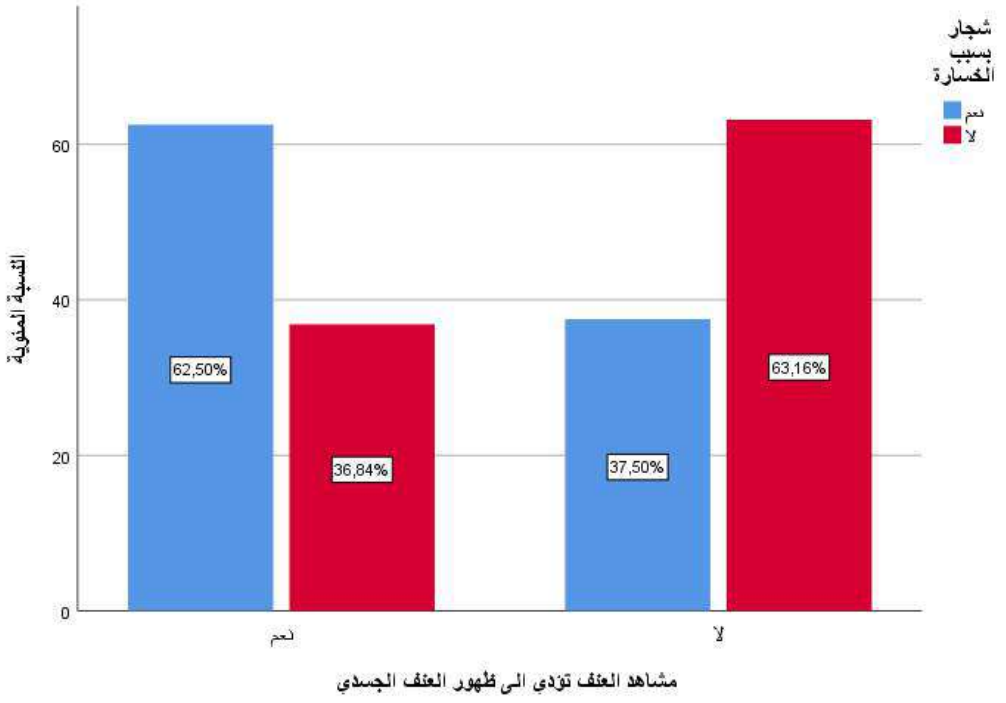
من خلال بيانات الجدول رقم 1 المتعلق ب انفعالك على شخص ما من قبل بسبب الخسارة أدى الى قيام شجار حاد بينكم وعلاقته ب مشاهد العنف الموجودة في الألعاب يمكن ان تؤدي الى ظهور العنف الجسدي، نلاحظ من خلال الاتجاه العام للجدول ان اغلبية المبحوثين قالوا بأن مشاهد العنف الموجودة في الألعاب لا تؤدي الى ظهور العنف الجسدي بنسبة 70.4%، حيث 80% منهم كانت اجاباتهم ب نعم حول انفعالك على شخص ما من قبل بسبب الخسارة و أدى الى قيام شجار حاد بينكم، تقابله اقل نسبة في الجدول و هي 29.6% و التي تمثل المبحوثين الذين قالوا ان مشاهد العنف في الألعاب تؤدي الى ظهور العنف الجسدي، 41.7% منهم قالوا نعم انفعالهم على شخص ما من قبل بسبب الخسارة أدى الى قيام شجار بينكم.

من خلال الجدول المتعلق بهل مشاهد العنف الموجودة في الألعاب الالكترونية يمكن ان تؤدي الى ظهور العنف الجسدي، نلاحظ ان الأغلبية من المبحوثين يقولون ان الإدمان على الألعاب الالكترونية لا يؤدي الى ظهور العنف الجسدي و ذلك ان نسبة كبيرة منهم يقولون لا، لم يسبق

ان أدى انفعالهم على شخص ما بسبب الخسارة الى قيام شجار حاد بينهم، حيث ان الانفعالات التي تكون في الخسارة تكون انفعالات لفظية و تكون لمدة قصيرة و في القليل من الأحيان يمكن ان تؤدي الى العنف الجسدي و ذلك فإن بالرجوع الى الجدول نلاحظ ان هناك اقلية من المبحوثين قالوا نعم الإدمان على الألعاب الالكترونية يمكن ان يؤدي الى ظهور العنف الجسدي و نسبة منهم قالوا نعم انفعالهم على شخص بسبب الخسارة ادي الى قيام شجار حاد فيما بينهم و يمكن تفسير ذلك ان تلك الانفعالات اثناء الخسارة في العديد من الأحيان تبلغ ذروتها بين المراهقين حيث انها تبدأ بالعنف اللفظي و تصل الى العنف الجسدي و لكن ذلك قليل الحدوث.

إذا نستنتج ان حدوث العنف الجسدي امر قليل جدا ولا يكون.

• **الشكل رقم 11:** أعمدة بيانية تمثل الانفعال على شخص ما من قبل بسبب الخسارة أدى الى قيام شجار حاد بينكم وعلاقته ب مشاهد العنف الموجودة في الألعاب يمكن ان تؤدي الى ظهور العنف الجسدي.



الجدول العشرين: هل سبق وان قمت بتكسير أشياء من حولك بسبب الخسارة وعلاقته ب هل انفعالك داخل اللعبة أدى الى شجارك مع افراد عائلتك

انفعالك داخل اللعبة أدى الى شجارك مع افراد عائلتك	تكسير أشياء من حولك بسبب الخسارة					
	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	1	%14.3	4	%20	5	18.5%
لا	6	%85.7	16	%80	22	81.5%
مجموع	7	%100	20	%100	27	100%

من خلال بيانات الجدول رقم 2 المتعلق ب هل سبق و ان قمت بتكسير أشياء من حولك بسبب الخسارة و علاقته ب هل انفعالك داخل اللعبة أدى الى شجارك مع افراد عائلتك، من خلال الاتجاه العام للجدول نلاحظ بان اغلبية المبحوثين و الذين تقدر نسبتهم ب 81.5% لا يؤدي انفعالهم داخل لعبة الى شجارهم مع احد افراد عائلتهم، حيث 85.7% منهم يقومون بتكسير الاشياء من حولهم بسبب الخسارة، تقابله اقل نسبة في الجدول و التي هي 18.5% و التي تمثل المبحوثين الذين تسبب انفعالاتهم داخل اللعبة الى قيام شجار مع افراد العائلة، 20% منهم لا يقومون بتكسير الأشياء من حولهم اثناء الخسارة.

نلاحظ من خلال الجدول انه لا توجد علاقة بين تكسير الأشياء بسبب الخسارة و قيام شجار مع افراد العائلة بسبب الانفعال داخل لعبة حيث ان نسبة كبيرة من المبحوثين قالوا بان انفعالهم داخل اللعبة لم يؤدي الى قيام شار مع افراد العائلة لكن نسبة كبيرة من هؤلاء يقولون بأنهم يقومون بتكسير الأشياء من حولهم بسبب الخسارة، يمكن تفسير ذلك على انها ردة فعل تلقائية للانفعالات التي تنتج من الخسارة في اللعبة فمثل عديد من اللاعبين يقومون بضرب مستمر لطاولات حواسيبهم و كسر أي شيء يكون امامهم، يمكن القول ان هذه الأفعال التي يقوم بها اللاعب لتفريغ غضبه من الخسارة التي تعرض لها في اللعبة، لكن لا يمكن ان تؤدي الى

شجار حاد مع احد افراد العائلة، لكن هذه الأفعال من الممكن ان تصبح عادة للمراهق و تسبب له مشاكل نفسية.

الجدول الحادي وعشرون: هل تعتبر المشاكل الاسرية سبب توجهك لممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقته ب هل انفعالك داخل اللعبة أدى الى شجارك مع افراد عائلتك.

المشاكل الاسرية سبب توجهك لممارسة الألعاب الالكترونية	انفعالك داخل اللعبة أدى الى شجارك مع افراد عائلتك.					
	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	6	%85.7	7	%35	13	48.1%
لا	1	%14.3	13	%65	14	51.9%
مجموع	7	%100	20	%100	27	100%

من خلال بيانات الجدول رقم 3 المتعلق ب انفعالك داخل اللعبة أدى الى شجارك مع افراد عائلتك و علاقته ب المشاكل الاسرية سبب توجهك لممارسة الألعاب الالكترونية، نلاحظ من خلال الاتجاه العام للجدول ان اغلبية المبحوثين و الذين تقدر نسبتهم ب 51.9% يقولون ان المشاكل الاسرية ليست سبب توجههم لممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث 65 % منهم لم يؤدي انفعالهم داخل اللعبة الى شجار مع افراد العائلة، تقابله اقل نسبة في الجدول و التي هي 48.1% و التي تمثيل المبحوثين الذين تعد المشاكل الاسرية سبب توجههم الى لممارسة الألعاب الالكترونية، 85% منهم قالوا نعم، انفعالهم داخل اللعبة لم يؤدي الى شجارهم مع افراد العائلة.

نلاحظ من خلال الجدول ان هناك تقارب في نتائج المتغيرين لكن الأغلبية من المبحوثين يقولون ان المشاكل الاسرية ليست سبب توجههم لممارسة الألعاب الالكترونية و نسبة من هؤلاء المبحوثين يقولون ان الانفعال داخل اللعبة لا يؤدي الى شجارهم مع افراد عائلتهم و من هنا يمكن ان ننفي ان الألعاب الالكترونية من الممكن ان تؤدي الى ظهور العنف الجسدي مع افراد العائلة و لا توجد علاقة واضحة بين المشاكل الاسرية سبب توجههم لممارسة الألعاب

الالكترونية و انفعالهم داخل لعبة يؤدي الى شجار مع احد افراد عائلتهم، حيث ان النسبة الأخرى من المبحوثين الذين قالوا ان المشاكل هي سبب توجههم لممارسة الألعاب الالكترونية قالوا بان الانفعال داخل اللعبة لا يؤدي الى قيام شجار مع احد افراد العائلة.

الجدول الثاني وعشرون: هل تأتيك الرغبة في تمثيل الأفعال الموجودة داخل اللعبة كحمل الأسلحة والقتالات وهل مشاهد العنف الموجودة في الألعاب الالكترونية يمكن ان تؤدي الى ظهور العنف الجسدي.

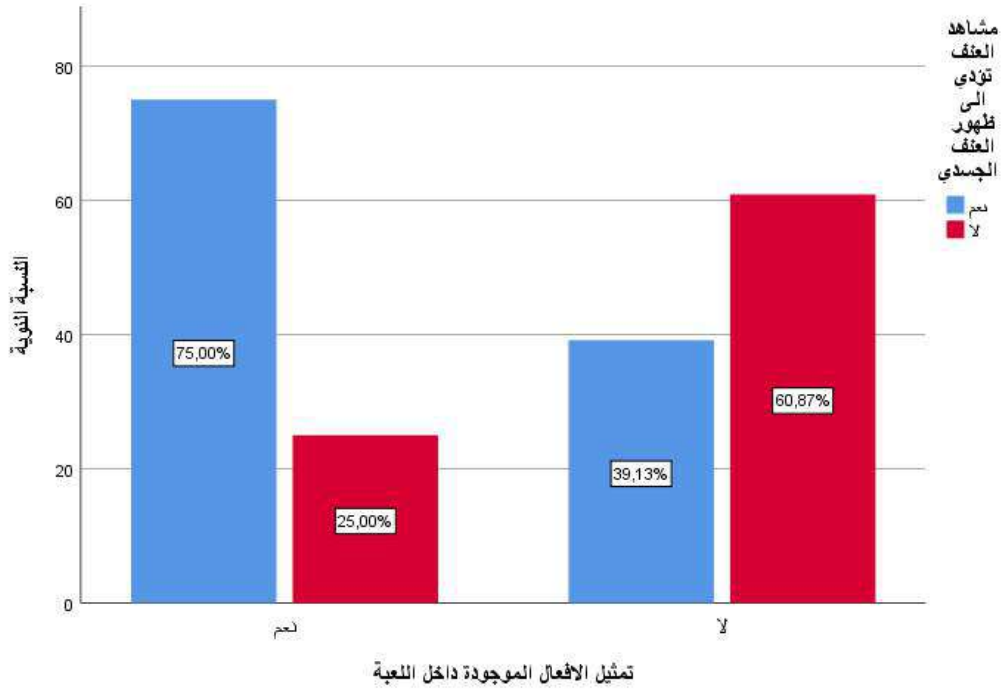
تمثيل الأفعال الموجودة داخل اللعبة كحمل الأسلحة والقتالات	مشاهد العنف الموجودة في الألعاب الالكترونية يمكن ان تؤدي الى ظهور العنف الجسدي					
	نعم		لا		مجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	3	%25	1	%6.7	4	14.8%
لا	9	%75	14	%93.3	23	85.2%
مجموع	12	%100	15	%100	27	100%

من خلال بيانات الجدول رقم 4 المتعلق ب مشاهد العنف الموجودة في الألعاب الالكترونية يمكن ان تؤدي الى ظهور العنف الجسدي و علاقته ب تمثيل الأفعال الموجودة داخل اللعبة كحمل الأسلحة والقتالات، نلاحظ من خلال الاتجاه العام للجدول ان اغلبية المبحوثين و الذين تقدر نسبتهم ب 85.2% لا تأتيهم الرغبة في تمثيل الأفعال الموجودة داخل اللعبة كحمل السلاح، 93.3 % منهم يقولون ان مشاهد العنف الموجودة في الألعاب الالكترونية لا يمكن ان تؤدي الى ظهور العنف الجسدي، تقابله اقل نسبة في الجدول و التي هي 14.8% و التي تمثل المبحوثين الذين تأتيهم الرغبة في تمثيل الأفعال الموجودة داخل اللعبة، 25% منهم يقولون ان مشاهد العنف الموجودة في الألعاب الالكترونية يمكن ان تؤدي الى ظهور العنف الجسدي.

نلاحظ من خلال الجدول ان الأغلبية من المبحوثين لا تأتيهم الرغبة في تمثيل الأفعال الموجودة داخل اللعبة كحمل السلاح و القتالات، مسبة كبيرة منهم قالوا بأن مشاهد العنف الموجودة في الألعاب الالكترونية، لا يمكن ان تؤدي الى ظهور العنف الجسدي، يمكن تحليل ذلك ان فئة المراهقين لا يمكن تتأثر بالأفعال الموجودة في الألعاب في ذلك ان لديهم الوعي الكامل بأنها مجرد العاب لا يجب التأثر بها الى حد تقليد الأفعال في الحياة الواقعية، و ذلك عكس فئة الأطفال التي نجدها اكثر عرضة لتمثل الأفعال الموجودة في الألعاب كالقتالات و ذلك لعدم وعيها و معرفة هذه الفئة بأن تلك الأشياء مجرد العاب.

مشاهد العنف الموجودة في الألعاب لا تؤدي الى ظهور العنف الجسدي لدى الشباب.

• **الشكل رقم 12:** أعمدة بيانية تمثل العلاقة بين الرغبة في تمثيل الأفعال الموجودة داخل اللعبة كحمل الأسلحة والقتالات ومشاهد العنف الموجودة في الألعاب الالكترونية يمكن ان تؤدي الى ظهور العنف الجسدي.



الجدول الثالث وعشرون: ما سبب اهتمامك بالألعاب وعلاقتها ب هل تعتبر المشاكل الاسرية سبب توجهك لممارسة الألعاب الالكترونية:

سبب اهتمامك بالألعاب	المشاكل الاسرية سبب توجهك لممارسة الألعاب الالكترونية					
	نعم		لا		مجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
عالم مليء بالمتعة والراحة	**5**	**38.5%**	**8**	**%57.1**	**13**	**48.1%**
الابتعاد عن الواقع والمشاكل	**6**	**%46.2**	**4**	**%28.6**	**10**	**37.1%**
التواصل مع الأصدقاء وتكوين علاقات	**2**	**%15.4**	**2**	**%14.3**	**4**	**14.8%**
المجموع	**13**	**%100**	**14**	**%100**	**27**	**100%**

من خلال بيانات الجدول رقم 5 المتعلق ب سبب اهتمامك بالألعاب وعلاقته ب المشاكل الاسرية سبب توجهك لممارسة الألعاب الالكترونية، نلاحظ من خلال الاتجاه العام للجدول ان اغلبية المبحوثين الذين تقدر نسبتهم ب 48.1% سبب اهتمامهم بالألعاب لأنه عالم مليء بالمتعة والراحة، بحيث 57.1% منهم يقولون ان المشاكل الاسرية ليست سبب توجههم لممارسة الألعاب الالكترونية، تقابله في الجدول اقل نسبة والتي هي **14.8%** والتي تمثل المبحوثين الذين يعد سبب اهتمامهم بالألعاب للتواصل مع الأصدقاء وتكوين علاقات حيث ان **15.4%** منهم يقولون ان المشاكل الاسرية سبب توجههم لممارسة الألعاب الالكترونية.

نلاحظ من خلال الجدول ان الأغلبية من المبحوثين يهتمون بالألعاب لأنها عالم مليء بالمتعة والراحة ونسبة كبيرة منهم يقولون ان المشاكل الاسرية ليست سبب توجههم لممارسة الألعاب الالكترونية ونسبة أخرى من المبحوثين يقولون انهم يهتمون للألعاب وذلك للابتعاد عن الواقع والمشاكل عدد منهم يقولون ان المشاكل الاسرية سبب لتوجههم للألعاب الالكترونية

واقلية أخرى تهتم للألعاب وذلك للتواصل مع الأصدقاء وتكوين علاقات، يمكن ملاحظة ان الواقع والمشاكل جزء منها حيث مشاكل اسرية والواقع المعاش كعدم الضغوطات الدراسية والعملية تجعل من هؤلاء الشباب يتوجهون للألعاب الالكترونية التي تمنح المتعة والراحة ونسيان تلك الضغوطات وترغم الشاب على ادمانها، لكن في المقابل يمكن نفي ذلك حيث ان هناك فئة من الممكن ان يكون توجهها للألعاب هو المشاكل الاسرية.

نتائج الفرضية الثالثة: مَشاهد العُنف الموجودة في الألعاب الإلكترونية يُمكن أن تؤدي إلى ظهور العنف الجسدي

من خلال المعطيات الميدانية وبعد تحليلنا للجداول الإحصائية، فإنه يمكن ان نستنتج ان مشاهد العنف الموجودة في الألعاب الالكترونية لا يمكن ان تؤدي الى ظهور العنف الجسدي لدى المراهق وذلك بإتباع نتائج الجداول رقم (14.15.16.17.18)، حيث نجد ان الانفعالات داخل اللعبة والتي تحدث بسبب الخسارة لا تؤدي الى شجارات بين المراهقين وذلك حسب نتائج الجدول 14، نجد ان الأغلبية من المبحوثين لا يقومون بتكسير الأشياء من حولهم اثناء الخسارة ، هذا ما تبين في نتائج الجدول رقم 15 ، و كذلك نجد ان انه لا تحدث شجارات بين المراهقين و افراد العائلة بسبب الألعاب الالكترونية، اذ نستنتج ان هناك وعي من الشباب حول العنف الجسدي حيث ان العديد منهم رغم الانفعالات و العنف اللفظي و الافتراضي الموجود فإنه لا يمكن ان يصل الى حد العنف الجسدي .

النتائج العامة لبيانات الدراسة:

- **لقد كانت الفرضية العامة للدراسة:** يعتبر الادمان على الألعاب الالكترونية سببا رئيسيا في تنامي ظاهرة السلوك العدواني لدى الشباب.

من خلال الدراسة الميدانية التي قمنا بإجرائها وتحليل المتغيرات حول العلاقة بين الإدمان على الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني توصلنا الى نتائج جزئية للدراسة من خلال ما الفرضيات الجزئية التي تم الاعتماد عليها في الدراسة والتي هي:

1. **تساهم الألعاب الالكترونية في ظهور العنف الافتراضي لدى الشباب.**
2. **الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد يؤدي الى ظهور العنف اللفظي لدى الشباب**
3. **: مَشاهد العُنف الموجودة في الألعاب الإلكترونية يُمكن أن تؤدي إلى ظهور العنف الجسدي**

توصلنا الى نتيجة عامة مفادها:

ان الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي الى ظهور السلوك العدواني لدى الشباب والذي يتمثل في السلوكات العدوانية اللفظية والافتراضية كالسب والشتم وتقليل الاحترام وأيضا توصلنا الى ان الألعاب الالكترونية لا تؤدي الى ظهور العنف الجسدي لدى للمراهق وذلك حسب نتائج الاستمارات.

وعليه فاستنادا لمعطيات الدراسة يمكن التوصل الى ان الادمان الألعاب الالكترونية لها علاقة بظهور السلوك العدواني لدى الشباب حيث يعتبر الكثير منهم او الذين يطلق عليهم تسمية القايمرز GAMERS أي بمعنى اشخاص يلعبون الكثير من الألعاب الالكترونية هذه الألعاب حياة خاصة بهم حيث انها تجذبهم و ذلك هروبا من الواقع و المشاكل و لتوفر على عنصر المتعة و الراحة و هذا ما يجعل الشاب يفضل اللعب بدلا من فعل أمور أخرى كالخروج مثلا و التحدث مع الأصدقاء، اذ تجد انهم كونوا عدة صدقات افتراضية مع اشخاص اخرين مثلهم،

هذا ما يجعلهم أيضا يمارسون هذه الألعاب يوميا و يصبح الامر التزاما لهم اذ إذا مر يوم و لم يذهب للعب يشعر بالنقص و عدم الراحة و هذا بالفعل مؤثر من مؤثرات الإدمان.

يفضل الكثير من الشباب العاب الاونلاين والتي فيها تنافسية عالية جدا وتسمح لهم باللعب مع أصدقائهم لعدة ساعات متواصلة بدون الشعور بالوقت، الغريب في الموضوع ان في بعض الأحيان يتحدث اللاعبين بينهم من هو صاحب الساعات الأكثر في اللعب ويفتخرون بهذه الأمور حيث نجد ان مفهوم الإدمان غير موجود عندهم في الألعاب الالكترونية اذ يعتبرون ان الإدمان هو ادمان المخدرات والأشياء الأخرى، حيث ان هناك أناس لمدة 24 ساعة وهم يلعبون وأصبح هذا الامر تحدي بينهم من يصمد 24ساعة ومن لا يصمد.

هذا الإدمان على الألعاب الالكترونية وبالأخص العاب الاونلاين يودي الى ظهور سلوكات عدوانية لدى الشاب وبصفة غير مباشرة بحيث انه لا يشعر بالتغير الذي يحدث في سلوكه، ويمكن الإشارة الى ان السبب الأول للظهور السلوكات العدوانية على المدمنين هي الخسارة في الألعاب وهذا حسب نتائج الاستمارات والجداول البيانية، بحيث ان الشاب تنتج منه انفعالات حادة وعنيفة اثناء خسارته في لعبة و بشكل تلقائي و تقوم شجارات لفظية عنيفة بين اللاعبين، هذه السلوكات التي سببها الخسارة بالدرجة الأولى و تصبح اعنف مع الإدمان يراها الكثير من الشباب على انها لحظة غضب فحسب و تمر بعد دقائق لكنها تصبح متكررة بشكل مستمر حتى تصبح عادة كالسب و الشتم و تنتقل الى الحياة الواقعية للشاب اذ كلما غضب على شيء يقو بالسب و الشتم.

عليه فإن الألعاب الالكترونية لها علاقة في ظهور السلوك العدواني لدى الشاب، وتساهم في تفاقمه أكثر فأكثر عند الشباب الذين يقضون ساعات كثيرة في اللعب تهربا من المشاكل والواقع الذي يعيشه والبحث عن المتعة والرفاهية اللانهائية.

مناقشة نتائج الفرضيات في ظل الدراسات السابقة.

- **الدراسات العربية:**

دراسة عبد الله بن مرعي محمد القرني 2021م حول ممارسة الألعاب الالكترونية و علاقتها بالعدائية و السلوك العدواني لدى عينة من المراهقين توصلت الدراسة الى بعض نتائج متشابهة مع نتائج دراستنا حيث توصل الباحث الى نتيجة انه كلما زاد مقدار الوقت الذي يقضيه المراهق في ممارسة الألعاب الالكترونية في اليوم زاد كل من السلوك العدواني المادي و اللفظي و ذلك العدائية و الغضب و لقد توصلنا في بحثنا الى نفس النتيجة بحيث ان قضاء وقت كثير في اللعب او بمصطلح اخر الإدمان على الألعاب الالكترونية بالفعل يؤدي الى السلوكات العدوانية لدى الشباب. كما توصل الباحث الى نتيجة ان المثيرات الموجودة في محتوى اللعبة والتفاعل الحاصل أثناء اللعب له دور كبير في اكتساب السلوك العدواني، وما يزيد الشاب تأثرا بها المتعة والاثارة التي تقوده إلى تكرار اللعب مرة بعد مرة وهذا ما يجعله السلوكات العدوانية من خلال ملاحظة الحركات العنيفة وهذه النتيجة عكس ما توصلنا اليه حيث ان المثيرات الموجودة في اللعبة كالصور والمشاهد لا تؤدي الى ظهور السلوكات العدوانية لدى الشباب.

- **الدراسات المحلية:**

دراسة حياة بوبلوطة، سلمى طالبي 2020/2019م حول علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني لدى التلميذ المتمدرس توصلت دراسة الباحثتين الى ان الألعاب الالكترونية تؤدي الى العنف المادي وهذا راجع الى ما لوحظ من حب المراهقين اللعب بهذه الألعاب لساعات طويلة مما يؤثر على مكتسباتهم منها وذلك أن أكثر المراهقين يفضلون الألعاب القتالية ويقضون فيها ساعات أكثر وذلك فإن الإقبال على هذه الألعاب لساعات طويلة يؤدي الى إدمان شخصيتها الخيالية والافتراضية لتصبح نموذج يقتدي به المراهق في حياته الواقعية فيما توصلت دراستنا الى ان المشاهد الموجودة في الألعاب لا تؤثر في المراهق و قد كشفت نتائج الجداول الى ان اغلب المبحوثين لا يريدون تمثيل الأفعال الموجودة في الألعاب، كما توصلت الباحثتين الى

ان الألعاب الالكترونية لا تؤدي إلى العنف الغير مادي أو لما يعرف بالعنف الرمزي حيث ان المراهق هنا يتحكم في تأثيرات الألعاب الالكترونية في الأمور الغير مادية والغير ملموسة عكس دراستنا التي اثبتت ان الألعاب الالكترونية تؤدي الى ظهور العنف اللفظي او الافتراضي و هذا بسبب الإدمان على هذه الألعاب و أيضا الخسارة في اللعب التي تؤدي الى ظهور انفعالات رمزية كالسب و الشتم لدى المراهق.

دراسة مساوي ثلجة 2020/2019م حول ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى المراهق توصلت الباحثة الى نتيجة ان هناك علاقة بيم ممارسة لعبة GTA و السلوك العدواني و قد توصلت دراستنا الى نفس النتيجة بحيث ان لعبة GTA كانت من الألعاب التي كان اغلب اللاعبين يحبون لعبها و الإدمان عليها و بالفعل تؤدي الى ظهور السلوك العدواني لدى الشاب، كذلك توصلت الباحثة الى ان التعرض الى العنف في العاب الفيديو يساهم في تعلم الاستجابات العنيفة التلقائية فيما توصلت دراستنا الى ان الخسارة التي يتعرض اليها المراهق اثناء اللعب و التنمر من ترف الخصم تؤدي الى ظهور ردة فعل عنيفة تلقائية من طرف الشباب.

الخاتمة

يمكن اعتبار الألعاب الالكترونية التي أصبحت منتشرة بشكل كبير جدا في العالم في السنوات الأخيرة انها تلعب دورا كبيرا في حياة المراهقين و الشباب حيث اصبح الان الكثير منهم ينشؤون عليها يمكن تسميتها بالنشأة الاجتماعية الالكترونية أين يصنع الشاب حياة له يستمر بها الى كبره و لا يتركها اذ فرضت هذه الألعاب نفسها على الشباب و ذلك لقوة المحاكاة مع الواقع الذي تتمتع بها و الجاذبية و المتعة الكبيرة، و اصبح الإدمان عليها امرا غاية في السهولة دون الادراك لمخاطرها الجسيمة و التي تؤثر على المدى البعيد لحياة الشاب اما مخاطر صحية او نفسية، فقد هدفت دراستنا الى معرفة العلاقة الموجودة بين الإدمان على الألعاب الالكترونية و ظهور السلوكات العدوانية لدى المراهق و كيف توفر في انفعالات هؤلاء.

في الأخير توصلت دراستنا الى عدة نتائج وإجابات حول العلاقة الموجودة بين الألعاب الالكترونية والسلوكات العدوانية الا ان هذا الموضوع واسع جدا ولا يمكن إعطاء الصورة الحقيقية لهذه الظاهرة بشكل كامل والتي لا تزال قيد البحث لدى العديد من الدراسات السوسيولوجية.

قائمة المصادر والمراجع

1. القران الكريم:

1- سورة الأعراف.

2- سورة البقرة.

3- سورة المائدة.

2. المعاجم والقواميس

4- أحمد مختار عبد الحميد عمر بمساعدة فريق عمل، **معجم اللغة العربية المعاصر**، الطبعة الأولى، عالم الكتب للنشر والتوزيع، مصر،2008

3. الكتب

5- ذوقان عبيدات، عبد الرحمن عدس، كايد عبد الحق، **البحث العلمي مفهومه وادواته واساليبه**، درا الفكر للنشر، 2012

6- رأفت صلاح الدين، **الألعاب الالكترونية وأثرها على الأطفال**، مركز أبواب العلم،2015

7- ربيحة نبار، **الاستمارة في البحث العلمي**، مجلة الشامل التربوية والاجتماعية، المجلد 05، ع01، جوان 2022

8- عصام عبد اللطيف العقاد، **سيكولوجية العدوانية وترويضها**، دار الغريب للطباعة والنشر والتوزيع، مصر 2001.

9- كتاب جماعي، **منهجية البحث العلمي وتقنياته في العلوم الاجتماعية**، المركز الديموقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، برلين، المانيا، 2019

10- محمد بدوي، **المنهجية في البحوث والدراسات الأدبية**، دار المعرف للطباعة والنشر، تونس، 2008

11- محمد محمود الحيلة، **الألعاب من اجل التفكير والتعلم**، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2004

12- وفيق صفوت مختار، **مشكلات الأطفال السلوكية الأسباب وطرق العلاج**، دار العلم والثقافة، عمان،1999

4. الرسائل والاطروحات:

13- مريم قويدر، **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، رسالة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال منشورة، الجزائر، 2012/2011.

14- محمد مسعد عبد الواحد مطاوع أبو رياح، **المشكلات السلوكية لدى التلاميذ مرتفعي ومنخفضي القابلية للاستهواء**، رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجستير في التربية بقسم علم النفس تخصص صحة نفسية، المكتبة الالكترونية أطفال الخليج ذوي الاحتياجات الخاصة، 2006.

5. المجلات:

15- إبراهيم يحياوي، **دور الالعاب الإلكترونية العنيفة في انتشار ظاهرة العنف المدرسي لدى أطفال المرحلة الابتدائية**، مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع، ع3، مجلد6، الجزائر، 2022.

16- امل جابر، عوض سيد، **تأثير الألعاب الالكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية**، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، ع31، مصر.

17- إبراهيم جناد، **ظاهرة الألعاب الالكترونية واثارها على مرتديها من الأطفال**، مجلة الحوار الثقافي، ع1, مجلد10, الجزائر, 2021

18- إبراهيم هياق، **النظريات المفسرة للسلوك الانحرافي والاجرامي**، مجلة تطوير العلوم الاجتماعية، ع2، مجلد12، الجزائر، 2019.

19- حسيبة لولي، **الشباب قراءة في مقاربته وخصائصه**، مجلة المربي، ع19، 2016.

20- عصماني رشيدة، **ادمان الألعاب الإلكترونية -الأسباب والاثار-**، مجلة العمدة في اللسانيات وتحليل الخطاب، ع02، ج07، الجزائر، 2023

21- عيسى يونسي، سامية شينار، عائشة عماري، **العينة وأسس المعاينة في البحوث الاجتماعية**، مجلة الرواق للدراسات الاجتماعية والإنسانية، مجلد 07، ع02، 2021.

22- محمد ختاش، حليمة رحالي، **ادمان ممارسة الألعاب الالكترونية وانعكاساتها التربوية والنفسية**، مجلة التربية والصحة النفسية، ع2، المجلد السابع، الجزائر، 2021

23- محمد عباس عبود العزاوي، **الإدمان وعلاقته بالعنف الالكتروني لدى الطلبة الجامعيين**، مجلة دراسات نفسية وتربوية، ع1، المجلد38، العراق، 2022.

24- ياسين قرناني، **قراء تحليلية لنظرية الحتمية التكنولوجية والحتمية القيمية**، مجلة الحكمة للدراسات التاريخية، ع4، المجلد السابع، الجزائر، 2019.

25- يتيمي أسماء، تراس عبد الرحمن، **الألعاب الالكترونية والسلوك العنيف عند التلاميذ في المؤسسات التربوية**، مجلة التنمية وإدارة الموارد البشرية، ع1، مجلد9، الجزائر، 2022.

6. المواقع الالكترونية:

26- موقع arabhardware.net، تم الاطلاع 2024/06/11، على الساعة 20:06، جاء في الرابط التالي:https://arabhardware.net/articles/

الملاحق

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة مولود معمري تيزي وزو

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

فرع علم الاجتماع

الاستمارة

تتدرج هذه الاستمارة ضمن بحث ميداني بعنوان **الإدمان على الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني**، وهذا قصد نيل شهادة الماستر فرع علم اجتماع تخصص انحراف وجريمة، ونظرا لأهمية هذا الموضوع أتمنى منكن ومنكم التعاون، من اجل إنجاح هذا البحث والتمكن من تحصيل المعرفة الموضوعية المرجوة مع التركيز ان جميع اجاباتكم ستبقى في سرية، شاكرين لكم.

البيانات الشخصية:

1- السن: ..... سنة

2- الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

3- المستوى التعليمي: ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

4- المدينة التي تسكن فيها: .....

5- المستوى التعليمي للأب: ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

6- المستوى التعليمي للأم: ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

1- تساهم الألعاب الإلكترونية في ظهور العنف الافتراضي لدى المراهق:

7- أين تقظي معظم وقتك؟

.....

8- عدد ساعات استخدامك الانترنت يوميا: ..... سا

9- عدد ساعات التي تقضيها في الألعاب الإلكترونية يوميا؟ ..... سا

10- ما سبب اهتمامك بالألعاب الإلكترونية؟

.....

11- هل تنتج منك انفعالات عنيفة أثناء خسارتك في لعبة ما؟ نعم ☐ لا ☐

في حالة الإجابة بنعم، أذكر نوع الانفعالات التي تصيبك:

سب ☐ كسر الأشياء ☐ جنون ☐ انفعالات أخرى أذكرها: .....

12- ما نوع الألعاب التي تثير انفعالاتك أكثر؟

ألعاب تمثيل الأدوار ☐ ألعاب الاكشن ☐ ألعاب أونلاين ☐

13- ما هي الأشياء التي تثير غضبك في الألعاب وتؤدي بك الى القيام بسلوكيات خارجة عن إرادتك؟

- عندما تتعرض لخسارة ☐
- عندما يقوم أحد بتلفظ عليك بعد ان يهزمك ☐
- تنفعل بدون سبب ☐

15- برأيك، هل تساهم الألعاب الإلكترونية في ظهور العنف الافتراضي لدى المراهق؟

نعم ☐ لا ☐

2- الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى ظهور العنف اللّفظي لدى المراهق:

16- هل تقوم بالسب والشتم اثناء خسارتك في لعبة ما؟ نعم ☐ لا ☐

17- هل تقوم بسب وشتم منافسيك حال خسارتك؟ أبدا ☐ دائما ☐ أحيانا ☐

18- هل الشتم والسب يكون أمرا عاديا بين اللاعبين أثناء اللعب؟ نعم ☐ لا ☐

في حال الإجابة بنعم، أذكر لماذا؟

.....

19- هل مزاجك في معظم الأحيان يكون سيء؟ نعم ☐ لا ☐

في حال الإجابة بنعم، أذكر لماذا؟

.....

20- هل يستعمل أصدقائك عبارات الشتم والسب أثناء اللعب؟ نعم ☐ لا ☐

21- برأيك، هل الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى ظهور العنف اللفظي لدى المراهق؟ نعم ☐ لا ☐

3- مَشاهد العُنف الموجودة في الألعاب الإلكترونية يُمكن أن تؤدي إلى ظهور العنف الجسدي لدى المراهق:

21- هل انفعالك على شخص ما من قبل بـــب ـــسارة أدى إلى قيام شجار حاد بينكم؟

نعم ☐ لا ☐

22- هل تعتبر المشاكل الأسرية سبب توجهك لممارسة الألعاب الالكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

23- هل انفعالك داخل اللعبة أدى الى شجارك مع أحد أفراد عائلتك؟

نعم ☐ لا ☐

24- هل تأتيك الرغبة في تمثيل الأفعال الموجودة داخل اللعبة كحمل الأسلحة والقتالات؟

نعم ☐ لا ☐

في حال الإجابة بنعم، أذكر لماذا؟

.....

25- هل سبق وأن قمت بتكسير أشياء من حولك بسبب خسارتك في اللعبة؟

نعم ☐ لا ☐

26- برأيك، هل مَشاهد العُنف الموجودة في الألعاب الإلكترونية يُمكن أن تؤدي إلى ظهور العنف الجسدي لدى المراهق؟ نعم ☐ لا ☐