الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد الصديق بن يحيى –جيجل–  قسم الإعلام والإتصال

كلية العلوم الانسانية والاجتماعية  الرقم  / 2022

دراسة بعنوان

# دور استخدام الألعاب الإلكترونية في تشكيل السلوكات العدوانية

**دراسة ميدانية على طلبة جامعة محمد الصديق بن يحيى قطب تاسوست مستخدمي لعبو البوبجي**

مذكرة مكملة لمتطلبات نيل شهادة ماستر أكاديمي

**في علوم الإعلام والإتصال تخصص السمعي البصري**


**إعداد الطلبة :**

- إبراهيم زكرياء كحلوش
- سعيدة بوسطلة
- مصطفى شباح

**إشراف الأستاذة :**

د . حمال صبرينة


**لجنة المناقشة**

| إسم ولقب الأستاذ | الرتبة | الجامعة | الصفة |
|---|---|---|---|
| الحامدي عبد الحكيم | أستاذ مساعد –ب– | محمد الصديق بن يحيى–جيجل– | رئيسا |
| حمال صبرينة | أستاذة محاضرة –أ– | محمد الصديق بن يحيى–جيجل– | مشرفا ومقررا |
| جنيح أمين | أستاذ محاضر –ب– | محمد الصديق بن يحيى–جيجل– | عضوا مناقشا |

السنة الجامعية 2021 / 2022

**الحمد لله الذي وهبنا التوفيق و السداد ومنحنا التبات و أعاننا على إتمام هذا العمل بعد أن سافرنا لنضع النقاط على الحروف ونكشف ما وراء ستار العلم و المعرفة فها هي ثمار علمنا قد أينعت وحان قطافها هذه كلماتنا المبشرة نهمس بها في أُذن كل من سيفتح هذه المذكرة لينهل منها ما يشاء و يشتهي وينتقد ما يرفض ويبقي.**

**هي أيضا كلمات شكر إلى كل من حثنا وغرس فينا الأمل و الإرادة إلى كل من الأستاذة المشرفة التي رافقتنا طيلة الموسم لانجاز مذكرتنا الأستاذة حمال صبرينة و جميع الأساتذة وكل من ساعدنا من قريب أو بعيد**

كحلوش إبراهيم زكرياء، شباح مصطفى و بوسطلة سعيدة

**ما أجمل أن يجود المرء بأغلى ما لديه و الأجمل أن يهدي الغالي للأغلى**

**هي ذي ثمرة جهدي أجنيها اليوم، هي هدية أهديها**

**إلى أبي الغالي حفظه الله**

**أمي العزيزة أطال الله في عمرها**

**إخوتي و أختي العزيزة أدام الله محبتنا**

**و أصدقائي و زملائي وكل من ساندني في إنجاز هذا العمل مصطفى و سعيدة و صديقي أسامة**

كحلوش إبراهيم زكرياء

شيئ جميل أن يسعى الإنسان إلى النجاح فيحصل عليه و الأجمل أن يتذكر من كان السبب في ذلك

أولا إلى نفسي وأحلامها . ثم أهديه إلى التي تنفست أنفاسها وسمعت نبض قلبها في أحضانها ." أمي الغالية "

إلى الذي أتمنى طبع أخلاقه لأغرسها في ذاتي ... إلى الذي لم يبخل علي بإمكانياته لإكمال دراستي

.إلى الذي وصفه تعجز كل عباراتي ..... أبي الغالي

إلى من أحبهم قلبي وسندي في الحياة أخواتي كل باسمها " فاطمة الزهراء . نسيمة . جميلة " إلى أخي الأكبر محمد وآخر عنقود في العائلة نور الإسلام .

إلى كل صديقاتي حتى التي لم يعدن متواجدات في حياتي لكن أخصص بالذكر في صديقاتي التي أكملت مسيرتي الدراسية بجانبها " بولمناخر نصيرة "

إلى كل من عرفتهم وعرفوني وكانت لهم بصمة خاصة في حياتي .

وفي الأخير أهدي عملي إلى الرجل الحبيب الغالي على قلوب عائلتي إلى صهري رحمه الله الذي لم يكن لي الحظ الكافي لتكتمل فرحتي بوجوده " عبد الكريم زويتني " .

بوسطلة سعيدة

أبحرت في بحر الكلام لأقتفي أحلى الكلمات وأحلى الأحرف لكن الأمواج أردت قاربي فتحطمت خجلا جميع مجاديفي لو أنني أنشدت ألف قصيدة لوجدتها في حقكم لا لن تفي .

يا من لهم فضل علينا سابق . شكرا لكم حق علينا أوجب من شعرنا كل الأعراب تسمع .

إلى أمي أيتها العشق المقدس والملاك الطاهر إليك يا سيدتي أهدي تخرجي وكلماتي تنحني إجلالا لك أيتها الرحمة و الحنان والعطاء لك أنا بحاجة إلى أن أقبل قدميك الآن أشعر بالجوع في أحشائي لن يملأه إلا أن أحتضنك يا مولاتي وأميرتي .

إلى أبي الغالي أيها الإنسان الجميل يا سندي وذخري أهدي إليك تخرجي يا حبيبي أيها الأب الحنون لك قبلاتي .

إلى إخوتي " عبد النور. مريم . حسينة . حمزة . حليمة . سناء . فاطمة . وداد . عبد الرحيم " حامي ظهري وثروتي العظيمة يا حائطي الذي أتكئ عليه عند شدتي وملادي بعد الله عند كربتي .

إلى جميع أصدقائي الغاليين على قلبي قد تتغير اللغات وتتباين معاني الكلمات ولكن أكيد أنكم عندي أجمل هدية من الحياة لن تكفيكم أحرف أخطها فوق الصفحات لذا سأترك قلبي يهديكم دعوة تختصر طول المقالات

شكرا لجميع أحبابي شكرا لمن زادتهم الطيبة فخرا ولرقة قلبهم فاض عمرهم شعرا وجاد على خلجات روحهم نور القمرا شكرا لكم فقد فاض الشكر سحرا.

شباح مصطفى

**ملخص الدراسة:**

تعرضنا في هذه الدراسة إلى موضوع الألعاب الالكترونية، والتي يمكن اعتبارها ألعاب فكرية وحركية وترفيهية، غير أن دراستنا لهذا الموضوع تطرقنا في الجانب النظري لإبراز أهم السلوكات العدوانية مستهدفة بصفة كبيرة فئة المراهقين، ومن بينهم فئة الطلبة كعينة في دراستنا ومن أجل الوقوف على حقيقة تأثير استخدام هذه الألعاب على زيادة السلوكات العدوانية لدى الطلبة، لذلك قمنا بصياغة التساؤل الرئيسي:

- ما مدى تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على تشكيل السلوكات العدوانية لدى الطلبة بجامعة جيجل؟

ولتبسيط الإشكالية قمنا بتقسيمها إلى التساؤلات التالية:

1- هل يؤدي استخدام لعبة البوبجي إلى تشكيل العنف اللفظي لدى طلبة جامعة جيجل؟
2- هل يؤدي استخدام لعبة البوبجي إلى تشكيل العنف الجسدي لدى طلبة جامعة جيجل؟
3- هل يؤدي استخدام لعبة البوبجي إلى تشكيل العنف النفسي لدى طلبة جامعة جيجل؟

وفي دراستنا لمثل هذه الظواهر وتأثيرها على سلوك الطلبة يساهم في التحكم فيها ومحاولة التقليل من انتشارها خاصة لهذه الفئة الحساسة من المجتمع ( الطلبة )، وتدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التي تستهدف جمع أكبر عدد من المعلومات المتعلقة بالظاهرة المدروسة، من خلال توجهنا الميداني للتعرف أكثر على مجتمع الدراسة وخصائصها السلوكية، مستخدمين في ذلك أسلوب العينة القصدية باعتبار أن الدراسة كانت ضمن علوم الإعلام والاتصال بجامعة جيجل، كما اعتمدنا أيضا على العينة القصدية والحصصية وأدوات لجمع البيانات، استمارة الاستبيان.

حيث تكونت عينة الدراسة من 106 طالب تتراوح أعمارهم مابين 19-30 سنة والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية " لعبة البوبجي " يقطنون في ولاية جيجل تم اختيارهم من جامعة جيجل محمد الصديق بن يحيى " قطب تاسوست " وقد أسفرت الدراسة إلى مجموعة من النتائج:

- لا يؤدي استخدام لعبة البوبجي إلى تشكيل العنف اللفظي لدى طلبة جامعة جيجل
- لا يؤدي استخدام لعبة البوبجي إلى تشكيل العنف الجسدي لدى طلبة جامعة جيجل

- لا يؤدي استخدام لعبة البوبجي إلى تشكيل العنف النفسي لدى طلبة جامعة جيجل

حيث لم تحقق الفرضيات في هذه الدراسة وعلى هذا الأساس تم التوصل إلى أن لعبة البوبجي لا تؤدي إلى تشكيل السلوكات العدوانية.

**الكلمات المفتاحية:** اللعب، الألعاب الإلكترونية، السلوكات العدوانية، الطالب الجامعي.

## Study summary :

In the study ,we were exposed to the topic of electronic games which can be tought of as mind, leisure and kinetic games nevertheless.In this study ,we delt with the theoric side to demonstrate the main agressive behaviours mainly among adolescents among them ,the students as a sample of the study .In order to identify the fact of the influence of the use of these games on the increase of agressive behaviours among students ,we formulated the questions as follows :

1- Does the use of PUBG lead to the increase of verbal violence among Jijel university students?
2- Does the use of PUBG lead to the increase of physical violence among Jijel university students?
3- Does the use of PUBG lead to the increase of psychological violence among Jijel university students?

Our study of such kind of phenomenon and its impact on the students behaviour facilitates to its control an contributes to the reduce of its spread mainly, among this important category of the society ( the students).

This study is part of the descriptive research aimed at collecting the largest number of information related to the phenomenon studied through field presence to know more about the community of study and its behavioral characteristics using intentional sample method considering that the study was in the field of media and communication at the Jijel university ,we also relied to quota sample means and together information : Questionnaire.

The study sample consisted of 106 students aged 19 – 30 who play electronic games called “ PUPG “ native to the state of Jijel. They were chosen from Mohammed Saddik University Tassoust – Jijel- . The study resulted to :

1- The use of “ PUPG “ doesn’t lead to the increase of verbal violence among Jijel university students.
2- The use of “ PUPG “ doesn’t lead to the increase of physical violence among Jijel university students.
3- The use of “ PUPG “ doesn’t lead to the increase of psychological violence among Jijel university students.

The hypotheses were not valid in this study and on this basis ,it was concluded that “ PUPG “ doesn’t to the formation of agressive behaviours .

Key words : Playing – electronic games – agressive behaviours – university student .

# فهرس المحتويات

| فهرس المحتويات | الصفحة |
|---|---|
| كلمة شكر وعرفان | |
| إهداء | |
| فهرس المحتويات | |
| فهرس الجداول | |
| فهرس الأشكال | |
| ملخص الدراسة | |
| مقدمة | |
| **الفصل الأول : الإجراءات المنهجية للدراسة** | |
| أولا : الإشكالية | 4 |
| ثانيا : تساؤلات الدراسة | 5 |
| ثالثا : فرضيات الدراسة | 5 |
| رابعا : أسباب اختيار موضوع الدراسة | 5 |
| خامسا : أهداف الدراسة | 7 |
| سادسا : أهمية الدراسة | 7 |
| سابعا : تحديد مفاهيم الدراسة | 8 |
| ثامنا : مجالات الدراسة | 14 |
| تاسعا : منهج الدراسة | 17 |
| عاشرا : مجتمع الدراسة | 19 |
| أحدا عشر : عينة الدراسة | 19 |
| اثنا عشر : أدوات الدراسة | 23 |
| ثلاثة عشر : الدراسات السابقة | 25 |
| أربعة عشر : النظرية المؤطرة للدراسة | 28 |
| خامس عشر : صعوبات الدراسة | 36 |

| الفصل الثاني : الإطار النظري للدراسة | |
|---|---|
| ماهية الألعاب الإلكترونية | |
| تمهيد | 40 |
| أولا : تعريف الألعاب الإلكترونية | 41 |
| ثانيا : نشأة الألعاب الإلكترونية | 42 |
| ثالثا : أنواع الألعاب الإلكترونية | 47 |
| رابعا : أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية | 52 |
| خامسا : خصائص الألعاب الإلكترونية | 53 |
| آليات الألعاب الإلكترونية | |
| أولا : مجالات الألعاب الإلكترونية | 55 |
| ثانيا : تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع | 59 |
| ثالثا : ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية | 60 |
| رابعا : واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر | 62 |
| خلاصة الفصل | 64 |
| السلوكات العدوانية | |
| تمهيد | 66 |
| أولا : تعريف السلوك | 67 |
| ثانيا : أسس السلوك | 68 |
| ثالثا : أنماط السلوك | 69 |
| رابعا : أنواع السلوك | 70 |
| خامسا : العوامل المؤثرة في السلوك | 74 |
| سادسا : الأبعاد الرئيسية للسلوك | 75 |
| سابعا : السلوك في النظرية السلوكية | 75 |
| ثامنا : خصائص السلوك | 76 |
| خلاصة | 78 |
| السلوك العدواني | |
| تمهيد | 79 |
| أولا : تعريف السلوك العدواني | 79 |

| | |
|---|---|
| ثانيا : مظاهر السلوك العدواني | 80 |
| ثالثا : أسباب السلوك العدواني | 81 |
| رابعا : أهداف السلوك العدواني | 82 |
| أبعاد السلوكات العدوانية | |
| أولا : أشكال السلوك العدواني | 86 |
| ثانيا : قياس السلوك العدواني | 90 |
| ثالثا : الآثار السلبية للسلوك العدواني | 91 |
| رابعا : طرق الوقاية وعلاج السلوك العدواني | 92 |
| خلاصة الفصل | 97 |
| الفصل الثالث : الجانب التطبيقي للدراسة | |
| عرض وتفسير البيانات الميدانية للدراسة | 100 |
| مناقشة النتائج الميدانية على ضوء الفرضيات | 132 |
| مناقشة النتائج على ضوء المقاربة النظرية | 135 |
| مناقشة النتائج على ضوء الدراسات السابقة | 137 |
| صعوبات الدراسة | 140 |
| التوصيات و الإقتراحات | 140 |
| خلاصة الفصل | 142 |
| خاتمة | 144 |
| مراجع | 146 |
| ملاحق | 162 |

| الرقم | الجداول | الصفحة |
|---|---|---|
| 01 | يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس . | 98 |
| 02 | يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير السن . | 99 |
| 03 | يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي . | 100 |
| 04 | يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الحالة الإجتماعية . | 101 |
| 05 | يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الحالة الاقتصادية . | 102 |
| 06 | يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الوسيط الاجتماعي . | 103 |
| 07 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال هل عند لعب البوبجي في حالة الغضب أو الخسارة تتلفظ بالالفاظ القبيحة ؟ | 104 |
| 08 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال ما طبيعة الألفاظ العنيفة التي تنتج من خلال ممارستك للعبة البوبجي ؟ | 105 |
| 09 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال هل الألفاظ التي تستخدمها في لعبة البوبجي تسمح لك باستخدامها في الواقع ؟ | 107 |
| 10 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال ما مدى تأثير الألفاظ الرديئة التي تستعملها في علاقاتك مع الأخرين في الواقع ؟ | 108 |
| 11 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال هل سبق لك وأن تعرضت للعقاب أو الضرب بسبب الألفاظ القبيحة التي تستعملها في لعبة البوبجي ؟ | 109 |
| 12 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال هل الألفاظ الرديئة في لعبة البوبجي تختلف بسبب تعدد الأجناس الذين يمارسونها من مختلف البلدان ؟ | 110 |
| 13 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال خلال خسارتك في لعبة البوبجي واستخدامك للألفاظ القبيحة، هل يكون رد فعل منافسك بنفس الألفاظ أم يتجاوزها؟ | 111 |
| 14 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال خلال خسارتك في لعبة البوبجي هل يدفعك ذلك إلى تقديم الإهانات والتحقير بالألفاظ البذيئة ؟ | 113 |
| 15 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال هل حاولت مرة إخافة الآخرين عن طريق تمثيل مشهد عنف من لعبة البوبجي؟ | 114 |

| | | |
|---|---|---|
| 16 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال هل تقلد الشخصيات العدوانية الموجودة في لعبة البوبجي في الواقع سلوكات عدوانية مع الآخرين ؟ | 115 |
| 17 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال هل سبق وحطمت جهاز لعبك بسبب لعبة البوبجي ؟ | 116 |
| 18 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال هل أصبحت تتفاعل بعنف مع الآخرين منذ ممارستك للعبة البوبجي التي تحتوي على مشاهد العنف ؟ | 117 |
| 19 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال هل أدى استخدامك للعبة البوبجي لتعلم فنون القتال وزيادة المعرفة في أنواع الأسلحة ؟ | 118 |
| 20 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال عند شعورك بالغضب في لعبة البوبجي هل تقوم بلطم وجهك أو شعرك؟ | 119 |
| 21 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال ما درجة الميل إلى العنف لديك عند استخدامك لعبة البوبجي ؟ | 121 |
| 22 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال هل ترى أن ممارستك للعبة البوبجي جعلك لا تتأثر بمشاهد القتل والدماء ؟ | 122 |
| 23 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال هل يعجبك شعور حمل السلاح وإطلاق النار على اللاعبين الآخرين في لعبة البوبجي؟ | 123 |
| 24 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال هل تتولد لديك مشاعر الكراهية أثناء ممارستك للعبة البوبجي حيال الآخرين ؟ | 124 |
| 25 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال بماذا تشعر عندما تتوقف عن اللعب ؟ | 125 |
| 26 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال هل تراودك كوابيس من مشاهد العنف بسبب تأثرك بلعبة البوبجي؟ | 126 |
| 27 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال ماهو شعورك عندما لا تستطيع إكمال اللعبة ؟ | 127 |
| 28 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال هل الإدمان على لعبة البوبجي يزيد من مستويات الاكتئاب والقلق لديك؟ | 128 |
| 29 | يبين إجابة المبحوثين على سؤال هل ممارستك للعبة البوبجي لساعات طويلة يؤدي إلى العزلة عن الآخرين؟ | 129 |

# مقدمـــــة

## مقدمة :

يعد القرن 21 عصر السرعة والتطور فالإنسان في هذا العصر وصل إلى ذروة تطوره، مما أدى إلى ظهور كم هائل من الاختراعات التي لا يمكن إحصاءها ومن بين أهم الاختراعات في هذا العصر الألعاب الإلكترونية . التي انتشرت في الفترة الأخيرة بصورة كبيرة جدا حيث أصبحت حديث الساعة في أغلب الوقت بين الشباب والمراهقين الذين يقضون أغلب أوقاتهم أمام هذه الألعاب التي لها العديد من الايجابيات والسلبيات.

تقدم التقنيات المستخدمة في هذه الألعاب زاد الإقبال عليها من أجل الترويح عن النفس وتفريغ الطاقة الزائدة، لكن الإفراط في الألعاب الإلكترونية والاستخدام الخاطئ لها، يؤدي إلى زيادة مستويات العنف عند المراهقين، حيث أن لعب هذه الألعاب بشكل كبير قد يؤثر على تحكم الشباب في نفسهم من خلال العنف الموجود في اللعبة.

كما أنه حسب العديد من الدراسات والأبحاث تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى العزلة الاجتماعية لدى الشباب وتشويش تفكيرهم بين العالم الافتراضي والعالم الحقيقي، فقد تؤثر حتى على الشباب الجامعي وتسيطر على عقول من يمارسها وتؤدي إلى إدمانها.

جاءت هذه لدراسة للبحث عن الدور الذي يخلفه استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطالب في جامعة جيجل قطب تاسوست.

ودعما لهذا الطرح ومن أجل الوصول إلى النتائج المنشودة عمدنا إلى تفكيك متغيرات الدراسة وأبعادها في فصلين كل فصل يتكون من مبحثين وفصل منهجي وفصل ميداني.

يتناول الفصل الأول إشكالية الدراسة ومنهجيتها انطلاقا من تحديد المشكلة، شرح أسباب اختيار الموضوع، أهمية الدراسة وأهدافها، فعرض الدراسات السابقة، وأخيرا تحديد المفاهيم، لننتقل بعد ذلك إلى المقاربة النظرية للدراسة بدءا بتحديد مفهومها والخلفية التاريخية لها، ثم أسس وافتراضات النظرية، والانتقادات الموجهة، وأخيرا الرد على الانتقادات الموجهة إليها.

وبعد ذلك الإجراءات المنهجية المتبعة بدءا بمجال الدراسة فمجتمع البحث والعينة وأخيرا المنهج والأدوات المستخدمة وأساليب المعالجة الإحصائية .

ويعالج الفصل الثاني، الجانب النظري وفيه فصلين، الفصل الأول حول الألعاب الإلكترونية، المبحث الأول وفيه الماهية تعريفها، نشأتها، أنواعها،أسباب ممارستها، وخصائصها. أما المبحث الثاني فجاء فيه أبعاد الألعاب الّإلكترونية . فعرضنا مجالاتها والمكونات الأساسية لها، تأثيرها على الفرد والمجتمع، إيجابياتها وسلبياتها وأخيرا واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر. ويحيط الفصل الثاني بموضوع السلوكات العدوانية، ابتداء بتحديد ماهية السلوك مرورا بتحليل مفهومه وأسسه وأنماطه وأنواعه والعوامل المؤثرة في السلوك والأبعاد الرئيسية له ومن ثم السلوك في النظرية السلوكية وأخيرا خصائصه . أما المبحث الثاني فجاء فيه تعريف السلوك العدواني مظاهره وأسبابه ومن ثم أهدافه والمبحث الثالث جاء فيه أبعاد السلوكات العدوانية من نظريات السلوك العدواني وأشكاله وقياس السلوك العدواني والآثار السلبية له وطرق الوقاية وعلاجه.

أما الفصل الثالث الأخير فتناولنا فيه الإطار التطبيقي بحيث قمنا فيه بتفريغ البيانات وتحليلها، ومن ثم تقديم النتائج المتوصل إليها في ضوء التساؤلات وفي ضوء الدراسات السابقة ثم الخاتمة، فقائمة المراجع وأخيرا الملاحق التي تتمثل في عرض نموذج استمارة الاستبيان المعتمدة، والتصريح لطلب التسهيلات، وتعداد الطلبة داخل الكلية وبعض من صور لعبة البوبجي.

# الفصل الأول:

# الإطار المنـهجي للدراسة

## 1 / الإشكالية

شهد العالم خلال القرن العشرين تطورا كبيرا في مجال التكنولوجيا الحديثة، حيث ساهمت في بروز ظواهر إعلامية اتصالية حديثة الانتشار في المجتمع المعاصر، ولها تأثير كبير على كافة شرائح المجتمع، خاصة فئتي، الأطفال والشباب باعتبارهم الشرائح الحساسة في المجتمع .

وبهذا فقد شهد مفهوم اللعب تغييرا ملموسا نتيجة التغييرات التي شهدها العالم، فكان مرتبط بتعالي الصياح والضحك في منطقة وفضاء مكشوف كالبيت والشارع، إلى ولادة أجيال من ممارسي الألعاب الإلكترونية نتيجة التطورات التكنولوجية حيث أصبح الشباب يقضون أوقات طويلة جدا في استخدام هذه الألعاب، ويرجع ذلك إلى أهم ميزة فيها وهي محاكاتها للواقع أكثر من الخيال، كما أن لها ميزات تكنولوجية عالية الجودة في التصميم والألوان والموسيقى .

ونظرا لهذا التقدم التكنولوجي الذي مس كل الجوانب الحياتية للفرد، خاصة على الألعاب الإلكترونية وعلى الرغم من أن لها العديد من الجوانب الإيجابية إلا أنها خلفت الكثير من السلبيات خاصة على مستوى العلاقات الأسرية والاجتماعية مثل: الإدمان، إضاعة الوقت،العنف.....الخ .

فأصبح الطالب الجزائري في ضوء هذه التغيرات عاجزا عن إيجاد آليات التكيف تساعده في الحفاظ على ذاته لأنه في مسعى إشباع حاجاته ضمن علاقات إنسانية وممارسته تلك الألعاب بصفة دائمة، تدفعه إلى الاستكمال الذاتي وتخلق الرهبة في السيطرة التحكم، تحمل في داخله تهديدا للآخرين وهذا هو السلوك العدواني الذي أصبح واسع الانتشار في الآونة الأخيرة، وهذا بالاهتمام المتزايد بالألعاب التي تميل إلى الخيال والمغامرة وجدبه لها لساعات طويلة دون ملل وكلل، فالمراهق الذي يجلس أمام ألعاب القتال والسرقة ومشاهد القتل والعنف من شأنها خلق جيل يميل إلى العنف والسلوكات العدوانية بشكل تلقائي وهذا عن طريق الملاحظة والتقليد.

ومن أشهر هذه الألعاب نجد فري فاير، كونتر سترايك، البوبجي... الخ، وتعد لعبة البوبجي من الألعاب الإلكترونية الواسعة الانتشار في الآونة الأخيرة ويمارسها المراهقين والطلبة على حد سواء وهي من بين الألعاب التي تسبب شغفا كبيرا، ولها شهرة واسعة على صعيد الألعاب الإلكترونية العنيفة كما تحظى بكم هائل من التحميل يتجاوز تحميل بعض المواقع المختلفة

والمنتشرة، وهي تستنزف وقتا كثيرا فبعض الشباب أدمنوا عليها إدمانا جعلوا منهم مقصرين في حقوق أهلهم ودراستهم وتدني مستويات الطلبة لكثرة انشغالهم بالبوبجي.

ولهذا نطرح التساؤل الرئيسي:

- ما مدى تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على تشكيل السلوكات العدوانية لدى الطلبة بجامعة جيجل؟

## 2 / التساؤلات الفرعية

- هل يؤدي استخدام لعبة البوبجي إلى تشكيل العنف اللفظي لدى طلبة جامعة جيجل؟
- هل يؤدي استخدام لعبة البوبجي إلى تشكيل العنف الجسدي لدى طلبة جامعة جيجل؟
- هل يؤدي استخدام لعبة البوبجي إلى تشكيل العنف النفسي لدى طلبة جامعة جيجل؟

## 3 / الفرضية العلمية

- يؤدي استخدام الألعاب الإلكترونية إلى تشكيل السلوكات العدوانية لدى طلبة جامعة جيجل.

**الفرضيات الجزئية:**

- يؤدي استخدام لعبة البوبجي إلى تشكيل العنف اللفظي لدى طلبة جامعة جيجل.
- يؤدي استخدام لعبة البوبجي إلى تشكيل العنف الجسدي لدى طلبة جامعة جيجل.
- يؤدي استخدام لعبة البوبجي إلى تشكيل العنف النفسي لدى طلبة جامعة جيجل.

## 4 / أسباب اختيار موضوع الدراسة

إن القيام بأي دراسة علمية منهجية في مجال العلوم الإنسانية لا بد على الباحث أن يختار موضوع بحثه من خلال رجوعه إلى عدة عوامل إما أن تكون ذاتية أو موضوعية.

**أ / الأسباب الذاتية:**

– الرغبة في معرفة سبب انتشار لعبة البوبجي ومدى ارتباطها بالسلوكات العدوانية لدى الطلبة واكتسابهم سلوكات غير سوية.

– اختبار المعارف المنهجية بالاعتماد على الدراسات السابقة من خلال تطبيق استمارة استبيان كأداة لجمع البيانات حول موضوع استخدام الألعاب الإلكترونية ودورها في تشكيل السلوكات العدوانية لدى الطلبة .

– حب التميز وذلك لأن الموضوع غير متداول بكثرة في الدراسات الجزائرية.

– التدريب على كيفيةّ إنجاز البحوث العلمية الميدانية.

– معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في لعبة البوبجي والأفكار التي تسعى إلى ترويجها بين فئة الطلبة.

– كون هذا الموضوع ضمن التخصص وسهولة دراسته على فئة الطلبة.

**ب / الأسباب الموضوعية:**

– أهمية الموضوع وحساسيته بأنه يمس فئة حساسة في المجتمع.

– معرفة سبب اعتماد هذه الألعاب على سلوكات العدوانية بصفة كبيرة على حساب المواد الأخرى.

– تعتبر ظاهرة العنف من الظواهر التي أثارت ولا تزال تثير الاهتمام كونها تمثل تهديدا صريحا للمجتمع الجزائري.

– انتشار ظاهرة لعبة البوبجي وتميزها بين الألعاب الإلكترونية والأفكار التي تروجها، والإنعكسات النفسية التي تنتج عنها سلوكات عدوانية في تصرفات وإنفعلات الطلبة داخل الجامعات وخارجها.

– أهمية الموضوع على المستوى العالمي ككل وليس على المستوى الجزائري فقط.

قلة الدراسات الأكاديمية حول الموضوع حيث يستحق الأبحاث للإسراع حول إيجاد حلول حقيقية وفعالة لمعالجة الموضوع.

## 5 / أهداف الدراسة

يعد الهدف من هذه الدراسة هو الغرض الذي يسعى الباحث الوصول إليه والغاية التي يريد تحقيقها، لدى يمكن تلخيص أهداف الدراسة فيما يلي:

– معرفة سبب إقبال الطلبة على استخدام الألعاب الإلكترونية "لعبة البوبجي" وتشكل السلوكات العدوانية.

– البحث عن سبب انتشار هذه الظاهرة " لعبة البوبجي " ومدى تأثيرها على سلوكيات الطلبة.

– معرفة دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية من قبل الطلبة وكيفية ممارستها ومعرفة الآثار السلبية (الصحية والاجتماعية) على عينة الطلبة.

– معرفة إذا كان هناك فروق بين الجنسين عينة الدراسة في استخدام "لعبة البوبجي ".

– معرفة المشكلات النفسية والصحية التي يعانون منها الطلبة مستخدمي "لعبة البوبجي".

– الكشف عن مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطلبة للحد من انتشارها والتقليل من مخاطرها.

## 6 / أهمية الدراسة

تطرقنا في هذه إلى موضوع الألعاب الإلكترونية كون هذه الألعاب هي المجال الذي أصبح الطلبة يجدون فيه المتعة وتساعدهم على كسب مهارات ومعارف جديدة، لكن نحن في طرحنا هذا سنتطرق إلى خطورة هذه الألعاب ومدى تأثيرها على سلوك الطلبة الجامعيين التي تجعل منهم يستهلكون معظم وقتهم وينسون بعض النشاطات الأخرى من ضمنها النشاطات الجامعية التي تأثر على مستواهم الدراسي، وتكمن أهمية هذه الدراسة في التالي:

– تسهم هذه الدراسة في تبيانّ أهم الآثار السلوكية والاجتماعية والنفسية المترتبة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل الطلبة.

– البحث عن الرابط الذي يجمع بين الألعاب الإلكترونية والسلوكات العدوانية لدى الطلبة داخل الجامعة وخارجها.

– لفت انتباه المنظومة الجامعية إلى مدى خطورة الألعاب الإلكترونية التي تمارس من قبل الطلبة وتأثيرها على التحصيل الدراسي للقيام بحملات تحسيسية توعوية.

– إن البحوث والدراسات التي أجريت حول موضوع الألعاب الإلكترونية والسلوكات العدوانية لم تكن كافية لكي تستوفي كل الجوانب الأساسية والمفسرة لهذه الظاهرة.

– كما أن معرفتنا لآثار السلبية الناتجة عن هذه الألعاب تساعدنا في إيجاد الآليات المناسبة للتحكم فيها والتقليل من أضرارها.

## 7 / تحديد المفاهيم

إن تحديد المفاهيم والمصطلحات شرط أساسي من شروط البحوث الإنسانية والاجتماعية، فهي التي تسهل معرفة المعاني والأفكار للقارئ نظرا لتشبعها في دلالتها هذه الخطوة التي تمثل الركيزة التي يعتمد عليها الباحث في دراسته، لذلك سنقوم بتحديد مجموعة من المفاهيم التي تناولها موضوع دراستنا وهي كالآتي :

### 1- تعريف الإستخدام :

**أ- لغة:** استخدم استخداما، اتخذه خادما [1].

استخدم (استخدم الرجل غيره) استخدمه فهو مستخدم الآخر اتخذه خادما، طلب منه أن يخدمه(استخدم الإنسان الآلة، السيارة...) استعملها في خدمت نفسه [2].

**ب – اصطلاحا:** يبدو مفهوم الاستخدام من خلال النظرة العامة مفهوما واضحا بسيط المعنى غير ذي حاجة إلى جهد أو نشاط يتوفى طبعه، غير أن أية محاولة تستهدف ضبط المعاني الدلالات النظرية التطبيقية له وتصطدم بمفهوم غامض ومتنوع يحتمل الكثير من الدلالات المختلفة باختلاف ما هو اجتماعي وما هو تقني داخل تركيبة هذا الهجين الاتصالي "الأنترنت"

[1] علي مختار: **المبسط الصغير**، دار المعرفة، ص45

[2] خالد مضر: **علاقة إستخدام تكنولوجيا الإعلام والإتصال الحديثة باغتراب الشباب الجامعي**، مذكرة ماجستير في علوم الإعلام والإتصال، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2012، ص13.

في حد ذاته الغموض الذي يحيط بهذا اللفظ مرده إلى استعماله في تعين تقرير مجموعة السلوكيات المرتبطة لمجموع حسابي معنى تكنولوجيا .[1]

– كما يعرف الاستخدام على أنه عملية استخراج المنفعة من الشيء الاستفادة من هذه المنفعة، فمن مظاهر تقدم أي مجتمع على قدرته على استخلاص أكبر قدر من الفائدة من الشيء أو من الفكرة، ومن مظاهر تخلف أي مجتمع عجزه عن استخدام موارده أفضل استخدام ممكن[2].

**إجرائيا:**

– الاستخدام هو استعمال شيء مكان شيء مادي أو رمزي الاستفادة منه قدر الإمكان لغاية محددة بغية إشباع حاجة ما، وقد يكون ذلك بصفة دورية أولا بغرض الانتفاع به.

## 2- مفهوم الألعاب الإلكترونية :

**اصطلاحا:**

تعرفها الشحروري بأنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز ( ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب )، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (تآزر بصري وحركي ) أو تحدي للإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية[3].

كما يعتبرها "بكة" بأنها نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان كبير أو صغير، من أجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يمكن أن يحققها من خلالها كتفريغ الطاقة الزائدة وتختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة . [4]

---

[1] أحمد عبد لي: **الإستخدام الإجتماعي لتكنولوجيا الإتصال، الأنترنت نمودجا**، مجلة العلوم الاجتماعية، عدد خاص بالملقى الدولي الأول حول نظرية الاعلام المعاصرة بين التحفيز العربي التطبيق اخل للبيئة الفردية، العدد 6، جانفي 2014، ص 51.

[2] عثمان عمر عامر: **مفاهيم أساسية في علم الاجتماع والعمل الإجتماعي**، ط1، دار النهضة العربية، 2002، ص .222

[3] خديجة نمر محمد النمر: **أثر إستخدام إستراتجية مدعمة بالألعاب الإلكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي وخفض القلق الرياضي لديهم في الأردن**، رسالة إستكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في المناهج والتدريس / الرياضيات، قسم المناهج والتدريس، كلية العلوم التربوية، جامعة آل البيت، 2016_2017، ص 8.

[4] شايب أميرة، إبريعم سامية، وآخرون: **خطر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق – لعبة pubg نمودجا**، مجلة سوسيولوجيا، مجلد 4، العدد 2، (ديسمبر 2020)، ص 199-200، جامعة أم البواقي، ص 205.

الألعاب الإلكترونية هي الألعاب التي يتم لعبها باستخدام الإلكترونيات المختلفة لتكوين ألعاب تفاعلية سواء كانت هذه الألعاب يتم لعبها باستخدام أجهزة خاصة لها أو باستخدام الحواسيب أو الأجهزة المختلفة الأخرى . [1]

**إجرائيا:**

هي جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات إلكترونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب، ألعاب الحواسيب أو الكومبيوتر ( المحمول أو الثابت )،ألعاب الأنترنت، وألعاب الفيديو،ألعاب الهواتف الذكية ( النقالة ) .

**3 – مفهوم السلوك :**

**لغة:**

(مفرد) مصدر سالك، سلك ب: سلك في سيرة الإنسان وتصرفه اتجاهه

أدب /حسان / شيء السلوك، المرء سلوكه ( مثل أجنبي ) سواء سلوك مهني، السلوك غير لائق يرتكبه صاحب مركز رسمي شهادة حسن السلوك شهادة تعطى للشخص من الدولة أو المؤسسة التي كان يعمل فيها حسن السلوك ( حي )،مجموعة أفعال الكائن الحي استجابة المؤثرات الخارجية الداخلية [2].

**اصطلاحا:**

هو ذلك التصرف الذي يبرزه شخص ما نحو ما يطرح من سلعة أو خدمة أو أفكار تعمل على إشباع حاجياته ورغباته حسب البيئات المختلفة للأفراد، الأسرة، المؤسسات العامة الخاصة [3]

[1] د. محمد محمود الطناجي: **الألعاب الإلكترونية جدلية التأثير وحتمية المواجهة**، ورشة عمل العالم الرقمي وثقافة الطفل العربي، جامعة الدول العربية، القاهرة، 2019، ص 16.

[2] عمر أحمد مختار: معجم اللغة العربية المعاصر المجلد 2، ط1،عالم الكتب، القاهرة، 2008،ص .1097

[3] زهير عبد اللطيف عابد: **مبادئ الإعلام**، د،ط،دار اليازوري، الاردن – عمان،2014،د،ص.

و السلوك بمعناه العام: يتضمن كل نشاط يقوم به الكائن الحي، وكذلك كل حركة تصدر عن الأشياء فبحث الحيوان عن الطعام نوعا من السلوك، انشغال الطفل في اللعب نوعا آخر من السلوك .[1]

ويمكن أن نعرف السلوك على أنه يعني تفاعل الفرد مع بيئته الاجتماعية في وضعية ما من خلال استجابته العضوية الحركية الوجدانية العقلية، الذي يكون دائما بدافع سواء شعر به الفرد أو لم يشعر به، ويمكن ملاحظته بصفة مباشرة أو ملاحظة النتائج التي تترتب عنه [2]

**اجرائيا:**

هو جملة من التصرفات والأفعال تصدر عن المراهق إزاء منطقه ( الأسرة، المدرسة، جماعة رفاق ) بشكل عنيف وعدواني نتيجة محاكاته تقمصه للرموز الحركات المتضمنة في الألعاب الإلكترونية، ألعاب البلاي ستايشن، بألعاب الحاسوب، ألعاب الشبكات .

**4 – مفهوم السلوكات العدوانية :**

**اصطلاحا:**

إن لكل سلوك إنساني يسعى إلى تحقيقها، السلوك العدواني هو مظهر سلوكي للتنفيس أو الإسقاط لما يعانيه الفرد من أزمات انفعالية حادة حيث يميل الفرد إلى سلوك تخريبي أو عدواني نحو الآخرين في أشخاصهم أو أمتعتهم أو المدرسة أو المجتمع .

ويمكن تعريف السلوك العدواني بأنه كل فعل فيه إيذاء للذات للغير، ويتضمن هذا القول أو الفعل عدوانا موجها للذات للزملاء وللوالدين للأسرة للأبنية للنظام الدراسي يتطلب التخريب التعمد بإلحاق الضرر .[3]

---

[1] خالد عز الدين: **السلوك العدواني لدى الطفل**، ط1، دار أسامة، الأردن، 2010، ص5.

[2] سعيد بومعيزة:**أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب**، دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة، أطروحة دوكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية الإعلام، قسم العلوم الإعلام والإتصال، الجزائر، 2005–2006، ص 31.

[3] خليفي محمد: **الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية**، دراسة إكلينكية لحالة واحدة من خلال تطبيق إختبار روز نغايغ، مجلة التنمية البشرية، العدد 11، 2019، ص22

ويعرف باندور السلوك العدواني أنه سلوك قاس ومدمر، أتفق اجتماعيا على أنه سلوك عدواني وهو كذلك السلوك الذي ينتج عنه أذى شخص أو تدمير للممتلكات، وهذا الأذى يكون نفسيا على هيئة تحقير أو تقليل القيمة، وقد يكون جسميا . [1]

يعرفه إجلال محمد الساري بأنه هجوم معاد موجه نحو شخص ما أو شيء ما، كرغبة في الاعتداء على الآخر أو إذائه بغرض إنزال عقوبة به، وهو سلوك يخالف معايير السلوك الاجتماعي المتفق عليه . [2]

ومنه نستنتج بأن السلوك العدواني هو أي سلوك يقوم به الفرد اتجاه نفسه أو غيره بهدف إذائه وإنزال العقوبة به وتخريب ممتلكاته

**اجرائيا:**

السلوك العدواني هو السلوك الذي ينتج عنه أذى نفسي وجسمي ومادي من طرف الطالب من غيره من الطلاب ويقاس من خلال الدرجة المحصل عليها من مقياس السلوك العدواني المستخدم في هذه الدراسة .

### 5 – مفهوم لعبة البوبجي:

تعد لعبة البوبجي من الألعاب الإلكترونية العنيفة التي ظهرت وانتشرت بشكل متسارع، حيث لاقت رواجا كبيرا وأصبحت هذه اللعبة من أفضل الألعاب ممارسة من قبل الأفراد، نضرا لطبيعة هذه اللعبة حيث تمتاز بالتصميم العصري والدقة اللامتناهية، إضافة إلى تواصل اللاعبين خلال ممارستها يكون تواصلا سمعيا وبصريا في أن واحد مما جعلها الأقرب إلى الواقع وبعيدة عن العالم الافتراضي[3].

---

[1] دحلال أحمد محمد عبد الهادي: **العلاقة بين مشاهدة بعض برامج التلفاز والسلوك العدواني لدى الأطفال بمحافظات غزة،** دراسة إستكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير علم النفس بكلية التربية في الجامعة الإسلامية، غزة، 2003، ص 14.

[2] إجلال محمد ساري: **الأمراض النفسية الإجتماعية،** ط1، عالم الكتب، القاهرة، 2003، ص 35.

[3] رامي عبد الحميد الجبور، أيمن أحمد الكريميين وآخرون: **العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الأباء الأمهات في المجتمع الأردني،** دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال، دراسات العلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد47،العدد1، 2020، ص870

هي أيضا لعبة كثيفة اللاعبين على الأنترنث ولعبة بقاء صدرت بتاريخ 23 مارس 2017، يمكن اللعب فيها في خرائط مختلفة، مع إمكانية اللعب منفردا أو ضمن لاعبين متعددين، وتعتمد اللعبة كليا على مدى نجاح اللاعب في التنفيذ الإستراتيجي واللعب وفقا لخطة للنجاة في المعركة [1].

**إجرائيا:** هي إحدى الألعاب الإلكترونية المتطورة الثلاثية الأبعاد، والتي تقوم على مبدأ الغزو التنافس القتل من أجل البقاء على قيد الحياة استخدام الأسلحة بمختلف أنواعها في جزيرة وهمية ضمن العالم الافتراضي، ويمارسها الأفراد من خلال أجهزة الحاسوب أجهزة الألعاب الخاصة الهواتف الذكية وتقوم هذه اللعبة على مبدأ التآزر البصري السمعي الحركي .

**6 – مفهوم اللعب:**

**لغة:**

اللعب اللعب: ضد الجد، لعب يلعب لعبا ولعبا ولعب، وتلاعب وتلعب مرة بعد أخرى[2].

**اصطلاحا:**

يعرف بأنه نشاط حر موجه أو غير موجه يمارسه الأطفال بغرض التسلية المتعة ويستثمره الكبار عادة ليسهم في إنماء شخصيات الأطفال بأبعاده المختلفة الجسمية العقلية الانفعالية الاجتماعية.[3]

– يعرفه بياجيه "اللعب عبارة عن عملية تمثل أو تعلم تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد".

– ويعرفه محمد عدس " اللعب بأنه استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة .

ويعرف فرويد " اللعب بأنه نشاط تلقائي ونفسي وهو مثال للحياة البشرية في مجموعها لذلك كان مقرونا دائما بالفرح والرضا والراحة النفسية والجسمية والشعور بالسلام الكوني . [1]

---

[1] عبد الله بن مرعي محمد القرني: **ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين**، ورقة علمية مقدمة استكمالا لمتطلبات درجة الماجستير في تخصص علم النفس الجنائي، كلية الآداب والعلوم الإنسانية، قسم علم النفس، جامعة محمد عبد العزيز،2021، ص332.

[2] لعب – **لسان العرب لإبن المنظور**، د،ص.

[3] وسام سالم نايف: ( **تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل** )، دراسة وصفية تحليلية للأطفال لفئات عمرية من 7_10 سنة، بابل،2015، ص35.

**التعريف الإجرائي:**

اللعب هو نشاط يقوم به الطالب من أجل الترفيه عن نفسه سواء هذا النشاط ذهني أو بدني والذي من خلاله يتخلص الطالب أو الفرد من الطاقة الزائدة، التي تكون لديه ويكون اللعب إما فرديا أو جماعيا، منظما، أو تلقائيا، كما يكون موجها أو ذاتيا، على حسب حاجة الفرد، كما إن اللعب لا ينحصر على الأطفال أو مرحلة الطفولة فقط، بل يشمل كل الفئات كل المراحل العمرية .

## 8 / مجالات الدراسة

من خلال دراستنا الميدانية لظاهرة السلوكات العدوانية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية لا بد من حيز يمثل المناطق أو المكان التي أجريت بها، كما لها حيز زماني يحدد من خلال الفترة التي أنجزت أو إستغرقتها هذه الدراسة، ومجال بشري يمثل العينة المختارة التي أجريت عليها الدراسة.

**أ – المجال البشري:**

يمثل المجال البشري مجموعة الطلبة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية " لعبة البوبجي " ولقد اعتمدنا على إجابات كل الجنسين ذكور وإناث، إذ تمثل المجال البشري في 106 طالب يمثلون الدراسة التي تم اختيارها من ضمن الطلاب الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية متأثرين بها وبشخصياتها العدوانية .

**ب – المجال المكاني:**

هو المجال أو المكان الذي أجريت به الدراسة ولكي يكون الباحث ناجحا بمهمته وجب معرفة المجتمع الذي سوف تجري فيه الدراسة حتى يصل إلى النتيجة التي هو بصدد تقديمها للمجتمع بالنسبة للظاهرة التي تتم دراستها في الموضوع المقدم .

**التعريف بمجال الدراسة:**

كانت دراستنا في السعي وراء معرفة ما تتركه الألعاب الإلكترونية من مخلفات سلبية على سلوكات الطلاب المتمثلة في العنف والعدوان .

---

[1] حنان عبد الحميد العناني: **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقة**، ط9، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان،2014،ص 15_16.

فقد كان مقر الدراسة الميدانية هو جامعة محمد الصديق بن يحى – قطب تاسوست وهي جامعة مقرها ولاية جيجل .

حيث اخترنا بالتحديد كلية العلوم الاجتماعية والعلوم الإنسانية تخصص علوم الإعلام الاتصال لإتخادها كعينة لإجراء الدراسة حولها وطرح الأسئلة المراد الحصول على إجابات لها، والتأكد من صحة فرضياتها المتعلقة بموضوع الدراسة

**التعريف بجامعة محمد الصديق بن يحيى جيجل:**

بدأ التعليم العالي في ولاية جيجل سنة 1986 ضمن ملحقة لجامعة قسنطينة بناءا على القرار رقم 72 المؤرخ في 21 سنة 1986 الصادر عن وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، وخلال الموسم الجامعي 1989/1988 تم إنشاء المدرسة العليا للعلوم الأساسية بموجب المرسوم التنفيذي رقم 62/88 المؤرخ في 22 مارس 1988، وتزامن ذلك مع تسخير مركز التكوين الإداري بجيجل لصالح المدرسة العليا للأساتذة حيث تم فتح فروع الليسانس في الفيزياء، الكمياء والرياضيات، وأمام العدد المتزايد من الطلبة المتوافدين على المدرسة العليا وكان ذلك في سنة 1993 .

**تعريف بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية:**

أنشأت كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية بجامعة محمد الصديق بن يحي بموجب المرسوم التنفيذي رقم 12-362 المؤرخ في 22 ذي القعدة عام 1433 هـ الموافق لـ08 أكتوبر 2012 المعدل والمتمم للمرسوم التنفيذي رقم 03-258 المؤرخ في 22 جمادى الأولى عام 1424 الموافق لـ 22 يوليو سنة 2003 والمتضمن إنشاء جامعة جيجل .

بناءا على القرار الوزاري رقم 919 المؤرخ في 26 نوفمبر 2013 المتمم للقرار 215 المؤرخ في 24 مارس 2013 تتضمن الكلية الأقسام التالية:

قسم التعليم الأساسي للعلوم الاجتماعية

قسم التعليم الأساسي للعلوم الإنسانية

قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا

قسم الإعلام والاتصال

قسم علم الاجتماع

قسم علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية

**عروض التكوين بالكلية:**

توفر مختلف أقسام الكلية تكوينات مختلفة للحصول على شهادتي الليسانس والماستر في ميدان العلوم الإنسانية والاجتماعية، وميدان علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية .

**ميدان العلوم الإنسانية والاجتماعية:**

- **فرع العلوم الاجتماعية:** حيث يتلقى الطالب تكوينا أساسيا في الأولى يؤهله للاختيار في السنة الثانية بين شعبيتين:

1 / **شعبة علم الاجتماع:** يتلقى الطالب في السنة الثانية والثالثة تكوينا متخصصا في مختلف مواد علم الاجتماع . أما بالنسبة لطور الماستر فيتوفر بالكلية حاليا ثلاثة تخصصات في شعبة علم الاجتماع وهي:

1 / ماستر علم اجتماع التنظيم والعمل

2 / ماستر علم اجتماع التربية

3 / ماستر علم اجتماع الاتصال

**شعبة علوم التربية:** حيث يتلقى الطالب في السنة الثانية تكوينا مختصا في مختلف مواد علوم التربية وبعد الانتقال إلى السنة الثالثة يسجل الطالب في تخصص علم النفس التربوي . أما بالنسبة لطور الماستر فيوجد بالكلية تكوين في علم النفس التربوي وآخر في الإرشاد والتوجيه .

- **فرع العلوم الإنسانية:** حيث يتلقى الطالب تكوينا أساسيا في السنة الأولى يؤهله لدراسة مختلف الشعب المرتبطة بالعلوم الإنسانية كعلوم الإعلام والاتصال وعلم المكتبات والتوثيق وعلم الآثار والتاريخ والفلسفة ... يتوفر حاليا بالكلية تكوين واحد في علوم الإعلام والاتصال ابتداء من السنة الثانية وتخصص الإعلام في السنة الثالثة . أما بالنسبة لطور الماستر فيوجد في الكلية تكوين في الصحافة المطبوعة الإلكترونية وآخر في السمعي البصري .

**ميدان علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية:** حيث يحصل الطالب بعد 03 سنوات من الدراسة النظرية والتطبيقية على شهادة الليسانس في تخصص التدريب الرياضي التنافسي.أما بالنسبة لطور الماستر فيوجد بالكلية تكوين واحد التحضير البدني الرياضي .

**ج – المجال الزماني:**

- أنجزت هذه الدراسة خلال السنة الجامعية 2021/2022.

- تم انجاز الاستمارة في شهر ماي الفترة الممتدة بين ( 03 ماي إلى 07 ) .
- تم توزيع الاستمارة بشكل إلكتروني في تاريخ 10 ماي
- تم تحميل نتائج الاستمارة في تاريخ 12 ماي
- تم افراغ الاستمارة في الفترة الزمنية الممتدة مابين 13 ماي 15 ماي .
- تم القيام بالعمليات الإحصائية والتفسير والتحليل وعرض النتائج في الفترة الزمنية 15 ماي إلى 18 ماي.

## 9 / منهج الدراسة

تعتبر خطوة اختيار المنهج الخطوة الأكثر أهمية في البحث العلمي وعلى أساسها يتم التحكم في مصداقية نتائج البحث، ويتم اختيار المنهج من طبيعة المشكلة المدروسة حيث يعرف المنهج بأنه " مجموعة من القواعد العلمية التي تسهل من العمل وتحدد عملياته من أجل الوصول إلى نتيجة معلومة، وبهذا فهو يقوم على التأمل الشعور.[1]

وقد اعتمدنا في دراستنا الحالية على المنهج الوصفي كونه المنهج المناسب لهذه الدراسة الميدانية حيث يقوم بدراسة المتغيرات ووصف الظاهرة موضوع الدراسة كما هي في الواقع، وإذا كان موضوع دراستنا يدور حول الألعاب الإلكترونية والسلوك العنيف، فإننا نرى المنهج الأنسب لدراسة هذا الموضوع هو: المنهج الوصفي التحليلي.

**المنهج الوصفي:**

يعد المنهج الوصفي طريقة التحليل والتفسير بطريقة علمية منظمة من أجل الوصول إلى أهداف معينة، لوضعية مشكلة اجتماعية إذ يعرف على أنه " طريقة لوصف الظاهرة المدروسة وتصورها كميا عن طريق جمع المعلومات مقننة عن المشكلة وتصنيفها وتحليلها وإخضاعها للدراسة الدقيقة.

[1] عمار بوحوش, محمد محمود: **مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث**، ط2، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1999، ص 140.

يرتبط استخدام المنهج الوصفي غاليا بدراسات العلوم الاجتماعية والإنسانية والتي استخدم فيها منذ نشأته وظهوره، ولطن هذا لا يعني أن استخدامه وتطبيقه يقتصر على هذه العلوم فحسب بل أنه يستخدم أحيانا في دراسات العلوم الطبيعية لوصف الظواهر الطبيعية المختلفة.

ويقوم المنهج الوصفي على رصد ومتابعة دقيقة لظاهرة أو حدث معين بطريقة كمية أو نوعية في فترة زمنية معينة أو عدة فترات زمنية من أجل التعرف على الظاهرة أو الحدث من حيث المحتوى المضمون الوصول إلى نتائج وتقييمات تساعد في فهم الواقع وتطويره.

إن المنهج الوصفي لا يتمثل فقط في جمع البيانات المعلومات تبويبها وعرضها، بل أنه يشمل كذلك على تحليل دقيق لهذه البيانات والمعلومات تفسير عميق لها وسبر لأغراضها من أجل استخلاص الحقائق التخمينات الجديدة التي تساهم في تراكم تقدم المعرفة الإنسانية. [1]

و المنهج الوصفي هو أحد أشكال التحليل والتفسير العلمي المنظم لوصف ظاهرة أو مشكلة محددة تصويرها كميا عن طريق جمع بيانات معلومات مقننة عن الظاهرة أو المشكلة وتصنيفها وتحليلها وإخضاعها للدراسات الدقيقة. [2]

-يعد المنهج الوصفي من بين المناهج العلمية الأكثر شيوعا واستخداما في العلوم الإنسانية عامة لصعوبة استخدام المنهج التجريبي في هذه العلوم ويعرف المنهج الوصفي على أنه وصف دقيق تفصيلي لظاهرة أو موضوع محدد على صورة نوعية أو كمية رقمية والتعبير الكيفي يصف الظاهرة ويوضح خصائصها أما التعبير الكمي فيعطينا وصفا رقميا يوضح مقدار هذه الظاهرة أو حجمها ودرجة ارتباطها مع الظواهر المختلفة الأخرى،تجدوا الإشارة إلى أن المنهج الوصفي يسمى في بعض الأدبيات المنهجية بالمنهج التتابعي المقارن . [3]

---

[1] د.ربحي مصطفى عليان، د.عثمان محمد غنيم: **أساليب البحث العلمي" الأسس النظرية والتطبيق العلمي"**، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، ص 66-67.

[2]Frenkle, jr, and wellen .**ne.how to desimg and evaluate researelimg education**, mec, aw-hill,inc,(2n,ded),new york, 1993.

[3] د.دهاس جنيبر: **البحث الكمي والكيفي" المفهوم، المناهج، الأدوات، العينة"، ملخص دروس مقياس المناهج وتقنيات البحث**، أعمال موجهة، كلية العلوم الانسانية والعلوم الاسلامية، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة وهران،2019-2020،ص02.

والمنهج الوصفي يقوم بدراسة الظاهرة بحيث أشكالها وخصائصها كما هي ويعمل على توصيف الظاهرة من كافة جوانبها وذلك بهدف استنتاج الحلول وتحديد الأسباب والعلاقات التي أدت لحدوث هذه الظاهرة التنبؤ بمستقبل الظاهرة. [1]

## 10 / مجتمع الدراسة

إن المجتمع الذي إتخدناه كعينة من أجل الدراسة الذي قمنا بها هو طلبة جامعة جيجل بكلية العلوم الاجتماعية العلوم الإنسانية تخصص علوم الإعلام الاتصال والذي اخترنا 106 مفردة من أصل 1059 طالب، الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ( لعبة البوبجي )، لمعرفت ما إن كانت تتشكل من خلالها السلوكات العدوانية العنيفة

## 11 / عينة الدراسة

لقد اعتمدنا أسلوب العينة لجمع البيانات اللازمة للدراسة الميدانية بحكم أن مجتمع البحث هو "الطلبة " في جامعة جيجل تخصص علوم الإعلام والاتصال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية " لعبة البوبجي "، ولأن مجتمع البحث كبير فلا يمكن القيام بدراسة شاملة حوله، إضافة إلى عرقلة الظروف السائدة، والغير مناسبة لذاك لجأنا الى أسلوب العينة من أجل دراسة الموضوع، ولهذا اخترنا العينة الحصصية والعينة القصدية بحكم أننا في هذه الدراسة اخترنا طلبة علوم الإعلام والاتصال .

**العينة:**

هي جزء من المجتمع يتم اختيارها وفق قواعد خاصة بحيث تكون العينة المسحوبة ممثلة قدر الإمكان لمجتمع الدراسة . لذلك يمكن تعريف العينة على أساس أنها مجموعة الوحدات التي يتم اختيارها من المجتمع الإحصائي، ولذلك يمكن تقسيم مجتمع الدراسة إلى مجتمع غير معروف للباحث بحيث يلجأ لأجزاء المسح الشامل وذلك لمعرفة بأن العينة التي تسحب من مجتمع الدراسة

[1] مداسي بشرى: **المقياس مناهج وتقنيات البحث العلمي**، ملخصات بحوث السنة الثانية الفوج (14.15.16) قسم علوم الاعلام، 2019-2020، ص 3.

سوف تكون عينة غير ممثلة ولذلك يلجأ الباحث لإتباع طريقة المسح الشامل أما اذا كان الباحث يملك تصورا عن المجتمع ومفرداته فإن استخدام أسلوب العينات يكون أفضل . [1]

– كما يمكن تعريف العينة بأنها تمثل مجموعة جزئية من المجتمع الأصلي للبحث، يتم اختيارها بطريقة علمية منظمة من جميع عناصر مفردات المجتمع وبنسبة معينة، بحسب طبيعة البحث وحجم المجتمع الأصلي في حين تحمل نفس الصفات أو الخصائص المشتركة وتعمل على تحقيق أهداف البحث . [2]

– من الصعوبة اجراء بحوث تتضمن جميع مفردات المجتمع الاصلي للبحث بسبب ما قد يواجه الباحث من صعوبات ومتاعب تتعلق بالبيانات والمعلومات وإعدادها وتصنيفها وتنظيمها لكل مفردة من مفردات المجتمع وقد عرفها "عبيدات وآخرون" بأنها جزء من مجتمع البحث الأصلي يختارها الباحث بأساليب مختلفة، تضم عدد من الأفراد في المجتمع الاصلي. [3]

– وأشار " قنديلجي " بأن العينة تمثل نموذجا يمثل جزءا من وحدات المجتمع الأصلي للبحث، تكون ممثلة له، بحيث تحمل صفاته المشتركة، وهذا النموذج أو الجزء يغني الباحث عن دراسة وحدات مفردات المجتمع الأصلي. [4]

– أما تعريف "أبو زيد" للعينة هو على أنها عبارة عن مجموعة جزئية من المجتمع والتي تخضع للتحليل.[5]

**أ – العينة القصدية:**

يتطلب من الباحث في مثل هذا الأسلوب موضوع سياسي معرفة المجتمع معرفة الوحدات التي يرغب الباحث في توجيهه الإستبانة أو أخذ رأيهم في موضوع معين، فإذا أردنا رأي في موضوع سياسي معين فعلينا الذهاب إلى رجال السياسة المعروفين من قبلنا لأخذ أرائهم حول القضية المعينة، وعليه فإن هذه المجموعة ليس بالضرورة تمثل المجتمع بل تمثل رأي هذه المجموعة من السياسيين،

---

[1] د.محمد عبد العال النعيمي، د.عبد الجبار توفيق البياني، وآخرون: **طرق ومناهج البحث العلمي**، ط1، الوراق للنشر والتوزيع، الأردن، 2009، ص80.

[2] د.حسين محمد جواد الجبوري: **منهجية البحث العلمي " مدخل لبناء المهارات البحثية** "،ط1،دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، 2013،ص126.

[3] ذوقان عيدات،وآخرون: **البحث العلمي ( مفهومه، أدواته، أساليبه )**، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، 1987، ص 110.

[4] عامر قنديلجي: **البحث العلمي، استخدام مصادر المعلومات التقليدية والإلكترونية**، دار البازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان،2008، ص.179

[5] محمد خير سليم أبو زيد: **التحليل الإحصائي للبيانات بإستخدام spss**، ط1، دار صفاء، عمان، الأردن، 2010، ص 24.

أو أخذ رأي حول تشريع قانون خاص لشريحة إجتماعية معينة أو فئة من الأشخاص فيكون الاستفسار من الفئة المعينة بذلك فقط تسمى مثل هذه العينات بالقصدية أي التقصد أو التعمد في إجراء الدراسة لهدف معين ولغرض خاص.[1]

- كما أن العينة المقصودة هي تلك العينة يقصد بها الباحث باختيارها ليعمم نتائج هذه العينة على الكل فكثير من الباحثين يختارون عينة لسهولة جمعها أو مدرسة لسهولة مراجعتها وتوفير المستلزمات الخاصة بالباحث بتلك الكلية .[2]
- يقوم الباحث باختيار هذه العينة اختيارا على أساس أنها تحقق أغراض الدراسة التي يقوم بها، فإذا أراد الباحث أن يدرس تاريخ التربية في الأردن، فإنه يختار عددا من المربين كبار السن كعينة قصدية تحقق أغراض دراسته، إنه يريد معلومات عن التربية القديمة في الأردن، وهؤلاء الأشخاص يحققون له هذا الغرض فلماذا لا يأخذهم كعينة ؟ إذ ليس من الضروري أن تكون العينة ممثلة لأحد. فالباحث في هذه الحالة يقدر حاجته إلى المعلومات ويختار عينته بما يحقق له غرضه [3].
- يختار الباحث أفراد هذه العينة إذا أدرك أنهم يحققون أغراض دراستهّ ، وأسباب تفضيل الباحث الأخذ بالعينة بدلا من الأخذ بمجتمع الدراسة، وخطواتّ اختيارها، وأنواعها تبعا لأسلوب العينة العشوائية أنواعها تبعا لأسلوب العينة غير عشوائية .[4]
- يتم إختيار هذه العينة اختيارا حرا لتحقيق غرض البحث، إذ ليس من الضروري أن تكون العينة ممثلة لأحد لأن المطلوب هو الحصول على معلومات محدد نوعها سلفا ولا تتوفر إلا لدى مجموعة معينة من الناس . [5]
- وتسمى أحيانا العمدية أو الغرضية التي تهدف تحقيق غرض معين وتسمى أيضا Judgmental Sample أي العينة الحكمية، حيث يتم اختيار هذه العينة بناء على هدف الدراسة ومعرفة

---

[1] د. محمد عبد العال النعيمي: **تصميم وتحليل التجارب في البحث العلمي**،د.ط، مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع، عمان، 2010،ص25.

[2] د.خالد أحمد فرحان المشهداني، د.رائد عبد الخالق عبد الله العبيدي: **مناهج البحث العلمي، الطبعة العربية**، دار الأيام للنشر والتوزيع،الأردن،2015، د.ص.

[3] د.خالد عبد الحق، أ.د.عبد الرحمان عدس، وآخرون: **البحث العلمي " مفهومه وأدواته وأساليبه "**، ط14،دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان، 2012، ص103.

[4] د.لحسن عبد الله باشيوة، نزار عبد المجيد البروازي، وآخرون: البحث **العلمي " مفاهيم . أساليب . تطبيقات "**، د.ط، الوراق للنشر والتوزيع، الأردن،2009، ص 262.

[5] د. ابراهيم بن عبد العزيز الدعليج: **مناهج وطرق البحث العلمي**،د.ط، دار صفاء للنشر والتوزيع، الأردن،2009،ص96.

المجتمع الأصلي حيث يتم اختيار المفحوصين وفقا لبعض الخصائص النفسية أو الاجتماعية أو غيرها . [1]

**ب / العينة الحصصية:**

تعتبر العينة الحصصية من العينات التي يكثر استخدامها في البحوث التي تجري على قطاعات التجارة والمؤسسات التي تهتم باستطلاع الرأي، ولعل الشهرة التي اكتسبها العينة الحصصية ترجع إلى استخدام معهد غالوب لاستطلاع الرأي الأمريكي لها في كثير من الدراسات التي تجربها.

ويعتمد هذا النوع من العينات على تحديد على الوحدات المطلوب دراستها واختيارها بشكل وذلك بشكل مباشر وذلك لأن الباحث لا يستطيع تحديد احتمال سحب أي وحدة ودخولها في العينة وبالتالي فأنه لا يستطيع أن يعطي حكما عن خطأ المعاينة أو مدى درجة ودقة المعاينة كما انه لا يستطيع تعميم نتائجها على المجتمع المسحوب منه غير أنها تعطي مؤشرا عن الخاصية المدروسة[2].

– وتستخدم العينة وتستخدم العينة الحصصية غير الاحتمالية في مقابلات المعاينة وتقوم على افتراض أن العينة تمثل المجتمع أن التغيير بالنسبة إلى متغيرات العينة الحصصية هي نفسها بالنسبة إلى متغيرات المجتمع، لذا تعد العينة الحصصية نوعا من العينة العشوائية الطبقية ولكنها تختار أفراد الطبقة بطريقة غير عشوائية، اذ تعتمد على تقسيم المجتمع إلى مجموعات خاصة، ثم حساب حصة كل مجموعة اعتمادا على علاقتها بالبيانات المتوفرة وحجم المجتمع، ثم الحصول على تلك الحصة بأيسر الطرق [3].

- يتم سحب العينة الحصصية في الحالات التي لا يكون فيها المجتمع متجانس مع توفر إحصائيات عن توزيع مجتمع البحث على الخصائص كالسن والجنس وغيرها، فيقوم الباحث ببعض الإجراءات

[1] د. سيد محمود الطواب: **البحث العلمي ( أسسه وأساليبه )**، د.ط، مركز الأسكندرية للكتاب، الإسكندرية، 2015، ص143.

[2] محمد عبد العال النعيمي،د.عبد الجبار توفيق البياتي وآخرون: **طرق ومناهج البحث العلمي**، ط6، الوراق للنشر والتوزيع، عمان، 2016، ص 93.

[3] Saunders.M,Philip and Thorn hill Aresearch methods for business student (4 thed) Harlow . Peason Education himited , 2007,p.226.

التي تمكنه من الوصول لعينة متشابهة لمجتمع الدراسة، فقد يحدد في اختيار العينة أكثر من خاصية [1].

- إن العينة الحصصية يسميها بعض الباحثين بالعينة الضعيفة وقياسها ( 5- 10) مفردات، وهي مهمة في الدراسات الصحية والفلاحية لكونها تعتمد على تقديم شروحات وافية حول موضوع الدراسة.[2]
- العينة الحصصية تعني اختيار عينة تمثل الحصص أو الفئات المختلفة في المجتمع وبنفس نسب تواجدهم، فإذا كانت العينة المطلوبة من الجنسين ذكور وإناث وكانت نسبهم في المجتمع ½ فيجب أن تؤخذ العينة بنفس النسب.[3]

بما أن مجتمع دراستنا يتكون من 1059 مفردة فإنه يصعب علينا دراسة كل مفرداته لذلك قمنا باختيار 10% من مجتمع الدراسة وقد توصلت النتائج التالية :

لدينا مجتمع البحث يقدر ب 1059 مفردة

النسبة التي اخترناها من مجتمع البحث قدرت ب 10% :

1059_____100 %

س _____ 10%

ومنه نتحصل على 106 مفردات من أصل 1059 مفردة .

## 12 / أداة الدراسة

تختلف أدوات ووسائل جمع البيانات باختلاف موضوع الدراسة، وفي دراستنا هده اعتمدنا غلى الأدوات التالية:

---

[1] روايه بنت أحمد القحطاني، سعود بن ضحيان الضحيان: **النمطية المنهجية في الرسائل الجامعية**، دراسة مطبقة على عينة من رسائل الدكتوراه بجامعتي الملك سعود الإمام محمد بن سعود الإسلامية، مجلة كلية الخدمة الإجتماعية للدراسات والبحوث الإجتماعية،جامعة القيوم، العدد 20، ص 446.

[2] حمام محمد زهير: **تحليل المحتوى في بحوث الإعلام** ط1، أمواج للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2015، ص 18.

[3] سمية عبد الوارث: **البحث التربوي والنفسي، دليل تصميم البحوث**، ط1، أمواج للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2011، ص 100

**استمارة الاستبيان:**

وتعرف أداة الاستبيان على أنها مجموعة الأسئلة والاستفسارات المتنوعة والمرتبطة يبعضها البعض بشكل يحقق الهدف أو الأهداف التي يسعى إليها الباحث ،وذلك في ضوء موضوع البحث والمشكلة إلى اختيارها. [1]

كما عرفها عبد الرحمان محمد السعدلي: "أنها أداة ووسيلة لجمع البيانات في شكل استمارة مطبوعة تتكون من قائمة أسئلة توجه للأفراد المفحوصين للإجابة عنها بأنفسهم،وذلك من أأجل الحصول على معلومات حول موضوع ما . [2]

الاستبيان ايضا هو:أداة من أدوات جمع البيانات الأولية يتكون من مجموعة من الأسئلة المتنوعة والمختلفة،تقدم من الباحث إلى المبحوثين بغرض الإجابة عليها قصد استعمالهم في دراسة ظاهرة معينة

ويعرف أيضا كذلك على أنه "أداة لجمع البيانات تتضمن مجموعة من الأسئلة والجمل الإخبارية يطلب من المبحوثين الإجابة عليها تم يحددها الباحث حسب أغراض البحث.[3]

أداة تتضمن مجموعة من الأسئلة والجمل الخبرية التي يتطلب من المفحوص الإجابة عليها بطريقة يحددها الباحث حسب أغراض البحث.[4]

مجموعة من الأسئلة المكتوبة والتي تعد بقصد الحصول على معلومات أو أراء المبحوثين حول ظاهرة أو موقف معين.

وسيلة لجمع المعلومات المتعلقة بموضوع البحث عن طريق إعداد استمارة يتم من قبل عينة ممثلة من أفراد، ويسمى الشخص الذي يقوم بإملاء الاستمارة بالمستجيب.[5]

---

[1] عامر إبراهيم القندليجي: **البحث العلمي في الصحافة والإعلام**، ط1، دار المسيرة، عمان، 2015، ص178.

[2] عبد الرحمان محمد السعدلي وآخرون: **مدخل إلى البحث العلمي ( المفاهيم، الأسس، الاجراءات والتقويم )**، د.ط، دار الكتاب بالحديث للنشر، الثقاهرة، 2013، ص 79.

[3] عوينان عبد القادر: **محاضرات في المنهجية، كلية العلوم الاقتصادية التجارية علوم التسيير**، جامعة أكلي امحند أو الحاج، 2017-2018، ص30.

[4] عودة أحمد سليمان وزميله: **أساسيات البحث العلمي في التربية العلوم الانسانية**، ط2، مكتبة الكتاني، إربد، 1992، ص 184.

[5] ارفاعي أحمد حسين: **مناهج البحث العلمي"تطبيقات إدارية إقتصادية**، د.ط، دار وائل، عمان،1998،ص181.

في هذه الدراسة اعتمدنا على الاستمارة كأداة من أدوات جمع البيانات التي تساعدنا على الحصول على إجابات تحتاج التعرف عليها في هذه الاستمارة والتي يتم توزيعها على المبحوثين وهم فئة محددة من الطلبة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لعبة البوبجي بالتحديد، والذي يتشكل أو ينتج من خلالها السلوكات العدوانية حيث اعتمدنا في الاستمارة على الأسئلة المفتوحة والمغلقة الأسئلة المفتوحة المغلقة معا لكي يجد المبحوث الإجابة بحرية وعدم التضييق عليها.

## 13 / الدراسات السابقة

### 1 – الدراسة الأجنبية :

دراسة: خير الدين بن جيروس وآخرون: " ألعاب الفيديو وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين "، سعت هذه الدراسة لإيجاد العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة وزيادة مستوى العنف لدى المراهقين، كما عنيت بالمقارنة بين الجنسين في هذا المجال، حيث تم تعيين مجموعة من 994 طالبا ( 499495 إناث) من مدرستين ثانويتين في كلانج فالي في ماليزيا، وكم إعتمد المنهج الوصفي التحليلي أهداف الاستبيان في الدراسة.

- **تقييم الدراسة:**

اعتمدت هذه الدراسة على مجتمع البحث مكون أساس من الطلبة الثانويين ما جعلها تمس بصفة مباشرة فئة المراهقين، كما تميزت بحجم عينة لا بأس بها خاصة وصولها لنتائج هامة وقدمت توصيات للوقاية من أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتتقاطع هذه الدراسة مع دراستنا في كون أنها مست جانبا مهما من دراستنا ويتمثل في تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين[1].

### 2 – الدراسة الجزائرية:

دراسة رقية محمودي: " أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق " هدفت هذه الدراسة إلى ما يلي:

[1] Ipid.khaire adine belghiras etautre . lesjeuxde videa et leure relatons avec la viole des adolescents. Malizia: universitède touka abderrahmane.s.d.

- معرفة مصدر وخصائص شكل ومضمون الألعاب الإلكترونية العنيفة الأكثر استهلاكا في أوساط المراهقين المتمدرسين .
- معرفة عادات المراهقين المتمدرسين، في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة .
- مدى تأثير الحجم الزمني المستغرق في لعب الألعاب الألعاب الإلكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق .
- كشف الفروق في استهلاك رموز العنف الافتراضي بين المراهقين الذكور المراهقين الإناث .

استخدمت الباحثة المزاوجة بين المنهج الوصفي التحليلي وكذا منهج المحتوى واعتمدت على عينة قصدية، شملت تلاميذ المستويين الثالثة والرابعة متوسط والذي يقرب ب150 مبحوث موزعين الى 74 ذكور76 إناث ويتمثل مجتمع الدراسة في تلاميذ المرحلة المتوسطة في إكمالية " أحمد بوسليماني " اللذين يلعبون الألعاب الإلكترونية التي تتسم بالعنف سواء كان ذلك على جهاز الحاسوب أو جهاز البلاي ستايشن أو باقي أجهزة التحكم الأخرى أو قاعات الألعاب أو قاعات الأنترنت، أما حسب السن فإن أفراد المجتمع الأصلي منهم يتراوح ما بين 13 سنة الى 19 سنة أي تاريخ ميلادهم محصور مابين (1991-1996) وهو يشمل مراحل المراهقة المبكرة، المتوسطة، المتأخرة، وركزت الباحثة على استخدام أدوات جمع البيانات وتحليلها كالمقابلة، الملاحظة، الاستبيان .

**تقييم الدراسة:**

اعتمدت هذه الدراسة على مجتمع بحث مكون أساسا من تلاميذ الدور المتوسط ما جعلها تمس بصفة خاصة فئة المراهقين، كما تميزت بحجم عينة لا بأس به يجعلها أكثر تمثيلا لمجتمع البحث، هي دراسة لا بأس بها للفرضيات التي أعطتها الباحثة حيث أنها كانت تمس جوانب الموضوع الذي نحن بصدد التطرق إليه، كما خلصت لعدة نتائج تتعلق بعلاقة الألعاب الإلكترونية وعنف المراهقين، وتتقاطع هذه الدراسة مع دراستنا ف العديد من النقاط لكونها أقيمت في مجتمع جزائري وعلى عينة من المراهقين وقد مست جانبا من دراستنا وهو تأثير العنف الافتراضي في الألعاب الإلكترونية [1]

**3 – الدراسة العربية :**

[1] رقية محمودي:" **أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العدواني للمراهق** "، رسالة ماجستير، جامعة سعد دحلب، الجزائر، 2010 .

دراسة: سلوى بنت علي حمصاني " ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني في ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث المتوسط بمدينة الرياض "

لقد أجريت هذه الدراسة للتعرف على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة السلوك العدواني في ضوء متغيري تقدير الذات التحصيل الدراسي لدى الطلاب اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي حيث أجريت الدراسة على عينة بلغة (880 طالب ) من طلاب الصف الثالث متوسط من المدارس الحكومية النهارية.

**تقييم الدراسة:**

تميزت هذه الدراسة بكبر حجم العينة ما جعلها أكثر جدية وتمثيلا لمجتمع البحث وتوصلت إلى نتائج هامة ومنطقية، كما ختمتها الباحثة بجملة من المقترحات التوصيات الهامة التي تهدف إلى نشر ثقافة التوعية بأضرار الألعاب الإلكترونية، على العموم كانت هذه الدراسة جيدة وموفقة وذلك لاعتمادها على التحليل الكمي للبيانات، وتتقاطع هذه الدراسة مع موضوعنا في أنها درست العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني الذي يعتبر أشمل من العنف.[1]

**مناقشة الدراسات السابقة:**

من خلال ما سبق ذكره من الدراسات سواء الأجنبية أو العربية أو الجزائرية، يأتي إلى فكرنا أهمية الموضوع، وهذا ما يدفعنا إلى الاهتمام بظاهرة السلوكات العدوانية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية ( لعبة البوبجي)، وهذه الدراسات مست جانبا من دراستنا كما أنها تخدم الموضوع سواء بطريقة مباشرة أو غير مباشرة، الا أننا نلاحظ نقص الدراسات الجزائرية التي تهتم بهذا الجانب الذي نقوم بدراسته خاصة في علم الاجتماع وعلوم الإعلام والإتصال، في حين أنها تشكل خطرا كبيرا على المجتمع الذي يؤدي بها الى الإخلال بالأنظمة الأخلاقية وتفشي السلوكات العدوانية العنيفة، لكن هذه الدراسات تساهم في إبراز أهمية الموضوع خاصة فيما يتعلق بالأسباب المتعلقة بالظاهرة المدروسة، ومن هنا نسعى بدراستنا لتقديم إيجابي في هذا المجال إبراز أهمية الموضوع خاصة من الناحية الاجتماعية.

[1] سلوى بنت علي حمصاني: **ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة علاقتها بالسلوك العدواني في ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث متوسط بمدينة الرياض**، رسالة ماجستير، جامعة الملك سعود، السعودية، 2011.

## 14 / النظرية المؤطرة للدراسة

كل دراسة تحتاج إلى مقاربة سيسيولوجية تتطابق مع طبيعة الموضوع وهي تعتبر عماد الدراسة أو الاتجاه الذي يسلكه الباحث، وعلى هذا الأساس تختلف استعمال المقاربة السوسيلوجية باختلاف المواضيع المدروسة ولهذا وحسب الدراسة التي قمنا بها فإن النظرية البنائية الوظيفية هي النظرية الأنسب في التعرف على مجتمع البحث ودراسة الظواهر المحيطية بهالتي تنتج عنه أو يتأثر بها:

**النظرية البنائية الوظيفية:**

**1- مفهوم النظرية:**

**لغة:**

إن مفهوم النظرية يتمثل في الدلالة الشائعة ولفظ نظرية مشتق ن النظر الذي يحمل دلالة معنى التأمل العقلي وفي الفرنسية تعني النظرية بناء أو نسق متدرج من الأفكار الذي يتم الانتقال فيه من المقدمات إلى النتائج في حين يعرفها لسان العرب لابن منظور على أنها ترتيب أمور معلومة على وجه يؤدي إلى استعلام ما ليس بمعلومة وقبل النظر طلب علم عن علم.[1]

أما المعجم الفلسفي " لالاند" فيعرفها على أنها انشاء تأملي للفكر يربط نتائج بمبادئ وانطلق لالاند من هذه الفكرة إلى اعتبار أن النظرية بناء فرضي استنباطي يعكس رؤية العالم حول قضية متنازع حولها كما أنها تقابل المعرفة الجزئية على أنها النظرية تركيب كلي يسعى إلى تفسير عدد من الظواهر ويسلم بها كفرضية تحتمل التصديق أو التكذيب.[2]

**اصطلاحا:**

النظرية عبارة عن مجموعة من المفاهيم التعريفات الاقتراحات التي تعطينا نظرة منظمة لظاهرة ما عن طريق تحديدها للعلاقات المختلفة بين المتغيرات الخاصة بالظاهرة، وذلك بهدف

[1] منال هلال مزاهر: **نظريات الإتصال**، دار المسيرة، الأردن، 2012، ص 162.

[2] بسام عبد الرحمان المشاقبة: **نظريات الإعلام**، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن،2011، ص 79.

تفسير تلك الظاهرة أو التنبؤ بها مستقبلا، فحسب موريس أنجرس فإنه إذا كانت الفرضية هي إقرار غير حقيقي بوجود علاقة بين متغيرين أو أكثر فإن النظرية هي إقرار غير حقيقي لوجود علاقة مابين متغيرات محققة امبريقيا. [1]

إذا تكمن طبيعة النظرية في إعداد التفسير الحقيقي فيما يخص الأحداث، الواقع الظواهر أما وظيفتها فهي تصميم التفسيرات الحقيقي فيما يخص أحداث الوقائع الظواهر أما وظيفتها فهي تصميم التفسيرات المعطاة للأحداث والظواهر أما وظيفتها فهي تصميم التفسيرات المعطاة للأحداث الظواهر لأنه من دون النظرية تظل العلاقات بين الظواهر مبهمة، كما أن النظرية تعمل على جعل الحقيقة منطقية مصاغة في سياق مرتب ومنظم.

ومن هنا يمكننا القول بأن النظرية هي ممارسة عملية دقيقة بعيدة عن العشوائية مادام البحث العلمي في غياب النظرية هو بحث أعمى.[2]

تعد النظرية الوظيفية أحد المداخل الأساسية لدراسة وسائل الإعلام الاتصال، ووظائفها المختلفة وكذلك الآثار المترتبة على استعمالها سواء بالنسبة للفرض المجتمع.

**2- الخلفية التاريخية للبنائية الوظيفية:**

إن فكرة البناء لمجتمع ما كمصدر لاستقراره لا تعد جديدة كالفلسفة الاجتماعية، فأفلاطون في جمهوريته يطرح القياس بين المجتمع الكائن العضوي، فكلاهما يعني نظاما من أجزاء مترابطة في التوازن الديناميكي، وفي المجتمع المثالي الذي وصفه أفلاطون تقوم كل فئة من المشاركين في الهيكل الاجتماعي بإنجاز الأنشطة التي تساهم في تحقيق التناسق الاجتماعي العام.[3]

وقد أتبث "مالينيو فيسكي" بالإعتماد على منهج الملاحظة بالمشاركة أثناء سنوات البحث الإنثربلوجي المعمق الطويل في "غينيا الجديدة " ثم في جزر كروبيريان أن المجتمع عبارة عن كل

---

[1] موريس أنجلس: **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**، تر: بوزيد صحراوي وآخرون، دار القصبة للنشر، الجزائر، 2006، ص 54 .

[2] لا رامي فال: **البحث العلمي في الإتصال**، ترجمة ميلود سفاري آخرون، مخبر علم اجتماع الإتصال للبحث الترجمة، ط2، الجزائر، 2009، ص 160.

[3] حسين عماد مكاري، ليلى حسين السيد: **الاتصال ونظرياته المعاصرة**، دار المصرية اللبنانية، القاهرة، 2006، ص 124 .

يتشكل من أجزاء تؤدي وظائف وصفها بالضرورية لتوازن المجتمع، إذ تشكل هذه الوظائف الأساس الذي يجب الارتكاز عليه لتفسير الوقائع الاجتماعية.

أما رادكيلف براون فقد قوبلت أعماله بالقبول فهو ينظر إلى المجتمع باعتباره كلا متكامل يسعى إلى الحفاظ على إستمراريته وأكد على الوحدة الوظيفية لكل نسق اجتماعي، وعلى تنظيمها مع بعضها لتساهم في تحقيق هدف معين واعتبر بشكل متميز كلا من مفهومي الوظيفية البنائية إذ في أداتي تحليل جد ضروريتين لفهم كل عنصر اجتماعي أو ثقافي.[1]

أما التأثير الأكبر فيعود إلى أميل دوركايم إذ يعتبر أول من استعمل النظرية الوظيفية بتفسيره لجوانب اجتماعية متعددة من خلال سأله ما هي الأدوار الوظيفية التي قامت بها هذه الحقائق الاجتماعية في المحافظة على النظام الاجتماعي كنظام كلي، فقد وجد أن الذي يمتلك وظيفة إرساء مجموعة من القيم الشائعة والتي تعزز الوحدة التماسك لدى من يؤمنون بتلك المعتقدات المدارس، كذلك لها وظيفة نقل الثقافة من جيل إلى جيل.[2]

كما اكتسب مفهوم الوظيفة قيمة كبيرة مع عالم الاجتماع الأمريكي تالوكت بارسونز حيث قال أن المجتمع عبارة عن الكل فهو بمثابة نسق أو نظام أو بناء والذي يمثل مجموعة من العلاقات الثابتة نسبيا من الأفراد .

وقد انتقد ميرتون مفهوم بارسونز للوظيفة، حيث رأى أنها لم تقم على أساس دراسات تجريبية للواقع استندت إلى مفاهيم عامة يصعب تحديد معناها أو ربطها بدقة بمؤثرات في الواقع الاجتماعي بمفهوم النسق حيث تقوم وجهة نظر ميرتون على ضرورة الربط بين النظرية الواقع، وضرورة كل منهما للآخر كي تكون معرفة دقيقة ذات مصداقية وقابلة لأن تكون مصدرا لاشتقاق فرضيات جديدة. [3]

---

[1] نيكولا تيماشيف: **نظرية علم الإجتماع طبيعتها وتطورها**، ترجمة محمود عودة آخرون، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 1999، ص 405.

[2] فهمي سليم الفزوي: **مدخل إلى علم الاجتماع**، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان، 2006، ص 85.

[3] مزفت الطرايشي، عبد العزيز السيد: **نظريات الاتصال**، دار النهضة العربية، القاهرة، 2006، ص 99.

و الملاحظ أن البنائية الوظيفية تطورت بفضل إسهامات العديد من الرواد الذين حاولوا إعطاء مفهوما واضحا وحاولوا تحديد عناصرها ليلخصوا في النهاية إلى أن المجتمع وبنائه هو ضمان استقراره وذلك نظرا لتوزيع الوظائف بين عناصر هذا التنظيم بشكل متوازن يحقق الاعتماد المتبادل بين هذه الوظائف.

**3 – مفهوم البنائية الوظيفية فروضها:**

عرفت النظرية الوظيفية تسميات عدة مثل نظريات البنائية الوظيفية the eory structure function نظريات التحليل الوظيفي the function analyess النظريات المحافظة the ory conservation وغيرها من التسميات الأخرى.

وتستمد هذه النظرية أصولها العامة من آراء مجموعة من علماء الاجتماع التقليديين المعاصرين الذين ظهروا على وجه الخصوص في المجتمعات الغربية الرأسمالية، حيث اهتمت بدراسة كيفية حفاظ المجتمعات على الاستقرار الداخلي والبقاء عبر الزمن، وتفسير التماسك الاجتماعي الاستقرار الداخلي وهذا ما تمثل في أفكار آراء العديد من علماء الاجتماع الأمريكيين المعاصرين مثل "تالوكت بارسونز""روبرت ميتون"

وغيرهم من رواد الجبل الثاني من علماء الاجتماع الرأسماليين، الذين امتدت آرائهم حتى نهاية السبعينات من القرن العشرين . [1]

أما عن مفهوم البنائية الوظيفية فهي مركبة من جزأين:

**البناء:**

فهو مصطلح يشير إلى الطريقة التي تنظم بها الأنشطة المتكررة في المجتمع.

الوظيفية ويشير هذا المصطلح إلى مساهمة شكل معين من الأنشطة المتكررة في الحفاظ على استقراره وتوازن المجتمع.[2]

[1] حسين عماد مكاوي، ليلى حسين السيد: **مرجع سبق ذكره**، ص 124-125.

[2] محمد عبد الحميد: **البحث العلمي في الدراسات الإعلامية**، ط2، عالم الكتب، القاهرة، 2004، ص 31 .

فالبنائية ترى أن المجتمع يتكون من عناصر مترابطة تتجه نحو التوازن من خلال توزيع الأنشطة بينما التي تقوم بدورها على المحافظة على استقرار النظام،أن هده الأنشطة تعد ضرورة لاستقرار المجتمع وبناءه هو ضمان الاستقرار.[1]

تعتبر البنائية الوظيفية من نظريات السوسيولوجية التي شغلت حيزا كبيرا من أدبيات علماء الاجتماع خاصة في بداية القرن العشرين .

واحتلت مكانة مرموقة بين نظرياته، وهده النظرية لم تأت نتيجة جهد عالم بعينه . بل تضافرت الجهود العديدة منهم من مجالي علم الاجتماع والأنتربولوجيا الاجتماعية في إرساء دعائم هدا التيار.[2] وينظر أصحاب الاتجاه البناء الوظيفي، وعلى رأسهم "تالكوت بارسونز" إلى المجتمع باعتباره نسقا اجتماعيا مترابطا داخليا، ينجز على جزء من أجزاءه، أو مكون من مكوناته وظيفة محددة بحيث أن كل خلل أو تغيير في وظيفة إحدى مكوناته ينجز عنه تغيير في باقي أجزاء النسق.[3]

**4 – أسس وافتراضات النظرية البنائية الوظيفية**

انطلقت النظرية البنائية الوظيفية كغيرها من النظريات من مجموعة أسس وافتراضات نظرية حتى تبرر توجهها وتدافع عنه، وبما أن محور الاهتمام يقوم على دراسة الأنساق الاجتماعية وتحليلها ومعرفة الوظائف التي تؤديها للحفاظ على توازن واستقرار المجتمع . فإن الافتراضات كانت أغلبها تصب في هدا المحور البحثي وهي:

– ينظر إلى المجتمع على أنه نظام يتكون من عناصر مرتبطة وتنظيم نشاط هده العناصر بشكل متكامل.

[1] مزفت الطرابشي، عبد العزيز السيد: **مرجع سبق ذكره**، ص 100.

[2] د.حمفري نبيلة: **الوسائط الجديدة والبراديغمات العلمية " البراديغم الوظيفي"**، محاضرات مدخل لمقاربات الوسائط الجديدة، ص 1 .

[3] نبيل حمديشة: **البنائية الوظيفية ودراسة الواقع والمكانة**، مجلة بحوث الدراسات الإنسانية، جامعة سكيكدة، الجزائر، 2010، ص 480.

– يتجه هدا المجتمع في حركته نحو التوازن، ومجموع عناصر تضمن استمرار دالك بحيث لو حدت خلل في هدا التوازن، فإن القوى الاجتماعية سوف تنشط لاستعادة هدا التوازن .

الأنشطة المتكررة في المجتمع تعتبر ضرورة لاستمرار وجوده وهدا الاستمرار مرهون بوظائف التي يحددها المجتمع للأنشطة المتكررة تلبية لحاجاته، إذ يلاحظ على مستوى الفروض التي تثبتها البنائية الوظيفية هي أنها فروض تركز على عضوية أجزاء النظام الاجتماعي وتوازن واستقرار المجتمع، وعلى وظيفة كل عنصر من هده العناصر المشكلة النظام الاجتماعي.[1]

فالفرض الأول الذي يركز على أن المجتمع عبارة عن عناصر مترابطة ونشاطها منظمة هو دليل على بناء المحكم الذي يميز عناصر هدا المجتمع والانسجام الحاصل بينهما وهو ما يشير الى نظرة الوظيفيين للمجتمع وتشبههم له بالكائن العضوي الذي يظهر أعضاءه مترابطة ومنسجمة مع بعضها البعض لأداء وظيفة واجدة هيا بقاء هدا الكائن وحفاظه على حياته، وهو التفسير البيولوجي الذي تبناه رواد البنائية الوظيفية الأوائل من أمثال:" دوركايم " و"سينسر " والمحدثين بزعامة "بارسونز" ...الخ

بينما الفرض الثاني الذي يركز على حركة المجتمع وتوازنه فهو يدل على أن عناصر النظام الاجتماعي تحافظ على توازن واستقرار النسق الاجتماعي من خلال أدائه لوظائفها المختلفة، غير أنه في حالة حدوت حلل وظيفي او معوق لأحد هده العناصر الأخرى سوف تستبعد نشاطه وتؤدي وظيفته حفاظا على توازن الاجتماعي .

وهناك نظرة أخرى للوظيفيين في هدا الشأن وهي أن العنصر يمكن ان يؤدي أكثر من وظيفة وبالتالي فإنه يستطيع القيام بوظيفة العنصر الذي أصيب بخلل في وظيفته.

أما الفرض الثالث لهذه النظرية يرى بأن كل عناصر النظام الاجتماعي تقوم بأنشطتها المتكررة في الحفاظ على الاستقرار ما هو إلا برهان على وظيفة معينة يؤديها باستمرار، وحتى لو حدث خلل كما أشرنا سابقا فإن أحد الأجزاء الأخرى أو بعضها سيؤدي وظيفة هذا العنصر للحفاظ على استقراره وتوازن المجتمع

[1] مي عبد الله: **نظريات الاتصال**، ط1، دار النهظة العربية، بيروت، 2010، ص 175.

ونفس الشيء بالنسبة للفرض الرابع فوظيفة كل عنصر من عناصر النظام الاجتماعي تعتبر ضرورة وتتم على نحو متكرر تلبية للحاجات الاجتماعية مثلها مثل أجزاء الكائن الحي فلا يمكن تصور أن أحد أعضاء الجسم لا يؤدي وظيفته لو حدت دلك فأن هدا الكائن سيصاب بمرض ما أو ربما يؤدي إلى فئاته، ويمكن أن ستشهد في ذلك مثلا بوظيفة الرئة في الجسم الإنسان فإذا أصيبت بمرض معين فإن هدا الإنسان سيجد صعوبة في التنفس، فكذلك الحال بالنسبة لعناصر النظام الاجتماعي أو الأجزاء النسق فهي مطالبة بتحقيق وظيفتها على نحو متكرر حتى تساهم في استقرار وتوازن المجتمع، يمكن الإشارة أيضا في سياق الحديث عن فروض هدى النظرية أن هده الأخيرة مترابطة مع بعضها البعض وكل فرض مكمل للآخر ومفسر له فترابط عناصر المجتمع يحيلنا إلى توازن واستقرار النظام وهذا لا يكون إلا بأداء عنصر لوظيفته داخل النسق وهكذا.[1]

**5 – الانتقادات الموجهة للنظرية البنائية الوظيفية:**

تعرضت البنائية الوظيفية إلى ثورة انتقادات كبرى، اذ أخذ على هذا الاتجاه أنه أحادي النظرة، بمعنى أنه لا يرى ويبحث في النسق الاجتماعي إلا أبعاد أخرى للظاهرة الاجتماعية، مثل أبعاد التغير الاضطراب الأمراض المشكلات الاجتماعية كما أنصب التركيز على الجوانب الثابتة من النسق الاجتماعي والأبعاد الثقافية للنسق كانت أكثر استخداما في التفسير من غيرها من مكونات النسق، وهناك إهمال غير مقبول لعنصر أساسي في فهم تغير تطور المجتمعات المتمثل في موضوع الصراع الاجتماعي.

وبذلك فهي تركز على الثبات الاجتماعي الأكثر من اهتمامها بقضايا التغيير الاجتماعي كما اخذ عليها تطرفها الشديد في التركيز على محاكاة نماذج العلوم الطبيعية والاهتمام المفرط في الجوانب الثابتة على حساب الجوانب الحركية المتغيرة.

حيث اعتبرها "داهر ندورف" من قبيل اليوتوبيا، بينما رأى "بوبوف" عالم الاجتماع السوفييتي إنها تصور المجتمع على أنه نظام أبدي لا يعرف التطور والانتقال الى وضع جديد.

[1] جواري صفاء: **اقتراح خطة اعلامية للصحافة الرياضية لإدارة الأزمات الرياضية**، أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه في علوم في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص أعلام اتصال رياضي، معهد علوم تقنيات النشاطات البدنية الرياضية، جامعة محمد بوضياف المسيلة، 2018-2019، ص 8-9.

بينما رأى "رايت ميلز" في كتابه "التصورات السوسيولوجية" أن "بارسونز" قدم مبررات أخلاقية لاستقرار القوى المتحكمة في السلطة، من خلال التركيز على الاستقرار تحقيق التوازن مراقبة سلوك الأفراد بفرض قيم ومعايير فوقية تحارب مسبقا أي محاولة للتغيير أو أي شكل من أشكال التمرد كما أخذ عليه استخدامه لمفاهيم مركبة ولغة غامضة زادت من تعقيد الظاهرة الاجتماعية أكثر مما فسرتها.[1]

**6 – الرد على الانتقادات الموجهة للنظرية البنائية الوظيفية:**

ساعدت النظرية البنائية الوظيفية من خلال تحليلات بارسونز إلى توظيف الصراع أو التعارض وتأهيله لاستقرار النسق الاجتماعي ادارة التوتر واستغلاله كأحد المتطلبات الوظيفية في طرح مقولات جديدة تؤمن بالتغيير أهميته في تطوير وتحديق النظرية فاعترفت بحالات التفكك التي تصيب أين نسق اجتماعي وتحدث به الكثير من مظاهر الخلل الوظيفي التي تعتبر بمثابة معوقات وظيفية تواجه النسق الأكبر وفي هذا الحدث حددت كتابات "روميرتون" مظهرين للعناصر الاجتماعية الثقافية تمثل في

1 – عناصر وظيفية تسعى إلى المحافظة على النسق ضمان استمراره وبقائه.

2 – عناصر غير وظيفية تظهر مشكلات عدم التكيف أو التوافق من ناحية النسق العام، وعدم القدرة على التنسيق بين أعضائه واحتياجات هؤلاء الأعضاء من ناحية أخرى. [2]

وقد حرس "ميرتون" على ضرورة المناداة بالتوازن في طرح فكرته عن مفهوم البدلاء الوظيفية التي توضح إمكانية تعدد الوظائف فزاد على التحليل الوظيفي البنائي إضافتين هما:

***مفهوم المعوقات:** الوظيفية الناجمة عن عدم التكيف.

[1] غربي محمد، قلواز ابراهيم: **النظرية البنائية الوظيفية نحو رئية جديدة لتفسير الظاهرة الاجتماعية**، مجلة الدراسات البحوث الاجتماعية، جامعة الشهيد حمة لخضر، الوادي، العدد 18 أكتوبر 2016، ص 193.

[2] رداف نصيرة: **تصورات الشباب الجزائري للاختيار للزواج عن طريق الإعلانات الصحفية**، مذكرة ماجستير في علوم الإعلام والاتصال تخصص علاقات عامة، قسم علوم الاعلام الاتصال، كلية العلوم الإنسانية الاجتماعية، جامعة منتوري قسنطينة، 2008-2009، ص 54.

* التمييز بين نوعين من الوظائف، الوظائف الظاهرة وهي وظائف يمكن ملاحظتها وتساهم في الحفاظ على النسق وتعكس مجموعة الأهداف العامة الخاصة الوظائف الكامنة وهي التي لم يتوقع ظهورها أو وجودها ومع ذلك توجد بصفة ضمنية.[1]

**7 - تطبيق النظرية على موضوع الدراسة**

لقد اخترنا هذه النظرية دون الأخرى لكي نسلط الضوء من خلالها على السلوكات العدوانية التي تتشكل أو تنتج من خلال الألعاب الالكترونية ( لعبة البوبجي ) بحكم أن هذه الألعاب تتكون من نسق اجتماعي نظرا للأشخاص الذين يمارسونها ويتفاعلون معها وأن هذه التكنولوجيا غيرت من طبيعة الدور والوظيفة التي من المفروض على هذه الألعاب أن تحدث داخلها وتعمل من أجل هذه الوظائف ومن بين العوامل التي تساهم في إفراز التوازن أو الإخلال به في البناء المجتمعي كإحلال السلوكات الأخلاقية إلى سلوكات عدوانية لا يمد بالصفات الحميدة التي يحاول النسق الاجتماعي بناء المجتمع عليها حيث تحاول الإجابة على بعض الفرضيات المسلمات التي اعتمدتها هذه النظرية ربطها بسلوكيات عدوانية التي تتشكل على الطلبة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لعبة البوبجي.

## 15 / صعوبات الدراسة

من خلال قيامنا بهذه الدراسة التي تدور حول " استخدام الألعاب الإلكترونية ودورها في تشكيل السلوكات العدوانية لدى الطلبة " اعترضتنا مجموعة من العراقيل يمكن تلخيصها في النقاط التالية:

1. نقص المراجع التي تناولت موضوع الدراسة خاصة في مكتبة الجامعة .
2. قصر مدة الدراسة مما لم يعطينا الوقت اللازم للإلمام بجميع جوانب الموضوع .
3. صعوبة إيجاد الدراسات السابقة المطابقة لدراستنا مما أدى إلى اللجوء إلى استخدام دراسات مشابهة لموضوعنا، خاصة الدراسات المتعلقة بمتغير السلوكات العدوانية .
4. كانت الاستمارة إلكترونية مما أدى إلى ضياع بعض الوقت للوصول إلى العدد المطلوب، وعدم إجابة المبحوثين بمصداقية على أسئلة الاستمارة مما كانت الإجابات فيها نوع من التحايل .

[1] عبد الله محمد عبد الرحمان: **النظرية في علم النظرية سوسيولوجية المعاصرة**، ج 2، دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية، 2006، ص 22-23.

5. تصادم وقت إنجاز المذكرة مع بعض الارتباطات الخارجية مما جعلنا مضطرين إلى التوقف عن إنجازها في فترات معينة .

# الفصل الثاني

# الإطار النظري للدراسة

# الألعاب الإلكترونية

تمهيد

المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية

- تعريف الألعاب الإلكترونية
- نشأة الألعاب الإلكترونية
- أنواع الألعاب الإلكترونية و أشكالها
- أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية
- خصائص الألعاب الإلكترونية

المبحث الثاني : آليات الألعاب الإلكترونية

- مجالات الألعاب الإلكترونية
- تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع
- ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية
- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

خلاصة الفصل

## تمهيد

نشهد اليوم تطورا تكنولوجيا هائلا في مختلف مجالات الحياة حتى في مجال الترفيه والتسلية وهذا ما سمح بتطور وارتقاء أساليب اللعب ما جعل تلك الألعاب التي كانت تمارس بشكل تقليدي تصبح تقنية تحمل العديد من المزايا التي تثير رغبة الأفراد لممارستها بدلا من غيرها.كما أن هذه الألعاب أيضا تشكل عالمهم الخاص بما فيها من خبرات تؤدي إلى تنمية جميع جوانب النمو الاجتماعية، والانفعالية والمعرفية والسلوكية لديهم.

وقد شاع استخدام هذه الألعاب الإلكترونية بشكل جعلها متاحة لجميع أفراد المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، وهذا بفضل التطورات الإلكترونية التي مست مختلف الجوانب مما أصبح بالإمكان عرضها على شاشة التلفاز أو الحاسوب أو الهواتف النقالة .وتكون على شكل نشاطات تنافسية رقمية يمارسها الفرد ضمن قواعد معينة بالنسبة لكل لعبة يختارها.

وبفضل ميزة الخيال والمغامرات التي يفوضها اللاعبين، لقت رواجا سريعا وهائلا جعلها تغزو الأسواق والبيوت، كما أن هذه الألعاب الالكترونية وخاصة التي تحمل مظاهر العنف والقتال ينظر إليها على أنها خطرا على الشباب لأنها تؤدي إلى تشكل السلوكات العدوانية التي تعود بالسلب على الأطفال والمراهقين.

## المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية

### 1 / تعريف الألعاب الإلكترونية

هي "برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا، أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت" [1].

وعرفت بأنها" لعبة الكترونية يتحكم فيها اللاعبون بالصور على شاشة الفيديو".

ويرى البعض أن لعب الكمبيوتر وألعاب الفيديو (يطلق عليها من الآن فصاعدا الألعاب الالكترونية ) فهي نشاط شائع جدا في أو قات الفراغ بين الأطفال والمراهقين، فهي لها دور في ثقافة الشباب[2].

كما أن الألعاب الالكترونية هي" حقيقة واقعة، شديدة الانتشار دائمة الصيت وهي احد أكثر الأنشطة التي يذهب لها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسه وملأ أوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الالكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضة التقليدية مثل كرة القدم، إن لم تتفوق عليها[3].

وتعرف أيضا على أنها "نشاط له قواعد محددة، حيث يشترك اللاعبون في قضية أو نزاع مصطنع، بحيث يكون له نتائج تقاس بشكل كمي، وتسمى اللعبة بأنها الكتروني إذا تواجدت بهيئة رقمية، وعادة ما تشغل على منصات متنوعة كشبكة الإنترنت والحاسوب والتلفاز والهواتف النقالة، والفيديو(play station) ،الأجهزة المحمولة بالكف .[4]

---

[1] ياسين بروك:**الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة فيروس** 19 –**covid**،أعمال المؤتمر الدولي العلمي،المركز الديمقراطي العربي، برلين ألمانيا، جوان 2020،ص 38.

[2] Marina papastergiou, escploring the potentiel of computer and video games for Heath and physical education: ahteraturerevieu, journa homepage:www .com/locate/compedu ,univercity of thessaly,2009,p 603.

[3] أميرة خليفي،دنيا بشكيط: **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكات المراهق الجزائري**، مذكرة ماستر في علوم الإعلام والإتصال، 2020–2021، جيجل، ص26.

[4] ندى عقاب ابن عبود وآخرون:**دليل الأسرة في إستخدام الألعاب الإلكترونية عند الأبناء**، د،ط، الرياض، المركز الوطني لتعزيز الصحة النفسية، 2020، ص7.

## 2 / نشأة الألعاب الإلكترونية

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

**المرحلة الأولى:** انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا وتعد ألعاب "بونغ" PONG و "حرب الفضاء" war space"التي اخترعها فيزيائي مهندس الكرونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية الاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة.

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التليفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية[1].

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة Processeur Micro المسوقة من مؤسسة "اينتال" Intel عام 1971،وفي العام الموالي 1972 أسس "نولان بوشنال " Bushnell Nolan أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية " أتاري Atari" وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغ Pong"، "وفي أول عام باعت أتاري أكثر من 10 ألاف آلة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة "وارنر Warner " في ذات أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار .وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة "ابل "Apple تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر

[1] أميرة مشري: **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال، اتصال وعلاقات عامة، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي،2017/2016، ص57.

"ابل" 2،2 Appele أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، الى أنهاد الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977، وسيبقى "بوشنال ""و"أتاري" الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية.

**المرحلة الثانية:** تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VCS2600 من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (jeux Editiondes) وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مانman-pac "التي اخترعت في اليابان "تورو ايإيواتاني" Toru iwatani لمؤسسة "نامكو Namco " واشترت أتاري أجهزة vcs التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال المضاربين، أدت إلى تضخم في إنتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء .وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم كأنها آلات تجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارنر" نشاط عارضة التحكم "أتاري" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر"كومودور" Commodore وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكو " Namco "في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت "نينتاندو"Nintendo " وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس Nes "مدللة اليابانيين،[1]

ويعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية :

1- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

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

3- البطل المميز ل"نيس" وهوماريو Mario "،وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "دونكي كونغ Kong Donkey " ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية

[1] كوثر هاني: **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت على المراهقين**،مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، اتصال وعلاقات عامة، قسم العلوم الإنسانية، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، 2019/2018،ص34

Graphiste"شيجيرو ميامونو " Miyamoto shigeru " وجها رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو

**المرحلة الثالثة:** جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور" commodore و" سينكلير" sinclair و "أمستراد " Amstrad وفي عام 1986 "أتاري أس "Atari sti " الذي يسجل نقطة الذروة. في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) الصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل من مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل . وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين" Infographistes"المستقبليين الموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل "أميغا" Amiga أو " أتاري أس تي " Atari st انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة)، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل "بي سي" pc أو "ابل apple "،وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت "نينتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

**المرحلة الرابعة:** تتوافق هذه المرحلة مع انتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتاندو" عبر "سوبرنيس " NES SUPER وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا" SEGA من خلال لعبة "ميغادرايفرMEGADRIVER " وتعد هذه الرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآليPC ،وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل "ميست" Myst أو "سيفن كويست Quist seven " وكذا ألعاب الأدوار مثل "فاينل فانتيزي" fantasy Final ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدأ أن بطل سيغا تفوق على ماريو.[1]

[1] مريم قويدر: **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال**، رسالة ماجستير، كلية علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 3، 2012/2011، ص45-46

**المرحلة الخامسة:** تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط multimedia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالجة المخصوصة processeurs dédies استعمال القرص الضوئي المضغوط cd – rom الألعاب ر على الشبكات المحلية lan على الانترنيت[1].

كما تسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو سوني sony بلعبته « بلايستيشن play station »احتتم في هذه المرحلة الصراع بين " سوني "" نينتاندو " مما أزال " سيفا " التي انسحبت من سوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو « راكروفت croft lara » التي حققت أرقاما قيساسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية « ايفركويست ever quist »« أولتيما أونلاين ultima online »ألعاب « أ ف بي أس fps » المتعددة اللاعبين هي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسكة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب من أمثلتها « دوم doom » ثم، « هالف لايف half life »، وتبقي " نينتاندو " الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية تمثل " البوكيمونات les pokemones التي أبدعتها تجسيدا لعالم جديد طفولي، وتجاوز رقم أعمال الألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر حلقت عاليا 2 .في عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب الوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنيت بالانسحاب، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الالكترونية ألعاب الفيديو .

**المرحلة السادسة:** بدأت المرحلة السادسة بدخول" ميكروسوفت Microsoft والصراع الشرس بين عارضات التحكم: "بي أس2"PS2 و Game cube ايكس بوكسXBOX .

**المرحلة السابعة:**

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المنتقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته " نينتاندو "هو عبارة

[1] أحمد فلاق: **الطفل الجزائر يألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات**، أطروحة دوكتوراه، قسم علوم الإعلام والإتصال، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر، 2009/2008، ص114.

عن جهاز تحكم يدوي متنقل نينتاندو دي أس nintendo d s كما أعلنت سوني عن اطلاق جهاز البلايستيشن play station المتنقل psd الذي طرحه في الأسواق اليابانية في هر سبتمبر 2004.

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني " بي أس دي إلى الأسواق الأمريكية وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس انجلس في ماي 2005 جهاز بلايستيشن -3- الذي وصل إلى الأسواق ع بداية عام 2006، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد أيكس بوكس 360-360 xbox .

قد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006، في النقلة التي اضطرت طورين إلى التكيف معها،قد مر ذلك عبر التعلم على الأدوات الجديدة في التطوير المتقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج . [1]

غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الالكترونية، فاللعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين في دورة حياة الأجهزة هذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا، فقطاع ألعاب الفيديو يدفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم بشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم .

إن دورة حياة عارضة يقدر ما بين 56 سنوات، وتحاول مؤسسة " سوني sony تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير " بلايستيشن play station " وان ps one »بلايستيشن تو ps2 إلى بلايتيشن اكس psx تسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع أخر طبعة من عارضاتها خلال العشر السنوات المقبلة، كما تعمل مؤسسة ميكروسوفت Microsoft » على اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافساتها، لكن قد لا يكون ذلك كافي لفرض نفسها، خاصة أن سيغا Sega اعتمدت على هذه الإستراتيجية أطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم.

[1] أحمد فلاق: مرجع سبق ذكره،ص 115.

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام،قد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إليكترونيك « أرتس المنتجة للعبة Fifa » الشهيرة لكرة القدم التي تبلغ عوائدها 5.2 مليار دولار سنويا، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة تصميم الألعاب حيث تحظى بقدر كبير غير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية المتعة .

ولقد تطورت الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم، حيث حتى أنه تم إنشاء منتزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال أو لعب القولف في أجل الأمكنة في العالم نزول المنحدرات الأكثر روعة، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا، وزيارة المدن الداخلية في سباق العربات في روما أو معركة تاريخية بالسيوف والخيول " .[1]

## 3 / أنواع الألعاب الإلكترونية وأشكالها

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، وفقا لسالين وزيمرمان Salen & Zimmerman إلى الأصناف الآتية:

- **الصنف الأول الغازي ( المحارب، المقاتل ) Conqueror:** وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر، ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة .

- **الصنف الثاني المدير Manager:** ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان، كما يتم تطوير أساليب العمليات processes لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون

[1] بشير نمرود: **ألعاب الفيديو أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين( ذكور )، 12-15 سنة، القطاع العام**، رسالة ماجستير، معهد التربية البدنية الرياضية، جامعة الجزائر، 2008، ص 84.

اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها .

– **الصنف الثالث المستغرب ( المتعجب ) Wonderer:** في هذا الصنف يتم عرض وبيان خيرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين، واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء .[1]

– **الصنف الرابع المشارك Participant:** في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية . وبخصوص الصنف الرابع هناك أماكن افتراضية في فضاء الانترنت، حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود .

وتعرف ( هند الخليفة، 2009 ) العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجمده تسمى أفاتار ( avatars ) وأيضا بناء وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم، وكثيرة هي العوالم الافتراضية في قضاء الانترنت، فهناك موقع هناك ( there.com ) وهنالك الحياة الافتراضية ( secondlife.com ) وثمة ( lively ) وعندما يسجل اللاعب في أحد هذه العوالم الافتراضية فسيشعر بأن العالم عالمه والخيال خياله، فهي مواقع محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، تحاكي تماما الحياة الحقيقة، إذ يطلب من اللاعب اختيار ( أفاتار ) خاص به، وهي شخصية افتراضية كرتونية تمثل اللاعب داخل العالم الافتراضي، ومن خلاله يمكن المستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية المحيطة به ومع كل أفاتار يستل مستخدم آخر، إذ خلف كل أفاتار إنسان حقيقي يقبع في بقعة من بقع الكرة الأرضية جالسا خلف شاشة حاسوبه.[2]

---

[1] المضيف يوسف: **هناك حياة افتراضية رائعة**، جريدة الرياض، العدد 15226، الثلاثاء 16 ربيع أول 1431 ء – 2 مارس 2010 م، ص 20.

[2] الخليفة هند: **الحياة الإفتراضية تساعد على عملية التعليم والتدريب والتواصل مع الغير**، جريدة الرياض، العدد 14917، الإثنين 2 جمادى الأول 1430هـ – 27 أفريل 2009، ص 8–9.

**العالم الافتراضي ضمن ألعاب الفيديو:** بيئة متكاملة تجمع وتدار بواسطة برنامج حاسوبي حيث يدخل، ينغمس المستخدم اللاعب في تلك البيئة،يتفاعل مع البرنامج، وبدلا من الجلوس بجانب لوحة المفاتيح، ومشاهدة ميدان اللعب، يلبس المستخدم سطحا بينيا خاصا يضعه في ميدان اللعب ليصبح لاعبا متفاعلا وإيجابيا، ويقصد بالسطح البيني تفاعلا متخصصا عادة ما يكون محددا لمعالجة محددة تشمل مجموعة مزيجا من الأدوات، والنظارات، والقفازات، وبدلات البيانات، ويمكن أن يعطي هذا النوع من – السطح البيئي للمستخدم ( اللاعب ) شعورا باللمس، والقدرة على التقاط الأشياء الافتراضية، وتحريكها في بيئة اللعبة والتحكم فيها.[1]

ويمكن تصنيف العوالم الافتراضية إلى ثلاثة أصناف هي:

- بيئة ألعاب واسعة متعددة اللاعبين Massively multiplayer online role play
- الميتافيرس ( metaverses )
- بيئة تعليمية واسعة متعددة المتعلمين Massively multilearner online

ففي بيئة ( MMORPG ) يقوم اللاعب بدور معين للوصول لهدف ما، وخلال تحقيقه للهدف يجنى اللاعب النقاط لينتقل من مرحلة الأخرى، يتمثل اللاعبون في هذه البيئة بشخصيات مختلفة وبقدرات معينة، ويعملون في مجموعات أو عشائر ويقومون بمغامرات للوصول للهدف المحدد . ويواجه اللاعبون خلال مغامراتهم مجموعة من الأعداء عليهم مواجهتهم والتخلص منهم، وفي الغالب هؤلاء الأعداء هم عبارة عن شخصيات مبرمجة مسبقاً تعمل بأدوار محددة، من أشهر مثل هذه البيئات بيئة World of Warcraft وموقعه على الإنترنت هو ( www.worldofwarcraft.com/be-splash. htm ) التي استخدمتها بعض كليات الاقتصاد لتدريب الطلبة على المفاهيم الاقتصادية مثل البيع والشراء والمقايضة وغيرها .

أما بيئة الميتافيرس فهي عبارة عن بيئة ثلاثية الأبعاد تسكنها شخصيات تدعى « افتار (Avatar ) يتحكم بها أشخاص حقيقيون عن طريق لوحة المفاتيح والقارة، يمكن تشكيل الافتار بالطريقة التي يرغبها صاحبها فليس هنالك حدود للتحكم بالشخصية وتغيير هيئتها . وتختلف بيئة

[1] Leibniz, G.W: New Essays on Human Understanding, conceptualisation of semiotics Cambridge University Press , Cambridge , 1992 , p 74.73 . 54 games ( MMORPG ) 2019

الميتافيرس من عن سابقتها بأنه لا يوجد فيها أهداف يسعى اللاعبون لتحقيقها، بل يستطيع أي مستخدم لهذه البيئة عمل الأهداف الخاصة به , يعني ذلك أنه لا توجد في مثل هذه البيئات تنافس أو حروب للوصول لهدف معين . كما أن بيئة الميتافيرس توفر للاعبين إمكانية تشكيل وعمل الأجسام المختلفة وبرمجتها وبيعها على لاعبين آخرين، ومن أشهر بيئات الميتافيرس هي بيئة الحياة الافتراضية ( Second life) .[1]

وآخر نوع من أنواع العوالم الافتراضية هي بيئة ( MMOLE ) حيث تعتبر هذه البيئة من أحدث البيئات من ناحية الفكرة فهي مخصصة التعليم، وتعمل كامتداد النظم إدارة التعلم ( Learning Management Systems ) ولكن في بيئة ثلاثية الأبعاد، الهدف الأساسي من مثل هذه البيئات هو التعلم الذاتي، فتجد أن البيئة المحيطة تمثل أحيانا على شكل بيئة فصل دراسي مما يسمح للمعلم التحكم بالمحتوى المعروض والمتعلم من التفاعل مع البيئة المحيطة والتواصل مع أقرانه . وكمثال على مثل هذه البيئات فإن بيئة ProtoSphere وموقعها على الإنترنت هو ( www protonmedia.com ) يمكن تخصيصها للعمل مع أنظمة إدارة التعلم أو ربطها مع المحتوى الإلكتروني.

ومن الأسباب الرئيسية التي تدعو اللاعبين للتوجه إلى الألعاب الإلكترونية ما يلي:

- جودة رسوم اللعبة والتصميم الجرافيكي فائق الجودة.
- الأسلوب القصصي الممتع.
- كونها سلسلة ( مواصلة ) للعبة مفضلة تمت ممارستها من قبل.
- طريقة التلفظ بالكلمات الحقيقية للاعبين بلغاتهم الأصلية ومتابعة الراوي لقصة ومجريات اللعبة.

وهناك من يصنف الألعاب الإلكترونية حسب الأشكال التالية:

أ – **تصويب منظور الشخص الأول:** بالإنجليزية First - person shooter: هي نوع من العاب الأكشن التي تركز على القتل بواسطة الأسلحة وخصوصا المسدسات، يتحكم اللاعب بشخصية

[1] [ Hartmann T. & Gender Journal of Computer - Mediated Corner And Computer Games: Exploring Females 'dislikes Communication , 2010 , P11 . 55 Theft Auto

واحدة من خلال منظور الشخصية نفسها، حيث لا يرى اللاعب سوى يد الشخصية والسلاح الذي تحمله، من أشهر العاب هذا النوع Battlefield - Halo - Half Life - Doom.

**ب – تصويب منظور الشخص الثالث** ( Third - Person Shooter ) العاب تصويب منظور الشخص الثالث مشابهة كثيرا للمنظور الأول، والاختلاف الرئيسي هو وضع الكاميرا حيث في المنظور الثالث يمكن مشاهدة جسد اللاعب وما يحيط به . من الأسئلة على هذا النوع Grand theft auto.

**ج– التصويب التكتيكي** ( Tactical Shooter) العاب التصويب التكتيكي هي مشابهة الألعاب تصويب منظور الشخص الأول من حيث طريقة اللعب ولكن الاختلاف هو أن الهدف في العاب 2019 | الإطار النظري الألعاب الالكترونية عبر الانترنت التصويت التكنيك لي القضاء على جميع الأعداء بل التخطيط العمل مع فريق آخر للقيام بعملية معينة، لعل من أشهر العاب هذا النوع Tom Clancy's Ghost Recon

**د– العاب الإستراتيجية:** الألعاب الإستراتيجية تركز على حذر اللاعب ومهارته وتخطيطه لكي ينتصر، في معظم الألعاب توضع الكاميرا في موقع علوي لكي يتمكن اللاعب من مشاهدة مساحة كبيرة من الساحة فيتحكم بوحدات جيشه لمهاجمة الخصم، تتدرج معظم الألعاب الإستراتيجية من حيث الزمن إلى الوقت الحقيقي أو الأدوار المتعاقبة .[1]

**هـ– العاب محاكاة البناء والإدارة Construction & Manageme Simulation**

هي ألعاب يقوم فيها اللاعب بعمليات البناء والتوسعة والإدارة للمجتمعات والمشاريع الخيالية بواسطة ما هو متاح له من الموارد، مثلا city ville .

وأهم مميزات هذا التصنيف أنه يركز على النقاط الأساسية المهمة في العملية الاتصالية:

- الاتصال البصري.
- الانتباه والرؤية ودقة التركيز.
- الدقة في تحديد الهدف.

[1] – فلاق احمد:**الطفل الجزائري والعاب الفيديو،دراسة في القيم والمتغيرات**، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية الإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2009/2008،ص 106 .

- إتباع أسلوب الفريق من خلال المشاركة في اللعبة . توظيف الرسائل اللغوية المباشرة والواضحة الدقيقة بين اللاعبين.
- توظيف مهارات الاتصال الفعال المحقق الهدف الاستراتيجي للعبة.

## 4 / أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية

يذكر أوسكيني وآخرون أن هناك العديد من الأسباب التي تدعو الأفراد إلى استخدام الألعاب الإلكترونية من أهمها: عدم الرضا عن بالحياة الشخصية التي يعيش بها الطالب،الظروف الأكاديمية أو المهنية الصعبة التي تؤدي بالطالب للجوء إلى الألعاب الإلكترونية هربا من الظروف التي يعيشها.

والتأثيرات الخارجية من البيئة المدرسية من زملاء أو الناتجة عن تأثيرات الزملاء في المدرسة،العلاقات الغير جيدة مع أفراد الأسرة الأزمات المالية والاجتماعية التي يمكن أن يتعرض لها الفرد، الصحة النفسية السيئة التي ينتج عنها لجوء الطالب الى الألعاب الإلكترونية كملاذ من المشكلات النفسية .[1]

كما يرى أحمد،أميري وآخرون وجود العديد من العوامل والأسباب التي من شأنها أن تساهم في انتشار استخدام الطلبة للألعاب الإلكترونية منها: جاذبية هذه الألعاب سهولة الاستخدام الأمر الذي بدوره يساعد على زيادة نسبة التفاعل بين مستخدميها،ملأ وقت الفراغ، التسلية، الترفيه، كذلك من أجل الاتصال التواصل مع الآخرين من حولهم، كذلك من أجل زيادة الوعي والمعرفة لديهم .

هذا بالإضافة إلى كون الألعاب الإلكترونية تحتوي على معززات تشبع رغبات الطالب احتياجاته، يحصل من خلالها على ما يتمناه من المجتمع من تقبل شخصيته، وتفريغ لطاقاته الإيجابية منها السلبية بحسب نوع الألعاب الإلكترونية،حسب طبيعة اللعبة المضامين التي تحتويها كما أنها وسيلة سهلة متوفرة في أي وقت وذات خيارات متعددة يستطيع الطالب أن يختار منها ما يشاء .

[1] فلاق احمد:**الطفل الجزائري والعاب الفيديو،دراسة في القيم والمتغيرات**، مرجع سبق ذكره، ص 165

كما يرى ألين أن الألعاب الإلكترونية وسيلة مفيدة لكسب معلومات ومهارات وأفكار وخبرات جديدة. وخاصة أنها تعطي فرصة للطالب بأن يخود تجارب خيالية قد لا يسمح له الواقع في خوضها، فيتعرض الطالب لمواقف شديدة توسع من تفكيره، وتكسبه مهارات التخطيط وحل المشكلات واتخاذ القرارات.[1]

## 5 / خصائص الألعاب الإلكترونية

تتم الألعاب الالكترونية بجملة من الخصائص نوجزها في ما يلي:

**أ – الخصائص التقنية:**

- الاعتماد على الصورة المجسمة سواء كانت صورا حقيقة شخصية أو طبيعية، أو اصطناعية .
- الاعتماد على الحركة وسرعة التحرك في بيئة اللعبة الالكترونية .
- المرونة في التعامل التكنولوجي مع جهاز الحاسوب ولواحقه .
- توظيف مختلف الأصوات المساعدة في اللعبة سواء الأصوات البشرية الطبيعية الحقيقية لاعبين، الأصوات المبرمجة مثل: الراوي، الأصوات الطبيعية الاصطناعية مثل أصوات الحركة، الحيوانات الأسلحة، الخ .
- ارتباط تطور الألعاب الالكترونية بتطور التكنولوجيات الاتصالية خاصة الحاسوب والتلفزيون والهواتف النقالة كذلك تطور خدمات الانترنت .
- الاعتماد على فريق عمل تقني متشكل من مصممين تقنيين في الإعلام الآلي، الجرافيكس، البرمجة الصوتية، فعند تجهيز اللعبة تأتي مرحلة التصميم هي تسمى محرك الموديلينج , Modeling للدخول إلى الموديلينج أو التصميم يجب أن تملك أحد برامج التصميم وهناك العديد منها على الانترنت مثل Maya , Blender , Sketch Up , 3D Max
- في الواقع قد لا تكون جودة التكستشرز عالية ولكنها تفي بالغرض، فكلما زادت جودته كلما احتجت إلى جهاز أقوى لمعالجة هذه الرسومات وهذا يفترض وجود تكستشرز بدقة عالية K4

[1] كرام محمد يونس: **مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الإجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع**، رسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تخصص علم النفس التربوي، جلامعة عمان العربية،2017، ص 15–16 .

فعند إدخال التكستشرز إلى محرك الألعاب ووضعه على المجسم فأنه يخضع إلى Shaders الموجود في المحرك، وهذه الأخير يقوم بعمليات معقدة لإظهار المجسم بشكل واقعي مثل حسابات انعكاسات الإضاءة والانكسارات.[1]

**ب- الخصائص الفنية:**

- الخيال الواسع هو الأشياء الأساسية في عالم صناعة الألعاب، فالألعاب الشهيرة وحتى إن كانت بسيطة معظمها مبنى على فكرة رائعة تثير خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم الذاتي .

- استخدام الرياضيات تقريبا في كل جزء من أجزاء الألعاب التي تراها فحركة Mario محكومة بمعادلة تحدد سرعته والأبعاد بين العناصر المختلفة ليست اعتباطية والظل والضوء بناء على معادلات أيضاء

- تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيرا. [2]

- من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعي، نظرا لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف.

- تقوم الألعاب الإلكترونية بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة دورية، مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم المواصلة اللعب.

- تدمج المعرفية الرقمية المكتسبة من خلال الالعاب الالكترونية بمهارات التفكير الإبداعي مثل: مهارة التفكير المنطقي، مهارة حل المشكلات، مهارة التخطيط واتخاذ القرارات .

---

[1] Lim Yong Quan . Cheong Hui Qi . Saw Shi Qi Video Games , Positive Affect And Negative Affect Among Utar ( Perak Campus ) Undergraduate Students A Research Project Submitted Inpartial Fulfillment Of The Requirements For The Bachelor Of Social Science ( Hons ) Psychology Faculty of Arts And Social Science ( Fas ) University Tunku Abdul Rahman October 2015. P 24-25 . 50 2019

[2] ميرة بلقاسم: **خطاب الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنث وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال كلية علوم الإعلام والإتصال، اتصال وعلاقات عامة جامعة محمد خيضر ،بسكرة، 2019/2018،ص 51.

– وهذا ما تؤكده الأبحاث من أن الخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تكون له قيمه عظيمة في القدرة على الإبداع .

– إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين .

– القدرة على تشكيل ثقافة رقمية ترتبط بنمو المعرفة حول التعامل مع تكنولوجيات الاتصال الحديثة من خلال التفاعل بين اللاعبين وتبادل المعارف والخبرات في هذا المجال .

– المساهمة في إثراء لغة الفرد من خلال اعتمادها على أكثر من لغة خاصة اللغات الأجنبية مما لا يؤثر على تشويش العملية الاتصالية بين اللاعبين، وهذا الأمر يمكن أن ينعكس إيجابا على إقامة علاقات اجتماعية بين مختلف اللاعبين دون مراعاة ضعف اللغة المستخدمة[1].

## المبحث الثاني: آليات الألعاب الإلكترونية

### 1 / مجالات الألعاب الإلكترونية

هناك خمس مجالات للألعاب الالكترونية التي يمكن من خلالها إن يلعب الفرد بالألعاب الالكترونية، إذ إن هذه الحالات على درجة عاليا من التطور، كون انه كل مجال يوفر عدد هائل من الألعاب تنقسم هذه المجالات إلى ( الألعاب الالكترونية على الهاتف المحمول والألعاب الالكترونية على الكومبيوتر، الألعاب الالكترونية على شبكات الانترنت، الألعاب على عارضات التحكم، أخيرا الألعاب الالكترونية في قاعات الألعاب الالكترونية العمومية )

**أ– الألعاب الالكترونية على الهاتف المحمول:**

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق مستقل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها جي .اف .كا عن وجود تشكيلة واسعة (عدة ألاف من العناوين وهي في تزايد مستمر، اذ ان اغلب منتجي الألعاب الالكترونية توجهوا إلى الاستثمار في هذا النوع من الأجهزة،تظهر التحليلات التي قامت بها جي.اف.كا بان هناك أنوعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين وهي:

[1] عائشة بليش العمري:**الألعاب الإلكترونية، مميزاتها، مراحل تصميمها** )، مقال الكتروني نشر بتاريخ: 2015 / 10 / 03 م، على الموقع الالكتروني: http://learning-ob.com/index.php/tools=ones1/74-estateatimal الاطلاع بتاريخ: 04 / 04 / 2022.

- ألعاب الرياضة
- ألعاب التقمص.
- الألعاب الكلاسيكية
- ألعاب المجتمع.[1]

وبالمقارنة مع العاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، فعلى سبيل المثال لعب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة، في حين هي الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل العاب " الكازوال جايمس" نوعا خاصا بسوق العاب الهاتف المحمول فهي عبارة عن العاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة في مختلف الوضعيات اليومية،تعد لعبة تيتريس النموذج الرمز الأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد العاب أخرى على غرار العاب البلياردوو " ميستري مونسيونينبولجي تي إيبينبول .....الخ" [2].

وتعد الألعاب الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة كذلك الألعاب على الانترنت، إذ انه سوق الألعاب الالكترونية عبر الهواتف المحمولة يعد السوق الأكثر تطورا في أسيا أمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، خاصة بعد توسيع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال الألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب بواسطة بوابات الانترنت[3].

**ب- ألعاب الالكترونية عبر الكمبيوتر:**

تعد الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر عبارة عن برنامج معلوماتي آلي Logiciel" "تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، إذ

[1] سعاد هناءبن مرزوق نوال:**الألعاب الالكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**، دراسة ميدانية على عينة من أطفال المدرسة الابتدائية مقران عبد القادر بعين الدفلى، رسالة ماستر، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الإنسانية الاجتماعية جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، 2016/2015، ص 23-24.

[2] بوصلعة كلثوم، مسعودي يمينة: **علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية**، مذكرة مكملة تدخل ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في علم الاجتماع التربية تخصص علم اجتماع التربية، أدرار .2020-2021، ص 42.

[3] سعاد هناء وبن مرزوق نوال:**مرجع سبق ذكره**،ص24.

تمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة والتحكم وتحرك والانتقال بسهولة في جهاز الكمبيوتر بمساعدة لوحة الكتابة في التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق .الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (D3،)أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت 1خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت[1].

**ج- الألعاب الالكترونية على شبكات الانترنت:**

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

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة وتطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصلة بالانترنت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجال[2].

[1] بشير نمرود:**ألعاب الفيديو واثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12_15سنة )**، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببنر مراد رايس، الجزائر، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر معهد التربية والرياضة، نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008، ص 85.

[2] سعاد هناء وبن مرزوق نوال: **مرجع سبق ذكره**،ص 25-26.

**د- أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية:**

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع القطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات – أجهزة أحادية اللعب: والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب .أجهزة متعددة اللعب والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام Jamma الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب .

**هـ- الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم:**

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالجProcessorمثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفه معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة .توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري من أمثلة هذه الأجهزة نجد Xbox وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Sony مثل بلاي ستايشن 1و2 و3 وجهاز 1أس2-PS2، وأجهزة شركة نيتاندو [1].

[1] بوصبع كلثوم، مسعودي يمينة: **مرجع سبق ذكره**،ص 45.

## 2 / تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع

إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تأثر فقط على من يستخدمها إنما تمتد أثارها إلى كل السياق الاجتماعي بعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ في المجتمع،لهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة " الفيديو، الحاسوب، الأنترنت، الهاتف المحمول " باهتمام الباحثين ذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الدهني الاجتماعي الحركي التربوي على حد سواء

أ- **التأثير الصحي:** كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يستعملون وسائل الترفيه قليلا كمشاهدة التلفاز وقليلا ما يطالعون الكتب، وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية الإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية التربوية بين أطفالهم مثل: تدمع العيون، ضعف البصر، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع، الدوار، الى ضعف التحصيل في النتائج الدراسية.

**ب- التأثير النفسي السلوكي:** يتأثر الطفل المراهق سلبيا بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية الأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون الكومبيوتر قاعات اللعب الإلكترونية فهي تعمل على توليبد نزعة الجبن لدى الأطفال تقوي إرادتهم لتوليد العنف العدوانية التقليد، الكسل، الخمول، ومن بين ألعاب، العنف العدوان الإلكترونية منها:

- لعبة الجندي المرتزق
- لعبة الظلام المطبق
- لعبة مخلوقات الرعب
- لعبة ديكاتانا
- لعبة البوبجي[1].

**ج- التأثير العلمي التعليمي:** إن الوسائل التعليمية الجديدة ما زالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية، ومع ذلك فإن بيئة التعلم الافتراضي فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة، ويقصد بهذه

---

[1] مريم قويدر: **أثر الألعاب اللإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير تخصص مجتمع المعلومات**، قسم علوم الإعلام والإتصال كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر3، 2013،ص146،142-147.

البيئة مجموعة أدوات التعلم والتعليم التي من بينها الحاسوب والأنترنت والتي تعلي من خبرات التلاميذ التعليمية تهيئ التفاعل المتعلم مع التكنولوجيا.[1]

**د- التأثير الأخلاقي التربوي:** من بين المظاهر الأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية هي السب الشتم، والعناد أثناء اللعب، وهذا ليس من صفات المسلم كما قال رسول الله صلى الله عليه وسلم: " إن المؤمنين ليس بالعان والطعان ولا الفاحش ولا البذيء .

ومن بين هذه المظاهر الأخلاقية المسيئة للتربية الإسلامية كذلك هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية سواء في ألعاب الكومبيوتر أو ألعاب البلاي ستايش[2].

## 3 / إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

**أ -الإيجابيات:**

- تنمية القدرات العقلية للأفراد.
- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز.
- يعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة وبقدرة دورها في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته.
- الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع.
- يتنقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع إلى ممارسة وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم.
- تواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة والمنزل بامتلاك الطفل للأقراص الصلبة والمرنة.
- تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران. [3]

---

[1] مهى حسني شحروري: **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة**، ما لها وما عليها، ط 1،دار المسيرة، الأردن، 2008، ص73

[2] مريم قويدر: **مرجع سبق ذكره**،ص147.

[3] فاطمة همال: **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، دراسة ميدانية على عينة من اطفال ابتدائيات مدينة باتنة، مذكرة لنيل شهادة ماجيستير، جامعة الحاج لخضر باتنة، 2012/2011،ص143.

- إثارة روح التنافس بين الأطفال وسرعة البديهة والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين وأنظمة للوصول إلى نتيجة صحيحة.
- الاعتياد على الإصرار من أجل تحقيق الفوز وتحقيق الذات.
- يعتاد الأطفال على الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب وتجنب الصراخ والفوضى.
- يساعد في العملية التعليمة بشكل كبير.
- تعلم الطفل مهارات مثل الكتابة والتركيز والحساب.[1]

**ب – السلبيات:**

مثلما كان للموقف الداعم للإيجابيات الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إثباتات على النواحي النفسية والمعرفية والأخلاقية والاجتماعية كان للموقف المعارض لهم إثباتات أيضا من خلال مجموع دراساتهم وفيما يلي مجموعة من السلبيات والتي نذكر منها:

- الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال أمام الحاسوب تضر بأبصارهم نتيجة الإشاعات الضوئية المنبعثة من شاشة عرض الحاسوب.
- الاهتمام المتزايد بألعاب الحاسوب سيثبت أذهان الأطفال عن متابعة تحصيلهم.
- يضعف البناء الجسمي بتراخي العضلات البدينة للابتعاد الأطفال عن ممارسة النشاطات الرياضية التي تكسب الجسم قوة وفاعلية.
- تؤثر سلبا على علاقات الطفل الاجتماعية بالانطواء والعزلة.
- فراغ مضمون الألعاب من الفكر والثقافة واعتمادها فقط على اللهو الذي فيه ضياع لأوقات الأطفال وذروة عطائهم.
- تنمي عقولهم على العنف والعدوان.
- يضعف إدراك الطفل لحقائق الأشياء وطبيعتها. [2]
- الاضطراب العقلي نتيجة تناقض طبيعة الألعاب الحاسوبية وحقيقتها في الواقع.

[1] فواز منصور الحكيم: **سوسيولوجية الإعلام الجماهيري**، دار اسامة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2012،ص99.

[2] ماجد محمد التربودي: **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية في المدينة المنورة**، رسالة ماجستير، جامعة طيبة، 2015،ص85 .

- تنافس شركات الإنتاج على مبيعات ألعاب الحاسوب وترويج منتجاتها يجعل اهتمامها بالكم وليس بالنوع.
- انعزال الطفل حيث تأثر سلبا على العلاقات الاجتماعية.
- التأثير في الذاكرة اللفظية.
- نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بالآخرين والاعتداء عليهم دون وجه حق وبهذا فإنها تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها .[1]

## 4 / واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

مما لا شك فيه إن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الالكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال وحتى المراهقين هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب، وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة للطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة الألعاب دون رقابة من الأسرة [2].

ولقد قال كاتب الدولة لدى الوزير الأول للاستشراف سابقا بشير مصطفى أن المستقبل مرشح لعرض تطبيقات جديدة في مجال الألعاب الالكترونية تنسينا لعبة(الحوت الأزرق) القاتلة

وأضاف مصطفى في ندوة لاستشراف جمعية صناعة غد البليدة 2036 المعتمدة مؤخرا في موضوع (أثر الألعاب الالكترونية على مستقبل أطفال الجزائر) أن واضعي السياسات التربوية في البلاد أصبحوا أمام تحد جديد هو تحصين الجيل الجديد من المتمدرسين ضد الآثار السلبية للتطبيقات الالكترونية غير المدروسة وغير تربوية، وهي الآثار التي تؤدي إلى التشويش على القدرات الذهنية للأطفال وبعضها يؤدي إلى الموت مثل الألعاب القاتلة وان كانت ذكية .

ولتجنب تكرار مشهد لعب الموت مثل لعبة مريم وغيرها، اقترح كاتب الدولة الأسبق مقاربة تربوية مبنية على اليقظة الإستراتيجية للمد بين المتوسط البعيد ومقاربة ثانية مبنية على صناعة مضادات الألعاب الالكترونية المسيئة للتوازن الذهني .

[1] باسم علي حوامد وآخرون: **وسائل الإعلام والطفولة**، ط1،دار جرير للنشر والتوزيع، الاردن، 2006،ص19.

[2] مريم قويدر: **مرجع سبق ذكره**،ص 152.

من جهة أخرى أكد المشاركون في ندوة"أثر الألعاب الالكترونية على مستقبل أطفال الجزائر"على الاتجاه المتزايد لإقبال الأطفال على التطبيقات الالكترونية المضرة لدرجة الإدمان .

حيث أثبتت دراسة ميدانية للدكتورة منى زقاوي من جامعة العفرون أن متوسط إدمان التلاميذ على الألعاب الالكترونية الضارة يلامس 5 ساعات يوميا وان الاتجاه نحو الانعزال أصبح السلوك السائد بين الأطفال والمراهقين.[1]

واقع الألعاب الالكترونية لا يخفى على احد لأنه لا يكاد يخلو بيت من فرد مدمن عليها، طفلا كان أم مراهقا أم شابا، وسلبياتها أكثر من ايجابياتها.

[1] جريدة البلاد الرسمية5، Elbilad net– **ساعات يوميا زمن إدمان أطفال الجزائر على الألعاب الالكترونية الضارة [، على الخط المباشر]**.تمت الزيارة يوم /05/05: 2022،متاح على الرابط الالكتروني الآتي: http //m:Elbilad–net .

## خلاصة الفصل

مما سبق نستنتج أن الألعاب الإلكترونية من أهم الألعاب المحببة لدى فئة الشباب في الوقت الحاضر، حيث نجدها متاحة عبر عدة وسائط وأجهزة إلكترونية مختلفة، فهي ألعاب تجذب مستخدمها من خلال مميزاتها الجذابة كالصور، الألوان، الموسيقى، خاصة الألعاب الإلكترونية التي تمتاز على خاصية التفاعل والتواصل خلال اللعب، حيث أصبحت ظاهرة اجتماعية نظرا لتشبعها وتخللها في أوساط المجتمع خاصة فئة الشباب التي تجد فيها متعة لتقضية الوقت .

كما سمح لنا هذا الفصل بمعرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد بصفة خاصة، سواء كان طفلا أو مراهقا أو شابا وعلى المجتمع بصفة عامة، إضافة إلى إيجابيات وسلبيات التي يتعرض إليها الفرد مما جعلته لا يرى إلا آلات القتال، وكذلك معرفة أهم الألعاب المنتشرة بين أوساط الشباب الأطفال .

# السلوكات العدوانية

تمهيد

المبحث الأول: ماهية السلوك

تعريف السلوك

- أسس السلوك
- أنماط السلوك
- أنواع السلوك
- العوامل المؤثرة في السلوك
- الأبعاد الرئيسية للسلوك
- السلوك في النظرية السلوكية
- خصائص السلوك

المبحث الثاني : السلوك العدواني

- تعريف السلوك العدواني
- مظاهر السلوك العدواني
- أسباب السلوك العدواني
- أهداف السلوك العدواني

المبحث الثالث : أبعاد السلوكات العدوانية

- نظريات السلوك العدواني
- أشكال السلوك العدواني
- قياس السلوك العدواني
- الآثار السلبية للسلوك العدواني
- طرق الوقاية وعلاج السلوك العدواني

خلاصة الفصل

## تمهيد

يعتبر السلوك العدواني ظاهرة تمس حياة الشباب ككل وليست خاصة بفئة معينة أو ذوي الإعاقات إذ تعددت الأسباب وراء هذا السلوك بالإضافة إلى تعدد الدوافع التي تؤدي إلى تشكل السلوكات العدوانية وكذا الآثار السلبية المترتبة عنها وتختلف وجهات النظر عن تفسير هذه الظاهرة، وهذا ما دفع العلماء إلى البحث عن آليات للوقاية والحد من انتشارها واقتراح أساليب العلاج من هذا السلوك وهذا ما سنتطرق إليه بنوع من التبسيط عن هذه الظاهرة .

## المبحث الأول ماهية السلوك

### 1 / تعريف السلوك

السلوك هو الظاهرة التي يهتم علم السلوك الإنساني بدراستها وليس من شك في أن تعريف السلوك له أثر بالغ على استراتجيات القياس العلاج التي تستخدمها.

ويؤكد جون ستون أن التعريف العلمي للسلوك يجب أن يأخذ بعين الاعتبار التفاعل بين الفرد وبيئته، وأن يشير إلى أن هذا التفاعل عملية متواصلة.

وهكذا إن السلوك يؤثر في البيئة يتأثر بها، والسلوك خاصية يمتاز بها الأحياء وهو ذو علاقة ببقائها، فتكيف الفرد وهو أحد محددات بقائها يعتمد على طبيعة سلوكه

والسلوك مصطلح يتصف بالعمومية الشمولية، فهو عادة يشير إلى مجموعة من الأفعال التي تتصف ببعض الخصائص المحددة(كالسلوك الإجتماعي مثلا) لهذا يجزئ السلوك إلى مجموعة من الاستجابات الاستجابة هي الوحدة القابلة للقياس في علم السلوك[1].

السلوك هو النشاط الذي يعبر عنه الفرد من خلال علاقاته بمن حولها لسلوك له قواعد طبيعية مادية مبرمجة طبقا للخريطة الوراثية المرسومة لكل فرد وفقا للترتيب الوراثي البيولوجي وصولا إلى هندسة الجينات وتشير الدراسات الطبيعية إلى علاقة بين الخلل الدماغي الاضطراب السلوكي مثل الاضطرابات السلوكية الشديدة كانطواء وكثرة الحركة ولكن لا يمكننا القول بشكل ثابت أن الاضطرابات السلوكية سببها خلل دماغي [2]

[1] أسامة فاروق مصطفى: **مدخل إلى الإضطربات السلوكية الإنفعالية " الأسباب،التشخيص،العلاج"**،ط1،دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، 2011،ص36.

[2] خالد عز الدين: **السلوك العدواني عند الأطفال**،ط1،دار أسامة للنشر والتوزيع،الأردن،2010،ص226.

هو استجابة أو رد فعل للفرد لا يتضمن فقط الاستجابات الحركات الجسمية بل يشمل على العبارات اللفظية الخبرات الذاتية، وقد يعني هذا المصطلح الاستجابة الكلية أو الأولية التي تتدخل فيها إفرازات الغدد حيث يواجه الكائن العضوي .[1]

## 2 / أسس السلوك

لقد اختلف الباحثون والمفكرون في دراسة السلوك الإنساني من حيث فهم جوانب الشخصية الإنسانية وأنماطها وخصائصها وسماتها إلا أنهم اتفقوا في تقديم الأسس العامة التي يمكن من خلالها اعتبار أي فعل يصدر عن الإنسان بأنه سلوكا، وتتمثل هذه الأسس فيما يلي:[2]

**أ – الوراثة**

وتعتبر من العوامل الهامة في تشكيل السلوك،" الوراثة هي كل ما يأخذه الفرد من والديه عن طريق ما يسمى بالكروموزومات أو الجينات، وتنتقل عن طريق عملية التلقيح التي تتم في الإنسان بتفاعل الحيوان المنوي للرجل مع بويضة الأنثى فتكون خلية ملقحة، وهذه الخلية هي أول مراحل تكوين الجنين، وتحتوي هذه الخلية على 46 من الكروموزومات نصفها مأخوذ من الأب والنصف الآخر مأخوذ من الأم وبهذا يتشارك الأبوان مناصفة في الصفات الوراثية. [3]

إن للوراثة دور كبير في تكوين العادات السلوكية التي تتحكم في التكوين البيولوجي والعصبي للفرد، هذا الأخير الذي تصل إليه الإحساسات الآتية عن طريق الأعصاب الحسية، وتعتبر حلقة الاتصال الفصل الثالث السلوك العدواني المكونات الجسمانية التي تقوم بردود الأفعال المناسبة وتتكون من جهاز المنحى الشوكي بي والتكوينات الجسمانية التي تقوم بردود الأفعال تتكون من الغدد الصماء .[4]

---

[1] أحمد حويتي، خياطي مصطفى: **العنف المدرسي** " **الأسباب والمظاهر** "، دراسة ميدانية في ثانويات بالجزائر العاصمة، فوارم،2004، ص12 .

[2] محمد عوض: **مبادئ علم الإجرام وعلم العقاب**، د.ط، دار النجاح للطباعة، مصر،1971،ص 56.

[3] محمد عمر الطنوبي: **قراءات في علم النفس الإجتماعي**، مكتبة المعارف الحديثة، الإسكندرية، 1999، ص 51.

[4] سعد جلال: **الطفولة والمراهقة**، دار الفكر العربي، مصر، د.س، ص 48.

ولذلك فإلى جانب الوراثة فإن التكوين الجسمي للإنسان له أهمية بالغة في تحديد عمليات التفاعل مع المحيط الاجتماعي والطبيعي.

**ب – البيئة**

لقد أثبتت الكثير من الدراسات الاجتماعية أن الفروق الثقافية بين مناطق مختلفة تؤثر على سلوك الأفراد، حيث أن سلوكات أهل الريف تختلف عن سلوكات أهل المدينة فالبيئة تلعب دورا كبيرا في تقسيط السلوك وتحديد الشخصية، فيكتسب القرد أنماطا سلوكية نتيجة التفاعل الاجتماعي مع غيره، وخاصة خلال عملية التنشئة الاجتماعية التي تعد المجال الخارجي الذي تتم فيه ومن خلاله كل المؤثرات الثقافية والمادية والتربوية والحضارية .

**ج – النضج**

يعرف النضج بأنه عملية تطور ونمو داخلي لا دخل للفرد فيه، ويشمل تغييرات تشريحية أو فسيولوجية أو عضوية أو عقلية .

وللنضج تأثير كبير في سلوك الفرد، بمعنى أن كل سلوك يبقى في انتظار بلوغ درجة النضج الكافية للقيام بهذا السلوك، " فالطفل لا يمكن أن يكتب ما لم تنضج عضلاته وقدراته اللازمة في الكتابة [1]

فقد توجد أنماط سلوكية موروثة لدى الكائن الحي ولكنها معطلة على العمل حتى تنضج الأعضاء المناسبة لها مثل الاستعداد للكلام، فالإنسان يولد وهو مزودا بالأعضاء الخاصة بالكلام، كالحبال الصوتية واللسان ولكنها لا تعمل إلا عندما يتدرب ويتعود الإنسان على الكلام من خلال عملية التربية والتعليم والتنشئة الاجتماعية .

## 3 / أنماط السلوك

النمط السلوكي هو سلسلة الأفعال المتماثلة المستقرة نسبيا،التي يقوم بأدائها مجموعة أشخاص أو جماعات، وتؤدي إلى الاستجابة الخاصة بموقف معين .

[1] محمد شفيق: **السلوك الإنساني ومهارات التعامل**، الطبعة الأولى، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، 1999، ص 58.

وهذا النمط السلوكي يمكن أن يكون في صورة:

أ- سلوك مستتر ( كائن ): وهو السلوك الخاص بفرد معين الذي قد يصعب على الآخرين ملاحظته، وحيث يمثل هذا النوع من السلوك مشاعر أفكار الفرد، ورغم صعوبة ملاحظة هذا السلوك إلا أنه يمكن أن يستنتج من السلوك الظاهر لمجموع الأفراد في مجتمع معين، أو عند قيامهم لوصف إيضاح خبراتهم الخاصة.

ب- السلوك الظاهر ( المكشوف ): وهذا السلوك الفردي الذي يمكن ملاحظته وتسجيله، وهو يقابل السلوك الكائن الذي يستنتج من المشاعر والأفكار .

ج- السلوك الاجتماعي: وهو سلوك أو فعل شخص معين أو مجموعة أشخاص معينين، ينتج عنه حدوث استجابة لسلوك أشخاص آخرين . دون أن يكون لهؤلاء الأشخاص وجود فيزيقي، وهذا يعني أن الشخص لا يستجيب في ضوء توقعه لسلوك الآخرين .

ومن هذا فإن السلوك الاجتماعي رغم أنه يمثل استجابة أو جماعات أخرى فإنه قد لا يشمل على الوجود الفيزيقي لأكثر من شخص واحد. [1]

## 4 / أنواع السلوك

اختلف العلماء والباحثون في تحديد أنواع السلوكات، الشيء الذي أدى إلى اختلاف وجهات النظر، فمنهم من يصنفها إلى سلوكات داخلية وأخرى خارجية، ومنهم من يصنفها إلى سلوكات فطرية وأخرى مكتسبة ومنهم من يصنفها حسب نمط السلوك الإيجابي المقبول والسلبي المنحرف المرفوض.

- **السلوك الداخلي :**

ويشمل عدة عمليات داخلية تتم على المستوى الباطني مثل التذكر والإدراك والتخيل وهي عمليات لا يمكن ملاحظتها مباشرة وإنما ندركها من خلال نتائجها.

[1] عبد المجيد سيد أحمد منصور، د زكريا أحمد الشربيني: **سلوك الإنسان بين الجريمة،العدوان، الإرهاب**،ط1، دار الفكر العربي، 2003، ص 29.

- **السلوك الخارجي :**

وهو السلوك الذي ندركه حسيا أي يمكن ملاحظته مباشرة " فهو السلوك الذي يمكن ملاحظته مثل النشاط الحركي أو التعبير اللفظي الذي يقوم به الفرد وتغيرات الوجه التي تصاحب بعض الحالات الانفعالية .[1]

ويمكن التدليل على هذا النوع من السلوك من خلال ملامح الغضب التي تبدو على الإنسان عند المواقف المزعجة أو غير المرغوب فيها، كاحمرار الوجه عند الخجل وغيرها من مظاهر السلوك التي تبدو في مواقف مختلفة.

- **السلوك الفطري :**

السلوك الفطري هو السلوك الذي يولد الإنسان مزودا به، مثل البكاء، الضحك الرضاعة والخوف، وهي سلوكات ينشأ عليها الإنسان فطريا ولا يستطيع أحد التدخل فيها، أي أنها ليست نتاجا لعملية التنشئة الاجتماعية.

- **السلوك المكتسب :**

وهو عكس السلوك الفطري، فهو سلوك يتعلمه الإنسان ويكتسبه من خلال عملية التقليد والتعليم في الأسرة والمدرسة، فالسلوك المكتسب هو الذي يتعلمه الكائن الحي من البيئة المادية أو الاجتماعية التي يعيش فيها، ومن أمثلة ذلك الكتابة والقراءة . [2]

**السلوك الايجابي أو السوي :**

عادة ما يطلق السلوك السوي على السلوك الذي يتماشى مع ما هو متفق عليه في المجتمع، أي هو السلوك الذي يتوافق مع العادات والتقاليد والقيم،" فهو فعل صادر عن الفرد ومتماشيا مع المعايير الاجتماعية التي تحكم الفرد داخل المجتمع .[3]

- **السلوك السلبي :**

---

[1] مجدي أحمد محمد عبد الله: **السلوك الاجتماعي وديناميته، محاولة تفسيرية**،د.ط، دار المعرفة الجامعية، 1996،ص21

[2] عبدو الرحمن العساوي: **المرجع في علم النفس الحديث**، د.ط، دار المعرفة الجامعية، مصر، 1995، ص160

[3] مجدي أحمد محمد عبد الله: **مرجع نفسه**، ص 21

:وهو ما يطلق عادة على السلوكات التي تخالف قيم ومعايير المجتمع و لا يتفق مع عادات وتقاليده، وفي الحقيقة أن السلوك العدواني يختلف من مجتمع لآخر حسب قيمه وقواعده، فما يكون مقبولا في مجتمع ما قد يكون سلوكا غير مقبول في مجتمع آخر، ولكن في الحقيقة أن قياس السلوك السلبي يكون وفقا لقيم المجتمع ومعاييره، فما اتفق معها فهو سلوك سوي، وما خالفها فهو شاذ .

- **السلوك الإدراكي:**

هو سلوك أساسي وجوهري لأن كل أنواع السلوك تكاد تلتقي عنده، حيث يمكن تفسير معظم أنواع السلوك بالإحالة إلى هذا النوع أو بعبارة أخرى يمكن شرح أنواع السلوك كلها على ضوء هذا السلوك الإدراكي، فالإدراك وسيلة معرفة، والمعرفة هي عنصر السلوك الجوهري الذي يكفي مضاهاته ومقارنته بها حتى يتيسر فهمه.[1]

- **سلوك فطري أو موروث:**

الذي يولد مع الطفل من ساعة ولادته كالاتجاه نحو الإشباع بواسطة الحليب أو الطعام أو الشراب والميل الفطري نحو الأم والقتال والعراك والدفاع الفطري .

- **سلوك متعلم أو مكتسب:**

والذي يقصد به ما يتعلمه الإنسان من أسرته وبيئته ومجتمعه الذي ينمو ويتطور فيه كالتعليم وبناء الأسرة واحترام الآخرين وحقوقهم وعدم الاعتداء على ممتلكات الغير أو تعلم مهارات وخبرات كقيادة الدراجة .[2]

- **سلوك شعوري:**

يدركه الفرد و يعترف به، ويعرف أهدافه و مراميه، كذهابه للجامعة بقصد التعلم .

---

[1] مصطفى غالب: **السلوك في سبيل الموسوعة النفسية**، دار ومكتبة الهلال، 1991، ص 14

[2] عبد المجيد الخليدي كمال حسن وهبي: **الأمراض النفسية والعقلية والاطرابات السلوكية عند الأطفال**، ط1، دار الفكر العربي، بيروت،1997،ص12

- **سلوك لاشعوري:**

لا يدركه الفرد ولا يعترف به ولا يعرف مغزاه أو أهدافه مثل فلتات اللسان، وزلات القلم ونسيان المواعيد والعقد والأمراض النفسية والأحلام .

- **سلوك حركي ظاهر:**

كالجري أو المشي أو الكلام بصوت مسموع .

- **سلوك ضمني مستتر:**

كالتفكير أو التأمل أو أحلام اليقظة . [1]

- **سلوك داخلي غدي:**

كإفراز الغدد الصماء .

- **سلوك إرادي:**

كالجري والمشي .

- **سلوك لاإرادي:**

كضربات القلب وعملية التنفس وتقلصات المعدة وعملية الهضم وما إلى ذلك .

- **سلوك سوي طبيعي:**

كالخوف من الأسد .

- **سلوك شاذ:**

كالخوف من الماء أو الرعد أو البرق أو الأماكن الواسعة أو الضيقة .

[1] عبد الرحمان العيسوي: **مرجع سبق ذكره**، ص57

- **سلوك بسيط :**

كالانعكاسات الأولية كحركة الركبة، أو رمش العينى .

- **سلوك معقد:**

كالتفكير أو التحدث بلغة أجنبية أو قيادة السيارة . [1]

إلا أن هناك من يقسم السلوك إلى نوعين هما :

- **السلوك الإستجابي:**

وهو السلوك الذي تتحكم به المثيرات التي تسبقه ، فبمجرد حدوث المثير يحدث السلوك، فالحليب في فم الطفل يؤدي إلى إفراز اللعاب، ونزول الدموع من العين عند تقطيع شرائح البصل، وهكذا وتسمى المثيرات التي تسبق السلوك بالمثيرات القبلية .إن السلوك الإستجابي لا يتأثر بالمثيرات التي تتبعه وهو أقرب ما يكون من السلوك اللاإرادي، فإذا وضع الإنسان يده في ماء ساخن فإنه يسحبها أوتوماتيكيا ، فهذا السلوك لا يتغير وأن الذي يتغير هو المثيرات التي تضبط هذا السلوك .

- **السلوك الإجرائي:**

هو السلوك الذي يتحدد بفعل العوامل البيئية مثل العوامل الاقتصادية والاجتماعية والتربوية والدينية والجغرافية وغيرها، كما أن السلوك الإجرائي محكوم بنتائجه ، فالمثيرات البعدية قد تضعفه مثلما قد تقويه أو قد لا يكون لها تأثير يذكر .ونستطيع القول أن السلوك الإجرائي أقرب ما يكون من السلوك الإرادي . [2]

## 5 / العوامل المؤثرة في السلوك

يعتبر السلوك طاهرة بالغة التعقيد والتشابك، تتداخل فيه العديد من العوامل، فالكائن الحي ينمو ويتعلم ويتفاعل، أي يؤثر ويتأثر بالبيئة الاجتماعية كالأسرة النظم والقوانين واللوائح والعقائد

[1] عبد الرحمن العسوي: **مرجع سابق**، ص58

[2] عدنان أحمد الفسفوس: **الدليل الإرشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدارس**،ط1، المكتبة الالكترونية،2006، ص12

وجماعات الأقران الأنداد الأعراض العادات والتقاليد المثل العليا، كما يتفاعل مع عناصر البيئة الفيزيقية المحيطة بهم ومن بين أهم العوامل المؤثرة في السلوك ما يلي:

- ✓ عوامل جسمية: كالطول الوزن
- ✓ عوامل عقلية: كالذكاء والغباء
- ✓ عوامل نفسية: كالانفعال والهدوء
- ✓ عوامل اجتماعية: كالحرية والاستقلال
- ✓ عوامل خلقية: كالأمانة، الصدق والوفاء
- ✓ عوامل روحية: كالإيمان بالله والرسالات السماوية
- ✓ عوامل علمية: وما لدى الإنسان من معارف وخبرات [1].

## 6 / الأبعاد الرئيسية للسلوك

**أ – البعد البشري:** إن السلوك الإنساني سلوك بشري صادر عن قوة عاقلة ناشطة وفاعلة في معظم الأحيان وهو صادر عن جهاز عصبي .

**ب – البعد المكاني:** إن السلوك البشري يحدث في مكان معين، فقد يحدث في غرفة الصف مثلا .

**ج – البعد الزماني:** إن السلوك البشري يحدث في وقت معين قد يكون صباحا أو يستغرق وقتا طويلا أو ثواني معدودة .

**د – البعد الأخلاقي:** أن يعتمد المربي القيم الأخلاقية في تعديل السلوك ولا يلجأ إلى العقاب النفسي أو الجسدي أو الجرح أو الإذاء للطالب الذي يتعامل معه .

**هـ – البعد الاجتماعي:** إن السلوك يتأثر بالقيم الاجتماعية والعادات والتقاليد المعمول بها في المجتمع وهو الذي يحكم على السلوك على أنه مناسب أو غير مناسب، شاذ أو غير شاذ، فالسلوكيات قد تكون مقبولة في مجتمع مرفوضة في مجتمع أخر .[2]

---

[1] عبد الرحمان العيسوي: **المرجع في علم النفس الحديث**، دار المعرفة الجامعية، مصر،1995،ص58.

[2] د.جلال الدين بهاء: **برنامج مهرات وفنيات تعديل السلوك**، مركز هيلب وبوب مع جمعية التوعية التأهيل الاجتماعي، تحت رعاية الوكالة الأمريكية للتعلم، ص13.

## 7 / السلوك في النظرية السلوكية

يرى أصحاب النظرية السلوكية بأن السلوك الإنساني عبارة عن مجموعة من العادات التي يتعلمها الفرد ويكتسبه أثناء مراحل نموه المختلفة، ويتحكم في تكوينها قوانين الدماغ وهي قوى الكف وقوى الإثارة اللتان تسيران مجموعة الاستجابات الشرطية ويرجعون ذلك الى العوامل البيئية التي يتعرض لها الفرد وتدور هذه النظرية حول محور عملية التعلم في اكتساب التعلم الجديد أو إطفائه أو إعادته ولدى فإن أكثر السلوك الإنساني المكتسب عن طريق التعلم، فإن سلوك الفرد قابل للتعديل أو التغيير بإيجاد ظروف وأجواء تعليمية معينة.[1]

## 8 / خصائص السلوك

أ- **القابلية للضبط:** إن الضبط في ميدان تعديل السلوك عادة ما يشمل تنظيم أو إعادة تنظيم الأحداث البينية التي تسبق السلوك أو تحدث بعده، كما أن الضبط في مجال تعديل السلوك يعني ضبط الشخص لذاته باستخدام المبادئ والقوانين التي يستخدمها لضبط الأشخاص الآخرين .

و الضبط الذي نريده في تعديل السلوك هو الضبط الإيجابي وليس السلبي، لذا أهم أسلوب يلتزم به العاملون في ميدان تعديل السلوك هو الإكثار من أسلوب التعزيز والإقلال من أسلوب العقاب .

**ب- القابلية للقياس:** بما أن السلوك الإنساني معقد لأن جزءا منه ظاهر قابل للملاحظة والقياس الجزء الآخر غير ظاهر، ولا يمكن قياسه بشكل مباشر لذلك فإن العلماء لم يتفقوا على نظرية واحدة لتفسير السلوك الإنساني، وعلى الرغم من ذلك فإن العلم لا يكون علميا دون تحليل وقياس الظواهر المراد دراستها، وعليه فقد طور علماء النفس أساليب مباشرة لقياس السلوك كملاحظة وقوائم التقدير الشطب أساليب غير مباشرة كاختبارات الذكاء اختبارات الشخصية، وإذا تعذر قياس السلوك بشكل مباشر فمن الممكن قياسه بالاستدلال عليه من الظواهر المختلفة .

**ج- القابلية للتنبؤ:** إن السلوك الإنساني ليس ظاهرة عفوية ولا يحدث نتيجة للصدفة وإنما يخضع لنظام معين، وإذا استطاع العلم تحديد عناصر ومكونات هذا النظام فإنه يصبح بالإمكان التنبؤ به، ويعتقد معدلو السلوك أن البيئة المتمثلة في الظروف المادية الاجتماعية الماضية والحالية للشخص

[1] غنى خالد نجاتي: **علم النفس السلوكي**، الكليات الطبية، جامعة الشام الخاصة، ص22.

هي التي تقرر سلوكه،لذلك تستطيع التنبؤ بسلوك الفرد بناء على معرفتنا بظروفه البيئية السابقة والحالية، وكلما ازدادت معرفتنا بتلك الظروف وكانت تلك المعرفة بشكل موضوعي أصبحت قدرتنا على التنبؤ بالسلوك بشكل كامل، فنحن لا نستطيع معرفة كل ما يحيط بالشخص من ظروف بيئية سواء في الماضي أو الحاضر.[1]

[1] فايز عبد الكريم الناظور: **التحفيز ومهارات تطوير الذات**، ط1، دار أسامة للنشر والتوزيع،2011، ص 79.

## خلاصة

يعد السلوك الوسيلة الأساسية التي تكشف عن شخصية الإنسان في تصرفاته مع الآخرين وانفعالاته التي تتشكل بسبب عدة عوامل تعود إلى عوامل داخلية وعوامل خارجية، قد تكون وراثية أو مكتسبة، من خلال تأثره بالمحيط الذي يتعايش معه لهذا تعد السلوكات من المؤشرات الدالة والرئيسية التي من خلالها يقيم الإنسان إما بالسلب أو بالإيجاب إعطاءه صورة في المجتمع من خلالها يستطيع التعامل معه.

## المبحث الثاني: السلوك العدواني

### تمهيد

يمثل العدوان مشكلة من أخطر المشاكل التي تعاني منها المجتمعات في الوقت الحالي، فهي مشكلة ذات أبعاد متعددة لأنها تجمع بين التأثير النفسي والاجتماعي والاقتصادي على كل فرد من أفراد المجتمع .

والعدوان مصطلح عرف منذ عرف الإنسان سواء في علاقته بالطبيعة، أو في علاقة الإنسان بالإنسان، وهو معروف في سلوك الطفل الصغير، وفي سلوك الراشد، وإن اختلفت الدوافع والوسائل والأهداف والنتائج كان التعبير عن هذا السلوك العدواني بالعنف أو الإرهاب أو غيرها من السلوكات العدوانية التي توحي أن تشكل سلوكات غير طبيعية أو اعتيادية يقوم بها الإنسان على طبيعته . وكل هذه المفاهيم تشير إلى مضمون واحد وهو العدوانية .

### 1 / تعريف السلوك العدواني

هو أي سلوك يعبر عنه بأي رد فعل بهدف إيقاء الأذى أو الألم بالذات، أو بالآخرين، إلى تخريب ممتلكات الآخرين فالعدوان سلوكا وليس انفعالا أو حاجة أو دافعا.[1]

– ويعرفه هيلجارد بأنه: " نشاط هدام أو تخريبي، أو أنه نشاط يقوم به الفرد لإلحاق الأذى بشخص آخر، إما عن طريق الحرج الحقيقي، أو عن طريق سلوك الاستهزاء والسخرية والضحك.[2]

– وكذلك يعرف السلوك العدائي: بأنه سلوك مضمر غير صريح يمارس فيه احتقار الآخرين الإهانة اللفظية لهم وهدفه التمتع بالرضي بمشاهدة الأذى الذي لحقه بالشخص المعتدي عليه ويتم قياس بالدرجة التي يحصل عليها المراهق على مقياس العدائية السلوك العدواني المستخدم في الدراسة . [3]

---

[1] يحيى القبالي: **الاضطربات السلوكية والإنفعالية**، ط1، الطريق للنشر والتوزيع، عمان، 2008، ص75.

[2] أحمد محمد الهادي دحلان: **العلاقة بين مشاهدة برامج التلفاز والسلوك العدواني لدى الأطفال بمحافظات غزة**، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، 2003، ص19.

[3] عبد الله بن مورعي محمد القرني: **ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين**، ورقة علمية مقدمة استكمالا لمتطلبات درجة الماجستير في تخصص علم النفس الجنائي، كلية الآداب والعلام الإنسانية، قسم علم النفس، جامعة الكملك عبد العزيز، المملكة العربية السعودية، العدد الثاني والثلاثون، 2021، ص331

– ويعرفه الخطيب بأنه: "سلوك يهدف إلى أحداث نتائج تخريبية، أو مكروهة، أو إلى السيطرة من خلال القوة الجسدية أو اللفظية على الآخرين." [1]

–يعرفه بوس العدوان أنه: "تلك الاستجابة التي توصل لمثير ضار أو مؤدا إلى كائن ضوى آخر." [2]

– تعريف سيرز: " العدوان هو استجابة انفعالية متعلمة تتحول من خلال نمو الطفل بخاصة في السنة الثانية إلى عدوان وظيفي، لارتباطها ارتباطا شرطيا بإشباع الحاجات". [3]

## 2 / مظاهر السلوك العدواني

– يبدأ السلوك العدواني بنوبة مصحوبة بالغضب والإحباط ويصاحب ذلك مشاعر من الخجل والخوف.

– تتزايد نوبات السلوك العدواني نتيجة للضغوط النفسية المتواصلة أو المتكررة في البيئة.

– الاعتداء على الأقران انتقاما أو بغرض الإزعاج باستخدام اليدين أو الأظافر أو الرأس.

– الاعتداء على ممتلكات الغير والاحتفاظ بها أو إخفائها لمدة من الزمن بغرض الإزعاج.

– يتسم في حياته اليومية بكثرة الحركة، وعدم أخد الحيطة لاحتمالات الأذى والإيذاء.

– عدم القدرة على قبول التصحيح.

– مشاكسة غيره وعدم الامتثال للتعليمات وعدم التعاون والتقرب والحذر أو التهديد اللفظي وغير اللفظي.

---

[1] محمد حسن العمايرة: **المشكلات الصفية، السلوكية، التعليمية، الأكاديمية " مظاهرها، أسبابها، علاجها** "، ط1، دار المسيرة للنشر والطباعة والتوزيع، 2002، ص116

[2] فرج عبد القادر طه، وآخرون: **معجم علم النفس والتحليل النفيس**، ط1، دار النهضة العربية للطباعة والنشر، بيروت، د.س، د.ص

[3] تهاني محمد عبد القادر الصالح: **درجة مظاهر وأسباب السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية في محافظات شمال الضفة الغربية وطرق علاجها من وجهة نظر المعلمين**، قدمت هذه الأطروحة للحصول على درجة الماجستير في برنامج الإدارة التربوية في كلية الدراسات العليا في جامعة النجاح الوطنية في نابلس، فلسطين، 2012، ص18

– سرعة الغضب الانفعال وسرعة الضجيج والامتعاض والغضب.

– توجيه الشتائم والألفاظ النابية.

– احداث الفوضى في الصف عن طريق الضحك والكلام واللعب وعدم الانتباه.

– الاحتكاكات بالمعلمين وعدم احترامهم والتهريج في الصف.

– استخدام المفرقعات النارية سواء داخل المدرسة أو خارجها.

– عدم الانتظار في المدرسة ومقاطعة المعلم أثناء الشرح. [1]

## 3 / أسباب السلوك العدواني

أ– العدوان كغريزة عامة موجودة لدى الإنسان وذلك لتفريغ الطاقة العدوانية الموجودة داخل ... بالتعبير عنها.

**ب**– العدوان كسلوك متعلم يتعلمه الفرد خلال الفترات التي تهيئ في حياته وأحيانا بتعلم السلوك العدواني من خلال التنشئة الأسرية فمثلا الحب الشديد والحماية الزائدة تثيرها إلى جانب عدم الشعور بالأمان وعدم الثقة أو الشعور بالذنب أو الإهانة أو التوبيخ أو تجاهل عدوانيتها ... إلخ.

**ج**– العدوان كنتيجة حتمية لما يواجهها الفرد من إحاطات متكررة تؤدي نتيجتها السلوك العدواني لدى الفرد (الإحباط كعامل للعدوان).

**د**– اكتساب السلوك العدواني من خلال البيئة، ولا سيما الأسرة، فالأسرة المشحونة بالصراعات والشجار، عادة ما يكتسب أبناءها عدواني، قد يكون بدافع لتشبعهم بالعنف كحل مشروع أورد فعل أو إنتقام.

و الألعاب الإلكترونية تقدم لنا دروسا خصوصية في العدوان ككل أو ملل، بالرغم من امتلاكها القتل وتقطيع الأوصال وقطع الرؤوس،تكرار مناظر سفك الدماء، فهو عنف مصور بأحدث التكنولوجيات

[1] عدنان أحمد الفسفوس: **الدليل الإرشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدارس**، ط1، المكتبة الإلكترونية، 2006،ص 29

(ثلاثية الأبعاد) المصورة للواقع كأنها حقيقة فهو مشروع مثير ومسلي، وبدون عقاب، وهنا يجد الطفل ضالته في التفريغ عن نزوات العنف المكبوتة لأنها حتما لن تحصل في الواقع البشع، إلا أن الطفل يتلذذ بهذا العنف ويشر عنه مبدأ خاص في حياته ويتبعه وحتما إذا ما كانت هناك مثيرات ستكون استجابة بدرجات، إلى درجة القتل وسفك الدماء إلا تحت ظروف اجتماعية وأسبابها ... (هذا ما عايشناه خلال فترة العشرية السوداء، من توريط أطفال متمدرسين في صفوف الإرهاب، وممارستهم لمختلف جرائم القتل).[1]

## 4 / أهداف السلوك العدواني

ليس هناك إجماع على الأهداف التي يسعى العدوان إليها، وهل المعتدون يريدون أساسا توجيه الأذى إلى ضحاياهم أم يحاولون أن يفعلوا أشياء أخرى ؟ .

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

يعتمد عدد لا بأس به من علماء الاجتماع أن معظم الهجمات العدوانية تدفعها أكثر من رغبة لإلحاق الأذى بأحد الضحايا، والغرض الأساسي هو أن المعتدين يتصرفون بطريقة عقلانية، وهذا المنظور يؤكد أن المهاجمين لهم هدف آخر وهو بناء قيمهم الذاتي، ويذكر ليوفارد مثالا على هذا النوع وهو "أن رجلا غضب غضبا شديدا من زوجته بسبب ملاحظة أبدتها زوجته وفي ثورة غضبه ضربها، إن هذا الاعتداء مدفوع إلى حد لا بأس به بدافع داخلي .. الخ

**ب- الإكراه والإجبار:**

أكد باترسمون وجيمز تديش أن العدوان في الغالب محاولة إكراه فالمهاجمون يلحقون الأذى بضحاياهم في محاولة للتأثير على سلوكهم لإجبارهم على أن يفعلوا ما يريدون.

**ج- السلطة والهيمنة:**

ذهب دارسون وآخرون إلى أن السلوك العدواني يتضمن ما هو أكبر من الإجبار حيث أن السلوك العدواني يهدف غاليا إلى الحفاظ على سلطة المعتدين وتعزيزها والحفاظ على هيمنتهم، وربما

[1] حمد حسن علاوي: **سيكولوجية العدوان العدوان والعنف في الرياضية** " مركز الكتاب لنشر، القاهرة، 1998، ص 12.

لضرب المعتدون ضحاياهم في محاولة لفرض طريقتهم ليؤكدا أوضاعهم المهنية في علاقتهم بضحاياهم.

**د- إدارة الانطباع (تكوين انطباع جيد عند الآخرين):**

إن العدوانيين يهتمون أساسا فيما يظنهم الآخرون فيهم، وقد توسع عالم الاجتماع ريتشارد فيلسون في تفسير عمق التفكير للعدوان كمحاولة لإدارة الإنطباع، وفي تحليله وجد أن التحدي الشخصي يقذف بهم إلى ضوء سلبي وخاصة إذ هوجموا وربما يلجئون إلى الهجوم المضاد جاهدين في محو الهوية السلبية المهتمة بإظهار القوة والكفاءة الشجاعة في ضرب المسنين وهذا ما يدعم المعتقد بأن العدوان يعمل على محو الصورة السلبية للذات.

**هـ- العدوان الآداتي (الوسيلي):**

بالرغم من أن العدوان يتضمن دائما بالإيذاء والضرر فليس هذا دائما هو الهدف الرئيسي فيمكن أن يكون للعدوان أهداف أخرى في التفكير عند الاعتداء على الضحايا، فربما يريد الجندي أن يقتل عدوه إلا أن أمنيته أن تتبع من رغبته في حماية حياته ويمكن أن تكون لإظهار وطنيته أو ربما لكسب قبول ضابطه أو أصدقائه.

**و- العدوان الانفصالي:**

يؤكد عدد من علماء النفس الاجتماعي على وجود نوع آخر من العدوان هدفه الأساسي هو الإيذاء، وهذا النوع يحدث عندما يثار الناس بصورة غير سارة ويحاولون إيذاء شخص ما. [1]

## المبحث الثالث: أبعاد السلوكات العدوانية

### 1 / نظريات السلوك العدواني

مع تعدد أشكال العدوان دوافعه، تعتد النظريات إلى تناولت تفسير السلوك العدواني وعليه فلا توجد حتى الآن نظرية واحدة شاملة لتفسير السلوك العدواني، وجاءت هذه النظريات لتقدم تحليلات وتقارير حول العنف والعدوان يمكن عرضها بما يلي:

[1] عصام عبد الطيف العقاد: **سيكولوجية العدوانية وترويضها، منحى علاجي معرفي جديد**، د.ط، دار غريب، القاهرة، 2001، ص102-105

**أ- النظرية التحليلية:** يري فرويد أصحاب هذه النظرية أن العدوان يرجع إلى أن لكل فرد غريزة لا شعورية هي غريزة الموت، وتتضمن الرغبة في تدمير الذات،الشخصية التي تتمتع بصحة نفسية جيدة لا تقوم بتدمير ذاتها فان هذا الاندفاع يمكن أن يتحول بطريقة لا شعورية إلى الخارج على شكل عدوان عنف ضد الآخرين .

لقد صنف فرويد الدوافع الغريزية إلى نوعين من الدوافع دافع الحياة ودافع الوت أو التدمير، ويرى أن هدف الدافع العدواني هو الدفع الكائن الحي نحو الموت والعودة به إلى حالة السكون الأولية، ويؤكد أن العدوان عبارة على طاقة تبنى داخل الفرد وتعبر عن نفسها خارجيا على شكل عدوان ضد الآخرين أو داخليا على شكل تدمير الذات[1].

وقد قسم فرويد العدوان إلى:

- العدوان البديل: وهو السلوك الموجه نمو مصدر بديل لصدر العدوان الرئيسي.
- العدوان المباشر: وهو السلوك الموجه نحو مصدر التهديد.
- العدوان الخيالي: وهو العدوان الذي بتم به تواجد الفرد مع أشخاص أو مع ممثلي السينما من خلال المشاهدات للأفلام العنيفة.

**ب- نظرية الإحباط:** ترى هذه النظرية أن السلوك العدواني ينتج عن الإحباط، أي أن الإحباط هو السبب الذي يسبق أي سلوك عدواني، فالإنسان عند ما يريد تحقيق هدف معين يواجه هدف عائقا يحول دون تحقيق الهدف فيتشكل الإحباط الذي يدفعه إلى السلوك العدواني لكي يحاول الوصول الى هدفه أو الهدف الذي سيخفف عنه من مقدار الإحباط، وقد يكون هذا الإحباط ناتجا عن المعاقبة الشديدة غير الصحيحة للعدوان في المنزل، مما يسبب ظهوره، خارج المنزل".

**ج- نظرية التعلم الاجتماعي:** ترى هذه النظرية أن المبدأ الأساسي الذي يحكم نشأة واستمرار العديد من سلوكياتنا أن كل سلوك يتم تدعيمه في الماضي أو الحاضر فيستمر في المستقبل وخاصة في المواقف المتشابهة والتدعيم قد يكون ذاتيا أو اجتماعيا.

[1] سهيلة محمد نبات: **العنف ضد المرأة أسبابه آثاره وكيفية علاجه** ( المعتز للنشر والتوزيع، « دارحبلة ناشرون )، عمان، ط1، 2006

ووفقا للمبدأ السابق يشير أنصار نظرية التعلم الاجتماعي على رأسهم ألبرت باندورا ( الذي وضع نظرية العدوان ) إلى أن العدوان سلوك اجتماعي متعلم مثله مثل غيره من أنواع السلوكات الأخرى[1].

ويصف باندورا العدوان باعتباره مدى واسع من السلوك يتم بنائه لدى الإنسان نتيجة الخبرة السابقة التي يكتسب فيها الشخص الاستجابات العدوانية وتوقعه أشكال متنوعة من التدعيم وتلقي المكافآت غير المادية كالمركز الاجتماعي، والاستحسان والتخلص من الأسى أو العدائية وإحدى طرق تعلم( اكتساب ) العنف في الملاحظة الخاصة في المواقف التي يكون فيها النموذج ( القدوة ) ذا مغرى للشخص أو حيث يؤدي العنف إلى النجاح والعملية أعقد من الإشراط الإجرائي البسيط بالمكافأة أو العقاب حيث تشمل هده العملية كلا من التعلم بالتقليد التسهيل الاجتماعي .

**د- النظرية البيولوجية:** حسب البيولوجيين السبب المباشر لوقوع العنف هو الافراز المفرط لهرمون الذكور مما يزيد من حدة الغضب لدى الشباب وينمي مشاعر الانفعال.

ويرى لورانز ( 1996 ) أن طاقة معينة على شكل غريزة عدوانية داخلية تفرغ بطريقة أو بأخرى .

نفس الفكرة نجدها عن كل من ديرموند موريس ( 1986 ) وروبرت أردري ( 1966 ) حيث يريان أن العنف سلوك عزيزي، وأن العنف عدواني بالغريزة[2].

**هـ- نظرية الوراثة:** يرى أصحاب هذه النظرية أن الانحرافات السلوكية ترجع لعوامل وراثية أو اضطرابات عصية تكوينية،هناك صفات متأملة في الفرد تأتيه بالولادة فالميولات الاجرامية يرثها من أبويه وأسلافه[3].

---

[1] سنا، محمد سليمان: **مشكلة العنف والعدوان، عالم الكتب،** للنشر وتوزيع طباعة القاهرة،ط1، 2008، ص 43

[2] قزام دليلة:**العنف الأسري وعلاقته بالتحصل الدراسي عند المراهق،** مذكرة ليسانس، قسم علم النفس المدرسي، المركز الجامعي بالبويرة، 2010

[3] عبد الرحمان العيسوي: **سيولوجية النمو، دراسة في نمو الطفل والمراهق،** دار النهضة العربية للنشر والتوزيع، بيروت،1992، ص33

أي يكون الانتقال الوراثي لسمات نوعية بدلا من الغرائز العامة الشاملة هو الذي يؤدي إلى الفروق في العنف بين الأفراد والجماعات، ومنه فإن الأفراد الأكثر ارتباطا بيولوجيا يتشابهون في سلوكهم العنيف، وذلك بوجود مكون وراثي رئيسي في العنف البشري [1]

**و – نظرية السمات:** يفترض علماء النفس أن العدوانية سمة شخصية وهي متفاوتة الدرجة من شخص لآخر فهناك من يظهر سلوك العنف في مواقف معينة على غيره من الأشخاص، ويركز أصحاب هذه النظرية أن العدوان سمة شخصية متفاوتة الدرجة من شخص لأخر فهناك من يظهر سلوك العنف في مواقف معينة على غيره من الأشخاص على أن العنف مرتبط بالسمات النفسية للأفراد بالتركيز على حالات العدوانية في الطفولة والمراهقة نتيجة التفاعلات بين عوامل نظرية وأخرى بينية كما يركزون على أن الأشخاص ذوى السمات العدوانية بدرجة عالية لديهم مشكلات نفسية في الصغر ممثلة في الإحباط وعدم التقبل الأسرى لهم الحرمان والقسوة والنبذ سواء من الأسرة أو جماعة الرفاق، ومعظم الأشخاص إلى حد كبير[2].

## 2 / أشكال السلوك العدواني

في مقام تصنيف السلوك العدواني أو التميز بين أشكاله المختلفة يمكن تصنيف العدوان إلى أشكال مختلفة، وإن هناك تداخل بين بعضها البعض أهمها:

**يقسم العدوان من ناحية السواء إلى:**

**أ – العدوان الحميد ( السوي ):** وتشمل الأفعال العدوانية التي تعتبر مقبولة كالدفاع عن النفس والدفاع عن الممتلكات وغير ذلك مما يحافظ على حياة الفرد وبقائه في مواجهة الأخطار المحيطة به

**ب – العدوان المرضي الهدام:** وضع هذا التصنيف كل من اريك فروم وفرويد هو العدوان الذي لا يحقق هدفا ولا يحمي مصلحة أو بالأحرى العدوان للعدوان

---

[1] قزام دليلة: **العنف الاسري وعلاقته بالتحصيل الدراسي عند المراهق**، مذكرة ليسانس، قسم علم النفس المدرسي، المركز الجامعي بالبويرة، 2010، د.ص

[2] قزام ليلة: **مرجع نفسه**، ص

**حسب الأسلوب :**

**أ – العدوان الجسدي:** ويقصد به السلوك الجسدي المؤدي الموجه نحو الذات أو الآخرين . ويهدف إلى الإيذاء، أو خلق الشعور بالخوف، ومن أمثلة الضرب، الدفع، الركل، العض، وشد الشعر.... وهذه السلوكات ترافق غاليا الغضب الشديد

**ب – العدوان اللفظي:** ويقف عند حدود الكلام الذي يرافق الغضب من أمثلته الشتم،السخرية والتهديد وذلك من أجل الإيذاء أو خلق جو من الخوف، وهو كذلك لا يمكن أن يكون موجها للذات او للآخرين[1].

**ج – العدوان الرمزي:** ويشمل التعبير بطرق غير لفظية عن احتقار الأفراد الآخرين أو توجيه الإهانة لهم بالامتناع عن النظر إلى الشخص الذي يكن العداء له [2]

**حسب وجهة الاستقبال:**

**أ– عدوان مباشر:** هو الفصل العدواني الموجه نحو الشخص الذي أغضب المعتدي أي إلى مصدر الإحباط وذلك باستخدام القوة الجسمية أو التغيرات اللفظية وغيرها.

**ب – عدوان غير مباشر:** يتضمن الاعتداء على شخص بديل وعدم توجيهه نحو الشخص الذي تسبب في غضب المعتدي،حيث ربما يفشل الطفل في توجيهه العدوان مباشرة إلى مصدره الأصلي خوفا من العقاب فيحوله لي شخص أخر أو شيء آخر صديق خادم ممتلكات أي ما يعرف بكبش الفداء . تربطه صلة بالصدر الأصلي وهذا العدوان قد يكون كامنا غالبا ما يحدث من قبل الأطفال الأذكياء،، الدين يتصفون بحبهم للمعارضة وإيذاء الآخرين بسخريتهم منهم أو تعريض الآخرين للقيام بأعمال غير مرغوبة اجتماعيا، وغالبا ما يطلق على هذا النوع من العدوان اسم العدوان البديل[3].

---

[1] جمعة سيد يوسف: **الاضطرابات السلوكية وعلاجها**،2000، ص 265

[2] خولة أحمد يحي: **الاضطرابات السلوكية والانفعالية**، دار الطباعة والنشر،ط1،الاردن،2000،ص 186

[3] خولة أحمد يحي: **مرجع سابق**، ص 187 .

**حسب الضحية:**

أ – **عدوان فردي:** هو الذي يصدر عن فرد واحد ضد آخرون أو ضد جماعة أو ضد معايير المجتمع.

ب – **عدوان جمعي:** هو العدوان الذي تمارسه جماعة ضد فرد أو أفراد آخرين[1].

**حسب مشروعيته:**

ويقسم العدوان إلى ثلاث أقسام هي:

أ – **عدوان اجتماعي:** ويشمل الأفعال العدوانية التي يظلم بها الفرد ذاته أو غيره وتؤدي إلى فساد المجمع وهي الأفعال إلى فيها تعد على الكليات الخمس في النفس، والمال والعرض والعقل والدين .

ب– **عدوان إلزام:** ويشمل الأفعال الي يجب على الشخص القيام بها لرد الظلم عن النفس والوطن والدين.

ج– **عدوان مباح:** ويشمل الأفعال الي يحق للإنسان الإتيان بها قصاصا، فمن اعتدى عليه في نفسه أو عرضه أو دينه أو وطنه[2].

**عدوان نحو الذات:**

إن العدوان عند بعض الأطفال المضطربين سلوكيا قد توجه نحو الذات ، وتهدف إلى إيذاء النفس وإيقاع الأذى بها، ويأخذ أشكالا متعددة منها تمزيق الطفل لملابسه أو كتبه أو كرساته أو لطم الوجه أو شد شعره أو ضرب الرأس بالحائط أو السرير أو جرح الجسم بالأظافر الخ . وأخطرها هو ادمان الخمر او المخدرات، أو الاستغراق في لعب الميسر وهو قمة العدوان المرتد على الذات[3].

---

[1] جمعة سيد يوسف: **الاضطرابات السلوكية وعلاجها**، 2000، ص 265

[2] وفيق صفوت مختار: **مشكلات الأطفال السلوكية، الأسباب وطرق العلاج**، دار العلم والثقافة القاهرة، 1999، ص52

[3] عصام عبد اللطيف: **سيكولوجية العدوانية وترويضها، منحى علا – معرفي جديد**، دار غريب، القاهرة، د.ط،2001،ص102

**العدوان الوسيلي والعدوان الكرهي:**

الأول يهدف إلى استخدامه كوسيلة للحصول على شئ ما أو كأسلوب لاختبار فعل شخص أخرا تطبيقا للمثل الشائع خير وسيلة للدفاع هي الهجوم [1].

وقد بينت دراسة داورو أن هده العدوانية الوسيلة تختفي بصورة تدريجية مند العام الثاني للطفل وحتى العام الخامس، أما العدوان الحركي فهو الذي يوجه للآخرين تصطحبه مشاعر الغضب، ويذكر الاستناد كينيث ايفان موير من جامعة كارينجي ميلون تقسيماته للعدوان كما يلي:

**العدوان القتلي أو الجرمي:**

وهوما يمكن احداثه بموجود مثير خارجي أو هدف أو فريسة وفيه تؤدي حركة أو فعالية الفريسة أو العنصر المستهدف الى اثارة عزيزة القتل أو التجريح في العنصر القائم بالأخر أو عملية القتل

**العدوان الذكوري:**

وفيه يؤدي وجود الكائن الذكر إلى القيام بالعدوان عليه من قبل ذكر آخر حين لا يستطيع الاخير التعود أو التطبع على وجوده أي هدوء ومسالمة الفريسة المستهدفة

**عدوان الخوف:**

يتميز هذا النوع بوجود عنصر الخوف في نفس المهاجم والأساس المميز لهذا النوع من العدوان هو موجود محاولة هروب سرعان ما يتقلب عليها الكائن ويقوم بالعدوان

**العدوان الهياجي غير المنظم:**

وفيه تحدث استشارة عامة في الكائن نتيجة وجود أكثر من مثير مما يؤدي إلى قيامه بالهجوم بشكل عشوائي غير منتظم وعلى كل الجهات وبمختلف الوسائل التي يستطيع الكائن استخدامها .

[1] وفيق صفوت مختار: **مرجع سابق**، ص 52 – 53.

**عدوان الدفاع عن الإقليم:**

وفيه يلعب حسب الحصول على المواطن أو المكان أو الإقليم دافعا فطريا في المكان للقيام بالعدوان على منافسه في ذلك الإقليم.

**العدوان الأمومي:**

وفيه يكون المثير وجود خطر أو مصدر خطر يهدد أبناء الجنس الأنثوي في الفصلة.

**العدوان البيني:**

يكون فيه سب الإثارة خطر غير معين وغير معروف فيعيش الكائن مستثارا مهتاجا ويقوم بالعدوان لا يعرف بالضبط سب عدوانه[1].

## 3 / قياس السلوك العدواني

تعتبر عملية قياس السلوك العدواني من إحدى الصعوبات التي يواجهها المهتمون بدراسة السلوك العدواني وذلك لأنه معقد لدرجة كبيرة ولعلا وجود تعريف إجرائي محدد له تبعا لذلك فطرق القياس مختلفة هو دون شك تعتمد على النظرية الى يدرس الباحث السلوك العدواني في ضوئها ، ومن طرق قياس السلوك العدواني ما يلي:

أ- **المقابلة:** من المزايا الأساسية أنها تسمح بجمع بيانات إضافية قد تساعد في التعرف على خصائص العدوان والعوامل المرتبطة به والعمليات الانفعالية والمعرفية التي تصاحبه وأنواعه وردود فعل الأشخاص الآخرين على حدوثه ونتائجه.

ب- **الملاحظة المباشرة:** تعتبر من الوسائل الهامة وهي تحتاج إلى تدريب الملاحظين على استخدام: نظام الملاحظة المباشرة ودلك بعد تعريف العدوان تعريفا إجرائيا قد تتم الملاحظة في أي مكان في الشارع، في البيت، او المدرسة [2].

ج- **التقارير الذاتية:** وهي في هذه الطريقة يقوم الطفل بتقييم مستوى السلوك العدواني الذي يصدر منه، فقد يسأل عن عدد مرات التي تشاجر فيها مع الأطفال الآخرين في الفترة الزمنية السابقة ومحددة وقد يسأل عن عدد مرات التي أتلف فيها الأشياء.

---

[1] ريكام ابراهيم: **النفس والعدوان – دراسة نفسية اجتماعية في ظاهرة العدوان**، د ار الكندي، ط1، 2004،ص 83-84

[2] كاملة الفرخ شعبان وآخرون: **النمو الانفعالي عند الطفل**، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 1999، ص .60

**د- المتابعة الذاتية:**

فيها يقوم الشخص بملاحظة السلوك العدواني وتدوين البيانات فيما يتعلق بالمواقف التي تثير استجابته للموقف والنتائج التي تخفت عن السلوك العدواني ومن مميزات هذه الطريقة: مساعدة الفرد على الوعي بسلوكه والعوامل المرتبطة به وهي ذات فائدة ناتجة من الناحية العلاجية.

**هـ- قياس السلوك العدواني من خلال تحديد النتائج المترتبة عليه:** وذلك عن طريق تحديد السلوك بالنسبة للأشخاص المعتدى عليهم او ممتلكات المستهدفة من ذلك الفعل.

**و- تقدير الأقران:** تتم عن طريق توجيه مجموعة من الأسئلة إلى عدد من الأطفال للإجابة عنها بهدف التعرف إلى الأطفال العدوانيين.

**ي - قوائم التقدير:** حيث يقوم المعلمون أو المعالجون أو الآباء تقييم مستوى السلوك لدى الطفل من خلال قوائم سلوكية محددة

**م - اختبارات الشخصية:** هناك بعض الاختبارات التي تساعد على كشف السلوك العدواني من بينها اختبار تفهم الموضوع وروائز القدم السوداء واختبار مين سونا " لمتعدد الوجه واختبار روشاخ لبقع الحبر .....[1]

**ع- تشخيص السلوك العدواني وفق الدليل التشخيصي الرابع :** ينبغي وجود نمط السلوك عدواني واحد من أنماط المذكورة أدناه يستمر لمدة سنة أشهر على الأقل ويظهر هذا السلوك في مواقف مختلفة ل في البيت أو أثناء التعامل مع الآخرين )، ومن الناحية التشخيصية الفارقية لا بد من تحديد اضطراب السلوك العدواني من أجل طرح هدا التشخيص لا بد من توفر أربع أو أكثر من السمات الثمانية التالية على الأقل التي تستمر لأشهر سنة في الحد الأدنى هي .....[2].

[1] أسامة محمد البطانية وآخرون: **علم النفس الطفل غير العادي**، دار المسيرة للنشر والتوزيع، ط1، عمان، الأردن، 2009، ص 466

[2] سامر جميل رضوان: **مشكلات الصحة النفسية وعلاجها**، دار المسيرة للنشر والتوزيع، ط1، عمان، 2008، ص 13

## 4 / الآثار السلبية للسلوك العدواني

تجمع الآثار السلبية مابين التأثير النفسي والاجتماعي والاقتصادي على كل من الفرد والمجتمع ويمكن تحديد هذه الآثار فيما يلي.

**أ: من يقع عليه العدوان:**

حيث يزداد احتمال إصابته بالأمراض النفسية والاضطرابات الوجدانية والخوف والسلبية والاكتئاب والانعزال وانخفاض تقدير الذات والاستغراق الانفعالي وغيرها من الاضطرابات إلي تلحق به سواء كان فردا أو جماعة، وقد يصبح الفرد أكثر عدوانية مع الآخرين إذ أن العدوان يولد العدوان، وهنا يقع العدوان على شيء مادي كالممتلكات العامة والخاصة وبالتالي فإنها تتعرض للإتلاف الظاهر والعنف الظالم الذي سوف تنعكس آثاره على أصحاب هذه الممتلكات أو مستخدميها[1]

**ب: بالنسبة لمن يقوم بالعدوان ( المعتدي ):**

قد يتعرض لنبذ الجماعات وكراهيتها أيضا فضلا عن أنه قد يتعرض لإجراءات قانونية، وقد يواجهه الآخرون بعدوان مضاد وبالتالي تكون آثاره كلها سيئة عليه.

**ج: بالنسبة للمجتمع:**

إن المجتمع الذي يسود بين أعضائه العدوان والعنف وجميع أشكال السلوكات العدوانية، مجتمع مريض وبالتالي لا يلبث أن يعاني السلبية المجحفة التي قد يؤدي إلى أخطر الأعراض من الاجتماعية كالحروب والأهلية والتفكك الاجتماعي فضلا عن الآثار الاقتصادية التي تخلق به، وما يتعرض له من خسائر مادية وبشرية وتذبذب القيم الاجتماعية والدينية وضياعها. [2]

[1] محمد مسعد عبد الواحد مطلوع ابو رباح: **المشكلات السلوكية لدي لدى التلاميذ مرتفعي ومنخفضي القابلة للاستهواء**، رسالة ماجستير تخصص صحة نفسية، جامعة الفيوم، المدنية الالكترونية أطفال الاحتياجات الخاصة، 2006، ص 37

[2] محمد مسعد عبد الواحد مطلوع أبو رباح: **المشكلات السلوكية لدى التلاميذ مرتفعي ومنخفضي القابلة للاستهواء**، مرجع سابق،ص33

## 5 / طرق الوقاية علاج السلوك العدواني

### أ- الوقاية من السلوك العدواني

**أ-1- تجنب الممارسات والاتجاهات الخاطئة في تنشئة الأطفال:**

إن التسبب في النظام الأسري والاتجاهات العدوانية لدى الآباء تجاه الأبناء تعمل على توليد السلوك لدى الأطفال من نفس البيئة الاجتماعية وبالتالي قد تولد ضغطا خلال في الانضباط حيث تفيد بعض الدراسات أن الأب المتسيب أو المتسامح أكثر من اللازم مع الطفل هو الذي يستسلم ويستجيب لمتطلباته ويدلل ويعطيه قدر كبير من الحرية، أما الأب ذو الاتجاهات العدوانية غالبا لا يقبل ابنه ولا يستحسنه وبالتالي لا يعطيه العطف والمشاعر أو الفهم والتوضيح فهؤلاء الآباء غالبا ما يميلون لاستخدام العقاب البدني الشديد لأنهم متسلط يمنع مرور الوقت وهذا المزيج السيئ من السلوكيات الوليدة السلبية يولد الإحباط والعدوان عند الطفل بسبب السخط عند الطفل على أسرته ومجتمعه وبالتالي التعبير عن هذا السخط بهذا السلوك، لدا لا بد للآباء أن يكونوا قدوة حسنة للأبناء في تجسد الوسائل الجيدة لحل المشكلات وإرشاد الأطفال لحل المشكلات بالطريقة الصحيحة.[1]

أ-2- **توفير طرق التنفيس الانفعالي وتفريغ العدوان:** وذلك بإتاحة الفرصة أمام الأفراد للتنفس والتفريغ ما لديهم من انفعلات وتوترات من خلال ممارسة الأنشطة الرياضية المختلة وذلك لأنها تتيح تصريف الطاقة العدوانية لديهم بطريقة مقبولة اجتماعيا، فهي تعمل على استثمار الطاقة الموجودة للفرد وتنمي كثيرا من الجوانب لدى الفرد، وتعمل تصريف أشكال القلق والتوتر والضغط يشكل سليم حتى لا تصرف في السلوك العدواني [2]

**أ-3- العمل على تنمية الشعور بالسعادة لدى الطفل:**

أن الأشخاص الذين يعيشون الخبرات العاطفية الايجابية كالسعادة وتوفير دفئ وعطف الوالدين وحنانهم عليهم يميلون لأن يكونوا تعاملهم مع أنفسهم ومع غيرهم بشكل لطيف وخال من أي عدوان او سلوك سلبي آخر، أما الذين تعرضوا للإساءة المعاملة الوالدية إهمال عاطفي

[1] نسيمة داود حمدي: **مشكلات الأطفال والمراهقين وأساليب المساعدة فيها**، ط 1، منشورات الجامعة الأردنية عمان،ص355

[2] طه عبد العظيم حسين: **إستراتيجية ادارة العقاب والعدوان**، دار الفكر ناشرون وموزعون – الأردن،2007، ص 238

واجتماعي فقد يسعون لاستخدام العدوان بأشكاله من أجل جذب الانتباه الأسرة وإشعارها بوجوده وضرورة الاهتمام به، حيث تشير الدراسات إلى أن الأشخاص الذين يعيشون خبرات عاطفية ايجابية ( السعادة يميلون لأن يكونوا لطيفين نحو أنفسهم ونحو الآخرين بطرق متعددة.[1]

أ-4 - **التقليل من مشاهدة أفلام العنف المعروضة على التلفاز:**

إن قوة التلفاز تلعب دورا كبيرا في تعليم النماذج السلوكية الايجابية السلبية فهي ذات دور كبير في عدوانية عند الطفل حيث تشير الدراسات الحديثة بأن الأفلام في التلفاز تؤثر على الطفل من (8-9 ) سنوات وتخلق فيهم السلوك العدواني في تلك السن وفي أواخر المراهقة وكلما كانت الأفلام عنيفة كلما كانت العدوانية أكبر حتى بعد عشر سنوات من ذلك[2].

أ-5- **التقليل من النزاعات الأبوية داخل الأسرة:**

لا تخلوا الأسرة غالبا من وجود نزاعات زوجية بغض النظر عن حدتها وأسبابها وطريقة هذه النزاعات من المعروف أن الأطفال يتعلمون الكثير من السلوك الاجتماعي من خلال الملاحظة والتقليد وعلى ضوء ذلك يتوجب على الوالدين أو الأخوة الكبار ان يعرضوا الأطفال إلى مشاهدة نماذج من النزاعات التي تدور داخل الأسرة وذلك لما له أثر الأبناء يتمثل في تعليم الأطفال طرقا سلبية لحل النزاعات منها السلوك " [3]

**ب- علاج السلوك العدواني:**

**ب-1- التعزيز التفاضلي:** ويشمل هدا الإجراء على تعزيز السلوكات الاجتماعية المرغوب فيها، وتجاهل السلوكات الاجتماعية الغير مرغوب فيها ولقد أوضحت دراسات إمكانية تعديل السلوك العدواني من خلال هذا الإجراء ففي الدراسة التي قام بها " براون "" اليون " استطاع الباحثان التقليل من السلوكات العدوانية اللفظية والجسدية لدى مجموعة الأطفال في الحضانة حلال إتباع

[1] نسيمة داوه حمدي: **مرجع سابق**، ص . 55 3

[2] شفير ولمان، ترجمة سعيد حسن الغرة: **سيكولوجية الطفولة والمراهقة (مشكيلاتها وأسبابها و طرق علاجها)**،ط1،دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمان، 2006، ص246

[3] شينفر وملمان:**مرجع سبق ذكره**،ص246

المعلمين لهذا الاجراء حيث طالب منهم الثناء على الأطفال الذين يتفاعلون بشكل ايجابي مع أقرانهم، وتجاهل سلوكاتهم عند ما يعتدون على الآخرين.

**ب-2- تقليل الحساسية التدريجي:** ويضمن هذا الأسلوب تعليم الأطفال العدواني وتدريبه على استجابات لا تتوقف مع السلوك العدواني كالمهارات الاجتماعية اللازمة مع تدريبه على الاسترخاء وذلك حتى يتعلم الطفل كيفية استخدام الاستجابات البديلة وبطريقة تدريجية، وذلك لمواجهة المواقف التي تؤدي إلى ظهور السلوك العدواني [1].

**ب-3 – العقاب:**

ان استخدام العزل من أفضل الأساليب العقابية على العدوان وأن العزل لمدة محددة يعني عزل الطفل في عرفتهمنعه من مشاهدة ما يفرزه ، أو الحصول على المفرزات الى يريدها أن ذلك يعني منعه من القيام بالنشاطات التي يحبها تجعل الطفل حذر من ارساله الى العزل، فان شعر بأنه سيقوم بعمل عدواني يمكن للاب الاسترشاد لتطبيق نظام العزل [2]

**ب-4- ضبط المثيرات:**

ومن بين هذه المثيرات ما يلي:

- إعادة تنظيم المثيرات البيئية الخارجية أو العمليات المرتبطة بالسلوك العدواني
- إزالة الدلالات التميزية إلى تهيئ الفرصة لحدوث السلوك العدواني
- تعليم الطفل مهارات الاتصال
- تعليم الطفل التعبير عن انفعالاته بطريقة عادية
- تقديم التغذية الراجعة الايجابية [3].

---

[1] خولة احمد يحيى:**لاضطرابات السلوكية والانفعالية**، ط1،دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، 2005،ص191

[2] شيفرو سلمان:ترجمة سعيد حسني الغرة، **سكولوجية الطفولة المرافقة (مشكلاتها وأسبابها وطرق علاجها)**، ط 1، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمان، 2006، ص249-250

[3] سعيد حسنى الغرة: **التربية الخاصة للأطفال ذوي الاضطرابات السلوكية**، ط1،دار الفكر العربي، الأردن، 2002،ص210

**ب-5- الحرمان من وقت اللعب:**

ويستخدم هذا الأسلوب في حالة وجود الطفل مع زملائه بحيث يلحق بهم الأذى في الحصص والألعاب الجماعية،قد استخدم " بريسكلا "" د وجاردنر هذا الأسلوب مع طفلة عمرها ثلاث سنوات تحب الصراخ ورمي الأدوات وإيذاء الآخرين مع زملائها وكانت النتيجة تقليل السلوك العدواني عند الطفلة من ( 41 بالمئة -45 بالمئة ) بعد هذا الاجراء

**ب-6- النمودجة :**

تعتبر النمودجة من أكثر الطرق فعالية في تعديل السلوك العدواني، ويتم ذلك من خلال تقديم نموذج لاستجابات غير عدوانية للطفل وذلك في ظروف استفزازية ومثيرة للعدوان، ويمكن القيام بمساعدة الطفل عن طريق لعب الأدوار من أجل استخراج السلوكات غير العدوانية ويمكن تقديم التعزيز عند حدوث ذلك من اجل السلوك العدواني في المواقف .

**ب-7- إجراء التصحيح الزائد:**

وفيه يقوم الأطفال بسلوكات بديلة للسلوكات العدوانية بشكل متكرر، مثل ذلك يقوم الطفل بأخذ الأشياء بالقوة من زملائه يطلب منه إعادتها العملية والاعتذار للمعلمين والزملاء على سلوكه الخاطئ، وتشمل هذه العملية على ثلاث عناصر:

- تحذير الطفل العدواني لفضا وذلك بقول لا ويتوقف عن هذا في حالة اعتد على طفل آخر.

- الممارسة الايجابية وتشمل على طلب من الطفل لفظا أن يرفع الأداة التي التي ضرب بها الطفل الآخر وأن ينزلها أربعين مرة مباشرة بعد قيامه بالسلوك العدواني.

- إعادة الوضع إلى أفضل مما كان عليه قبل حدوث السلوك العدواني وذلك من خلال اعتذار الطفل المعتدي إلى الطفل المتعدى عليه مرات عديدة [1].

[1] خولة أحمد يحيى: **مرجع سابق**، ص 191 - 192

## خلاصة الفصل

من خلال ما تم التطرق إليه في هذا الفصل يتضح أن السلوك العدواني مفهوم واسع وظاهرة معقدة اختلفت التعارف المقدمة حوله وهذا باختلاف العلماء وكيفية تفسير السلوك العدواني، حيث يعتبر هذا الأخير من أحد الخصائص والسلوكات المؤلفة التي يتصف بما الأفراد والشباب الذي يعانون من اضطرابات نفسية وانفعالية، إلا أنه يكون بدرجات فبعضها مقبول ومرغوب وبعضها غير مرغوب، ومن خلال ما قام به الباحثين من دراسات وتحليلات وتفسيرات اتفقوا أن السلوكات العدوانية سلوك غير مرغوب أو مقبول في المجتمع، لأنه يخلف أضرار تمس أطراف المجتمع كله سواء من النواحي المادية والنفسية ...

وهدا ما جعلنا ندرس هذه الظاهرة ونجعلها موضوع دراستا الي تطرقنا إليه وإسقاطه على الواقع للكشف عن أسبابها للحد من خطورته ومحاولة التخفيف من ظواهره المنتشرة.

# الفصل الثالث

# الجانب التطبيقي للدراسة

# عرض وتفسير البيانات الميدانية للدراسة

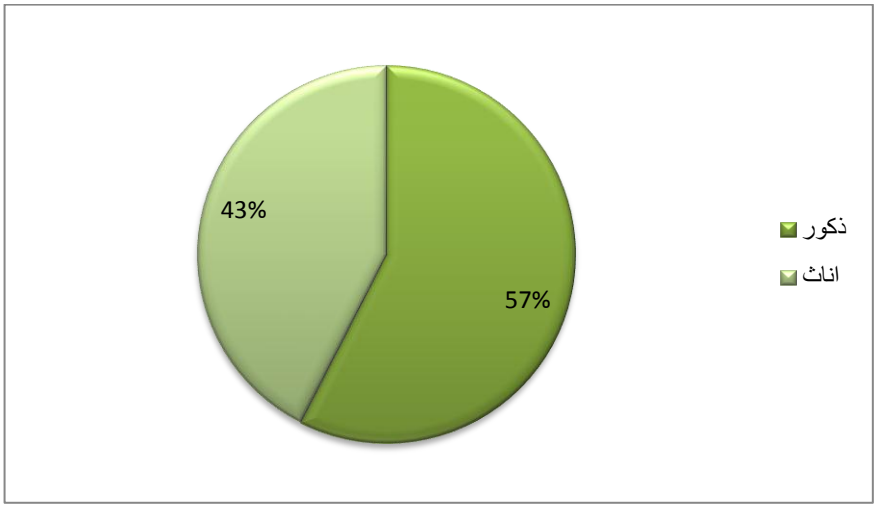
## المحور الأول: البيانات الشخصية

**الجدول رقم (1) يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس .**

| متغير | تكرار | نسبة |
|---|---|---|
| **ذكر** | **61** | 57.5% |
| **أنثى** | **45** | 42.5% |
| **مجموع** | **106** | 100% |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

**الشكل رقم (1) يوضح توزيع نسب أفراد العينة حسب متغير الجنس .**




**الجدول رقم (2) يبين توزيع نسب أفراد العينة حسب متغير السن .**

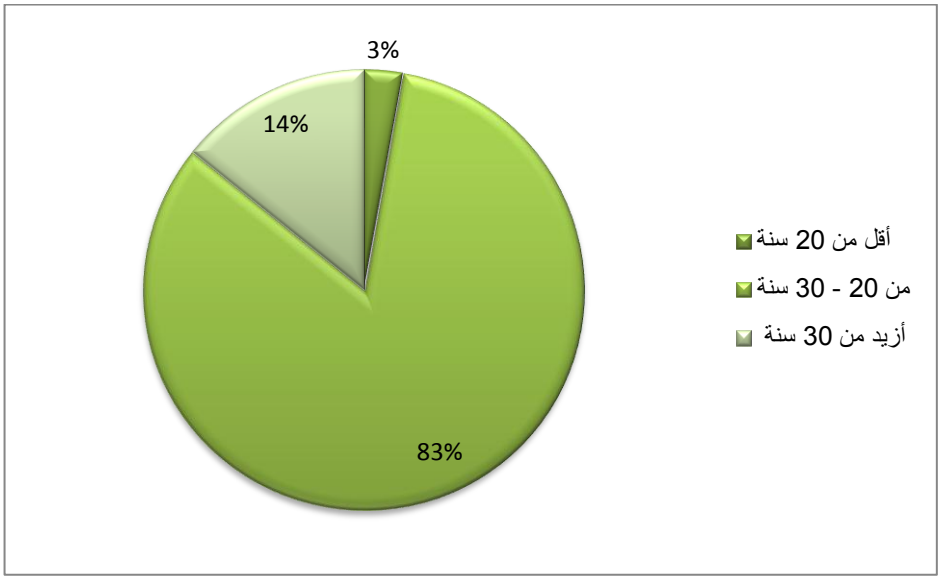
| **متغير** | **تكرار** | **نسبة** |
|---|---|---|
| أقل من 20 سنة | 03 | **%2.8** |
| من 20- 30 سنة | 88 | **%83** |
| أزيد من 30 سنة | 15 | **%14.2** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

يوضح لنا الجدول رقم (2) أعلاه توزيع نسب متغير السن بالنسبة للمبحوثين الذين يمارسون لعبة البوبجي التي تشكل من خلالها السلوكات العدوانية، حيث أن أعلى نسبة سجلت للذين تتراوح أعمارهم مابين 20-30 سنة وهي 83% أي ما يعادل 88 مفردة، وذلك لأن أغلب الطلبة الذين يدرسون في الكلية تتراوح أعمارهم في هذا السن، ثم تليها الفئة أزيد من 30 سنة بنسبة 14.2% أي ما يعادل 15 مفردة، وفي الأخير تأتي الفئة الأدنى أقل من 20 سنة بنسبة 2.8% أيما يعادل 3 مفردات، وهذا يعود أن في المجتمع الذي اخترناه لتطبيق الدراسة عليه معظمهم لا تقل أعمارهم عن 20 سنة .

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة الذين يمارسون لعبة البوبجي تتراوح أعمارهم مابين 20-30 سنة، وهذا يدل على أن هذه المرحلة الذي يبحث فيها الطالب عن اللعب لتمضية الوقت للترفيه والتسلية كما أن في هذا السن يمكنهم الحصول واقتناء الأجهزة التي تمكنهم من ممارسة لعبة البوبجي، وأن الطلبة بمختلف أعمارهم تشكل لديهم سلوكات عدوانية من خلال ممارسة هذه اللعبة .

**الشكل رقم (2) يوضح توزيع نسب أفراد العينة حسب متغير السن .**



**الجدول رقم (3) يبين توزيع نسب أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي .**

| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| **ليسانس** | **42** | %39.6 |
| **ماستر** | **63** | %59.4 |
| **دوكتوراه** | **01** | %0.009 |
| **المجموع** | **106** | %100 |

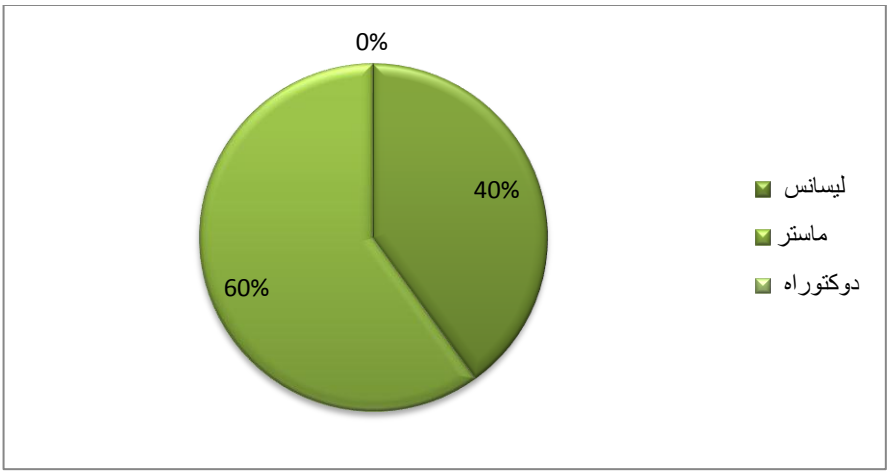
**المصدر**: من إعداد الطلبة

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ تفاوت ملحوظ في المستوى التعليمي بين الطلبة الذين يمارسون لعبة البوبجي حيث سجلت أعلى نسبة في المستوى التعليمي ماستر ب63 مفردة من المجموع الكلي لأفراد العينة، ثم المستوى التعليمي ليسانس ب42 مفردة ومفردة واحد من مستوى دكتوراه .

ومنه نستنتج أن أكبر نسبة للطلبة التي تشكل لديهم السلوكات العدوانية في المستوى التعليمي ماستر، لأن هذه الفئة من الطلبة هم الأكثر اقبالا على هذا النوع من الألعاب التي تحمل أشكال العنف والعدائية أما في الدكتوراه فإن الطالب في هذه المرحلة يكون أكثر نضجا ووعيا وليس لديه ميول ورغبة اتجاه ممارسة هذه الألعاب .

ولذلك يجد طلبة مرحلة الماستر واليسانس لعبة بالبوبجي لتمضية الوقت والتنفيس عن الضغوطات اليومية والابتعاد عنها لذلك يجد هذا النوع من الألعاب البديل للتفريغ عن ذلك، أما في مرحلة الدكتوراه فطالب ليس لديه الوقت لمثل هذه الألعاب. ومنه فإن طلبة الليسانس والماستر هم الأكثر عرضة للسلوكيات العدوانية.

**الشكل رقم (3) يوضح توزيع نسب أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي.**




**الجدول رقم (4) يبين الحالة الإجتماعية للمبحوثين .**

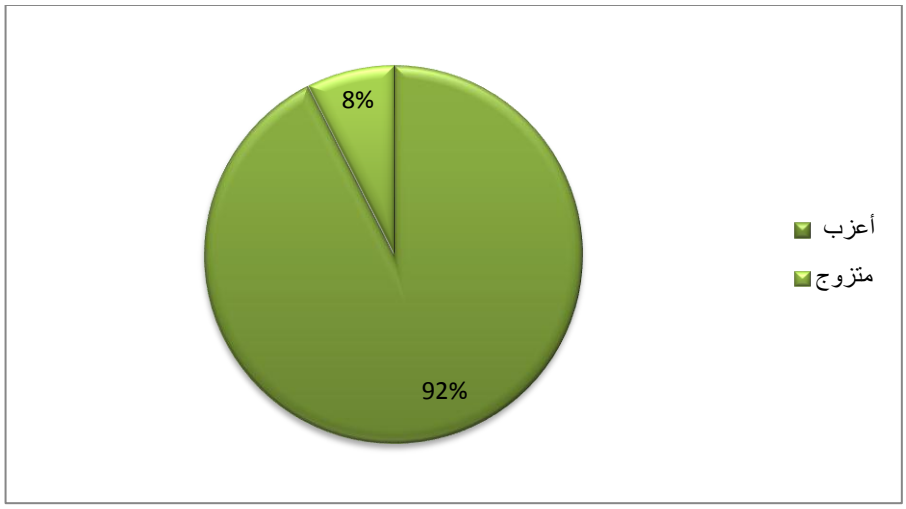
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| **أعزب** | **98** | %92.5 |
| **متزوج** | **08** | %7.5 |
| **المجموع** | **106** | %100 |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

يوضح الجدول رقم (4) أعلاه أن نسبة 92.5 % من أفراد العينة عزاب، في حين نسبة 7.5% متزوجين .

ومنه نستنتج أن أغلبية الطلبة الذين يمارسون لعبة البوبجي غير متزوجين، وهذا راجع إلى أن العينة التي اخترناها أعمارهم ليست في سن الزواج، كما أن مجتمع الدراسة اخترناه ضمن إطار الدراسة، فتكون فيه الأعمار صغيرة ليست مناسبة للزواج، وهذا يدل أن السلوكات العدوانية تظهر بكثرة عند الطلبة الغير متزوجين لأنهم في مرحلة يكون فيها متفرغ للعب أكثر من الطالب المتزوج .

**الشكل رقم (4) يوضح توزيع نسب أفراد العينة حسب متغير الحالة الاجتماعية .**




**الجدول رقم (5) يبين الحالة الاقتصادية للمبحوثين.**

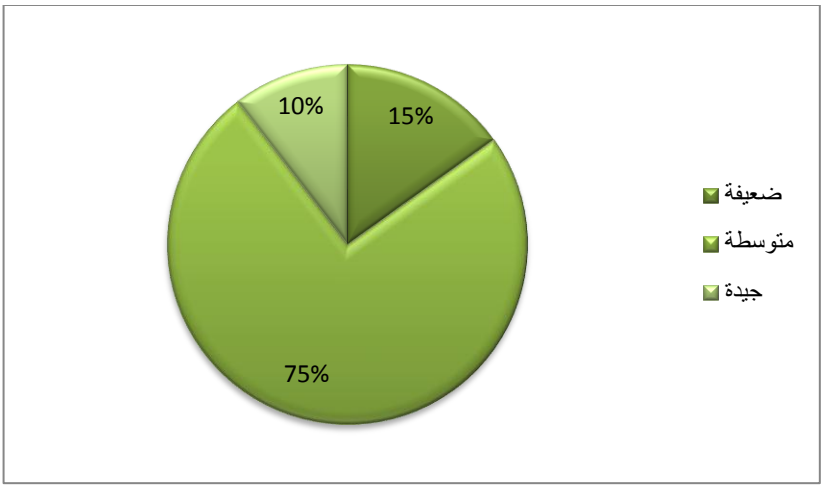
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| ضعيفة | 18 | **%15.1** |
| متوسطة | 79 | **%74.5** |
| جيدة | 11 | **%10.4** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

يوضح لنا الجدول رقم (5) أعلاه أن أكبر نسبة هي أصحاب الدخل المتوسط والتي قدرت ب 74.5%، أما نسبة الدخل الضعيف قدرت ب 15.1%، في حين نسبة الدخل الجيد فكانت 10.4% .

ومنه نستنتج أن المبحوثين الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية بصفة دائمة هم ذوي مستوى معيشي متوسط وبالتالي نفسر ممارستها والميول الشديد لها رغم صعوبة المعيشة وهذا يمكن أن يعتبر إدمانا رغم صعوبة الحصول عليها .

**الشكل رقم (5) يوضح توزيع نسب أفراد العينة حسب متغير الحالة الاقتصادية .**




**الجدول رقم (6) يبين الوسط الاجتماعي للمبحوثين .**

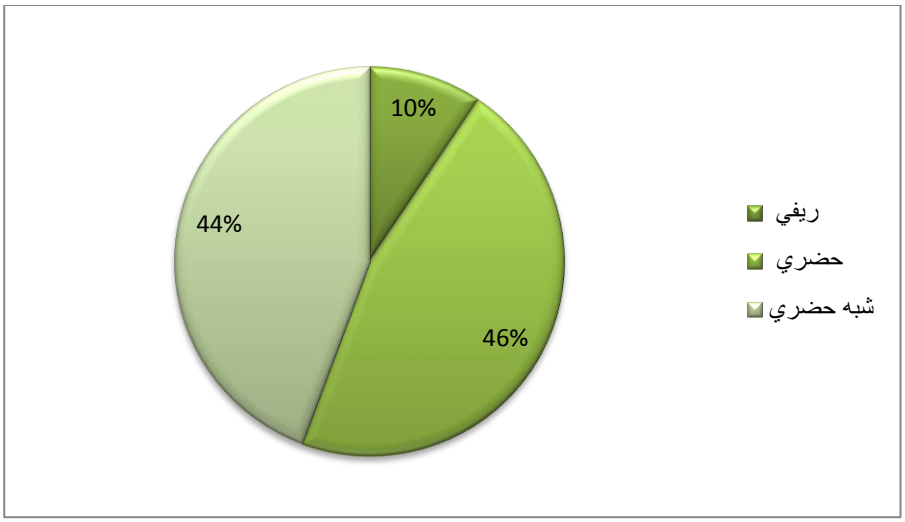
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| ريفي | 10 | **%9.4** |
| حضري | 49 | **%46.2** |
| شبه حضري | 47 | **%44.3** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

من خلال الأرقام في الجدول نلاحظ أن نسبة 46.2% من أفراد العينة مقيمين بمكان حضاري، وبنسبة 44.3% منهم مقيمين في مناطق شبه حضارية، وبنسبة 9.4% مقيمين في مناطق ريفية .

نستنتج أن أكثر أفراد العينة الذين يعيشون في المدينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية " البوبجي" وهذا راجع إلى أن الذين يعيشون في المدينة هم أكثر احتكاكا بمختلف الفئات الموجودة في المجتمع وهذا ما يجعلهم يتجهون الى هذه الألعاب، كما أنه في المدينة تتوفر لديهم كل الإمكانيات التي تسمح لهم باقتناء الألعاب الإلكترونية أكثر مواكبة للإصدارات والتطورات الحاصلة في مجال اللعب عكس سكان الريف الذين أغلبهم مستواهم المعيشي صعب ليس لهم الإمكانيات لشراء أجهزة اللعب وأن أكثر اهتمامهم الحصول على لقمة العيش .

**الشكل رقم (6) يوضح توزيع نسب أفراد العينة حسب متغير الوسط الاجتماعي .**




## المحور الثاني: استخدام لعبة البوبجي يزيد من سلوكات العنف اللفظي

**الجدول رقم (7) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال هل عند لعب البوبجي في حالة الغضب أو الخسارة تتلفظ بالألفاظ القبيحة ؟**

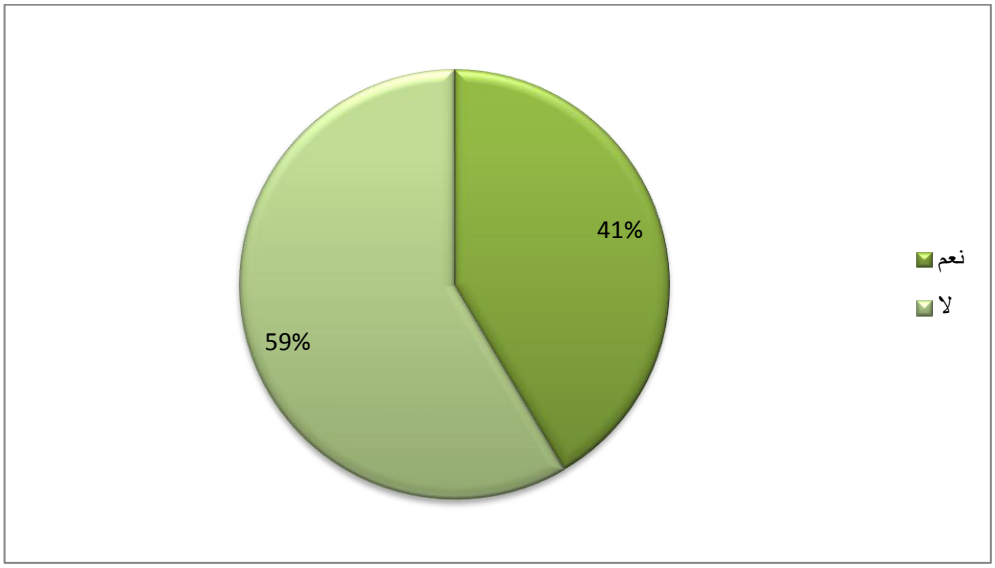
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| نعم | 44 | **%41.5** |
| لا | 62 | **%58.5** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (7) أعلاه نلاحظ نسبة من العينة المدروسة 58.5% لا يتلفظون بالألفاظ القبيحة عند الغضب أو الخسارة وهذا يدل على عدم تأثرهم بلعبة البوبجي، أما نسبة 41.5% يستخدمون الألفاظ القبيحة التي تدل على التعصب وعدم التحكم في الذات وهذا نتيجة التفاعل مع اللعبة وعدم تحمل النتائج الناجمة عنها، أي أن الطلبة يتأثرون بتلك الألفاظ والكلام البديئ من خلال ممارستهم للعبة ثم يقوم بالتلفظ بتلك الألفاظ واستخدامها عند الغضب أو الخسارة وذلك للشعور بنوع من الارتياح والتنفيس عن الغضب .

نستنتج من النتائج السابقة الموضحة في الجدول أعلاه أن غالبية الطلبة لا يستخدمون الألفاظ القبيحة عند ممارسة لعبة البوبجي، وهذا يدل على أنهم يمارسونها بدافع الترفيه والتسلية لا تؤثر في ألفاظهم وسلوكياتهم .

**الشكل رقم (7) يوضح نسب إيجابة المبحوثين على سؤال هل عند لعب البوبجي في حالة الغضب أو الخسارة تتلفظ بالألفاظ القبيحة ؟**




**الجدول رقم (8) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال ما طبيعة الألفاظ العنيفة التي تنتج من خلال ممارستك للعبة البوبجي ؟**

| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| السخرية | 54 | **%51.9** |
| الشتم | 25 | **%22.6** |
| القدف | 1 | **%0.009** |
| التصفير | 13 | **%12.3** |
| أخرى تذكر | 13 | **%12.3** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

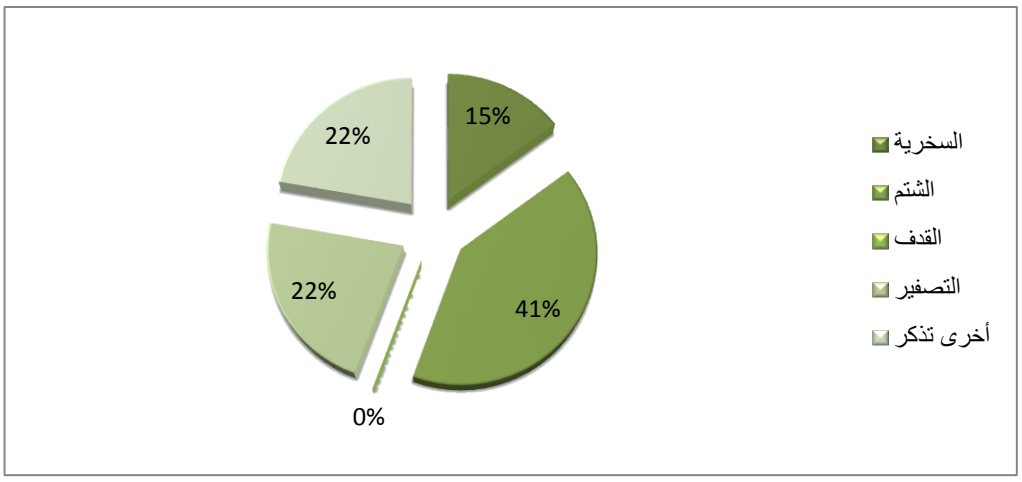
من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (8) نلاحظ أن نسبة 51.9% يستخدمون السخرية، ونسبة 22.6% يستخدمون الشتم، ونسبة 0.009% يستخدمون القذف، 12.3% يستخدمون التصفير، ونسبة 12.3% يستخدمون ألفاظ أخرى يتفاعلون من خلالها مع لعبة البوبجي.

وهذا يدل أن الطلبة يستخدمون الألفاظ القبيحة بكثرة خاصة السخرية للتقليل من شأن المنافسين وإحداث شعور الإحباط والخسارة في أنفسهم .

كما أن التعود على ممارسة لعبة البوبجي يجعل الطلبة ينغمسون فيها ويندمجون مع أحداثها خاصة في ظل التطور الحاصل في البرمجة كالدمج بين الصوت والصورة، وهذا ما يجعل اللاعبين يتلفظون بمثل هذه الألفاظ .

ونستنتج أن الطلبة يستخدمون مختلف الألفاظ البذيئة من خلال تفاعلهم مع لعبة البوبجي وذلك من أجل التنفيس عما يشعرون داخلها

**الشكل رقم (8) يوضح نسب إيجابة المبحوثين على سؤال ما طبيعة الألفاظ العنيفة التي تنتج من خلال ممارستك للعبة البوبجي ؟**



**الجدول رقم (9) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال هل الألفاظ التي تستخدمها في لعبة البوبجي تسمح لك باستخدامها في الواقع ؟**

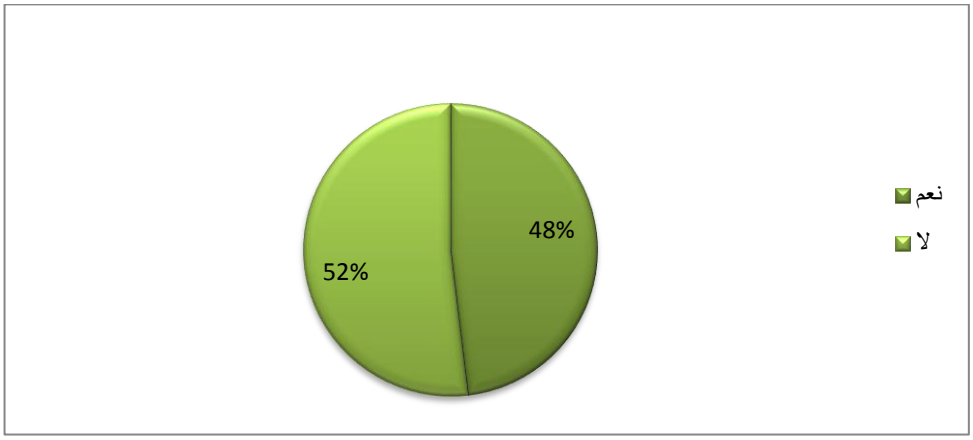
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| نعم | 51 | **%48.1** |
| لا | 55 | **%51.9** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

من خلال النتائج المتحصل عليها في الجدول رقم (9) أعلاه نلاحظ أن نسبة من عينة الطلبة المدروسين 48.1% يستطيعون استخدام الألفاظ التي يتلفظون بها في الواقع ونسبة 51.9% لا يستطيعون استخدامها في الواقع وهذا يدل على أن تلك الألفاظ غير أخلاقية وغير سوية لا يتقبل الفرد التحدث بها أو سماعها، وهذا يدل على أنهم يكتسبون ويتعلمون ألفاظ قبيحة من لعبة البوبجي وهذا راجع الى حدة التفاعل معها، حيث أن انغماسه فيها تأثره بها وبكل أحداثها يجعله يتلفظ بألفاظ بذيئة تسيء له مع الآخرين، ومن خلال هذا تبين أن الفرد يتعلم سلوكات من خلال المحيط الذي يتعايش معه ويتأثر به لهذا فإن ممارسي لعبة البوبجي يتعلمون ويكتسبون ألفاظ قبيحة .

نستنتج أن الطلبة غير قادرين على استخدام الألفاظ القبيحة التي يستعملونها داخل لعبة في الواقع مع الآخرين والتحدث بها خاصة وأن ذلك يسبب إحراج أو غضب الآخرين في استعمالها في حديثه معهم .

**الشكل رقم (9) يمثل نسب إجابة المبحوثين على سؤال هل الألفاظ التي تستخدمها في لعبة البوبجي تسمح لك باستخدامها في الواقع ؟**




**الجدول رقم (10 ) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال ما مدى تأثير الألفاظ الرديئة التي تستعملها في علاقاتك مع الأخرين في الواقع ؟**

| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| بدرجة كبير | 9 | **%8.5** |
| بدرجة متوسطة | 28 | **%26.4** |
| بدرجة ضعيفة | 69 | **%65.1** |
| المجموع | 106 | **%100** |

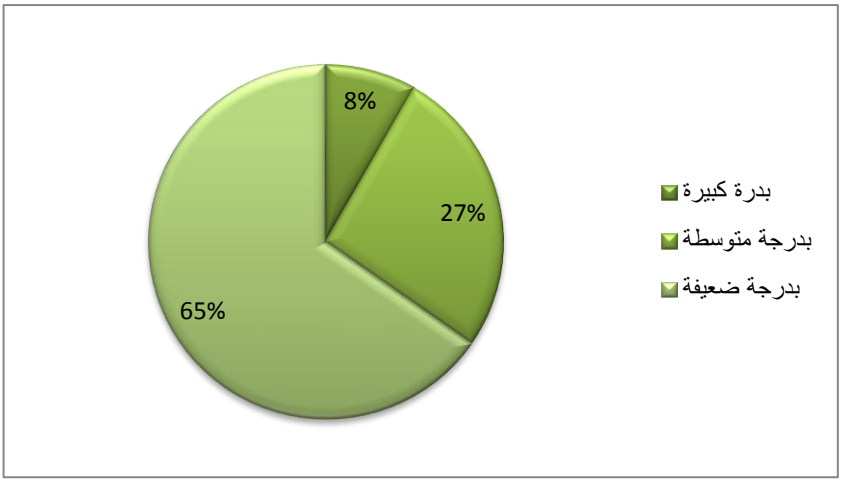
**المصدر**: من إعداد الطلبة

من خلال النتائج المتحصل عليها في الجدول رقم (10) أعلاه نلاحظ أن نسبة 8.5% بدرجة كبيرة تؤثر عليهم الألفاظ التي يستخدمونها في علاقتهم مع الآخرين في الواقع، ونسبة 26.4% بدرجة متوسطة تؤثر عليهم، ونسبة 65.1% بدرجة ضعيفة.

وهذا يدل على أن تلك الألفاظ القبيحة التي يستعملها ممارسو لعبة البوبجي لا تؤثر على علاقتهم مع الآخرين في الواقع لأنهم معتادون على استخدامها من قبل فيما بينهم أي أن المحيط الذي يعيشون فيه يستخدمون مثل هذه الألفاظ لهذا يرونها عادية لا تؤدي إلى الإخلال بعلاقتهم فيما بينهم .

ونستنتج أن أفراد العينة لا تؤثر عليهم الألفاظ الرديئة التي يستخدمونها في لعبة البوبجي على علاقتهم مع الآخرين هي ألفاظ متداولة فيما بينهم ومسموح بالتلفظ بها دون أن تأثر عليهم، وهذا راجع إلى أي المنظومة الإجتماعية التي يعيشون فيها وتقبلها لمثل هذه الألفاظ الرديئة، . وأن هذه الألعاب لا تستحق أن يخسر المبحوثين بعضهم البعض لسببها فهذه الألعاب ميدان للتسلية كما يمكن أن تكون ميدان لتجمع الأصدقاء وليس سبب فقدان الأصدقاء .

**الشكل رقم (10 ) يمثل نسب إيجابة المبحوثين على سؤال ما مدى تأثير الألفاظ الرديئة التي تستعملها في علاقاتك مع الأخرين في الواقع ؟**




**المصدر**: من إعداد الطلبة

**الجدول رقم (11) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال هل سبق لك وأن تعرضت للعقاب أو الضرب بسبب الألفاظ القبيحة التي تستعملها في لعبة البوبجي ؟**

| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| نعم | 9 | **%8.5** |
| لا | 97 | **%91.5** |
| المجموع | 106 | **%100** |

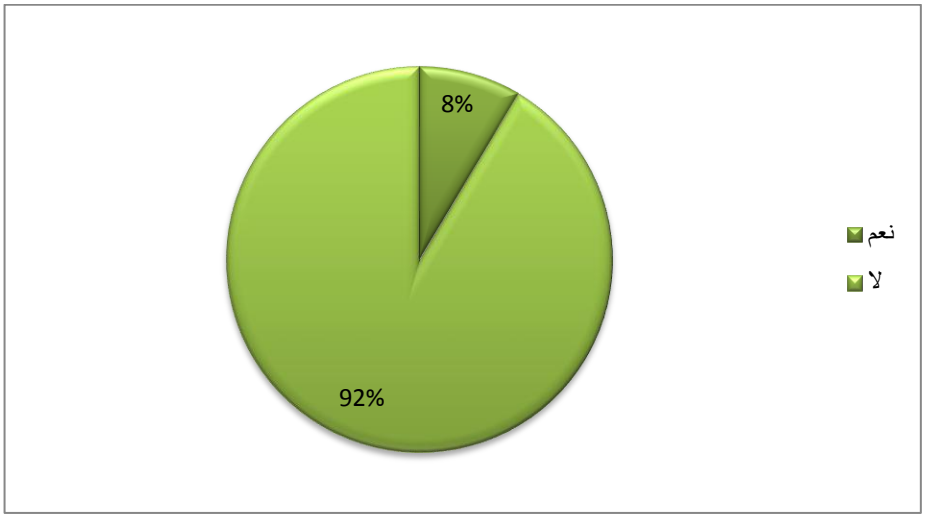
**المصدر**: من إعداد الطلبة

من خلال النتائج المتحصل عليها في الجدول رقم (11) أعلاه نلاحظ أن نسبة 8.5% من أفراد العينة يتعرضون للعقاب أو الضرب، ونسبة 91.5% لا يتعرضون للعقاب وهذا يدل على أن

عدم تعرض الطلبة للعقاب يزيد من استخدامهم للألفاظ الغير أخلاقية، كما يدل أيضا أن الأشخاص الذين يتلفظون مثل هذه الألفاظ يتغاضون عنها، أو أنهم هم أيضا يستخدمونها لهذا لا يتعرض للعقاب أو الضرب .

ونستنتج من خلال النتائج أنهم لم يتعرضوا للعقاب لأنهم يتوخون الحذر عند اللعب لكي يتجنبوا التلفظ بها .

**الشكل رقم (11) يمثل نسب إيجابة المبحوثين على سؤال هل سبق لك وأن تعرضت للعقاب أو الضرب بسبب الألفاظ القبيحة التي تستعملها في لعبة البوبجي ؟**




**الجدول رقم (12) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال هل الألفاظ الرديئة في لعبة البوبجي تختلف بسبب تعدد الأجناس الذين يمارسونها من مختلف البلدان ؟**

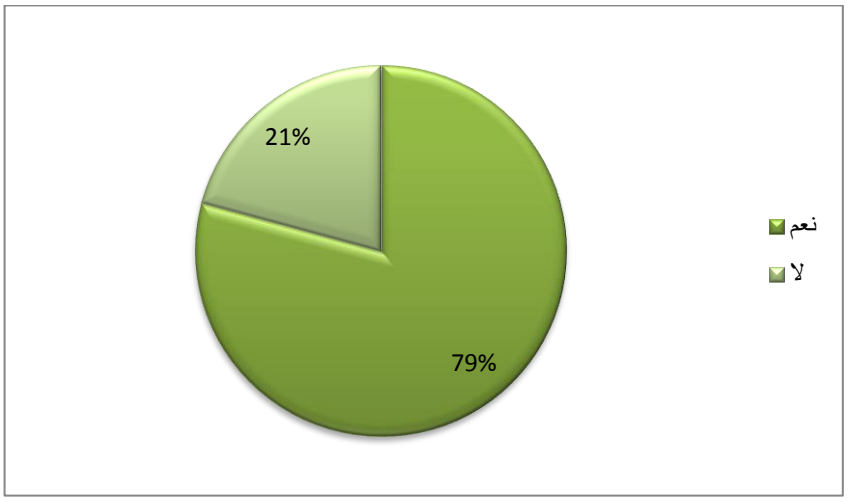
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| نعم | 84 | **%79.2** |
| لا | 22 | **%20.8** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

من خلال الجدول رقم (12) نلاحظ أن نسبة 79.2% من المبحوثين اجابتهم بنعم على اختلاف الألفاظ الرديئة التي تستخدم في لعبة البوبجي بسبب تعدد الأجناس، ونسبة 20.8% كانت إجابتهم بلا وهذا يدل على عدم التفاعل والمشاركة في فرق تضم أشخاص من بلدان أخرى، كما يدل هذا الاختلاف إلا التطور التكنولوجي الذي أضاف خاصية ممارسة اللعبة داخل فرق من مختلف البلدان لهذا أثبتت النتائج أعلى نسبة تثبت اختلاف وتنوع الألفاظ الرديئة بين اللاعبين داخل لعبة البوبجي .

نستنتج أن الألفاظ الرديئة في لعبة البوبجي تختلف بسبب تعدد الأجناس الذين يمارسونها من مختلف بلدان العالم وذلك بسبب تعدد اللغات واللهجات التي يتحدث بها اللاعبين مع بعضهم والتلفظ بالألفاظ الرديئة والقبيحة .

**الشكل رقم (12) يمثل نسب إيجابة المبحوثين على سؤال هل الألفاظ الرديئة في لعبة البوبجي تختلف بسبب تعدد الأجناس الذين يمارسونها من مختلف البلدان ؟**



**الجدول رقم (13) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال خلال خسارتك في لعبة البوبجي واستخدامك للألفاظ القبيحة، هل يكون رد فعل منافسك بنفس الألفاظ أم يتجاوزها؟**

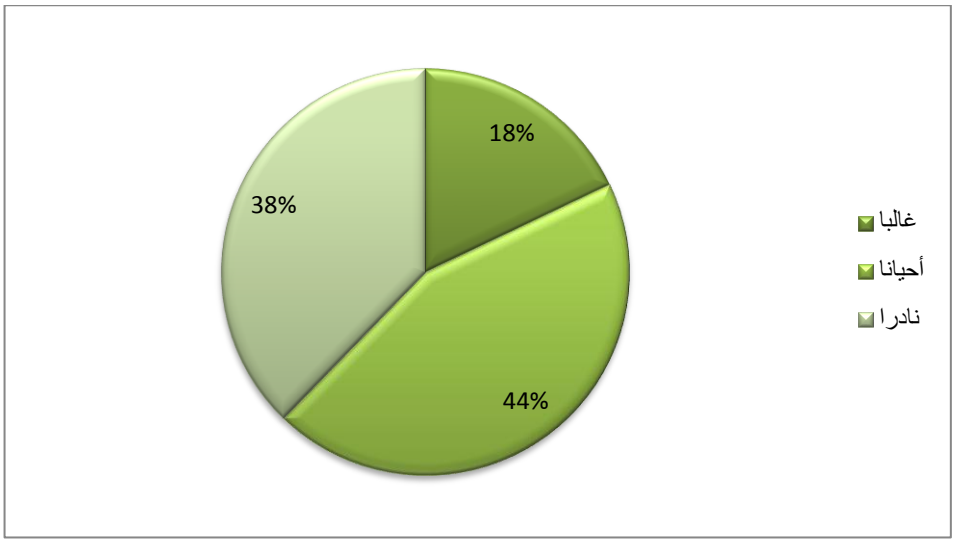
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| غالبا | 19 | **%17.9** |
| أحيانا | 47 | **%44.3** |
| نادرا | 40 | **%37.7** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

من خلال النتائج المتحصل عليها في الجدول رقم (13) أعلاه نلاحظ أن نسبة 17.9% لأجابو أنه غالبا ما يكون رد منافسيهم بنفس الألفاظ، ونسبة 44.3% أجابوا بأحيانا يكون بنفس الرد، ونسبة 37.7% ذلك يكون نادرا، وهذا يدل على أن المنافسين داخل اللعبة يتلفظون بنفس الألفاظ ولا يتجاوزونه ذلك أنهم يحملون نفس الخصائص التي يتميز بها اللاعبون داخل اللعبة وذلك من خلال التفاعل معها وعدم التحكم في ألفاظهم نتيجة الغضب أو الخوف أو الخسارة .

ونستنتج من خلال النتائج المتحصل عليها أن معظم الطلبة يكون رد فعلهم اتجاه المنافسين بنفس الألفاظ القبيحة ونفس الحدة ولا يتجاوزها فذلك يشعره بالقوة وعدم الضعف والاستسلام اتجاه منافسيه كما أن ذلك يشعره بالارتياح وإرضاء النفس بعدم تقبله لتلك الألفاظ أو الإهانات التي توجه إليه أنه قد استرجع حقه بالكامل.

**الشكل رقم (13) يمثل نسب إيجابة المبحوثين على سؤال خلال خسارتك في لعبة البوبجي واستخدامك للألفاظ القبيحة، هل يكون رد فعل منافسك بنفس الألفاظ أم يتجاوزها؟**




**الجدول رقم (14) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال خلال خسارتك في لعبة البوبجي هل يدفعك ذلك إلى تقديم الإهانات والتحقير بالألفاظ البذيئة ؟**

| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| غالبا | 6 | **%5.6** |
| أحيانا | 37 | **%34** |
| نادرا | 63 | **%60.4** |
| المجموع | 106 | **%100** |

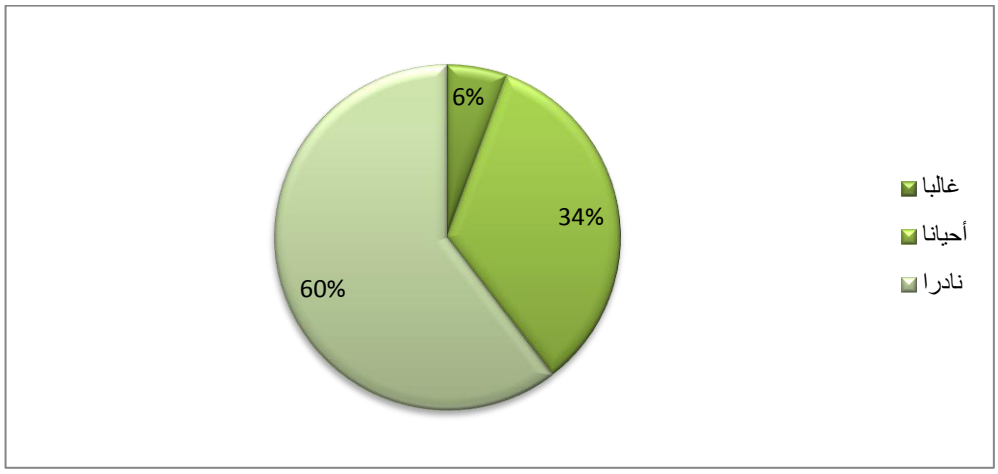
**المصدر**: من إعداد الطلبة

من خلال الأرقام الموجودة في الجدول رقم (14) نلاحظ أن نسبة أفراد العينة 5.6% غالبا ما يقدمون الإهانات والتحقير بالألفاظ القبيحة في حالة الخسارة،34% أجابوا أحيانا وذلك لتعويض الخسارة بالألفاظ القبيحة لأن ذلك يشعرهم بالإرتياح، كما أن ذلك يجعل الشخص الفائز لا يشعر بالفوز وعدم قدرته أو التركيز على إكمال اللعب، ونسبة 60.4% نادرا وهذا يدل على أن الشخص

لا يفتقد سيطرته أثناء اللعب وتحمل الخسارة الناتجة على أخطائه أو عدم التركيز في اللعبة، وأنه قادر على التحكم في أفعاله وعدم التلفظ بالألفاظ القبيحة .

نستنتج من خلال النتائج المتحصل عليها أن أغلبية الطلبة لا يقدمون الإهانات أو التحقير في حالة الخسارة، وذلك قد يدل إلى عدم اكتراثهم أو تفاعلهم مع اللعبة، أو أنه راض على تقبل الخسارة الذي تسبب فيها دون إقحام الآخرين في ذلك .

**الشكل رقم (14) يمثل نسب إجابة المبحوثين على سؤال خلال خسارتك في لعبة البوبجي هل يدفعك ذلك إلى تقديم الإهانات والتحقير بالألفاظ البذيئة ؟**




**المحور الثالث: استخدام لعبة البوبجي يزيد من سلوكيات العنف الجسدي**

**الجدول رقم (15) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال هل حاولت مرة إخافة الآخرين عن طريق تمثيل مشهد عنف من لعبة البوبجي؟**

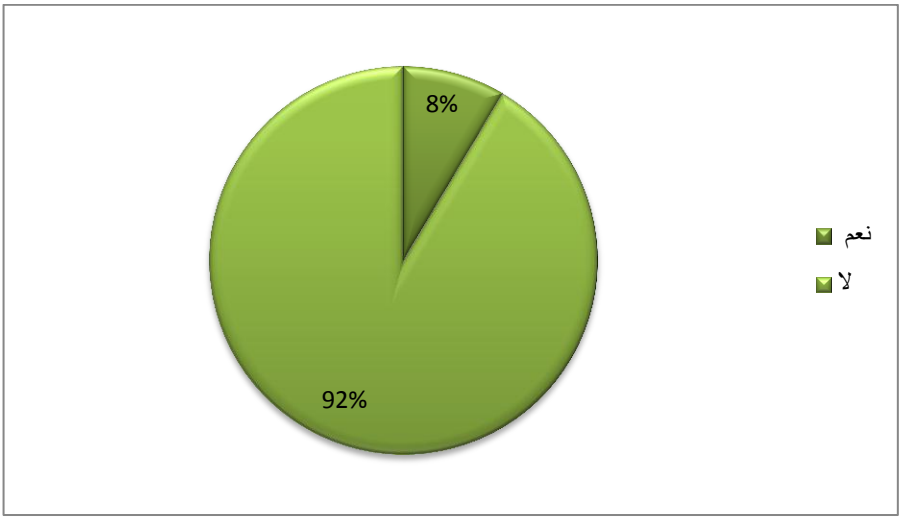
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| نعم | 8 | **%8.5** |
| لا | 98 | **%91.5** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

من خلال الجدول تبين لنا أنه 91.5% لم يحاولوا إخافة الآخرين عن طريق تمثيل مشهد عنف من لعبة البوبجي8.5% تم إخافتهم .

ومن خلال النتائج المتحصل عليها نستنتج أن أغلب الطلبة يرون أن هذه الألعاب لا يجب تطبيقها في الواقع، فالعالم الذي وجدت فيه عبارة عن عالم افتراضي يتنافى مع معطيات العالم الحقيقي، ضم إلى ذلك أحداث هذه الألعاب خطيرة لا يمكن تطبيقها في الواقع ومنعها قانونيا لإخافة الآخرين كما أن بعض الأحداث من صنع الخيال .

**الشكل رقم (15): يمثل نسب إيجابة المبحوثين على سؤال هل حاولت مرة إخافة الآخرين عن طريق تمثيل مشهد عنف من لعبة البوبجي؟**



**الجدول رقم (16) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال هل تقلد الشخصيات العدوانية الموجودة في لعبة البوبجي في الواقع سلوكات عدوانية مع الآخرين ؟**

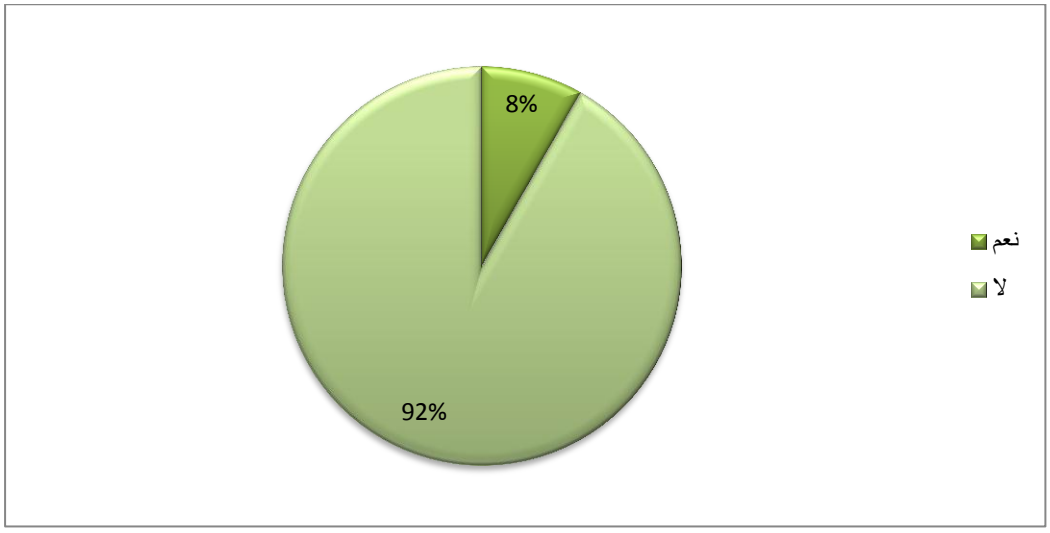
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| نعم | 8 | **%8.5** |
| لا | 98 | **%91.5** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

يبين الجدول رقم (16) أن 98 مفردة لا تقلد الشخصيات العدوانية الموجودة في لعبة البوبجي في الواقع بينما أجاب 8 من مفردات البحث أنهم يقلدون الشخصيات العدوانية .

ومنه نستنتج أنه أغلب مفرداتنا لا يقلدون هذه الشخصيات لأنهم يرون في ذلك تصرفات صبيانية ولا متعة في ذلك ولا يهتمون بهذه الشخصيات لأنها ليست واقعية فهناك من يحارب شخصية خيالية معينة، فهم على دراية أن حركات القتال تلك خطيرة لذلك وجب تجنبها، أما الفئة التي تقلد هذه الشخصيات ما هو إلا إدمانها على مثل هذه الألعاب ومدى تأثرهم بها .

**الشكل رقم (16): يوضح نسب إيجابة المبحوثين على سؤال هل تقلد الشخصيات العدوانية الموجودة في لعبة البوبجي في الواقع سلوكات عدوانية مع الآخرين ؟**



**الجدول رقم (17) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال هل سبق وحطمت جهاز لعبك بسبب لعبة البوبجي**

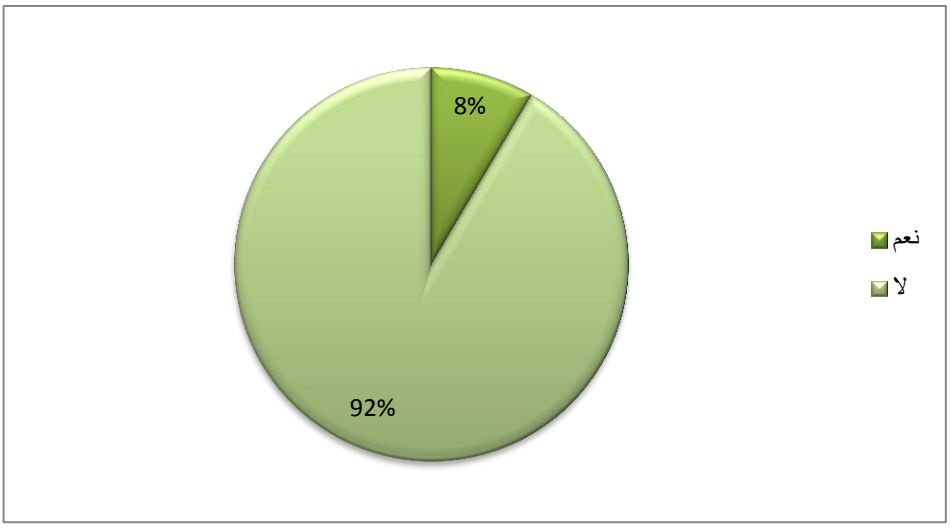
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| نعم | 8 | **%8.5** |
| لا | 98 | **%91.5** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

من خلال الجدول رقم (17) تبين أن جل العينات لا يقومون بتكسير جهاز اللعب والبالغ عددهم 98 في حين كان 8 منهم سبق وأن قاموا بتكسيره .

ومنه نستنتج أن أغلب الطلبة يتحكمون في غضبهم ولا يقومون بإفراغ تلك الشحنات السالبة بتكسير الجهاز ما يدل على عقلانيتهم عكس الذين يقومون بكسر الجهاز الذين يرون أنه السبب في تعكر مزاجهم إلى الأسوأ.

**الجدول رقم (17) يوضح نسب إيجابة المبحوثين على سؤال هل سبق وحطمت جهاز لعبك بسبب لعبة البوبجي ؟**



**الجدول رقم (18) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال هل أصبحت تتفاعل بعنف مع الآخرين منذ ممارستك للعبة البوبجي التي تحتوي على مشاهد العنف**

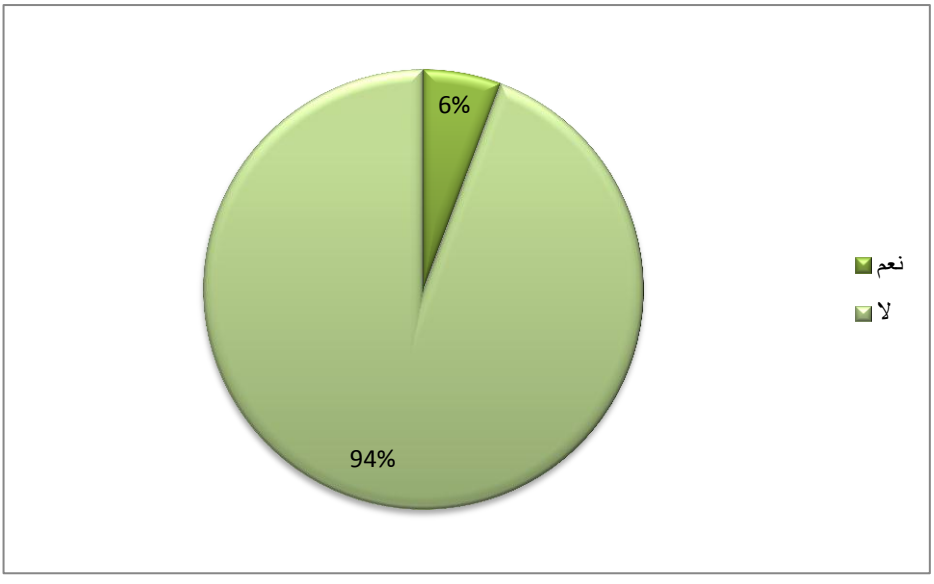
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| نعم | 6 | **%5.7** |
| لا | 100 | **%94.3** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

يبين الجدول رقم (18) أن تقريب كل المبحوثين لا يتفاعلون بعنف مع الآخرين منذ ممارستهم للعبة البوبجي البالغ عددهم 100 من أصل 106، بينما كانت 6 مفردات أصبحت تتعامل بعنف مع الآخرين عند ممارستهم اللعبة .

ومنه نستنتج أن الطلبة في كلية الإعلام والاتصال لا يتصرفون تصرف المراهقين وذلك راجع إلى مستواهم الثقافي بالدرجة الأولى فهم وصلوا لمرحلة معينة من النضج الفكري والسلوكي .

**الشكل رقم (18) يمثل نسب إيجابة المبحوثين على سؤال هل أصبحت تتفاعل بعنف مع الآخرين منذ ممارستك للعبة البوبجي التي تحتوي على مشاهد العنف ؟**



**الجدول رقم (19) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال هل أدى استخدامك للعبة البوبجي لتعلم فنون القتال وزيادة المعرفة في أنواع الأسلحة ؟**

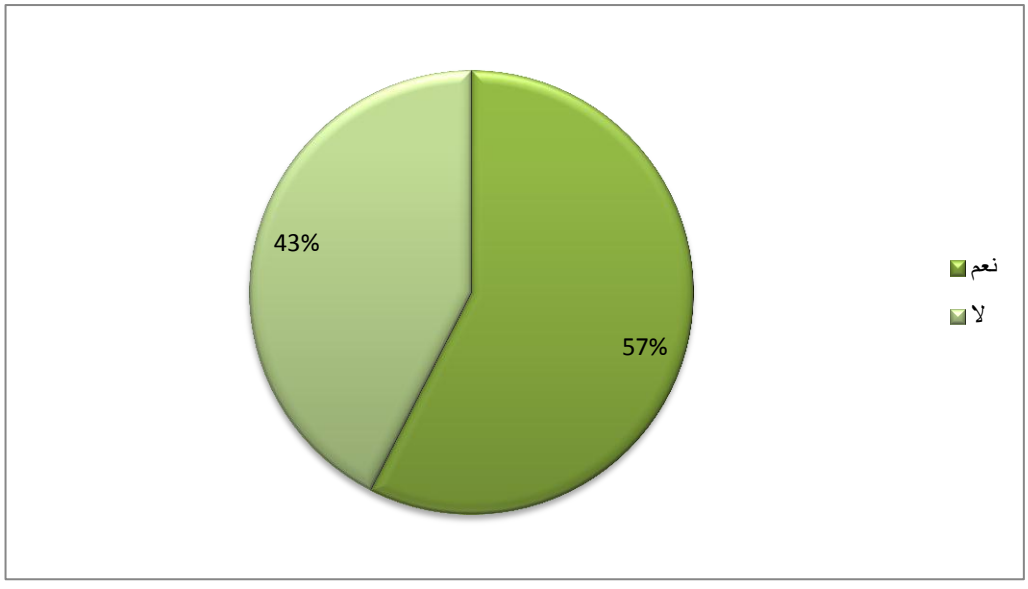
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| نعم | 61 | **%57.5** |
| لا | 45 | **%42.5** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

تبين نتائج الجدول (19) أن نسبة 57.5% قد تعلموا فنون القتال وزيادة المعرفة في أنواع الأسلحة، أما 42.5% فلا .

ومنه نستنتج أن لعبة البوبجي أقرب إلى الواقع فيما يخص الأسلحة المستخدمة داخلها بمختلف أنواعها تختلف قليلا في الاسم مما جعل اللاعبين يكتسبون معارف جديدة في مجال الأسلحة، وذلك للدقة المتناهية في تصميمها مما جعلها أقرب إلى الواقع .

**الشكل رقم (19): يمثل نسب إيجابة المبحوثين على سؤال هل أدى استخدامك للعبة البوبجي لتعلم فنون القتال وزيادة المعرفة في أنواع الأسلحة ؟**



**الجدول رقم (20) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال عند شعورك بالغضب في لعبة البوبجي هل تقوم بلطم وجهك أو شعرك؟**

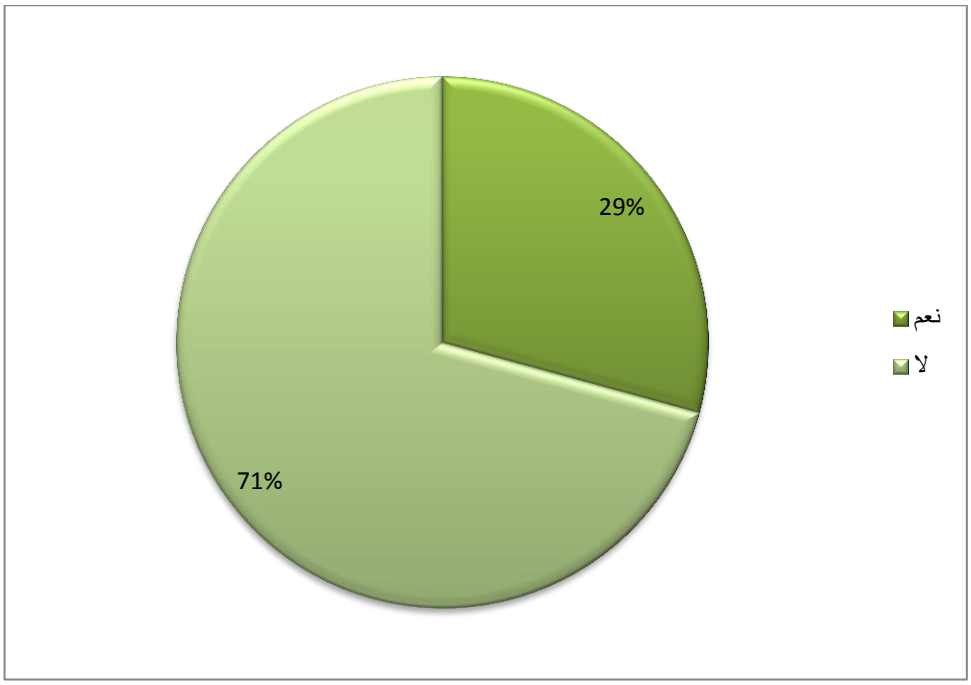
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| نعم | 31 | **%29.2** |
| لا | 75 | **%70.8** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

من خلال الجدول رقم (20) تبين أن 70.8% من المبحوثين عند الغضب لا يقومون بلطم وجههم أو شعرهم وأن 29.2% يقومون بهذا التصرف .

ومنه نستنتج أن هناك عدد لا بأس به من الطلبة داخل الكلية وصل بهم التفاعل والحماس مع أحداث لعبة البوبجي إلى القيام بسلوكيات عنيفة على جسمه إذ يعتبرون دخلوا في مرحلة من الإدمان واكتساب الآثار السلبية للعبة فطالب هنا متسرع في رد فعله وبالتالي تجسيد العنف الجسدي، في حين أن الطلبة لا يقومون بأي سلوك عنيف عند الغضب في لعبة البوبجي فهم لا يهتمون لها ويعرفون أنها مجرد لعبة وأن الغضب لا ينفع بشيء بالعكس يزيد من الضغوط عليهم .

**الشكل رقم (20) يمثل نسب إيجابة المبحوثين على سؤال عند شعورك بالغضب في لعبة البوبجي هل تقوم بلطم وجهك أو شعرك؟**




**المحور الرابع: استخدام لعبة البوبجي يزيد من سلوكات العنف النفسي**

**الجدول رقم (21) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال ما درجة الميل إلى العنف لديك عند استخدامك لعبة البوبجي ؟**

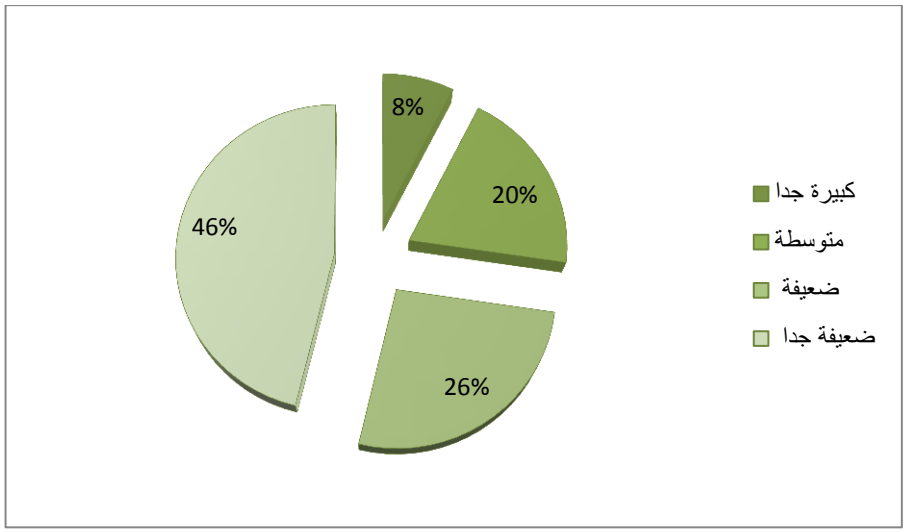
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| كبيرة جدا | 8 | **%7.5** |
| متوسطة | 21 | **%19.8** |
| ضعيفة | 29 | **%26.4** |
| ضعيفة جدا | 48 | **%46.2** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

من خلال الجدول رقم (21) أعلاه نلاحظ أن نسبة 46.2% لا يميلون إلى العنف عند استخدام لعبة البوبجي26.4% يميلون إلى العنف بدرجة ضعيفة، بينما كانت نسبة اللذين يميلون إلا العنف 19.8% يميلون إلى العنف بدرجة متوسطة، في حين كانت نسبة الذين يميلون إلى العنف بدرجة كبيرة جدا 7.5% .

ومنه نستنتج أن أغلب المبحوثين لم يميلوا إلى سلوكات عنيفة عند استخدام لعبة البوبجي وذلك لوعيهم أنها مجرد لعبة وليس من الجيد القيام بسلوكات غير سوية تقلل من مكانتهم خاصة أنهم من خيار طبقات المجتمع وتعتبر طبقة مثقفة راشدة وواعية .

**الشكل رقم (21) يمثل نسب إيجابة المبحوثين على سؤال ما درجة الميل إلى العنف لديك عند استخدامك لعبة البوبجي ؟**




**الجدول رقم (22) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال هل ترى أن ممارستك للعبة البوبجي جعلك لا تتأثر بمشاهد القتل والدماء ؟**

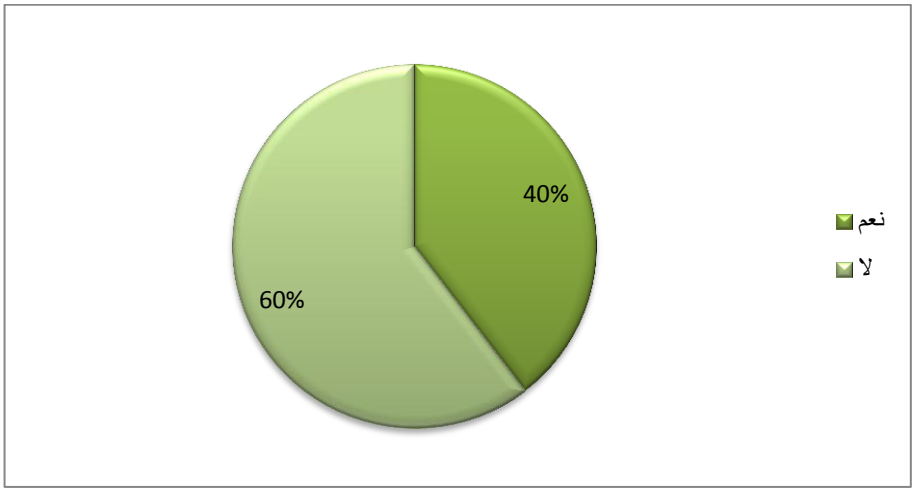
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| نعم | 41 | **%39.6** |
| لا | 65 | **%60.4** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

من خلال الإحصائيات الموجودة في الجدول رقم (22) تبين أن 60.4% من المبحوثين لا يتأثرون بمشاهد القتل والدماء، في حين 39.6% جعلتها لعبة البوبجي لا تتأثر بهذه المشاهد العنيفة.

ومنه نستنتج أن التعرض المستمر لمشاهد القتل والدماء جعل أغلب طلبة الكلية لا يتأثرون نفسيا من هذه الأحداث حيث أصبحت عادية بالنسبة لهم ولا تحرك مشاعرهم .

**الشكل رقم (22) نسب إيجابة المبحوثين على سؤال هل ترى أن ممارستك للعبة البوبجي جعلك لا تتأثر بمشاهد القتل والدماء ؟**




**الجدول رقم (23) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال هل يعجبك شعور حمل السلاح وإطلاق النار على اللاعبين الآخرين في لعبة البوبجي؟**

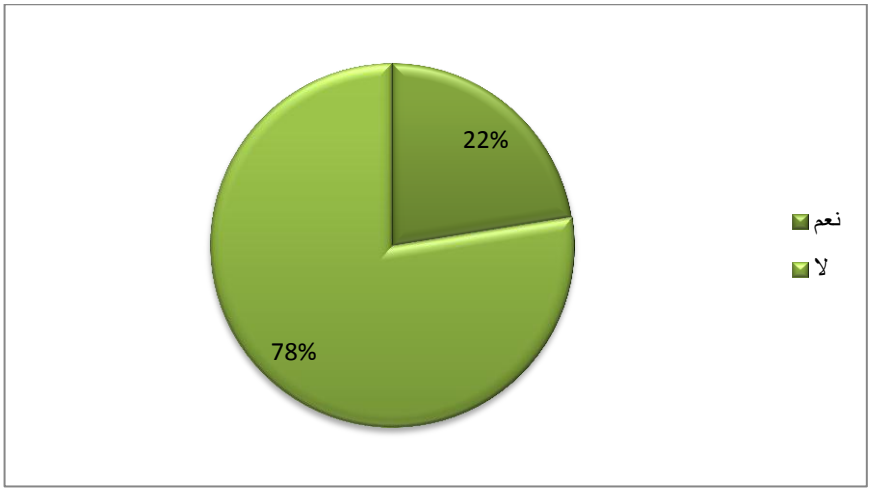
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| نعم | 74 | **%71.7** |
| لا | 32 | **%28.3** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

من خلال الجدول رقم (23) تبين أن 71.7% من المبحوثين يعجبهم شعور حمل السلاح وإطلاق النار، عكس النسبة القليلة البالغ عددها 28.3% لا تحب ذلك .

ومنه نستنتج أن الفئة التي ترى أن إطلاق النار على اللاعبين وحمل السلاح مسلية فإن ذلك راجع إلى رأيته تلك المشاهد القتالية مثيرة ويرجع ذلك إلى أن أغلب المشاهد تحتوي على عنصر التشويق والتي توجد بصفة مقصودة من طرف صانعي هذه الألعاب ويرجع ذلك لارتفاع نسبة الأكشن التي تجدب الشباب إليها وتجعله يتفاعل مع مشهد لإطلاق النار، أما المبحوثين اللذين يرونها ليست بالشعور الجيد لأنها تضفي نوع من العنف على شخصيتهم وتزيد من ميولاتهم لمثل هذه الأشياء .

**الشكل رقم (23) يمثل نسب إيجابة المبحوثين على سؤال هل يعجبك شعور حمل السلاح وإطلاق النار على اللاعبين الآخرين في لعبة البوبجي؟**




**الجدول رقم (24) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال هل تتولد لديك مشاعر الكراهية أثناء ممارستك للعبة البوبجي حيال الآخرين ؟**

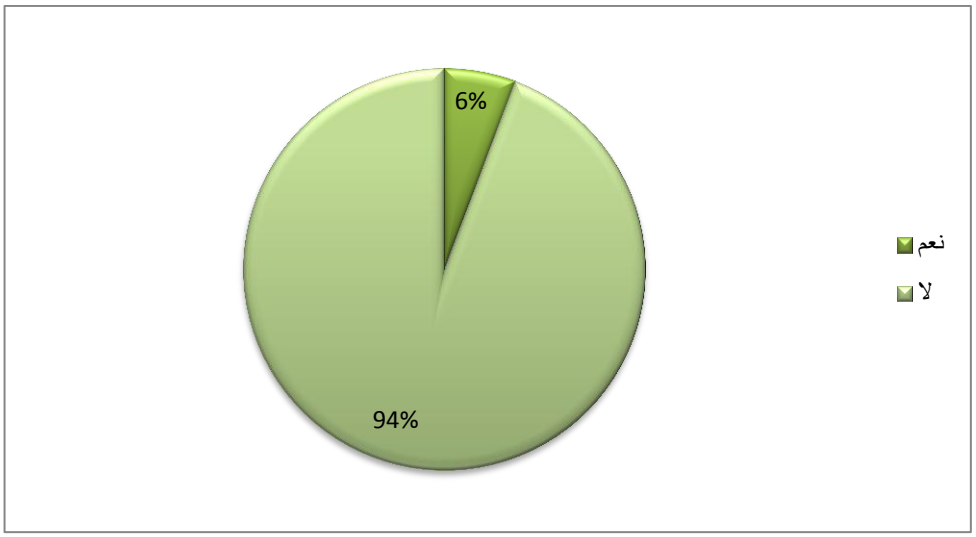
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| نعم | 6 | **%5.7** |
| لا | 100 | **%94.3** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

من خلال الجدول رقم (24) يظهر لنا أن تقريب كل العينة لا تتولد لها مشاعر الكراهية أثناء ممارسة لعبة البوبجي حيث بلغت نسبتها 94.3% .

ومنه نستنتج أن أغلب العينة لا تنمي مشاعر الكراهية والحقد ويرجع ذلك إلى تقبل الخسارة أمام المنافسين أن ذلك لا يعتبر ضعف بالنسبة لهم يتعاملون بموضوعية بدون أنانية في اللعب إذ أن الطالب هنا يحاول إثبات شخصيته الواعية في حالة الغضب والخسارة فلا يشعر بأي كراهية تجاه المنافس إذ لا تخلق لديه أي نوع من العدوان، فهو يتعامل مع مجريات اللعبة بكل روح رياضية فلا يعطيها أكثر من حجمها فالخسارة أو الفوز هنا لا يعني شيء له .

**الشكل رقم (24) يمثل نسب إيجابة المبحوثين على سؤال هل تتولد لديك مشاعر الكراهية أثناء ممارستك للعبة البوبجي حيال الآخرين ؟**




**الجدول رقم (25) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال بماذا تشعر عندما تتوقف عن اللعب**

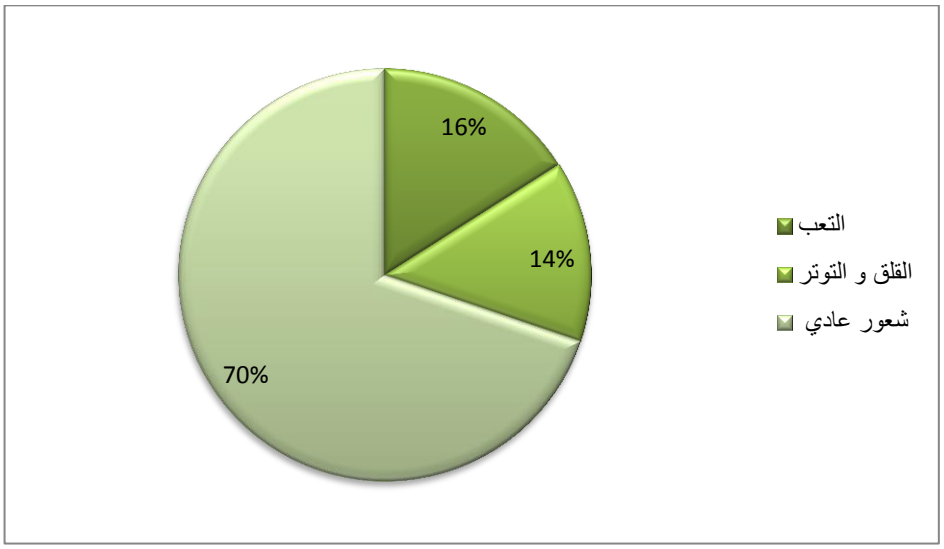
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| التعب | 17 | **%16** |
| القلق والتوتر | 15 | **%14.2** |
| شعور عادي | 74 | **%69.8** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

يبين الجدول رقم (25) أن أغلب المبحوثين عند التوقف عن اللعب لا يشعرون بشيء حيث كانت نسبتهم 69.8% في حين كانت نسبة من يصيبهم القلق والتوتر 14.2%التعب 16% .

ومنه نستنتج أن أغلب الطلبة واعين عند استخدامهم للعبة البوبجي ولا يتأثرون نفسيا عند التوقف عن اللعب لأنهم على دراية أنها مجرد لعبة وهمية لا تحاكي الواقع قاموا بالتوجه إليها للترويج عن النفس والخروج من ضغوطات الجامعة، أما من يصيبهم القلق والتوتر والتعب لأنهم قد أدمنوا على ممارسة اللعبة ويصيبهم التحسر لأنه بدوره الإنسان يتفاعل ويكره الخروج من الأحداث المثيرة في لعبة بالإضافة إلى أن أغلب الشباب يدخلون في رهانات من يكمل اللعبة أولا مما يجعلهم متحمسون في لعبة .

**الشكل رقم (25) يمثل نسب إيجابة المبحوثين على سؤال بماذا تشعر عندما تتوقف عن اللعب ؟**



**الجدول رقم (26 ) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال هل تراودك كوابيس من مشاهد العنف بسبب تأثرك بلعبة البوبجي؟**

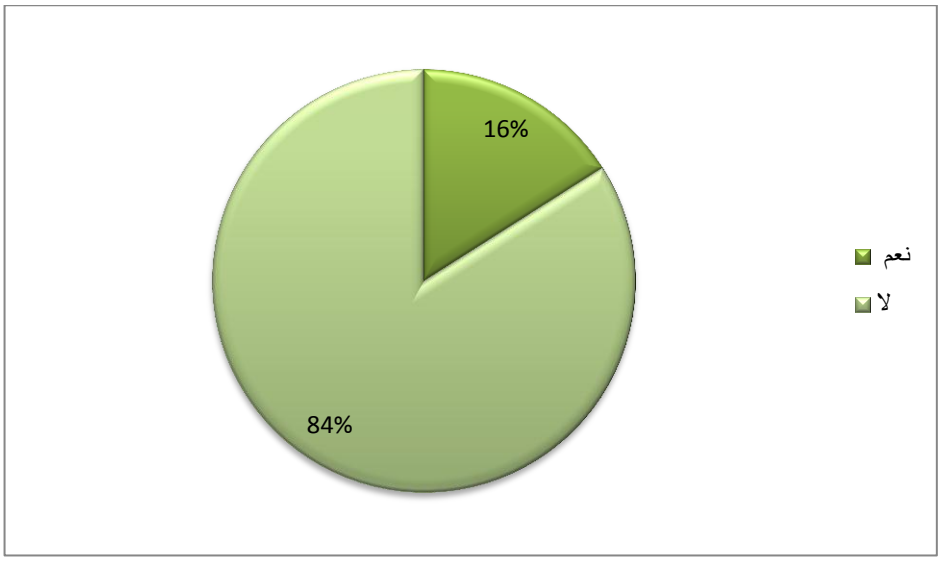
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| نعم | 17 | **%16** |
| لا | 89 | **%84** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

تبين إحصائيات الجدول رقم (26) أن نسبة 84% من المبحوثين لا تراودهم كوابيس من خلال مشاهد العنف في اللعبة، فيما كان 16% منهم يتعرضون لها باستمرار .

نستنتج أن هوس وإدمان بعض الطلبة بلعبة البوبجي جعلهم يعيشون في عالم خاص بهم ويعيشون أحداث العنف الموجودة في الألعاب الإلكترونية بشكل مستمر مما أدى بهم إلى التعرض لكوابيس أثناء النوم:أنهم يتعرضون للقتل أو ما شابه ذلك،الإحساس أنهم يسمعون صوت رصاص وهو غير موجود، عكس أغلب أفراد العينة الغير مهتمين بأحداث اللعبة فهي مجرد تسلية بالنسبة لهم.

**الشكل رقم (26 ): يمثل نسب إيجابة المبحوثين على سؤال هل تراودك كوابيس من مشاهد العنف بسبب تأثرك بلعبة البوبجي؟**




**الجدول رقم (27) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال ماهو شعورك عندما لا تستطيع إكمال اللعبة**

| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| الغضب | 17 | **%16** |
| التحسر | 44 | **%40.6** |
| لا تهتم | 45 | **%43.4** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

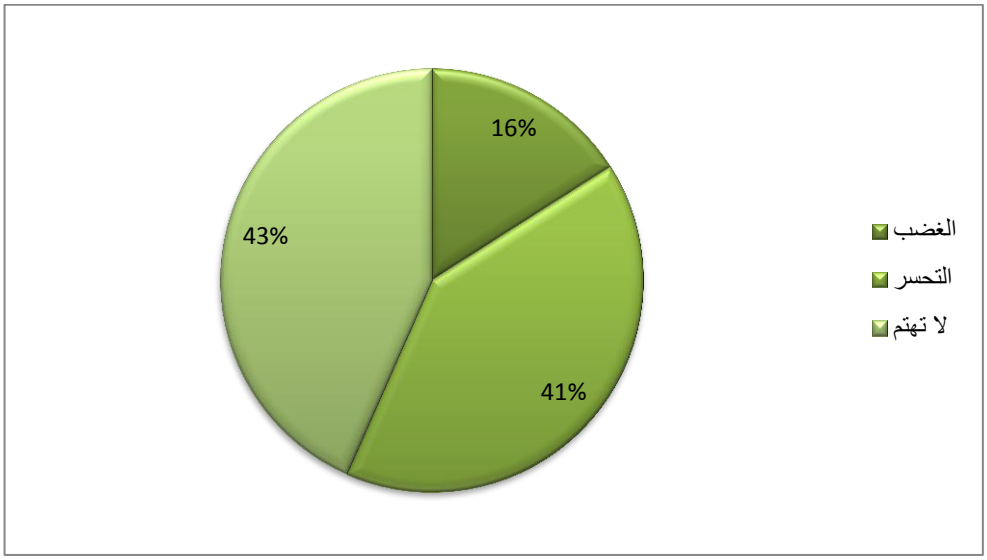
يبين الجدول رقم (27) أن عدد كبير من الطلبة في عينة البحث والبالغ عددهم 45 لا يهتمون عندما لا يستطيعون إكمال اللعبة، فيما كان 44 طالب يشعر بالتحسر 17 بالغضب .

ومنه نستنتج أن مستوى الغضب لدى المبحوثين يعتبر ضعيف من خلال البيانات المتحصل عليها، فهم لم يصلوا إلى مستوى اللإدمان وتفاقم الآثار السلبية للعبة .

بينما ارتفاع عدد الطلبة الذين يصيبهم التحسر عندما لا يستطيعون إكمال اللعبة، لأن الإنسان بدوره يكره الخسارة ويحب الفوز لمعرفة ما تخبأه له اللعبة، بالإضافة إلى أن أغلبهم يصلون إلى درجات كبيرة من الحماس .

بينما الذين لا يهتمون يتحلون بروح رياضية ويتقبلون النتائج مهما كانت سواء لصالحهم أو لصالح زملائهم وأن اللعبة مجرد فضاء لتفريغ طاقتهم السلبية .

**الشكل رقم (27) يمثل نسب إيجابة المبحوثين على سؤال ماهو شعورك عندما لا تستطيع إكمال اللعبة ؟**




**الجدول رقم (28) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال هل الإدمان على لعبة البوبجي يزيد من مستويات الاكتئاب والقلق لديك؟**

| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| نعم | 28 | **%28.3** |
| لا | 78 | **%71.7** |
| المجموع | 106 | **%100** |

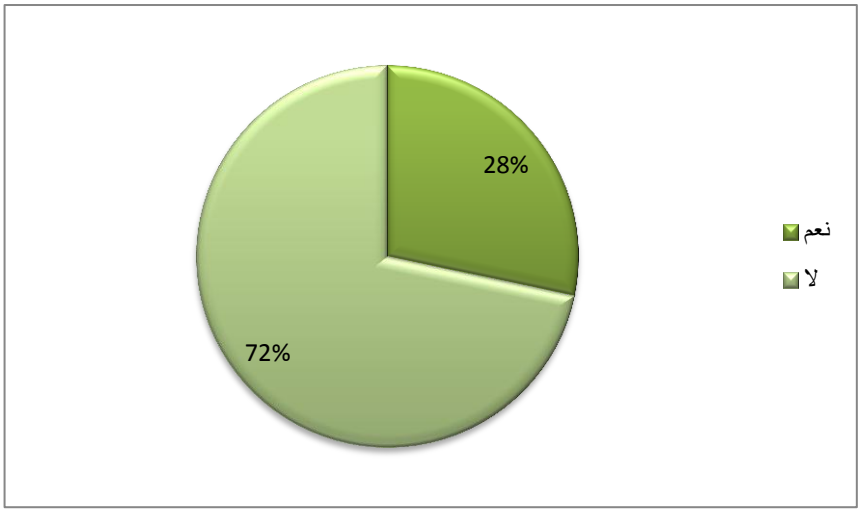
**المصدر**: من إعداد الطلبة

من خلال الجدول رقم (28) يتبين أن 71.7% الإدمان على لعبة البوبجي لا يزيد من مستويات الإكتئاب لديهم، وكان 28.3% من المجموع الكلي من عينة البحث يصيبهم الاكتئاب القلق.

نستنتج أن لعبة البوبجي لا تزيد من مستويات الاكتئاب القلق لأن المبحوثين في دراستنا هم الطلبة وهم عينة واعية في المجتمع، عكس صغار السن والمراهقين الذين يتفاعلون لدرجة كبيرة .

بينما أفراد العينة الذين يصيبهم القلق الاكتئاب راجع لإدمانهم على أحداث الأكشن داخل البوبجي لأنهم يحبون اللعب بها لأنها أكثر متعة وتسلية بالنسبة لهم، وأكثر إثارة وتشويق والتي توجد بصفة مقصودة من طرف صانعي هذه الألعاب .

**الشكل رقم (28) يوضح اجابة أفراد العينة على سؤال يمثل نسب إيجابة المبحوثين على سؤال هل الإدمان على لعبة البوبجي يزيد من مستويات الاكتئاب والقلق لديك؟**



**الجدول رقم (29) يبين اجابة أفراد العينة على سؤال هل ممارستك للعبة البوبجي لساعات طويلة يؤدي إلى العزلة عن الآخرين؟**

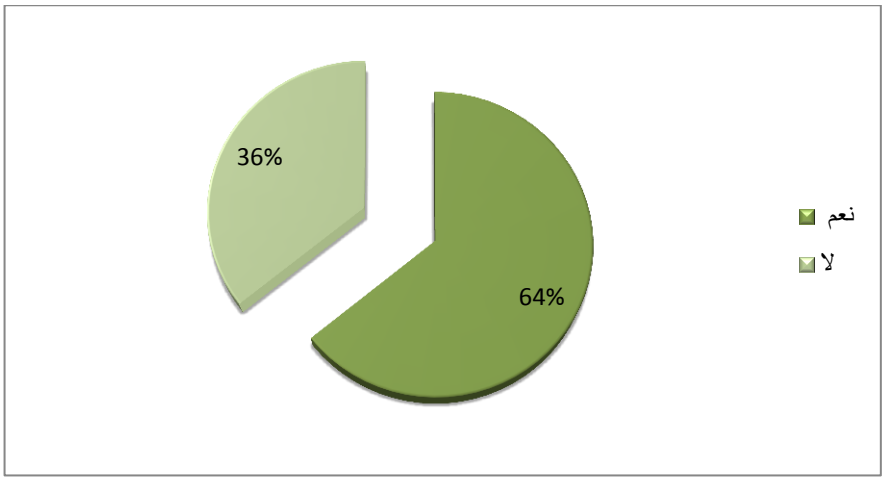
| المتغير | التكرار | النسبة |
|---|---|---|
| نعم | 69 | **%64.2** |
| لا | 37 | **%35.8** |
| المجموع | 106 | **%100** |

**المصدر**: من إعداد الطلبة

يبين الجدول رقم (29) أن نسبة 64.2% من المبحوثين أدت بهم ممارسة لعبة البوبجي إلى العزلة عن الآخرين، في حين 35.8% لم تأثر فيهم .

نستنتج أن أغلب الطلبة يفضلون قضاء الوقت بالعب البوبجي على قضائه مع أفراد المجتمع والعائلة، وهذا راجع إلى أنها أكثر شهرة وثلاثية الأبعاد وبتقنية أتشدي بالإضافة إلى أنها تمنح اللاعبين نقاط يمكن تبادلها مع لاعبين آخرين فهي لعبة تجدب الشباب بكثرة فهي تفاعلية لحد كبيرة، في حين الذين لا ينعزلون عن المجتمع هم الطلبة الذين ينظمون حياتهم وبرنامجهم اليومي ولا يضعون اللعب في البوبجي المتنفس الوحيد لديهم، إذ يفضلون الاحتكاك مع الأفراد الآخرين للترويح عن النفس.

**الشكل رقم (29): يمثل نسب إيجابة المبحوثين على سؤال هل ممارستك للعبة البوبجي لساعات طويلة يؤدي إلى العزلة عن الآخرين؟**




## النتائج العامة للدراسة

## ثانية مناقشة نتائج الدراسة الميدانية

### 1 / مناقشة النتائج الميدانية على ضوء الفرضيات :

بعد جمع وتبويب البيانات وتحليلها توصلنا بالدراسة الميدانية التالية:

- **عرض نتائج الفرضية الأولى:**

يؤدي استخدام لعبة البوبجي إلى تشكيل العنف اللفظي لدى طلبة جامعة جيجل .

للتأكد من مدى صحة الفرضية من عدمها نحاول مقارنتها مع نتائج الاستمارة التي تم توزيعها على أفراد العينة، ومن خلال النتائج التي توصلنا إليها بعد تحليل بيانات الفرضية الأولى والتي اتضح من خلالها ما يلي:

- يبين الجدول رقم (7): أن أغلب الطلبة عند لعب لعبة البوبجي في حالة الغضب والخسارة لا يتلفظون بالألفاظ القبيحة .
- يبين الجدول رقم (8): بنسبة كبيرة جدا من الطلبة يستخدمون السخرية التي تتشكل من خلال ممارستهم لعبة البوبجي .
- يبين الجدول رقم (9): أغلبية الطلبة لا تسمح لهم الألفاظ التي يستخدمونها في لعبة البوبجي بالتلفظ بها في الواقع .
- يبين الجدول رقم (10): نسبة كبيرة من الطلبة لا تؤثر عليهم الألفاظ الرديئة التي يستعملونها في علاقتهم مع الآخرين .
- يبين الجدول رقم (11): نسبة كبيرة جدا من الطلبة لم يسبق لهم وأن تعرضوا للعقاب أو الضرب بسبب الألفاظ القبيحة التي يستعملونها في لعبة البوبجي .
- يبين الجدول رقم (12): أن أغلب الطلبة كانت اجابتهم بنعم حول اختلاف الألفاظ الرديئة في لعبة البوبجي بسبب تعدد الأجناس .
- يبين الجدول رقم (13): أغلبية الطلبة خلال خسارتهم في لعبة البوبجي استخدامهم للألفاظ القبيحة لا يكون رد فعل منافسه بنفس الألفاظ ويتجاوز ذلك .
- يبين الجدول رقم (14): أنه نادرا ما يقدمون الطلبة الإهانات والتحقير بالألفاظ البذيئة خلال خسارتهم في لعبة البوبجي .

نستنتج من خلال النتائج المتحصل عليها أن الفرضية الأولى لم تتحقق، حيث لا يؤدي استخدام لعبة البوبجي إلى تشكيل العنف اللفظي لدى طلبة جامعة جيجل .

- **عرض نتائج الفرضية الثانية:**

يؤدي استخدام لعبة البوبجي إلى تشكيل العنف الجسدي لدى طلبة جامعة جيجل.

للتأكد من صحة الفرضية من عدمها نحاول مقارنتها مع نتائج الاستمارة .

- يبين الجدول رقم (15): لم يحاول أغلب الطلبة إخافة آخرين عن طريق تمثيل مشهد عنف من لعبة البوبجي .

- يبين الجدول رقم (16): لم يقلد أغلب الطلبة الشخصيات العدوانية الموجودة في لعبة البوبجي في الواقع بسلوكات عدوانية مع الآخرين .
- يبين الجدول رقم (17): أغلب الطلبة لم يسبق لهم أن حطموا جهاز اللعب بسبب لعبة البوبجي .
- يبين الجدول رقم (18): لم يصبح أغلب الطلبة يتفاعلون بعنف مع الآخرين منذ ممارستهم للعبة البوبجي التي تحتوي على مشاهد العنف .
- يبين الجدول رقم ( 19): أدى استخدام الطلبة للعبة البوبجي لتعلم فنون القتال وزيادة المعرفة في أنواع الأسلحة .
- يبين الجدول رقم (20): لا يقوم أغلب الطلبة بلطم أوجههم أو شعرهم عند الشعور بالغضب في لعبة البوبجي .

نستنتج من خلال النتائج المتحصل عليها أن الفرضية الثانية لم تتحقق، حيث لا يؤدي استخدام لعبة البوبجي إلى تشكيل العنف الجسدي لدى طلبة جامعة جيجل.

- **عرض نتائج الفرضية الثالثة:**

يؤدي استخدام لعبة البوبجي إلى تشكيل العنف النفسي لدى طلبة جامعة جيجل.

للتأكد من مدى صحة الفرضية من عدمها نحاول مقارنتها مع نتائج الاستمارة.

- يبين الجدول رقم (21): درجة الميل للعنف ضعيفة جدا للطلبة عند استخدامهم للعبة البوبجي .
- يبين الجدول رقم (22): أصبح أغلب الطلبة لا يتأثرون بمشاهد القتل والدماء من خلال ممارستهم للعبة البوبجي .
- يبين لجدول رقم (23): أن أغلب الطلبة يعجبهم شعور حمل السلاح وإطلاق النار على اللاعبين الآخرين في لعبة البوبجي .
- يبين الجدول رقم (24): أن معظم الطلبة لا تتولد لديهم مشاعر الكراهية أثناء ممارستهم لعبة البوبجي حيال الآخرين .
- يبين الجدول رقم (25): نسبة كبيرة من الطلبة يكون شعورهم عادي عند التوقف عن اللعب
- يبين الجدول رقم (26): أغلب الطلبة لا تراودهم كوابيس من مشاهدة العنف بسبب تأثرهم بلعبة البوبجي .
- يبين الجدول رقم (27): أن معظم الطلبة لا يهتمون عندما لا يستطيعون إكمال اللعبة .

- يبين الجدول رقم (28): أغلبية الطلبة لا تزيد مستويات الاكتئاب والقلق لديهم من خلال الإدمان على لعبة البوبجي .
- يبين الجدول رقم (29): أنه تؤدي ممارسة لعبة البوبجي لساعات طويلة إلى العزلة الإجتماعية عن الآخرين لدى الطلبة .
- نستنتج من خلال النتائج المتحصل عليها أن الفرضية الثالثة لا تتحقق، حيث لا يؤدي استخدام لعبة البوبجي إلى تشكيل العنف النفسي لدى طلبة جامعة جيجل .

## 2 – مناقشة النتائج في ضوء المقاربة النظرية ( البنائية الوظيفية )

**عرض المسلمة 01:**

النظر إلى المجتمع على أنه نظام يتكون من عناصر مرتبطة، وتنظيم نشاط هذه العناصر بشكل متكامل.

ومن أجل التأكد من صحة هذه المسلمة من عدمها سنحاول عرض مجموعة من النتائج الخاصة ببيانات الاستمارة المتحصل عليها وهي كما يلي:

- يبين الجدول رقم (7): أن أغلب الطلبة عند لعب البوبجي في حالة الغضب والخسارة لا يتلفظون بالألفاظ القبيحة .
- يبين الجدول (9): نسبة كبيرة من الطلبة لا تؤثر عليهم الألفاظ الرديئة التي يستعملونها في علاقتهم مع الآخرين .
- يبين الجدول رقم (13): أغلبية الطلبة خلال خسارتهم في لعبة البوبجي واستخدامهم للألفاظ القبيحة لا يكون رد فعل منافسيه بنفس الألفاظ يتجاوز ذلك .
- يبين الجدول رقم (14): نادرا ما يقدمون الطلبة الإهانات والتحقير بالألفاظ البذيئة خلال خسارتهم في لعبة البوبجي .

نستنتج من خلال النتائج المتحصل عليها أن المسلمة 01 تحققت وذلك من خلال أن الطلبة عناصر مرتبطة مع بعضها البعض تسعى إلى تكوين نشاط فعال بشكل مستمر لبناء منظومة اجتماعية متكاملة .

**عرض المسلمة 02:**

يتجه هذا المجتمع في حركته نحو التوازن ومجموع عناصر تضمن استمرار ذلك بحيث لو حدث خلل في هذا التوازن فإن القوى الإجتماعية سوف تنشط لاستعادة هذا التوازن .

وللتأكد من صحة هذه المسلمة من عدمها هدفنا إلى مقارنتها مع نتائج الدراسة المتحصل عليها كالتالي:

- يبين الجدول (15): لم يحاول أغرب الطلبة أخافت الآخرين عن طريق تمثيل مشهد عنف من لعبة البوبجي .
- يبين الجدول (1) لم يصبح معظم الطلبة يتفاعلون بعنف مع الآخرين منذ ممارستهم للعبة البوبجي التي تحتوي على مشاهد عنف .
- يبين الجدول (16): لم يقلد أغلب الطلبة الشخصيات العدوانية الموجودة في لعبة البوبجي في الواقع بسلوكات عدوانية مع الآخرين .

نستنتج من خلال النتائج المتحصل عليها أن المسلمة 02 تحققت حيث أن الطلبة باعتبارهم عناصر مترابطة لو حدث أي خلال داخل النسق الاجتماعي المترابط بينهم فإنهم يسعون إلى استعادة التوازن والمحافظة علبه ومحاولة عدم إحداث تغيرات تؤدي إلى الإخلال بالتوازن وتفكيك القوى الاجتماعية .

**عرض المسلمة 03:**

الأنشطة المتكررة في المجتمع تعتبر ضرورة لاستمرار وجوده وهذا الاستمرار مرهون بالوظائف التي يحددها المجتمع للأنشطة المتكررة لتلبية لحاجاته .

وللتأكد من صحة المسلمة من عدمها سنعرض مجموعة من النتائج الخاصة بالاستمارة وهي كالآتي:

- يبين الجدول (21): درجة الميل للعنف ضعيفة جدا لدى الطلبة عند استخدامهم لعبة البوبجي .
- يبين الجدول (23): أغلب الطلبة يعجبهم شعور حمل السلاح إطلاق النار على اللاعبين الآخرين في لعبة البوبجي .

- يبين الجدول (24): أن معظم الطلبة لا تتولد لديهم مشاعر الكراهية أثناء ممارستهم لعبة البوبجي حيال الآخرين .

نستنتج من خلال النتائج المتحصل عليها أن المسلمة 03 تحققت. وذلك أن الطلبة يمارسون لعبة البوبجي وذلك من أجل المحافظة على استمرار المجتمع باعتبار أن هذه الألعاب تلبي رغبات الطلبة وتساهم في تأدية الوظائف التي تعتبر من الأنشطة التي تساهم في حصول الطلبة عللى الترفيه والتسلية كجزء مهم في المجتمع على استمراره .

## 3 – مناقشة النتائج في ضوء الدراسات السابقة

نتطرق في هذا العنصر إلى مناقشة النتائج المتحصل عليها في دراستنا تحت عنوان " استخدام الألعاب الإلكترونية ودورها في تشكيل السلوكات العدوانية ". في ظل الدراسات السابقة التي تم الاعتماد عليها في الإطار المنهجي للدراسة لمعرفة مدى ملائمتها بين النتائج.

- **عرض الدراسة السابقة رقم 01:**

دراسة الباحث خير الدين بنجيروس وآخرون: " ألعاب الفيديو وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين " .

**استنتاج:**

نستنتج من خلال النتائج المتحصل عليها من الدراسة السابقة للباحث خير الدين بنجيروس وآخرون وذلك من خلال محاولتهم لدراسة الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تؤدي إلى زيادة العنف لدى الطلبة، كما تتوافق مع دراستنا من خلال اعتمادهم على المنهج الوصفي التحليلي للتعرف على الظاهرة والإحاطة بها، واستخدام أداة الاستبيان لجمع المعلومات والبيانات لهذا كان هناك توافق متقارب مع دراستنا.

- **عرض الدراسة السابقة رقم 02 :**

دراسة الباحثة سلوى بنت حمصاني : " ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني في ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث المتوسط بمدينة الرياض "

**استنتاج :**

نستنتج من خلال النتائج المتحصل عليها من الدراسة السابقة للباحثة سلوى بنت حمصاني.أنها تتوافق مع دراستنا وذلك نظرا لإعتمادها على المنهج الوصفي ، كما أنها أجريت دراستها على عينة من الطلبة باعتبارهم الفئة الحساسة في المجتمع .

- **عرض الدراسة السابقة رقم 03:**

دراسة الباحثة رقية محمودي " أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق.

**استنتاج:**

نستنتج من خلال النتائج المتحصل عليها من الدراسة السابقة للباحثة رقية محمودي تتوافق بشكل كبير وذلك لكونها ركزت على السلوكات العدوانية التي تنتج على ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة كما أنها اعتمدت على المنهج الوصفي التحليلي والعينة القصدية . لهذا كان توافق كبير مع دراستنا في التعرف على أهم السلوكات العدوانية التي تتشكل لدى الطلبة .

## النتائج الميدانية للدراسة

من خلال الدراسة التي قمنا بها تحت عنوان " استخدام الألعاب الإلكترونية ودورها في تشكيل السلوكات العدوانية لدى طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال " تهدف إلى التعرف على أهم السلوكيات العدوانية التي تظهر في تصرفات الطلبة مع الآخرين المظاهر السلبية التي تظهر على شخصيتهم من انفعالات وتوصلت دراستنا إلى النتائج التالية:

- بينت لنا الدراسة أن جميع أفراد العينة يمارسون لعبة البوبجي التي تعد من أفضل الألعاب الإلكترونية لديهم .
- كشفت لنا الدراسة من خلال توزيع الاستمارة أن عدد مفردات العينة نسيبة الذكور أكبر من نسبة الإناث وهذا راجع إلى أن الذكور يميلون إلى ألعاب العنف أكثر من الإناث .
- أوضحت الدراسة أن معظم أفراد العينة يعجبهم شعور حمل السلاح وإطلاق النار على الآخرين أثناء اللعب فهذا يزيد من ثقتهم وقوتهم وعلى الربح في المنافسة .
- تبيت لنا الدراسة أن لعبة البوبجي لا تدفع الطلبة إلى إظهار الغضب والتعصب على الآخرين .
- كشفت الدراسة أن أفراد العينة عند الخسارة لا يستعملون الألفاظ القبيحة والالتزام بقواعد اللعبة .

- أثبتت الدراسة أن الألفاظ البذيئة التي يستعملها أفراد العينة في لعبة البوبجي لا تؤثر على علاقتهم مع الآخرين .
- أوضحت الدراسة أن معظم الطلبة لا يتعرضون للعقاب بسبب استخدامهم للألفاظ القبيحة في الواقع .
- أثبتت الدراسة تغاضي اللاعبين عن بعضهم عند استخدامهم الألفاظ القبيحة تفهما لموقف الخسارة أو الغضب .
- كشفت الدراسة أن أفراد العينة من ناحية العنف الجسدي لا تأثر عليهم لعبة البوبجي حيث لم يحاول أغلب الطلبة إخافة الآخرين من خلال القيام بتمثيل مشهد عنف ولا يقلدون شخصيتهم المعتمدة في اللعبة .
- كما أوضحت الدراسة أن لعبة البوبجي لا تدفع الطلبة إلى تحطيم جهاز اللعب .
- كما تبين لنا الدراسة أن لعبة البوبجي تساعد على اكتساب معارف جديدة في أنواع الأسلحة .
- كشفت الدراسة أن أفراد العينة لا تشكل لديهم سلوكات نفسية عنيفة ولا يميلون إلى العنف غير أن ذلك لا ينفي عدم تأثرهم بمشاهد القتل والدماء نتيجة ممارسة لعبة البوبجي .
- أوضحت الدراسة أن معظم الطلبة لا يحملون مشاعر الكراهية اتجاه اللاعبين أثناء ممارسة لعبة البوبجي، لأنهم على علم أنها مجرد لعبة رغم تعرضهم للخسارة .
- تبين الدراسة أن الطلبة عند التوقف عن اللعب لا يشعرون بأي شعور كما أنهم لا تراودهم كوابيس مرتبطة بالعب مثل خوض النازلات وهذا يدل على عدم وجود انعكاسات نفسية للعبة عليهم .
- كشفت الدراسة أن معظم أفراد العينة لا يهتمون بإكمال اللعبة عندما لا يستطيعون ذلك فهذا يدل على عدم تأثرهم بها مهما كانت مرحلة اللعب التي يصلون إليها .
- أوضحت الدراسة أن لعبة البوبجي لا تزيد من مستويات الاكتئاب عند أفراد العينة .
- أوضحت الدراسة أن هذه اللعبة تؤدي إلى العزلة الإجتماعية والابتعاد على الآخرين وهذا يدل على إيجاد الهدوء من أجل ممارسة اللعبة التركيز على اللعبة من أجل الفوز .

- **صعوبات الدراسة**

من خلال قيمانا بهذه الدراسة التي تدور حول " استخدام الألعاب الإلكترونية ودورها في تشكيل السلوكات العدوانية لدى الطلبة " اعترضتنا مجموعة من العراقيل يمكن تلخيصها في النقاط التالية:

- نقص المراجع التي تناولت موضوع الدراسة خاصة في مكتبة الجامعة .
- قصر مدة الدراسة مما لم يعطينا الوقت اللازم للإلمام بجميع جوانب الموضوع .
- صعوبة إيجاد الدراسات السابقة المطابقة لدراستنا مما أدى إلى اللجوء إلى استخدام دراسات مشابهة لموضوعنا خاصة الدراسات المتعلقة بمتغير السلوكات العدوانية .
- كانت الاستمارة إلكترونية مما أدى إلى ضياع بعض الوقت للوصول إلى العدد المطلوب وعدم إجابة المبحوثين بمصداقية على أسئلة الاستمارة مما كانت الإجابات فيها نوع من التحايل .
- تصادم وقت إنجاز المذكرة مع بعض الارتباطات الخارجية مما جعلنا مضطرين إلى التوقف عن إنجازها في فترات معينة.

- **التوصيات والاقتراحات**

من خلال ما جاء في دراستنا فإننا نقترح أهم التوصيات والاقتراحات لتفادي أو التقليل من السلوكات العدوانية لدى الطلبة:

- تزويد الجامعة بمرافق للنشاطات الثقافية والرياضية حتى يستطيع الطالب تفريغ الشحنات السلبية والطاقة الزائدة بطرق إيجابية وسلمية .
- تخصيص الوقت المناسب لهذه اللعبة .
- تقديم النصائح والتوجيهات المناسبة والأنفع مثل ممارسة الألعاب الإلكترونية التعليمية بدلا من الألعاب التي تحتوي على العنف .
- القيام بحملات توعوية حول خطورة الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تؤدي إلى تشكيل السلوكات العدوانية .
- إنتاج ألعاب إلكترونية تتوافق مع متطلبات العالم العربي والإسلامي وتتماشى مع العادات والتقاليد.

- إجراء المزيد من الدراسات حول الألعاب الإلكترونية ( لعبة البوبجي )، تأثيرها على سلوكات الطلبة .
- وضع قانون يعاقب على استخدام العنف ضمن إطار المؤسسة الجامعية .
- تحفيز الطلبة على المطالعة والقراءة بدل الألعاب الإلكترونية العنيفة.

## خلاصة الفصل

قمنا في هذا الفصل بتفريع البيانات في جداول وتحليلها وتفسيرها والتعليق عليها ثم توصلنا إلى النتائج العامة للدراسة ثم قمنا بإثبات هذه النتائج في ضوء الفرضيات من أجل التأكد من صحتها أو عدمها حيث تبين لنا من خلال النتائج أن الفرضيات لم تتحقق.

# الخاتمـــــة

**خاتمة :**

من خلال ما تناولنه في موضوع دراستنا يمكن القول أن الألعاب الالكترونية نوع من ألعاب العصر التي تسللت الى البيوت والمدارس والجامعات والى المجتمع، وأن تأثيرها على المراهقين يدخل ضمن كيفية استعمالها وخاصة لعبة البوبجي، وهي عبارة عن وسيلة ترفيهية غير أنه في حال لم يتم استعمالها على الوجه الصحيح تؤدي بمستخدميها إلى أمور هو في غنى عنها وهذا ما تولده من سلوكات وتصرفات غير سوية كالعدوان والعنف....الخ .وما تخلفه من أثار سلبية لهذا السلوك خاصة في المرحلة العمرية الحساسة (المراهقة)،والتي يجد فيها المراهق نفسه في صدد تكوين شخصية جديدة نحو النضج ولقد فرضت هذه الألعاب نفسها على المراهقين وخاصة الطلبة وذلك بفضل تقنياتها المتطورة ومميزاتها الجذابة فأصبح الإقبال علبها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها عليهم خاصة من جوانب شخصيتهم،الصحية كانت والجسدية والنفسية والفكرية.

ومع أن هذه الدراسة قدمت في نهايتها عدة إيجابيات عن تأثير استخدام الألعاب الالكترونية على زيادة السلوكات العدوانية لدى طلبة جامعة جيجل "لعبة البوبجي" إلا أنها لا تعطي الصورة الحقيقية لهذا التأثير،اد تعتبر محاولة لفتح الباب أمام دراسة جديدة برؤية سوسيولوجية أخرى.

# قائمة المراجع

**أولا: المعاجم والقواميس:**

1. إبن منظور: لسان العرب – لعب
2. علي مختار: **المبسط الصغير**، دار المعرفة.

**الكتب:**


**1.** ابراهيم بن عبد العزيز الدعليج: **مناهج وطرق البحث العلمي**، دار صفاء للنشر والتوزيع، الأردن، 2009.

**2.** إجلال محمد ساري: **الأمراض النفسية الإجتماعية**، الطبعة الأولى، عالم الكتب، القاهرة، 2003.

3. ارفاعي أحمد حسين: **مناهج البحث العلمي"تطبيقات إدارية وإقتصادية"**، دون طبعة، دار وائل، عمان، 1998.

4. أسامة فاروق مصطفى: **مدخل إلى الإضطربات السلوكية الإنفعالية " الأسباب، التشخيص، العلاج"**الطبعة الأولى، دار المسيرة للنشر والتوزيع الطباعة، 2011.

5. أسامة محمد البطانية وآخرون: **علم النفس الطفل غير العادي**، دار المسيرة للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، عمان، الأردن، 2009.

6. باسم علي حوامد وآخرون: **وسائل الإعلام والطفولة**، الطبعة الأولى، دار جرير للنشر والتوزيع، الاردن، 2006.

7. بسام عبد الرحمان المشاقبة: **نظريات الإعلام**، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن،2011.

8. جمعة سيد يوسف: **الاضطرابات السلوكية وعلاجه**، 2000.

**9.** حسين عماد مكاري، ليلى حسين السيد: **الاتصال ونظرياته المعاصرة**، دار المصرية اللبنانية، القاهرة، 2006.

10. حسين محمد جواد الجبوري: **منهجية البحث العلمي " مدخل لبناء المهارات البحثية** "، الطبعة الأولى، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، 2013.

11. حمام محمد زهير: **تحليل المحتوى في بحوث الإعلام** الطبعة الأولى، أمواج للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2015.

12. حمد حسن علاوي: **سيكولوجية العدوان العدوان والعنف في الرياضية** " مركز الكتاب لنشر، القاهرة، 1998.

13. حنان عبد الحميد العناني: **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقة**، الطبعة التاسعة، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان، 2014.

14. خالد أحمد فرحان المشهداني، د.رائدعبد الخالق عبد الله العبيدي: **مناهج البحث العلمي، الطبعة العربية**، دار الأيام للنشر والتوزيع، الأردن، 2015.

15. خالد عبد الحق، أ.د.عبد الرحمان عدس، وآخرون: **البحث العلمي " مفهومه وأدواته وأساليبه** "، الطبعة الرابعة عشر، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان، 2012.

16. خالد عز الدين: **السلوك العدواني عند الأطفال**، الطبعة الأولى، دار أسامة للنشر والتوزيع، الأردن، 2010 .

17. خولة أحمد يحي: **الاضطرابات السلوكية والانفعالية**، دار الطباعة والنشر، الطبعة الأولى، الاردن، 2000.

18. خولة احمد يحيى:**لاضطرابات السلوكية والانفعالية**، الطبعة الأولى، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، 2005.

**19.** ذوقان عيدات، وآخرون: **البحث العلمي ( مفهومه، أدواته، أساليبه )**، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، 1987.

20. ربحي مصطفى عليان، د.عثمان محمد غنيم: **أساليب البحث العلمي" الأسس النظرية والتطبيق العلمي"**، الطبعة الأولى، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان.

**21.** ريكام ابراهيم: **النفس والعدوان – دراسة نفسية اجتماعية في ظاهرة العدوان**، دار الكندي، الطبعة الأولى، 2004.

22. زهير عبد اللطيف عابد: **مبادئ الإعلام**، دار اليازوري، الاردن، عمان،2014.

**23.** سامر جميل رضوان: **مشكلات الصحة النفسية وعلاجها**، دار المسيرة للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، عمان، 2008.

24. سعد جلال: **الطفولة والمراهقة**، دار الفكر العربي، مصر، دون سنة.

25. سعيد حسنى الغرة: **التربية الخاصة للأطفال ذوي الاضطرابات السلوكية**،الطبعة الأولى، دار الفكر العربي، الأردن، 2002.

**26.** سمية عبد الوارث: **البحث التربوي والنفسي، دليل تصميم البحوث**، الطبعة الأولى، أمواج للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2011.

27. سنا، محمد سليمان: **مشكلة العنف والعدوان، عالم الكتب**، للنشر وتوزيع طباعة القاهرة، الطبعة الأولى، 2008.

28. سهيلة محمد نبات: **العنف ضد المرأة أسبابه آثاره وكيفية علاجه**، المعتز للنشر والتوزيع، دارحبلة ناشرون، عمان،الطبعة الأولى، دون سنة .

**29.** سيد محمود الطواب: **البحث العلمي ( أسسه وأساليبه )**، مركز الأسكندرية للكتاب، الإسكندرية، 2015.

**30.** شفيرولمان، ترجمة سعيد حسن الغرة: **سيكولوجية الطفولة والمراهقة (مشكيلاتها وأسبابها و طرق علاجها)**، الطبعة الأولى، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمان، 2006.

31. شيفرو سلمان:ترجمة سعيد حسني الغرة، **سكولوجية الطفولة المرافقة (مشكلاتها وأسبابها وطرق علاجها)**، الطبعة الأولى، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمان، 2006.

32. طه عبد العظيم حسين: **استراتيجية ادارة العقاب والعدوان**، دار الفكر ناشرون وموزعون الأردن،2007.

33. عامر إبراهيم القندليجي: **البحث العلمي في الصحافة والإعلام**، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، 2015.

34. عامر قنديلجي: **البحث العلمي، استخدام مصادر المعلومات التقليدية والإلكترونية**، دار البازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان،2008.

35. عبد الرحمان العيسوي: **المرجع في علم النفس الحديث**، دار المعرفة الجامعية، مصر، 1995.

36. عبد الرحمان العيسوي: **سيولوجية النمو، دراسة في نمو الطفل والمراهق**، دار النهضة العربية للنشر والتوزيع، بيروت، 1992 .

**37.** عبد الرحمان محمد السعدلي وآخرون: **مدخل إلى البحث العلمي ( المفاهيم، الأسس، الاجراءات والتقويم )**، دار الكتاب بالحديث للنشر، الثقاهرة، 2013.

38. عبد الله محمد عبد الرحمان: **النظرية في علم النظرية سوسيولوجية المعاصرة،** الجزء الثاني، دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية، 2006.

39. عبد المجيد سيد أحمد منصور، د زكريا أحمد الشربيني: **سلوك الإنسان بين الجريمة،العدوان، الإرهاب،** الطبعة الأولى، دار الفكر العربي، 2003.

40. عثمان عمر عامر: **مفاهيم أساسية في علم الإجتماع والعمل الإجتماعي،** الطبعة الأولى، دار النهظة العربية،2002.

**41.** عدنان أحمد الفسفوس: **الدليل الإرشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدارس،** الطبعة الأولى، المكتبة الإلكترونية، 2006.

**42.** عصام عبد الطيف العقاد: **سيكولوجية العدوانية وترويضها، منحى علاجي معرفي جديد،** دار غريب، القاهرة، 2001.

**43.** عصام عبد اللطيف: **سيكولوجية العدوانية وترويضها، منحى علا – معرفي جديد،** دار غريب، القاهرة، 2001.

**44.** عمار بوحوش, محمد محمود: **مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث**،الطبعة الثانية، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1999.

45. عمر أحمد مختار: معجم اللغة العربية المعاصر المجلد الثاني، الطبعة الأولى، عالم الكتب، القاهرة، 2008.

**46.** عودة أحمد سليمان وزميله: **أساسيات البحث العلمي في التربية والعلوم الانسانية،** الطبعة الثانية، مكتبة الكتاني، إربد، 1992.

47. فايز عبد الكريم الناظور: **التحفيز ومهارات تطوير الذات**، الطبعة الأولى، دار أسامة للنشر والتوزيع،2011.

48. فرج عبد القادر طه، وآخرون: **معجم علم النفس والتحليل النفيس**، الطبعة الأولى، دار النهظة العربية للطباعة والنشر، بيروت، دون سنة.

49. فهمي سليم الفزوي: **مدخل إلى علم الاجتماع**، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان، 2006.

**50.** فواز منصور الحكيم: **سوسيولوجية الإعلام الجماهيري**، دار اسامة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2012.

51. قابز عبد الكريم الناضة:**التحفيز ومهارات تطوير الذات**، الطبعة الأولى، دار أسامة للنشر والتوزيع،2011.

**52.** كاملة الفرخ شعبان وأخرون: **النمو الانفعالي عند الطفل**، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، بالأردن، 1999.

**53.** لا رامي فال: **البحث العلمي في الإتصال**، ترجمة ميلود سفاري وآخرون، مخبر علم اجتماع الإتصال للبحث والترجمة، الطبعة الثانية، الجزائر، 2009.

54. لحسن عبد الله باشيوة، نزار عبد المجيد البروازي، وآخرون: البحث **العلمي** " **مفاهيم . أساليب . تطبيقات** "، الوراق للنشر والتوزيع، الأردن،2009.

55. محمد حسن العمايرة: **المشكلات الصفية، السلوكية، التعليمية، الأكادمية** " **مظاهرها، أسبابها، علاجها** "، الطبعة الأولى، دار المسيرة للنشر والطباعة والتوزيع، 2002.

56. محمد خير سليم أبو زيد: **التحليل الإحصائي للبيانات بإستخدام spss**، الطبعة الأولى، دار صفاء، عمان، الأردن، 2010.

**57.** محمد شفيق: **السلوك الإنساني ومهارات التعامل**، الطبعة الأولى، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، 1999.

58. محمد عبد الحميد: **البحث العلمي في الدراسات الإعلامية**، الطبعة الثانية، عالم الكتب، القاهرة، 2004.

59. محمد عبد العال النعيمي: **تصميم وتحليل التجارب في البحث العلمي**، مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع، عمان، 2010.

60. محمد عبد العال النعيمي، د.عبد الجبار توفيق البياني، وآخرون: **طرق ومناهج البحث العلمي**، الطبعة الأولى، الوراق للنشر والتوزيع، الأردن، 2009.

61. محمد عبد العال النعيمي،د.عبد الجبار توفيق البياتي وآخرون: **طرق ومناهج البحث العلمي**، الطبعة السادسة، الوراق للنشر والتوزيع، عمان، 2016.

**62.** محمد عمر الطنوبي: **قراءات في علم النفس الإجتماعي**، مكتبة المعارف الحديثة، الإسكندرية، 1999.

63. محمد عوض: **مبادئ علم الإجرام وعلم العقاب**، دار النجاح للطباعة، مصر،1971.

64. محمد محمود الطناجي: **الألعاب الإلكترونية جدلية التأثير وحتمية المواجهة**، ورشة عمل العالم الرقمي وثقافة الطفل العربي، جامعة الدول العربية، القاهرة، 2019.

65. مزفت الطرايشي، عبد العزيز السيد: **نظريات الاتصال**، دار النهضة العربية، القاهرة، 2006.

66. منال هلال مزاهر: **نظريات الإتصال**، دار المسيرة، الأردن، 2012.

67. مهى حسني شحروري: **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة**، ما لها وما عليها، الطبعة الأولى،دار المسيرة، الأردن، 2008.

68. موريس أنجلس: **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**، ترجمة بوزيد صحراوي وآخرون، دار القصبة للنشر، الجزائر، 2006.

69. مي عبد الله: **نظريات الاتصال**، الطبعة الأولى، دار النهظة العربية، بيروت، 2010.

70. ندى عقاب ابن عبود وآخرون:**دليل الأسرة في إستخدام الألعاب الإلكترونية عند الأبناء**، الرياض، المركز الوطني لتعزيز الصحة النفسية، 2020.

**71.** نسيمة داود حمدي: **مشكلات الأطفال والمراهقين واساليب المساعدة فيها**، الطبعة الأولى، منشورات الجامعة الأردنية، عمان، دون سنة.

**72.** نيكولا تيماشيف: **نظرية علم الإجتماع طبيعتها وتطورها**، ترجمة محمود عودة وآخرون، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 1999.

**73.** وفيق صفوت مختار: **مشكلات الأطفال السلوكية، الأسباب وطرق العلاج**، دار العلم والثقافة القاهرة، 1999.

74. ياسين بروك:**الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة فيروس covid- 19**،أعمال المؤتمر الدولي العلمي،المركز الديمقراطي العربي، برلين ألمانيا، جوان 2020.

75. يحيى القبالي: **الاضطربات السلوكية والإنفعالية**، الطبعة الأولى، الطريق للنشر والتوزيع، عمان، 2008.

**المذكرات:**

1. أحمد حويتي، خياطي مصطفى: **العنف المدرسي " الأسباب والمظاهر** "، دراسة ميدانية في ثانويات بالجزائر العاصمة، فوارم، 2004.
2. أحمد فلاق: **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات**، أطروحة دوكتوراه، قسم علوم الإعلام والإتصال، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر، 2009/2008.
3. أحمد محمد الهادي دحلان: **العلاقة بين مشاهدة برامج التلفاز والسلوك العدواني لدى الأطفال بمحافظات غزة**، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، 2003.
4. أميرة خليفي،دنيا بشكيط: **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكات المراهق الجزائري**، مذكرة ماستر في علوم الإعلام والإتصال، 2020-2021.
5. أميرة مشري: **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال، اتصال وعلاقات عامة، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي،2017/2016.
6. بشير نمرود: **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين( ذكور )، 12-15 سنة، القطاع العام**، رسالة ماجستير، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر، 2008.
7. بشير نمرود:**ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15سنة )**، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة بينر مراد رايس، الجزائر، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر معهد التربية والرياضة، نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008.
8. بلقاسم ميرة: **خطاب الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال كلية

علوم الإعلام والإتصال، اتصال وعلاقات عامة جامعة محمد خيضر،بسكرة، 2019/2018.

**9.** بوصلعة كلثوم، مسعودي يمينة: **علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية،** مذكرة مكملة تدخل ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في علم الاجتماع التربية تخصص علم اجتماع التربية، أدرار .2020-2021.

**10.** تهاني محمد عبد القادر الصالح: **درجة مظاهر وأسباب السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية في محافظات شمال الضفة الغربية وطرق علاجها من وجهة نظر المعلمين،** قدمت هذه الأطروحة للحصول على درجة الماجستير في برنامج الإدارة التربوية في كلية الدراسات العليا في جامعة النجاح الوطنية في نابلس، فلسطين، 2012.

11. خالد مضر: **علاقة إستخدام تكنولوجيا الإعلام والإتصال الحديثة باغتراب الشباب الجامعي،** مذكرة ماجستير في علوم الإعلام والإتصال، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2012.

12. خديجة نمر محمد النمر: **أثر إستخدام إستراتجية مدعمة بالألعاب الإلكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي وخفض القلق الرياضي لديهم في الأردن،** رسالة إستكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في المناهج والتدريس / الرياضيات، قسم المناهج والتدريس، كلية العلوم التربوية، جامعة آل البيت، 2016-2017.

13. دحلال أحمد محمد عبد الهادي: **العلاقة بين مشاهدة بعض برامج التلفاز والسلوك العدواني لدى الأطفال بمحافظات غزة،** دراسة إستكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير علم النفس بكلية التربية في الجامعة الإسلامية، غزة، 2003.

14. رداف نصيرة: **تصورات الشباب الجزائري للاختيار للزواج عن طريق الإعلانات الصحفية،** مذكرة ماجستير في علوم الإعلام والاتصال تخصص علاقات عامة، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، جامعة منتوري قسنطينة، 2008-2009،

15. رقية محمودي:" **أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العدواني للمراهق** "، رسالة ماجستير، جامعة سعد دحلب، الجزائر، 2010.

16. سعاد هناء بن مرزوق نوال:**الألعاب الالكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي،** دراسة ميدانية على عينة من أطفال المدرسة الابتدائية مقران عبد القادر بعين

الدفلى، رسالة ماستر، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، 2016/2015.

**17.** سعيد بومعيزة:**أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب،** دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة، أطروحة دوكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية الإعلام، قسم العلوم الإعلام والإتصال، الجزائر، 2005-2006.

18. سلوى بنت علي حمصاني: **ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني في ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث متوسط بمدينة الرياض،** رسالة ماجستر، جامعة الملك سعود، السعودية، 2011.

19. صحة نفسية، جامعة الفيوم، جواري صفاء: **اقتراح خطة اعلامية للصحافة الرياضية لادارة الأزمات الرياضية،** أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه في علوم في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص أعلام واتصال رياضي، معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، جامعة محمد بوضياف المسيلة، 2018-2019.

**20.** عبد الله بن مرعي محمد القرني: **ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين،** ورقة علمية مقدمة إستكمالا لمتطلبات درجة الماجستير في تخصص علم النفس الجنائي، كلية الاداب والعلوم الإنسانية، قسم علم النفس، جامعة محمد عبد العزيز،2021.

21. عبد الله بن مورعي محمد القرني: **ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين،** ورقة علمية مقدمة استكمالا لمتطلبات درجة الماجستير في تخصص علم النفس الجنائي، كلية الآداب والعلام الإنسانية، قسم علم النفس، جامعة الكملك عبد العزيز، المملكة العربية السعودية، العدد الثاني والثلاثون، 2021.

22. عوينان عبد القادر: **محاضرات في المنهجية، كلية العلوم الاقتصادية والتجارية وعلوم التسيير،** جامعة أكلي امحند أو الحاج، 2017-2018.

23. فاطمة همال: **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري،** دراسة ميدانية على عينة من اطفال ابتدائيات مدينة باتنة، مذكرة لنيل شهادة ماجيستير، جامعة الحاج لخضر باتنة، 2012/2011.

24. فلاق احمد:**الطفل الجزائري والعاب الفيديو،دراسة في القيم والمتغيرات،** أطروحة دوكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2009/2008.

25. قزام دليلة:**العنف الأسري وعلاقته بالتحصل الدراسي عند المراهق**، مذكرة ليسانس، قسم علم النفس المدرسي، المركز الجامعي بالبويرة، 2010.
**26.** كرام محمد يونس: **مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الإجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع**، رسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تخصص علم النفس التربوي، جلامعة عمان العربية،2017.
27. ماجد محمد التربودي: **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية في المدينة المنورة**، رسالة ماجيستير، جامعة طيبة، 2015.
28. محمد مسعد عبد الواحد مطلوع ابو رباح: **المشكلات السلوكية لدي لدى التلاميذ مرتفعي ومنخفضي القابلة للاستهواء**، رسالة ماجستير تخصص المدنية الالكترونية أطفال والاحتياجات الخاصة، 2006.
**29.** مريم قويدر: **أثر الألعاب اللإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير تخصص مجتمع المعلومات**، قسم علوم الإعلام والإتصال كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر3، 2013.
30. وسام سالم نايف: **( تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل )**، دراسة وصفية تحليلية للأطفال لفئات عمرية من 7–10 سنة، بابل،2015.

**المجلات:**

1. أحمد عبد لي: **الإستخدام الإجتماعي لتكنولوجيا الإتصال، الأنثرنث نمودجا**، مجلة العلوم الإجتماعية، عدد خاص بالملقى الدولي الأول حول نظرية الاعلام المعاصرة بين التحفيز العربي والتطبيق داخل البيئة الفردية، العدد 6، جانفي 2014.
2. خليفي محمد: **الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية**، دراسة إكلينكية لحالة واحدة من خلال تطبيق إختبار روز نغايغ، مجلة التنمية البشرية، العدد 11، 2019.
3. رامي عبد الحميد الجبور، أيمن أحمد الكريميين وآخرون: **العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الأباء والأمهات في المجتمع الأردني**، دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال، دراسات العلوم الإنسانية والإجتماعية، المجلد47،العدد1، 2020.

4. روايه بنت أحمد القحطاني، سعود بن ضحيان الضحيان: **النمطية المنهجية في الرسائل الجامعية**، دراسة مطبقة على عينة من رسائل الدكتوراه بجامعتي الملك سعود الإمام محمد بن سعود الإسلامية، مجلة كلية الخدمة الإجتماعية للدراسات والبحوث الإجتماعية،جامعة القيوم، العدد 20.
5. شايب أميرة، إبريعم سامية، وآخرون: **خطر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق – لعبة pubg نمودجا**، مجلة سوسيولوجيا، مجلد 4، العدد 2، (ديسمبر 2020)، ص 199-200، جامعة أم البواقي.
6. غربي محمد، قلواز ابراهيم: **النظرية البنائية الوظيفية نحو رئية جديدة لتفسير الظاهرة الاجتماعية**، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، جامعة الشهيد حمة لخضر، الوادي، العدد 18 أكتوبر 2016.
7. نبيل حمديشة: **البنائية الوظيفية ودراسة الواقع والمكانة**، مجلة بحوث والدراسات الإنسانية، جامعة سكيكدة، الجزائر، 2010.

**الجرائد:**

**1.** جريدة البلاد الرسمية5، Elbilad net-**ساعات يوميا زمن إدمان أطفال الجزائر على الألعاب الالكترونية الضارة [، على الخط المباشر]**.تمت الزيارة يوم /05/05: 2022،متاح على الرابط الالكتروني الآتي: http //m:Elbilad-net .
2. الخليفة هند: **الحياة الإفتراضية تساعد على عملية التعليم والتدريب والتواصل مع الغير**، جريدة الرياض، العدد 14917، الإثنين 2 جمادى الأول 1430هـ – 27 أفريل 2009.
**3.** المضيف يوسف: **هناك حياة افتراضية رائعة**، جريدة الرياض، العدد 15226، الثلاثاء 16 ربيع أول 1431 ء – 2 مارس 2010.

**المحاضرات:**

1. جلال الدين بهاء: **برنامج مهرات وفنيات تعديل السلوك**، مركز هيلب وبوب مع جمعية التوعية والتأهيل الإجتماعي، تحت رعاية الوكالة الأمريكية للتعلم.
**2.** حمفري نبيلة: **الوسائط الجديدة والبراديغمات العلمية " البراديغم الوظيفي"**، محاضرات مدخل لمقاربات الوسائط الجديدة.

3. دهاس جنيبر: **البحث الكمي والكيفي" المفهوم، المناهج، الأدوات، العينة"، ملخص دروس مقياس المناهج وتقنيات البحث،** أعمال موجهة، كلية العلوم الانسانية والعلوم الاسلامية، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة وهران،2019-2020.
4. غنى خالد نجاتي: **علم النفس السلوكي،** الكليات الطبية، جامعة الشام الخاصة.
5. مداسي بشرى: **المقياس مناهج وتقنيات البحث العلمي،** ملخصات بحوث السنة الثانية الفوج (14.15.16) قسم علوم الاعلام، 2019-2020.

**مقال:**

1. عائشة بليش العمري:**الألعاب الإلكترونية،مميزاتها المالها، مراحل تصميمها )،** مقال الكتروني نشر بتاريخ: 2015 / 10 / 03 م، على الموقع الالكتروني: http://learning-ob.com/index.php/tools=ones1/74-estateatimal الاطلاع بتاريخ: 2022 / 04 / 04.

**المراجع الأجنبية:**

1. [ Hartmann T. & Gender Journal of Computer - Mediated Corner And Computer Games: Exploring Females 'dislikes Communication , 2010
2. and physical education: ahteraturerevieu, journal.
3. Frenkle, jr, and wellen .**ne.how to desimg and evaluate researelimg education**, mec, aw-hill,inc,(2n,ded),new york, 1993.
4. homepage:www .com/locate/compedu ,univercity of thessaly,2009
5. Ipid.khaire adine belghiras etautre . lesjeuxde videa et leure relatons avec la viole des adolescents. Malizia: universitède touka abderrahmane.s.d.
6. Leibniz , G.W: New Essays on Human Understanding , conceptualization of semiotics Cambridge University Press , Cambridge , 1992 , p 74.73 . 54 games ( MMORPG ) 2019.
7. Lim Yong Quan . Cheong Hui Qi . Saw Shi Qi Video Games , Positive Affect And Negative Affect Among Utar ( Perak Campus ) Undergraduate Students A Research Project Submitted Inpartial Fulfillment Of The Requirements For The Bachelor Of Social Science ( Hons ) Psychology Faculty of Arts And Social Science ( Fas ) University Tunku Abdul Rahman October 2015
8. Marina papastergiou, escploring the potentiel of computer and video games for Heath.
9. Saunders.M,Philip and Thorn hill Aresearch methods for business student (4 thed) Harlow . Peason Education himited , 2007.

**روابط لقطات فيديو من لعبة البوبجي :**

1. **https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tencent.iglite&hl=ar&gl=US**
2. **https://www.youtube.com/watch?v=uoWlKwDPolg**
3. **https://www.youtube.com/watch?v=aLARo7HtDg8**

# الملاحق

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد الصديق بن يحي –جيجل–

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علوم الإعلام والاتصال

إستمارة استبيان بحث حول:

**استخدام الألعاب الإلكترونية ودورها في تشكيل السلوكات العدوانية**

دراسة ميدانية على طلبة جامعة تاسوست كلية العلوم الإنسانية قسم الإعلام والإتصال

مذكرة مكملة لمتطلبات نيل شهادة ماستر في علوم الإعلام والاتصال

**تخصص:** سمعي بصري

**تحية طيبة :**

يطيب لنا أن نضع بين أيديكم هذه الاستمارة البحثية التي تدخل في إطار التحضير لنيل شهادة ماستر في علوم الإعلام والاتصال حول موضوع "**إستخدام الألعاب الإلكترونية ودورها في تشكيل السلوكات العدوانية** "

الرجاء وضع علامة (x) في خانة الإجابة المختارة، نحيطكم علما أن جميع المعلومات التي ستدلون بها في هذه الاستمارة ستبقى سرية ولن تستخدم إلا لغرض البحث العلمي.

**إعداد: الطلبة:**

- إبراهيم زكرياء كحلوش
- سعيدة بوسطلة
- مصطفى شباح

**إشراف الأستاذة:**

* صبرينة حمال

- **السنة الجامعية: 2022/2021**

**المحور الأول: البيانات الشخصية**

1- الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

2- السن: أقل من 20 سنة ☐ من 20 إلى 30 سنة ☐ أزيد من 30 سنة ☐

3- المستوى الجامعي: ليسانس ☐ ماستر ☐ دكتوراه ☐

4- الحالة الاجتماعية: أعزب (ة) ☐ متزوج (ة) ☐

5- الحالة الإقتصادية: ضعيفة ☐ متوسطة ☐ جيدة ☐

6- الوسط الإجتماعي: حضري ☐ شبه حضري ☐ ريفي ☐

**المحور الثاني : استخدام لعبة البوبجي يزيد من سلوكات العنف اللفظي**

07/ هل عند لعب البوبجي في حالة الغضب أو الخسارة تتلفظ بالألفاظ القبيحة؟

نعم ☐ لا ☐

08/ ما طبيعة الألفاظ العنيفة التي تنتج من خلال ممارستك للعبة البوبجي؟

السخرية ☐ الشتم ☐ القذف ☐ التصفير ☐

أخرى تذكر: .....

09/ هل الألفاظ التي تستخدمها في لعبة البوبجي تسمح لك باستخدامها في الواقع؟

نعم ☐ لا ☐

10/ ما مدى تأثير الألفاظ الرديئة التي تستعملها في علاقاتك مع الأخرين في الواقع؟

بدرجة كبيرة ☐ بدرجة متوسطة ☐ بدرجة ضعيفة ☐

11/ هل سبق لك وأن تعرضت للعقاب أو الضرب بسبب الألفاظ القبيحة التي تستعملها في لعبة البوبجي؟

نعم ☐ لا ☐

12/ هل الألفاظ الرديئة في لعبة البوبجي تختلف بسبب تعدد الأجناس الذين يمارسونها من مختلف البلدان؟

نعم ☐ لا ☐

13/ خلال خسارتك في لعبة البوبجي واستخدامك للألفاظ القبيحة، هل يكون رد فعل منافسك بنفس الألفاظ أم يتجاوزها؟

غالبا ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

14/ خلال خسارتك في لعبة البوبجي هل يدفعك ذلك إلى تقديم الإهانات و التحقير بالألفاظ البديئة؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

**المحور الثالث : استخدام لعبة البوبجي يزيد من سلوكيات العنف الجسدي**

15/ هل حاولت مرة إخافت الأخرين عن طريق تمثيل مشهد عنف من لعبة البوبجي؟

نعم ☐ لا ☐

16/ هل تقلد الشخصيات العدوانية الموجودة في لعبة البوبجي في الواقع سلوكات عدوانية مع الأخرين؟

نعم ☐ لا ☐

17/ هل سبق وحطمت جهاز لعبك بسبب لعبة البوبجي؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كانت الإجابة بنعم، أذكر السبب: .....

.....

18/ هل أصبحت تتفاعل بعنف مع الأخرين منذ ممارستك للعبة البوبجي التي تحتوي على مشاهد العنف الجسدي؟

نعم ☐ لا☐

إذا كانت الإجابة بنعم، فماهو السبب: .....

.....

19/ هل أدى استخدامك للعبة البوبجي لتعلم فنون القتال وزيادة المعرفة في أنواع الأسلحة؟

نعم ☐ لا ☐

20/ عند شعورك بالغضب في لعبة البوبجي هل تقوم بلطم وجهك أو شعرك؟

نعم ☐ لا ☐

**المحور الرابع: استخدام لعبة البوبجي يزيد من سلوكات العنف النفسي .**

21/ مادرجة الميل إلى العنف لديك عند استخدامك لعبة البوبجي؟

كبيرة جدا ☐ متوسطة ☐ ضعيفة ☐ ضعيفة جدا ☐

22/ هل ترى أن ممارستك للعبة البوبجي جعلك لا تتأثر بمشاهد القتل والدماء؟

نعم ☐ لا ☐

23/ هل يعجبك شعور حمل السلاح وإطلاق النار على اللاعبين الأخرين في لعبة البوبجي؟

نعم ☐ لا ☐

24/ هل تتولد لديك مشاعر الكراهية أثناء ممارستك للعبة البوبجي حيال الأخرين؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كانت الإجابة بنعم، أذكر السبب: .....

25/ بماذا تشعر عندما تتوقف عن اللعب؟

التعب ☐ القلق والتوتر ☐ شعور عادي ☐

26/ هل تراودك كوابيس من مشاهد العنف بسبب تأثرك بلعبة البوبجي؟

نعم ☐ لا ☐

27/ ماهو شعورك عندما لا تستطيع إكمال اللعبة؟

تغضب ☐ تشعر بالحسرة ☐ لا تهتم ☐

28/ هل الإدمان على لعبة البوبجي يزيد من مستويات الإكتئاب والقلق لديك؟

نعم ☐ لا ☐

29/ هل ممارستك للعبة البوبجي لساعات طويلة يؤدي إلى العزلة عن الأخرين؟

نعم ☐ لا ☐

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة محمد الصديق بن يحيى- جيجل-
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
نيابة العمادة المكلفة بالدراسات
والمسائل المرتبطة بالطلبة
مصلحة الإحصائيات و الإعلام والتوجيه

2022/05/18

# تعداد الطلبة المسجلين بكلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية السنة الجامعية 2022/2021

| القسم | | التخصص | المستوى | ذكور | إناث | المجموع | التعداد حسب الأقسام |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| قسم التعليم الأساسي للعلوم الاجتماعية | | | الأولى | 73 | 532 | 605 | 605 |
| قسم علم الاجتماع | الليسانس | علم الاجتماع | الثانية | 36 | 279 | 315 | 1037 |
| | | | الثالثة | 36 | 245 | 281 | |
| | الماستر | علم اجتماع الاتصال | الأولى | 21 | 41 | 62 | |
| | | | الثانية | 13 | 39 | 52 | |
| | | علم اجتماع التربية | الأولى | 01 | 74 | 75 | |
| | | | الثانية | 07 | 73 | 80 | |
| | | علم اجتماع التنظيم والعمل | الأولى | 17 | 68 | 85 | |
| | | | الثانية | 11 | 76 | 87 | |
| قسم علم النفس و علوم التربية و الأرطوفونيا | الليسانس | علوم التربية | الثانية | 03 | 199 | 202 | 729 |
| | | علم النفس التربوي | الثالثة | 04 | 218 | 222 | |
| | الماستر | علم النفس التربوي | الأولى | 03 | 56 | 59 | |
| | | | الثانية | 01 | 97 | 98 | |
| | | إرشاد وتوجيه | الأولى | 04 | 73 | 77 | |
| | | | الثانية | 02 | 69 | 71 | |
| قسم التعليم الأساسي للعلوم الإنسانية | | | الأولى | 92 | 379 | 471 | 471 |
| قسم الإعلام والاتصال | الليسانس | علوم الإعلام والاتصال | الثانية | 59 | 253 | 312 | 1087 |
| | | إعلام | الثالثة | 63 | 244 | 307 | |
| | الماستر | الصحافة المطبوعة والإلكترونية | الأولى | 27 | 95 | 122 | |
| | | | الثانية | 21 | 80 | 101 | |
| | | السمعي البصري | الأولى | 19 | 112 | 131 | |
| | | | الثانية | 15 | 99 | 114 | |
| قسم علوم وتقنيات النشاطات البدنية و الرياضية | الليسانس | علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية | الأولى | 26 | 01 | 27 | 184 |
| | | تدريب رياضي | الثانية | 17 | 03 | 20 | |
| | | التدريب الرياضي التنافسي | الثالثة | 23 | 04 | 27 | |
| | الماستر | تحضير بدني رياضي | الأولى | 52 | 01 | 53 | |
| | | | الثانية | 53 | 04 | 57 | |
| المجموع | | | | 699 | 3414 | 4113 | 4113 |

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة محمد الصديق بن يحي – جيجل

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم الإعلام والاتصال

جيجل في: 24 ماي 2022

إلى السيد(ة)/ رئيسة مصلحة الحصائيات والإعلام والتوجيه.

## الموضوع: طلب تسهيلات

يشرفنا أن نتقدم إلى سيادتكم طالبين منكم تقديم ما أمكن من تسهيلات و عون للطلبة الآتية أسماؤهم، و هذا قصد إجراء تربصات ميدانية في إطار إعداد بحوث جامعية في شعبة الإعلام والاتصال :

( ليسانس ) تخصص: علوم الإعلام والاتصال (ماستر) تخصص : سمعي بصري

أسماء الطلبة:

01- بوسالة سعيدة

02- شباح مسعاد

03- بحلوش ابراهيم زكرياء

04- .....

05- .....

في الأخير تقبلوا منا سيادتكم فائق التقدير و الاحترام

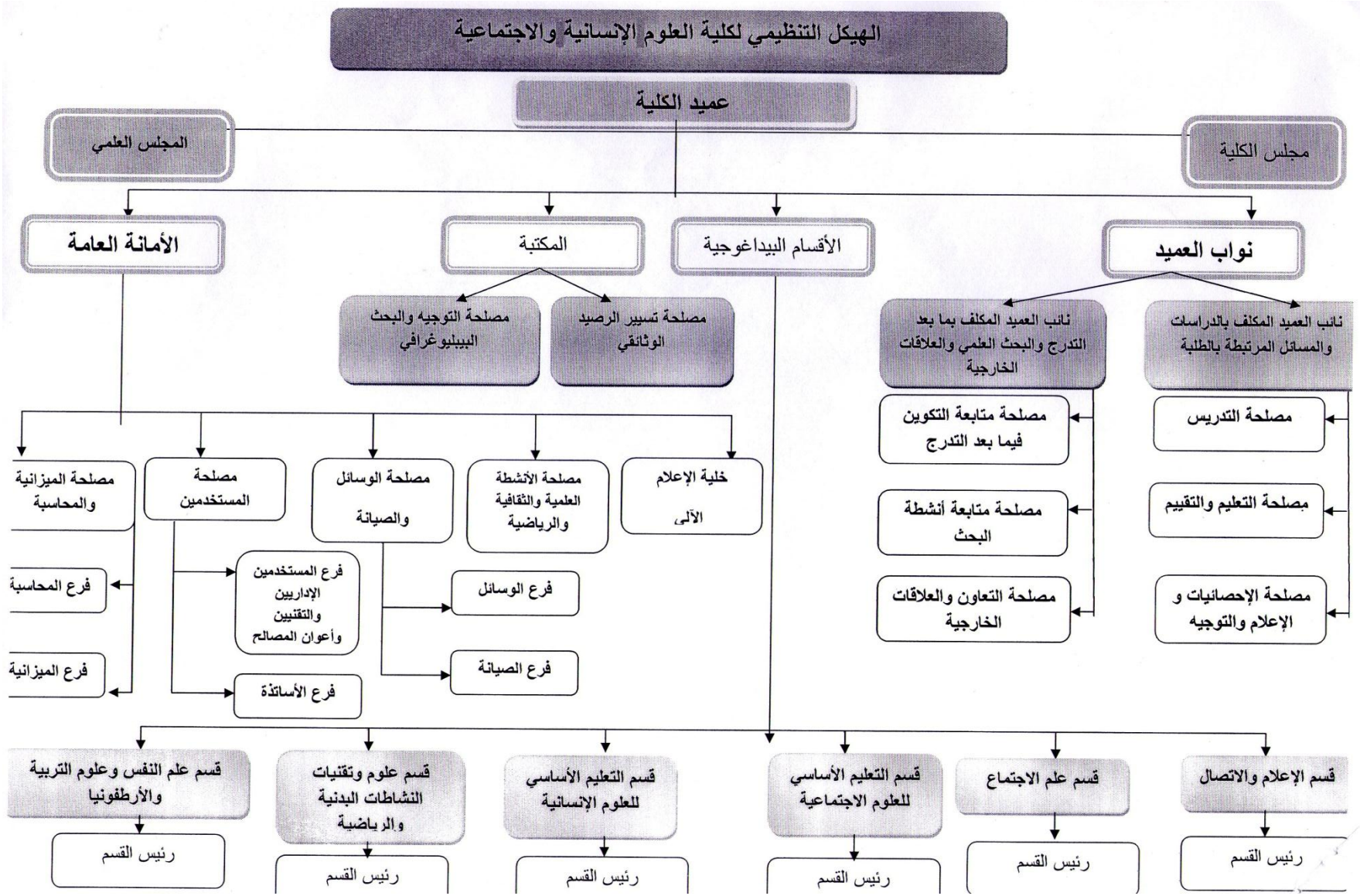
اسم ولقب الأستاذ(ة)المشرف: جمال حسين

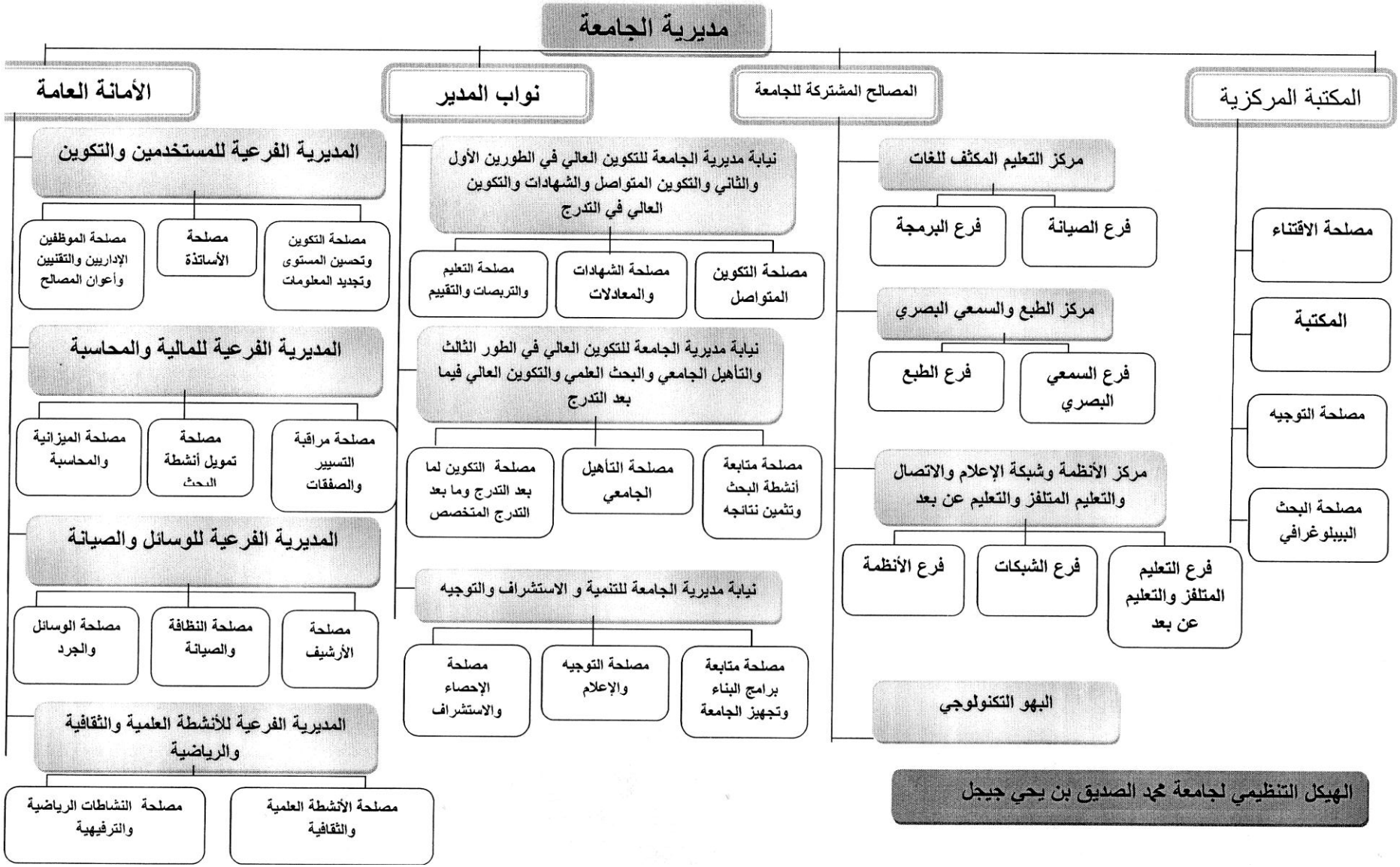
إمضاء الأستاذ(ة): .....

رئيس القسم

رئيس قسم الإعلام والاتصال

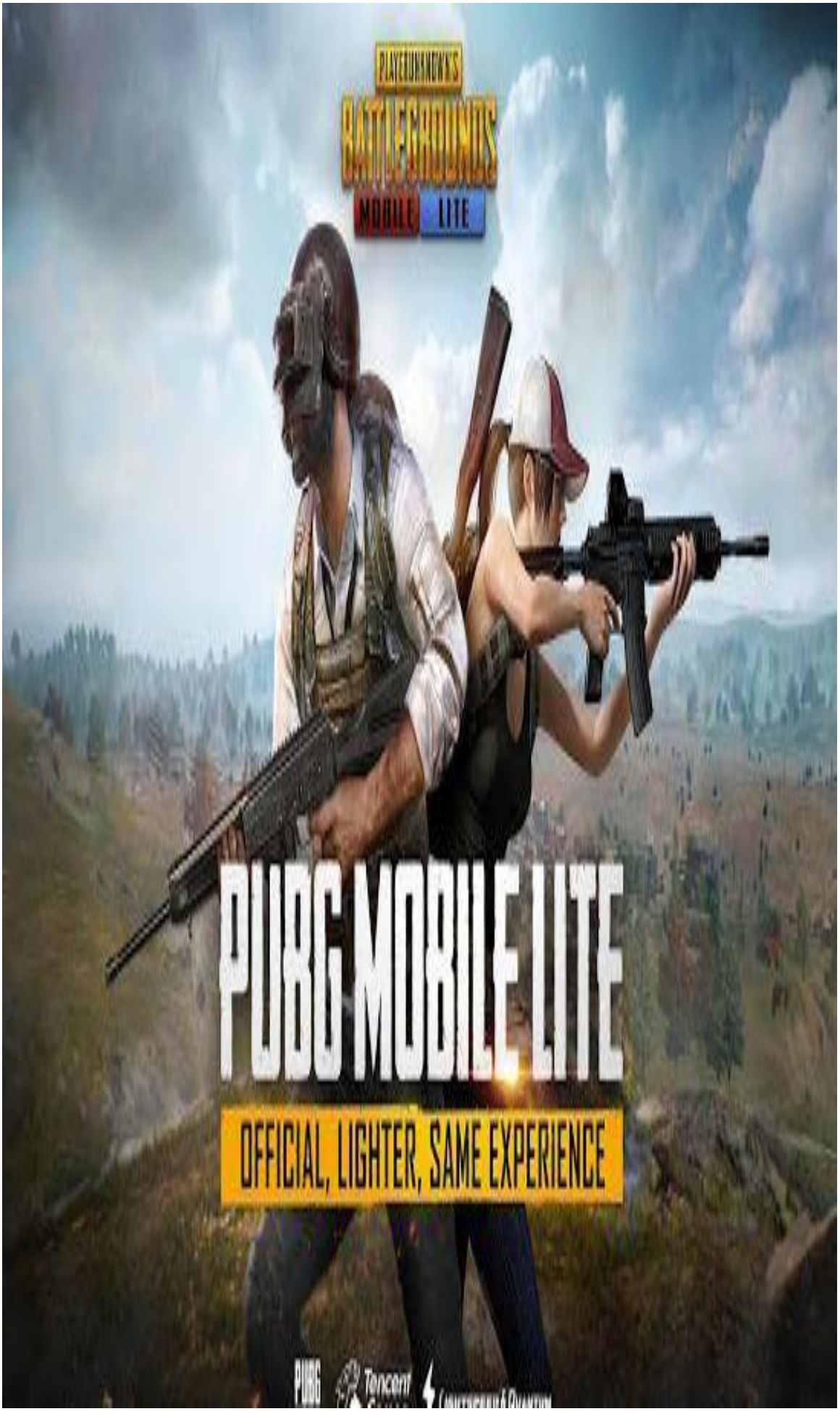
أ. شيبي كريم إيديس


الهيكل التنظيمي لكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
عميد الكلية
المجلس العلمي
مجلس الكلية
الأمانة العامة
المكتبة
الأقسام البيداغوجية
نواب العميد
مصلحة التوجيه والبحث البيبليوغرافي
مصلحة تسيير الرصيد الوثائقي
نائب العميد المكلف بما بعد التدرج والبحث العلمي والعلاقات الخارجية
نائب العميد المكلف بالدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة
مصلحة متابعة التكوين فيما بعد التدرج
مصلحة التدريس
مصلحة متابعة أنشطة البحث
مصلحة التعليم والتقييم
مصلحة التعاون والعلاقات الخارجية
مصلحة الإحصائيات و الإعلام والتوجيه
مصلحة الميزانية والمحاسبة
مصلحة المستخدمين
مصلحة الوسائل والصيانة
مصلحة الأنشطة العلمية والثقافية والرياضية
خلية الإعلام الآلي
فرع المحاسبة
فرع الميزانية
فرع المستخدمين الإداريين والتقنيين وأعوان المصالح
فرع الأساتذة
فرع الوسائل
فرع الصيانة
قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطفونيا
قسم علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية
قسم التعليم الأساسي للعلوم الإنسانية
قسم التعليم الأساسي للعلوم الاجتماعية
قسم علم الاجتماع
قسم الإعلام والاتصال
رئيس القسم
رئيس القسم
رئيس القسم
رئيس القسم
رئيس القسم
رئيس القسم


مديرية الجامعة
الأمانة العامة
نواب المدير
المصالح المشتركة للجامعة
المكتبة المركزية
المديرية الفرعية للمستخدمين والتكوين
مصلحة الموظفين الإداريين والتقنيين وأعوان المصالح
مصلحة الأساتذة
مصلحة التكوين وتحسين المستوى وتجديد المعلومات
المديرية الفرعية للمالية والمحاسبة
مصلحة الميزانية والمحاسبة
مصلحة تمويل أنشطة البحث
مصلحة مراقبة التسيير والصفقات
المديرية الفرعية للوسائل والصيانة
مصلحة الوسائل والجرد
مصلحة النظافة والصيانة
مصلحة الأرشيف
المديرية الفرعية للأنشطة العلمية والثقافية والرياضية
مصلحة النشاطات الرياضية والترفيهية
مصلحة الأنشطة العلمية والثقافية
نيابة مديرية الجامعة للتكوين العالي في الطورين الأول والثاني والتكوين المتواصل والشهادات والتكوين العالي في التدرج
مصلحة التكوين المتواصل
مصلحة الشهادات والمعادلات
مصلحة التعليم والتربصات والتقييم
نيابة مديرية الجامعة للتكوين العالي في الطور الثالث والتأهيل الجامعي والبحث العلمي والتكوين العالي فيما بعد التدرج
مصلحة متابعة أنشطة البحث وتثمين نتائجه
مصلحة التأهيل الجامعي
مصلحة التكوين لما بعد التدرج وما بعد التدرج المتخصص
نيابة مديرية الجامعة للتنمية و الاستشراف والتوجيه
مصلحة متابعة برامج البناء وتجهيز الجامعة
مصلحة التوجيه والإعلام
مصلحة الإحصاء والاستشراف
مركز التعليم المكثف للغات
فرع الصيانة
فرع البرمجة
مركز الطبع والسمعي البصري
فرع السمعي البصري
فرع الطبع
مركز الأنظمة وشبكة الإعلام والاتصال والتعليم المتلفز والتعليم عن بعد
فرع التعليم المتلفز والتعليم عن بعد
فرع الشبكات
فرع الأنظمة
البهو التكنولوجي
مصلحة الاقتناء
المكتبة
مصلحة التوجيه
مصلحة البحث الببليوغرافي
الهيكل التنظيمي لجامعة محمد الصديق بن يحي جيجل

PUBG
MOBILE

Alive 71 Killed 3 PUBG
105 120 SE 155 S 195 210
Report
1 NourhanTaman
2 YasserElHawa
3 general01000
4 Kandelmasr
Team
Team
01:58
2m 1
2m 2
11m
31/41
0/60


PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS
MOBILE LITE
PUBG MOBILE LITE
OFFICIAL, LIGHTER, SAME EXPERIENCE
PUBG
Tencent